

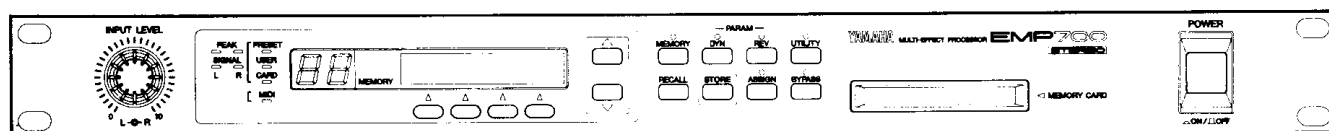
YAMAHA

MULTI-EFFECT PROCESSOR

EMP700

STEREO

取扱説明書



このたびは、ヤマハ マルチエフェクトプロセッサEMP700をお
買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

EMP700の性能をフルに発揮させると共に、末永くご愛用いただく
ため、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みくださいますようお願い
いたします。

メモリーカードをお使いになる場合のご注意

メモリーカードをお使いになる場合は、以下の次項に注意してご使用くだ
さい。

- リコール（P18）、ストア（P23）、カードデータコピー（P28）中に、
メモリーカードの抜き差しを行なわないでください。
また、メモリーエリアインジケータが“CARD”を表示している時に、
メモリーカードの抜き差しを行なわないでください。
- 別売のROMカードは、UTILITYモードでのカードデータコピー
（P28）はできません。また、ライトプロテクトのかかったRAMカー
ドも同様にコピーできません。
※メモリーモードにおいて、カードのデータを1音色ずつ本体のメモ
リーにリコールして、それをストアすることは可能です。
- カードが挿入されていないか、書き込むことができないカードを使用し
たために、“NO MEMORY CARD!”または“WRITE PROTE
CT!”と表示される場合があります。その場合は、“EXIT”の下のス
フトキー（▲）を押してください。

目 次

ご使用上の注意	2	●PAN (ラウンドパン)	38
EMP700の概要	3	●HMD (ハイパーモジュレーションディレイ)	39
各部の名称と機能	6	●TPI (トリプルピッチチェンジ)	40
接続方法	8	●SPI (ステレオピッチチェンジ)	42
まず音を出してみよう	10	●REV (リバーブ)	43
プリセットプログラムリスト	12	●GRV (ゲートリバーブ)	44
操作方法	18	●ER (アーリーリフレクション)	45
1. プログラムの呼び出し (リコール)	18	●ADL (アフターディレイ)	46
●パネルキーによるリコール	18	●MDL (モノディレイ)	46
●ダイレクトリコール	19	●SMD (ステレオモジュレーションディレイ)	47
2. パラメーターの変更 (エディット)	20	●MTD (マルチタップディレイ)	48
エディットのために	21	●R+D (リバーブ+ディレイ)	49
●プログラムの構成	21	●P+R (ステレオピッチチェンジ+リバーブ)	50
●イニシャルデータについて	22	●P→R (ステレオピッチチェンジ→リバーブ)	51
●BYPASSキーの使い方	22	●S+R (シンフォニック+リバーブ)	52
3. プログラムの保存 (ストア)	23	●F→R (フランジャー→リバーブ)	53
4. フットスイッチの機能	24	●D→E (ディレイ→ER)	54
●バイパス機能	24	●D+C (ディレイ+コーラス)	55
●タップテンポディレイ機能	24	7. MIDIコントロール	56
5. ユーティリティ機能	26	(1)MIDIとは	56
(1)タイトルエディット	26	(2)MIDI端子について	56
(2)プログラムチェンジの送受信チャンネル		(3)MIDIでできること	56
とバンクの設定	26	●プログラムチェンジ (メモリーリコール)	56
(3)プログラムチェンジテーブルの設定	26	●パラメーターコントロール	57
(4)パラメーターコントローラーのアサイン	27	●ピッチコントロール	57
(5)フットスイッチの設定	27	●バルクアウト	58
(6)MIDIのバルクアウトの設定	27	●バルクダンプリクエスト	58
(7)RAMカードデータのコピー	28	●バンクチェンジリクエスト	58
(8)RAMカードのフォーマット	28	●バルクイン	59
6. 各エフェクトとパラメーター	29	(4)プログラムチェンジテーブルの作成	59
■DYN (ダイナミック) 系エフェクト	29	●MIDIセットアップ	60
●GEQ (コンプレッサー		●MIDIプログラムチェンジテーブルの作成	61
グラフィックイコライザー)	29	(5)MIDIパラメーターコントロールの設定	62
●CMP (ステレオコンプレッサー/リミッター)	30	●コントローラーのアサイン	62
●PEQ (ステレオパラメトリックイコライザー)	31	●パラメーターアサイン	
●ENH (ステレオエンハンサー)	32	(アサインエディットモード)	63
●WAH (ステレオワウ)	32	●MIDIでパラメーターコントロールできる	
●PHS (フェイザー)	33	パラメーターとその表示	64
●OVD (オーバードライブ)	33	MIDIデータフォーマット	67
●CDE (コンプレッサーディストーション		MIDI IMPLIMENTATION CHART	73
イコライザー)	34	仕様	74
■REV (リバーブ) 系エフェクト	35	寸法図	75
●CHO (コーラス)	35	ブロックダイアグラム	76
●FLA (フランジャー)	36	故障かな?と思ったら	77
●SYM (シンフォニック)	37	索引	78

ご使用上の注意

◆設置場所について

次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでご注意ください。

- 直射日光の当たる場所や、暖房器具のそばなど。
- 温度の特に低い場所、または高い場所。
- 湿度の高い場所。
- 振動やホコリの多い場所。

◆ラックマウントについて

パワーアンプ等の高熱を発する機器の上に本機をマウントする場合は、本機とパワーアンプ等の間に1 U以上のブラックを設けてください。(ブラックパネルは、別売のヤマハVP1をおすすめします。)

◆無理な力を加えない

キーやツマミ類に無理な力を加えることは避けてください。

◆電源について

- 本機は日本国内仕様です。必ず、AC100V (50Hzまたは60Hz) の電源コンセントに接続してください。AC100V以外の電源では絶対にご使用にならないでください。
- POWERスイッチは、送信機器側から順にONにしてください。MIDI接続に関しても同様です。
- 電源プラグをコンセントから抜くときは、コード部分の断線やショートを防ぐため、コードを引っ張らないで必ずプラグ側を持って引き抜いてください。
- 長時間ご使用にならない時は、電源コードのプラグを電源コンセントから外してください。

◆セットの移動について

接続コードのショートや断線を防ぐため、セットの移動は、接続コードを取り外してから行なってください。

◆接続について

接続は、各機器の電源スイッチをOFFにしてから行なってください。

◆ケースを開けない

故障や感電の原因となりますので、ケースを開けたり改造しないようにしてください。

◆外装のお手入れについて

外装をベンジンやシンナー系の液体で拭いたり、近くでエアゾールタイプのスプレーを散布しないでください。外装のお手入れの際は、必ず柔らかい布で乾拭きしてください。

◆落雷に対する注意

落雷の恐れがあるときは、早めにコンセントから電源プラグを抜き取ってください。

◆他の電気機器への影響について

本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなどを同時にご使用になりますと、ラジオやテレビ側で雑音などが生じることがあります。十分に離してご使用ください。

◆バックアップバッテリーについて

本機内にメモリーしたデータ (ユーザーズプログラムやユーティリティモードで設定したデータ) は、本機内のバッテリーにより保護されていますが、このバッテリーには寿命 (約5年) があり、寿命が来るとメモリー内容は消えてしまいます。

メモリー内容が消えて適正にデータが読み出せないと、POWERスイッチをONにした時、下記のように表示されます。

*** WARNING ***
MEMORY/BATTERY

できるだけバックアップとして、データをメモリーカードへコピーするか、MIDIバルクアウト (→P27) により他の機器に保存しておくことをおすすめします。(プログラムタイトル以外のユーティリティモードで設定したデータはカードにコピーできません。)

上記の表示が出ましたら、バッテリーの交換を行なってください。バッテリー交換は、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社電気音響製品アフターサービス拠点にご相談ください。

※プリセットプログラムはバッテリーの寿命が来ても、消えてしまうことはありません。

◆保証書の手続きを

お買い求めいただきました際、購入店で必ず保証書の手続きを行なってください。保証書に販売店印、購入年月日の記入がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となることがあります。

◆保管してください

この取扱説明書をお読みになった後は、保証書とともに大切に保管してください。

エラー表示について

電源ON時に回路の自己診断を行ない、異常があった場合、MEMORY No.ディスプレイに、エラー番号E1～E4を表示します。

この表示が出た場合は、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社電気音響製品アフターサービス拠点にご相談ください。その際、表示されたエラー番号もお知らせください。

EMP700の概要

【1】デジタル・マルチエフェクト

1つのエフェクトプログラムは、ダイナミック系エフェクト（コンプレッサー、イコライザー、オーバードライブ等）とリバーブ系エフェクト（リバーブ、ピッチチェンジ、ディレイ、コーラス等）の2グループのエフェクトで構成されています。

ダイナミック（DYN）系エフェクトは8種類+OFF、リバーブ（REV）系エフェクトは21種類+OFF、これらの接続は3通りあるので、全部で600近くの組み合わせが選べるマルチエフェクターです。

さらに、各エフェクトの持つ豊富なパラメーターを変えて、独自のサウンドを創り出すことができます。

●ダイナミック（DYN）系エフェクト（8種+OFF）

GEQ : コンプレッサー—グラフィックイコライザー
CMP : ステレオコンプレッサー／リミッター
PEQ : ステレオパラメトリックイコライザー
ENH : ステレオエンハンサー
WAH : ステレオワウ
PHS : フェイザー
OVD : オーバードライブ
CDE : コンプレッサー—ディストーション—イコライザー

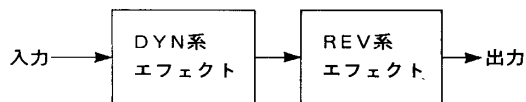
→1つ選ぶ→

●リバーブ（REV）系エフェクト（21種+OFF）

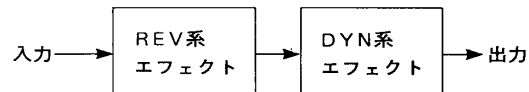
CHO : コーラス
FLA : フランジャー
SYM : シンフォニック
PAN : ラウンドパン
HMD : ハイパーモジュレーションディレイ
TPI : トリプルピッチチェンジ
SPI : ステレオピッチチェンジ
REV : リバーブ
GRV : ゲートリバーブ
ER : ER (Early Reflection ; アーリーリフレクション)
ADL : アフターディレイ
MDL : モノディレイ
SMD : ステレオモジュレーションディレイ
MTD : マルチタップディレイ
R+D : リバーブ+ディレイ
P+R : ステレオピッチチェンジ+リバーブ
P→R : ステレオピッチチェンジ→リバーブ
S+R : シンフォニック+リバーブ
F→R : フランジャー→リバーブ
D→E : ディレイ→ER
D+C : ディレイ+コーラス

→1つ選ぶ→

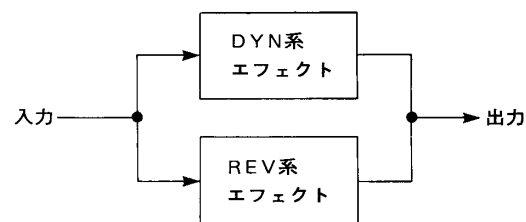
●接続（3通り）



例) CMP→REV



例) REV→CMP



例) CMP+REV

[2] プログラムとメモリー

エフェクトの種類や効果の程度によって、いろいろな設定のプログラムが考えられます。

本機では、これらのプログラムをメモリー（記憶）しておく場所が以下の3ヶ所あり、そこから必要なプログラムを呼び出して使用したり、メモリーし直したりします。

● プリセットメモリーエリア

（PRESET：No. 0～90＝91種類）

ヤマハが作成したエフェクトプログラムのエリアです。

呼び出し専用ですので、そのままあるいは効き具合を変えて使えますが、メモリーを書き換えることはできません。

各プログラムの内容については、P12のプリセットプログラムリストをご覧ください。

● ユーザーズメモリーエリア

（USER：No. 1～50＝50種類）

プリセットプログラムの設定（効果の効き具合）を変えて、またはそのままメモリー（ストア）でき、また何度でもメモリーを書き換えることができます。

（出荷時には、プリセットプログラムのNo. 1～50と同じものがメモリーされています。）

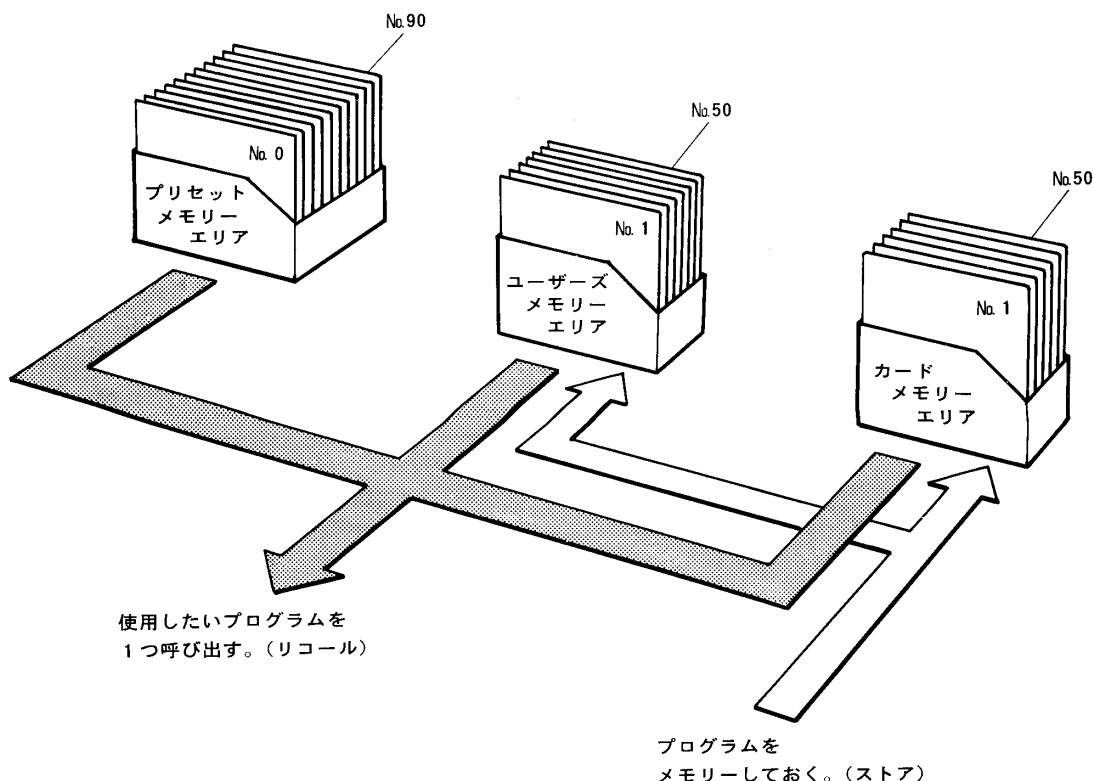
● カードメモリーエリア

（CARD：No. 1～50＝50種類）

別売のメモリーカード（RAMカード、ROMカード）を使用することによって、同時に使用するメモリーエリアを増やしたり、プログラムのライブラリー化ができます。

RAMカードはユーザーズメモリーエリアと同様に、プログラムをメモリーしたり呼び出したりすることができます。ユーザーズプログラムの内容を全部まとめてRAMカードへ保存することもできます。

ROMカードは呼び出し専用で、EMP700のプリセットプログラムがもう50種類増えたと思ってください。



[3] 4つの基本モード

本機には、使う目的によって以下の4つのモードがあります。

●メモリーモード

メモリーエリア（プリセット／ユーザーズ／カード）からプログラムを1つ呼び出す（リコール）または記憶させる（ストア）時のモードです。

※電源を入れた時は必ずこのモードになります。

●パラメーターエディットモード

プログラムの設定を変更（エディット）する時のモードです。

パラメーターとは、プログラムの内容（効果）を決定している一つ一つの要素のことです。

このモードへは、プログラムの内容を変更して、少し効果を変えたエフェクトや別のエフェクトを作る時に入ります。またこのモードからプログラムをメモリーへ記憶する（ストア）こともできます。

●アサインエディットモード

外部MIDI機器からコントロールする、本機のエフェクトのパラメーターとその可変範囲を設定するモードです。

●ユーティリティモード

効果に直接関係のない設定をするモードです。

ユーザーズプログラムやカードプログラムのタイトルの変更や、MIDIの設定、カードのコピーなどを行ないます。

[4] 完全ステレオ対応

2 IN 2 OUTのステレオ対応です。入力レベルもL、R別々に設定できるので、より緻密なサウンドメイクができます。また、ギターなどのモノラル入力もエフェクト処理でステレオ出力することができます。

※エフェクトによってはモノラル・インまたはモノラル・アウトのものがあります。詳しくはP21のエフェクトリストおよびP29～P55の“各エフェクトとパラメーター”項をご覧ください。

[5] タップテンポディレイ

ディレイ系のエフェクトでは、曲のテンポに合わせてフットスイッチを踏むことにより、その間隔でディレイタイムを決定することができます。

[6] その他の特徴

●全エフェクトをデジタル処理

44.1kHzサンプリング、16ビット量子化という高精度な信号処理により、高信頼性・低歪率・低ノイズを実現。ハイグレードなサウンドメイクが可能です。

●幅広い入力・出力レンジ

入出力レベル切替スイッチ（+4dBm／-20dBm）を装備し、幅広いレンジで対応します。

入力端子にはMTRやミキサー、キーボードはもちろん、エレキギターもダイレクトに接続することができます。出力端子も、ミキサー等のラインレベル機器やギターアンプ等への接続ができます。

●見やすい大型ディスプレイ

メモリーエリア、メモリーNo、メモリーネーム、パラメーターの値など、それぞれインジケーターや大型LCDディスプレイにより表示され、設定状況がひとめでわかります。

●ソフトキーの採用

LCDディスプレイの下の4つのソフトキーによって、よりわかりやすくスピーディな操作が可能になりました。

●バイパス機能

曲中でのエフェクトのON／OFFや、エフェクト音と原音との比較に便利なバイパスキーを装備。

フットスイッチによる、足元でのバイパス切り換えができます。

●コンパクトなボディ

コンパクトな19インチ1Uサイズの標準ラックマウント仕様です。

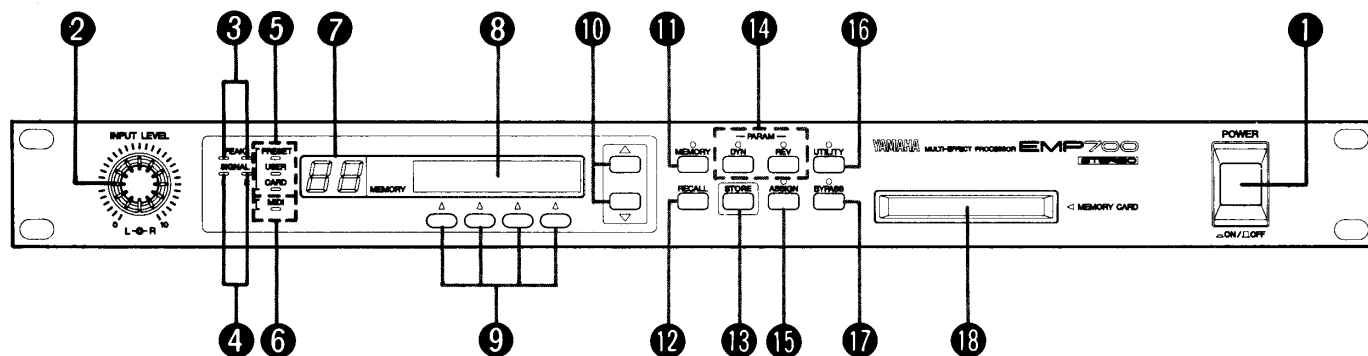
●MIDIコントロール

MIDIキーボードやシーケンサーなどの外部MIDI機器から本機のプログラムを切り換えたり、MIDIフットコントローラーMFC05等を接続して、足元でのプログラムチェンジもできます。

また、外部MIDI機器で本機プログラムのパラメーターを変化させたり、本機のユーザーズプログラムデータやユーティリティモードでの設定を他のMIDI機器へ送り出すこともできます。

各部の名称と機能

●フロントパネル



①POWERスイッチ

電源スイッチです。電源を入れると自動的に、電源を切る前に呼び出されていたプログラムが呼び出されます。スイッチをONにした直後の数秒間は、電源投入時のクリックノイズを避けるため、出力信号がカットされます。

②INPUT LEVELコントロール

入力レベル調整用のつまみです。内側のつまみでLchの入力レベル、外側のつまみでRchの入力レベルをコントロールします。
PEAKインジケータ③が点灯し続けない範囲で、できるだけ高いレベルに設定します。

③PEAKインジケータ

入力信号のレベルがピークレベル（音が大きすぎて歪んでしまうレベル）に近くなると点灯します。

④SIGNALインジケータ

INPUT端子⑫に適正なレベルの信号が入力されている時に点灯します。

⑤メモリーエリアインジケータ (PRESET/USER/CARD)

メモリー選択キー⑪によって現在選ばれているメモリーエリアの種類を表示します。(→P 4, 18)

⑥MIDIインジケータ

MIDI IN端子⑬にMIDI信号が入力されている時に点灯します。

⑦メモリーNo.ディスプレイ

現在呼び出されているプログラムの、メモリーNo.を表示します。

⑧LCDディスプレイ

呼び出されているプログラムの名称や、パラメーター値、メッセージ等を表示するLCDです。

⑨ソフトキー (▲)

メモリーモードの時には、ダイレクトリコールするメモリーの指定に使います。(→P 19)
アサインエディットモード(→P 63)やパラメーターエディットモード(→P 20)、ユーティリティモード(→P 26)の時には、パラメーターの指定および値の変更に使います。

⑩アップダウンキー (▲, ▼)

メモリーモードでは、プログラムのメモリーNo.を選択する時に使います。
アサインエディットモードやパラメーターエディットモード、ユーティリティモードの時には、パラメーターの値の変更に使います。
▲キーで値または効果が増加し、▼キーで値または効果が減少します。押し続けると変化が速くなり、一方のキーを押しながもう一方のキーを押すと、さらに変化が速くなります。

⑪メモリー選択キー (MEMORY)

メモリーモードへ入る時にこのキーを押します。
キーを押して、リコールするプログラムのメモリーエリア（プリセット、ユーザーズ、カード）を選択します。(→P 18)

⑫メモリーRECALLキー

選択したメモリーNo.のプログラムの呼び出し（リコール）を行なうためのキーです。(→P 18)

⑬メモリーSTOREキー

エディットしたプログラムを、指定したメモリーNo.へ書き込み（ストア）するためのキーです。(→P 23)
また、カードデータのコピーやMIDIのバルクアウト等の実行指示にも使います。

⑭パラメーターエディットキー (DYN/REV)

パラメーターエディットモードへ入る時にいずれかのキーを押します。DYNキーを押した場合はDYN系エフェクト、REVキーを押した場合はREV系エフェクトのエディットができます。

キーを押すごとに順番にパラメーター名と設定値がLCDディスプレイ⑧に表示されます。(→P 20)

⑮アサインキー (ASSIGN)

コントローラーのアサインエディットモードへ入る時にこのキーを押します。(→P 63)

⑯UTILITYキー

ユーティリティモードへ入る時にこのキーを押します。キーを押すごとに順番に設定メニューがLCDディスプレイ⑧に表示されます。(→P 26)

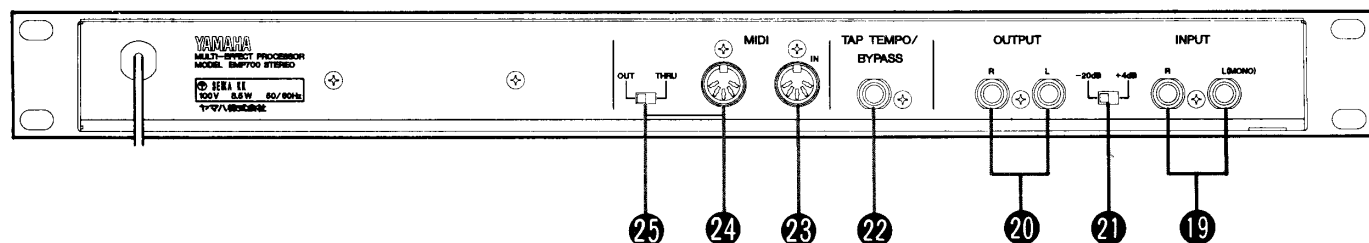
⑰BYPASSキー

このキーを押すと、エフェクト回路がカットされて、入力レベル調整後のダイレクト信号だけが出力されます。バイパス中はキー上部のインジケーターが点灯します。(→P 22, 24)

⑱メモリーカードスロット (MEMORY)

ここに別売のメモリーカードを挿入して使用します。(→P 4, 18)

●リアパネル



⑲INPUT端子 (L (MONO), R)

本機の入力端子です。ミキサーやエレキギター、キーボード等の出力端子と接続します。

接続にはモノラルタイプのフォーンプラグコードを使用してください。(→P 8)

※モノラルアウトの機器と接続する場合は、L (MONO) 側ジャックを使用してください。

⑳OUTPUT端子 (L, R)

本機の出力端子です。ミキサーやMTR、アンプ等の入力端子と接続します。

接続にはモノラルタイプのフォーンプラグコードを2本使用してください。(→P 8)

※本機はステレオで出力されます。本機の効果をフルに発揮させるために、ぜひステレオでご使用ください。

㉑入出力レベル切換スイッチ (+4dB/-20dB)

INPUT端子⑲の入力レベルおよびOUTPUT端子⑳の出力レベルを+4dB/-20dBのどちらかに設定できます。接続する機器の出力/入力レベルに合わせて切り換えてください。(→P 8)

※レベルは、入力/出力同時に設定されます。

㉒フットスイッチ端子

(TAP TEMPO/BYPASS)

この端子に別売のフットスイッチFC 4またはFC 5を接続すると、足元でのバイパスのON/OFFやタップテンポディレイ操作(→P 24)を行なうことができます。

※ユーティリティモードで機能を切り換えます。(→P 27)

㉓MIDI IN端子

外部MIDI機器からのMIDIデータを受信するための端子です。(→P 56)

㉔MIDI OUT/THRU端子

㉕OUT/THRU切換スイッチ

㉔のMIDI端子は、㉕の切換スイッチの設定により、MIDI OUT端子またはMIDI THRU端子として機能します。

MIDI OUTは、本機からのMIDIデータを外部MIDI機器へ送信するための端子です。

MIDI THRUは、㉓のMIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま別のMIDI機器へ送信するための端子です。

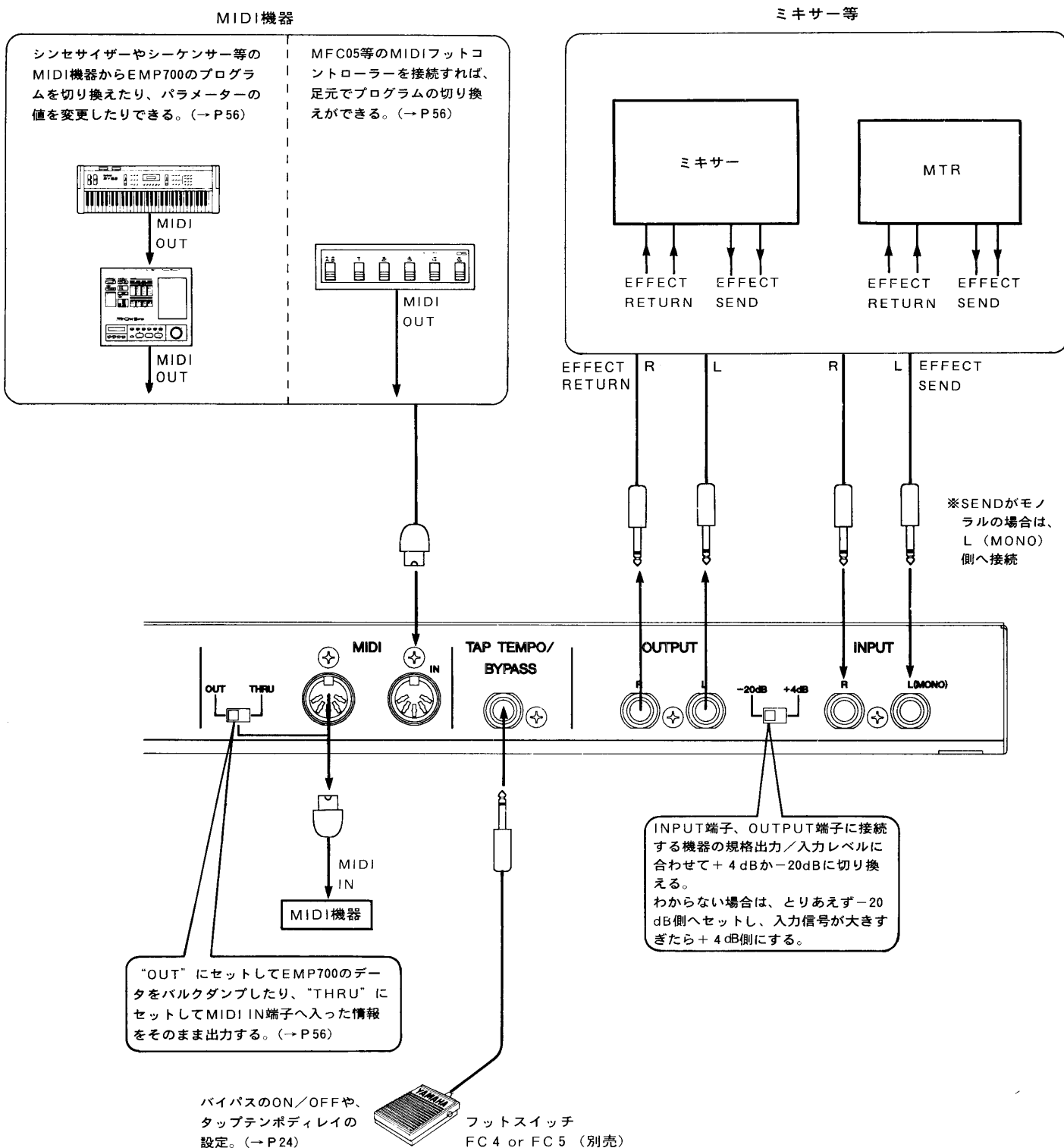
接続方法

■ミキサー、MTR等のエフェクトループに入れて使う場合

ミキサーやMTRのEFFECT SEND・RETURN端子間（エフェクトループ）にEMP700を接続してエフェクトをかけたい場合は、下図のように接続します。

信号はミキサーやMTRから送られてきて、EMP700でエフェクトを加えられてミキサーやMTRに戻されます。

※接続は、各機器の電源を切った状態で行なってください。

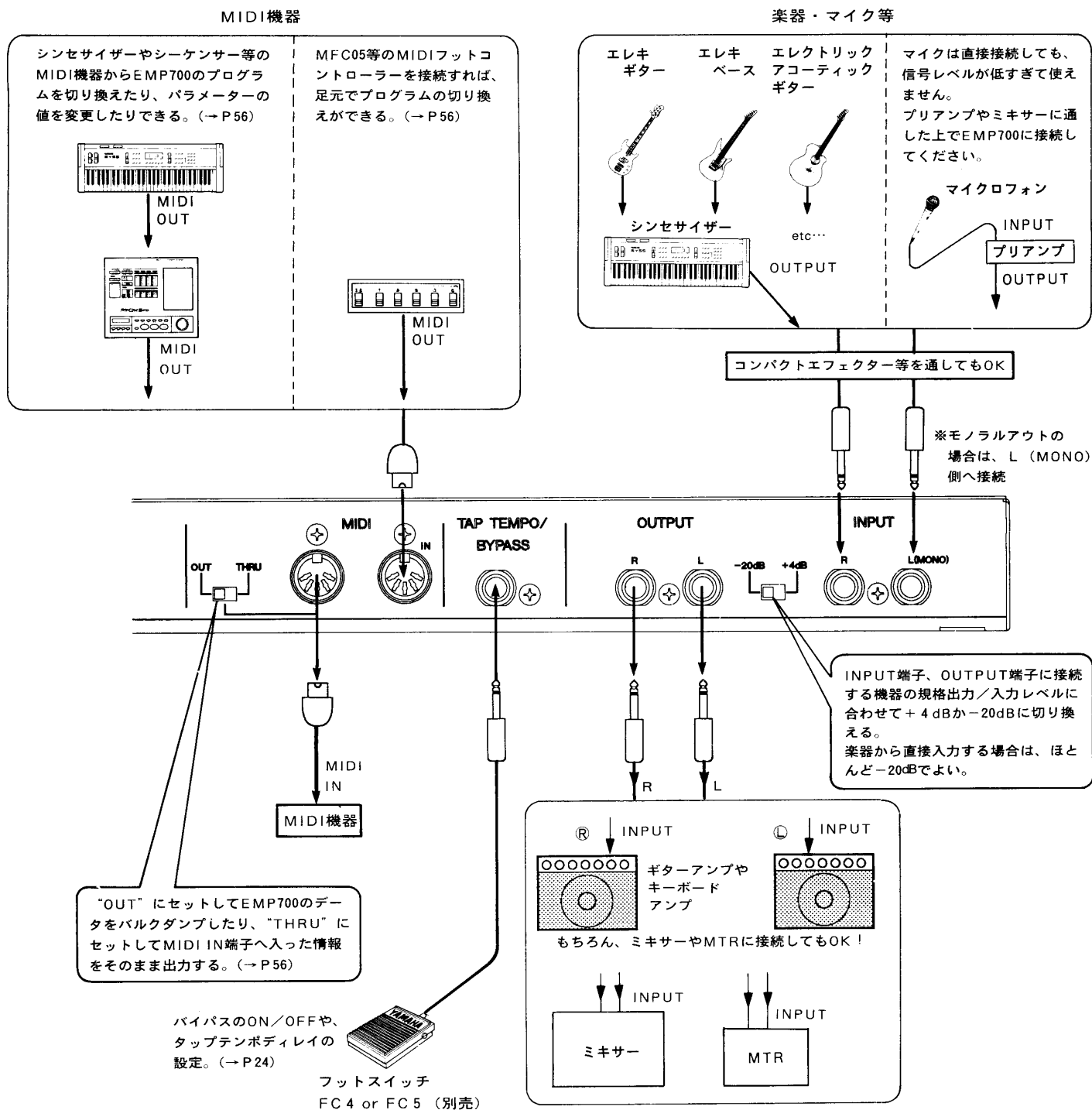


■エレキギターやシンセサイザーに直接エフェクトをかける場合

基本的には、楽器の出力をEMP700のINPUT端子に接続して、EMP700のOUTPUT端子の出力をアンプやミキサーのINPUT端子に接続すればOKです。

接続に使用するケーブルは、モノラルタイプのフォーンプラグケーブル（普段、ギターやキーボードとアンプとをつなぐ時に使うケーブル）です。

※接続は、各機器の電源を切った状態で行なってください。



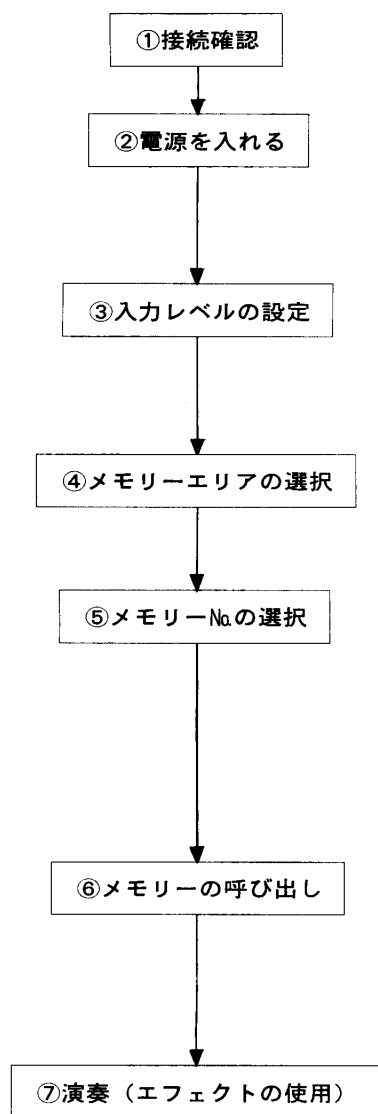
※プリセットプログラムは、ほとんどエフェクトのミックスレベルが100%に設定されています。(ギター/ベース用：No.79～82を除く)

プリセットプログラムを使用する際には、各エフェクトの“MIX”のパラメーターを変更して、楽器音とのバランスを取ってください。変更したプログラムは、ユーザーズエリアへストアすることをおすすめします。

まず音を出してみよう

まず、プリセットプログラムを実際に呼び出してそのエフェクトを使ってみましょう。

●手順



8, 9 ページの接続方法に従って正しく接続します。

EMP700のINPUT LEVELツマミを絞って（両チャンネル共）から電源を入れます。接続してある他の機器を保護するため、EMP700の電源を先に入れてから他の機器の電源を入れてください。

楽器を演奏しながらINPUT LEVELツマミを回して、楽器を普通の強さで弾いた時にSIGNALインジケーターが点灯し、楽器を強く弾いた時に、PEAKインジケーターがたまに点灯するところを捜します。

MEMORYキーを何回か押して、メモリーエリアインジケーターの“PRESET”が点灯するようにします。

アップダウンキー（▲、▼）で、希望するプログラムのメモリーNo.を選びます。プリセットプログラムの内容は12ページをご覧ください。

▲キーでメモリーNo.は増え、▼キーでは減ります。押し続けると変化が速くなり、一方のキーを押しながらもう一方のキーを押すと、さらに変化が速くなります。メモリーNo.はメモリーNo.ディスプレイに表示され、点滅します。また、そのプログラムの名前がLCDディスプレイに表示されます。

メモリーNo.が点滅している状態でRECALLキーを押すと、表示が点滅から点灯に変わり、プログラムの呼び出しが完了し新しいプログラムで演奏できます。

※RECALLキーを押すまでは、それまで使用していたプログラムのエフェクトが効いています。

同じ音でもエフェクトによってイメージが違ってきます。④～⑥の操作を繰り返して、いろいろなプログラム（エフェクト）を試してみてください。

①正しく接続 (P 8, 9 参照)

②電源を入れる

INPUT LEVEL



POWER



push!



③入力レベルの設定

INPUT LEVEL



PEAK



SIGNAL



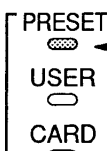
L R

楽器を強く弾いた
時にたまに点灯す
るように設定

普通の強さで弾
いた時に点灯

④メモリーエリアの選択

"PRESET" が
点灯するように



push!

MEMORY

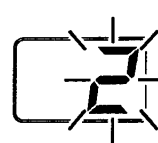
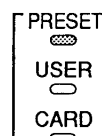


⑤メモリーNo.の選択

プログラムの

メモリーNo

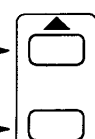
プログラムの名前



LARGE HALL REV
P00 P01 P02 C04

点 滅

メモリーNoが
ふえる

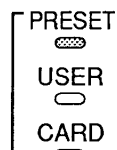


push!

メモリーNoが
へる

※ P12「プリセットプログラムリスト」参照

⑥メモリーの呼び出し



点滅→点灯

RECALL



push!

⑦エフェクトプレイ!

◎どうですか、気に入ったエフェクトプログラムがあったでしょうか。

本機には、エフェクトの効き具合を自由に調整したり、別売カードのエフェクトプログラムを使ったり、他のMIDI機器からEMP700をコントロールなどの、多くの機能が装備されています。

この後のページをお読みになり、EMP700の機能をフルにお使いください。

プリセットプログラムリスト

※エフェクト内容の英語は、それぞれ以下の略語です。

DYN系エフェクト（8種）

- GEQ : コンプレッサー—グラフィックイコライザー
- CMP : ステレオコンプレッサー／リミッター
- PEQ : ステレオパラメトリックイコライザー
- ENH : ステレオエンハンサー

- WAH : ステレオワウ
- PHS : フェイザー
- OVD : オーバードライブ
- CDE : コンプレッサー—ディストーション—イコライザー

REV系エフェクト（21種）

- CHO : コーラス
- FLA : フランジャー
- SYM : シンフォニック
- PAN : ラウンドパン
- HMD : ハイパーモジュレーションディレイ
- TPI : トリプルピッチチェンジ
- SPI : ステレオピッチチェンジ
- REV : リバーブ
- GRV : ゲートリバーブ
- ER : ER

(Early Reflection・アーリーリフレクション)

- ADL : アフターディレイ
- MDL : モノディレイ
- SMD : ステレオモジュレーションディレイ
- MTD : マルチタップディレイ
- R + D : リバーブ+ディレイ
- P + R : ステレオピッチチェンジ+リバーブ
- P → R : ステレオピッチチェンジ→リバーブ
- S + R : シンフォニック+リバーブ
- F → R : フランジャー→リバーブ
- D → E : ディレイ→ER
- D + C : ディレイ+コーラス



メモリー No.	プログラム名称	エフェクト 内容	解 説
0	Initial Data	PEQ → CHO	各エフェクトの平均的なパラメーター値で作られています。ベーシックからのエディット用に。
基本グループ			
☆ 1	MEDIUM HALL REV	PEQ → REV	基本的なホールリバーブでミディアムとラージの2種類があります。色々な用途に使用できるリバーブです。好みに応じて、リバーブのタイプやタイムを変更するのも良いでしょう。
☆ 2	LARGE HALL REV	REV → PEQ	
☆ 3	DYNAMIC HALL REV	PEQ → REV	低域をやや強調した少し派手めなホールリバーブです。これも同様、リバーブのタイプやタイムを変更するのも良いでしょう。
☆ 4	TIGHT ROOM REV	REV → CMP	3種類のルームリバーブです。主に打楽器系の楽器音にむいています。“4”と“5”はコンプレッサーでリバーブの粒を揃え、“6”はイコライザーでリバーブ音の低域を少し強調してあります。リバーブのタイプやリバーブタイム、又フィルターの設定を変更するのも良いでしょう。
☆ 5	DEEP ROOM REV	REV → CMP	
☆ 6	LARGE ROOM REV	REV → PEQ	
☆ 7	OPEN AMBIENCE	REV → PEQ	ルームリバーブよりさらに短いタイムを持つリバーブで、目の前で手を叩いた時などの、何となく周囲にある物からの反響の感じを得る効果です。打楽器やブラスのアタック等の音にほんの少し膨らみを付けるなど、隠し味的に何にでも使えて便利です。
☆ 8	COMPACT AMBIENCE	R + D → PEQ	
☆ 9	GATE REVERB	GRV → PEQ	リバーブにノイズゲート機能を加えた効果で、“REL”の値を小さくする程速くゲートが効きます。小さい音には“NGL”の値を90前後に設定して使用して下さい。タイプやタイム、“NGL”“REL”の設定でいろいろなゲートリバーブが作れます。

☆ 10	BRIGHT PLATE REV	REV → PEQ	2種類のプレートリバーブです。主にストリングス系の音やピアノ系の音のリバーブとしてお勧めします。又、ボーカル／コーラス等にも良いでしょう。
☆ 11	LONG PLATE REV	REV → PEQ	
12	DUAL COMPRESSOR	OFF → CMP	Lch/Rch共、同じデータ設定のステレオコンプレッサーです。“LINK”をOFFにする事で、独立したデータ設定ができる2台のモノイン／モノアウトの2chコンプレッサーとなります。
13	STEREO PHASER	PHS → OFF	位相変調による“揺らし”エフェクトです。リバーブの後に使用すると、フェイズリバーブのような一種のギミック的な効果も作る事ができます。“STG”の設定で4タイプのフェイズ効果が得られます。
14	STEREO ENHANCER	ENH → OFF	エンハンスとは高めるとか向上させる等の意味がありますが、音の持つ倍音を強調させて音をきわだたせる効果です。特にアンサンブルの中で使用する時は、他の音とのバランスを聞き比べながら使用する事で効果があります。
15	SERENE CHORUS	OFF → CHO	両方共、モジュレーションによるステレオエフェクトです。シンセのパッド系の音やエレクトリックピアノ系の音を広げる時に効果的です。
16	SWEET SYMPHONIC	OFF → SYM	
ドラム／パーカッション・グループ			
☆ 17	BIG TOM & SNARE	REV → CMP	少し短めな、主にスネア／タム／バスドラム類に適したリバーブです。
☆ 18	SPACIOUS BASS	REV → ENH	“17”より少し長めで、重みのあるスネア／タム／バスドラム類に適したリバーブです。
☆ 19	DAMP HEADS	ENH → REV	プレート・リバーブとエンハンサーを組み合わせたかなり短めのリバーブで、スネアやタムに膨らみを加える効果として有効です。
☆ 20	LIVE ROOM	CMP + REV	ドラム・キット全体に少し混ぜる事でアンビエンス的效果を得られるリバーブです。
☆ 21	PERCUSSION REV	REV → PEQ	主にパーカッションに適したリバーブ効果です。
☆ 22	HOUSE DRUM REV	GRV → CMP	ハウス・ミュージックやグラウンド・ビート系のドラム・サウンドに使用してみてください。
☆ 23	SHARP SNARE	CMP + REV	主にスネア／タム類に適した、ブライتناリバーブです。
☆ 24	SNARE ROOM	CMP → REV	主にスネア／タム類に適した、重めのルーム・リバーブです。
☆ 25	CRISP ER	ER → PEQ	ERによるゲート・リバーブの効果です。低めのピッチのバスドラムやスネア、又コンガ等に使用しても面白いでしょう。

☆ 26	DOUBLE DEPTH	CMP → ER	あまり目立っては困るが、ショート・ディレイ的效果が欲しい。こんな時にお勧めの効果です。
☆ 27	LOW REFLECTIONS	D→E → PEQ	やはりショート・ディレイ的效果ですが、さらに“ER”で音の余韻を加えたエフェクトです。
☆ 28	RICOCHET SNARE	CMP → ER	サウンド・エフェクトとしても充分使えるディレイ・ゲート効果です。
☆ 29	CANNED SNARE	ENH → REV	大きめの鉄のゴミ箱に、石とか空き缶とかを投げ込んだ時の“ガシャン”という音の印象のエフェクトです。
☆ 30	WAR PERCUSSION	ER → WAH	“ER”によるゲート・リバーブ的效果に“ワウ効果”を加えたエフェクトです。
ボーカル／コーラス・グループ			
☆ 31	FAT VOCAL ER	REV → PEQ	両方共、声に膨らみをつける為のエフェクトですが、“32”の方は、イコライザーで高域と低域をさらに強調してあります。
☆ 32	FAT VOCAL ER+EQ	REV → PEQ	
☆ 33	WARM VOCAL REV	REV → PEQ	温かみのあるオーソドックスなボーカル・リバーブです。
☆ 34	ROCK'N ROLL!	ENH → ER	いわゆる50'sロックン・ロール風のボーカルに使用してみてください。
☆ 35	STRAIGHT VOCAL	OFF → REV	“33”同様、ボーカル用リバーブのベーシックです。
☆ 36	DOUBLE REVERB	OFF → REV	両方共、自然なダブ効果を持つリバーブですが、“36”の方はダブ効果が強く短めのリバーブです。“37”はダブ効果を少し減らした長めのリバーブです。主にソロ・ボーカルに良いでしょう。
☆ 37	VOCAL PLATE	OFF → REV	
☆ 38	DOUBLE PLATE	REV → PEQ	主にコーラスにむいているダブ効果を持つリバーブです。
39	VOCAL SPREADER	MTD → CMP	5本のショート・ディレイで作ったダブ効果で、コーラスを広げる効果としても最適です。
☆ 40	VOCAL DOUBLER	D→E → CMP	同じくコーラス用のステレオ・ダブ効果ですが、“ER”で少し膨らみと奥行きを出しています。
☆ 41	LONG VOCAL REV	REV → PEQ	残響音の長い自然なリバーブです。
☆ 42	FLANGE REVERB	F→R → PEQ	薄くフランジャー効果が効いたリバーブです。
☆ 43	ANSWER REVERB	REV → CMP	ロング・トーンのコーラスではブライトな印象のリバーブとなり、スタッカート気味のコーラスではエキサイターが効いたような印象の音が追いかけてきます。

シンセ／キーボード・グループ			
☆ 44	PAD ENHANCER	D+C → ENH	シンセサイザーのボイスやパッド系の音色に適したステレオ・エフェクトです。
☆ 45	PAD REVERB	ENH → F→R	
☆ 46	STRING REVERB	PHS + REV	主にストリングス系の音色に適したフェイズ・リバーブ効果です。
☆ 47	MOD REVERB	PHS + S+R	ストリングスやパッド系の音色にむいているモジュレーション・エフェクトです。
☆ 48	BRASS ATTACK	PEQ + REV	ブラス・セクション用のエフェクトです。いずれもアタックの強いホーン・セクションに適しています。“48”と“49”はアタックをさらに強調し、“50”は“ER”により余韻が付いています。
☆ 49	SHORT ATTACK	PEQ + ER	
☆ 50	BRASS ER	PEQ + ER	
☆ 51	PHASE ORGAN	REV → PHS	オルガン用のエフェクトです。“51”はフェイズ・リバーブ的な効果で、“52”はかなりワイドな感じの効果です。“53”はコンプレッサーで少しアタックを強調した感じの効果になっています。
☆ 52	FULL ORGAN	P+R → PEQ	
☆ 53	SQUEEZE ORGAN	P+R → CMP	
☆ 54	SHIMMER PIANO	OFF → SPI	エレクトリック・ピアノ系の為のエフェクトです。“54”“55”はステレオ感がかなりある、LA風の音に適しており、“56”はローズ系の音色で使用してみてください。“57”はかなりモジュレーションのきつい効果で、好みによってシンフォニックの“SPD”を調整してみてください。音色によってかなり不気味な印象の効果も作ることができます。
☆ 55	WIDE PIANO	P+R → PEQ	
☆ 56	PIANO DELAY	SPI → PHS	
57	SPINNING PIANO	SYM → CMP	
☆ 58	BRITE PIANO REV	ENH + R+D	アタック感のあるサンプリング・ピアノの音に使用してみてください。
59	SYNTH SWIRL	PHS → PAN	フェイズ効果のあと、さらにパンニング効果の効いたエフェクトで、マリンバ等の音色のシーケンスに使用してみるのも良いでしょう。
60	SYNTH VIBRATO	HMD → CMP	パンニング効果とモジュレーション効果が同時に効いた強力なエフェクトです。
☆ 61	SYNTH PHASE	PHS → S+R	オーソドックスなフェイズ・エフェクトです。アタックが遅めでディケイの長い音色にお勧めです。
☆ 62	RHYTHMIC MOD	PEQ → SMD	ステレオ・ディレイで作ったパンニング効果です。
☆ 63	SOLAR WIND	F→R → WAH	フランジャー・リバーブの後にワウ効果の効いたエフェクトで、モジュレーションとは違う独特の効果です。音色によっては、ビュービューと風が吹いている様な効果も出ます。

64	HYPER MOD	OFF → HMD	フランジング効果とパンニング効果、さらにディレイが混ざったチャンコ鍋的效果です。綺麗な音から不気味なゲテモノまで守備範囲は広いです。
☆ 65	MODULATED DELAY	SMD → ENH	モジュレーションの効いたステレオ・ディレイです。
☆ 66	ROADS REVERB	P→R → PHS	ローズ系の音色に適した、薄いフェイズ効果の効いたリバーブです。
67	SLOW PAN	OFF → PAN	基本的なパンニング効果です。
☆ 68	LONG DELAY	OFF → MDL	極端に長いモノ・ディレイです。
69	FLANGED FLANGE	WAH → FLA	ワウとフランジャーによるダブル・モジュレーション効果です。それぞれの“SPD”の調整でいろいろなモジュレーション効果を作ることができます。
☆ 70	ECCENTRIC REVERB	REV → WAH	リバーブにワウ効果が効いた少々変わった効果です。ブラック系の音色のシーケンス等に良いでしょう。
71	RESONANT PHASE	PHS + HMD	ビブラートのフェイズ効果です。
☆ 72	GLITTER REVERB	REV → CMP	プリ・ディレイの効いた長めなリバーブです。
☆ 73	LIQUID PHASE	REV → PHS	ウインド・チャイム系のキラキラした音に効果的なフェイズ・エフェクトです。
☆ 74	ATTACK SOFTENER	REV → CMP	リバーブ音にコンプレッサーでサスティン効果を加えています。
☆ 75	CHAPEL REVERB	REV → PEQ	天井の高い大聖堂の中のような印象のリバーブです。
☆ 76	SYNTH SOLO	CDE → ER	シンセのソロ用のエフェクトです。“76”はディストーションの効いたハードな効果、“77”はディストーションを少し抑えたディレイ・リバーブです。“78”は鍵盤から手を離すとディレイが効く効果で、速弾きをしている時は薄くディレイが効き、音が切れた時ディレイ音が目立つ効果的なエフェクトです。
☆ 77	SYNTH SOLD DELAY	CDE → R + D	
☆ 78	AFTER DELAY	ADL → CMP	
エレクトリックベース・グループ			
79	BASIC BASS	CHO → CDE	エレキベース用のエフェクトで、オーソドックスな温かみのあるコーラス効果の効いたものと、ピックで弾いても効果的なスラップ奏法用の2種類です。
☆ 80	SLAPPER	ER → CDE	
エレクトリックギター・グループ			
☆ 81	SUBTLE RHYTHM	CDE → D + C	コーラスとディレイの効いたクリーン・トーン用のエフェクトです。曲のテンポによってディレイ・タイムを変更して下さい。
☆ 82	SOLID DRIVE	OVD → SMD	ディストーション・サウンド用のエフェクトです。ソロ等にどうぞ。

サウンドエフェクト・グループ			
☆ 83	BOUNCE WOW	R + D → WAH	ワウ効果の効いたディレイ・リバーブ効果です。
84	SPIRAL STAIRS	OFF → TPI	トリプル・ピッチを使用したエフェクトです。フィード・バック／ディレイ／ピッチの設定でいろいろな効果が作れます。
85	ESCALATOR	OFF → TPI	
86	TEMPO120	MTD → PEQ	テンポが“120”の曲に使用して下さい。ディレイ・タイムの設定でどんなテンポの曲もOKです。
☆ 87	METAL PERCUSSION	OVD + GRV	ディストーションが効いた金物サウンドもなかなか過激で良いです。
☆ 88	BOOM ROOM	REV → CMP	爆発音のような音をさらに派手にする効果が主です。
☆ 89	SINGLE GATE REV	ER → GEQ	モノ音像のゲート風リバーブです。
90	MULTI FLAM	MTD → CMP	ディレイ・タイムの設定でいろいろなシーケンス・フレーズを作る事が出来ます。



☆印のプログラムは、REV系エフェクトのディレイタイムをタップテンポで設定できます。

タップテンポでコントロールできるパラメーターについては、“各エフェクトとパラメーター（P29）”をご覧ください。

※ “このエフェクトはこの音色に使用しなければならない” …などの決まりはありません。良いと思ったらそれで良いのです。形にはまらないエフェクト作りに役立てて下さい。

操作方法

1. プログラムの呼び出し（リコール）

メモリーに保存してあるプログラムを呼び出すことをメモリーリコールといいます。

メモリーリコールには、次の3つの方法があります。

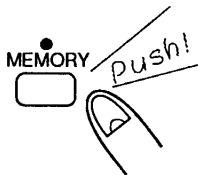
- パネルキーによるリコール……基本的な方法です。
- ダイレクトリコール……LCDディスプレイの下ソフトキー（▲）を押すだけでリコールできます。
- MIDIプログラムチェンジ……外部のMIDI機器からリコールできます。P 56をご覧ください。

●パネルキーによるリコール

[手順]

①メモリーモードに入る

MEMORYキーを押して、MEMORYキー上部のインジケータを点灯させます。

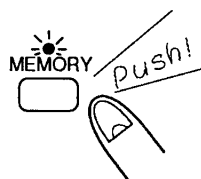
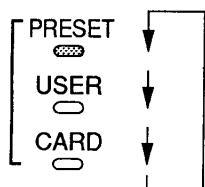


②メモリーエリアを選択

メモリーエリアインジケータを見ながらMEMORYキーを何回か押して、希望するメモリーのエリア（PRESET/USER/CARD）を選びます。

※メモリーカードのプログラムを使用する場合は、カードスロットにメモリーカードをセットしてからMEMORYキーを押してください。

※カードスロットにカードがセットされていない場合、メモリーエリアは“PRESET”と“USER”のいずれかしか選択できません。

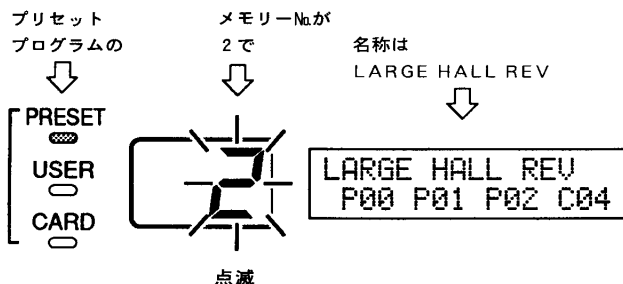


③メモリーNo.を選択

アップダウンキー（▲, ▼）で、希望するプログラムのメモリーNo.を選びます。

キーを押し続けると数値が速く変化し、また一方のキーを押しながらもう一方のキーを押すと、数値の変化がさらに速くなります。

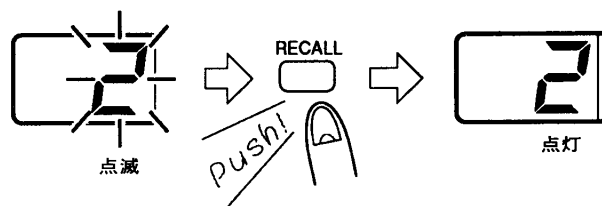
選択されたメモリーNo.は、点滅表示されます。



④呼び出しを実行

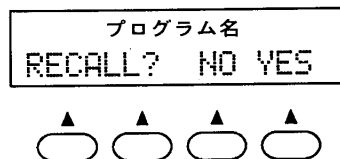
RECALLキーを押します。

メモリーNo表示が点滅から点灯に変わり、プログラムがリコールされます。



※RECALLキーを押すまでは、それまで使用していたプログラムが効いています。

※エフェクトパラメーターをエディットした後、パラメーターエディットモードでRECALLキーを押すと、下の表示が出ます。

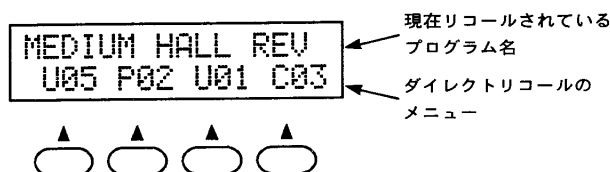


エディットしたデータを残さない場合は、YESの下ソフトキー（▲）か、もう一度RECALLキーを押してリコールを実行します。

エディットしたデータを残したい場合は、NOの下ソフトキー（▲）を押してから、ユーザズエリアやメモリーカードへデータをストア（→P 23）してから再度リコールしてください。

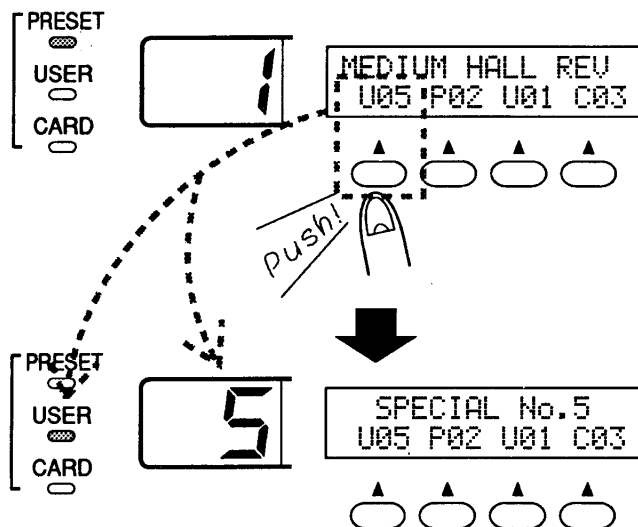
●ダイレクトリコール

プログラムをリコールすると、ディスプレイは下のような表示になります。ディスプレイの上段には現在リコールされているプログラム名が、下段にはダイレクトリコールのメニューが表示されます。



このダイレクトリコール機能を使えば、同じメモリーエリアはもちろん、現在とは別のメモリーエリアのプログラムでも、ソフトキー（▲）を押すだけで一発でリコールすることができます。

たとえば、下図のようにプリセットプログラムNo.1がリコールされている状態でも、一番左のソフトキーを押せば、すぐにユーザズプログラムNo.5（U05）がリコールされます。

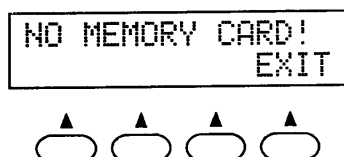


つまり、“パネルキーによるリコール”の手順2～4を1アクションで行なえるのです。

このダイレクトリコールの登録は4つできます。この4つの登録はどのメモリーエリアでも共通で、電源を切っても保存されます。

※ダイレクトリコールは、メモリーモードの時に使用できます。他のモードに入っている時は、MEMORYキーを押してください。

※カードがセットされていない状態でカードメモリーをダイレクトリコールしようとすると、下の表示が出ます。



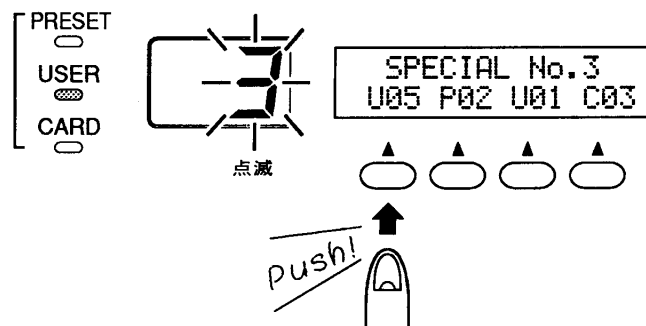
EXITの下ソフトキー（▲）を押して前の画面に戻してから、カードをセットして再度ダイレクトリコールしなしてください。

●ダイレクトリコールNo登録の方法

【手順】

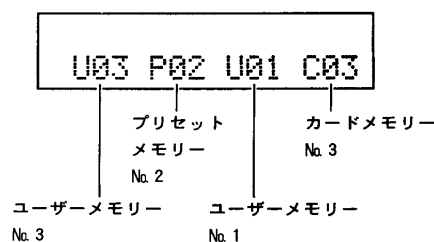
- ①メモリーモードに入る
MEMORYキーを押して、MEMORYキー上部のインジケータを点灯させます。
- ②メモリーエリアを選択
メモリーエリアインジケータを見ながらMEMORYキーを何回か押して、希望するメモリーのエリア（PRESET/USER/CARD）を選びます。
- ③メモリーNo.を選択
アップダウンキー（▲, ▼）で、希望するプログラムのメモリーNo.を選びます。
選択されたメモリーNo.は、点滅表示されます。
- ④メモリーNo.が点滅している状態で、登録したい場所のソフトキーを押します。

●ユーザズプログラムのNo.3を登録する場合



- ⑤これで1つ登録されました。いま登録したソフトキー上部のLCDディスプレイ下段に、セットしたメモリーNo.が表示されているはずですが。

2ケタの数字の前にある記号は、P：PRESET、U：USER、C：CARDを意味します。



- ⑥同様の手順で4つのソフトキーすべてに登録します。

2. パラメーターの変更（エディット）

プリセットプログラムのパラメーターを修正して、エフェクトの効き具合を変えて使ってみましょう。

ここでは、パネルキーによるパラメーターの変更の方法について説明しますが、外部MIDIコントローラーを使用して、EMP 700のパラメーターを変更することもできます。（→P 57）

また、こうしてパラメーターを変更してできたエフェクトプログラムは、オリジナルのプログラムとして、ユーザーズメモリーやメモリーカードへ保存しておくことができます。

【手順】

①プログラムの選択

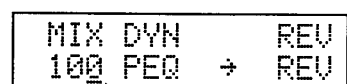
P 18, 19の手順に従って、希望するエフェクトに近い効果のプログラムを呼び出します。

②パラメーターエディットモードへ入る

エディットしたいエフェクトグループ（DYNまたはREV）のキーを押すと、そのキーのインジケーターが点灯してパラメーターエディットモードへ入り、1 ページ目がLCDディスプレイに表示されます。（各プリセットプログラムの構成エフェクトは、P 12のプログラムリストをご覧ください。）

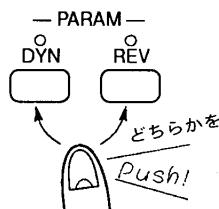
1 ページ目のパラメーターは、DYNキー、REVキーどちらで入っても共通で、現在使用しているプログラムの種類および接続と、エフェクト音のミックスレベル（%）を設定します。（P 22参照）

※1 ページ目のパラメーターを変更しない場合は、手順⑤へ進んでください。



エフェクト音の
ミックスレベル
(100%)

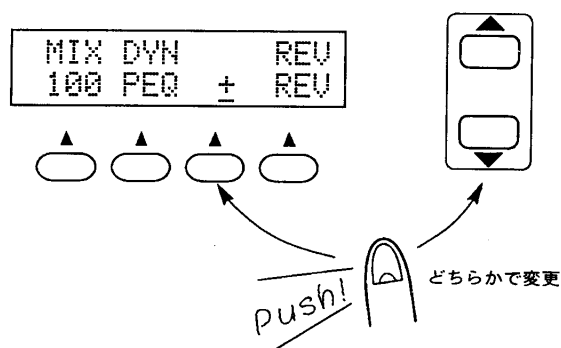
プログラムの
種類とその接続
(PEQ→REVのシリーズ)



④設定値の変更

カーソル位置のソフトキー（アップキーとして）またはアップダウンキー（▲, ▼）で設定値を変更します。

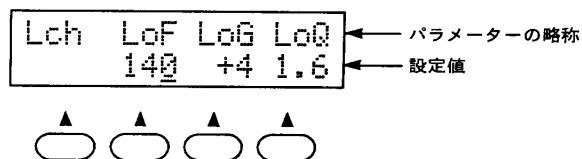
キーを押し続けると数値が速く変化し、また一方のキーを押しながらもう一方のキーを押すと、数値の変化がさらに速くなります。



⑤ 2 ページ以降のエディット

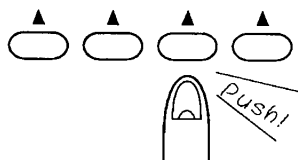
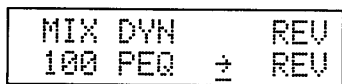
2 ページ目からは、DYNキーとREVキーとで表示が異なります。エディットしたいエフェクトグループ（DYNまたはREV）のキーを押してページを進め、③、④と同様の操作でパラメーターの設定値を変更します。

LCDディスプレイの上段にはそのエフェクトパラメーターの略称が、下段にはその設定値が表示されます。各エフェクトごとの構成パラメーターについては、P 29～をご覧ください。



③パラメーターの選択

エディットしたいパラメーター下のソフトキー（▲）を押し、カーソルを移動させます。



※エディット中に、元の設定値に戻したくなった場合は、RECALLキーを2回押せば元のプログラムがリコールされ、数値も元に戻ります。

◎変更したデータは電源を切っても消えませんが、そのまま他のプログラムを呼び出すと消えてしまいます。次の項（P 23）では、データのプログラムとしての保存（ストアといいます）の方法を説明します。

■エディットのために

同じエフェクトプログラムでもソースの音色の違いや使用するアンプやスピーカーの違い、あるいは部屋の大きさの違いなどにより得られるサウンドはさまざまです。また、プリセットプログラムのいくつかのパラメーターを変えれば、あなたの欲しいエフェクトにより近づけることができるかもしれません。

前記の手順で複数のパラメーターを変え、自分の欲しいエフェクトプログラムを作り出してみましょう。

まずそのためには、各プログラムの構成について知る必要があります。

●プログラムの構成

プログラムは、DYN（ダイナミック）系エフェクトとREV（リバーブ）系エフェクトの組み合わせで構成されています。

これら2つのエフェクトの並べ方を変えることによって、エフェクトの組み合わせのバリエーションを選ぶことができます。

●DYN系エフェクト（8種）

画面表示	エフェクト	IN/OUT	詳しくは…
GEQ	コンプレッサー—グラフィックイコライザー	MO/MO	29ページ
CMP	ステレオコンプレッサー／リミッター	ST/ST	30ページ
PEQ	ステレオパラメトリックイコライザー	ST/ST	31ページ
ENH	ステレオエンハンサー	ST/ST	32ページ
WAH	ステレオワウ	ST/ST	32ページ
PHS	フェイザー	MO/ST	33ページ
OVD	オーバードライブ	MO/MO	33ページ
CDE	コンプレッサー—ディストーション—イコライザー	MO/MO	34ページ

※DYN系エフェクト=OFFの設定もできます。

●REV系エフェクト（21種）

画面表示	エフェクト	IN/OUT	詳しくは…
CHO	コーラス	ST/ST	35ページ
FLA	フランジャー	ST/ST	36ページ
SYM	シンフォニック	ST/ST	37ページ
PAN	ラウンドパン	ST/ST	38ページ
HMD	ハイパーモジュレーションディレイ	ST/ST	39ページ
TPI	トリプルピッチチェンジ	MO/ST	40ページ
SPI	ステレオピッチチェンジ	ST/ST	42ページ
REV	リバーブ	MO/ST	43ページ
GRV	ゲートリバーブ	MO/ST	44ページ
ER	ER (Early Reflection・アーリーリフレクション)	MO/ST	45ページ
ADL	アフターディレイ	ST/ST	46ページ
MDL	モノディレイ	MO/MO	46ページ
SMD	ステレオモジュレーションディレイ	ST/ST	47ページ
MTD	マルチタップディレイ	MO/ST	48ページ
R+D	リバーブ+ディレイ	MO/ST *	49ページ
P+R	ステレオピッチチェンジ+リバーブ	ST/ST *	50ページ
P→R	ステレオピッチチェンジ→リバーブ	ST/ST	51ページ
S+R	シンフォニック+リバーブ	ST/ST *	52ページ
F→R	フランジャー→リバーブ	ST/ST *	53ページ
D→E	ディレイ→ER	MO/ST	54ページ
D+C	ディレイ+コーラス	ST/ST	55ページ

※REV系エフェクト=OFFの設定もできます。

※STはステレオ、MOはモノの意味です。

*Reverb= Mono In/Stereo Out (P→R (ステレオピッチチェンジ→リバーブ) のリバーブはStereo In/Stereo Out)

● 2 種のエフェクトの接続の種類

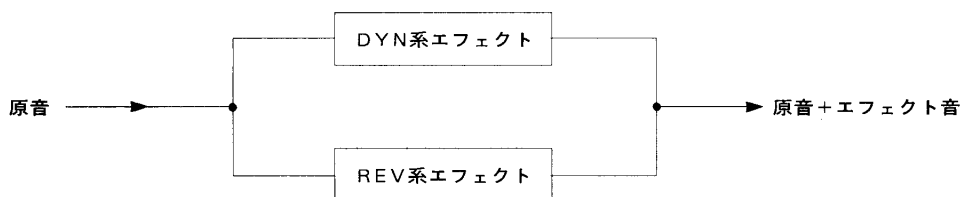
DYN→REV：原音にDYN系エフェクトの効果がかり、その音にさらにREV系エフェクトの効果がかるという接続です。



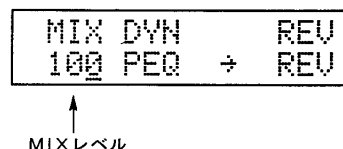
DYN←REV：原音にREV系エフェクトの効果がかり、その音にさらにDYN系エフェクトの効果がかるという接続です。



DYN+REV：2つのエフェクトがそれぞれ独立して効き、最後にそれらがミックスされて出力される接続です。



※パラメーターエディットモードで1ページ目に表示される画面（右図）中のMIXレベルとは、上図の出力（原音+エフェクト音）におけるエフェクト音のレベルのことです。100（100％）でエフェクト音のみ、0（0％）で原音のみとなります。



● イニシャルデータについて

プリセットプログラムNo.0には、イニシャルデータがセットされています。

このデータは、各エフェクトを平均的なパラメーター値で設定したプログラムです。

オリジナルプログラムを作る場合、目的とする効果に最も近いプログラムをベースにして、パラメーター値を変更していく方法が手っとり早く簡単ですが、あえて自分の感性でプログラムをゼロから作成したい場合や、設定値があらかじめ判っている場合には、このイニシャルデータからスタートするとよいでしょう。

● BYPASSキーの使い方

BYPASSキーを押してバイパスをON（インジケーターが点灯）にすると、エフェクト回路がカットされて入力レベル調整後の信号がそのまま出力されます。もう一度キーを押してバイパスをOFF（インジケーターが消灯）にすると、エフェクトのかかった音が出力されます。キーを押すたびにバイパス状態とエフェクト状態とが繰り返されます。

この機能を使って、エディット中のエフェクト音とダイレクト音とを聴き比べながら、パラメーターの値を設定していくと便利です。

また、バイパスのON/OFFの状態もメモリーすることができますので、エフェクトの全くかからないプログラムとしてバイパスONの状態をメモリーしておき、MIDIフットコントローラー等で呼び出して使用する方法もあります。

このバイパスのON/OFFは、フットスイッチでも行なえます。（→P24）

3. プログラムの保存 (ストア)

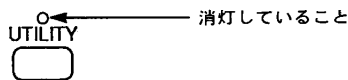
3つのメモリーエリア (プリセット、ユーザズ、カード) から呼び出し、パラメーターを変更したエフェクトプログラムは、ユーザズメモリーまたはメモリーカードへ保存することができます。

また、3つのメモリーエリアの中から自分の使いたいプログラムだけを選び出して、ユーザズメモリーやメモリーカードに使う順番に並べて置いておくこともできます。

[手順]

①UTILITYインジケータの消灯を確認

ストア作業は、ユーティリティモードでは行なえません。
UTILITYインジケータが点灯している場合は、消灯するまでUTILITYキーを押します。

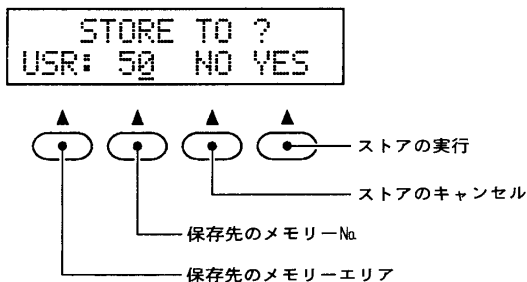


②保存したいプログラムのリコール

現在リコールされている以外のプログラムを保存したい場合は、保存したいプログラムをリコールします。(→P18, 19)

③STOREキーを押す

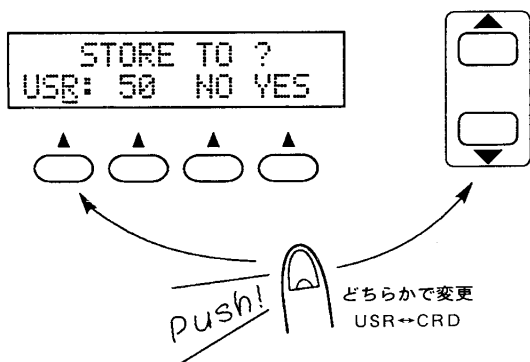
STOREキーを押すと、以下の表示が出ます。
それぞれの表示の意味は、下図の通りです。



④保存先のメモリーエリアを選択

一番左のソフトキー (▲) を押してカーソルを移動し、このソフトキー (▲) またはアップダウンキー (▲, ▼) で保存先のメモリーエリア (USR: ユーザー, CRD: カード) を選びます。

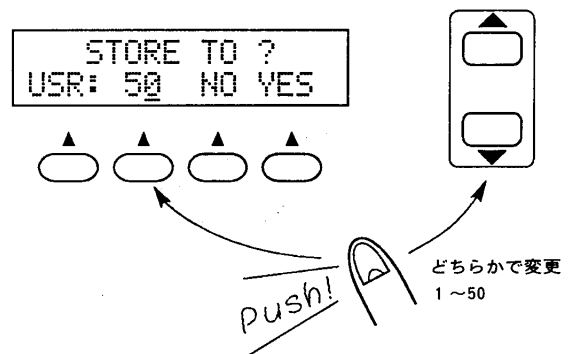
※メモリーカードに保存する場合は、カードスロットにメモリーカード (RAMカード) をセットしてからCRDを選んでください。



⑤保存先のメモリーNo.を選択

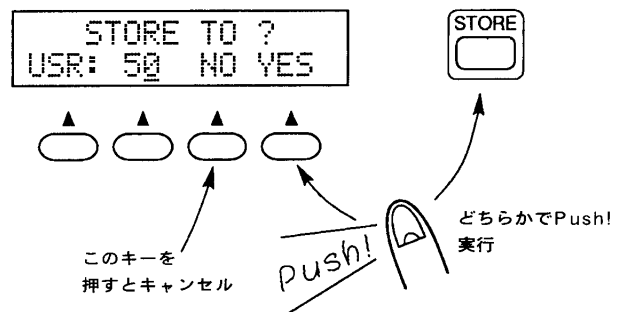
左から2番目のソフトキー (▲) を押してカーソルを移動し、このソフトキー (▲) またはアップダウンキー (▲, ▼) で保存先のメモリーNo.を選びます。

キーを押し続けると数値が速く変化し、また一方のキーを押しながらもう一方のキーを押すと、数値の変化がさらに速くなります。



⑥ストアを実行

YESの下ソフトキー (▲) またはSTOREキーを押すとストアが実行され、③の操作をする前の状態のデータが④、⑤で選んだメモリーに保存されます。



※ストアをキャンセルする場合は、NOの下ソフトキー (▲) を押します。

※新しいプログラムがストアされると、そのメモリーNo.に以前にストアされていたプログラムは消されます。

※ストアしたプログラムのタイトルは、自由に付け変えることができます。(→P26. タイトルエディット)

※BYPASSのON/OFFの設定も、パラメーターデータと同様に記憶することができます。

4. フットスイッチの機能

リアパネルのTAP TEMPO/BYPASS端子は、フットスイッチ用の端子です。

この端子に別売のヤマハフットスイッチFC 4またはFC 5を接続すると、バイパスのON/OFF切り換えか、ディレイタイムの設定を足元で行なうことができます。

どちらの機能としてフットスイッチを使うかは、ユーティリティ機能のメニュー（P27）で設定します。

●バイパス機能

ユーティリティのメニューで“BYPASS”に設定した場合にこの機能が使えます。

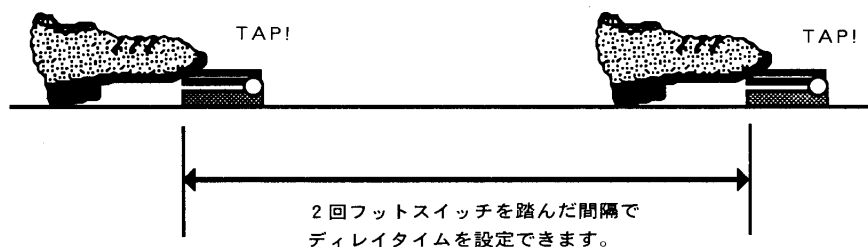
フットスイッチを使って、リアルタイムでバイパスのON/OFFができます。

●タップテンポディレイ機能

ユーティリティのメニューで“TAP TEMPO”に設定した場合にこの機能が使えます。

Tap Tempo Delay、その名の通り、曲のテンポ（Tempo）に合わせたディレイタイム（Delay）の設定を、フットスイッチを足で踏む（Tap）間隔で行なう機能です。

たとえば、曲のテンポに合わせて1拍間隔で2回フットスイッチを踏むと、わざわざフロントパネルでパラメーターを設定しなくても、曲のテンポにマッチした1拍分のディレイタイムが設定できるわけです。



タップテンポディレイを使用できるのは、REV系エフェクトの中で、DELAYパラメーターを持つプログラムです。（詳しくは、“プリセットプログラムリスト（P12）”および“各エフェクトとパラメーター（P29）”をご覧ください。）

注意）ステレオタイプのディレイエフェクトは、タップテンポによってL側のディレイ値が設定され、それによってR側は自動的に設定されます。では、実際ディレイタイムの設定はどのように変化するかを説明しましょう。

リコールしたプログラムの、LとRのディレイパラメーターの値の差が50ms以下の場合

LとRの差が50ms以下の場合は、フットスイッチによるディレイの設定時間を長くしても短くしても、LとRのディレイタイムの差は同じです。

リバーブ+ディレイ（R+D）を例にとってみましょう。

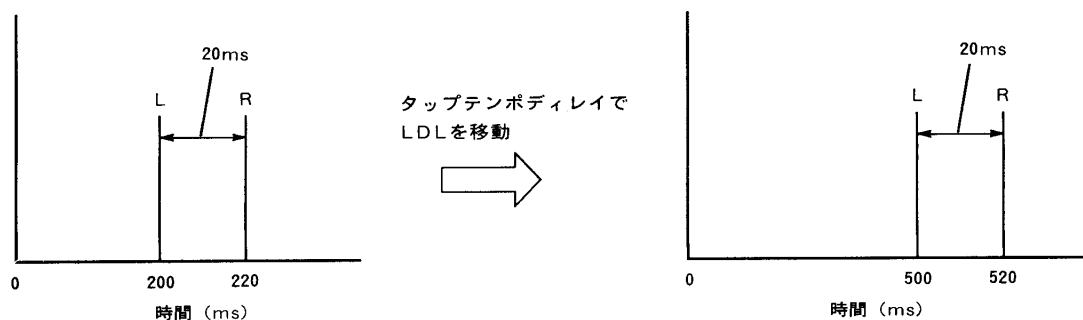
例えば、LとRのディレイタイムが、下のよう設定されているとします。

Lch DELAY TIME (LDL)	Rch DELAY TIME (RDL)
200ms	220ms

この設定をタップテンポディレイ機能を使って違うディレイタイムに設定しなおす時、ディレイタイムはLDLとRDLの差が20msのまま長くなったり、短くなったりします。LDLが仮に500msになったとすると、RDLは520msになるわけです。

タップテンポディレイは、ディレイのパラメーターがLとRに分かれている場合に限り、L側のディレイタイムをフットスイッチによって変化させ、それにR側ディレイタイムが迫っていくという方法を取っています。

※LchまたはRchのどちらかのパラメーターの最大値以上（または最小値以下）には設定できません。



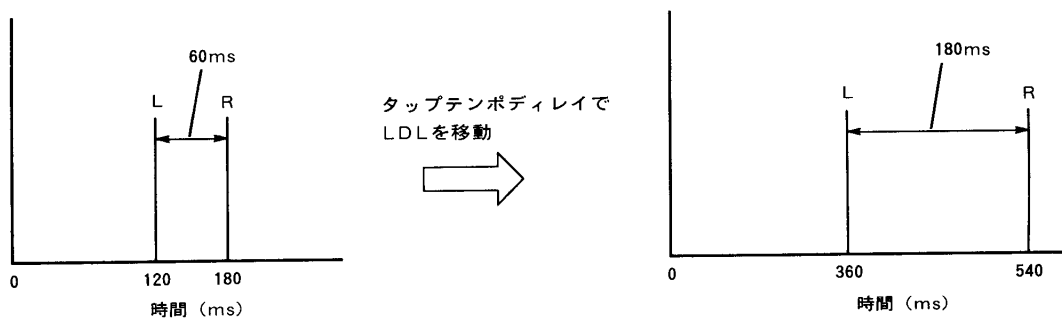
リコールしたプログラムの、LとRのディレイパラメーターの値の差が50msより大きい場合

LとRのディレイパラメーターの値の差が50msより大きい場合は、L側のディレイタイムを増減した比率でR側ディレイタイムが自動的に決定されるようになっています。

例えば、LとRのディレイタイムが、下のように設定されているとします。

Lch DELAY TIME (LDL)	Rch DELAY TIME (RDL)
120ms	180ms

タップテンポディレイでLDLの値を360msに設定した場合、LDLの値は最初の値120msの3倍 ($120 \times 3 = 360$) になります。この時、RDLも最初の値の3倍の540ms ($180 \times 3 = 540$) になるわけです。



※LchまたはRchのどちらかのパラメーターの最大値以上（または最小値以下）には設定できません。

ユーティリティ機能

効果に直接影響しない機能の設定をするのがユーティリティモードです。

UTILITYキーを1回押すと、タイトルエディットの画面が表示されます。その後は、UTILITYキーを押すごとに、以下の順に表示（機能）が変わります。

ユーティリティモードから抜けるには、以下の3つの方法があります。

- P28 “RAMカードのフォーマット”の画面でもう一度UTILITYキーを押す。
- UTILITYキーを1秒以上押し続ける。
- MEMORYまたはDYN、REV、ASSIGNキーを押す。

また、ユーティリティモード表示中にRECALLキーを押すと、次にユーティリティモードに入った時、RECALLキーを押した時のページが表示されます。

(1) タイトルエディット

現在リコールされているプログラムのタイトルを、オリジナルの名前（最高16文字まで）に変えることができます。

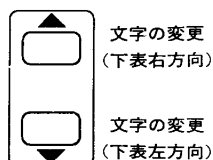
ソフトキー（▲）でカーソルを移動し、アップダウンキー（▲、▼）で文字を変更します。変更したタイトルは、ユーティリティモードから脱出すると自動的にストアされます。

※プリセットプログラムおよびROM（呼び出し専用）カードにメモリーされたプログラムは、タイトルエディットできません。ユーザーエリアまたはRAMカードエリアにストアしてからタイトルエディットしてください。

Initial Data
← TITLE EDIT →



カーソルを左へ移動
カーソルを右へ移動



文字の変更
(下表右方向)
文字の変更
(下表左方向)

●使用できる文字と表示される順序

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
T	U	V	W	X	Y	Z		a	ä	b	c	d	e	f	g	h	i	j
k	l	m	n	o	ö	p	q	r	s	t	u	ü	v	w	x	y	z	
ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	コ	サ	シ	ス	セ						
リ	タ	チ	ツ	ッ	テ	ト	ナ	ニ	ヌ	ノ	ハ	ヘ	ホ	マ	ミ			
ム	メ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	レ	ロ	ワ	ラン	「	」					
％	！	？	→	←	＃		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

※STOREキーで文字を消すことができます。

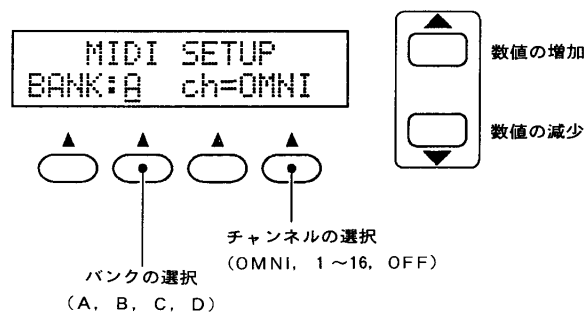
また、9とAの間のスペース（上表右下）に移動させるという意味あいもあります。

(2) プログラムチェンジの送受信チャンネルとバンクの設定

A～Dの4つのバンクごとに、MIDI送受信チャンネルを設定します。

詳しくは、61ページの“MIDIプログラムチェンジテーブルの作成”をご覧ください。

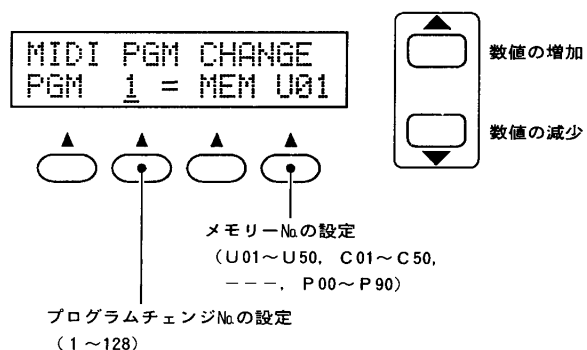
また次の(3)で設定するプログラムチェンジテーブルは、ここで表示しているバンクが対象となります。



(3) プログラムチェンジテーブルの設定

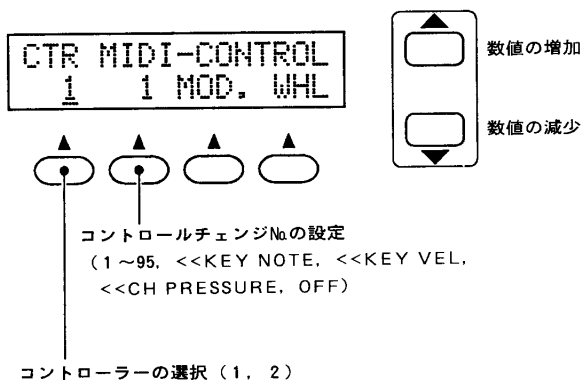
MIDIのプログラムチェンジNo.とEMP700側のメモリーNo.の対応表（プログラムチェンジテーブル）を設定します。

詳しくは、61ページの“MIDIプログラムチェンジテーブルの作成”をご覧ください。



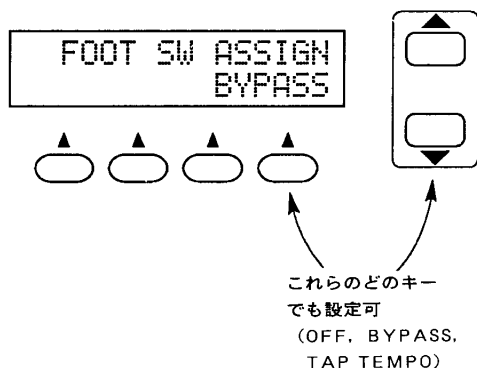
(4)パラメーターコントローラーのアサイン

外部MIDI機器からEMP700のプログラムのパラメーターコントロールを行なう時の、MIDI信号のコントロールチェンジNo.（送信側のコントローラー）を設定します。コントローラー1，2それぞれにアサインできます。詳しくは、62ページの“MIDIパラメーターコントロールの設定”をご覧ください。



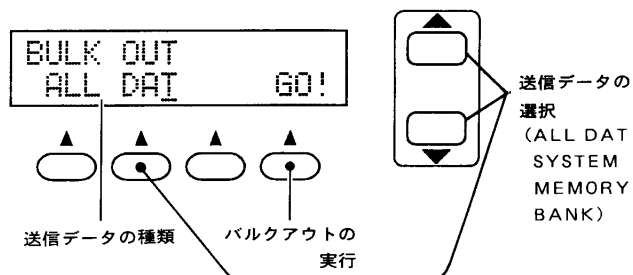
(5)フットスイッチの設定

リアパネルのTAP TEMPO/BYPASS端子の機能を設定します。アップダウンキー（▲，▼）でOFF，BYPASS，TAP TEMPOの中から選んで設定します。詳しくは、24ページの“フットスイッチの機能”をご覧ください。



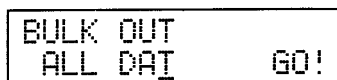
(6)MIDIのバルクアウトの設定

本機のメモリーにあるデータを、外部機器にMIDIで送信する（バルクアウト）時の送信データの種類を設定します。ディスプレイの表示が下図のようになるので、左から2番目のソフトキー（▲）またはアップダウンキー（▲，▼）で、下段左の送信データを以下の4つの中から選びます。選択がすんだら、GO!の下ソフトキー（▲）またはSTOREキーを押すとMIDI OUT端子からバルクアウトがスタートします。



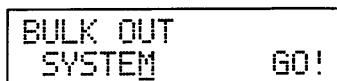
● ALL DAT（全データ）

以下の（SYSTEM+MEMORY ALL+BANK ALL）をまとめてバルクアウトします。



● SYSTEM（システムデータ）

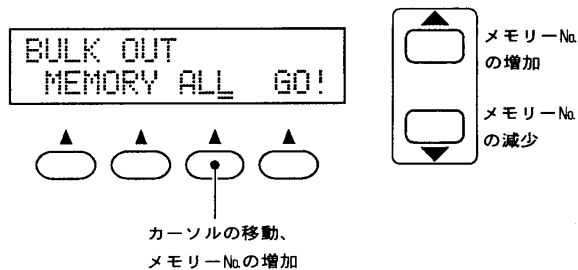
プログラムチェンジテーブル以外の、ユーティリティで設定したデータのみをバルクアウトします。



● MEMORY（メモリーデータ）

ユーザーズメモリー（U01～U50）データをバルクアウトします。

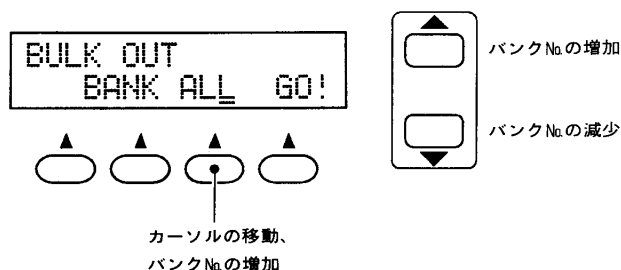
左から3番目のソフトキー（▲）を押してカーソルを移動してから、そのソフトキー（▲）またはアップダウンキー（▲，▼）でバルクアウトするメモリーNo.（U01～U50，ALL）を指定します。ALLに設定すると、すべてのユーザーズメモリー（U01～50）データをバルクアウトします。



●BANK（バンクデータ）

バンクにメモリーされたプログラムチェンジテーブルデータをバルクアウトします。

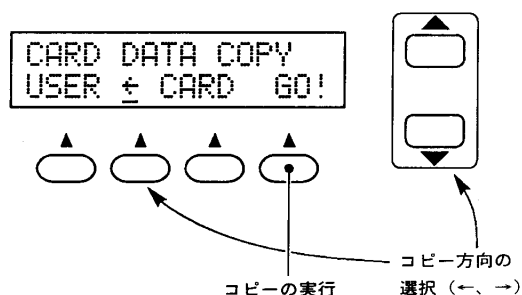
左から3番目のソフトキー（▲）を押してカーソルを移動してから、そのソフトキー（▲）またはアップダウンキー（▲、▼）でバルクアウトするバンク（A～D、ALL）を指定します。ALLに設定すると、すべてのバンク（A～D）データをバルクアウトします。



(7)RAMカードデータのコピー

RAMカードのデータをユーザーズメモリーへコピー、あるいはユーザーズメモリーのデータをRAMカードへコピーすることができます。

左から2番目のソフトキー（▲）または、アップダウンキー（▲、▼）でコピーの方向を選びます。



GO!の下ソフトキー（▲）またはSTOREキーを押すと、コピーが実行されます。

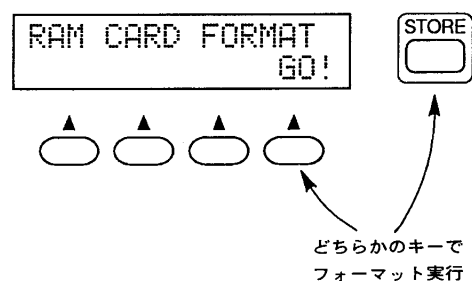
※RAMカードからユーザーズメモリーへのコピー、またはユーザーズメモリーからRAMカードへのコピーをする場合は、カードのライトプロテクトスイッチを“OFF”にしておきます。

※ROMカード（別売のGEC7001などの読み出し専用カード）からユーザーズメモリーにデータをコピーすることはできません。ROMカードからメモリーリコールで呼び出したプログラムを1つずつユーザーズメモリーにストアすることはできます。

(8)RAMカードのフォーマット

RAMカードをフォーマットします。

フォーマットを実行すると、現在カードにメモリーされているデータはすべて消えてしまいます。



GO!の下ソフトキー（▲）またはSTOREキーを押すと、コピーが実行されます。

※RAMカードをフォーマットする場合は、カードのライトプロテクトスイッチを“OFF”にしておきます。

◎(8)の画面からUTILITYキーを押すと、ユーティリティモードから抜け、ユーティリティモードへ入る前の状態に戻ります。

各エフェクトとパラメーター

各エフェクトの効果とパラメーターを解説します。

別冊のテクニカルガイドもあわせてお読みいただくと、効果的にお使いいただけます。

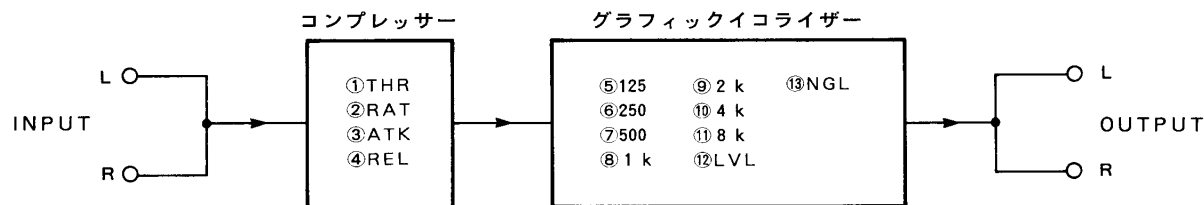
☆マークのついたパラメーターは、MIDIのコントロールチェンジでのコントロール(→P56)が可能です。

★マークのついたパラメーターは、タップテンポディレイのコントロール(→P24)が可能です。

■DYN (ダイナミック) 系エフェクト

●GEQ : コンプレッサー—グラフィックイコライザー (モノラルイン/モノラルアウト)

コンプレッサーでレベルを補正し、7バンドのグラフィックイコライザーで全体の音質を補正します。



(P1)	①	②	③	④
	THR	RAT	ATK	REL
	xxx	xxx	xxx	xxx

(P2)	⑤	⑥	⑦	⑧
	125	250	500	1k
	xxx	xxx	xxx	xxx

(P3)	⑨	⑩	⑪	⑫
	2k	4k	8k	LVL
	xxx	xxx	xxx	xxx

(P4)	⑬
	NGL
	xxx

⑤125 (GEQ 125Hz) : -15dB ~ +15dB

中心周波数125Hzのグラフィックイコライザーのブースト/カット量です。

⑥250 (GEQ 250Hz) : -15dB ~ +15dB

⑦500 (GEQ 500Hz) : -15dB ~ +15dB

⑧1k (GEQ 1kHz) : -15dB ~ +15dB

⑨2k (GEQ 2kHz) : -15dB ~ +15dB

⑩4k (GEQ 4kHz) : -15dB ~ +15dB

⑪8k (GEQ 8kHz) : -15dB ~ +15dB

⑫LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB ~ +18dB

DYNグループからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

⑬NGL (Noise Gate Level) : 0 ~ 20

ここで設定したレベル以下の信号は通さず、それ以上のレベルの信号が来た時だけ通過させます。

無信号時のノイズをカットする時などに便利です。

値を大きくするほど大きな信号でもカットされます。

①THR (Threshold Level) ☆ : -30dB ~ +12dB

このパラメーターで設定した以上の大きい音が入力されると、抑え込みが実行されます。値を小さくするほど、小さな音でも抑え込まれるようになり、レベルの大小の差がなくなります。

②RAT (Ratio) : 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞

入力音と抑え込んだ音との音量の比率(圧縮比)です。値を1/∞に近くするほど、小さい音になるまで抑え込まれます。

③ATK (Attack Time) : 1.0msec ~ 20msec

抑え込みが始まってから(入力音が①THRを越えてから)、②RATで設定した圧縮比のレベルになるまでの時間です。この時間を短くするほど急激に抑え込まれるようになります。長くすると、アタックが抑え込まれずに残って独特の音になります。(msec = 1/1000秒)

④REL (Release Time) : .01sec ~ 2.0sec

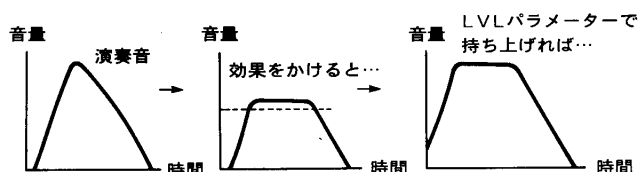
入力音が①THRより小さくなると、抑え込まれた音が抑え込まれない演奏音のレベルに戻っていきます。この時の元のレベルに戻るまでの時間です。

●CMP：ステレオコンプレッサー／リミッター (ステレオイン／ステレオアウト)

設定レベル(②, ⑧THR)以上の信号が入力された場合、そのレベルを抑えて出力します。

ピークを抑えて歪を防止したり、演奏のタッチのバラツキをそろえたりすることができます。

効果は左右別々の設定でかけることができます。②～⑦は左チャンネル用のパラメーターで、⑧～⑬は右チャンネル用のパラメーターです。



(P1) ①
STEREO LINK
xxx

(P2) ② ③ ④
Lch THR RAT ATK
xxx xxx xxx

(P3) ⑤ ⑥ ⑦
Lch REL NGL LVL
xxx xxx xxx

(P4) ⑧ ⑨ ⑩
Rch THR RAT ATK
xxx xxx xxx

(P5) ⑪ ⑫ ⑬
Rch REL NGL LVL
xxx xxx xxx

①STEREO LINK：ON/OFF

左チャンネルと右チャンネルのリンクのON/OFFの設定をします。ONに設定すると、一方のチャンネルのパラメーター値を変更すると、もう一方のチャンネルのパラメーターも同じ値に設定されます。

②Lch THR(Lch Threshold Level)☆：-24dB～+12dB

このパラメーターで設定した以上の大きい音が入力されると、抑え込みが実行されます。値を小さくするほど、小さな音でも抑え込まれるようになり、レベルの大小の差がなくなります。

③Lch RAT (Lch Ratio)：

1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞

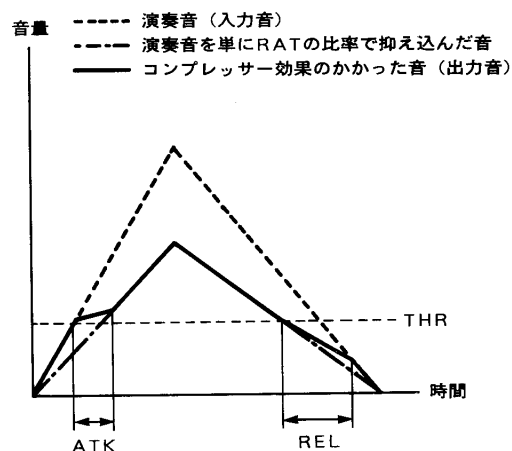
入力音と抑え込んだ音との音量の比率(圧縮比)です。値を1/∞に近くするほど、小さい音になるまで抑え込まれます。

④Lch ATK (Lch Attack Time)：1.0msec～20msec

抑え込みが始まってから(入力音が②THRを越えてから)、③RATで設定した圧縮比のレベルになるまでの時間です。この時間を短くするほど急激に抑え込まれるようになります。長くすると、アタックが抑え込まれずに残って独特の音になります。(msec = 1/1000秒)

⑤Lch REL (Lch Release Time)：.01sec～2.0sec

入力音が②THRより小さくなると、抑え込まれた音が抑え込まれない演奏音のレベルに戻っていきます。この時の元のレベルに戻るまでの時間です。



⑥Lch NGL (Lch Noise Gate Level)：0～20

ここで設定したレベル以下の信号は通さず、それ以上のレベルの信号が来た時だけ通過させます。

無信号時のノイズをカットする時などに便利です。

値を大きくするほど大きな信号でもカットされます。

⑦Lch LVL (Lch Output Level) ☆：

-∞, -30dB～+6dB

DYNグループの左チャンネルからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

値を-∞や-30dBに近い値に設定すると、次グループの効果音も聞こえなくなりますのでご注意ください。

⑧Rch THR(Rch Threshold Level)☆：-24dB～+12dB

⑨Rch RAT (Rch Ratio)：

1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞

⑩Rch ATK (Rch Attack Time)：1.0msec～20msec

⑪Rch REL (Rch Release Time)：.01sec～2.0sec

⑫Rch NGL (Rch Noise Gate Level)：0～20

⑬Rch LVL (Rch Output Level) ☆：

-∞, -30dB～+6dB

●PEQ：ステレオパラメトリックイコライザー

(ステレオイン／ステレオアウト)

3バンドのパラメトリックイコライザー効果を、左右別々の設定でかけることができます。

(P1)	①	STEREO LINK xxx			
(P2)	②	③	④		
	Lch	LoF	LoG	LoQ	
	xxxx	xxx	xxx		
(P3)	⑤	⑥	⑦		
	Rch	LoF	LoG	LoQ	
	xxxx	xxx	xxx		
(P4)	⑧	⑨	⑩		
	Lch	MiF	MiG	MiQ	
	xxxx	xxx	xxx		
(P5)	⑪	⑫	⑬		
	Rch	MiF	MiG	MiQ	
	xxxx	xxx	xxx		
(P6)	⑭	⑮	⑯		
	Lch	HiF	HiG	HiQ	
	xxxx	xxx	xxx		
(P7)	⑰	⑱	⑲		
	Rch	HiF	HiG	HiQ	
	xxxx	xxx	xxx		
(P8)	⑳	㉑	㉒		
	Lch	HPF	LPF	LVL	
	xxxxxxxx	xxx			
(P9)	㉓	㉔	㉕		
	Rch	HPF	LPF	LVL	
	xxxxxxxx	xxx			

①STEREO LINK：ON／OFF

左チャンネルと右チャンネルのリンクのON／OFFの設定をします。ONに設定すると、一方のチャンネルのパラメーター値を変更すると、もう一方のチャンネルのパラメーターも同じ値に設定されます。

②Lch LoF (Lch Low Frequency) ☆：40Hz～1.0 kHz

左チャンネルの低域イコライザーのブースト／カットの中心周波数です。

③Lch LoG (Lch Low Gain) ☆：-15dB～+15dB

左チャンネルの低域イコライザーのブースト／カットの量です。

④Lch LoQ (Lch Low Q)：.10～10

左チャンネルの低域イコライザーのピークの鋭さです。

⑤Rch LoF (Rch Low Frequency) ☆：40Hz～1.0 kHz

⑥Rch LoG (Rch Low Gain) ☆：-15dB～+15dB

⑦Rch LoQ (Rch Low Q)：.10～10

⑧Lch MiF (Lch Mid Frequency) ☆：250Hz～4 kHz

左チャンネルの中域イコライザーのブースト／カットの中心周波数です。

⑨Lch MiG (Lch Mid Gain) ☆：-15dB～+15dB

左チャンネルの中域イコライザーのブースト／カットの量です。

⑩Lch MiQ (Lch Mid Q)：.10～10

左チャンネルの中域イコライザーのピークの鋭さです。

⑪Rch MiF (Rch Mid Frequency) ☆：250Hz～4 kHz

⑫Rch MiG (Rch Mid Gain) ☆：-15dB～+15dB

⑬Rch MiQ (Rch Mid Q)：.10～10

⑭Lch HiF (Lch High Frequency) ☆：1.0 kHz～16 kHz

左チャンネルの高域イコライザーのブースト／カットの中心周波数です。

⑮Lch HiG (Lch High Gain) ☆：-15dB～+15dB

左チャンネルの高域イコライザーのブースト／カットの量です。

⑯Lch HiQ (Lch High Q)：.10～10

左チャンネルの高域イコライザーのピークの鋭さです。

⑰Rch HiF (Rch High Frequency) ☆：1.0 kHz～16 kHz

⑱Rch HiG (Rch High Gain) ☆：-15dB～+15dB

⑲Rch HiQ (Rch High Q)：.10～10

⑳Lch HPF (Lch HPF Frequency)：

THRU, 20Hz～1.0 kHz

左チャンネルのハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

㉑Lch LPF (Lch LPF Frequency)：

1.0 kHz～16 kHz, THRU

左チャンネルのローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

㉒Lch LVL (Lch Output Level) ☆：

-∞, -30dB～+6 dB

DYNグループの左チャンネルからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

㉓Rch HPF (Rch HPF Frequency)：

THRU, 20Hz～1.0 kHz

㉔Rch LPF (Rch LPF Frequency)：

1.0 kHz～16 kHz, THRU

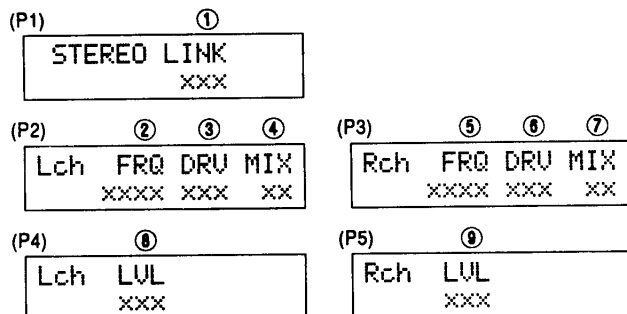
㉕Rch LVL (Rch Output Level) ☆：

-∞, -30dB～+6 dB

●ENH：ステレオエンハンサー

(ステレオイン／ステレオアウト)

ある周波数以上の倍音成分を増やして、音の輪郭をはっきりさせるエフェクトです。左右別々の設定でかけることができます。



①STEREO LINK：ON/OFF

左チャンネルと右チャンネルのリンクのON/OFFの設定をします。ONに設定すると、一方のチャンネルのパラメーター値を変更すると、もう一方のチャンネルのパラメーターも同じ値に設定されます。

②Lch FRQ (Lch HPF Frequency) ☆：400Hz～10 kHz

左チャンネルのハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

③Lch DRV (Lch Drive Level)：0～100

左チャンネルのエンハンサー（倍音成分）のレベルです。エンハンサーはカットオフ周波数以上に対してのみかかります。値を大きくするほど倍音成分が増えて、音がクッキリしてきます。

④Lch MIX (Lch Mixing Level) ☆：0～100

左チャンネルの、原音（エンハンサー効果がかかっていない音）とエフェクト音（エンハンサー効果のかかった音）との音量バランスです。50%に設定すると両者は同レベルに、0%にすると原音のみになります。

⑤Rch FRQ (Rch HPF Frequency) ☆：400Hz～10 kHz

⑥Rch DRV (Rch Drive Level)：0～100

⑦Rch MIX (Rch Mixing Level) ☆：0～100

⑧Lch LVL (Lch Output Level) ☆：

－∞，－30dB～＋6 dB

DYNグループの左チャンネルからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

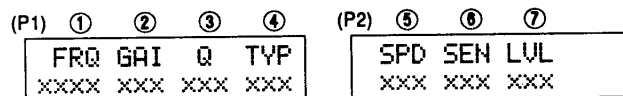
⑨Rch LVL (Rch Output Level) ☆：

－∞，－30dB～＋6 dB

●WAH：ステレオワウ

(ステレオイン／ステレオアウト)

LFOを使って音色を変化させるエフェクトです。フィルターの中心周波数またはカットオフ周波数を変化させることにより、音色を変化させます。



①FRQ 1 (Frequency) ☆：100Hz～8.0 kHz

ワウで変化させる基準の周波数です。設定した周波数付近を移動します。

②GAI (Gain)：－18dB～＋18dB

④TYPでPEKを選んだ時にのみ有効なパラメーターで、ピークのレベルです。

たとえば値を＋18dBに設定すると＋18dBのレベルのピークを移動してワウ効果をかけます。

③Q：.70～8.0

④TYPでPEKまたはBPFにした場合は帯域幅、LPFまたはHPFにした場合はレゾナンス（カットオフ周波数付近の強調）の設定です。

④TYP (Filter Type)：PEK, LPF, HPF, BPF

ワウ効果をかけるフィルターのタイプです。以下の4タイプがあります。

・PEK（ピーク）



・LPF（ローパスフィルター）



・HPF（ハイパスフィルター）・BPF（バンドパスフィルター）



⑤SPD (Modulation Speed) ☆：0.1Hz～10.0Hz

フィルターの中心周波数またはカットオフ周波数をLFOで変調する時のスピードです。ワウ効果をかけている瞬間の変化のスピードを決めることができます。たとえば値を10.0Hzにすると、1秒間に10回の速さで繰り返し変化します。

⑥SEN (Sensitivity) ☆：0～10

値を大きくするほど、音色の変化幅が広くなり、効果がかかります。

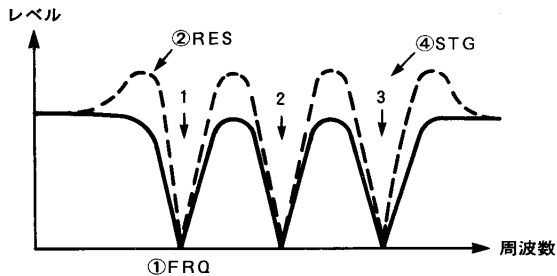
⑦LVL (Output Level) ☆：－∞，－30dB～＋6 dB

DYNグループからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●PHS：フェイザー

(モノラルイン/ステレオアウト)

原音の位相を変化させ、音色のウネリを与えるエフェクトです。



(P1)	①	②	③	④	(P2)	⑤	⑥
	FRQ	RES	SPD	STG		DEP	LVL
	xxxx	xxx	xxx	xxx		xxx	xxx

①FRQ (Frequency) ☆：100Hz～8.0kHz

フェイズ効果のかかる周波数です。
使用する楽器音に合わせて設定します。

②RES (Resonance)：0～10

周波数特性の山の部分を強調します。
値を大きくするほど、音色にクセが付きます。

③SPD (Modulation Speed) ☆：0.1Hz～10.0Hz

フェイズ効果のスピードです。フェイズ効果をかけている瞬間の変化のスピードを決めることができます。
たとえば値を10.0Hzにすると、1秒間に10回の速さで繰り返し変化します。

④STG (Stages)：1, 2, 3, 4

フェイズ効果の谷の数（上グラフ参照）です。

⑤DEP (Modulation Depth) ☆：0～100

フェイズ効果の深さです。

⑥LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6dB

DYNグループからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●OVD：オーバードライブ

(モノラルイン/モノラルアウト)

アンプをフルドライブさせた時のような歪を加えることができるエフェクトです。

(P1)	①	②	③	④	(P2)	⑤	⑥	⑦	⑧
	OVD	TON	NGL	LVL		WAR	BRI	LoG	HiG
	xxx	xxx	xxx	xxx		x	x	xxx	xxx
(P3)	⑨	⑩	⑪	⑫					
	MiF	MiG	MiQ	LVL					
	xxxx	xxx	xxx	xxx					

①OVD (Overdrive Level) ☆：0～200

オーバードライブ効果の歪の強さを設定します。

②TON (Tone)：0～10

オーバードライブの音質を設定します。

③NGL (Noise Gate Level)：0～20

ここで設定したレベル以下の信号は通さず、それ以上のレベルの信号が来た時だけ通過させます。
無信号時のノイズをカットする時などに便利です。
値を大きくするほど大きな信号でもカットされます。

④LVL (Output Level)：-∞, -30dB～+6dB

オーバードライブ効果から次のトーンコントロール部（⑤～⑪）への送出レベルを設定します。

⑤WAR (Warm) ☆：0～6

中低域をブーストします。

⑥BRI (Bright) ☆：0～6

高域をブーストします。

⑦LoG (Low Gain)：-15dB～+15dB

低域イコライザーのブースト/カットの量です。

⑧HiG (High Gain)：-15dB～+15dB

高域イコライザーのブースト/カットの量です。

⑨MiF (Mid Frequency)：400Hz～8.0kHz

中域イコライザーのブースト/カットの中心周波数です。

⑩MiG (Mid Gain)：-15dB～+15dB

中域イコライザーのブースト/カットの量です。

⑪MiQ (Mid Q)：0.50～10

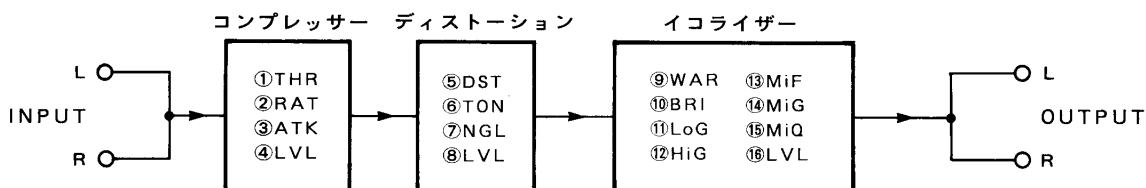
中域イコライザーのピークの鋭さです。

⑫LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6dB

DYNグループからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●CDE：コンプレッサー—ディストーション—イコライザー（モノラルイン／モノラルアウト）

コンプレッサー、ディストーション、イコライザーの効果を一度にかけることができます。（DYNグループだけでこの3つの効果かけることができます。）



(P1)	①	②	③	④
	THR	RAT	ATK	LVL
	xxx	xxx	xxx	xxx

(P2)	⑤	⑥	⑦	⑧
	DST	TON	NGL	LVL
	xxx	xxx	xxx	xxx

(P3)	⑨	⑩	⑪	⑫
	WAR	BRI	LoG	HiG
	x	x	xxx	xxx

(P4)	⑬	⑭	⑮	⑯
	MiF	MiG	MiQ	LVL
	xxxx	xxx	xxx	xxx

⑦NGL (Noise Gate Level)：0～20

ここで設定したレベル以下の信号は通さず、それ以上のレベルの信号が来た時だけ通過させます。

無信号時のノイズをカットする時などに便利です。

値を大きくするほど大きな信号でもカットされます。

⑧LVL (Output Level)：-∞，-30dB～+6dB

ディストーション効果から次のイコライザー効果への送出レベルを設定します。

⑨WAR (Warm) ☆：0～6

中低域をブーストします。

⑩BRI (Bright) ☆：0～6

高域をブーストします。

⑪LoG (Low Gain)：-15dB～+15dB

低域イコライザーのブースト／カットの量です。

⑫HiG (High Gain)：-15dB～+15dB

高域イコライザーのブースト／カットの量です。

⑬MiF (Mid Frequency)：400Hz～8.0kHz

中域イコライザーのブースト／カットの中心周波数です。

⑭MiG (Mid Gain)：-15dB～+15dB

中域イコライザーのブースト／カットの量です。

⑮MiQ (Mid Q)：0.50～10

中域イコライザーのピークの鋭さです。

⑯LVL (Output Level) ☆：-∞，-30dB～+6dB

DYNグループからREVグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

①THR (Threshold Level) ☆：-30dB～+12dB

このパラメーターで設定した以上の大きい音が入力されると、抑え込みが実行されます。値を小さくするほど、小さな音でも抑え込まれるようになり、レベルの大小の差がなくなります。

②RAT (Ratio)：

1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8, 1/∞

入力音と抑え込んだ音との音量の比率（圧縮比）です。値を1/∞に近くするほど、小さい音になるまで抑え込まれます。

③ATK (Attack Time)：1.0msec～20msec

抑え込みが始まってから（入力音が①THRを越えてから）、③RATで設定した圧縮比のレベルになるまでの時間です。この時間を短くするほど急激に抑え込まれるようになります。長くすると、アタックが抑え込まれずに残って独特の音になります。（msec = 1/1000秒）

④LVL (Compressor Output Level) ☆：

-∞，-30dB～+18dB

コンプレッサー効果から次のディストーション効果への送出レベルを設定します。

⑤DST (Distortion Level) ☆：0～200

ディストーション効果の歪の強さを設定します。

⑥TON (Tone)：0～10

ディストーションの音質を設定します。

■REV (リバーブ) 系エフェクト

●CHO : コーラス

(ステレオイン/ステレオアウト)

音を揺らす効果で、柔らかさや厚みを与えたり、複数の人で演奏しているような印象を与えることができます。

(P1)	①	②	③		(P2)	④	⑤
SPD PMD AMD					MDLY PDLY		
xx.x xxx xxx					xx.x xxx.x		
(P3)	⑥	⑦	⑧		(P4)	⑨	⑩
DLYL DLYR FB					HPF LPF		
xx.x xx.x xxx					xxxx xxxx		
(P5)	⑪	⑫	⑬				
WID MIX LVL							
xx xxx xxx							

①SPD (Modulation Speed) ☆ : 0.1Hz~20.0Hz

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②PMD (Pitch Modulation Depth) ☆ : 0%~100%

音の高さの揺れの上下幅です。値を大きくするほど音の高さの上下幅が広がります。

③AMD (Amplitude Modulation Depth) ☆ : 0%~100%

音量の揺れの上下幅です。値を大きくするほど音量の上下幅が広がります。

④MDLY (Modulation Delay) : 2.0msec~20.0msec

干渉(ウネリ)を起こさせる音域を調整できます。値を小さくするほど高音域での干渉が得られ、値を大きくするほど高音域から中低音域までの干渉が得られます。(msec = 1/1000秒)

⑤PDLY (Pre Delay) : 0.1msec~100.0msec

入力信号をモジュレーション回路に入力するまでのオフセット時間です。

⑥DLYL (Lch Out Delay) : 0.1msec~50.0msec

Lチャンネルのモジュレーション出力にかかるディレイタイムです。

このDLYLと⑦RDLYに時間差をつけると、さらに音に広がり得られます。

⑦DLYR (Rch Out Delay) : 0.1msec~50.0msec

⑧FB (Feedback) : 0%~100%

ウネリの大きさを調整します。値を大きくするほど、ウネリ音が大きくなります。

⑨HPF (HPF Frequency) : THRU, 40Hz~1.0kHz

ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

⑩LPF (LPF Frequency) : 1.0kHz~16kHz, THRU

ローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑪WID (Sound Image Width) : 0~10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑫MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%~100%

CHOへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑬LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~6dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●FLA：フランジャー

(ステレオイン／ステレオアウト)

コーラス効果と同様に音を揺らす効果ですが、コーラス効果よりも複雑な効果が得られます。柔らかさや厚み、不思議さを与えたり、複数の人で演奏しているような印象を与えることができます。

(P1) ①	②	③	(P2) ④	⑤
SPD	PMD	AMD	MDLY	PDLY
XX.X	XXX	XXX	XX.X	XXX.X
(P3) ⑥	⑦	⑧	(P4) ⑨	⑩
DLYL	DLYR	FB	HPF	LPF
XX.X	XX.XXXXX		XXXX	XXXX
(P5) ⑪	⑫	⑬		
WID	MIX	LVL		
XX	XXX	XXX		

①SPD (Modulation Speed) ☆：0.1Hz～20.0Hz

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②PMD (Pitch Modulation Depth) ☆：0%～100%

音の高さの揺れの上下幅です。値を大きくするほど音の高さの上下幅が広がります。

③AMD (Amplitude Modulation Depth) ☆：

0%～100%

音量の揺れの上下幅です。値を大きくするほど音量の上下幅が広がります。

④MDLY (Modulation Delay)：0.2msec～20.0msec

干渉(ウネリ)を起こさせる音域を調整できます。たとえば1.0msec以下にすると高音域での干渉が得られ、1.0～3.0msec程度にすると高音域から中低音域までの干渉が得られます。(msec = 1 / 1000秒)

⑤PDLY (Pre Delay)：0.1msec～100.0msec

入力信号をモジュレーション回路に入力するまでのオフセット時間です。

⑥DLYL (Lch Out Delay)：0.1msec～50.0msec

Lチャンネルのモジュレーション出力にかかるディレイタイムです。

このLDLYと⑦RDLYに時間差をつけると、さらに音に広がり得られます。

⑦DLYR (Rch Out Delay)：0.1msec～50.0msec

⑧FB (Feedback)：-100%～+100%

ウネリの大きさを調整します。値を大きくするほど、ウネリ音が大きくなります。負の値に設定すると、逆位相でフィードバックします。

⑨HPF (HPF Frequency)：THRU, 40Hz～1.0kHz

ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

⑩LPF (LPF Frequency)：1.0kHz～16kHz, THRU

ローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑪WID (Sound Image Width)：0～10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑫MIX (Mixing Balance) ☆：0%～100%

FLAへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑬LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●SYM : シンフォニック

(ステレオイン/ステレオアウト)

コーラス効果と同様に音を揺らす効果ですが、コーラス効果よりも少し複雑な効果が得られます。柔らかさや厚みを与えたり、複数の人で演奏しているような印象を与えることができます。

(P1) ①	②		(P2) ③	④
SPD DEP			MDLY PDLY	
xx.x xxx			xx.x xxx.x	
(P3) ⑤	⑥	⑦	(P4) ⑧	⑨
DLVL	DLVR	FB	HPF	LPF
xx.x	xx.x	xxx	xxxx	xxxx
(P5) ⑩	⑪	⑫		
WID MIX LVL				
xx xxx xxx				

- ①SPD (Modulation Speed) ☆ : 0.1Hz~20.0Hz
揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。
- ②DEP (Modulation Depth) ☆ : 0%~100%
揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。
- ③MDLY (Modulation Delay) : 3.0msec~20.0msec
干渉(ウネリ)を起こさせる音域を調整できます。値を小さくするほど高音域での干渉を得られ、値を大きくするほど高音域から中低音域までの干渉が得られます。(msec = 1/1000秒)
- ④PDLY (Pre Delay) : 0.1msec~100.0msec
入力信号をモジュレーション回路に入力するまでのオフセット時間です。
- ⑤DLVL (Lch Out Delay) : 0.1msec~50.0msec
Lチャンネルのモジュレーション出力にかかるディレイタイムです。
このLDLYと⑥RDLYに時間差をつけると、さらに音に広がり得られます。
- ⑥DLVR (Rch Out Delay) : 0.1msec~50.0msec

⑦FB (Feedback) : 0%~100%

ウネリの大きさを調整します。値を大きくするほど、ウネリ音が大きくなります。

⑧HPF (HPF Frequency) : THRU, 40Hz~1.0kHz

ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

⑨LPF (LPF Frequency) : 1.0kHz~16kHz, THRU

ローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑩WID (Sound Image Width) : 0~10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。
値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑪MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%~100%

SYMへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑫LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~+6dB

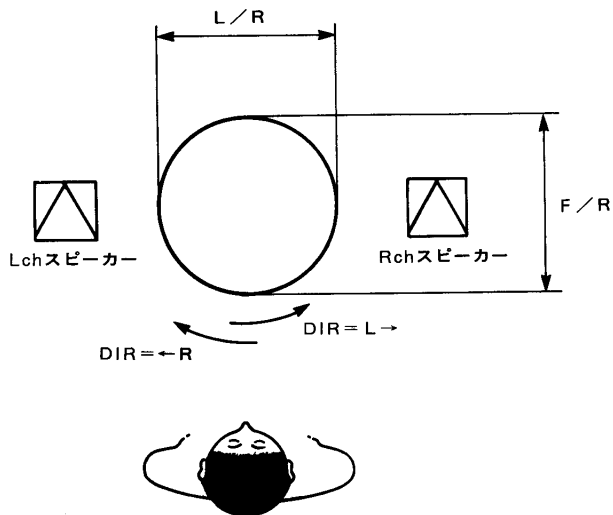
REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●PAN：ラウンドパン

(ステレオイン／ステレオアウト)

音像（音の定位）を左右、前後に周期的に移動させるエフェクトです。

音像の移動のイメージ



(P1)	①	②	③	④
	SPD	L/R	F/R	DIR
	xx.x	xxx	xxx	xxx

(P2)	⑤	⑥	⑦
	TYP	FRQ	LVL
	xxx	xxxx	xxx

①SPD (Modulation Speed) ☆：0.1Hz～20.0Hz

音像を移動させるスピード（周波数）です。値を大きくするほど、移動スピードが速くなります。

②L/R (Lch/Rch Modulation Depth) ☆：

0%～100%

左右チャンネル間の音像移動の幅です。値を大きくするほど、移動幅が広がります。

③F/R (Front/Rear Depth) ☆：0%～100%

前後間の音像移動（奥行き）の深さです。値を大きくするほど、奥行きが深くなります。

④DIR (Direction)：L→, ←R

音像移動の回転方向です。

方向は、音像が前方にきた時の移動方向を回転方向として表わしています。このため、③F/Rの値が小さい場合は、前後の判別が困難になり、単に左右を往復しているように感じられます。

⑤TYP (Filter Type)：HPF, LPF

フィルターのタイプです。

⑥FRQ (HPF/LPF Frequency)：THRU, 40Hz～1.0 kHz, 1.0 kHz～16 kHz, THRU

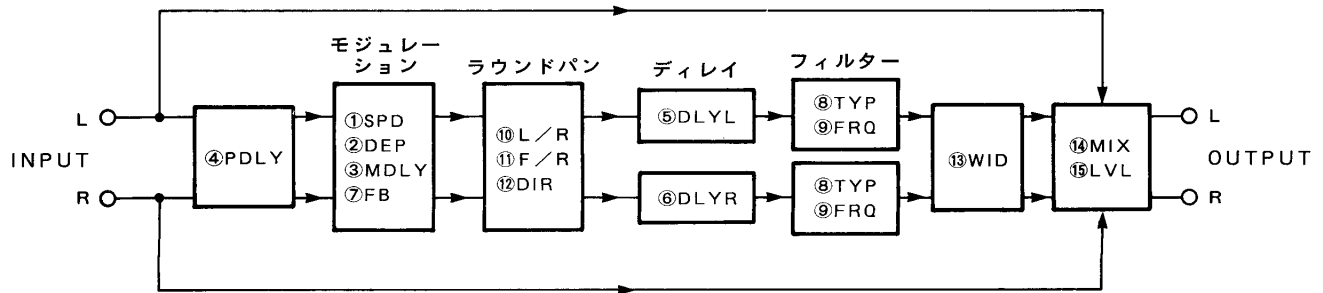
⑤TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑦LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●HMD：ハイパーモジュレーションディレイ（ステレオイン／ステレオアウト）

モジュレーションとラウンドパンを複合したエフェクトです。



(P1) ① ②	(P2) ③ ④
SPD DEP XX.X XXX	MDLY PDLY XX.X XXX.X
(P3) ⑤ ⑥ ⑦	(P4) ⑧ ⑨
DLYL DLYR FB XX.X XX.XXXXX	TYP FRQ XXX XXXX
(P5) ⑩ ⑪ ⑫	(P6) ⑬ ⑭ ⑮
L/R F/R DIR XXX XXX XXX	WID MIX LVL XX XXX XXX

①SPD (Modulation Speed) ☆：0.1Hz～20.0Hz
音像（音色）を移動させるスピード（周波数）です。値を大きくするほど、移動スピードと音の揺れが速くなります。

②DEP (Modulation Depth) ☆：0%～100%
揺れの深さです。

③MDLY (Modulation Delay)：3.0msec～20.0msec
音の揺れの音色です。
値を小さくするほど高域が強調されます。(msec = 1 / 100 0秒)

④PDLY (Pre Delay)：0.1msec～100.0msec
入力信号をモジュレーション回路に入力するまでのオフセット時間です。

⑤DLYL (Lch Out Delay)：0.1msec～50.0msec
Lチャンネルのモジュレーション出力にかかるディレイタイムです。
このDLYLと⑥RDLYに時間差をつけると、さらに音に広がりが見られます。

⑥DLYR (Rch Out Delay)：0.1msec～50.0msec

⑦FB (Feedback)：0%～100%
ウネリの大きさを調整します。値を大きくするほど、ウネリ音が大きくなります。

⑧TYP (Filter Type)：HPF, LPF
フィルターのタイプです。

⑨FRQ (HPF/LPF Frequency)：
THRU, 40Hz～1.0kHz / 1.0kHz～16kHz, THRU
⑧TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑩L/R (Lch/Rch Modulation Depth) ☆：
0%～100%
左右チャンネル間の音像移動の幅です。値を大きくするほど、移動幅が広がります。

⑪F/R (Front/Rear Depth) ☆：0%～100%
前後間の音像移動（奥行き）の深さです。値を大きくするほど、奥行きが深くなります。

⑫DIR (Direction)：L →, ← R
音像移動の回転方向です。
方向は、音像が前方にきた時の移動方向を回転方向として表わしています。このため、⑪F/Rの値が小さい場合は、前後の判別が困難になり、単に左右を往復しているように感じられます。

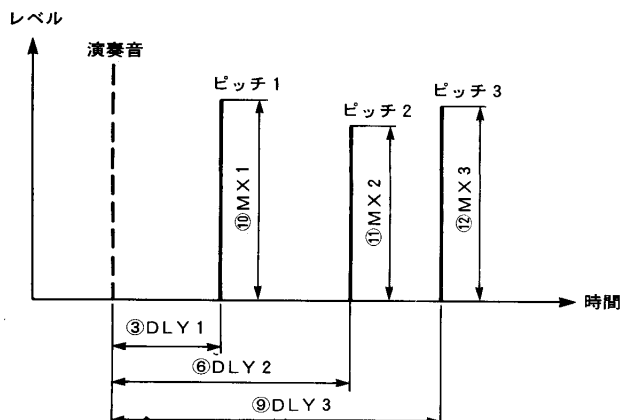
⑬WID (Sound Image Width)：0～10
左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。
値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑭MIX (Mixing Balance) ☆：0%～100%
HMDへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑮LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6dB
REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●TPI：トリプルピッチチェンジ（モノラルイン／ステレオアウト）

演奏音に異なる音程の音が3つ加わって、左右チャンネルから出力することができるエフェクトです。



(P1)	①	②	③
PC1	FI1	DLY1	
xxx	xxx	xxxx.x	

(P2)	④	⑤	⑥
PC2	FI2	DLY2	
xxx	xxx	xxxx.x	

(P3)	⑦	⑧	⑨
PC3	FI3	DLY3	
xxx	xxx	xxxx.x	

(P4)	⑩	⑪	⑫
MX1	MX2	MX3	
xxx	xxx	xxx	

(P5)	⑬	⑭	⑮
PA1	PA2	PA3	
xxx	xxx	xxx	

(P6)	⑯	⑰	⑱
FB	HF	KEY	
xxxxxxx	xxx		

(P7)	⑲	⑳	㉑
LPF	MIX	LVL	
xxxxx	xxx	xxx	

①PC 1 (Pitch 1) : -12~+12

演奏音と1番目のピッチチェンジ音とのピッチ差です。

②FI 1 (Fine 1) : -99~+99

演奏音と1番目のピッチチェンジ音とのピッチ差を、1セント単位で微調整できます。

(参考：100セント=半音)

③DLY 1 (Delay 1) ☆ : 0.1msec~1300.0msec

演奏音から1番目のピッチチェンジの1つ目のピッチチェンジ音が発生するまでの時間差です。(msec = 1 / 1000 秒)

④PC 2 (Pitch 2) : -12~+12

⑤FI 2 (Fine 2) : -99~+99

⑥DLY 2 (Delay 2) ☆ : 0.1msec~1300.0msec

⑦PC 3 (Pitch 3) : -12~+12

⑧FI 3 (Fine 3) : -99~+99

⑨DLY 3 (Delay 3) ☆ : 0.1msec~1300.0msec

⑩MX 1 (Mix Pitch 1) ☆ : 0%~100%

1番目のピッチチェンジ音の出力レベルです。

⑪MX 2 (Mix Pitch 2) ☆ : 0%~100%

⑫MX 3 (Mix Pitch 3) ☆ : 0%~100%

⑬PA 1 (Pan Pitch 1) :

L, L 《, L <, L = R, > R, 》 R, R

1番目のピッチチェンジ音のステレオ定位です。

⑭PA 2 (Pan Pitch 2) :

L, L 《, L <, L = R, > R, 》 R, R

⑮PA 3 (Pan Pitch 3) :

L, L 《, L <, L = R, > R, 》 R, R

⑯FB (Feedback) ☆ : 0%~100%

1, 2, 3番目のピッチチェンジ音をミックス(⑩, ⑪, ⑫でレベルを設定)した信号のフィードバックレベルです。

⑰HF (Feedback High Frequency Damp) :

1.0 kHz~16 kHz, THRU

フィードバック回路に入れるローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑱KEY (Base Key) : OFF, C 1 ~ C 6

MIDIキーボードなどのノートオン・メッセージで、演奏音とピッチチェンジ音のピッチ差をコントロールする場合は、このパラメーターで設定しておきます。

演奏音とピッチチェンジ音のピッチ差は、このパラメーターで指定されたベースキーと送られてくるノートオン・メッセージにより決まります。

たとえばベースキーをC 4にした場合、ノートオン・メッセージのC 3を受けると演奏音よりも1オクターブ下の音、D 4を受けると演奏音よりも2度高い音が発音されます。

- ・ベースキーの設定をC 4 にしてMIDIキーボードを演奏した場合、演奏した音とピッチチェンジ音のピッチ差は次のようになります。

		音程差
	F 5	+ 5
+ 3	E 5	+ 4
	D 5	+ 2
+ 1	C 5	+12
	B 4	+11
+10	A 4	+ 9
+ 8	G 4	+ 7
+ 6	F 4	+ 5
	E 4	+ 4
+ 3	D 4	+ 2
+ 1	C 4	+ 0 ← BASE KEY
- 2	B 3	- 1
- 4	A 3	- 3
	G 3	- 5
+ 6	F 3	- 7
	E 3	- 8
- 9	D 3	-10
-11	C 3	-12
	B 2	- 1
- 2	A 2	- 3

※演奏音とピッチチェンジ音のピッチ差は、±12音の範囲に制限されます。

※ノートオン・メッセージでピッチ差を制御したくない場合は、ベースキーの設定をOFFにしてください。

※ベースキーを設定してノートオン・メッセージを受けると、①PC 1, ④PC 2, ⑦PC 3 の設定に関係なく、ピッチ差がMIDIで制御されます。

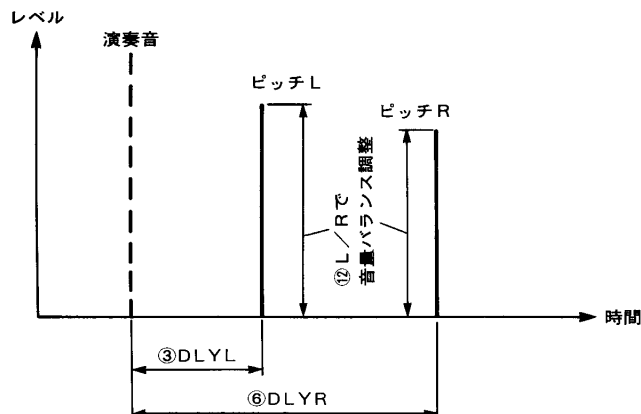
⑩LPF (LPF Frequency) : 1.0 k Hz~16 k Hz, THRU
ローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑪MIX (Mixing Balance) ☆ : 0 %~100%
TPIへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑫LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~+ 6 dB
REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●SPI：ステレオピッチチェンジ（ステレオイン／ステレオアウト）

左右チャンネル別々にピッチチェンジ音を発生させることができるエフェクトです。



(P1)	①	②	③
	PCL	FIL	DLYL
	xxx	xxx	xxx.x

(P2)	④	⑤	⑥
	PCR	FIR	DLYR
	xxx	xxx	xxx.x

(P3)	⑦	⑧
	LLPF	LFB
	xxxx	xxx

(P4)	⑨	⑩
	RLPF	RFB
	xxxx	xxx

(P5)	⑪	⑫
	KEY	L/R
	xxx	xxx

(P6)	⑬	⑭	⑮
	WID	MIX	LVL
	xx	xxx	xxx

①PCL (Pitch L)：-12～+12

演奏音と左チャンネルのピッチチェンジ音とのピッチ差です。

②FIL (Fine L)：-99～+99

演奏音と左チャンネルのピッチチェンジ音とのピッチ差を、1セント単位で微調整できます。

(参考：100セント＝半音)

③DLYL (Delay L) ☆☆：0.1msec～650.0msec

演奏音から左チャンネルの1つ目のピッチチェンジ音が発生するまでの時間差です。(msec = 1 / 1000秒)

④PCR (Pitch R)：-12～+12

⑤FIR (Fine R)：-99～+99

⑥DLYR (Delay R) ☆：0.1msec～650.0msec

⑦LLPF (LPF Frequency L)：

1.0 kHz～16 kHz, THRU

左チャンネルのローパスフィルターのカットオフ周波数です。

⑧LFB (Feedback L)：-100%～+100%

左チャンネルのピッチチェンジ回路から送出された左チャンネルのピッチチェンジ音を、左チャンネルのピッチチェンジ回路の入力側へ戻す量です。

⑨RLPF (LPF Frequency R)：

1.0 kHz～16 kHz, THRU

⑩RFB (Feed Back R)：-100%～+100%

⑪KEY (Base Key)：OFF, C 1～C 6

MIDIキーボードなどのノートオン・メッセージで、演奏音とピッチチェンジ音のピッチ差をコントロールする場合は、このパラメーターで設定しておきます。詳しくは、TP 1 (トリプルピッチチェンジ) の⑮KEYの説明をご覧ください。

⑫L/R (L/R Balance)：L 50～L=R～R 50

左チャンネルと右チャンネルのピッチチェンジ音の音量バランスです。

⑬WID (Sound Image Width)：0～10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑭MIX (Mixing Balance) ☆：0%～100%

SPIへの入力音と効果音との音量バランスです。

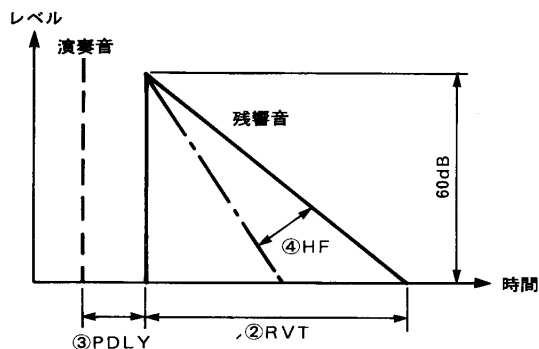
⑮LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●REV : リバーブ

(モノラルイン/ステレオアウト)

入力音に残響音を付加するエフェクトです。



(P1)	①	②	③	(P2)	④	⑤	⑥
	TYP	RVT	PDLY		HF	TYP	FRQ
	xxx	xxx	xxx.x		xx	xxxxxxxx	
(P3)	⑦	⑧		(P4)	⑨	⑩	⑪
	TYP	FRQ			E/R	WID	MIX
	xxxxxxx				xxx	xx	xxx

①TYP (Reverb Type) : Rhl, Rrm, Rvc, Rpl

タイプによって異なった残響感が得られます。

- ・Rhl (ホール) : ホール内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・Rrm (ルーム) : 部屋内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・Rvc (ボーカル) : ボーカルに適した残響 (リバーブ) が得られる。
- ・Rpl (プレート) 0 : プレートリバーブの響き that 得られる。

②RVT (Reverb Time) ☆ : 0.3sec~40sec

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒までの残響が得られます。

③PDLY (Pre Delay) ☆ : 0.1msec~500.0msec

残響音が聞こえ始めるまでの時間です。値を大きくするほど時間が経過してから聞こえるようになります。(msec = 1/1000秒)

④HF (High Damp) : 1~10

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

⑤TYP (Filter Type) : HPF, LPF

リバーブ後にかかる1段目のフィルターのタイプです。

⑥FRQ (Frequency) : 40Hz~16kHz, THRU

⑤TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑦TYP (Filter Type) : HPF, LPF

リバーブ後にかかる2段目のフィルターのタイプです。

⑧FRQ (HPF/LPF Frequency) :

THRU, 40Hz~1.0kHz/1.0kHz~16kHz, THRU

⑦TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑨E/R (E/R Balance) ☆ : E50~E=R~R50

ER (初期反射音) とリバーブ音とのミックスバランスです。

⑩WID (Sound Image Width) : 0~10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。

値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑪MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%~100%

REVへの入力音と残響音との音量バランスです。

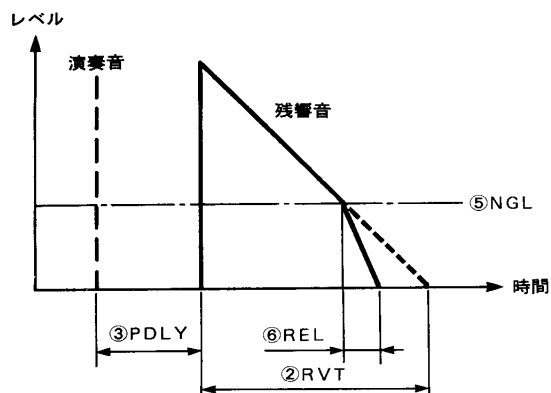
⑫LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~+6dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●GRV：ゲートリバーブ

(モノラルイン/ステレオアウト)

REV (リバーブ) エフェクトの後に、ゲートを加えたエフェクトです。



(P1)	①	②	③	(P2)	④	⑤	⑥
	TYP	RVT	PDLY		HF	NGL	REL
	xxx	xxx	xxx.x		xx	xxx	x

(P3)	⑦	⑧	⑨
	WID	MIX	LVL
	xx	xxx	xxx

③PDLY (Pre Delay) ★：0.1msec～500.0msec

残響音が聞こえ始めるまでの時間です。値を大きくするほど時間が経過してから聞こえるようになります。(msec = 1/1000秒)

④HF (High Damp)：1～10

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

⑤NGL (Noise Gate Level) ★：1～100

残響音をカットするレベルです。

ここで設定したレベル以下の信号は通さず、それ以上のレベルの信号が来た時だけ通過させます。

値を小さくするほど小さな信号でもカットされます。

⑥REL (Release Time)：1～4

⑤NGLで設定したレベルから、音が消えるまでの時間です。

値を大きくするほど、音が消えるまでの時間が長くなります。

⑦WID (Sound Image Width)：0～10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。

値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑧MIX (Mixing Balance) ★：0%～100%

GRVへの入力音と残響音との音量バランスです。

⑨LVL (Output Level) ★：-∞, -30dB～+6dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

①TYP (Reverb Type)：Rhl, Rrm, Rvc, Rpl

タイプによって異なった残響感が得られます。

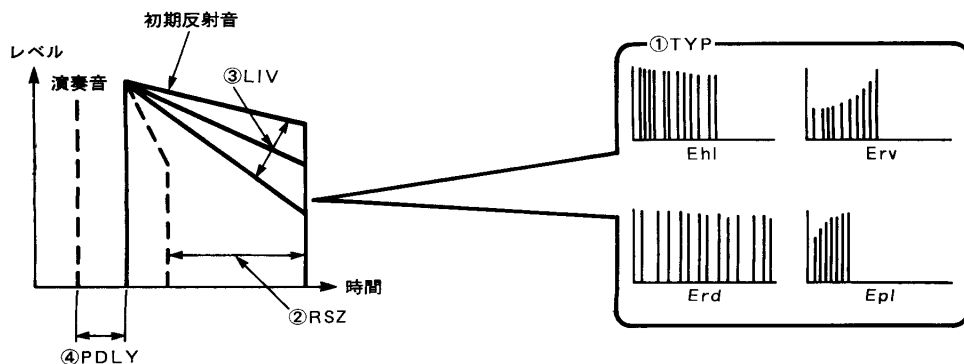
- ・Rhl (ホール)：ホール内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・Rrm (ルーム)：部屋内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・Rvc (ボーカル)：ボーカルに適した残響 (リバーブ) が得られる。
- ・Rpl (プレート)：プレートリバーブの響き that 得られる。

②RVT (Reverb Time) ★：0.3sec～40sec

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒までの残響が得られます。

●ER：アーリーリフレクション（モノラルイン／ステレオアウト）

REV（リバーブ）エフェクトの初期反射音だけを取り出した効果です。



(P1)	①	②	③			
	TYP	RSZ	LIV			
	xxx	xxx	xx			

(P2)		④	⑤			
		PDLY	HPF			
		xxx.x	xxxx			

(P3)	⑥	⑦				
	TYP	FRQ				
	xxx	xxx				

(P4)	⑧	⑨	⑩			
	WID	MIX	LVL			
	xx	xxx	xxx			

①TYP (ER Type)：Ehl, Erd, Erv, Epl

タイプによって異なった残響感が得られます。

- ・Ehl（ホール）：ホール内の演奏者の近くで聞いたような響きが得られる。
- ・Erd（ランダム）：パワー感のある響きが得られる。
- ・Erv（リバーブ）：初期反射音を逆回転にしたおもしろい効果が得られる。
- ・Epl（プレート）：プレートリバーブの響きが得られる。

②RSZ (Room Size) ☆：0.1～20

部屋の大きさです。値を大きくするほど反射音同士の間隔が広がり、大きな部屋の中で聞いているような感じになります。

③LIV (Liveness) ☆：0～10

部屋の響きやすさです。値を大きくするほど、響きやすい部屋の中で聞いているような感じになります。

④PDLY (Initial Delay) ☆：0.1msec～500.0msec

初期反射音が聞こえ始めるまでの時間です。値を大きくするほど、時間が経過してから聞こえるようになります。

(msec = 1 / 1000秒)

⑤HPF (HPF Frequency)：THRU, 40Hz～1.0kHz

ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

⑥TYP (Filter Type)：HPF, LPF

フィルターのタイプです。

⑦FRQ (HPF/LPF Frequency)：

THRU, 40Hz～1.0kHz / 1.0kHz～16kHz, THRU

⑥TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑧WID (Sound Image Width)：0～10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。

値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑨MIX (Mixing Balance) ☆：0%～100%

ERへの入力音と初期反射音との音量バランスです。

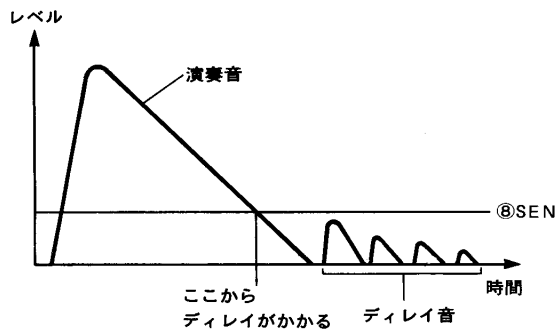
⑩LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●ADL : アフターディレイ

(モノラルイン/ステレオアウト)

演奏音のレベルが低くなった時点よりディレイがかかるエフェクトです。



(P1)	①	②	(P2)	③	④	⑤
	DLYL	DLYR		FBL	FBR	HF
	XXXX.X	XXXX.X		XXX	XXX	XXX
(P3)	⑥	⑦	(P4)	⑧	⑨	⑩
	HPF	LPF		SEN	MIX	LVL
	XXXXX	XXXXX		XXX	XXX	XXX

①DLYL (Lch Delay Time) ☆★ : 0.1msec~1300.0msec
Lチャンネルのディレイタイムです。(msec = 1 / 1000 秒)

②DLYR (Rch Delay Time) ☆ : 0.1msec~1300.0msec

③FBL (Lch Feedback) ☆ : 0 % ~ 100 %

Lチャンネルのフィードバックです。値が大きいほど繰り返し回数が多くなります。

④FBR (Rch Feedback) ☆ : 0 % ~ 100 %

⑤HF (Feedback High Frequency Damp) :

1.0 kHz ~ 16 kHz, THRU

フィードバック回路に入れるローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑥HPF (High Pass Filter) : THRU, 40Hz ~ 1.0 kHz

ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

⑦LPF (Low Pass Filter) : 1.0 kHz ~ 16 kHz, THRU

ローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑧SEN (Sensitivity) ☆ : 1 ~ 4

ディレイをかけ始めるレベルです。

演奏音がここで設定したレベル以下になると、ディレイがかかります。

値が大きいほど小さな信号にならないとディレイがかかりません。

⑨MIX (Mixing Balance) ☆ : 0 % ~ 100 %

ADLへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑩LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB ~ +6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●MDL : モノディレイ

(モノラルイン/モノラルアウト)

モノラルタイプのディレイにモジュレーションを加えたエフェクトです。

(P1)	①	②	③	(P2)	④	⑤
	DLY	HF	FB		SPD	DEP
	XXXX.XXXXXXXX				XX.X	XXX
(P3)	⑥	⑦	(P4)	⑧	⑨	
	TYP	FRQ		MIX	LVL	
	XXXXX	XXXXX		XXX	XXX	

①DLY (Delay Time) ☆★ : 0.1msec~1300.0msec

ディレイ音と次のディレイ音との時間間隔です。

(msec = 1 / 1000 秒)

②HF (Feedback High Frequency Damp) :

1.0 kHz ~ 16 kHz, THRU

フィードバック回路に入れるローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

③FB (Feedback) : 0 % ~ 100 %

フィードバックです。値が大きいほど繰り返し回数が多くなります。

④SPD (Modulation Speed) ☆ : 0.1Hz ~ 20.0Hz

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

⑤DEP (Modulation Depth) ☆ : 0 % ~ 100 %

揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

⑥TYP (Filter Type) : HPF, LPF

フィルターのタイプです。

⑦FRQ (HPF/LPF Frequency) :

THRU, 40Hz ~ 1.0 kHz / 1.0 kHz ~ 16 kHz, THRU

⑥TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑧MIX (Mixing Balance) ☆ : 0 % ~ 100 %

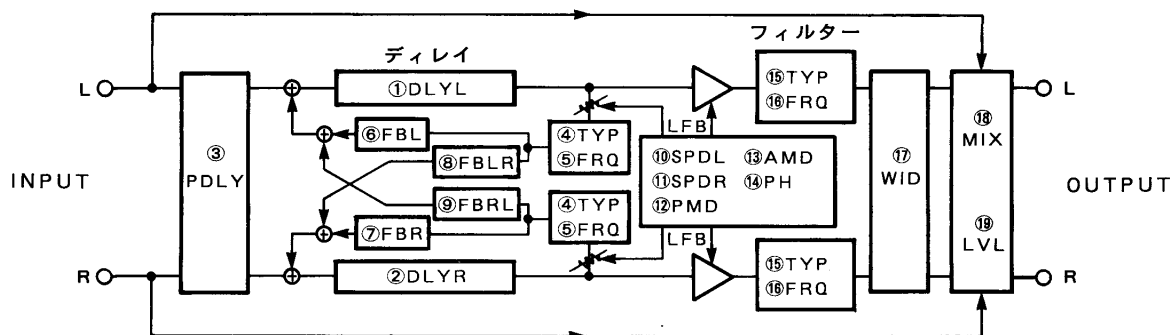
MDLへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑨LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB ~ +6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●SMD：ステレオモジュレーションディレイ（ステレオイン／ステレオアウト）

ステレオディレイ効果をかけた上で、モジュレーション効果を加えることができる効果です。



(P1)	①	②	(P2)	③	④	⑤
	DLYL	DLYR		PDLY	TYP	FRQ
	xxxx.x	xxxx.x		xxxxx.x	xxxxxxx	
(P3)	⑥	⑦	(P4)	⑧	⑨	
	FBL	FBR		FBLR	FBRL	
	xxxx	xxxx		xxxx	xxxx	
(P5)	⑩	⑪	(P6)	⑫	⑬	⑭
	SPDL	SPDR		PMD	AMD	PH
	xx.x	xx.x		xxx	xxx	xxx
(P7)	⑮	⑯	(P8)	⑰	⑱	
	TYP	FRQ		WID	MIX	LVL
	xxxx	xxxx		xx	xxx	xxx

①DLYL (Lch Feedback Delay) ☆★：

0.1msec～630.0msec

左チャンネルに、最初のディレイ音が発生するまでの時間およびディレイ音同士の時間間隔です。(msec = 1 / 1000 秒)

②DLYR (Rch Feedback Delay) ☆：

0.1msec～630.0msec

③PDLY (Initial Delay)：0.1msec～100.0msec

①LFB, ②RFB共通のオフセットタイムです。

④TYP (Feedback Filter Type)：HPF, LPF

フィードバックするディレイ音にかかるフィルターのタイプです。このパラメーターの設定を変更すると、⑤FRQの設定が自動的にTHRUになります。

⑤FRQ (HPF/LPF Frequency)：

THRU, 100Hz～1.0kHz / 1.0kHz～11kHz, THRU

④で設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑥FBL (Lch Feedback)：-100%～+100%

左チャンネルのディレイ回路から送出されたディレイ音を、左チャンネルのディレイ回路の入力側へ戻す割合です。

⑦FBR (Rch Feedback)：-100%～+100%

⑧FBLR (Lch Cross Feedback)：-100%～+100%

左チャンネルのディレイ回路から送出されたディレイ音を、右チャンネルのディレイ回路の入力側へ戻す割合です。

⑨FBRL (Rch Cross Feedback)：-100%～+100%

⑩SPDL (Lch Modulation Speed) ☆：0.1Hz～20Hz

左チャンネルの、周波数変調および振幅変調のスピードです。

⑪SPDR (Rch Modulation Speed) ☆：0.1Hz～20Hz

⑫PMD (Pitch Modulation Depth) ☆：-99～+99

周波数変調の深さです。

⑬AMD (Amplitude Modulation Depth) ☆：-99～+99

振幅（音量）変調の深さです。

⑭PH (L/R Modulation Phase)：NOR, INV

左チャンネルと右チャンネルの振幅変調および周波数変調の位相です。

NORで同相、INVで逆相になります。なおINVにして⑬AMDを深くかけると、オートパンのような効果を得ることができます。

⑮TYP (Filter Type)：HPF, LPF

フィルターのタイプです。

⑯FRQ (HPF/LPF Frequency)：

THRU, 40Hz～1.0kHz / 1.0kHz～16kHz, THRU

⑥TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑰WID (Sound Image Width)：0～10

左右チャンネル間での音の広がり感です。値を小さくするほど、左右チャンネルの音がミックスされて広がり感が少なくなります。

⑱MIX (Mixing Balance) ☆：0%～100%

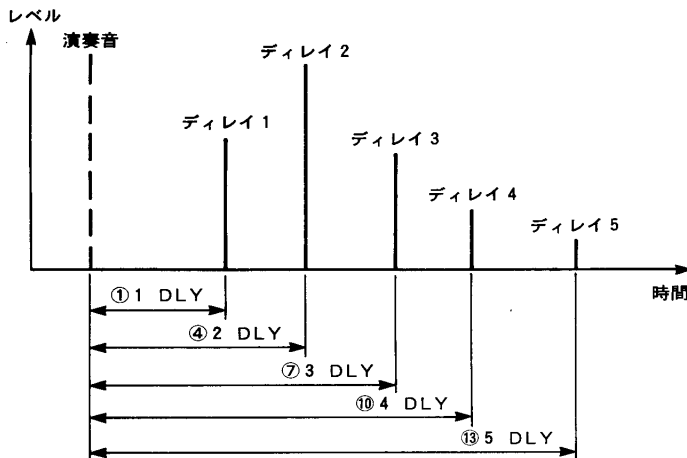
SMDへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑲LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6dB

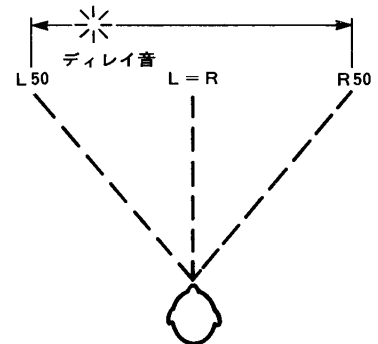
REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●MTD：マルチタップディレイ（モノラルイン／ステレオアウト）

最大5本のディレイ音を、タイミングと定位をそれぞれ決めて発生させるエフェクトです。



ディレイ1～5それぞれのPANパラメーターで定位を決める。



(P1)	①	②	③	(P2)	④	⑤	⑥
1	DLY	PAN	LVL	2	DLY	PAN	LVL
xxxx.x	xxxxxxx			xxxx.x	xxxxxxx		
(P3)	⑦	⑧	⑨	(P4)	⑩	⑪	⑫
3	DLY	PAN	LVL	4	DLY	PAN	LVL
xxxx.x	xxxxxxx			xxxx.x	xxxxxxx		
(P5)	⑬	⑭	⑮	(P6)	⑯	⑰	⑱
5	DLY	PAN	LVL	FB1	FB2	HF	
xxxx.x	xxxxxxx			xxxxxxx		xxxx	
(P7)	⑲	⑳		(P8)	㉑	㉒	
HPF	LPF			MIX	LVL		
xxxx	xxxx			xxxx	xxx		

⑩4 DLY (Tap Delay Time 4) ☆ :

0.1msec～1200.0msec

⑪4 PAN (Tap Delay Pan 4) : L 50～L=R～R 50

⑫4 LVL (Tap Delay Level 4) ☆ : -100%～+100%

⑬5 DLY (Tap Delay Time 5) ☆ :

0.1msec～1200.0msec

⑭5 PAN (Tap Delay Pan 5) : L 50～L=R～R 50

⑮5 LVL (Tap Delay Level 5) ☆ : -100%～+100%

⑯FB 1 (Tap Feedback 1) ☆ : -100%～+100%

ディレイ1音のフィードバックです。負の値に設定すると、逆位相でフィードバックします。

⑰FB 2 (Tap Feedback 2) ☆ : -100%～+100%

⑱HF (Feedback High Frequency Damp) :

1.0 kHz～16 kHz, THRU

フィードバック回路に入れるローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑲HPF (High Pass Filter) : THRU, 40Hz～1.0 kHz

ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

⑳LPF (Low Pass Filter) : 1.0 kHz～16 kHz, THRU

ローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

㉑MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%～100%

MTDへの入力音と効果音との音量バランスです。

㉒LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB～+6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

①1 DLY (Tap Delay Time 1) ☆ :

0.1msec～1200.0msec

ディレイ1音が発生するまでの時間です。(msec = 1 / 1000秒)

②1 PAN (Tap Delay Pan 1) : L 50～L=R～R 50

ディレイ1音の定位です。

③1 LVL (Tap Delay Level 1) ☆ : -100%～+100%

ディレイ1音の送出レベルです。演奏音との比率で指定できます。負の値に設定すると、ディレイ1は逆位相のディレイ音となります。

④2 DLY (Tap Delay Time 2) ☆ :

0.1msec～1200.0msec

⑤2 PAN (Tap Delay Pan 2) : L 50～L=R～R 50

⑥2 LVL (Tap Delay Level 2) ☆ : -100%～+100%

⑦3 DLY (Tap Delay Time 3) ☆ :

0.1msec～1200.0msec

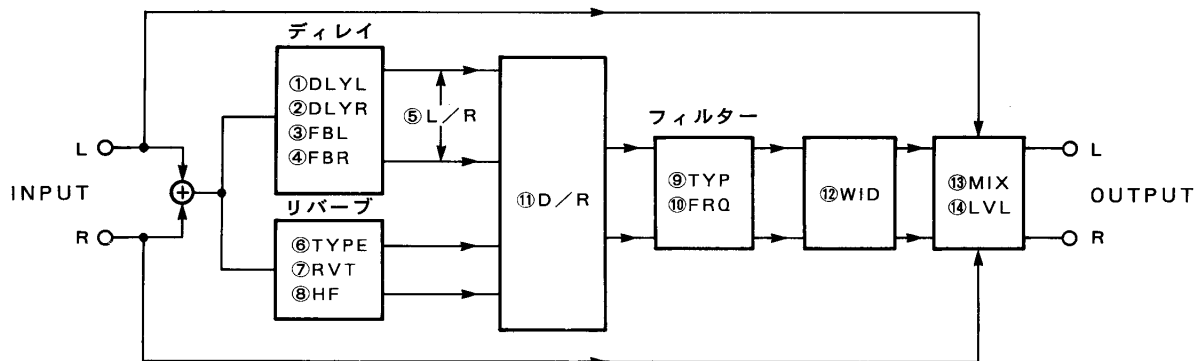
⑧3 PAN (Tap Delay Pan 3) : L 50～L=R～R 50

⑨3 LVL (Tap Delay Level 3) ☆ : -100%～+100%

● R + D : リバーブ+ディレイ (モノラルイン/ステレオアウト)

※リバーブはモノラルイン/ステレオアウト

リバーブとディレイを別々にかけた上でミックスするエフェクトです。残響音と繰り返し音の両方が得られます。(REVグループだけでこの2つの効果を得ることができます。)



(P1)	①	②
	DLYL	DLYR
	xxx.x	xxx.x

(P2)	③	④	⑤
	FBL	FBR	L/R
	xxx	xxx	xxx

(P3)	⑥	⑦	⑧
	TYPE	RVT	HF
	xxx	xxx	xx

(P4)	⑨	⑩
	TYP	FRQ
	xxx	xxxx

(P5)	⑪	⑫	⑬	⑭
	D/R	WID	MIX	LVL
	xxx	xx	xxx	xxx

① DLYL (Lch Delay Time) ☆☆☆ : 0.1msec~760.0msec
Lチャンネルのディレイタイムです。(msec = 1 / 1000 秒)

② DLYR (Rch Delay Time) ☆ : 0.1msec~760.0msec

③ FBL (Feedback L Gain) : -100%~+100%
Lチャンネルのフィードバックです。値が大きいくほど繰り返し回数が多くなります。

④ FBR (Feedback R Gain) : -100%~+100%

⑤ L/R (L/R Level Balance) : L 50~L=R~R 50
ディレイのLとRとのバランスです。

⑥ TYPE (Reverb Type) : Rhl, Rrm, Rvc, Rpl
タイプによって異なった残響感が得られます。

- ・ Rhl (ホール) : ホール内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・ Rrm (ルーム) : 部屋内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・ Rvc (ボーカル) : ボーカルに適した残響 (リバーブ) が得られる。
- ・ Rpl (プレート) : プレートリバーブの響き得られる。

⑦ RVT (Reverb Time) ☆ : 0.3sec~40sec

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒までの残響が得られます。

⑧ HF (High Damp) : 1~10

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

⑨ TYP (Filter Type) : HPF, LPF

リバーブ後にかかるフィルターのタイプです。

⑩ FRQ (HPF/LPF Frequency) :

THRU, 40Hz~1.0 kHz/1.0 kHz~16 kHz, THRU
⑨ TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑪ D/R (DLY/REV Level Balance) ☆ :

D 50~D=R~R 50
ディレイ音とリバーブ音とのミックスバランスです。

⑫ WID (Sound Image Width) : 0~10

左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。
値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑬ MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%~100%

R + Dへの入力音と効果音との音量バランスです。

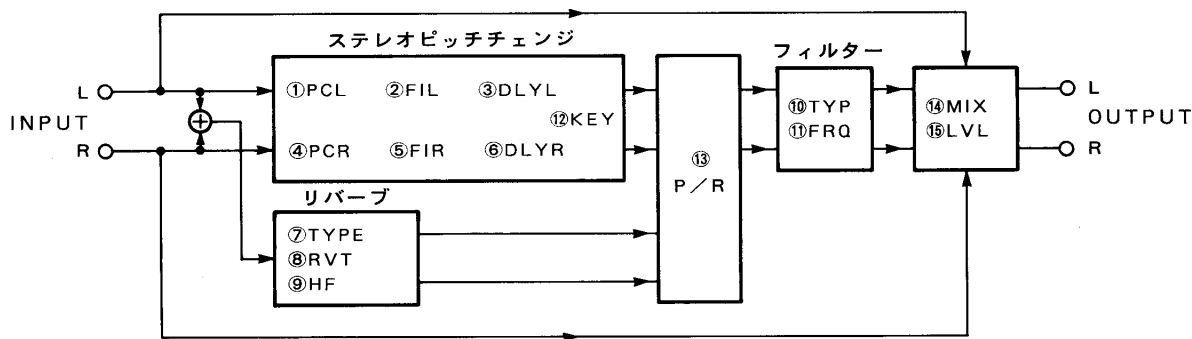
⑭ LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~+6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

●P + R : ステレオピッチチェンジ+リバーブ (ステレオイン/ステレオアウト)

※リバーブはモノラルイン/ステレオアウト

ステレオピッチチェンジとリバーブを別々にかけた上でミックスするエフェクトです。ピッチチェンジ音とリバーブ音の両方が得られます。(REVグループだけでこの2つの効果を得ることができます)



(P1)	①	②	③
	PCL	FIL	DLYL
	xxx	xxx	xxx.x

(P2)	④	⑤	⑥
	PCR	FIR	DLYR
	xxx	xxx	xxx.x

(P3)	⑦	⑧	⑨
	TYPE	RVT	HF
	xxx	xxx	xx

(P4)	⑩	⑪
	TYP	FRQ
	xxx	xxxx

(P5)	⑫	⑬	⑭	⑮
	KEY	P/R	MIX	LVL
	xxx	xxx	xxx	xxx

⑧RVT (Reverb Time) ☆ : 0.3sec~40sec

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒までの残響が得られます。

⑨HF (High Damp) : 1 ~ 10

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

⑩TYP (Filter Type) : HPF, LPF

フィルターのタイプです。

⑪FRQ (HPF/LPF Frequency) :

THRU, 40Hz~16 kHz, THRU

⑤TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑫KEY (Base Key) : OFF, C 1 ~ C 6

MIDIキーボードなどのノートオン・メッセージで、演奏音とピッチチェンジ音のピッチ差をコントロールする場合は、このパラメーターで設定しておきます。詳しくは、TP 1 (トリプルピッチチェンジ) の⑫KEYの説明をご覧ください。

⑬P/R (Pitch/Rev Balance) ☆ : P 50 ~ P = R ~ R 50

ステレオピッチチェンジ効果とリバーブ効果との音量バランスです。

⑭MIX (Mixing Balance) ☆ : 0 % ~ 100 %

P + R への入力音と効果音との音量バランスです。

⑮LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB ~ +6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

①PCL (Lch Pitch) : -12 ~ +12

演奏音と左チャンネルのピッチチェンジ音とのピッチ差です。

②FIL (Lch Fine) : -99 ~ +99

演奏音と左チャンネルのピッチチェンジ音とのピッチ差を、1セント単位で微調整できます。

(参考 : 100セント = 半音)

③DLYL (Lch Delay Time) ☆☆ : 0.1msec ~ 400.0msec

演奏音から左チャンネルの1つ目のピッチチェンジ音が発生するまでの時間差です。(msec = 1 / 1000秒)

④PCR (Rch Pitch) : -12 ~ +12

⑤FIR (Rch Fine) : -99 ~ +99

⑥DLYR (Rch Delay Time) ☆ : 0.1msec ~ 400.0msec

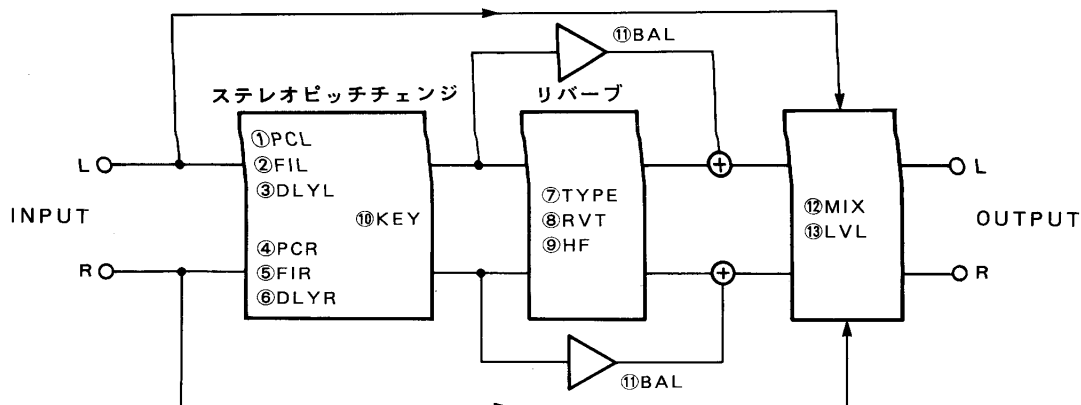
⑦TYPE (Reverb Type) : Rhl, Rrm, Rvc, Rpl

タイプによって異なった残響感が得られます。

- ・ Rhl (ホール) : ホール内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・ Rrm (ルーム) : 部屋内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・ Rvc (ボーカル) : ボーカルに適した残響 (リバーブ) が得られる。
- ・ Rpl (プレート) : プレートリバーブの響き得られる。

●P→R：ステレオピッチチェンジ→リバーブ（ステレオイン／ステレオアウト）

ステレオピッチチェンジ効果をかけた上でリバーブ効果を加えることができるエフェクトです。



(P1)	①	②	③
	PCL	FIL	DLYL
	xxx	xxx	xxx.x

(P2)	④	⑤	⑥
	PCR	FIR	DLR
	xxx	xxx	xxx.x

(P3)	⑦	⑧	⑨
	TYPE	RVT	HF
	xxx	xxx	xx

(P4)	⑩	⑪	⑫	⑬
	KEY	BAL	MIX	LVL
	xxx	xxx	xxx	xxx

⑧RVT (Reverb Time) ☆：0.3sec～40sec

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒までの残響が得られます。

⑨HF (High Damp)：1～10

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

①PCL (Lch Pitch)：-12～+12

演奏音と左チャンネルのピッチチェンジ音とのピッチ差です。

②FIL (Lch Fine)：-99～+99

演奏音と左チャンネルのピッチチェンジ音とのピッチ差を、1セント単位で微調整できます。

(参考：100セント＝半音)

③DLYL (Lch Delay Time) ☆☆：

0.1msec～450.0msec

演奏音から左チャンネルの1つ目のピッチチェンジ音が発生するまでの時間差です。(msec=1/1000秒)

④PCR (Rch Pitch)：-12～+12

⑤FIR (Rch Fine)：-99～+99

⑥DLR (Rch Delay Time) ☆：0.1msec～450.0msec

⑦TYPE (Reverb Type)：Rhl, Rrm, Rvc, Rpl

タイプによって異なった残響感が得られます。

- ・Rhl (ホール)：ホール内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・Rrm (ルーム)：部屋内のような残響感 (リバーブ) が得られる。
- ・Rvc (ボーカル)：ボーカルに適した残響 (リバーブ) が得られる。
- ・Rpl (プレート)：プレートリバーブの響き得られる。

⑩KEY (Base Key)：OFF, C1～C6

MIDIキーボードなどのノートオン・メッセージで、演奏音とピッチチェンジ音のピッチ差をコントロールする場合は、このパラメーターで設定しておきます。詳しくは、TP1 (トリプルピッチチェンジ) の⑩KEYの説明をご覧ください。

⑪BAL (Pitch Balance) ☆：0%～100%

ステレオピッチ後の信号 (③DLYL, ⑥DLR後の信号) をリバーブ回路へ入れずにバイパスさせる割合です。

⑫MIX (Mixing Balance) ☆：0%～100%

P→Rへの入力音と効果音との音量バランスです。

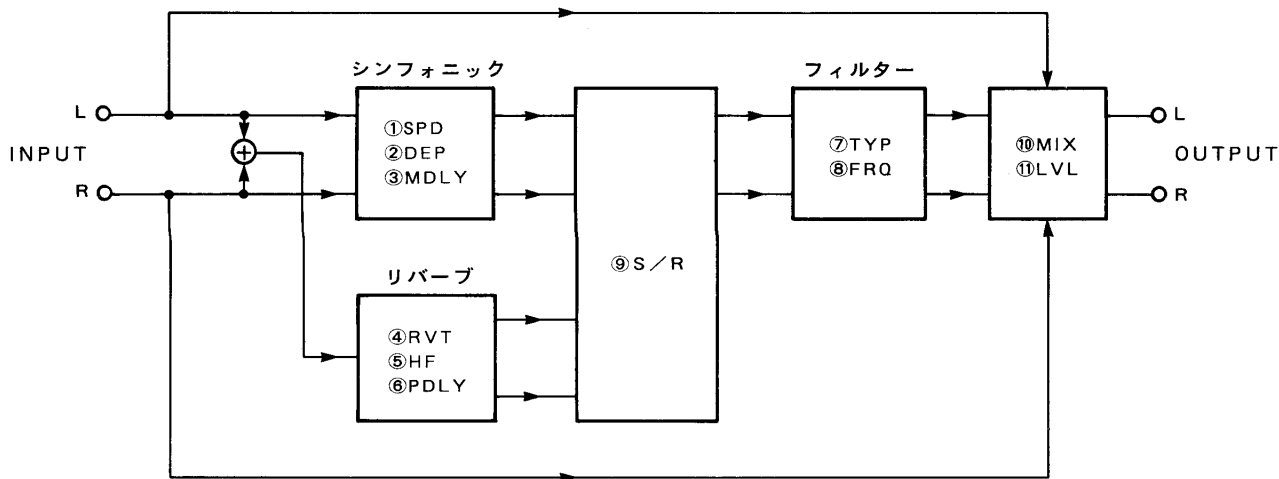
⑬LVL (Output Level) ☆：-∞, -30dB～+6dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

● S + R : シンフォニック+リバーブ (ステレオイン/ステレオアウト)

※リバーブはモノラルイン/ステレオアウト

シンフォニックとリバーブを別々にかけた上でミックスするエフェクトです。シンフォニック効果とリバーブ効果の両方が得られます。(REVグループだけでこの2つの効果を得ることができます。)



(P1)	①	②	③
	SPD	DEP	MDLY
	XX.X	XXX	XX.X

(P2)	④	⑤	⑥
	RVT	HF	PDLY
	XXX	XX	XXX.X

(P3)	⑦	⑧
	TYP	FRQ
	XXX	XXXX

(P4)	⑨	⑩	⑪
	S/R	MIX	LVL
	XXX	XXX	XXX

①SPD (Modulation Speed) ☆ : 0.1Hz~20.0Hz

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP (Modulation Depth) ☆ : 0%~100%

揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

③MDLY (Symphonic Delay) : 3.0msec~20.0msec

干渉(ウネリ)を起こさせる音域を調整できます。値を小さくするほど高音域での干渉を得られ、値を大きくするほど高音域から中低音域までの干渉が得られます。(msec = 1/1000秒)

④RVT (Reverb Time) ☆ : 0.3sec~40sec

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒までの残響が得られます。

⑤HF (High Damp) : 1~10

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

⑥PDLY (Pre Delay) ☆ : 0.1msec~400.0msec

残響音が聞こえ始めるまでの時間です。値を大きくするほど時間が経過してから聞こえるようになります。(msec = 1/1000秒)

⑦TYP (Filter Type) : HPF, LPF
フィルターのタイプです。

⑧FRQ (HPF/LPF Frequency) :

THRU, 40Hz~1.0kHz/1.0kHz~16kHz, THRU

⑦TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑨S/R (Sym/Rev Balance) ☆ :

S=50, S=R, R=50

シンフォニック音とリバーブ音とのミックスバランスです。

⑩MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%~100%

S+Rへの入力音と効果音との音量バランスです。

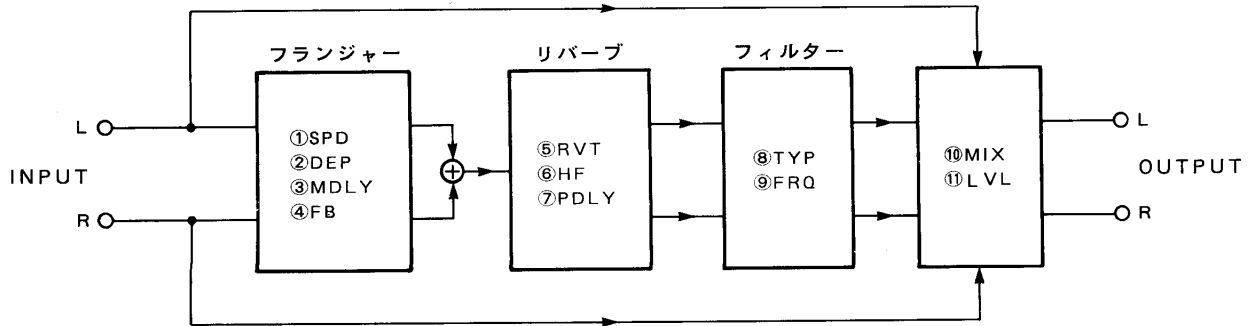
⑪LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~+6dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

● F→R : フランジャー→リバーブ (ステレオイン/ステレオアウト)

※リバーブはモノラルイン/ステレオアウト

フランジャーをかけた上でリバーブをかけることができます。



(P1)	①	②
	SPD	DEP
	xxx.x	xxx

(P2)	③	④
	MDLY	FB
	xxx.x	xxxx

(P3)	⑤	⑥	⑦
	RVT	HF	PDLY
	xxx	xx	xxx.x

(P4)	⑧	⑨
	TYP	FRQ
	xxx	xxxx

(P5)	⑩	⑪
	MIX	LVL
	xxx	xxx

⑥HF (High Damp) : 1 ~ 10

高音域の残響時間を調整できます。値を小さくするほど高音域の残響時間のみ短くなります。

⑦PDLY (Pre Delay) ★ : 0.1msec ~ 200.0msec

残響音が聞こえ始めるまでの時間です。値を大きくするほど時間が経過してから聞こえるようになります。(msec = 1 / 1000秒)

⑧TYP (Filter Type) : HPF, LPF

フィルターのタイプです。

⑨FRQ (HPF/LPF Frequency) :

THRU, 40Hz ~ 1.0 kHz / 1.0 kHz ~ 16 kHz, THRU

⑧TYPで設定したフィルターのカットオフ周波数です。

⑩MIX (Mixing Balance) ★ : 0 % ~ 100 %

F→Rへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑪LVL (Output Level) ★ : -∞, -30dB ~ +6 dB

REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

①SPD (Modulation Speed) ★ : 0.1Hz ~ 20.0Hz

揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP (Modulation Depth) ★ : 0 % ~ 100 %

揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

③MDLY (Modulation Delay) : 0.2msec ~ 20.0msec

干渉(ウネリ)を起こさせる音域を調整できます。たとえば1.0msec以下にすると高音域での干渉が得られ、1.0 ~ 3.0msec程度にすると高音域から中低音域までの干渉が得られます。(msec = 1 / 1000秒)

④FB (Feedback) : -100 % ~ +100 %

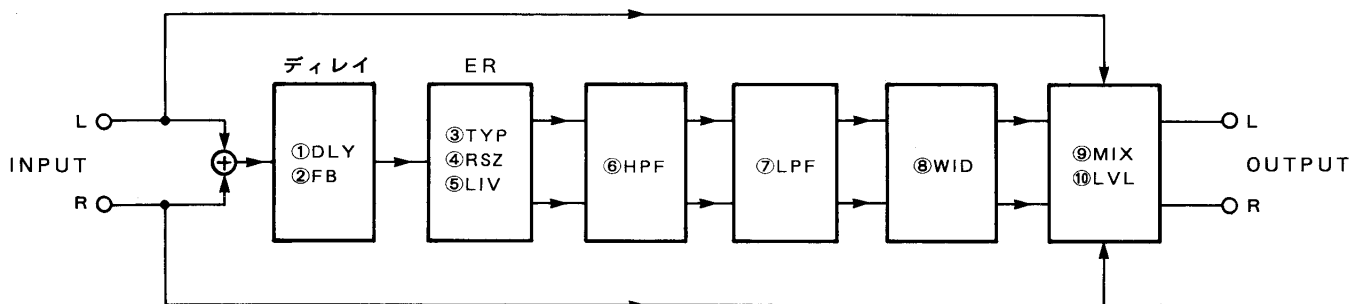
ウネリの大きさを調整します。値を大きくするほど、ウネリ音が大きくなります。負の値に設定すると、逆位相でフィードバックします。

⑤RVT (Reverb Time) ★ : 0.3sec ~ 40sec

残響音が消えるまでの時間です。0.3秒から40秒までの残響が得られます。

●D→E：ディレイ→ER（モノラルイン／ステレオアウト）

ディレイをかけた上でER効果をかけることができるエフェクトです。



(P1)	①	②
	DLY	FB
	xxx.x	xxxx

(P2)	③	④	⑤
	TYP	RSZ	LIV
	xxx	xxx	xx

(P3)	⑥	⑦
	HPF	LPF
	xxxx	xxxx

(P4)	⑧	⑨	⑩
	WID	MIX	LVL
	xx	xxx	xxx

⑥HPF (HPF Frequency) : THRU, 40Hz~1.0 kHz
ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以下をカットします。

⑦LPF (LPF Frequency) : 1.0 kHz~16 kHz, THRU
ローパスフィルターのカットオフ周波数です。設定した周波数以上をカットします。

⑧WID (Sound Image Width) : 0~10
左右チャンネル間での音の広がり感の設定です。
値を大きくするほど左右に音が広がって聞こえます。

⑨MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%~100%
D→Cへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑩LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~+6 dB
REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。

①DLY (Delay Time) ☆☆ : 0.1msec~500.0msec
ディレイ音と次のディレイ音との時間間隔です。
(msec = 1 / 1000秒)

②FB (Feedback) : 0%~100%
フィードバックです。値が大きいくほど繰り返し回数が多くなります。

③TYP (ER Type) : Ehl, Erd, Erv, Epl
タイプによって異なった残響感が得られます。

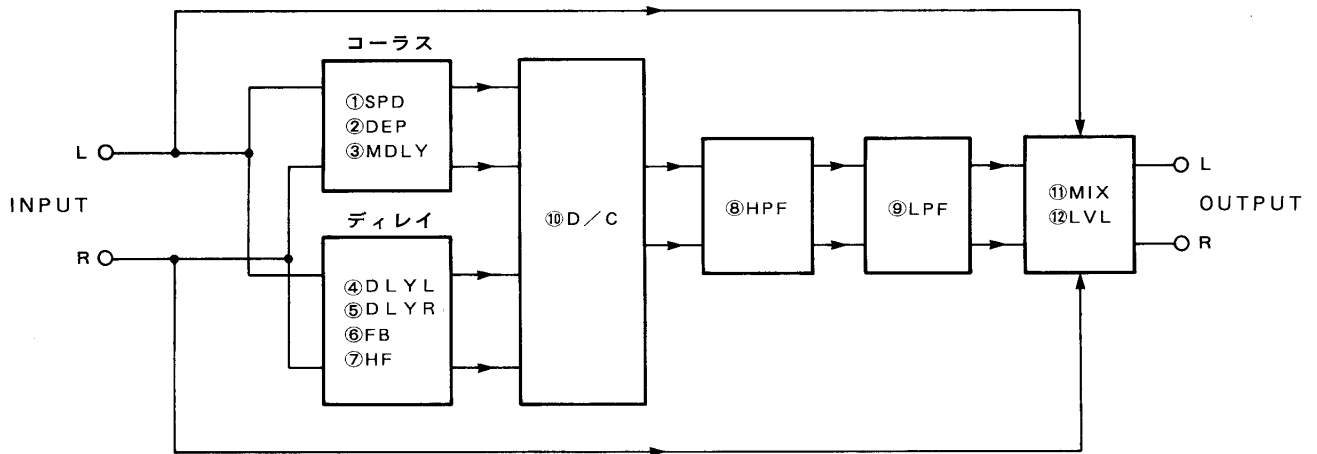
- ・ Ehl (ホール) : ホール内の演奏者の近くで聞いたような響きが得られる。
- ・ Erd (ランダム) : パワー感のある響きが得られる。
- ・ Erv (リバース) : 初期反射音を逆回転にしたおもしろい効果が得られる。
- ・ Epl (プレート) : プレートリバースの響きが得られる。

④RSZ (Room Size) ☆ : 0.1~20
部屋の大きさです。値を大きくするほど反射音同士の間隔が広がり、大きな部屋の中で聞いているような感じになります。

⑤LIV (Liveness) ☆ : 0~10
部屋の響きやすさです。値を大きくするほど、響きやすい部屋の中で聞いているような感じになります。

●D + C :ディレイ+コーラス (ステレオイン/ステレオアウト)

ディレイ効果とコーラス効果を別々にかけた上でミックスするエフェクトです。(REVグループだけでこの2つの効果を加えることができます。)



(P1)	①	②	③
	SPD	DEP	MDLY
	xx.x	xxx	xx.x

(P2)	④	⑤
	DLYL	DLYR
	xxx.x	xxx.x

(P3)	⑥	⑦
	FB	HF
	xxxx	xxx

(P4)	⑧	⑨
	HPF	LPF
	xxxx	xxxx

(P5)	⑩	⑪	⑫
	D/C	MIX	LVL
	xxx	xxx	xxx

①SPD (Modulation Speed) ☆ : 0.1Hz~20.0Hz
揺れのスピードです。値を大きくするほど揺れのスピードが速くなります。

②DEP (Modulation Depth) ☆ : 0%~100%
揺れの幅です。値を大きくするほど揺れの幅が大きくなります。

③MDLY (Chorus Modulation Delay) :
3.0msec~20.0msec
干渉(ウネリ)を起こさせる音域を調整できます。値を小さくするほど高音域での干渉が得られ、値を大きくするほど高音域から中低音域までの干渉が得られます。(msec = 1/1000秒)

④DLYL (Lch Delay Time) ☆★ : 0.1msec~600.0msec
Lチャンネルのディレイタイムです。

⑤DLYR (Rch Delay Time) ☆ : 0.1msec~600msec

⑥FB (Feedback) : -100%~+100%
ディレイのフィードバックです。

⑦HF (High Damp) : 1~10
フィードバックするディレイ音の高域をカットします。値が小さくなるほど、より低い音域の音までカットされます。

⑧HPF : THRU, 40Hz~1.0kHz
ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。

⑨LPF : 1.0kHz~16kHz, THRU
ローパスフィルターのカットオフ周波数です。

⑩D/C (Dly/Cho Balance) ☆ :
D=50, D=C, C=50
ディレイ効果とコーラス効果との音量バランスです。

⑪MIX (Mixing Balance) ☆ : 0%~100%
D+Cへの入力音と効果音との音量バランスです。

⑫LVL (Output Level) ☆ : -∞, -30dB~+6dB
REVグループからDYNグループあるいは出力への送出レベルを設定します。