

KORG

PERFORMANCE SIGNAL PROCESSOR

A1

エフェクトパラメータリスト

エフェクト一覧

エフェクト名

サイズ

バリエーション

ページ

リバーブ系

NO. 1	リバーブ	1	[RM1] [HL1] [PL1]	6
NO. 2	リバーブ	3	[RM2~3] [HL2~3] [PL2~3] [SPG1]	8
NO. 3	リバーブ	4	[RM4~5] [HL4~5] [PL4~5] [SPG2]	10
NO. 4	ダイナミック・リバーブ	2	[DRV1~3]	11
NO. 5	エコーバース	4	[EVRB]	13
NO. 6	モノラル・リバーブ	5	[MRV1~7]	14
NO. 7	アーリー・リフレクション	2	[ER1~4]	15
NO. 8	アーリー・リフレクション	6	[ER5~7]	16

ディレイ系

NO. 9	ホールド・ディレイ	1	[HDLY]	17
NO. 10	ロング・ディレイ	5	[LDLY]	18
NO. 11	テンポ・ディレイ	5	[TDLY]	19
NO. 12	ダイナミック・ディレイ	6	[DDLY]	21
NO. 13	スウィープ・ディレイ	7	[SWD1~2]	23
NO. 14	ステレオ・ディレイ	8	[SDLY] [XDLY]	25
NO. 15	モジュレーション・ディレイ	8	[MDLY]	27
NO. 16	マルチタップ・ディレイ	8	[MTDL]	29
NO. 17	ディレイ	9	[DLY]	30

モジュレーション系

NO. 18	ロータリー・スピーカー	4	[RSP1~2]	32
NO. 19	ピッチ・シフト・モジュレーション	6	[PMOD]	34
NO. 20	マルチタップ・コーラス	6	[MTCH]	35
NO. 21	アンサンブル	6	[ENS]	38
NO. 22	コーラス/フランジャー	7	[CHO] [FLN]	40
NO. 23	フェイザー	7	[PHAS]	42
NO. 24	バイフェイズ・モジュレーション	7	[BMOD]	44
NO. 25	ピッチ・シフター	6	[PTCH]	46
NO. 26	ディチューン	7	[DTNE]	47
NO. 27	トレモロ	8	[TREM]	48

ダイナミックス系

NO. 28	ステレオ・リミッター	5	[SLM1~3]	49
NO. 29	コンプレッサー	7	[COMP]	51
NO. 30	リミッター	7	[LIMT]	52
NO. 31	チューブ・シミュレーション	7	[TSM1~2]	54
NO. 32	ディストーション	7	[DIST]	55

フィルター系

NO. 33	7バンド・グラフィック・イコライザー	3	[GEQ1~4]	56
NO. 34	4バンド・パラメトリック・イコライザー	6	[4BEQ]	57
NO. 35	3バンド・パラメトリック・イコライザー	7	[3BEQ]	59
NO. 36	デュアル・2バンド・イコライザー	7	[D2EQ]	61
NO. 37	2バンド・イコライザー	8	[2BEQ]	63
NO. 38	デュアル・1バンド・パラメトリック・イコライザー	8	[DEQL] [DEQM] [DEQH]	64
NO. 39	1バンド・パラメトリック・イコライザー	9	[PEQL] [PEQM] [PEQH]	66
NO. 40	ダイナミック・エキサイター	8	[DXIT]	67
NO. 41	エキサイター	9	[XCIT]	68
NO. 42	ステレオ・エキサイター	9	[SXIT]	69
NO. 43	オート・ワウ	6	[AWAH]	70
NO. 44	ペダル・ワウ	8	[PWAH]	72
NO. 45	スピーカー・シミュレーション1	2	[SP1]	73
NO. 46	スピーカー・シミュレーション2	4	[SP2]	74

ゲート系

NO. 47	ゲート1	5	[GAT1]	75
NO. 48	ゲート2	5	[GAT2]	76
NO. 49	ゲート3	7	[GAT3]	77
NO. 50	ノイズ・ジェネレーター	4	[NG1~2]	78

パン系

NO. 51	ダイナパン	3	[DPN1~2]	80
NO. 52	パン	8	[PAN1~2]	83
NO. 53	ステレオ・パン	8	[SPAN]	85
NO. 54	エンベロープ・スイッチ	7	[ENVS]	86
NO. 55	インプット・スイッチ	9	[INS]	87
NO. 56	ボリューム・ペダル	9	[VOL]	88

ミキサー系

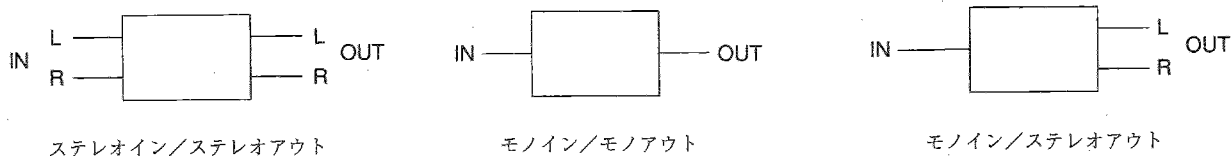
NO. 57	4チャンネル・ミキサー1	NO	[MIX1]	89
NO. 58	4チャンネル・ミキサー2	NO	[MIX2]	90
NO. 59	センド・リターン・ミキサー	NO	[S/R]	91

エフェクトパラメータ解説

各エフェクトのパラメータの機能とエフェクトの構造（ブロック）について説明します。

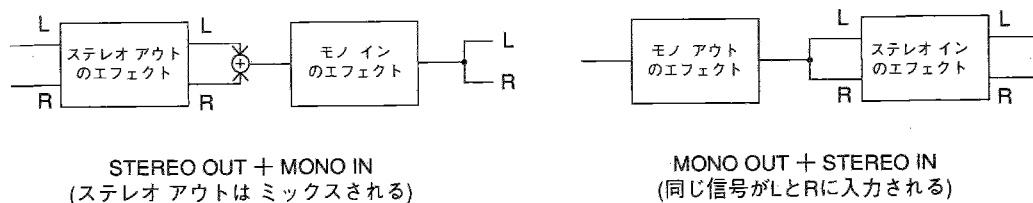
ブロック図の見方

1 3種類のエフェクト入出力仕様



・モノエフェクトとステレオエフェクトの接続

チェーンエディットで、入出力仕様の違うエフェクトを接続した場合、入出力は以下のようになります。



2 ダイナミックモジュレーション

ダイナミックモジュレーションとは、フットペダル、MIDIデータ、LFO等を用いてエフェクトのかかり具合をリアルタイムに変えていくシステムです。

ダイナミックモジュレーションの3つの要素

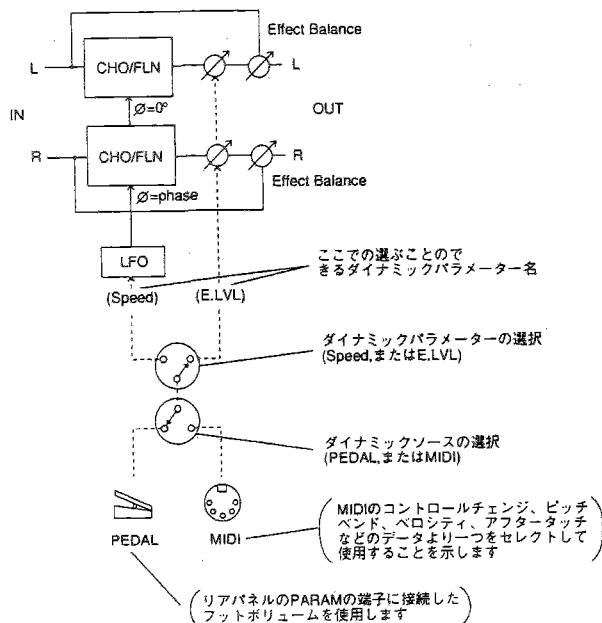
ダイナミック モジュレーション	ダイナミックパラメータ	エフェクトのどのような効果をリアルタイムにコントロールするか。 (例： LFOのスピード)
	ダイナミックソース	何を使ってコントロールするか。(例： フットペダル)
	ダイナミックアmount	ダイナミックモジュレーションの変化の幅と変化の方向。

ブロック図の中のダイナミックモジュレーションの機能

コーラス/フランジャーのブロック図の例

———：一般の信号の流れ

-----：ダイナミックモジュレーションのコントロールの流れ



このエフェクトでは、ダイナミックソースであるペダルまたはMIDIデータを用いて、ダイナミックパラメータであるLFOスピード、またはエフェクトレベルをコントロールできます。

(設定例1)

- ・ダイナミックパラメータ=Speed
- ・ダイナミックソース=Pedal
- ・ダイナミックアmount=+100

ペダルにおいてLFOスピードを0Hzから、パラメータのLFOスピードで設定した速さまで変化させることができます。

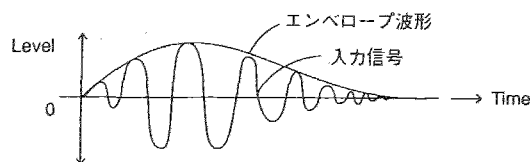
(設定例2)

- ・ダイナミックパラメータ=E.LVL
- ・ダイナミックソース=Aftc (MIDI アフタータッチ)
- ・ダイナミックアmount=+100

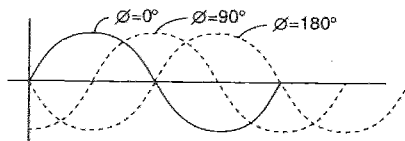
MIDIアフタータッチによってエフェクトレベルを0から、パラメータの"Effect Balance"で設定したレベルまで変化させることができます。





3 基本ブロック記号及び用語解説

- ・ LFO Low Frequency Oscillator「低周波発振器」。低い周波数を出し、この出力によって、エフェクトに変調をかけます。
- ・ Envelope エンベロープ検出ブロックのこと。下図のように入力信号をエンベロープ波形に変換します。



- ・ $\phi = X^\circ$ LFOの位相を示します。例えば、 $\phi = 0^\circ$ と $\phi = 180^\circ$ が同一エフェクト内に表記されている場合、この二つのLFOの位相は反転していることを示します。



- ・  パラメータ設定によって、信号コントロールの流れが切り換えられることを示します。
- ・  ボリューム動作を行うことを示します。
- ・  リアパネルのPARAM（パラメータペダル）端子に接続したフットペダルを示します。
- ・  MIDI INに入力されたMIDIのコントロールチェンジデータやアフタータッチ、ベンドデータ等を示します。

Envelope（または、Trigger）Select「エンベロープ セレクト」のパラメータについて

エンベロープ信号を用いるエフェクトにはエンベロープセレクトのパラメータがあります。これは、チェーンの中のどの信号をエンベロープデータとして用いるかを設定します。ただし、エフェクトによっては表れない設定値もあります。

- ・ INL： A1のLch入力端子（フロントパネルまたはリアパネル）に入力された信号をエンベロープ信号とする。
- ・ INR： A1のRch入力端子（フロントパネルまたはリアパネル）に入力された信号をエンベロープ信号とする。
- ・ INM： A1のLchとRch入力端子に入力された信号をミックスしたものをエンベロープ信号とする。
- ・ Pre L： 自分自身のエフェクトの直前のエフェクトのLch出力をエンベロープ信号とする。
- ・ Pre R： 自分自身のエフェクトの直前のエフェクトのRch出力をエンベロープ信号とする。
- ・ Pre M： 自分自身のエフェクトの直前のエフェクトのLchとRchの出力をミックスしたものをエンベロープ信号とする。
- ・ K-IN： Key-IN（キーイン）チェーンのみで設定できる。Key-IN入力された信号（Rch入力端子よりの信号）をエンベロープ信号とする。
- ・ Side： サイド・エフェクト（コントロール信号にかかるエフェクト）があるチェーンのみで設定できる。サイド・エフェクトの出力をエンベロープ信号とする。

注：Envelope Selectのパラメータを持つエフェクトの直前のエフェクトがモノ出力の場合、Pre LとPre Rは同じ動作をします。

各エフェクトのパフォーマンスパラメータについて

プレイモードのパフォーマンスエディットにおいて、実際にエディットされるパラメータを、パラメーターチャートの表中の☆印で示します。

EFFECT NO.1 REVERB (リバーブ) [RM1, HL1, PL1]

EFFECT SIZE : SIZE 1

ホールなどの残響をシミュレーションすることによって、音色に臨場感を与えるエフェクトです。ERアンビエンス、リバーブ・アンビエンスの各パラメーターにより、細かな音色が設定できます。

Page 1

I** *	ROOM 1	Reverb Time[Sec]	▲
RM 1:	10.0	HD80	P100 R100 E100 B050
A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** *	ROOM 1	ER Ambience	▲
E.AMB=100	R.AMB=100	L+00	H+00
A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

○ バリエーション

- ROOM 1 [RM1]..... アンビエンスの効いたルーム・タイプのリバーブです。
HALL 1 [HL1] アンビエンスの効いたホール・タイプのリバーブです。
PLATE 1 [PL1] アンビエンスの効いたプレート・タイプのリバーブです。

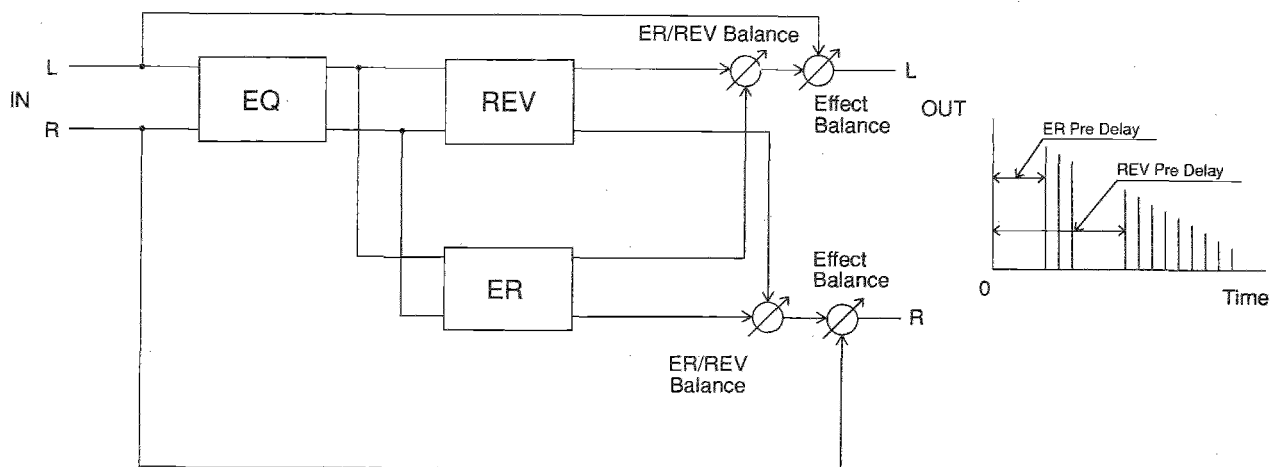
○ パラメーター

P1

C	Reverb Time リバーブ・タイム	0.1 ~ 10.0 [Sec]	リバーブ・タイムを設定。
D	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 80 [%]	高域成分の減衰を調節します。値を大きくするほど、よりソフトなサウンドが得られます。
E	ER Pre Delay アーリー・リフレクション・ プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定。
F	REV Pre Delay リバーブ・プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音からリバーブ音までの時間を設定。
G	ER/REV Balance アーリー・リフレクション ／リバーブ・バランス	0 ~ 100 [%]	初期反射音とリバーブ音の音量バランスを設定します。この値を大きくする程、リバーブ音が大きくなります。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

B	ER Ambience アーリー・リフレクション・アン ビエンス	0 ~ 100	初期反射音の定位を設定。0 で中央に集まり、値を大きくするほど左右に拡がります。
D	REV Ambience リバーブ・アンビエンス	0 ~ 100	リバーブ音の定位を設定。0 で中央に集まり、値を大きくするほど左右に拡がります。
G	Low EQ ロー・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。
H	High EQ ハイ・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。



EFFECT NO.2 REVERB (リバーブ) [RM2~3, HL2~3, PL2~3, SPG1] EFFECT SIZE: SIZE 3

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

Page 1

```
I*** * ROOM 2          ▶Reverb Time[Sec]  ⚡
RM 2:      10.0 HD80 P100 R100 E100 B050

  A      B      C      D      E      F      G      H
  □      □      □      □      □      □      □      □
```

Page 2

```
I*** * ROOM 2          ▶LOW EQ[dB]      ⚡
                        L+00 H+00

  A      B      C      D      E      F      G      H
  □      □      □      □      □      □      □      □
```

○ バリエーション

ROOM 2 [RM2]..... ルーム系のリバーブです。
ROOM 3 [RM3]..... ルーム系のリバーブです。
HALL 2 [HL2]..... ホール系のリバーブです。
HALL 3 [HL3]..... ホール系のリバーブです。
PLATE 2 [PL2]..... プレート系のリバーブです。
PLATE 3 [PL3]..... プレート系のリバーブです。
SPRING 1 [SPG1]..... スプリング系のリバーブです。

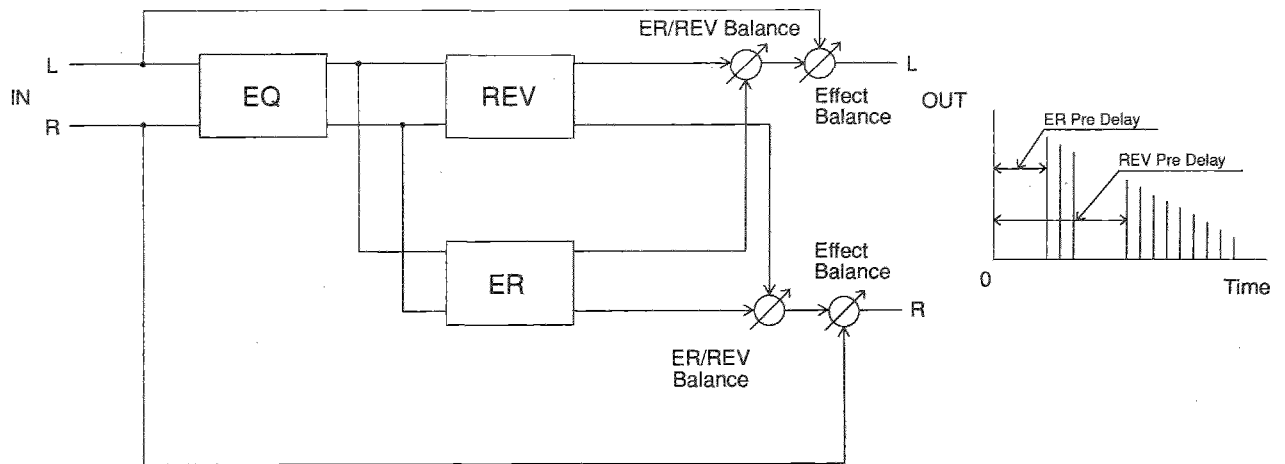
○ パラメーター

P1

C	Reverb Time リバーブ・タイム	0.1 ~ 10.0 [Sec]	リバーブ・タイムを設定。
D	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 80 [%]	高域成分の減衰を調節します。値を大きくするほど、よりソフトなサウンドが得られます。
E	ER Pre Delay アーリー・リフレクション・プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定。
F	REV Pre Delay リバーブ・プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音からリバーブ音までの時間を設定。
G	ER/REV Balance アーリー・リフレクション／リバーブ・バランス	0 ~ 100 [%]	初期反射音とリバーブ音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどリバーブ音が大きくなります。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

G	Low EQ ロー・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。
H	High EQ ハイ・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。



EFFECT NO.3 REVERB (リバーブ) [RM4~5,HL4 ~5,PL4 ~5,SPG2] EFFECT SIZE: SIZE 4

ホールなどの残響をシミュレーションすることによって、音色に臨場感を与えるエフェクターです。リバーブ音のみ出力することができます。

Page 1

I** * ROOM 4 ▶Reverb Time[Sec] 🎵
RM 4: 10.0 HD80 P100 L+12 H+12 B100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

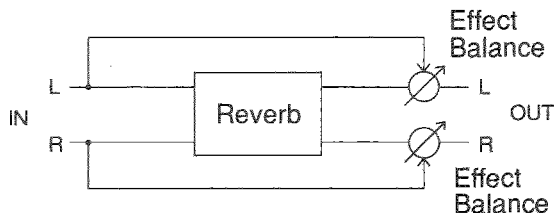
○ バリエーション

ROOM 4 [RM4]..... ルーム系のリバーブです。
ROOM 5 [RM5]..... ルーム系のリバーブです。
HALL 4 [HL4]..... ホール系のリバーブです。
HALL 5 [HL5]..... ホール系のリバーブです。
PLATE 4 [PL4]..... プレート系のリバーブです。
PLATE 5 [PL5]..... プレート系のリバーブです。
SPRING 2 [SPG2]..... スプリング系のリバーブです。

○ パラメーター

P1

C	Reverb Time リバーブ・タイム	0.1 ~ 10.0 [Sec]	リバーブ・タイムを設定。
D	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 80 [%]	高域成分の減衰を調節。値を大きくするほど、よりソフトなサウンドが得られます。
E	Pre Delay プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音からリバーブ音までの時間を設定。
F	Low EQ ロー・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。
G	High EQ ハイ・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。



EFFECT NO.4 DYNAMIC REVERB (ダイナミック・リバーブ) [DRV1~3]

EFFECT SIZE: SIZE 2

入力信号のエンベロープなどのダイナミクスで、エフェクト音量をコントロールできるリバーブです。エンベロープがスレッシュホルドレベルを越えるとエフェクト音がONになるノーマル・ポラリティと、スレッシュホルドレベルを越えるとエフェクト音がOFFになるインバース・ポラリティを選ぶことができます。また、ダイナミック・パラメータとしては入力レベルとエフェクトレベルを選ぶことができます。

Page 1

I** * DYNA REV.(RM) ▶Reverb Time[Sec] ⬆
DRV1: 10.0 HD80 P100 R100 E100 B050

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I** * DYNA REV1(RM) ▶Envelope Select ⬆
ENV=INL AT01 RL01 INV T100 L+12 H+12

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 3

I** * DYNA REV1(RM) ▶Dynamic Parameter ⬆
DP=I.LVL DS=ENV DA=+100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ バリエーション

DYNAMIC REVERB 1 (RM) [DRV1]..... ルーム系のリバーブです。
DYNAMIC REVERB 2 (HL) [DRV2]..... ホール系のリバーブです。
DYNAMIC REVERB 3 (PL) [DRV3]..... プレート系のリバーブです。

○ パラメーター

P1

C	Reverb Time リバーブ・タイム	0.1 ~ 10.0 [Sec]	リバーブ・タイムの設定。
D	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 80 [%]	高域成分の減衰を調節。値を大きくするほどよりソフトなサウンドが得られます。
E	ER Pre Delay アーリー・リフレクション・ プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音から初期反射音までの時間の設定。
F	REV Pre Delay リバーブ・プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音からリバーブ音までの時間の設定。
G	ER/REV Balance アーリー・リフレクション ／リバーブ・バランス	0 ~ 100 [%]	初期反射音とリバーブ音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどリバーブ音が大きくなります。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

B	Envelope Select エンベロープ・セレクト	INL, INR, PreL, PreR	どの信号をエンベロープ入力とするかを設定します。（P 5 参照）
C	Attack アタック	0 ~ 80	エンベロープ信号がスレッシュホルドレベルを超えたときのエフェクトレベル（または入力レベル）の変化のスピードを設定。値が大きいほどスローアタックになります。
D	Release リリース	0 ~ 80	エンベロープ信号がスレッシュホルドレベル以下になったときのエフェクトレベル（または入力レベル）の変化のスピードを設定。値が大きいほどスローリリースになります。
E	Dynamic Polarity ダイナミック・ポラリティー	NORM, INV	エフェクト音（エフェクトレベルまたは入力レベル）の変化の方向を設定。エンベロープ信号がスレッシュホルドレベルを超えたとき、NORM でエフェクト音が大きくなり、INV でエフェクト音が小さくなります。
F	Threshold スレッシュホルド	0 ~ 100	ダイナミック・コントロールのスレッシュホルドレベルを設定。
G	Low EQ ロー・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。
H	High EQ ハイ・イコライザー	12 ~ +12 [dB]	高域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。

P3

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	LVL, E.LVL I+E.LVL	Iは入力レベル、EはエフェクトレベルI+Eは両方のレベルをコントロールします。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, ENV, PEDAL, MIDI	ダイナミックスのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	0 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さを設定します。

ダイナミック・アマウントの設定について

ダイナミック・アマウントはダイナミック・ソースの設定によって以下のように動作が異なります。

ダイナミック・ソース=ENV（エンベロープ）の場合

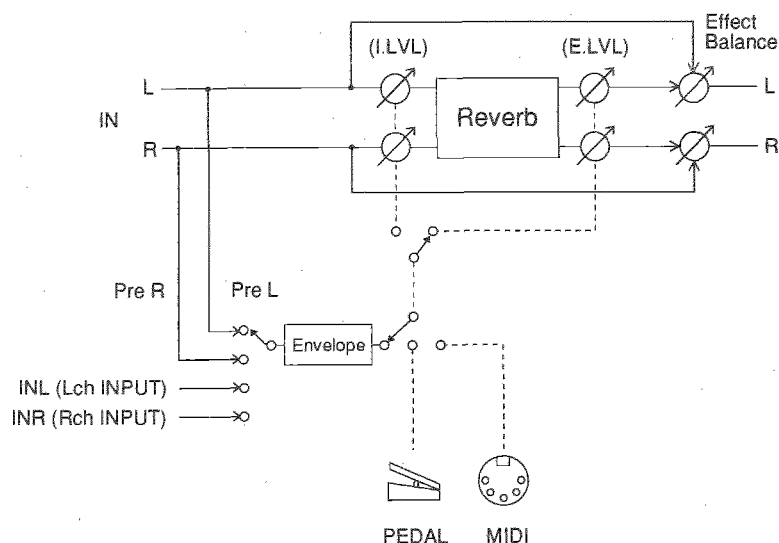
エンベロープ信号のセンシティビティー（感度）として働き、ダイナミックス効果の深さを設定できます。

ダイナミック・ソース=PEDAL, MIDIの場合

ダイナミック・アマウントの値によってLVL E,LVLの可変範囲は、下記のようになります。

E.LVL: $n\% \sim m\%$ まで変化 [n = 100 - (ダイナミック・アマウントの設定値), m = Effect Balance の設定値]

I.LVL: n% ~ 100% まで変化 [n = 100 - (ダイナミック・アマウントの設定値)]



EFFECT NO.5 ECHOVERB (エコーバープ) [EVRB] EFFECT SIZE: SIZE 4

フィードバック・ディレイとリバープが組合わさっているエフェクトです。フィードバックごとに、次第に音が遠ざかっていく様な効果が得られます。

Page 1

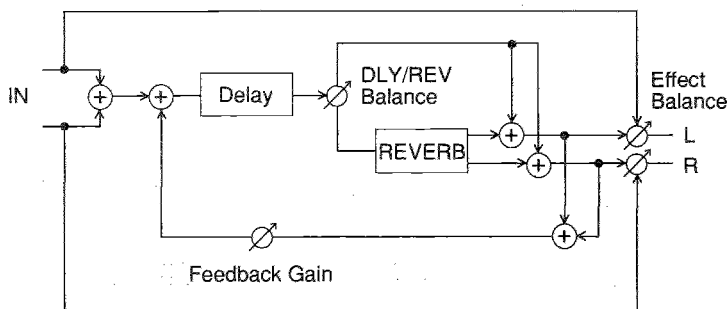
```
I** * ECHOVERB      Time Coarse[mS]
EVRB:  T600.0  FG99 HD99 D100    5.0 B100
```

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

P1

B	Time Coarse タイム・コース	0 ~ 670 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (10 mSecごと) です。
C	Time Fine タイム・ファイン	0 ~ 9.9 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (0.1 mSecごと) です。
D	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	0 ~ 99	ディレイのフィードバックの量を設定。
E	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 99 [%]	ハイ・ダンブの量を設定。この値を大きくするほど、フィードバックが繰り返される度にリバープ音の音質がソフトになっていきます。
F	DLY/REV Balance ディレイ／リバープ・バランス	0 ~ 100[%]	ディレイ音とリバープ音との音量バランスを設定します。この値を大きくするほどリバープ音が大きくなります。
G	Reverb Time リバープ・タイム	0.1 ~ 5.0 [Sec]	リバープ・タイムを設定。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値を大きくするほど、エフェクト音が大きくなります。



EFFECT NO.6 MONORAL REVERB (モノラル・リバーブ) [MRV1~7] EFFECT SIZE: SIZE 5

ホールなどの残響をシミュレーションすることによって、音色に臨場感を与えるエフェクターです。リバーブ音はモノラルです。

Page 1

```
I** * MONO REV1(RM) ▶Reverb Time[Sec] ▲
MRV1: 10.0 HD80 F100 L+12 H+12 B100
```

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

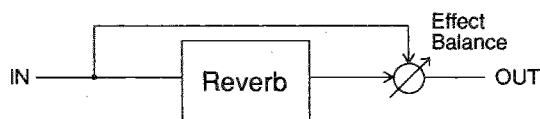
○ バリエーション

MONO REVERB 1 (RM) [MRV1]..... ルーム系のリバーブです。
MONO REVERB 2 (RM) [MRV2]..... ルーム系のリバーブです。
MONO REVERB 3 (HL) [MRV3]..... ホール系のリバーブです。
MONO REVERB 4 (HL) [MRV4]..... ホール系のリバーブです。
MONO REVERB 5 (PL) [MRV5]..... プレート系のリバーブです。
MONO REVERB 6 (PL) [MRV6]..... プレート系のリバーブです。
MONO REVERB 7 (SP) [MRV7]..... スプリング系のリバーブです。

○ パラメーター

P1

C	Reverb Time リバーブ・タイム	0.1~10.0 [Sec]	リバーブ・タイムを設定。
D	High Damp ハイ・ダンブ	0~80 [%]	高域成分の減衰を調節。値を大きくするほど、よりソフトなサウンドが得られます。
E	Pre Delay プリ・ディレイ	0~100 [mSec]	ダイレクト音からリバーブ音までの時間を設定。
F	Low EQ ロー・イコライザー	-12~+12 [dB]	低域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。
G	High EQ ハイ・イコライザー	-12~+12 [dB]	高域成分をカット、またはブーストするゲインを設定。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。



EFFECT NO.7 EARLY REFLECTION (アーリー・リフレクション) [ER1~4] EFFECT SIZE: SIZE 2

タップ数の多いアーリー・リフレクションです。

Page 1

```
I** * EARLY REF 1  ER Time[mS]
ER 1:    500  P100 L+12 H+12    B100

  A      B      C      D      E      F      G      H
  □      □      □      □      □      □      □      □
```

○ バリエーション

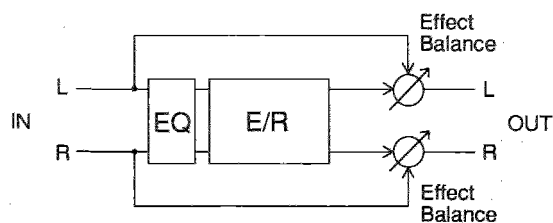
EARLY REFLECTION 1 [ER1] ゲート・タイプのアーリー・リフレクションです。
 EARLY REFLECTION 2 [ER2] ゲート・タイプのアーリー・リフレクションです。
 EARLY REFLECTION 3 [ER3] 自然な感じのアーリー・リフレクションです。
 EARLY REFLECTION 4 [ER4] リバース・タイプのアーリー・リフレクションです。

○ パラメーター

P1

☆

C	ER Time アーリー・リフレクション・タイム	4 ~ 500 [mSec]	初期反射音の時間を設定。
D	Pre Delay プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定。
E	Low EQ ロー・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲインを設定。
F	High EQ ハイ・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲインを設定。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。



EFFECT NO.8 EARLY REFLECTION (アーリー・リフレクション) [ER5~7] EFFECT SIZE: SIZE 6

初期反射音を得るエフェクトです。

Page 1

```

I** * EARLY REF 5  ER Time[mS]
ER 5: 500 P100 L+12 H+12 B100
  
```

A B C D E F G H

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ バリエーション

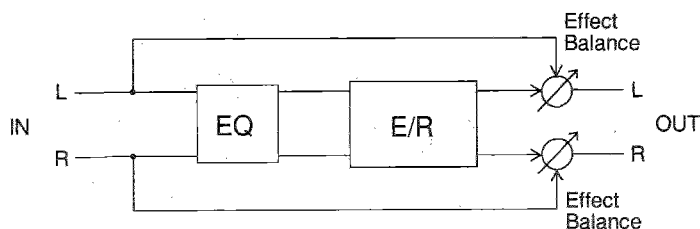
EARLY REFLECTION 5 [ER5] ゲート・タイプのアーリー・リフレクションです。
 EARLY REFLECTION 6 [ER6] 自然な感じのアーリー・リフレクションです。
 EARLY REFLECTION 7 [ER7] リバース・タイプのアーリー・リフレクションです。

○ パラメーター

P1

☆

C	ER Time アーリー・リフレクション・タイム	4 ~ 500 [mSec]	初期反射音の時間を設定。
D	Pre Delay プリ・ディレイ	0 ~ 100 [mSec]	ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定。
E	Low EQ ロー・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲインを設定。
F	High EQ ハイ・イコライザー	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲインを設定。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。



EFFECT NO.9 HOLD DELAY (ホールド・ディレイ) [HDLY] EFFECT SIZE: SIZE 1

フットスイッチをONしている間のみ信号をディレイブロックに録音しフットスイッチをOFFすると録音した信号をホールド（繰り返し再生する）するディレイです。このとき、フットスイッチをONしていた時間はカウントされ、この値が自動的にディレイタイムとして設定されます。

Page 1

I*** * HOLD DELAY Manual Record							
HDLY: MANU=[OFF] FG=HOLD PASS HD99 B100							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[]のついたパラメーターはその下のつまみを押していくことによって設定が変わることを示します。

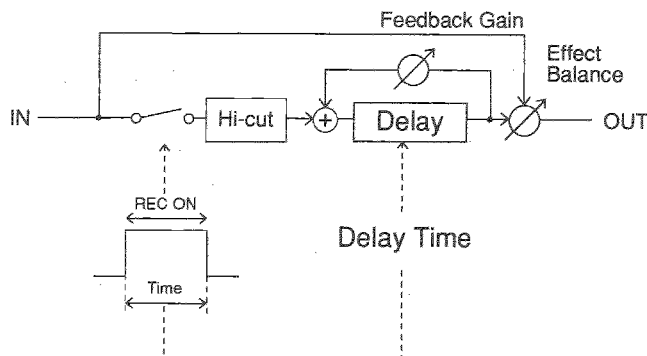
ホールドの手順

- リアパネルのFOOT SWITCH 1(または2)に KORG PS-2等のフットスイッチを接続し、UTILITY MODEのFT.SWのSW1(または2)をHDLY RECに設定します。
- 一度このエフェクトをOFFして再度ONします。エフェクトをOFFすることによって、カウントされたディレイ・タイム及びホールドされている音がクリアされます。(2.6秒以上OFFにしていると、確実にホールド音は消えます。)
- フットスイッチをON(踏み込む)しホールドさせたいフレーズを弾きます。フットスイッチをOFFすると録音が終了し、録音されたフレーズはこの時点より自動的にホールドされます。またディレイ・タイムはこのときフットスイッチをONしていた時間に設定されます。
(注意) ディレイタイムのカウントはプログラムチェンジまたはこのエフェクトがOFF→ONされて1回目の録音時のみ行われます。
録音時間は最大で2600 [mSec]です。スイッチをONしている時間がこれを超えたとき、ディレイ・タイムは自動的に2600 [mSec] に設定されます。
- 録音に失敗した場合には、2.からもう一度操作を繰り返してください。
- ホールド中はホールドしたフレーズに合わせて演奏を行うことができます。
- ホールド中に再度フットスイッチをONすることによって、ホールドしたフレーズに新しいフレーズを重ね書きすることができます。

○ パラメーター

P1

C	Manual Record マニュアル・レコード	[OFF], [ON]	フットスイッチの代わりにこのつまみを押すと録音のON/OFFが行えます。
E	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99 ~ HOLD (HOLD = +99)	ホールドの減衰を設定します。 ホールドを減衰させたくないときはこの値をHOLDにします。
F	High Cut ハイ・カット	300 ~ PASS [Hz]	ディレイ・ブロックの前にあるハイカットフィルタのカットオフ周波数の設定
G	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 99 [%]	ハイ・ダンブの量。この値を大きくするほどホールドが繰り返される度に音質がソフトになっていきます。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とホールド音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどホールド音が大きくなります。



EFFECT NO.10 LONG DELAY (ロング・ディレイ) [LDLY] EFFECT SIZE: SIZE 5

ディレイ・タイムを長くとれるモノラルのディレイです。(最長1339.9 mSec)

Page 1

I*** * LONG DELAY ▶Time Coarse[mS]
LDLY: T1330.0 F+99 PASS HD99 B100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I*** * LONG DELAY ▶Dynamic Parameter
DP=E.LVL DS=OFF DA=+100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

P1

☆

C	Time Coarse タイム・コース	0 ~ 1330 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (10 mSecごと) です。
D	Time Fine タイム・ファイン	0 ~ 9.9 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (0.1 mSecごと) です。
E	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99 ~ +99	フィードバックの量を設定します。
F	High Cut ハイ・カット	300 ~ PASS [Hz]	ディレイブロックの前にあるハイカットフィルタのカットオフ周波数の設定。
G	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 99 [%]	ハイ・ダンブの量。この値を大きくするほどフィードバックが繰り返される度に音質がソフトになっていきます。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほど、エフェクト音が大きくなります。

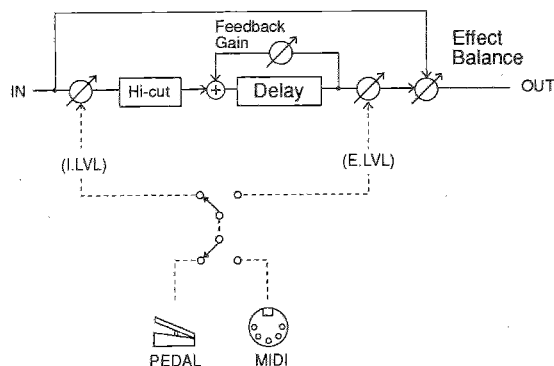
P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	I.LVL, E.LVL, I+E.LVL	Iは入力レベル、Eはエフェクト・レベル、I+Eは両方のレベルをコントロールします。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミクスのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

ダイナミック・パラメーターのE.LVL, I.LVLに於ける可変範囲は以下のようになります。

E.LVL: n% ~ m% まで変化 [n = 100 - (ダイナミック・アマウントの絶対値), m = Effect Balance の設定値]

I.LVL: n% ~ 100% まで変化 [n = 100 - (ダイナミック・アマウントの絶対値)]




EFFECT NO.11 TEMPO DELAY (テンポ・ディレイ) [TDLY]

EFFECT SIZE: SIZE 5


テンポと音符の長さの設定でディレイ・タイムを自動的にきめるディレイです。また、ディレイタイムをMIDIクロックに同期させることもできます。

Page 1

I** * TEMPO DELAY ▶Tempo[BPM] 
TDLY:192 1/4 +9.9 F+99 PASS HD99 B100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I** * TEMPO DELAY ▶Tempo Control 
T.CTRL=MIDI CLOCK

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

P1

B	Tempo テンポ	40~250 [BPM]	テンポの設定。 [BPM]=1分間当りの拍数 このパラメーターはTEMPO CONTROLのパラメーターがMANUALのときのみ動作します。
C	Note Length ノート・レングス	1/2~1/64T	どの音符の長さ分のディレイ・タイムにするかの設定。 T = 3連符 D = 付点音符 例 1/4 = 4分音符 1/4D= 付点4分音符
D	Time Adjust タイム・アジャスト	-9.9~+9.9 [%]	ディレイタイムの微調整。 この値を大きくするほどディレイタイムが長くなります。
E	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99~+99	フィードバックの量
F	High Cut ハイ・カット	300~PASS [Hz]	ディレイブロックの前にあるハイカットフィルタのカットオフ周波数の設定
G	High Damp ハイ・ダンブ	0~99[%]	ハイダンブの量。この値を大きくするほどフィードバックが繰り返される度に音質がソフトになっていきます。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100[%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

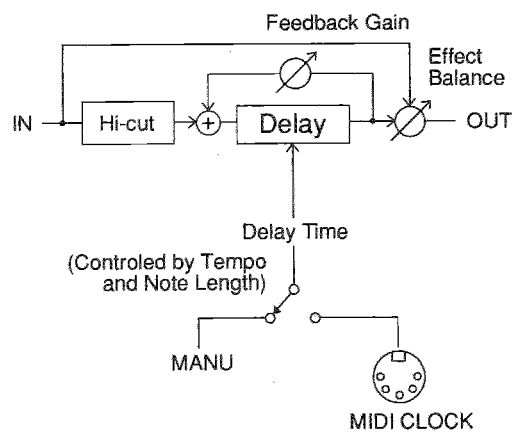
B	Tempo Control テンポ・コントロール	MANUAL MIDI CLOCK	テンポの設定をTempoのパラメーターの値にするのか、自動的にMIDIクロックに同期させるのかの設定。
---	-----------------------------	----------------------	---

(注意) テンポをMIDIクロックに同期させる場合

・シーケンサー等のMIDIクロックを出力する機器には常にMIDIクロックを出しつづけるものと、シーケンサーのスタート~ストップの間のみクロックを出力するものの2種類があります。前者の場合、シーケンサーのスタート、ストップにかかわらず、テンポディレイのテンポコントロールを行なうことができますが、後者の場合、シーケンサーがスタートしてはじめてテンポが変わり、またストップしてクロックがなくなるとその直前のテンポが保持されます。

・Tempoのバリューに"▲"が表示された場合 受信したテンポが250を超えています。

・Tempoのバリューに"▼"が表示された場合 受信したテンポが40を下まわっている、またはテンポとノート・レゾリューションによって設定されるディレイタイムが1300[mSec]を超えています。



EFFECT NO.12 DYNAMIC DELAY (ダイナミック・ディレイ) [DDLY]


EFFECT SIZE: SIZE 6

入力エンベロープなどのダイナミクスで、エフェクト音量をコントロールできるディレイです。

入力エンベロープがスレッシュホールド・レベルを越えるとエフェクト音がONになる ノーマル・ポラリティとスレッシュホールド・レベルを越えるとエフェクト音がOFFになるインパース・ポラリティを選ぶことができます。また、ダイナミック・パラメータは、入力レベルとエフェクト・レベルを選ぶことができます。


例えば、楽器を強く弾いたときにだけ、ディレイサウンドを出力するというような効果を得ることができます。

Page 1

I** * DYNAMIC DELAY ▶Time Coarse[mS] 
DDLY: T660.0 F+99 HD99 B100


A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I** * DYNAMIC DELAY ▶Envelope Select 
ENV=PreL T100 AT80 RL80 NORM

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 3

I** * DYNAMIC DELAY ▶Dynamic Parameter 
DP=E.LVL DS=ENV DA=+100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ パラメーター

P1

C	Time Coarse タイム・コース	0~660 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (10mSecごと)
D	Time Fine タイム・ファイン	0~9.9 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (0.1mSecごと)
E	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99~+99	フィードバックの量。
F	HighDamp ハイ・ダンブ	0~99 [%]	ハイダンブの量。この値を大きくするほどフィードバックが繰り返される度に音質がソフトになっていきます。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

C	Envelope Select エンベロープ・セレクト	INL, INR, PreL, PreR	どの信号をエンベロープ信号とするか設定します。(P5参照)
D	Threshold スレッシュホールド	0 ~ 100	ダイナミック・コントロールのスレッシュホールドレベルを設定。
E	Attack アタック	0 ~ 80	エンベロープ信号がスレッシュホールドレベルを越えたときのエフェクトレベル (または入力レベル) の変化のスピードを設定。値が大きいほどスローアタックになります。
F	Release リリース	0 ~ 80	エンベロープ信号がスレッシュホールドレベル以下になったときのエフェクトレベル (または入力レベル) の変化のスピードを設定。値が大きいほどスローリリースになります。
G	Dynamic Polarity ダイナミック・ポラリティー	NORM, INV	エフェクト音 (エフェクトレベルまたは入力レベル) の変化の方向を設定。エンベロープ信号がスレッシュホールドレベルを越えたとき、NORMでエフェクト音が大きくなり、INVでエフェクト音が小さくなります。

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	I.LVL, E.LVL, I+E.LVL	Iは入力レベル、Eはエフェクト・レベル、I+Eは両方のレベルをコントロールします。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, ENV, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	0 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さを設定します。

ダイナミック・アmountの設定について

ダイナミック・アmountはダイナミック・ソースの設定によって、以下のように動作が異なります。

ダイナミック・ソース = ENV (エンベロープ) の場合

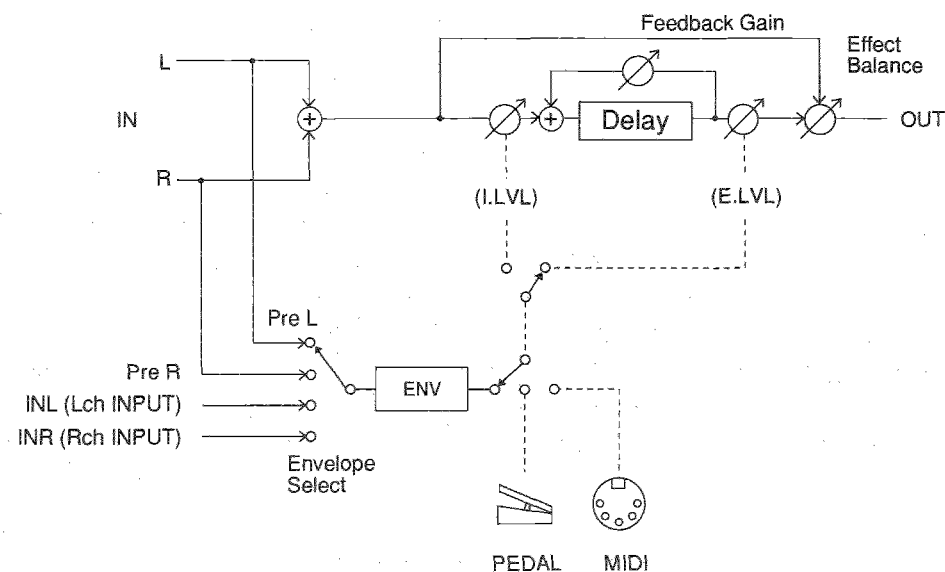
エンベロープ信号のセンシティビティー (感度) として働き、ダイナミクス効果の深さを設定できます。

ダイナミック・ソース = PEDAL, MIDIの場合

ダイナミック・アmountの値によってIN.LVL E.LVLの可変範囲は、下記ようになります。

E.LVL: $n\% \sim m\%$ まで変化 [$n = 100 - (\text{ダイナミック・アmountの設定値})$, $m = \text{Effect Balance の設定値}$]

I.LVL: $n\% \sim 100\%$ まで変化 [$n = 100 - (\text{ダイナミック・アmountの設定値})$]



EFFECT NO.13 SWEEP DELAY (スウィープ・ディレイ) [SWD1~2] EFFECT SIZE: SIZE 7

エンベロープ信号の強弱によってディレイ・タイムを変調するディレイです。実際には、エンベロープの動きに応じてディレイ音の音程が変調して聞こえます。

Page 1

```
I** * SWEEP DELAY 1 ▶Delay Time [mS]
SWD1:340 F+99 S10 D100 ENV:PreL B100
```

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

```
I** * SWEEP DELAY 1 ▶Dynamic Parameter
DP=SWEEP DS=ENV DA=+100
```

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ バリエーション

SWEEP DELAY 1 [SWD1] エンベロープが大きいくほど、音程が低くなります。
SWEEP DELAY 2 [SWD2] エンベロープが大きいくほど、音程が高くなります。

○ パラメーター

P1

B	DelayTime ディレイ・タイム	0.1~340 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (エンベロープ最小時のディレイ・タイム)
C	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99 ~ +99	フィードバックの量。
D	Sweep Decay スウィープ・ディケイ	1 ~ 10	変調の減衰時間の設定。この値を大きくするほど減衰時間が長くなります。
E	Depth デプス	0 ~ 100 [%]	変調の深さ。
G	Envelope Select エンベロープ・セレクト	INL, INR, PreL, PreR	どの信号をエンベロープ信号とするかの設定 (P5参照) このパラメーターは、ダイナミック・パラメーターがENV(エンベロープ)の ときのみ動作します。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きく するほどエフェクト音が大きくなります。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Sweep	ダイナミック・パラメーターの設定。ここではSweep以外に設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	ENV, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さを設定します。 ENVのときは0 ~ 100となります。

ダイナミック・アメントの設定について

ダイナミック・アメントはダイナミック・ソースの設定によって、以下のように動作が異なります。

ダイナミック・ソース = ENV (エンベロープ) の場合

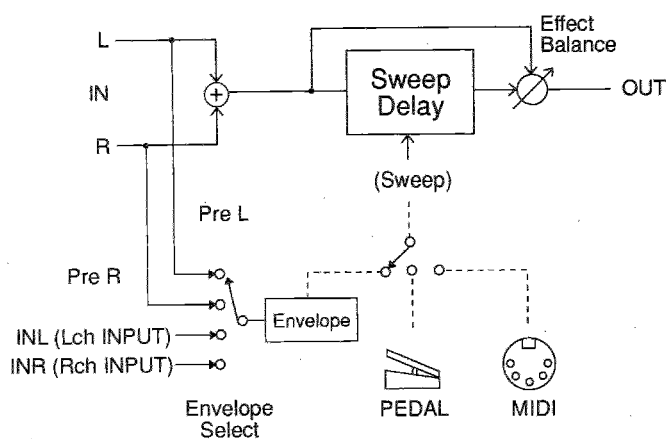
エンベロープ信号のセンシティブィー（感度）として働き、スイープの深さを設定できます。またDEPTHのパラメーターは、ここで設定した効果の深さのうち何パーセントを可変範囲とするかを設定します。

ダイナミック・ソース = PEDAL, MIDIの場合

ダイナミック・アメントの値によってスイープの深さは下記のようになります。

$$\text{SWEEP} = n\% \sim 100\% [n = 100 - (\text{ダイナミック・アメントの絶対値})]$$

またDEPTHのパラメータは、ここで設定した効果の深さのうち何パーセントを可変範囲とするかを設定します。



EFFECT NO.14 STEREO DELAY (ステレオ・ディレイ) [SDLY, XDLY] EFFECT SIZE: SIZE 8

2つのディレイ・ブロックを持つステレオタイプのディレイです。

バリエーションによって2系統のセルフ・フィードバック・ディレイと、2つのディレイが相互にフィードバックするクロスディレイとの効果が得られます。

Page 1

I** * STEREO DELAY ▶Parameter Link ▲
SDLY: LINK=ON L:T300.0 F+99 HD99 B100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * STEREO DELAY ▶Time Coarse[mS] ▲
R:T300.0 F+99 HD99 B100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 3

I** * STEREO DELAY ▶Dynamic Parameter ▼
DP=E.LVL OS=PEDAL DA=+100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ バリエーション

STEREO DELAY [SDLY].....2系統のセルフ・フィードバック・ディレイです。

CROSS DELAY [XDLY].....2つのディレイが相互にフィードバックするクロス・ディレイです。

○ パラメーター

P1

C	Parameter Link パラメーター・リンク	OFF, ON	ONのときはL、Rどちらかのパラメーターを操作することによって、両チャンネルが同じ設定となります。
D	L-Time Coarse レフト・タイム・コース	0~330 [mSec]	左チャンネルのディレイ・タイムの設定 (10mSecごと) です。
E	L-Time Fine レフト・タイム・ファイン	0~9.9 [mSec]	左チャンネルのディレイ・タイムの設定 (0.1mSecごと) です。
F	L-Feedback Gain レフト・フィードバック・ゲイン	-99 ~ +99	左チャンネルのフィードバックの量を設定。
G	L-High Damp レフト・ハイ・ダンブ	0 ~ 99 [%]	左チャンネルのフィードバックの高域成分を調節。
H	L-Effect Balance レフト・エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	左チャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほど、エフェクト音が大きくなります。

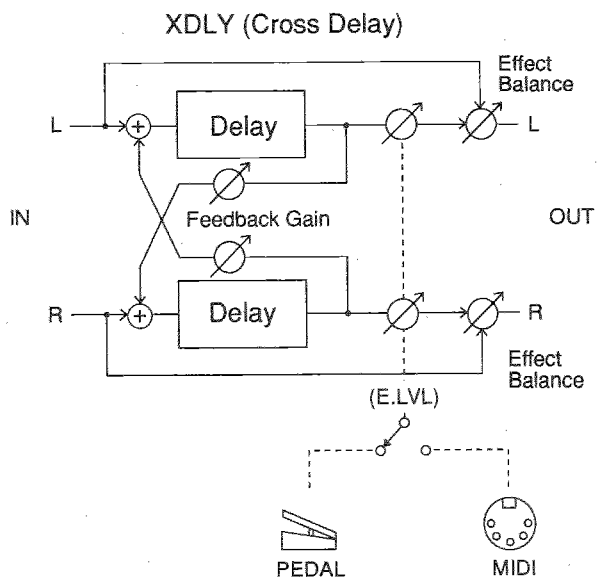
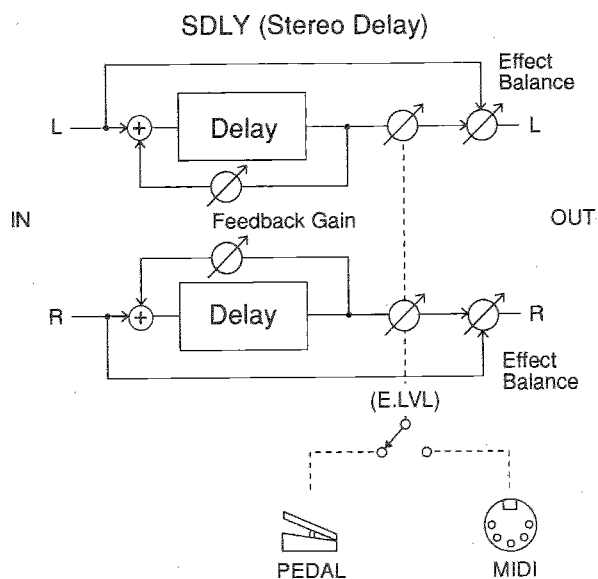
P2

☆

D	R-Time Coarse ライト・タイム・コース	0 ~ 330 [mSec]	右チャンネルのディレイ・タイムの設定 (10 mSecごと)
E	R-Time Fine ライト・タイム・ファイン	0 ~ 9.9 [mSec]	右チャンネルのディレイ・タイムの設定 (0.1 mSecごと)
F	R-Feedback Gain ライト・フィードバック・ゲイン	-99 ~ +99	右チャンネルのフィードバックの量を設定。
G	R-High Damp ライト・ハイ・ダンブ	0 ~ 99 [%]	右チャンネルのフィードバックの高域成分を調節。
H	R-Effect Balance ライト・エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	右チャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほど、エフェクト音が大きくなります。

P3

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	E.LVL	ダイナミック・パラメータの設定。 ここでは、E.LVL以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・モジュレーションのソースを設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定。



EFFECT NO.15 MODULATION DELAY (モジュレーション・ディレイ) [MDLY]

EFFECT SIZE: 8

LFOによってディレイタイムを変調するエフェクターです。

Page 1

I** * MOD DELAY Time Coarse[mS] ▲
MDLY: T500.0 SIN 10.0 D100 F+99 B100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * MOD DELAY Dynamic Parameter ▼
DP=E.LVL DS=OFF DA=+100

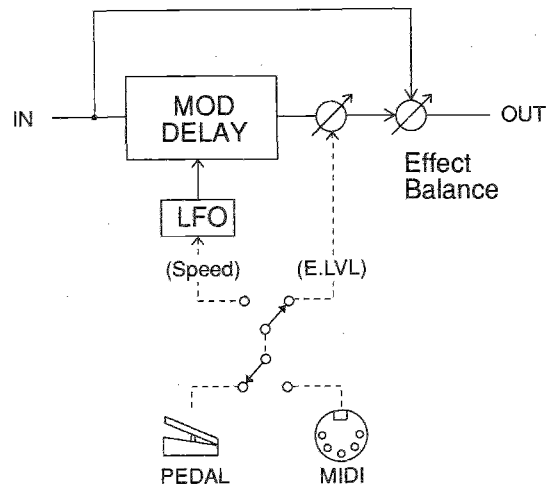
A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

B	Time Coarse タイム・コース	0~500 [mSec]	ディレイ・タイムの設定(10 mSecごと)です。
C	Time Fine タイム・ファイン	0~9.9 [mSec]	ディレイ・タイムの設定(0.1 mSecごと)です。
D	LFO Waveform LFO・ウェーブフォーム	SIN, TRI	変調 LFO の波形を設定。
E	LFO Speed LFO・スピード	0.02~10.0 [Hz]	変調のスピードを設定。
☆ F	Depth デプス	0~100[%]	変調の深さを設定。
G	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99~+99	フィードバックの量を設定。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100[%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P3

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Speed E.LVL	ダイナミック・モジュレーションのかかるパラメーターを示します。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・モジュレーションのソースを設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100~+100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定。



EFFECT NO.16 MULTI-TAP DELAY (マルチタップ・ディレイ) [MTDL] EFFECT SIZE: SIZE 8

L-ch, R-ch の2本のタップのディレイタイムを個々に設定できるディレイです。

また、タップデンシティーのパラメーターによりフィードバックが繰り返される毎にタップの密度を増やしていくことができます。

Page 1

I*** * M-TAP DELAY	L-Tap Delay[mS]	
MTDL:LD100	RD100	FD650 FG+99
A	B	C D E F G H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Page 2

I*** * M-TAP DELAY	Tap Density	
TD99 HD99 S100	B100	
A	B	C D E F G H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

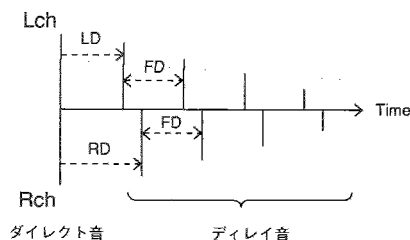
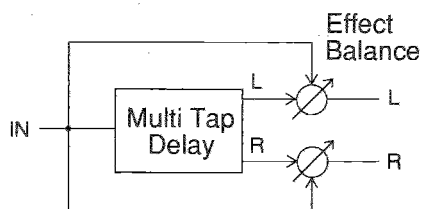
○ パラメーター

P1

B	L-Tap Delay Time レフトタップ・ディレイ・タイム	0~650 [mSec]	Lchタップのディレイ・タイム。
D	R-Tap Delay Time ライトタップ・ディレイ・タイム	0~650 [mSec]	Rchタップのディレイ・タイム。
F	Feedback Delay フィードバック・ディレイ・タイム	0~650 [mSec]	それぞれのタップがフィードバックするときのディレイ・タイム。
H	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99~+99	フィードバックの量。マイナスに設定すると位相が反転した信号がフィードバックします。

P3

B	Tap Density タップ・デンシティー	0~99	この値を大きくすると、フィードバックが繰り返される毎にタップの密度が増えていきます。
C	High Damp ハイ・ダンブ	0~99[%]	ハイ・ダンブの量。この値を大きくするほどフィードバックが繰り返される毎に音質がソフトになっていきます。
D	L/R Spread L/R・スプレッド	0~100	各タップの定位の設定。この値を大きくするほど、ディレイ音は左右に広がります。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100[%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値が大きくなるほどエフェクト音が大きくなります。



EFFECT NO.17 DELAY (ディレイ) [DLY] EFFECT SIZE: SIZE 9

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

Page 1

I** * DELAY		Time Coarse[mS]					
DLY :	T600.0	F+99	PASS	HD99	B100		
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** * DELAY		Dynamic Parameter					
DP=E.LVL	DS=OFF	DA=+100					
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

○ パラメーター

P1

☆

C	Time Coarse タイム・コース	0 ~ 670 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (10mSecごと) です。
D	Time Fine タイム・ファイン	0 ~ 9.9 [mSec]	ディレイ・タイムの設定 (0.1mSecごと) です。
E	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99 ~ +99	フィードバックの量。
F	High Cut ハイ・カット	300 ~ PASS [Hz]	ディレイ・ブロックの前にあるハイカットフィルタのカットオフ周波数の設定。
G	High Damp ハイ・ダンブ	0 ~ 99 [%]	ハイダンブの量。この値を大きくするほどフィードバックが繰り返される度に音質がソフトになっていきます。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。この値が大きくなるほど、エフェクト音が大きくなります。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	I.LVL, E.LVL, I+E.LVL	I は入力レベル、E はエフェクト・レベル、I + E は両方のレベルをコントロールします。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミクスのソースを設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

ハイダンプとハイカットの違いについて

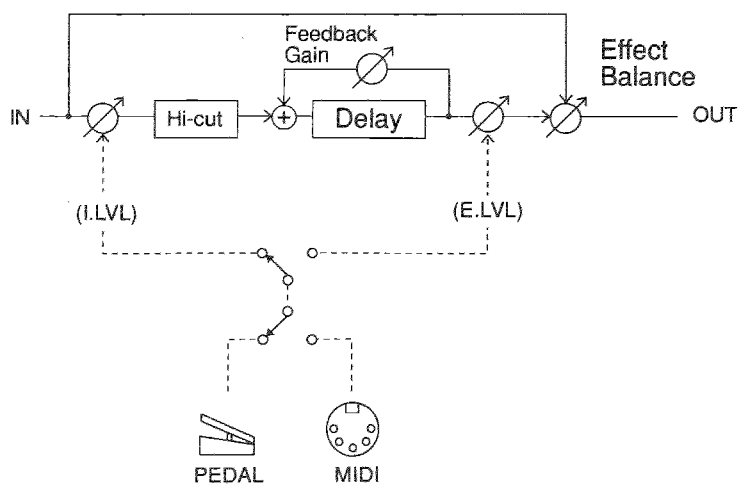
ハイダンプはディレイのフィードバックループ内にあるためフィードバックが繰り返される度にディレイ音はよりソフトになっていきますが、ハイカットはフィードバックループの前にあるのでフィードバックに無関係にディレイ音の全体的なトーンを設定することができます。

ダイナミック・パラメーターの設定について

ダイナミック・パラメーターのE.LVL, I.LVLに於ける可変範囲は以下のようになります。

E.LVL: n% ~ m% まで変化 [n = 100 - (ダイナミック・アmountの絶対値), m = Effect Balance の設定値]

I.LVL: n% ~ 100% まで変化 [n = 100 - (ダイナミック・アmountの絶対値)]



EFFECT NO.18 ROTARY SPEAKER (ロータリー・スピーカー) [RSP1~2]

EFFECT SIZE: SIZE 4

回転スピーカ効果を得るエフェクターです。スロー・スピード、ファースト・スピード、アッパー・スピーカーとローワー・スピーカーのスピード比、スロー／ファースト切り換え時間、トーンなどのパラメーターにより、忠実なロータリーサウンドをシミュレートすることができます。フットスイッチ、MIDI・アフタータッチ等によるスピード切り換えができます。

Page 1

I** * ROTARY SP 1 ▶Speed Select
RSP1:[SLW] S+00 F+00 R+0 U1.4 L5.0 T20

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * ROTARY SP 1 ▶Ambience
AMB=MONO B100 MIDI=OFF T050

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

[]のついたパラメーターはその下のつまみを押していくことによって設定が変わることを示します。

回転速度の切り換え方法

1. エディット・モードで、Speed Select [SLW/FST] を押すたびにスピードが切り換わります。
2. リアパネルのFOOT SWITCH 1(または2)に KORG PS-2等のフットスイッチを接続し、UTILITY MODEのFT.SWのSW1(または2)をR-SP SPEEDに設定します。プレイ・モード、エディット・モードで、フットスイッチを押すたびにスピードが切り換わります。
3. スピード・コントロールソース・パラメーターを,AfcまたはCi01に設定します。プレイ・モード、エディット・モードで、MIDIのアフター・タッチまたはコントロール01の信号が、コントロール・スレッシュールド・パラメータで設定した値を越えるたびにスピードが切り換わります。

○ バリエーション

ROTARY SPEAKER 1 [RSP1] 変調 LFO の波形がサイン波のロータリー・スピーカです。
ROTARY SPEAKER 2 [RSP2] 変調 LFO の波形が三角波のロータリー・スピーカです。

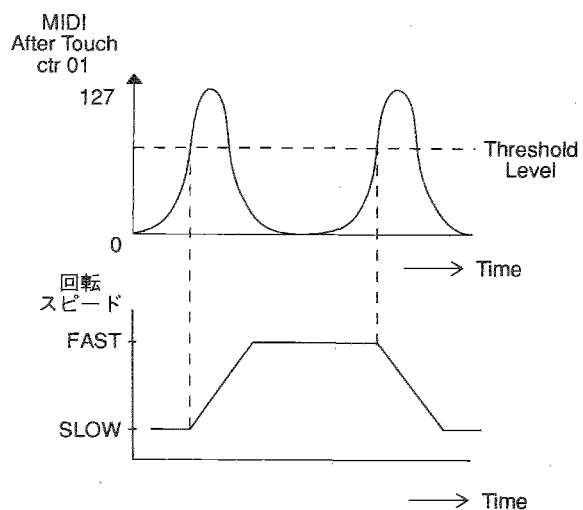
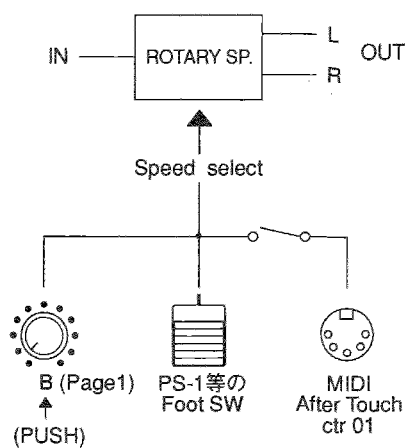
○ パラメーター

P1

☆

B	Speed Select スピード・セレクト	[SLW], [FST]	回転速度を2段階（スロー／ファースト）で設定します。
C	Slow Speed スロー・スピード	-12 ~ +12	スロー・スピード時の回転スピードを調節します。値を大きくするほど、スピードが速くなります。
D	Fast Speed ファースト・スピード	-12 ~ +12	ファースト・スピード時の回転スピードを調節します。値を大きくするほど、スピードが速くなります。
E	Speed Ratio スピード・レシオ	-6 ~ +6	LOWERスピーカーに対するUPPERスピーカーの速さを調節します。0が標準で、値が大きいほど、UPPERスピーカーのスピードが速くなります。
F	Upper Weight アッパー・ウェイト	0.4 ~ 1.4 [Sec]	UPPERスピーカーのスピード切り替え時の経過時間を設定します。
G	Lower Weight ローワー・ウェイト	5.0 ~ 12.0 [Sec]	LOWERスピーカーのスピード切り替え時の経過時間を設定します。
H	Tone トーン	1 ~ 20	UPPERスピーカーの音色を設定します。

B	Ambience アンビエンス	MONO, ST0 ~ 4	エフェクトの広がり感を調節します。
C	UP/LOW Balance アッパー/ローワー・バランス	0 ~ 100 [%]	LOWERスピーカーとUPPERスピーカーの音量バランスを設定します。この値を大きくするほど、UPPERスピーカー側の音量が大きくなります。
G	MIDI Speed Control MIDI・スピード・コントロール	OFF, Aftc, Ct01	MIDIによるスピード・コントロールのソースを設定します。
H	Control Threshold コントロール・スレッシュホルド	10 ~ 127	MIDIによるスピード・コントロールのスレッシュホルドレベルの設定。



MIDIアフタータッチまたは
コントロール01によるスピード切り換え

EFFECT NO.19 PITCH SHIFT MODULATION (ピッチ・シフト・モジュレーション) [PMOD] EFFECT SIZE: SIZE 6

±100セント可変のピッチシフトのデチューン効果にさらに、LFOによるピッチ（音程）変調を加えたエフェクトです。クリアな拡がり系サウンドが得られます。

Page 1

I** * PITCH MOD ▶Pitch[Cents]							
PMOD: +100 SIN 10.0 M100 L/R B100							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** * PITCH MOD ▶Dynamic Parameter ▾							
DP=Speed DS=OFF DA=+100							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

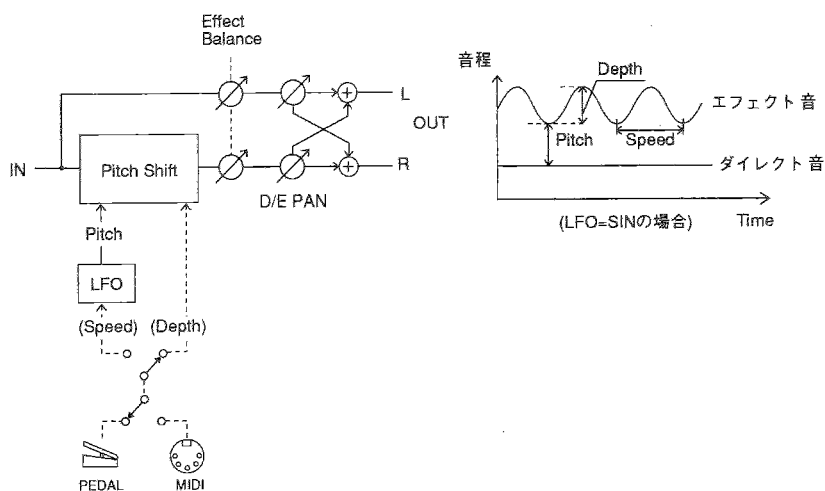
○ パラメーター

P1

C	Pitch ピッチ	-100~+100 [Cents]	ピッチシフト量を設定。
D	LFO Waveform LFO・ウェーブフォーム	SIN,TRI	変調LFOの波形を設定。
E	LFO Speed LFO・スピード	0.02~10.0 [Hz]	変調のスピードを設定。
F	Pitch Mod Depth ピッチ・モジュレーション・デプス	0~100 [%]	ピッチ（音程）変調の深さを設定。
G	Direct/Effect Pan ダイレクト／エフェクト・パン	L/R, C/C, R/L	ダイレクト音とエフェクト音の定位を設定。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Speed,Depth	ダイナミック・パラメーターの設定。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF,PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	-100~+100	ダイナミック・アmountの設定。



EFFECT NO.20 MULTI-TAP CHORUS (マルチタップ・コーラス) [MTCH] EFFECT SIZE: SIZE6

5個のディレイ音 (Tap) を取り出し、それぞれに異なった時間、位相、深さ、定位を設定できる新しいタイプのコーラスで、より複雑なステレオ感を創り出すことができます。

Page 1

I** * M-TAP CHORUS ▶LFO Waveform ▲
MTCH: SIN 0.05 F+20 B100
A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I** * M-TAP CHORUS ▶Tap1 Delay[ms] ▲
Delay= 10.0 20.0 30.0 40.0 50.0
A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 3

I** * M-TAP CHORUS ▶Tap1 Phase[degree]▲
Phase= 000 030 060 090 180
A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 4

I** * M-TAP CHORUS ▶Tap1 Depth[%] ▲
Depth= 050 050 050 050 050
A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 5

I** * M-TAP CHORUS ▶Tap1 Pan ▲
Pan= L7 L3 C0 R4 R7
A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 6

I** * M-TAP CHORUS ▶Dynamic Parameter ▼
DP=E.LVL DS=OFF DA=+100
A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ パラメーター

P1

C	LFO Waveform LFO・ウェーブフォーム	SIN, TRI	変調 L F O の波形を設定。
D	LFO Speed LFO・スピード	0.02~10.0 [Hz]	変調のスピードを設定。
E	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99~+99	T A P 3 のフィードバックの量を設定。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100[%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

D	Tap1 Delay Time タップ1・ディレイ・タイム	0~50.0 [mSec]	T A P 1 のディレイ・タイムを設定。
E	Tap2 Delay Time タップ2・ディレイ・タイム	0~50.0 [mSec]	T A P 2 のディレイ・タイムを設定。
F	Tap3 Delay Time タップ3・ディレイ・タイム	0~50.0 [mSec]	T A P 3 のディレイ・タイムを設定。
G	Tap4 Delay Time タップ4・ディレイ・タイム	0~50.0 [mSec]	T A P 4 のディレイ・タイムを設定。
H	Tap5 Delay Time タップ5・ディレイ・タイム	0~50.0 [mSec]	T A P 5 のディレイ・タイムを設定。

P3

D	Tap1 Phase タップ1・フェイズ	0~330 [degree]	T A P 1 の変調 L F O の位相を設定。
E	Tap2 Phase タップ2・フェイズ	0~330 [degree]	T A P 2 の変調 L F O の位相を設定。
F	Tap3 Phase タップ3・フェイズ	0~330 [degree]	T A P 3 の変調 L F O の位相を設定。
G	Tap4 Phase タップ4・フェイズ	0~330 [degree]	T A P 4 の変調 L F O の位相を設定。
H	Tap5 Phase タップ5・フェイズ	0~330 [degree]	T A P 5 の変調 L F O の位相を設定。

P4

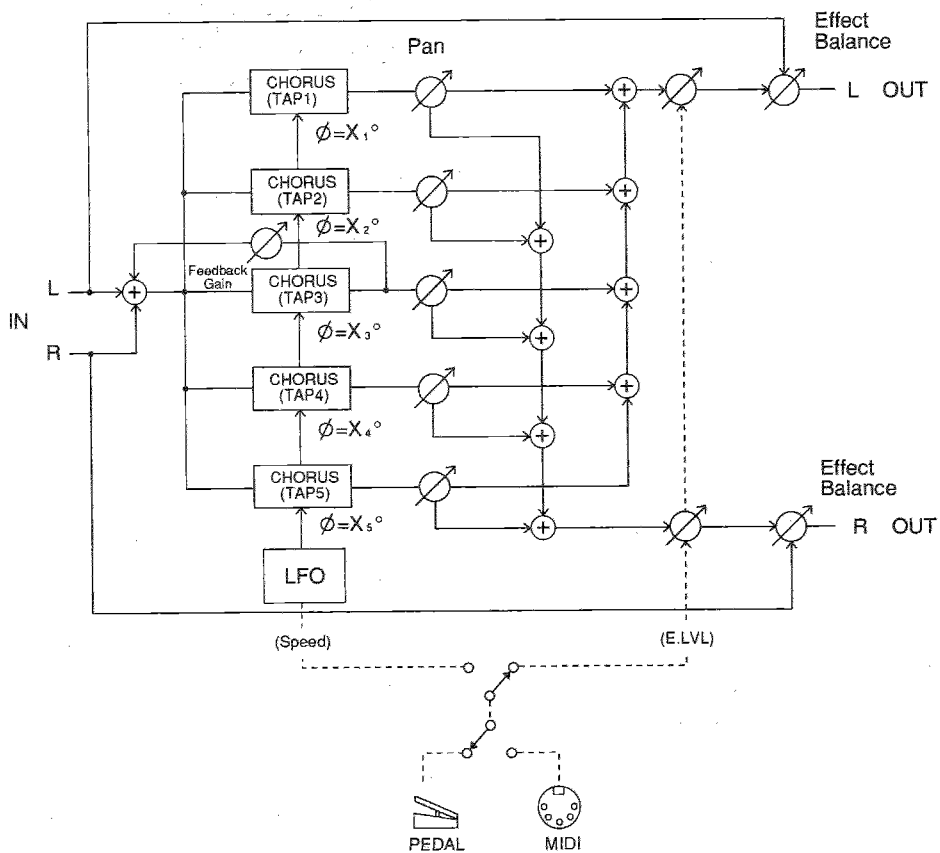
D	Tap1 Depth タップ1・テプス	0~100[%]	T A P 1 の変調の深さを設定。
E	Tap2 Depth タップ2・テプス	0~100[%]	T A P 2 の変調の深さを設定。
F	Tap3 Depth タップ3・テプス	0~100[%]	T A P 3 の変調の深さを設定。
G	Tap4 Depth タップ4・テプス	0~100[%]	T A P 4 の変調の深さを設定。
H	Tap5 Depth タップ5・テプス	0~100[%]	T A P 5 の変調の深さを設定。

P5

D	Tap1 Pan タップ1・パン	OFF, L7~C0~R7	T A P 1 の定位を設定。
E	Tap2 Pan タップ2・パン	OFF, L7~C0~R7	T A P 2 の定位を設定。
F	Tap3 Pan タップ3・パン	OFF, L7~C0~R7	T A P 3 の定位を設定。
G	Tap4 Pan タップ4・パン	OFF, L7~C0~R7	T A P 4 の定位を設定。
H	Tap5 Pan タップ5・パン	OFF, L7~C0~R7	T A P 5 の定位を設定。

P6

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	E.LVL, Speed	ダイナミック・パラメーターの設定。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	-100~+100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.21 ENSEMBLE (アンサンブル) [ENS] EFFECT SIZE: SIZE6

3相の変調波形によるコーラスです。

Page 1

```
I** * ENSEMBLE      ▶Left Delay[mS]
ENS :      50.0 50.0 SIN 10.0 D100 B100
```

A B C D E F G H

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

```
I** * ENSEMBLE      ▶Dynamic Parameter
DP=E.LVL    DS=OFF    DA=+100
```

A B C D E F G H

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

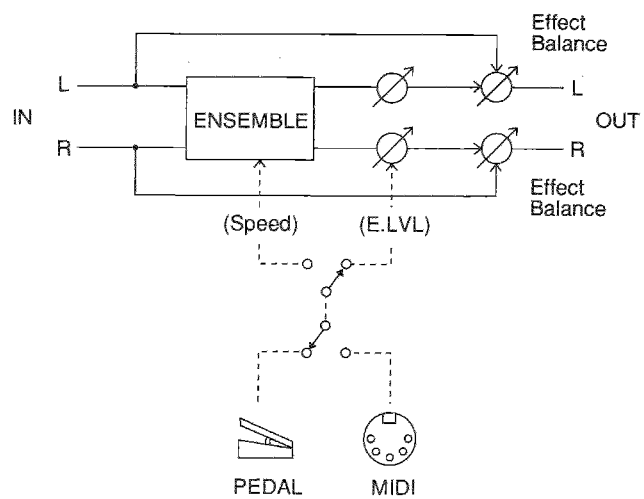
○ パラメーター

P1

C	Left Delay レフト・ディレイ・タイム	0~50.0 [mSec]	左チャンネルのディレイ・タイムを設定します。
D	Right Delay ライト・ディレイ・タイム	0~50.0 [mSec]	右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。
E	LFO Wave form LFO・ウェーブフォーム	SIN, TRI	変調LFOの波形を設定します。
F	LFO Speed LFO・スピード	0.02~10.0 [Hz]	変調のスピードを設定します。
G	Depth デプス	0~100 [%]	アンサンブル効果の深さを設定します。
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0~100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	E.LVL, Speed	ダイナミック・モジュレーションのかかるパラメーターを設定します。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・モジュレーションのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.22 CHORUS/FLANGER (コーラス／フランジャー) [CHO, FLN] EFFECT SIZE: SIZE 7

2つのモジュレーションブロック（コーラス／フランジャー）を組み合わせるステレオタイプにしたエフェクトです。LFO Phaseのパラメーターにより左右の変調波形の位相を細かく設定することができます。

Page 1

I** * CHORUS				▶Left Delay[mS]			
CHO :50.0 32.0				SIN P120 5.05 D100 D100			
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** * CHORUS				▶Right Feedback			
F+99 F+99				B100 B100			
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 3

I** * CHORUS				▶Dynamic Parameter			
DP=E.LVL DS=OFF				DA=+100			
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

○ バリエーション

CHORUS [CHO] ステレオ・タイプのコーラスです。
FLANGER [FLN] ステレオ・タイプのフランジャーです。

○ パラメーター

P1

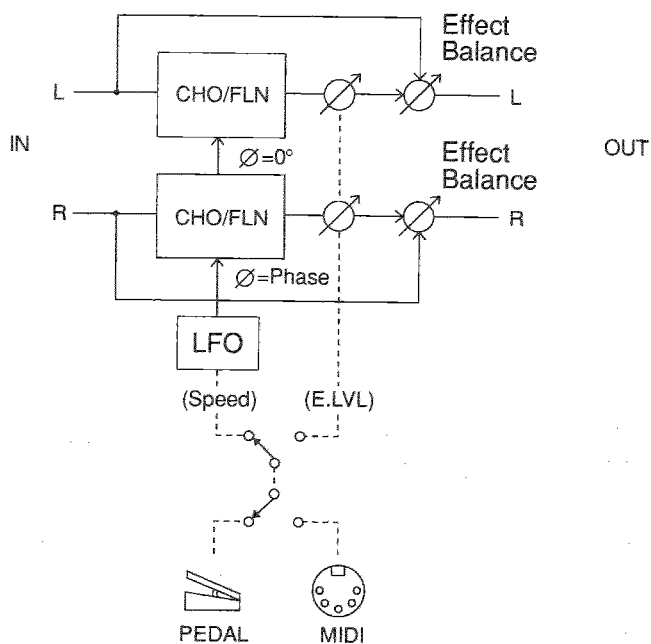
B	Left Delay レフト・ディレイ	0～50.0 [mSec]	左チャンネルのダイレクト音から変調がかかるまでの時間を設定します。
C	Right Delay ライト・ディレイ	0～50.0 [mSec]	右チャンネルのダイレクト音から変調がかかるまでの時間を設定します。
D	LFO Waveform LFO・ウェーブフォーム	SIN, TRI	変調 L F O の波形を設定します。
E	LFO Phase LFO・フェイズ	0～350 [degree]	左右の変調波形の位相差を設定します。
F	LFO Speed LFO・スピード	0.02～10.0 [Hz]	変調のスピードを設定します。
G	Left Depth レフト・デプス	0～100 [%]	左チャンネルの変調の深さを設定します。
H	Right Depth ライト・デプス	0～100 [%]	右チャンネルの変調の深さを設定します。

P2

B	Left Feedback レフト・フィードバック	-99 ~ +99	左チャンネルのフィードバックの量を設定します。
C	Right Feedback ライト・フィードバック	-99 ~ +99	右チャンネルのフィードバックの量を設定します。
☆ G	Left Balance レフト・バランス	0 ~ 100 [%]	左チャンネルのダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。
☆ H	Right Balance ライト・バランス	0 ~ 100 [%]	右チャンネルのダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。

P3

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	E.LVL, Speed	ダイナミック・モジュレーションのかかるパラメーターを設定します。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・モジュレーションのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100~+100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.23 PHASER (フェイザー) [PHAS] EFFECT SIZE: SIZE 7

入力信号の位相を変調することによって、うねり効果を得るエフェクトです。

Page 1

I*** * PHASER ▶LFO Waveform
PHAS: SIN 10.0 D100 M100 R99

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I*** * PHASER ▶Dynamic Parameter
DP=Reso DS=PEDAL DA=+100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

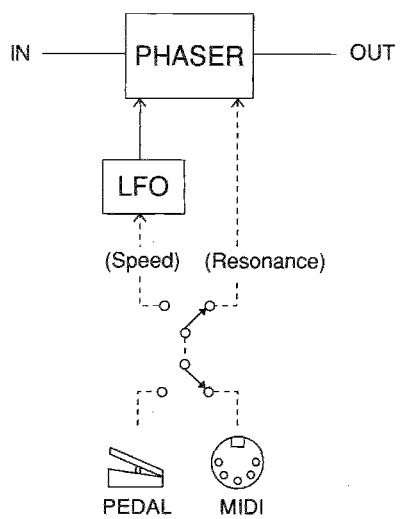
P1

☆

C	LFO Waveform LFO・ウェーブフォーム	SIN,TRI	変調波形の設定。
D	LFO Speed LFO・スピード	0.02～10.0 [Hz]	変調のスピードの設定。
E	Depth デプス	0～100[%]	フェイザー効果の深さ。
F	Manual マニュアル	0～100	フェイザー効果のかかる中心周波数。
G	Resonance レゾナンス	0～99	音色に癖をもたせる効果です。値を大きくするほど効果が強くなります。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Reso, Speed	ダイナミック・モジュレーションのかかるパラメータを示します。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・モジュレーションのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	-100～+100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.24 BI-PHASE MODULATION (バイフェーズ・モジュレーション) [BMOD] EFFECT SIZE: SIZE 7

全く異なる2種類のLFOを加算した波形によって変調をかけるコーラスエフェクトです。

Page 1

```
I** * BI-PHASE MOD ▶LFO1 Speed[Hz] ▲
BMOD: 30.00 30.00 SIN TRI D100 D100
```

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

```
I** * BI-PHASE MOD ▶Left Delay[MS] ⚡
50.0 50.0 F+99 B100
```

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 3

```
I** * BI-PHASE MOD ▶Dynamic Parameter ▼
DP=E.LVL DS=PEDAL DA=+100
```

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ パラメーター

P1

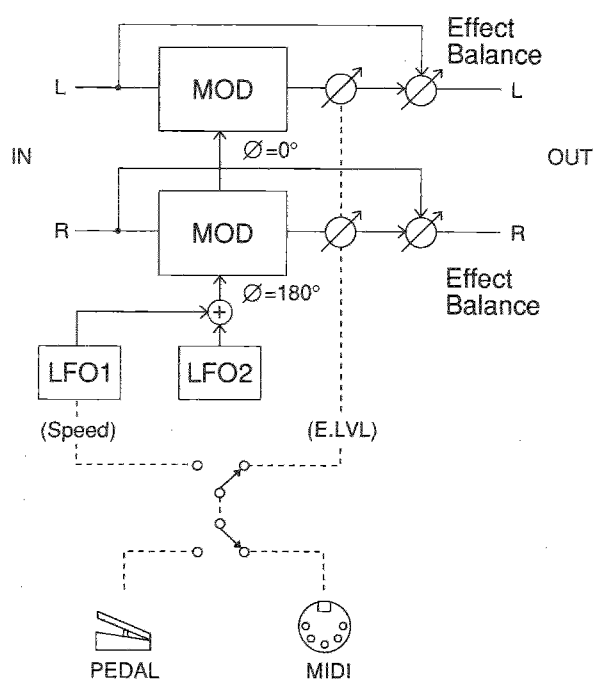
B	LFO1 Speed LFO1・スピード	0 ~ 30 [Hz]	LFO1のスピード。
D	LFO2 Speed LFO2・スピード	0 ~ 30 [Hz]	LFO2のスピード。
E	LFO1 Waveform LFO1・ウェーブフォーム	SIN, TRI	LFO1の波形。
F	LFO2 Waveform LFO2・ウェーブフォーム	SIN, TRI	LFO2の波形。
G	LFO1 Depth LFO1・デプス	0 ~ 100 [%]	LFO1の振幅。
H	LFO2 Depth LFO2・デプス	0 ~ 100 [%]	LFO2の振幅。

P2

B	Left Delay レフト・ディレイ	0 ~ 50.0 [mSec]	左チャンネルのディレイタイム
C	Right Delay ライト・ディレイ	0 ~ 50.0 [mSec]	右チャンネルのディレイタイム
D	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	-99 ~ +99	フィードバックの量
☆ H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100[%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほど、エフェクト音が大きくなります。

P3

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	E.LVL, Speed1	ダイナミック・パラメーターの設定。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.25 PITCH SHIFTER (ピッチシフター) [PTCH] EFFECT SIZE: SIZE 6

フィードバック・ディレイのループ内に±2オクターブ可変のピッチ・シフターがあるエフェクトです。ハイ・カット・パラメーターにより、ピッチ・シフト音の音色を変えることができます。

Page 1

I** * PITCH SHIFTER ▶Pitch[SemiTone] ▲
PTCH: P+24 F+99 D100 FG99 PASS B100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * PITCH SHIFTER ▶Dynamic Parameter ▼
DP=Pitch DS=PEDAL DA=+100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

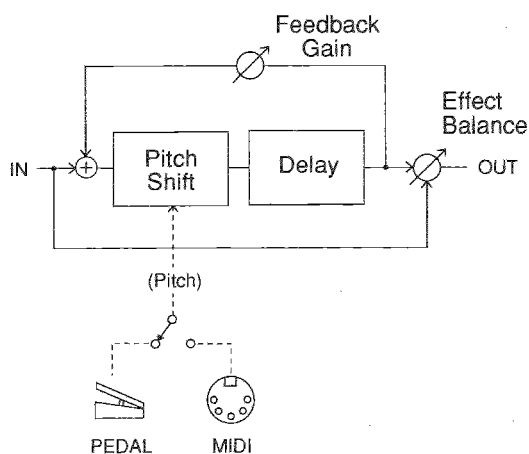
P1

☆

C	Pitch ピッチ	-24 ~ +24 [Semitone]	ピッチ・シフト量を設定。 (半音単位)
D	Fine ファイン	-99 ~ +99 [Cents]	ピッチ・シフト量を設定。 (セント単位)
E	Delay Time ディレイ・タイム	0 ~ 600 [mSec]	ディレイ・タイムを設定。
F	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	0 ~ 99	フィードバック量を設定。
G	High Cut ハイ・カット	300 ~ PASS [Hz]	ピッチ・シフト音にかかるハイカットフィルターを設定。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。この値を大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Pitch	ダイナミクスのかかるパラメーターを示します。ここでは、PITCH以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミクスのソースを設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定。



EFFECT NO.26 DETUNE (ディチューン) [DTNE]

EFFECT SIZE: SIZE 7

フィードバック・ディレイのループ内に±100セント可変のピッチ・シフターがあるエフェクトです。またペダル、MIDI等でピッチのコントロールができます。

Page 1

I** * DETUNE	Pitch[Cents]	
DTNE:	P+100 D000 FG30	B100
A	B	C
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D	E	F
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G	H	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Page 2

I** * DETUNE	Dynamic Parameter	
DP=Pitch	DS=PEDAL	DA=+100
A	B	C
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D	E	F
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G	H	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

○ パラメーター

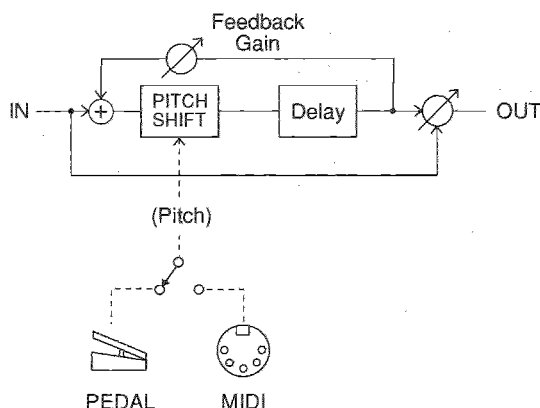
P1

☆

C	Pitch ピッチ	-100 ~ +100 [Cents]	ピッチ・シフト量を設定。
D	Delay Time ディレイ・タイム	0 ~ 600 [mSec]	ディレイ・タイムを設定。
E	Feedback Gain フィードバック・ゲイン	0 ~ 99	フィードバック量を設定。
H	Effect Balance エフェクト・バランス	0 ~ 100 [%]	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。 この値を大きくするほど、エフェクト音が大きくなります。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Pitch	ダイナミクスのかかるパラメーターを示します。ここでは、PITCH以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミクスのソースを設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定。



EFFECT NO.27 TREMOLO (トレモロ) [TREM] EFFECT SIZE: SIZE 8

信号の音量をLFOによって周期的に変化（変調）させるエフェクトです。

Page 1

I** * TREMOLO								Speed[Hz]
TREM:								509.7 1015
A	B	C	D	E	F	G	H	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Page 2

I** * TREMOLO								Dynamic Parameter ▾
DP=SPEED DS=OFF DA=+100								
A	B	C	D	E	F	G	H	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

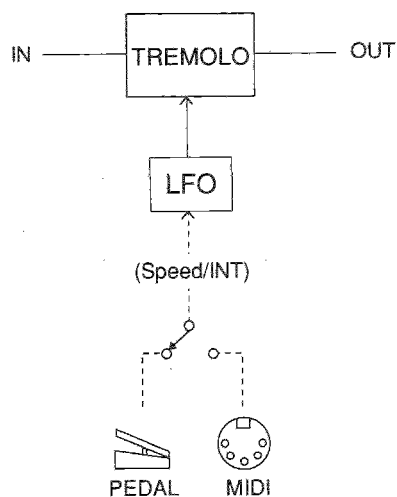
○ パラメーター

P1

C	Speed スピード	0.5 ~ 20.0 [Hz]	変調の速さ
D	Intensity インテンシティー	0 ~ 100	トレモロ効果の深さ

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Speed, INT	ダイナミック・パラメーターの設定
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.28 STEREO LIMITER (ステレオ・リミッター) [SLM1~3] EFFECT SIZE: SIZE 5

2チャンネルのリミッターでバリエーションによってリンク1/リンク2/デュアルを選ぶことができます。
パラメーターの設定により、ピークを抑えるリミッターとサステインを増すコンプレッサーの両方を使うことができます。またエディット時のみ、LCD上で各チャンネルのコンプレッション・ゲインの確認ができます。

Page 1

I** * ST. LIMITER 1 ▶L Ratio G:24dB
SLM1:INF/1 T99 AT50 RL50 L100 L:|||||||

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * ST. LIMITER 1 ▶R Ratio G:24dB
INF/1 T99 AT50 RL50 L100 R:|||||||

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ バリエーション

- STEREO LIMITER 1 [SLM1] L, R両チャンネルの加算された信号によって、ゲインがコントロールされます。また、両チャンネルのパラメーターはL, Rともに同じ設定となります。
- STEREO LIMITER 2 [SLM2] L, R両チャンネルの加算された信号によって、ゲインがコントロールされます。また、両チャンネルのパラメーターは個々に働きます。
- STEREO LIMITER 3 [SLM3] 2chのリミッターが別々に動作します。


○ パラメーター

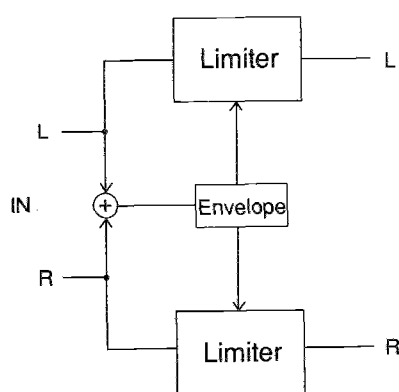
P1

☆

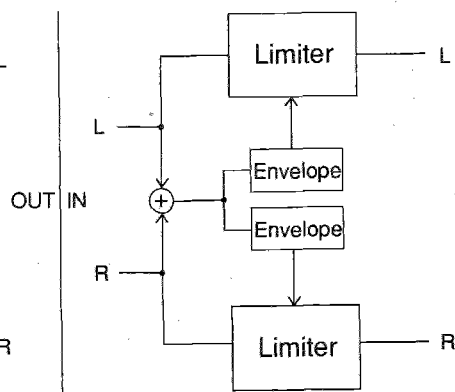
B	Left Ratio レフト・レシオ	1/1~INF/1	スレッシュホールド・レベルより大きい信号の圧縮比を設定。
C	Left Threshold レフト・スレッシュホールド	0 ~ 99	リミッター効果のかかるスレッシュホールド・レベルを設定。
D	Left Attack レフト・アタック	0 ~ 80	アタックタイムを設定。値が大きい程、スローアタックになります。
E	Left Release レフト・リリース	0 ~ 80	リリースタイムを設定。値が大きい程、スローリリースになります。
F	Left Level レフト・レベル	0 ~ 100	出力レベルを設定。
G	Left Gain Reduction レフト・ゲイン・リダクション		Lチャンネルの圧縮量を、グラフで表します。
H			

☆

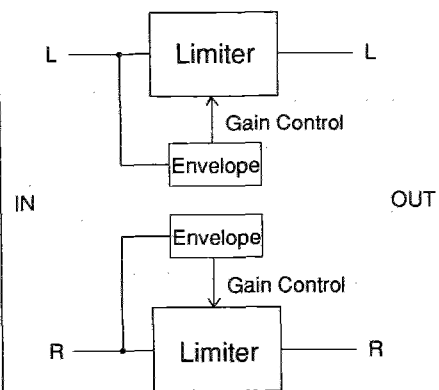
B	Right Ratio ライト・レシオ	1/1 ~ INF/1	スレッシュホールド・レベルより大きい信号の圧縮比を設定。
C	Right Threshold ライト・スレッシュホールド	0 ~ 99	リミッター効果のかかるスレッシュホールドレベルを設定。
D	Right Attack ライト・アタック	0 ~ 80	アタックタイムを設定。値が大きい程、スローアタックになります。
E	Right Release ライト・リリース	0 ~ 80	リリースタイムを設定。値が大きい程、スローリリースになります。
F	Right Level ライト・レベル	0 ~ 100	出力レベルを設定。
G	Right Gain Reduction ライト・ゲイン・リダクション		Rチャンネルの圧縮量を、グラフで表します。
H			



[SLM1]



[SLM2]



[SLM3]

EFFECT NO.30 LIMITER (リミッター) [LMT]

EFFECT SIZE: SIZE 7

入力信号を圧縮するエフェクトです。パラメーターの設定により、ピークを抑えるリミッターとサステインを増すコンプレッサーの両方を使うことができます。またエディット時のみ、LCD上でコンプレッション・ゲインの確認ができます。

Page 1

I** * LIMITER ▶Ratio G-24dB ▲
LMT:INF/1 T99 AT05 RL05 L100 G:|||||||

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * LIMITER ▶Envelope Select ▲
ENV=INL

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 3

I** * LIMITER ▶Trigger Monitor ▼
T MONIT=[OFF]

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

[]のついたパラメーターはその下のつまみを押していくことによって設定が変わることを示します。

○ パラメーター

P1

☆

B	Ratio レシオ	1/1~INF/1	スレッシュホールド・レベルより大きい信号の圧縮比を設定。
C	Threshold スレッシュホールド	0~99	リミッター効果のかかるスレッシュホールド・レベルを設定。
D	Attack アタック	0~80	アタックタイムを設定。値が大きい程、スローアタックになります。
E	Release リリース	0~80	リリースタイムを設定。値が大きい程、スローリリースになります。
F	Output Level アウトプット・レベル	0~100	出力レベルを設定。
G	Gain Reduction ゲイン・リダクション		圧縮比をグラフで表します。
H			

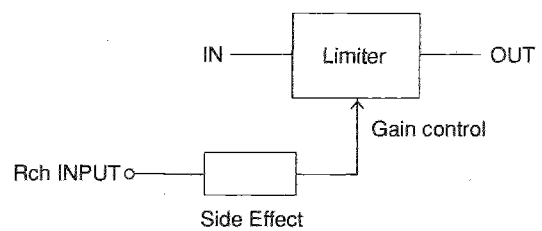
P2

B	Envelope Select エンベロープ・セレクト	INL, INR, INM, PreL, PreR, PreM, K-IN, Side	どの信号をエンベロープ入力とするかを設定。(P5参照) K-INはKEY-INチェーンのみで設定できます。 Sideはサイド・エフェクト(エンベロープ信号にかかるエフェクト)がある チェーンのときにのみ設定できます。
---	--------------------------------	--	---

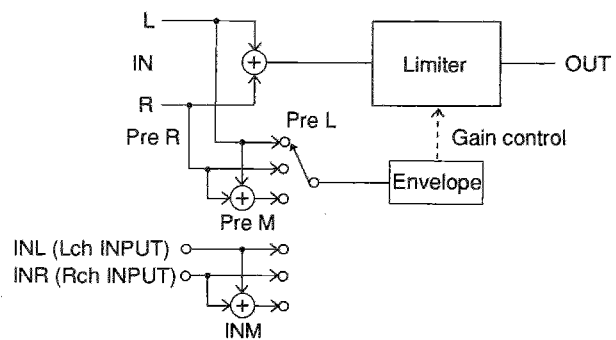
P3

C	Trigger Monitor トリガー・モニター	[OFF],[ON]	このパラメーターは、KEY-INチェーン、またはサイド・エフェクトの あるチェーンのときにのみ設定できます。ONにすると、パラメーターの設 定にかかわらず、KEY-IN信号またはサイド・エフェクトの出力を出力 します。
---	------------------------------	------------	--

Key-IN CHAIN の場合



Key-IN CHAIN 以外の場合



EFFECT NO.31 TUBE SIMULATION (チューブ・シミュレーション) [TSM1~2]

EFFECT SIZE : SIZE 7

チューブ（真空管）アンプの歪をシミュレートしたエフェクトです。

Application(アプリケーション)のパラメーターにより、A1をプリアンプ、パワーアンプ、ラインアウトのいずれに接続した場合でもベストマッチしたサウンドを得ることができます。

(注意) A1をパワーアンプへ接続する場合には、リアパネルOUTPUT LEVEL スイッチを+4にします。

Page 1

I** * TUBE SIM 1 ▶Gain							
TSM1: G100 L100 To:Pre-AMP							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** * TUBE SIM 1 ▶Dynamic Parameter							
DP=Gain DS=OFF DA=+100							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

○ バリエーション

TUBE SIMULATION 1 [TSM1] リード サウンド用の歪。

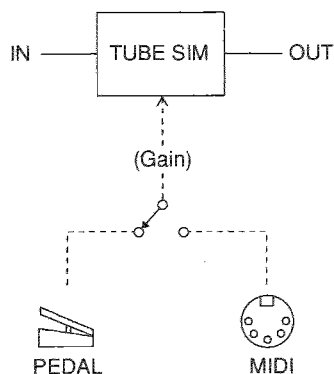
TUBE SIMULATION 2 [TSM2] リズム サウンド用の歪。

☆

C	Gain ゲイン	0 ~ 100	歪の量
D	Level レベル	0 ~ 100	エフェクト出力レベル
G	Application アプリケーション	To Pre-AMP To Power-AMP To Line Out	A1をどの外部機器に接続するかの設定

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Gain	ダイナミック・パラメーターの設定。 ここでは、Gain以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.32 DISTORTION (ディストーション) [DIST]
EFFECT SIZE : SIZE 7

クリーンで伸びのあるディストーションです。

(注意) A 1 をパワーアンプへ接続する場合には、リアパネルのOUTPUT LEVEL スイッチを+4 にします。

Page 1

I** * DISTORTION ▶Gain

DIST: G100 L100 To:Pre-AMP

A

B

C

D

E

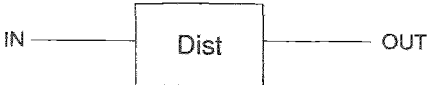
F

G

H

○ パラメーター
P1

☆	C	Gain ゲイン	0 ~ 100	歪の量。
	D	Level レベル	0 ~ 100	エフェクト出力レベル。
	G	Application アプリケーション	To Pre-AMP To Power-AMP To Line Out	A 1 をどの外部機器に接続するかの設定。




EFFECT NO.33 7BAND GRAPHIC EQUALIZER (7バンド・グラフィック・イコライザー)

[GEQ1~4]

EFFECT SIZE: SIZE3


7バンドのグラフィック・イコライザーです。バリエーションでイコライジング周波数を選択します。
 又、バリエーション3 (GEQ3) とバリエーション4 (GEQ4) は低域、高域にそれぞれイコライジング周波数を振り分けて設定してあります。
 シリーズ・チェーンを組むことで、14バンド・グラフィック・イコライザーを構成できます。
 各バンドの設定によっては、出力がクリップ (歪む) してしまうことがあります。その場合には、トリムをクリップしないレベルまで下げてください。

Page 1

I** * 7BAND GEQ 1 ▶80Hz Gain[dB] 
 GEQ1:G+12 G+12 G+12 G+12 G+12 G+12 G+12

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I** * 7BAND GEQ 1 ▶Trim[%] 
 T100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ バリエーション

GRAPHIC EQ 1 [GEQ1] Fc = 80Hz, 220Hz, 500Hz, 1KHz, 2.5KHz, 6.3KHz, 16KHz
 GRAPHIC EQ 2 [GEQ2] Fc = 63Hz, 160Hz, 400Hz, 1KHz, 2.5KHz, 6.3KHz, 16KHz
 GRAPHIC EQ 3 [GEQ3] Fc = 40Hz, 63Hz, 100Hz, 160Hz, 250Hz, 400Hz, 630Hz
 GRAPHIC EQ 4 [GEQ4] Fc = 1KHz, 1.5KHz, 2.5KHz, 4KHz, 6.3KHz, 10KHz, 16KHz

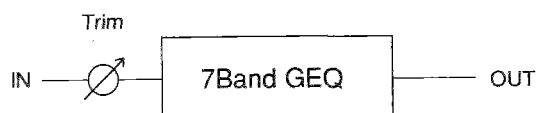
○ パラメーター

P1

B	--Hz Gain バンド1・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]	バンド1の増幅度の設定。
C	--Hz Gain バンド2・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]	バンド2の増幅度の設定。
D	--Hz Gain バンド3・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]	バンド3の増幅度の設定。
E	--Hz Gain バンド4・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]	バンド4の増幅度の設定。
F	--Hz Gain バンド5・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]	バンド5の増幅度の設定。
G	--Hz Gain バンド6・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]	バンド6の増幅度の設定。
H	--Hz Gain バンド7・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]	バンド7の増幅度の設定。

P2

B	Trim トリム	0 ~ 100 [%]	イコライザーへの入力レベルの設定。
---	-------------	-------------	-------------------



EFFECT NO.34 4BAND PARAMETRIC EQUALIZER


(4バンド・パラメトリック・イコライザー) [4BEQ]

EFFECT SIZE: SIZE 6

4バンドのパラメトリックイコライザーです。


各バンドの設定によっては、出力がクリップ（歪む）してしまうことがあります、
その場合には、トリムをクリップしないレベルまで下げてください。

Page 1

I*** * 4BAND PARA EQ ▶Band1 Fc[Hz] 
4BEQ: B1=1.00K Q1.0 G+10 ST=Solo T100


A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I*** * 4BAND PARA EQ ▶Band2 Fc[Hz] 
B2= 1.00K Q10 G+10 ST=Solo


A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 3

I*** * 4BAND PARA EQ ▶Band3 Fc[Hz] 
B3= 1.00K Q10 G+10 ST=Solo

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 4

I*** * 4BAND PARA EQ ▶Band4 Fc[Hz] 
B4= 1.00K Q10 G+10 ST=Solo

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ パラメーター

P1

C	BAND 1Fc バンド1・フリケンシー	20 ~ 1.00K [Hz]	バンド1の中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	バンド1の帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	バンド1の増幅度の設定。
G	Band Status バンド・ステータス	ON, Solo, Mute	バンドステータスの設定。 (P60参照)
H	Trim トリム	0 ~ 100 [%]	イコライザーへの入力ゲイン

P2

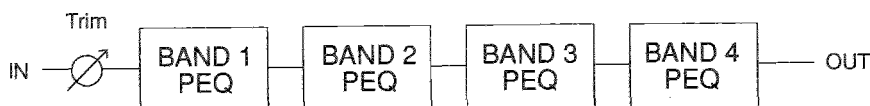
C	BAND2 Fc バンド2・フリケンシー	50 ~ 5.00K [Hz]	バンド2の中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	バンド2の帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	バンド2の増幅度の設定。
G	Band Status バンド・ステータス	ON, Solo, Mute	バンドステータスの設定。

P3

C	BAND3 Fc バンド3・フリケンシー	100 ~ 10.0K [Hz]	バンド3の中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	バンド3の帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	バンド3の増幅度の設定。
G	Band Status バンド・ステータス	ON, Solo, Mute	バンドステータスの設定。

P4

C	BAND4 Fc バンド4・フリケンシー	200 ~ 20.0K [Hz]	バンド4の中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	バンド4の帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	バンド4の増幅度の設定。
G	Band Status バンド・ステータス	ON, Solo, Mute	バンドステータスの設定。



EFFECT NO.35 3BAND PARAMETRIC EQUALIZER

(3バンド・パラメトリック・イコライザー) [3BEQ]

EFFECT SIZE: SIZE 7

3バンドのパラメトリック・イコライザーです。

各バンドの設定によっては、出力がクリップ（歪む）してしまうことがあります。

その場合には、トリムをクリップしないレベルまで下げてください。

Page 1

```
I** * 3BAND PARA EQ ▶Band1 Fc[Hz]
3BEQ: B1 1.00K Q10 G+10 ST=Solo T050
```

A B C D E F G H

Page 2

```
I** * 3BAND PARA EQ ▶Band2 Fc[Hz]
B2= 1.00K Q10 G+10 ST=Mute
```

A B C D E F G H

Page 3

```
I** * 3BAND PARA EQ ▶Band3 Fc[Hz]
B3= 2.00K Q10 G+10 ST=ON
```

A B C D E F G H

○ パラメーター

P1

C	BAND1 Fc バンド1・フリケンシー	20~1.00K[Hz]	バンド1の中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5~Q10	バンド1の帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18~+18[dB]	バンド1の増幅度の設定。
G	Band Status バンド・ステータス	ON,Solo Mute	バンドステータスの設定。 (P60参照)
H	Trim トリム	0 ~ 100 [%]	イコライザーへの入力ゲイン

P2

C	BAND2 Fc バンド2・フリケンシー	250~6.00K[Hz]	バンド2の中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5~Q10	バンド2の帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18~+18[dB]	バンド2の増幅度の設定。
G	Band Status バンド・ステータス	ON,Solo Mute	バンドステータスの設定

P3

C	BAND3 Fc バンド3・フリケンシー	1.50K ~ 20.0K [Hz]	バンド3の中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	バンド3の帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	バンド3の増幅度の設定。
G	Band Status バンド・ステータス	ON, Solo Mute	バンド・ステータスの設定。

バンド・ステータスとは？

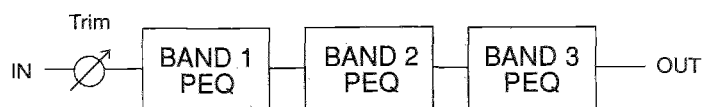
3バンドイコライザーでは、各バンドパラメーターが1ページずつ、計3ページに割り振られています。バンド・ステータスを利用すると他のページへ行くことなく、他のバンドを生かすかどうかを設定できます。

ON, Solo, Muteにより下記のように機能が分かれています。

ON: 全てのバンドが設定通りに動作します。

Solo: 現在、表示されているページのバンドのみ動作します。

Mute: 現在、表示されているページのバンドのみゲインを0にします。



EFFECT NO.36 DUAL 2BAND EQUALIZER (デュアル・2バンド・イコライザー) [D2EQ] EFFECT SIZE: SIZE 7

ステレオ・タイプで2バンドのシェルビング・タイプ・イコライザーです。

Page 1

```
I** * DUAL 2BAND EQ ▶Low Gain[dB]
D2EQ:      L.L= G+00      L.H= G+00 T100
```

A B C D E F G H

Page 2

```
I** * DUAL 2BAND EQ ▶Low Gain[dB]
      R.L= G+00      R.H= G+00 T100
```

A B C D E F G H

Page 3

```
I** * DUAL 2BAND EQ ▶Parameter Link
      LINK=OFF
```

A B C D E F G H

○ パラメーター

P1

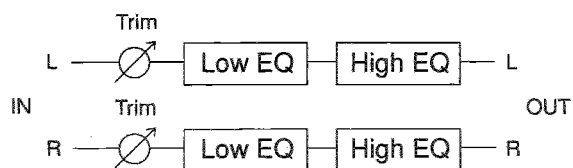
D	L-Low Gain レフト・ロー・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	左チャンネルの低域のゲインの設定
G	L-High Gain レフト・ハイ・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	左チャンネルの高域のゲインの設定。
H	L-Trim レフト・トリム	0 ~ 100[%]	左チャンネルのイコライザーへの入力レベルの設定。

P2

D	R-Low Gain ライト・ロー・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	右チャンネルの低域のゲインの設定
G	R-High Gain ライト・ハイ・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	右チャンネルの高域のゲインの設定。
H	R-Trim ライト・トリム	0 ~ 100 [%]	右チャンネルのイコライザーへの入力レベルの設定。

P3

C	Parameter Link パラメーター・リンク	OFF, ON	ONのときはL、Rどちらかのパラメータを操作することによって、両チャンネルが同じ設定となります。
---	------------------------------	---------	--



EFFECT NO.37 2BAND EQUALIZER (2バンド・イコライザー) [2BEQ]
EFFECT SIZE: SIZE 8

2バンドのシェルピングタイプ・イコライザーです。

Page 1

I** * 2BAND EQ

2BEQ:

L= G+18

▶Low Gain[dB]

H= G+18 T050

A

B

C

D

E

F

G

H

☐

☐

☐

☐

☐

☐

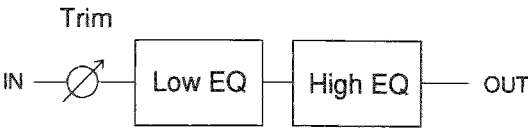
☐

☐

○ パラメーター

P1

D	Low Gain ロー・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	低域のゲインの設定。
G	High Gain ハイ・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	高域のゲインの設定。
H	Trim トリム	0~100[%]	イコライザーへの入力レベルの設定。



EFFECT NO.38 DUAL 1BAND PARAMETRIC EQ

(デュアル・1バンド・パラメトリック・イコライザー) [DEQL,DEQM,DEQH]

EFFECT SIZE: SIZE 8

ステレオ・タイプで1バンドのピーキング・タイプ・パラメトリック・イコライザーです。

バリエーションで中心周波数の設定範囲をLOW/MID/HIGHに選択します。

設定によっては、出力がクリップ（歪む）してしまうことがあります。

その場合には、トリムをクリップしないレベルまで下げてください。

Page 1

I*** * DUAL PEQ LOW Frequency[Hz] #
DEQL:L= 90 00.5 G+12 LINK=ON T100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I*** * DUAL PEQ LOW Frequency[Hz] #
R= 90 00.5 G+12 T100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ バリエーション

DUAL PEQ LOW [DEQL] Fc=20 ~2.00K

DUAL PEQ MID [DEQM] Fc=250~6.00K

DUAL PEQ HIGH [DEQH] Fc=1.50K~20.0K

単位：[Hz]

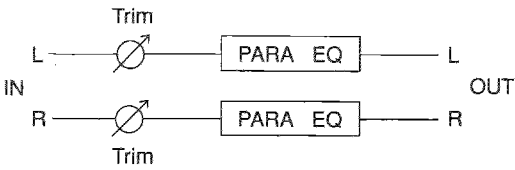
○ パラメーター

P1

C	L-Frequency レフト・フリケンシー	DEQL: 20 ~2.00K DEQM: 250~6.00K DEQH: 1.50K~20.0K [Hz]	左チャンネルの中心周波数の設定。
D	L-Bandwidth (Q) レフト・バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	左チャンネルの帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	L-Gain レフト・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	左チャンネルの増幅度の設定。
G	Parameter Link パラメーター・リンク	OFF, ON	ONのときはL, R どちらかのパラメータを操作することによって、両チャンネルが同じ設定となります。
H	L-Trim レフト・トリム	0 ~ 100 [%]	左チャンネルのイコライザーの入力レベルの設定。

P2

C	R-Frequency ライト・フリケンシー	DEQL: 20 ~2.00K DEQM: 250~6.00K DEQH: 1.50K~20.0K [Hz]	右チャンネルの中心周波数の設定。
D	R-Bandwidth (Q) ライト・バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	右チャンネルの帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	R-Gain ライト・ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	右チャンネルの増幅度の設定。
H	R-Trim ライト・トリム	0 ~ 100 [%]	右チャンネルのイコライザーの入力レベルの設定。



EFFECT NO.39 1BAND PARAMETRIC EQUALIZER

(1バンド・パラメトリック・イコライザー) [PEQL,PEQM,PEQH]

EFFECT SIZE: SIZE 9

1バンドのピーキングタイプ・パラメトリック・イコライザーです。バリエーションで中心周波数の設定範囲をLOW/MID/HIGHに選択します。
設定によっては、出力がクリップ（歪む）してしまうことがあります。その場合には、トリムをクリップしないレベルまで下げてください。

Page 1

I** * PARA EQ LOW Frequency[Hz]							
PEQL: 2.00K 00.5 G+12 T100							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

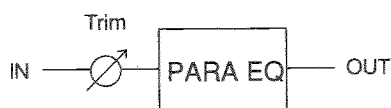
○ バリエーション

PARA EQ-Low [PEQL] Fc=20Hz ~ 2.00KHz
PARA EQ-MID [PEQM] Fc=250Hz ~ 6.00KHz
PARA EQ-HIGH [PEQH] Fc=1.50KHz ~ 20.0KHz

○ パラメーター

P1

C	Frequency フリケンシー	PEQL: 20 ~ 2.00K PEQM: 250 ~ 6.00K PEQH: 1.50K ~ 20.0K [Hz]	中心周波数の設定。
D	Bandwidth(Q) バンドワイズ	Q0.5 ~ Q10	帯域幅の設定。この値を大きくするほど帯域は狭くなります。
E	Gain ゲイン	-18 ~ +18 [dB]	増幅度の設定。
H	Trim トリム	0 ~ 100 [%]	イコライザーへの入力レベルの設定。



EFFECT NO.40 DYNAMIC EXCITER (ダイナミック・エキサイター) [DXIT]
EFFECT SIZE: SIZE 8

ダイナミクス・コントロールのついたエキサイターで、音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をハッキリさせるエフェクターです。

Page 1

I** * DYNA EXCITER ▶Blend
DXIT: BLND=+99 FREQ=24.0K

A B C D E F G H

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I** * DYNA EXCITER ▶Dynamic Parameter
DP=Blend DS=ENV DA=+100

A B C D E F G H

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ パラメーター

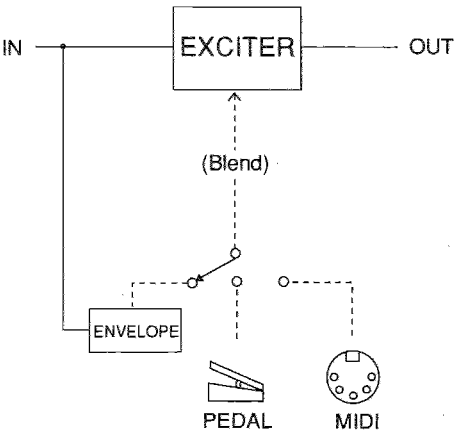
P1

☆	D	Blend ブレンド	-99 ~ +99	エキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果は大きくなります。（+, -で異なった効果が得られます。）
	F	Frequency フリケンシー	1.26K ~ 24.0K [Hz]	エキサイター効果の中心周波数を設定。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Blend	ダイナミック・モジュレーションのかかるパラメータを示します。ここでは、Blend 以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, ENV, PEDAL, MIDI	ダイナミクスのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。ENVのときは0 ~ +100となります。

ダイナミック・ソースがENVの時は、ダイナミック・アmountは、エンベロープ検出の為のセンシティビティーとなり、ダイナミック効果の深さを調節できます。



EFFECT NO.41 EXCITER (エキサイター) [XCIT]

EFFECT SIZE : SIZE 9

音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をハッキリさせるエフェクターです。

Page 1

I** * EXCITER Blend
XCIT: BLND=+99 FREQ=24.0K

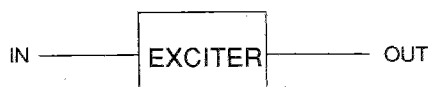
A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

P1

☆

D	Blend ブレンド	-99 ~ +99	エキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果は大きくなります。(+, -で異なった効果が得られます。)
F	Frequency フリケンシー	1.26K ~ 24.0K [Hz]	エキサイター効果の中心周波数を設定します。



EFFECT NO.42 STEREO EXCITER (ステレオ・エキサイター) [SXIT] EFFECT SIZE: SIZE 9

ステレオタイプのエキサイターで、音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をハッキリさせるエフェクターです。

Page 1

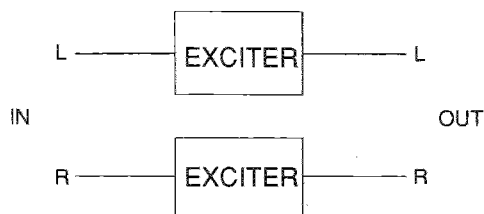
I** * ST. EXICTER	▶Left Blend	
SXIT:LB+99 24.0K	RB+99 24.0K	LINK=ON

A	B	C	D	E	F	G	H
□	□	□	□	□	□	□	□

○ パラメーター

P1

☆	B	Left Blend レフト・ブレインド	-99 ~ +99	Lチャンネルのエキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果は大きくなります。(十、一で異なった効果が得られます。)
	C	Left Frequency レフト・フリケンシー	1.26K ~ 24.0K [Hz]	Lチャンネルのエキサイター効果の中心周波数を設定します。
☆	E	Right Blend ライト・ブレインド	-99 ~ +99	Rチャンネルのエキサイター効果の深さを設定します。絶対値が大きいほど効果は大きくなります。(十、一で異なった効果が得られます。)
	F	Right Frequency ライト・フリケンシー	1.26K ~ 24.0K [Hz]	Rチャンネルのエキサイター効果の中心周波数を設定します。
	H	Parameter Link パラメーター・リンク	OFF,ON	ONのときはL、Rどちらかのパラメータを操作することによって、両チャンネルが同じ設定となります。



EFFECT NO.43 AUTO WAH (オート・ワウ) [AWAH]

EFFECT SIZE: SIZE 6

入力信号のエンベロープの強弱によって、自動的にワウ・ワウ効果を得ることのできるエフェクトです。

Page 1

```
I** * AUTO WAH      ▶Envelope Select
AWAH: INL  UP   S100 D100 WIDE M100 R100
```

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

```
I** * AUTO WAH      ▶Trim[%]
T100
```

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

P1

☆

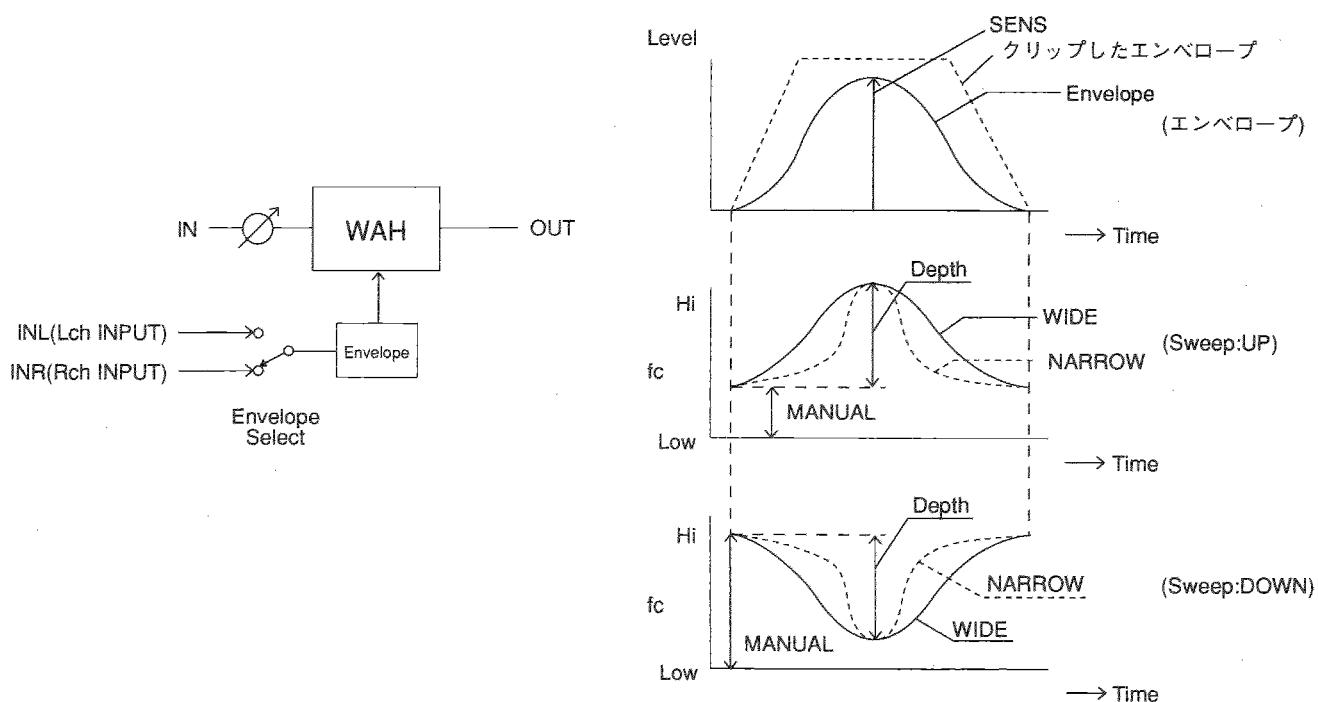
B	Envelope Select エンベロープ・セレクト	INL, INR	どの信号をこのエフェクトのエンベロープ信号とするかの設定。(P5参照)
C	Sweep Direction スイープ・ディレクション	UP, DOWN	オート・ワウのフィルター移動(スイープ)の方向。
D	Envelope Sense エンベロープ・センス	0~100	オート・ワウの感度の設定。この値を大きくするほどエンベロープが小さい場合でも、深い効果を得ることができます。
E	Sweep Depth スイープ・デプス	0~100	オート・ワウのフィルター移動の大きさ。
F	Sweep Shape スイープ・シェイプ	NARW, WIDE	オート・ワウのフィルター移動のカーブの設定。
G	Manual マニュアル	0~100	エンベロープが最小時のフィルターの中心周波数。
H	Resonance レゾナンス	0~100	音色にクセを持たせます。この値を大きくするほど効果が強くなります。

P2

H	Trim トリム	0 ~ 100 [%]	オート・ワウへの入力ゲイン。
---	-------------	-------------	----------------

エンベロープ・センスとスイープ・デプスの設定について

1. エンベロープ・センスはエンベロープ信号を増幅してオート・ワウの効果を深めるパラメーターです。この値が大きすぎると上図のようにエンベロープがクリップしてしまい、クリップしている間はフィルターのスイープが止まってしまいます。エンベロープがクリップしない程度にエンベロープ・センスを設定します。
2. 1. で設定したフィルターのスイープ範囲の何パーセントをスイープさせるかが、スイープ・デプスです。



EFFECT NO.44 PEDAL WAH (ペダル・ワウ) [PWAH]

EFFECT SIZE: SIZE 8

名前の通り、ペダルの操作によって“ワー”から“ウー”まで音質を大きく変化させることができます。
また、ダイナミック・ソースの設定によって、ペダルの代わりにMIDIデータでワウをかけることもできます。

Page 1

I** * PEDAL WAH ▶Low Frequency
PWAH: L020 H020 D050 R090 T100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * PEDAL WAH ▶Dynamic Parameter
DP=Sweep DS=PEDAL DA=+

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

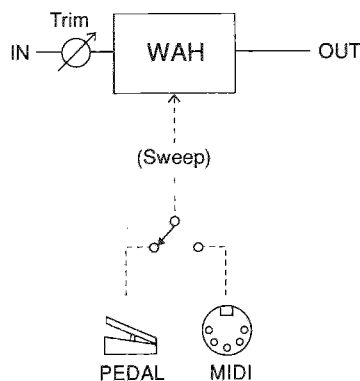
○ パラメーター

P1

C	Low Frequency ロー・フリケンシー	0~100	ワウの中心周波数の下限
D	High Frequency ハイ・フリケンシー	0~100	ワウの中心周波数の上限
E	Default デフォルト	0~100	プログラムチェンジの際のペダルの初期状態の設定。例えばこの値を50にするとペダルを半分踏み込んだときのサウンドが呼び出されます。
☆ F	Resonance レゾナンス	0~100	音色にクセを持たせます。この値を大きくするほど効果が強くなります。
G	Trim トリム	0~100 [%]	ペダル・ワウへの入力ゲインの設定。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Sweep	ダイナミック・パラメーターの設定。 ここではSweep以外には、設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	PEDAL,MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	-, +	ダイナミック・アmountの設定。 +でペダルを踏み込んだときに中心周波数が高くなり、-でペダルを踏み込んだときに中心周波数が低くなります。



EFFECT NO.45 SPEAKER SIMULATION 1 (スピーカー・シミュレーション 1) [SP1] EFFECT SIZE : SIZE 2

ギター・アンプ等のスピーカー特性をシミュレーションしたエフェクトです。
ここでは、3種類のスピーカーを選択できます。

Page 1

I*** * SPEAKER SIM 1 ▶Speaker Type
SP 1: TYPE=1

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

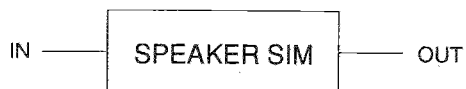
○ パラメーター

P1

☆

C	Speaker Type スピーカー・タイプ	1 ~ 3	スピーカー・タイプの設定。
---	---------------------------	-------	---------------

TUBE SIMULATIONとともにこのエフェクトを使用する場合、TUBE SIMURATIONのAPPLICATIONはPRE AMPまたはPOWER AMP にします。



EFFECT NO.46 SPEAKER SIMULATION 2 (スピーカー・シュミレーション 2) [SP2] EFFECT SIZE : SIZE 4

ギター・アンプ等のスピーカーの特性をシミュレーションしたエフェクトです。

Page 1

I*** * SPEAKER SIM2 ▶Speaker Type
SP 2: TYPE=1

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

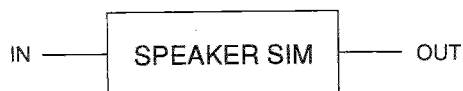
○ パラメーター

P1

☆

C	Speaker Type スピーカー・タイプ	1, 2	スピーカー・タイプの設定
---	---------------------------	------	--------------

TUBE SIMULATIONとともにこのエフェクトを使用する場合、TUBE SIMULATIONのAPPLICATIONはPRE AMP またはPOWER AMP にします。



EFFECT NO.47 GATE 1 <HOLD TYPE 1> (ゲート1) [GAT1] EFFECT SIZE: SIZE 5

入力信号（トリガー信号）がスレシヨルドレベル以上になると出力を開き、その後トリガー信号がスレシヨルドレベル以下になった時点より設定時間後に出力を遮断するゲートです。

Page 1

I*** GATE 1								Trigger Select
GAT1:TRIG=INL T100 AT20 300 RL10 DT54								
A	B	C	D	E	F	G	H	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Page 2

I*** GATE 1								Trigger Monitor
T MONIT=[OFF]								
A	B	C	D	E	F	G	H	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

[]のついたパラメーターはその下のつまみを押していくことによって設定が変わることを示します。

○ パラメーター

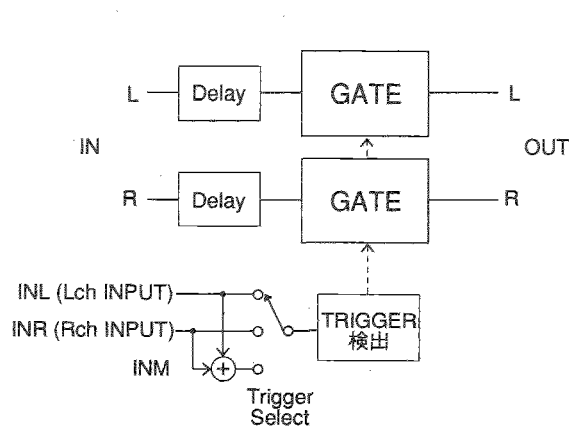
P1

C	Trigger Select トリガー・セレクト	INL, INR, INM, K-IN, Side	どの信号をトリガー入力とするかを設定します。(P5参照) K-INはKEY-INチェーンのときにのみ設定できます。Sideはサイド・エフェクト（エンベロープ信号にかかるエフェクト）があるチェーンのときにのみ設定できます。
D	Threshold スレシヨルド	0 ~ 100	ゲートのスレシヨルド・レベルの設定。値を大きくするほどスレシヨルド・レベルが大きくなります。
E	Attack アタック	0 ~ 20	ゲートが開き始めてから、完全に開くまでの時間を設定します。
F	Hold Time ホールド・タイム	0 ~ 1000 [mSec]	ゲートの開いている時間を設定します。
G	Release リリース	0 ~ 20	ゲートが閉じ始めてから出力が減衰するまでの時間を設定します。
H	Delay Time ディレイ・タイム	0 ~ 50 [mSec]	ダイレクト音のディレイ・タイムの設定。 この値を大きくすると見かけ上信号レベルがスレシヨルド・レベルに達する前からゲートが開くようになります。

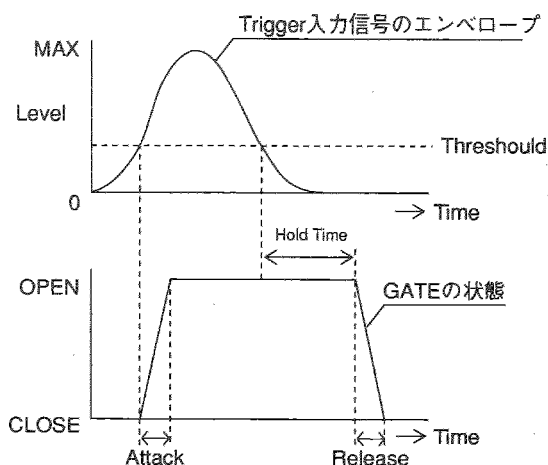
P2

C	Trigger Monitor トリガー・モニター	[OFF], [ON]	このパラメーターは、KEY-INチェーン、またはサイド・エフェクトのあるチェーンのときにのみ設定できます。ONにすると、パラメーターの設定にかかわらず、トリガー信号をモニターすることができます。
---	------------------------------	-------------	---

(注意) ホールド・タイムをエディットする際は、トリガーとなる信号をミュート（入力しない）しておいて下さい。



KEY-INチェーンのときにはTrigger SelectはK-INに固定されます。



EFFECT NO.48 GATE 2 <HOLD TYPE 2> (ゲート2) [GAT2] EFFECT SIZE: SIZE 5

入力信号（トリガー信号）がスレシヨルドレベル以上になると出力を開き、この出力が開いた時点よりトリガーの大小にかかわらず設定時間後に出力を遮断するゲートです。出力が一旦遮断されると、トリガーが一度スレシヨルド・レベルを下回ってから再度スレシヨルド・レベルを超えるまで、ゲート（出力）は開きません。

Page 1

I** * GATE 2				▶Trigger Monitor			
GAT2:TRIG=INL T100 AT20 100 RL10 DT50							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** * GATE 2				▶Trigger Monitor			
T MONIT=[OFF]							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[] のついたパラメーターはその下のつまみを押していくことによって設定が変わることを示します。

○ パラメーター

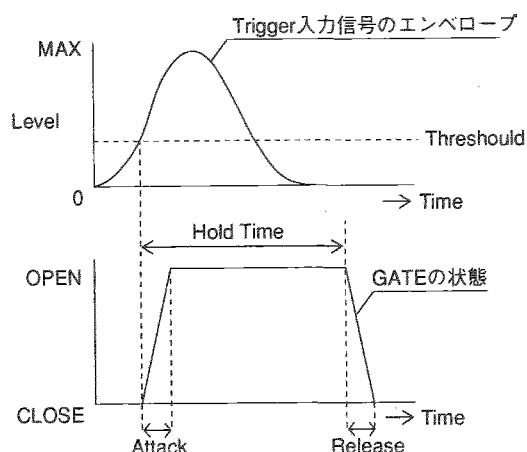
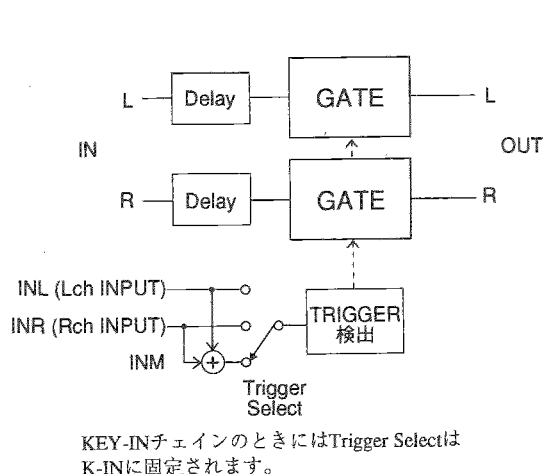
P1

C	Trigger Select トリガー・セレクト	INL, INR, INM, K-IN, Side	どの信号をトリガー入力とするかを設定します。（P5参照） K-INはKEY-INチェーンのときにのみ設定できます。Sideはサイド・エフェクト（エンベロープ信号にかかるエフェクト）があるチェーンのときにのみ設定できます。
D	Threshold スレシヨルド	0 ~ 100	ゲートのスレシヨルド・レベルの設定。値を大きくするほどスレシヨルド・レベルが大きくなります。
E	Attack アタック	0 ~ 20	ゲートが開き始めてから、完全に開くまでの時間を設定します。
F	Hold Time ホールド・タイム	0 ~ 1000 [mSec]	ゲートの開いている時間を設定します。
G	Release リリース	0 ~ 20	ゲートが閉じ始めてから出力が減衰するまでの時間を設定します。
H	Delay Time ディレイ・タイム	0 ~ 50 [mSec]	ダイレクト音のディレイ・タイムの設定。 この値を大きくすると見かけ上信号レベルがスレシヨルド・レベルに達する前からゲートが開くようになります。

P2

C	Trigger Monitor トリガー・モニター	[OFF], [ON]	このパラメーターは、KEY-INチェーン、またはサイド・エフェクトのあるチェーンのときにのみ設定できます。ONにすると、パラメーターの設定にかかわらず、トリガー信号をモニターすることができます。
---	------------------------------	-------------	---

(注意) ホールド・タイムをエディットする際は、トリガーとなる信号をミュート（入力しない）しておいて下さい。



EFFECT NO.49 GATE 3 (ゲート3) [GAT3]

EFFECT SIZE: SIZE 7

入力信号が設定したレベル以下になると、出力を遮断するエフェクトです。リバーブと組合せて使うと、ゲート・リバーブの効果を作り出すことができます。

Page 1

I** * GATE 3 Trigger Select
GAT3:TRIG=INL T100 AT20 RL20 DT50

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * GATE 3 Trigger Monitor
T MONIT=[OFF]

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

[]のついたパラメーターはその下のつまみを押していくことによって設定が変わることを示します。

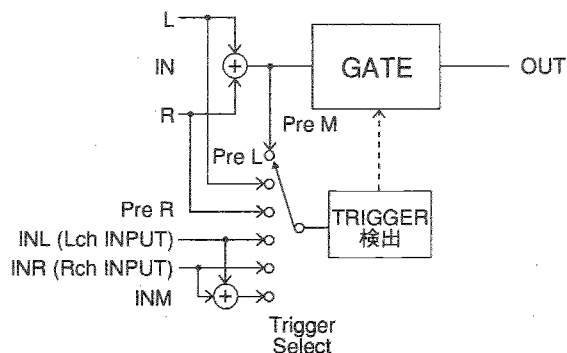
○ パラメーター

P1

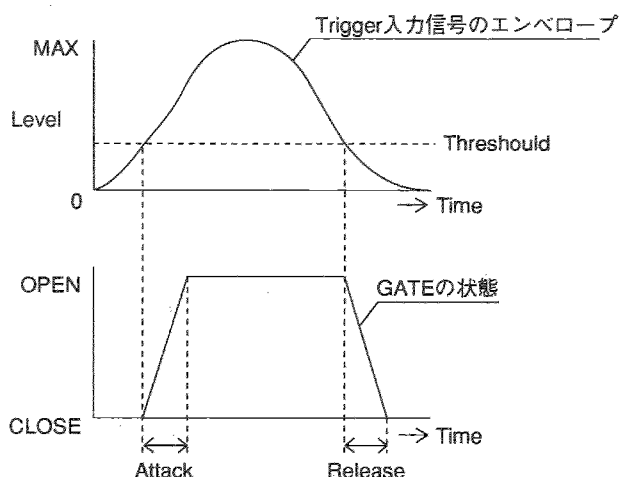
C	Trigger Select トリガー・セレクト	INL, INR, INM, PreL, PreR, PreM, K-IN, Side	どの信号をトリガー入力とするかを設定します。(P5参照) K-INはKEY-INチェーンのときにのみ設定できます。Sideは サイド・エフェクト(エンベロープ信号にかかるエフェクト)があるチェ インのときにのみ設定できます。
D	Threshold スレッシュホールド	0 ~ 100	ゲートのスレッシュホールド・レベルの設定。値を大きくするほどスレッシュ ホールド・レベルが大きくなります。
E	Attack アタック	0 ~ 20	ゲートが開き始めてから、完全に開くまでの時間を設定します。
F	Release リリース	0 ~ 20	ゲートが閉じ始めてから出力が減衰するまでの時間を設定します。
G	Delay Time ディレイ・タイム	0 ~ 50 [mSec]	ダイレクト音のディレイ・タイムの設定。 この値を大きくすると見かけ上信号レベルがスレッシュホールド・レベルに達す る前からゲートが開くようになります。

P2

C	Trigger Monitor トリガー・モニター	[OFF], [ON]	このパラメーターは、KEY-INチェーン、またはサイド・エフェクトの あるチェーンのときにのみ設定できます。ONにすると、パラメーターの設 定にかかわらず、トリガー信号をモニターすることができます。
---	------------------------------	-------------	---



KEY-INチェーンのときにはTrigger Selectは
K-INに固定されます。



EFFECT NO.50 NOISE GENERATOR (ノイズ・ジェネレーター) [NG 1~2] EFFECT SIZE: SIZE 4

A1の持つノイズ・ジェネレーターに、ゲート・エフェクトを組み合わせたエフェクトです。ノイズ・ジェネレーターは、2バンド・イコライザーを内蔵しています。バリエーションでゲートのタイプを選択します。

Page 1

I** * NOISE GEN 1 ▶Trigger Select ▲
NG 1:TRIG=INL T100 AT20 1000 RL20 D100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * NOISE GEN 1 ▶Low Frequency[Hz] ★
L= G+12 H= G+12 D100 N050

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 3

I** * NOISE GEN 1 ▶Dynamic Parameter ▼
DP=E.LVL DS=OFF DA=+100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ バリエーション

NOISE GENERATOR1 [NG 1]..... ノイズ・ジェネレーターにGATE1のエフェクトを組み合わせたエフェクトです。
NOISE GENERATOR2 [NG 2]..... ノイズ・ジェネレーターにGATE2のエフェクトを組み合わせたエフェクトです。

○ パラメーター

P1

☆

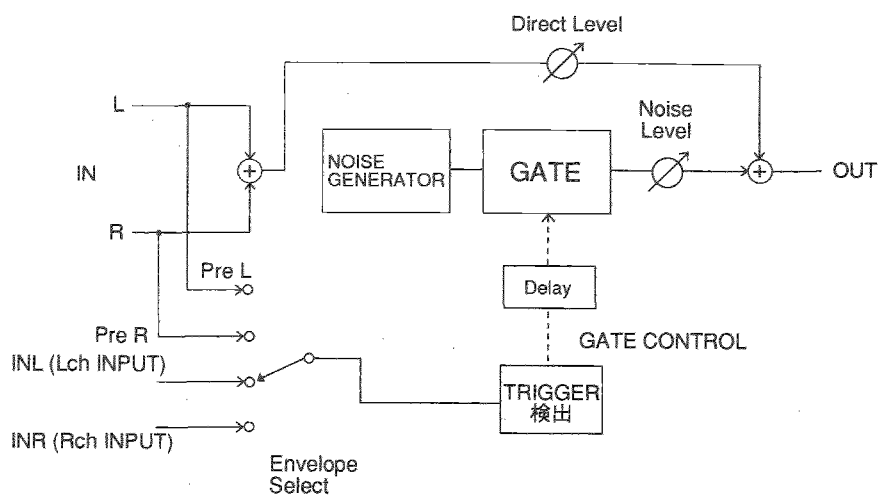
C	Trigger Select トリガー・セレクト	INL, INR, PreL, PreR	どの信号をトリガー入力とするかを設定します。(P5参照)
D	Threshold スレッシュヨルド	0 ~ 100	ゲートのスレッシュヨルドレベルの設定。値を大きくするほどスレッシュヨルド・レベルが大きくなります。
E	Attack アタック	0 ~ 20	ゲートが開き始めてから、完全に開くまでの時間を設定します。
F	Hold Time ホールド・タイム	0 ~ 1000 [mSec]	ゲートの開いている時間を設定します。
G	Release リリース	0 ~ 20	ゲートが閉じ始めてから完全に閉じるまでの時間を設定します。
H	Delay Time ディレイ・タイム	0 ~ 100 [mSec]	ノイズ音のディレイ・タイムの設定。トリガー信号レベルがスレッシュヨルド・レベルに達してから、ゲートが開き始めるまでの時間を設定します。

P2

C	Low Gain ロー・ゲイン	-12~+12 [dB]	ノイズ音の低域のゲインの設定。
F	High Gain ハイ・ゲイン	-12~+12 [dB]	ノイズ音の高域のゲインの設定。
G	Direct Level ダイレクト・レベル	0~100	ダイレクト音の音量を設定します。
H	Noise Level ノイズ・レベル	0~100	ノイズ音の音量を設定します。

P3

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	E.LVL	ダイナミック・モジュレーションのかかるパラメーターを設定します。ここではE.LVL以外に設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミック・モジュレーションのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100~+100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。



EFFECT NO.51 DYNA PAN (ダイナ・パン) [DPN 1~2] EFFECT SIZE: SIZE 3

トリガーのきた回数を数え、カウントのパラメーターで設定したタイミングでパンを行うエフェクトです。
例えば、トリガーが4 回来る度にパンを行うというような設定ができます。

Page 1

I** * DYNA PAN 1 ▶Threshold								▲
DPN1:T100 1/1 SP20 L30 D100 ↓-----R								
A	B	C	D	E	F	G	H	
□	□	□	□	□	□	□	□	

Page 2

I** * DYNA PAN 1 ▶Trigger Select								▲
TRIG=MANU NOTE=---- [MANU] ↓-----R								
A	B	C	D	E	F	G	H	
□	□	□	□	□	□	□	□	

Page 3

I** * DYNA PAN 1 ▶Freeze								▲
F=[OFF][RUN] L→R ↓-----R								
A	B	C	D	E	F	G	H	
□	□	□	□	□	□	□	□	

[] のついたパラメータは、その下のツマミを押していくことによって設定が順に変わって示しています。

○ バリエーション

DYNA PAN 1 [DPN1]L c h に入力された信号がパンします。

DYNA PAN 2 [DPN2]L, R それぞれに入力された信号が、クロスしてパンします。

○ パラメーター

P1

☆

B	Threshold スレッシュホールド	0~100	トリガーのスレッシュホールド・レベルの設定。
C	Count カウント	1/1,2/2~8/8 2/1,3/1~7/1	トリガーが何回来ると、パンするかの設定。 例. 2/2 = 2 回来る度にパン 3/1 = 4 回のうち 3 回は L, 1 回は R (Polarity L→Rの時)
D	Pan Speed パン・スピード	0~30	パンニングのスピード
E	Offset オフセット	L50~C00~R50	パンの中心の定位を設定。
F	Depth デプス	0~100[%]	パンの深さ。この値を大きくするほど、パンは左右に広がります。
G	Image Display イメージ・ディスプレイ	L --- --- R	L c h 入力信号のパンの動きを、表示します。
H			

P2

B	Trigger Select トリガー・セレクト	INL, INR, INM, PreL, PreR, PreM, CLK, Velo, MANU	どの信号をトリガーとするかの設定(P5および下記参照)
D	Note・Length ノート・レングス	1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/2T, 1/4T, 1/8T	MIDIクロックをトリガーとした場合の、何拍分を1トリガーとするかの設定 例 1/4 = 4分音符 1/8T = 8分3連 (トリガー・セレクト=CLK以外では設定できません)
E	Manual Trigger マニュアル・トリガー	[MANU]	トリガー・セレクト=MANU のときに、ここを押すことがトリガーとなります。
G H	Image Display イメージ・ディスプレイ	L---┐---R	Lch入力信号のパンの動きを、表示します。

P3

C	Freeze フリーズ	[OFF], [ON]	ここをONにしている間はトリガーは取り込まれず、現在の定位を保持します。
D	Count Reset SW カウント・リセット・スイッチ	[RUN], [RES]	通常はRUN (可動状態) にしておきます。 RES(RESET)にするとトリガーのカウントを0に戻します。再度RUN にするとカウントがスタートします。
E	Polarity ポラリティ	L → R R → L	音像がどちらの定位から移動しはじめるかの設定。
G H	Image Display イメージ・ディスプレイ	L---┐---R	Lch入力信号のパンの動きを、表示します。

トリガーセレクトについて

INL, INR, INM, PreL, PreR PreM = 各音声信号をトリガーとする。

CLK = MIDIクロックをトリガーとする。

VELO = MIDIベロシティデーターをトリガーとする。この場合Thresholdはベロシティのスレッシュホールドとして働きます。

(Threshold 0~100 → MIDIデータ0~127に対応)

MANU = Page2 の E または、リアパネルのSWITCH1, 2に接続したPS-2等のフットスイッチを押すことをトリガーとする。

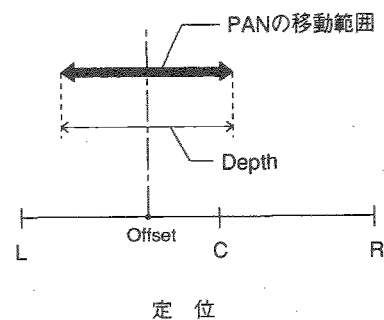
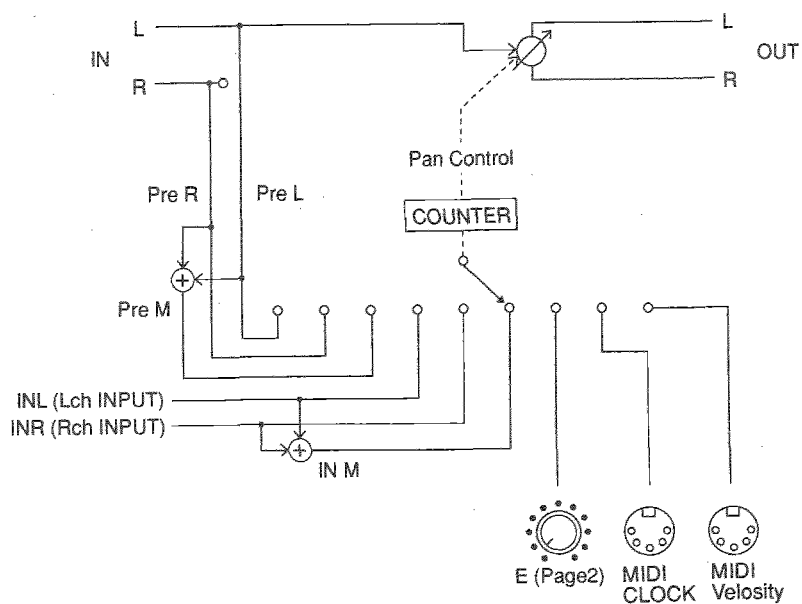
(フットスイッチ使用の場合はUTILITYのFT.SWをDYNPAN TRGに設定します。)

(注意) トリガー・セレクトをCLK(MIDI CLOCK)にした場合

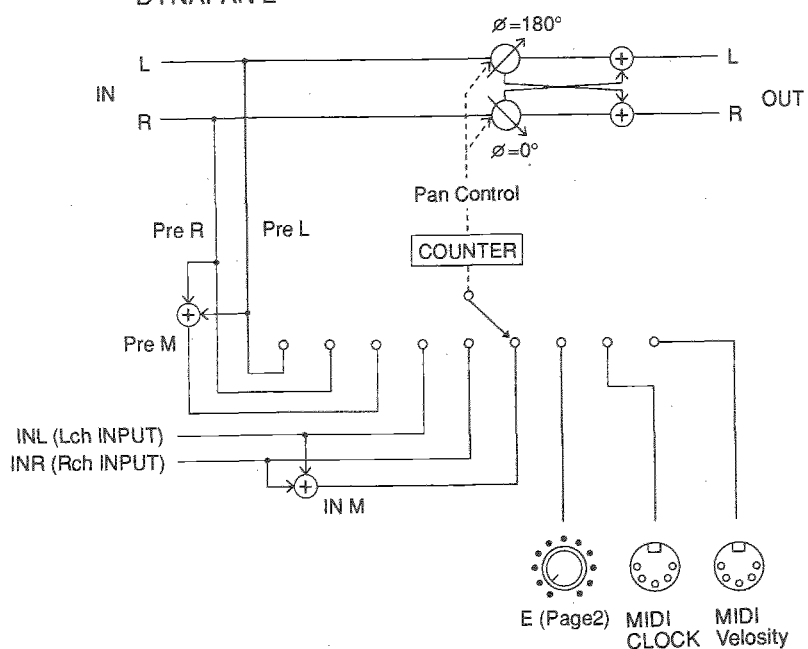
DYNAPANはシーケンサーのスタート信号を受信してはじめて動作します。

またストップ信号を受信すると、動作を停止します。

DYNAPAN 1



DYNAPAN 2



EFFECT NO.52 PAN (パン) [PAN1~2] EFFECT SIZE: SIZE 8

入力信号の定位をかえるエフェクトです。ダイナミック・パラメーターの設定によりLFO、フットペダル、MIDIデータ等によって定位をかえることができます。

Page 1

I** * PAN 1				LFO Waveform			
PAN1: SIN 5.15 C00				L-----R			
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** * PAN 1				Dynamic Parameter			
DP=Pan DS=PEDAL DA=+100							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

○ バリエーション

PAN 1 [PAN1]左チャンネルの入力信号のみ、定位をかえて出力します。右チャンネルの入力信号はカットします。
PAN 2 [PAN2]左右両チャンネルの入力信号をミックスし、その信号の定位を変えて出力します。

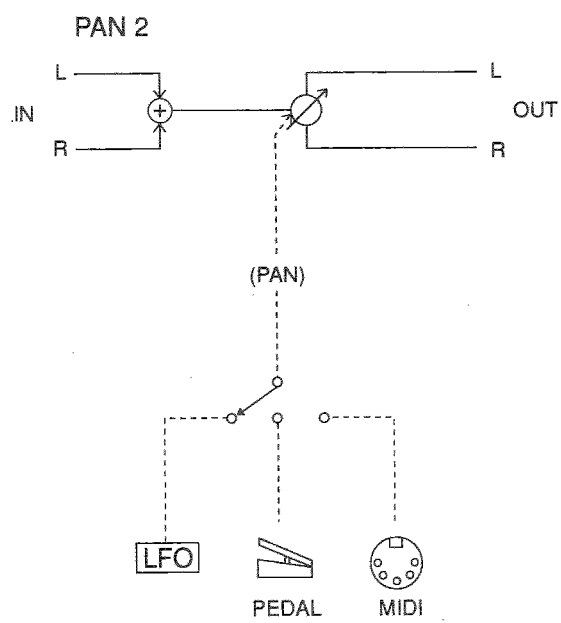
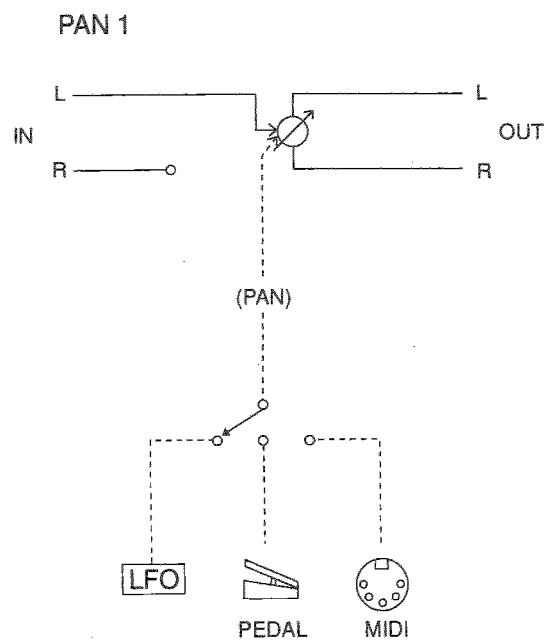
○ パラメーター

P1

C	LFO Waveform LFO・ウェーブフォーム	SIN, TRI	LFOの波形の設定 (ダイナミック・ソースがLFO時のみ動作)
D	LFO Speed LFO・スピード	0.02 ~ 10.0 [Hz]	LFOの速さ (ダイナミック・ソースがLFO時のみ動作)
E	Offset オフセット	L50~C00~R50	パンの中心の定位を設定します。
G	Image Display イメージ・ディスプレイ	L --- L --- R	L c h 入力信号のパンの動きを、表示します。
H			

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Pan	ダイナミック・パラメーターの設定。 ここではPan以外に設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	LFO, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-100 ~ +100	ダイナミック・アマウントの設定 この絶対値を大きくするほどパンの動く範囲が左右に広がります。



EFFECT NO.53 STEREO PAN (ステレオ・パン) [SPAN] EFFECT SIZE: SIZE 8

入力信号の定位をかえるエフェクトです。ステレオ入力に対し左右逆の定位の信号が出力します。ダイナミック・パラメーターの設定により、LFO、フットペダル、MIDIデータ等によって定位をかえることができます。

Page 1


I** * STEREO PAN				LFO Waveform			
SPAN: SIN 5.15				L-----R			
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Page 2

I** * STEREO PAN				Dynamic Parameter			
DP=Pan DS=LFO DA=+100							
A	B	C	D	E	F	G	H
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

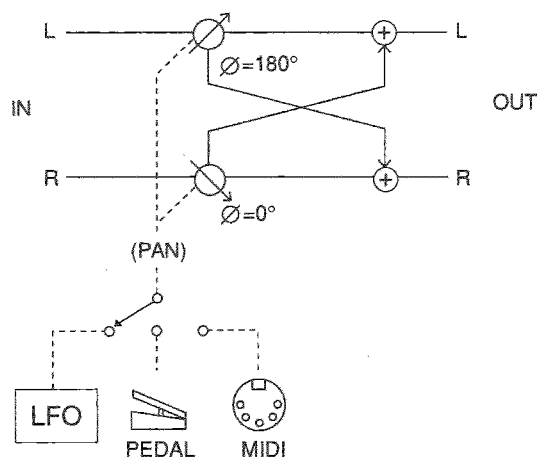
○ パラメーター

P1

C	LFO Waveform LFO・ウェーブフォーム	SIN, TRI	LFOの波形の設定。 (ダイナミック・ソースがLFO時のみ動作)
D	LFO Speed LFO・スピード	0.02 ~ 10.0 [Hz]	LFOの速さ。 (ダイナミック・ソースがLFO時のみ動作)
G	Image Display イメージ・ディスプレイ	L ---  --- R	Lch入力信号のパンの動きを、表示します。
H			

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Pan	ダイナミック・パラメーターの設定。 ここでは Pan 以外に設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	LFO, PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount	-100 ~ +100	ダイナミック・アマウントの設定。この絶対値をさ大きくするほどパンの動く範囲が、左右に広がります。



EFFECT NO.54 ENVELOPE SWITCH (エンベロープ・スイッチ) [ENVS] EFFECT SIZE: SIZE 7

入力信号(ダイナミックソース) がスレッシュホルドのレベルの上か下かによって定位を左右にスイッチングするエフェクトです。

Page 1

I*** * ENVELOPE SW Threshold
ENVS: T065 AT10 RL10 C10

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I*** * ENVELOPE SW Dynamic Parameter
DP=Pan SW DS=ENV DA=+100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

P1

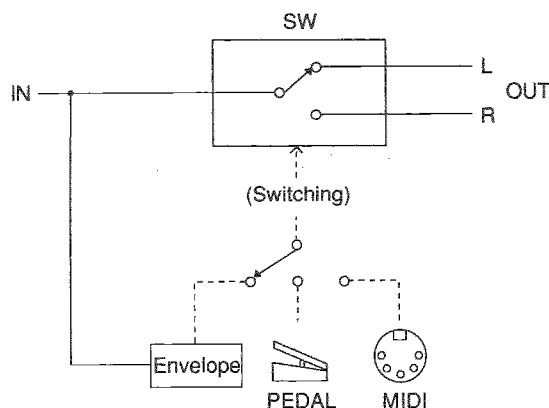
☆

C	Threshold スレッシュホルド	0 ~ 100	スイッチングするスレッシュホルド・レベルを設定。
D	Attack アタック	0 ~ 20	入力がスレッシュホルドレベルを越えた時のパンのスピード。値が大きいほどスローアタックになります。
E	Release リリース	0 ~ 20	入力がスレッシュホルドレベルを下回った時のパンのスピード。値が大きいほどスローリリースになります。
F	Offset オフセット	L50 ~ C00 ~ R50	センター定位の設定。

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Pan SW	ダイナミクスがかかるパラメーターを示します。ここでは、Pan SW以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	ENV, PEDAL, MIDI	ダイナミクスのソースを設定します。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	-100 ~ +100	ダイナミック・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。この絶対値が大きいほどパンの振れる幅が広がります。また、この値が“+”のとき左から右へ、“-”のとき右から左へ定位が移動します。

ダイナミック・ソースがENVの時は、ダイナミック・アmountは、エンベロープ検出の為のセンシティビティーとなりダイナミック効果の深さを調節できます。



EFFECT NO.55 INPUT SWITCH (インプット・スイッチ) [INS] EFFECT SIZE: SIZE 9

入力をどちらのチャンネルからとるかを、ペダルやMIDIによってコントロールすることのできるエフェクトです。

Page 1

I** * INPUT SWITCH ▶Input Select
INS : IN=L50

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * INPUT SWITCH ▶Dynamic Parameter ▾
DP=IN_SEL DS=PEDAL DA=+

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

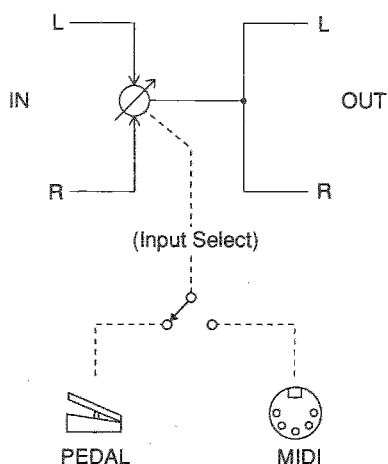
○ パラメーター

P1

C	Input Select インプット・セレクト	L50 ~ C00 ~ R50	ダイナミックソースがOFFのとき働きます。また、ダイナミックソースがOFFのとき以外ではプログラム・チェンジ時の初期状態の設定となります。
---	----------------------------	-----------------	---

P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	IN_SEL	ダイナミック・パラメータの設定。 ここでは、IN_SEL以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	OFF, PEDAL, MIDI	ダイナミクスのソースを設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アマウント	-, +	ダイナミック・アマウントの設定です。ペダルを踏み込んだとき、+の場合は左の入力レベルが、-の場合は右の入力レベルが大きくなります。



EFFECT NO.56 VOLUME PEDAL (ボリューム・ペダル) [VOL] EFFECT SIZE: SIZE 9

Lch,Rch の2系統のボリュームをコントロールできるエフェクトです。

Page 1

I** * VOLUME PEDAL ▶Default
VOL : D100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Page 2

I** * VOLUME PEDAL ▶Dynamic Parameter
DP=Volume DS=PEDAL DA=+100

A B C D E F G H
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

○ パラメーター

P1

C	Default デフォルト	0 ~ 100	プログラムチェンジの際のレベルを設定します。
---	------------------	---------	------------------------

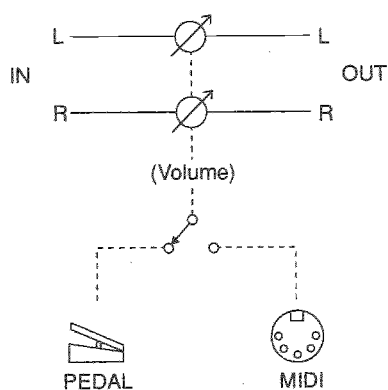
P2

B	Dynamic Parameter ダイナミック・パラメーター	Volume	ダイナミック・パラメーターの設定。 ここでは、Volume以外には設定できません。
D	Dynamic Source ダイナミック・ソース	PEDAL, MIDI	ダイナミック・ソースの設定。
F	Dynamic Amount ダイナミック・アmount	-100 ~ +100	ダイナミックモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

ダイナミック・アmountの設定について

ダイナミック・アmountの値によってボリュームの変動範囲は以下ようになります。

$$\text{VOLUME} = n\% \sim 100\% [n = 100 - (\text{ダイナミック・アmountの絶対値})]$$



EFFECT NO.57 4CHANNEL MIXER 1(4チャンネル・ミキサー 1) [MIX1] EFFECT SIZE :NO SIZE

各チャンネルのPAN(パン)が設定できる4チャンネル・ミキサーです。

Page 1

I** * 4CH MIXER 1 ▶1ch Level ▲
MIX1: 1=100 2=100 3=100 4=100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * 4CH MIXER 1 ▶Dynamic Parameter ◆
1=L50 2=R50 3=L50 4=R50

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

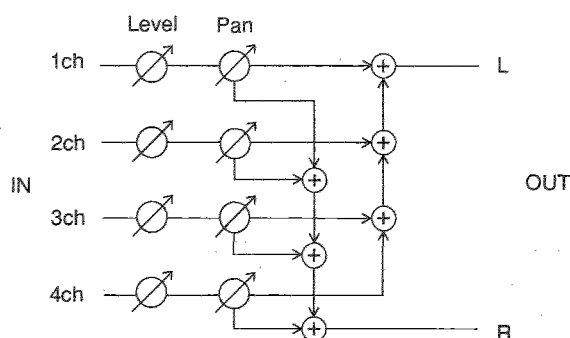
○ パラメーター

P1

B	1ch Level 1チャンネル・レベル	0 ~ 100	1chのレベルの設定
D	2ch Level 2チャンネル・レベル	0 ~ 100	2chのレベルの設定
F	3ch Level 3チャンネル・レベル	0 ~ 100	3chのレベルの設定
H	4ch Level 4チャンネル・レベル	0 ~ 100	4chのレベルの設定

P2

B	1ch Pan 1チャンネル・パン	L50 ~ C00 ~ R50	1chのパンの設定
D	2ch Pan 2チャンネル・パン	L50 ~ C00 ~ R50	2chのパンの設定
F	3ch Pan 3チャンネル・パン	L50 ~ C00 ~ R50	3chのパンの設定
H	4ch Pan 4チャンネル・パン	L50 ~ C00 ~ R50	4chのパンの設定



EFFECT NO.58 4CHANNEL MIXER 2 (4チャンネル・ミキサー2) [MIX2] EFFECT SIZE : NO SIZE

各チャンネルのPAN(パン)が固定されている4チャンネル・ミキサーです。
1, 3チャンネルはLEFT、2, 4チャンネルはRIGHTとなっています。

Page 1

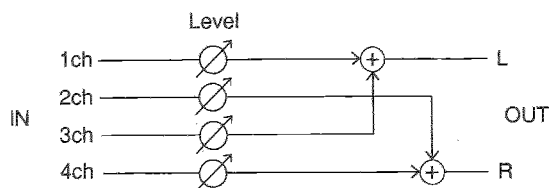
I** * 4CH MIXER 2 ▶1ch Level
MIX2: L1=100 R1=100 L2=100 R2=100

A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

P1

B	1ch Level 1チャンネル・レベル	0 ~ 100	1chのレベルの設定
D	2ch Level 2チャンネル・レベル	0 ~ 100	2chのレベルの設定
F	3ch Level 3チャンネル・レベル	0 ~ 100	3chのレベルの設定
H	4ch Level 4チャンネル・レベル	0 ~ 100	4chのレベルの設定



EFFECT NO.59 SEND RETURN MIXER (センド・リターン・ミキサー) [S/R] EFFECT SIZE : NO SIZE

センド/リターン・チェーンにおいてダイレクト信号とリターンしてきた信号をミックスするミキサーです。

Page 1

I** * SEND/RET MIX ▶Send Level
S/R : SEND=100 RET=100 R50
A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

Page 2

I** * SEND/RET MIX ▶Direct Level
DIRECT=100 L50
A B C D E F G H
□ □ □ □ □ □ □ □

○ パラメーター

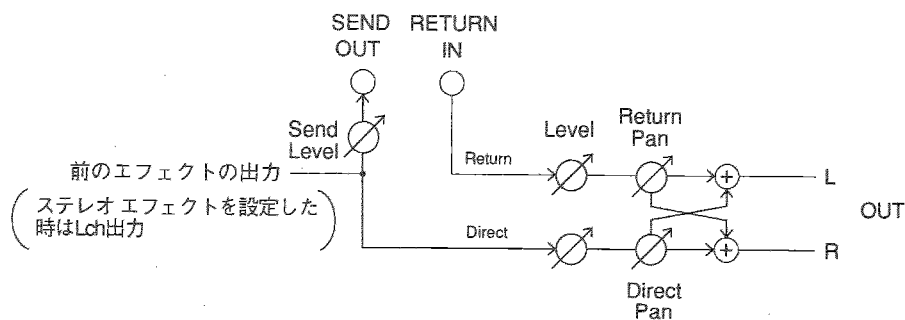
P1

D	Send Level センド・レベル	0 ~ 100	センド信号のレベル
G	Return Level リターン・レベル	0 ~ 100	リターン信号のレベル
H	Return Pan リターン・パン	L50 ~ C00 ~ R50	リターン信号の定位

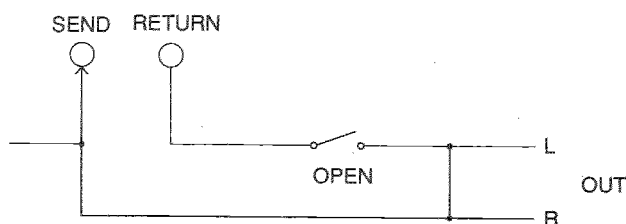
P2

D	Direct Level ダイレクト・レベル	0 ~ 100	ダイレクト信号のレベル
E	Direct Pan ダイレクト・パン	L50 ~ C00 ~ R50	ダイレクト信号の定位

このエフェクトをOFFした場合、ダイレクト信号が Lch Rch の両方から出力されます。



※ このエフェクトをOFFにした場合



KORG

■本社: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691(代)■インフォメーションセンター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一アビルB1 ☎(03)3363-5995
■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3323-5241 ■横浜営業所: 〒220 横浜市西区北幸2-10-42 ☎(045)324-7776(代)
■北関東営業所: 〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎(048)644-6800(代) ■大阪営業所: 〒530 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691(代) ■名古屋営業所/
ショールーム/スタジオ: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1418(代) ■福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(082)531-0168(代)

© KORG INC. 1991

0303 ETH PRINTED IN JAPAN