



FA FA FA
06 07 08

パラメーター・ガイド

Roland

Studio Set	5
STUDIO SET COMMON	5
General タブ	5
Control タブ	5
Phase Lock タブ	5
Pedal タブ	6
S1/S2 タブ	6
Knob タブ	6
D-Beam タブ	7
Control Sw タブ	8
PART VIEW	9
Level/Pan タブ	9
Keyboard タブ	9
Output/EFX タブ	10
EQ タブ	10
Pitch タブ	11
Scale Tune タブ	11
Vibrato タブ	12
Offset タブ	12
Mono/Poly/Legato タブ	13
Voice Reserve タブ	13
MIDI Rx Filter タブ	13
EFFECTS EDIT	14
STUDIO SET EFFECTS	15
Chorus タブ	15
Reverb タブ	15
Comp+EQ Output タブ	16
Master Comp タブ	16
IFX タブ	16
TONE EFFECTS (MFX、COMP+EQ)	17
SYSTEM EFFECTS	18
Audio Input タブ	18
USB Audio タブ	18
Noise Suppressor タブ	18
MIC Reverb タブ	18
Master EQ タブ	19
TFX タブ	19
TFX パラメーター	20
FILTER+DRIVE	20
ISOLATOR	20
DJFX LOOPER	20
BPM LOOPER	20
BIT CRUSH	20
WAH	20
REVERB	20
DELAY	20
TAPE ECHO	21
PITCH SHIFTER	21
VOICE TRANS.	21
FLANGER	21
SLICER+FLG	21
PHASER	21
CHORUS	21
TREMOLO/PAN	21
OVERDRIVE	21
DISTORTION	22
FUZZ	22
OCTAVE	22

SUBSONIC	22
RING MOD	22
CHROMATIC PS	22
C.CANCELLER	22
VINYL SIM.	22
RADIO TUNING	22
NOISE GEN.	23
COMP	23
EQUALIZER	23

SuperNATURAL Acoustic Tone (SN-A)	24
TONE EDIT (SN-A)	24
Common タブ	24
Inst タブ	25
インスト一覧	25
SuperNATURAL Inst パラメーター	26
バリエーション音色一覧	29
MFX タブ	30
MFX Control タブ	30

SuperNATURAL Synth Tone (SN-S)	31
TONE EDIT (SN-S)	31
Common タブ	31
OSC タブ	33
Pitch タブ	33
Filter タブ	34
Amp タブ	35
LFO タブ	35
Modulation LFO タブ	36
Aftertouch タブ	36
Misc タブ	36
MFX タブ	37
MFX Control タブ	37

SuperNATURAL Drum Kit (SN-D)	38
TONE EDIT (SN-D)	38
Common タブ	38
DRUM Inst タブ	38
Comp タブ	39
EQ タブ	39
MFX タブ	39
MFX Control タブ	39
SuperNATURAL Drum Inst 表	40

PCM Synth Tone (PCMS)	42
TONE EDIT (PCMS)	42
Common タブ	42
Wave タブ	45
PMT タブ	47
Pitch タブ	49
Pitch Env タブ	50
TVF タブ	51
TVF Env タブ	52
TVA タブ	53
TVA Env タブ	54
Output タブ	55
LFO1/LFO2 タブ	55
Step LFO タブ	56
LFO のかけかた	57
Control タブ	58

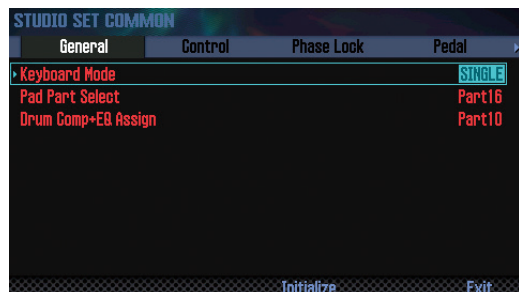
Matrix Control1 ～ 4 タブ.....	58	Overdrive	80
MFX タブ.....	59	Distortion	80
MFX Control タブ.....	60	VS Overdrive	80
PCM Drum Kit (PCMD).....	61	VS Distortion	80
TONE EDIT (PCMD)	61	Guitar Amp Simulator	80
Common タブ.....	61	Compressor	81
Wave タブ.....	62	Limiter.....	81
WMT タブ.....	63	Gate	81
Pitch タブ.....	63	Delay.....	81
Pitch Env タブ.....	63	Long Delay	82
TVF タブ	64	Serial Delay	82
TVF Env タブ.....	65	Modulation Delay	82
TVA タブ.....	65	3Tap Pan Delay	83
TVA Env タブ	66	4Tap Pan Delay	83
Output タブ.....	66	Multi Tap Delay	83
Comp タブ.....	66	Reverse Delay	84
EQ タブ	67	Shuffle Delay.....	84
MFX タブ.....	67	3D Delay.....	84
MFX Control タブ.....	67	Time Ctrl Delay	85
Chorus、Reverb.....	68	Long Time Ctrl Delay.....	85
コーラス・パラメーター	68	Tape Echo	85
リバーブ・パラメーター	68	Lofi Noise	86
IFX パラメーター	69	Lofi Compress	86
Equalizer.....	70	Lofi Radio	86
Spectrum	70	Telephone	87
Isolator	70	Phonograph	87
Low Boost.....	70	Pitch Shifter	87
Super Filter.....	71	2Voice Pitch Shifter	87
Step Filter.....	71	Step Pitch Shifter	88
Enhancer.....	71	Reverb.....	88
Auto Wah.....	72	Gated Reverb.....	88
Humanizer.....	72	Overdrive → Chorus.....	89
Speaker Simulator	72	Overdrive → Flanger	89
Phaser	73	Overdrive → Delay.....	89
Step Phaser	73	Distortion → Chorus.....	89
Multi Stage Phaser	73	Distortion → Flanger	89
Infinite Phaser.....	74	Distortion → Delay.....	90
Ring Modulator	74	Enhancer → Chorus.....	90
Step Ring Modulator	74	Enhancer → Flanger.....	90
Tremolo	74	Enhancer → Delay	90
Auto Pan.....	74	Chorus → Delay	90
Step Pan	75	Flanger → Delay	91
Slicer	75	Chorus → Flanger.....	91
Rotary	75	Sympathetic Resonance	91
VK Rotary	76	3D エフェクトを使うときは	92
Chorus	76	MFX パラメーター.....	93
Flanger	76	Equalizer.....	94
Step Flanger	77	Spectrum	94
Hexa-Chorus.....	77	Low Boost.....	94
Tremolo Chorus.....	77	Step Filter	94
Space-D	77	Enhancer.....	95
3D CHORUS	78	Auto Wah.....	95
3D Flanger	78	Humanizer.....	95
3D Step Flanger.....	78	Speaker Simulator	95
2 Band Chorus.....	79	Phaser 1	96
2 Band Flanger.....	79	Phaser 2	96
2 Band Step Flanger	79	Phaser 3	96
		Step Phaser	97

Multi Stage Phaser.....	97	SuperNATURAL Tone CC Assign	118
Infinite Phaser.....	97	SuperNATURAL Acoustic (SN-A)	118
Ring Modulator	98	SuperNATURAL Drum (SN-D)	120
Tremolo	98		
Auto Pan.....	98		
Slicer.....	98		
Rotary 1	99		
Rotary 2	99		
Rotary 3	100		
Chorus	100		
Flanger	101		
Step Flanger.....	101		
Hexa-Chorus.....	102		
Tremolo Chorus.....	102		
Space-D	102		
Overdrive	102		
Distortion	102		
Guitar Amp Simulator	103		
Compressor	103		
Limiter.....	103		
Gate	104		
Delay.....	104		
Modulation Delay	105		
3Tap Pan Delay	105		
4Tap Pan Delay	105		
Multi Tap Delay	106		
Reverse Delay	106		
Time Ctrl Delay	107		
LOFI Compress	107		
Bit Crusher	107		
Pitch Shifter	107		
2Voice Pitch Shifter.....	108		
Overdrive → Chorus.....	108		
Overdrive → Flanger	108		
Overdrive → Delay.....	109		
Distortion → Chorus.....	109		
Distortion → Flanger	109		
Distortion → Delay.....	109		
OD/DS → TouchWah	109		
OD/DS → AutoWah.....	110		
GuitarAmpSim → Chorus.....	110		
GuitarAmpSim → Flanger	111		
GuitarAmpSim → Phaser	111		
GuitarAmpSim → Delay.....	112		
EP AmpSim → Tremolo	113		
EP AmpSim → Chorus	113		
EP AmpSim → Flanger	113		
EP AmpSim → Phaser.....	114		
EP AmpSim → Delay	114		
Enhancer → Chorus.....	115		
Enhancer → Flanger.....	115		
Enhancer → Delay	115		
Chorus → Delay	115		
Flanger → Delay.....	116		
Chorus → Flanger.....	116		
Vocoder	116		
STEP RESET 機能について	117		
MFX を MIDI でコントロールする (MFX CONTROL)	117		

STUDIO SET COMMON

1. **[MENU]** ボタンを押します。
2. カーソル・ボタンで **[Studio Set Common]** を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

STUDIO SET COMMON 画面が表示されます。



パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

General タブ

Keyboard Mode	演奏のモードを設定します。	
	SINGLE	シングル演奏
	SPLIT	スプリット演奏
	DUAL	デュアル演奏
	STUDIO SET	マルチ・パート演奏
Pad Part Select	Part1 ~ Part16、OFF	パッド・パート（パッドの演奏情報を記録するパート）を設定します。
Drum Comp+EQ Assign	Part1 ~ Part16	ドラム・キット用の6系統のコンプレッサー+イコライザーを使用するパートを設定します。 ※ Drum Comp+EQ Assign で指定したパートにドラム・キットではなくトーンが割り当てられている場合は、Comp+EQ を使用することはできません。

Control タブ

Control Source Select (System)	SYSTEM、STUDIO SET	SYSTEM : トーン・コントロールに、システム・パラメーター Control Source Select の System Control 1 ~ 4 Src を使います。 STUDIO SET : トーン・コントロールに Tone Control Src1 ~ 4 を使います。 ※ Control Source Select (System) は、システム・パラメーターです。 ※ [SYSTEM] に設定すると、スタジオ・セット・パラメーター Tone Control Src1 ~ 4 の設定は無効になります。
Tone Control Src1 ~ 4	OFF、 CC01 ~ CC31、 CC33 ~ CC95、 PICH BEND、AFTERTOUCH	スタジオ・セットのトーン・コントロールとして使う MIDI メッセージを設定します。

Phase Lock タブ

Phase Lock (Ch1) ~ Phase Lock (Ch16)	OFF、ON	同じ MIDI チャンネルで鳴らすパートの発音タイミングのばらつきを押さえたいときは [ON] に設定します。 Phase Lock パラメーターを [ON] にすると、同じ MIDI チャンネルのパートがそろって発音できる状態になってから同時に発音します。したがって、ノート・メッセージを受信してから発音までに時間がかかる場合があります。必要に応じて [ON] にしてください。 ※ SuperNATURAL アコースティックのオルガン系のインスタには、Phase Lock は使えません。
--------------------------------------	--------	---

Studio Set

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Pedal タブ

Pedal Assign Source (System)	SYSTEM、STUDIO	FOOT PEDAL CTRL 1、2 端子に接続したペダルでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。 ※ Pedal Assign Source (System) は、システム・パラメーターです。 ※ [SYSTEM] に設定すると、スタジオ・セット・パラメーター Pedal 1/2 Assign の設定は無効になります。
Pedal 1 Assign Pedal 2 Assign	FOOT PEDAL CTRL 1、2 端子に接続したペダルでコントロールする機能。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、32 (OFF)、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、32、33 ~ 95
	BEND DOWN	ピッチ・ベンド・レバーを左に倒したのと同様の効果がかかります。
	BEND UP	ピッチ・ベンド・レバーを右に倒したのと同様の効果がかかります。
	AFTERTOUCH	アフタータッチ

S1/S2 タブ

S1/S2 Assign Source (System)	SYSTEM、STUDIO	[S1] [S2] ボタンでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。 ※ S1/S2 Assign Source (System) は、システム・パラメーターです。 ※ [SYSTEM] に設定すると、スタジオ・セット・パラメーター Switch S1/S2 Assign、Switch S1/S2 Assign Mode の設定は無効になります。
------------------------------	---------------	---

Assignable

Switch S1 Assign Switch S2 Assign	[S1] [S2] ボタンに割り当てる機能。 SuperNATURAL アコースティック・トーンにはコントロール・チェンジによって音質を変化させたり、異なるパリエーション音色に切り替えたりできるものがあります。詳しくは [SuperNATURAL Tone CC Assign] (P.118) をご覧ください。 *1 : Switch S1/S2 Assign の設定は、 [LATCH] 固定になります。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、32 (OFF)、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、32、33 ~ 95 CC16 (General-1) ~ CC19 (General-4)、CC80 (General-5) ~ CC83 (General-8) は、SuperNATURAL アコースティック・トーンを選んでいるとき、特定の効果がかかります (P.118)。
	AFTERTOUCH	アフタータッチ
	MONO/POLY	モノ/ポリを切り替えます。
	CHORUS SWITCH *1	コーラスをオン/オフします。
	REVERB SWITCH *1	リバーブをオン/オフします。
	MASTER EQ SWITCH *1	マスター EQ をオン/オフします。
	TFX SWITCH *1	トータル・エフェクトをオン/オフします。
	MASTER KEY DOWN *1	鍵域を半音単位で低くします。
	MASTER KEY UP *1	鍵域を半音単位で高くします。
Switch S1 Mode Switch S2 Mode	LATCH	ボタンを押すたびにオン/オフが切り替わります。
	MOMENTARY	ボタンを押している間がオン、離すとオフになります。

Knob タブ

Knob Assign Source (System)	SYSTEM、STUDIO	SOUND MODIFY つまみでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。 ※ Knob Assign Source (System) は、システム・パラメーターです。 ※ [SYSTEM] に設定すると、スタジオ・セット・パラメーター Sound Modify Knob 1 ~ 6 Assign の設定は無効になります。
Sound Modify Knob 1 ~ 6 Assign	SOUND MODIFY つまみでコントロールする機能。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、32 (OFF)、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、32、33 ~ 95 CC16 (General-1) ~ CC19 (General-4)、CC80 (General-5) ~ CC83 (General-8) は、SuperNATURAL アコースティック・トーンを選んでいるとき、特定の効果がかかります (P.118)。
	PITCH BEND	ピッチ・ベンド・レバーを倒したのと同様の効果がかかります。
	AFTERTOUCH	アフタータッチ
	TFX PARAM 1 ~ 3	トータル・エフェクトの Parameter 1 ~ 3 を調節します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

D-Beam タブ

D-Beam Assign Source (System)	SYSTEM, STUDIO	D-BEAM コントローラーでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。 ※ D-Beam Assign Source (System) は、システム・パラメーターです。 ※ [SYSTEM] に設定すると、スタジオ・セット・パラメーター D-Beam Switch、Assignable の各設定は無効になります。
D-Beam Switch	D-BEAM コントローラーでコントロールする機能。	
	OFF	機能を割り当てません。
	SOLO SYNTH	モノフォニック・シンセサイザーとして使用します。
	EXPRESSION	ボリュームをコントロールします。
	ASSIGNABLE	D-BEAM コントローラーにアサインした機能をはたかせます。
Solo Synth (System) ※ Solo Synth (System) の各パラメーターは、システム・パラメーターです。		
Level	0 ~ 127	ソロ・シンセの音量を調節します。
Chorus Send Level	0 ~ 127	コーラス・センド・レベルを調節します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	リバーブ・センド・レベルを調節します。
Range	2 ~ 8OCT	ソロ・シンセのピッチの変化範囲を設定します。
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	波形を設定します。 SAW (のこぎり波)、SQR (矩形波)
Osc 1 Pulse Width	0 ~ 127	波形のパルス幅を設定します。 パルス幅を周期的に変化させることで微妙な音色変化が生じます。
Osc 1 Coarse Tune	-48 ~ +48	音の高さ (半音単位、± 4 オクターブ) を設定します。
Osc 1 Fine Tune	-50 ~ +50	音の高さ (1 セント単位) を設定します。
Osc 2 Waveform	Osc 1 と同様	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0 ~ 127	Osc2 の音量を設定します。
Osc Sync Switch	OFF, ON	[ON] にすると倍音を多く含んだ複雑な音色になります。Osc 2 のピッチより Osc 1 のピッチが高いときに効果的です。
Filter Type	フィルターの種類を設定します。	
	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ます。
	BPF (バンド・パス・フィルター)	Cutoff 付近の周波数成分だけ残して他をカットします。
	HPF (ハイ・パス・フィルター)	Cutoff より下の周波数成分をカットします。
	PKG (ピーキング・フィルター)	Cutoff 付近の周波数成分を強調します。
Cutoff	0 ~ 127	フィルターが効き始める周波数を設定します。
Resonance	0 ~ 127	Cutoff 付近の音を強調し、音にクセを付けます。
LFO Rate	0 ~ 127	LFO の周期の速さを設定します。
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63 ~ +63	LFO で Osc 1 のピッチを変調する深さを設定します。
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63 ~ +63	LFO で Osc 2 のピッチを変調する深さを設定します。
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63 ~ +63	LFO で Osc 1 の波形のパルス幅を変調する深さを設定します。 ※ Osc 1 Waveform に [SQR] が選ばれているときに有効です。
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63 ~ +63	LFO で OSC2 の波形のパルス幅を変調する深さを設定します。 ※ Osc 2 Waveform に [SQR] が選ばれているときに有効です。
Assignable		
D-Beam Assign	D-Beam Switch の [ASSIGNABLE] にアサインする機能を設定します。 メモ [CUTOFF] ~ [TFX CTRL] は、SOUND MODIFY つまみでコントロールすることができるパラメーターです。これらと同じパラメーターを、D-BEAM コントローラーでもコントロールすることができます。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31, 32 (OFF)、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、32、33 ~ 95 CC16 (General-1) ~ CC19 (General-4)、CC80 (General-5) ~ CC83 (General-8) は、SuperNATURAL アコースティック・トーンを選んでおり、特定の効果がかります (P.118)。
	BEND DOWN	ピッチ・ベンド・レバーを左に倒したのと同様の効果がかかります。
	BEND UP	ピッチ・ベンド・レバーを右に倒したのと同様の効果がかかります。
	AFTERTOUCH	アフタータッチ
	CUTOFF	カットオフ周波数を調節します。

パラメーター	設定値	説明
D-Beam Assign	RESONANCE	レゾナンスを調節します。
	ATTACK	アタックを調節します。
	RELEASE	リリースを調節します。
	PAN	パンを調節します。
	LEVEL	音量を調節します。
	EQ LOW	低域の音質を調節します。
	EQ MID1	中域 1 の音質を調節します。
	EQ MID2	中域 2 の音質を調節します。
	EQ MID3	中域 3 の音質を調節します。
	EQ HIGH	高域の音質を調節します。
	INPUT LEVEL	AUDIO INPUT 端子からの入力音量を調節します。
	KNOB ASSIGN1 ~ 6	[1] (ASSIGN 1) ~ [6] (ASSIGN 6) つまみを調節します。
	COMPRESSOR	コンプレッサーを調節します。
	TONE	トーンを選びます。
	CHORUS	コーラスを調節します。
	REVERB	リバーブを調節します。
	TFX SELECT	トータル・エフェクトを選びます。
	TFX CTRL	トータル・エフェクトをコントロールします。
	SAMPLE PAD	サンプルを再生します。
Range Max	0 ~ 127	D-BEAM コントローラーの可変範囲の上限値を設定します。 ※ D-Beam Assign を、 [CC] 、 [BEND DOWN] 、 [BEND UP] 、または [AFTERTOUCH] に設定している場合のみ、表示されます。 メモ Range Max を Range Min より小さくすることによって、可変範囲の上下を反転させることができます。
Range Min	0 ~ 127	D-BEAM コントローラーの可変範囲の下限値を設定します。 ※ D-Beam Assign を、 [CC] 、 [BEND DOWN] 、 [BEND UP] 、または [AFTERTOUCH] に設定している場合のみ、表示されます。
Beam Assign Knob Polarity	STANDARD、REVERSE	STANDARD : D-BEAM コントローラーに手を近づけたときに割り当てたパラメーターを、(+) 方向に変化させます。 REVERSE : D-BEAM コントローラーに手を近づけたときに割り当てたパラメーターを、(-) 方向に変化させます。 ※ D-Beam Assign を、 [CUTOFF] ~ [TFX CTRL] に設定している場合のみ、表示されます。
Beam Assign Sample Pad Number	1-1 ~ 4-16 (サンプルの 「バンク・ナンバー」)	D-Beam Assign を [SAMPLE PAD] にしたときに再生するサンプルを選びます。

Control Sw タブ

Bend (Control Bender)	OFF、ON	コントローラーごとに、パートに対して MIDI メッセージを送信する (ON) かしない (OFF) かを設定します。
Mod (Control Modulation)		
Hold (Control Hold Pedal)		
Pedal1 (Control Pedal 1)		
Pedal2 (Control Pedal 2)		
D-Beam (Control DBeam)		
S1 (Control S1)		
S2 (Control S2)		

PART VIEW

1. **[MENU]** ボタンを押します。
2. カーソル・ボタンで **[Part View]** を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

PART VIEW 画面が表示されます。



パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Level/Pan タブ

Type (Tone Type)	SN-A, SN-S, SN-D, PCMS, PCMD	各パートに割り当てるトーン／ドラム・キットのタイプを設定します。 SN-A : SuperNATURAL アコースティック・トーン SN-S : SuperNATURAL シンセ・トーン SN-D : SuperNATURAL ドラム・キット PCMS : PCM シンセ・トーン PCMD : PCM ドラム・キット
Bank (Tone Bank)	PRST, USER, GM2	各パートに割り当てるトーン／ドラム・キットのグループを選びます。 ※ [GM2] は、トーンのタイプが PCMS または PCMD のときに選ぶことができます。
Number (Tone Number)	001 ~	各パートに割り当てるトーン／ドラム・キットのナンバーを選びます。
Mute	OFF, ON	各パートの演奏を一時的に消すか (ON)、消さないか (OFF) を設定します。 ※ Mute パラメーターはパートをオフにするのではなく、音量を最小にして音を消しています。したがって、MIDI メッセージの受信はしています。
Solo	OFF, ON	ソロに設定しているパートの音だけを鳴らします。
Level	0 ~ 127	各パートの音量を設定します。 主にパート間の音量バランスをとるために使います。
Pan	L64 ~ 63R	各パートの音の定位を設定します。 [L64] で最も左、 [0] で中央、 [63R] で最も右に定位します。
Sw (Rx Switch)	OFF, ON	パートごとに、MIDI メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。 [OFF] にした場合、そのパートは鳴らすことができません。通常は [ON] にしておきますが、ソングの再生などで特定のパートの音を鳴らしたくないときに [OFF] にします。
Ch (Rx Channel)	1 ~ 16	各パートの MIDI 受信チャンネルを設定します。

Keyboard タブ

Kbd (Keyboard Switch)	OFF, ON	各パートのキーボード・スイッチをオン／オフします。 ※ Keyboard Mode が [SINGLE] 、 [SPLIT] 、または [DUAL] のときは、設定を変更することができません。
Arp (Arpeggio Switch)	OFF, ON	各パートのアルペジオ・スイッチをオン／オフします。 ※ Keyboard Mode が [SINGLE] のときは、設定を変更することができません。
R.L (Keyboard Range Lower)	C- ~ G9	パートごとに、発音域の下限のキーを設定します。 ※ Keyboard Mode が [SINGLE] 、 [SPLIT] 、または [DUAL] のときは、設定を変更することができません。
R.U (Keyboard Range Upper)	C- ~ G9	パートごとに、発音域の上限のキーを設定します。 ※ Keyboard Mode が [SINGLE] 、 [SPLIT] 、または [DUAL] のときは、設定を変更することができません。 ご注意！ 発音域の下限を上限より上げようとしたり、上限を下限より下げようとしたら、もう一方の設定が同じ値で変化します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----



V.F.L (Velocity Fade Lower)	0 ～ 127	パートが Velo Range Lower より弱く弾かれた音を鳴らす度合い。鳴らさない場合は [0] にします。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	○	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	○	○	○										
V.L (Velocity Range Lower)	1 ～ UPPER	パートが発音するベロシティの下限														
V.U (Velocity Range Upper)	LOWER ～ 127	パートが発音するベロシティの上限														
V.F.U (Velocity Fade Upper)	0 ～ 127	パートが Velocity Range Upper より強く弾かれた音を鳴らす度合い。鳴らさない場合は [0] にします。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	○	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	○	○	○										
Sens (Velocity Sens Offset)	-63 ～ +63	パートのベロシティの感度を調節します。値を大きくするほど、感度が高くなります。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	x	○	○	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	x	○	○	○	○										

Output/EFX タブ

OUT (Output Assign)	MAIN, SUB	パートごとの出力先の設定をします。 MAIN : MAIN OUTPUT 端子に出力します。 SUB : SUB OUTPUT 端子に出力します。
Cho (Chorus Send Level)	0 ~ 127	パートごとにコーラスのかかり具合を設定します。コーラスをかけないときは 0 に設定します。
Rev (Reverb Send Level)	0 ~ 127	パートごとにリバーブのかかり具合を設定します。リバーブをかけないときは 0 に設定します。

EQ タブ

Sw (EQ Switch)	OFF, ON	パートごとのイコライザー (EQ) のスイッチ
Low Freq (EQ Low Freq)	16, 20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800Hz	低域の基準周波数を設定します。
Low Gain (EQ Low Gain)	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量を調節します。
Mid Freq (EQ Mid Freq)	16, 20, 25, 31, 40, 50, 63, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000Hz	中域の基準周波数を設定します。
Mid Gain (EQ Mid Gain)	-15 ~ +15dB	中域の増幅／減衰量を調節します。
Q (EQ Mid Q)	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	中域の帯域幅を設定します。値を大きくするほど幅が狭くなります。
High Freq (EQ High Freq)	630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, 10000, 12500, 16000Hz	高域の基準周波数を設定します。
High Gain (EQ High Gain)	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量を調節します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Pitch タブ

Octave (Octave Shift)	-3 ~ +3	各パートの音の高さをオクターブ単位 (± 3 オクターブまで) で設定します。 <table><tr><td>SN-A (Ac.Piano)</td><td>SN-A (Organ)</td><td>SN-A (その他)</td><td>SN-S</td><td>SN-D</td><td>PCMS</td><td>PCMD</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>x</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	○	○	○	x	○	x
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	○	○	○	x	○	x										
Coarse (Coarse Tune)	-48 ~ +48	各パートの音の高さを半音単位 (± 4 オクターブまで) で設定します。 ※ PCM ドラム・キットのトーンで +2 オクターブ以上に設定すると、リバース発音に切り替わることがあります。														
Fine (Fine Tune)	-50 ~ +50	各パートの音の高さを 1 セント単位 (± 50 セントまで) で設定します。 ※ 1 セント=半音の 100 分の 1														
Bend Range (Pitch Bend Range)	0 ~ 24、TONE	ピッチ・ベンド・レバーを動かしたときのピッチの変化量を半音単位 (2 オクターブまで) で設定します。レバーを傾けたときの变化量が、左右同じ値になります。パートに割り当てているトーンの設定にしたがうときは、 [TONE] にします。 <table><tr><td>SN-A (Ac.Piano)</td><td>SN-A (Organ)</td><td>SN-A (その他)</td><td>SN-S</td><td>SN-D</td><td>PCMS</td><td>PCMD</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	○	○	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	○	○	○	x	○	○										
Porta Sw (Portamento Switch)	OFF、ON、TONE	ポルタメントをかけるかどうかを決めます。ポルタメントをかけるときは [ON] 、かけないときは [OFF] にします。パートに割り当てているトーンの設定にしたがうときは [TONE] にします。 <table><tr><td>SN-A (Ac.Piano)</td><td>SN-A (Organ)</td><td>SN-A (その他)</td><td>SN-S</td><td>SN-D</td><td>PCMS</td><td>PCMD</td></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>x</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	x	○	x
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	x	○	x										
Porta Time (Portamento Time)	0 ~ 127、TONE	ポルタメント演奏時のピッチが変化する時間を設定します。値が大きくなるほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。パートに割り当てているトーンの設定にしたがうときは [TONE] にします。 <table><tr><td>SN-A (Ac.Piano)</td><td>SN-A (Organ)</td><td>SN-A (その他)</td><td>SN-S</td><td>SN-D</td><td>PCMS</td><td>PCMD</td></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>x</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	x	○	x
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	x	○	x										

Scale Tune タブ

Type (Scale Tune Type)	CUSTOM、 EQUAL、 JUST-MAJ、 JUST-MIN、 PYTHAGORE、 KIRNBERGE、 MEANTONE、 WERCKMEIS、 ARABIC	Scale Tune C ～ B をまとめてセットするテンプレートです。 CUSTOM ：Scale Tune C ～ B を個別に設定します。 EQUAL ：平均律 JUST-MAJ ：純正調（メジャー） JUST-MIN ：純正調（マイナー） PYTHAGORE ：ピタゴラス音律 KIRNBERGE ：キルンベルガー（第三法） MEANTONE ：中全音律 WERCKMEIS ：ベルクマイスター（第一技法 第三番） ARABIC ：アラビア音階 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	x	○	○										
Key (Scale Tune Key)	C、C#、D、D#、E、F、F#、G、 G#、A、A#、B	スケール・チューン・タイプのテンプレートの主音を設定します。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	x	○	○										
C ～ B (Scale Tune for C ～ B)	-64 ～ +63	スケール・チューンを設定します。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	x	○	○										

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Vibrato タブ

Rate (Vibrato Rate)	-64 ~ +63	パートごとに、ビブラートの周期（音の高さの揺れる速さ）を調節します。値を大きくするほど音の高さの揺れが速くなり、小さくするほど遅くなります。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○※</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table> ※ Bell/Mallet、Percussion カテゴリーのインストには効果がかりません。	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○※	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○※	○	x	○	○										
Depth (Vibrato Depth)	-64 ~ +63	パートごとに、ビブラート効果の深さ（音の高さを揺らす深さ）を調節します。値を大きくするほど音の高さの揺れ幅が大きくなり、小さくするほど揺れ幅も小さくなります。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○※</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table> ※ Bell/Mallet、Percussion カテゴリーのインストには効果がかりません。	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○※	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○※	○	x	○	○										
Delay (Vibrato Delay)	-64 ~ +63	パートごとに、ビブラート（音の高さの揺れ）効果がかり始めるまでの時間を調節します。値を大きくするほどかかり始めるまでの時間が長くなり、小さくするほど短くなります。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○※</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table> ※ Bell/Mallet、Percussion カテゴリーのインストには効果がかりません。	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○※	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○※	○	x	○	○										

Offset タブ

Cutoff (Cutoff Offset)	-64 ~ +63	パートに割り当てているトーン／ドラム・キットに対するカットオフ周波数を補正します。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>x</td><td>x</td><td>○※</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table> ※ 音色によっては効果がわかりにくいものがあります	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	x	x	○※	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
x	x	○※	○	x	○	○										
Reso (Resonance Offset)	-64 ~ +63	パートに割り当てているトーン／ドラム・キットに対するレゾナンスを補正します。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>x</td><td>x</td><td>○※</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table> ※ 音色によっては効果がわかりにくいものがあります	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	x	x	○※	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
x	x	○※	○	x	○	○										
Attack (Attack Time Offset)	-64 ~ +63	パートに割り当てているトーン／ドラム・キットに対するアタック・タイムを補正します。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>x</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	x	x	○	○	x	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
x	x	○	○	x	○	○										
Decay (Decay Time Offset)	-64 ~ +63	パートに割り当てているトーン／ドラム・キットに対するディケイ・タイムを補正します。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>x</td><td>x</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	x	x	x	○	○	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
x	x	x	○	○	○	○										
Release (Release Time Offset)	-64 ~ +63	パートに割り当てているトーン／ドラム・キットに対するリリース・タイムを補正します。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>x</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	x	x	○	○	○	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
x	x	○	○	○	○	○										

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

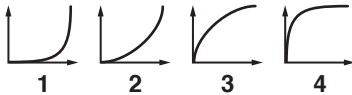
Mono/Poly/Legato タブ

Mono/Poly	MONO、POLY、TONE	パートに割り当てているトーンをモノフォニックで演奏するときは [MONO]、ポリフォニックで演奏するときは [POLY] に設定します。パートに割り当てている Tone の設定にしたがうときは [TONE] にします。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>x</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	x	○	x
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	x	○	x										
Legato (Legato Switch)	OFF、ON、TONE	モノフォニックで演奏するときは、レガートをかけることができます。「レガート」とは、音と音の間をなめらかに切れ目を感じさせないで演奏する方法です。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。 レガートをかけるときは [ON]、かけないときは [OFF] に設定します。パートに割り当てているトーンの設定にしたがうときは [TONE] にします。 <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>x</td><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>x</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	x	○	x	○	x
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	x	○	x	○	x										

Voice Reserve タブ

VoiceRsv (Voice Reserve)	0 ~ 63、FULL	128 ボイスを越える発音数で演奏された場合に、各パートが確保するボイス数を設定します。各パートの設定値の合計が 64 を越えることはできません。
--------------------------	-------------	--

MIDI Rx Filter タブ

PC (Receive Program Change)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のプログラム・チェンジ・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
BS (Receive Bank Select)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のバンク・セレクト・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
PB (Receive Pitch Bend)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のピッチ・ベンド・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
PA (Receive Polyphonic Key Pressure)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のポリフォニック・キー・プレッシャー・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
CA (Receive Channel Pressure)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のチャンネル・プレッシャー・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
MD (Receive Modulation)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のモジュレーション・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
VO (Receive Volume)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のボリューム・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
PN (Receive Pan)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のパン・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
EX (Receive Expression)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のエクスプレッション・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
HD (Receive Hold-1)	OFF、ON	パートごとに、MIDI のホールド 1・メッセージを受信するか [ON] 、受信しないか [OFF] を設定します。														
VC (Velocity Curve Type)	OFF、1 ~ 4	パートごとに、MIDI キーボードの鍵盤タッチに最適なベロシティ・カーブを次の 4 種類の中から選びます。キーボードのベロシティ・カーブで発音するときは、[OFF] に設定します。  <table><tr><th>SN-A (Ac.Piano)</th><th>SN-A (Organ)</th><th>SN-A (その他)</th><th>SN-S</th><th>SN-D</th><th>PCMS</th><th>PCMD</th></tr><tr><td>○</td><td>x</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr></table>	SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD	○	x	○	○	○	○	○
SN-A (Ac.Piano)	SN-A (Organ)	SN-A (その他)	SN-S	SN-D	PCMS	PCMD										
○	x	○	○	○	○	○										

EFFECTS EDIT

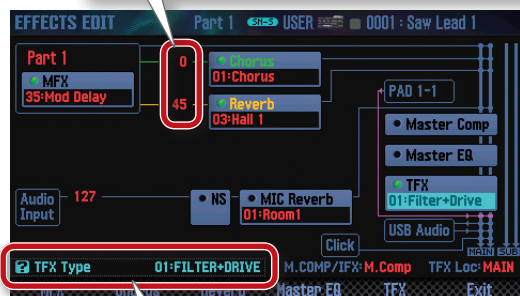
1. [MENU] ボタンを押します。

2. カーソル・ボタンで [Effects Edit] を選び、[ENTER] ボタンを押します。

EFFECTS EDIT 画面が表示されます。

EFFECTS EDIT 画面では、エフェクト・ブロックとルーティングが表示されます。

赤い文字の設定値は、エディットすることができます。
カーソルを合わせてからダイヤルを回すと、設定値を変更することができます。



現在選んでいるパラメーターと設定値が表示されます。

パラメーター	設定値	説明
MFX Sw	OFF, ON	マルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
MFX Type	マルチエフェクトのタイプを選びます (P.93)。	
Chorus Send Level	0 ~ 127	コーラスのかかり具合を設定します。 コーラスをかけないときは 0 に設定します。 ※ PART VIEW の Output/EFX タブでも設定できます (P.10)。
Reverb Send Level	0 ~ 127	リバーブのかかり具合を設定します。 リバーブをかけないときは 0 に設定します。 ※ PART VIEW の Output/EFX タブでも設定できます (P.10)。
Chorus Sw	OFF, ON	コーラスのオン/オフ
Reverb Sw	OFF, ON	リバーブのオン/オフ
Chorus Type	コーラスのタイプを選びます (P.68)。	
Reverb Type	リバーブのタイプを選びます (P.68)。	
Master Comp Switch	OFF, ON	マスター・コンプレッサーのオン/オフ
Master EQ Switch	OFF, ON	マスター EQ のオン/オフ
TFX Sw	OFF, ON	トータル・エフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
TFX Type	トータル・エフェクトのタイプを選びます (P.20)。 ※ SYSTEM EFFECTS の TFX タブでも設定できます。	
IFX Part1 ~ 16 Switch *1	OFF, ON	各パートのインサート・エフェクトのオン/オフ
IFX Sw *1	OFF, ON	インサート・エフェクトのオン/オフ
IFX Type *1	インサート・エフェクトのタイプを選びます (P.69)。	
IFX Chorus Send Level *1	0 ~ 127	コーラスのかかり具合を設定します。 コーラスをかけないときは 0 に設定します。
IFX Reverb Send Level *1	0 ~ 127	リバーブのかかり具合を設定します。 リバーブをかけないときは 0 に設定します。
Drum Comp/EQ Switch *2	OFF, ON	ドラム・キット用の 6 系統のコンプレッサー+イコライザー全体のオン/オフ
Audio Input Level	0 ~ 127	AUDIO INPUT 端子からの入力音量を調節します。
NS Switch	OFF, ON	ノイズ・サプレッサーのオン/オフ
Input Reverb Switch	OFF, ON	マイク・インプット・リバーブのオン/オフ
Input Reverb Type	マイク・インプット・リバーブのタイプを選びます (P.15)。	
M.COMP/IFX Select	M. Comp (Master Comp)、IFX	マスター・コンプレッサー (M.Comp) とインサート・エフェクト (IFX) のどちらを使用するかを選びます。
TFX Location	MAIN, Input	トータル・エフェクトを、鍵盤で演奏した音にかけるか (MAIN)、AUDIO INPUT 端子からの入力音にかけるか (Input) を選びます。

*1 : M.COMP/IFX Select を [IFX] に設定している場合のみ、表示されます。

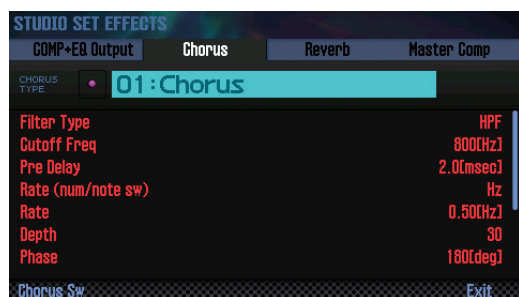
*2 : Drum Comp + EQ Assign で設定されているパートを選んでいる場合のみ、表示されます。

STUDIO SET EFFECTS

1. EFFECTS EDIT 画面を表示させます (P.14)。
2. 各スタジオセット・エフェクトに対応するボタンを押します。

ボタン	説明
[3] (Chorus)	コーラスの設定をします。
[4] (Reverb)	リバーブの設定をします。
[SHIFT] + [3] (Comp+EQ Output)	ドラム・パートのコンプレッサーとイコライザーの出力先を設定します。 ※ Drum Comp+EQ Assign で指定したパートのトーンが、PCMD または SN-D のとき。
[SHIFT] + [7] (Master Comp)	スタジオ・セットの最終的な音質調整 (コンプレッサー) をします。 ※ M.COMP/IFX Select で [M.Comp] を選んでいるとき。
[SHIFT] + [7] (IFX)	インサート・エフェクトの設定をします。 ※ M.COMP/IFX Select で [IFX] を選んでいるとき。

STUDIO SET EFFECTS 画面が表示されます。



パラメーター	値	説明
--------	---	----

Chorus タブ

Chorus Sw ([2] (Chorus Sw) ボタン)	OFF, ON	コーラスのオン/オフ
Chorus Type	00 : OFF 01 : Chorus 02 : Delay 03 : GM2 Chorus	コーラスのタイプを選びます。 コーラスをかけないときは [00 : OFF] を選びます。
Chorus Parameter	-	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.68) 参照
Chorus Level	0 ~ 127	コーラスを通した音の音量を設定します。
Chorus Output Assign	MAIN, SUB	Chorus Output Select で、 [MAIN] または [MAIN+REV] に設定したときのコーラス音を出力する OUTPUT 端子を設定します。
Chorus Output Select	MAIN, REV, MAIN+REV	コーラスを通した音の出力先を設定します。 MAIN : OUTPUT 端子に出力します。 REV : リバーブに出力します。 MAIN+REV : OUTPUT 端子とリバーブに出力します。

Reverb タブ

Reverb Sw ([2] (Reverb Sw) ボタン)	OFF, ON	リバーブのオン/オフ
Reverb Type	00 : OFF 01 : Room 1 02 : Room 2 03 : Hall 1 04 : Hall 2 05 : Plate 06 : GM2 Reverb	リバーブのタイプを選びます。 リバーブをかけないときは [00 : OFF] を選びます。
Reverb Parameter	-	選んだリバーブ・タイプのパラメーターを設定します。 『 リバーブ・パラメーター 』 (P.68) 参照
Reverb Level	0 ~ 127	リバーブを通した音の音量を設定します。
Reverb Output Assign	MAIN, SUB	リバーブを通した音の出力先を設定します。 ステレオで MAIN OUTPUT 端子、または SUB OUTPUT 端子に出力します。

パラメーター	値	説明
--------	---	----

Comp+EQ Output タブ

※ Drum Comp+EQ Assign で指定したパートのトーンが、PCMD または SN-D の場合のみ、表示されます。

Comp+EQ 1 Output Assign	PART, SUB	ドラム・キット用の 6 系統のコンプレッサー+イコライザーからの出力先を設定します。 PART : パートの MFX に入力します。 SUB : ステレオで SUB OUTPUT 端子に出力します。
Comp+EQ 2 Output Assign		
Comp+EQ 3 Output Assign		
Comp+EQ 4 Output Assign		
Comp+EQ 5 Output Assign		
Comp+EQ 6 Output Assign		

Master Comp タブ

※ M.COMP/IFX Select を **[Master Comp]** に設定している場合のみ、表示されます。

M.Comp Sw ([F2] (M.Comp Sw) ボタン)	OFF, ON	マスター・コンプレッサーのオン/オフ	
Low band Attack time	0 ~ 100	低域	Threshold を超える入力があったから圧縮を開始するまでの時間
Low band Release time	0 ~ 100		入力が Threshold 以下になってから圧縮を解除するまでの時間
Low band Threshold	-36 ~ 0dB		圧縮をする基準レベル
Low band Ratio	1 : 1.0 ~ 1 : INF		圧縮比
Low band Level	0 ~ 24dB		出力する音のレベル
Mid band Attack time	0 ~ 100	中域	Threshold を超える入力があったから圧縮を開始するまでの時間
Mid band Release time	0 ~ 100		入力が Threshold 以下になってから圧縮を解除するまでの時間
Mid band Threshold	-36 ~ 0dB		圧縮をする基準レベル
Mid band Ratio	1 : 1.0 ~ 1 : INF		圧縮比
Mid band Level	0 ~ 24dB		出力する音のレベル
High band Attack time	0 ~ 100	高域	Threshold を超える入力があったから圧縮を開始するまでの時間
High band Release time	0 ~ 100		入力が Threshold 以下になってから圧縮を解除するまでの時間
High band Threshold	-36 ~ 0dB		圧縮をする基準レベル
High band Ratio	1 : 1.0 ~ 1 : INF		圧縮比
High band Level	0 ~ 24dB		出力する音のレベル
Split Freq Low	200 ~ 800Hz	低域と中域とを分ける周波数	
Split Freq High	2000 ~ 8000Hz	中域と高域とを分ける周波数	

IFX タブ

※ M.COMP/IFX Select を **[IFX]** に設定している場合のみ、表示されます。

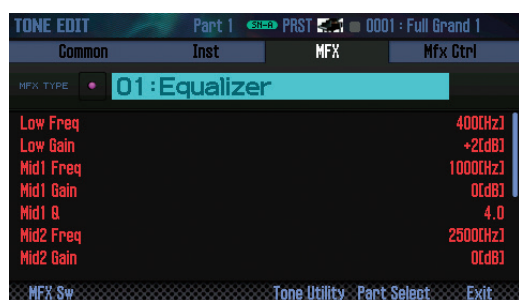
IFX Sw ([F2] (IFX Sw) ボタン)	OFF、ON	インサート・エフェクトのオン／オフ
IFX Type	00 ～ 78	78 種類の中から使用するインサート・エフェクトを選びます。各インサート・エフェクトについて、詳しくは「IFX パラメーター」(P.69) をご覧ください。
IFX Chorus Send Level	0 ～ 127	コーラスのかかり具合を設定します。 コーラスをかけないときは 0 に設定します
IFX Reverb Send Level	0 ～ 127	リバーブのかかり具合を設定します。 リバーブをかけないときは 0 に設定します。
IFX Output Assign	MAIN、SUB	インサート・エフェクトを通した音の出力先を設定します。 ステレオで MAIN OUTPUT 端子、または SUB OUTPUT 端子に出力します。
IFX 各タイプのパラメーター	選んだ IFX タイプのパラメーターを設定します。	

TONE EFFECTS (MFX、COMP+EQ)

1. EFFECTS EDIT 画面を表示させます (P.14)。
2. 各トーン・エフェクトに対応するボタンを押します。

ボタン	説明
[2] (MFX)	マルチエフェクトの設定をします。 詳しくは 「MFX パラメーター」 (P.93) をご覧ください。
[SHIFT] + [2] (Comp+EQ)	ドラム・パートのコンプレッサーとイコライザーの設定をします。 詳しくは各トーンのパラメーターをご覧ください。 ※ Drum Comp+EQ Assign で指定したパートのトーンが、PCMD または SN-D のときのみ有効です

TONE EDIT 画面が表示されます。



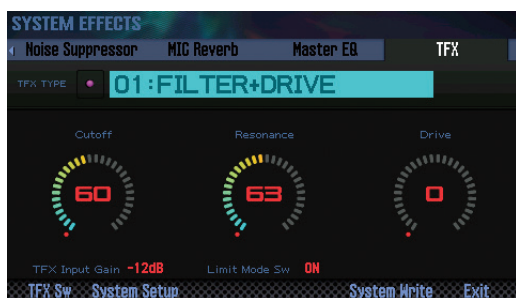
※ MFX、COMP+EQ は、トーンごとに設定できます。

SYSTEM EFFECTS

1. EFFECTS EDIT 画面を表示させます (P.14)。
2. 各システム・エフェクトに対応するボタンを押します。

ボタン	説明
[5] (Master EQ)	FA の音源全体にけるイコライザーの設定をします。
[6] (TFX)	TFX (トータル・エフェクト) の設定をします。
[SHIFT] + [4] (Input)	AUDIO INPUT 端子からの入力音量を設定します。
[SHIFT] + [5] (NS)	ノイズ・サプレッサーの設定をします。
[SHIFT] + [6] (MIC Reverb)	AUDIO INPUT 端子に接続したマイクなどにリバーブをかけます。

SYSTEM EFFECTS 画面が表示されます。



パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Audio Input タブ

Audio Input Level	0 ~ 127	AUDIO INPUT 端子に接続した機器の入力音量を設定します。
Audio Input Output Assign	MAIN, SUB	AUDIO INPUT 端子から入力した音の出力先を設定します。 MAIN : MAIN OUTPUT 端子に出力します。 SUB : SUB OUTPUT 端子に出力します。

USB Audio タブ

USB Audio Input Level	0 ~ 127	USB COMPUTER 端子に接続した機器の入力音量を設定します。
USB Audio Input Destination	MAIN, SUB, TFX	USB COMPUTER 端子から入力した音の出力先を設定します。 MAIN : MAIN OUTPUT 端子に出力します。 SUB : SUB OUTPUT 端子に出力します。 TFX : トータル・エフェクトの前段に出力します。 TFX Location を [MAIN] に設定すると、USB Audio Input の音にトータル・エフェクトをかけることができます。
USB Audio Output Select	MAIN, INPUT, INPUT-EFX	USB COMPUTER 端子から出力される USB オーディオの音を設定します。 MAIN : MAIN OUTPUT 端子からの出力と同じ音を USB COMPUTER 端子に出力します。 INPUT : AUDIO INPUT 端子から入力された音をそのまま USB COMPUTER 端子に出力します。 INPUT-EFX : AUDIO INPUT 端子から入力された音に、ノイズ・サプレッサー (NS) とマイク・リバーブ (MIC Reverb) をかけて USB COMPUTER 端子に出力します。 TFX Location を [Input] に設定すると、トータル・エフェクトをかけることができます。

Noise Suppressor タブ

NS Sw ([2] (NS Sw) ボタン)	OFF, ON	ノイズ・サプレッサーのオン/オフ
NS Threshold	0 ~ 127	ノイズを抑え始める音量を調節します。
NS Release	0 ~ 127	ノイズを抑え始めてから、音量が 0 になるまでの時間を調節します。

MIC Reverb タブ

Mic Rev Sw ([2] (Mic Rev Sw) ボタン)	OFF, ON	リバーブのオン/オフ
Input Reverb Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	リバーブのタイプを選びます。
Input Reverb Time	0 ~ 127	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
Input Reverb Level	0 ~ 127	リバーブを通した音の音量を調節します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Master EQ タブ

M.EQ Sw ([2] (M.EQ Sw) ボタン)	OFF、ON	マスター EQ のオン/オフ
EQ Input Gain	-15 ~ +15dB	マスター EQ の入力ゲインを調節します。
EQ Low Freq	16 ~ 800Hz	低域の基準周波数を設定します。
EQ Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅/減衰量を調節します。
EQ Mid1 Freq	16 ~ 16000Hz	中域 1 の基準周波数を設定します。
EQ Mid1 Gain	-15 ~ +15dB	中域 1 の増幅/減衰量を調節します。
EQ Mid1 Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	中域 1 の帯域幅を設定します。 値を大きくするほど幅が狭くなります。
EQ Mid2 Freq	16 ~ 16000Hz	中域 2 の基準周波数を設定します。
EQ Mid2 Gain	-15 ~ +15dB	中域 2 の増幅/減衰量を調節します。
EQ Mid2 Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	中域 2 の帯域幅を設定します。 値を大きくするほど幅が狭くなります。
EQ Mid3 Freq	16 ~ 16000Hz	中域 3 の基準周波数を設定します。
EQ Mid3 Gain	-15 ~ +15dB	中域 3 の増幅/減衰量を調節します。
EQ Mid3 Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	中域 3 の帯域幅を設定します。 値を大きくするほど幅が狭くなります。
EQ High Freq	630 ~ 16000Hz	高域の基準周波数を設定します。
EQ High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅/減衰量を調節します。

TFX タブ

TFX Sw ([2] (TFX Sw) ボタン)	OFF、ON	トータル・エフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
TFX Type	00 ~ 29	29 種類の中から使用するトータル・エフェクトを選びます。各トータル・エフェクトについて、詳しくは 「TFX パラメーター」 (P.20) をご覧ください。
TFX 各タイプのパラメーター	選んだ TFX タイプのパラメーターを設定します。	
TFX Input Gain	-18 ~ 0dB	トータル・エフェクトの入出力のゲインを同時に変化させます。 音量を変化させることで効果が得られるダイナミクス系エフェクト (オーバードライブやコンプレッサーなど) を調節するときに便利です。エフェクトによっては、効果がわかりにくい場合があります。
Limit Mode Sw	OFF、ON	リミット・モードをオンにすると、エフェクトの効き具合を抑えられ、音が発振したり極端な大音量になったりするのを防ぐことができます。 リミット・モードの効果があるパラメーターには、★マークが付いています。大音量下のクラブやライブハウスなどで使用すると便利な場合があります。

TFX パラメーター

リミット・モードの効果があるパラメーターには、★マークが付いています。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

01: FILTER+DRIVE

オーバードライブ付きのロー・パス・フィルターです。高音域をカットし、歪みを加えます。

Cutoff	0 ~ 127	カットする周波数を調節。
Resonance ★	0 ~ 127	カットオフ周波数における周波数特性のピーク量を調節。
Drive ★	0 ~ 127	歪みを付加。

02: ISOLATOR

低／中／高音域の音の抽出や削除をします。

Low ★	0 ~ 127	低音域を抽出／削除。
Mid ★	0 ~ 127	中音域を抽出／削除。
High ★	0 ~ 127	高音域を抽出／削除。

03: DJFX LOOPER

入力音を短い周期でループさせます。入力音の再生方向と再生スピードを変えて、ターンテーブルを触っているような効果を付加します。

Length ★	0 ~ 127	ループの長さを設定。
Speed	-1.0 ~ +1.0	再生方向と再生スピードを調節。12 時より左に回すと逆再生、12 時より右に回すと正方向に再生。12 時で再生停止。
Loop Sw	OFF, ON	音が鳴っているときにオンにすると、その時点の音をループ。オフにすると、ループ解除。

04: BPM LOOPER

入力音を短い周期でループさせます。

Length ★	0 ~ 127	ループの長さを設定。
Timing	OFF, 1 ~ 8	小節中で、ループさせた音が自動的に鳴り始めるタイミング（8 分音符単位）を設定。ループを自動的に鳴らしたくない場合は [OFF] 。
Loop Sw	OFF, ON	音が鳴っているときにオンにすると、その時点の音をループ。オフで、ループ解除。

05: BIT CRUSH

ローファイ・サウンドを作ります。

Sample Rate	0 ~ 127	サンプリング周波数を調節。
Bit ★	0 ~ 127	ビット数を調整。
Filter	0 ~ 127	フィルターの効き具合を調節。

06: WAH

ワウ効果が得られます。

Peak	0 ~ 127	効果のかかる周波数の幅を調節。
Rate	0 ~ 127	揺れの速さを調節。
Manual	0 ~ 127	効果音の音の高さを調節。

07: REVERB

音に残響を加えます。

Reverb Time	0 ~ 127	残響時間を調節。
Tone	0 ~ 127	残響音の音質を調節。
Balance	D64 ~ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランス。

08: DELAY

音を繰り返します。

Delay Time	音符 *1	繰り返す時間間隔を調節。
Feedback ★	0 ~ 127	繰り返す回数を調節。
Balance	D64 ~ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

09: TAPE ECHO

往年のテープ式エコーの効果です。

Rate	0 ~ 127	テープ・スピードを設定。
Intensity	0 ~ 127	エコー音の繰り返し量を設定。
Balance	D64 ~ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

10: PITCH SHIFTER

ピッチを変えます。

Pitch	0 ~ 127	ピッチの変化量を調節。
Feedback ★	0 ~ 127	ピッチ・シフト音の繰り返し量を調節。
Balance	D64 ~ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

11: VOICE TRANS

人間の声を加工して、いろいろなボイスを作り出します。

Formant	0 ~ 127	声の特徴（フォルマント）を調節。
Effect Level	0 ~ 127	エフェクト音の音量を調節。
Direct Level	0 ~ 127	ダイレクト音の音量を調節。

12: FLANGER

ジェット機の上昇音／下降音のようなうねりを付けます。

Depth	0 ~ 127	うねりの深さを調節。
Rate	0 ~ 127	うねりの速さを調節。
Feedback ★	0 ~ 127	エフェクト音を入力に戻す割合を調節。
Balance	D64 ~ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

13: SLICER+FLG

音を連続的にカットします。フランジャー付きです。

Timing Pattern	P01 ~ P16 *2	音をカットするタイミング。
Rate	音符 *1	Timing Pattern の長さを調節。
Feedback ★	0 ~ 127	フランジャーの効き具合を調節。
Attack	0 ~ 127	音のレベルがステップ間で変化する速さを調節。

14: PHASER

位相をずらした音を加えてうねりを付けます。

Depth ★	0 ~ 127	うねりの深さを調節。
Rate	0 ~ 127	うねりの速さを調節。
Manual	0 ~ 127	効果音の音の高さを調節。
Balance	D64 ~ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

15: CHORUS

音に広がりや厚みを付けます。

Depth	0 ~ 127	音の揺れの深さを調節。
Rate	0 ~ 127	揺れの周期を調節。
Balance	D64 ~ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

16: TREMOLO/PAN

周期的に音量または定位（パン）を変化させます。

Depth	0 ~ 127	音量／定位の変化量を調節。
Rate	0 ~ 127	音量／定位変化の速さを調節。
Waveform	TRM、PAN	音量（TRM）／定位（PAN）変化の周期カーブを変更。

17: OVERDRIVE

音をマイルドに歪ませます。

Drive ★	0 ~ 127	歪み具合を調節。
Tone ★	0 ~ 127	音質を調節。

EFFECTS EDIT

パラメーター	設定値	説明
Level ★	0 ～ 127	音量を調節。

18: DISTORTION

音を激しく歪ませます。

Drive ★	0 ～ 127	歪み具合を調節。
Tone ★	0 ～ 127	音質を調節。
Level ★	0 ～ 127	音量を調節。

19: FUZZ

音に倍音を加えて激しく歪ませます。

Drive ★	0 ～ 127	歪み具合を調節。
Tone ★	0 ～ 127	音質を調節。
Level ★	0 ～ 127	音量を調節。

20: OCTAVE

オクターブ下の音を加えます。

-2 Oct Level	0 ～ 127	2 オクターブ下の音を付加。
-1 Oct Level	0 ～ 127	1 オクターブ下の音を付加。
Direct Level	0 ～ 127	ダイレクト音の音量を調節。

21: SUBSONIC

エフェクターへの入力音の音量によって、低音のサイン波を加えます (*3)。

Pitch	0 ～ 127	サイン波の周波数を調節。
Threshold	0 ～ 127	サイン波が鳴り始める音量レベルを調節。
Balance	D64 ～ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

22: RING MOD

金属的な音質に変化させます。

Frequency ★	0 ～ 127	金属音の音の高さを調節。
Sens ★	0 ～ 127	周波数の変調のかかり具合を調節。
Balance	D64 ～ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

23: CHROMATIC PS

ピッチを半音単位で変える、2 ボイスのピッチ・シフターです。

Pitch1	-12 ～ +12	ピッチ 1 を± 1 オクターブの範囲で半音単位で変化。
Pitch2	-12 ～ +12	ピッチ 2 を± 1 オクターブの範囲で半音単位で変化。
Balance	D64 ～ 63E	エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節。

24: C.CANCELLER

ボーカルなど、中央に定位している音を消します。

L-R Balance	L64 ～ 63R	一番よく消えるポイントの調整。
Low Boost	0 ～ 127	ベースなど、中央定位で低域の音を増強。
High Boost	0 ～ 127	高域の音を増強。

25: VINYL SIM

アナログ・レコード盤で鳴らしているような音を再現します。

Frequency Range	0 ～ 127	再生システムの周波数特性を調節。
Noise Level	0 ～ 127	ノイズの音量を調節。
Wow/Flutter	0 ～ 127	アナログ盤の回転ムラを調節。

26: RADIO TUNING

ラジオから聞こえるような音を再現します。

Detune	0 ～ 127	ラジオのチューニングのずれ具合を調節。
Noise Level	0 ～ 127	ノイズの音量を調節。
Balance	D64 ～ 63E	ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを調節。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

27: NOISE GEN

ローファイ効果に加えて、ホワイト・ノイズ、レコード・ノイズなどのノイズを作り出します。

White Noise	0 ~ 127	「サー」というノイズの音量を調節。
Disc Noise	0 ~ 127	「プチッ」というノイズの音量を調節。
Hum Noise	0 ~ 127	「ブーン」というノイズの音量を調節。

28: COMP

音のツブをそろえます。

Sustain	0 ~ 127	コンプレッサーのかかり具合を調節。
Attack ★	0 ~ 127	音のアタック感を調節。リミット・モード・オン時はリリース感を調節。
Level ★	0 ~ 127	音量を調節。

29: EQUALIZER

音域ごとの音量を調整します。

Low ★	0 ~ 127	低域の音量を調節。
Mid ★	0 ~ 127	中域の音量を調節。
High ★	0 ~ 127	高域の音量を調節。

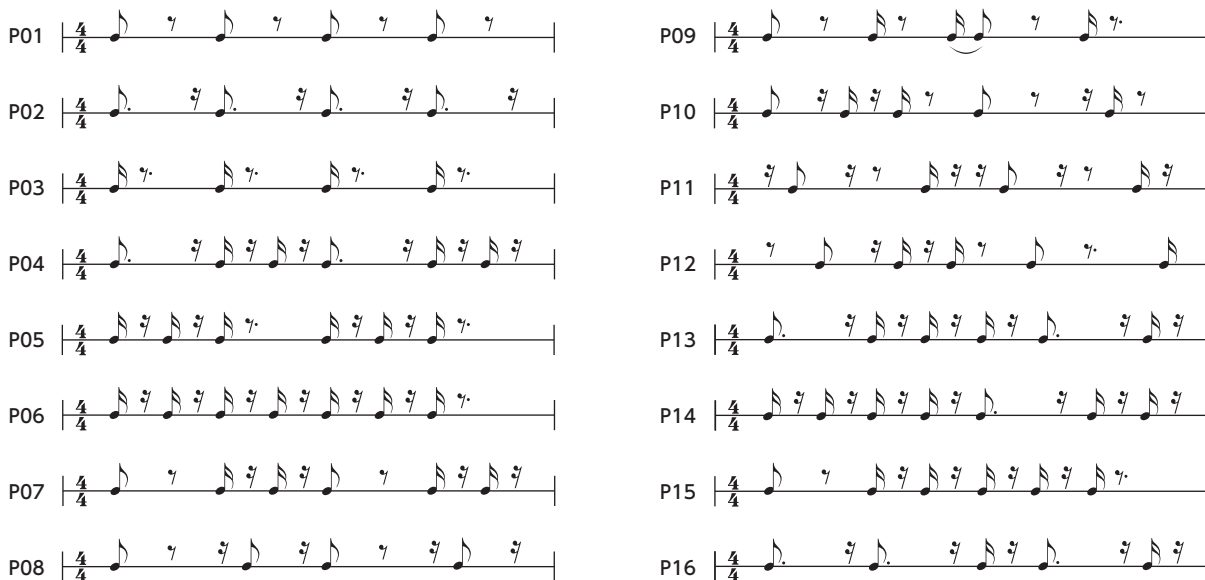
*1：シーケンサーのテンポを基準として、音符単位で設定します。

設定できる音符の種類：

	32 分音符		16 分音符		3 連 8 分音符		付点 16 分音符
	8 分音符		3 連 4 分音符		付点 8 分音符		4 分音符
	3 連 2 分音符		付点 4 分音符		2 分音符		付点 2 分音符
	全音符						

ただし、ディレイ・タイムは約 2,000msec を超える設定を選ぶことはできません。

*2：Timing Pattern は以下のようにになっています。



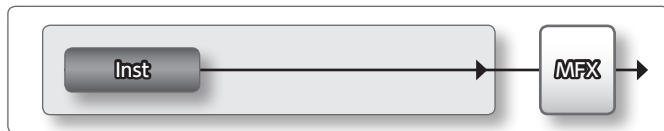
Timing Pattern の周期は、4/4 拍子が基準となっています。
 シーケンサー側が 4/4 拍子以外に設定されている場合は、思ったような効果が得られないことがあります。
 同期速度は Rate によって調節することができ、
 Rate 最大：Timing Pattern の 1 周期が 1 小節に相当
 Rate 最小：Timing Pattern の 1 周期が 32 分音符に相当
 となります。Rate の設定によって、32 分音符～1 小節を選ぶことができます。

*3：Balance を 12 時の方向へ回し、Pitch を右に回しきって、入力ソースに対して適度にサイン波が鳴るように Threshold を設定します。
 Threshold の設定が終わったら、Pitch と Balance を調節します。ドラムのキックなどの補強用に便利です。

SuperNATURAL Acoustic Tone (SN-A)

TONE EDIT (SN-A)

1つのトーンに、インストの設定 (Inst) とマルチエフェクトの設定 (MFX) があります。
インストの設定では、音色の設定とそれに応じたパラメーターの設定をします。



1. トーンが割り当てられているパートを選びます。
2. **[MENU]** ボタンを押します。
3. カーソル・ボタンで **[Tone Edit]** を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Common タブ

Category	No Assign, Ac.Piano, Pop Piano, E.GrandPiano, E.Piano1, E.Piano2, E.Organ, Pipe Organ, Reed Organ, Harpsichord, Clav, Celesta, Accordion, Harmonica, Bell, Mallet, Ac.Guitar, E.Guitar, Dist.Guitar, Ac.Bass, E.Bass, Synth Bass, Plucked/Stroke, Solo Strings, Ens.Strings, Orchestral, Solo Brass, Ens. Brass, Wind, Flute, Sax, Recorder, Vox/Choir, Scat, Synth Lead, Synth Brass, Synth Pad/Str, Synth Bellpad, Synth PolyKey, Synth FX, Synth Seq/Pop, Phrase, Pulsating, Beat&Groove, Hit, Sound FX, Drums, Percussion, Stack, Zone	トーンのカテゴリーを選びます。
Phrase Number	0 ~ 87	[PREVIEW] ボタンを押したときに再生されるフレーズの番号
Phrase Octave Shift	-3 ~ +3	プレビュー・フレーズの音の高さ (オクターブ単位)
Tone Level	0 ~ 127	トーンの音量を設定します。
Mono/Poly	MONO, POLY	トーンの鳴らしかたをポリフォニック (POLY) にするか、モノフォニック (MONO) にするかを設定します。 MONO : 1 音ずつ最後に押したキーの音だけを鳴らせます。 POLY : 複数の音を同時に鳴らせます。 ※ Inst が 024 : TW Organ の場合は表示されません。
Octave Shift	-3 ~ +3	トーンの音の高さをオクターブ単位 (± 3 オクターブ) で設定します。
Bend Mode	NORMAL, CATCH+LAST	NORMAL : 通常のピッチ・ベンド・レバー効果になります。 CATCH+LAST : 最後に発音した音 (ノート) にのみ、ピッチ・ベンド・レバー効果が有効になります。ピッチ・ベンド・レバーを倒した状態でノート・オンした場合、ピッチがセンター (中央) で発音します。 レバーの位置がセンター (中央) を通過したときに初めてピッチが変化します。 ※ Inst がギター音色またはベース音色のときに有効です。
Cutoff Offset	-64 ~ +63	トーンに割り当てているインストに対するカットオフ周波数を補正します。 ※ Inst が 001 : Concert Grand ~ 009 : Honky-tonk, 024 : TW Organ の場合は表示されません。
Resonance Offset	-64 ~ +63	トーンに割り当てているインストに対するレゾナンスを補正します。 ※ Inst が 001 : Concert Grand ~ 009 : Honky-tonk, 024 : TW Organ の場合は表示されません。
Attack Time Offset	-64 ~ +63	トーンに割り当てているインストに対するアンプ・エンベロープのアタック・タイムを補正します。 ※ Inst が 001 : Concert Grand ~ 009 : Honky-tonk, 024 : TW Organ の場合は表示されません。
Release Time Offset	-64 ~ +63	トーンに割り当てているインストに対するアンプ・エンベロープのリリース・タイムを補正します。 ※ Inst が 001 : Concert Grand ~ 009 : Honky-tonk, 024 : TW Organ の場合は表示されません。

パラメーター	設定値	説明
Portamento Time Offset	-64 ~ +63	ポルタメント演奏で、音の高さが変化する時間を補正します。値が大きくなるほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。 ※ Inst が 024 : TW Organ の場合は表示されません。
Vibrato Rate	-64 ~ +63	ビブラートの周期（音の高さの揺れる速さ）を調節します。値を大きくするほど音の高さの揺れが速くなり、小さくするほど遅くなります。 ※ Inst が 024 : TW Organ の場合は効果がかかりません。
Vibrato Depth	-64 ~ +63	ビブラート効果の深さ（音の高さを揺らす深さ）を調節します。値を大きくするほど音の高さの揺れ幅が大きくなり、小さくするほど揺れ幅も小さくなります。 ※ Inst が 024 : TW Organ の場合は効果がかかりません。
Vibrato Delay	-64 ~ +63	パートごとに、ビブラート（音の高さの揺れ）効果がかかり始めるまでの時間を調節します。値を大きくするほどかかり始めるまでの時間が長くなり、小さくするほど短くなります。 ※ Inst が 024 : TW Organ の場合は効果がかかりません。

Inst タブ

Inst	001 ~	トーンのインスト番号を選びます。
各インストのパラメーター	選んだインストのパラメーターを設定します。 [SuperNATURAL Inst パラメーター] (P.26) をご覧ください。	

インスト一覧

Inst	
No.	Name
1	ConcertGrand
2	Grand Piano1
3	Grand Piano2
4	Grand Piano3
5	Mellow Piano
6	Bright Piano
7	UprightPiano
8	Concert Mono
9	Honky-tonk
10	Pure Vintage EP1
11	Pure Vintage EP2
12	Pure Wurly
13	Pure Vintage EP3
14	Old Hammer EP
15	Dyno Piano
16	Clav CB Flat
17	Clav CA Flat
18	Clav CB Medium
19	Clav CA Medium
20	Clav CB Brillia
21	Clav CA Brillia
22	Clav CB Combo
23	Clav CA Combo
24	TW Organ
25	Nylon Guitar
26	SteelStr Guitar
27	Acoustic Bass
28	Fingered Bass

Inst	
No.	Name
29	Picked Bass
30	Strings
31	Marcato Strings

SuperNATURAL Inst パラメーター

Ac.Piano

001 Concert Grand
 002 Grand Piano1
 003 Grand Piano2
 004 Grand Piano3
 005 Mellow Piano
 006 Bright Piano
 007 Upright Piano
 008 Concert Mono
 009 Honky-tonk

- 鍵盤を弾く強さに応じて、自然な音量変化と音質変化が得られます。

パラメーター	設定値	説明
String Resonance	0 ~ 127	アコースティック・ピアノでは、鍵盤を弾くとすでに押さえている鍵の弦が共鳴します。この共鳴を再現する機能を「 ストリング・レゾナンス 」といいます。値が大きいほど効果のかかり具合が大きくなります。
Key Off Resonance	0 ~ 127	アコースティック・ピアノのキー・オフ音（鍵盤を離したときの微妙な音）などの共鳴音を調節します。値を大きくするほど、共鳴音が大きくなります。
Hammer Noise	-2、-1、0、+1、+2	アコースティック・ピアノを弾いたときの、ハンマーが弦を叩く音を調節します。値が大きいほどハンマーが弦を叩く音が大きくなります。
StereoWidth	0 ~ 63	値が大きいほど音の広がりが増します。
Nuance	Type1、Type2、Type3	左右の音の位相を変化させることで、音色の微妙なニュアンスを変えます。ヘッドホンをご使用の場合は、効果がわかりにくくなります。 ※ 008：Concert Mono には効果がありません。
Tone Character	-5、-4、-3、-2、-1、0、+1、+2、+3、+4、+5	値が大きいほど硬い音になり、小さくするとやわらかい音になります。

E.Piano

010 Pure Vintage EP1
 011 Pure Vintage EP2
 012 Pure Wurly
 013 Pure Vintage EP3
 014 Old Hammer EP
 015 Dyno Piano

- 鍵盤を弾く強さに応じて、自然な音量変化と音質変化が得られます。
- 離鍵時にその音色特有のキーオフ・ノイズを発音します（PureWurlyを除く）。

パラメーター	設定値	説明
Noise Level (CC#16)	-64 ~ +63	ハムノイズと離鍵時のノイズ量を調節します。値を大きくするほど音量が大きくなります。

Other Keyboards

016 Clav CB Flat
 017 Clav CA Flat
 018 Clav CB Medium
 019 Clav CA Medium
 020 Clav CB Brillia
 021 Clav CA Brillia
 022 Clav CB Combo
 023 Clav CA Combo

- 鍵盤を弾く強さに応じて、自然な音量変化と音質変化が得られます。
- 離鍵時にその音色特有のキーオフ・ノイズを発音します。

パラメーター	設定値	説明
Noise Level (CC#16)	-64 ~ +63	ハムノイズと離鍵時のノイズ量を調節します。値を大きくするほど音量が大きくなります。

Organ

024 TW Organ

- 鍵盤を弾く強さに関係なく発音します。
- 9本のハーモニック・バーを使った、トーン・ホイール・オルガンならではの音色を作ることができます。

パラメーター	設定値	説明
Harmonic Bar 16'	0 ~ 8	各フィートのレベルを設定します。 各フィートに異なる倍音成分が割り当てており、これらを混ぜ合わせることでオルガンの音色を作ります。 8'は音の高さの基準になるフィートで、この音の高さを中心にして音色を作ります。 ※ Percussion Switch がオンのとき、Harmonic Bar 1'は無効になります。
Harmonic Bar 5-1/3'	0 ~ 8	
Harmonic Bar 8'	0 ~ 8	
Harmonic Bar 4'	0 ~ 8	
Harmonic Bar 2-2/3'	0 ~ 8	
Harmonic Bar 2'	0 ~ 8	
Harmonic Bar 1 ~ 3/5'	0 ~ 8	
Harmonic Bar 1-1/3'	0 ~ 8	
Harmonic Bar 1'	0 ~ 8	
Leakage Level	0 ~ 127	押した鍵盤とは関係のないトーン・ホイールの信号が混ざって出力されるノイズのレベル
Percussion Switch	OFF, ON	ON にすると、音の立ち上がり部分にアタック感のある音を加えます。
Percussion Soft	NORM, SOFT	NORM : パーカッション音は通常の音量になり、ハーモニック・バーの音が小さくなります。 SOFT : パーカッション音が小さくなり、ハーモニック・バーは通常の音量になります。
Percussion Soft Level	0 ~ 15	Percussion Soft を SOFT にしたときのパーカッション音の音量
Percussion Normal Level	0 ~ 15	Percussion Soft を NORM にしたときのパーカッション音の音量
Percussion Slow	FAST, SLOW	FAST : パーカッション音はすぐに消え、アタック感がある鋭い音になります。 SLOW : パーカッション音がゆっくり消えるようになり、アタック感が柔らかくなります。
Percussion Slow Time	0 ~ 127	Percussion Slow を SLOW にしたときのパーカッション音の減衰時間
Percussion Fast Time	0 ~ 127	Percussion Slow を FAST にしたときのパーカッション音の減衰時間
Percussion Harmonic	2ND, 3RD	2ND : 4'のハーモニック・バーと同じ高さのパーカッション音が鳴ります。 3RD : 2-2/3'のハーモニック・バーと同じ高さのパーカッション音が鳴ります。
Percussion Recharge Time	0 ~ 15	通常、レガートで演奏すると、パーカッション音は最初に弾いた音だけに付きます。これはトーン・ホイール・オルガンのパーカッション音がアナログ回路で構成されているため、鍵盤を押す間隔が短いとパーカッション音が小さくなる特性を再現しているためです。このアナログ回路の特性を設定します。
Percussion Harmonic Bar Level	0 ~ 127	Percussion Soft を NORM にしたとき、オルガンの音量が小さくなります。音量をどの程度小さくするかを設定します。
Key On Click Level	0 ~ 31	押鍵時のキー・クリック音のレベル
Key Off Click Level	0 ~ 31	離鍵時のキー・クリック音のレベル

SuperNATURAL Acoustic Tone (SN-A)

Ac.Guitar

025 Nylon Guitar

026 SteelStr Guitar

- 2半音以内で素早くレガート演奏すると、その速さに応じてスライド、ハンマリング奏法を使ったような効果を得ることができます。
- Strum Mode が OFF のとき、HOLD ペダルを踏んでアルペジオ演奏すると、ギターらしいアルペジオ効果を得ることができます。
- Strum Mode が ON のとき、HOLD ペダルを踏んで和音弾きすると、ギターらしいコード演奏をすることができます。
- ノート・ナンバー 34 以下の鍵域では、ギターのゴーストノートを鳴らすことができます。

パラメーター	設定値	説明
Noise Level (CC#16)	-64 ~ +63	弦をこするノイズやピッキング・ノイズの量を調節します。
Strum Speed (CC#17)	-64 ~ +63	Strum Mode を ON にしてストラム演奏をしたとき、各弦の発音時間差を調節します。値を大きくするほど、時間差が大きくなります。弱いペロシティーほど効果が掛かります。
Strum Mode (CC#19)	OFF、ON	ON にすると、同時に複数の鍵を弾いた場合にストラム演奏の効果が得られます。ギターで 1 つ 1 つの弦が時間差を持って発音する効果も再現します。和音を連続して弾くとギターのアップ・ストローク、ダウン・ストロークが交互に切り替わります。HOLD ペダルを踏んだ状態で演奏すると効果的です。
Variation	P.29 参照	奏法バリエーション音色

Ac.Bass

027 Acoustic Bass

- 2半音以内で素早くレガート演奏すると、その速さに応じてスライド、ハンマリング奏法を使ったような効果を得ることができます。

パラメーター	設定値	説明
Noise Level (CC#16)	-64 ~ +63	弦をこするノイズやピッキング・ノイズの量を調節します。
Variation	P.29 参照	奏法バリエーション音色

E.Bass

028 Fingered Bass

029 Picked Bass

- 2半音以内で素早くレガート演奏すると、その速さに応じてスライド、ハンマリング奏法を使ったような効果を得ることができます。

パラメーター	設定値	説明
Noise Level (CC#16)	-64 ~ +63	弦をこするノイズやピッキング・ノイズの量を調節します。
Variation	P.29 参照	奏法バリエーション音色

Strings

030 Strings

031 Marcato Strings

- フレーズを弾く速さに応じてアタックやリリースが最適に調節されます。
たとえば、早いパッセージでは歯切れの良い音になります。

パラメーター	設定値	説明
Hold Legato Mode (CC#19)	OFF、ON	ホールド (CC64) を ON にしたときの、楽音の発音状態を変更します。 Hold Legato Mode を ON にすると押鍵したタイミングで、ホールドされた音を消音します。 たとえば、ホールド (CC64) を ON の状態で、C Maj を押鍵、離鍵すると C Maj の音がホールドされます。続けて E Maj の音を押鍵すると C Maj の音が消音されて、E Maj の音が鳴ります。
Variation	P.29 参照	奏法バリエーション音色

バリエーション音色一覧

Inst		Variation			
No.	Name	1	2	3	4
1	ConcertGrand	-	-	-	-
2	Grand Piano1	-	-	-	-
3	Grand Piano2	-	-	-	-
4	Grand Piano3	-	-	-	-
5	Mellow Piano	-	-	-	-
6	Bright Piano	-	-	-	-
7	UprightPiano	-	-	-	-
8	Concert Mono	-	-	-	-
9	Honky-tonk	-	-	-	-
10	Pure Vintage EP1	-	-	-	-
11	Pure Vintage EP2	-	-	-	-
12	Pure Wurly	-	-	-	-
13	Pure Vintage EP3	-	-	-	-
14	Old Hammer EP	-	-	-	-
15	Dyno Piano	-	-	-	-
16	Clav CB Flat	-	-	-	-
17	Clav CA Flat	-	-	-	-
18	Clav CB Medium	-	-	-	-
19	Clav CA Medium	-	-	-	-
20	Clav CB Brillia	-	-	-	-
21	Clav CA Brillia	-	-	-	-
22	Clav CB Combo	-	-	-	-
23	Clav CA Combo	-	-	-	-
24	TW Organ	-	-	-	-
25	Nylon Guitar	Mute	Harmonics	-	-
26	SteelStr Guitar	Mute	Harmonics	-	-
27	Acoustic Bass	Staccato	Harmonics	-	-
28	Fingered Bass	Slap	Harmonics	-	-
29	Picked Bass	Bridge Mute	Harmonics	-	-
30	Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-
31	Marcato Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo	-

SuperNATURAL Acoustic Tone (SN-A)

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

MFX タブ

MFX Sw ([F2] (MFX Sw) ボタン)	OFF、ON	トーンのマルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
MFX Type	0 ～ 68	68 種類の中から使用するマルチエフェクトを選びます。各マルチエフェクトについて詳しくは、 [MFX パラメーター] (P.93) をご覧ください。
MFX 各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。	
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を設定します。コーラスをかけないときは [0] に設定します。
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を設定します。リバーブをかけないときは [0] に設定します。

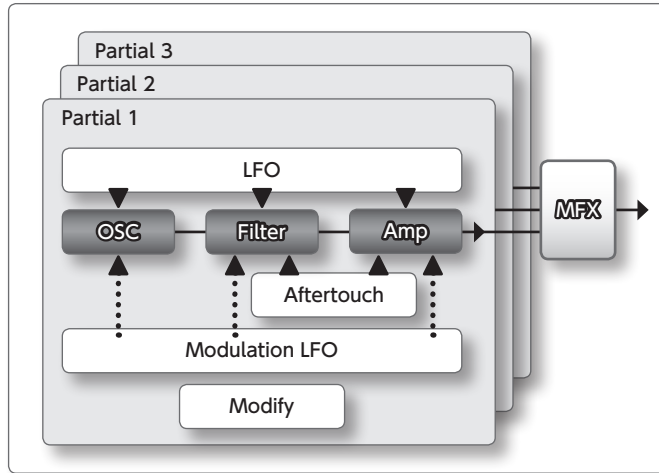
MFX Control タブ

Source (1 ～ 4)	OFF、 CC01 ～ 31、 33 ～ 95、 PITCH BEND、 AFTERTOUCH、 SYS CTRL1 ～ 4	マルチエフェクト・コントロールを使うとき、どの MIDI メッセージでマルチエフェクトのパラメーターを変えるかを設定します。 OFF : マルチエフェクト・コントロールをしません。 CC01 ～ 31、33 ～ 95 : コントロール・チェンジ PITCH BEND : ピッチ・ベンド AFTERTOUCH : アフタータッチ SYS CTRL1 ～ 4 : 共通のマルチエフェクト・コントロールとして使うときの MIDI メッセージ
Destination (1 ～ 4)	マルチエフェクト・コントロールを使って、マルチエフェクトのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。コントロールできるパラメーターは、マルチエフェクト・タイプによって異なります。詳しくは、 [MFX パラメーター] (P.117) をご覧ください。	
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。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 [+] 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 [-] の値に設定します。 [+] 、 [-] 共に数値が大きいほど変化は大きくなります。効果をかけないときは [0] にします。

SuperNATURAL Synth Tone (SN-S)

TONE EDIT (SN-S)

1 つのトーンに、3 系統 (Partial 1 ～ 3) の OSC、FILTER、AMP、LFO の設定と、マルチエフェクト (MFX) の設定があります。



1. トーンが割り当てられているパートを選びます。
2. **[MENU]** ボタンを押します。
3. カーソル・ボタンで **[Tone Edit]** を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Common タブ

*1 : **[4]** (Pro Edit) ボタンを押して、プロ・エディット・モードに入っている場合のみ、表示されます。

Tone Category *1	No Assign, Ac.Piano, Pop Piano, E.GrandPiano, E.Piano1, E.Piano2, E.Organ, Pipe Organ, Reed Organ, Harpsichord, Clav, Celesta, Accordion, Harmonica, Bell, Mallet, Ac.Guitar, E.Guitar, Dist.Guitar, Ac.Bass, E.Bass, Synth Bass, Plucked/Stroke, Solo Strings, Ens.Strings, Orchestral, Solo Brass, Ens. Brass, Wind, Flute, Sax, Recorder, Vox/Choir, Scat, Synth Lead, Synth Brass, Synth Pad/Str, Synth Bellpad, Synth PolyKey, Synth FX, Synth Seq/Pop, Phrase, Pulsating, Beat&Groove, Hit, Sound FX, Drums, Percussion, Stack, Zone	トーンのカテゴリを選びます。
Phrase Number *1	0 ～ 243	[PREVIEW] ボタンを押したときに再生されるフレーズの番号
Phrase Octave Shift *1	-3 ～ +3	プレビュー・フレーズの音の高さ (オクターブ単位)
Tone Level *1	0 ～ 127	トーン全体の音量を調節します。

SuperNATURAL Synth Tone (SN-S)

パラメーター	設定値	説明										
RING Switch *1	OFF、ON	リング・モジュレーターのオン／オフ。 パーシャル 1 の OSC（キャリア）とパーシャル 2 の OSC（モジュレーター）をかけ合わせて複雑な波形を作り、鐘のような金属的な音にします。 パーシャル 1 の OSC 波形は図のように変化し、パーシャル 2 の OSC は元の波形のまま出力されます。 パーシャル 1 の OSC とパーシャル 2 の OSC の音を異なるピッチにすると、リング・モジュレーターの効果が出やすくなります。 パーシャル 1 の OSC の波形 パーシャル 2 の OSC の波形 パーシャル 1 の OSC の出力波形 Ring Switch を ON にすると、パーシャル 1 とパーシャル 2 の OSC Pulse Width Mod Depth、OSC Pulse Width、Super Saw Detune は使用できなくなります。 また、OSC の波形に非対称矩形波を選択しているときは、OSC のバリエーションは無効になり、元の選択波形と若干音質が異なります。										
Wave Shape	0 ～ 127	パーシャル 2 のピッチの周期にあわせてパーシャル 1 を変調します。値を大きくするほど、効果がかかります。 パーシャル 1 の波形が PW-SQR もしくは SP-SAW の場合には効果がありません。										
Analog Feel *1	0 ～ 127	トーンにゆらぎ（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。1/f ゆらぎ）を与える度合いを設定します。 この「1/f ゆらぎ」を与えると、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。										
Unison Switch	OFF、ON	1 つの音色を重ねる機能です。 Unison Switch を ON にすると押さえるキーの数に応じて、1 キーに対して重なる音の数が増えます。										
Unison Size	2、4、6、8	Unison Switch が ON のときの、押さえるキー 1 つに対して割り当てられる音の数 例：Unison Size が 8 のとき <table><tr><th>押さえるキーの数</th><th>発音数</th></tr><tr><td>1</td><td>8</td></tr><tr><td>2</td><td>各 4</td></tr><tr><td>3 ～ 4</td><td>各 2</td></tr><tr><td>5 ～ 8</td><td>各 1</td></tr></table>	押さえるキーの数	発音数	1	8	2	各 4	3 ～ 4	各 2	5 ～ 8	各 1
押さえるキーの数	発音数											
1	8											
2	各 4											
3 ～ 4	各 2											
5 ～ 8	各 1											
Mono/Poly	POLY、MONO	鳴らしかたをポリフォニック（POLY）にするか、モノフォニック（MONO）にするかを設定します。										
Legato Switch *1	OFF、ON	Mono/Poly パラメーターを「MONO」に設定しているときに有効になります。 ON にした場合、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、あと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。										
Portamento Switch	OFF、ON	ポルタメント効果をかけるか（ON）、かけないか（OFF）を設定します。										
Portamento Time	0 ～ 127	ポルタメント演奏で、音の高さが変化する時間を設定します。値を大きくするほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。										
Portamento Mode *1	NORMAL、LEGATO	NORMAL：常にポルタメントがかかります。 LEGATO：レガート奏法（あるキーを押しながら他のキーを押す）のときにだけポルタメントがかかります。										
Bend Mode *1	NORMAL、CATCH+LAST	NORMAL：通常のピッチ・ベンド・レバー効果になります。 CATCH+LAST：最後に発音した音（ノート）にのみ、ピッチ・ベンド・レバー効果が有効になります。ピッチ・ベンド・レバーを倒した状態でノート・オンした場合、ピッチがセンター（中央）で発音します。 レバーの位置がセンター（中央）を通過したときに初めてピッチが変化します。										

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

OSC タブ

*1：[4] (Pro Edit) ボタンを押して、プロ・エディット・モードに入っている場合のみ、表示されます。

Partial Switch *1	OFF, ON	パーシャルをオン／オフします。
Wave	SAW 	基本となる正弦波と、その整数倍の倍音正弦波をすべて一定の割合で含んでいる波形です。
	SQR 	基本となる正弦波と、その奇数倍の倍音正弦波を一定の割合で含んでいる波形です。
	PW-SQR 	波形の上部の幅（パルス・ワイズ）によって、倍音構成が大きく変化する波形です。
	TRI 	基本となる正弦波と、その偶数倍の倍音正弦波を一定の割合で含んでいる波形です。
	SINE 	正弦波です。単一の周波数だけでできている波形で、すべての音の基本になります。
	NOISE	すべての周波数成分を含む波形です。打楽器の音や効果音などに使います。
	SUPER SAW (SP-SAW)	のこぎり波（SAW）が7つ同時に鳴っているような音色です。中心になる音に、ピッチをずらした音を加えています。ストリングス系の音色など、厚みのある音を作るのに適しています。
	PCM	PCM 波形です。
Wave Variation	A、B、C	波形のバリエーションを選ぶことができます。 ※ SP-SAW と PCM には効果がありません。
Wave Number	1 ～ 450	PCM 波形を選びます。 ※ OSC Wave に PCM を選んだときのみ有効です。
Wave Gain *1	-6、0、+6、+12dB	波形のゲイン（振幅）を設定します。 値は 6dB（デシベル）ずつ変わります。6dB 上がると、ゲインは 2 倍になります。 ※ OSC Wave に PCM を選んだときのみ有効です。
Pulse Width Mod Depth *1	0 ～ 127	PW（パルス・ワイズ）にかける LFO のかかる量（深さ）を設定します。 OSC Wave に（PW-SQR）が選ばれているときのみ、PW（パルス・ワイズ）にかける LFO のモジュレーション量を設定できます。 ※ Ring Switch が ON のときはパーシャル 1 と 2 には効果がかかりません。
Pulse Width *1	0 ～ 127	パルス・ワイズを設定します。 OSC Wave に（PW-SQR）が選ばれているときのみ、矩形波の上部の幅（パルス・ワイズ）を、全体の何%にするか設定できます。 値を小さくするほど狭くなり、矩形波（パルス・ワイズ＝50%）に近づきます。 値を大きくするほど広くなり、フセのある音になっていきます。 ※ Ring Switch が ON のときはパーシャル 1 と 2 には効果がかかりません。
Pulse Width Shift *1	0 ～ 127	変化の範囲をシフトします。通常は 127 で使用します。 ※ Ring Switch が ON のときはパーシャル 1 と 2 には効果がかかりません。
Super Saw Detune	0 ～ 127	1 つのオシレーターの中で重ねられるのこぎり波（7つ）のピッチのばらつきの幅を決めます。 ※ 値を大きくするほど、ピッチのばらつきが大きくなります。（このとき OSC Detune は、7つあるのこぎり波それぞれのピッチを同じ幅で変化させます。） ※ Ring Switch が ON のときはパーシャル 1 と 2 には効果がかかりません。 ※ OSC Wave に SP-SAW を選んだときのみ有効です。

Pitch タブ

*1：[4] (Pro Edit) ボタンを押して、プロ・エディット・モードに入っている場合のみ、表示されます。

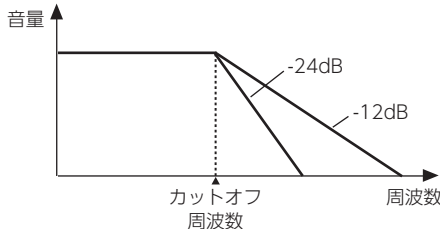
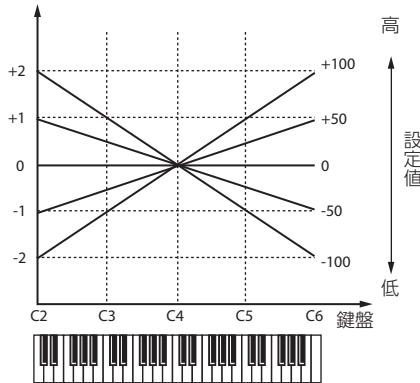
OSC Pitch (Pitch)	-24 ～ +24	音の高さ（ピッチ）を半音単位で変更します。
OSC Detune (Detune)	-50 ～ +50	ピッチを 1 セント単位で変更します。
Pitch Env Attack Time (A)	0 ～ 127	ピッチ・エンベロープのアタック・タイムを設定します。 鍵盤を押さえてから、ピッチが最も高く（または低く）なるまでの時間を決めます。
Pitch Env Decay Time (D)	0 ～ 127	ピッチ・エンベロープのディケイ・タイムを設定します。 ピッチが最も高く（または低く）なってから、押さえた鍵盤のピッチに戻るまでの時間を決めます。
Pitch Env Depth (Env Depth)	-63 ～ +63	ピッチにかけるエンベロープのモジュレーションの深さを設定します。
Octave Shift *1	-3 ～ +3	トーンのオクターブを設定します。
Pitch Bend Range Up *1	0 ～ +24	ピッチ・バンド／モジュレーション・レバーを右いっぱい倒したときのピッチの変化幅を設定します。
Pitch Bend Range Down *1	0 ～ -24	ピッチ・バンド／モジュレーション・レバーを左いっぱい倒したときのピッチの変化幅を設定します。

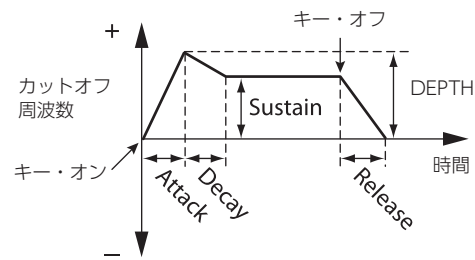
SuperNATURAL Synth Tone (SN-S)

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Filter タブ

*1：[4] (Pro Edit) ボタンを押して、プロ・エディット・モードに入っている場合のみ、表示されます。

FILTER Mode (Mode)	BYPASS、LPF1、LPF2、LPF3、LPF4、HPF、BPF、PKG	フィルターの種類を選びます。
FILTER Slope (Slope)	-12、-24dB	フィルターの傾き (スロープ) を選びます。 LPF の場合 
FILTER Cutoff (Cutoff)	0 ~ 127	フィルターのカットオフ周波数を決めます。
FILTER Cutoff KF (KeyFollow)	-100 ~ +100	弾く鍵盤によってフィルターのカットオフ周波数を変化させます。 カットオフ周波数 (オクターブ) 
FILTER Env V-Sens *1	-63 ~ +63	鍵盤を弾く強さによってフィルター・エンベロープ・デプスの効き具合を設定します。
FILTER Resonance (Resonance)	0 ~ 127	フィルターのカットオフ周波数付近を強調します。
FILTER Env Attack (A)	0 ~ 127	鍵盤を押さえてから、カットオフ周波数が最も高く (または低く) なるまでの時間を決めます。
FILTER Env Decay (D)	0 ~ 127	カットオフ周波数が最も高く (または低く) なってから、サステイン・レベルに下がるまでの時間を決めます。
FILTER Env Sustain (S)	0 ~ 127	アタック・タイムとディケイ・タイムが過ぎてから鍵盤を離すまでの間のカットオフ周波数を決めます。
FILTER Env Release (R)	0 ~ 127	鍵盤を離してから、カットオフ周波数が最小になるまでの時間を決めます。
FILTER Env Depth (Env Depth)	-63 ~ +63	カットオフ周波数の変化する方向と量を決めます。
HPF Cutoff *1	0 ~ 127	独立した -6dB のハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数を設定します。 

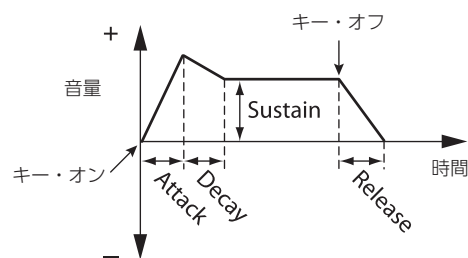


パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

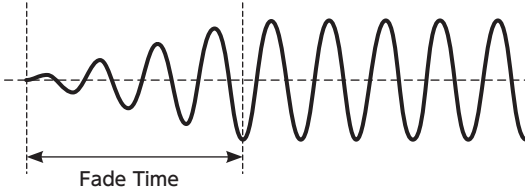
Amp タブ

*1: [4] (Pro Edit) ボタンを押して、プロ・エディット・モードに入っている場合のみ、表示されます。

AMP Level (Level)	0 ~ 127	パーシャルの音量。
AMP Level V-Sens (Velo Sens)	-63 ~ +63	鍵盤を弾く強さによって、音量を変化させます。
AMP Pan (Pan)	L64 ~ 63R	パーシャルの定位。
AMP Level Keyfollow *1	-100、-90、-80、-70、-60、-50、-40、-30、-20、-10、0、+10、+20、+30、+40、+50、+60、+70、+80、+90、+100	押さえる鍵盤の位置によって音量を変化させるときに設定します。C4 キー（中央のド）の音量を基準に、[+] の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど音量が大きくなり、[-] の値にすると音量が小さくなります。値を大きくするほど、変化が大きくなります。
AMP Env Attack (A)	0 ~ 127	アンプ・エンベロープのアタック・タイムを設定します。 鍵盤を押さえてから、音量が最大になるまでの時間を決めます。
AMP Env Decay (D)	0 ~ 127	アンプ・エンベロープのディケイ・タイムを設定します。 音量が最大になってから、サステイン・レベルに下がるまでの時間を決めます。
AMP Env Sustain (S)	0 ~ 127	アンプ・エンベロープのサステイン・レベルを設定します。 アタック・タイムとディケイ・タイムが過ぎてから鍵盤を離すまでの間の音量を決めます。
AMP Env Release (R)	0 ~ 127	アンプ・エンベロープのリリース・タイムを設定します。 鍵盤を離してから、音量が最小になるまでの時間を決めます。



LFO タブ

LFO Shape (Shape)	LFO の波形を選びます。	
	TRI 	三角波
	SIN 	正弦波
	SAW 	のこぎり波
	SQR 	矩形波
	S&H	サンプル&ホールド波（1 周期に 1 回、LFO 値を変換します。）
	RND	ランダム波
LFO Rate (Rate)	0 ~ 127	LFO Tempo Sync Sw が OFF のときの、LFO のうねりの速さを決めます。
LFO Tempo Sync Sw (Tempo Sync Switch)	OFF、ON	ON にすると、LFO のうねりの速さをテンポに対する音符の長さで決めることができます。
LFO Tempo Sync Note (Rate)	16、12、8、4、2、1、3/4、2/3、1/2、3/8、1/3、1/4、3/16、1/6、1/8、3/32、1/12、1/16、1/24、1/32	LFO Tempo Sync Sw が ON のときの、LFO のうねりの速さを決めます。
LFO Fade Time (Fade Time)	0 ~ 127	パーシャルを鳴らしてから LFO の振幅が最大になるまでの時間を設定します。 
LFO Key Trigger (Key Trigger)	OFF、ON	ON にすると、鍵盤を弾いたタイミングで LFO の周期が新たに始まります。
LFO Pitch Depth (Pitch Depth)	-63 ~ +63	パーシャルのピッチを変化させます（ビブラート）。
LFO FILTER Depth (Filter Depth)	-63 ~ +63	FILTER の CUTOFF（カットオフ周波数）を変化させます（ワウ）。
LFO AMP Depth (Amp Depth)	-63 ~ +63	AMP の LEVEL（音量）を変化させます（トレモロ）。
LFO Pan Depth (Pan Depth)	-63 ~ +63	PAN（音の定位）を変化させます（オート・パンニング）。

SuperNATURAL Synth Tone (SN-S)

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Modulation LFO タブ

*1 : **[4]** (Pro Edit) ボタンを押して、プロ・エディット・モードに入っている場合のみ、表示されます。

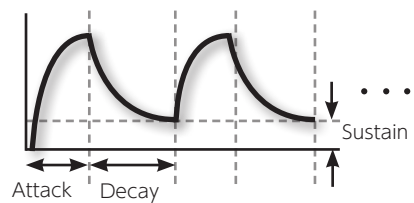
Modulation LFO Shape (Shape)	MODULATION LFO の波形を選びます。 LFO には、パーシャルに常にかかる LFO と、モジュレーション・コントローラー (CC01) でコントロールするための MODULATION LFO (MOD LFO) があります。	
	TRI 	三角波
	SIN 	正弦波
	SAW 	のこぎり波
	SQR 	矩形波
	S&H	サンプル&ホールド波 (1 周期に 1 回、LFO 値を変換します。)
	RND	ランダム波
Modulation LFO Rate (Rate)	0 ~ 127	Modulation LFO Tempo Sync Sw が OFF のときの、LFO のうねりの速さを決めます。
Modulation LFO Tempo Sync Sw (Tempo Sync Switch)	OFF, ON	ON にすると、LFO のうねりの速さをテンポに対する音符の長さで決めることができます。
Modulation LFO Tempo Sync Note (Rate)	16、12、8、4、2、1、3/4、2/3、1/2、3/8、1/3、1/4、3/16、1/6、1/8、3/32、1/12、1/16、1/24、1/32	Modulation LFO Tempo Sync Sw が ON のときの、LFO のうねりの速さを決めます。
Modulation LFO Pitch Depth (Pitch Depth)	-63 ~ +63	トーンのピッチを変化させます (ビブラート)。
Modulation LFO FILTER Depth (Filter Depth)	-63 ~ +63	FILTER の CUTOFF (カットオフ周波数) を変化させます (ワウ)。
Modulation LFO AMP Depth (Amp Depth)	-63 ~ +63	AMP の LEVEL (音量) を変化させます (トレモロ)。
Modulation LFO Pan Depth (Pan Depth)	-63 ~ +63	PAN (音の定位) を変化させます (オート・パンニング)。
Modulation LFO Rate Control *1	-63 ~ +63	モジュレーション・コントローラー (CC01) で Modulation LFO Rate を変化させたいときに設定します。 モジュレーション・コントローラー (CC01) の値を大きくするほど Modulation LFO Rate を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値に設定します。

Aftertouch タブ

Cutoff Aftertouch Sens (Cutoff Sens)	-63 ~ +63	アフタータッチ・メッセージでカットオフ周波数を変化させるときに設定します。アフタータッチ・メッセージの値を大きくするほどカットオフ周波数を高くするには [+] の値に、低くするには [-] の値にします。
Level Aftertouch Sens (Leve Sens)	-63 ~ +63	アフタータッチ・メッセージで音量を変化させるときに設定します。アフタータッチ・メッセージの値を大きくするほど音量を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。

Misc タブ

*1 : **[4]** (Pro Edit) ボタンを押して、プロ・エディット・モードに入っている場合のみ、表示されます。

Attack Time Interval Sens (Attak Time)	0 ~ 127	ノート・オンの間隔によって FILTER と AMP の Attack Time を縮めます。値を大きくするほど、効果がかかります。0 では効果がかりません。 立ち上がり (Attack Time) がゆっくりな音を素早く演奏するときなどに効果的です。
Release Time Interval Sens (Release Tim)	0 ~ 127	ノート・オン/オフが短い場合に FILTER と AMP の Release Time を縮めます。値を大きくするほど、効果がかかります。0 では効果がかりません。 リリースの長い音をスタッカートで演奏するときなどに有効です。
Portamento Time Interval Sens (Portamento Time)	0 ~ 127	ノート・オンの間隔によって Portamento Time を縮めます。値を大きくするほど、効果がかります。0 では効果がかりません。
Envelope Loop Mode *1	ノート・オン中にある区間でエンベロープをループさせたい場合に使用します。 	
	OFF	通常のエンベロープ動作をします。
	FREE-RUN	Decay 終了後、Attack に戻ります。ノート・オフされるまで Attack ~ Decay を繰り返します。
	TEMPO-SYNC	周期を音符で指定します (Envelope Loop Sync Note パラメーター)。

パラメーター	設定値	説明
Envelope Loop Sync Note *1	音符 (P.116)	指定した周期で Attack に戻ります。指定した周期より Attack+Decay の時間が短い場合は Sustain Level で保持されます。指定した周期より Attack+Decay の時間が長い場合は Decay 終了に達していても Attack に戻ります。ノート・オフされるまでこの動作を繰り返します。
Chromatic Portamento *1	OFF、ON	ON にするとポルタメントが半音単位で動作します。

MFX タブ

MFX Sw ([2] (MFX Sw) ボタン)	OFF、ON	トーンのマルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
MFX Type	0 ~ 68	68 種類の中から使用するマルチエフェクトを選びます。各マルチエフェクトについて詳しくは、 [MFX パラメーター] (P.93) をご覧ください。
MFX 各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。	
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を設定します。コーラスをかけないときは 0 に設定します。
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を設定します。リバーブをかけないときは [0] に設定します。

MFX Control タブ

Source (1 ~ 4)	OFF、 CC01 ~ 31、 33 ~ 95、 PITCH BEND、 AFTERTOUCH、 SYS CTRL1 ~ 4	マルチエフェクト・コントロールを使うとき、どの MIDI メッセージでマルチエフェクトのパラメーターを変えるかを設定します。 OFF : マルチエフェクト・コントロールを使いません。 CC01 ~ 31、33 ~ 95 : コントロール・チェンジ PITCH BEND : ピッチ・ベンド AFTERTOUCH : アフタータッチ SYS CTRL1 ~ 4 : 共通のマルチエフェクト・コントロールとして使うときの MIDI メッセージ
Destination (1 ~ 4)	マルチエフェクト・コントロールを使って、マルチエフェクトのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。コントロールできるパラメーターは、マルチエフェクト・タイプによって異なります。詳しくは、 [MFX パラメーター] (P.117) をご覧ください。	
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。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 [+] 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 [-] の値に設定します。 [+] 、 [-] 共に数値が大きいほど変化は大きくなります。効果をかけないときは [0] にします。

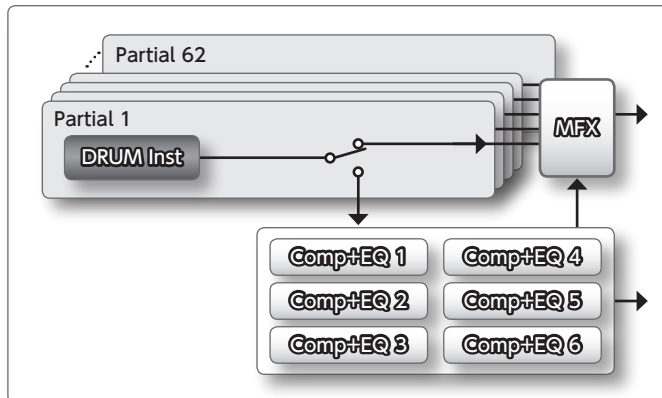
SuperNATURAL Drum Kit (SN-D)

TONE EDIT (SN-D)

1つのキットに、62個のドラム・インストの設定と、マルチエフェクト（MFX）の設定があります。

62個のパーシャルを、それぞれ異なるノート・ナンバーにアサインして発音することができます。

また、Drum Comp+EQ Assignで指定された1つのパートでは、6系統のコンプレッサー+イコライザーを使って、音のツブをそろえたり、音質を調整したりできます。



1. トーンが割り当てられているパートを選びます。
2. **[MENU]** ボタンを押します。
3. カーソル・ボタンで **[Tone Edit]** を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Common タブ

Phrase Number	0 ~ 16	[PREVIEW] ボタンを押したときに再生されるフレーズの番号
Drum Kit Level	0 ~ 127	ドラム・キット全体の音量を設定します。
Ambience Level	0 ~ 127	ドラムキットの共鳴音や部屋鳴り成分の音量を設定します。Type が Kick、Snare、Tom、Hi-Hat 系の音色のみ有効です。 ※ ドラム・インストによっては効果のかからないものがあります。 [SuperNATURAL Drum Inst 表] (P.40) をご覧ください。

DRUM Inst タブ

メモ

CURRENT PARTIAL（現在選ばれているパーシャル）では、ドラム・インストを割り当てるノート番号（27（Eb1）～88（E6））を指定します。

Inst Number	000:OFF、001 ~	パーシャルで鳴らすドラム・インストの番号を選びます。
Tune	-120 ~ +120	ピッチを調整します。
Attack	0 ~ 100%	Attack の立ち上がりレベルとタイムを調整します。100% で、立ち上がりが最も早くなります。
Decay	-63 ~ 0	Decay タイムを調整します。マイナス方向に設定することでミュートしたような効果を得ることができます。
Level	0 ~ 127	ドラム・インストの音量を設定します。
Pan	L64 ~ 63R	ドラム・インストのパンを設定します。
Chorus Send Level	0 ~ 127	ドラム・インストごとにコーラスへ送る信号のレベルを設定します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	ドラム・インストごとにリバーブへ送る信号のレベルを設定します。
Brilliance	-15 ~ +12	音の明るさを調整します。プラス方向に設定すると明るい音に、マイナス方向で暗い音になります。
Variation	OFF、FLAM1、FLAM2、FLAM3、BUZZ1、BUZZ2、BUZZ3、ROLL	フラム、バズ、ロールといった、奏法のバリエーションを設定します。 ※ ドラム・インストによって設定できるパラメーターが異なります。 [SuperNATURAL Drum Inst 表] (P.40) をご覧ください。
Dynamic Range	0 ~ 63	ペロシティーに対する音量の変化カーブを設定します。0 にした場合は、どのペロシティーでも最大音量で発音します。
Stereo Width	0 ~ 127	音の広がりを調整します。 0 でモノラルになります。 ※ ドラム・インストによっては効果のかからないものがあります。 [SuperNATURAL Drum Inst 表] (P.40) をご覧ください。
Output Assign	PART、COMP+EQ 1 ~ 6	ドラム・インストごとに出力先を設定します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Comp タブ

※ Drum Comp+EQ Assign に設定されているパートのみ COMP+EQ を使用できます。

Comp 1 ～ 6 Switch	OFF, ON	コンプレッサーのオン/オフ
Comp 1 ～ 6 Attack Time	0.05 ～ 50.0ms	Threshold を超える入力があったから圧縮を開始するまでの時間
Comp 1 ～ 6 Release Time	0.05 ～ 2000ms	入力が Threshold 以下になってから圧縮を解除するまでの時間
Comp 1 ～ 6 Threshold	0 ～ 127	圧縮をする基準レベル
Comp 1 ～ 6 Ratio	1:1 ～ inf:1	圧縮比
Comp 1 ～ 6 Output Gain	0 ～ +24dB	出力する音のレベル

EQ タブ

※ Drum Comp+EQ Assign に設定されているパートのみ COMP+EQ を使用できます。

EQ 1 ～ 6 Switch	OFF, ON	イコライザーのオン/オフ
EQ 1 ～ 6 Low Freq	200, 400Hz	低域の基準周波数を設定します。
EQ 1 ～ 6 Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅/減衰量を調節します。
EQ 1 ～ 6 Mid Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000Hz	中域の基準周波数を設定します。
EQ 1 ～ 6 Mid Gain	-15 ～ +15dB	中域の増幅/減衰量を調節します。
EQ 1 ～ 6 Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	中域の帯域幅を設定します。 値を大きくするほど幅が狭くなります。
EQ 1 ～ 6 High Freq	2000, 4000, 8000Hz	高域の基準周波数を設定します。
EQ 1 ～ 6 High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅/減衰量を調節します。

MFX タブ

MFX Switch ([I2] (MFX Sw) ボタン)	OFF, ON	トーンのマルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
MFX Type	0 ～ 68	68 種類の中から使用するマルチエフェクトを選びます。 ※ 各マルチエフェクトについて、詳しくは「 [MFX パラメーター] (P.93) をご覧ください。
MFX 各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。	
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を設定します。コーラスをかけないときは 0 に設定します。
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を設定します。リバーブをかけないときは [I0] に設定します。

MFX Control タブ

Source (1 ～ 4)	OFF, CC01 ～ 31, 33 ～ 95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1 ～ 4	マルチエフェクト・コントロールを使うとき、どの MIDI メッセージでマルチエフェクトのパラメーターを変えるかを設定します。 OFF : マルチエフェクト・コントロールを使いません。 CC01 ～ 31, 33 ～ 95 : コントロール・チェンジ PITCH BEND : ピッチ・ベンド AFTERTOUCH : アフタータッチ SYS CTRL1 ～ 4 : 共通のマルチエフェクト・コントロールとして使うときの MIDI メッセージ
Destination (1 ～ 4)	マルチエフェクト・コントロールを使って、マルチエフェクトのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。コントロールできるパラメーターは、マルチエフェクト・タイプによって異なります。詳しくは、「 [MFX を MIDI でコントロールする (MFX CONTROL)] (P.117) をご覧ください。	
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。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 [+] 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 [-] の値に設定します。 [+] 、 [-] 共に数値が大きいほど変化は大きくなります。効果をかけないときは [I0] にします。

SuperNATURAL Drum Inst 表

Common タブの Ambience Level、DRUM Inst タブの Stereo Width の対応は以下の表のとおりです。
Variation は DRUM Inst タブの奏法バリエーションの対応について表しています。

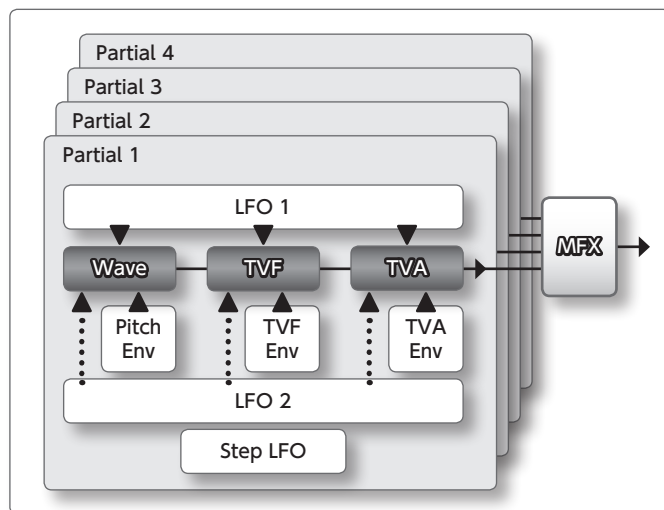
No.	Inst Name	Type	Stereo Width	Ambience Level	Variation
1	Studio Kick	Kick	○	○	Flam/Buzz
2	Studio Kick 2	Kick	○	○	Flam/Buzz
3	Studio Sn 2	Snare	○	○	Flam/Buzz/Roll
4	Studio Sn 2 Rim	Snare	○	○	Flam/Buzz/Roll
5	Studio Sn 2 XStk	Snare	○	○	Flam/Buzz
6	Rock Tom Hi	Tom	○	○	Flam/Buzz
7	Rock Tom Mid	Tom	○	○	Flam/Buzz
8	Rock Tom Floor	Tom	○	○	Flam/Buzz
9	Med HH Close	Hi-Hat	○	○	Flam/Buzz
10	Med HH Open	Hi-Hat	○	○	Flam/Buzz
11	Med HH Pedal	Hi-Hat	○	○	Flam/Buzz
12	Standard Rd Edge	Ride	○	-	Flam/Buzz
13	Standard Rd Bell	Ride	○	-	Flam/Buzz
14	Std Rd Edge/Bell	Ride	○	-	Flam/Buzz
15	Flat 18"Ride	Ride	○	-	Flam/Buzz
16	Standard 16"Cr R	Crash	○	-	Flam/Buzz/Roll
17	Standard 16"Cr L	Crash	○	-	Flam/Buzz/Roll
18	Jazz 16"Cr R	Crash	○	-	Flam/Buzz/Roll
19	Jazz 16"Cr L	Crash	○	-	Flam/Buzz/Roll
20	Splash Cymbal 2	Crash	○	-	Flam/Buzz
21	China Cymbal	Crash	○	-	Flam/Buzz
22	Tambourine 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz/Roll
23	Cowbell 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
24	Vibra-slap	Percussion	-	-	Flam/Buzz
25	High Bongo 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz/Roll
26	Low Bongo 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
27	MuteHi Conga 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
28	OpenHi Conga 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz/Roll
29	Low Conga 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz/Roll
30	High Timbale	Percussion	○	-	Flam/Buzz
31	Low Timbale	Percussion	○	-	Flam/Buzz
32	High Agogo 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
33	Low Agogo 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
34	Cabasa 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
35	Maracas 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
36	Maracas 2	Percussion	-	-	Flam/Buzz
37	Short Whistle	Percussion	-	-	Flam/Buzz
38	Long Whistle	Percussion	-	-	Flam/Buzz
39	Short Guiro	Percussion	-	-	Flam/Buzz
40	Long Guiro	Percussion	-	-	Flam/Buzz
41	Claves 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
42	Hi WoodBlock 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
43	Low WoodBlock 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
44	Mute Cuica 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
45	Open Cuica 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
46	Mute Triangle 1	Percussion	-	-	Flam/Buzz/Roll
47	Open Triangle 1	Percussion	-	-	Flam/Buzz/Roll

No.	Inst Name	Type	Stereo Width	Ambience Level	Variation
48	Shaker	Percussion	-	-	Flam/Buzz
49	Sleigh Bell 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
50	Wind Chimes	Percussion	○	-	Flam/Buzz
51	Castanets 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz/Roll
52	Mute Surdo 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
53	Open Surdo 1	Percussion	○	-	Flam/Buzz
54	Square Click	Other	-	-	Flam/Buzz
55	Metro Click	Other	-	-	Flam/Buzz
56	Metro Bell	Other	-	-	Flam/Buzz
57	High Q	SFX	-	-	Flam/Buzz
58	Slap	SFX	-	-	Flam/Buzz
59	Scratch Push	SFX	-	-	Flam/Buzz
60	Scratch Pull	SFX	-	-	Flam/Buzz
61	Applause	SFX	○	-	-

PCM Synth Tone (PCMS)

TONE EDIT (PCMS)

1つのトーンに、4系統 (Partial 1～4) の WAVE、TVF、TVA、LFO×2 の設定と、マルチエフェクト (MFX) の設定があります。
4つのパースナルを組み合わせて音作りができます。
パースナルはそれぞれオン/オフすることができ、どのパースナルを発音させるかを選ぶことができます。



1. トーンが割り当てられているパートを選びます。
2. **[MENU]** ボタンを押します。
3. カーソル・ボタンで **[Tone Edit]** を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

メモ

この取扱説明書では、マトリックス・コントロール (P.58) を使ってコントロールできるパラメーターの場合、パラメーター名に★印を付けています。

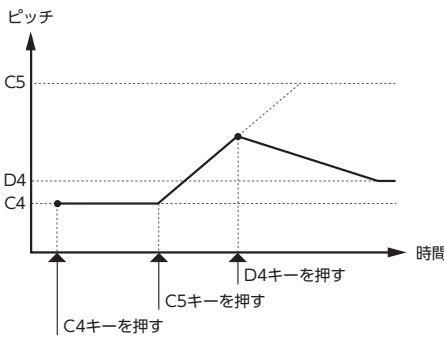
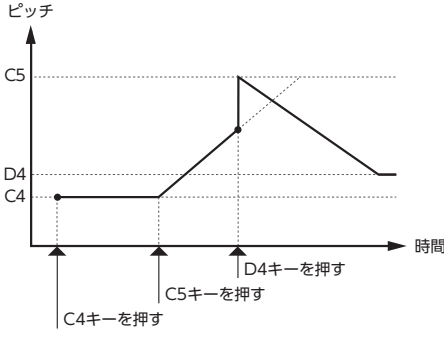
パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Common タブ

Tone Category	No Assign, Ac.Piano, Pop Piano, E.GrandPiano, E.Piano1, E.Piano2, E.Organ, Pipe Organ, Reed Organ, Harpsichord, Clav, Celesta, Accordion, Harmonica, Bell, Mallet, Ac.Guitar, E.Guitar, Dist.Guitar, Ac.Bass, E.Bass, Synth Bass, Plucked/Stroke, Solo Strings, Ens.Strings, Orchestral, Solo Brass, Ens. Brass, Wind, Flute, Sax, Recorder, Vox/Choir, Scat, Synth Lead, Synth Brass, Synth Pad/Str, Synth Bellpad, Synth PolyKey, Synth FX, Synth Seq/Pop, Phrase, Pulsating, Beat&Groove, Hit, Sound FX, Drums, Percussion, Stack, Zone	トーンのカテゴリを選びます。
Phrase Number	0 ~ 243	[PREVIEW] ボタンを押したときに再生されるフレーズの番号
Phrase Octave Shift	-3 ~ +3	プレビュー・フレーズの音の高さ (オクターブ単位)
Tone Level	0 ~ 127	トーン全体の音量を調節します。
Tone Pan	L64 ~ 63R	トーンのパンを設定します。 [L64] で最も左、 [0] で中央、 [63R] で最も右に定位します。
Tone Priority	LAST, LOUDEST	最大同時発音数 (128 ボイス) を超えたときにどのように発音するかを設定します。 LAST : 後から鳴るボイスを優先し、現在鳴っているボイスのうち先に鳴ったものから順に消していきます。 LOUDEST : 音量の大きいボイスを優先し、現在鳴っているボイスのうち音量の小さいものから順に消していきます。
Octave Shift	-3 ~ +3	トーンの音の高さをオクターブ単位 (± 3 オクターブまで) で設定します。
Tone Coarse Tune	-48 ~ +48	トーンの音の高さを半音単位 (± 4 オクターブまで) で設定します。
Tone Fine Tune	-50 ~ +50	トーンの音の高さを 1 セント単位 (± 50 セントまで) で設定します。 ※ 1 セント = 半音の 100 分の 1

パラメーター	設定値	説明
Stretch Tune Depth	OFF、1 ~ 3	高音域はより高く、低音域はより低くというピアノの独特の調律手法（ストレッチ・チューニング）でピッチを設定します。[OFF] にすると平均律になり、[3] にすると高音域と低音域のピッチ変化が最も大きくなります。 図は横軸に音域、縦軸に平均律に対するピッチ変化としたもので、設定によって和音の響きが微妙に変わります。
Analog Feel	0 ~ 127	トーンにゆらぎ（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。1/f ゆらぎ）を与える度合いを設定します。 この [1/f ゆらぎ] を与えると、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。
Cutoff Offset	-63 ~ +63	Cutoff Frequency パラメーター（P.51）で設定された、各パースシャルのカットオフ周波数の値の差を保ったまま、トーン全体でカットオフ周波数を補正します。 ご注意！ 各パースシャルのカットオフ周波数の値にここでの設定値を足して出力されるので、各パースシャルのカットオフ周波数の値が [127]（最大）に設定されているときは、ここで [+] の値に設定しても変わりません。
Resonance Offset	-63 ~ +63	Resonance パラメーター（P.51）で設定された、各パースシャルのレゾナンスの値の差を保ったまま、トーン全体でレゾナンスを補正します。 ※ レゾナンス：カットオフ周波数付近の音の成分を強調し、音にクセを付ける ご注意！ 各パースシャルのレゾナンスの値にここでの設定値を足して出力されるので、各パースシャルのレゾナンスの値が [127]（最大）に設定されているときは、ここで [+] の値に設定しても変わりません。
Attack Time Offset	-63 ~ +63	TVA Env Time 1 パラメーター（P.54）、TVF Env Time 1 パラメーター（P.53）で設定された、各パースシャルのアタック・タイムの値の差を保ったまま、トーン全体でアタック・タイムを補正します。 ※ アタック・タイム：キーを押して音が始めてから最大音量に達するまでの時間 ご注意！ 各パースシャルのアタック・タイムの値にここでの設定値を足して出力されるので、各パースシャルのアタック・タイムの値が [127]（最大）に設定されているときは、ここで [+] の値に設定しても変わりません。
Release Time Offset	-63 ~ +63	TVA Env Time 4 パラメーター（P.54）、TVF Env Time 4 パラメーター（P.53）で設定された、各パースシャルのリリース・タイムの値の差を保ったまま、トーン全体でリリース・タイムを補正します。 ※ リリース・タイム：キーを離してから音が減衰しつつ消えるまでの時間 ご注意！ 各パースシャルのリリース・タイムの値にここでの設定値を足して出力されるので、各パースシャルのリリース・タイムの値が [127]（最大）に設定されているときは、ここで [+] の値に設定しても変わりません。
Velocity Sens Offset	-63 ~ +63	以下のパラメーターで設定された、各パースシャルのベロシティ・センスの値の差を保ったまま、トーン全体でベロシティ・センスを補正します。 Cutoff Velocity Sens パラメーター（P.52） Level Velocity Sens パラメーター（P.53） ※ ベロシティ：キーを押さえる強さ ご注意！ 各パースシャルのベロシティ・センスの値にここでの設定値を足して出力されるので、各パースシャルのベロシティ・センスの値が [+63]（最大）に設定されているときは、ここで [+] の値に設定しても変わりません。
Mono/Poly	MONO、POLY	トーンの鳴らしかたをポリフォニック（POLY）にするか、モノフォニック（MONO）にするかを設定します。単音楽器（サックスやフルートなど）のトーンを使うときは [MONO] にすると効果的です。 MONO：1 音ずつ最後に押したキーの音だけを鳴らせます。 POLY：複数の音を同時に鳴らせます。

PCM Synth Tone (PCMS)

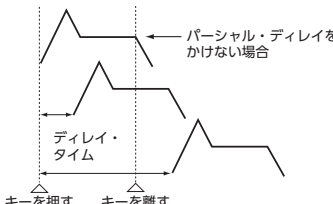
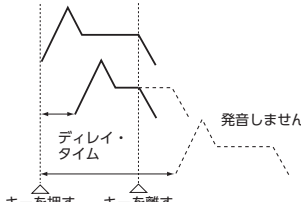
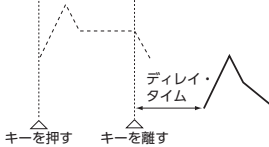
パラメーター	設定値	説明
Legato Switch	OFF, ON	レガート・スイッチを使うか (ON)、使わないか (OFF) を設定します。 レガート・スイッチは、Mono/Poly を [MONO] に設定しているときに有効になります。 Legato Switch を [ON] にした場合、あるキーを押している状態で他のキーを押すと、音の鳴りかたはそのままで、後から押したキーのピッチに変わります。 ギターのハンマリング・オンやプリング・オフのような効果が得られます。
Legato Retrigger	OFF, ON	レガート演奏をするとき、再発音するか (ON)、再発音しないか (OFF) を設定します。 通常は [ON] にしておきます。 レガート・リトリガーは、Mono/Poly を [MONO] 、Legato Switch 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] にすると良いでしょう。 ご注意！ Legato Switch 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場合があります。また複数のパーシャルを使っているトーンで使用しているウェーブのピッチの上限がバラバラの場合は、モノに聞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場合は、Legato Retrigger を [ON] にしてください。
Portamento Switch	OFF, ON	ポルタメント効果をかけるか (ON)、かけないか (OFF) を設定します。 ポルタメント ポルタメントとは、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る効果です。Mono/Poly パラメーターが [MONO] のときにポルタメントをかけると、バイオリンなどのスライド奏法のような効果が得られます。
Portamento Mode	NORMAL, LEGATO	ポルタメント効果をかける演奏方法を設定します。 NORMAL : 常にポルタメントがかかります。 LEGATO : レガート奏法 (あるキーを押しながら他のキーを押す) のときにだけポルタメントがかかります。
Portamento Type	RATE, TIME	ポルタメント効果の種類を設定します。 RATE : 音程に比例してピッチの変化時間が変わります。 TIME : 音程に関係なく、一定の時間でピッチが変わります。
Portamento Start	ポルタメントはピッチの変化中に他のキーを押すと、新たにピッチ変化が始まります。これは、変化を始めるピッチを設定します。	
	PITCH	次のピッチに変化していく途中で他のキーが押されたとき、押された時点のピッチから新たなポルタメントが始まります。 
Portamento Start	ピッチ変化の終了する音程から新たなポルタメントが始まります。	
	NOTE	
Portamento Time	0 ~ 127	ポルタメント演奏で、音の高さが変化する時間を設定します。値が大きくなるほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。

パラメーター	設定値	説明
Bend Mode	NORMAL、CATCH+LAST	NORMAL ：通常のピッチ・ベンド・レバー効果になります。 CATCH+LAST ：最後に発音した音（ノート）にのみ、ピッチ・ベンド・レバー効果が有効になります。ピッチ・ベンド・レバーを倒した状態でノート・オンした場合、ピッチがセンター（中央）で発音します。 レバーの位置がセンター（中央）を通過したときに初めてピッチが変化します。

Wave タブ

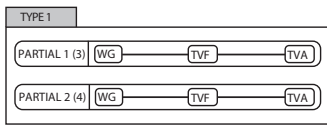
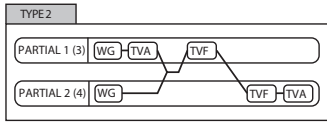
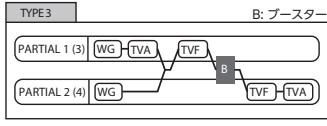
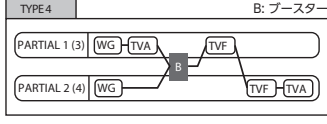
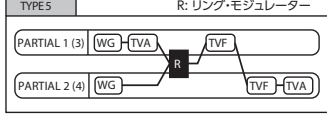
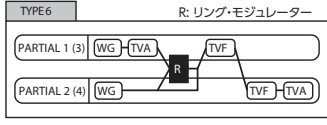
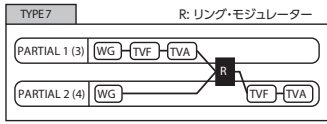
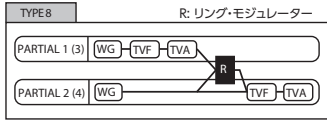
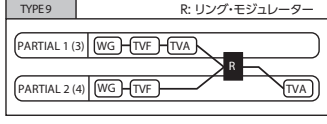
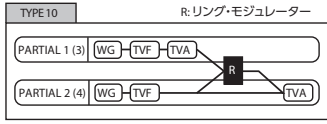
Partial Switch ([2] (Partial Sw) ボタン)	OFF、ON	パーシャル 1 ～ 4 を鳴らす (ON) か鳴らさない (OFF) かを設定します。
Wave Group	INT-A、INT-B、 Ex01 ～ (拡張音色の Wave が存在する場合)	パーシャルの基本となる波形のグループを選びます。 INT-A ：内蔵音色バンク A INT-B ：内蔵音色バンク B Ex01 ～ ：拡張音色バンク
Wave No.L (Mono)	OFF、1 ～	パーシャルの基本となる波形を選びます。ウェーブ・ナンバーと同時に画面の下側にウェーブ・ネームも表示されます。 モノで使用する場合は、左側 (L) だけを指定します。ステレオで使用する場合は、右側 (R) も指定します。 ご注意！ 右側 (R) だけを指定した場合は、音が鳴りません。
Wave No.R		
Wave Gain	-6、0、+6、+12dB	波形のゲイン (振幅) を設定します。値は 6dB (デシベル) ずつ変わります。6dB 上がると、ゲインは 2 倍になります。ブースター (P.48) を使って音を歪ませるときは、最大にしておくとう効果があります。
Wave Tempo Sync	OFF、ON	フレーズ・ループをクロック (テンポ) に合わせるときは [ON] に設定します。 拡張音色が存在し、テンポ (BPM) が表示されている波形を選んだときのみ有効です。 パーシャルに拡張音色の波形を選んでいる場合、Wave Tempo Sync を [ON] に設定すると、ピッチに関する設定、および FXM に関する設定は無効になります。 Wave Tempo Sync を [ON] に設定したときは、Partial Delay Time (P.46) を [0] にしてください。 これ以外の値ではディレイ効果がかかり、思ったとおりの演奏ができません。 フレーズ・ループ サンプラーなどで、曲の一部のフレーズを切り出したものを繰り返し再生することを「 フレーズ・ループ 」といいます。 ダンス・ミュージックなどで従来の楽曲などからフレーズを切り出して、それをもとに新たな楽曲を作成する手法があります。ブレイク・ビーツともいいます。
FXM Switch	OFF、ON	FXM を使うか (ON)、使わないか (OFF) を設定します。 FXM FXM (Frequency Cross Modulation) は、選んだ波形を特定の波形を使って周波数変調し、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。
FXM Color	1 ～ 4	FXM による周波数変調のしかたを設定します。値が大きくなるほどざらつきのある音に、値が小さくなるほど金属的な音になります。
FXM Depth ★	0 ～ 16	FXM による周波数変調の深さを設定します。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。

PCM Synth Tone (PCMS)

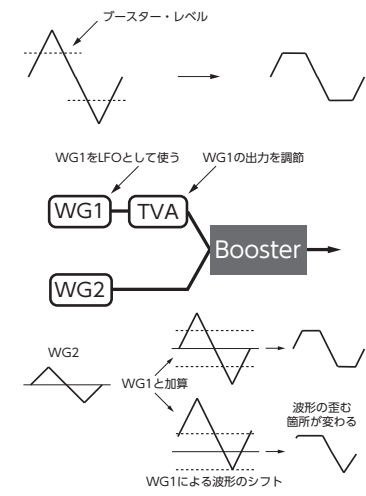
パラメーター	設定値	説明								
Partial Delay Mode	パーシャル・ディレイ パーシャル・ディレイはキーを押してから（または離してから）、パーシャルが鳴り始めるまでの時間を遅らせるものです。設定によっては、パーシャルごとに発音するタイミングをずらすこともできます。 内蔵エフェクトのディレイとは異なり、遅れて発音するパーシャルの音質を変えたり、パーシャルごとにピッチを変えれば 1 つのキーを押すだけでアルペジオのような演奏をすることもできます。 また、パーシャル・ディレイの時間を外部 MIDI シーケンサーのテンポに同期させることもできます。									
	ご注意！ パーシャル・ディレイを使わないときは、Partial Delay Mode パラメーターを [NORM] に、Partial Delay Time パラメーターを [0] に設定します。 ・ Structure Type パラメーター (P.47) の設定を [2] ～ [10] のいずれかにしているとき、パーシャル 1 と 2 の出力はパーシャル 2 に、パーシャル 3 と 4 の出力はパーシャル 4 にまとめられます。そのため、パーシャル 1 はパーシャル 2 の設定、パーシャル 3 はパーシャル 4 の設定にしたがいます。									
	NORM	キーを押してから、Partial Delay Time パラメーターで指定した時間のあとにパーシャルが鳴り始めます。 								
	HOLD	キーを押してから、Partial Delay Time パラメーターで指定した時間のあとにパーシャルが鳴りますが、Partial Delay Time パラメーターで指定した時間より早くキーを離したときはパーシャルが鳴りません。 								
	OFF-N	キーを押している間はパーシャルが鳴らず、キーを離したときから、Partial Delay Time パラメーターで設定した時間のあとにパーシャルが鳴り始めます。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。 								
OFF-D	キーを押している間はパーシャルが鳴らず、キーを離したときから、Partial Delay Time パラメーターで設定した時間の後にパーシャルが鳴ります。ただし、キーを押したときに TVA エンベロープの変化が始まるので、多くの場合は減衰部分の音だけが鳴ることになります。 									
Partial Delay Time	0 ～ 127、音符	キーを押してから（Partial Delay Mode を [OFF-N] または [OFF-D] に設定したときはキーを離してから）パーシャルが発音するまでの時間を設定します。 パーシャルが発音するまでの時間をテンポに同期させるときは、同期のテンポに対する音符の長さで指定します。 (例) テンポ = 120 (1 分間 (60 秒) に 4 分音符を 120 個打つ速さ) のとき <table><tr><th>設定値</th><th>パーシャル・ディレイの時間</th></tr><tr><td>♪ (2 分音符)</td><td>1 秒 (60 ÷ 60=1 [秒])</td></tr><tr><td>♪♪ (4 分音符)</td><td>0.5 秒 (60 ÷ 120=0.5 [秒])</td></tr><tr><td>♪♪♪ (8 分音符)</td><td>0.25 秒 (60 ÷ 240=0.25 [秒])</td></tr></table>	設定値	パーシャル・ディレイの時間	♪ (2 分音符)	1 秒 (60 ÷ 60=1 [秒])	♪♪ (4 分音符)	0.5 秒 (60 ÷ 120=0.5 [秒])	♪♪♪ (8 分音符)	0.25 秒 (60 ÷ 240=0.25 [秒])
設定値	パーシャル・ディレイの時間									
♪ (2 分音符)	1 秒 (60 ÷ 60=1 [秒])									
♪♪ (4 分音符)	0.5 秒 (60 ÷ 120=0.5 [秒])									
♪♪♪ (8 分音符)	0.25 秒 (60 ÷ 240=0.25 [秒])									

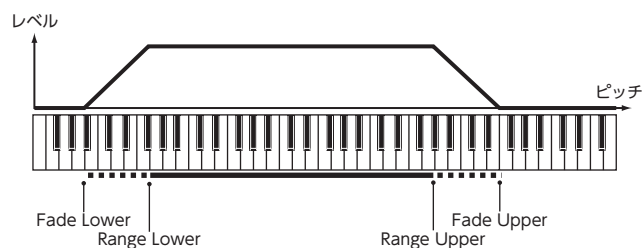
パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

PMT タブ

Structure Type 1 & 2 Structure Type 3 & 4	1 ~ 10	パーシャル 1 と 2、またはパーシャル 3 と 4 をどのように組み合わせるかを設定します。 組み合わせかたは、次の 10 通りのタイプがあります。	
			パーシャル 1 と 2 (3 と 4) が独立しているタイプです。PCM の音色を生かしたいときや、パーシャルごとに音色を作って重ねたい場合に使います。
			2 つのフィルターを重ねて、フィルターの特性を強化したタイプです。パーシャル 1 (3) の TVA で 2 つのパーシャルの音量バランスをコントロールします。
			パーシャル 1 (3) とパーシャル 2 (4) をミックスした音にフィルターをかけ、ブースターに通して波形を歪ませるタイプです。
			ブースターを通して波形を歪ませ、2 つのフィルターを重ねたタイプです。パーシャル 1 (3) の TVA で 2 つのパーシャルの音量バランスをコントロールしてブースターの効き具合を調節します。
			リング・モジュレーターを通して倍音を増やし、2 つのフィルターを重ねたタイプです。パーシャル 1 (3) の TVA で 2 つのパーシャルの音量バランスをコントロールしてリング・モジュレーターの深さを調節します。
			リング・モジュレーターを通して倍音を増やし、さらにパーシャル 2 (4) の音をミックスして 2 つのフィルターを重ねたタイプです。リング・モジュレーターで得た音とパーシャル 2 (4) を混ぜることができるので、パーシャル 1 (3) の TVA でリング音の量を調節できます。
			パーシャル 1 (3) にフィルターをかけた音とパーシャル 2 (4) の音をリング・モジュレーターに通して倍音を増やすタイプです。
			パーシャル 1 (3) にフィルターをかけた音とパーシャル 2 (4) の音をリング・モジュレーターに通し、さらにパーシャル 2 (4) とミックスしてフィルターをかけるタイプです。
			各パーシャルのフィルターを通った音に、リング・モジュレーターを通して倍音を増やすタイプです。パーシャル 1 (3) の TVA で 2 つのパーシャルの音量バランスをコントロールしてリング・モジュレーターの深さを調節します。
			各パーシャルのフィルターを通った音に、リング・モジュレーターを通して倍音を増やし、さらにパーシャル 2 (4) の音をミックスしたタイプです。リング・モジュレーターで得た音とパーシャル 2 (4) を混ぜることができるので、パーシャル 1 (3) の TVA でリング音の量を調節できます。

PCM Synth Tone (PCMS)

パラメーター	設定値	説明
Booster 1 & 2 Booster 3 & 4	0、+6、+12、+18dB	ストラクチャー・タイプがTYPE 3またはTYPE 4のとき、ブースターの効き具合を設定します。ブースターは入力信号を大きくして音を歪ませます。ギターのエフェクトでよく使われるディストーション効果が付けられます。値を大きくするほど音の歪みが大きくなります。 ブースター ブースターは、入力された信号を歪ませる機能です。ディストーションとして使用する他に、片方のパーシャルの波形(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 パラメーターと組み合わせるとより効果的になります(P.45)。 



Key Fade Upper	0 ~ 127	パーシャルの発音域の設定範囲の上限から外れたキーを弾いたときの音量変化を設定します。値を大きくするほどなめらかに音量が下がります。設定した発音域以外のキーを弾いたときに音を鳴らしたくない場合は [0] に設定します。
Key Range Upper	LOWER ~ G9	パーシャルごとに、発音域の上限のキーを設定します。
Key Range Lower	C-1 ~ UPPER	パーシャルごとに、発音域の下限のキーを設定します。 ご注意！ 発音域の下限を上限より上げようとしたり、上限を下限より下げようとすると、もう一方の設定が同じ値で変化します。
Key Fade Lower	0 ~ 127	パーシャルの発音域の設定範囲の下限から外れたキーを弾いたときの音量変化を設定します。値を大きくするほどなめらかに音量が下がります。設定した発音域以外のキーを弾いたときに音を鳴らしたくない場合は [0] に設定します。
PMT Velocity Control	OFF、ON、RANDOM、CYCLE	鍵盤を強く強さでパーシャルを鳴らし分けるか (ON)、鳴らし分けないか (OFF) を設定します。 [RANDOM] に設定すると、ペロシティー情報に関係なく構成するパーシャルがランダムに発音します。 [CYCLE] に設定すると、ペロシティー情報に関係なく構成するパーシャルが順番に発音します。 メモ 鍵盤を強く強さの範囲は [Velocity Range Lower (ペロシティー・レンジ・ローワー)] (P.49) と [Velocity Range Upper (ペロシティー・レンジ・アップパー)] (P.49) で指定します。 ご注意！ - Velocity Range Lower と Velocity Range Upper が同じ設定範囲の場合、PMT Velocity Control を [RANDOM] または [CYCLE] にした効果を得ることができません。 - ペロシティーの代わりにマトリックス・コントロール (P.58) でパーシャルを鳴らし分けることもできます。ただし、鍵盤を強く強さとマトリックス・コントロールで同時にパーシャルを鳴らし分けることはできません。マトリックス・コントロールでパーシャルを鳴らし分けるときは、Velocity Control パラメーターを [OFF] にしてください。

パラメーター	設定値	説明
Velo Fade Upper	0 ~ 127	キーを弾く強さの設定範囲の上限から外れる強さでキーを弾いたときの音量変化を設定します。 値を大きくするほどなめらかに音量が下がります。 設定範囲外の強さでキーを弾いたときに音を鳴らしたくない場合は [0] に設定します。
Velo Range Upper	LOWER ~ 127	キーを弾く強さによってパーシャルの鳴る範囲の上限を設定します。 キーを弾く強さでパーシャルを鳴らし分けたいときに設定します。
Velo Range Lower	1 ~ UPPER	キーを弾く強さによってパーシャルの鳴る範囲の下限を設定します。 キーを弾く強さでパーシャルを鳴らし分けたいときに設定します。 ご注意！ キーを弾く強さの下限を上限より上げようとしたり、上限を下限より下げようとする、もう一方の設定が同じ値で変化します。 マトリックス・コントロール (P.58) でパーシャルを鳴らし分けるときは、使用する MIDI メッセージの値の下限 (Lower) と上限 (Upper) を設定します。
Velo Fade Lower	0 ~ 127	キーを弾く強さの設定範囲の下限から外れる強さでキーを弾いたときの音量変化を設定します。 値を大きくするほどなめらかに音量が下がります。 設定範囲外の強さでキーを弾いたときに音を鳴らしたくない場合は [0] に設定します。
PMT Control Switch	OFF、ON	マトリックス・コントロール (P.58) を使って、パーシャルを鳴らし分けるか (ON)、鳴らし分けないか (OFF) を設定します。 ご注意！ 鍵盤を弾く強さ (ペロシティー) でパーシャルを鳴らし分けることもできます (P.48)。ただし、マトリックス・コントロールと鍵盤を弾く強さで同時にパーシャルを鳴らし分けることはできません。 マトリックス・コントロールでパーシャルを鳴らし分けるときは、Velocity Control パラメーター (P.48) を [OFF] にしてください。

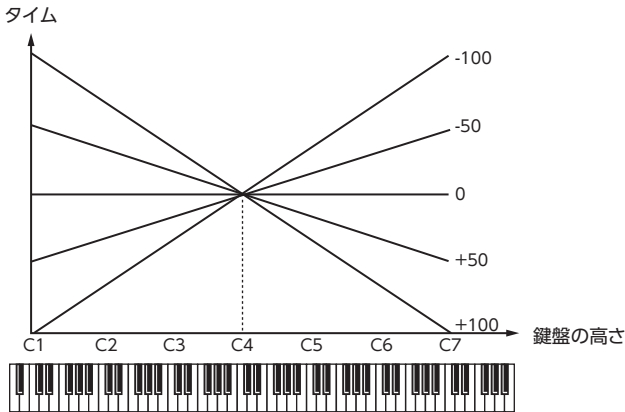
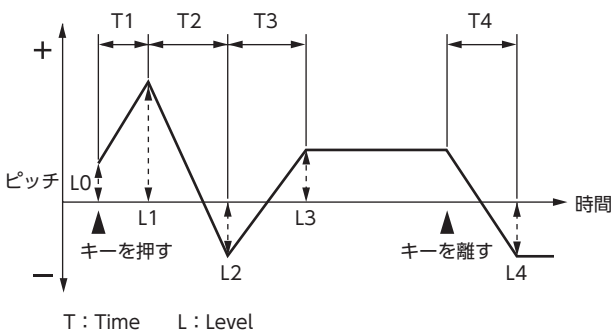
Pitch タブ

Partial Coarse Tune ★	-48 ~ +48	パーシャルの音の高さを半音単位 (± 4 オクターブまで) で設定します。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。
Partial Fine Tune ★	-50 ~ +50	パーシャルの音の高さを 1 セント単位 (± 50 セントまで) で設定します。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。 ※ 1 セント = 半音の 100 分の 1
Random Pitch Depth	0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、20、30、40、50、60、70、80、90、100、200、300、400、500、600、700、800、900、1000、1100、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を設定します。不規則に変化させないときは [0] にします。値の単位はセント (半音の 100 分の 1) です。
Pitch Keyfollow	-200 ~ +200	キーを 1 オクターブ (12 キー) 上に移動したときのピッチの変化幅を設定します。 通常のキーボードのようにピッチを 1 オクターブ変化させたいときは [+100] にします。ピッチを 2 オクターブ変化させたいときは [+200] に、逆にピッチを下げたいときはマイナスの値にします。 どのキーを押しても同じピッチにするには [0] にします。
Pitch Bend Range Up	0 ~ +48	ピッチ・ベンド・レバーを最も右に傾けたときの变化量を半音単位で設定します。たとえば、 [12] に設定してピッチ・ベンド・レバーを右側いっぱい傾けると、ピッチが 1 オクターブ上がります。

PCM Synth Tone (PCMS)

パラメーター	設定値	説明
Pitch Bend Range Down	0 ~ -48	ピッチ・ベンド・レバーを最も左に傾けたときの变化量を半音単位で設定します。たとえば、 [-48] に設定してピッチ・ベンド・レバーを左側いっぱいに傾けると、ピッチが 4 オクターブ下がります。

Pitch Env タブ

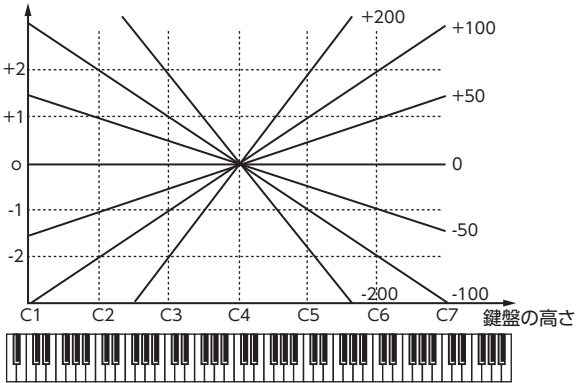
Pitch Env Depth	-12 ~ +12	ピッチ・エンベロープの効き具合を設定します。値を大きくするほどピッチ・エンベロープによる変化が大きくなります。 [-] の値にするとエンベロープの形が反転します。
Pitch Env V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さでピッチ・エンベロープの効き具合を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、ピッチ・エンベロープの効き具合を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。
Pitch Env T1 V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さでピッチ・エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
Pitch Env T4 V-Sens	-63 ~ +63	キーを離す速さでピッチ・エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
Pitch Env Time KF	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によってピッチ・エンベロープの時間 (Time 2 ~ Time 4) を変化させるときに設定します。C4 キー (中央のド) のピッチ・エンベロープの時間を基準に、[+] の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど時間が短くなり、[-] の値にすると時間が長くなります。値を大きくするほど変化が大きくなります。 
Pitch Env Time 1 ~ 4 ★	0 ~ 127	ピッチ・エンベロープの時間 (Time 1 ~ Time 4) を設定します。値を大きくするほど、次のピッチに達するまでの時間 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。 
Pitch Env Level 0 ~ 4	-63 ~ +63	ピッチ・エンベロープのレベル (Level 0 ~ Level 4) を設定します。各ポイントでのピッチを基準のピッチ (Pitch 画面で設定したコース・チューンおよびファイン・チューンの値) からどれくらい変化させるかを決めます。 [+] の値にすると基準ピッチより高くなり、 [-] の値にすると低くなります。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

TVF タブ

Filter Type		フィルターの種類を選びます。 フィルターとは、特定の周波数帯域をカットして音の明るさや音の太さなどを変化させる機能です。
	OFF	フィルターを使いません。
	LPF	ロー・パス・フィルター。カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より上の成分をカットします。 高域の周波数をカットするので音が丸くなります。最も一般的に使われます。
	BPF	バンド・パス・フィルター。カットオフ周波数 (Cutoff Freq) 付近の成分だけ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。カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より下の成分をカットします。 高域に特徴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。カットオフ周波数 (Cutoff Freq) 付近の成分を強調します。 LFO でカットオフ周波数を周期的に変えるとワウ効果を得ることもできます。
	LPF2	ロー・パス・フィルター 2。カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より上の成分をカットしますが、 フィルターの感度が LPF の半分になっています。 したがって、LPF に比べて緩やかなロー・パス・フィルターになります。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。 ※ [LPF2] に設定した場合、Resonance パラメーター (P.51) の設定は無効になります。
	LPF3	ロー・パス・フィルター 3。カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より上の成分をカットしますが、 フィルターの感度がカットオフ周波数に応じて変化します。アコースティック系の楽器音の シミュレーションに適していますが、同じ TVF エンベロープの設定でも LPF2 とは異なっ たニュアンスになります。 ※ [LPF3] に設定した場合、Resonance パラメーター (P.51) の設定は無効になります。
Cutoff Frequency ★	0 ~ 127	波形の周波数成分に対して、フィルターが効き始める周波数 (カットオフ周波数) を設定し ます。 Filter Type パラメーターが [LPF/LPF2/LPF3] のときは、カットオフ周波数を小さくす ると高次倍音が少なくなるので、音色は丸くなります。大きくすると音色は明るくなります。 Filter Type パラメーターが [BPF] のときは、カットオフ周波数の値によって発音される 倍音成分が変わります。クセのある音などを作るのに適しています。 Filter Type パラメーターが [HPF] のときは、カットオフ周波数を高くすると低次倍音が 少なくなるので、音の明るい部分だけが強調されます。 Filter Type パラメーターが [PKG] のときは、カットオフ周波数の値によって強調して発 音される倍音成分が変わります。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。 メモ 各パーシャルのカットオフ周波数の値の差を保ったまま、トーン全体で補正するときは、 Cutoff Offset パラメーターを設定します (P.43)。
Resonance ★	0 ~ 127	カットオフ周波数付近の音の成分を強調し、音色にクセを付けます。設定値を上げすぎると 発振して音が歪むことがあります。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。 メモ 各パーシャルのレゾナンスの値の差を保ったまま、トーン全体で補正するときは、 Resonance Offset パラメーターを設定します (P.43)。

PCM Synth Tone (PCMS)

パラメーター	設定値	説明
Cutoff Keyfollow	-200 ~ +200	押さえる鍵盤の位置によってカットオフ周波数を変化させたいときに設定します。C4 キー（中央のド）のカットオフ周波数を基準に、[+] の値にすると C4 より高音域のキーを押すほどカットオフ周波数が高くなり、[-] の値にするとカットオフ周波数が低くなります。値を大きくするほど変化が大きくなります。 カットオフ周波数 (オクターブ) 
Cutoff V-Curve	FIXED、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を次の 7 種類の中から選びます。キーを押す強さによってカットオフ周波数を変化させないときは [FIXED] に設定します。 
Cutoff V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さでカットオフ周波数を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、カットオフ周波数を高くするには [+] の値に、低くするには [-] の値にします。 メモ 各パースルの Cutoff V-Sens の値の差を保ったまま、トーン全体で補正するときは、Velocity Sens Offset パラメーターを設定します (P.43)。ただし、これは Level V-Sens パラメーター (P.53) と共通の設定です。
Resonance V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さでレゾナンスのかかり具合を変化させるときに設定します。キーを強く押すほどレゾナンスの効果を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。

TVF Env タブ

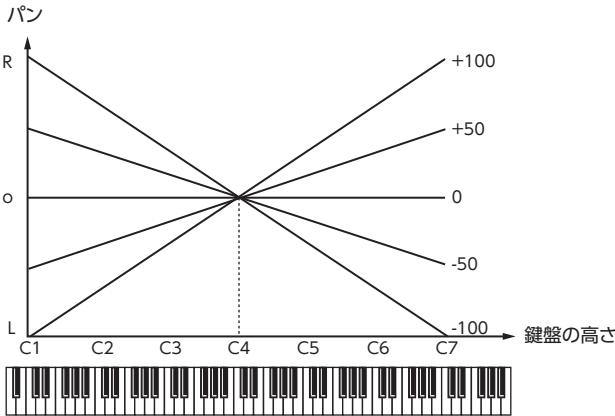
TVF Env Depth	-63 ~ +63	TVF エンベロープの効き具合を設定します。値を大きくするほど TVF エンベロープによる変化が大きくなります。[-] の値にするとエンベロープの形が反転します。
TVF Env V-Curve	FIXED、1 ~ 7	キーを押す強さで TVF エンベロープの効き具合を変化させるときの変化カーブを次の 7 種類の中から選びます。キーを押す強さによって TVF エンベロープの効き具合を変化させないときは [FIXED] に設定します。 
TVF Env V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さで TVF エンベロープの効き具合を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、TVF エンベロープの効き具合を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。
TVF Env T1 V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さで TVF エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
TVF Env T4 V-Sens	-63 ~ +63	キーを離す速さで TVF エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。

パラメーター	設定値	説明
TVF Env Time KF	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によって TVF エンベロープの時間 (Time 2 ~ Time 4) を変化させるときに設定します。C4 キー (中央のド) の TVF エンベロープの時間を基準に、[+] の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど時間が短くなり、[-] の値にすると時間が長くなります。値を大きくするほど変化が大きくなります。 タイム 鍵盤の高さ
TVF Env Time 1 ~ 4 ★	0 ~ 127	TVF エンベロープの時間 (Time 1 ~ Time 4) を設定します。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 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。 時間 キーを押す キーを離す T: Time L: Level
TVF Env Level 0-4	0 ~ 127	TVF エンベロープのレベル (Level 0 ~ Level 4) を設定します。 各ポイントでのカットオフ周波数を基準のカットオフ周波数 (TVF 画面で設定したカットオフ周波数の値) からどれくらい変化させるかを決めます。

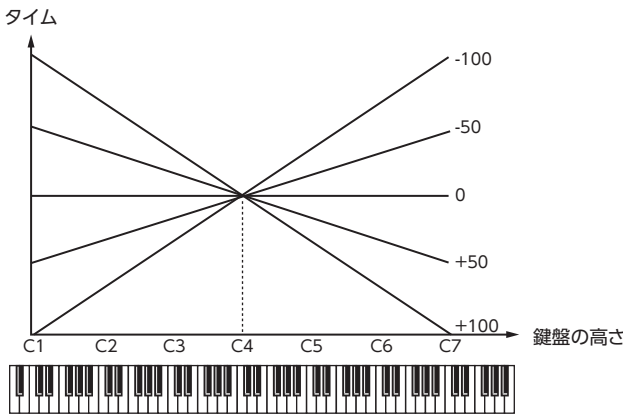
TVA タブ

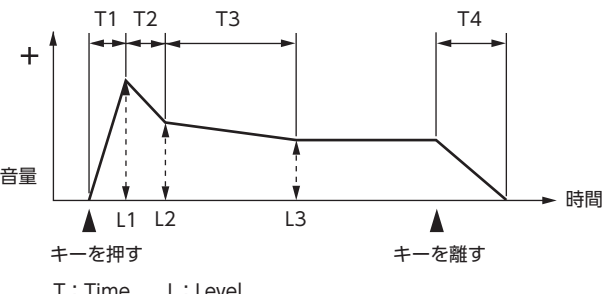
Partial Level ★	0 ~ 127	パースシャルの音量を設定します。主に各パースシャルの音量バランスをとるときに使います。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。
Level V-Curve	FIXED、1 ~ 7	キーを押す強さでパースシャルの音量を変化させるときの変化カーブを次の 7 種類の中から選びます。キーを押す強さによってパースシャルの音量を変化させないときは [FIXED] に設定します。 1 2 3 4 5 6 7
Level V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さでパースシャルの音量を変化させるときに設定します。 キーを強く押すほど、パースシャルの音量を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。 メモ 各パースシャルの Level V-Sens の値の差を保ったまま、トーン全体で補正するときには、Velocity Sens Offset パラメーターを設定します (P.43)。ただし、これは Cutoff V-Sens パラメーター (P.52) と共通の設定です。
Bias Level	-100 ~ +100	バイアス・ディレクションの方向に対して音量変化の角度を設定します。 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。
Bias Position	C-1 ~ G9	音量を変化させる基準のキーを設定します。
Bias Direction	バイアス・ポジションに対して変化を与える方向を設定します。	
	LWR	バイアス・ポイントより低音域の音量を変えます。
	UPR	バイアス・ポイントより高音域の音量を変えます。
	L&U	バイアス・ポイントより左右対称に音量を変えます。
	ALL	バイアス・ポイントを中心にして直線的に音量を変えます。

PCM Synth Tone (PCMS)

パラメーター	設定値	説明
Partial Pan ★	L64 ~ 63R	パーシャルのパンを設定します。 [L64] で最も左、 [0] で中央、 [63R] で最も右に定位します。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。
Pan Keyfollow	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によってパンを変化させます。C4 キー（中央のド）のパンを基準に、[+]の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど右に定位し、[-]の値にすると左に定位します。値を大きくするほど変化が大きくなります。 
Random Pan Depth	0 ~ 63	キーを押すたびに、不規則にパンを変化させるときに設定します。値を大きくするほど変化幅が大きくなります。
Alternate Pan Depth	L63 ~ 63R	キーを押すたびに、左右交互にパンを移動させるときに設定します。値を大きくするほど変化幅が大きくなります。値には [L] と [R] があり、左右に定位する順番が逆になります。たとえば、2 つのパーシャルをそれぞれ [L]、[R] に設定すると、2 つのパーシャルのパンが交互に入れ替わって発音します。 ご注意！ Pan Keyfollow、Random Pan Depth、Alternate Pan Depth の各パラメーターの設定において、Structure Type パラメーターの設定を [2] ~ [10] のいずれかにしているとき、パーシャル 1 と 2 の出力はパーシャル 2 に、パーシャル 3 と 4 の出力はパーシャル 4 にまとめられます。そのため、パーシャル 1 はパーシャル 2 の設定、パーシャル 3 はパーシャル 4 の設定にしたがいます (P.47)。

TVA Env タブ

TVA Env T1 V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さで TVA エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
TVA Env T4 V-Sens	-63 ~ +63	キーを離す速さで TVA エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
TVA Env Time KF	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によって TVA エンベロープの時間 (Time 2 ~ Time 4) を変化させるときに設定します。C4 キー（中央のド）の TVA エンベロープの時間を基準に、[+] の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど時間が短くなり、[-] の値にすると時間が長くなります。値を大きくするほど変化が大きくなります。 
TVA Env Time 1 ~ 4 ★	0 ~ 127	TVA エンベロープの時間 (Time 1 ~ Time 4) を設定します。値を大きくするほど、次の音量に達するまでの時間 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。 ※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。

パラメーター	設定値	説明
TVA Env Level 1 ~ 3	0 ~ 127	TVA エンベロープのレベル (Level 1 ~ Level 3) を設定します。各ポイントでの音量を基準の音量 (TVA 画面で設定したパーシャル・レベルの値) からどれくらい変化させるかを決めます。  T : Time L : Level ※ TVA Env Level 3 を [0] 付近に設定すると、レガート奏法で続けて演奏したときに発音が減衰することがあります。この場合、TVA Env Level 3 の値を大きくすると、発音を持続させることができます。

Output タブ

Output Level	0 ~ 127	パーシャルごとに信号のレベルを設定します。
Chorus Send Level	0 ~ 127	パーシャルごとにコーラスへ送る信号のレベルを設定します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	パーシャルごとにリバーブへ送る信号のレベルを設定します。

LFO1/LFO2 タブ

LFO (Low Frequency Oscillator) は周期的な変化を与えるものです。

LFO は各パーシャルに 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、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です。

Waveform

LFO の波形を設定します。

SIN

正弦波

TRI

三角波

SAW-U

鋸歯状波

SAW-D

鋸歯状波（負極性）

SQR

矩形波

RND

ランダム波

BND-U

LFO が出力する波形の立ち上がりが基準に達したあと、そのまま持続する波

ご注意！

Key Trigger パラメーターをオンに設定してください。オフにすると効果がかりません。

BND-D

LFO が出力する波形の立ち下がりが基準に達したあと、そのまま持続する波

ご注意！

Key Trigger パラメーターをオンに設定してください。オフにすると効果がかりません。

TRP

台形波

S&H

サンプル&ホールド波（1 周期に 1 回 LFO 値を変換）

CHAOS

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 ～ 6 4 で設定されたデータから生成される波形。ステップ・モジュレーターのような一定パターンのステップ変化が得られます。

Rate ★

0 ～ 127、音符

LFO の周期の速さを設定します。
LFO の周期をテンポに同期させるときは、同期のテンポに対する音符の長さで設定します。
※ マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。

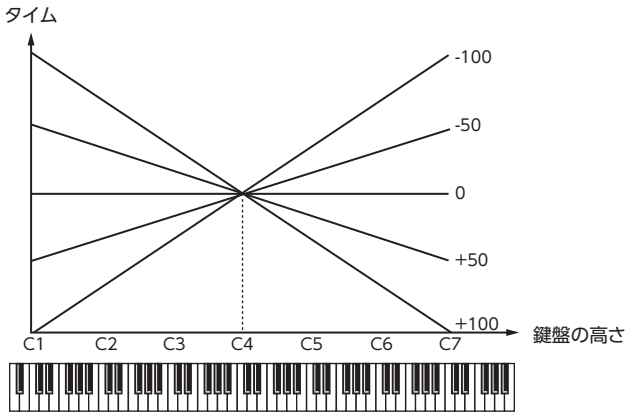
(例) テンポ = 120（1 分間（60 秒）に 4 分音符を 120 個打つ速さ）のとき

設定値	LFO 周期
♪（2 分音符）	1 秒（60 ÷ 60=1 【秒】 ）
♪（4 分音符）	0.5 秒（60 ÷ 120=0.5 【秒】 ）
♪（8 分音符）	0.25 秒（60 ÷ 240=0.25 【秒】 ）

ご注意！

Waveform パラメーターを 【CHAOS】 に設定したとき、この設定は無効になります

PCM Synth Tone (PCMS)

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 (Rate パラメーター) を微妙に変えます。設定値が大きくなるほど、変化幅が広がります。 Rate が「音符」に設定されているときは、このパラメーターは無効です。
Offset	-100、-50、0、+50、+100	LFO の波形を、中心となる値 (ピッチやカットオフ周波数) から上下にずらします。[+] の値にすると中心となる値から上で揺れるように波形が移動し、[-] の値にすると中心となる値から下で揺れるように波形が移動します。
Delay Time	0 ~ 127	キーを押した (離した) 後、LFO の効果がかかる (効果が持続する) までの時間を設定します。 ※「LFO のかけかた」(P.57) を参考に、目的に合わせて設定してください。 メモ バイオリンや管楽器などの音を使って演奏する場合、音を出してすぐにビブラートを付けるのではなく、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。Pitch Depth パラメーターや Rate パラメーターなどと一緒に Delay Time パラメーターを設定すると、キーを押したあと、一定の時間後にビブラートが自動的にかけられます。この効果を「ディレイ・ビブラート」と呼びます。
Delay Time KF	-100 ~ +100	C4 キー (中央のド) を基準に押さえるキーの位置によって、Delay Time パラメーターの値を変えます。高音域のキーを押すほど LFO の効果がかかる (効果が持続する) までの時間を短くするには「+」の値に、長くするには「-」の値にします。値を大きくするほど変化が大きくなります。押さえるキーの位置によって LFO の効果がかかる (効果が持続する) までの時間を変えないときは「0」にします。 
Fade Mode	ON<, ON>, OFF<, OFF>	LFO のかかりかたを設定します。 ※「LFO のかけかた」(P.57) を参考に、目的に合わせて設定してください。
Fade Time	0 ~ 127	LFO の振幅が最大 (最小) になるまでの時間を設定します。 ※「LFO のかけかた」(P.57) を参考に、目的に合わせて設定してください。
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を合わせるか (ON)、合わせないか (OFF) 設定します。
Pitch Depth ★	-63 ~ +63	LFO をピッチ (音の高さ) にかけると、そのかかり具合を設定します。 ※マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。
TVF Depth ★	-63 ~ +63	LFO をカットオフ周波数にかけると、そのかかり具合を設定します。 ※マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。
TVA Depth ★	-63 ~ +63	LFO を音量にかけると、そのかかり具合を設定します。 ※マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。
Pan Depth ★	-63 ~ +63	LFO をパンにかけると、そのかかり具合を設定します。 ※マトリックス・コントロールを使って変化させることができます。 メモ それぞれのデプスが「+」の値のときと「-」の値のときでは、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 つのパーシャルでデプスを「+」の値に設定し、もう 1 つのパーシャルで「-」側に同じだけデプスをかけると、うねりの位相が逆になります。これによって、異なるパーシャルを入れ替わりで鳴らしたり、パンと組み合わせると周期的に音像を動かしたりできます。 ご注意! Pan Depth パラメーターの設定において、Structure Type パラメーターの設定を「2」~「10」のいずれかにしているとき、パーシャル 1 と 2 の出力はパーシャル 2 に、パーシャル 3 と 4 の出力はパーシャル 4 にまとめられます。そのため、パーシャル 1 はパーシャル 2 の設定、パーシャル 3 はパーシャル 4 の設定にしたいがまま (P.47)。

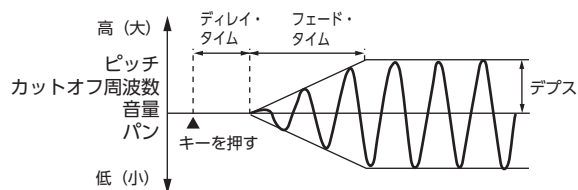
Step LFO タブ

Step Type	TYP1、TYP2	LFO Step 1 ~ 16 で設定されたデータから LFO の波形を生成するときに、各ステップを階段状 (TYP1) にするか、直線で結ぶ (TYP2) かを設定します。
LFO Step1-16	-36 ~ +36	Step LFO のデータを設定します。 LFO Pitch Depth が +63 の場合、Step Data +1 が Pitch +50 cent に対応します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

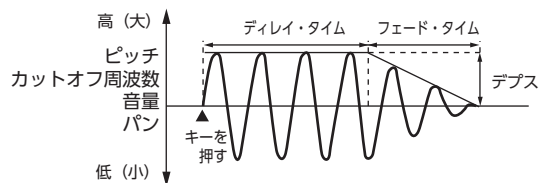
LFO のかけかた

キーを押したあと、徐々に LFO をかける



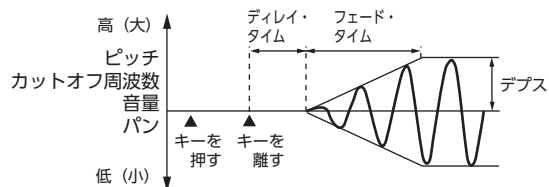
パラメーター	設定値
Fade Mode	ON <
Delay Time	キーを押してから LFO がかかり始めるまでの時間
Fade Time	Delay Time のあと、LFO の振幅が最大になるまでの時間

キーを押してすぐに LFO をかけ、徐々にその効果を弱める



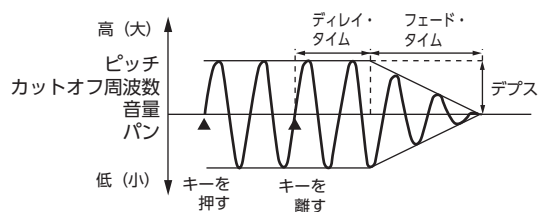
パラメーター	設定値
Fade Mode	ON >
Delay Time	キーを押してから LFO の効果が持続する時間
Fade Time	Delay Time のあと、LFO の振幅が最小になるまでの時間

キーを離したあと、徐々に LFO をかける



パラメーター	設定値
Fade Mode	OFF <
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 のあと、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



パラメーター	設定値
Fade Mode	OFF >
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 のあと、LFO の振幅が最小になるまでの時間

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Control タブ

Env Mode	NOSUS、SUST	ループ波形を選んでいる場合、通常はキーを押している間、音が鳴り続けます。キーを押しても自然に音を減衰させたいときは、設定を [NOSUS] にします。 ご注意！ ワン・ショット波形を選んでいるときは、 [SUST] を選んでも音は持続しません。
Rx Bender	OFF、ON	パーシャルごとに、ピッチ・ベンド・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。
Rx Expression	OFF、ON	パーシャルごとに、エクスプレッション・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。
Rx Hold-1	OFF、ON	パーシャルごとに、ホールド 1・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。 ご注意！ Env Mode パラメーターで [NOSUS] を選んでいるときは無効です。
Redamper Sw	OFF、ON	キーを離したとき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場合、そのときに鳴っている音を継続させるかどうかをパーシャルごとに切り替えます。持続させるときは [ON] にします。 この機能を使うときは Rx Hold-1 パラメーターも [ON] にしてください。ピアノなどの音色では [ON] にすると効果的です。

Matrix Control1 ～ 4 タブ

マトリックス・コントロール

外部 MIDI 機器からパーシャルのパラメーターを変えたいとき、通常はシステム・エクスクルーシブ・メッセージと呼ばれる FA 特有の MIDI メッセージを送信しなければなりません。しかし、システム・エクスクルーシブ・メッセージを使うと設定が煩雑になるだけでなく、転送するデータ量が多くなってしまいます。そこで FA では、パーシャル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 LFO の周期の速さを変えたり、鍵盤タッチによってフィルターを開けたり閉めたりなど、トーンの鳴りしかたをいろいろ変えることができます。

このように、MIDI メッセージを使ってパーシャル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。マトリックス・コントロールは、1 つのトーンで 4 つまで使うことができます。

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: ソース) で、どのパラメーター (Dest: デスティネーション) を、どれくらいコントロール (Sens: センス) して、どのパーシャルに効果をかけるのか (Switch) を設定します。

Control1 ～ 4 Source	OFF、 CC01 ～ CC31、 CC33 ～ CC95、 PITCH BEND、 AFTERTOUCH、 SYS CTRL1 ～ 4、 VELOCITY、 KEYFOLLOW、 TEMPO、 LFO1、 LFO2、 PITCH ENV、 TVF ENV、 TVA ENV	マトリックス・コントロールを使うとき、どの MIDI メッセージでパーシャルのパラメーターを変えるかを設定します。 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 SYS CTRL1 ～ 4 : 共通のマトリックス・コントロールとして使うときの MIDI メッセージ VELOCITY : ペロシティー (鍵盤を強く強さ) KEYFOLLOW : キーフォロー (C4 を 0 とするキーの位置) TEMPO : テンポ・アサイン・ソースで設定したテンポ、または外部 MIDI シーケンサーのテンポ 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 ※ ペロシティー、キーフォローは、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。この場合、トーンを鳴らすことによってパーシャルの設定をリアルタイムに変化させることができます。 ※ FA 全体で共通のコントローラーを使いたいときは、 [SYS CTRL1] ～ [SYS CTRL4] を選びます。システム・コントロール 1 ～ 4 として使う MIDI メッセージは、Tone Control 1 ～ 4 Src で設定します (P.5)。 参照 コントロール・チェンジ・メッセージについて、詳しくは『 MIDI インプリメンテーション 』(PDF) をご覧ください。 ご注意！ ・パーシャルごとにピッチ・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.58)。 これらの設定が [ON] になっていると、その MIDI メッセージを受信したときに、目的のパラメーターの設定を変えると同時にピッチ・ベンド／エクスプレッション／ホールド 1 の設定も変わってしまいます。 目的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。 ・スタジオ・セットでは、パートごとに特定の MIDI メッセージ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.13)。 マトリックス・コントロールの設定をしたトーンをパートに割り当てているときは、マトリックス・コントロールに使う MIDI メッセージが受信できる状態であることを確認してください。MIDI メッセージが受信できない状態のときは、マトリックス・コントロールは動作しません。
---------------------	--	---

パラメーター	設定値	説明
Control1 ~ 4 Dest1 ~ 4	OFF、 PITCH、 CUTOFF、 RESONANCE、 LEVEL、 PAN、 OUTPUT LEVEL、 CHORUS SEND、 REVERB SEND、 LFO1/LFO2 PITCH DEPTH、 LFO1/LFO2 TVF DEPTH、 LFO1/LFO2 TVA DEPTH、 LFO1/LFO2 PAN DEPTH、 LFO1/LFO2 RATE、 PIT ENV A-TIME、 PIT ENV D-TIME、 PIT ENV R-TIME、 TVF ENV A-TIME、 TVF ENV D-TIME、 TVF ENV R-TIME、 TVA ENV A-TIME、 TVA ENV D-TIME、 TVA ENV R-TIME、 PMT、 FXM DEPTH	マトリックス・コントロールを使って、パーシャルのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。コントロールできるパラメーターは以下のとおりです。 マトリックス・コントロールでパラメーターをコントロールしないときは [OFF] にします。 1つのマトリックス・コントロールに4つまでのパラメーターを指定でき、同時にコントロールできます。 メモ この取扱説明書では、マトリックス・コントロール (P.58) を使ってコントロールできるパラメーターの場合、パラメーター名に★印を付けています。 マトリックス・コントロールを使わない OFF : マトリックス・コントロールを使いません。 ピッチを変える PITCH : ピッチを変えます。 フィルターを開閉する CUTOFF : カットオフ周波数を変えます。 RESONANCE : カットオフ周波数付近の音の成分を強調して、音にクセを付けます。 音量、パンを変える LEVEL : 音量を変えます。 PAN : パンを変えます。 エフェクトのかかり具合を変える OUTPUT LEVEL : 原音の音量を変えます。 CHORUS SEND : コーラスのかかり具合を変えます。 REVERB SEND : リバーブのかかり具合を変えます。 LFO をかけて音にゆらぎを付ける LFO1/LFO2 PCH DEPTH : ビブラート効果のかかり具合を変えます。 LFO1/LFO2 TVF DEPTH : ワウ効果のかかり具合を変えます。 LFO1/LFO2 TVA DEPTH : トレモロ効果のかかり具合を変えます。 LFO1/LFO2 PAN DEPTH : パンに LFO をかけるときのかかり具合を変えます。 LFO1/LFO2 RATE : LFO の周期の速さを変えます。LFO Rate が [音符] に設定されていると、速さは変わりません。 ピッチ・エンベロープを変える PIT ENV A-TIME : ピッチ・エンベロープの Env Time 1 を変えます。 PIT ENV D-TIME : ピッチ・エンベロープの Env Time 2、Env Time 3 を変えます。 PIT ENV R-TIME : ピッチ・エンベロープの Env Time 4 を変えます。 TVF エンベロープを変える TVF ENV A-TIME : TVF エンベロープの Env Time 1 を変えます。 TVF ENV D-TIME : TVF エンベロープの Env Time 2、Env Time 3 を変えます。 TVF ENV R-TIME : TVF エンベロープの Env Time 4 を変えます。 TVA エンベロープを変える TVA ENV A-TIME : TVA エンベロープの Env Time 1 を変えます。 TVA ENV D-TIME : TVA エンベロープの Env Time 2、Env Time 3 を変えます。 TVA ENV R-TIME : TVA エンベロープの Env Time 4 を変えます。 パーシャルを鳴らし分ける PMT : マトリックス・コントロールでパーシャルを鳴らし分けるときは、PMT Velocity Control (P.48) を [OFF]、PMT Control Switch (P.49) を [ON] にします。 ・マトリックス・コントロールでパーシャルを鳴らし分けるとき、Sens (P.59) は [+63] に設定することをおすすめします。これより小さい値に設定すると、パーシャルがうまく切り替わらないことがあります。また、効果を逆転させたいときは [-63] に設定します。 ・マトリックス・コントロールでパーシャルをなめらかに切り替えたいときは、Velo Fade Lower、Velo Fade Upper を設定してください (P.49)。大きな値にするほど、なめらかに切り替わります。 FXM による周波数変調の深さを変える FXM DEPTH
Control1 ~ 4 Sens1 ~ 4	-63 ~ +63	マトリックス・コントロールの効果のかかり具合を設定します。 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 [+] 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 [-] の値に設定します。 [+]、[-] 共に数値が大きいほど変化は大きくなります。 効果をかけないときは [0] にします。
Control1 ~ 4 Switch1 ~ 4	OFF、ON、REVS	マトリックス・コントロールを使って効果をかけるパーシャルを選びます。 OFF : 効果をかけません。 ON : 効果をかけます。 REVS : 効果を逆にかけます。

MFX タブ

MFX Sw ([2] (MFX Sw) ボタン)	OFF、ON	トーンのマルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
MFX Type	0 ~ 68	68 種類の中から使用するマルチエフェクトを選びます。各マルチエフェクトについて詳しくは、 [MFX パラメーター] (P.93) をご覧ください。
MFX 各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。	
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を設定します。コーラスをかけないときは 0 に設定します。

PCM Synth Tone (PCMS)

パラメーター	設定値	説明
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を設定します。リバーブをかけないときは [0] に設定します。

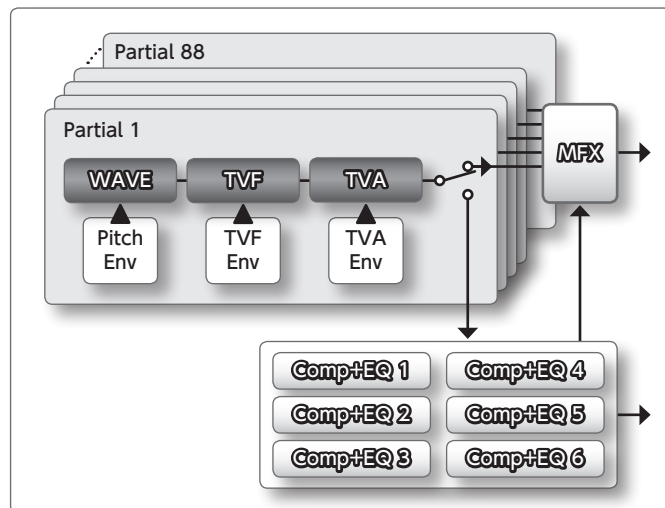
MFX Control タブ

Source (1 ~ 4)	OFF、 CC01 ~ 31、 33 ~ 95、 PITCH BEND、 AFTERTOUCH、 SYS CTRL1 ~ 4	マルチエフェクト・コントロールを使うとき、どの MIDI メッセージでマルチエフェクトのパラメーターを変えるかを設定します。 OFF : マルチエフェクト・コントロールを使いません。 CC01 ~ 31、33 ~ 95 : コントロール・チェンジ PITCH BEND : ピッチ・ベンド AFTERTOUCH : アフタータッチ SYS CTRL1 ~ 4 : 共通のマルチエフェクト・コントロールとして使うときの MIDI メッセージ
Destination (1 ~ 4)	マルチエフェクト・コントロールを使って、マルチエフェクトのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。コントロールできるパラメーターは、マルチエフェクト・タイプによって異なります。詳しくは、 [MFX を MIDI でコントロールする (MFX CONTROL)] (P.117) をご覧ください。	
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。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 [+] 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 [-] の値に設定します。 [+] 、 [-] 共に数値が大きいほど変化は大きくなります。効果をかけないときは [0] にします。

PCM Drum Kit (PCMD)

TONE EDIT (PCMD)

1つのキットに、88系統（Partial 1～88）のWAVE、TVF、TVAの設定と、マルチエフェクト（MFX）の設定があります。
1つのパーシャルには、ウェーブ・ジェネレーターが4つあります。88個のパーシャルをそれぞれ異なるノート・ナンバーにアサインして発音することができます。
Drum Comp+EQ Assignで指定された1つのパートでは、6系統のコンプレッサー+イコライザーを使って、音のツブをそろえたり、音質を調整したりできます。



1. トーンが割り当てられているパートを選びます。
2. **[MENU]** ボタンを押します。
3. カーソル・ボタンで **[Tone Edit]** を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

Common タブ

メモ

CURRENT PARTIAL（現在選ばれているパーシャル）では、ドラム・インストを割り当てるノート番号（21（A0）～108（C8））を指定します。

Phrase Number	0～18	[PREVIEW] ボタンを押したときに再生されるフレーズの番号
Drum Kit Level	0～127	ドラム・キット全体の音量を設定します。 メモ ドラム・キットを構成する各パーシャルの音量は、Partial Level パラメーター（P.65）で設定します。ドラム・パーシャルを構成する波形の音量は、Wave Level パラメーターで設定します（P.62）。
Partial Name	12文字	ドラム・パーシャルの名前を付けます（12文字以内）。 [ENTER] を押すことで、ドラム・パーシャルに名前を付けることができます。 メモ 名前の付けかたについて詳しくは、 [名前を付ける] （取扱説明書）をご覧ください。
Assign Type	MULTI、SINGLE	同じキーを複数回押したときの発音のしかたを設定します。 MULTI ：同じキーの音を重ねて鳴らします。クラッシュ・シンバルのように持続音が長い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。 SINGLE ：同じキーの音は1音ずつしか鳴らしません。持続音の長い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。
Mute Group	OFF、1～31	アコースティックのドラム・セットを考えた場合、オープン・ハイハットとクローズド・ハイハットは同時に鳴らせません。 このような状況を再現するために、ミュート・グループを設定します。 ミュート・グループは、同じ設定値のドラム・パーシャルを同時に鳴らさないようにする機能です。31種類のグループを設定できます。 どのグループにも属さないドラム・パーシャルは [OFF] に設定します。
Partial Env Mode	NO-SUS、SUSTAIN	ループ波形を選んでいる場合、通常はキーを押している間、音が鳴り続けます。キーを押していても自然に音を減衰させたいときは、設定を [NO-SUS] にします。 ※ ワン・ショット波形を選んでいるときは、 [SUSTAIN] を選んでも音は持続しません。
Partial Pitch Bend Range	0～48	ピッチ・ベンド・レバーを動かしたときのピッチの変化量を半音単位（4オクターブ）で設定します。レバーを傾けたときの変化量が、左右同じ値になります。
Partial Rx Expression	OFF、ON	ドラム・パーシャルごとに、エクスプレッション・メッセージを受信するか（ON）、受信しないか（OFF）を設定します。

PCM Drum Kit (PCMD)

パラメーター	設定値	説明
Partial Rx Hold-1	OFF、ON	ドラム・パーシャルごとに、ホールド 1・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。 ご注意！ Partial Env Mode パラメーター (P.61) で [NO-SUS] を選んでいるときは無効です。
One Shot Mode	OFF、ON	ON に設定するとキーを押し続けなくても、波形の終わりがエンベロープの終わりの早い方まで再生します。 エンベロープは Partial Env Mode を [NO-SUS] に設定しているときと同様の動作になります。

Wave タブ

Wave 1 ～ 4 Switch	OFF、ON	ウェーブをオン/オフします。
Wave Group	INT、 Ex01 ～ (拡張音色の Wave が存在する場合)	ドラム・パーシャルを構成する波形のグループを選びます。 INT : 内蔵音色バンク Ex01 ～ : 拡張音色バンク
Wave No.L (Mono)	OFF、1 ～	ドラム・パーシャルを構成する波形を選びます。ウェーブ・ナンバーと同時に画面の下側にウェーブ・ネームも表示されます。 モノで使用する場合は、左側 (L) だけを指定します。ステレオで使用する場合は、右側 (R) も指定します。
Wave No.R		
Wave Gain	-6、0、+6、+12dB	波形のゲイン (振幅) を設定します。値は 6dB (デシベル) ずつ変わります。6dB 上がると、ゲインは 2 倍になります。
Wave Tempo Sync	OFF、ON	フレーズ・ループをクロック (テンポ) に合わせるときは [ON] に設定します。 拡張音色が存在し、テンポ (BPM) が表示されている波形を選んだときのみ有効です。 パーシャルに拡張音色の波形を選んでいる場合、Wave Tempo Sync を [ON] に設定すると、ピッチに関する設定、および FXM に関する設定は無効になります。 フレーズ・ループ サンプラーなどで、曲の一部のフレーズを切り出したものを繰り返し再生することを「 フレーズ・ループ 」といいます。 ダンス・ミュージックなどで従来の楽曲などからフレーズを切り出して、それをもとに新たな楽曲を作成する手法があります。 ブレイク・ビーツともいいます。
Wave FXM Switch	OFF、ON	FXM を使うか (ON)、使わないか (OFF) を設定します。 FXM FXM (Frequency Cross Modulation) は、選んだ波形を特定の波形を使って周波数変調し、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。
Wave FXM Color	1 ～ 4	FXM による周波数変調のしかたを設定します。 値が大きくなるほどざらつきのある音に、値が小さくなるほど金属的な音になります。
Wave FXM Depth	0 ～ 16	FXM による周波数変調の深さを設定します。 ご注意！ WaveTempo Sync を [ON] に設定すると、ピッチに関する設定 (P.63)、および FXM に関する設定は無効になります。
Wave Coarse Tune	-48 ～ +48	波形の音の高さを半音単位 (± 4 オクターブ) で設定します。 メモ ドラム・パーシャル全体のコース・チューンは、Partial Coarse Tune (P.63) で設定します。
Wave Fine Tune	-50 ～ +50	波形の音の高さを 1 セント単位 (± 50 セント) で設定します。 ※ 1 セント = 半音の 100 分の 1 メモ ドラム・パーシャル全体のファイン・チューンは、Partial Fine Tune (P.63) で設定します。
Wave Level	0 ～ 127	波形の音量を設定します。 メモ 各ドラム・パーシャルの音量は、Partial Level で設定し、ドラム・キット全体の音量は、Drum Kit Level (P.61) で設定します。
Wave Pan	L64 ～ 63R	波形のパンを設定します。 [L64] で最も左、 [0] で中央、 [63R] で最も右に定位します。
Wave Random Pan Sw	OFF、ON	キーを押すたびに、波形のパンを不規則に変えるか (ON)、変えないか (OFF) を設定します。 ※ パンで移動する範囲は、Random Pan Depth (P.66) で設定します。
Wave Alter Pan Sw	OFF、ON、REVS	キーを押すたびに、波形のパンを左右交互に移動するかどうかを決めます。 Alter Pan Depth の設定にしたがって波形を定位させるときは [ON] 、反転させて定位させるときは [REVS] にします。 キーを押すたびにパンを変えないときは [OFF] にします。

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

WMT タブ

WMT Velocity Control	OFF、ON、RANDOM	鍵盤を弾く強さでドラム・パーシャルを鳴らし分けるか (ON)、鳴らし分けないか (OFF) を設定します。 [RANDOM] に設定すると、ペロシティー情報に関係なく構成するドラム・パーシャルがランダムに発音します。
----------------------	---------------	--



Velo Fade Upper	0 ~ 127	キーを弾く強さの設定範囲の上限から外れる強さでキーを弾いたときの音量変化を設定します。値を大きくするほどなめらかに音量が下がります。設定範囲外の強さでキーを弾いたときに音を鳴らしたくない場合は [0] に設定します。
Velo Range Upper	LOWER ~ 127	キーを弾く強さによって波形の鳴る範囲の上限を設定します。キーを弾く強さで波形を鳴らし分けたいときに設定します。
Velo Range Lower	1 ~ UPPER	キーを弾く強さによって波形の鳴る範囲の下限を設定します。キーを弾く強さで波形を鳴らし分けたいときに設定します。 ご注意！ キーを弾く強さの下限を上限より上げようとしたり、上限を下限より下げようとする、もう一方の設定が同じ値で変化します。
Velo Fade Lower	0 ~ 127	キーを弾く強さの設定範囲の下限から外れる強さでキーを弾いたときの音量変化を設定します。値を大きくするほどなめらかに音量が下がります。設定範囲外の強さでキーを弾いたときに音を鳴らしたくない場合は [0] に設定します。

Pitch タブ

Partial Coarse Tune	C-1 ~ G9	ドラム・パーシャルを鳴らす音の高さを選びます。 メモ ドラム・パーシャルを構成する波形のコース・チューンは、Wave Coarse Tune パラメーターで設定します (P.62)。
Partial Fine Tune	-50 ~ +50	ドラム・パーシャルの音の高さを 1 セント単位 (± 50 セントまで) で設定します。 ※ 1 セント = 半音の 100 分の 1 メモ ドラム・パーシャルを構成する波形のファイン・チューンは、Wave Fine Tune パラメーターで設定します (P.62)。
Partial Random Pitch Depth	0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、20、30、40、50、60、70、80、90、100、200、300、400、500、600、700、800、900、1000、1100、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を設定します。不規則に変化させないときは [0] にします。値の単位はセント (半音の 100 分の 1) です。

Pitch Env タブ

Pitch Env Depth	-12 ~ +12	ピッチ・エンベロープの効き具合を設定します。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。
Pitch Env V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さでピッチ・エンベロープの効き具合を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、ピッチ・エンベロープの効き具合を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。
Pitch Env T1 V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さでピッチ・エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
Pitch Env T4 V-Sens	-63 ~ +63	キーを離す速さでピッチ・エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
Pitch Env Time 1 ~ 4	0 ~ 127	ピッチ・エンベロープの時間 (Time 1 ~ Time 4) を設定します。 値を大きくするほど、次のピッチに達するまでの時間 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。

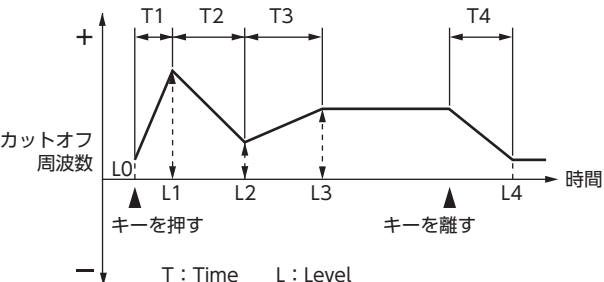
パラメーター	設定値	説明
Pitch Env Level 0 ~ 4	-63 ~ +63	ピッチ・エンベロープのレベル (Level 0 ~ Level 4) を設定します。各ポイントでのピッチを基準のピッチ (Pitch 画面で設定したコース・チューンおよびファイン・チューンの値) からどれくらい変化させるかを決めます。[+] の値にすると基準ピッチより高くなり、[-] の値にすると低くなります。 T : Time L : Level

TVF タブ

Filter Type	OFF、LPF、BPF、HPF、PKG、LPF2、LPF3	フィルターの種類を選びます。フィルターとは、特定の周波数帯域をカットして音の明るさや音の太さなどを変化させる機能です。 OFF : フィルターを使いません。 LPF : ロー・パス・フィルター。カットオフ周波数 (Cutoff Frequency) より上の成分をカットします。高域の周波数をカットするので音が丸くなります。最も一般的に使われます。 BPF : バンド・パス・フィルター。カットオフ周波数 (Cutoff Frequency) 付近の成分だけ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。カットオフ周波数 (Cutoff Frequency) より下の成分をカットします。高域に特徴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。カットオフ周波数 (Cutoff Frequency) 付近の成分を強調します。ドラムの「鳴り」を表現します。 LPF2 : ロー・パス・フィルター 2。カットオフ周波数 (Cutoff Frequency) より上の成分をカットしますが、フィルターの感度が LPF の半分になっています。したがって、LPF に比べて緩やかなロー・パス・フィルターになります。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。カットオフ周波数 (Cutoff Frequency) より上の成分をカットしますが、フィルターの感度がカットオフ周波数に応じて変化します。アコースティック系の楽器音のシミュレーションに適していますが、同じ TVF エンベロープの設定でも、LPF2 とは異なったニュアンスになります。 ご注意 ! [LPF2]、[LPF3] に設定した場合、Resonance パラメーター (レゾナンス) の設定は無効になります。
Cutoff Frequency	0 ~ 127	波形の周波数成分に対して、フィルターが効き始める周波数 (カットオフ周波数) を設定します。 Filter Type パラメーターが [LPF/LPF2/LPF3] のときは、カットオフ周波数を小さくすると高次倍音が少なくなるので、音色は丸くなります。大きくすると音色は明るくなります。Filter Type パラメーターが [BPF] のときは、カットオフ周波数の値によって発音される倍音成分が変わります。クセのある音などを作るのに適しています。 Filter Type パラメーターが [HPF] のときは、カットオフ周波数を高くすると低次倍音が少なくなるので、音の明るい部分だけが強調されます。 Filter Type パラメーターが [PKG] のときは、カットオフ周波数の値によって強調して発音される倍音成分が変わります。
Resonance	0 ~ 127	カットオフ周波数付近の音の成分を強調し、音色にクセを付けます。設定値を上げすぎると発振して音が歪むことがあります。

パラメーター	設定値	説明
Cutoff V-Curve	FIXED、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を次の 7 種類の中から選びます。キーを押す強さによってカットオフ周波数を変化させないときは [FIXED] に設定します。 
Cutoff V-Sens	-63 ～ +63	キーを押す強さでカットオフ周波数を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、カットオフ周波数を高くするには [+] の値に、低くするには [-] の値にします。
Resonance V-Sens	-63 ～ +63	キーを押す強さでレゾナンスのかかり具合を変化させるときに設定します。キーを強く押すほどレゾナンスの効果を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。
TVF Env V-Curve	FIXED、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を次の 7 種類の中から選びます。キーを押す強さによって TVF エンベロープの効き具合を変化させないときは [FIXED] に設定します。 
TVF Env V-Sens	-63 ～ +63	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に設定します。キーを強く押すほど、TVF エンベロープの効き具合を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。
TVF Env T1 V-Sens	-63 ～ +63	キーを押す強さで TVF エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
TVF Env T4 V-Sens	-63 ～ +63	キーを離す速さで TVF エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。

TVF Env タブ

TVF Env Depth	-63 ～ +63	TVF エンベロープの効き具合を設定します。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。
TVF Env Time 1 ～ 4	0 ～ 127	TVF エンベロープの時間 (Time 1 ～ Time 4) を設定します。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 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。
TVF Env Level 0-4	0 ～ 127	TVF エンベロープのレベル (Level 0 ～ Level 4) を設定します。各ポイントでのカットオフ周波数を基準のカットオフ周波数 (TVF 画面で設定したカットオフ周波数の値) からどれくらい変化させるかを決めます。  カットオフ周波数 時間 キーを押す キーを離す T : Time L : Level

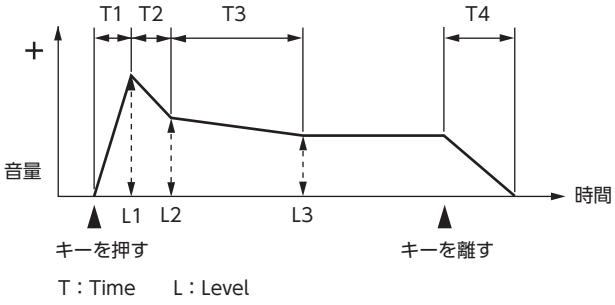
TVA タブ

Partial Level	0 ～ 127	ドラム・パーシャルの音量を設定します。主に各ドラム・パーシャルの音量バランスをとるときに使用します。 メモ ドラム・パーシャルを構成する波形の音量は、Wave Level パラメーターで設定します (P.62)。
Level V-Curve	FIXED、1 ～ 7	キーを押す強さでリズム・トーンの音量を変化させるときの変化カーブを次の 7 種類の中から選びます。キーを押す強さによってリズム・トーンの音量を変化させないときは [FIXED] に設定します。 
Level V-Sens	-63 ～ +63	キーを押す強さでドラム・パーシャルの音量を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、ドラム・パーシャルの音量を大きくするには [+] の値に、小さくするには [-] の値にします。

PCM Drum Kit (PCMD)

パラメーター	設定値	説明
Partial Pan	L64 ~ 63R	ドラム・パーシャルのパンを設定します。 [L64] で最も左、 [0] で中央、 [63R] で最も右に定位します。 メモ ドラム・パーシャルを構成する波形のパンは、Wave Pan パラメーターで設定します (P.62)。
Random Pan Depth	0 ~ 63	キーを押すたびに、不規則にパンを変化させるときに設定します。値を大きくするほど変化幅が大きくなります。 ご注意！ Wave Random Pan Sw パラメーター (P.62) が ON のウェーブにしか効きません。
Alternate Pan Depth	L63 ~ 63R	キーを押すたびに、左右交互にパンを移動させるときに設定します。値を大きくするほど変化幅が大きくなります。値には [L] と [R] があり、左右に定位する順番が逆になります。たとえば、2 つのドラム・パーシャルをそれぞれ [L] 、 [R] に設定すると、2 つのドラム・パーシャルのパンが交互に入れ替わって発音します。 ご注意！ Wave Alter Pan Sw パラメーター (P.62) が ON または REVS のウェーブにしか効きません。
Relative Level	-64 ~ +63	ドラム・パーシャルの音量を補正します。システム・エクスクルーシブ・メッセージのキー・ベースド・コントローラーから設定するパラメーターです。通常は 0 にしておいてください。 ご注意！ Partial Level が 127 に設定されているときは、それ以上音量は上がりません。

TVA Env タブ

TVA Env T1 V-Sens	-63 ~ +63	キーを押す強さで TVA エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
TVA Env T4 V-Sens	-63 ~ +63	キーを離す速さで TVA エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには [+] の値に、遅くするには [-] の値にします。
TVA Env Time 1 ~ 4	0 ~ 127	TVA エンベロープの時間 (Time 1 ~ Time 4) を設定します。値を大きくするほど、次の音量に達するまでの時間 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。
TVA Env Level 1 ~ 3	0 ~ 127	TVA エンベロープのレベル (Level 1 ~ Level 3) を設定します。各ポイントでの音量を基準の音量 (TVA 画面で設定した Partial Level の値) からどれくらい変化させるかを決めます。  T : Time L : Level

Output タブ

Partial Output Assign	PART、COMP+EQ 1 ~ 6	パーシャルごとに出力先を設定します。
Partial Output Level	0 ~ 127	パーシャルごとに信号のレベルを設定します。
Partial Chorus Send Level	0 ~ 127	パーシャルごとにコーラスへ送る信号のレベルを設定します。
Partial Reverb Send Level	0 ~ 127	パーシャルごとにリバーブへ送る信号のレベルを設定します。

Comp タブ

※ Drum Comp+EQ Assign に設定されているパートのみ COMP+EQ を使用できます。

Comp 1 ~ 6 Switch	OFF、ON	コンプレッサーのオン/オフ
Comp 1 ~ 6 Attack Time	0.05 ~ 50.0ms	Threshold を超える入力があったから圧縮を開始するまでの時間
Comp 1 ~ 6 Release Time	0.05 ~ 2000ms	入力が Threshold 以下になってから圧縮を解除するまでの時間
Comp 1 ~ 6 Threshold	0 ~ 127	圧縮をする基準レベル
Comp 1 ~ 6 Ratio	1 : 1 ~ inf : 1	圧縮比
Comp 1 ~ 6 Output Gain	0 ~ +24dB	出力する音のレベル

パラメーター	設定値	説明
--------	-----	----

EQ タブ

※ Drum Comp+EQ Assign に設定されているパートのみ COMP+EQ を使用できます。

EQ 1 ～ 6 Switch	OFF, ON	イコライザーのオン/オフ
EQ 1 ～ 6 Low Freq	200, 400Hz	低域の基準周波数を設定します。
EQ 1 ～ 6 Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅/減衰量を調節します。
EQ 1 ～ 6 Mid Freq	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000Hz	中域の基準周波数を設定します。
EQ 1 ～ 6 Mid Gain	-15 ～ +15dB	中域の増幅/減衰量を調節します。
EQ 1 ～ 6 Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	中域の帯域幅を設定します。 値を大きくするほど幅が狭くなります。
EQ 1 ～ 6 High Freq	2000, 4000, 8000Hz	高域の基準周波数を設定します。
EQ 1 ～ 6 High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅/減衰量を調節します。

MFX タブ

MFX Sw ([2] (MFX Sw) ボタン)	OFF, ON	トーンのマルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定します。
MFX Type	0 ～ 68	68 種類の中から使用するマルチエフェクトを選びます。各マルチエフェクトについて詳しくは、 [MFX パラメーター] (P.93) をご覧ください。
MFX 各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。	
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を設定します。コーラスをかけないときは 0 に設定します。
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を設定します。リバーブをかけないときは [0] に設定します。

MFX Control タブ

Source (1 ～ 4)	OFF, CC01 ～ 31, 33 ～ 95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1 ～ 4	マルチエフェクト・コントロールを使うとき、どの MIDI メッセージでマルチエフェクトのパラメーターを変えるかを設定します。 OFF : マルチエフェクト・コントロールを使いません。 CC01 ～ 31, 33 ～ 95 : コントロール・チェンジ PITCH BEND : ピッチ・ベンド AFTERTOUCH : アフタータッチ SYS CTRL1 ～ 4 : 共通のマルチエフェクト・コントロールとして使うときの MIDI メッセージ
Destination (1 ～ 4)	マルチエフェクト・コントロールを使って、マルチエフェクトのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。コントロールできるパラメーターは、マルチエフェクト・タイプによって異なります。詳しくは、 [MFX パラメーター] (P.117) をご覧ください。	
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。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 [+] 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 [-] の値に設定します。 [+] 、 [-] 共に数値が大きいほど変化は大きくなります。効果をかけないときは [0] にします。

Chorus、Reverb

コーラス・パラメーター

コーラス部をディレイとして使うことができます。
コーラスかディレイの選択や、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 Type	00 : OFF、 01 : Chorus、 02 : Delay、 03 : GM2 Chorus	コーラス／ディレイを選びます。 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	コーラスの音量
Chorus Output Assign	MAIN、SUB	Chorus Output Select で、 [MAIN] または [MAIN+REV] に設定したときのコーラス音を出力する OUTPUT 端子を設定します。
Chorus Output Select	MAIN、REV、 MAIN+REV	コーラスを通した音の出力先を設定します。 MAIN : OUTPUT 端子に出力します。 REV : リバースに出力します。 MAIN+REV : OUTPUT 端子とリバースに出力します。
01 : Chorus		
Filter Type	OFF、LPF、 HPF	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
Cutoff Freq	200 ～ 8000Hz	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ～ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate	0.05 ～ 10.00Hz、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 ～ 180deg	コーラス音の広がり具合
Feedback	0 ～ 127	コーラス音を入力に戻す量
02 : Delay		
Delay Left	0 ～ 1000msec、 音符	原音が鳴ってから左／右／中央のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Right		
Delay Center		
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 ～ 8000Hz、 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)
Left Level	0 ～ 127	左／右／中央のディレイ音の音量
Right Level		
Center Level		
03 : GM2 Chorus		
Pre-LPF	0 ～ 7	コーラスに入力する音の、高域成分の減衰量
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
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スへ送る量

リバース・パラメーター

パラメーター	設定値	説明
Reverb Type	00 : OFF 01 : Room 1 02 : Room 2 03 : Hall 1 04 : Hall 2 05 : Plate 06 : GM2 Reverb	リバースのタイプを選びます。 OFF : リバース未使用 Room 1/2 : ルーム Hall 1/2 : ホール Plate : プレート GM2 Reverb : GM2 リバース
Reverb Level	0 ~ 127	リバースを通した音の音量を設定します。
Reverb Output Assign	MAIN、SUB	リバースを通した音の出力先を設定します。
01 ~ 05 : Room 1/2、Hall 1/2、Plate		
Pre Delay	0 ~ 100msec	原音が鳴ってからリバース音が鳴るまでの遅延時間
Time	0.1 ~ 10sec	リバース音の余韻の長さ
Density	0 ~ 127	リバース音の密度
Diffusion	0 ~ 127	リバース音の密度の時間変化 値が大きいくほど時間が経つにしたがって、濃密な音になります。 (リバースタイムを長くした場合に効果がよくあらわれます。)
LF Damp	0 ~ 100	リバース音の低域成分を調節します。
HF Damp	0 ~ 100	リバース音の高域成分を調節します。
Spread	0 ~ 127	リバース音の広がり
Tone	0 ~ 127	リバース音の音質
06 : GM2 Reverb		
Character	0 ~ 5	リバースの種類
Time	0 ~ 127	リバース音の余韻の長さ

IFX パラメーター

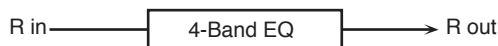
インサート・エフェクトには 78 種類のエフェクト・タイプがあります。インサート・エフェクトの中には 2 種類以上のエフェクトを直列に接続したものもあります。

タイプ	IFX 名	ページ
	00 Thru	—
FILTER	01 Equalizer	P.70
	02 Spectrum	P.70
	03 Isolator	P.70
	04 Low Boost	P.70
	05 Super Filter	P.71
	06 Step Filter	P.71
	07 Enhancer	P.71
	08 Auto Wah	P.72
	09 Humanizer	P.72
	10 Speaker Simulator	P.72
MODULATION	11 Phaser	P.73
	12 Step Phaser	P.73
	13 Multi Stage Phaser	P.73
	14 Infinite Phaser	P.74
	15 Ring Modulator	P.74
	16 Step Ring Modulator	P.74
	17 Tremolo	P.74
	18 Auto Pan	P.74
	19 Step Pan	P.75
	20 Slicer	P.75
CHORUS	21 Rotary	P.75
	22 VK Rotary	P.76
	23 Chorus	P.76
	24 Flanger	P.76
	25 Step Flanger	P.77
	26 Hexa-Chorus	P.77
	27 Tremolo Chorus	P.77
	28 Space-D	P.77
	29 3D Chorus	P.78
	30 3D Flanger	P.78
DYNAMICS	31 3D Step Flanger	P.78
	32 2Band Chorus	P.79
	33 2Band Flanger	P.79
	34 2Band Step Flanger	P.79
	35 Overdrive	P.80
	36 Distortion	P.80
	37 VS Overdrive	P.80
	38 VS Distortion	P.80
	39 Guitar Amp Simulator	P.80
	40 Compressor	P.81
	41 Limiter	P.81
	42 Gate	P.81

タイプ	IFX 名	ページ
DELAY	43 Delay	P.81
	44 Long Delay	P.82
	45 Serial Delay	P.82
	46 Modulation Delay	P.82
	47 3Tap Pan Delay	P.83
	48 4Tap Pan Delay	P.83
	49 Multi Tap Delay	P.83
	50 Reverse Delay	P.84
	51 Shuffle Delay	P.84
	52 3D Delay	P.84
LO-FI	53 Time Ctrl Delay	P.85
	54 Long Time Ctrl Delay	P.85
	55 Tape Echo	P.85
	56 Lofi Noise	P.86
	57 Lofi Compress	P.86
	58 Lofi Radio	P.86
	59 Telephone	P.87
	60 Phonograph	P.87
	61 Pitch Shifter	P.87
	62 2Voice Pitch Shifter	P.87
PITCH	63 Step Pitch Shifter	P.88
REVERB	64 Reverb	P.88
	65 Gated Reverb	P.88
COMBINATION	66 Overdrive → Chorus	P.89
	67 Overdrive → Flanger	P.89
	68 Overdrive → Delay	P.89
	69 Distortion → Chorus	P.89
	70 Distortion → Flanger	P.89
	71 Distortion → Delay	P.90
	72 Enhancer → Chorus	P.90
	73 Enhancer → Flanger	P.90
	74 Enhancer → Delay	P.90
	75 Chorus → Delay	P.90
PIANO	76 Flanger → Delay	P.91
	77 Chorus → Flanger	P.91
	78 Sympathetic Resonance	P.91

01: Equalizer

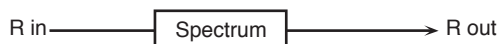
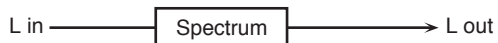
低域、中域× 2、高域の音質を調節します。



パラメーター	設定値	説明
Low Freq	200、400Hz	低域の基準周波数
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
Mid1 Freq	200 ～ 8000Hz	中域 1 の基準周波数
Mid1 Gain	-15 ～ +15dB	中域 1 の増幅／減衰量
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。
Mid2 Freq	200 ～ 8000Hz	中域 2 の基準周波数
Mid2 Gain	-15 ～ +15dB	中域 2 の増幅／減衰量
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。
High Freq	2000、4000、8000Hz	高域の基準周波数
High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ～ 127	出力音量

02: Spectrum

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
Band1 (250Hz)	-15 ～ +15dB	各周波数帯の増幅／減衰量
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	周波数帯の幅（各バンド共通）
Level	0 ～ 127	出力音量

03: Isolator

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	-60 ～ +4dB	低域／中域／高域の増幅／減衰量 -60dB にすると、その帯域は聴こえなくなります。0dB で入力音と同じレベルです。
Boost/Cut Mid		
Boost/Cut High		
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場合があります。
Level	0 ～ 127	出力音量

04: Low Boost

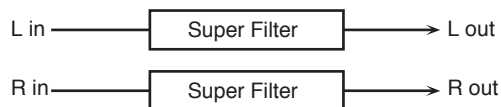
低域の音量を増幅させ、重低音を作り出します。



パラメーター	設定値	説明
Boost Frequency	50 ～ 125Hz	増幅する低域の基準周波数
Boost Gain	0 ～ +12dB	増幅する低域の増幅量
Boost Width	WIDE、MID、NARROW	増幅する低域の幅
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ～ 127	出力音量

05: Super Filter

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	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	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 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 ~ +12dB	フィルター出力の増幅量
Modulation Sw	OFF、ON	周期的な変化のオン/オフ
Modulation Wave	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）
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 の場合に効果があります。
Level	0 ~ 127	出力音量

06: Step Filter

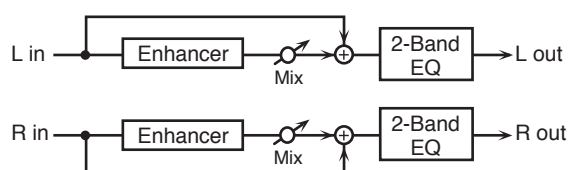
カットオフ周波数を段階的に変化させるフィルターです。変化のパターンを任意に設定することができます。



パラメーター	設定値	説明
Step 01-16	0 ~ 127	各ステップにおけるカットオフ周波数
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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	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	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 ~ +12dB	フィルター出力の増幅量
Level	0 ~ 127	出力音量

07: Enhancer

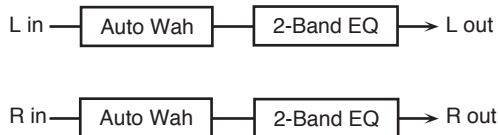
高域の倍音成分をコントロールすることで、音にメリハリを付け、音ヌケをよくします。



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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

08: Auto Wah

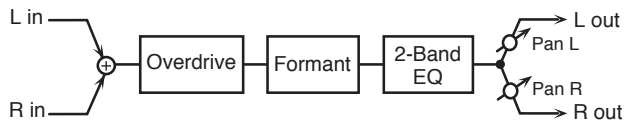
フィルターを周期的に動かすことで、ワウ効果（音色が周期的に変化する効果）を得るエフェクターです。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	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。
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。
Sens	0 ~ 127	フィルターを変化させる感度
Polarity	フィルターの動く方向	
	UP	高い周波数方向
	DOWN	低い周波数方向
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	ワウ効果の揺れの周期
Depth	0 ~ 127	ワウ効果の揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	左右の音でワウ効果の揺れをずらすときの割合
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

09: Humanizer

人間の声のように、音に母音を付けることができます。

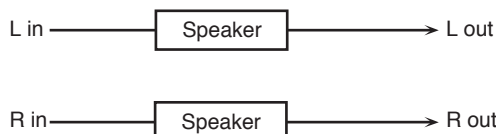


パラメーター	設定値	説明
Drive Sw	OFF、ON	オーバードライブのオン／オフ
Drive	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Vowel1	a、e、i、o、u	母音 1
Vowel2	a、e、i、o、u	母音 2
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	母音 1 / 2 の切り替え周期
Depth	0 ~ 127	効果の深さ
Input Sync Sw	OFF、ON	LFO リセットのオン／オフ ON にすると、母音を切り替えるための LFO が入力音によってリセットされます。
Input Sync Threshold	0 ~ 127	リセットをかける音量レベル

パラメーター	設定値	説明
Manual	母音 1 / 2 の切り替えポイント	
	0 ~ 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 ~ 100	Vowel 2 の時間が長くなります。
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

10: Speaker Simulator

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
Level	0 ~ 127	出力音量

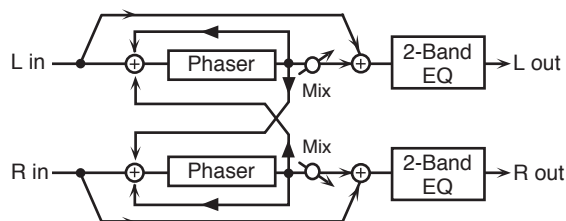
スピーカー各タイプの仕様

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 × 1	ダイナミック
JC-120	後面開放型	12 × 2	ダイナミック
BUILT-IN 1	後面開放型	12 × 2	ダイナミック
BUILT-IN 2	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BUILT-IN 3	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BUILT-IN 4	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BUILT-IN 5	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BG STACK 1	密閉型	12 × 2	コンデンサー
BG STACK 2	大型密閉型	12 × 2	コンデンサー
MS STACK 1	大型密閉型	12 × 4	コンデンサー
MS STACK 2	大型密閉型	12 × 4	コンデンサー
METAL STACK	大型 2 段重ね	12 × 4	コンデンサー
2-STACK	大型 2 段重ね	12 × 4	コンデンサー
3-STACK	大型 3 段重ね	12 × 4	コンデンサー

11: Phaser

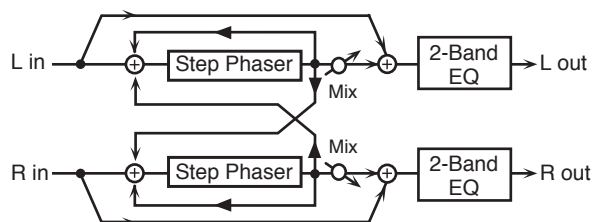
ステレオ仕様のフェイザーです。原音に位相をずらした音を加えてうねらせます。



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
Manual	0 ~ 127	音をうねらせる基準周波数
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	うねりの周期
Depth	0 ~ 127	うねりの深さ
Polarity	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きます。
Polarity	SYNCHRO	左右同相 ステレオ・ソースを使用するときを選びます。
Resonance	0 ~ 127	フィードバック量
Cross Feedback	-98 ~ +98%	フェイザー音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
Mix	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

12: Step Phaser

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。

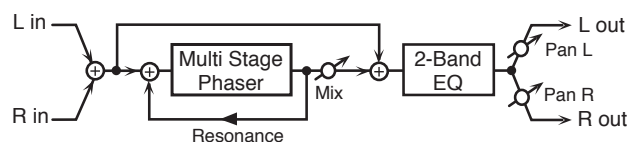


パラメーター	設定値	説明
Mode	4-STAGE、8-STAGE、12-STAGE	フェイザーの段数
Manual	0 ~ 127	音をうねらせる基準周波数
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	うねりの周期
Depth	0 ~ 127	うねりの深さ

パラメーター	設定値	説明
Polarity	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きます。
Polarity	SYNCHRO	左右同相 ステレオ・ソースを使用するときを選びます。
Resonance	0 ~ 127	フィードバック量
Cross 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 ~ 20.00Hz、音符	フェイザー効果の段階的変化の周期
Mix	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

13: Multi Stage Phaser

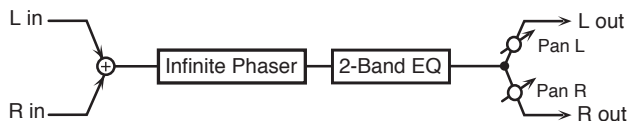
位相のずれを非常に大きくすることにより、深いフェイザー効果が得られます。



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 ~ 10.00Hz、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	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

14: Infinite Phaser

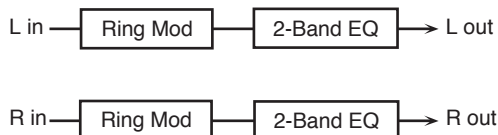
音がうねる周波数を上昇／下降させ続けることのできるフェイザーです。



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	0 ～ 127	位相をずらした音の音量
Pan	L64 ～ 63R	出力音の定位
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ～ 127	出力音量

15: Ring Modulator

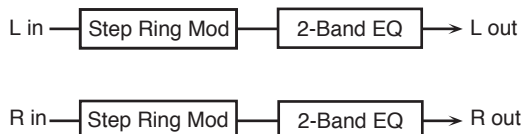
入力信号に振幅変調（AM 変調）をかけることによりベルのような音を出すことができます。入力音の音量により、変調周波数を変化させることもできます。



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	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
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	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
Level	0 ～ 127	出力音量

16: Step Ring Modulator

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

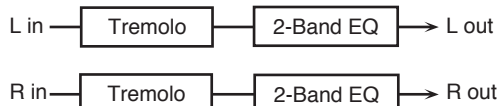


パラメーター	設定値	説明
Step 01-16	0 ～ 127	各ステップにおけるリング変調の周波数
Rate	0.05 ～ 10.00Hz、音符	16 ステップのシーケンスを繰り返す周期

パラメーター	設定値	説明
Attack	0 ～ 127	変調の周波数がステップ間で変化する速さ
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	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
Level	0 ～ 127	出力音量

17: Tremolo

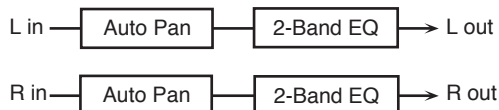
音量を周期的に動かします。



パラメーター	設定値	説明
Mod Wave	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 ～ 10.00Hz、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
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ～ 127	出力音量

18: Auto Pan

音の定位を周期的に変化させます。

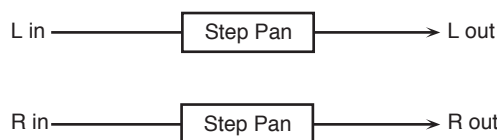


パラメーター	設定値	説明
Mod Wave	定位の変化のしかた	
	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	SIN	正弦波
	SAW1 / 2	のこぎり波
	SAW1 R	SAW2 R
	L	L
Rate	0.05 ～ 10.00Hz、音符	エフェクトのかかる周期
Depth	0 ～ 127	エフェクトのかかる深さ
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量

パラメーター	設定値	説明
Level	0 ~ 127	出力音量

19: Step Pan

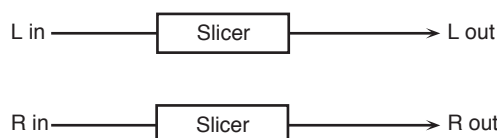
音の定位を 16 ステップのシーケンスにしたがって変化させます。



パラメーター	設定値	説明
Step 01-16	L64 ~ 63R	各ステップにおける音の定位
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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
Level	0 ~ 127	出力音量

20: Slicer

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、バックিং・フリ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。

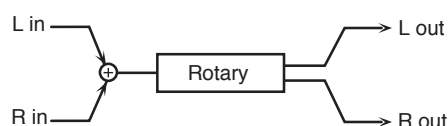


パラメーター	設定値	説明
Step 01-16	0 ~ 127	各ステップにおける音のレベル
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	16 ステップのシーケンスを繰り返す周期
Attack	0 ~ 127	音のレベルがステップ間で変化する速さ
Input Sync Sw	OFF、ON	入力音の発生に応じてステップのシーケンスを先頭から再開する (ON) かしないか (OFF) を選択
Input Sync Threshold	0 ~ 127	入力音の発生を検出する音量
Mode	次の Step に移行するときの音量変化のしかた	
	LEGATO	ある Step のレベルから次の Step 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場合は、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 のレベルが前の Step のレベルと同じである場合であっても、この変化は起きます。

パラメーター	設定値	説明
Shuffle	0 ~ 127	偶数番目の Step (Step 2, Step 4, Step 6 ...) のレベルへの音量変化のタイミング 値が大きいほど移行のタイミングが遅くなります。
Level	0 ~ 127	出力音量

21: Rotary

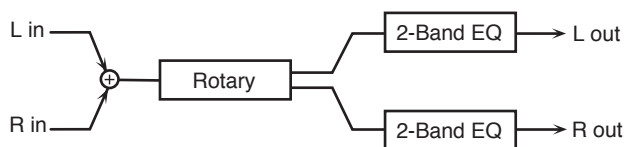
往年の回転スピーカー・サウンドをシミュレートします。高域と低域のローターの動作をそれぞれ独立して設定できるので、独特のうねり感をリアルに再現できます。オルガンの音色に最も効果的です。



パラメーター	設定値	説明
Speed	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 Speed	0.05 ~ 10.00Hz	低域ローターの低速回転時 (SLOW) の周期
Woofer Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	低域ローターの高速回転時 (FAST) の周期
Woofer Acceleration	0 ~ 15	回転速度の切り替え時、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 Speed	0.05 ~ 10.00Hz	高域ローターの設定 設定項目は低域ローターと同じです。
Tweeter Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	
Tweeter Acceleration	0 ~ 15	
Tweeter Level	0 ~ 127	
Separation	0 ~ 127	音の広がり具合
Level	0 ~ 127	出力音量

22: VK Rotary

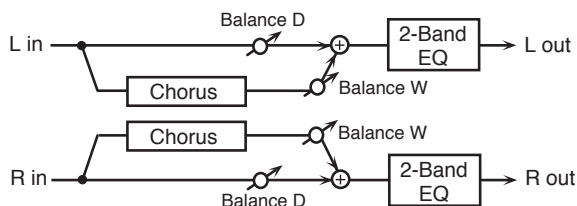
ロータリーのスピーカー特性を変えたタイプで、低域がより強調されています。VK-7 に搭載されているロータリーと同じ仕様のエフェクトです。



パラメーター	設定値	説明
Speed	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 Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ウーファの低速回転時の回転速度
Woofer Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ウーファ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、ウーファの回転速度が変化する速さ
Woofer Level	0 ~ 127	ウーファの音量
Tweeter Slow Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ツイーターの設定 設定項目はウーファと同じです。
Tweeter Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	
Tweeter Trans Up	0 ~ 127	
Tweeter Trans Down	0 ~ 127	
Tweeter Level	0 ~ 127	
Spread	0 ~ 10	回転スピーカーの音の広がり
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
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。

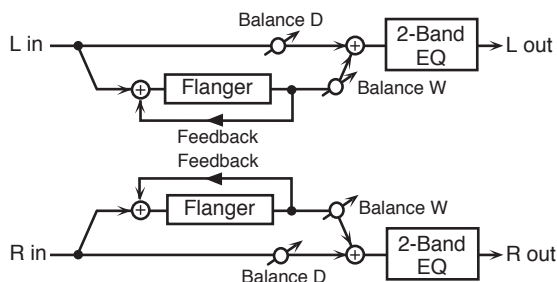


パラメーター	設定値	説明
Filter Type	フィルターの種類	
	OFF	フィルター未使用
	LPF	高域をカット
	HPF	低域をカット

パラメーター	設定値	説明
Cutoff Freq	200 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	コーラス音の広がり具合
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

24: Flanger

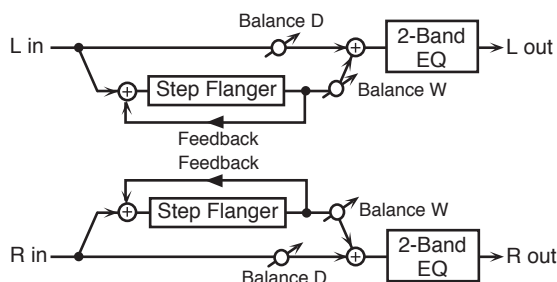
ステレオ仕様のフランジャーです（LFO は左右同相）。ジェット機の上昇音／下降音のような金属的な響きが得られます。フィルターを使ってフランジャー音の音質を調節できます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	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
Cutoff Freq	200 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	フランジャー音の広がり具合
Feedback	-98 ~ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合（マイナス：逆相）
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

25: Step Flanger

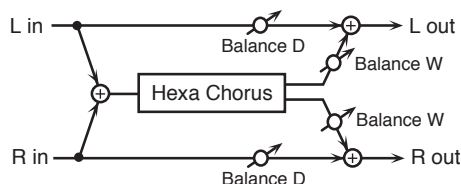
フランジャー音のピッチが段階的に変化します。ピッチ変化の周期は、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	フィルターの種類	
	OFF	フィルター未使用
	LPF	高域をカット
Cutoff Freq	200 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	フランジャー音の広がり具合
Feedback	-98 ~ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
Step Rate	0.10 ~ 20.00Hz、音符	ピッチ変化の周期
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

26: Hexa-Chorus

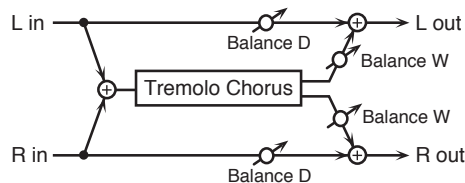
音に厚みと広がりを与える 6 相コーラス (ディレイ・タイムの異なる 6 つのコーラス音が重なる) です。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Pre Delay Deviation	0 ~ 20	各コーラス音の発音のずれ
Depth Deviation	-20 ~ +20	各コーラス音の揺れの深さの偏差

27: Tremolo Chorus

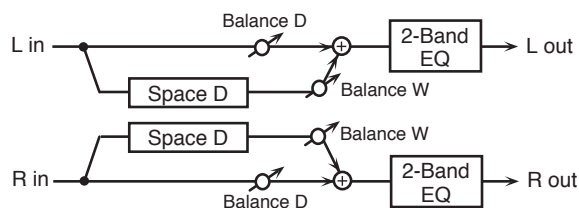
トレモロ効果 (音量を周期的に揺らす) のかかったコーラスです。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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
Tremolo Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	トレモロ効果の揺れの周期
Tremolo Separation	0 ~ 127	トレモロ効果の広がり具合
Tremolo Phase	0 ~ 180deg	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
Level	0 ~ 127	出力音量

28: Space-D

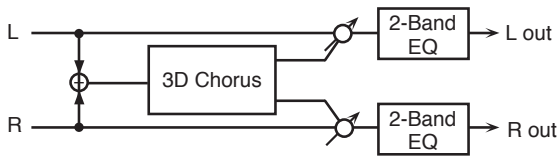
2 相のモジュレーションをステレオでかける多重コーラスです。変調感はありませんが、透明感のあるコーラス効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	コーラス音の広がり具合
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

29: 3D CHORUS

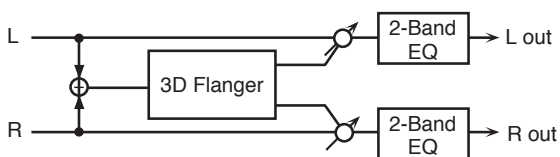
コーラス音に 3D 効果（立体感）がかかります。コーラス音が 90 度左と 90 度右に定位します。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	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
Cutoff Freq	200 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 ~ 180deg	コーラス音の広がり具合
Output Mode	それぞれに最適な 3D 効果が得られます。	
	Speaker	スピーカー
	Phones	ヘッドホン
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

30: 3D Flanger

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。

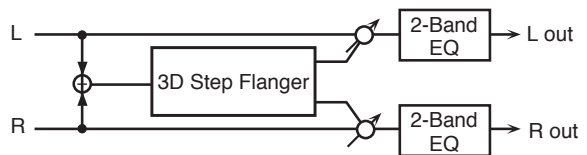


パラメーター	設定値	説明
Filter Type	フィルターの種類	
	OFF	フィルター未使用
	LPF	高域をカット
	HPF	低域をカット
Cutoff Freq	200 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	フランジャー音の揺れの周期
Depth	0 ~ 127	フランジャー音の揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	フランジャー音の広がり具合
Feedback	-98 ~ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)

パラメーター	設定値	説明
Output Mode	それぞれに最適な 3D 効果が得られます。	
	Speaker	スピーカー
	Phones	ヘッドホン
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

31: 3D Step Flanger

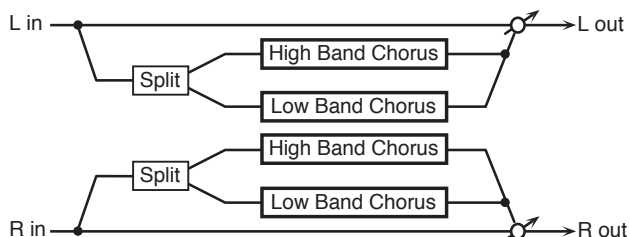
ステップ・フランジャー音に 3D 効果（立体感）がかかります。フランジャー音が 90 度左と 90 度右に定位します。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	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
Cutoff Freq	200 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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
Phase	0 ~ 180deg	フランジャー音の広がり具合
Feedback	-98 ~ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
Step Rate	0.10 ~ 20.00Hz、音符	ピッチ変化の周期
Output Mode	それぞれに最適な 3D 効果が得られます。	
	Speaker	スピーカー
	Phones	ヘッドホン
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

32: 2 Band Chorus

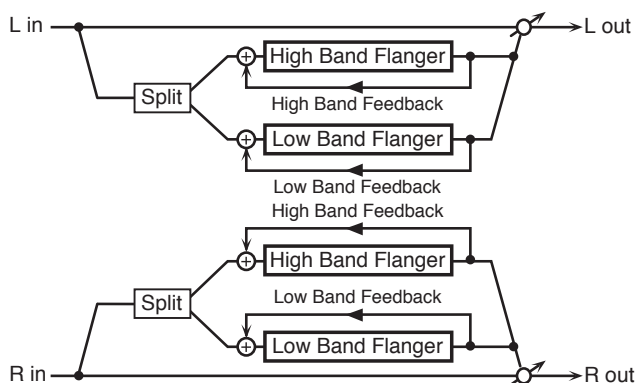
低音域と高音域のそれぞれに独立して効果をかけることができるコーラスです。



パラメーター	設定値	説明
Split Freq	200 ~ 8000Hz	低域と高域とを分ける周波数
Low Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
Low Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 ~ 180deg	低域のコーラス音の広がり具合
High Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
High Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 ~ 180deg	高域のコーラス音の広がり具合
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) との音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

33: 2 Band Flanger

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。

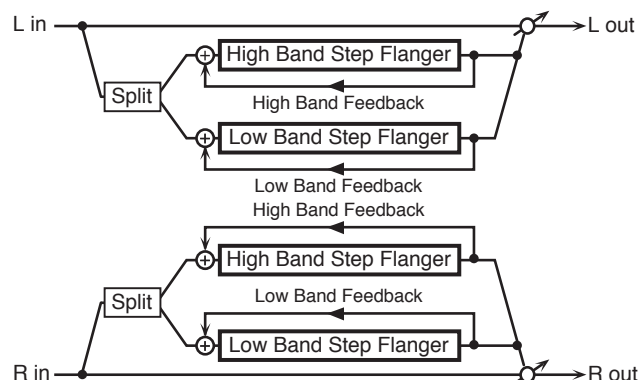


パラメーター	設定値	説明
Split Freq	200 ~ 8000Hz	低域と高域とを分ける周波数
Low Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってから低域のフランジャー音が鳴るまでの遅延時間
Low Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	低域のフランジャー音の揺れの周期
Low Depth	0 ~ 127	低域のフランジャー音の揺れの深さ
Low Phase	0 ~ 180deg	低域のフランジャー音の広がり具合
Low Feedback	-98 ~ +98%	低域のフランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)

パラメーター	設定値	説明
High Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
High Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 Phase	0 ~ 180deg	高域のフランジャー音の広がり具合
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)
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
Level	0 ~ 127	出力音量

34: 2 Band Step Flanger

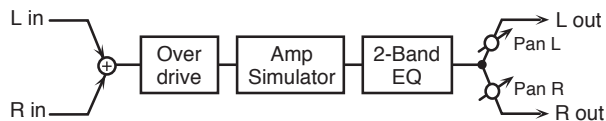
低音域と高音域のそれぞれに独立して効果をかけることができるステップ・フランジャーです。



パラメーター	設定値	説明
Split Freq	200 ~ 8000Hz	低域と高域とを分ける周波数
Low Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
Low Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 Phase	0 ~ 180deg	低域のフランジャー音の広がり具合
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 Step Rate	0.10 ~ 20.00Hz、音符	低域のフランジャー音のステップ変化の周期
High Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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
High Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 Phase	0 ~ 180deg	高域のフランジャー音の広がり具合
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 Step Rate	0.10 ~ 20.00Hz、音符	高域のフランジャー音のステップ変化の周期
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
Level	0 ~ 127	出力音量

35: Overdrive

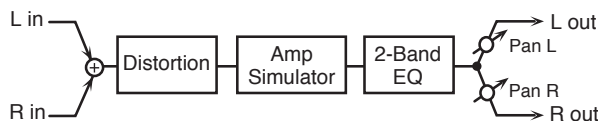
真空管アンプで歪ませたような、自然な歪みが得られます。



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 Type	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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

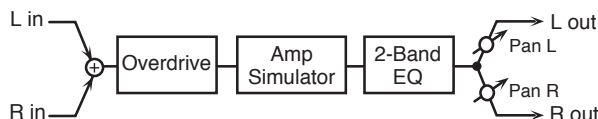
36: Distortion

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

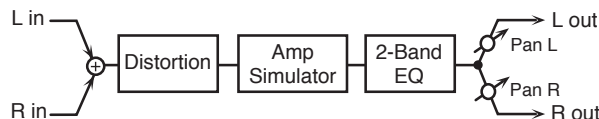
強い歪みが得られるオーバードライブです。



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 Sw	OFF、ON	アンプ・シミュレーターのオン／オフ
Amp Type	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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

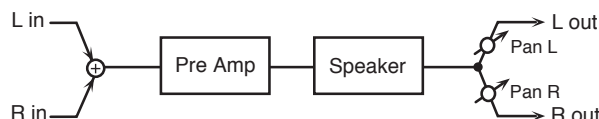
38: VS Distortion

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・アンプをシミュレートします。



パラメーター	設定値	説明
Pre Amp Sw	OFF、ON	アンプのスイッチ
Pre Amp Type	JC-120、 CLEAN TWIN、 MATCH DRIVE、 BG LEAD、 MS1959I、 MS1959II、 MS1959I+II、 SLDN LEAD、 METAL 5150、 METAL LEAD、 OD-1、 OD-2 TURBO、 DISTORTION、 FUZZ	ギター・アンプの種類
Pre Amp Volume	0 ~ 127	アンプの音量と歪み具合
Pre Amp Master	0 ~ 127	プリ・アンプ全体の音量
Pre Amp Gain	LOW、 MIDDLE、 HIGH	プリ・アンプの歪み具合
Pre Amp Bass	0 ~ 127	低域／中域／高域の音質 Pre Amp Type が [MATCH DRIVE] のとき、Middle は無効です。
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0 ~ 127	超高域の音質
Pre 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。
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
Direct Level	0 ~ 127	ダイレクト音の音量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

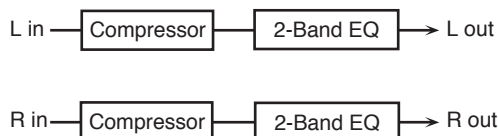
スピーカー各タイプの仕様

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 × 1	ダイナミック
JC-120	後面開放型	12 × 2	ダイナミック
BUILT-IN 1	後面開放型	12 × 2	ダイナミック
BUILT-IN 2	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BUILT-IN 3	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BUILT-IN 4	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BUILT-IN 5	後面開放型	12 × 2	コンデンサー
BG STACK 1	密閉型	12 × 2	コンデンサー
BG STACK 2	大型密閉型	12 × 2	コンデンサー
MS STACK 1	大型密閉型	12 × 4	コンデンサー
MS STACK 2	大型密閉型	12 × 4	コンデンサー
METAL STACK	大型 2 段重ね	12 × 4	コンデンサー
2-STACK	大型 2 段重ね	12 × 4	コンデンサー
3-STACK	大型 3 段重ね	12 × 4	コンデンサー

40: Compressor

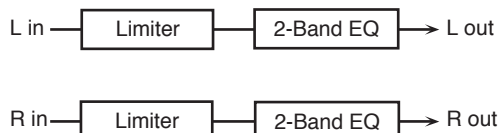
大きなレベルの音を抑え、小さなレベルの音を持ち上げることで、全体の音量のばらつきを抑えます。



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 ~ +18dB	出力する音のレベル
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

41: Limiter

指定の音量より大きな音を圧縮し、音の歪みを抑えます。

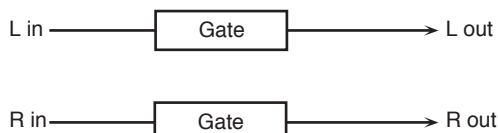


パラメーター	設定値	説明
Release	0 ~ 127	圧縮がかかっている状態から、入力が Threshold より小さくなったときに、圧縮をやめるまでの時間
Threshold	0 ~ 127	圧縮を始める音量レベル
Ratio	1.5:1、2:1、4:1、100:1	圧縮比

パラメーター	設定値	説明
Post Gain	0 ~ +18dB	出力する音のレベル
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

42: Gate

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。

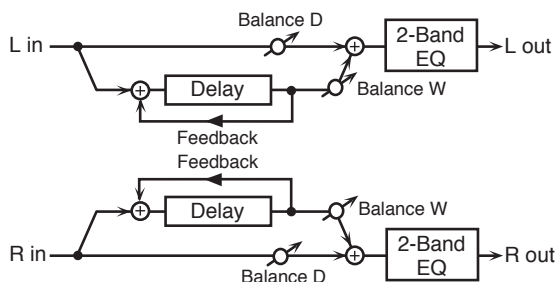


パラメーター	設定値	説明
Threshold	0 ~ 127	ゲートを閉じ始める音量レベル
Mode	ゲートの種類	
	GATE	原音の音量が小さくなるとゲートが閉じ、原音がカットされます。
	DUCK	原音の音量が大きくなるとゲートが閉じ、原音がカットされます。
Attack	0 ~ 127	ゲートが開き始めてから、開ききるまでの所要時間
Hold	0 ~ 127	原音がスレッシュホールド・レベルを下回った瞬間から、ゲートが閉じ始めるまでの時間
Release	0 ~ 127	ホールド・タイム経過後、ゲートが閉じ始めてから閉じ終わるまでの所要時間
Balance	D100:0W ~ D0:100W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

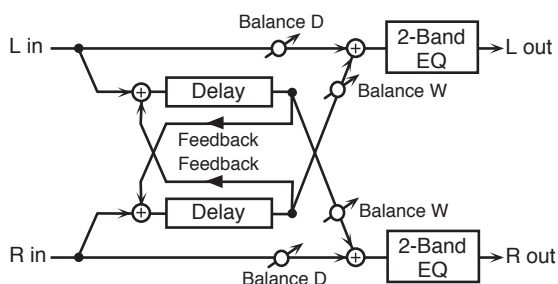
43: Delay

ステレオ仕様のディレイです。

Feedback Mode が NORMAL のとき



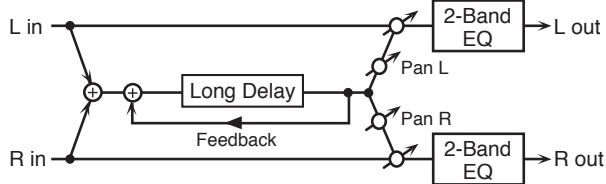
Feedback Mode が CROSS のとき



パラメーター	設定値	説明
Delay Left	0 ~ 1300msec、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
Delay Right		
Phase Left	左のディレイ音の位相	
	NORMAL	非反転
Phase Right	右のディレイ音の位相	
	NORMAL	非反転
	INVERT	反転
	INVERT	反転
Feedback Mode	NORMAL、 CROSS	ディレイ音を戻す入力先 (上図参照)
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 ~ 8000Hz、 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)
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

44: Long Delay

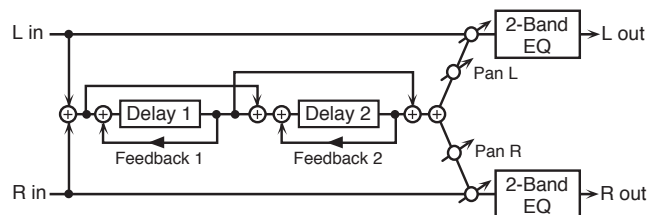
長いディレイ・タイムが得られるディレイです。



パラメーター	設定値	説明
Delay Time	0 ~ 2600msec、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
Phase	NORMAL、 INVERSE	ディレイ音の位相 (NORMAL： 非反転 INVERSE：反転)
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 ~ 8000Hz、 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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

45: Serial Delay

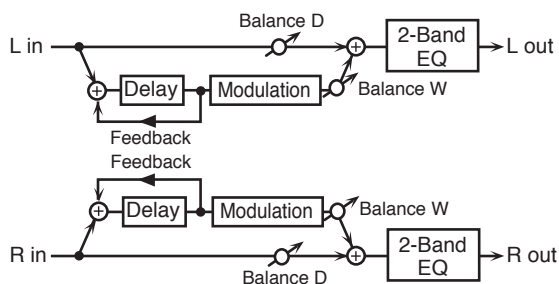
2つのディレイ・ユニットを直列に接続したディレイです。各々のディレイ・ユニットには独立してフィードバックをかけることができるので、複雑なディレイ音を得ることができます。



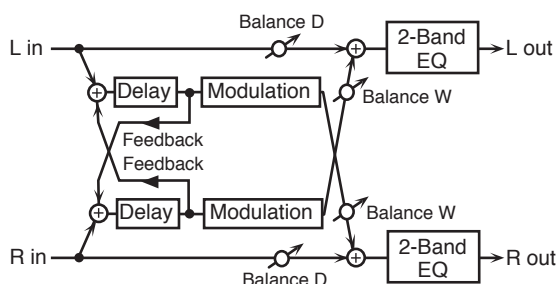
パラメーター	設定値	説明
Delay 1 Time	0 ~ 1300msec、音 符	ディレイ 1 に音が入力されてから ディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay 1 Feedback	-98 ~ +98%	ディレイ音をディレイ 1 の入力に 戻す割合 (マイナス：逆相)
Delay 1 HF Damp	200 ~ 8000Hz、 BYPASS	ディレイ 1 のディレイ音の高 域成分をカットする基準周波数 (BYPASS：カットしない)
Delay 2 Time	0 ~ 1300msec、音 符	ディレイ 2 に音が入力されてから ディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay 2 Feedback	-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 ~ 8000Hz、 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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

46: Modulation Delay

ディレイ音に揺れが加えられます。
Feedback Mode が NORMAL のとき



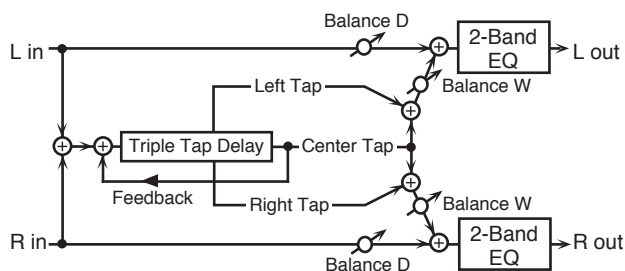
Feedback Mode が CROSS のとき



パラメーター	設定値	説明
Delay Left	0 ~ 1300msec、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
Delay Right		
Feedback Mode	NORMAL、CROSS	ディレイ音を戻す入力先 (アルゴリズム図参照)
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 ~ 8000Hz、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 ~ 10.00Hz、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 ~ 180deg	モジュレーションの広がり
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

47: 3Tap Pan Delay

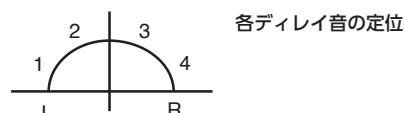
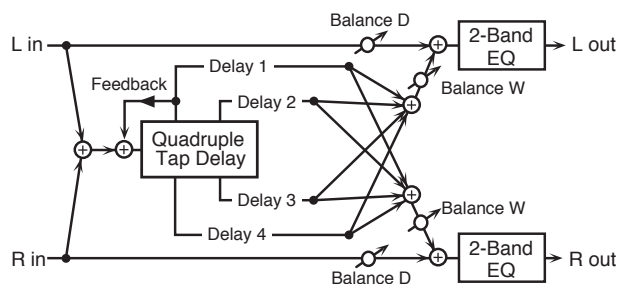
中央、左、右の3方向にディレイ音が鳴らせます。



パラメーター	設定値	説明
Delay Left / Right / Center	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってから左／右／中央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 ~ 8000Hz、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)
Left / Right / Center Level	0 ~ 127	左／右／中央のディレイ音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

48: 4Tap Pan Delay

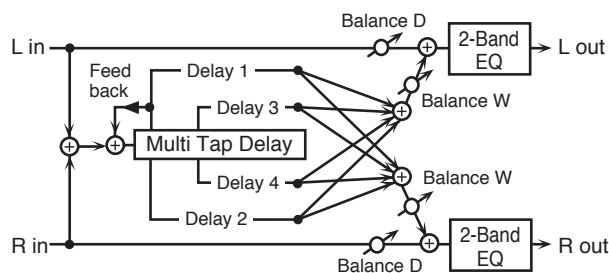
4つのディレイ音を鳴らせます。



パラメーター	設定値	説明
Delay 1-4 Time	0 ~ 2600msec、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
Delay 1 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 ~ 8000Hz、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)
Delay 1-4 Level	0 ~ 127	ディレイ 1 ~ 4 の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

49: Multi Tap Delay

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。

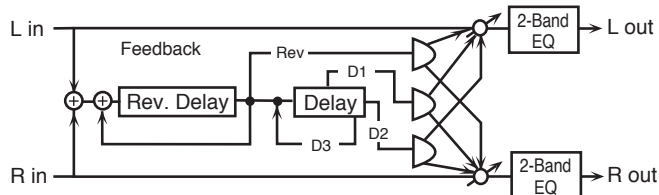


パラメーター	設定値	説明
Delay 1-4 Time	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってからディレイ 1 ~ 4 の音が鳴るまでの遅延時間
Delay 1 Feedback	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
HF Damp	200 ~ 8000Hz、BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数 (BYPASS：カットしない)
Delay 1-4 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 1 ~ 4 の定位
Delay 1-4 Level	0 ~ 127	ディレイ 1 ~ 4 の音量

パラメーター	設定値	説明
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

50: Reverse Delay

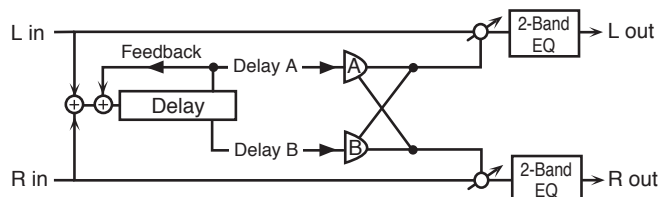
入力された音のリバース音をディレイ音として付加するリバース・ディレイです。リバース・ディレイの直後にはタップ・ディレイが接続されています。



パラメーター	設定値	説明
Threshold	0 ~ 127	リバース・ディレイがかかり始める音量
Rev Delay Time	0 ~ 1300msec、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 ~ 8000Hz、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 Pan	L64 ~ 63R	リバース・ディレイ音の定位
Rev Delay Level	0 ~ 127	リバース・ディレイ音の音量
Delay 1 - 3 Time	0 ~ 1300msec、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)
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、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)
Delay 1 Pan, Delay 2 Pan	L64 ~ 63R	タップ・ディレイ音の定位
Delay 1 Level, Delay 2 Level	0 ~ 127	タップ・ディレイ音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

51: Shuffle Delay

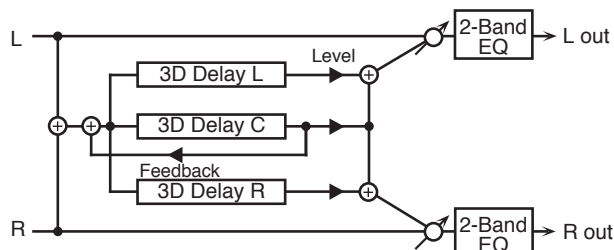
ディレイ音をシャッフルさせることができ、スイング感のある弾むようなディレイ効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
Delay Time	0 ~ 2600msec、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場合、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 ~ 8000Hz、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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

52: 3D Delay

ディレイ音に 3D 効果 (立体感) がかけられます。ディレイ音が 90 度左と 90 度右に定位します。

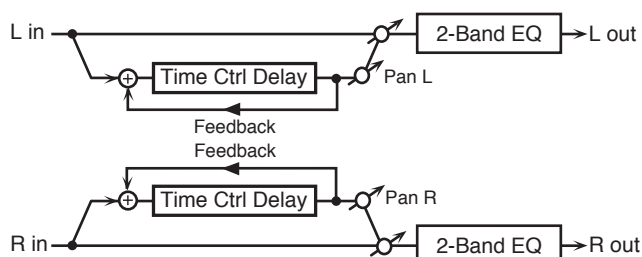


パラメーター	設定値	説明
Delay Left	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってから中央／左／右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Right	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってから中央／左／右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Center	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってから中央／左／右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Center Feedback	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
HF Damp	200 ~ 8000Hz、BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高域成分をカットする基準周波数 (BYPASS: カットしない)
Left Level	0 ~ 127	中央／左／右のディレイ音の音量
Right Level	0 ~ 127	中央／左／右のディレイ音の音量
Center Level	0 ~ 127	中央／左／右のディレイ音の音量

パラメーター	設定値	説明
Output Mode	Speaker	スピーカー
	Phones	ヘッドホン
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

53: Time Ctrl Delay

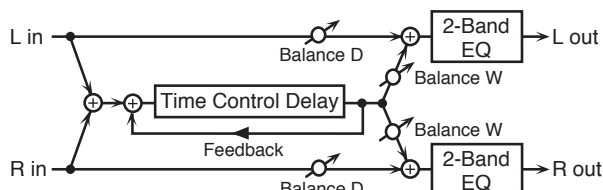
ディレイ・タイムをなめらかに変化させることができるディレイです。



パラメーター	設定値	説明
Delay Time	0 ~ 1300msec、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場合、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 ~ 8000Hz、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)
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

54: Long Time Ctrl Delay

ディレイ・タイムをなめ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。

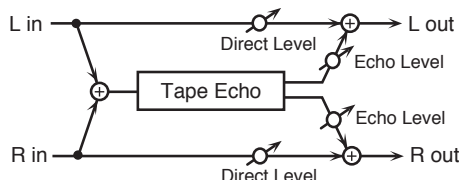


パラメーター	設定値	説明
Delay Time	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間

パラメーター	設定値	説明
Acceleration	0 ~ 15	ディレイ・タイムを変化させた場合、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 ~ 8000Hz、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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

55: Tape Echo

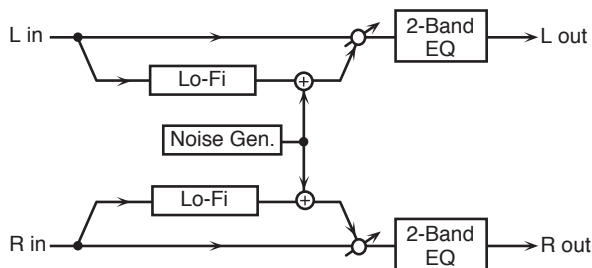
リアルなテープ・ディレイ・サウンドが得られる、バーチャル・テープ・エコーです。ローランド RE-201 スペース・エコーの、テープ・エコー部のシミュレートです。



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。 S：ショート M：ミドル L：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 ~ +15dB	エコー音の低域の増幅／減衰量
Treble	-15 ~ +15dB	エコー音の高域の増幅／減衰量
Head S Pan	L64 ~ 63R	ショート／ミドル／ロングの再生ヘッドごとの定位
Head M Pan		
Head L Pan		
Tape 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
Level	0 ~ 127	出力音量

56: Lofi Noise

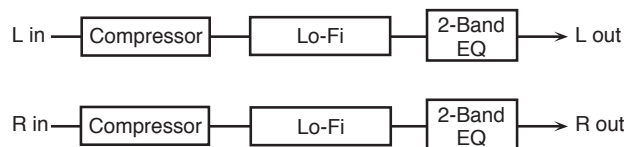
ローファイ効果に加えて、ホワイト・ノイズ、ディスク・ノイズなどのノイズを発生させます。



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	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 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数をカットする場合の基準周波数
W / P Noise Type	WHITE、PINK	ホワイト・ノイズとピンク・ノイズの切り替え
W / P Noise LPF	200 ~ 8000Hz、BYPASS	ホワイト/ピンク・ノイズにかかるロー・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
Disc Noise Type	LP、EP、SP、RND	レコード・ノイズの種類 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 ~ 8000Hz、BYPASS	レコード・ノイズにかかるロー・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 Noise Type	50Hz、60Hz	ハム・ノイズの周波数
Hum Noise LPF	200 ~ 8000Hz、BYPASS	ハム・ノイズにかかるロー・パス・フィルターの基準周波数 (BYPASS: カットしない)
Hum Noise Level	0 ~ 127	ハム・ノイズの音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

57: Lofi Compress

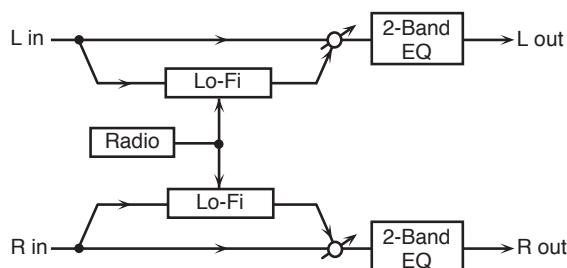
音質を荒くします。



パラメーター	設定値	説明
Pre Filter Type	LoFi を通る前のフィルターの種類	
	1	Compressor オフ
	2 ~ 6	Compressor オン
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	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 ~ 8000Hz	Post Filter の基準周波数
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

58: Lofi Radio

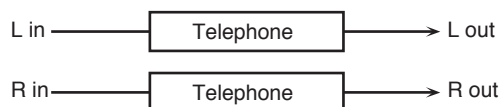
ローファイ効果に加えて、ラジオ・ノイズを発生させます。



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	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 ~ 8000Hz	Post Filter の基準周波数
Radio 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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

59: Telephone

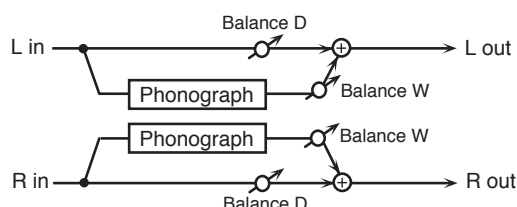
電話機を通じて聴こえるような、こもった音が得られます。



パラメーター	設定値	説明
Voice Quality	0 ~ 15	通話音の音質
Treble	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

60: Phonograph

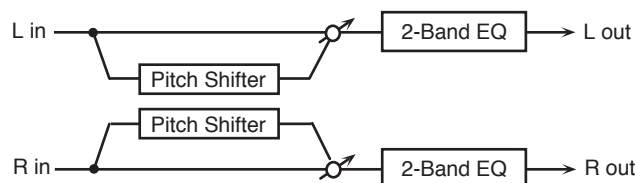
レコード・プレーヤーでアナログ・レコード盤を鳴らしているような音を再現します。レコード独特のさまざまな雑音や、古いターンテーブルの回転ムラまで表現できます。



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。
Scratch Noise Level	0 ~ 127	レコード盤の傷による雑音の音量
Dust Noise Level	0 ~ 127	レコード盤の埃による雑音の音量
Hiss Noise Level	0 ~ 127	「ザーツ」という連続した雑音の音量
Total Noise Level	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
Random	0 ~ 127	周期の定まらない回転ムラの度合い
Total Wow / Flutter	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
Level	0 ~ 127	出力音量

61: Pitch Shifter

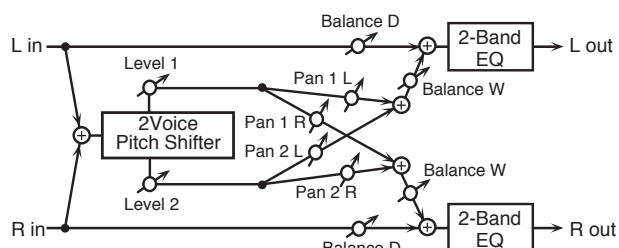
ステレオ仕様のピッチ・シフターです。



パラメーター	設定値	説明
Coarse	-24 ~ +12semi	ピッチ・シフト量 (半音単位)
Fine	-100 ~ +100cent	ピッチ・シフト量 (2 セント単位)
Delay Time	0 ~ 1300msec、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)
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

62: 2Voice Pitch Shifter

原音のピッチをずらしません。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。

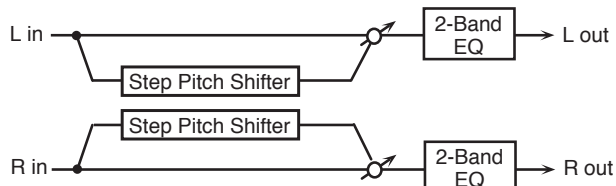


パラメーター	設定値	説明
Pitch1 Coarse	-24 ~ +12semi	ピッチ・シフト 1 のピッチ・シフト量 (半音単位)
Pitch1 Fine	-100 ~ +100cent	ピッチ・シフト 1 のピッチ・シフト量 (2 セント単位)
Pitch1 Delay	0 ~ 1300msec、音符	原音が鳴ってからピッチ・シフト 1 の音が鳴るまでの遅延時間
Pitch1 Feedback	-98 ~ +98%	ピッチ・シフト音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
Pitch1 Pan	L64 ~ 63R	ピッチ・シフト 1 の音の定位
Pitch1 Level	0 ~ 127	ピッチ・シフト 1 の音量
Pitch2 Coarse	-24 ~ +12semi	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 Fine	-100 ~ +100cent	
Pitch2 Delay	0 ~ 1300msec、音符	
Pitch2 Feedback	-98 ~ +98%	
Pitch2 Pan	L64 ~ 63R	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 Level	0 ~ 127	ピッチ・シフト 2 の音量

パラメーター	設定値	説明
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

63: Step Pitch Shifter

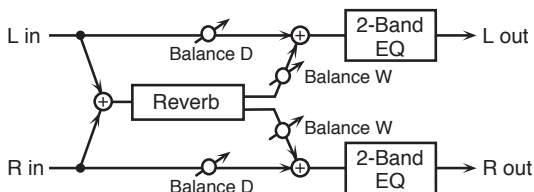
ピッチ・シフト音のシフト量を 16 ステップのシーケンスにしたがって変化させるピッチ・シフターです。



パラメーター	設定値	説明
Step 01-16	-24 ~ +12semi	各ステップにおけるピッチ・シフト量 (半音単位)
Rate	0.05 ~ 10.0Hz、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 ~ +100cent	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 ~ 1300msec、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)
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

64: Reverb

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。

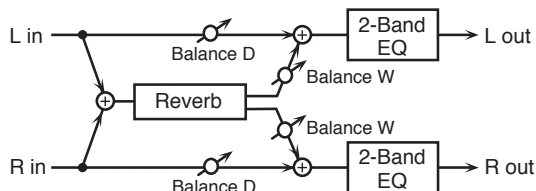


パラメーター	設定値	説明
Type	リバーブの種類	
	ROOM1	余韻が短く高密度
	ROOM2	余韻が短く低密度
	STAGE1	後部残響音多め
	STAGE2	初期反射強め
	HALL1	澄んだ響き
	HALL2	豊かな響き

パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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 ~ 8000Hz、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)
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

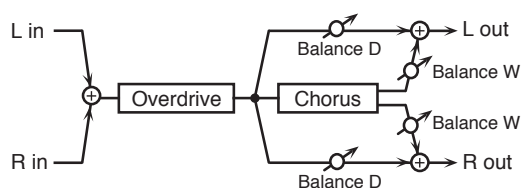
65: Gated Reverb

リバーブ音を途中でカットするリバーブです。



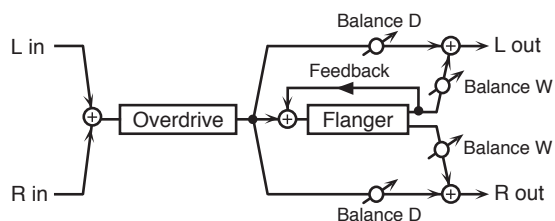
パラメーター	設定値	説明
Type	リバーブの種類	
	NORMAL	通常のゲート・リバーブ
	REVERSE	音量が次第に増大するリバーブ
	SWEEP1	リバーブ音が右から左へ移動
	SWEEP2	リバーブ音が左から右へ移動
Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間
Gate Time	5 ~ 500msec	リバーブ音の余韻の長さ
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とリバーブ音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

66: Overdrive → Chorus



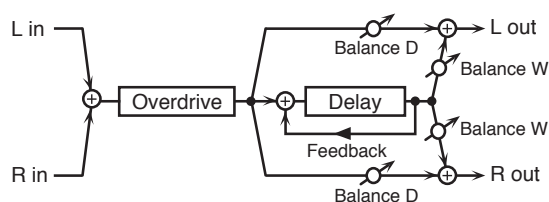
パラメーター	設定値	説明
Overdrive Drive	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Overdrive Pan	L64 ~ 63R	歪ませた音の定位
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Chorus Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Chorus Balance	D100:0W ~ D0:100W	コーラスを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

67: Overdrive → Flanger



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 Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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 Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 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
Level	0 ~ 127	出力音量

68: Overdrive → Delay

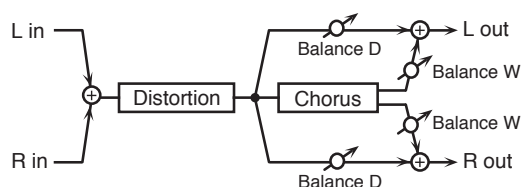


パラメーター	設定値	説明
Overdrive Drive	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Overdrive Pan	L64 ~ 63R	歪ませた音の定位
Delay Time	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Feedback	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高域成分をカットする周波数 (BYPASS: カットしない)
Delay Balance	D100:0W ~ D0:100W	ディレ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

69: Distortion → Chorus

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。

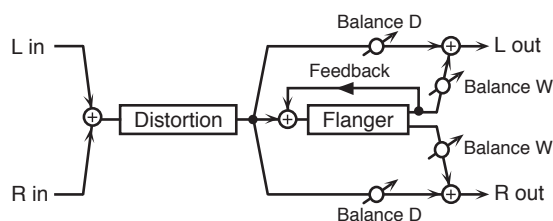
Overdrive Drive → Distortion Drive、
Overdrive Pan → Distortion Pan



70: Distortion → Flanger

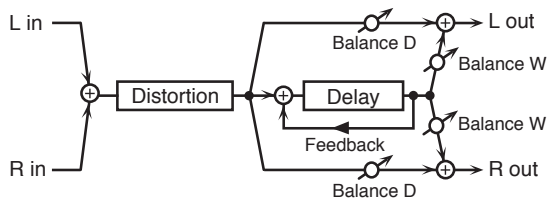
設定項目は **[67 : Overdrive → Flanger]** とほぼ同じで、以下の 2 箇所だけ異なります。

Overdrive Drive → Distortion Drive、
Overdrive Pan → Distortion Pan

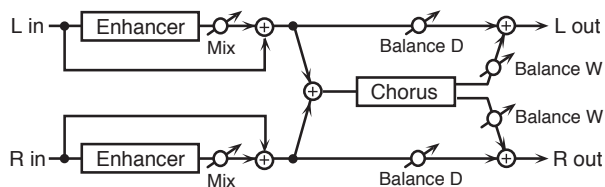


71: Distortion → Delay

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

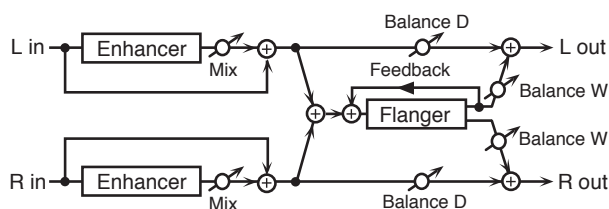


72: Enhancer → Chorus



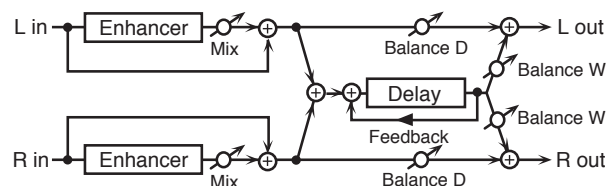
パラメーター	設定値	説明
Enhancer Sens	0 ~ 127	エンハンサーのかかり具合
Enhancer Mix	0 ~ 127	生成された倍音の音量
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Chorus Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Chorus Balance	D100:0W ~ D0:100W	コーラスを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

73: Enhancer → Flanger



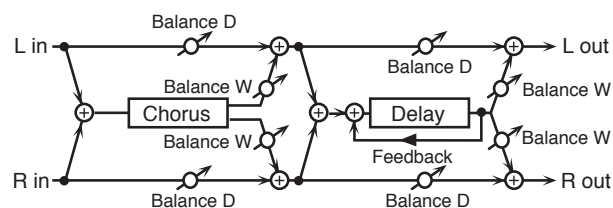
パラメーター	設定値	説明
Enhancer Sens	0 ~ 127	エンハンサーのかかり具合
Enhancer Mix	0 ~ 127	生成された倍音の音量
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間
Flanger Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Flanger Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Flanger Feedback	-98 ~ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Flanger Balance	D100:0W ~ D0:100W	フランジャーを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

74: Enhancer → Delay



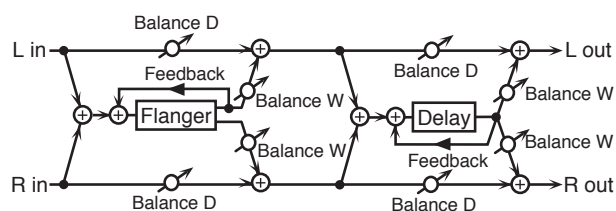
パラメーター	設定値	説明
Enhancer Sens	0 ~ 127	エンハンサーのかかり具合
Enhancer Mix	0 ~ 127	生成された倍音の音量
Delay Time	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Feedback	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高域成分をカットする周波数 (BYPASS: カットしない)
Delay Balance	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した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

75: Chorus → Delay



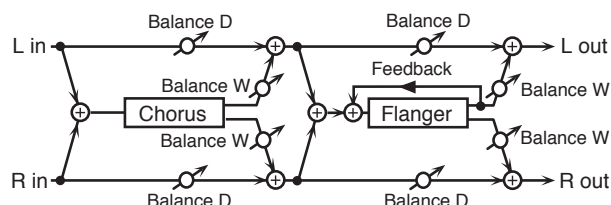
パラメーター	設定値	説明
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Chorus Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Chorus Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
Delay Time	0 ~ 2600msec、音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Feedback	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、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
Level	0 ~ 127	出力音量

76: Flanger → Delay



パラメーター	設定値	説明
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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 Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 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 ~ 2600msec、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 ~ 8000Hz、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
Level	0 ~ 127	出力音量

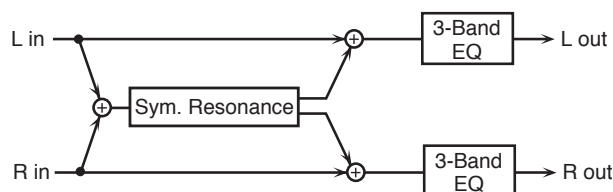
77: Chorus → Flanger



パラメーター	設定値	説明
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100msec	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100msec	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 Rate	0.05 ~ 10.00Hz、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 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
Level	0 ~ 127	出力音量

78: Sympathetic Resonance

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
Depth	0 ~ 127	効果の深さ
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)
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
Pre LPF	16 ~ 15000Hz、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)
Pre HPF	BYPASS、16 ~ 15000Hz	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)
HF Damp	16 ~ 15000Hz、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)
LF Damp	BYPASS、16 ~ 15000Hz	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)
EQ Low Freq	200、400Hz	低域の基準周波数
EQ Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
EQ Mid Freq	200 ~ 8000Hz	中域の基準周波数
EQ Mid Gain	-15 ~ +15dB	中域の増幅／減衰量
EQ Mid Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	中域の幅 (値が大きいほど幅は狭くなります)
EQ High Freq	2000、4000、8000Hz	高域の基準周波数
EQ High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Peaking Freq	200 ~ 8000Hz	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
Peaking Gain	-15 ~ +15dB	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
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)
Level	0 ~ 127	出力音量

音符

	3 連 64 分音符		64 分音符		3 連 32 分音符		32 分音符
	3 連 16 分音符		付点 32 分音符		16 分音符		3 連 8 分音符
	付点 16 分音符		8 分音符		3 連 4 分音符		付点 8 分音符
	4 分音符		3 連 2 分音符		付点 4 分音符		2 分音符
	3 連全音符		付点 2 分音符		全音符		3 連倍全音符
	付点全音符		倍全音符				

ご注意！

ディレイ・タイムの値を音符に設定した場合、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、この上限を超えてしまい、それ以上の値にはならないためです。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は

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。

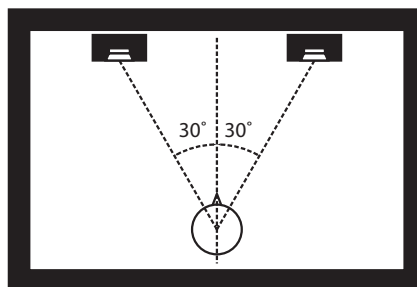
52 : 3D Delay (3D ディレイ)

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場合や、残響が多すぎる部屋では、3D の効果が十分あらわ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 端子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 の効果が十分あらわれないことがあります。

MFX パラメーター

マルチエフェクトには 68 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。

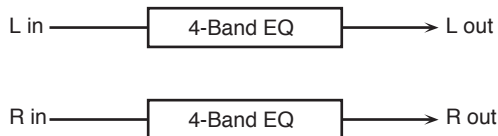
【#】 記号の付いているパラメーターは、マルチエフェクト・コントロール (P.117) を使って値を変化させることができます
【#1】、【#2】 は 2 つの設定項目が同時に変化します)。

タイプ	MFX 名	ページ
	00 Thru	—
FILTER	01 Equalizer	P.94
	02 Spectrum	P.94
	03 Low Boost	P.94
	04 Step Filter	P.94
	05 Enhancer	P.95
	06 Auto Wah	P.95
	07 Humanizer	P.95
	08 Speaker Simulator	P.95
MODULATION	09 Phaser 1	P.96
	10 Phaser 2	P.96
	11 Phaser 3	P.96
	12 Step Phaser	P.97
	13 Multi Stage Phaser	P.97
	14 Infinite Phaser	P.97
	15 Ring Modulator	P.98
	16 Tremolo	P.98
	17 Auto Pan	P.98
	18 Slicer	P.98
	19 Rotary 1	P.99
	20 Rotary 2	P.99
	21 Rotary 3	P.100
CHORUS	22 Chorus	P.100
	23 Flanger	P.101
	24 Step Flanger	P.101
	25 Hexa-Chorus	P.102
	26 Tremolo Chorus	P.102
	27 Space-D	P.102
DYNAMICS	28 Overdrive	P.102
	29 Distortion	P.102
	30 Guitar Amp Simulator	P.103
	31 Compressor	P.103
	32 Limiter	P.103
	33 Gate	P.104
DELAY	34 Delay	P.104
	35 Modulation Delay	P.105
	36 3Tap Pan Delay	P.105
	37 4Tap Pan Delay	P.105
	38 Multi Tap Delay	P.106
	39 Reverse Delay	P.106
	40 Time Ctrl Delay	P.107
LO-FI	41 LOFI Compress	P.107
	42 Bit Crusher	P.107
PITCH	43 Pitch Shifter	P.107
	44 2Voice Pitch Shifter	P.108

タイプ	MFX 名	ページ
COMBINATION	45 Overdrive → Chorus	P.108
	46 Overdrive → Flanger	P.108
	47 Overdrive → Delay	P.109
	48 Distortion → Chorus	P.109
	49 Distortion → Flanger	P.109
	50 Distortion → Delay	P.109
	51 OD/DS → TouchWah	P.109
	52 OD/DS → AutoWah	P.110
	53 GuitarAmpSim → Chorus	P.110
	54 GuitarAmpSim → Flanger	P.111
	55 GuitarAmpSim → Phaser	P.111
	56 GuitarAmpSim → Delay	P.112
	57 EP AmpSim → Tremolo	P.113
	58 EP AmpSim → Chorus	P.113
	59 EP AmpSim → Flanger	P.113
	60 EP AmpSim → Phaser	P.114
	61 EP AmpSim → Delay	P.114
	62 Enhancer → Chorus	P.115
	63 Enhancer → Flanger	P.115
	64 Enhancer → Delay	P.115
	65 Chorus → Delay	P.115
VOCODER	66 Flanger → Delay	P.116
	67 Chorus → Flanger	P.116
	68 Vocoder	P.116

01: Equalizer

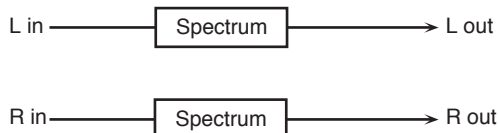
低域、中域× 2、高域の音質を調節します。



パラメーター	設定値	説明
Low Freq	200、400Hz	低域の基準周波数
Low Gain #	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
Mid1 Freq	200 ～ 8000Hz	中域 1 の基準周波数
Mid1 Gain	-15 ～ +15dB	中域 1 の増幅／減衰量
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。
Mid2 Freq	200 ～ 8000Hz	中域 2 の基準周波数
Mid2 Gain	-15 ～ +15dB	中域 2 の増幅／減衰量
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。
High Freq	2000、4000、8000Hz	高域の基準周波数
High Gain #	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level #	0 ～ 127	出力音量

02: Spectrum

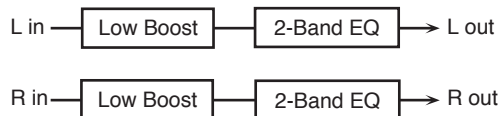
ステレオ仕様のスペクトラムです。特定の周波数のレベルを増減させて音色を変えます。



パラメーター	設定値	説明
Band1 (250Hz)	-15 ～ +15dB	各周波数帯の増幅／減衰量
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	周波数帯の幅 (各バンド共通)
Level #	0 ～ 127	出力音量

03: 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 ～ 125Hz	増幅する低域の基準周波数
Boost Gain #	0 ～ +12dB	増幅する低域の増幅量
Boost Width	WIDE、MID、NARROW	増幅する低域の幅
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ～ 127	出力音量

04: Step Filter

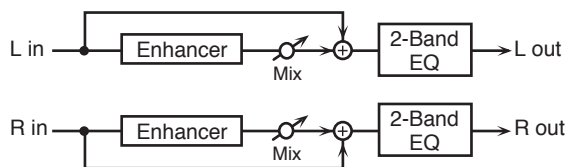
カットオフ周波数を段階的に変化させるフィルターです。変化のパターンを任意に設定することができます。MFX CONTROL を使って、ステップのシーケンスを先頭から再開させることができます (P.117)。



パラメーター	設定値	説明
Step 01 -16	0 ～ 127	各ステップにおけるカットオフ周波数
Rate #	0.05 ～ 10.00Hz、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、-36dB	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 ～ +12dB	フィルター出力の増幅量
Level	0 ～ 127	出力音量

05: Enhancer

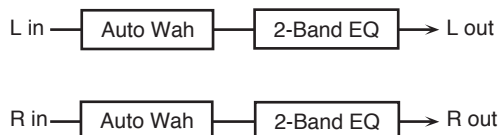
高域の倍音成分をコントロールすることで、音にメリハリを付け、音ヌケをよくします。



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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

06: Auto Wah

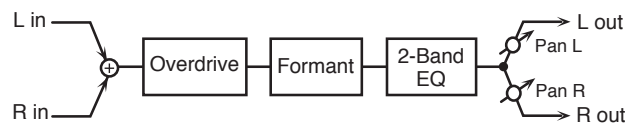
フィルターを周期的に動かすことで、ワウ効果（音色が周期的に変化する効果）を得るエフェクターです。



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。
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。
Sens #	0 ~ 127	フィルターを変化させる感度
Polarity	UP, DOWN	フィルターの動く方向 UP ：高い周波数方向 DOWN ：低い周波数方向
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	ワウ効果の揺れの周期
Depth #	0 ~ 127	ワウ効果の揺れの深さ
Phase #	0 ~ 180deg	左右の音でワウ効果の揺れをずらすときの割合
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

07: Humanizer

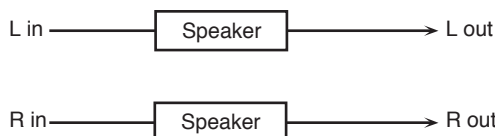
人間の声のように、音に母音を付けることができます。



パラメーター	設定値	説明
Drive 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 ~ 10.00Hz、音符	母音 1/2 の切り替え周期
Depth #	0 ~ 127	効果の深さ
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
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。
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Pan #	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

08: Speaker Simulator

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
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
Level #	0 ~ 127	出力音量

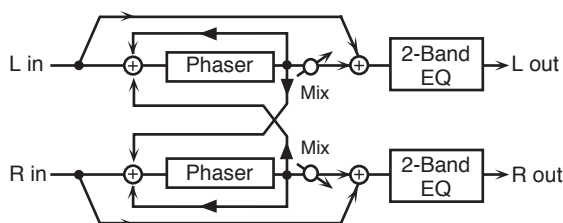
スピーカー各タイプの仕様

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

09: Phaser 1

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
Manual #	0 ~ 127	音をうねらせる基準周波数
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	うねりの周期
Depth	0 ~ 127	うねりの深さ
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あります。 SYNCHRO ：左右同相 ステレオ・ソースを使用するときに選びます。
Resonance #	0 ~ 127	フィードバック量
Cross Feedback	-98 ~ +98%	フェイザー音を入力に戻す割合（マイナス：逆相）
Mix #	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

10: Phaser 2

往年のアナログ・フェイザーをシミュレートしたものです。エレクトリック・ピアノに適しています。



パラメーター	設定値	説明
Rate #	0 ~ 100	うねりの周期
Color	1、2	うねりのキャラクター
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

11: Phaser 3

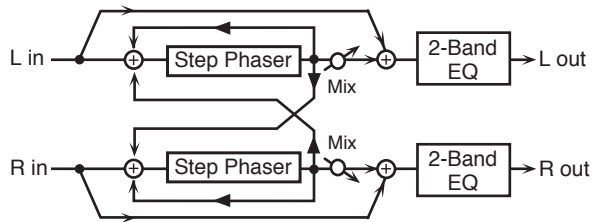
フェイザー 2 とは異なるアナログ・フェイザーをシミュレートしたものです。エレクトリック・ピアノに適しています。



パラメーター	設定値	説明
Speed #	0 ~ 100	うねりの周期
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

12: Step Phaser

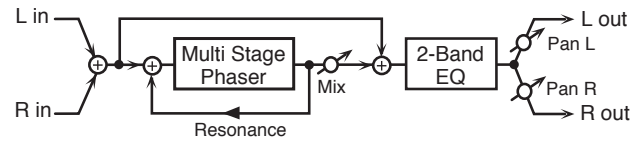
ステレオ仕様のフェイザーです。フェイザー効果が段階的に変化します。



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
Manual #	0 ~ 127	音をうねらせる基準周波数
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	うねりの周期
Depth	0 ~ 127	うねりの深さ
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きます。 SYNCHRO : 左右同相 ステレオ・ソースを使用するときを選びます。
Resonance #	0 ~ 127	フィードバック量
Cross 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 ~ 20.00Hz、音符	フェイザー効果の段階的変化の周期
Mix #	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

13: Multi Stage Phaser

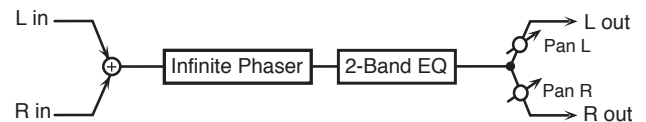
位相のずれを非常に大きくすることにより、深いフェイザー効果が得られます。



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 ~ 10.00Hz、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 #	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Pan #	L64 ~ 63R	出力音の定位
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

14: Infinite Phaser

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イ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 #	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Pan #	L64 ~ 63R	出力音の定位
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

15: Ring Modulator

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。

L in — [Ring Mod] — [2-Band EQ] → L out

R in — [Ring Mod] — [2-Band EQ] → R out

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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

16: Tremolo

音量を周期的に動かします。

L in — [Tremolo] — [2-Band EQ] → L out

R in — [Tremolo] — [2-Band EQ] → R out

パラメーター	設定値	説明
Mod Wave	TRI、SQR、SIN、SAW1、SAW2 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
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

17: Auto Pan

音の定位を周期的に変化させます。

L in — [Auto Pan] — [2-Band EQ] → L out

R in — [Auto Pan] — [2-Band EQ] → R out

パラメーター	設定値	説明
Mod Wave	TRI、SQR、SIN、SAW1、SAW2 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
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

18: Slicer

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、バックিং・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。

MFX CONTROL 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.117)。

L in — [Slicer] → L out

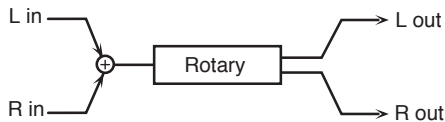
R in — [Slicer] → R out

パラメーター	設定値	説明
Step 01-16	L64 ~ 63R	各ステップにおける音のレベル
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	16 ステップのシーケンスを繰り返し周
Attack #	0 ~ 127	音のレベル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
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場合は、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、一旦レベルが 0 になります。次の Step のレベルが前の Step のレベルと同じである場合であっても、この変化は起きません。

パラメーター	設定値	説明
Shuffle #	0 ~ 127	偶数番目の Step (Step 2、Step 4、Step 6 ...) のレベルへの音量変化の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。
Level	0 ~ 127	出力音量

19: Rotary 1

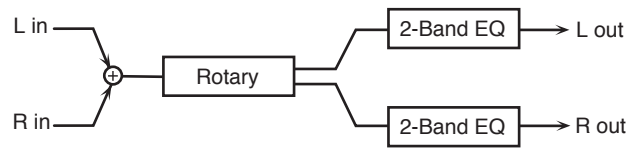
往年の回転スピーカー・サウンドをシミュレートします。高域と低域のローターの動作をそれぞれ独立して設定できるので、独特のうねり感をリアルに再現できます。オルガンのトーンに最も効果的です。



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 Speed	0.05 ~ 10.00Hz	低域ローターの低速回転時 (SLOW) の周期
Woofer Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	低域ローターの高速回転時 (FAST) の周期
Woofer Acceleration	0 ~ 15	回転速度の切り替え時、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 Speed	0.05 ~ 10.00Hz	高域ローターの設定 設定項目は低域ローターと同じです。
Tweeter Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	
Tweeter Acceleration	0 ~ 15	
Tweeter Level	0 ~ 127	
Separation	0 ~ 127	音の広がり具合
Level #	0 ~ 127	出力音量

20: Rotary 2

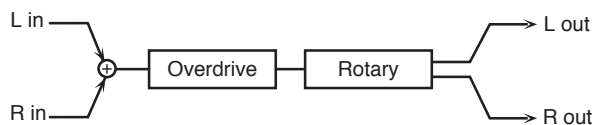
ロータリーのスピーカー特性を変えたタイプで、低域がより強調されています。VK-7 に搭載されているロータリーと同じ仕様のエフェクトです。



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 Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ウーファースの低速回転時の回転速度
Woofer Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ウーファース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、ウーファース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、ウーファースの回転速度が変化する速さ
Woofer Level	0 ~ 127	ウーファースの音量
Tweeter Slow Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ツイーターの設定 設定項目はウーファースと同じです。
Tweeter Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	
Tweeter Trans Up	0 ~ 127	
Tweeter Trans Down	0 ~ 127	
Tweeter Level	0 ~ 127	
Spread	0 ~ 10	
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅/減衰量
Level #	0 ~ 127	出力音量

21: Rotary 3

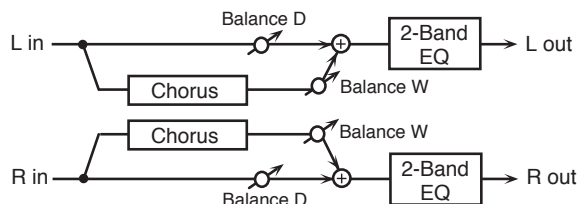
オーバードライブを組み込んだタイプです。音を歪ませることで、ハード・ロックなどで使われているような激しいオルガンの音を作ることができます。



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。
OD Switch	OFF、ON	オーバードライブのオン/オフ
OD Gain #	0 ~ 127	オーバードライブの入力レベル 値を大きくするほど歪みが増します。
OD Drive #	0 ~ 127	歪み具合
OD Level	0 ~ 127	オーバードライブの音量
Woofer Slow Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ウーファースの低速回転時の回転速度
Woofer Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ウーファース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、ウーファース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、ウーファースの回転速度が変化する速さ
Woofer Level	0 ~ 127	ウーファースの音量
Tweeter Slow Speed	0.05 ~ 10.00Hz	ツイーターの設定 設定項目はウーファースと同じです。
Tweeter Fast Speed	0.05 ~ 10.00Hz	
Tweeter Trans Up	0 ~ 127	
Tweeter Trans Down	0 ~ 127	
Tweeter Level	0 ~ 127	
Spread	0 ~ 10	回転スピーカーの音の広がり
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level #	0 ~ 127	出力音量

22: Chorus

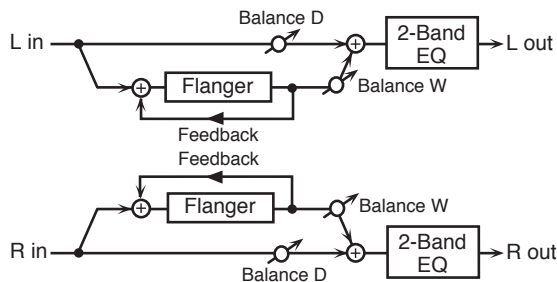
ステレオ仕様のコーラスです。フィルターを使ってコーラス音の音質を調節できます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	OFF、LPF、HPF	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
Cutoff Freq	200 ~ 8000Hz	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	コーラス音の広がり具合
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

23: Flanger

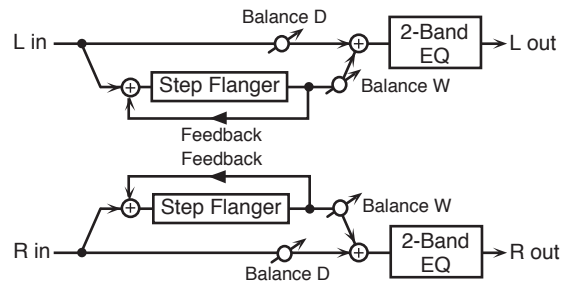
ステレオ仕様のフランジャーです（LFO は左右同相）。
ジェット機の上昇音／下降音のような金属的な響きが得られます。
フィルターを使ってフランジャー音の音質を調節できます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	OFF、LPF、HPF	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
Cutoff Freq	200 ～ 8000Hz	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ～ 100.0ms	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
Rate #	0.05 ～ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ～ 127	揺れの深さ
Phase	0 ～ 180deg	フランジャー音の広がり具合
Feedback #	-98 ～ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合（マイナス：逆相）
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	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
Level	0 ～ 127	出力音量

24: Step Flanger

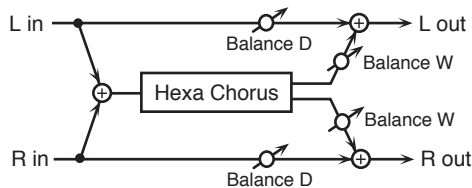
フランジャー音のピッチが段階的に変化します。ピッチ変化の周期は、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	OFF、LPF、HPF	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
Cutoff Freq	200 ～ 8000Hz	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ～ 100.0ms	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
Rate #	0.05 ～ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ～ 127	揺れの深さ
Phase	0 ～ 180deg	フランジャー音の広がり具合
Feedback #	-98 ～ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合（マイナス：逆相）
Step Rate #	0.10 ～ 20.00Hz、音符	ピッチ変化の周期
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	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
Level	0 ～ 127	出力音量

25: Hexa-Chorus

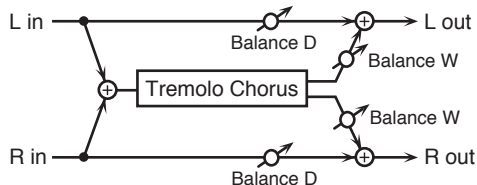
音に厚みと広がりを与える 6 相コーラス（ディレイ・タイムの異なる 6 つのコーラス音が重なる）です。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Pre Delay Deviation	0 ~ 20	各コーラス音の発音のずれ
Depth Deviation	-20 ~ +20	各コーラス音の揺れの深さの偏差
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
Level	0 ~ 127	出力音量

26: Tremolo Chorus

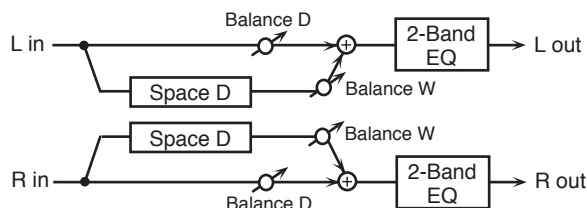
トレモロ効果（音量を周期的に揺らす）のかかったコーラスです。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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
Tremolo Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	トレモロ効果の揺れの周期
Tremolo Separation	0 ~ 127	トレモロ効果の広がり具合
Tremolo Phase	0 ~ 180deg	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
Level	0 ~ 127	出力音量

27: Space-D

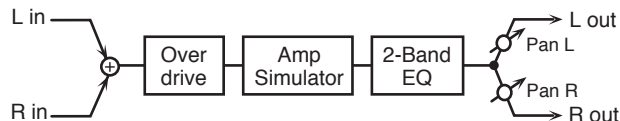
2 相のモジュレーションをステレオでかける多重コーラスです。変調感はありませんが、透明感のあるコーラス効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180deg	コーラス音の広がり具合
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

28: Overdrive

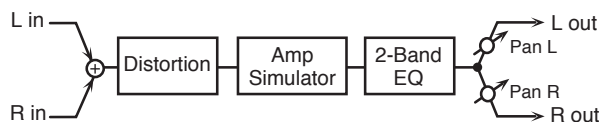
強い歪みが得られるオーバードライブです。



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 Sw	OFF、ON	アンプ・シミュレーターのオン / オフ
Amp 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
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Pan #	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

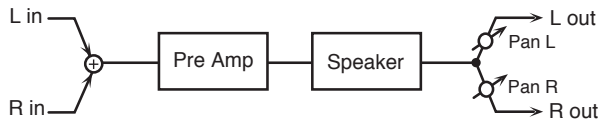
29: Distortion

強い歪みが得られるディストーションです。設定項目は **[28 : Overdrive]** と同じです。



30: Guitar Amp Simulator

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 Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, 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 Bass	0 ~ 127	低域／中域／高域の音質 ※ Pre Amp Type が [Match Drive] のとき、Middle は無効です。
Amp Middle		
Amp Treble		
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。
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
Direct Level	0 ~ 127	ダイレクト音の音量
Pan #	L64 ~ 63R	出力音の定位
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

タイプ	キャビネット	スピーカー	マイク
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

31: Compressor

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、全体の音量のばらつきを抑えます。



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 ~ +18dB	出力する音のレベル
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level #	0 ~ 127	出力音量

32: Limiter

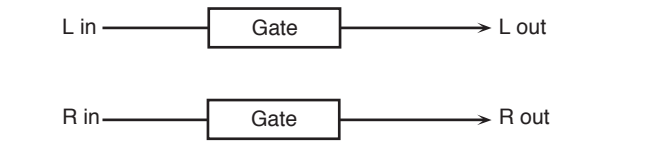
指定の音量より大きな音を圧縮し、音の歪みを抑えます。



パラメーター	設定値	説明
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
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
Post Gain	0 ~ +18dB	出力する音のレベル
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level #	0 ~ 127	出力音量

33: Gate

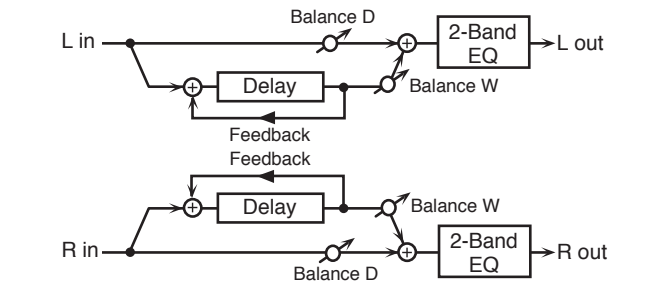
エフェクターへの入力音の音量によって、残響音の余韻をカットします。音の余韻を強制的に短くするときなどに使います。



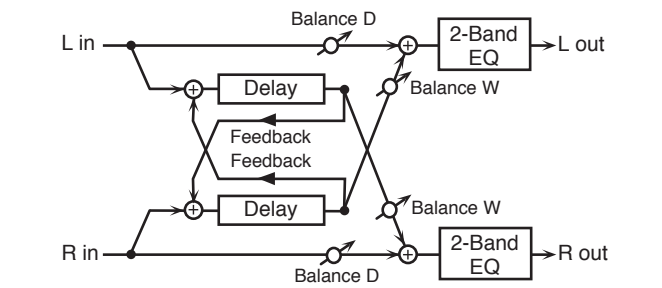
パラメーター	設定値	説明
Threshold #	0 ～ 127	ゲートを閉じ始める音量レベル
Mode	GATE、DUCK	ゲートの種類 GATE (ゲート) ：原音の音量が小さくなるとゲートが閉じ、原音がカットされます。 DUCK (ダッキング) ：原音の音量が大きくなるとゲートが閉じ、原音がカットされます。
Attack	0 ～ 127	ゲートが開き始めてから、開ききるまでの所要時間
Hold	0 ～ 127	原音がスレッシュホルド・レベルを下回った瞬間から、ゲートが閉じ始めるまでの時間
Release	0 ～ 127	ホールド・タイム経過後、ゲートが閉じ始めてから閉じ終わるまでの所要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

34: Delay

ステレオ仕様のディレイです。
Feedback Mode が NORMAL のとき



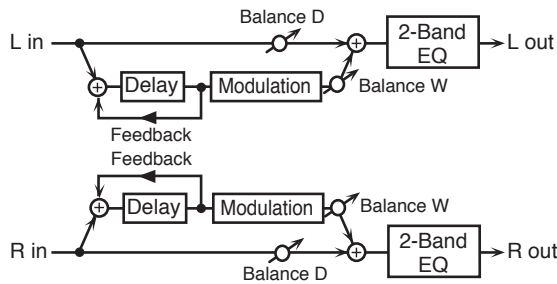
Feedback Mode が CROSS のとき



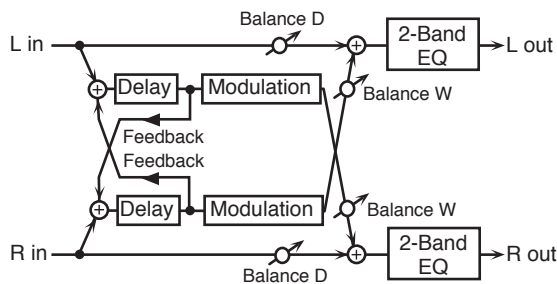
パラメーター	設定値	説明
Delay Left	0 ～ 1300ms、 音符	原音が鳴ってから左右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Right		
Phase Left	NORMAL、 INVERSE	左右のディレイ音の位相 NORMAL ：非反転 INVERT ：反転
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL、 CROSS	ディレイ音を戻す入力先 (アルゴリズム図参照)
Feedback #	-98 ～ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
HF Damp	200 ～ 8000 Hz、 BYPASS	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数 (BYPASS：カットしない)
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	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
Level	0 ～ 127	出力音量

35: Modulation Delay

ディレイ音に揺れが加えられます。
Feedback Mode が NORMAL のとき



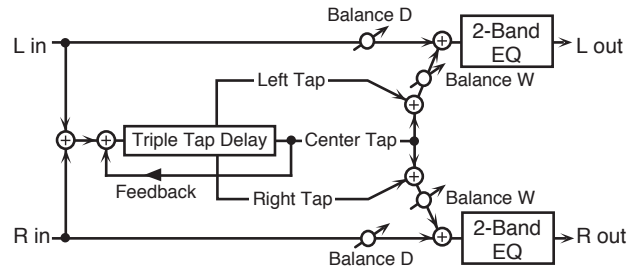
Feedback Mode が CROSS のとき



パラメーター	設定値	説明
Delay Left	0 ~ 1300ms、 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
Delay Right		
Feedback Mode	NORMAL、 CROSS	ディレイ音を入力に戻す入力先 (アルゴリズム図参照)
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 ~ 8000Hz、 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 ~ 10.00Hz、 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 ~ 180deg	モジュレーションの広がり
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

36: 3Tap Pan Delay

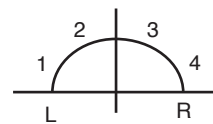
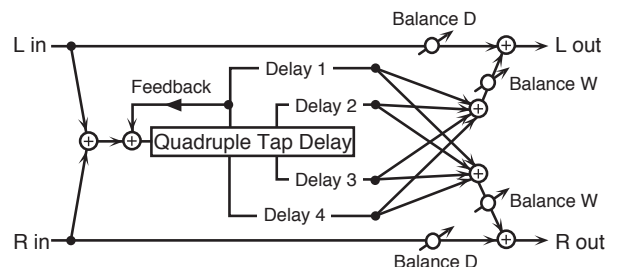
中央、左、右の3方向にディレイ音が鳴らせます。



パラメーター	設定値	説明
Delay Left/Right/Center	0 ~ 2600ms、 音符	原音が鳴ってから左／右／中央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 ~ 8000Hz、 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)
Left/Right/Center Level	0 ~ 127	左／右／中央のディレイ音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

37: 4Tap Pan Delay

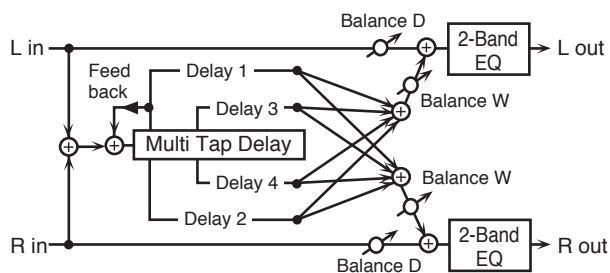
4つのディレイ音を鳴らせます。



パラメーター	設定値	説明
Delay 1 ~ 4 Time	0 ~ 2600ms、 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
Delay 1 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 ~ 8000Hz、 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)
Delay 1 ~ 4 Level	0 ~ 127	ディレイ 1 ~ 4 の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

38: Multi Tap Delay

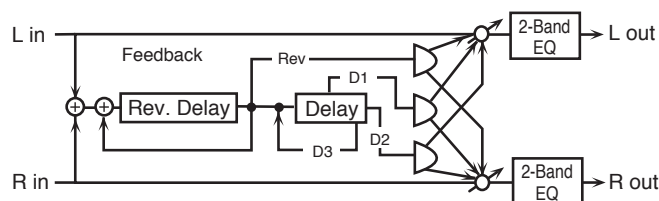
4つのディレイ音を鳴らせます。ディレイ・タイムは指定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。また、各ディレイ音の定位やレベルを設定することができます。



パラメーター	設定値	説明
Delay 1 ~ 4 Time	0 ~ 2600ms、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
Delay 1 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 ~ 8000Hz、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)
Delay 1 ~ 4 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 1 ~ 4 の定位
Delay 1 ~ 4 Level	0 ~ 127	ディレイ 1 ~ 4 の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

39: Reverse Delay

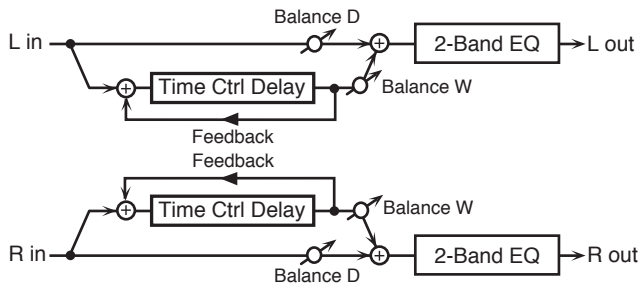
入力された音のリバース音をディレイ音として付加するリバース・ディレイです。リバース・ディレイの直後にはタップ・ディレイが接続されています。



パラメーター	設定値	説明
Threshold	0 ~ 127	リバース・ディレイがかり始める音量
Rev Delay Tme	0 ~ 1300ms、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 ~ 8000Hz、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 Pan	L64 ~ 63R	リバース・ディレイ音の定位
Rev Delay Level	0 ~ 127	リバース・ディレイ音の音量
Delay 1 ~ 3 Time	0 ~ 1300ms、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)
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、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)
Delay 1 Pan、Delay 2 Pan	L64 ~ 63R	タップ・ディレイ音の定位
Delay 1 Level、Delay 2 Level	0 ~ 127	タップ・ディレイ音の音量
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

40: Time Ctrl Delay

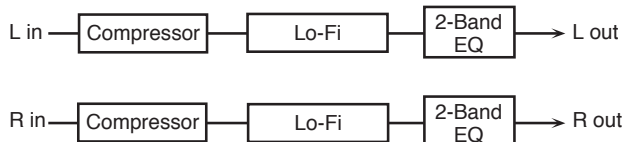
ディレイ・タイムをなめらかに変化させることができるディレイです。



パラメーター	設定値	説明
Delay Time #	0 ~ 1300ms、 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場合、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 ~ 8000Hz、 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)
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

41: LOFI Compress

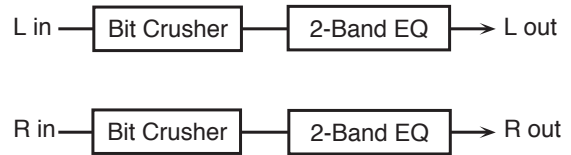
音質を荒くします。



パラメーター	設定値	説明
Pre Filt 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
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。
PostFilt Type	OFF、LPF、 HPF	LoFiを通ったあと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
PostFilt Cof	200 ~ 8000Hz	Post Filter の基準周波数
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level #	0 ~ 127	出力音量

42: Bit Crusher

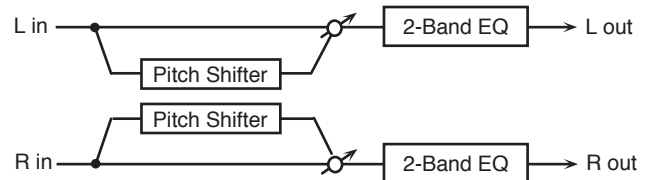
ローファイ・サウンドを作ります。



パラメーター	設定値	説明
Sample Rate #	0 ~ 127	サンプリング周波数を調節。
Bit Down #	0 ~ 20	ビット数を調整。
Filter #	0 ~ 127	フィルターの効き具合を調節。
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

43: Pitch Shifter

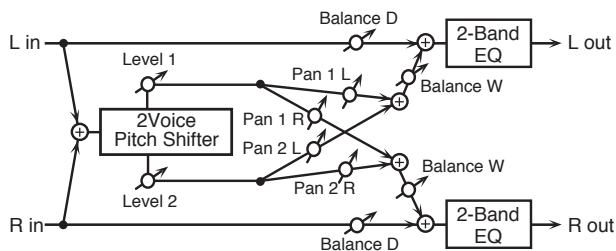
ステレオ仕様のピッチ・シフターです。



パラメーター	設定値	説明
Coarse #1	-24 ~ +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 ~ 1300ms、 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)
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

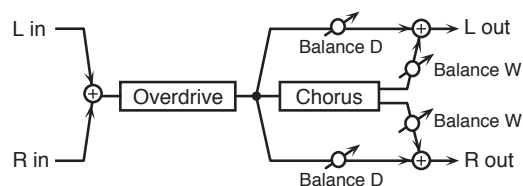
44: 2Voice Pitch Shifter

原音のピッチをずらしします。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。



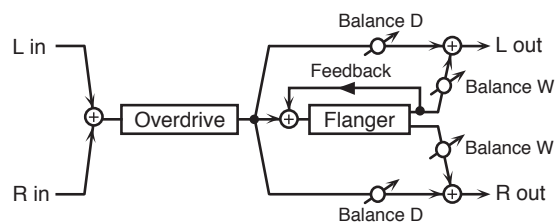
パラメーター	設定値	説明
Pitch1 Coarse #1	-24 ~ +12 semi	ピッチ・シフト 1 のピッチ・シフト量 (半音単位)
Pitch1 Fine #1	-100 ~ +100 cent	ピッチ・シフト 1 のピッチ・シフト量 (2 セント単位)
Pitch1 Delay	0 ~ 1300ms、音符	原音が鳴ってからピッチ・シフト 1 の音が鳴るまでの遅延時間
Pitch1 Feedback #	-98 ~ +98%	ピッチ・シフト音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
Pitch1 Pan #	L64 ~ 63R	ピッチ・シフト 1 の音の定位
Pitch1 Level	0 ~ 127	ピッチ・シフト 1 の音量
Pitch2 Coarse #2	-24 ~ +12 semi	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 Fine #2	-100 ~ +100 cent	
Pitch2 Delay	0 ~ 1300ms、音符	
Pitch2 Feedback #	-98 ~ +98%	
Pitch2 Pan #	L64 ~ 63R	
Pitch2 Level	0 ~ 127	
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	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
Level	0 ~ 127	出力音量

45: Overdrive → Chorus



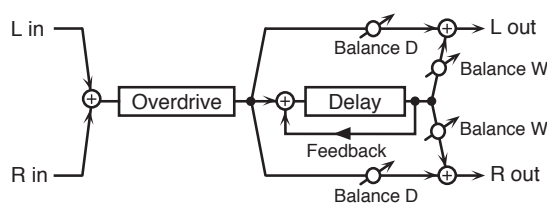
パラメーター	設定値	説明
Overdrive Drive #	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Overdrive Pan #	L64 ~ 63R	歪ませた音の定位
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Chorus Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Chorus Balance #	D100:0W ~ D0:100W	コーラスを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

46: Overdrive → Flanger



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 Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	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 Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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 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
Level	0 ~ 127	出力音量

47: Overdrive → Delay

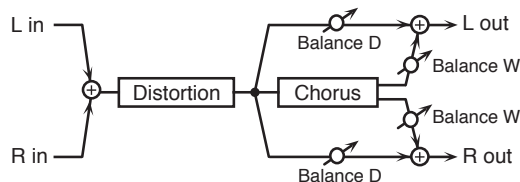


パラメーター	設定値	説明
Overdrive Drive #	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Overdrive Pan #	L64 ~ 63R	歪ませた音の定位
Delay Time	0 ~ 2600ms、 音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Feedback #	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合（マイナス：逆相）
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、 BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高域成分をカットする周波数（BYPASS：カットしない）
Delay Balance #	D100:0W ~ D0:100W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

48: Distortion → Chorus

設定項目は [45 : Overdrive → Chorus] とほぼ同じで、以下の 2 箇所だけ異なります。

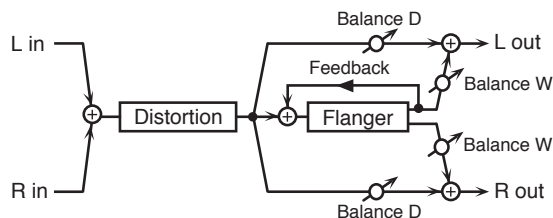
OD Drive → Dst Drive、OD Pan → Dst Pan



49: Distortion → Flanger

設定項目は [46 : Overdrive → Flanger] とほぼ同じで、以下の 2 箇所だけ異なります。

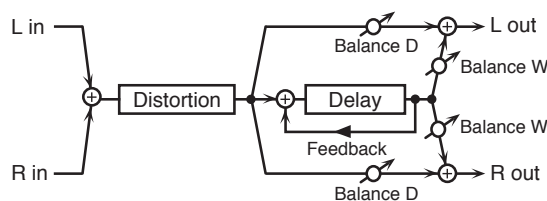
OD Drive → Dst Drive、OD Pan → Dst Pan



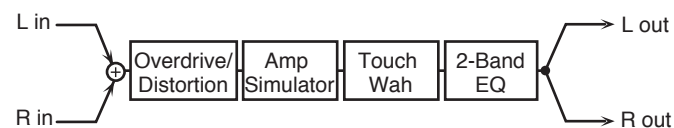
50: Distortion → Delay

設定項目は [47 : Overdrive → Delay] とほぼ同じで、以下の 2 箇所だけ異なります。

OD Drive → Dst Drive、OD Pan → Dst Pan

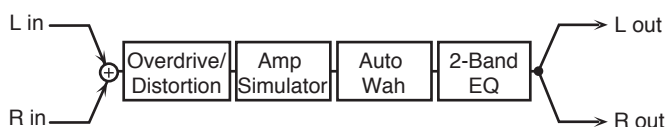


51: OD/DS → TouchWah



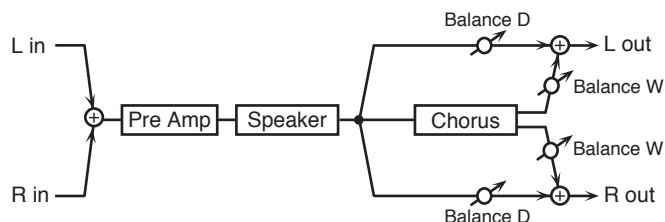
パラメーター	設定値	説明
Drive Switch	OFF, ON	オーバードライブ/ディストーションのオン/オフ
Drive Type	OVERDRIVE、 DISTORTION	歪みの種類
Drive #	0 ~ 127	歪み具合。音量も変化します。
Tone #	0 ~ 127	音質
Amp Sw	OFF, ON	アンプ・シミュレーターのオン/オフ
Amp Type	SMALL、 BUILTIN、 2-STACK、 3-STACK	ギター・アンプの種類 SMALL : 小型アンプ BUILT-IN : ビルト・イン・タイプ 2-STACK : 大型 2 段積みアンプ 3-STACK : 大型 3 段積みアンプ
Touch Wah Switch	OFF, ON	ワウのオン/オフ
Touch Wah 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。
Touch Wah Polarity	DOWN, UP	フィルターの動く方向 UP : 高い周波数方向 DOWN : 低い周波数方向
Touch Wah Sens #	0 ~ 127	フィルターを変化させる感度
Touch Wah Manual #	0 ~ 127	ワウ効果を与える基準周波数
Touch Wah 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。
Touch Wah Balance #	D100:0W ~ D0:100W	ワウを通した音（W）と通さない音（D）の音量バランス
Low Gain	-15 ~ +15dB	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15dB	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

52: OD/DS → AutoWah



パラメーター	設定値	説明
Drive Switch	OFF、ON	オーバードライブ／ディストーションのオン／オフ
Drive Type	OVERDRIVE、DISTORTION	歪みの種類
Drive #	0 ～ 127	歪み具合。音量も変化します。
Tone #	0 ～ 127	音質
Amp Sw	OFF、ON	アンプ・シミュレーターのオン／オフ
Amp 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
Auto Wah Switch	OFF、ON	ワウのオン／オフ
Auto Wah 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。
Auto Wah Manual #	0 ～ 127	ワウ効果を与える基準周波数
Auto Wah 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。
Auto Wah Rate #	0.05 ～ 10.00Hz、音符	ワウ効果の揺れの周期
Auto Wah Depth #	0 ～ 127	ワウ効果の揺れの深さ
Auto Wah Balance #	D100:0W ～ D0:100W	ワウを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Low Gain	-15 ～ +15dB	低域の増幅／減衰量
High Gain	-15 ～ +15dB	高域の増幅／減衰量
Level	0 ～ 127	出力音量

53: GuitarAmpSim → Chorus



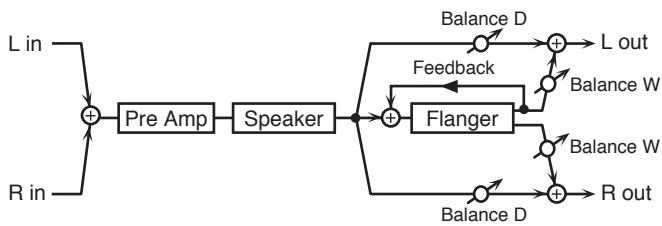
パラメーター	設定値	説明
Pre Amp Sw	OFF、ON	アンプのオン／オフ
Pre Amp Type	ギター・アンプの種類	JC-120、CLEAN TWIN、MATCHDRIVE、BG LEAD、MS1959I、MS1959II、MS1959I+II、SLDN LEAD、METAL5150、METAL LEAD、OD-1、OD-2、TURBO、DISTORTION、FUZZ
Pre Amp Volume #	0 ～ 127	アンプの音量と歪み具合
Pre Amp Master #	0 ～ 127	プリ・アンプ全体の音量
Pre Amp Gain	LOW、MIDDLE、HIGH	プリ・アンプの歪み具合
Pre Amp Bass	0 ～ 127	低域／中域／高域の音質 ※ Pre Amp Type が [MatchDrive] のとき、Middle は無効です。
Pre Amp Middle	0 ～ 127	
Pre Amp Treble	0 ～ 127	
Chorus Switch #	OFF、ON	コーラスのオン／オフ
Chorus Pre Delay	0.0 ～ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate (Hz) #	0.05 ～ 10.00Hz	揺れの周期
Chorus Depth #	0 ～ 127	揺れの深さ
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
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	(下表タイプ参照)	スピーカーのタイプ
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

54: GuitarAmpSim → Flanger



パラメーター	設定値	説明
Pre Amp Sw	OFF、ON	アンプのオン/オフ
Pre Amp Type	ギター・アンプの種類	JC-120、CLEAN TWIN、MATCHDRIVE、BG LEAD、MS1959I、MS1959II、MS1959I+II、SLDN LEAD、METAL5150、METAL LEAD、OD-1、OD-2、TURBO、DISTORTION、FUZZ
Pre Amp Volume #	0 ~ 127	アンプの音量と歪み具合
Pre Amp Master #	0 ~ 127	プリ・アンプ全体の音量
Pre Amp Gain	LOW、MIDDLE、HIGH	プリ・アンプの歪み具合
Pre Amp Bass	0 ~ 127	低域/中域/高域の音質 ※ Pre Amp Type が [MatchDrive] のとき、Middle は無効です。
Pre Amp Middle	0 ~ 127	
Pre Amp Treble	0 ~ 127	
Flanger Switch #	OFF、ON	フランジャーのオン/オフ
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	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 Rate (Hz) #	0.05 ~ 10.00Hz	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 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
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	(下表タイプ参照)	スピーカーのタイプ
Level	0 ~ 127	出力音量

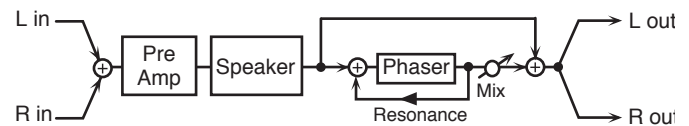
スピーカー各タイプの仕様

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

タイプ	キャビネット	スピーカー	マイク
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

55: GuitarAmpSim → Phaser



パラメーター	設定値	説明
Pre Amp Sw	OFF、ON	アンプのオン/オフ
Pre Amp Type	ギター・アンプの種類	JC-120、CLEAN TWIN、MATCHDRIVE、BG LEAD、MS1959I、MS1959II、MS1959I+II、SLDN LEAD、METAL5150、METAL LEAD、OD-1、OD-2、TURBO、DISTORTION、FUZZ
Pre Amp Volume #	0 ~ 127	アンプの音量と歪み具合
Pre Amp Master #	0 ~ 127	プリ・アンプ全体の音量
Pre Amp Gain	LOW、MIDDLE、HIGH	プリ・アンプの歪み具合
Pre Amp Bass	0 ~ 127	低域/中域/高域の音質 ※ Pre Amp Type が [MatchDrive] のとき、Middle は無効です。
Pre Amp Middle	0 ~ 127	
Pre Amp Treble	0 ~ 127	
Phaser Switch #	OFF、ON	フェイザーのオン/オフ
Phaser Manual #	0 ~ 127	音をうねらせる基準周波数
Phaser Resonance #	0 ~ 127	フィードバック量
Phaser Mix #	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Phaser Rate (Hz) #	0.05 ~ 10.00Hz	うねりの周期
Phaser Depth #	0 ~ 127	うねりの深さ
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	(下表タイプ参照)	スピーカーのタイプ
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

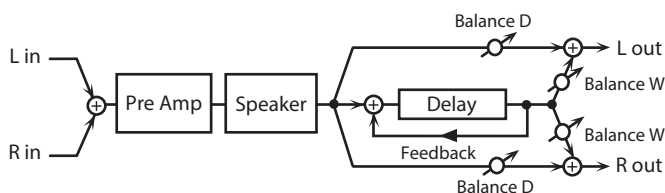
パラメーター	設定値	説明
Delay Balance #	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Speaker Sw	OFF、ON	スピーカーを通すか (オン) / 通さないか (オフ) を選択
Speaker Type	(下表タイプ参照)	スピーカーのタイプ
Level	0 ~ 127	出力音量

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。

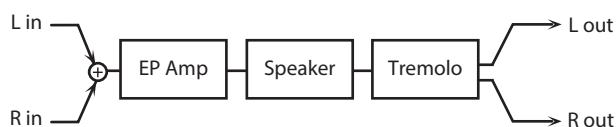
タイプ	キャビネット	スピーカー	マイク
SMALL 1	小型後面開放型	10	ダイナミック
SMALL 2	小型後面開放型	10	ダイナミック
MIDDLE	後面開放型	12 x 1	ダイナミック
JC-120	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
BUILT-IN 1	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
BUILT-IN 2	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 3	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 4	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BUILT-IN 5	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
BG STACK 1	密閉型	12 x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

56: GuitarAmpSim → Delay



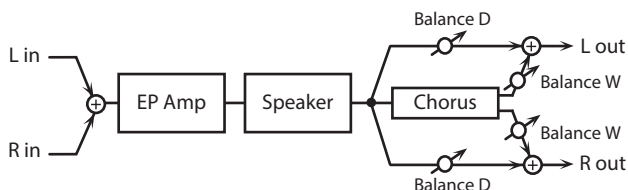
パラメーター	設定値	説明
Pre Amp Sw	OFF、ON	アンプのオン/オフ
Pre Amp Type	ギター・アンプの種類	JC-120、CLEAN TWIN、MATCHDRIVE、BG LEAD、MS1959I、MS1959II、MS1959I+II、SLDN LEAD、METAL5150、METAL LEAD、OD-1、OD-2、TURBO、DISTORTION、FUZZ
Pre Amp Volume #	0 ~ 127	アンプの音量と歪み具合
Pre Amp Master #	0 ~ 127	プリ・アンプ全体の音量
Pre Amp Gain	LOW、MIDDLE、HIGH	プリ・アンプの歪み具合
Pre Amp Bass	0 ~ 127	低域／中域／高域の音質 ※ Pre Amp Type が [MatchDrive] のとき、Middle は無効です。
Pre Amp Middle	0 ~ 127	
Pre Amp Treble	0 ~ 127	
Delay Switch #	OFF、ON	ディレイのオン/オフ
Delay Time #	0 ~ 1300ms	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 ~ 8000Hz、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）

57: EP AmpSim → Tremolo



パラメーター	設定値	説明
Type	OLD CASE、NEW CASE、WURLY	アンプの種類 OLD CASE : 70 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド NEW CASE : 70 年代後半から 80 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド WURLY : 60 年代の定番 E. ピアノ・サウンド
Bass #	-50 ~ +50	低音の増幅／減衰量
Treble #	-50 ~ +50	高音の増幅／減衰量
OD Switch	OFF、ON	オーバードライブのオン／オフ
OD Gain	0 ~ 127	オーバードライブの入力レベル
OD Drive	0 ~ 127	歪み具合
Tremolo Switch #	OFF、ON	トレモロのオン／オフ
Tremolo Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	トレモロ効果の周期
Tremolo Depth #	0 ~ 127	トレモロ効果の深さ
Tremolo Duty	-10 ~ +10	トレモロをかける LFO 波形のデューティーを設定します。
Speaker Type	LINE、OLD、NEW、WURLY、TWIN	スピーカーの種類 ※ LINE のときはスピーカーを通しません。
Level	0 ~ 127	出力音量

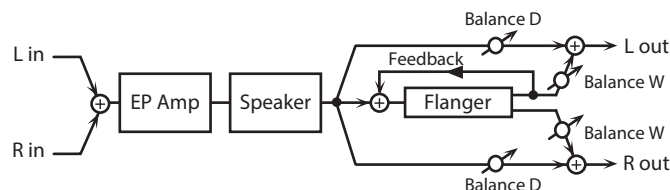
58: EP AmpSim → Chorus



パラメーター	設定値	説明
Type	OLD CASE、NEW CASE、WURLY	アンプの種類 OLD CASE : 70 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド NEW CASE : 70 年代後半から 80 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド WURLY : 60 年代の定番 E. ピアノ・サウンド
Bass #	-50 ~ +50	低音の増幅／減衰量
Treble #	-50 ~ +50	高音の増幅／減衰量
OD Switch	OFF、ON	オーバードライブのオン／オフ
OD Gain	0 ~ 127	オーバードライブの入力レベル
OD Drive	0 ~ 127	歪み具合
Chorus Switch #	OFF、ON	コーラスのオン／オフ
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間

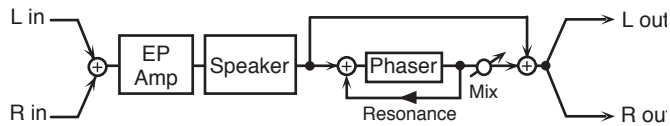
パラメーター	設定値	説明
Chorus Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Chorus Depth #	0 ~ 127	揺れの深さ
Chorus Balance #	D100:0W ~ D0:100W	コーラスを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Speaker Type	LINE、OLD、NEW、WURLY、TWIN	スピーカーの種類 ※ LINE のときはスピーカーを通しません。
Level	0 ~ 127	出力音量

59: EP AmpSim → Flanger



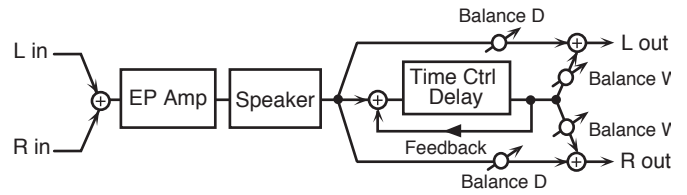
パラメーター	設定値	説明
Type	OLD CASE、NEW CASE、WURLY	アンプの種類 OLD CASE : 70 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド NEW CASE : 70 年代後半から 80 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド WURLY : 60 年代の定番 E. ピアノ・サウンド
Bass #	-50 ~ +50	低音の増幅／減衰量
Treble #	-50 ~ +50	高音の増幅／減衰量
OD Switch	OFF、ON	オーバードライブのオン／オフ
OD Gain	0 ~ 127	オーバードライブの入力レベル
OD Drive	0 ~ 127	歪み具合
Flanger Switch #	OFF、ON	フランジャーのオン／オフ
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	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 Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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 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
Speaker Type	LINE、OLD、NEW、WURLY、TWIN	スピーカーの種類 ※ LINE のときはスピーカーを通しません。
Level	0 ~ 127	出力音量

60: EP AmpSim → Phaser



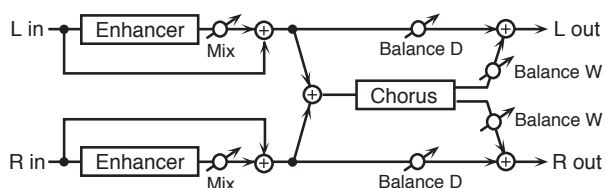
パラメーター	設定値	説明
Type	OLDCASE、NEWCASE、WURLY	アンプの種類 OLDCASE : 70 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド NEWCASE : 70 年代後半から 80 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド WURLY : 60 年代の定番 E. ピアノ・サウンド
Bass #	-50 ~ +50	低音の増幅／減衰量
Treble #	-50 ~ +50	高音の増幅／減衰量
OD Switch	OFF、ON	オーバードライブのオン／オフ
OD Gain	0 ~ 127	オーバードライブの入力レベル
OD Drive	0 ~ 127	歪み具合
Phaser Switch #	OFF、ON	フェイザーのオン／オフ
Phaser Manual #	0 ~ 127	音をうねらせる基準周波数
Phaser Resonance #	0 ~ 127	フィードバック量
Phaser Mix #	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Phaser Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	うねりの周期
Phaser Depth #	0 ~ 127	うねりの深さ
Speaker Type	LINE、OLD、NEW、WURLY、TWIN	スピーカーの種類 ※ LINE のときはスピーカーを通しません。
Level	0 ~ 127	出力音量

61: EP AmpSim → Delay



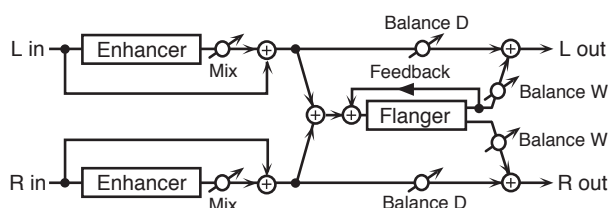
パラメーター	設定値	説明
Type	OLDCASE、NEWCASE、WURLY	アンプの種類 OLDCASE : 70 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド NEWCASE : 70 年代後半から 80 年代前半の定番 E. ピアノ・サウンド WURLY : 60 年代の定番 E. ピアノ・サウンド
Bass #	-50 ~ +50	低音の増幅／減衰量
Treble #	-50 ~ +50	高音の増幅／減衰量
OD Switch	OFF、ON	オーバードライブのオン／オフ
OD Gain	0 ~ 127	オーバードライブの入力レベル
OD Drive	0 ~ 127	歪み具合
Delay Switch #	OFF、ON	ディレイのオン／オフ
Delay Time #	0 ~ 1300ms、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 Acceleration	0 ~ 15	ディレイ・タイムを変化させた場合、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。
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 ~ 8000Hz、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）
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
Speaker Type	LINE、OLD、NEW、WURLY、TWIN	スピーカーの種類 ※ LINE のときはスピーカーを通しません。
Level	0 ~ 127	出力音量

62: Enhancer → Chorus



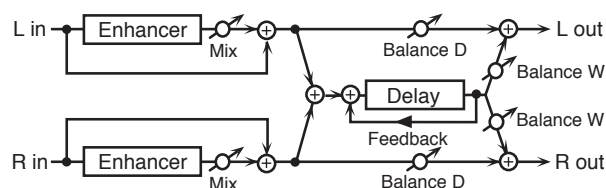
パラメーター	設定値	説明
Enhancer Sens #	0 ~ 127	エンハンサーのかかり具合
Enhancer Mix #	0 ~ 127	生成された倍音の音量
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Chorus Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Chorus Balance #	D100:0W ~ D0:100W	コーラスを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

63: Enhancer → Flanger



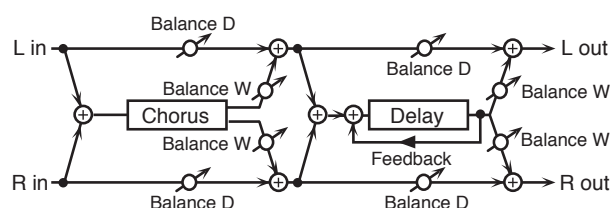
パラメーター	設定値	説明
Enhancer Sens #	0 ~ 127	エンハンサーのかかり具合
Enhancer Mix #	0 ~ 127	生成された倍音の音量
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間
Flanger Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Flanger Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Flanger Feedback #	-98 ~ +98%	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Flanger Balance #	D100:0W ~ D0:100W	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
Level	0 ~ 127	出力音量

64: Enhancer → Delay



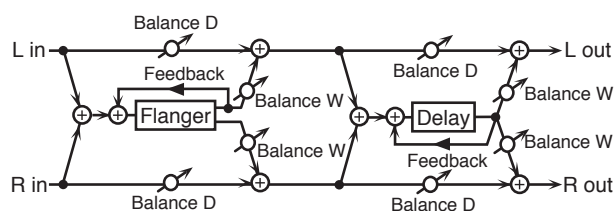
パラメーター	設定値	説明
Enhancer Sens #	0 ~ 127	エンハンサーのかかり具合
Enhancer Mix #	0 ~ 127	生成された倍音の音量
Delay Time	0 ~ 2600ms、音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Feedback #	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、BYPASS	入力に戻すディレイ音の、高域成分をカットする周波数 (BYPASS: カットしない)
Delay Balance #	D100:0W ~ D0:100W	ディ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

65: Chorus → Delay



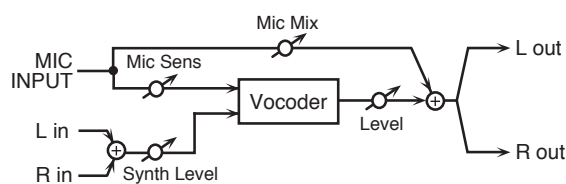
パラメーター	設定値	説明
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、音符	揺れの周期
Chorus Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Chorus Balance #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
Delay Time	0 ~ 2600ms、音符	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Feedback #	-98 ~ +98%	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Delay HF Damp	200 ~ 8000Hz、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
Level	0 ~ 127	出力音量

66: Flanger → Delay



パラメーター	設定値	説明
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	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 Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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 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 ~ 2600ms、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 ~ 8000Hz、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
Level	0 ~ 127	出力音量

68: Vocoder

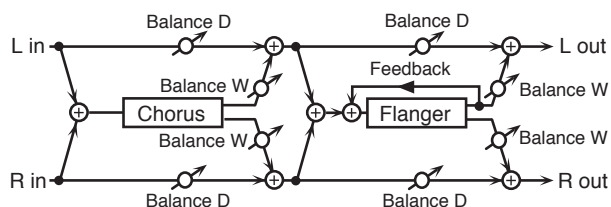


パラメーター	設定値	説明
Mic Sens #	0 ~ 127	マイクの入力感度
Synth Level #	0 ~ 127	楽器の入力レベル
Mic Mix #	0 ~ 127	ボコーダーの出力へ、マイク音声を加える量
Level	0 ~ 127	ボコーダーを通した後の音量レベル

音符

3 連 64 分音符	64 分音符	3 連 32 分音符	32 分音符
3 連 16 分音符	付点 32 分音符	16 分音符	3 連 8 分音符
付点 16 分音符	8 分音符	3 連 4 分音符	付点 8 分音符
4 分音符	3 連 2 分音符	付点 4 分音符	2 分音符
3 連全音符	付点 2 分音符	全音符	3 連倍全音符
付点全音符	倍全音符		

67: Chorus → Flanger



パラメーター	設定値	説明
Chorus Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Chorus Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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 Balance #	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
Flanger Pre Delay	0.0 ~ 100.0ms	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 Rate #	0.05 ~ 10.00Hz、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 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
Level	0 ~ 127	出力音量

STEP RESET 機能について

04 : Step Filter

18 : Slicer

上記のタイプは、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、MFX CONTROL 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。この場合、MFX CONTROL の Destination を **[StepReset]** 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場合には、以下のように設定します。

パラメーター	設定値
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。

MFX を MIDI でコントロールする (MFX CONTROL)

MFX 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 メッセージで変更することができます。この機能を **[MFX CONTROL (マルチエフェクト・コントロール)]** と呼びます。

変更できるパラメーターは、MFX のタイプごとにあらかじめ決まっており、以降解説する MFX パラメーターに **「#」** マークが付いているパラメーターです。マルチエフェクト・コントロールは、MFX1 ~ 16 それぞれに 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。

パラメーター	設定値	説明
Source (1 ~ 4)		MFX CONTROL 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 CONTROL 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)	SYS CTRL1 ~ 4	システム・パラメーターの SystemControl 1 ~ 4 Source で設定しているコントローラーを使います。
	P.94 以降の 「#」 記号の付いたパラメーターを参照	Source 1 ~ 4 でコントロールする MFX 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 の種類によって異なります。
Sens (1 ~ 4)	-63 ~ +63	MFX CONTROL 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。

SuperNATURAL Tone CC Assign

SuperNATURAL Acoustic (SN-A)

Inst			CC16	CC17	CC18	CC19
No.	Name	Category				
1	Concert Grand	Ac.Piano	-	-	-	-
2	Grand Piano1	Ac.Piano	-	-	-	-
3	Grand Piano2	Ac.Piano	-	-	-	-
4	Grand Piano3	Ac.Piano	-	-	-	-
5	Mellow Piano	Ac.Piano	-	-	-	-
6	Bright Piano	Ac.Piano	-	-	-	-
7	Upright Piano	Ac.Piano	-	-	-	-
8	Concert Mono	Ac.Piano	-	-	-	-
9	Honky-tonk	Ac.Piano	-	-	-	-
10	Pure Vintage EP1	E.Piano	Noise Level	-	-	-
11	Pure Vintage EP2	E.Piano	Noise Level	-	-	-
12	Pure Wurly	E.Piano	Noise Level	-	-	-
13	Pure Vintage EP3	E.Piano	Noise Level	-	-	-
14	Old Hammer EP	E.Piano	Noise Level	-	-	-
15	Dyno Piano	E.Piano	Noise Level	-	-	-
16	Clav CB Flat	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
17	Clav CA Flat	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
18	Clav CB Medium	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
19	Clav CA Medium	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
20	Clav CB Brillia	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
21	Clav CA Brillia	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
22	Clav CB Combo	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
23	Clav CA Combo	Other Keyboards	Noise Level	-	-	-
24	TW Organ	Organ	Noise Level ※ 1	-	-	-
25	Nylon Guitar	Ac.Guitar	Noise Level	Strum Speed	-	Strum Mode
26	SteelStr Guitar	Ac.Guitar	Noise Level	Strum Speed	-	Strum Mode
27	Acoustic Bass	Ac.Bass	Noise Level	-	-	-
28	Fingered Bass	E.Bass	Noise Level	-	-	-
29	Picked Bass	E.Bass	Noise Level	-	-	-
30	Strings	Strings	-	-	-	HoldLegato Mode
31	Marcato Strings	Strings	-	-	-	HoldLegato Mode

※ 1 Inst タブ内の KeyOn (Off) ClickLevel、LeakageLevel に対するオフセット値

※ 2 SYS_CTRL1 の設定にかかわらず常に CC01 でコントロール可能です。

※ 3 SYS_CTRL1 の設定にしたがいます。SYS_CTRL1 は Control Source Select パラメーターの設定が SYSTEM の場合は System Control Src1 の設定が使われます。Control Source Select パラメーターの設定が STUDIO SET の場合は Tone Control Src1 の設定が使われます。どちらの場合も工場出荷時は CC01 が設定されています。

※ 4 SYS_CTRL2 は Control Source Select パラメーターの設定が SYSTEM の場合は System Control Src2 の設定が使われます。Control Source Select パラメーターの設定が STUDIO SET の場合は Tone Control Src2 の設定が使われます。どちらの場合も工場出荷時は AFTERTOUCH が設定されています。

Inst		CC80	CC81	CC82	CC65	CC01 (SYS_CTRL1) ※ 3	AFTERTOUC (SYS_CTRL2) ※ 4
No.	Name						
1	Concert Grand	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
2	Grand Piano1	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
3	Grand Piano2	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
4	Grand Piano3	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
5	Mellow Piano	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
6	Bright Piano	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
7	Upright Piano	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
8	Concert Mono	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
9	Honky-tonk	-	-	-	Portamento	Vibrato ※ 2	-
10	Pure Vintage EP1	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
11	Pure Vintage EP2	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
12	Pure Wurly	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
13	Pure Vintage EP3	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
14	Old Hammer EP	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
15	Dyno Piano	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
16	Clav CB Flat	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
17	Clav CA Flat	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
18	Clav CB Medium	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
19	Clav CA Medium	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
20	Clav CB Brillia	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
21	Clav CA Brillia	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
22	Clav CB Combo	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
23	Clav CA Combo	-	-	-	Portamento	Vibrato	-
24	TW Organ	-	-	-	-	-	-
25	Nylon Guitar	Mute	Harmonics	-	Portamento	Vibrato	Vibrato
26	SteelStr Guitar	Mute	Harmonics	-	Portamento	Vibrato	Vibrato
27	Acoustic Bass	Staccato	Harmonics	-	Portamento	Vibrato	Vibrato
28	Fingered Bass	Slap	Harmonics	-	Portamento	Vibrato	Vibrato
29	Picked Bass	Bridge Mute	Harmonics	-	Portamento	Vibrato	Vibrato
30	Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo	Portamento	Dynamics+Vib	Level
31	Marcato Strings	Staccato	Pizzicato	Tremolo	Portamento	Dynamics+Vib	Level

SuperNATURAL Drum (SN-D)

No.	Inst Name	CC01 (※ 5)
1	Studio Kick	-
2	Studio Kick 2	-
3	Studio Sn 2	Roll + Dynamics
4	Studio Sn 2 Rim	Roll + Dynamics
5	Studio Sn 2 XStk	-
6	Snare CrossStk	-
7	Rock Tom Hi	-
8	Rock Tom Mid	-
9	Rock Tom Floor	-
10	Med HH Close	-
11	Med HH Open	-
12	Med HH Pedal	-
13	Standard Rd Edge	-
14	Standard Rd Bell	-
15	Std Rd Edge/Bell	-
16	Flat 18"Ride	-
17	Standard 16"Cr R	Roll + Dynamics
18	Standard 16"Cr L	Roll + Dynamics
19	Jazz 16"Cr R	Roll + Dynamics
20	Jazz 16"Cr L	Roll + Dynamics
21	Splash Cymbal 2	-
22	China Cymbal	-
23	Tambourine 1	Roll + Dynamics
24	Cowbell 1	-
25	Vibra-slap	-
26	High Bongo 1	Roll + Dynamics
27	Low Bongo 1	-
28	MuteHi Conga 1	-
29	OpenHi Conga 1	Roll + Dynamics
30	Low Conga 1	Roll + Dynamics
31	High Timbale	-
32	Low Timbale	-
33	High Agogo 1	-
34	Low Agogo 1	-
35	Cabasa 1	-
36	Maracas 1	-
37	Short Whistle	-
38	Long Whistle	-
39	Short Guiro	-
40	Long Guiro	-
41	Claves 1	-
42	Hi WoodBlock 1	-
43	Low WoodBlock 1	-
44	Mute Cuica 1	-
45	Open Cuica 1	-
46	Mute Triangle 1	Roll + Dynamics
47	Open Triangle 1	Roll + Dynamics
48	Shaker	-
49	Sleigh Bell 1	-

No.	Inst Name	CC01 (※ 5)
50	Wind Chimes	-
51	Castanets 1	Roll + Dynamics
52	Mute Surdo 1	-
53	Open Surdo 1	-
54	Square Click	-
55	Metro Click	-
56	Metro Bell	-
57	High Q	-
58	Slap	-
59	Scratch Push	-
60	Scratch Pull	-
61	Applause	Dynamics

※ 5 SYS_CTRL1 の設定にかかわらず常に CC01 でコントロール可能です。