

# Pa5000

# KORG

professional  
arranger

# Advanced Edit

サウンド・モード エディット

# Advanced Edit 目次

<b>サウンド・モード</b> .....	<b>4</b>	<b>エフェクト</b> .....	<b>27</b>
MIDI チャンネル .....	4	ダイナミック・モジュレーション・ソース .....	27
オシレーターを選択方法 .....	4	Dynamics (Dynamic) .....	28
サウンドとドラム・キット .....	4	0: No Effect .....	28
メイン・ページ .....	4	1: Stereo Compressor .....	28
エディット・メニュー .....	6	2: Stereo Limiter .....	28
エディット・ページの構成 .....	6	3: Multiband Limiter .....	29
Basic: Sound Basic .....	7	4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter) .....	30
Basic: OSC Basic .....	7	5: Stereo Gate .....	30
Basic: Vel/Key Zone .....	8	<b>EQ and Filters (EQ/Filter)</b> .....	<b>31</b>
DrumKit: Sample Setup (Drum Kits) .....	9	6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ) .....	31
DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits) .....	9	7: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ) .....	32
Pitch: Pitch Mod .....	10	8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer) .....	32
Pitch: Pitch EG .....	12	9: Stereo Isolator .....	33
Filter: Filter Type .....	13	10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah) .....	33
Filter: Filter Mod .....	14	11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah) .....	34
Filter: Filter LFO Mod .....	15	12: St. Random Filter (Stereo Random Filter) .....	35
Filter: Filter EG .....	16	13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter) .....	36
Amp: Amp Lvl/Pan .....	18	14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator) .....	36
Amp: Amp Mod .....	18	15: Talking Modulator .....	37
Amp: Amp EG .....	19	16: Stereo Decimator .....	38
LFO: LFO1 .....	20	17: St. Analog Record (Stereo Analog Record) .....	38
LFO: LFO2 .....	22	<b>Overdrive, Amp models,</b>	
Effects: FX Select .....	22	<b>and Mic models (OD Amp Mic)</b> .....	<b>39</b>
Effects: FX1 .....	22	18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah) .....	39
Effects: FX2 .....	22	19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet) .....	40
ページ・メニュー .....	23	20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet) .....	40
Write Sound ダイアログ・ボックス .....	23	21: Bass Amp Model .....	41
Copy Oscillator ダイアログ・ボックス .....	24	22: Bass Amp + Cabinet (Bass Amp Model + Cabinet) .....	41
Copy FX ダイアログ・ボックス .....	24	23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling) .....	42
Copy Drum Kit dialog box .....	24	24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling) .....	43
AMS (Alternate Modulation Source) リスト .....	25	25: Mic Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp) .....	43
		<b>Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)</b> .....	<b>44</b>
		26: Stereo Chorus .....	44
		27: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus) .....	44
		28: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation) .....	45
		29: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay) .....	45
		30: Ensemble .....	46
		31: Polysix Ensemble .....	46
		32: Stereo Flanger .....	46
		33: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger) .....	47
		34: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger) .....	47
		35: Stereo Phaser .....	48
		36: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser) .....	48
		37: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser) .....	49
		<b>Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)</b> .....	<b>50</b>
		38: Stereo Vibrato .....	50
		39: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation) .....	51
		40: 2Voice Resonator .....	51
		41: Doppler .....	52
		42: Scratch .....	53
		43: Grain Shifter .....	54
		44: Stereo Tremolo .....	54
		45: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo) .....	55

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

## サウンド・モード

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

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

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

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

## MIDI チャンネル

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

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

詳細は、取扱説明書のグローバル・エディット・モード“MIDI: MIDI In Channels”、および“MIDI: MIDI Out Channels”を参照してください。

## オシレーターを選択方法

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

利用できるオシレーターの数は、7 ページ“Oscillators Count”で設定します。

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

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



## サウンドとドラム・キット

本機には 2 種類のサウンドがあります。

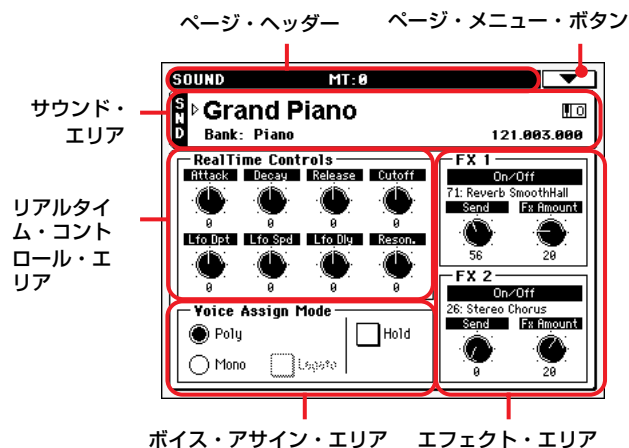
- ・ **通常のサウンド:** ピアノ、ストリングス、ベースなど、通常の楽器のサウンドです。
- ・ **ドラム・プログラム:** 鍵盤上の各ノートに異なる楽器が割り当てられるドラムやパーカッションのサウンドです。ドラム・キットは、DRUM & PERC バンク、および USER DK バンクにあります。

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

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

## メイン・ページ

SOUND キーを押すと、サウンド・モードのメイン・ページが表示されます。



### ページ・ヘッダー

現在のモードとトランスポーズを表示します。



### モード名

現在のモード名。

### Master transpose

半音単位で音の高さを変えます。この値を変更するときは、パネルの TRANPOSE キーを使います。

### ページ・メニュー・ボタン

ここにタッチして、ページ・メニューを表示します。詳細は 23 ページ“ページ・メニュー”をご覧ください。



### サウンド・エリア

ここにサウンドの基本的な情報が表示されます。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

### サウンド名

キーボード・トラックに割り当てられているサウンド。

### サウンド・バンク

現在のサウンドが属しているバンク。

### プログラム・チェンジ

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

CC00 選択プログラムのコントロール・チェンジ(CC) 00 メッセージ (バンク・セレクト MSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。



- CC32 選択プログラムのコントロール・チェンジ(CC) 32 メッセージ (バンク・セレクト LSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
- PC このセクションでは、選択したサウンドのプログラム・チェンジ (PC) メッセージの値が表示されます。値は、0 ~ 127 の標準的な MIDI ナンバリング・フォーマットに従っています。
- Note:** 一部のメーカーでは、1 ~ 128 のナンバリングを採用しています。そのタイプの機器に本機を接続すると、PC 値が 1 ずつ増やされます。

### トランスポーズ・アイコン

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

## リアルタイム・コントロール・エリア

ここでは、各トラックに割り当てられるサウンドの主なパラメーターを、エディットすることができます。

エディットするパラメーターのツマミ部分にタッチ (反転表示) して、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変えます。また、画面上でツマミにタッチしながら上下 (または左右) に移動 (ドラッグ) して値を変えることもできます。

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

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

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

- Attack アタック・タイム。鍵盤を押さえてから (レベル 0 から) そのサウンドの最大レベルに達するまでの時間を設定します。
- Decay ディケイ・タイム。サウンドの最大レベルに達した時点から減衰が始まるまでの時間を設定します。
- Release リリース・タイム。鍵盤を離してから音量が 0 になるまでの時間を設定します。
- Cutoff フィルターのカットオフ。サウンドの明るさを調整します。
- LfO Dpt ビブラート (LFO) のかかり具合を調整します。
- LfO Spd ビブラート (LFO) の早さを調整します。
- LfO Dly サウンドにビブラート (LFO) をかけはじめる時間を調整します。
- Reson. カットオフ周波数付近の倍音の成分の調整をすることで音にくせを付けます。

## ボイス・アサイン

### Poly

ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

### Mono

モノフォニックで発音します。サウンドは一度に 1 音しか発音しません。

### Legato

このパラメーターは、Mono を選んだときに有効です。

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

チェック レガート・オンになります。複数のノート・オン時に最初のノート・オンでリトリガーし、2 音目以降はリトリガーしません。

レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、発音のリトリガーは起きません。1 つのノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のノートが継続して発音します。オシレーターが発音、エンベロープ、LFO はリセットせずにオシレーターの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

チェック無し

レガートがオフになります。ノート・オン時に常にリトリガーします。レガート・オフの場合、複数のノートがオンのとき、発音がノート・オンのたびにリトリガーします。オシレーターの発音、エンベロープ、LFO はプログラムの設定に従い、リセット (およびリトリガー) します。

### Hold

鍵盤のキーを離した後も、音色を持続させるときにチェックを付けます。

## エフェクト・エリア

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

### On/Off ボタン

エフェクトの使用をオン (反転表示)、オフで切り替えます

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

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

### 選択しているエフェクト

**エディット不可。** 現在選ばれているエフェクトが表示されています。エフェクトの選択は 22 ページ "Effects: FX1"、"Effect:FX2" で行います。

### Send

エフェクトに送るサウンド・レベル (ドライ音) を調節します。 .

### Fx Amount

ドライ音に加えられるエフェクト音量を調整します。

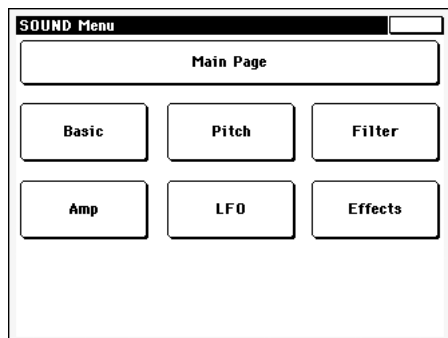
## エディット・メニュー

サウンド・モードどのページからでも、パネルの NENU キーを押すと、サウンド・モードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチして、サウンド・モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

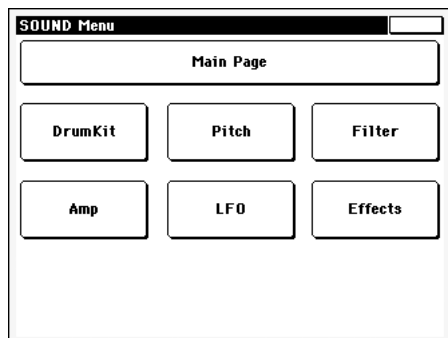
エディット・メニュー画面から、メイン画面に戻るときは、EXIT キーか SOUND キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンにタッチして、戻ることもできます。

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

### 通常のサウンドを選択したとき



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

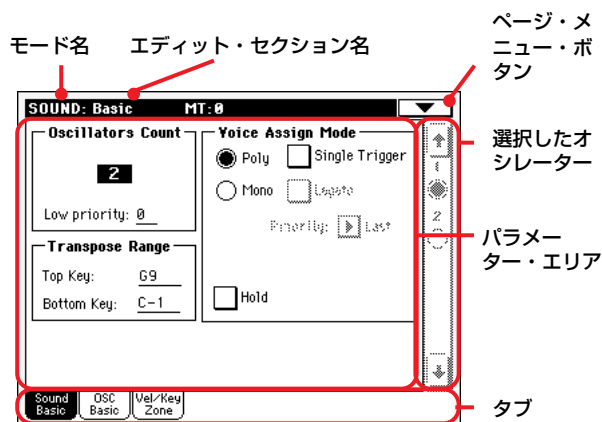


メニューの中の各ボタンにタッチすることで、それぞれのエディット・セクションへ移動します。

各エディット・セクションのほとんどは複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

## エディット・ページの構成

すべてのエディット・ページで、共通に表示されているパラメーターが存在します。



### モード名

現在 サウンド・モードであることを表示します。

### エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。

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

### ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー (23 ページ) が表示されます。

### 選択したオシレーター

ボタンにタッチして、エディットするオシレーターを選択します。

### パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターが表示されます。エディットするページは、タブで切り替えます。

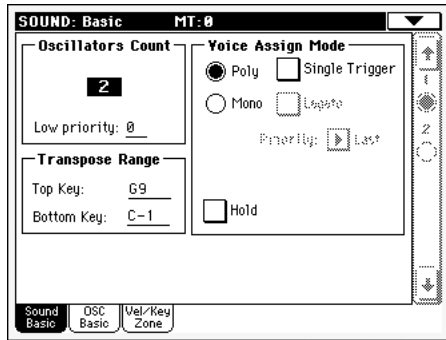
パラメーターの詳細については、以降のセクションごとの説明をご覧ください。

### タブ

エディットするページのタブに、タッチすることで切り替えます。

## Basic: Sound Basic

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



### Oscillators Count

サウンドが使用するオシレーター数（1 から 16）を設定します。

最大同時発音数の合計は、サウンドが使用するオシレーターの数によって異なります（1 つのオシレーターの場合、最大同時発音数は 80 音）。

### Low priority

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

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

### Voice Assign Mode

サウンドのポリフォニーを設定します。

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

### Single Trigger

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

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

チェックなし 　　同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

### Legato

“Voice Assign Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。これは、サウンド・モードのメイン・ページと同じものです。

詳しくは、5 ページ “Legato” をご覧ください。

### Priority

“Voice Assign Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。2 つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。

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

### Hold

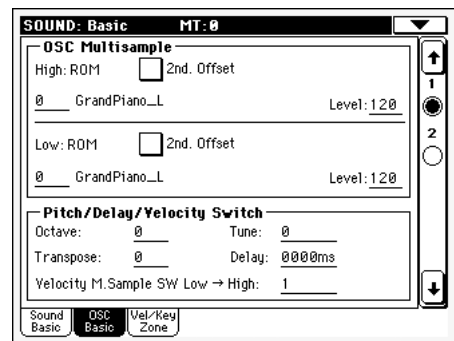
鍵盤のキーを離れた後も、音色を持続させるときにチェックを付けます。

### Transpose Range

トランスポーズをする範囲を設定します。ここで設定した範囲内でトランスポーズを行います。この範囲外のノートはトランスポーズされません。サウンドをトランスポーズする際に、RX サウンドもトランスポーズされないようにする場合に役に立ちます。

## Basic: OSC Basic

プログラムの基本となるマルチサンプル（波形）を 16 のオシレーターそれぞれに対して選びます。各オシレーターは 1 つまたは 2 つのマルチサンプルが使用でき、これを High または Low レイヤーに指定します。



### OSC Multisample

#### High/Low

High と Low のレイヤーそれぞれに異なるマルチサンプルを選択します。

ベロシティの値で、2 つのマルチサンプルが切り替わります。また、High、Low ではオフセット、レベルが別個に調整できます。数字フィールドを使用して、マルチサンプルを選択してください。マルチサンプルの名前は右側に表示されます。

High レイヤーに選択したマルチサンプルは 8 ページ “Velocity M. Sample Switch Low → High” パラメーターの値より大きいベロシティでトリガーされます。ベロシティでの切り替えを行わないときは、この値を 001 に設定し、High のマルチサンプルのみを選択します。

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

#### 2nd Offset

マルチサンプルの発音を開始するポイントを設定します。一部のマルチサンプルでは、このパラメーターは使用できません。

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

チェックなし 　　マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

#### Level

マルチサンプルのレベルを設定します。

0...127 　　マルチサンプルのレベル

**Note:** マルチサンプルによっては、設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

## Pitch/Delay/Velocity Switch

### Octave

選択オシレーターの音程をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは 0 です。

– 2... + 1 オクターブ単位でトランスポートします。

### Transpose

選択オシレーターの音程を半音単位、± 1 オクターブの範囲で設定します。

– 12... + 12 半音単位でトランスポートします。

### Tune

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

– 1200... + 1200

セント単位でピッチを微調整します。

### Delay

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOff にすると、ノート・オフで発音します。

ハーブシコードの鍵盤を離れた時に聞こえるカチッという音を作りたいときに便利です。この場合は、16 ページ “Sustain” を 0 に設定してください

Key Off 鍵盤を離すと発音します。

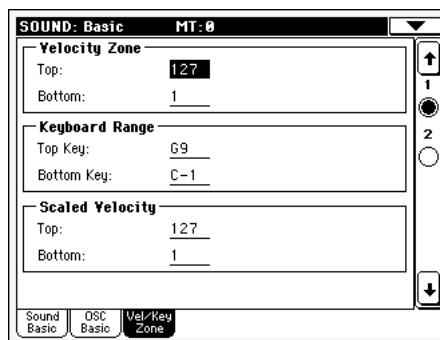
0...5000ms ミリ秒単位のディレイです。

### Velocity M. Sample Switch Low → High

ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択オシレーターの High、Low のマルチサンプルが切り替ります。この値以上の強さで弾いたときは、High に設定したマルチサンプルが発音します。

## Basic: Vel/Key Zone

選択オシレーターのノートやベロシティによる発音範囲を設定します。



### Velocity Zone

選択オシレーターのベロシティによる発音範囲を設定します。

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

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

### Keyboard Range

選択オシレーターのノートによる発音範囲を設定します。

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

C – 1...G9 割り当てられたノートです。

### Scaled Velocity

ベロシティ・ゾーンで設定した発音範囲の音をここで設定した範囲内に伸縮します。

これにより、オシレーター単位でベロシティによる音の出方を変えずに、強く弾いても出る音量を抑えたり、弾く強さに関わらず一定の音量を出すなどの設定が簡単にできます。

例えば、オシレーターに割り当てたサウンドごとに、ベロシティゾーンを 1 ~ 127 と同じにして、弱く音を出したいオシレーターはスケール・ベロシティを 1 ~ 20 に設定すると、この範囲内の音量で弱く音を出すことができます。また弾く強さに関わらず、最大音量の半分の音量にしたいオシレーターは 63 ~ 64 に設定します。

このように設定することで、同じ打鍵の打鍵の強さでも、色々な楽器のニュアンスをうまく伝え演奏することができます。

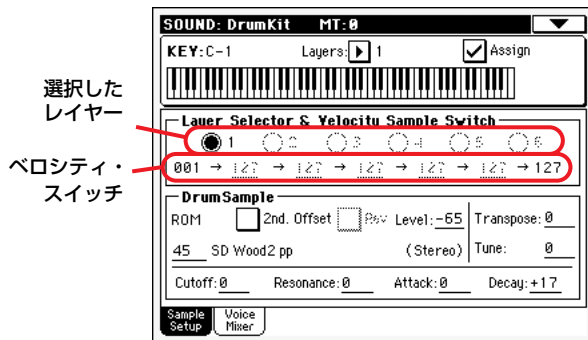
0...127 割り当てられたベロシティ値です。



## DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)

ドラム・キットをエディットするページです。各キーのレイヤー（最大 6）ごとに異なるパーカッション・サンプルを選択できます。

**DRUM** ドラム・キットで使用するオシレーターは 1 つだけです。



### Key

#### Key

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

#### Layers

選択したキーにレイヤー数を設定します。選択したレイヤー数によって、異なった数のベロシティ・スイッチを持つことができます。

#### Assign

サンプルをオン／オフします。

チェック サンプルが選択したキーに割り当てられます。

チェック無し

サンプルは割り当てられません。その代わりに、高域側で一番近いキーに割り当てられたサンプルが使用されます。

## Layer Selector & Velocity Sample Switch

### レイヤーの選択

ラジオ・ボタンを使ってエディットするレイヤーを選びます。使用するレイヤー数は「Layers」パラメーターで設定します。

### ベロシティ・スイッチ

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

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

## Drum Sample

### ドラム・サンプル

各レイヤーそれぞれに異なるドラム・サンプルを選択します。いくつかのドラム・サンプル間をベロシティを使って切り替えることができます。また、オフセットやレベルがレイヤー別に調整できます。サンプルの選択には数値フィールドを使用します。サンプル名はその右側に表示されます。

現在のレイヤーのために選択されたサンプルは、9 ページ「ベロシティ・スイッチ」の値より高いベロシティのときに発音します。ベロシティ・スイッチを使用しないで 1 つのドラム・サンプルで済ますときは、レイヤー 1 にのみサンプルを割り当てます。

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

### 2nd Offset

ドラム・サンプルの発音をどこからスタートさせるのかを設定します。一部のドラム・サンプルでは、このパラメーターは使用できません。

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

チェックなし

ドラム・サンプル波形の先頭からスタートします。

### Level

ドラム・サンプルのレベルを設定します。詳しくは、7 ページ「Level」をご覧ください。

### Mono/Stereo 表示

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

### Transpose

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

0 トランスポーズしません。

- 64... + 63 半音単位でトランスポーズする値です。

### Tune

割り当てられたサンプルの音程を微調整します。

0 オリジナル・チューニング

- 99... + 99 セント（半音の 100 分の 1）単位で微調整する値です。

### Cutoff

選択サンプルに適用するフィルターのカットオフ周波数を設定します。

### Resonance

選択サンプルに適用するフィルターのレゾナンスを設定します。

### Attack

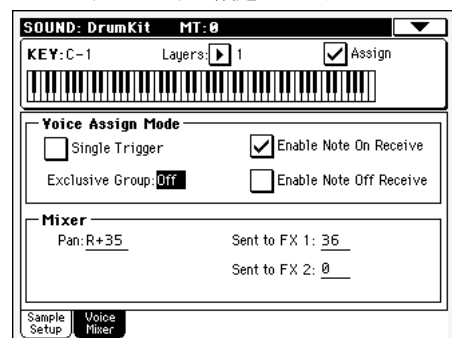
選択サンプルに対する EG の「Attack」のオフセット値です。

### Decay

選択サンプルに対する EG の「Decay」のオフセット値です。

## DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)

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



## Key

9 ページ “Key” 参照。

## Voice Assign Mode

### Single Trigger

サンプルの発音の仕方を設定します。

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

チェックなし

同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

### Exclusive Group

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

Off グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。

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

### Enable Note On Receive

ノート・オン (キー・オン) メッセージの受信を有効 / 無効にします。

チェック ノート・オン・メッセージが通常通り受信されます。

チェックなし

ノート・オン・メッセージが受信されないため、該当するキーは発音しません。

### Enable Note Off Receive

ノート・オフ (キー・オフ) メッセージの受信を有効 / 無効にします。

チェック 鍵盤を離すとすぐに音が止みます。

チェック無し

サンプルの最後まで発音が続きます。ノート・オフ・メッセージは無視されます。

## Mixer

### Pan

選択キーのステレオ音像の定位を設定します。

### Send FX1

選択キーの FX1 センド・レベルを設定します。

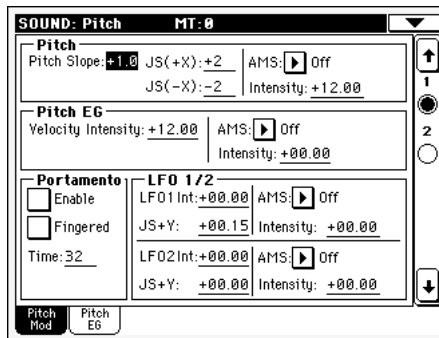
### Send FX2

選択キーの FX2 センド・レベルを設定します。

## Pitch: Pitch Mod

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

その他に、ポルタメントのオン / オフと、かかり方を設定します。



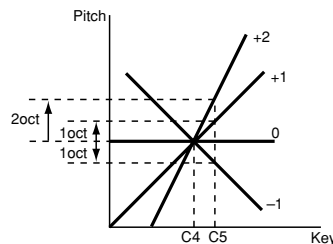
## Pitch

### Pitch Slope

通常は + 1.0 に設定します。

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

図は “Slope” と pitch の関係を示しています。



- 1.0... + 2.0 pitch・スロープの値

### Fixed Scale

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

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

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

### JS (+ X)

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

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

- 60... + 12半音単位の最大pitch変化量

### JS (- X)

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

例えば、- 60 に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の 5 オクターブ下の音になるまでpitchが変化します。

これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

- 60... + 12半音単位の最大pitch変化量

## AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Intensity

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

- 12.00... + 12.00 パラメーター値

## Pitch EG

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

### Velocity Intensity

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

- 12.00... + 12.00 パラメーター値

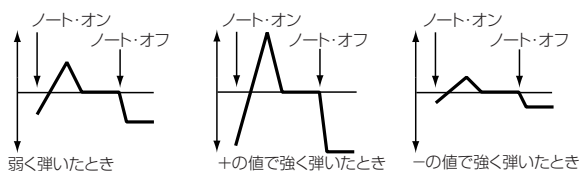
### Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチ EG にモジュレーションをかけるソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Pitch EG Intensity

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

ピッチの変化(レベル)



(Intensity (Pitch EG) による設定)

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

## Portamento

### Enabled

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

**Note:** CC#65 (ポルタメント SW) 受信時も効果がかかります。

### Fingered

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

### Time

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

000...127 MIDI 値で表したポルタメント・タイムです。

## LFO 1/2

選択オシレーターの LFO 1/2 のモジュレーション・パラメーターを設定します。

### LFO 1 (LFO 2) Int

20 ページ “LFO: LFO1”、22 ページ “LFO: LFO2” によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

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

- 12.00... + 12.00 効果の深さと方向の値

### JS+Y

ジョイスティック + Y 方向 (奥、向こう側) に傾けたときの LFO 1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

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

- 12.00... + 12.00 ジョイスティックによる効果の深さ

### AMS (Alternate Modulation Source)

LFO 1 によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Intensity

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

例えば、“AMS” を Joystick + Y にしてジョイスティックを傾けると、ここが+の値のときは LFO 1 によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、-の値のときは逆相でかかります。

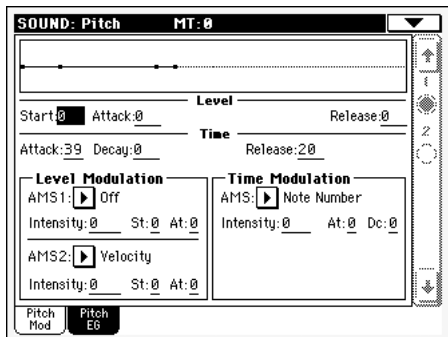
“LFO 1 Int”、“JS + Y”、“AMS” によるそれぞれの設定の加算で、LFO 1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

- 12.00... + 12.00 パラメーター値

## Pitch: Pitch EG

オシレーターに、ピッチの時間的変化を与えるピッチ EG を設定します。

ここで設定した EG のオシレーターのピッチへの深さは、11 ページ “Pitch EG Intensity” で調整します。



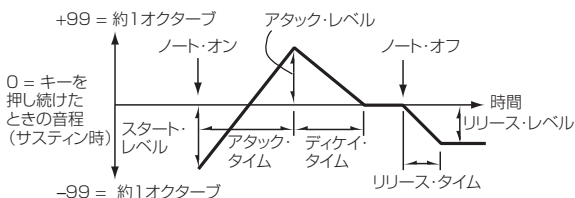
### ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、ピッチのエンベロープの表示です。

### Level

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

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



### Start

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Attack

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Release

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Time

ピッチが変化する時間を設定します。

上記のダイアグラムを参照してください。

### Attack

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

- 99... + 99 パラメーター値

### Decay

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Release

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

- 99... + 99 パラメーター値

### Level Modulation

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



### AMS1/2

ピッチ EG の “Level” をコントロールするソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Intensity (AMS1/2)

“AMS1” の効果の深さと方向を設定します。

0 のとき “Start”、“Attack”、“Release” で設定したレベルで動作します。

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

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

- 99... + 99 パラメーター値

### St (Start Level Swing)

“AMS1/2” による “Start” レベルの変化の方向を設定します。

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

### At (Attack Level Swing)

“AMS1/2” による “Attack” レベルの変化の方向を設定します。

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

## Time Modulation

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



### AMS (Alternate Modulation Source)

ピッチ EG の "Time" をコントロールするソースを選びます。25 ページ "AMS (Alternate Modulation Source) リスト" 参照

### Intensity (AMS Intensity)

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

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

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

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

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

- 99... + 99 パラメーター値

### At (Attack Time Swing)

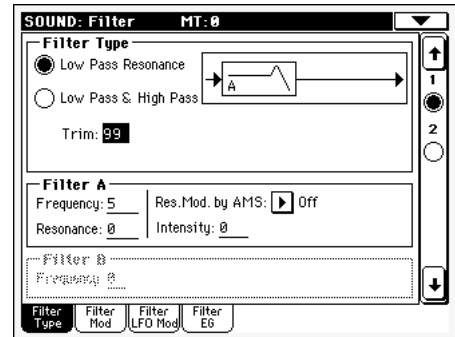
"AMS" による "Attack" タイムの変化の方向を設定します。"Intensity" が + の値のとき、+ でタイムが長くなる方向へ、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

### Dc (Decay Time Swing)

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

## Filter: Filter Type

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



### Filter Type

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

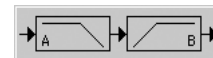
#### Low Pass Resonance

ローパス・フィルターを選んだとき、フィルター A のみが有効になります。



#### Low Pass & High Pass

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



### Trim

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

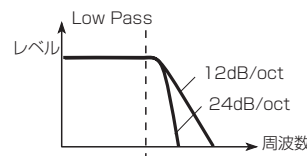
**Note:** この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

00...99 トリム・レベル

## Filter A

### Frequency

フィルター A のカットオフ周波数を設定します。



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

00...99 カットオフ周波数の値



## Resonance

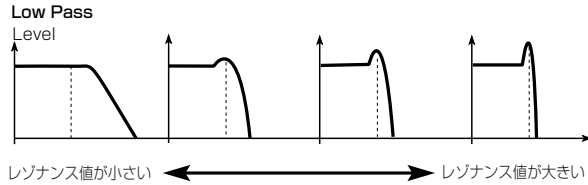
レゾナンスは“Frequency”で設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

00...99 レゾナンスの値。

## Res. Mod. by AMS

“Resonance”のレベルをコントロールするソースを選びます (25ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

レゾナンスによる効果



## Intensity)

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

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

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

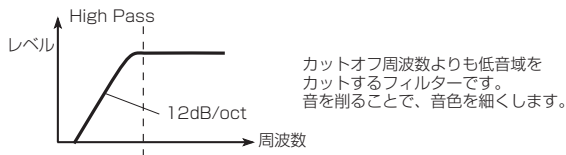
－の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど “Resonance A” で設定したレゾナンスの効果に近づきます。レゾナンスのレベルは “Resonance”、“Intensity” によるそれぞれの設定の加算で決まります。

－ 99... + 99 パラメーター値

## Filter B

### Frequency

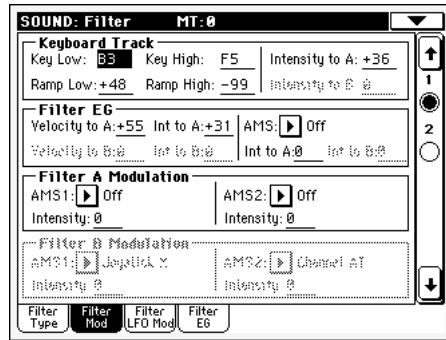
フィルター B のカットオフ周波数を設定します。“Type” が Low Pass & High Pass のときに表示されます。



00...99 カットオフ周波数の値

## Filter: Filter Mod

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



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

## Keyboard Track

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

### Key Low/High

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

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

C - 1...G9 範囲の下限 / 上限

### .Ramp Low/High

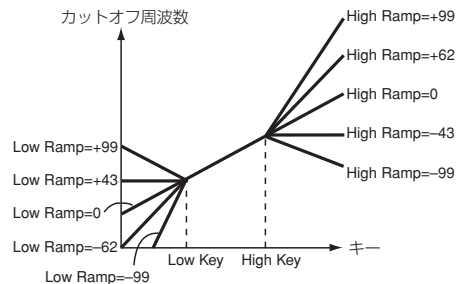
キーボード・トラックの傾きを設定します。

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

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

－ 99... + 99 傾きの値

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



## Tracking to A/B

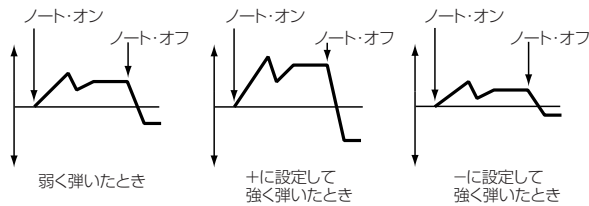
キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定し、フィルター A, B に対する変化の深さと方向をそれぞれ “Intensity to A”、“Intensity to B” で設定します。

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

- 99... + 99 パラメーター値

## Filter EG

カットオフ周波数の変化



### Velocity to A

フィルター A のカットオフ周波数に時間的变化を与えるフィルター EG (16 ページ “Filter: Filter EG” で設定) を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します。

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

- 99... + 99 “Velocity to A” パラメーターの値

### Velocity to B

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

- 99... + 99 “Velocity to B” パラメーターの値

### Int to A (Intensity to A)

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

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

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

- 99... + 99 パラメーター値

### Int to B (Intensity to B)

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

- 99... + 99 パラメーター値

## AMS

フィルター A と B のカットオフ周波数に時間的变化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Int to A (Intensity to A)

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

### Int to B (Intensity to B)

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

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

## Filter A/B Modulation

**Note:** フィルター B のパラメーターは、13 ページ “Filter Type” が Low Pass & High Pass のときに表示されず。

### AMS1

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照。

### Intensity

“AMS1” による効果の深さと方向を設定します。

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

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

### AMS2

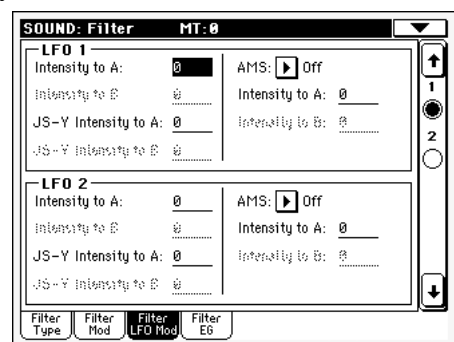
フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Intensity

選択したソースによる効果の深さと方向を設定します (15 ページ “Intensity” 参照)。

## Filter: Filter LFO Mod

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

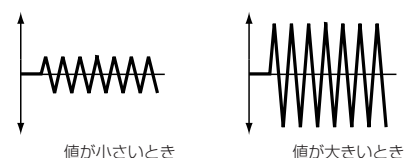


### LFO 1

#### Intensity to A

LFO1 (20 ページ “LFO: LFO1” で設定) によるフィルター A のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。－の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



- 99... + 99 パラメーター値

#### Intensity to B

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

- 99... + 99 パラメーター値

### JS - Y Intensity to A

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

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

- 99... + 99 パラメーター値

### JS - Y Intensity to B

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

### AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

フィルター A、B 両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます (25 ページ "AMS (Alternate Modulation Source) リスト" 参照)。

### Intensity to A

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

- 99... + 99 パラメーター値

### Intensity to B

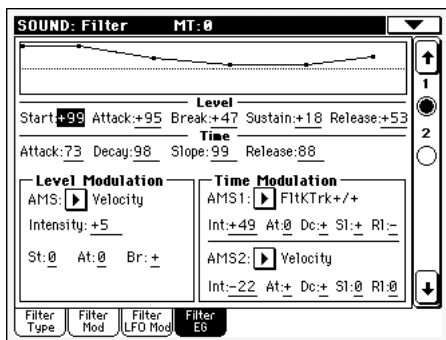
"AMS" によるフィルター B に対する効果の深さと方向を設定します (上記 "Intensity to A" 参照)。

## LFO 2

LFO2 (22 ページ "LFO: LFO2" で設定) によるフィルター A と B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。詳しくは前述の "LFO 1" をご覧ください。

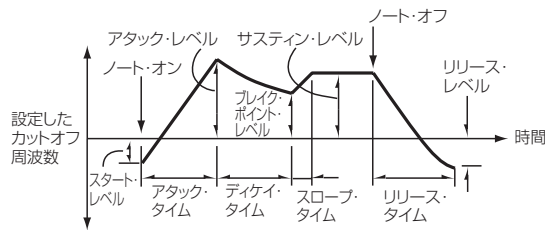
## Filter: Filter EG

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



## ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、フィルターのエンベロープの表示です。



## Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。13 ページ "Filter Type" で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonance (レゾナンス付きローパス・フィルター) で、"EG Intensity" が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく (鋭く) なり、-の値にすると音色が暗く (鈍く) なります。

## Start

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

## Attack

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

## Break (ブレイク・ポイント・レベル)

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

## Sustain

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

- 99... + 99 レベル値

## Release

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

## Time

フィルターの変化にかかる時間を設定します。

## Attack

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

## Decay

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

0...99 タイム値

## Slope

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

0...99 タイム値

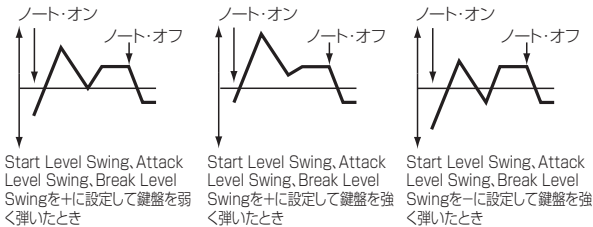
## Release

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

## Level Modulation

フィルター1EGの変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



## AMS

フィルター EG の “Level” をコントロールするソースを選びます (25ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

## Intensity

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

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

- 99... + 99 インテンシティの値

## St (Start Level Swing)

“AMS” による “Start” の変化の方向を設定します。

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

## At (Attack Level Swing)

“AMS” による “Attack” の変化の方向を設定します。

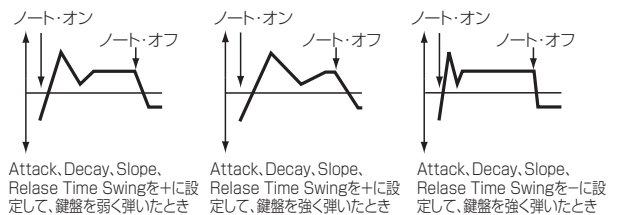
“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

## Br (Break Level Swing)

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

## Time Modulation

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



## AMS1/2

フィルター EG の “Time” をコントロールするソースを選びます (25ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

## Int

“AMS1/2” の効果の深さと方向を設定します。

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

0 にすると、“Frequency” で設定した時間で動作します。

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

- 99... + 99 インテンシティの値

## At (Attack Time Swing)

“AMS1/2” による アタック・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

## Dc (Decay Time Swing)

“AMS1/2” による ディケイ・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

## SI (Slope Time Swing)

“AMS1/2” による スロープ・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

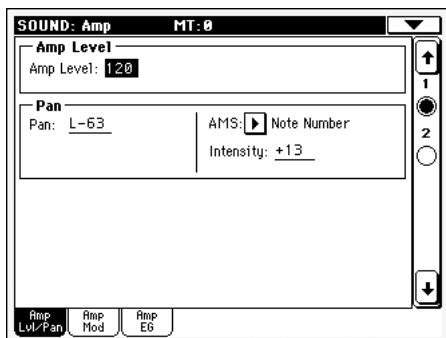
## RI (Release Time Swing)

“AMS1/2” による リリース・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

## Amp: Amp Lvl/Pan

選択オシレーターの音量とパンを設定します。



### Amp Level

#### Amp Level

選択オシレーターの音量を設定します。

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

0...127 音量値

### Pan

#### Pan

選択オシレーターのパン (音の定位) を設定します。

**DRUM** ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパン (10 ページ "Pan" 参照) を設定してください。

Random ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

L001 左側に振り切ります。

C064 中央に定位します。

R127 右側に振り切ります。

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

#### AMS

パンを変化させるためのソースを選びます (25 ページ "AMS (Alternate Modulation Source) リスト" 参照)。“Pan” の設定を基準にして変化します。

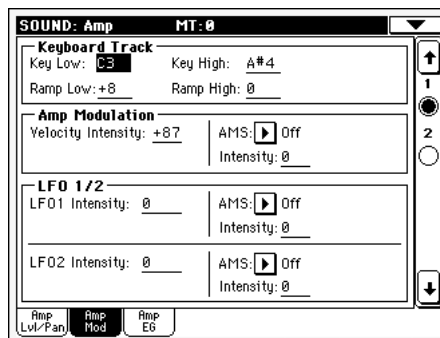
#### Intensity

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

- 99... + 99 パラメーター値

## Amp: Amp Mod

各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。



### Keyboard Tracking

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

#### Key Low/High

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

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

C - 1...G9 範囲の下限 / 上限

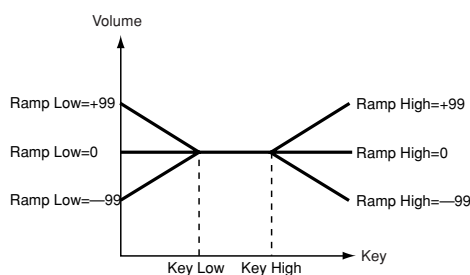
#### Ramp Low/High

キーボード・トラックの傾きを設定します。

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

- 99... + 99 傾きの値

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



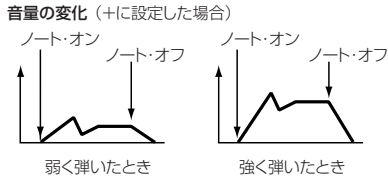


## Amp Modulation

選択オシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

### Velocity Intensity

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



－ 99... + 99 インテンシティの値

### AMS

選択オシレーターのアンプの音量をコントロールするソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。Velocity は選択できません。

### Intensity

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

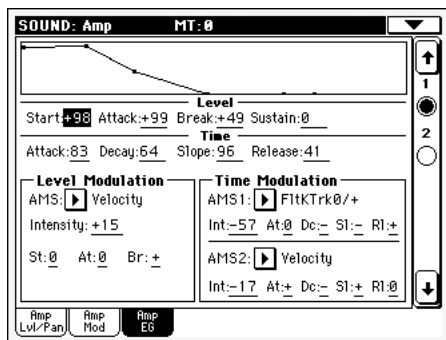
例えば “AMS” がアフタータッチのとき、このパラメーターを＋の値にして鍵盤を強く押し込むと、音量が大きくなります。ただし、すでに EG の設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

このパラメーターを－の値にして鍵盤を強く押し込むと、音量は下がります。

－ 99... + 99 インテンシティの値

## Amp: Amp EG

選択オシレーターの音量を時間的に変化させるパラメーターを設定します。

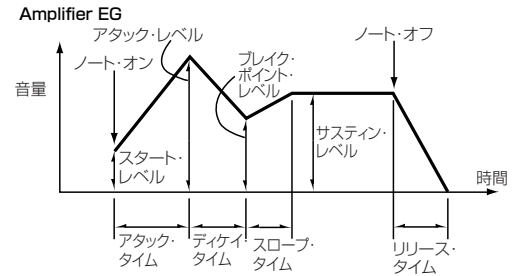


## ダイヤグラム

このページの上にはアンプのエンベロープが表示されます。

### Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。



### Start

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

0...99 レベル値

### Attack

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

### Break

デイケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

### Sustain

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

### Time

音量が変化する時間を設定します。

### Attack

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

0...99 タイム値

### Decay

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

0...99 タイム値

### Slope

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

0...99 タイム値

### Release

ノート・オフ時から、音量が 0 になるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

## Level Modulation

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



### AMS

アンプ EG の “Level” をコントロールするソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Intensity

“AMS” の効果の深さと方向を設定します。例えば “AMS” が Velocity のとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Point Level Swing) の各パラメーターを+にして “Intensity” を+の値にすると、強く弾くほどアンプ EG の音量レベルは上がります。一方、“Intensity” を-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0 にすると、19 ページ “Amp: Amp EG” で設定したレベルで動作します。

- 99... + 99 インテンシティの値

### St (Start Level Swing)

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

### At (Attack Level Swing)

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

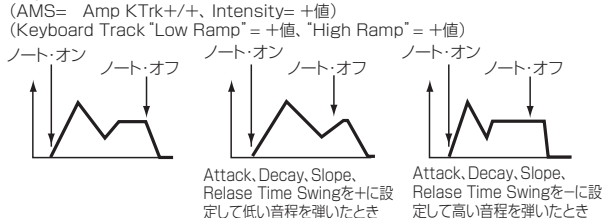
### Br (Break Point Level Swing)

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

## Time Modulation

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

Amp1 EGの変化 (タイム)



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



### AMS1

アンプ EG の “Time” パラメーター をコントロールするソースを選びます (25 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。オフにすると変化はかかりません。

### Intensity

“AMS1” の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1(T)” が Amp KTrk + / + のとき、(アンプ) キーボード・トラックの設定 (18 ページ “Keyboard Tracking”) によって EG の “Time” をコントロールします。“Intensity” を+の値にすると “Ramp” が+の値の場合、EG タイムは長くなり、“Ramp” が-の値の場合、EG タイムは短くなります。変化方向は “At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)、“SI” (Slope Time Swing)、“RI” (Release Time) でそれぞれ設定します。

“AMS1” が Velocity のとき、+の値にすると強く弾くほど EG タイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほど EG タイムは短くなります。0 にすると、“Level” パラメーター (19 ページ参照) で設定した時間で動作します。

### At (Attack Time Swing)

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

### Dc (Decay Time Swing)

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

### SI (Slope Time Swing)

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

### RI (Release Time)

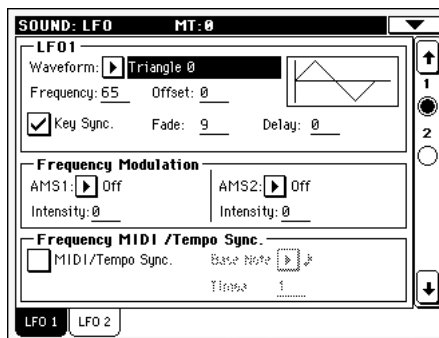
“AMS1” による “Release” の変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0 にすると効果はかかりません。

### AMS2

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

## LFO: LFO1

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



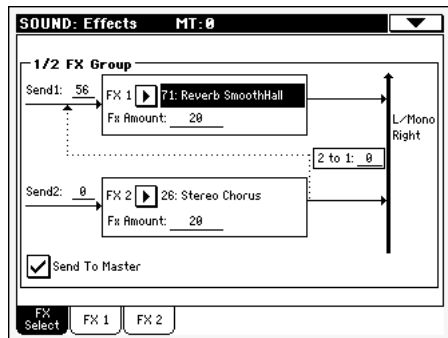


## LFO: LFO2

選択オシレーター に対して使用できる 2 つ目の LFO である LFO2 を設定します。パラメーター値については、20 ページ“LFO: LFO1”を参照してください。ただし、“AMS1”または“AMS2”では LFO で変調をかけることができません。

## Effects: FX Select

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



**Note:** エフェクトの詳細は、“エフェクト”の章を参照してください。

## 1/2 FX Group

### Send 1/2

各エフェクトの送ド・レベルを設定します。

**DRUM** ドラムのサンプルは独自の送ド・レベル (10 ページ参照) が設定されているので、このパラメーターではドラム・プログラムの全般的なオフセット量を設定します。

000...127 エフェクトの送ド・レベル

### FX1/2

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

**Note:** 000: No Effect を選ぶと、マスター・エフェクトからの出力がミュートされます。

### FX Amount

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

### 2 to 1

エフェクト 1 の入力へ送られるエフェクト 2 の出力レベルを設定します。

000...127 エフェクト 2 からエフェクト 1 へ戻る信号のレベル

### Send to Master

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

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

**チェックなし**

エフェクトのかかった信号とダイレクト信号がともに音声出力に送られます。

## Effects: FX1

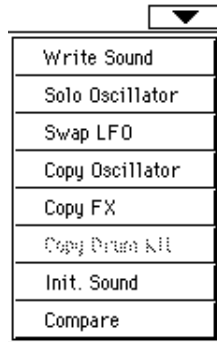
FX1 エフェクト・プロセッサー (通常はリバーブ) に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、“エフェクト”の章を参照してください。

## Effects: FX2

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

## ページ・メニュー

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



### Write Sound (サウンドの保存)

このコマンドを選択すると、Write Sound ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、エディットしたすべてのサウンドの設定を保存することができます。詳細は 23 ページ “Write Sound ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

### Solo Oscillator (ソロ・オシレーター)

このコマンドを選択すると、選択した1つのオシレーターの発音のみになります。この時、他のオシレーターは消音されます。もう一度、このコマンドを選択すると選ぶと消音が解除されます。

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

### Swap LFO (LFO の入れ替え)

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

### Copy Oscillator (オシレーターのコピー)

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

詳細は 24 ページ “Copy Oscillator ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

### Copy FX (エフェクトのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy FX ダイアログ・ボックスが表示されます。サウンド間で、エフェクトの設定をコピーすることができます。詳細は 24 ページ “Copy FX ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

### Copy Drum Kit (ドラム・キットのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy Drum Kit ダイアログ・ボックスが表示されます。異なるドラム・キット設定をコピーすることができます。詳細は 24 ページ “Copy Drum Kit dialog box” をご覧ください。

### Init. Sound (サウンド設定を初期値に戻す)

このコマンドを選択すると、すべてのパラメーターを初期値に戻します。

### Compare (設定の比較)

このコマンドを選択し、チェックが入るとエディットしたパラメーターと比較するために、保存されているパラメーター値が一時的に呼び出されます。この機能が有効なときは、サウンドのパラメーターをエディットすることができません。

またこのときは、ページ画面の上部に “Compare” 表示が点滅します。

## Write Soundダイアログ・ボックス

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

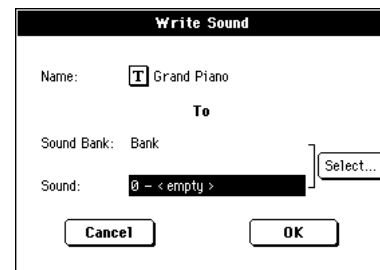
**Warning:** 既存のサウンドにエディットしたサウンドを保存すると、もともとのサウンドの設定は削除され、エディット済みのサウンドが上書きされます。

すでにあるサウンドの設定を削除したくないときは、前もってカードなどに保存してください。

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

**Note:** メディア・モードの Factory Sound Protect パラメーターにチェックが入っているときは、工場出荷時のサウンドは上書きできません。ユーザー・サウンドに保存してください (取扱説明書のメディア・モード “Factory Sound Protect” を参照)。

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



### Name

保存されるサウンドの名前。名前を変更するときは、**T** (テキスト編集) ボタンにタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

### Sound Bank (サウンド・バンク)

サウンドを保存するバンクです。各バンクはパネルの、SOUND/PERFORMANCE キーのうちの 1 つと一致します。TEMPO/VALUE ダイアルで選択します。

### Sound (サウンド位置)

サウンドを保存する場所です。TEMPO/VALUE ダイアルで選択します。

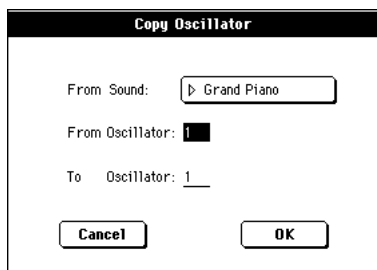
### Select... ボタン

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



## Copy Oscillator ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Copy Oscillator コマンドを選択すると、この画面が表示されます。  
オシレーター間ですべてのパラメーターの設定を、コピーすることができます。



### From Sound

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

### From Oscillator

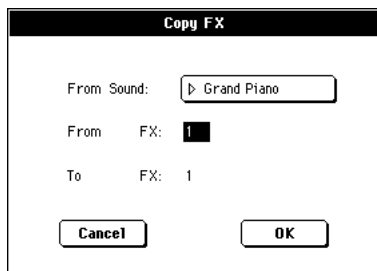
コピー元になるオシレーターを選択します。

### To Oscillator

コピー先になるオシレーターを選択します。

## Copy FX ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Copy FX コマンドを選択すると、この画面が表示されます。  
エフェクト・プロセッサ間で、すべてのパラメーターの設定を、コピーすることができます。



### From Sound

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

### From FX

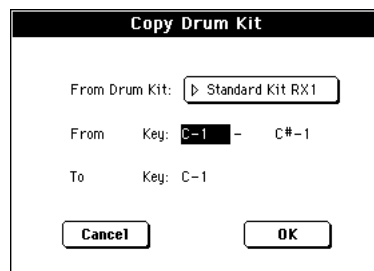
コピー元になるエフェクトを選択します。

### To FX

コピー先になるエフェクトを選択します。

## Copy Drum Kit dialog box

ページ・メニューから Copy Drum Kit コマンドを選択すると、この画面が表示されます。  
ドラム・キットの範囲内のキーから設定をコピーできます。



### From Drum Kit

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

### From Key

コピー元になるする鍵盤範囲を設定します。

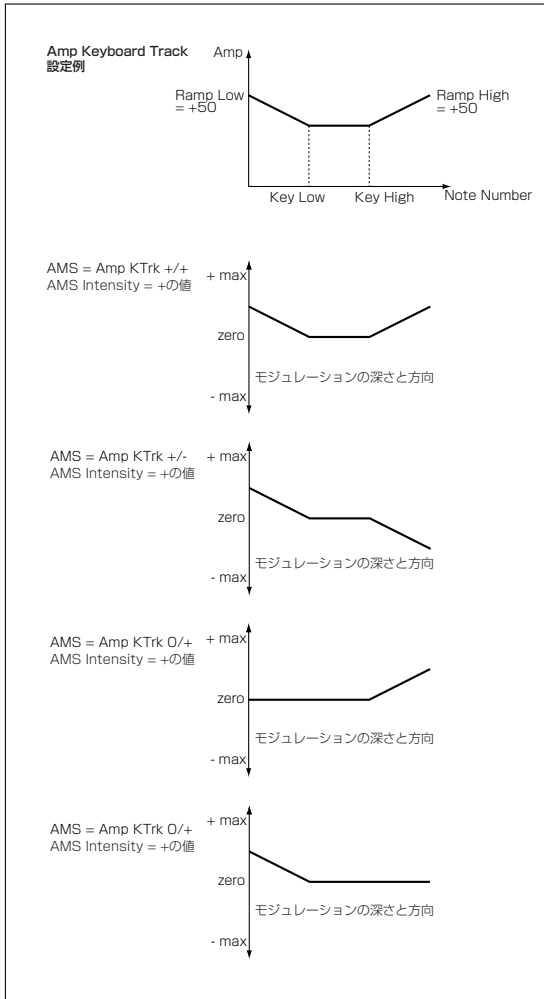
### To Key

コピー先のキーです。ここから上のキーに向かって設定がコピーされます。

## AMS (Alternate Modulation Source) リスト

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

Flt KTrk + / + (Filter Keyboard Track + / + )	+ / +	“Ramp Low”、“Ramp High” の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。
Flt KTrk + / - (Filter Keyboard Track + / - )	+ / -	“Ramp Low” の設定している符号、“Ramp High” の設定している符号の逆 (+ 50 なら - 50、- 50 なら + 50) に従って効果の方向が決まります。
Flt KTrk O/ + (Filter Keyboard Track O/ + )	O/ +	“Ramp Low” の AMS 効果はありません。“Ramp High” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。
Flt KTrk + / O (Filter Keyboard Track + / O)	+ / O	“Ramp Low” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“Ramp High” の AMS 効果はありません。
Amp KTrk + / + (Amp Keyboard Track + / + )		
Amp KTrk + / - (Amp Keyboard Track + / - )		
Amp KTrk O/ + (Amp Keyboard Track O/ + )		
Amp KTrk + / O (Amp Keyboard Track + / O)		



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

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

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

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

# エフェクト

Pa500はアッパー、ロー、スタイル、ソング、パットの各トラックに使用できる4つのエフェクト・プロセッサを内蔵しています。

## ダイナミック・モジュレーション・ソース

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

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

以下の表は、利用できるダイナミック・モジュレーションのソースになります。

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

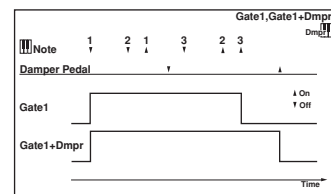
### モジュレーション・ソース ノート

Prta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ
Sostenu: #66	ソステヌート・ペダル
MIDI(CC#67)	
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Tempo	

### ゲート・パラメーターに関する注意

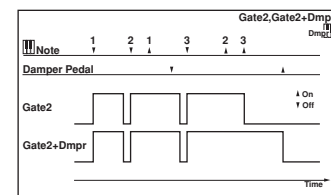
#### Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

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



#### Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Gate1、Gate1+Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Damperでは、47ページ“34: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)”などのEGや、50ページ“38: Stereo Vibrato”などのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Dmprでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)



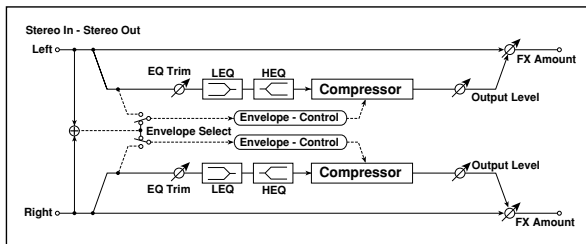
# Dynamics (Dynamic)

## 0: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。

## 1: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	
b	Sensitivity	1...100	感度	
c	Attack	1...100	アタックの強さ	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	
h	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

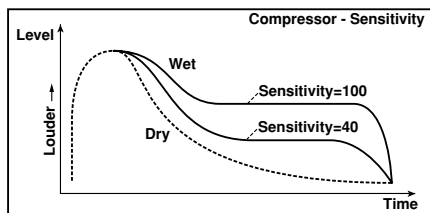
### a: Envelope Select

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

### b: Sensitivity

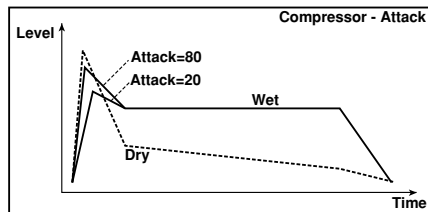
#### g: Output Level

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



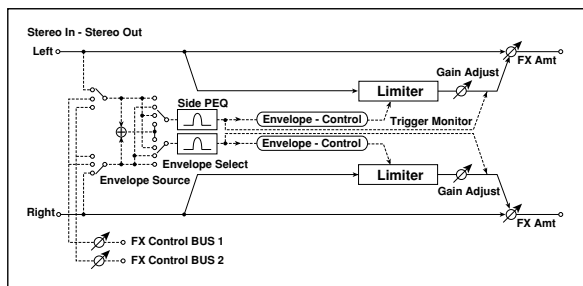
## c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



## 2: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号（リミッターの効き方をコントロールする）にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロール / 独立の選択	
b	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
c	Threshold [dB]	- 40...0	圧縮のかかるレベル	
v	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38... + 24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
f	Amt	- 63... + 63	出力ゲインのモジュレーション量	
	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン / オフ	
g	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え	
	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
h	Gain [dB]	- 18.0... + 18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
h	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Envelope Select

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



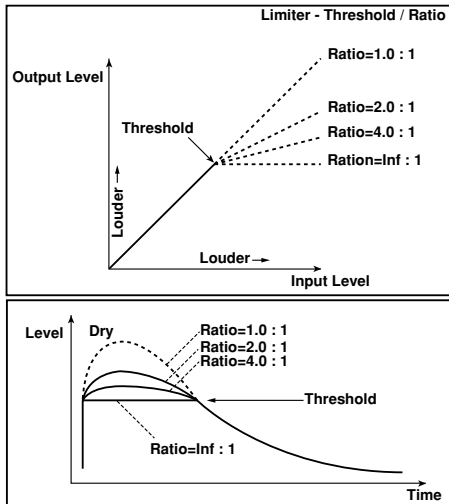
にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル（右チャンネル）の信号のみで同時にコントロールします。L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

**b: Ratio**

**c: Threshold [dB]**

**e: Gain Adjust [dB]**

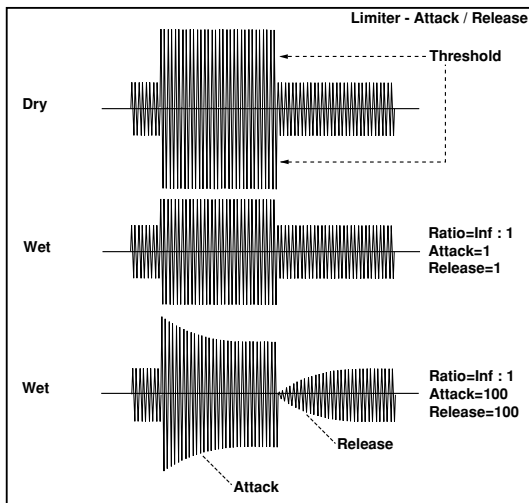
“Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



**d: Attack**

**d: Release**

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



**f: Trigger Monitor**

これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。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。

**f: Side PEQ Insert**

**g: Side PEQ Cutoff [Hz]**

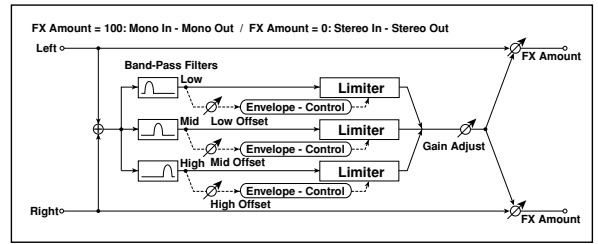
**g: Q**

**g: Gain [dB]**

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

### 3: Multiband Limiter

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



a	Ratio	1.0 : 1..50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	- 40..0	圧縮のかかるレベル	
	Attack	1..100	アタック・タイム	
	Release	1..100	リリース・タイム	
	Low Offset [dB]	- 40..0	低域のトリガー信号のゲイン	
b	Mid Offset [dB]	- 40..0	中域のトリガー信号のゲイン	
	High Offset [dB]	- 40..0	高域のトリガー信号のゲイン	
	Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38.. + 24	出力ゲイン	D <sup>mod</sup>
c	Src	Off... Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 63... + 63	出力ゲインのモジュレーション量	
d	FX Amount	0..100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off... Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**e: Low Offset [dB]**

**f: Mid Offset [dB]**

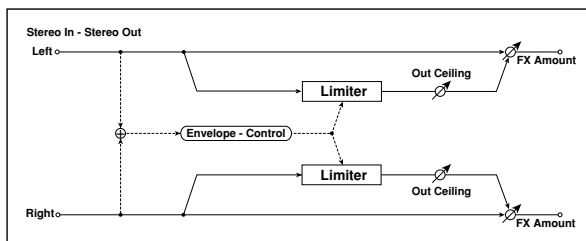
**g: High Offset [dB]**

トリガー信号のゲインを設定します。

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

## 4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

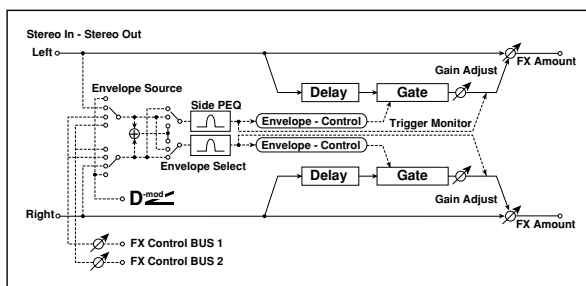
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	- 30.0...0.0	圧縮のかかるレベル	
b	Out Ceiling [dB]	- 30.0...0.0	出力ゲイン	
c	Release [msec]	0.50...1000.0	リリース・タイム	
d	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100...+ 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 5: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope Source	D-mod, Input	D-mod コントロールする / 入力信号をトリガーとして使用 / FX Control Bus1 を使用 / FX Control Bus2 を使用の選択	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロールの選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
	Polarity	+ , -	ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン / オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	- 18.0...+ 18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

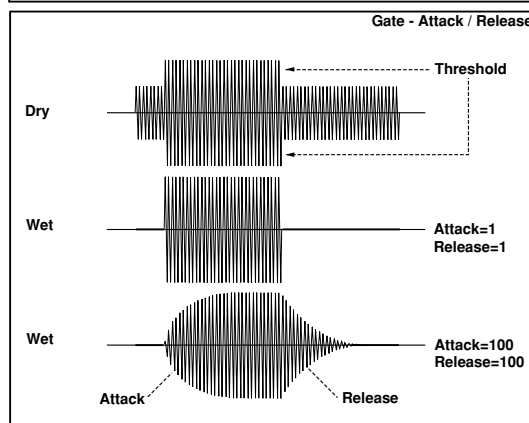
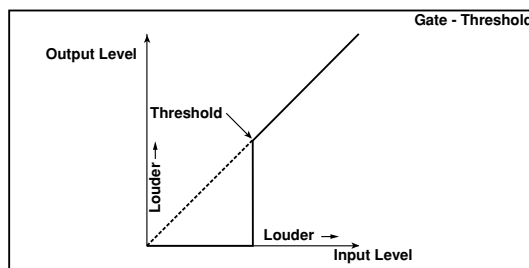
h	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100...+ 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### c: Threshold

### d: Attack

### d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が L/R Mix、L Only または R Only のときにゲートのかかるレベルを設定します。“Attack”、“Release” は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



### c: Polarity

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

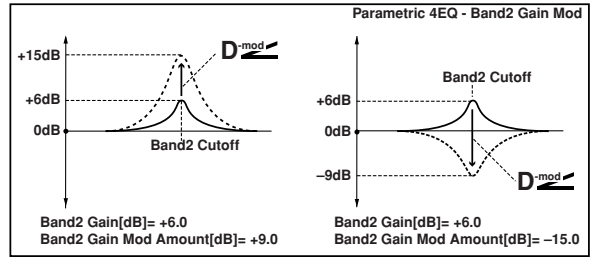
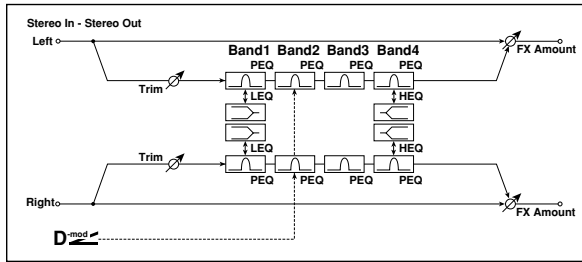
### e: Delay Time [msec]

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

# EQ and Filters (EQ/Filter)

## 6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



### e, f, g, h: Q

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

### d: Band2 Dynamic Gain Src

### d: Amt [dB]

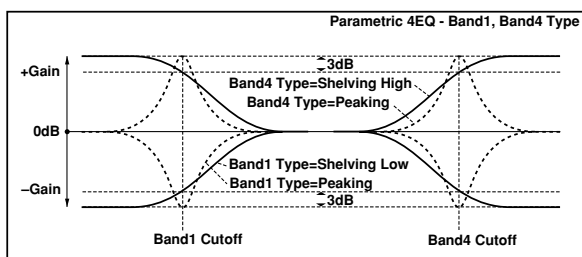
バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt [dB]	-18.0... +18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド2のゲイン	D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド4のゲイン	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### b: Band1 Type

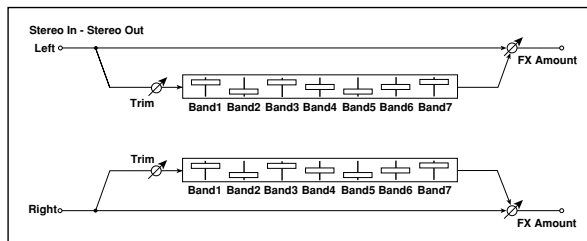
### c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します



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

ステレオ・タイプの 7 バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を 12 通りのタイプに切り替えます。



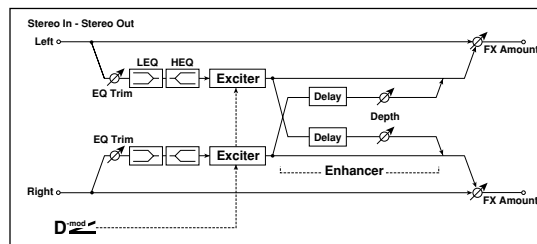
a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択		
	b	Trim	0...100	入力レベル	
	c	Band1 [dB]	- 18.0... + 18.0	バンド 1 のゲイン	
	d	Band2 [dB]	- 18.0... + 18.0	バンド 2 のゲイン	
	e	Band3 [dB]	- 18.0... + 18.0	バンド 3 のゲイン	
	f	Band4 [dB]	- 18.0... + 18.0	バンド 4 のゲイン	
	g	Band5 [dB]	- 18.0... + 18.0	バンド 5 のゲイン	
	h	Band6 [dB]	- 18.0... + 18.0	バンド 6 のゲイン	
	i	Band7 [dB]	- 18.0... + 18.0	バンド 7 のゲイン	
	j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
		Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
		Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示されます。3 つの Graphic 7-Band EQ を直列にし、それぞれを 7:Low、9:Mid、11:High にすると、80Hz から 18kHz までの 21Band のグラフィック・イコライザーが構成できます。

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

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



a	Exciter Blend	- 100... + 100	エキサイター効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エキサイター効果の深さのモジュレーション量	
b	Emphasis Freq	0...70	エキサイターが強調する周波数	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 70... + 70	強調する周波数のモジュレーション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2 バンド・イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Exciter Blend

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

### b: Emphasis Freq

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

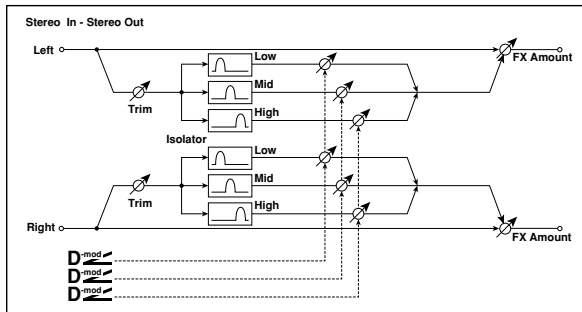
### c: Enhancer Delay L [msec]

### d: Enhancer Delay R [msec]

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

## 9: Stereo Isolator

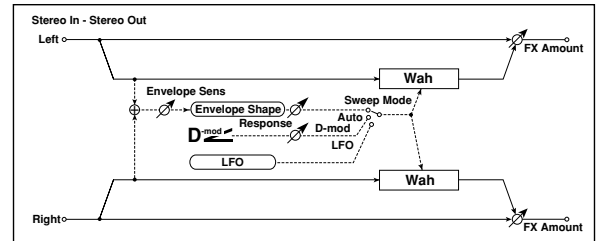
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムのキック、スネア、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



<b>a</b>	Trim	0...100	入力レベル	
<b>b</b>	Low/Mid [Hz]	100...500	低域 / 中域の帯域分割周波数	
<b>c</b>	Mid/High [Hz]	2000...6000	中域 / 高域の帯域分割周波数	
<b>d</b>	Low Gain [dB]	- Inf, - 59... + 12	低域のゲイン	D-mod
	Src	Off...Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 72... + 72	低域ゲインのモジュレーション量	
<b>e</b>	Mid Gain [dB]	- Inf, - 59... + 12	中域のゲイン	D-mod
	Src	Off...Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 72... + 72	中域ゲインのモジュレーション量	
<b>f</b>	High Gain [dB]	- Inf, - 59... + 12	高域のゲイン	D-mod
	Src	Off...Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 72... + 72	高域ゲインのモジュレーション量	
<b>g</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

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

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



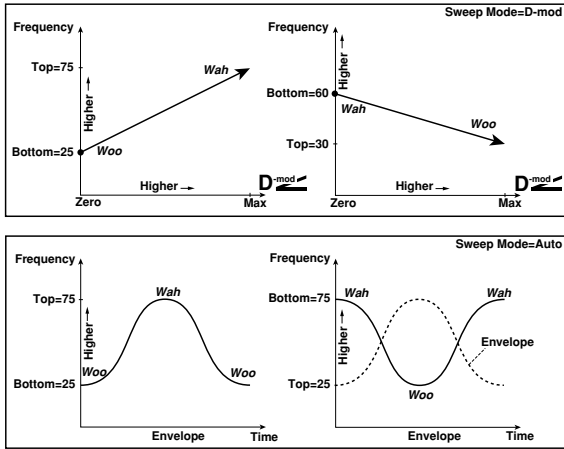
<b>a</b>	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
<b>b</b>	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Respon	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ	
<b>c</b>	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Envelope Shape	- 100... + 100	オート・ワウのスweepカーブ	
<b>d</b>	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
<b>e</b>	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Sync
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
<b>f</b>	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン / オフ	
<b>g</b>	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
<b>h</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



**a: Frequency Bottom**

**a: Frequency Top**

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



**b: Sweep Mode**

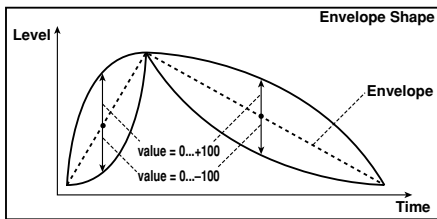
ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を Auto にすると、入力信号の大きさの変化（エンベロープ）によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。“Sweep Mode” を D-mod にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって周期的にスイープします。

**c: Envelope Sens**

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

**c: Envelope Shape**

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



**d: LFO Frequency [Hz]**

**e: MIDI Sync**

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

**e: BPM**

**e: Base Note**

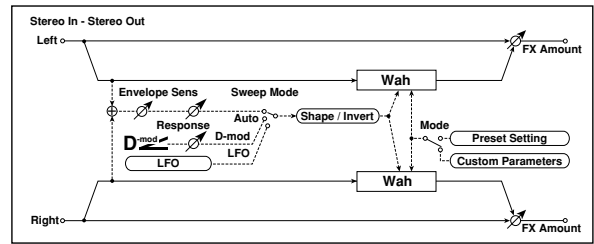
**e: Times**

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

**11: St. Vintage Wah**

**(Stereo Vintage/Custom Wah)**

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



a	Mode	Preset, Custom	プリセット / カスタム設定の選択	
	Shape	- 100... + 100	スイープのカーブ	
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転 / 非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の上限	
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量 (共振の強さ) の下限	
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量 (共振の強さ) の上限	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod, Src=Off のときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪... .	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
h	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Shape**

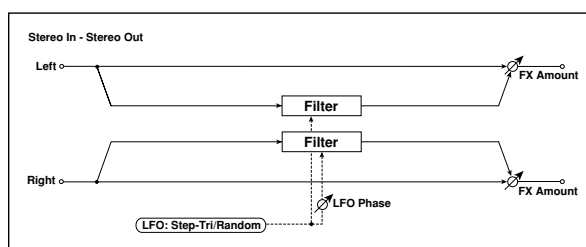
ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

- a: Mode
- b: Frequency Bottom
- b: Frequency Top
- c: Resonance Bottom
- c: Resonance Top

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

## 12: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

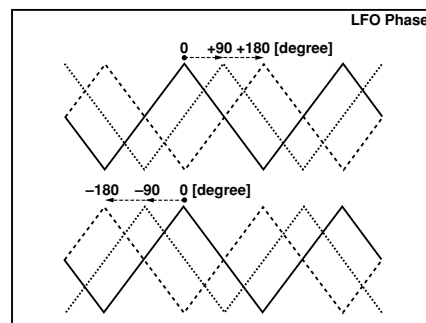
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルタに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルタ発振による特殊効果音が作り出せます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右の LFO の位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	Dmod
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	Dmod
	Amt	- 50.00... + 50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	AJ Sync
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪...◦	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Step Base Note	♪...◦	LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	AJ Sync
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0...100	フィルタの中心周波数	
	Src	Off...Tempo	フィルタの中心周波数のモジュレーション・ソース	
g	Depth	0...100	フィルタ変調の深さ	Dmod
	Src	Off...Tempo	フィルタ変調のモジュレーション・ソース	
h	Amt	- 100... + 100	フィルタ変調のモジュレーション量	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
i	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	Dmod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: LFO Phase [degree]

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



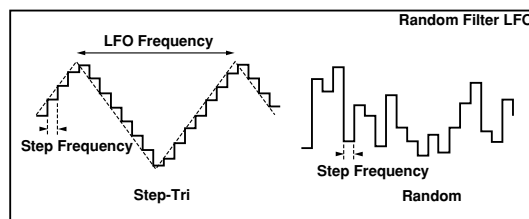
### a: LFO Waveform

### b: LFO Frequency [Hz]

### c: LFO Step Freq [Hz]

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

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



### d: BPM

### e: Step Base Note

### e: Times

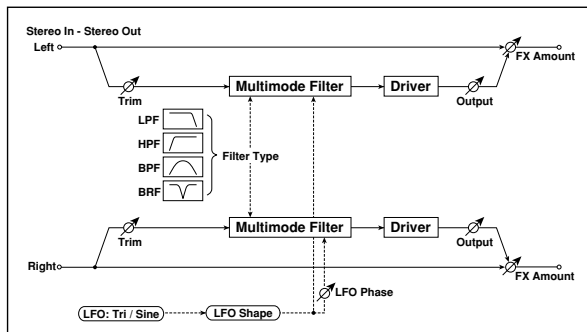
“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ) に対して “Step Base Note” で選んだ音符 (♪ ~ ◦) を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の階段の幅 / ランダム LFO の周期として設定します。

### i: FX Amount

マイナスの値にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

### 13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

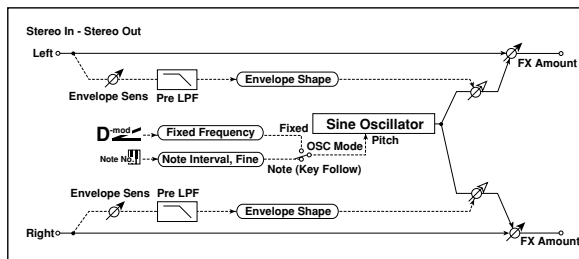
ローパス / ハイパス / バンドパス / バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。



a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cutoff	0...100	カットオフ周波数 (中心周波数)	
	Src	Off...Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	
	Src	Off...Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
	Depth	0...100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
g	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン / オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
h	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーター周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従 / 固定の切り替え	
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
d	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限	
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	
f	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: OSC Mode

#### b: Note Interval

#### b: Note Fine

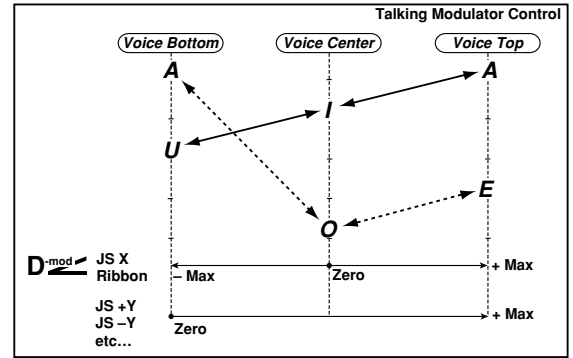
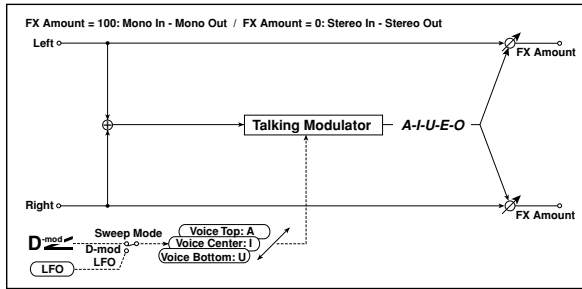
“OSC Mode” では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode” を Note (Key Follow) にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval” では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine” では、セント単位での微調整が可能です。

#### d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

## 15: Talking Modulator

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



### f: Formant Shift

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

### f: Resonance

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

a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによるコントロール / LFOによるコントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音	
f	Formant Shift	- 100... + 100	効果のかかる周波数の高さ	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
h	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	ASync
	BPM	MIDI, 40,00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪...♭	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### c: Voice Top

### d: Voice Center

### e: Voice Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

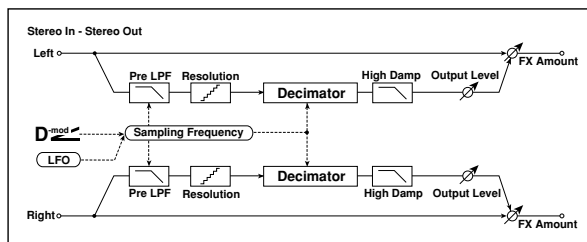
例：“Voice Top”をA、“Voice Center”をI、“Voice Bottom”をUに設定した場合。

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

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

## 16: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k... 48.00k	サンプリング周波数	<b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
c	Amt	- 48.00k... + 48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
	LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFO スピード	<b>D-mod</b>
d	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	<b>Auto</b>
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♯... ...	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
f	Depth	0...100	サンプリング周波数の LFO 変調の深さ	<b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース	
g	Amt	- 100... + 100	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量	
	Resolution	4...24	データのビット長	
h	Output Level	0...100	出力レベル	<b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Amt	- 100... + 100	出力レベルのモジュレーション量	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>D-mod</b>
j	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Pre LPF

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

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

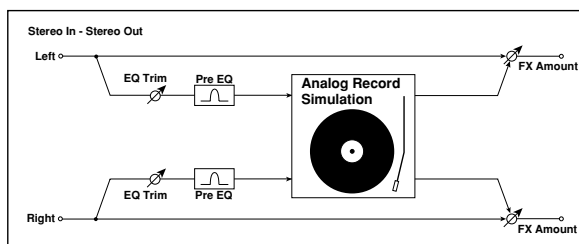
### f: Resolution

#### g: Output Level

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

## 17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

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



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0...100	変調の深さ	
c	Noise Density	0...100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0...100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0...100	ノイズの音量	<b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
e	Amt	- 100... + 100	ノイズの音量のモジュレーション量	
	Click Level	0...100	クリック・ノイズの音量	<b>D-mod</b>
f	Src	Off...Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
g	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre EQ Cutoff [Hz]	300... 10.00k	イコライザーの中心周波数	
h	Q	0.5...10.0	イコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	- 18.0... + 18.0	イコライザーのゲイン	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>D-mod</b>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
j	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

### e: Click Level

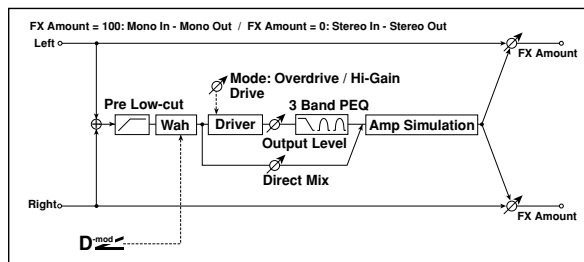
レコード盤の 1 回転につき 1 回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。



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

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

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン / オフ	D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
b	Wah Sweep Range	- 10... + 10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲインディストーションの切り替え	
d	Drive	1...100	歪み具合	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン / オフ	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

### a: Sw

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

"Sw" を Moment にすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

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

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

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン / オフします。

### b: Wah Sweep Range

#### b: Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は "Wah Sweep Src" で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

#### d: Pre Low-cut

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

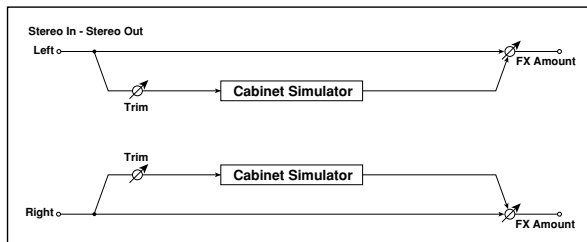
#### d: Drive

#### e: Output Level

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

### 19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

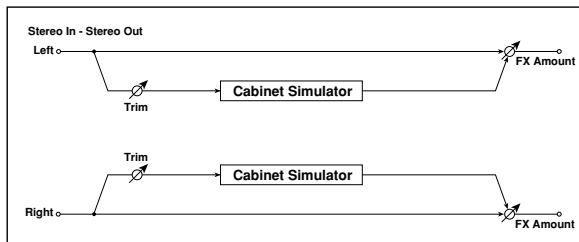
ギターアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル			
b	Type		キャビネットの選択			
		TWEED - 1x12	12インチ x1 のスピーカー、オープン・バックのブルーザーな特性を持つキャビネット			
		TWEED - 4x10	10インチ x 4 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット			
		BLACK - 2x10	10インチ x 2 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット			
		BLACK - 2x12	12インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット			
		VOX AC15 - 1x12	12インチ x 1 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15 のキャビネット			
		VOX AC30 - 2x12	12インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30 のキャビネット			
		VOX AD412 - 4x12	12インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412 のキャビネット			
c	Air	0...100	マイク位置の設定			
		FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>	
		d	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
			Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

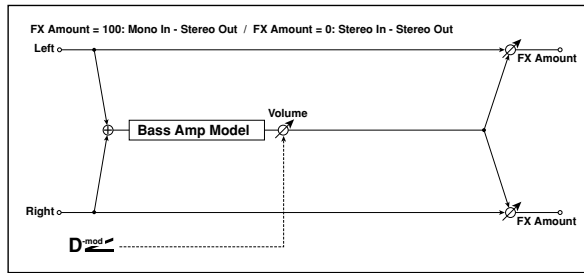
ベースアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル			
b	Cabinet Type		キャビネットの選択			
		LA - 4x10	10インチ x 4 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット			
		MODERN - 4x10	10インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット			
		METAL - 4x10	10インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル			
		CLASSIC - 8x10	10インチ x 8 のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット			
		UK - 4x12	12インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット			
		STUDIO - 1x15	15インチ x 1 のスピーカー、STUDIO コンボ・キャビネット			
		JAZZ - 1x15	15インチ x 1 のスピーカー、JAZZ コンボ・キャビネット			
		VOX AC100 - 2x15	15インチ x 2 のスピーカー、VOX AC100 用キャビネット			
		US - 2x15	15インチ x 2 のスピーカー、US 製キャビネット			
		UK - 4x15	15インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット			
c	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>		
		Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照		
		d	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 21: Bass Amp Model

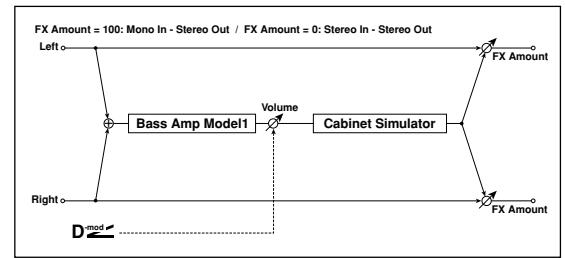
ベースアンプのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO	LA サウンドの代表的なアンプ	Dmod
		JAZZ	JAZZ ベースに愛用されているコンボ・アンプ	
		GOLD PANEL	ゴールドのパネルが目を引き、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ	
		SCOOPED	80年代サウンドの代表的なアンプ	
		VALVE2	ロックに最適な真空管アンプ	
		VALVE	ULTRA LO スイッチを ON にした真空管アンプ	
		CLASSIC	Mid Range の設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ	
b	Volume	0...100	出力レベル	Dmod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル	
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定	
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル	
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	Dmod
	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

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

ベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択	Dmod	
		Volume	0...100		出力レベル
		Src	Off...Tempo		出力レベルのモジュレーション・ソース
b	Amt	- 100... + 100	出力レベルのモジュレーション量		
	c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル		
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定		
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル		
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)		
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ		
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選	Dmod	
		FX Amount	0...100		ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
		Src	Off...Tempo		27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
i	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Amp Type

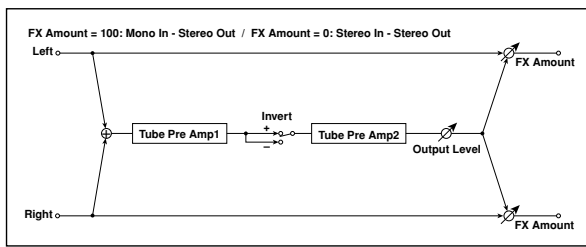
h: Cabinet Type

推奨組み合わせ

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

### 23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

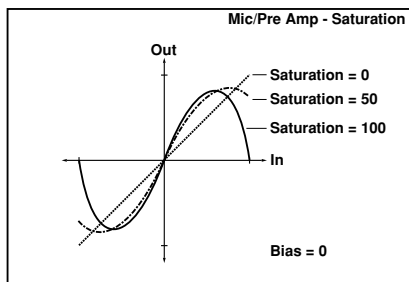
2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管の持つ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
b	Tube1 Gain [dB]	- 24.0... + 24.0	1 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	1 段目の入出力特性の設定	
c	Tube1 Bias	0...100	1 段目のバイアス電圧の設定	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン / オフ	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
f	Tube2 Gain [dB]	- 24.0... + 24.0	2 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	2 段目の入出力特性の設定	
g	Tube2 Bias	0...100	2 段目のバイアス電圧の設定	
h	Tube2 Output Level [dB]	- 48.0... + 0.0	出力レベル	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

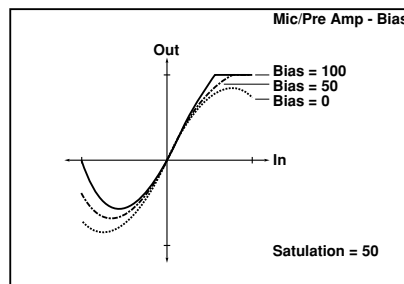
#### b, f: Saturation [%]

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



#### c: Tube1 Bias

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

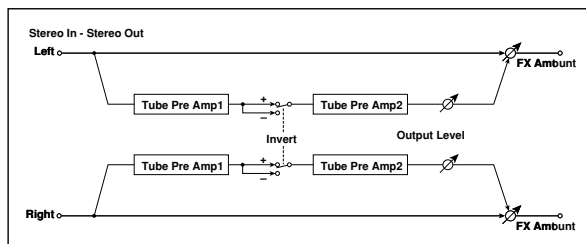


#### d: Tube1 Phase

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

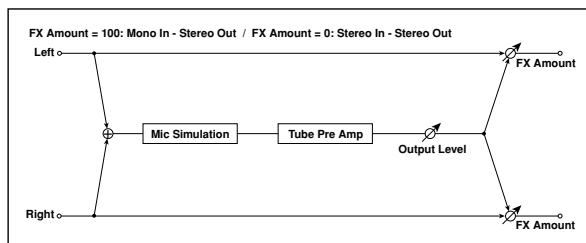
## 24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

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



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

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



a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類を選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング / 距離の設定	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	
d	Tube Gain [dB]	- 24.0... + 24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定	
e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定	
f	Tube Output Level [dB]	- 48.0... + 0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### b: Mic Position

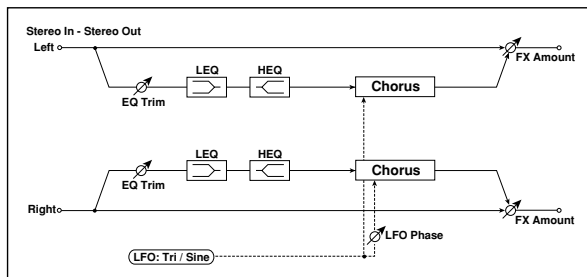
マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。  
Close で最も近く、Far で最も遠くなります。



# Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/FIn Phaser)

## 26: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



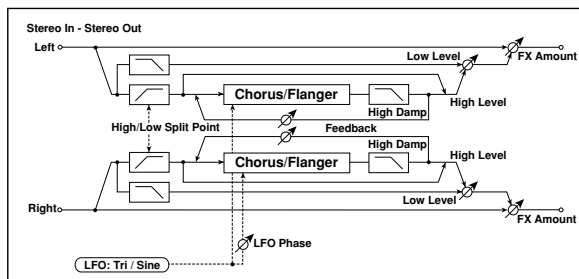
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
d	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**d: L Pre Delay [msec]**  
**d: R Pre Delay [msec]**

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

## 27: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

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



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

**f: High/Low Split Point**

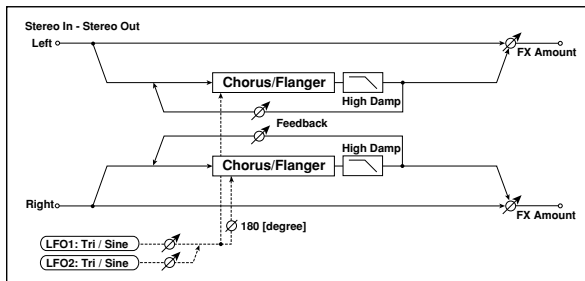
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

**g: Feedback**

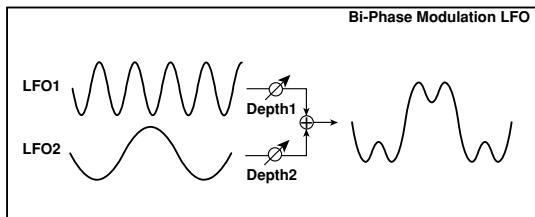
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

## 28: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

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

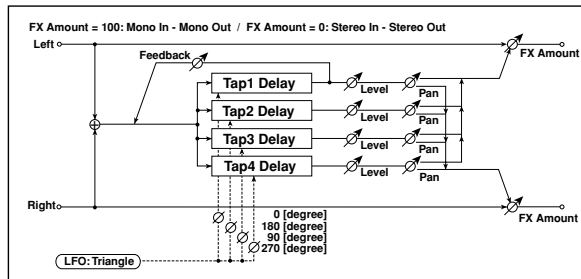


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1 波形	
	LFO2	Triangle, Sine	LFO2 波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右のLFOの位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO1 スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	LFO1 スピードのモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO2 スピード	
	Amt	-30.00...+30.00	LFO2 スピードのモジュレーション量	
d	Depth1	0...100	LFO1 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO1 変調の深さのモジュレーション量	
e	Depth2	0...100	LFO2 変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO2 変調の深さのモジュレーション量	
f	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	FX Amount	-100...0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



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

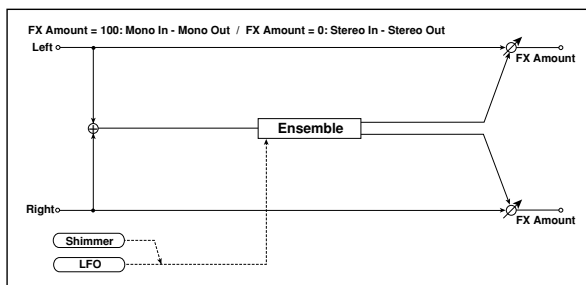
LFO位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ1 (LFO位相=0度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ1の出力レベル	
c	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1のステレオ定位	
	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ2 (LFO位相=180度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ	
d	Level	0...30	タップ2の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2のステレオ定位	
	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ3 (LFO位相=90度)のディレイ・タイム	
e	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ3の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3のステレオ定位	
f	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ4 (LFO位相=270度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ4の出力レベル	
g	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ4のステレオ定位	
	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
h	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	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
i	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 30: Ensemble

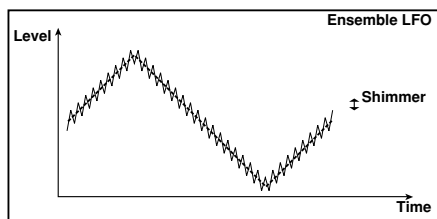
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO 波形のゆらぎの量	
d	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

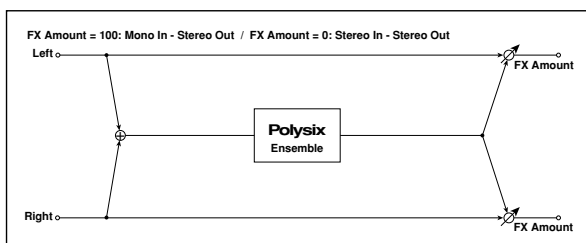
#### c: Shimmer

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



### 31: Polysix Ensemble

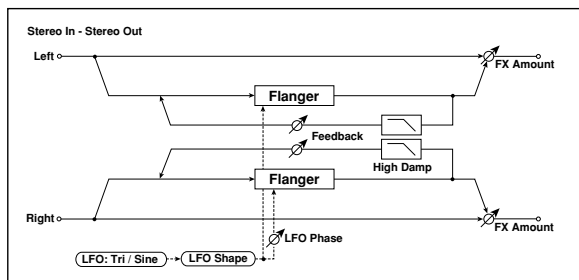
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



a	Depth	0...100	効果の深さ	
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	効果の深さのモジュレーション量	
b	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 32: Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFO をずらして広がりをごコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右のLFO の位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
g	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
h	FX Amount	- 100...0... 100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### g: Feedback

#### h: FX Amount

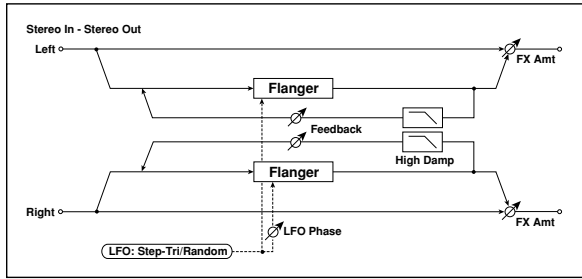
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback” が+の値のときには“FX Amount” も+の値に、“Feedback” が-の値のときには“FX Amount” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

#### g: High Damp [%]

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

### 33: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

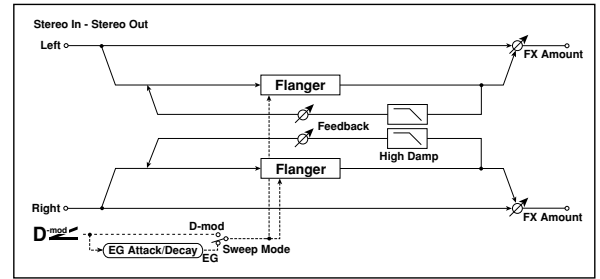
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



<b>a</b>	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
<b>b</b>	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右の LFO の位相差	
<b>c</b>	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
<b>d</b>	LFO Step Freq [Hz]	0.05... 50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	D-mod
	Step Amt	- 50.00... + 50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
<b>e</b>	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	4Step
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪... x1...x32	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
<b>f</b>	Step Base Note	♪... x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	4Step
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	
<b>g</b>	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
<b>h</b>	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
<b>i</b>	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

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

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



<b>a</b>	L Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Dly Top [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
<b>b</b>	R Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Dly Top [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
<b>c</b>	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	D-mod
<b>d</b>	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード	
<b>e</b>	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
<b>f</b>	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
<b>g</b>	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### c: Sweep Mode

#### c: Src

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

“Src” でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gate などになると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode” を D-mod にすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは “Src” で選択します。

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

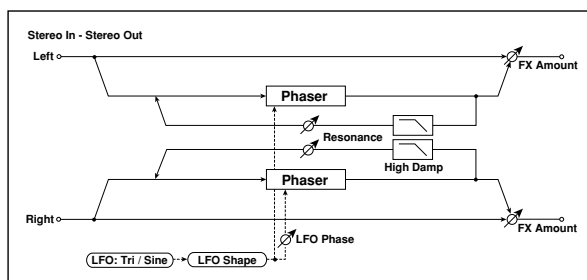
#### d: EG Attack

#### d: EG Decay

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

### 35: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右のLFOの位相差	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
c	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	A <sup>sync</sup>
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪... <sub>4</sub>	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
f	Amt	- 100... + 100	LFO 変調のモジュレーション量	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D <sup>mod</sup>
h	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
j	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**h: Resonance**

**i: FX Amount**

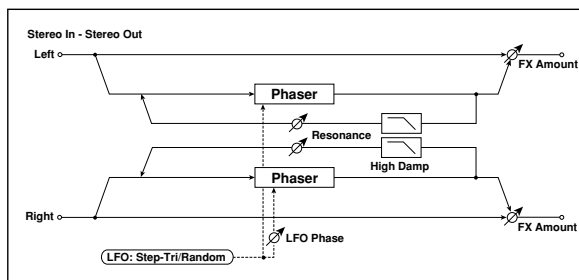
“Resonance” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance” が+の値のときには“FX Amount”も+の値に、“Resonance” が-の値のときには“FX Amount”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

**h: High Damp [%]**

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

### 36: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

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

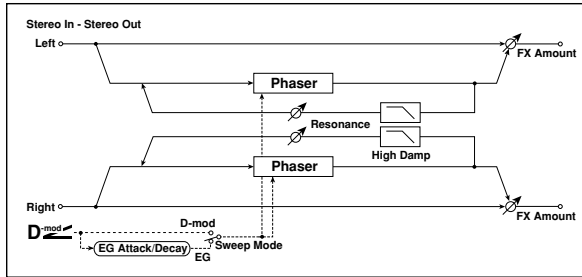


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
c	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
	LFO Step Freq [Hz]	0.05... 50.00	LFO ステップ・スピード	D <sup>mod</sup>
d	Amt	- 50.00... + 50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	A <sup>sync</sup>
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪... <sub>4</sub>	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の種類	
e	Step Base Note	♪... <sub>4</sub>	LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	A <sup>sync</sup>
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
g	Amt	- 100... + 100	LFO 変調のモジュレーション量	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
h	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
i	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



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

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

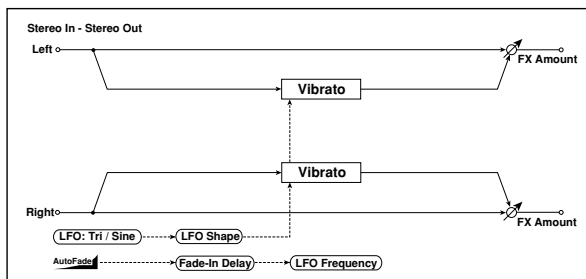


a	L Manu Bottom	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	L Manu Top	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
b	R Manu Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	R Manu Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG を スタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時は フェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	D-mod
d	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード	
e	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
g	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

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

## 38: Stereo Vibrato

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



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
b	Fade-In Rate	1...100	フェード・インのスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
c	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
f	Depth	0...100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さ	
	Amt	- 100... + 100	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: AUTOFADE Src

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

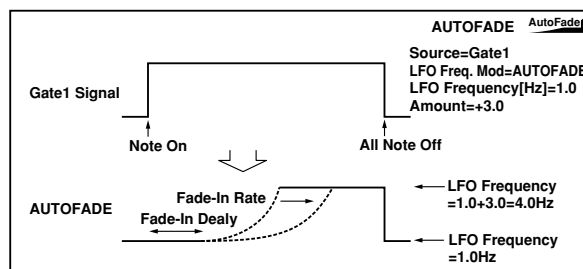
"LFO Frequency Mod" を AUTOFADE にすると、"AUTOFADE Src" で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。"MIDI Sync" を On にすると、使用できません。

"Fade-In Rate" は、フェード・インのスピードの設定です。"Fade-In Delay" では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

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

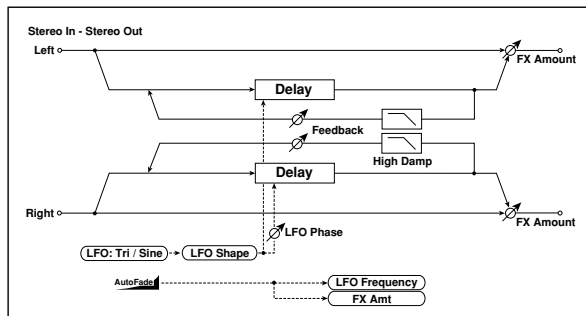
"AUTOFADE Src" Gate 1, "LFO Frequency Mod" AUTOFADE, "LFO Frequency [Hz]" 1.0, "Amt" 3.0

"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。



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

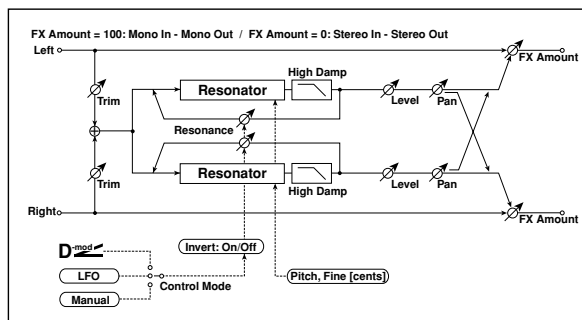
オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりコントロールすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Dmod
	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Rate	1...100	フェード・インのスピード	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/オートフェードの切り替え	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションの D-mod/オートフェードの切り替え	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
d	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右の LFO の位相差	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFO スピード	Dmod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Depth	0...200	LFO 変調の深さ	
h	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照		
Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

### 40: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod 時のボイス 1 と 2 のコントロールの反転	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFO スピード	
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	A/B
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♯...♭	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
d	Mod. Depth	- 100... + 100	LFO/D-mod による共振の強さのコントロール量	
	Trim	0...100	レゾネーターへの入力レベル	
	Voice 1: Pitch	C0...B8	ボイス 1 の共振する音程	
e	Fine [cents]	- 50... + 50	ボイス 1 の共振する音程の微調整	
	Level	0...100	ボイス 1 の出力レベル	
	Voice 1: Resonance	- 100... + 100	Control Mode=Manual 時のボイス 1 の共振の強さ	
f	High Damp [%]	0...100	ボイス 1 の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 1 の定位	
	Voice 2: Pitch	C0...B8	ボイス 2 の共振する音程	
g	Fine [cents]	- 50... + 50	ボイス 2 の共振する音程の微調整	
	Level	0...100	ボイス 2 の出力レベル	
	Voice 2: Resonance	- 100... + 100	Control Mode=Manual 時のボイス 2 の共振の強さ	
h	High Damp [%]	0...100	ボイス 2 の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 2 の定位	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照		
Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

**a: Control Mode**

**f: Voice 1: Resonance**

**h: Voice 2: Resonance**

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

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

“Control Mode” を D-mod にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースを JS X または Ribbon にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

**a: LFO/D-mod Invert**

“Control Mode” を LFO または D-mod のとき、コントロールの位相をボイス 1 と 2 とで反転させます。ボイス 1 で設定した音程（レゾナンスが+の値）に対し、ボイス 2 はオクターブ下（レゾナンスが-の値）で共振します。

**f: Voice 1: Pitch**

**f: Fine [cents]**

**h: Voice 2: Pitch**

**h: Fine [cents]**

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

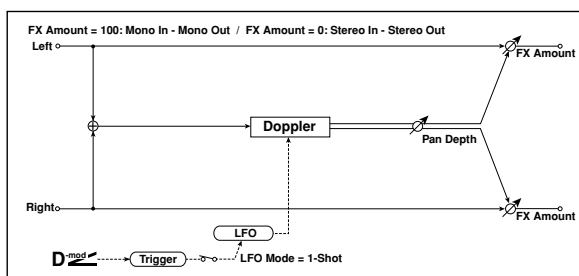
**g: High Damp [%]**

**i: High Damp [%]**

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

**41: Doppler**

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



<b>a</b>	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFO の動作モードの切り替え	
	Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース	
<b>b</b>	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop 時の LFO リセットのなし / ありの切り替え	
<b>c</b>	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
<b>d</b>	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
<b>e</b>	Pitch Depth	0...100	通りすぎる時のピッチの変化量	
	Src	Off...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
<b>f</b>	Pan Depth	- 100... + 100	通りすぎる時の定位の変化量	
	Src	Off...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	定位の変化量のモジュレーション量	
<b>g</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: LFO Mode**

**a: Src**

**b: LFO Sync**

“LFO Mode” は、LFO の動作モードを切り替えます。“Mode” を Loop にすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき “LFO Sync” が On ならば “Src” で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに LFO がリセットされます。

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

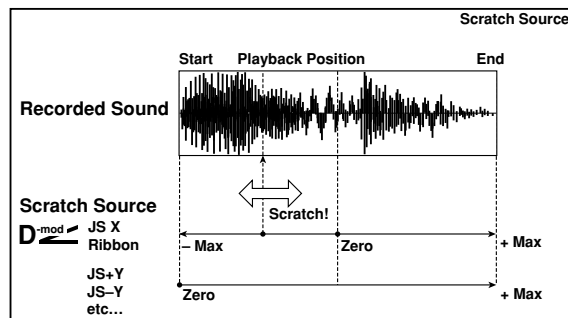
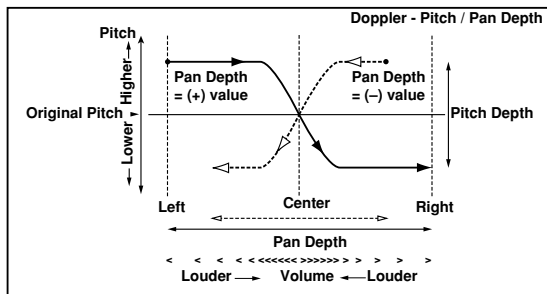
“Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上になるときにトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

**e: Pitch Depth**

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

**f: Pan Depth**

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



**c: Envelope Select**

**c: Src**

**d: Threshold**

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

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

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

**e: Response**

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

**f: Direct Mix**

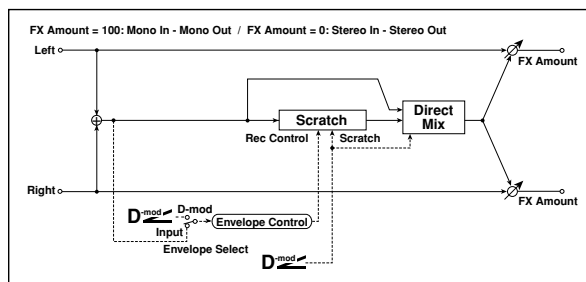
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

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

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

**42: Scratch**

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



a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
b	Response	0...100	Scratch Src に対する反応の速さ	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input 時の録音を開始するレベル	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

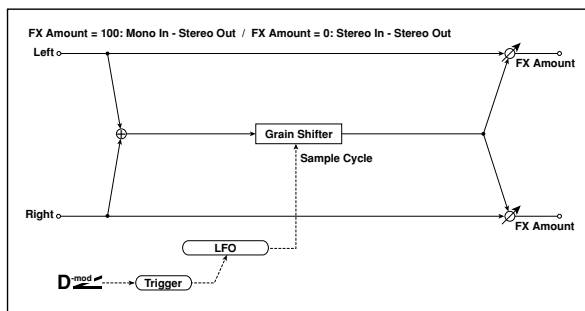
**a: Scratch Source**

**b: Response**

“Scratch Source” では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。

### 43: Grain Shifter

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

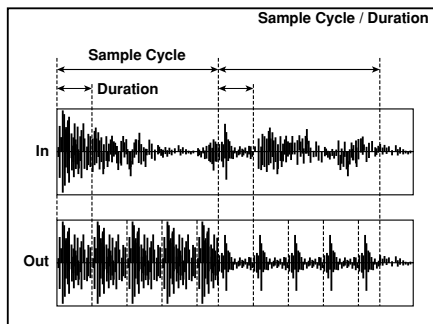


a	Duration	0...100	波形の長さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	波形の長さのモジュレーション量	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期	
c	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定		
Base Note	♪... ...	LFO スピードを指定する音符の種類		
Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数		
e	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: Duration

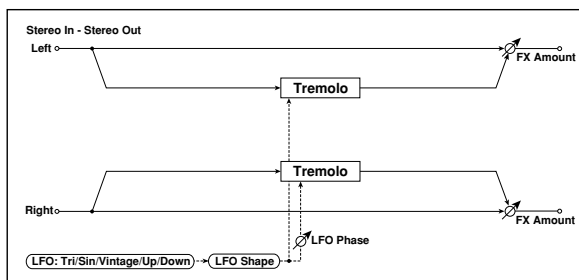
#### c: LFO Sample Cycle [Hz]

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



### 44: Stereo Tremolo

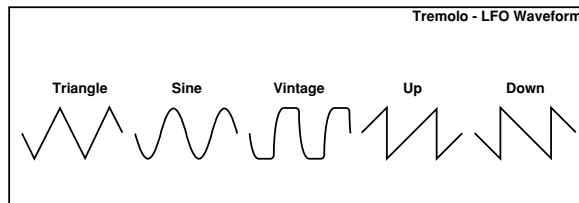
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、  
左右の LFO をずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形	D <sup>mod</sup>
	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右の LFO の位相差	D <sup>mod</sup>
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	A <sup>sync</sup>
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪... ...	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	変調の深さのモジュレーション量	
f	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: LFO Waveform

LFO の波形を選択します。Vintage は、ギター・アンプのトレ  
モロの特性をシミュレートしています。



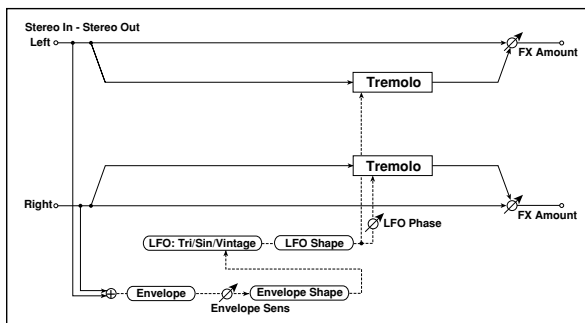
#### b: LFO Phase [degree]

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



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

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



a	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	- 100... + 100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO 波形	
	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右の LFO の位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Envelope Amount [Hz]	- 20.00... + 20.00	入力信号の大きさによる LFO スピードの変化量	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Envelope Amount	- 100... + 100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	
f	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**d: LFO Frequency [Hz]**

**d: Envelope Amount [Hz]**

**e: Depth**

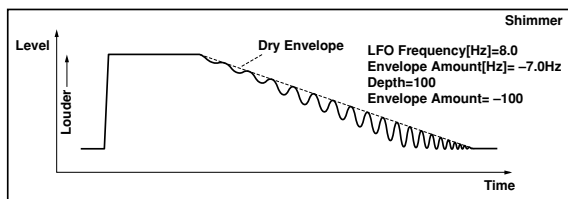
**e: Envelope Amount**

エンベロープ (入力信号の大きさ) によるモジュレーションの設定です。

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

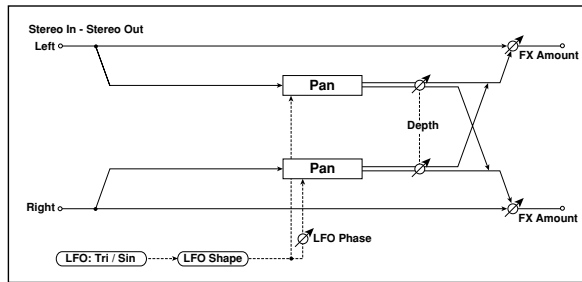
入力が最大るとき 1.0Hz、“Depth” が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、“Depth” が 100 になる場合の設定例

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



### 46: Stereo Auto Pan

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



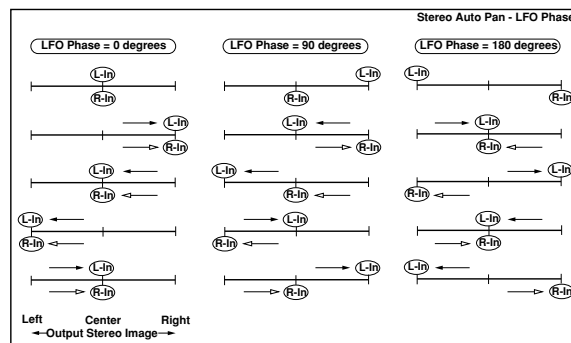
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	左右の LFO の位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	A <sup>sync</sup>
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪...♭	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	D <sup>mod</sup>
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	変調の深さのモジュレーション量	
f	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: LFO Shape**

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

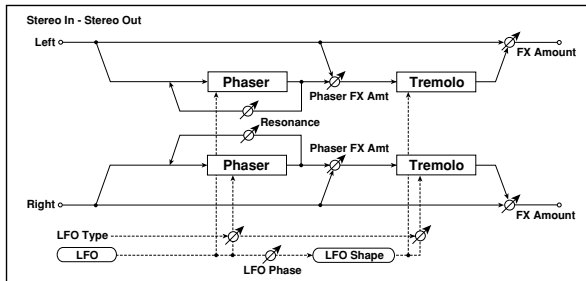
**b: LFO Phase [degree]**

左右の LFO の位相差を設定します。この値を 0 から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけて合いながら動き回ります。+ 180 または - 180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



### 47: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

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



a	Type	Phs - Trml, Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーのLFOタイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [degree]	- 180... + 180	トレモロとフェイザーのLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	- 100... + 100	フェイザーのレゾナンス量	
e	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
f	Phaser Wet/Dry	- Wet, - 2 : 98...Dry... 2 : 98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
g	Tremolo Shape	- 100... + 100	トレモロのLFOを変形させる割合	
	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
h	Amt	- 100... + 100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
i	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Type**

**a: LFO Phase [degree]**

“Type” では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase” では、フェイザーのピークがくるタイミングを

ずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

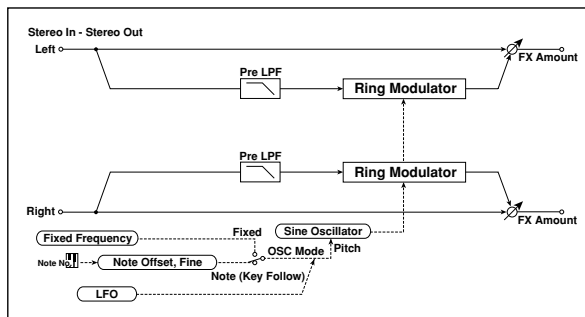
**f: Phaser Wet/Dry**

**i: FX Amount**

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

### 48: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

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



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定 / ノート・ナンバー追従の切り替え	
	Pre LPF	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	
b	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
c	Amt	- 12.00k... + 12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
	Note Offset	- 48... + 48	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差	
d	Note Fine	- 100... + 100	オシレーター周波数の微調整	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号(プリ・ローパス・フィルタ通過後)のミックス	
	Src	Off...Tempo	LFOスピード	
e	Amt	- 20.00... + 20.00	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードのモジュレーション量	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
f	Base Note		MIDI Clockの選択 / テンポの指定	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類	
	LFO Depth	0...100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	
g	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	変調の深さのモジュレーション量	
h	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: OSC Mode**

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

**a: Pre LPF**

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

**b: Fixed Frequency [Hz]**

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

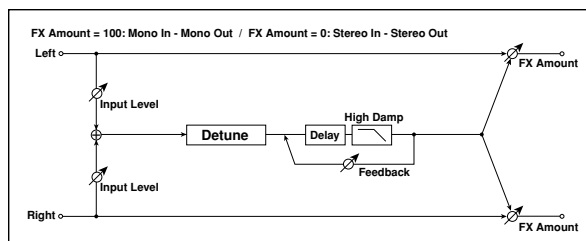
**c: Note Offset**

**c: Note Fine**

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

**49: Detune**

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

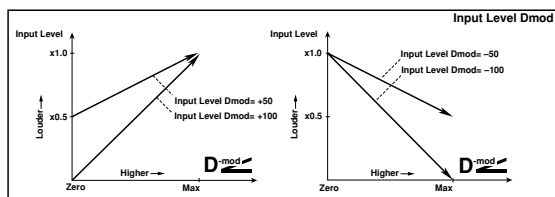


<b>a</b>	Pitch Shift [cents]	- 100... + 100	入力信号とのピッチ差	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	ピッチ差のモジュレーション量	
<b>b</b>	Delay Time [msec]	0...1000	ディレイ・タイム	
<b>c</b>	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
<b>d</b>	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
<b>e</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**d: Input Level Dmod [%]**

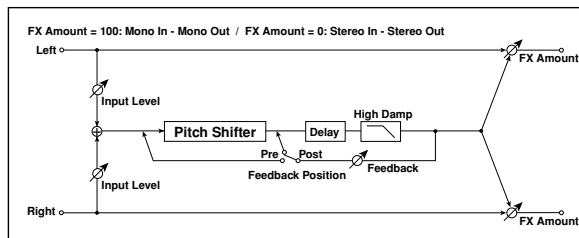
**d: Src**

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



**50: Pitch Shifter**

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



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

**a: Mode**

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slow では音質変化が少なく、Fast では反応速度が速いピッチシフターになります。Medium はその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときは Fast に、大幅にピッチシフトしたいときは Slow に、というように使い分けるとよいでしょう。

**b: Pitch Shift [1/2tone]**

**b: Src**

**b: Amt**

**c: Fine [cents]**

**c: Amt**

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

モジュレーション・ソースは “Pitch Shift” と “Fine” 共通です。

**e: Feedback Position**

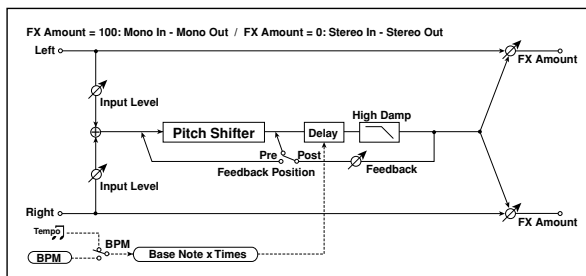
**f: Feedback**

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

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

### 51: Pitch Shifter BPM

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



<b>a</b>	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
<b>b</b>	Pitch Shift [1/2tone]	- 24... + 24	半音単位でのピッチシフト量	<b>Dmod</b>
	Src	Off...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	
<b>c</b>	Fine [cents]	- 100... + 100	セント単位でのピッチシフト量	<b>Dmod</b>
	Amt	- 100... + 100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
<b>d</b>	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	<b>Sync</b>
	Time Over?	--, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
<b>e</b>	Delay Base Note	♪...o	ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
<b>f</b>	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
<b>g</b>	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0... 100	高域の減衰量	
<b>h</b>	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
<b>i</b>	FX Amount	0... 100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**d: BPM**

**e: Delay Base Note**

**e: Times**

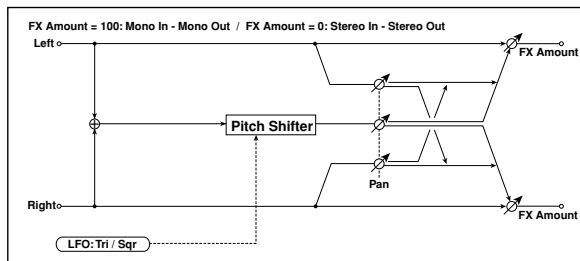
“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ) に対して “Delay Base Note” で選んだ符を “Times” の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

**d: Time Over?**

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

### 52: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアー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。

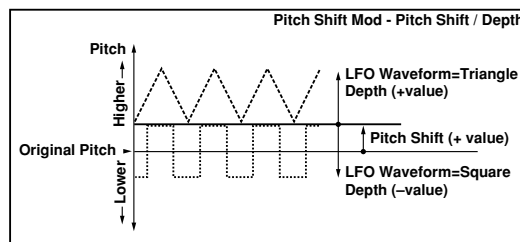


<b>a</b>	Pitch Shift [cents]	- 100... + 100	入力信号とのピッチ差	
<b>b</b>	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO 波形	
<b>c</b>	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	<b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
<b>d</b>	Amt	- 20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	<b>Sync</b>
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
<b>e</b>	Depth	- 100... + 100	ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	<b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
<b>f</b>	Amt	- 100... + 100	変調の深さのモジュレーション量	
	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	
<b>g</b>	FX Amount	0... 100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>Dmod</b>
<b>h</b>	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Pitch Shift [cents]**

**e: Depth**

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。



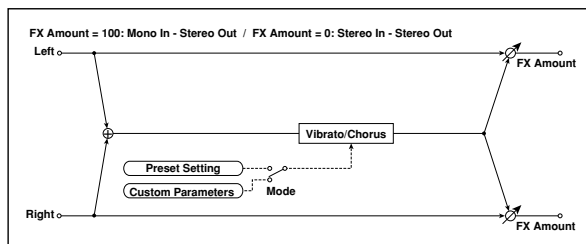
**g: Pan**

**h: FX Amount**

“Pan” では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。L でエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“FX Amount” が 100 の状態で、エフェクトとダイレクト音が 1:1 の割合で出力されます。

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

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



<b>a</b>	Input Trim	0...100	入力レベル	
<b>b</b>	Control Mode	Preset, Custom	プリセット / カスタム設定の選択	
<b>c</b>	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset 時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3はビブラート、C1,C2,C3はコーラスのパリエーション	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース	
	Amt	- 5... + 5	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	
<b>d</b>	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Mode=Preset 時の、ダイレクト音のミックス・レベル	
	Src	Off...Tempo	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量	
<b>e</b>	Custom Depth	0...100	ビブラートの深さ	
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	ビブラートの深さのモジュレーション量	
<b>f</b>	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートのスピード	
	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション量	
<b>g</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**b: Control Mode**

**c: Preset Type**

**d: Custom Mix**

**e: Custom Depth**

**f: Custom Speed [Hz]**

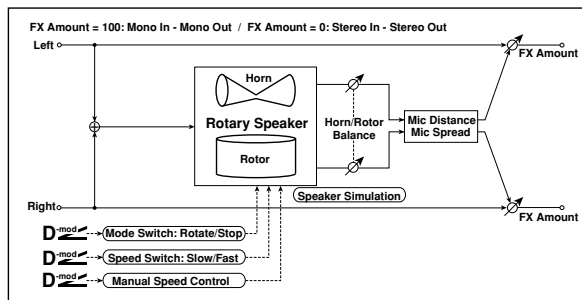
Control Mode=Preset で、c: Preset Type の効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視されます。Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視されます。

**c: Amt**

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

### 54: Rotary Speaker

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



<b>a</b>	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
<b>b</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	
	Src	Off...Tempo	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
<b>c</b>	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
<b>d</b>	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
<b>e</b>	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
<b>f</b>	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
<b>g</b>	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
<b>h</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Mode**

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。

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

一方、“Mode” を Moment にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

**b: Speed Switch**

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え方を選択します。

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



一方、“Mode” を Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

### c: Manual Speed Ctrl

スピーカーの回転スピードをスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl” でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときは Off に設定しておきます。

### d: Horn Acceleration

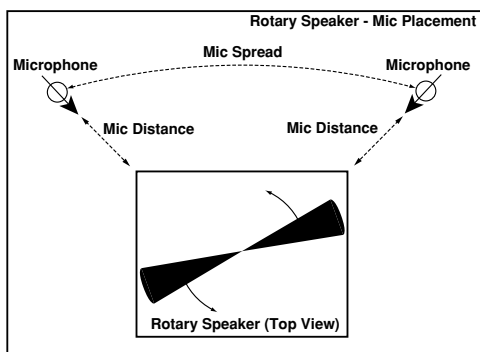
#### e: Rotor Acceleration

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

### g: Mic Distance

#### g: Mic Spread

ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

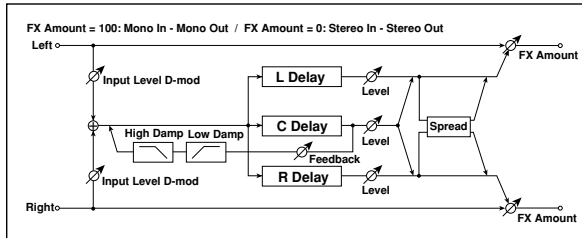




# Delay

## 55: L/C/R Delay

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



a	L Delay Time [msec]	0...2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	- 100... + 100	タップCのフィードバック量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
h	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**e: High Damp [%]**

**e: Low Damp [%]**

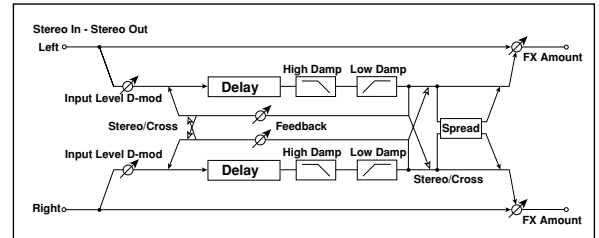
高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

**g: Spread**

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

## 56: Stereo/CrossDelay

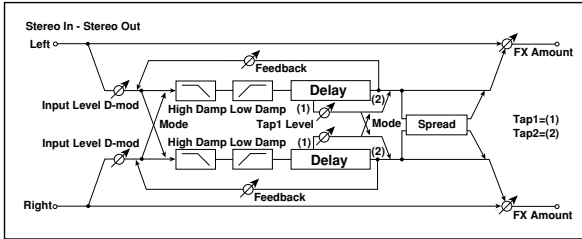
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



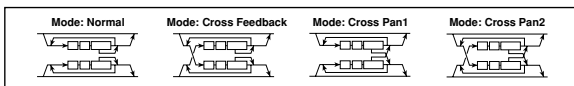
a	Stereo/ Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0... 1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0... 1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量	D <sup>mod</sup>
	Amt R	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	- 50... + 50	エフェクト音の定位する幅	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 57: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

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



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	Tap1 Time [msec]	0.0... 1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0... 1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0... 100	タップ 1 の出力レベル	
e	Feedback (Tap2)	- 100... + 100	タップ 2 のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
f	Amt	- 100... + 100	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量	
	High Damp [%]	0... 100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0... 100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	FX Amount	0... 100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



#### a: Mode

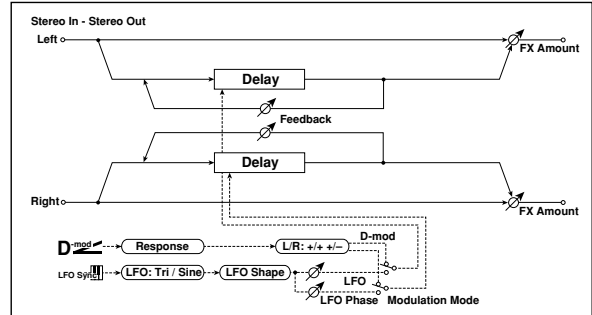
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

#### d: Tap1 Level

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

### 58: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

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



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: + / +, L/R: + / -	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
d	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
	LFO Sync	Off, On	LFO リセットのオン / オフ	
e	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFO スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
h	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
	L LFO Phase [deg]	- 180... + 180	左チャンネルの LFO リセット時の位相	
	L Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
i	R LFO Phase [deg]	- 180... + 180	右チャンネルの LFO リセット時の位相	
	R Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
j	L Delay Time [msec]	0.0... 1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	- 100... + 100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	R Delay Time [msec]	0.0... 1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	- 100... + 100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
l	FX Amount	- 100...0... 100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### b: D-mod Modulation

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

**d: LFO Sync**

**d: Src**

**g: L LFO Phase [deg]**

**h: R LFO Phase [deg]**

“LFO Sync” をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けて LFO をリセットさせることができます。

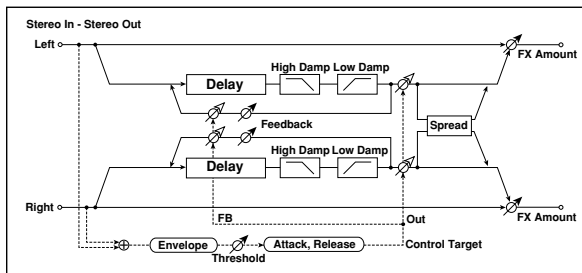
“Src” で LFO をリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で左右の LFO のリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

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

**59: St. Dynamic Delay  
(Stereo Dynamic Delay)**

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



**a: Control Target**

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力レベル / フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

**a: Polarity**

**b: Threshold**

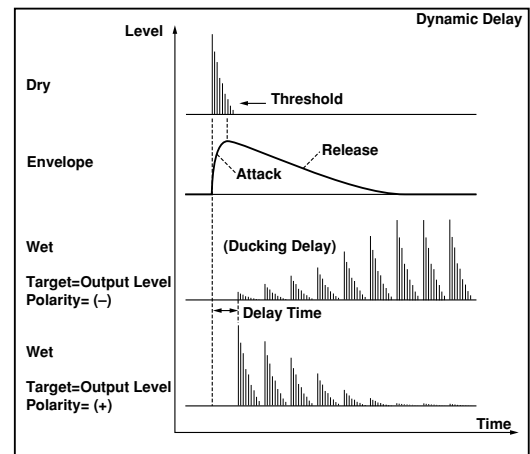
**b: Offset**

**c: Attack**

**d: Release**

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

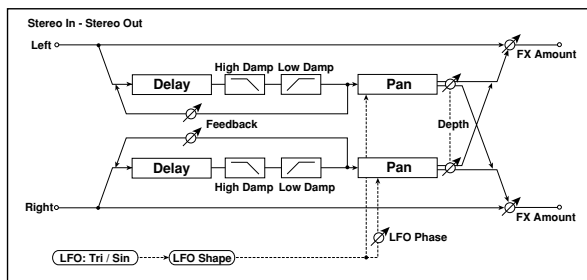
“Polarity” が+の場合 “Control Target” は、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。“Polarity” が-の場合、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値になります。“Attack”、“Release” では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



<b>a</b>	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロール無し / エフェクト音のレベル / フィードバックの切り替え	
	Polarity	+ , -	レベル・コントロールの反転	
<b>b</b>	Threshold	0...100	効果のかかるレベル	
	Offset	0...100	レベル・コントロールのオフセット	
<b>c</b>	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム	
<b>d</b>	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム	
<b>e</b>	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
<b>f</b>	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
<b>g</b>	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
<b>h</b>	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
<b>i</b>	Spread	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅	
<b>j</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 60: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

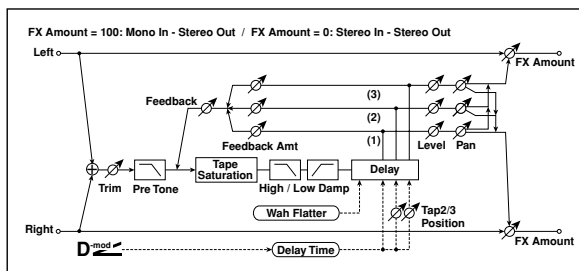
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
e	Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 61: Tape Echo

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



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム (タップ 1)	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-2700...+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ 2 の、タップ 1 ディレイ・タイムに対する割合	
c	Tap3 Position [%]	0...100	タップ 3 の、タップ 1 ディレイ・タイムに対する割合	
d	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 1 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量	
e	Tap2 Level	0...100	タップ 2 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 2 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	
f	Tap3 Level	0...100	タップ 3 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 3 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 3 のフィードバック量	
g	Feedback	0...100	タップ 1、2、3 フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Saturation	0...100	歪み具合	
j	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
k	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
l	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Delay (Tap1) [msec]**

**a: Src**

**a: Amt**

**b: Tap2 Position [%]**

**b: Tap3 Position [%]**

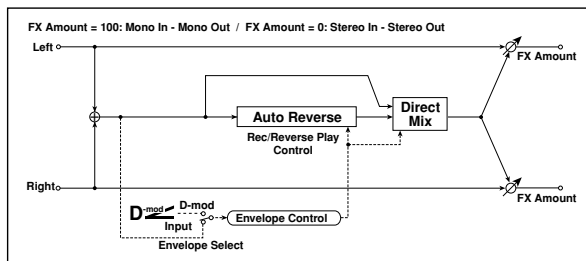
タップ 2、3 のディレイ・タイムは “Delay (Tap1)” に対する割合 (%) で設定します。ダイナミック・モジュレーションで “Delay (Tap1)” を変化させた場合も、タップ 2、3 は同じ割合のまま変化します。

- d: FB Amt
- e: FB Amt
- f: FB Amt
- g: Feedback

Tap1,2,3 からのフィードバック出力はそれぞれ“FB Amt” に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

## 62: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生（テープの逆回転サウンドと同様な効果）するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード	
b	Reverse Time [msec]	20...2640	リバース再生時間の上限	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input 時、録音を開始するレベル	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

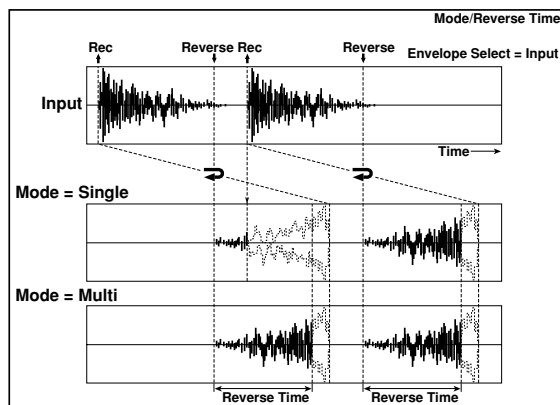
### a: Rec Mode

### b: Reverse Time [msec]

“Rec Mode” を Single にすると、“Reverse Time” は最大 2640msec まで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode” を Multi にすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time” は最大 1320msec に制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode” を Single に、1 音だけ録音するようときは“Rec Mode” を Multi にするとよいでしょう。

“Reverse Time” ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1 音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようときは“Reverse Time” を短めに設定します。



### c: Envelope Select

### c: Src

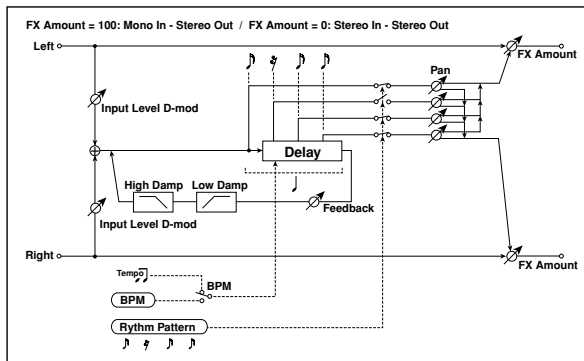
### d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が“Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

### 63: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Rhythm Pattern		リズム・パターン	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	タップ 1 の定位	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	タップ 2 の定位	
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	タップ 3 の定位	
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	タップ 4 の定位	
d	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	フィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

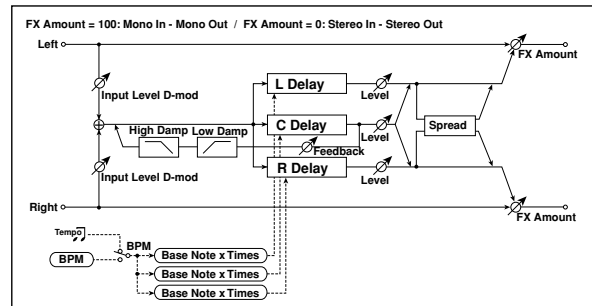
**a: BPM**

**b: Rhythm Pattern**

“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI クロックによるテンポ) で 1 拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern” を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。

### 64: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップ L の出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップ C の出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップ R の出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	- 100... + 100	タップ C のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
f	Amt	- 100... + 100	タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
h	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

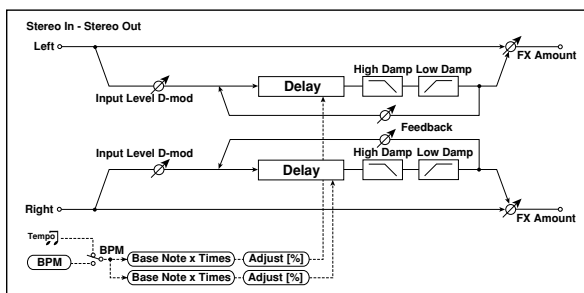
**a: Time Over?**

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。



### 65: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



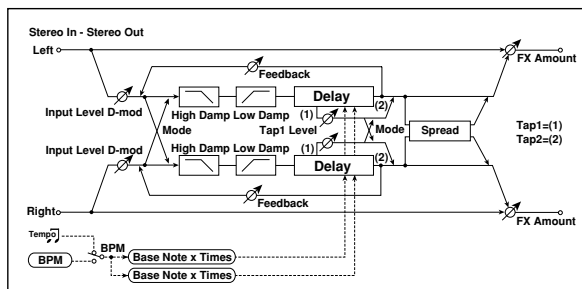
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	- 2.50... + 2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	- 2.50... + 2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2730msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

### 66: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

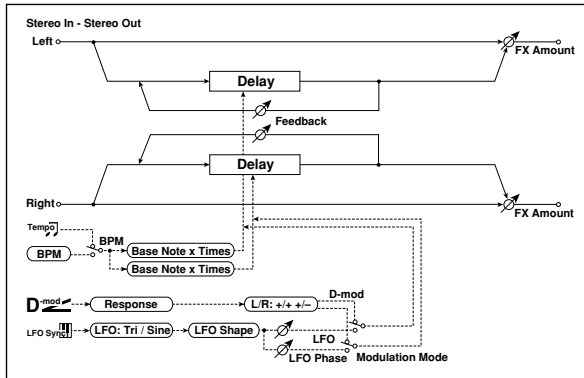
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan 1, Cross Pan 2	左右のディレイの接続の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
b	Time Over? 1	---, OVER!	タップ 1 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	2	---, OVER!	タップ 2 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap 1 Base Note		タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap 2 Base Note		タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	
f	Feedback (Tap2)	- 100... + 100	タップ 2 のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	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	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 67: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することができるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



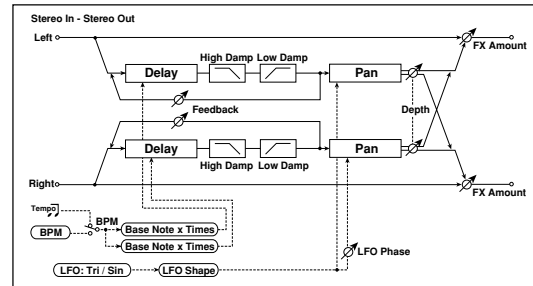
a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: + / +, L/R: + / -	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	D-mod
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
d	LFO Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
	LFO Sync	Off, On	LFO リセットのオン / オフ	
e	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース	D-mod
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	BPM
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Base Note	♪...o	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
g	L LFO Phase [deg]	- 180... + 180	左チャンネルの LFO リセット時の位相	
	Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	- 180... + 180	右チャンネルの LFO リセット時の位相	
	Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
i	BPM(Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	BPM
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
j	L Delay Base Note	♪...o	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	BPM
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	- 100... + 100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	R Delay Base Note	♪...o	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	BPM
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	- 100... + 100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
l	FX Amount	- 100... 0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### i: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2550msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

### 68: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

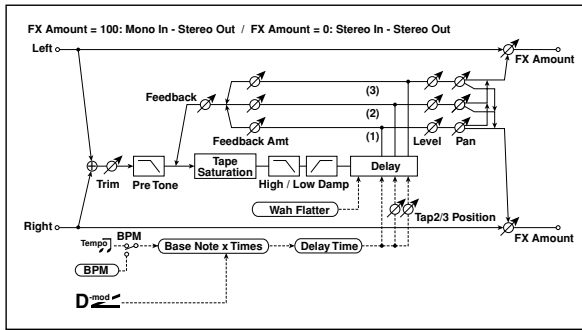
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することができるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	BPM
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	L Delay Base Note	♪...o	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	BPM
c	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量	
d	R Delay Base Note	♪...o	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	BPM
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Feedback	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
f	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
g	Shape	- 100... + 100	LFO 波形を変形させる割合	
	LFO Phase	- 180... + 180	左右の LFO の位相差	
h	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	BPM
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
i	Base Note	♪...o	パンニング・スピードを指定する音符の種類	BPM
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
j	Panning Depth	0...100	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	D-mod
	Src	Off...Tempo	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	
k	Amt	- 100... + 100	パンニング幅	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
l	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 69: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



- a: Tap1 Dmod Src
- b: Tap1 Delay Note
- b: Times
- c: Tap1 Dmod Note
- c: Times

“Tap1 Dmod Src” が Off または 選択されたモジュレーションが 0 のとき、ディレイ・タイムは “Tap1 Delay Note” と “Times” で設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src” で Off 以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに “Tap1 Dmod Note” と “Times” で設定したことになる様に变化します。

### b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5400msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
b	Tap1 Delay Note		ディレイ・タイム (タップ1) を指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイム (タップ1) を指定する音符の数	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap1 Dmod Note		モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
e	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
f	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	- 100... + 100	タップ1のフィードバック量	
g	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	- 100... + 100	タップ2のフィードバック量	
h	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	- 100... + 100	タップ3のフィードバック量	
i	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Saturation	0...100	歪み具合	
l	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
n	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

# Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

## 70: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

## 71: Reverb SmoothHall

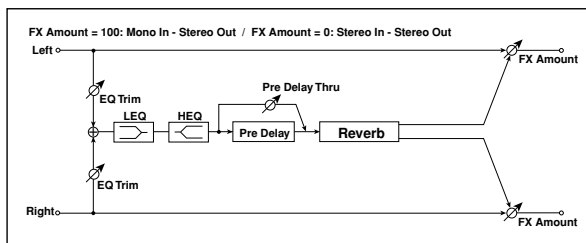
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

## 72: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

## 73: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。



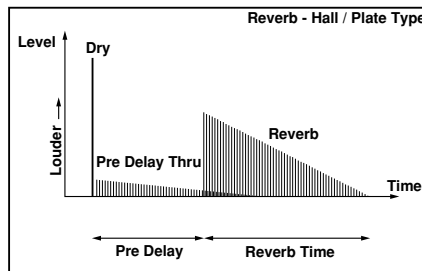
a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### b: Pre Delay [msec]

### b: Pre Delay Thru [%]

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

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

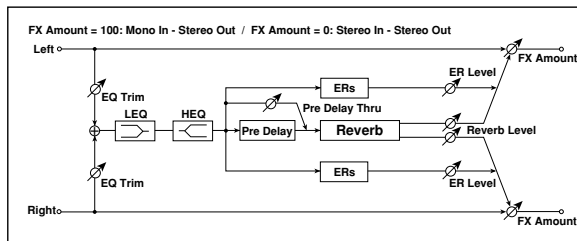


## 74: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

## 75: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

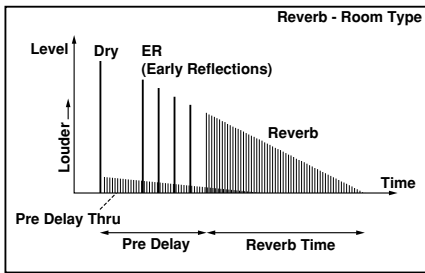


a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	ER Level	0...100	初期反射音のレベル	
d	Reverb Level	0...100	リバーブ・レベル	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
f	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
h	Src	Off...Tempo	27ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### c: ER Level

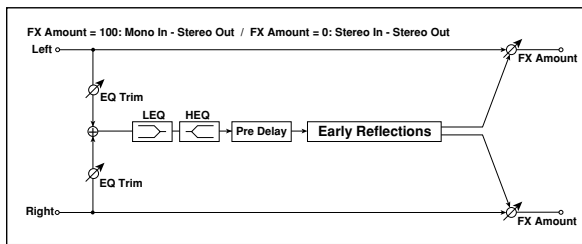
### d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level” を大きくすると固い感じに、“Reverb Level” を大きくすると柔らかい感じになります。



## 76: Early Reflections

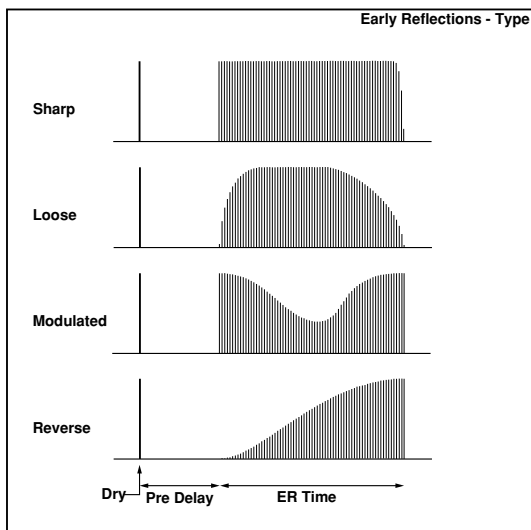
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Type

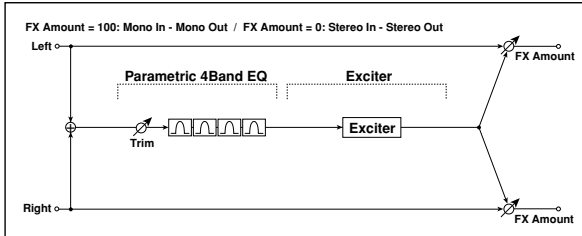
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



# Mono-Mono Serial (Mono-Mono)

## 77: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

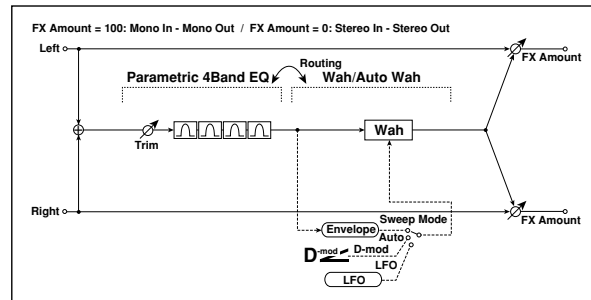
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 1 のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 2 のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 3 のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 4 のゲイン
EXCITER			
f	[X]Exciter Blend	- 100... + 100	エキサイター効果の深さ
g	[X]Emphasis Freq	0...70	強調する周波数
h	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

## 78: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

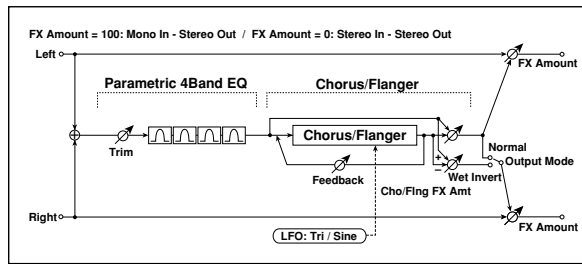


P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
	Routing	P4EQ → Wah, Wah → P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 1 のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 2 のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 3 のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 4 のゲイン
WAH			
f	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース
	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
h	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン / オフ
	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス
i	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量



## 79: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 1 のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 2 のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 3 のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 4 のゲイン
CHORUS/FLANGER			
f	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
g	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	- 100... 0...100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

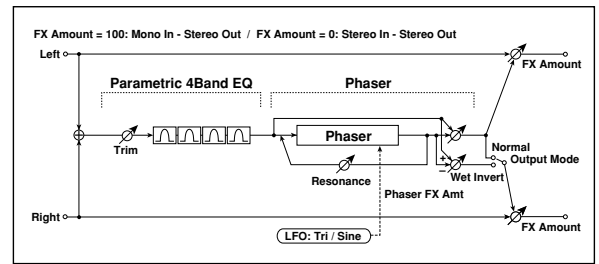
### i: Output Mode

Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

## 80: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

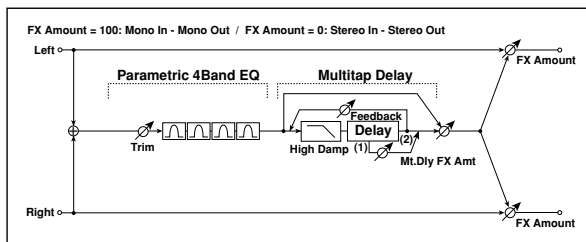
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 1 のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 2 のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 3 のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 4 のゲイン
PHASER			
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量
h	[P]Phaser Wet/Dry	- 100... 0...100	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 81: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ -Multitap Delay)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



#### P4EQ

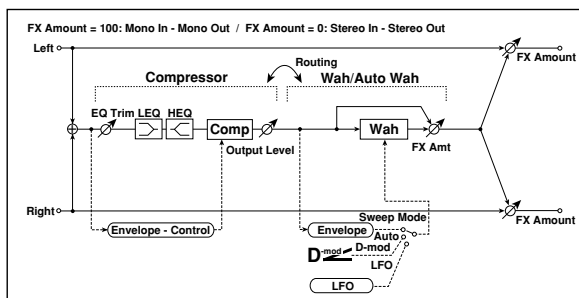
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 1 のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 2 のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 3 のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 4 のゲイン

#### MULTITAP DELAY

f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	- 100... + 100	タップ 2 のフィードバック量
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	0...100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 82: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



#### COMPRESSOR

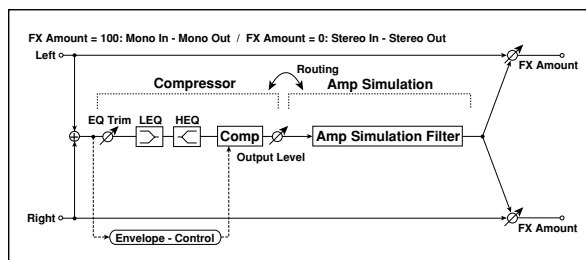
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン

#### WAH

e	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース
g	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
h	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン / オフ
	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス
i	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 83: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

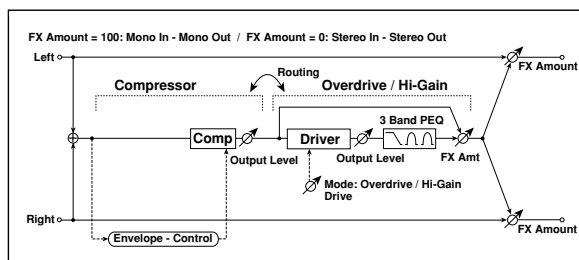
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack Output Level	1...100 0...100	アタックの強さ コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
AMP SIM			
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 84: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

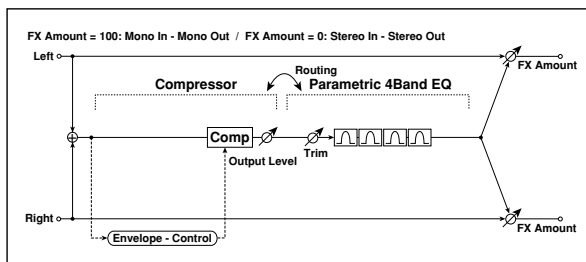
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack Output Level	1...100 0...100	アタックの強さ コンプレッサーの出力レベル
OD/HI-GAIN			
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
d	[O] Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	- 50... + 50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン
	[O] Mid 1 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
f	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 1 のゲイン
	[O] Mid 2 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
g	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 2 のゲイン
	[O] Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス
h	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → OD/ HG, OD/HG → Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 85: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

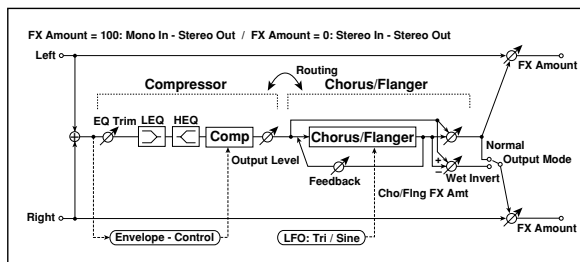
モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
P4EQ			
c	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
d	[E] B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
e	[E] B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
f	[E] B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
g	[E] B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
h	Routing	Comp → P4EQ, P4EQ → Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 86: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
f	[F] Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
g	[F] Cho/Flng Wet/Dry	-100...0...100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

#### h: [F]Output Mode

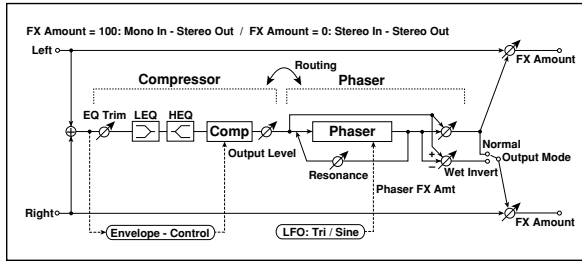
#### i: Routing

“[F]Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

### 87: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

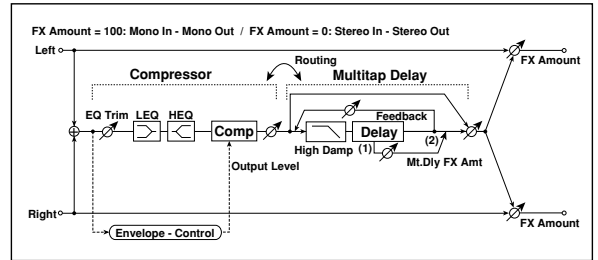
モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
PHASER			
e	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
f	[P] Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量
g	[P] Phaser Wet/Dry	- 100... 0...100	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 88: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

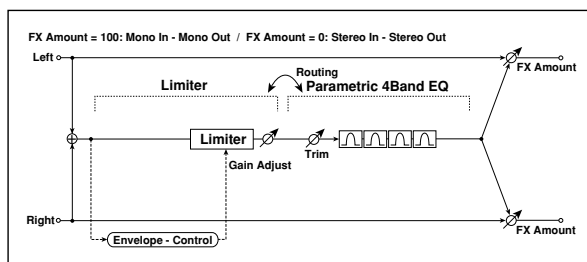
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D] Tap1 Time [msec]	0.0... 1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル
f	[D] Tap2 Time [msec]	0.0... 1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	- 100... + 100	タップ 2 のフィードバック量
g	[D] High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

## 89: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと 4 バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

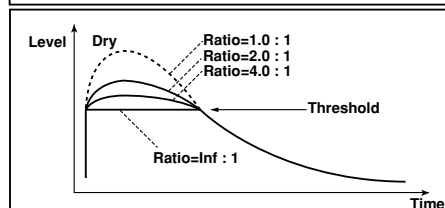
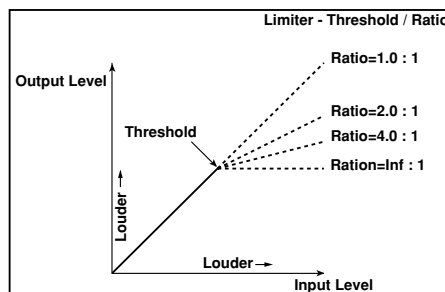


LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	- 40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38... + 24	リミッターの出力ゲイン	
P4EQ				
d	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 1 のゲイン	
f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 2 のゲイン	
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 3 のゲイン	
h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 4 のゲイン	
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>D</b>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: [L]Ratio  
a: Threshold [dB]  
c: [L]Gain Adjust [dB]

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

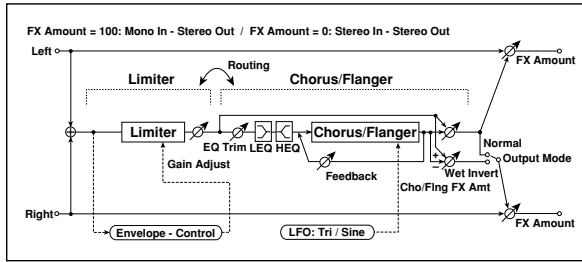
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。





## 90: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

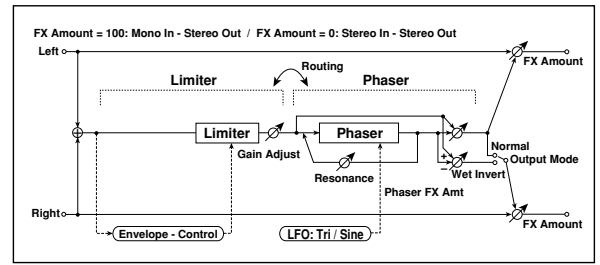
モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	- 40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38... + 24	リミッターの出力ゲイン
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
f	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量
	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	- 100... 0...100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え
	Routing	Limiter → Flanger, Flanger → Limiter	リミッターとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

## 91: Limiter - Phaser

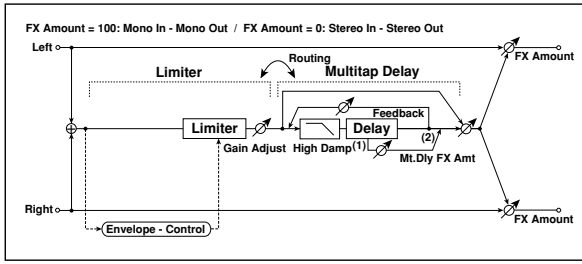
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	- 40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38... + 24	リミッターの出力ゲイン
PHASER			
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02... 20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
e	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
f	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量
	[P]Phaser Wet/Dry	- 100... 0...100	フェイザーのエフェクト・バランス
g	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
h	Routing	Limiter → Phaser, Phaser → Limiter	リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

## 92: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

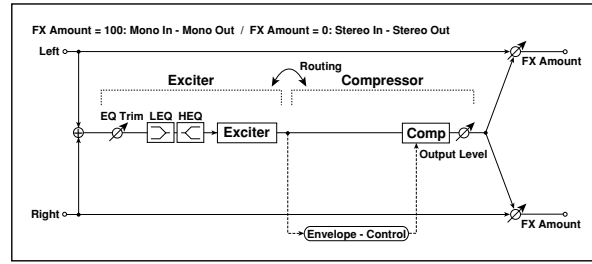
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	- 40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38... + 24	リミッターの出力ゲイン	
MULTITAP DELAY				
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	- 100... + 100	タップ2のフィードバック量	
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	0...100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	<b>D</b>
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>D</b>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 93: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

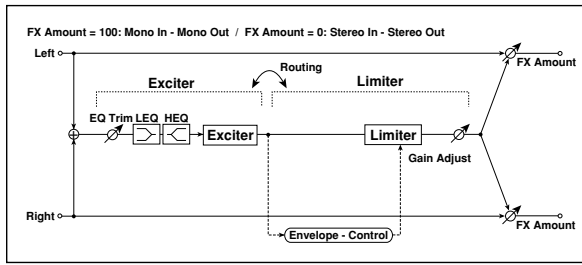
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	- 100... + 100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	
c	[X]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン	
COMPRESSOR				
e	[C]Sensitivity	1...100	感度	
f	[C]Attack Output Level	1...100	アタックの強さ	
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
h	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	<b>D</b>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 94: Exciter - Limiter

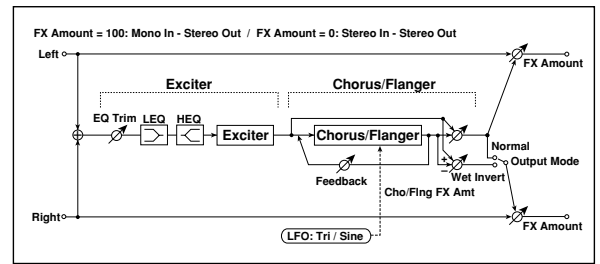
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	- 100... + 100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
LIMITER			
e	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
f	[L]Threshold [dB]	- 40...0	圧縮のかかるレベル
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
h	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38... + 24	リミッターの出力ゲイン
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 95: Exciter - Cho/FIng (Exciter - Chorus/Flanger)

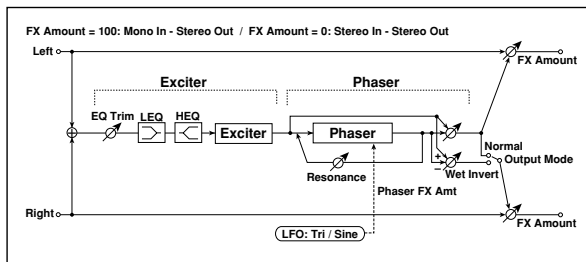
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	- 100... + 100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emp hasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量
g	[F]Cho/FIng Wet/Dry	- 100... 0...100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 96: Exciter - Phaser

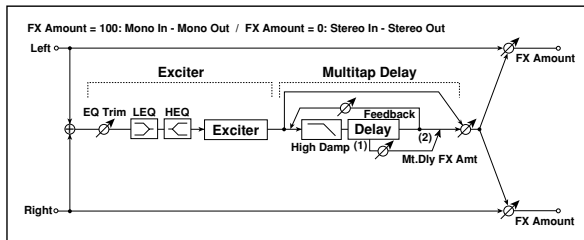
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	- 100... + 100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
PHASER			
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
f	[P]Manual Depth	0...100	効果のかかる周波数
	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量
g	[P]Phaser Wet/Dry	- 100... 0...100	フェイザーのエフェクト・バランス、 <small>D<sup>mod</sup></small>
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 <small>D<sup>mod</sup></small>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 97: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

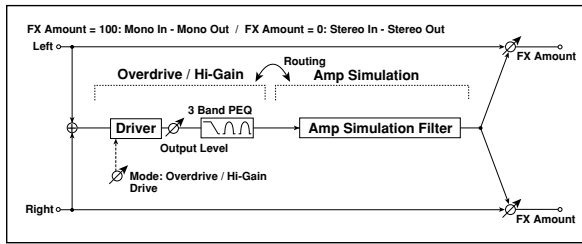
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	- 100... + 100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D]Tap 1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム
	Tap 1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル
f	[D]Tap 2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム
	Feedback (Tap 2)	- 100... + 100	タップ 2 のフィードバック量
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	0...100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス <small>D<sup>mod</sup></small>
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 <small>D<sup>mod</sup></small>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 98: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

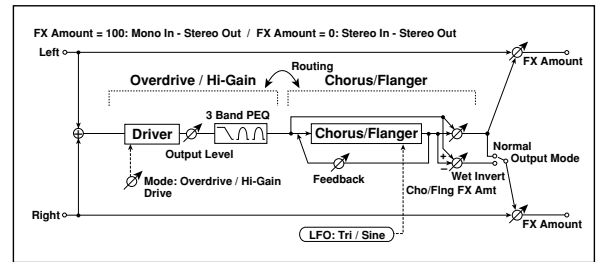
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル <b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	- 50... + 50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 2 のゲイン
AMP SIM			
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 <b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 99: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

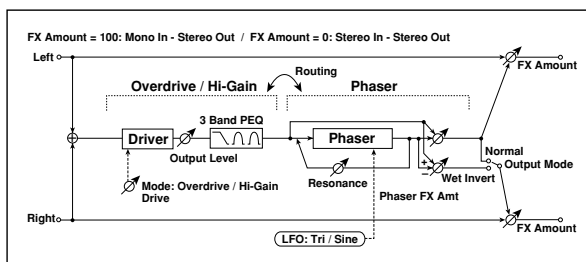
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル <b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	- 50... + 50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 2 のゲイン
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	- 100... 0...100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス <b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え
l	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量 <b>Dmod</b>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

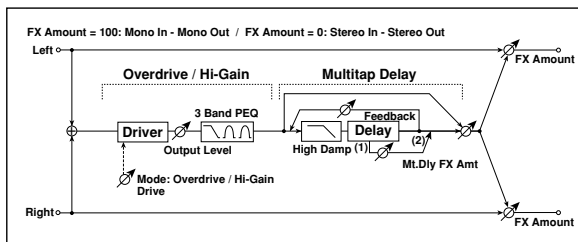
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	- 50... + 50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 2 のゲイン
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量
j	[P]Phaser Wet/Dry	- 100... 0...100	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
	Routing	OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え
l	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

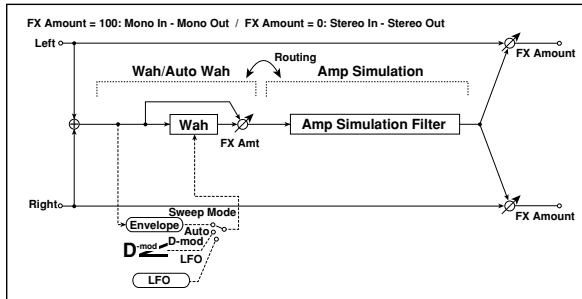


OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	- 50... + 50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 2 のゲイン
MULTITAP DELAY			
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	- 100... + 100	タップ2のフィードバック量
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	0...100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
l	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量



## 102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

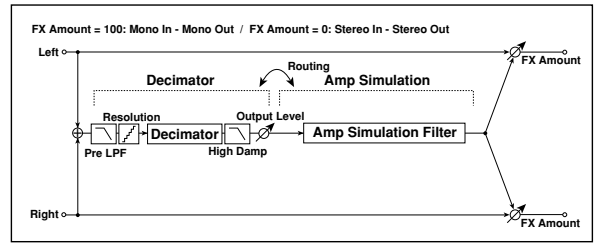
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



WAH				
a	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	[W] Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
b	[W] Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
c	[W] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン / オフ	
d	[W] Wet/Dry	0...100	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
AMP SIM				
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

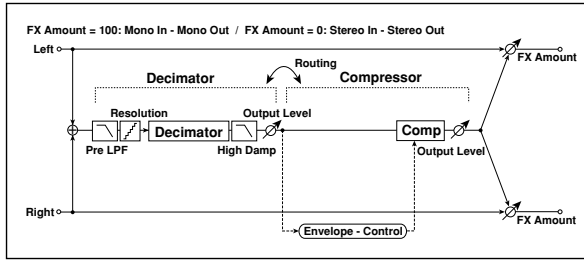
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR				
a	[D] Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D] Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長	
c	[D] Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル	
AMP SIM				
d	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
e	Routing	Decimator → Amp, Amp → Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

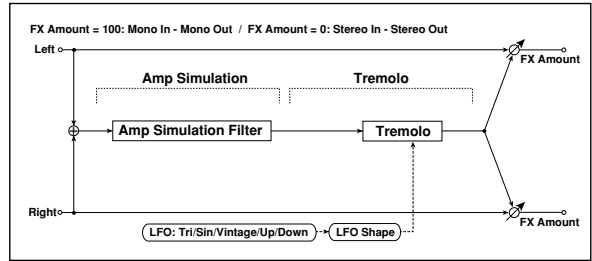
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数
	Resolution	4...24	データのビット長
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル
COMPRESSOR			
d	[C]Sensitivity	1...100	感度
e	[C]Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100...+ 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation - Tremolo)

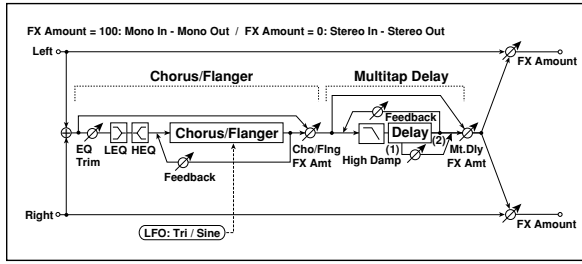
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



AMP SIM			
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
TREMOLLO			
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形
	LFO Shape	- 100...+ 100	LFO 波形を変形させる割合
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
d	[T]Depth	0...100	LFO 変調の深さ
e	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100...+ 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 106: Cho/Fing - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

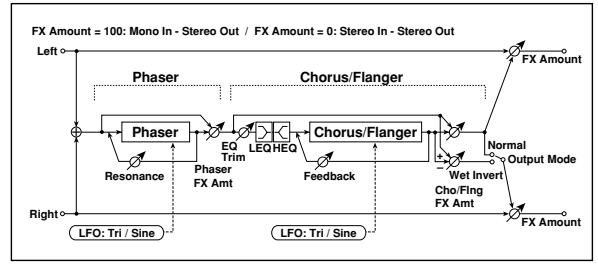
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



CHORUS/FLANGER			
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量
c	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
e	[F]Cho/Fing Wet/Dry	- Wet... - 1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス
MULTITAP DELAY			
a	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
b	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	- 100... + 100	タップ2のフィードバック量
c	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
d	[D]Mt.Delay Wet/Dry	0...100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
e	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 107: Phaser - Cho/Fing (Phaser - Chorus/Flanger)

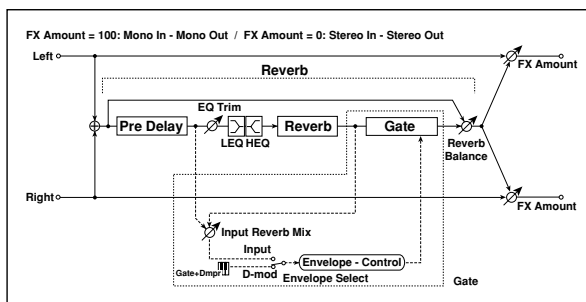
モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



PHASER			
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
b	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Resonance	- 100... + 100	レゾナンス量
c	[P]Phaser Wet/Dry	- 100... 0...100	フェイザーのエフェクト・バランス
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	- 15... + 15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	- 15... + 15	高域イコライザーのゲイン
h	[F]Cho/Fing Wet/Dry	- 100... 0...100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量
	Src	Off...Tempo	27ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

## 108: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB				
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	
	[R]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
c	Reverb Balance	0...100	リバーブのエフェクト・バランス	
	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
d	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
	[R]PreLEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	低域イコライザーのゲイン	
e	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	高域イコライザーのゲイン	
	GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
g	[G]Input Reverb Mix	0...100	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	
	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
h	[G]Polarity	+ , -	ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	
i	[G]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### f: [G]Envelope Select

#### f: Src

### g: [G]Input Reverb Mix

#### g: Threshold

“[G]Envelope Select” はゲートのオン / オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src” ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

“[G]Envelope Select” を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさでゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

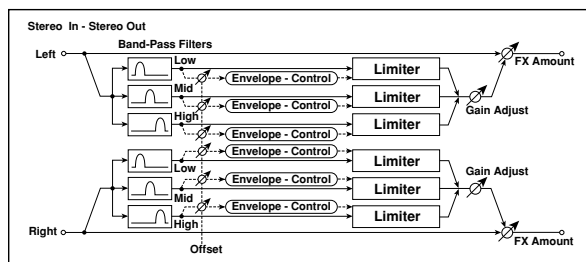
通常は、“[G]Input Reverb Mix” を Dry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール) にします。ゲート・タイムを長くしたいときには “[G]Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

## Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、エフェクト・プロセッサーBとDでしか使用できません。

### 109: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

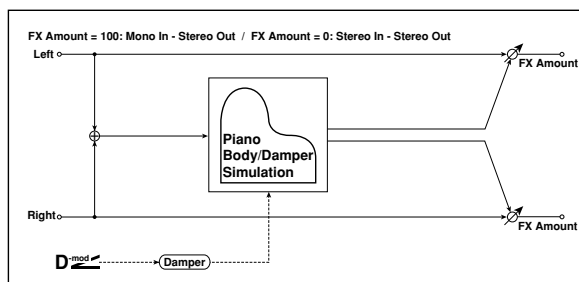
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0: 1... 50.0: 1. Inf: 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	- 40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	- 40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	- 40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	- 40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	- Inf, - 38... + 24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 63... + 63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 110: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

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



a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さ	
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	
	Src	Off...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質	
d	Mid Shape	0...36	音質の中域	
e	Tune	- 50... + 50	チューニングの微調整	
f	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

#### b: Damper Depth

##### b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src”ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常は Damper (CC#64) (ダンパー・ペダル) を使用します。

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

#### c: Tone

#### d: Mid Shape

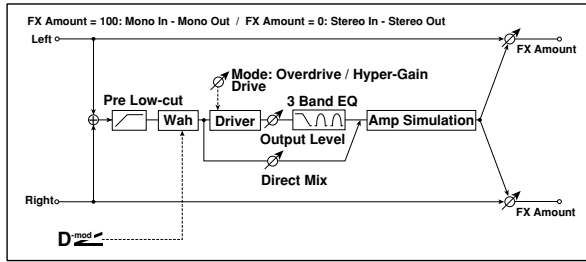
エフェクト音の音質をコントロールします。

#### e: Tune

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

### 111: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

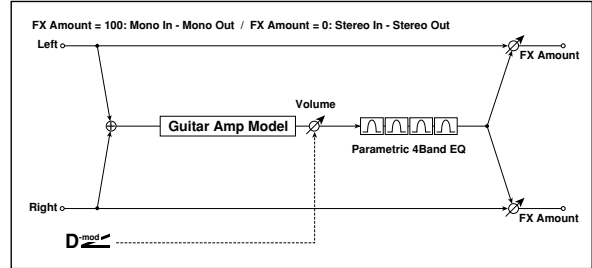
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah”よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
b	Wah Sweep Range	- 10... + 10	ワウのレンジ	D <sup>mod</sup>
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ / ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	D <sup>mod</sup>
	Drive	1... 120	歪み具合	
d	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	D <sup>mod</sup>
	Output Level	0...50	出力レベル	
e	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
	Amt	- 50... + 50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20... 1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数	D <sup>mod</sup>
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	D <sup>mod</sup>
	Q	0.5... 10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	D <sup>mod</sup>
	Q	0.5... 10.0	中高域イコライザー 2 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 <sup>mod</sup>
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	FX Amount	0... 100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
k	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>

### 112: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4 バンド・イコライザーの組み合わせです。40 ページ “19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)” と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカキャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	D <sup>mod</sup>
	Drive Gain	0... 100	入力ゲイン	
b	Volume	0... 100	出力レベル	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
c	Amt	- 100... + 100	出力レベルのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>
	Bass	0... 100	ベース (低域) のレベル	
d	Middle	0... 100	ミドル (中域) のレベル	D <sup>mod</sup>
	Treble	0... 100	トレブル (高域) のレベル	
e	Presence	0... 100	プレゼンス (高音域の音質)	D <sup>mod</sup>
	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択	
f	Band1 Cutoff [Hz]	20... 1.00k	バンド 1 の中心周波数	D <sup>mod</sup>
	Q	0.5... 10.0	バンド 1 の帯域幅	
g	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 1 のゲイン	D <sup>mod</sup>
	Band2 Cutoff [Hz]	50... 5.00k	バンド 2 の中心周波数	
h	Q	0.5... 10.0	バンド 2 の帯域幅	D <sup>mod</sup>
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 2 のゲイン	
i	Band3 Cutoff [Hz]	300... 10.00k	バンド 3 の中心周波数	D <sup>mod</sup>
	Q	0.5... 10.0	バンド 3 の帯域幅	
j	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 3 のゲイン	D <sup>mod</sup>
	Band4 Cutoff [Hz]	500... 20.00k	バンド 4 の中心周波数	
k	Q	0.5... 10.0	バンド 4 の帯域幅	D <sup>mod</sup>
	Gain [dB]	- 18... + 18	バンド 4 のゲイン	



i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Amp Type**

**d: Presence**

Amp Type が VOX AC15...VOX AC30TB のときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX 社製アンプの Cut ノブ・コントロールに相当します。

**e: Post P4EQ**

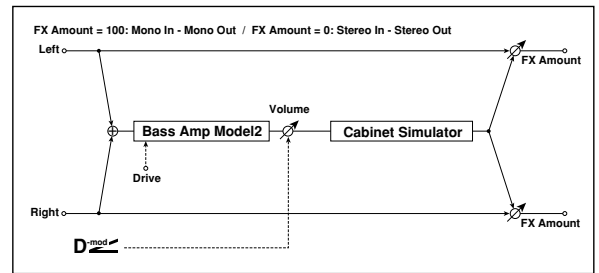
40 ページ “19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)” とチェーンすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を “Thru” をおすすめしますが、必要に応じて “On” にして音質調整を行ってください。

**推奨組み合わせ**

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

**113: BassTubeAmp + Cab.**  
**(Bass Tube Amp Model + Cabinet)**

ゲイン / ドライブ付きのベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	アンプの選択 MOTOWN サウンドに最適の真空管コンボ・アンプ VOX 製 100W 真空管アンプ AC100 UK 製 200W 真空管アンプ	
b	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
c	Volume	0...100	出力レベル	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0...100	ベース ( 低域 ) のレベル	
e	Middle	0...100	ミドル ( 中域 ) のレベル	
f	Treble	0...100	トレブル ( 高域 ) のレベル	
g	Presence	0...100	プレゼンス ( 高音域の音質 )	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Amp Type**

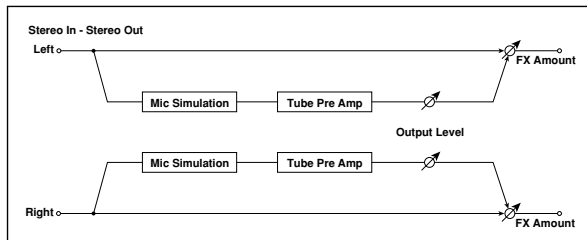
**i: Cabinet Type**

**推奨組み合わせ**

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

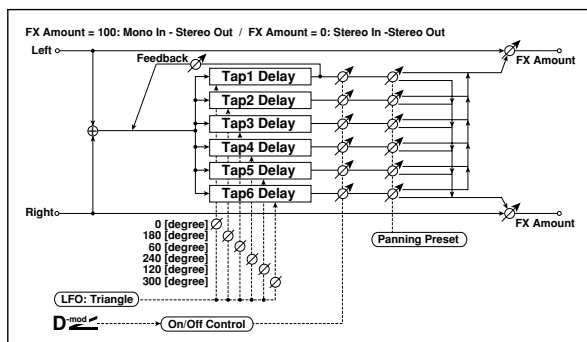
### 114: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク / プリアンプ・シミュレーションです (43 ページ “25: Mic Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)” 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするとき 사용합니다。



### 115: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

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



<b>a</b>	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ 1 (LFO 位相 =0 度) のディレイ・タイム	
<b>b</b>	Depth	0...30	タップ 1 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 1 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
<b>c</b>	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ 2 (LFO 位相 =180 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 2 のコーラスの深さ	
<b>d</b>	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 2 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ 3 (LFO 位相 =60 度) のディレイ・タイム	
<b>e</b>	Depth	0...30	タップ 3 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 3 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
<b>e</b>	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ 4 (LFO 位相 =240 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 4 のコーラスの深さ	
<b>e</b>	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 4 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	

<b>f</b>	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ 5 (LFO 位相 =120 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 5 のコーラスの深さ	
<b>g</b>	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 5 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ 6 (LFO 位相 =300 度) のディレイ・タイム	
<b>h</b>	Depth	0...30	タップ 6 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 6 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
<b>h</b>	Panning Preset	1: L 1 2 3 4 5 6 R, 2: L 1 3 5 2 4 6 R, 3: L 1 3 5 2 4 6 R, 4: L 1 4 5 6 3 2 R	各タップのステレオ定位パターン	
	Tap1 Feedback	- 100... + 100	タップ 1 のフィードバック量	D <sup>mod</sup>
<b>i</b>	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション量	
<b>j</b>	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
<b>j</b>	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always On にすると、常に出力オン (モジュレーションなし)。

Always Off にすると、常に出力オフ (モジュレーションなし)。

On → Off(Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off → On(Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

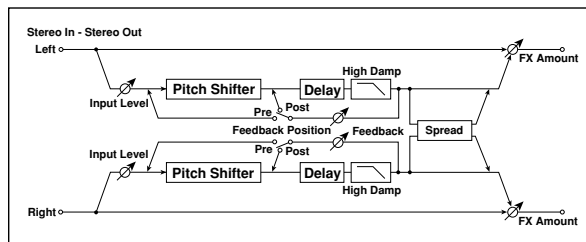
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

#### h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

## 116: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

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



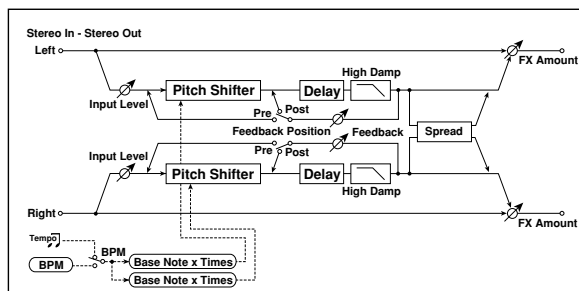
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	- 24... + 24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
c	Amt	- 24... + 24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	Fine [cents]	- 100... + 100	セント単位でのピッチシフト量	
d	Amt	- 100... + 100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Spread	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅	
	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
h	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
i	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: L/R Pitch

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

## 117: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

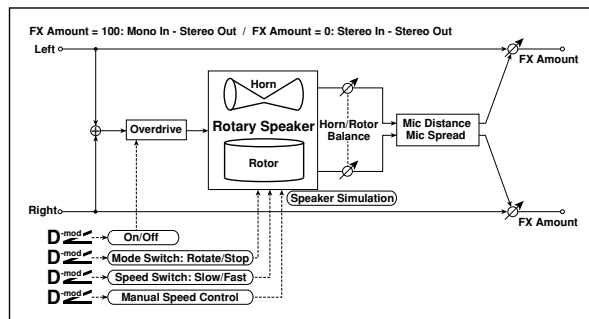
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	- 24... + 24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
c	Amt	- 24... + 24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	Fine [cents]	- 100... + 100	セント単位でのピッチシフト量	
d	Amt	- 100... + 100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	BPM	MIDI, 40,00... 300,00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
e	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
f	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
g	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
h	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅	
i	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
j	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
k	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
l	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 118: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

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



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
b	Overdrive Gain	0...100	歪み具合	
	Overdrive Level	0...100	オーバードライブの出力レベル	
c	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	D-mod
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
e	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	D-mod
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	D-mod
g	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンのリニア速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンのリニア速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
h	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターのリニア速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターのリニア速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
i	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Sw

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

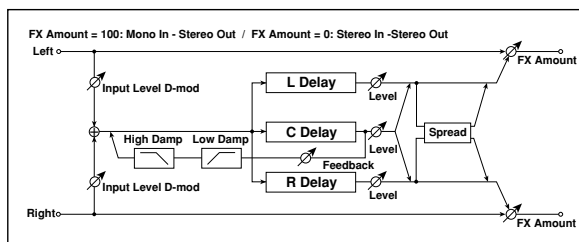
“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、“Sw”をMomentにすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

## 119: L/C/R Long Delay

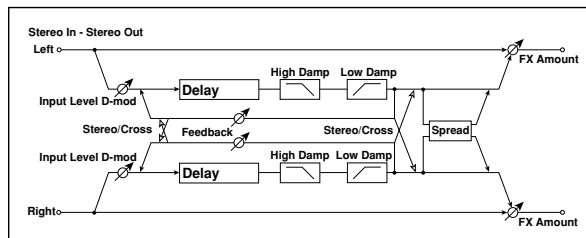
3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長5460msecまで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
h	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D-mod
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 120: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

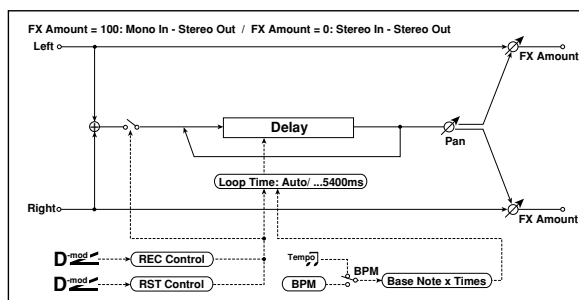
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長2730msecまで設定できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	- 50... + 50	エフェクト音の定位する幅	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 121: Hold Delay

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



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード/ループ時間	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイタイムの時間による設定/テンポと音符による設定の切り替え	BPM
c	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note	♪...♭	ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース	D <sup>mod</sup>
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース	D <sup>mod</sup>
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	27ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Loop Time [msec]

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

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュレーション・ソースまたは「Manual REC Control」をオンにしている時間)がループ時間となります。

ただし、最長10800msecを超えた場合、ループ時間は自動的に10800msecにセットされます。

### c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長10800msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示がなくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。



**b: Loop BPM Sync**  
**c: BPM**  
**d: Loop Base Note**  
**d: Times**

“Loop BPM Sync” がオンの場合 “Times” での設定は無視され、ループ時間は “BPM”、“Loop Base Note”、“Times” によって決定されます。この場合も 10800msec を超えることはできません。

**“Hold” procedure (when Loop Time = Auto)**

1. “REC Control Src” JS + Y: #01  
 “RST Control Src” JS - Y: #02  
 “Manual REC Control” REC Off  
 “Manual RST Control” RESET  
 “Loop Time [msec]” Auto  
 “MIDI/Tempo Sync” Off  
 に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。
2. “Manual RST Control” Off  
 に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。
3. ジョイスティックを+ Y 側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズ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よいでしょう。  
 ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また 10800msec を超えると、ループ・タイムは自動的に 10800msec に設定されます。  
 (“Times” を 1 ~ 10800msec にしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏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。もう一度手順 3. を繰り返してください。
5. 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバックグランドとして演奏することができます。
6. 再度ジョイスティックを+ Y 側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

**e: REC Control Src**  
**g: Manual REC Control**

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

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

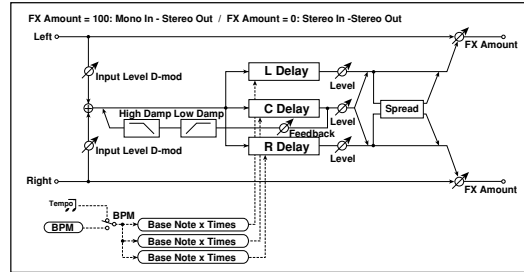
**f: RST Control Src**  
**h: Manual RST Control**

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

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

**122: LCR BPM Long Dly**

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Feedback (C Delay)	- 100... + 100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
f	Amt	- 100... + 100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
h	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

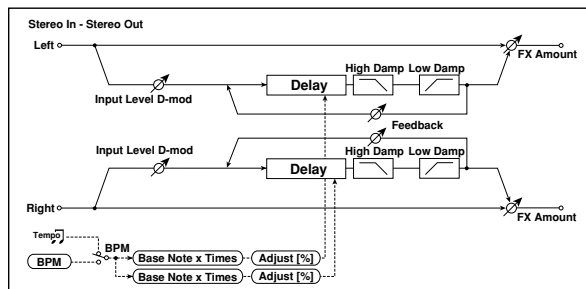
**a: Time Over?**

ディレイ・タイムは最長 10920msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。



## 123: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



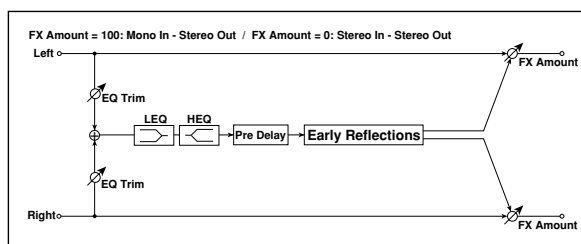
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	- 2.50... + 2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	- 2.50... + 2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## 124: Early Reflections

サイズ 1 のもの (71 ページ “76: Early Reflections”) と比べて初期反射音の細かさや最大時間を 2 倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	FX Amount	0...100	ダイレクト信号に加えられるされたエフェクトの量	
	Src	Off...Tempo	27 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	