

# XV-5080 Software Synthesizer 取扱説明書



© 2019 Roland Corporation 01

# はじめに

お使いの DAW ソフトウェアごとの設定については、DAW のヘルプや取扱説明書をお読みください。

# 商標について

- ・VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標およびソフトウェアです。
- Roland は、日本国およびその他の国におけるローランド株式会社の登録商標または商標です。
- ・文中記載の会社名および製品名などは、各社の登録商標または商標です。



# 目次

はじめに	2
画面の構成	4
メイン・ウィンドウ	4
LCD 画面	5
コンパクト画面	5
XV-5080 の使いかた	6
バリューの変更方法	6
バリューの初期化	6
KEYBOARD ボタンについて	6
	7
XV-5080 の構成	7
パッチの構成	7
リズム・セットの構成	7
発音数の数えかた	7
エフェクト	8
メモリーとバンク	9
メモリーとは	9
バンク・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	9
バンクを切り替える	9
バンクを書き出す	9
バンクを読み込む	9
バンクを作成/削除する	9
バンク名を変更する	9
カテゴリー	10
メモリー	10
メモリーを読み込む	10
メモリーを保存する	10
メモリー名を変更する	10
メモリーの順番を変更する	10
設定	11
オプション	11
パッチの詳細設定(PATCH パラメーター)	12
パッチの設定のしかた・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	12
パッチ・パラメーターのコピー/貼り付け	12
TONE SWITCH/SELECT	12
ステレオ・ウェーブの設定(セット・ステレオ機能)	13
PATCH パラメーター	14
COMMON	14
STRUCTURE	16
WG + PITCH	18
TVF	20
TVA	22
LFO	24
VELOCITY & KEY RANGE	25
MATRIX CONTROL	
CONTROL SW/	27

リズム・セットの詳細設定(RHYTHM パラメーター)	28
リズム・セットの設定のしかた	28
リズム・パラメーターのコピー/貼り付け	28
WG	28
ステレオ・ウェーブの設定(セット・ステレオ機能)	28
RHYTHM パラメーター	28
COMMON	28
WG	29
PITCH + TVF	30
TVA + VELOCITY	32
EFFECTS パラメーター	34
エフェクトをかける	34
エフェクトの設定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	34
信号の流れとパラメーター(ROUTING)	34
マルチエフェクトの設定 (MFX)	35
コーラスとリバーブの設定(CHORUS + REVERB)	36
エフェクト一覧	37
マルチエフェクト・パラメーター (MFX)	37
RATE や DELAY TIME について	38
3D エフェクトを使うとき	38
STEP RESET 機能について	38
コーラス・パラメーター	69
11/1°—→*• 1°= √—	60

# メイン・ウィンドウ

音色の選択、エフェクトのオン/オフ、Windowの呼び出しなどをします。

#### [MASTER LEVEL] つまみ

全体の音量を調節します。

#### [EDIT] ボタン

エディット画面を表示します。

#### [UTILITY] ボタン

パラメーターを単位ごと (トーンや MFX など) にコピー、 ペーストします。

#### [KEYBOARD] ボタン

キーボード・ウィンドウの表示/非 表示を切り替えます。

#### [OPTION] ボタン

各種設定、オーソライズ等をします。

#### [HELP] ボタン

ヘルプを表示します。

#### [ABOUT] ボタン

XV-5080についての情報を表示します。

#### \_ TONE SWITCH \_

#### [1] [2] [3] [4] ボタン

発音させるトーンを選びます。

#### [MESSAGE] インジケーター

演奏情報を受信すると点灯します。

#### レベル・メーター

アウトプット・レベルを表示します。

#### 「ALL SOUND OFF」 ボタン

発音中の音声を消音させます。



#### [NAME] ボタン

[▲] [▼] ボタン

次のメモリーを選んだり、前のメモリーを選んだりします。

-メモリー名を変更します。

#### [BANK] ボタン

バンクで分類したリストを表示します

## [CATEGORY] ボタン

カテゴリーで分類したリストを表示します。

# **EFFECTS**

このボタンを押すと MFX、コーラス、リバーブの各エフェクトをオン/オフします。

#### [REVERB] ボタン

リバーブをオン/オフします。

#### [CHORUS] ボタン

コーラスをオン/オフします。

#### [MFX] ボタン

マルチエフェクトをオン/オフします。

#### [PORTAMENTO] ボタン

ポルタメントをオン/オフします。

## [LEGATO] ボタン

LEGATO SW を使うか (ON)、使わないか (OFF)を設定します。 LEGATO SW を「ON」にしたとき、あるキーを押している状態で他のキーを押すと、音の鳴りかたはそのままで、後から押したキーのピッチに変わります。

#### [RETRIGGER] ボタン

レガート演奏をするとき、再発音するか (ON)、再発音しないか (OFF) を設定します。通常は「ON」にしておきます。LEGATO RETRIGGER は、Mono/Poly を「MONO」、LEGATO SW を「ON」に設定しているときに有効になります。

#### [MONO] ボタン

ボタンが点灯しているときは、単音 (モノ) 演奏になります。 ボタンが消灯しているときは、複数 音 (ポリ) 演奏になります。

#### [CUTOFF] つまみ

フィルターの効き始める周波数を調節します。

#### [RESONANCE] つまみ

カットオフ周波数付近の音を強調して、音色にクセを付ける度合いを調節します。

#### [ATTACK] つまみ

音の立ち上がりを調節します。

#### [RELEASE] つまみ

音の減衰を調節します。

# LCD 画面

選択中のメモリーのバング名/メモリー名/カテゴリー/ MFX TYPE などが表示されます。



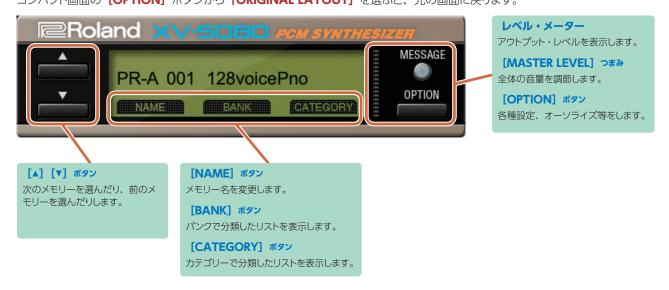
MFX / CHORUS / REVERB の表示は、各工フェクトのオン/オフの状態を示します。



# コンパクト画面

[OPTION] ボタンから [CONPACT LAYOUT] を選ぶと、コンパクト画面を表示できます。

コンパクト画面では、必要最小限の表示をしつつ、音色の選択や Window の呼び出しができます。 コンパクト画面の [OPTION] ボタンから [ORIGINAL LAYOUT] を選ぶと、元の画面に戻ります。



# XV-5080 の使いかた



- ナビゲーション・ウィンドウでは、各ボタンをクリックして、パラメーター・ウィンドウに表示させるパラメーターを選びます。
- パラメーター・ウィンドウには、ナビゲーション・ウィンドウで選んだパラメーターの編集画面が表示されます。
- エディット・ウィンドウは、パラメーター・ウィンドウとナビゲーション・ウィンドウの両方が含まれます。

# バリューの変更方法

ボタンやスライダー、ノブをクリック(&ドラッグ)することでバリューを変更できます。

- 「パネル上のスライダーやノブが小さすぎて詳細な設定がしづらい」と感じるとき、ノブなどをクリックしたまま、マウスを遠くにドラッグしてみてください。マウスのボタンを離さない限りどの位置でも値を設定することができます。このとき、マウスのカーソルがノブなどの中心からより離れた位置にあれば、細かい精度で値を設定することができます。
- バリューが表示されているときに、カーソルキー(上/下/左/右)やマウス・ホイールで値を変更できます。

# バリューの初期化

## Windows 7/8.1/10 の場合

パソコンの Ctrl キーを押しながらスライダーやノブをクリックすると、そのパラメーターのバリューが初期値に戻ります。

#### Macintosh の場合

パソコンの Command キーを押しながらスライダーやノブをクリックすると、そのパラメーターのバリューが初期値に戻ります。

# KEYBOARD ボタンについて

パラメーター・ウィンドウの最上段にある**[KEYBOARD]** ボタンをクリックすると、キーボード・ウィンドウが開き、マウスでノート情報を送信できます。

キーボード・ウィンドウの左端にある Velocity スライダを一番下まで下げると「VARIABLE」という値になります。この値のときは、キーボードをクリックする場所に応じてベロシティーが変わります。

鍵盤の上端でベロシティーが最小になり、鍵盤の下端の位置でベロシティーが最大になります。

# XV-5080 の構成

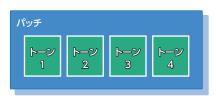
# パッチの構成

パッチは、演奏時に扱う音の単位です。1つのパッチは4つまでのトーンを組み合わせて音作りができます。

トーンはそれぞれオン/オフすることができ、どのトーンを発音させるかを選ぶことができます。



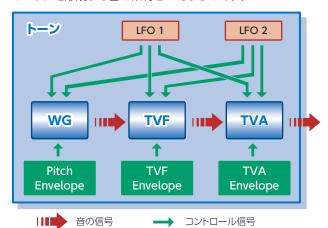
例 1 ひとつのトーンで構成されているパッチ (トーン 2 ~ 4 はオフになっている)



例 2 4 つのトーンで構成されているパッチ

#### トーン

トーンは音の最小単位です。ただし、トーンのみで演奏することはできません。演奏できる音の単位はパッチですが、トーンはそのパッチを形成する音の素材といえるものです。



# WG(ウェーブ・ジェネレーター)

音の元になる PCM 波形(ウェーブ)を選び、音の高さ(ピッチ)の変化を設定します。

#### TVF (タイム・バリアント・フィルター)

音の周波数成分の変化を設定します。

#### TVA (タイム・バリアント・アンプリファイアー)

音量の変化とパンを設定します。

#### Envelope (エンベロープ)

エンベロープは時間の経過に伴う変化を設定します。

Pitch (ピッチ)、TVF (フィルター)、TVA (音量) のそれぞれに専用のエンベロープを設定することができます。

#### LFO(ロー・フリケンシー・オシレーター)

LFO は周期的な変化(ゆらぎ)を設定します。

LFO は 2 つあり、WG (ピッチ)、TVF (フィルター)、TVA (音量) のそれぞれに効果が付けられます。

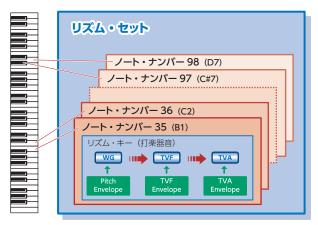
WG のピッチに LFO の変化を加えるとビブラート効果、TVF のカットオフ周波数を加えるとワウ効果、TVA の音量を加えるとトレモロ効果が付けられます。

# リズム・セットの構成

リズム・セットは、複数の打楽器音 (リズム・キー) を集めたグループのことです。

打楽器音のとき、一般にメロディーを演奏することはないので、 鍵盤を使って音階が演奏できなくてもかまいません。また、でき るだけ多くの打楽器音を一度に鳴らせることが大切です。

これらのことから、リズム・セットでは押さえる鍵盤 (ノート・ナンバー)によって異なった打楽器音が鳴るようになっています。



※ リズム・キーには、ウェーブ・ジェネレーターが 4 つあります。
※ リズム・キーには、LFO はありません。

# 発音数の数えかた

XV-5080 の最大同時発音数は 128 音です。

発音できる音数は実際に鳴らしている音数だけでなく、パッチに使われているトーンの数と、トーンに使われているウェーブの数によって変わります。1つのパッチを鳴らしているときの音数は以下のように数えます。

(鳴っているパッチの数) × (音が鳴っているパッチに使われているトーン数) × (トーンに使われているウェーブの数)

たとえば、それぞれ2つのウェーブを使っている4つのトーンを 組み合わせたパッチでは、合計8音が一度に使われている計算 になります。

#### パッチの発音

XV-5080 で 128 音以上の音を鳴らそうとしたとき、現在鳴っている音の中で優先度の低い音から順に消していきます。この優先のしかたはパッチ・プライオリティーで設定します (PRIORITY; P.14)。

パッチ・プライオリティーでは、「LAST」または「LOUDEST」 の選択ができます。

「LAST」を選んでいるときに 128 音を越えたとき、現在鳴っている音の中で先に鳴らした音から順に消していきます。

**[LOUDEST]** では、現在鳴っている音の中で音量が小さい音から順に消していきます。通常は**[LAST]** を選びます。

# エフェクト

XV-5080 には以下のエフェクトが内蔵されており、それぞれ独立した設定ができます。

#### マルチエフェクト

音そのものを変化させて、まったく違う種類の音に変える汎用マルチエフェクトです。

78 種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。

ディストーション、フランジャーなどの単一のエフェクトで構成されたもの以外に、さまざまなタイプが用意されています。また、マルチエフェクトのタイプの中にもコーラス、リバーブがありますが、以下のコーラスやリバーブとは別系統で扱います。

#### コーラス

コーラスは音に厚みや広がりを与えるエフェクトです。

コーラスとして使うか、ディレイとして使うかを選べます。

#### リバーブ

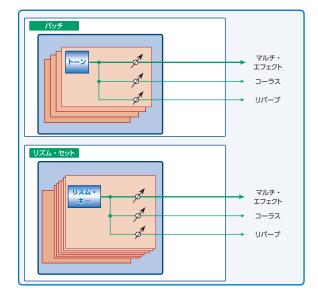
リバーブはホールで演奏しているような響きを与えるエフェクトです。

5種類のタイプを持ち、その中から目的のものを選んで使います。

# エフェクトの扱い

パッチ/リズム・セットごとにマルチエフェクト、コーラス、リバーブを設定することができ、各トーンに同じ効果がかけられます。

それぞれのエフェクトに送る信号のレベルを変えることで、トーンごとのエフェクトのかかり具合を変えることができます。



## メモリーとは

XV-5080 の音色のことを「メモリー」と呼びます。メモリーには、「パッチ」と「リズム」があります。

# バンク

1. [BANK] ボタンをクリックします。

Memory Select 画面(BANK)が表示されます。



128 個のメモリーをまとめたものを「バンク」と呼び、バンクを切り替えることで、数多くのメモリーを呼び出すことができます。バンクはファイルとして保存することができます。



RhythmSet には左上に小さなマークがつきます。



# バンクを切り替える

バンク欄をクリックします。
 バンク・リストが表示されます。

2. 呼び出したいバンクをクリックします。

バンク欄右側にある [▲] [▼] ボタンを押すと、1 つ前、1 つ後ろのバンクに切り替えることができます。

# バンクを書き出す

バンクをファイルに書き出します。

- **1. [SAVE] ボタンをクリックします**。 ファイル名入力画面が表示されます。
- **2. ファイル名を入力し、保存します**。 ファイルが書き出されます。

# バンクを読み込む

- **1. [LOAD] ボタンをクリックします**。 ファイル選択画面が表示されます。
- **2. ファイルを選択し、読み込みます**。 バンクが読み込まれます。

# バンクを作成/削除する

# バンクの作成

**[NEW]** ボタンをクリックすると、空の状態の新規バンクが作成されます。

#### バンクの削除

選んだバンクを削除します。

- バンクを切り替える」(P.9) の手順で、バンクを 選びます。
- **2. [DELETE]** ボタンをクリックします。 確認画面が表示されます。
- 3. [OK] をクリックして、削除します。

# バンク名を変更する

- 「バンクを切り替える」(P.9) の手順で、バンクを 選びます。
- 2. バンク欄左側にある ▶ をクリックします。
- 3. 名前を変更し、[Return (Enter)] キーを押します。

# カテゴリー

1. [CATEGORY] ボタンをクリックします。

Memory Select 画面(CATEGORY)が表示されます。



# メモリー

XV-5080 では、128 個のメモリーを 1 バンクとして管理します。

# メモリーを読み込む

バンクに登録してあるメモリーを読み込みます。メモリーを読み込むと、エディット・エリアに設定が表示され、エディットできるようになります。

- 1. 読み込むメモリーの番号をクリックします。
- [READ] ボタンをクリックします。または [Return (Enter)] キーを押します。

メモリーが読み込まれます。

※ メモリー番号をダブルクリックして、メモリーを読み込むこと もできます。

# メモリーを保存する

エディットした音色を、メモリーとしてバンクに保存します。

- 1. 保存するメモリーの番号をクリックします。
- 2. [WRITE] ボタンをクリックします。

メモリーがバンクに保存されます。

# メモリー名を変更する

- 1. 名前を変更するメモリーの番号をクリックします。
- 2. [RENAME] ボタンをクリックします。
- 3. 名前を変更します (最大 16 文字)。

# メモリーの順番を変更する

メモリー番号をドラッグして、メモリーの順番を変更します。

# キーボード・ショートカット

Patch Select 画面で使用できる、キーボード・ショートカットです。

Command (Ctrl) + B バンクの切り替え  Command (Ctrl) + I バンクの読み込み  Command (Ctrl) + E バンクの書き出し  Small を		
Command (Ctrl) + I バンクの読み込み  Command (Ctrl) + E バンクの書き出し  Sm規メモリー作成  Command (Ctrl) + O メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + S メモリーの保存  Up/Down/Left/Right メモリーの選択  Space メモリー名変更  Command (Ctrl) + C メモリーの出り付け  Delete *1 delete ② *2  メモリーの削除  fn + delete *2  メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + Z Undo (取り消し)  Command (Ctrl) + Shift + Z Redo (やり直し)  メモリー・ナンバーの表示の切り替え  ・ 001~128  ・ 01-1~01-8、02-1~…~16-8  ・ A-1~A-8、B-1~…~P-8	<b>+</b> -	機能
Command (Ctrl) + E  バンクの書き出し  ボルクの書き出し  新規メモリー作成  Command (Ctrl) + O  メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + S  メモリーの選択  メモリー名変更  Command (Ctrl) + C  スモリーの出り付け  Delete *1 delete 図 *2 fr + delete *2  Return (Enter)  Command (Ctrl) + Z  Command (Ctrl) + S  Command (Ctrl) + S  Command (Ctrl) + C  スモリーの貼り付け  メモリーの貼り付け  メモリーの説み込み  Undo (取り消し)  Command (Ctrl) + Shift + Z	Command (Ctrl) + B	バンクの切り替え
Command (Ctrl) + N  ボ規メモリー作成  Command (Ctrl) + O  メモリーの読み込み  メモリーの保存  Up/Down/Left/Right  Space  メモリー名変更  Command (Ctrl) + C  メモリーのコピー  Command (Ctrl) + V  Delete *1 delete ② *2 fn + delete *2  Return (Enter)  Command (Ctrl) + Z  Command (Ctrl) + Shift + Z	Command (Ctrl) + I	バンクの読み込み
Command (Ctrl) + O メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + S メモリーの保存  Up/Down/Left/Right メモリーの選択  Space メモリー名変更  Command (Ctrl) + C メモリーの貼り付け  Delete *1 delete ② *2 fn + delete *2  Return (Enter) メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + Z Undo (取り消し)  Command (Ctrl) + Shift + Z Redo (やり直し)  メモリー・ナンバーの表示の切り替え ・ 001~128 ・ 01-1~01-8、02-1~…~16-8 ・ A-1~A-8、B-1~…~P-8	Command (Ctrl) + E	バンクの書き出し
Command (Ctrl) + S メモリーの保存  Up/Down/Left/Right メモリーの選択  Space メモリー名変更  Command (Ctrl) + C メモリーの出り付け  Delete *1 delete 図 *2 fn + delete *2  Return (Enter) メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + Z Undo (取り消し)  Command (Ctrl) + Shift + Z Redo (やり直し)  メモリー・ナンバーの表示の切り替え ・ 001~128 ・ 01-1~01-8、02-1~…~16-8 ・ A-1~A-8、B-1~…~P-8	Command (Ctrl) + N	新規メモリー作成
Up/Down/Left/Right メモリーの選択 Space メモリー名変更 Command (Ctrl) + C メモリーのコピー Command (Ctrl) + V メモリーの貼り付け Delete *1 delete ② *2 fn + delete *2 Return (Enter) メモリーの読み込み Command (Ctrl) + Z Undo (取り消し) Command (Ctrl) + Shift + Z Redo (やり直し) メモリー・ナンバーの表示の切り替え ・ 001~128 ・ 01-1~01-8、02-1~…~16-8 ・ A-1~A-8、B-1~…~P-8	Command (Ctrl) + O	メモリーの読み込み
Space メモリー名変更  Command (Ctrl) + C メモリーのコピー  Command (Ctrl) + V メモリーの貼り付け  Delete *1 delete ⑤ *2 fn + delete *2  Return (Enter) メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + Z Undo (取り消し)  Command (Ctrl) + Shift + Z  Command (Ctrl) + Shift + Z  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J	Command (Ctrl) + S	メモリーの保存
Command (Ctrl) + C メモリーのコピー  Command (Ctrl) + V メモリーの貼り付け  Delete *1 delete ※ *2 fn + delete *2  Return (Enter)  Command (Ctrl) + Z  Command (Ctrl) + Z  Command (Ctrl) + Shift + Z	Up/Down/Left/Right	メモリーの選択
Command (Ctrl) + V メモリーの貼り付け  Delete *1 delete ※ *2 fn + delete *2  Return (Enter) メモリーの読み込み  Command (Ctrl) + Z Undo (取り消し)  Command (Ctrl) + Shift + Z Redo (やり直し)  メモリー・ナンバーの表示の切り替え ・ 001~128 ・ 01-1~01-8、02-1~~16-8 ・ A-1~A-8、B-1~~P-8	Space	メモリー名変更
Delete *1 delete 図 *2 fn + delete *2 Return (Enter)  Command (Ctrl) + Z  Command (Ctrl) + Shift + Z  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J	Command (Ctrl) + C	メモリーのコピー
delete 図*2  fn + delete *2  Return (Enter)  Command (Ctrl) + Z  Command (Ctrl) + Shift + Z  Command (Ctrl) + Shift + Z  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J  Command (Ctrl) + J  A	Command (Ctrl) + V	メモリーの貼り付け
Command (Ctrl) + Z Undo (取り消し) Redo (やり直し) メモリー・ナンバーの表示の切り替え ・ 001 ~ 128 ・ 01-1 ~ 01-8、02-1 ~ ~ 16-8 ・ A-1 ~ A-8、B-1 ~ ~ P-8	Delete *1 delete ⊠ *2 fn + delete *2	メモリーの削除
Command (Ctrl) + Shift + Z Redo (やり直し)  メモリー・ナンバーの表示の切り替え ・ 001 ~ 128 ・ 01-1 ~ 01-8、02-1 ~ ~ 16-8 ・ A-1 ~ A-8、B-1 ~ ~ P-8	Return (Enter)	メモリーの読み込み
メモリー・ナンバーの表示の切り替え • 001~128 • 01-1~01-8、02-1~…~16-8 • A-1~A-8、B-1~…~P-8	Command (Ctrl) + Z	Undo (取り消し)
• 001 ~ 128 • 01-1 ~ 01-8, 02-1 ~ ~ 16-8 • A-1 ~ A-8, B-1 ~ ~ P-8	Command (Ctrl) + Shift + Z	Redo (やり直し)
ウムパウを用いて	Command (Ctrl) + J	<ul> <li>001 ~ 128</li> <li>01-1 ~ 01-8, 02-1 ~ ~ 16-8</li> </ul>
LSC リイントリを閉じる	Esc	ウィンドウを閉じる

<sup>\*1</sup> Windows / \*2 Mac

# 設定

# オプション

# 1. [OPTION] ボタンをクリックします。



# 2. 項目を選びます。

選ばれている項目には、✓が表示されます。

項目	説明
ORIGINAL LAYOUT CONPACT LAYOUT	メイン・ウィンドウの表示形式を変更します。
Zoom 75% Zoom 100% Zoom 125% Zoom 150% Zoom 175% Zoom 200%	メイン・ウィンドウのサイズを変更します。
Flip Scroll Direction (Mac のみ)	マウスのスクロール・ホイールで値を変更すると きの、回転方向を反転します。
Roland Cloud	Roland Cloud サイトを表示します。
Authentication	XV-5080 のユーザ認証をします。

# パッチの詳細設定(PATCH パラメーター)

XV-5080 の各設定項目 (パラメーター) の値を変更する操作をエディットといいます。ここでは、パッチ・エディットの操作とパッチ・パラメーターのはたらきを説明します。



# パッチの設定のしかた

すでに用意されているパッチをもとに新しいパッチを作ります。

パッチは4つまでのトーンを組み合わせて音が作られています。 そこで、1つずつのトーンの音を聴いて、各トーンが全体に対し てどの部分の音を受け持っているかを確かめてからエディットを していきます。

# パッチ・パラメーターのコピー/貼り付け

パッチ・パラメーターの一部 (パッチ・トーンや MFX など) を選んでコピーして、別のパッチ・トーンや別のパッチに貼り付けることができます。また、パッチ/リズム・セットの設定を初期化することもできます。

# **1.** メイン・ウィンドウの **[UTILITY]** ボタンをクリックします。

ポップアップが表示されます。

項目	説明
Initialize	パッチ/リズム・セットの設定を初期化します。 いちからデータを作成したいときなどに使用すると便 利です。
Сору	選んだパラメーターを現在選択中のパッチ/リズム・セットからクリップボードにコピーします。
Paste	選んだパラメーターをクリップボードから現在のパッチ/リズム・セットに貼り付けます。

# **2.** [Initialize]、「Copy」または「Paste」を選びます。

初期化やコピーできる項目一覧、または書き込みが可能な場所 一覧が表示されます。

3. 一覧から希望の項目をクリックして選びます。

# TONE SWITCH/SELECT

TONE SWITCH (SW)  $1 \sim 4$  で 4 つのトーンのオン/オフを設定します。

TONE SELECT  $1 \sim 4$  でエディットするトーンを選びます。

#### [LFO] の設定画面



- パラメーター・ウィンドウには、現在選ばれている中で最初に 選ばれたトーン(ボタンが赤色に点灯)の設定が表示されます。
- パソコンの Shift キーを押しながら TONE SELECT のボタン をクリックすると複数のトーンを選ぶことができます。
- パソコンの command (Ctrl) キー押しながら TONE SELECT のボタンをクリックするとすべてのトーンを選ぶこと ができます。
- トーンの設定を変更すると、選ばれているトーンの設定が同時に変化します。

#### パッチを作るときの 4 つのポイント

●イメージに近いパッチを選ぶ

新しい音を作るとき、適当なパッチを選んでやみくもに変更しても思った音はなかなか作ることができません。 まず、自分がイメージする音に近いパッチを選ぶことが重要です。

●どのトーンを鳴らすかを決める

パッチを作成する上で、どのトーンを使うかを決めることは重要です。 エディット画面で TONE SWITCH 1 ~ 4 を設定して、鳴らす(オン)か、鳴らさない(オフ)かを決めます。 無駄なトーンはオフにして発音数を増やさないことも大切です。

●ストラクチャーの設定を確認する (P.16)

STRUCTURE パラメーターは、4 つのトーンの組み合わせを決める重要なパラメーターです。実際にトーンを変更する前に、各トーンの関係を理解しておいてください。

● エフェクトをオフにする (P.34)

XV-5080 には、高度な音作りができるように多彩なエフェクトが内蔵されています。エフェクトの効果は非常に大きく、エフェクトをオフにするだけでまったく違った音になることもあります。エフェクトをオフにすればそのパッチ本来の音が見えてくるので、設定を変更したときの変化も確認しやすくなります。また、ときによってはエフェクトの設定を変えるだけでイメージする音が作れることもあります。

# [WG+PITCH]、[TVF]、[TVA]、[CONTROL SW] の設定画面



- パソコンの Shift キーを押しながら TONE SELECT のボタン をクリックすると複数のトーンを選ぶことができます。
- トーンの設定を変更すると、選ばれているトーンの設定が同時に変化します。
- 選ばれていないトーンは、独立して設定を変更できます。

# ステレオ・ウェーブの設定(セット・ステレオ機能)

トーンを構成するウェーブは、ステレオのときがあります。

ステレオ・ウェーブの左側のウェーブ・ネームは「L」、右側は「R」 で終わります。

ステレオ・ウェーブの左右のウェーブ・ナンバーは連続しています。 左側のウェーブ・ナンバーに 1 を足すと、右側のウェーブ・ナンバーになります。

以下の操作で、左右どちらか一方のウェーブを選んだ後、もう片方のウェーブを呼び出すことができます。

- **1.** パッチを選びます。
- 2. ナビゲーション・ウィンドウで「PATCH」の [WG+PITCH] が選ばれていることを確認します。
- 3. WAVE NUMBER L で、ステレオ・ウェーブの左側の ウェーブを選びます。
- **4.** WAVE NUMBER R上を command (Ctrl) キーを 押しながらクリックします。

対応する右側のウェーブが選ばれます。

#### XE

WAVE NUMBER R で右側のウェーブを選んでから、WAVE NUMBER L 上を command (Ctrl) キーを押しながらクリックして左側のウェーブを選択することもできます。ステレオ・ウェーブでない場合は変わりません。

#### 波形の設定をするときの注意

波形を設定するとき、XV-5080 は複雑な PCM 波形を基準に音作りをするため、元波形とまったく異なる設定をしようとすると、思ったような結果が得られないことがあります。

XV-5080の内蔵波形は、次の2つに分けることができます。

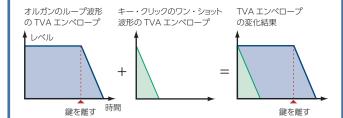
#### ワン・ショット:

減衰時間の短い音。ワンショット波形では、音の立ち上がりから最後までをそのままの形で記憶しています。この中には打楽器音のようにこれ 1 つで完成された波形のものもありますが、ピアノのハンマー音や、ギターのフレット・ノイズのような楽器のアタック部の構成音なども数多く含まれています。

#### ループ:

減衰時間の長いものや持続音など。ループ波形は、音色変化の落ち着いた段階で波形の一部分を何度も繰り返し再生(ループ)する波形です。この中にはピアノの弦の響く音や管の胴鳴りのような構成音も数多く含まれています。

次の図はワン・ショットとループを組み合わせた音作りの例(エレクトリック・オルガン)です。

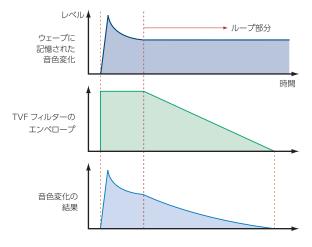


#### ワン・ショット波形を設定するときの注意

ワン・ショット波形をエンベロープで変化させて元波形よりも長い減衰に変化させたり、持続音にすることはできません。仮にそういったエンベロープを設定して、元波形に含まれない成分を引き出そうとしても無効です。

#### ループ波形を設定するときの注意

ピアノやサックスなど、アコースティック楽器の多くは、音の立ち上がり部分で音色が急激に変化しており、この急激な変化がそれぞれの楽器らしさを形成しています。これらの波形は、立ち上がり部分では波形の複雑な音色変化をそのまま使い、減衰部分のみをエンベロープで補ってやればよいでしょう。立ち上がり部分もエンベロープで変化させてしまうと、元波形の影響を受けて思ったように設定できないことがあります。



# PATCH パラメーター

# **COMMON**

## PATCH COMMON

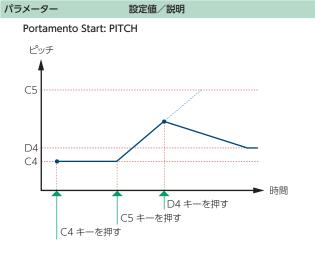


パラメーター		設定値/説明
PATCH NAME		パッチ名
CATEGORY		パッチの種類(カテゴリー)
LEVEL		0~127 MFX/Reverb/Chorus を通る前の音量 歪み系のエフェクトは、入力される音量によっ て音色が変わります。 目的に応じて [MASTER LEVEL] つまみと 使い分けてください。
PAN		L64~0~63R パッチの定位(左右の位置)
OUTPUT ASSIGN		パッチ (リズム・セット) ごとの原音の出力のしかた  MFX:マルチエフェクトを通してステレオで出力。マルチエフェクトの後で、コーラスやリバーブもかけられます。  L+R:マルチエフェクトを通さずにステレオでOUTPUTに出力  L:マルチエフェクトを通さずにモノでOUTPUT Lに出力  R:マルチエフェクトを通さずにモノでOUTPUT Rに出力  TONE:トーンごとの設定に従って出力
OCTAVE SHIF	Γ	-3~3 パッチの音の高さ (オクターブ単位)
	COARSE	-48 ~ 48 パッチの音の高さ (半音単位、± 4 オクターブ)
TUNE	FINE	-50 ~50 パッチの音の高さ (1 セント = 1/100 半音単 位)
STRETCH TUNE DEPTH		ストレッチ・チューニング (高音域はより高く、低音域はより低くというピアノ独特の調律方法) OFF: 平均律 1~3: ストレッチ・チューニングの強さ

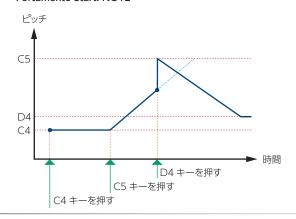


パラメーター		設定値/説明
SW		LEGATO SW を使うか (ON)、使わないか (OFF)を設定します。 LEGATO SW は、Mono/Polyを「MONO」 に設定しているときに有効になります。 LEGATO SW を「ON」にしたとき、あるキーを押している状態で他のキーを押すと、音の鳴りかたはそのままで、後から押したキーのピッチに変わります。 ギターのハンマリング・オンやプリング・オフのような効果が得られます。
LEGATO (*1)	RETRIGGER	レガート演奏をするとき、再発音するか (ON)、再発音しないか (OFF) を設定します。通常は「ON」にしておきます。 LEGATO RETRIGGER は、Mono/Polyを「MONO」、LEGATO SW を「ON」に設定しているときに有効になります。 「OFF」にすると、1つのキーを押している間に別のキーを押すとピッチだけが変化して、後で弾いたキーのアタック音は鳴りません。管楽器や弦楽器のフレーズを演奏をするときや、モノ・シンセ・キーボードをシミュレートするときは「OFF」にするとよいでしょう。
ANALOG FEEL		0~127 1/f ゆらぎ(小川のせせらぎやそよ風など、 人間に心地よさを与えるゆらぎ)の深さ アナログ・シンセサイザーのような不安定さ を付加できます。
	SW	ポルタメントのオン/オフ はじめに弾いたキーと次に弾いたキー との間の音程をなめらかに変化させます (ポルタメント)。
PORTAMENTO	MODE	NORMAL:常にポルタメントがかかります。 LEGATO:レガート奏法時のみポルタメント がかかります。
	TYPE	RATE: ピッチ変化の速度が一定 (ピッチ変化の時間が音程に比例) TIME: ピッチ変化にかかる時間が一定 (音程に無関係)
	START	PITCH: ピッチ変化中に他のキーを押すと、押された時点のピッチから新たなポルタメントが開始 NOTE: ピッチ変化の終了する音程から新たなポルタメントが開始
	TIME	0~127

ピッチ変化にかかる時間



#### Portamento Start: NOTE



\*1 LEGATO SW が 「ON」、LEGATO RETRIGGER が 「OFF」 で低い鍵を押さえたまま高い鍵を押さえてレガートを発音させるとき、ウェーブのピッチの上限を超えていると、意図したピッチまで上がりきらず、ピッチの上昇が一定のピッチで止まるときがあります。また複数のトーンを使っているパッチで使用しているウェーブのピッチの上限がバラバラのときは、モノに聴こえなくなることがあります。大きくピッチを変化させたいときは、LEGATO RETRIGGER を「ON」にしてください。

## PATCH SCALE TUNE



XV-5080 では、平均律以外のさまざまな音律で鍵盤を演奏することができます。平均律に対してどのくらいピッチをずらすかを1セント(半音の1/100)単位で設定します。

パラメーター	設定値/説明
SCALE TUNE SWITCH	OFF、ON 平均律以外の音律で演奏するとき、ON にし ます。

パラメーター	設定値/説明
C ~ B	-64~+63 パッチ・モードでのスケール・チューンを設定 します。

## 平均律

1 オクターブを 12 等分した音律で、西洋音楽を中心に 最も広く使われています。 XV-5080 では SCALE TUNE SWITCH を**「OFF」**にすると平均律になります。

#### 純正律(主音C)

平均律と比べて、主要三和音がとても美しく響きます。しかし、1つの調でしかその効果が得られず、転調すると和音が濁ります。

#### アラビア風音階

平均律と比べて、E、Bは1/2 半音低く、C #、F #、G #は1/2 半音高い音階です。G ~ B、C ~ E、F ~ G #、B b ~ C #、E b ~ F #の音程に中立三度 (長三度と短三度の間の音程) を持っています。XV-5080では、G、C、F の 3 つの調でアラビア風音階を楽しめます。

音名	平均律	純正律 (主音 C)	アラビア風音階
С	0	0	-6
C #	0	-8	+45
D	0	+4	-2
ЕЬ	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G #	0	+14	+47
Α	0	-16	0
ВЬ	0	+14	-10
В	0	-12	-49

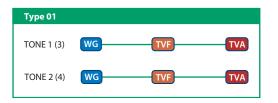
# **STRUCTURE**

#### PATCH STRUCTURE

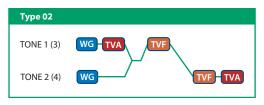
トーンの鳴らしかたを変えます。



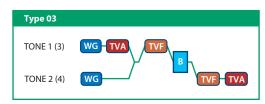
パラメーター	設定値/説明
TONE 1 & 2、3 & 4 TYPE	1~10 トーン1と2、またはトーン3と4の組み合わせかた 以下の10種類があります。



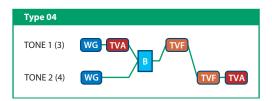
トーン 1 と 2 (3 と 4) が独立しています。PCM の音色を生かしたいときや、トーンごとに音色を作って重ねたいときに使います。



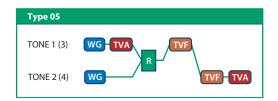
2 つのフィルターを重ねて特性を強化しています。トーン 1 (3) の TVA で 2 つのトーンの音量バランスをとります。



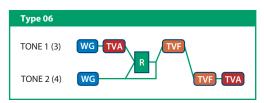
トーン 1 (3) とトーン 2 (4) をミックスした音にフィルターをかけ、ブースターで波形を歪ませます。



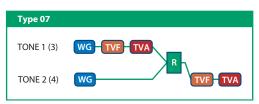
ブースターで波形を歪ませ、重ねた2つのフィルターをかけます。 トーン1(3)のTVAで2つのトーンの音量バランスをとってブースターの効きを調節します。



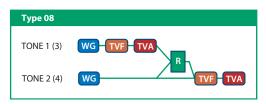
リング・モジュレーターで倍音を増やし、重ねた 2 つのフィルターをかけます。トーン 1 (3) の TVA で 2 つのトーンの音量バランスをとってリング・モジュレーターの効きを調節します。



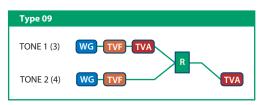
リング・モジュレーターで倍音を増やし、トーン 2 (4) の音をミックスして、重ねた 2 つのフィルターをかけます。トーン 1 (3) の TVA でリング音の量を調節できます。



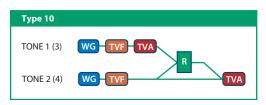
トーン 1 (3) にフィルターをかけた音とトーン 2 (4) をミックスし、 リング・モジュレーターで倍音を増やします。



トーン 1 (3) にフィルターをかけた音とトーン 2 (4) をミックス してリング・モジュレーターを通し、さらにトーン 2 (4) をミッ クスしてフィルターをかけます。



各トーンにフィルターをかけた音をミックスし、リング・モジュレーターで倍音を増やします。トーン 1 (3) の TVA で 2 つのトーンの音量バランスをとり、リング・モジュレーターの効きを調節します。



各トーンにフィルターをかけた音をミックスし、リング・モジュレーターで倍音を増やし、さらにトーン 2 (4) をミックスします。トーン 1 (3) の TVA でリング音の量を調節できます。

- ※ TYPE  $02 \sim 10$  を選び、ペアとなるトーンの片方をオフにすると、もう一方のトーンは表示に関係なく TYPE 01 で発音されます。
- ※ 各トーンに発音域を設定したり(KEY RANGE、P.26)、 キーを押す強さによってトーンの鳴る範囲を設定したりして (VELOCITY RANGE、P.25)、発音されない音域を作っ たとき、その音域はトーンをオフにしたのと同じになります。 よって、TYPE 02 ~ 10 を選んで、ペアとなるトーンの片方 が発音されない音域を設定すると、その音域ではもう一方の トーンは表示に関係なく TYPE 01 で発音されます。

パラメーター	設定値/説明
TONE 1 & 2、3 & 4 BOOSTER	0、+6、+12、+18 プースターの効き具合(ストラクチャー・タイ プが TYPE03 か TYPE04 のとき) ブースターは入力信号を大きくして音を歪ま せ、ギターのエフェクトで多用されるディス トーション効果を付けます。値を大きくするほ ど歪みが大きくなります。

#### ブースター

ブースターは、入力された音を歪ませます。



ディストーションとして使用するほか、片方のトーンの波形 (WG1) をLFO としてもう片方の波形 (WG2) を上下にシフトさせることで、PWM (パルス・ウィズ・モジュレーション) のような変調もできます。 WAVE GAIN (P.19) と組み合わせるとより効果的です。

WG1 をLFOとして使う WG1 の出力を調節
WG2 Booster 

WG2 
WG1 と加算 
波形の歪む 
箇所が変わる

# 

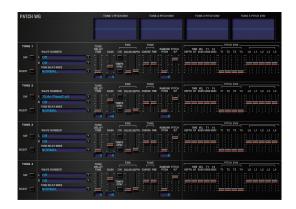
リング・モジュレーターは、2 つの波形を掛け合わせることで、どちらの波形にも含まれない多くの倍音(非整数倍音)を作ります(片方の波形を正弦波にしない限り、等間隔の周波数成分はほぼ発生しません)。

各波形のピッチの差で倍音構成が変化するため、音程感のない金属的な響きになります。鐘の音など、金属的な音色を作るのに適しています。

# WG + PITCH

# **PATCH WG**

波形や音の高さを変化させます。



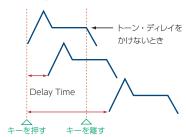
「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージで値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

パラメーター	設定値/説明
WAVE NUMBER L (Mono) / R	Off、1~トーンの基本となる波形 モノで使用するとき、左(L) だけを指定します。 ステレオのときは右(R) も指定します。 「セット・ステレオ機能」 左右ペアの波形を選ぶときは、左(L) の WAVE No. を選んだ後、右(R) の WAVE No. 上で command (Ctrl) キーを押しなが らクリックすると、右(R) の WAVE が呼び 出されます。

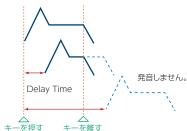
パラメーター	設定値/説明
TONE DELAY MODE (*1)	NORMAL: キーを押してから、TONE DELAY TIME 経過後にトーンが鳴り始めます。 HOLD: キーを押してから、TONE DELAY TIME 経過後にトーンが鳴り始めますが、TONE DELAY TIME 経過後にトーンが鳴り始めますが、TONE DELAY TIME とり短い時間内にキーを離したときは、トーンが鳴りません。 KEY-OFF-NORMAL: キーを離してから、TONE DELAY TIME 経過後にトーンが鳴り始めます。ギターなどのノイズ音をシミュレートするときなどに効果的です。 KEY-OFF-DECAY: キーを離してから、TONE DELAY TIME 経過後にトーンが鳴り始めますが、キーを押した時点から TVA エンベロープは始まるため、多くのときは減衰部分の音だけが鳴ります。 ※減衰系(キーを離さなくても自然に音が消えていく)波形を選んでいるときに「KEY-OFF-NORMAL」か「KEY-OFF-DECAY」にすると、音が鳴らないことがあります。
TONE DELAY TIME (*1)	0~127、音符 キーを押してから(TONE DELAY MODE が「 <b>KEY-OFF-NORMAL」「KEY-OFF-</b> <b>DECAY」</b> のときはキーを離してから)トーン が発音するまでの時間 XV-5080 のテンポに同期させるときは、音符 で指定します。

- \*1トーン・ディレイはキーを押してから(または離してから)トーンが鳴り始めるまでの時間を遅らせるものです。トーンごとに発音タイミングをずらすこともできます。遅れて発音するトーンの音質を変えたり、トーンごとにピッチを変えれば 1 つのキーを押すだけでアルペジオのような演奏もできます。また、トーン・ディレイの時間を XV-5080 のテンポに同期させることもできます。
  - ・トーン・ディレイを使わないときは、TONE DELAY MODE を **「NORMAL」**、TONE DELAY TIME を **「0」**に します。
  - ・STRUCTURE (P.16) に TYPE  $02 \sim 10$  のいずれかを 選んでいると、トーン 1 (3) のトーン・ディレイの設定は、トーン 2 (4) の設定に従います (トーン 1 と 2 の出力はトーン 2 に、トーン 3 と 4 の出力はトーン 4 にまとめらているため)。
- ※ 下図は「TVA Env」の動きを表しています。

Tone Delay Mode: NORMAL



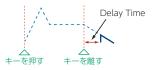
Tone Delay Mode: HOLD



## Tone Delay Mode: KEY-OFF-NORMAL



#### Tone Delay Mode: KEY-OFF-DECAY



パラメーター		設定値/説明
GAIN		-6、0、+6、+12 波形のゲイン(振幅) 6dB (デシベル)上がるとゲインは 2 倍になります。 ※ ブースターで音を歪ませるときは、最大にしておくと効果があります (P.17)。
TEMPO SYN	IC	フレーズ・ループを DAW のテンポに合わせるとき 「ON」にします。 ※ このパラメーターを「ON」にしたときは TONE DELAY TIME(P.18)を「O」に してください。
	ON	FXM のオン/オフ
FXM (*2)	COLOR	1~4 FXMによる周波数変調のしかた 値を大きくするほどざらつきのある音に、小 さくするほど金属的な音になります。
	DEPTH ★	0~16 FXM による周波数変調の深さ
	COARSE ★	-48 ~ +48 トーンの音の高さ (半音単位、± 4 オクターブ)
TUNE FII	FINE ★	-50~+50 トーンの音の高さ (1 セント= 1/100 半音単位)
RANDOM PI	ТСН	0~1200 キーを押すごとにピッチを不規則に変化させる変化幅(1セント単位) ピッチを不規則に変化させたくないときは <b>[0]</b> にします。
PITCH KF (Pitch Keyfollo	ow)	-200~+200 1 オクターブ上のキーを弾いたときのピッチ変化量 通常のキーボードのようにピッチを1オクターブ上げたいときは「+100」にします。 2 オクターブ上げたいときは「+200」にします。

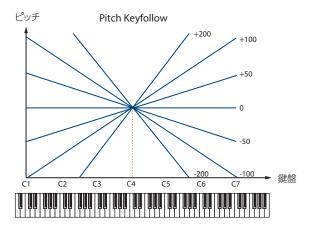
\*2 FXM (Frequency Cross Modulation) は特定の波形によって、現在選んでいる波形を周波数変調し、複雑な倍音を作り出します。

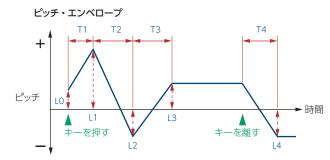
激しい音や効果音を作るのに適しています。

#### **PITCH ENV** (WAVE PITCH ENVELOPE)

「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージで値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

パラメーター	設定値/説明
DEPTH	-12~+12 ピッチ・エンベロープの効き具合 値を大きくするほどピッチ・エンベロープによ る変化が大きくなります。 [-] の値にするとエ ンベロープの形が反転します。
TIME KF (Time Keyfollow)	-100~+100 押さえる鍵盤の位置によるピッチ・エンベロー プの時間 (T2~T4) の変化量 [+] の値にすると、C4 キー (中央のド) よ り高いキーを押すほどエンベロープの時間が 短くなります。
VEL SENS (Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによるピッチ・エンベロープ の効き具合の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほどピッチ・ エンベロープによる変化が大きくなります。
T1 SENS (T1 Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによるピッチ・エンベロープ の T1 の変化量 [+] の値にすると、キーを強く押すほど T1 が速く(短く)なります。
T4 SENS (T4 Velocity Sens)	-63~+63 キーを離す速さによるピッチ・エンベロープ の T4 の変化量 [+] の値にすると、キーを速く離すほど T4 が速く(短く)なります。
T1 ~ 4 ★ (Time 1 ~ 4)	0~127 ピッチ・エンベロープの時間 (T1~T4) 値を大きくするほど、次のピッチに達するまで の時間が長くなります。
L0 ~ 4 (Level 0 ~ 4)	-63~+63 ピッチ・エンベロープのレベル (L0~L4) 各ポイントでのピッチを、COARSE TUNE/ FINE TUNE で設定したピッチからどれだけ変 化させるかを設定します。





# **TVF**

# **PATCH TVF**

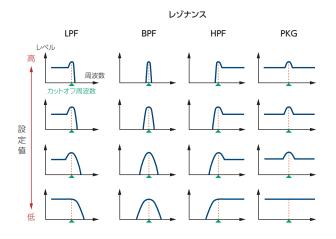
フィルターは、特定の周波数帯域をカットして音の明るさや太さなどを変化させます。

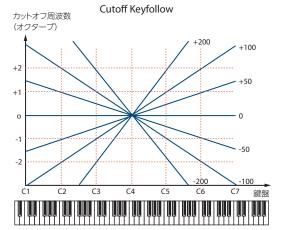


「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージで値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

パラメーター	設定値/説明
FILTER TYPE	フィルターの種類 OFF: フィルター未使用 LPF: ロー・パス・フィルター。CUTOFF より上の周波数をカットして音を丸くします。 BPF: パンド・パス・フィルター。CUTOFF 付近だけを残して他をカットします。 つセのある音などを作るのに適しています。 HPF: ハイ・パス・フィルター。CUTOFF より下の周波数をカットします。高域に特長のある打楽器系の音などを作るのに適しています。 PKG: ピーキング・フィルター。CUTOFF 付近を強調します。LFOでCUTOFF FREQUENCY を周期的に変えるとワウ効果を得られます。 LPF2: ロー・パス・フィルター 2。CUTOFF より上の周波数をカットしますが、フィルターの感度が LPF の半分になっています。アコースティック・ピアノなどの楽器音のシミュレーションに適しています。 LPF3: ロー・パス・フィルター 3。CUTOFF より上の周波数をカットしますが、フィルターの感度がカットオフ周波数により変化します。アコースティック・ピアノなどの楽器音のシミュレーションに適していますが、TVF Envelope の設定が同じでも LPF2 とは異なったニュアンスになります。 ※『LPF2』、「LPF3」を選んだとき、RES の設定は無効になります。
CUTOFF ★ (Cutoff Frequency)	0~127 フィルターの効き始める周波数
RES ★ (Resonance)	0~127 カットオフ周波数付近の音を強調して、音色に クセを付ける度合い ※ 上げ過ぎると発振して音が歪むことがあり ます。
RES VEL SENS (Resonance Velocity Sens)	-63 ~ +63 キーを押す強さによるレゾナンスの変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほどレゾナンスが大きくなります。

パラメーター	設定値/説明
CUTOFF KF (Cutoff Keyfollow)	-200 ~ +200 押さえる鍵盤の位置によるカットオフ周波数の変化量 [+] の値にすると、C4 キー(中央のド)より高いキーを押すほどカットオフ周波数が高くなります。



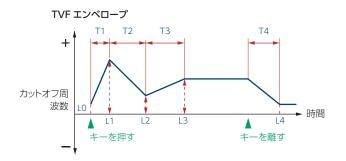


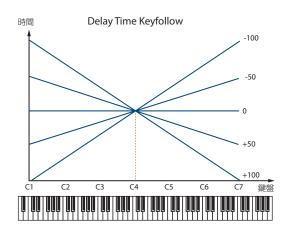
パラメーター	設定値/説明
VEL CURVE (Cutoff Velocity Curve)	FIX、1~7 キーを押す強さでカットオフ周波数を変化させるときの変化カーブ 変化させないときは「FIX」にします。 FIX 1 2 3
VEL SENS (Cutoff Velocity Sens)	-63 ~ +63 キーを押す強さによるカットオフ周波数の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほどカットオフ周波数が高くなります。

#### FILTER ENV (TVF ENVELOPE)

「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージで値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

パラメーター	設定値/説明
DEPTH	-63 ~ +63 TVF エンベロープの効き具合 値を大きくするほど TVF エンベロープによる 変化が大きくなります。 [-] の値にするとエ ンベロープの形が反転します。
TIME KF (Time Keyfollow)	-100~+100 押さえる鍵盤の位置による TVF エンベロー プの時間 (T2~T4) の変化量 「+」の値にすると、C4 キー (中央のド) よ り高いキーを押すほどエンベロープの時間が 短くなります。
VEL CURVE (Velocity Curve)	FIX、1~7 キーを押す強さで TVF エンベロープの効き 具合を変化させるときの変化カーブ 変化させないときは <b>「FIX」</b> にします。
VEL SENS (Velocity Sens)	-63 ~ +63 キーを押す強さによる TVF エンベロープの 効き具合の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど TVF エンベロープによる変化が大きくなります。
T1 SENS	-63 ~ +63 キーを押す強さによる TVF エンベロープの T1 の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど T1 が速く (短く) なります。
T4 SENS	-63 ~ +63 キーを離す速さによる TVF エンベロープの T4 の変化量 「+」の値にすると、キーを速く離すほど T4 が速く (短く) なります。
T1 ~ 4 ★ (Time 1 ~ 4)	0~127 TVF エンベロープの時間 (T1~T4) 値を大きくするほど、次のカットオフ周波数に 達するまでの時間が長くなります。
$L0 \sim 4$ (Level $0 \sim 4$ )	○~127 TVF エンベロープのレベル(LO~L4) 各ポイントでのカットオフ周波数を、 CUTOFF の値からどれだけ変化させるかを 設定します。





# **TVA**

# **PATCH TVA**

音量を設定します。

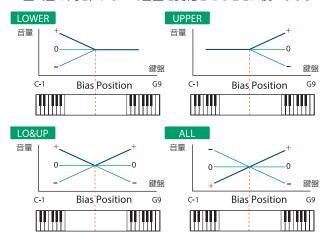


「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージで値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

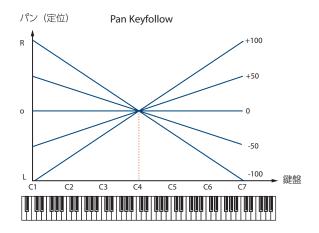
パラメーター	設定値/説明
LEVEL ★	$0 \sim 127$ トーンの音量 主に各トーンの音量バランスをとるときに使い ます。
VEL CURVE (Velocity Curve)	FIX、1~7 キーを押す強さでトーンの音量を変化させる ときの変化カーブ 変化させないときは <b>「FIX」</b> にします。
VEL SENS (Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによるトーンの音量の変化量 [+] の値にすると、キーを強く押すほど音量 が大きくなります。

パラメーター		設定値/説明
	LEVEL	-100~+100 音量変化の角度 値を大きくするほど変化が大きくなります。[-] の値にすると変化が逆になります。
	POSITION	C-1 ~ G9 音量を変化させる基準のキー
BIAS (*1)	DIRECTION	BIAS POSITION に対して変化を与える方向 LOWER: BIAS POSITION より低音域の音 量を変えます。 UPPER: BIAS POSITION より高音域の音量 を変えます。 LO&UP: BIAS POSITION より左右対称に 音量を変えます。 ALL: BIAS POSITION を中心にして直線的 に音量を変えます。

\*1 バイアスは、アコースティック楽器などで、押さえる鍵盤の位置(音の高さ)によって音量を変化させるときに使います。



パラメーター	設定値/説明
PAN ★	L64~0~63R トーンの定位 (左右の位置)
PAN KF (Pan Keyfollow)	-100~+100 押さえる鍵盤の位置による定位の変化量 「+」の値にすると、C4 キー(中央のド)よ り高いキーを押すほど定位が右に寄ります。
RANDOM PAN DEPTH	0~63 キーを押すたびに定位を不規則に変化させる 変化幅 値を大きくするほど変化幅が広くなります。
ALT. PAN DEPTH (Alternate Pan Depth)	L63~0~63R キーを押すたびに定位を左右交互に変化させる変化幅 値を大きくするほど変化幅が広くなります。 [L] と [R] では、左右に定位する順番が逆になります。たとえば、2つのトーンをそれぞれ [L] と [R] に設定すると、2つのトーンの定位が交互に入れ替わります。

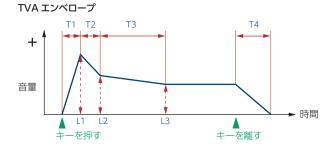


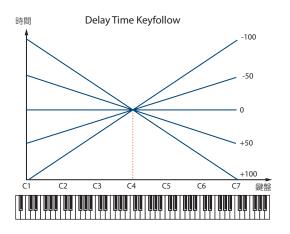
※ STRUCTURE (P.16) に TYPE  $02 \sim 10$  のいずれかを選んでいると、トーン 1 (3) の PAN KF、RANDOM PAN DEPTH、ALT. PAN DEPTH の設定は、トーン 2 (4) の設定に従います(トーン 1 と 2 の出力はトーン 2 に、トーン 3 と 4 の出力はトーン 4 にまとめらているため)。

#### **AMP ENV** (TVA ENVELOPE)

「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージで値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

パラメーター	設定値/説明
TIME KF (TIME Keyfollow)	-100~+100 押さえる鍵盤の位置による TVA エンベロー プの時間 (T2~T4) の変化量 「+」の値にすると、C4 キー (中央のド) よ り高いキーを押すほどエンベロープの時間が 短くなります。
T1 SENS	-63~+63 キーを押す強さによる TVA エンベロープの T1 の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど T1 が速く(短く)なります。
T4 SENS	-63~+63 キーを離す速さによる TVA エンベロープの T4 の変化量 「+」の値にすると、キーを速く離すほど T4 が速く(短く)なります。
T1 ~ 4 ★ (Time 1 ~ 4)	0~127 TVA エンベロープの時間 (T1~T4) 値を大きくするほど、次の音量に達するまで の時間が長くなります。
L1 ~ 3 (Level 1 ~ 3)	0~127 TVA エンベロープのレベル(L1~L3) 各ポイントでの音量を設定します。





#### **OUTPUT**

パラメーター	設定値/説明
SEND LEVEL OUT (Output Level)	0~127 OUTPUT ASSIGN で設定した出力先へ送る 信号レベル

SEND LEVEL (OUTPUT ASSIGN = MFX)	
CHO (Chorus Send)	$0\sim127$ トーンが MFX を通るときの、トーンごとのコーラスへ送る信号レベル
REV (Reverb Send)	0~127 トーンが MFX を通るときの、トーンごとのリ バーブへ送る信号レベル

(Reverb Send)	トーンが MFX を通るときの、トーンことのリ バーブへ送る信号レベル
SEND LEVEL (OUTPUT ASS	IGN = non MFX)
CHO (Chorus Send)	0~127 トーンが MFX を通らないときの、トーンごと のコーラスへ送る信号レベル
REV (Reverb Send)	$0\sim 127$ トーンが MFX を通らないときの、トーンごとのリバーブへ送る信号レベル
OUTPUT ASSIGN	トーンごとの原音の出力のしかた MFX:マルチエフェクトを通してステレオで出力。マルチエフェクトの後で、コーラスやリバーブもかけられます。 L+R:マルチエフェクトを通さずにステレオでOUTPUTに出力 L:マルチエフェクトを通さずにモノでOUTPUT に出力 R:マルチエフェクトを通さずにモノでOUTPUT に出力 R:マルチエフェクトを通さずにモノでOUTPUT Rに出力 ※ PATCH OUTPUT ASSIGN が「TONE」以外のとき、ここでの設定は無効です。 ※ [STRUCTURE] (P.16) に TYPE 02 ~ 10 のいずれかを選んでいると、トーン 1 (3) の設定は、トーン 2 (4) の設定に従います(トーン 1 と 2 の出力はトーン 2 に、トーン 3 と 4 の出力はトーン 4 にまとめられているため)。 ※ コーラスとリバーブへは常にモノで送られます。 ※ コーラス通過後の出力先は、CHORUSOUTPUT SELECT で設定します (P.34)。

# LFO

LFO (Low Frequency Oscillator) は音に周期的な変化を与えるものです。LFO は各トーンに 2 つあり (LFO1/LFO2)、ピッチやカットオフ周波数、音量を周期的に変化させ、ビブラートやワウ、トレモロなどのモジュレーション効果を与えます。どちらの LFO も同じパラメーターを持っています。



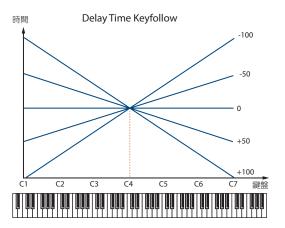
# **PATCH LFO**

#### **LFO 1/LFO 2**

「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージで値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

パラメーター	設定値/説明
WAVEFORM	LFO の波形 SIN: 正弦波 TRI: 三角波 SAW-UP: のこぎり波 SAW-UP: のこぎり波 (負極性) SQR: 矩形波 RND: ランダム波 BEND-UP: 立ち上がりが基準に達するとそのまま持続する波形 BEND-DW: 立ち下がりが基準に達するとそのまま持続する波形 TRP: 台形波 S&H: サンプル&ホールド波 (1 周期ごとにランダムな値を固定します) CHS: カオス波 VSIN: 変形した正弦波。正弦波の振幅を 1 周期に 1 回ランダムに変化させます。 STEP: LFO Step 1 ~ 1 6 の設定で生成される波形。一定パターンのステップ変化です。 ※「BEND-UP」か「BEND-DW」にするときは KEY TRIGGER (P.24) を「ON」にしてください。「OFF」にすると効果がかかりません。
OFFSET	-100~+100 LFO の波形を、中心となる値 (ピッチやカットオフ周波数) から上下にずら す量 「+」の値にすると中心より上、「-」にすると 中心より下で揺れるように波形が移動します。
RATE VALUE ★	0~127、音符 LFO の周期の速さ LFO の周期をテンポに同期させるときは、音 符で指定します。 ※ WAVEFORM に <b>[CHS]</b> を選ぶと、この設 定は無効になります。

パラメーター	設定値/説明
RATE DETUNE	0~127 キーを押すたびに、LFO の周期の速さを微妙 に変えます。 値を大きくするほど、変化幅が広くなります。 ※ RATE VALUE が音符のときは無効です。
DELAY TIME	0~127 キーを押した(離した)後、LFOの効果がかかるまでの(効果が持続する)時間 バイオリンや管楽器などの音を使って演奏するとき、音を出した直後ではなく、音の伸びきったところでビブラートをかけると効果的です。 ** [LFO のかけかた] (P.25) を参考に、目的に合わせて設定してください。
DELAY KEYFOLLOW (Delay Time Keyfollow)	-100~+100 押さえる鍵盤の位置による DELAY TIME の変化量 「+」の値にすると、C4 キー(中央のド)よ り高いキーを押すほど DELAY TIME が短くなります。



「★」マークの付いたパラメーターは、特定の MIDI メッセージ で値を変化させられます(マトリックス・コントロール、P.26)。

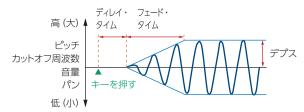
パラメーター	設定値/説明
FADE MODE	ON-IN、ON-OUT、OFF-IN、OFF-OUT LFO のかけかた ※ <b>「LFO のかけかた」</b> (P.25) を参考に、目 的に合わせて設定してください。
FADE TIME	<ul><li>0~127</li><li>LFO の振幅が最大(最小)になるまでの時間</li><li>※「LFO のかけかた」(P.25)を参考に、目的に合わせて設定してください。</li></ul>
KEY TRIGGER	OFF、ON キーを弾いたタイミングと LFO の周期が始ま るタイミングの同期オン/オフ
DEPTH PITCH ★	-63 ~ +63 LFO がピッチ(音の高さ)にかかる深さ
DEPTH TVF ★	-63 ~ +63 LFO がカットオフ周波数にかかる深さ
DEPTH TVA ★	-63 ~ +63 LFO が音量にかかる深さ
DEPTH PAN ★	-63~+63 LFO がパン(定位)にかかる深さ

各 DEPTH が「+」と「-」とでは、ピッチや音量の変化のしかたが逆になります。たとえば、1 つのトーンで DEPTH を「+」に設定し、もう1 つのトーンで「-」の同じ値に設定すると、うねりかたが逆になります。これにより、異なるトーンを入れ替わりで鳴らしたり、パンと組み合わせて周期的に音像を動かしたりできます。

※ STRUCTURE (P.16) に TYPE 02~10 のいずれかを選んでいると、トーン1 (3) の設定は、トーン2 (4) の設定に従います (トーン1と2の出力はトーン2に、トーン3と4の出力はトーン4にまとめらているため)。

#### LFO のかけかた

#### キーを押したあと、徐々に LFO をかける



FADE MODE: ON-IN

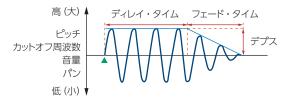
**DELAY TIME:** キーを押してから LFO がかかり始めるまでの

時間

FADE TIME: DELAY TIME 後、LFO の振幅が最大になる

までの時間

#### キーを押してすぐに LFO をかけ、徐々にその効果を弱める



FADE MODE: ON-OUT

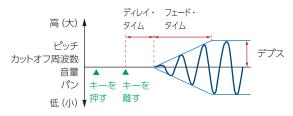
**DELAY TIME:** キーを押してから LFO の効果が持続する時

間

**FADE TIME:** DELAY TIME 後、LFO の振幅が最小になる

までの時間

#### キーを離したあと、徐々に LFO をかける



FADE MODE: OFF-IN

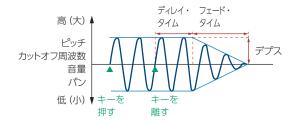
**DELAY TIME:** キーを離してから LFO がかかり始めるまでの

時間

**FADE TIME:** DELAY TIME 後、LFO の振幅が最大になる

までの時間

# キーを押してから離すまでLFOをかけ、キーを離したあと、徐々にその効果を弱める



FADE MODE: OFF-OUT

**DELAY TIME:** キーを離してから LFO の効果が持続する時

間

FADE TIME: DELAY TIME 後、LFO の振幅が最小になる

までの時間

#### **STEP LFO**

パラメーター	設定値/説明
STEP TYPE	LFO STEP 1 ~ 16 の設定から波形を生成するときの、各ステップ間の変化のしかた TYPE1: 階段状にする TYPE2: 直線で結ぶ
STEP 1 ∼ 16	-36 $\sim$ +36 STEP LFO のデータ LFO PITCH DEPTH が +63 のとき、ここで の +1 がピッチの +50 セントに相当します。

# **VELOCITY & KEY RANGE**

## PATCH VELOCITY RANGE

鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)でトーンを鳴らし分けます。





パラメーター	設定値/説明
VELOCITY CONTROL	OFF、ON、RANDOM、CYCLE 鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によるトーン の鳴らし分けのオン/オフ RANDOM:ベロシティーに関係なく、パッチ を構成するトーンがランダムに発音 CYCLE:パッチを構成するトーンが順番に発 音
TMT CONTROL SW	OFF、ON マトリックス・コントロール(P.26)による トーンの鳴らし分けのオン/オフ
FADE LOWER	0~127 LOWER より弱く弾かれた音を鳴らす度合い 鳴らさないときは <b>[0]</b> にします。

パラメーター	設定値/説明
LOWER	1~(UPPER) トーンが発音するベロシティーの下限
UPPER	(LOWER) ~ 127 トーンが発音するベロシティーの上限
FADE UPPER	0~127 UPPER より強く弾かれた音を鳴らす度合い 鳴らさないときは <b>[0]</b> にします。

#### XE

マトリックス・コントロールでトーンを鳴らし分けるときは、使用する MIDI メッセージの上限 (UPPER) と下限 (LOWER)を設定します。

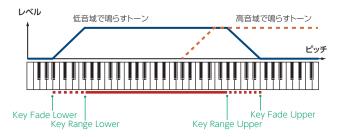
#### ご注意!

鍵盤を弾く強さとマトリックス・コントロールとで同時にトーンを鳴らし分けることはできません。マトリックス・コントロールでトーンを鳴らし分けるときは、VELOCITY CONTROLを「OFF」にしてください。

#### PATCH KEY RANGE

音域(ノート・ナンバー)でトーンを鳴らし分けます。





パラメーター	設定値/説明
FADE LOWER	0 ~ 127 LOWER より低い音を鳴らす度合い 鳴らさないときは <b>「0」</b> にします。
LOWER	C-1~ (UPPER) トーンの発音域の下限
UPPER	(LOWER) ~ G9 トーンの発音域の上限
FADE UPPER	0 ~ 127 UPPER より高い音を鳴らす度合い 鳴らさないときは <b>[0]</b> にします。

# MATRIX CONTROL

MIDI メッセージを使ってトーンのパラメーターをリアルタイムに変化させる機能をマトリックス・コントロールと呼びます。 1 つのパッチで 4 つまでのマトリックス・コントロールが使えます。

マトリックス・コントロールを使うときは、どの MIDI メッセージ (SOURCE) で、どのパラメーター (DESTINATION) を、どれ くらいコントロールして (SENS)、どのトーンに効果をかけるのか (TONE) を設定します。



パラメーター	設定値/説明
SOURCE 1 ~ 4	マトリックス・コントロールでパラメーターを変化させるのに使う MIDI メッセージ OFF:マトリックス・コントロールを使いません。 CC01~31、33~95:コントローラー・ナンバー1~31、33~95 PITCH BEND:ピッチ・ベンド AFTERTOUCH:アフタータッチ VELOCITY:ベロシティー(鍵盤を弾く強さ) KEYFOLLOW:キーフォロー(鍵盤の位置、C4が0) TEMPO:DAW のテンポ LFO1:LFO 1 LFO2:LFO 2 PITCH ENV:ピッチ・エンベロープ TVF ENV:TVF エンベロープ TVA ENV:TVA エンベロープ

## XE

- VELOCITY と KEYFOLLOW は、ノート・メッセージに対応 します。
- LFO 1 ~ TVA エンベロープは MIDI メッセージではありませんが、マトリックス・コントロールとして使うことができます。このとき、パッチを鳴らしてトーンの設定をリアルタイムに変化させることができます。

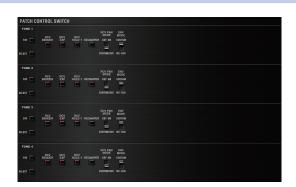
#### ご注意!

RCV BENDER、RCV EXP、RCV HOLD-1 (P.27) が **「ON」**になっていると、それらの MIDI メッセージを受信したときに、目的のパラメーター(DESTINATION)と同時にピッチ・ベンド/エクスプレッション/ホールド 1 の設定も変化してしまいます。目的のパラメーターだけを変化させたいときは**「OFF」**にします。

パラメーター	設定値/説明
DESTINATION 1 ~ 4	OFF、PITCH、CUTOFF、 RESONANCE、LEVEL、 PAN、OUTPUT LEVEL、 CHORUS SEND、 REVERB SEND、 LFO1/2 PCH DEPTH、 LFO1/2 TVF DEPTH、 LFO1/2 TVA DEPTH、 LFO1/2 RATE、 PCH ENV A-TIME、 PCH ENV A-TIME、 PCH ENV A-TIME、 TVF ENV A-TIME、 TVF ENV A-TIME、 TVF ENV A-TIME、 TVA ENV A-TIME、 TVA ENV B-TIME、 TVA ENV B-TIME (TVA ENV B-TIME) TVA ENV B-TIME (TVA ENV B
SENS 1 ∼ 4	-63~+63 マトリックス・コントロールの効果のかかり具合 選んだパラメーターを、現在の設定からプラス方向(大きい値、右方向、速くなど)に変化させるときは「+」の値にします。 マイナス方向(小さい値、左方向、遅くなど)に変化させるときは「-」の値にします。 「+」、「-」ともに数値が大きいほど変化が大きくなります。効果をかけないときは「0」にします。
TONE 1 $\sim$ 4 (Tone Switch 1 $\sim$ 4)	マトリックス・コントロールで効果をかけるトーン OFF:効果をかけません。 ON:効果をかけます。 REV:効果を逆にかけます。

パラメーター	設定値/説明
RCV EXP (Receive Expression)	OFF、ON トーンごとのエクスプレッション・メッセージの 受信オン/オフ
RCV HOLD-1 (Receive Hold-1)	OFF、ON トーンごとのホールド 1・メッセージの受信オン/オフ ※ ENV MODE が <b>「NO-SUS」</b> のときは無効です。
REDAMPER	OFF、ON キーを離したあとに、ホールド1・メッセージ を受信したときの、音の持続のさせかた 「ON」にすると、キーを離してから音が消え るまでの間にホールド1・メッセージを受信し たとき、鳴っている音を持続させます。ピア ノの音色で「ON」にすると効果的です。 ※この機能を使うときは、RCV HOLD-1 も 「ON」にしてください。
RCV PAN MODE (Receive Pan Mode)	CONTINUOUS、KEY-ON トーンごとのパン・メッセージの受信のしかた CONTINUOUS:パン・メッセージを受信するごとに定位を変えます。 KEY-ON:音を鳴らしたときに定位を変えます。発音中にパン・メッセージを受信しても、次にキーを押すまで定位は変わりません。 ※パン・メッセージの受信はオフにできません。
ENV MODE (Envelope Mode)	NO-SUS、SUSTAIN ループ波形 (P.13) を選んだ状態で、キーを押していても自然に音を減衰させたいときは「NO-SUS」にします。 ※ ワン・ショット波形 (P.13) を選んだ状態で「SUSTAIN」にしても音は持続しません。

# **CONTROL SW**



パラメーター	設定値/説明
RCV BENDER (Receive Bender)	OFF、ON トーンごとのピッチ・ベンド・メッセージの受 信オン/オフ

# リズム・セットの詳細設定(RHYTHM パラメーター)

# リズム・セットの設定のしかた

すでに用意されているリズム・セットをもとに、新しいリズム・セットを作ります。リズム・セットは、複数のリズム・キー(打楽器音)を集めて作られています。リズム・セット・エディットでは、各キーに割り当てられているリズム・キーの設定を変更します。

各キーに割り当てられているリズム・キーは、4 つまでのウェーブを組み合わせて作られています。リズム・キーとウェーブの関係は、パッチとトーンの関係と同じです。

# リズム・パラメーターのコピー/貼り付け

リズム・パラメーターの一部 (リズム・キーや MFX など) を選んで コピーして、別のリズム・キーや別のパッチに貼り付けることができます。

**1.** メイン・ウィンドウの **[UTILITY]** ボタンをクリックします。

ポップアップが表示されます。

項目	説明
Initialize	パッチ/リズム・セットの設定を初期化します。 いちからデータを作成したいときなどに使用すると便 利です。
Сору	選んだパラメーターを現在選択中のパッチ/リズム・セットからクリップボードにコピーします。
Paste	選んだパラメーターをクリップボードから現在のパッチ/リズム・セットに貼り付けます。

- 2. [Initialize]、「Copy」または「Paste」を選びます。 初期化やコピーできる項目一覧、または書き込みが可能な場所 一覧が表示されます。
- 一覧から希望の項目をクリックして選びます。

## WG

TONE SWITCH (SW)  $1 \sim 4$  で 4 つのウェーブのオン/オフを設定します。

TONE SELECT  $1 \sim 4$  でエディットするウェーブを選びます。



- パソコンの Shift キーを押しながら TONE SWITCH のボタンをクリックすると複数のウェーブを選ぶことができます。
- パソコンの command (Ctrl) キー押しながら TONE SWITCH のボタンをクリックするとすべてのウェーブを選ぶことができます。

- ウェーブの設定を変更すると、選ばれているウェーブの設定が同時に変化します。
- 選ばれていないウェーブは、独立して設定を変更できます。

# ステレオ・ウェーブの設定(セット・ステレオ機能)

リズム・セット・キーを構成するウェーブは、ステレオのときがあります。ステレオ・ウェーブの左側のウェーブ・ネームは「L」、右側は「R」で終わります。

ステレオ・ウェーブの左右のウェーブ・ナンバーは連続しています。 左側のウェーブ・ナンバーに1を足すと、右側のウェーブ・ナンバー になります。

以下の操作で、左右どちらか一方のウェーブを選んだあと、もう片方のウェーブを呼び出すことができます。

- 1. リズム・セットを選びます。
- 2. ナビゲーション・ウィンドウで [WG] が選ばれている ことを確認します。
- 3. WAVE NUMBER L で、ステレオ・ウェーブの左側の ウェーブを選びます。
- **4.** WAVE NUMBER R 上を command (Ctrl) キーを 押しながらクリックします。

対応する右側のウェーブが選ばれます。

## XE

WAVE NUMBER R で右側のウェーブを選んでから、WAVE NUMBER L 上を command (Ctrl) キーを押しながらクリックして左側のウェーブを選択することもできます。ステレオ・ウェーブでない場合は変わりません。

## RHYTHM パラメーター

# **COMMON**

#### RHYTHM KFY NAME



# **RHYTHM COMMON**



パラメーター	設定値/説明
RHYTHM NAME	リズム・セット名
LEVEL	0~127 リズム・セットの音量

パラメーター	設定値/説明
OUTPUT ASSIGN	パッチ (リズム・セット) ごとの原音の出力のしかた MFX:マルチエフェクトを通してステレオで出力。マルチエフェクトの後で、コーラスやリバーブもかけられます。 L+R:マルチエフェクトを通さずにステレオでOUTPUTに出力 L:マルチエフェクトを通さずにモノでOUTPUT Lに出力 R:マルチエフェクトを通さずにモノでOUTPUT Rに出力 TONE:トーンごとの設定に従って出力
MASTER TUNE	415.3 〜 466.2 Hz XV-5080 全体のチューニング (A4 キーの周波数)

# RHYTHM KEY CONTROL



パラメーター	設定値/説明
RHYTHM KEY NAME	各キーに割り当てられているリズム・キー名
PITCH BEND RANGE	0~48 ピッチ・ベンド・コントローラーを最大/最小にしたときのピッチ変化量 (半音単位、最大4オクターブ)
MUTE GROUP	OFF、1~31 同じ設定値のリズム・キーを同時に鳴らせないようにします。 アコースティックのドラム・セットでは、オープン・ハイハットとクローズド・ハイハットは同時には鳴らせません。このような状況を再現するために設定します。 31種類のグループを設定できます。「OFF」にすると、どのグループにも属しません。
ASSIGN TYPE	同じキーを複数回押したときの発音のしかた SINGLE:同じキーの音は1音ずつしか鳴りま せん。長い持続音を続けて鳴らしたとき、前 の音を消して次の音を鳴らします。 MULTI:同じキーの音を重ねて鳴らします。 長い持続音を続けて鳴らしたときでも、前の 音を消さずに重ねて鳴らします。
ENV MODE	NO-SUS、SUSTAIN ループ波形(P.13)を選んだ状態で、キーを押していても自然に音を減衰させたいときは「NO-SUS」にします。 ※ ワン・ショット波形(P.13)を選んだ状態で「SUSTAIN」にしても音は持続しません。
ONESHOT MODE	OFF、ON ON:キーを押し続けなくても、波形またはエンベロープの終わり(どちらか早いほう)まで音が鳴ります。
RCV EXP. (Receive Expression)	OFF、ON リズム・キーごとのエクスプレッション・メッセー ジの受信オン/オフ
RCV HOLD-1 (Receive Hold-1)	OFF、ON リズム・キーごとのホールド 1 メッセージの受 信オン/オフ ※ ENV MODE が <b>「NO-SUS」</b> のときは無効 です。

パラメーター	設定値/説明
	リズム・キーごとのパン・メッセージの受信オ ン/オフ
RCV PAN MODE	<b>CONTINUOUS</b> :パン・メッセージを受信するごとに定位を変えます。
(Receive Pan Mode)	KEY-ON: 音を鳴らしたときに定位を変え ます。発音中にパン・メッセージを受信しても、
	次にキーを押すまで定位は変わりません。 ※ パン・メッセージの受信はオフにできません。

# WG

# RHYTHM KEY WG



パラメーター		設定値/説明
WAVE NUM		Off、1~リズム・キーを構成する波形 モノで使用するとき、左(L)だけを指定します。 ステレオのときは右(R)も指定します。 「セット・ステレオ機能」 左右ペアの波形を選ぶときは、左(L)の WAVE No. を選んだ後、右(R)の WAVE No. 上で command (Ctrl) キーを押しなが らクリックすると、右(R)の WAVE が呼び 出されます。
TEMPO SYN	NC	OFF、ON フレーズ・ループを DAW のテンポに合わせ るとき <b>「ON」</b> にします。
GAIN		-6、0、+6、+12 波形のゲイン(振幅) 6dB(デシベル)上がるとゲインは 2 倍になります。
LEVEL		0~127 波形の音量
PAN		L64~0~63R 波形の定位 (左右の位置)
RANDOM PAN		OFF、ON キーを押すたびに波形の定位を不規則に変化 させる機能のオン/オフ 移動する範囲は RANDOM PAN DEPTH (P.32) で設定します。
ALT. PAN (Alternate Pan)		OFF、ON、REV キーを押すたびに定位を左右交互に変化させる機能のオン/オフ ALT. PAN DEPTH (P.32) の設定に従って定位させるときは「ON」、反転させて定位させるときは「REV」にします。
TUNE	COARSE	-48~+48 波形の音の高さ (半音単位、±4オクターブ)
	FINE	-50~+50 波形の音の高さ(1セント= 1/100半音単位)

パラメーター		設定値/説明
FXM (*1)	ON	OFF、ON FXM のオン/オフ
	COLOR	1~4 FXMによる周波数変調のしかた 値を大きくするほどざらつきのある音に、小 さくするほど金属的な音になります。
	DEPTH	0 ~ 16 FXM による周波数変調の深さ

\*1 FXM (Frequency Cross Modulation) は特定の波形によって、現在選んでいる波形を周波数変調し、複雑な倍音を作り出します。激しい音や効果音を作るのに適しています。

# PITCH + TVF

# RHYTHM KEY PITCH

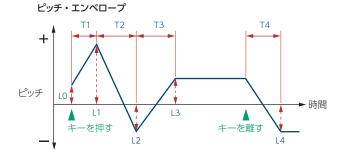


パラメーター		設定値/説明
TUNE	COARSE	C-1~G9 リズム・キーを鳴らす音の高さ リズム・キーを構成する波形のコース・チューンは RHYTHM KEY WG TUNE COASE (P.29) で設定します。
	FINE	-50~+50 リズム・キーの音の高さ(1 セント = 1/100 半音単位) リズム・キーを構成する波形のファイン・ チューンは RHYTHM KEY WG TUNE FINE (P.29) で設定します。
RANDOM PI	ТСН	0~1200 キーを押すごとにピッチを不規則に変化させる変化幅(1セント単位) ピッチを不規則に変化させたくないときは「0」 にします。

## PITCH ENV (RHYTHM KEY PITCH ENVELOPE)

パラメーター	設定値/説明
DEPTH	-12~+12 ピッチ・エンベロープの効き具合 値を大きくするほどピッチ・エンベロープによる変化が大きくなります。 [-] の値にするとエンベロープの形が反転します。
VEL SENS (Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによるピッチ・エンベロープ の効き具合の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほどピッチ・ エンベロープによる変化が大きくなります。
T1 SENS (T1 Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによるピッチ・エンベロープ の T1 の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど T1 が速く(短く)なります。

パラメーター	設定値/説明
T4 SENS (T4 Velocity Sens)	-63~+63 キーを離す速さによるピッチ・エンベロープ の T4 の変化量 「+」の値にすると、キーを速く離すほど T4 が速く(短く)なります。
T1 ~ 4 (Time 1 ~ 4)	0~127 ピッチ・エンベロープの時間 値を大きくするほど、次のピッチに達するまで の時間が長くなります。
L0 ~ 4 (Level 0 ~ 4)	-63~+63 ピッチ・エンベロープのレベル 各ポイントでのピッチを、COARSE TUNE/ FINE TUNE で設定したピッチからどれだけ変 化させるかを設定します。



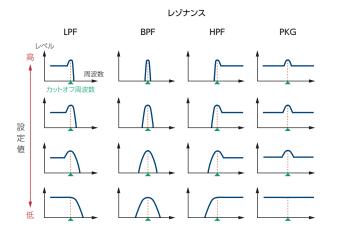
# RHYTHM KEY TVF

フィルターは、特定の周波数帯域をカットして音の明るさや太さなどを変化させます。



パラメーター	設定値/説明
TYPE	OFF: フィルター未使用 LPF: ロー・パス・フィルター。CUTOFF より上の周波数をカットして音を丸くします。 BPF: バンド・パス・フィルター。CUTOFF 付近だけを残して他をカットします。 クセのある音などを作るのに適しています。 HPF: ハイ・パス・フィルター。CUTOFF より下の周波数をカットします。高域に特長のある打楽器系の音などを作るのに適しています。 PKG: ピーキング・フィルター。CUTOFF 付近を強調します。LFOでCUTOFF 行近を強調します。LFOでCUTOFF Frequencyを周期的に変えるとワウ効果を得られます。 LPF2: ロー・パス・フィルター 2。CUTOFF より上の周波数をカットしますが、フィルターの感度が LPF の半分になっています。アコースティック・ピアノなどの楽器音のシミュレーションに適しています。 LPF3: ロー・パス・フィルター 3。CUTOFF より上の周波数をカットしますが、フィルターの感度がカットオフ周波数により変化します。アコースティック楽器のシミュレーションに適していますが、TVF Envelope の設定が同じでも LPF2 とは異なったニュアンスになります。 ** [LPF2]、[LPF3] を選んだとき、RES の設定は無効になります。

パラメーター	設定値/説明
CUTOFF (Cutoff Frequency)	0 ~ 127 フィルターの効き始める周波数
RES (Resonance)	0~127 カットオフ周波数付近の音を強調して、音色に クセを付ける度合い ※上げ過ぎると発振して音が歪むことがあり ます。
RES VEL SENS (Resonance Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによるレゾナンスの変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほどレゾナンスが大きくなります。

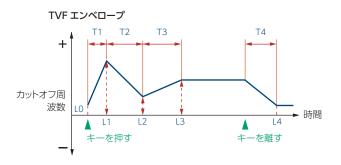


パラメーター	設定値/説明
VEL CURVE (Cutoff Velocity Curve)	FIX、1~7 キーを押す強さでカットオフ周波数を変化させるときの変化カーブ 変化させないときは「FIX」にします。 FIX 1 2 3
VEL SENS (Cutoff Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによるカットオフ周波数の変 化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほどカット オフ周波数が高くなります。

# FILTER ENV (TVF ENVELOPE)

パラメーター	設定値/説明
DEPTH	-63~+63 TVF エンベロープの効き具合 値を大きくするほど TVF エンベロープによる 変化が大きくなります。 [-] の値にするとエ ンベロープの形が反転します。
VEL CURVE (Velocity Curve)	FIX、1~7 キーを押す強さで TVF エンベロープの効き 具合を変化させるときの変化カーブ 変化させないときは <b>「FIX」</b> にします。 FIX 1 2 3

パラメーター	設定値/説明
VEL SENS (Velocity Sens)	-63~+63 キーを押す強さによる TVF エンベロープの 効き具合の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど TVF エンベロープによる変化が大きくなります。
T1 SENS	-63~+63 キーを押す強さによる TVF エンベロープの T1 の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど T1 が速く(短く)なります。
T4 SENS	-63~+63 キーを離す速さによる TVF エンベロープの T4 の変化量 [+] の値にすると、キーを速く離すほど T4 が速く(短く)なります。
T1 ~ 4 (Time 1 ~ 4)	0~127 TVF エンベロープの時間 値を大きくするほど、次のカットオフ周波数に 達するまでの時間が長くなります。
L0 ~ 4 (Level 0 ~ 4)	0~127 TVF エンベロープのレベル 各ポイントでのカットオフ周波数を、CUTOFF からどれだけ変化させるかを設定します。



# TVA + VELOCITY

# RHYTHM KEY TVA

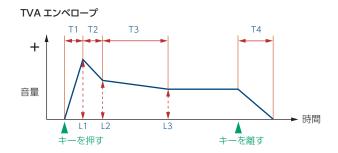
音量を設定します。



パラメーター	設定値/説明
LEVEL	$0 \sim 127$ リズム・キーの音量 主に各リズム・キーの音量バランスをとるとき に使います。
VEL CURVE (Velocity Curve)	FIX、1~7 キーを押す強さでリズム・キーの音量を変化 させるときの変化カーブ 変化させないときは「FIX」にします。 FIX 1 2 3
VEL SENS (Velocity Sens)	-63 ~ +63 キーを押す強さによるリズム・キーの音量の 変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど音量 が大きくなります。
PAN	L64~0~63R リズム・キーの定位 (左右の位置)
RANDOM PAN DEPTH	0~63 キーを押すたびに定位を不規則に変化させる 変化幅 値を大きくするほど変化幅が広くなります。
ALT. PAN DEPTH (Alternate Pan Depth)	L63~0~63R キーを押すたびに定位を左右交互に変化させる変化幅 値を大きくするほど変化幅が広くなります。 [L] と [R] では、左右に定位する順番が逆になります。たとえば、2つのリズム・キーをそれぞれ [L] と [R] に設定すると、2つのリズム・キーの定位が交互に入れ替わります。

#### **AMP ENV** (TVA ENVELOPE)

パラメーター	設定値/説明
T1 SENS	-63~+63 キーを押す強さによる TVA エンベロープの T1 の変化量 「+」の値にすると、キーを強く押すほど T1 が速く(短く)なります。
T4 SENS	-63~+63 キーを離す速さによる TVA エンベロープの T4 の変化量 「+」の値にすると、キーを速く離すほど T4 が速く(短く)なります。
T1 ~ 4 (Time 1 ~ 4)	0~127 TVA エンベロープの時間 値を大きくするほど、次の音量に達するまで の時間が長くなります。
L1 ~ 3 (Level 1 ~ 3)	0~127 TVA エンベロープのレベル 各ポイントでの音量を、LEVEL からどれだけ 変化させるかを設定します。



#### **OUTPUT**

(Chorus Send)

(Reverb Send)

REV

パラメーター	設定値/説明
SEND LEVEL OUT (Output Level)	0~127 OUTPUT ASSIGN で設定した出力先へ送る 信号レベル
SEND LEVEL (OUTPUT A	SSIGN = MFX)
CHO (Chorus Send)	0~127 リズム・キーが MFX を通るときの、リズム・ キーごとのコーラスへ送る信号レベル
REV (Reverb Send)	0~127 リズム・キーが MFX を通るときの、リズム・ キーごとのリバーブへ送る信号レベル
SEND LEVEL (OUTPUT ASSIGN = non MFX)	
CHO (Charus Sand)	0~127 リズム・キーが MFX を通らないときの、リズ

ム・キーごとのコーラスへ送る信号レベル

ム・キーごとのリバーブへ送る信号レベル

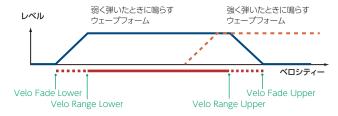
リズム・キーが MFX を通らないときの、リズ

パラメーター	設定値/説明
	リズム・キーごとの原音の出力のしかた MFX:マルチエフェクトを通してステレオで 出力。マルチエフェクトの後で、コーラスやリ バーブもかけられます。
	L+R:マルチエフェクトを通さずにステレオで OUTPUT に出力 L:マルチエフェクトを诵さずにモノで
	OUTPUT L に出力
OUTPUT ASSIGN	<b>R:</b> マルチエフェクトを通さずにモノで OUTPUT R に出力
	※「RHYTHM COMMON」のOUTPUT ASSIGN が「TONE」以外のとき、ここで の設定は無効です。
	※ コーラスとリバーブへは常にモノで送られます。
	※ コーラス通過後の出力先は、CHORUS OUTPUT SELECT で設定します (P.34)。

# RHYTHM KEY VELOCITY RANGE

鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)でウェーブフォームを鳴らし分けます。





パラメーター	設定値/説明
VELOCITY CONTROL	OFF、ON、RANDOM 鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によるウェー ブフォームの鳴らし分けのオン/オフ RANDOM:ベロシティーに関係なく、リズム・ キーを構成するウェーブフォームがランダム に発音
FADE LOWER	0 ~ 127 LOWER より弱く弾かれた音を鳴らす度合い 鳴らさないときは <b>[0]</b> にします。
LOWER	1~(UPPER) ウェーブフォームが発音するベロシティーの下 限
UPPER	(LOWER) ~ 127 ウェーブフォームが発音するベロシティーの上 限
FADE UPPER	0 ~ 127 UPPER より強く弾かれた音を鳴らす度合い 鳴らさないときは <b>[0]</b> にします。

# EFFECTS パラメーター

# エフェクトをかける

パッチ/リズム・セットごとにマルチエフェクト (MFX)、コーラス、リバーブをそれぞれ 1 つずつ使用することができ、各トーンに同じ効果がかけられます。

それぞれのエフェクトに送る信号のレベルを変えることで、トーンごとのエフェクトのかかり具合を変えることができます。

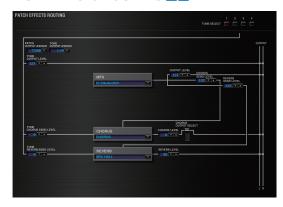
# エフェクトの設定

ナビゲーション・ウィンドウで以下の各ボタンをクリックすると、メイン・ブロックに表示される内容が切り替わり、各エフェクトの設定を変更できます。

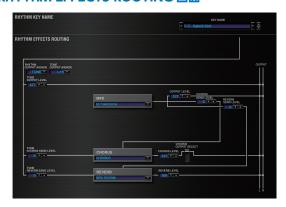
# 信号の流れとパラメーター (ROUTING)

各信号の出力先やレベル、エフェクトに関する全体的な設定をします。

#### PATCH EFFECTS ROUTING 画面



#### **RHYTHM EFFECTS ROUTING 画面**



パラメーター	設定値/説明
TONE SELECT / KEY NAME	1~4 (AO~C8) 設定するトーン (リズム・キー) リズム・セットを選んでいるときは KEY NAME になります。  ※ パソコンの Shift キーを押しながら TONE SELECT のボタンをクリックすると複数のトーンを選ぶことができます。  ※ パソコンの command (Ctrl) キー押しながら TONE SELECT のボタンをクリックするとすべてのトーンを選ぶことができます。

パラメーター	設定値/説明
	パッチ(リズム・セット)ごとの原音の出力の
PATCH OUTPUT ASSIGN	しかた リズム・セットを選んでいるときは RHYTHM OUTPUT ASSIGN になります。
	MFX:マルチエフェクトを通してステレオで出力。マルチエフェクトの後で、コーラスやリバーブもかけられます。
/ RHYTHM OUTPUT ASSIGN	L+R:マルチエフェクトを通さずにステレオで OUTPUTに出力
	L:マルチエフェクトを通さずにモノで OUTPUT L に出力 R:マルチエフェクトを通さずにモノで
	OUTPUT R に出力 TONE:トーンごとの設定に従って出力
	トーンごとの原音の出力のしかた  MFX:マルチエフェクトを通してステレオで 出力。マルチエフェクトの後で、コーラスやリ バーブもかけられます。  L+R:マルチエフェクトを通さずにステレオで
	OUTPUT に出力 L:マルチエフェクトを通さずにモノで
TONE OUTPUT ASSIGN	OUTPUT L に出力 R:マルチエフェクトを通さずにモノで
	OUTPUT R に出力 ※ PATCH OUTPUT ASSIGN が <b>「TONE」</b>
	のときのみ、ここでの設定が有効になります。 ※ パッチ・パラメーターの「TONE 1 & 2、3 & 4 TYPE」(P.16) に TYPE02 ~ 10 の いずれかを選んでいると、トーン 1 (3) の 設定は、トーン 2 (4) の設定に従います(トー ン 1 と 2 の出力はトーン 2 に、トーン 3 と 4 の出力はトーン 4 にまとめられているため)。
TONE OUTDUIT LEVEL	0~127
TONE OUTPUT LEVEL	トーンごとの、OUTPUT ASSIGN で指定した出力先へ送る信号レベル
TONE CHORUS SEND LEVEL	0~127 トーンごとのコーラスへ送る信号レベル
TONE REVERB SEND LEVEL	0~127 トーンごとのリバーブへ送る信号レベル
MFX	0~78 使用するマルチエフェクトの種類 (78 種類の中から選択)
	各マルチエフェクトについて詳しくは、「マルチエフェクト・パラメーター(MFX)」 (P.37)をご覧ください。
MFX OUTPUT LEVEL	0 ~ 127 マルチエフェクトを通した音の音量
MFX CHORUS SEND LEVEL	0~127 マルチエフェクトを通した音に対するコーラス のかかり具合
MFX REVERB SEND LEVEL	0~127 マルチエフェクトを通した音に対するリバーブ のかかり具合
CHORUS	コーラスの種類 OFF:コーラス/ディレイ未使用 CHORUS:コーラス DELAY:ディレイ GM2 CHORUS:GM2 コーラス
CHORUS LEVEL	0 ~ 127 コーラスを通した音の音量
CHORUS OUTPUT SELECT	コーラスを通した音の出力先  MAIN: ステレオで OUTPUT に出力  MAIN+REV: ステレオで OUTPUT に、モ ノでリバーブに出力  REV:モノでリバーブに出力

パラメーター	設定値/説明
REVERB	リバーブの種類 OFF:リバーブ未使用 REVERB:基本的なリバーブ SRV ROOM:ROOM の残響をより細かくシミュレートしたリバーブ SRV HALL:HALL の残響をより細かくシミュレートしたリバーブ SRV PLATE:プレート・エコー(金属板を利用したリバーブ)のシミュレーション GM2 REVERB:GM2 リバーブ
REVERB LEVEL	0 ~ 127 リバーブを通した音の音量

# マルチエフェクトの設定 (MFX)



パラメーター		設定値/説明
ON/OFF		OFF、ON マルチエフェクトのオン/オフ
TYPE		00:THROUGH ~ 78:SYMPATHETIC RESONANCE マルチエフェクトのタイプを選びます。 マルチエフェクトをかけないときは「00: THROUGH」を選びます。
SEND LEVEL	OUT	0~127 マルチエフェクトを通した音の音量
	СНО	0~127 マルチエフェクトを通した音に対するコーラス のかかり具合
	REV	$0\sim 127$ マルチエフェクトを通した音に対するリバーブ のかかり具合
各 MFX タイプの パラメーター		選んだ MFX タイプのパラメーターを設定 します。 「マルチエフェクト・パラメーター (MFX)」 (P.37) をご覧ください。

# マルチエフェクトを MIDI でコントロールする

(CONTROL SOURCE/DESTINATION/SENS)

#### マルチエフェクト・コントロール

マルチエフェクトのパラメーターのうち、代表的なものをコントロール・チェンジ・メッセージなどの MIDI メッセージで変更できるようになっています。

たとえば、ピッチ・ベンド・レバーを使ってディストーションの歪み具合をかえたり、鍵盤タッチによってディレイの遅延時間を変えたりすることもできます。変更できるパラメーターは、マルチエフェクトのタイプごとにあらかじめ決まっており、「マルチエフェクト・パラメーター (MFX)」(P.37)で説明しているパラメーターのうち「#」マークが付いている項目です。

このように、MIDI メッセージを使ってマルチエフェクトのパラメーターをリアルタイムに変化させる機能を「マルチエフェクト・コントロールは、4つまで設定することができます。

マルチエフェクト・コントロールを使うときは、どの MIDI メッセージ(SOURCE)で、どのパラメーター(DESTINATION)を、どれくらいコントロール(SENS)するのかを設定します。

 マルチエフェクト・コントロールの代わりに「MATRIX CONTROL」(P.26)を使って、代表的なマルチエフェクト のパラメーターをリアルタイムに変えることもできます。

パラメーター	設定値/説明
CONTROL SOURCE (1 ~ 4)	MFX コントロールを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。 OFF: MFX コントロールを使いません。 CC01 ~ 31: コントローラー・ナンバー 1 ~ 31 CC33 ~ 95: コントローラー・ナンバー 33 ~ 95 PITCH BEND: ピッチ・ベンド AFTERTOUCH: アフタータッチ
DESTINATION (1 ~ 4)	CONTROL SOURCE でコントロールするマルチエフェクトのパラメーターを選びます。 選べるパラメーターの種類は、MFX (Type)で設定したマルチエフェクトの種類によって異なります。「マルチエフェクト・パラメーター(MFX)」(P.37)参照
SENS (1 ~ 4)	-63~+63 マルチエフェクト・コントロールの効果のかかり具合を設定します。 設定したパラメーターの値を現在の値からプラス方向(大きい値、右方向、速いなど)に変化させるときはプラスの値に、マイナス方向(小さい値、左方向、遅いなど)に変化させるときはマイナスの値に設定します。 数値が大きいほど変化は大きくなります。

パッチ/リズム・セットでは、トーン/リズム・キーごとにピッチ・ベンド、コントローラー・ナンバー 11 (エクスプレッション)、コントローラー・ナンバー 64 (ホールド 1) を受信するかどうかを決めるパラメーターがあります (P.27、P.29)。これらの設定が「ON」になっているとき、その MIDI メッセージを受信すると、目的のパラメーターの設定を変えるだけでなく、ピッチ・ベンド/エクスプレッション/ホールド 1 の効果もかかってしまいます。マルチエフェクトのパラメーターの設定だけを変えたいときは「OFF」に設定してください。

# コーラスとリバーブの設定 (CHORUS + REVERB)



# コーラスの設定をする (CHORUS)



パラメーター	設定値/説明
ON/OFF	コーラスのオン/オフ
ТҮРЕ	コーラスの種類 OFF: コーラス/ディレイ未使用 CHORUS: コーラス DELAY: ディレイ GM2 CHORUS: GM2 コーラス
LEVEL	コーラスを通した音の音量
OUTPUT SELECT	コーラスを通した音の出力先 MAIN:ステレオで OUTPUT に出力 MAIN+REV:ステレオで OUTPUT に、モ ノでリバーブに出力 REV:モノでリバーブに出力
各コーラス・タイプの パラメーター	選んだコーラス・タイプのパラメーターを設定します。 「コーラス・パラメーター」(P.69)をご覧ください。

# リバーブの設定をする (REVERB)



パラメーター	設定値/説明
ON/OFF	リバーブのオン/オフ ※ リバーブのオン/オフは保存できません。
ТҮРЕ	リバーブの種類 OFF:リバーブ未使用 REVERB:基本的なリバーブ/ディレイ SRV ROOM:ROOMの残響をより細かくシミュレートしたリバーブ SRV HALL:HALLの残響をより細かくシミュレートしたリバーブ SRV PLATE:プレート・エコー(金属板を利用したリバーブ)のシミュレーション GM2 REVERB:GM2 リバーブ
LEVEL	リバーブを通した音の音量

パラメーター	設定値/説明
各リバーブ・タイプの	選んだリバーブ・タイプのパラメーターを設定します。
パラメーター	「リバーブ・パラメーター」(P.69)をご覧ください。

#### エフェクト一覧

#### マルチエフェクト・パラメーター (MFX)

マルチエフェクトには 78 種類のエフェクト・タイプがあります。エフェクト・タイプの中には 2 種類以上のエフェクトを直列に接続したものもあります。

「#」記号の付いているパラメーターは、マルチエフェクト・コントロール (P.35) やマトリックス・コントロール (P.26) を使って値を変化させることができます (#1、#2は2つの設定項目が同時に変化します)。

フィル	ター系 (10種類)	
01	EQUALIZER	P.39
02	SPECTRUM	P.39
03	ISOLATOR	P.39
04	LOW BOOST	P.39
05	SUPER FILTER	P.40
06	STEP FILTER	P.40
07	ENHANCER	P.40
08	AUTO WAH	P.41
09	HUMANIZER	P.41
10	SPEAKER SIMULATOR	P.42
モジュ	レーション系 (12種類)	
11	PHASER	P.42
12	STEP PHASER	P.43
13	MULTI STAGE PHASER	P.43
14	INFINITE PHASER	P.43
15	RING MODULATOR	P.44
16	STEP RING MODULATOR	P.44
17	TREMOLO	P.44
18	AUTO PAN	P.45
19	STEP PAN	P.45
20	SLICER	P.45
21	ROTARY	P.46
22	VK ROTARY	P.46
コーラ	7ス系(12種類)	
23	CHORUS	P.47
24	FLANGER	P.47
25	STEP FLANGER	P.48
26	HEXA-CHORUS	P.48
27	TREMOLO CHORUS	P.48
28	SPACE-D	P.49
29	3D CHORUS	P.49
30	3D FLANGER	P.50
31	3D STEP FLANGER	P.50
32	2BAND CHORUS	P.51
33		
	SPANIS STEP ELANICES	D F 0
34	2BAND STEP FLANGER	P.52
ダイナ	- ミクス系 (8 種類)	
ダイナ 35	ーミクス系 (8 種類) OVERDRIVE	P.52
ダイナ 35 36	・ミクス系 (8 種類) OVERDRIVE DISTORTION	P.52 P.52
ダイナ 35	ーミクス系 (8 種類) OVERDRIVE	P.52

39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.53			
40	COMPRESSOR	P.53			
41	LIMITER P.54				
42	GATE	P.54			
	イ系 (13 種類)	1.54			
43	DELAY	P.54			
44	LONG DELAY	P.55			
45	SERIAL DELAY	P.55			
46	MODULATION DELAY	P.56			
47	3TAP PAN DELAY	P.56			
48	4TAP PAN DELAY	P.57			
49	MULTI TAP DELAY	P.57			
50	REVERSE DELAY	P.58			
51	SHUFFLE DELAY	P.58			
52	3D DELAY	P.59			
53	TIME CTRL DELAY	P.59			
54	LONG TIME CTRL DELAY	P.60			
55	TAPE ECHO	P.60			
ローフ	-  アイ系 (5 種類)				
56	LOFI NOISE	P.61			
57	LOFI COMPRESS	P.61			
58	LOFI RADIO	P.62			
59	TELEPHONE	P.62			
60	PHONOGRAPH	P.62			
ピッチ	系 (3種類)				
61	PITCH SHIFTER	P.63			
62	2VOICE PITCH SHIFTER	P.63			
63	STEP PITCH SHIFTER P.64				
リバー	ブ系 (2 種類)				
64	REVERB	P.64			
65	GATED REVERB	P.65			
	ネーション系 (12種類)	DCE			
66	OVERDRIVE → CHORUS	P.65			
67	OVERDRIVE → FLANGER  OVERDRIVE → DELAY	P.65 P.65			
68 69	DISTORTION → CHORUS	P.66			
70	DISTORTION → FLANGER	P.66			
71	DISTORTION → DELAY	P.66			
72	ENHANCER → CHORUS P.66				
73	ENHANCER → FLANGER	P.66			
74	ENHANCER → DELAY	P.67			
75	CHORUS → DELAY	P.67			
76	FLANGER → DELAY	P.67			
77	CHORUS → FLANGER	P.68			
ピアノ	ピアノ系 (1種類)				
78	SYMPATHETIC RESONANCE	P.68			

#### RATE や DELAY TIME について

エフェクトのパラメーターの中には、音符で設定できるものがあります(RATE や DELAY TIME といった周期を表すパラメーターが該当します)。このようなパラメーターには、周波数や時間を数値で設定するか、あるいは音符で設定するかを切り替える SYNC スイッチがついています。

RATE (DELAY TIME) を数値で設定するときには、SYNC スイッチを OFF にします。 また、音符で設定するときには、SYNC スイッチを ON にします。

※ RATE を音符で設定したときは、DAW のテンポに同期した 揺れの周期が得られます。

$\rightarrow$ 3	3 連 64 分音符	∌	64 分音符	$ ho_3$	3 連 32 分音符	A	32 分音符
$\mathcal{N}_3$	3 連 16 分音符	A	付点 32 分音符	1	16 分音符	)3	3連8分音符
A.	付点 16 分音符	1	8 分音符	-3	3連4分音符	1).	付点 8 分音符
	4 分音符	<i>o</i> 3	3連2分音符		付点 4 分音符	0	2 分音符
03	3 連全音符	0	付点 2 分音符	0	全音符	lioli3	3 連倍全音符
0-	付点全音符	lloll	倍全音符				

#### ご注意!

- SYNC スイッチが ON になっているパラメーターを、マルチエフェクト・コントロールのデスティネーションとして設定したとき、マルチエフェクト・コントロールを使ってそのパラメーターを変化させることはできません。
- ディレイ・タイムの値を音符に設定したとき、テンポを遅くするとディレイ・タイムが一定の長さ以上変わらなくなります。ディレイ・タイムには上限値があり、タイム値を音符に設定してテンポを遅くすると、この上限を越えてしまい、それ以上の値にはならなくなるためです。それぞれの上限の時間は、音符以外の数値で設定できる最大値です。

#### 3D エフェクトを使うとき

次の 4 つの 3D エフェクトでは、RSS(ローランド・サウンド・スペース)で培われたノウハウを生かし、ディレイ、リバーブやコーラスなどでは表現できない広がりを出しています。

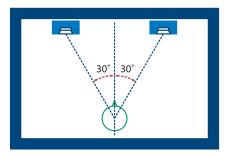
52:3D DELAY (3D ディレイ)

29:3D CHORUS (3D コーラス)

30:3D FLANGER (3D フランジャー)

31:3D STEP FLANGER (3D ステップ・フランジャー)

これらのエフェクトを使うときは、スピーカーを以下のように設置されることをおすすめします。また、スピーカーは、側面の壁から十分離してください。



左右のスピーカーの距離が離れすぎているときや、残響が多すぎる部屋では、3Dの効果が十分現れないことがあります。

また、これらのエフェクトには「OUTPUT MODE

(アウトプット・モード)」というパラメーターがあります。 OUTPUT から出力される音をスピーカーで鳴らすときは 「SPEAKER」に、ヘッドホンで鳴らすときは「PHONES」に設定すると、最適な 3D 効果が得られます。このパラメーターが正しく設定されていないと、3D の効果が十分現れないことがあります。

#### STEP RESET 機能について

06: STEP FILTER

16: STEP RING MODULATOR

19:STEP PAN

20: SLICER

63: STEP PITCH SHIFTER

上記の5つのタイプは、16ステップのシーケンスを持っています。

これらのタイプでは、マルチエフェクト・コントロール (P.35) を使って、ステップのシーケンスを先頭から再開させる (リセットする) ことができます。

このとき、マルチエフェクト・コントロールの DESTINATION を [STEP RESET] に設定してください。

たとえば、モジュレーション・レバーでコントロールするときには、 以下のように設定します。

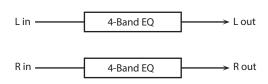
**SOURCE**: CC01: MODULATION **DESTINATION**: STEP RESET

**SENS**: 63

このようにすることで、モジュレーション・レバーを操作するたびに、ステップのシーケンスは先頭から再開されるようになります。

### **01:** EQUALIZER (イコライザー)

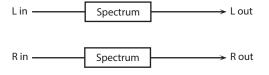
低域、中域×2、高域の音質を調節します。



パラメーター	設定値	説明
LOW FREQ	200、400 Hz	低域の基準周波数
LOW GAIN #	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
MID1 FREQ	200 ∼ 8000 Hz	中域 1 の基準周波数
MID1 Q	0.5、1.0、2.0、4.0、 8.0	中域 1 の幅 値を大きくするほど幅が狭くなり ます。
MID1 GAIN	-15 ∼ +15 dB	中域 1 の増幅/減衰量
MID2 FREQ	200 ∼ 8000 Hz	中域 2 の基準周波数
MID2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	中域 2 の幅 値を大きくするほど幅が狭くなり ます。
MID2 GAIN	-15 ∼ +15 dB	中域 2 の増幅/減衰量
HIGH FREQ	2000、4000、 8000 Hz	高域の基準周波数
HIGH GAIN #	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

# 02: SPECTRUM (スペクトラム)

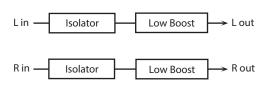
ステレオ仕様のスペクトラムです。特定の周波数のレベルを増減させて音色を変えます。



パラメーター	設定値	説明	
250Hz			
500Hz		各周波数帯の増幅/減衰量	
1000Hz			
1250Hz	-15 ~ +15 dB		
2000Hz	13 113 05		
3150Hz			
4000Hz			
8000Hz			
BAND WIDTH	0.5、1.0、2.0、4.0、 8.0	周波数帯の幅(各バンド共通)	
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量	

#### **03:** ISOLATOR (アイソレーター)

音量をカットする度合いが非常に大きなイコライザーで、各音域の 音量をカットすることにより特殊な効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
BOOST/CUT LOW #		低域/中域/高域の増幅/減衰 量
BOOST/CUT MID #	-60 ∼ +4 dB	-60dB にすると、その帯域は聴 こえなくなります。 0dB で入力
BOOST/CUT HIGH #		音と同じレベルです。
ANTI PHASE LOW SW	OFF、ON	低域 (Low) の帯域別アンチ・フェイズ機能のオン/オフオンにすると、ステレオの反対チャンネルの音が位相反転されて加えられます。
ANTI PHASE LOW LEVEL	0~127	低域 (Low) の帯域別アンチ・フェイズ機能のレベル レベルの設定によって、特定のパートだけを抽出するような効果が得られます(ステレオ入力のみ有効)。
ANTI PHASE MID SW	OFF. ON	中域 (Middle) の帯域別アンチ・フェイズ機能の設定
ANTI PHASE MID LEVEL	0~127	設定項目は低域(Low)と同じ です。
LOW BOOST SW	OFF、ON	ロー・ブースターのオン/オフ 低域を増強して重低音を作り出し ます。
LOW BOOST LEVEL	0~127	ブースト量 ※ アイソレーターやフィルターの 設定によっては、効果がわかり にくいときがあります。
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 04: LOW BOOST

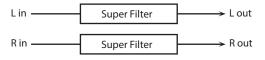
低域の音量を増幅させ、重低音を作り出します。



パラメーター	設定値	説明
BOOST FREQUENCY #	50 ∼ 125 Hz	増幅する低域の基準周波数
BOOST GAIN #	0~+12 dB	増幅する低域の増幅量
BOOST WIDTH	WIDE, MID, NARROW	増幅する低域の幅
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **O5:** SUPER FILTER (スーパー・フィルター)

非常に急峻な傾き(減衰特性)を持つフィルターです。カットオフ 周波数を周期的に変化させることもできます。



パラメーター	設定値	説明
FILTER TYPE	LPF、BPF、HPF、 NOTCH	フィルターの種類 各フィルターを通過する周波数 LPF: Cutoff 以下の周波数 BPF: Cutoff 付近の周波数 HPF: Cutoff 以上の周波数 NOTCH: Cutoff 付近以外の周波数
FILTER SLOPE	-12、-24、-36 dB	フィルターの傾き (減衰特性、1 オクターブあたりの減衰量) -36dB: 非常に急峻 -24dB: 急峻 -12dB: 緩やか
FILTER CUTOFF #	0~127	フィルターのカットオフ周波数 値を大きくするほど高い周波数に なります。
FILTER RESONANCE #	0~127	フィルターの共振レベル 値を大きくするほどカットオフ周 波数付近が強調されます。
FILTER GAIN	0~+12 dB	フィルター出力の増幅量
MODULATION SW	OFF, ON	カットオフ周波数の周期的な変 化のオン/オフ
MODULATION WAVE	TRI、SQR、SIN、 SAW1、SAW2	カットオフ周波数の変化のしかた TRI: 三角波 SQR: 矩形波 SIN: 正弦波 SAW1: のこぎり波(上昇) SAW2: のこぎり波(下降)
	SAW1	SAW2
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
DEPTH	0~127	揺れの深さ
ATTACK #	0~127	カットオフ周波数の変化の速さ Modulation Wave が SQR、 SAW1、SAW2 のときに効果が あります。
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **O6:** STEP FILTER (ステップ・フィルター)

カットオフ周波数を段階的に変化させるフィルターです。変化のパターンを任意に設定することができます。



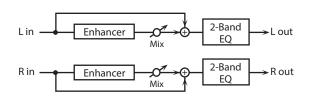
パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
ATTACK #	0~127	カットオフ周波数がステップ間で 変化する速さ
FILTER TYPE	LPF、BPF、HPF、 NOTCH	フィルターの種類 各フィルターを通過する周波数 LPF: Cutoff 以下の周波数 BPF: Cutoff 付近の周波数 HPF: Cutoff 以上の周波数 NOTCH: Cutoff 付近以外の周波数
FILTER SLOPE	-12、-24、-36 dB	フィルターの傾き (減衰特性、1 オクターブあたりの減衰量) -12dB: 緩やか -24dB: 急峻 -36dB: 非常に急峻
FILTER RESONANCE #	0~127	フィルターの共振レベル 値を大きくするほどカットオフ周 波数付近が強調されます。
FILTER GAIN	0~+12 dB	フィルター出力の増幅量
OUTPUT LEVEL	0~127-	出力音量
STEP 1 ∼ 16	0~127	各ステップにおけるカットオフ周 波数

#### XE

マルチエフェクト・コントロールを使って、ステップのシーケンスを先頭から再開させることができます (P.38)。

### **07:** ENHANCER (エンハンサー)

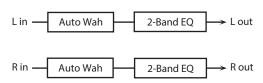
高域の倍音成分をコントロールすることで、音にメリハリをつけ、音ヌケをよくします。



パラメーター	設定値	説明
SENS #	0~127	エンハンサーのかかり具合
MIX #	0~127	生成された倍音の音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

### 08: AUTO WAH (オート・ワウ)

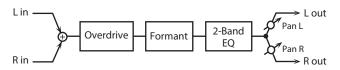
フィルターを周期的に動かすことで、ワウ効果 (音色が周期的に変化する効果) を得るエフェクターです。



パラメーター	設定値	説明
FILTER TYPE	LPF、BPF	フィルターの種類 LPF: 広い周波数範囲でワウ効果が得られます。 BPF: 狭い周波数範囲でワウ効果が得られます。
SENS #	0~127	フィルターを変化させる感度
MANUAL #	0~127	ワウ効果を与える基準周波数
PEAK	0~127	ワウ効果のかかる周波数帯の幅 値を大きくするほど周波数帯の 幅が狭くなります。
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	ワウ効果の揺れの周期
SYNC	OFF、ON	オンにすると RATE の設定値が 音符になります。
DEPTH #	0~127	ワウ効果の揺れの深さ
POLARITY	UP、DOWN	フィルターの動く方向 <b>UP:</b> 高い周波数方向 <b>DOWN:</b> 低い周波数方向
PHASE #	0 ~ 180 deg	左右の音でワウ効果の揺れをず らすときの割合
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# 09: HUMANIZER (ヒューマナイザー)

人間の声のように、音に母音をつけることができます。

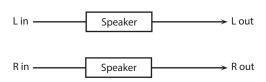


パラメーター	設定値	説明
OVERDRIVE SW	OFF、ON	オーバードライブのオン/オフ
DRIVE #	0~127	歪み具合 音量も変化します。
VOWEL1	a、e、i、o、u	母音 1
VOWEL2	a、e、i、o、u	母音 2
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	母音 1/2 の切り替え周期
DEPTH #	0~127	効果の深さ
MANUAL #	0~100	母音 1/2 の切り替えポイント ~ 49: Vowel 1 の時間が長く なります。 50: Vowel 1 と 2 が同じ時間で 切り替わります。 51~: Vowel 2 の時間が長く なります。
INPUT SYNC SW	OFF、ON	LFO リセットのオン/オフ ON にすると、母音を切り替える ための LFO が入力音によってリ セットされます。
INPUT SYNC THRESHOLD	0~127	リセットをかける音量レベル
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量
OUTPUT PAN #	164 ~ 63R	出力音の定位

#### 10: SPEAKER SIMULATOR

(スピーカー・シミュレーター)

スピーカーのタイプとスピーカーの音を録るマイクのセッティングを シミュレートします。



パラメーター	設定値	説明
SPEAKER TYPE	(下表タイプ参照)	スピーカーのタイプ
MIC SETTING	1, 2, 3	スピーカーの音を収録するマイクの位置 1/2/3 の順でマイクの位置が遠ざかります。
MIC LEVEL #	0~127	マイクの音量
DIRECT LEVEL #	0~127	ダイレクト音の音量
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

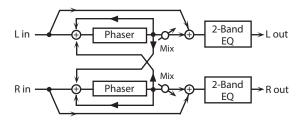
#### スピーカー各タイプの仕様

スピーカーの項は、スピーカーの径(インチ)と個数を示しています。

タイプ	キャビネット	スピーカー	マイク
SMALL 1	小型後面開放型	10	ダイナミック
SMALL 2	小型後面開放型	10	ダイナミック
MIDDLE	後面開放型	12 x 1	ダイナミック
JC-120	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
BUILT-IN 1	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
BUILT-IN 2	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 3	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 4	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 5	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BG STACK 1	密閉型	12 x 2	コンデンサー
BG STACK 2	大型密閉型	12 x 2	コンデンサー
MS STACK 1	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
MS STACK 2	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
METAL STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー
2-STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー
3-STACK	大型 3 段重ね	12 x 4	コンデンサー

# **11:** PHASER (フェイザー)

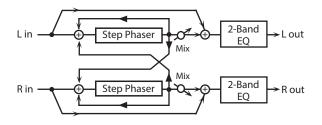
ステレオ仕様のフェイザーです。原音に位相をずらした音を加えてうねらせます。



パラメーター	設定値	説明
MODE	4-STAGE、 8-STAGE、 12-STAGE	フェイザーの段数
POLARITY	INVERSE, SYNCHRO	モジュレーションの左右の位相 INVERSE: 左右逆相 モノ・ソースを使用したときに音 の広がりがでます。 SYNCHRO: 左右同相 ステレオ・ソースを使用するとき に選びます。
MANUAL #	0~127	音をうねらせる基準周波数
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	うねりの周期
DEPTH	0~127	うねりの深さ
RESONANCE #	0~127	フィードバック量
X-FEEDBACK	-98 ~ +98 %	フェイザー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
MIX LEVEL #	0~127	位相をずらした音の音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **12:** STEP PHASER (ステップ・フェイザー)

ステレオ仕様のフェイザーです。フェイザー効果が段階的に変化します。

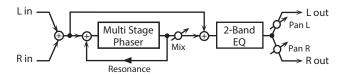


パラメーター	設定値	説明
MODE	4-STAGE、 8-STAGE、 12-STAGE	フェイザーの段数
POLARITY	INVERSE, SYNCHRO	モジュレーションの左右の位相 INVERSE: 左右逆相 モノ・ソースを使用したときに音 の広がりがでます。 SYNCHRO: 左右同相 ステレオ・ソースを使用するとき に選びます。
MANUAL #	0~127	音をうねらせる基準周波数
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	うねりの周期
DEPTH	0~127	うねりの深さ
RESONANCE #	0~127	フィードバック量
X-FEEDBACK	-98 ~ +98 %	フェイザー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
STEP RATE #	0.10 - 20.00 Hz、 音符	フェイザー効果の段階的変化の 周期
MIX LEVEL #	0~127	位相をずらした音の音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 13: MULTI STAGE PHASER

(マルチ・ステージ・フェイザー)

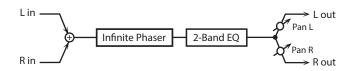
位相のずれを非常に大きくすることにより、深いフェイザー効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
MODE	4-STAGE、 8-STAGE、 12-STAGE、 16-STAGE、 20-STAGE、 24-STAGE	フェイザーの段数
MANUAL #	0~127	音をうねらせる基準周波数
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	うねりの周期
DEPTH	0~127	うねりの深さ
RESONANCE #	0~127	フィードバック量
MIX LEVEL #	0~127	位相をずらした音の音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量
OUTPUT PAN #	L64 ∼ 63R	出力音の定位

#### 14: INFINITE PHASER (インフィニット・フェイザー)

音がうねる周波数を上昇/下降させ続けることのできるフェイザーです。

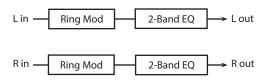


パラメーター	設定値	説明
MODE	1、2、3、4	値が大きいほどフェーザーの効 果が深くなります。
SPEED #	-100 ~ +100	音がうねる周波数が上昇/下降 する速度 (+:上昇/-:下降)
RESONANCE #	0~127	フィードバック量
MIX LEVEL #	0~127	位相をずらした音の音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量
OUTPUT PAN #	L64 ∼ 63R	出力音の定位

#### **15:** RING MODULATOR

(リング・モジュレーター)

入力信号に振幅変調(AM 変調)をかけることによりベルのような音を出すことができます。入力音の音量により、変調周波数を変化させることもできます。

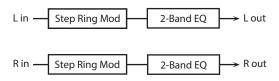


パラメーター	設定値	説明
FREQUENCY #	0~127	変調をかける周波数
SENS #	0~127	周波数の変調のかかり具合
POLARITY	UP、DOWN	周波数の変調を動かす方向 UP:高い周波数方向 DOWN:低い周波数方向
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 16: STEP RING MODULATOR

(ステップ・リング・モジュレーター)

変調をかける周波数を 16 ステップのシーケンスに従って変化させるリング・モジュレーターです。



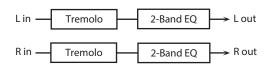
パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05~10.00 Hz、音符	16 ステップのシーケンスを繰り 返す周期
ATTACK #	0~127	変調の周波数がステップ間で変 化する速さ
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ~ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) との音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量
STEP 1-16	0~127	各ステップにおけるリング変調の 周波数

#### XE

マルチエフェクト・コントロールを使って、ステップのシーケンスを先頭から再開させることができます (P.38)。

#### 17: TREMOLO (トレモロ)

音量を周期的に動かします。

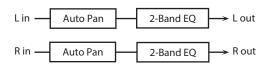


パラメーター	設定値	説明
MOD WAVE	TRI、SQR、SIN、 SAW1、SAW2	音量の揺れかた TRI: 三角波 SQR: 矩形波 SIN: 正弦波 SAW1/2: のこぎり波
	SAW1	SAW2
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	エフェクトのかかる周期
DEPTH #	0~127	エフェクトのかかる深さ
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 18: AUTO PAN

(オート・パン)

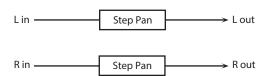
音の定位を周期的に変化させます。



パラメーター	設定値	説明
MOD WAVE	TRI、SQR、SIN、 SAW1、SAW2	定位の変化のしかた TRI: 三角波 SQR: 矩形波 SIN: 正弦波 SAW1/2: のこぎり波
	SAW1 R	SAW2 R L
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	エフェクトのかかる周期
DEPTH #	0~127	エフェクトのかかる深さ
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **19:** STEP PAN (ステップ・パン)

音の定位を16ステップのシーケンスに従って変化させます。



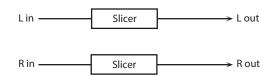
パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	16 ステップのシーケンスを繰り 返す周期
ATTACK #	0~127	音の定位がステップ間で変化す る速さ
INPUT SYNC SW	OFF. ON	入力音の発生に応じてステップ のシーケンスを先頭から再開する (ON) かしないか(OFF)を 選択
INPUT SYNC THRESHOLD	0~127	入力音の発生を検出する音量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量
STEP 1 ∼ 16	L64 ~ 63R	各ステップにおける音の定位

#### メモ

マルチエフェクト・コントロールを使って、ステップのシーケンスを先頭から再開させることができます (P.38)。

#### **20:** SLICER (スライサー)

音を連続的にカットすることで、普通に音を鳴らしているだけで、バッキング・フレーズを刻んでいるような効果を作り出します。特に持続音にかけると効果的です。



パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	16 ステップのシーケンスを繰り 返す周期
ATTACK #	0~127	音のレベルがステップ間で変化 する速さ
MODE	LEGATO、 SLASH	次の Step に移行するときの音量変化のしかた LEGATO: ある Step のレベルから次の Step のレベルへ、音量がそのまま変化します。次の Step のレベルが前の Step のレベルと同じであるときは、音量変化は起きません。 SLASH: 次の Step のレベルへ移行する前に、いったんレベルが 0 になります。次の Step のレベルと同じであるときであっても、この変化は起きます。
SHUFFLE #	0~127	偶数番目の Step (Step 2、 Step 4、Step 6 …) に移行する タイミング 値が大きいほど移行のタイミン グが遅くなります。
INPUT SYNC SW	OFF、ON	入力音の発生に応じてステップ のシーケンスを先頭から再開する (ON) かしないか (OFF) を 選択
INPUT SYNC THRESHOLD	0~127	入力音の発生を検出する音量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量
STEP 1-16	0~127	各ステップにおける音のレベル

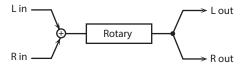
#### XE

マルチエフェクト・コントロールを使って、ステップのシーケンスを先頭から再開させることができます (P.38)。

#### 21: ROTARY (ロータリー)

往年の回転スピーカー・サウンドをシミュレートします。

高域と低域のローターの動作をそれぞれ独立して設定できるので、独特のうねり感をリアルに再現できます。オルガンのパッチに最も効果的です。

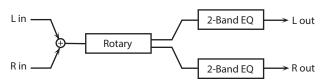


パラメーター	設定値	説明
SPEED #	SLOW、FAST	低域と高域のローターの回転速 度(周期) SLOW: 低速 (Slow Rate) FAST: 高速 (Fast Rate)
WOOFER SLOW	0.05 ~ 10.00 Hz	低域ローターの低速回転時 (SLOW) の周期
WOOFER FAST	0.05 ~ 10.00 Hz	低域ローターの高速回転時 (FAST) の周期
WOOFER ACCEL	0~15	回転速度の切替時、低域ロー ターの回転周期が変化する速度
WOOFER LEVEL	0~127	低域ローターの音量
TWEETER SLOW	0.05 ~ 10.00 Hz	
TWEETER FAST	0.05 ~ 10.00 Hz	高域ローターの設定
TWEETER ACCEL	0~15	- 設定項目は低域ローターと同じ です。
TWEETER LEVEL	0~127	_
SEPARATION	0~127	音の広がり具合
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

#### 22: VK ROTARY (VK 🗆 – 🕫 🗸 – )

ロータリーのスピーカー特性を変えたタイプで、低域がより強調されています。

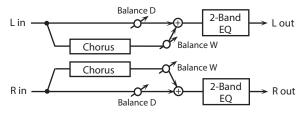
VK-7に搭載されているロータリーと同じ仕様のエフェクトです。



パラメーター	設定値	説明
SPEED #	SLOW、FAST	スピーカーの回転速度(周期) SLOW:低速 FAST:高速
BRAKE #	OFF, ON	スピーカーの回転のオン/オフ オンにするとスピーカーの回転は 徐々に止まり、オフにすると回転 を始めます。
WOOFER SLOW	0.05 ~ 10.00 Hz	ウーファーの低速回転時の回転 速度
WOOFER FAST	0.05 ~ 10.00 Hz	ウーファーの高速回転時の回転 速度
WOOFER TRANS UP	0~127	Speed を SLOW から FAST に 切り替えたときに、ウーファーの 回転速度が変化する速さ
WOOFER TRANS DOWN	0~127	Speed を FAST から SLOW に 切り替えたときに、ウーファーの 回転速度が変化する速さ
WOOFER LEVEL	0~127	ウーファーの音量
TWEETER SLOW	0.05 ~ 10.00 Hz	
TWEETER FAST	0.05 ~ 10.00 Hz	
TWEETER TRANS UP	0~127	ツイーターの設定 設定項目はウーファーと同じ
TWEETER TRANS DOWN	0~127	- です。 -
TWEETER LEVEL	0~127	
SPREAD	0~10	回転スピーカーの音の広がり
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

### 23: CHORUS

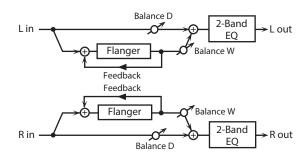
ステレオ仕様のコーラスです。フィルターを使ってコーラス音の音 質を調節できます。



パラメーター	設定値	説明
CHORUS RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
CHORUS DEPTH	0~127	揺れの深さ
CHORUS PHASE	0 ∼ 180 deg	コーラス音の広がり具合
CHORUS PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 <b>OFF</b> : フィルター未使用 <b>LPF</b> : 高域をカット <b>HPF</b> : 低域をカット
FILTER CUTOFF	200 ~ 8000 Hz	フィルターで特定の周波数帯を カットするときの基準周波数
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とコーラス音(W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **24:** FLANGER (フランジャー)

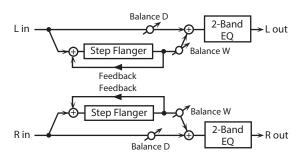
ステレオ仕様のフランジャーです (LFO は左右同相)。ジェット機の 上昇音/下降音のような金属的な響きが得られます。フィルターを 使ってフランジャー音の音質を調節できます。



パラメーター	設定値	説明
FLANGER RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
FLANGER DEPTH	0~127	揺れの深さ
FLANGER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割 合(マイナス:逆相)
FLANGER PHASE	0 ~ 180 deg	フランジャー音の広がり具合
FLANGER PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 <b>OFF</b> : フィルター未使用 <b>LPF</b> : 高域をカット <b>HPF</b> : 低域をカット
FILTER CUTOFF	200 ∼ 8000 Hz	フィルターで特定の周波数帯を カットするときの基準周波数
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **25:** STEP FLANGER (ステップ・フランジャー)

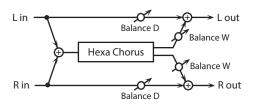
フランジャー音のピッチが段階的に変化します。ピッチ変化の周期は、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。



パラメーター	設定値	説明
FLANGER RATE #	0.05~10.00 Hz、音符	揺れの周期
FLANGER DEPTH	0~127	揺れの深さ
FLANGER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
FLANGER PHASE	0 ~ 180 deg	フランジャー音の広がり具合
FLANGER PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 <b>OFF</b> : フィルター未使用 <b>LPF</b> : 高域をカット <b>HPF</b> : 低域をカット
FILTER CUTOFF	200 ~ 8000 Hz	フィルターで特定の周波数帯を カットするときの基準周波数
STEP RATE #	0.10~20.00 Hz、音符	ピッチ変化の周期
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **26:** HEXA-CHORUS (\(\gamma\pmu\rangle\) \(\gamma - \(\gamma\rangle\)

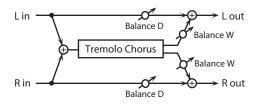
音に厚みと広がりを与える6相コーラス(ディレイ・タイムの異なる6つのコーラス音が重なる)です。



パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
DEPTH	0~127	揺れの深さ
DEPTH DEVIATION	-20 ~ +20	各コーラス音の揺れの深さの偏差
PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
DELAY DEVIATION	0~20	各コーラス音の発音のずれ
PAN DEVIATION	0~20	各コーラス音の定位の偏差 0: すべて中央に定位 20: 中央を基準に各コーラス音 が 60 度間隔で定位
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

### 27: TREMOLO CHORUS

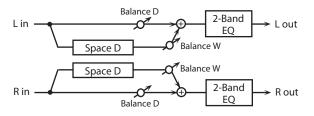
トレモロ効果(音量を周期的に揺らす)のかかったコーラスです。



パラメーター	設定値	説明
CHORUS RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	コーラス音の揺れの周期
CHORUS DEPTH	0~127	コーラス音の揺れの深さ
CHORUS PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
TREMOLO RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	トレモロ効果の揺れの周期
TREMOLO PHASE	0 ~ 180 deg	トレモロ音の広がり具合
TREMOLO SEPARATION	0~127	トレモロ効果の広がり具合
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とトレモロ・コーラス 音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# 28: SPACE-D (スペース D)

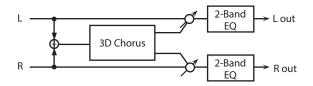
2 相のモジュレーションをステレオでかける多重コーラスです。変調感はありませんが、透明感のあるコーラス効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
DEPTH	0~127	揺れの深さ
PHASE	0 ~ 180 deg	コーラス音の広がり具合
PRE DELAY	$0.0 \sim 100 \; \mathrm{msec}$	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とコーラス音(W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **29:** 3D CHORUS (3D コーラス)

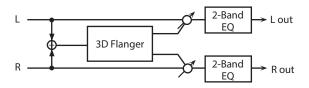
コーラス音に 3D 効果 (立体感) がかかります。コーラス音が 90 度左と 90 度右に定位します。



パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	コーラス音の揺れの周期
DEPTH	0~127	コーラス音の揺れの深さ
PHASE	0 ~ 180 deg	コーラス音の広がり具合
PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 <b>OFF</b> : フィルター未使用 <b>LPF</b> : 高域をカット <b>HPF</b> : 低域をカット
CUTOFF	200 ∼ 8000 Hz	フィルターで特定の周波数をカッ トするときの基準周波数
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とコーラス音(W) の音量バランス
OUTPUT MODE	SPEAKER、 PHONES	OUTPUT から出力させる音を 再生する方法 SPEAKER: スピーカー PHONES: ヘッドホン それぞれに最適な 3D 効果が得 られます。
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 30: 3D FLANGER (3D フランジャー)

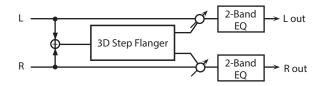
フランジャー音に 3D 効果 (立体感) がかかります。 フランジャー音が 90 度左と 90 度右に定位します。



パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05~10.00 Hz、音符	フランジャー音の揺れの周期
DEPTH	0~127	フランジャー音の揺れの深さ
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
PHASE	0 ~ 180 deg	フランジャー音の広がり具合
PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 <b>OFF</b> : フィルター未使用 <b>LPF</b> : 高域をカット <b>HPF</b> : 低域をカット
CUTOFF	200 ~ 8000 Hz	フィルターで特定の周波数をカッ トするときの基準周波数
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) の音量バランス
OUTPUT MODE	SPEAKER、 PHONES	OUTPUT から出力させる音を 再生する方法 <b>SPEAKER</b> : スピーカー <b>PHONES</b> : ヘッドホン それぞれに最適な 3D 効果が得 られます。
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# 31: 3D STEP FLANGER (3Dステップ・フランジャー)

ステップ・フランジャー音に 3D 効果(立体感)がかかります。 フランジャー音が 90 度左と 90 度右に定位します。

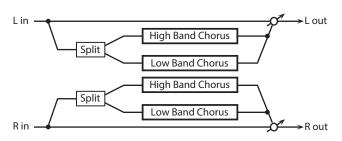


パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	フランジャー音の揺れの周期
DEPTH	0~127	フランジャー音の揺れの深さ
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
PHASE	0 ~ 180 deg	フランジャー音の広がり具合
PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 <b>OFF</b> : フィルター未使用 <b>LPF</b> : 高域をカット <b>HPF</b> : 低域をカット
CUTOFF	200 ∼ 8000 Hz	フィルターで特定の周波数をカッ トするときの基準周波数
STEP RATE #	0.10 ~ 20.00 Hz、音符	ピッチ変化の周期
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) の音量バランス
OUTPUT MODE	SPEAKER、 PHONES	OUTPUT から出力させる音を 再生する方法 SPEAKER: スピーカー PHONES: ヘッドホン それぞれに最適な 3D 効果が得 られます。
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 32: 2 BAND CHORUS

(2 バンド・コーラス)

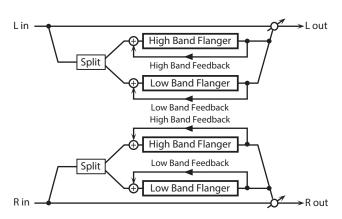
低音域と高音域のそれぞれに独立して効果をかけることができるコーラスです。



パラメーター	設定値	説明
LOW RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	低域のコーラス音の揺れの周期
LOW DEPTH	0~127	低域のコーラス音の揺れの深さ
LOW PHASE	0 ∼ 180 deg	低域のコーラス音の広がり具合
LOW PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってから低域のコーラ ス音が鳴るまでの遅延時間
HIGH RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	高域のコーラス音の揺れの周期
HIGH DEPTH	0~127	高域のコーラス音の揺れの深さ
HIGH PHASE	0 ~ 180 deg	高域のコーラス音の広がり具合
HIGH PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってから高域のコーラ ス音が鳴るまでの遅延時間
SPLIT FREQUENCY	200 ∼ 8000 Hz	低域と高域とを分ける周波数
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とコーラス音(W) との音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **33:** 2 BAND FLANGER (2 バンド・フランジャー)

低音域と高音域のそれぞれに独立して効果をかけることができるフランジャーです。

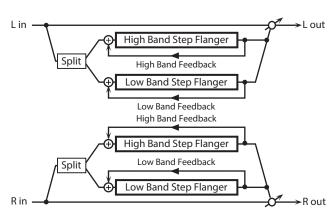


パラメーター	設定値	説明
LOW RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	低域のフランジャー音の揺れの 周期
LOW DEPTH	0~127	低域のフランジャー音の揺れの 深さ
LOW FEEDBACK #	98~+98%	低域のフランジャー音を入力に 戻す割合(マイナス:逆相)
LOW PHASE	0 ∼ 180 deg	低域のフランジャー音の広がり 具合
LOW PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってから低域のフラン ジャー音が鳴るまでの遅延時間
HIGH RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	高域のフランジャー音の揺れの 周期
HIGH DEPTH	0~127	高域のフランジャー音の揺れの 深さ
HIGH FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	高域のフランジャー音を入力に 戻す割合(マイナス:逆相)
HIGH PHASE	0 ~ 180 deg	高域のフランジャー音の広がり 具合
HIGH PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってから高域のフラン ジャー音が鳴るまでの遅延時間
SPLIT FREQUENCY	200 ~ 8000 Hz	低域と高域とを分ける周波数
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) との音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 34: 2 BAND STEP FLANGER

(2 バンド・ステップ・フランジャー)

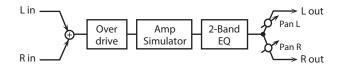
低音域と高音域のそれぞれに独立して効果をかけることができるステップ・フランジャーです。



パラメーター	設定値	説明
LOW RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	低域のフランジャー音の揺れの 周期
LOW DEPTH	0~127	低域のフランジャー音の揺れの 深さ
LOW FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	低域のフランジャー音を入力に 戻す割合(マイナス:逆相)
LOW PHASE	0 ~ 180 deg	低域のフランジャー音の広がり 具合
LOW PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってから低域のフラン ジャー音が鳴るまでの遅延時間
HIGH RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	高域のフランジャー音の揺れの 周期
HIGH DEPTH	0~127	高域のフランジャー音の揺れの 深さ
HIGH FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	高域のフランジャー音を入力に 戻す割合(マイナス:逆相)
HIGH PHASE	0 ~ 180 deg	高域のフランジャー音の広がり 具合
HIGH PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってから高域のフラン ジャー音が鳴るまでの遅延時間
LOW STEP RATE #	0.10~20.00 Hz、音符	低域のフランジャー音のステップ 変化の周期
HIGH STEP RATE #	0.10~20.00 Hz、音符	高域のフランジャー音のステップ 変化の周期
SPLIT FREQUENCY	200 ~ 8000 Hz	低域と高域とを分ける周波数
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) との音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **35:** OVERDRIVE (オーバードライブ)

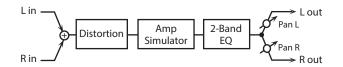
真空管アンプで歪ませたような、自然な歪みが得られます。



パラメーター	設定値	説明
DRIVE #	0~127	歪み具合 音量も変化します。
AMP SIMULATOR TYPE	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	ギター・アンプの種類 SMALL: 小型アンプ BUILT-IN: ビルト・イン・タイプ 2-STACK: 大型 2 段積みアンプ 3-STACK: 大型 3 段積みアンプ
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT PAN #	L64 ∼ 63R	出力音の定位
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

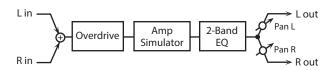
#### **36: DISTORTION** (ディストーション)

ディストーションはオーバードライブよりも激しい歪みが得られます。 設定項目は「35: OVERDRIVE」と同じです。



# 37: VS OVERDRIVE (VS オーバードライブ)

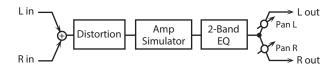
強い歪みが得られるオーバードライブです。



パラメーター	設定値	説明
DRIVE #	0~127	歪み具合 音量も変化します。
TONE #	0~127	音質
AMP SIMULATOR SW	OFF, ON	アンプ・シミュレーターのオン/ オフ
AMP SIMULATOR TYPE	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	ギター・アンプの種類 SMALL:小型アンプ BUILT-IN:ビルト・イン・タイプ 2-STACK:大型2段積みアンプ 3-STACK:大型3段積みアンプ
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT PAN #	L64 ∼ 63R	出力音の定位
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

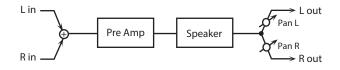
#### **38:** VS DISTORTION (VS ディストーション)

強い歪みが得られるディストーションです。設定項目は「37:VS OVERDRIVE」と同じです。



# **39:** GUITAR AMP SIMULATOR (ギター・アンプ・シミュレーター)

ギター・アンプをシミュレートします。



パラメーター	設定値	説明	
AMP SW	OFF、ON	アンプのスイッチ	
AMP SIMULATOR TYPE	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	ギター・アンプの種類	
AMP VOLUME #	0~127	アンプの音量と歪み具合	
AMP MASTER #	0~127	プリ・アンプ全体の音量	
AMP GAIN	LOW, MIDDLE, HIGH	プリ・アンプの歪み具合	
AMP PRESENCE	0~127	超高域の音質	
AMP BRIGHT	OFF、ON	「ON」にすると、歯切れの良い 明るい音になります。 ※ プリ・アンプ・タイプが「JC- 120」「CLEAN TWIN」「BG LEAD」のときのみ有効です。	
AMP BASS		低域/中域/高域の音質	
AMP MIDDLE  AMP TREBLE	0~127	※ Pre Amp Type が「MATCH DRIVE」のとき、Middle は 無効です。	
SPEAKER SW	OFF, ON	スピーカーを通すか(オン)/ 通さないか(オフ)を選択	
SPEAKER TYPE	(別表タイプ参照)	スピーカーのタイプ	
MIC SETTING	1, 2, 3	スピーカーの音を収録するマイ クの位置 1/2/3 の順でマイクの位置が遠 ざかります。	
MIC LEVEL	0~127	マイクの音量	
MIC DIRECT	0~127	ダイレクト音の音量	
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量	
OUTPUT PAN #	L64 ∼ 63R	出力音の定位	

#### スピーカー各タイプの仕様

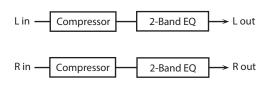
スピーカーの項は、スピーカーの径 (インチ) と個数を示しています。

タイプ	キャビネット	スピーカー	マイク
SMALL 1	小型後面開放型	10	ダイナミック
SMALL 2	小型後面開放型	10	ダイナミック
MIDDLE	後面開放型	12 x 1	ダイナミック
JC-120	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
BUILT-IN 1	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
BUILT-IN 2	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 3	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 4	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 5	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BG STACK 1	密閉型	12 x 2	コンデンサー
BG STACK 2	大型密閉型	12 x 2	コンデンサー
MS STACK 1	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
MS STACK 2	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
METAL STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー
2-STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー
3-STACK	大型 3 段重ね	12 x 4	コンデンサー

#### 40: COMPRESSOR

(コンプレッサー)

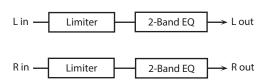
大きなレベルの音を抑え、小さなレベルの音を持ち上げることで、 全体の音量のバラツキを抑えます。



パラメーター	設定値	説明
ATTACK #	0~127	Threshold を超える入力があったときに、音量を圧縮するまでの時間
THRESHOLD #	0~127	圧縮を始める音量レベル
POST GAIN	0~+18 dB	出力する音のレベル
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

#### 41: LIMITER (リミッター)

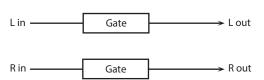
指定の音量より大きな音を圧縮し、音の歪みを抑えます。



パラメーター	設定値	説明
THRESHOLD #	0~127	圧縮を始める音量レベル
RATIO	1.5:1、2:1、4:1、 100:1	圧縮比
RELEASE #	0~127	圧縮がかかっている状態から、 入力が Threshold より小さく なったときに、圧縮をやめるまで の時間
POST GAIN	0~+18 dB	出力する音のレベル
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

# **42:** GATE (ゲート)

エフェクターへの入力音の音量によって、残響音の余韻をカットします。音の余韻を強制的に短くするときなどに使います。

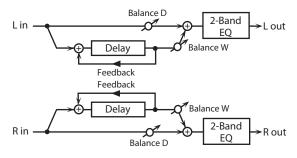


パラメーター	設定値	説明
MODE	GATE, DUCK	ゲートの種類  GATE (ゲート):原音の音量が 小さくなるとゲートが閉じ、原音 がカットされます。  DUCK (ダッキング):原音の音 量が大きくなるとゲートが閉じ、 原音がカットされます。
ATTACK	0~127	ゲートが開き始めてから、開き きるまでの所要時間
HOLD	0~127	原音がスレッショルド・レベルを 下回った瞬間から、ゲートが閉じ 始めるまでの時間
RELEASE	0~127	ホールド・タイム経過後、ゲート が閉じ始めてから閉じ終わるまで の所要時間
THRESHOLD #	0~127	ゲートを閉じ始める音量レベル
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

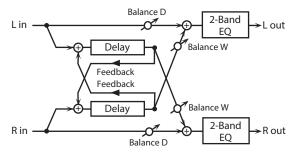
# **43:** DELAY (ディレイ)

ステレオ仕様のディレイです。

#### Feedback Mode が NORMAL の場合



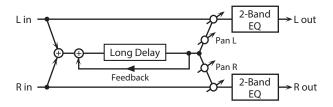
#### Feedback Mode が CROSS の場合



パラメーター	設定値	説明
DELAY TIME LEFT DELAY TIME RIGHT	0~1300 msec、 音符	原音が鳴ってから左右のディレイ 音が鳴るまでの遅延時間
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
MODE	NORMAL, CROSS	ディレイ音を戻す入力先 (アルゴリズム図参照)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域成 分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
PHASE LEFT	NORMAL.	左右のディレイ音の位相
PHASE RIGHT	INVERSE	NORMAL: 非反転 INVERT: 反転
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とディレイ音(W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **44:** LONG DELAY (ロング・ディレイ)

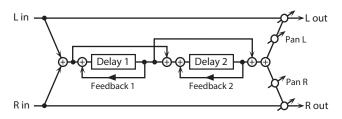
長いディレイ・タイムが得られるディレイです。



パラメーター	設定値	説明
TIME	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が 鳴るまでの遅延時間
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
PHASE	NORMAL, INVERSE	ディレイ音の位相 NORMAL: 非反転 INVERT: 反転
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	ディレイ音の高域成分 をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
PAN #	L64 ∼ 63R	ディレイ音の定位
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) と の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **45:** SERIAL DELAY (シリアル・ディレイ)

2 つのディレイ・ユニットを直列に接続したディレイです。各ディレイ・ユニットには独立してフィードバックをかけることができるので、複雑なディレイ音を得ることができます。



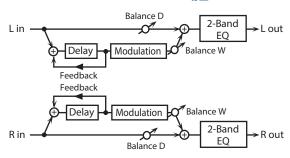
パラメーター	設定値	説明
DELAY 1 TIME	0 ~ 1300 msec、 音符	ディレイ 1 に音が入力されてからディレイ音が鳴るまでの遅延 時間
DELAY 1 FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音をディレイ 1 の入力に 戻す割合(マイナス:逆相)
DELAY 1 HF DAMP	200 ~ 8000 Hz、 BYPASS	ディレイ 1 のディレイ音の高 域成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
DELAY 2 TIME	0 ~ 1300 msec、 音符	ディレイ 2 に音が入力されてからディレイ音が鳴るまでの遅延 時間
DELAY 2 FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音をディレイ 2 の入力に 戻す割合(マイナス: 逆相)
DELAY 2 HF DAMP	200 ~ 8000 Hz、 BYPASS	ディレイ 2 のディレイ音の高 域成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
PAN #	L64 ∼ 63R	ディレイ音の定位
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) と の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **46: MODULATION DELAY**

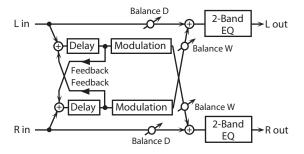
(モジュレーション・ディレイ)

ディレイ音に揺れが加えられます。

#### Feedback Mode が NORMAL の場合



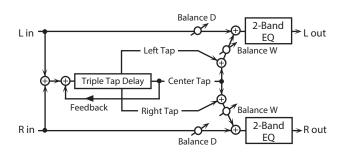
#### Feedback Mode が CROSS の場合



パラメーター	設定値	説明
TIME LEFT	$0\sim$ 1300 msec.	原音が鳴ってから左右のディレイ
TIME RIGHT	音符	音が鳴るまでの遅延時間
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
MODE	NORMAL, CROSS	ディレイ音を戻す入力先 (アルゴリズム図参照)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz、 BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	モジュレーションの周期
DEPTH	0~127	モジュレーションの深さ
PHASE	0 ∼ 180 deg	モジュレーションの広がり
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の 音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **47:** 3TAP PAN DELAY (3 タップ・パン・ディレイ)

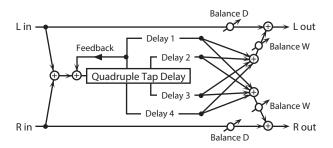
中央、左、右の3方向にディレイ音が鳴らせます。



パラメーター	設定値	説明
TIME LEFT/ CENTER/RIGHT	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってから左/中央/右 のディレイ音が鳴るまでの遅延 時間
CENTER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
LEVEL LEFT/ CENTER/RIGHT	0~127	左/中央/右のディレイ音の音 量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の 音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **48:** 4TAP PAN DELAY (4 タップ・パン・ディレイ)

4 つのディレイ音を鳴らせます。

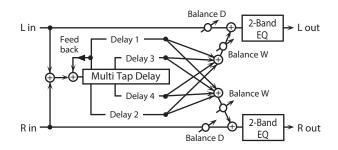




パラメーター	設定値	説明
TIME 1 ~ 4	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってから、ディレイ 1 ~ 4 の音が鳴るまでの遅延時間
LEVEL 1 ∼ 4	0~127	ディレイ 1 ~ 4 の音量
DELAY 1 FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
DELAY 1 HF DAMP	200 ~ 8000 Hz、 BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の 音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **49:** MULTI TAP DELAY (マルチ・タップ・ディレイ)

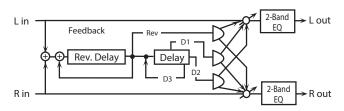
4 つのディレイ音を鳴らせます。ディレイ・タイムは指定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。また、各ディレイ音の定位やレベルを設定することができます。



パラメーター	設定値	説明
TIME 1 ∼ 4	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ $1\sim4$ の音が鳴るまでの遅延時間
LEVEL 1 ∼ 4	0~127	ディレイ 1 ~ 4 の音量
DELAY 1 FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
DELAY 1 HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
PAN 1 ∼ 4	L64 ~ 63R	ディレイ 1 ~ 4 の定位
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **50:** REVERSE DELAY (リバース・ディレイ)

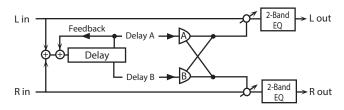
入力された音のリバース音をディレイ音として付加するリバース・ディレイです。リバース・ディレイの直後にはタップ・ディレイが接続されています。



パラメーター	設定値	説明
REV DELAY TIME	0~1300 msec、 音符	リバース・ディレイに音が入力さ れてからディレイ音が鳴るまでの 遅延時間
REV DELAY FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音をリバース・ ディレイの入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
REV DELAY HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	リバース・ディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
REV DELAY THRESHOLD	0~127	リバース・ディレイがかかり始め る音量
REV DELAY LEVEL	0~127	リバース・ディレイ音の音量
REV DELAY PAN	L64 ∼ 63R	リバース・ディレイ音の定位
TAP DELAY TIME 1~3	0 ~ 1300 msec、 音符	タップ・ディレイに音が入力され てからディレイ音が鳴るまでの遅 延時間
DELAY 3 FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音をタップ・ディレイの 入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
TAP DELAY HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	タップ・ディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
TAP DELAY PAN 1 ~ 2	L64 ~ 63R	タップ・ディレイ音の定位
TAP DELAY LEVEL 1 ~ 2	0~127	タップ・ディレイ音の音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) と の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **51:** SHUFFLE DELAY (シャッフル・ディレイ)

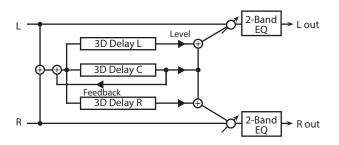
ディレイ音をシャッフルさせることができ、スイング感のある弾むようなディレイ効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
TIME #	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴 るまでの遅延時間
SHUFFLE RATE #	0~100	ディレイ A の遅延時間に対する ディレイ B の遅延時間の割合 100 で同じ長さです。
ACCELERATION	0~15	ディレイ・タイムを変化させたとき、現在のディレイ・タイムから 指定のディレイ・タイムに達する までの速さ
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
PAN A/B	L64 ∼ 63R	ディレイ A/B の定位
LEVEL A/B	0~127	ディレイ A/B の音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **52:** 3D DELAY (3D ディレイ)

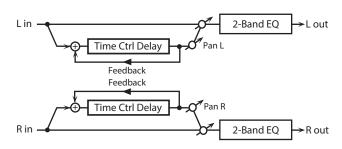
ディレイ音に 3D 効果 (立体感) がかかります。ディレイ音が 90 度左と 90 度右に定位します。



パラメーター	設定値	説明
TIME LEFT TIME CENTER TIME RIGHT	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってから左/中央/右 のディレイ音が鳴るまでの遅延 時間
CENTER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高 域成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
LEVEL CENTER LEVEL RIGHT	0~127	左/中央/右のディレイ音の音 量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とエフェクト音(W) の音量バランス
OUTPUT MODE	SPEAKER、 PHONES	OUTPUT から出力させる音を 再生する方法 SPEAKER: スピーカー PHONES: ヘッドホン それぞれに最適な 3D 効果が得 られます。
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **53:** TIME CTRL DELAY (タイム・コントロール・ディレイ)

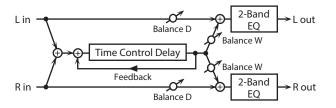
ディレイ・タイムを滑らかに変化させることができるディレイです。



パラメーター	設定値	説明
TIME #	0~1300 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴 るまでの遅延時間
ACCELERATION	0~15	ディレイ・タイムを変化させたとき、現在のディレイ・タイムから 指定のディレイ・タイムに達する までの速さ。ディレイ・タイムと 同時にピッチ変化の速さも変わ ります。
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz. BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の 音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **54:** LONG TIME CTRL DELAY (ロング・タイム・コントロール・ディレイ)

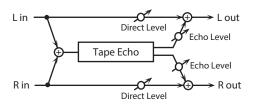
ディレイ・タイムを滑らかに変化させることができるディレイで、長いディレイ・タイムが得られます。



パラメーター	設定値	説明
TIME #	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴 るまでの遅延時間
ACCELERATION	0~15	ディレイ・タイムを変化させたとき、現在のディレイ・タイムから 指定のディレイ・タイムに達する までの速さ ディレイ・タイムと同時にピッチ 変化の速さも変わります。
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域 成分をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
PAN #	L64 ∼ 63R	ディレイ音の定位
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の 音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **55:** TAPE ECHO (テープ・エコー)

リアルなテープ・ディレイ・サウンドが得られる、バーチャル・テープ・エコーです。 ローランド RE-201 スペース・エコーの、テープ・エコー 部のシミュレートです。



パラメーター	設定値	説明
MODE	S、M、L、S+M、 S+L、M+L、 S+M+L	使用する再生ヘッドの組み合わせ 遅れ時間の異なる3個のヘッド の中から選びます。 <b>S:</b> ショート <b>M:</b> ミドル <b>L:</b> ロング
REPEAT RATE #	0~127	テープ・スピード 値を大きくすると、ディレイ音の 間隔が短くなります。
INTENSITY #	0~127	ディレイ音の繰り返し量
BASS	-15 ∼ +15 dB	エコー音の低域の増幅/減衰量
TREBLE	-15 ∼ +15 dB	エコー音の高域の増幅/減衰量
HEAD PAN S HEAD PAN M HEAD PAN L	L64 ∼ 63R	ショート/ミドル/ロングの再生 ヘッドごとの定位
DISTORTION	0~5	テープ独特の歪みを付加する量 測定器で測るとわかるような微 妙な音色変化を再現します。値 を大きくすると、歪みが深くなり ます。
WOW/FLUTTER RATE	0~127	ワウ・フラッター(テープの劣化 や回転ムラによる、複雑なピッ チの揺れ)の速さ
WOW/FLUTTER DEPTH	0~127	ワウ・フラッターの深さ
ECHO LEVEL #	0~127	エコー音の音量
DIRECT LEVEL #	0~127	原音の音量
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **56:** LOFI NOISE (ローファイ・ノイズ)

ローファイ効果に加えて、ホワイト・ノイズ、ディスク・ノイズなどのノイズを発生させます。

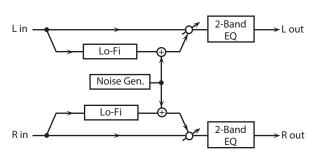
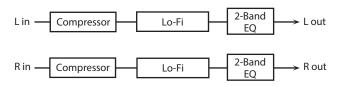


Table	パラメーター	設定値	説明
POST FILTER TYPE	LOFI TYPE	1~9	
CUTOFF   200 ~ 8000 Hz		OFF、LPF、HPF	種類 OFF: フィルター未使用 LPF: 高域をカット
W/P NOISE LPF 200~8000 Hz、		200 ~ 8000 Hz	
W/P NOISE LPF BYPASS  □ - ・パス・フィルターの基準 周波数(BYPASS:カットしない)  W/P NOISE LEVEL #  □ 0 ~ 127  □ ホワイト/ピンク・ノイズの音量  □ 200 ~ 8000 Hz、 タイプによってノイズの出る頻度 が変わります。  □ 200 ~ 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 200 ~ 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 200 ~ 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 27  □ 201 ← ・ノイズにかけるロー・パス・フィルターの基準周波数(BYPASS:カットしない)  □ 202 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 203 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 204 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 205 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 206 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 207 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 208 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 209 ← 8000 Hz、 BYPASS:カットしない)  □ 200 ← 8000 Hz BYPASS · カットしない)  □ 200 ← 8000 Hz BYPASS · カットしない)	W/P NOISE TYPE	WHITE, PINK	
LEVEL #	W/P NOISE LPF		るロー・パス・フィルターの基準
DISC NOISE TYPE         LP、EP、SP、RND         タイプによってノイズの出る頻度 が変わります。           DISC NOISE LPF         200~8000 Hz、BYPASS         レコード・ノイズにかけるロー・パス・フィルターの基準周波数 (BYPASS:カットしない)           DISC NOISE LEVEL #         0~127         レコード・ノイズの音量           HUM TYPE         50Hz、60Hz         ハム・ノイズの前波数 (BYPASS:カットしない)           HUM LEVEL #         0~127         ハム・ノイズにかけるロー・パス・フィルターの基準周波数 (BYPASS:カットしない)           HUM LEVEL #         0~127         ハム・ノイズの音量           EQ GAIN LOW         -15~+15 dB 低域の増幅/減衰量           EQ GAIN HIGH         -15~+15 dB 高域の増幅/減衰量           BALANCE #         D100:0W~D0:100W         原音 (D) とエフェクト音 (W)の音量バランス		0~127	ホワイト/ピンク・ノイズの音量
DISC NOISE LPF BYPASS    パス・フィルターの基準周波数 (BYPASS: カットしない)	DISC NOISE TYPE		タイプによってノイズの出る頻度
LEVEL #   D→ 127	DISC NOISE LPF		パス・フィルターの基準周波数
HUM LPF 200 ~ 8000 Hz、		0~127	レコード・ノイズの音量
HUM LPF 200 ~ 8000 Hz、 BYPASS ス・フィルターの基準周波数 (BYPASS: カットしない)   HUM LEVEL # 0 ~ 127	HUM TYPE	50Hz、60Hz	ハム・ノイズの周波数
EQ GAIN LOW       -15~+15 dB       低域の増幅/減衰量         EQ GAIN HIGH       -15~+15 dB       高域の増幅/減衰量         BALANCE #       D100:0W~ D0:100W       原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量パランス	HUM LPF		ス・フィルターの基準周波数
EQ GAIN HIGH         -15~+15 dB         高域の増幅/減衰量           BALANCE #         D100:0W~ D0:100W         原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量パランス	HUM LEVEL #	0~127	ハム・ノイズの音量
BALANCE #       D100:0W ~ 原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス	EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
BALANCE # D0:100W の音量バランス	EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
OUTPUT LEVEL 0~127 出力音量	BALANCE #		
	OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **57:** LOFI COMPRESS (ローファイ・コンプレス)

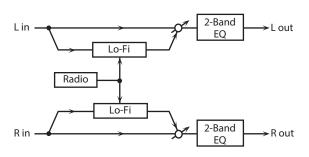
音質を荒くします。



パラメーター	設定値	説明
LOFI TYPE	1~9	音質を粗くします。値が大きい ほど音質が粗くなります。
PRE FILTER TYPE	1~6	LoFi を通る前のフィルターの種 類 1: Compressor オフ 2~6: Compressor オン
POST FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	LoFi を通った後のフィルターの 種類 OFF: フィルター未使用 LPF: 高域をカット HPF: 低域をカット
POST FILTER CUTOFF	200 ~ 8000 Hz	Post Filter の基準周波数
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

### 58: LOFI RADIO (ローファイ・ラジオ)

ローファイ効果に加えて、ラジオ・ノイズを発生させます。



パラメーター	設定値	説明
LOFI TYPE	1~9	音質を粗くします。値が大きい ほど音質が粗くなります。
POST FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	LoFi を通った後のフィルターの 種類 OFF: フィルター未使用 LPF: 高域をカット HPF: 低域をカット
POST FILTER CUTOFF	200 ∼ 8000 Hz	Post Filter の基準周波数
RADIO NOISE DETUNE #	0~127	ラジオのチューニングのノイズ をシミュレートします。値が大き くなるほどチューニングがずれ ます。
RADIO NOISE LEVEL #	0~127	ラジオ・ノイズの音量
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **59:** TELEPHONE (テレフォン)

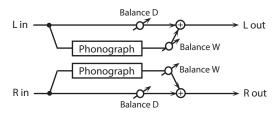
電話機を通じて聴こえるような、こもった音が得られます。



パラメーター	設定値	説明
VOICE QUALITY #	0~15	通話音の音質
TREBLE	-15 ∼ +15 dB	通話音の高域
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とエフェクト音(W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# 60: PHONOGRAPH (フォノグラフ)

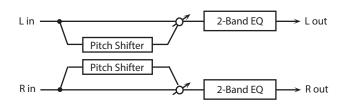
レコード・プレーヤーでアナログ・レコード盤を鳴らしているような音を再現します。 レコード独特のさまざまな雑音や、古いターンテーブルの回転ムラまで表現できます。



パラメーター	設定値	説明
SIGNAL DISTORTION	0~127	歪み具合
FREQUENCY RANGE	0~127	再生システムの周波数特性値を 小さくすると、周波数特性の悪 い、古いシステムの雰囲気にな ります。
DISC TYPE	LP、EP、SP	ターンテーブルの回転速度 Scratch Noise の周期に影響し ます。
NOISE LEVEL SCRATCH	0~127	レコード盤の傷による雑音の音 量
NOISE LEVEL DUST	0~127	レコード盤の埃による雑音の音量
NOISE LEVEL HISS	0~127	サーッという連続した雑音の音 量
NOISE LEVEL TOTAL	0~127	全体の雑音量
WOW	0~127	長い周期の回転ムラの度合い
FLUTTER	0~127	短い周期の回転ムラの度合い
WOW/FLUTTER RANDOM	0~127	周期の定まらない回転ムラの度 合い
WOW/FLUTTER TOTAL #	0~127	全体の回転ムラの量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とエフェクト音(W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# **61:** PITCH SHIFTER (ピッチ・シフター)

ステレオ仕様のピッチ・シフターです。

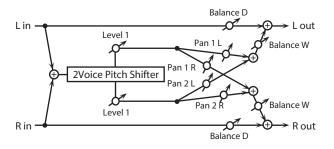


パラメーター	設定値	説明
COARSE #1	-24 $\sim$ +12 semi	ピッチ・シフト量 (半音単位)
FINE #1	-100 ~ +100 cent	ピッチ・シフト量(2 セント単位)
DELAY TIME	0~1300 msec、 音符	原音が鳴ってからピッチ・シフト 音が鳴るまでの遅延時間
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ピッチ・シフト音を入力に戻す割 合 (マイナス: 逆相)
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とピッチ・シフト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 62: 2VOICE PITCH SHIFTER

(2 ボイス・ピッチ・シフター)

原音のピッチをずらします。ピッチをずらした 2 つの音を原音に重ねて鳴らすことができます。

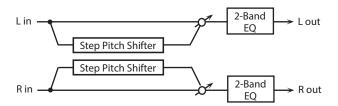


パラメーター	設定値	説明
PITCH1 COARSE #1	-24 ∼ +12 semi	ピッチ・シフト 1 のピッチ・シフト量 (半音単位)
PITCH1 FINE #1	-100 ~ +100 cent	ピッチ・シフト 1 のピッチ・シフト量(2 セント単位)
PITCH1 DELAY	0~1300 msec、 音符	原音が鳴ってからピッチ・シフト 1 の音が鳴るまでの遅延時間
PITCH1 FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ピッチ・シフト音を入力に戻す割 合 (マイナス: 逆相)
PITCH1 LEVEL	0~127	ピッチ・シフト 1 の音量
PITCH1 PAN #	L64 ∼ 63R	ピッチ・シフト 1 の音の定位
PITCH2 COARSE #2	24 ~ +12 semi	_
PITCH2 FINE #2	-100 ~ +100 cent	-
PITCH2 DELAY	0~1300 msec、 音符	- ピッチ・シフト 2 の設定設定項   目はピッチ・シフト 1 と同じです。
PITCH2 FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	_
PITCH2 LEVEL	0~127	
PITCH2 PAN #	L64 ∼ 63R	
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とピッチ・シフト音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 63: STEP PITCH SHIFTER

(ステップ・ピッチ・シフター)

ピッチ・シフト音のシフト量を 16 ステップのシーケンスに従って変化させるピッチ・シフターです。



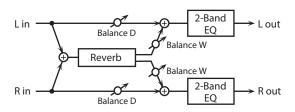
パラメーター	設定値	説明
RATE #	0.05~10.0 Hz、 音符	16 ステップのシーケンスを繰り 返す周期
ATTACK #	0~127	ピッチ・シフト量がステップ間で 変化する速さ
GATE TIME #	0~127	各ステップでのピッチ・シフト音 の発音時間
FINE	-100 ~ +100 cent	各ステップで共通のピッチ・シフ ト量(2 セント単位)
DELAY TIME	0 ~ 1300 msec、 音符	原音が鳴ってからピッチ・シフト 音が鳴るまでの遅延時間
FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ピッチ・シフト音を入力に戻す割 合 (マイナス: 逆相)
STEP 1-16	-24 ∼ +12 semi	各ステップにおけるピッチ・シフ ト量(半音単位)
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とピッチ・シフト音 (W) との音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### XE

マルチエフェクト・コントロールを使って、ステップのシーケンスを先頭から再開させることができます (P.38)。

# **64:** REVERB (リバーブ)

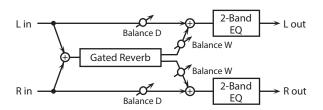
原音に残響を加え、空間の広さなどをシミュレートします。



パラメーター	設定値	説明
ТҮРЕ	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Uバーブの種類 ROOM1: 余韻が短く高密度 ROOM2: 余韻が短く低密度 STAGE1: 後部残響音多め STAGE2: 初期反射強め HALL1: 澄んだ響き HALL2: 豊かな響き
PRE DELAY	$0.0 \sim 100 \; \mathrm{msec}$	原音が鳴ってからリバーブ音が 鳴るまでの遅延時間
TIME #	0~127	リバーブ音の余韻の長さ
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz、 BYPASS	リバーブ音の高域成分をカットする周波数 周波数を低くするほどやわらかなリバーブ音になります (BYPASS:カットしない)。
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とリバーブ音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

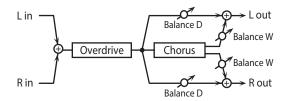
#### **65:** GATED REVERB (ゲート・リバーブ)

リバーブ音を途中でカットするリバーブです。



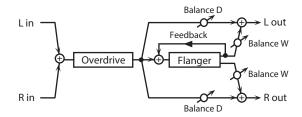
パラメーター	設定値	説明
ТҮРЕ	NORMAL、 REVERSE、 SWEEP1、 SWEEP2	リバーブの種類 NORMAL:通常のゲート・リバーブ REVERSE:音量が次第に増大するリバーブ SWEEP1:リバーブ音が右から左へ移動 SWEEP2:リバーブ音が左から右へ移動
PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからリバーブ音が 鳴るまでの遅延時間
GATE TIME	$5\sim$ 500 msec	リバーブ音の余韻の長さ
EQ GAIN LOW	-15 ∼ +15 dB	低域の増幅/減衰量
EQ GAIN HIGH	-15 ∼ +15 dB	高域の増幅/減衰量
BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とリバーブ音 (W) の音量バランス
OUTPUT LEVEL #	0~127	出力音量

# 66: OVERDRIVE → CHORUS (オーバードライブ→コーラス)



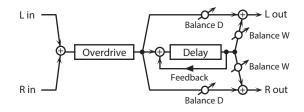
パラメーター	設定値	説明
OVERDRIVE DRIVE #	0~127	歪み具合 音量も変化します。
OVERDRIVE PAN #	L64 ~ 63R	歪ませた音の定位
CHORUS RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
CHORUS DEPTH	0~127	揺れの深さ
CHORUS PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
CHORUS BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	コーラスを通した音(W)と通 さない音(D)の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 67: OVERDRIVE → FLANGER (オーバードライブ→フランジャー)



パラメーター	設定値	説明
OVERDRIVE DRIVE #	0~127	歪み具合 音量も変化します。
OVERDRIVE PAN #	L64 ∼ 63R	歪ませた音の定位
FLANGER RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
FLANGER DEPTH	0~127	揺れの深さ
FLANGER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
FLANGER PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FLANGER BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	フランジャーを通した音 (W) と 通さない音 (D) の音量バラン ス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# 68: OVERDRIVE → DELAY (オーバードライブ→ディレイ)



パラメーター	設定値	説明
OVERDRIVE DRIVE #	0~127	歪み具合 音量も変化します。
OVERDRIVE PAN #	L64 ~ 63R	歪ませた音の定位
DELAY TIME	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴 るまでの遅延時間
DELAY FEEDBACK #	98~+98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
DELAY HF DAMP	200 ~ 8000 Hz、 BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高 域成分をカットする周波数 (BYPASS:カットしない)
DELAY BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した音 (W) と通さ ない音 (D) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

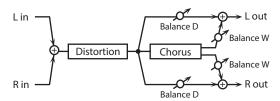
#### 69: DISTORTION → CHORUS (ディストーション→コーラス)

THE TAKE ON EPIDEIVE → CHOPLIST FIRE

設定項目は「66: OVERDRIVE → CHORUS」とほぼ同じで、以下の 2 箇所だけ異なります。

Overdrive Drive → Distortion Drive.

Overdrive Pan → Distortion Pan

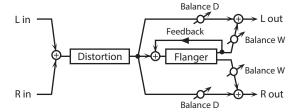


#### **70:** DISTORTION → FLANGER (ディストーション→フランジャー)

設定項目は **[67: OVERDRIVE → FLANGER]** とほぼ同じで、以

Overdrive Drive → Distortion Drive、 Overdrive Pan → Distortion Pan

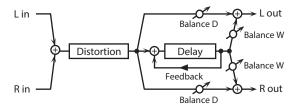
下の2箇所だけ異なります。



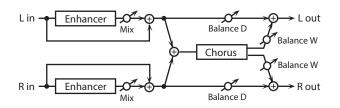
#### 71: DISTORTION → DELAY (ディストーション→ディレイ)

設定項目は**「68:OVERDRIVE → DELAY」**とほぼ同じで、以下の2箇所だけ異なります。

Overdrive Drive → Distortion Drive、 Overdrive Pan → Distortion Pan

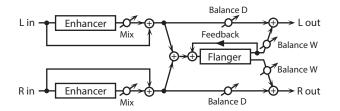


#### 72: ENHANCER → CHORUS



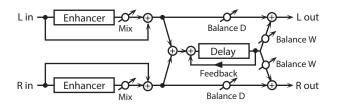
パラメーター	設定値	説明
ENHANCER SENS #	0~127	エンハンサーのかかり具合
ENHANCER MIX #	0~127	生成された倍音の音量
CHORUS RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
CHORUS DEPTH	0~127	揺れの深さ
CHORUS PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
CHORUS BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	コーラスを通した音(W)と通 さない音(D)の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### 73: ENHANCER → FLANGER (エンハンサー→フランジャー)



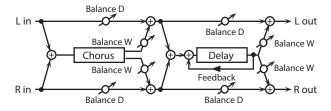
パラメーター	設定値	説明
ENHANCER SENS #	0~127	エンハンサーのかかり具合
ENHANCER MIX #	0~127	生成された倍音の音量
FLANGER RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
FLANGER DEPTH	0~127	揺れの深さ
FLANGER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
FLANGER PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FLANGER BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	フランジャーを通した音 (W) と 通さない音 (D) の音量バラン ス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

# 74: ENHANCER → DELAY (エンハンサー→ディレイ)



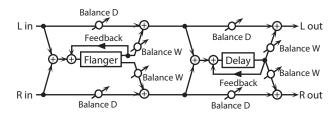
パラメーター	設定値	説明
ENHANCER SENS #	0~127	エンハンサーのかかり具合
ENHANCER MIX #	0~127	生成された倍音の音量
DELAY TIME	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴 るまでの遅延時間
DELAY FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
DELAY HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高 域成分をカットする周波数 (BYPASS:カットしない)
DELAY BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **75:** CHORUS → DELAY (コーラス→ディレイ)



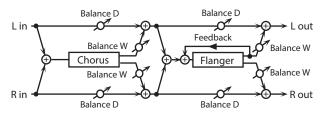
パラメーター	設定値	説明
CHORUS RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
CHORUS DEPTH	0~127	揺れの深さ
CHORUS PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
CHORUS BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
DELAY TIME	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴 るまでの遅延時間
DELAY FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
DELAY HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高 域成分をカットする周波数 (BYPASS:カットしない)
DELAY BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した音 (W) と通さ ない音 (D) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

### **76:** FLANGER → DELAY (フランジャー→ディレイ)



パラメーター	設定値	説明
FLANGER RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	揺れの周期
FLANGER DEPTH	0~127	揺れの深さ
FLANGER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
FLANGER PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FLANGER BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) の音量バランス
DELAY TIME	0~2600 msec、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴 るまでの遅延時間
DELAY FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
DELAY HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高 域成分をカットする周波数 (BYPASS:カットしない)
DELAY BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

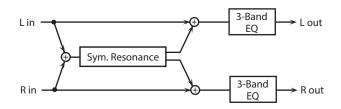
### **77:** CHORUS → FLANGER (コーラス→フランジャー)



パラメーター	設定値	説明
CHORUS RATE #	0.05~10.00 Hz、音符	コーラス音の揺れの周期
CHORUS DEPTH	0~127	コーラス音の揺れの深さ
CHORUS PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
CHORUS BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	原音(D)とコーラス音(W) の音量バランス
FLANGER RATE #	0.05 ~ 10.00 Hz、音符	フランジャー音の揺れの周期
FLANGER DEPTH	0~127	フランジャー音の揺れの深さ
FLANGER FEEDBACK #	-98 ~ +98 %	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
FLANGER PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからフランジャー音 が鳴るまでの遅延時間
FLANGER BALANCE #	D100:0W ~ D0:100W	フランジャーを通した音 (W) と 通さない音 (D) の音量バラン ス
OUTPUT LEVEL	0~127	出力音量

#### **78:** SYMPATHETIC RESONANCE (シンパセティック・レゾナンス)

アコースティック・ピアノでは、ダンパー・ペダルを踏んだときに、弾いた鍵盤の音が他の弦に共鳴して、豊かな響きと広がりが加わります。この共鳴音(シンパセティック・レゾナンス)をシミュレートしています。



パラメーター	設定値	説明
RESONANCE DEPTH #	0~127	効果の深さ
RESONANCE DAMPER #	0~127	ダンパーペダルの踏み込み量 (レゾナンス音を制御します)
RESONANCE PRE LPF	16 ~ 15000 Hz、 BYPASS	入力音の高域成分をカット するフィルターの基準周波数 (BYPASS:カットしない)
RESONANCE PRE HPF	BYPASS、16~ 15000 Hz	入力音の低域成分をカット するフィルターの基準周波数 (BYPASS:カットしない)
RESONANCE PEAKING FREQ	200 ∼ 8000 Hz	入力音の特定の周波数帯を増減 するフィルターの基準周波数
RESONANCE PEAKING Q	0.5、1.0、2.0、4.0、 8.0	Peaking Gain で増幅/減衰す る周波数帯の幅(値が大きいほ ど幅は狭くなります)
RESONANCE PEAKING GAIN	-15 ∼ +15 dB	入力音の特定の周波数帯を増減 するフィルターの増幅/減衰量
RESONANCE HF DAMP	16 ~ 15000 Hz、 BYPASS	レゾナンス音の高域成分 をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
RESONANCE LF DAMP	BYPASS、16~ 15000 Hz	レゾナンス音の低域成分 をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
RESONANCE LID	1~6	グランドピアノの大屋根の開き 具合による音の変化を再現
LOW FREQ	200、400 Hz	EQ の低域の基準周波数
LOW GAIN	-15 ∼ +15 dB	EQ の低域の増幅/減衰量
MID FREQ	200 ∼ 8000 Hz	EQ の中域の基準周波数
MID GAIN	-15 ∼ +15 dB	EQ の中域の増幅/減衰量
MID Q	0.5、1.0、2.0、4.0、 8.0	EQ の中域の幅 (値が大きいほど幅は狭くなります)
HIGH FREQ	2000、4000、 8000 Hz	EQ の高域の基準周波数
HIGH GAIN	-15 ∼ +15 dB	EQ の高域の増幅/減衰量

#### コーラス・パラメーター

XV-5080 では、コーラス部をディレイとしても使うことができます。 コーラスかディレイの選択、コーラス/ディレイ音の鳴らしかたなど を設定します。

パラメーター	設定値	説明
CHORUS		
RATE	0.05~10.00 Hz、音符	コーラス音の揺れの周期
DEPTH	0~127	コーラス音の揺れの深さ
PRE DELAY	0.0 ~ 100 msec	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
FEEDBACK	0~127	コーラスを通した音を再びコー ラスの入力に戻す量
FILTER TYPE	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 <b>OFF</b> : フィルター未使用 <b>LPF</b> : 高域をカット <b>HPF</b> : 低域をカット
CUTOFF	200 ∼ 8000 Hz	フィルターで特定の周波数帯を カットするときの基準周波数
PHASE	0 ∼ 180 deg	コーラス音の広がり具合
DELAY		
DELAY TIME LEFT DELAY TIME CENTER DELAY TIME RIGHT	0~1000 msec、 音符	原音が鳴ってから左/中央/右のディレイ音が鳴るまでの遅延 時間
CENTER FEEDBACK	-98 ~ +98 %	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス:逆相)
HF DAMP	200 ~ 8000 Hz, BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高 域成分をカットする周波数 (BYPASS:カットしない)
DELAY LEVEL LEFT		
DELAY LEVEL CENTER	0~127	左/中央/右のディレイ音の音 量
DELAY LEVEL RIGHT		
GM2 CHORUS		
LEVEL	0~127	コーラス音の音量
FEEDBACK	0~127	コーラス音を入力に戻す量
PRE LPF	0~7	コーラスに入力する音の、高域 成分の減衰量
DELAY	0~127	原音が鳴ってからコーラス音が 鳴るまでの遅延時間
RATE	0 ∼ 127	揺れの周期
DEPTH	0~127	揺れの深さ
SEND LEVEL TO REVERB	0~127	コーラス音をリバーブへ送る量

#### リバーブ・パラメーター

リバーブまたはディレイの種類、リバーブ音の鳴らしかたなどを設定します。

パラメーター	設定値	説明
REVERB		
ТҮРЕ	ROOM1 ROOM2 STAGE1 STAGE2 HALL1 HALL2 DELAY PAN-DELAY	リバーブ/ディレイの種類 ROOM1: 余韻が短く高密度 ROOM2: 余韻が短く低密度 STAGE1: 後部残響音多め STAGE2: 初期反射強め HALL1: 澄んだ響き HALL2: 豊かな響き DELAY: 一般的なディレイ PAN-DELAY: 反射音が左右に 移動するディレイ
TIME	0~127	リバーブ音の余韻の長さ (Type:ROOM1 ~ HALL2) 遅延時間 (Type:DELAY、PAN-DELAY)
HF DAMP	200 ∼ 8000 Hz、 BYPASS	リバーブ音の高域成分 をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
FEEDBACK	0~127	ディレイ音を入力に戻す量 (Type が DELAY と PAN- DELAY のときのみ有効)
SRV ROOM SRV HALL SRV PLATE		
PRE DELAY	$0.0\sim 100~\mathrm{msec}$	原音が鳴ってからリバーブ音が 鳴るまでの遅延時間
TIME	0~127	リバーブ音の余韻の長さ
SIZE	1~8	部屋/ホールの大きさ
HIGH CUT	160 ∼ 12500 Hz、BYPASS	最終出力音の高域成分 をカットする基準周波数 (BYPASS:カットしない)
DENSITY	0~127	リバーブ音の密度
DIFFUSION	0~127	リバーブ音の密度の時間変化値が大きいほど時間が経つに従って、濃密な音になります (リバーブタイムを長くしたときに効果がよくあらわれます)。
LF DAMP	50 ∼ 4000 Hz	リバーブ音の低域成分をカットす る基準周波数
LF DAMP GAIN	-36 ∼ 0 dB	LF ダンプの減衰量 (0:効果なし)
HF DAMP	4000 ~ 12500 Hz	リバーブ音の高域成分をカットす る基準周波数
HF DAMP GAIN	-36 ∼ 0 dB	HF ダンプの減衰量 (0:効果なし)
GM2 REVERB		
LEVEL	0~127	リバーブ音の音量
CHARACTER	0~7	リバーブの種類 <b>0~5</b> :リバーブ系 <b>6、7</b> :ディレイ系
PRE-LPF	0~7	リバーブに入力する音の、高域 成分の減衰量
TIME	0~127	リバーブ音の余韻の長さ
DELAY FEEDBACK	0~127	ディレイ音を入力に戻す量 (Character が 6、7 のときの み有効)