

mLAN Mixer マニュアル

目次

mLAN Mixer とは	2	Effect タブ画面	13
mLAN Mixer の起動	2	System タブ画面	14
Windows98/95 の場合	2	mLAN8P の場合	14
Macintosh の場合	2	mLAN8E の場合	16
トップ画面	3	ブロックダイアグラム(オーディオ)	17
メニューバー	4	mLAN8P	17
File	4	mLAN8E	18
View	4	データリスト	19
Option	4	Effect Type	19
Help	5	Effect Parameter	20
基本操作方法	6	Dynamics	29
コントロールノブ	6	Dynamics Library	35
数値入力ボックス	6	EQ Library	36
インプットチャンネル(入力部)の設定	7		
マスタートラック(出力部)の設定	9		
Channel タブ画面	10		
EQ(イコライザー)	11		
Dynamics(ダイナミクス)	11		
Delay(ディレイ)	12		

■ご注意

- ・このアプリケーションおよびマニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・このアプリケーションおよびマニュアルの一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・市販の音楽データは、私的利用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。
ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・このアプリケーションおよびマニュアルを運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・このマニュアルに掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- ・このマニュアルに掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。
- ・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

このマニュアルは、お客様が Windows/Macintosh の基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。Windows/Macintosh の操作方法については、Windows/Macintosh に付属のマニュアルをご参照ください。
mLAN Mixer を使用するために必要なコンピュータ環境、機器の接続、mLAN Mixer のインストールについては、別冊の「インストールガイド」およびご使用の mLAN 機器に付属の取扱説明書をご参照ください。
このファイルは mLAN Mixer の Windows 版と Macintosh 版の共通マニュアルです。操作の説明には Macintosh 版の画面を使用しています。

mLAN Mixerとは

mLAN Mixer は、mLAN8P/mLAN8E の持つ Mixer 機能をパソコン上で、通常のみキサーを操作するように設定することができるソフトウェアです。チャンネルごとに個別にEQ、ダイナミクスなどを設定できるので、きめの細かいミキシングが可能です。

mLAN Mixerの起動

mLAN Mixer のインストールと必要な接続を行なったあと、以下の操作で mLAN Mixer を起動します。

NOTE COM ポートの設定は、mLAN Patchbay で行います (Windows)。

Windows98/95 の場合

Windows98/95 の「スタート」ボタン→「プログラム(P)」メニュー→「YAMAHA mLAN Mixer」から「mLAN Mixer」を選択します。

Macintosh の場合

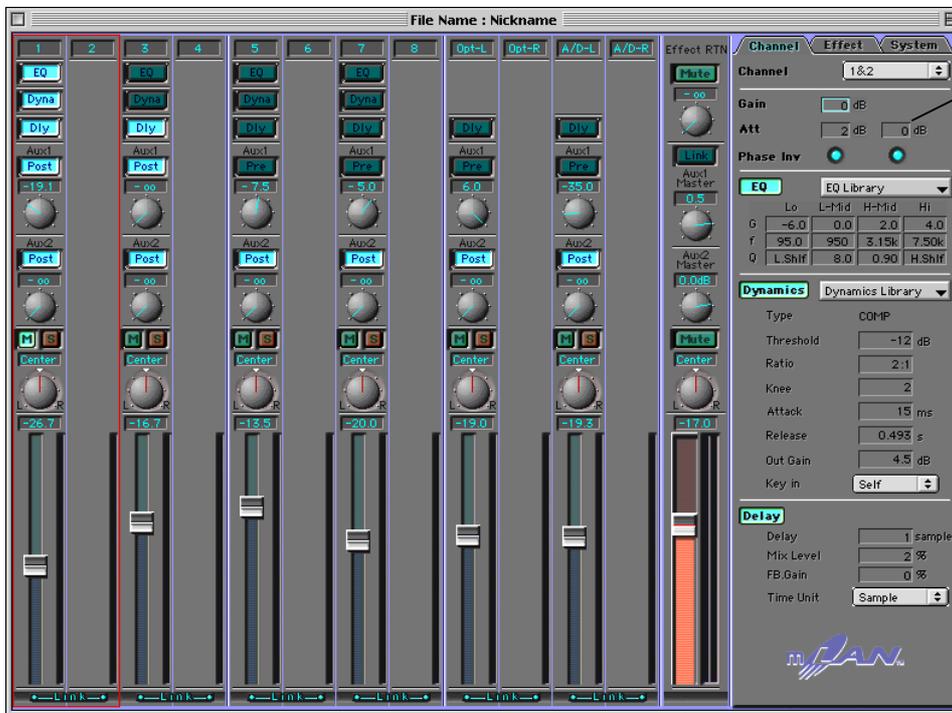
インストール先の「YAMAHA mLAN Mixer」フォルダを開き、「mLAN Mixer」のアイコンをダブルクリックします。

トップ画面

mLAN Mixer を立ち上げると以下の画面が表示されます。

NOTE Macintosh 版をお使いで、バス(システム)上に mLAN8P/mLAN8E が複数ある場合、起動時に、どの機器を mLAN Mixer でコントロールするかの確認の画面が表示されます。一度に複数の機器をコントロールすることもできます。Windows 版の場合、コンピュータに直接シリアル接続されている機器をコントロールします。

NOTE mLAN8P をコントロールする場合と、mLAN8E をコントロールする場合では、画面が多少異なります。操作の説明には、mLAN8P の画面を使用していますが、異なる機能は、そのつど説明してあります。



各種
パラメーター

インプットチャンネル(入力部)

マスタートラック(出力部)

メニューバー

File

- New** 新規のMixerファイルを作成します。
- Open** 既存のMixerファイルを開きます
- Save** 現在編集中のMixerファイルを上書き保存します。
- Save As** 現在編集中のMixerファイルを別名で保存します。
- Quit** mLAN Mixerを終了します。

NOTE Save/Save as では Level Meter Source、Peak Hold、Fall Time、Word clock の設定は保存できません。

NOTE mLAN Mixer で設定した内容は、mLAN8P/mLAN8E の電源を切ると失われてしまいます(本体パネルで設定できるパラメーターを除く)。必要な設定は必ず File メニューで保存してください。

View

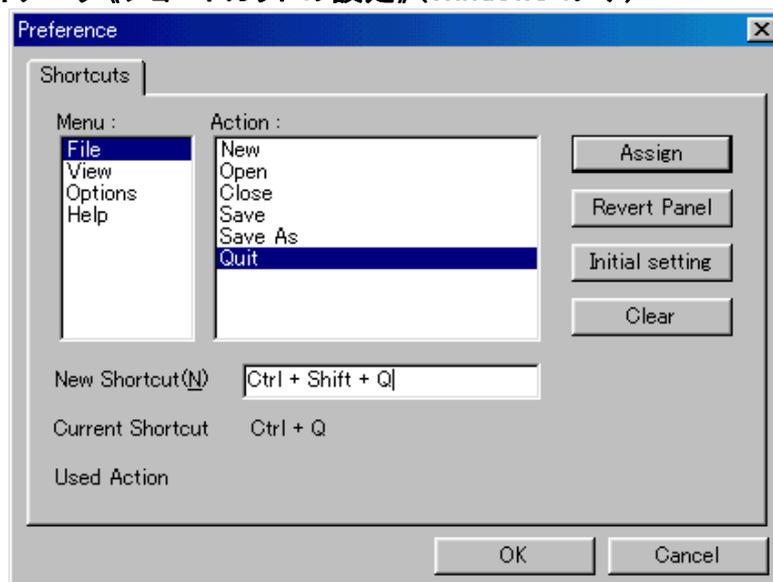
Hide/Show Parameter 各種パラメーター(タブ画面)の表示/非表示の選択をします。

Option

Init Channel(イニシャライズチャンネル) Init Channelダイアログを開きます。指定したチャンネル(Selected Channel)またはすべてのチャンネル(All Channel)の設定を初期化します。

Preference Preferenceダイアログを開きます。ここではメニューのショートカットキーを設定(カスタマイズ)します(Windows)。

Preference ダイアログ《ショートカットの設定》(Windows のみ)



1. Menu、Action欄からショートカットキーを設定するメニューを選択します。上の例はFileメニューのNewを選んだところです。
2. New Shortcutsをクリックして設定するショートカットを押します。上の例は「Ctrl」キーと「Shift」キーを押しながら「Q」を押したところです(すでにそのショートカットキーが他のActionに使われているときは、Used ActionにそのActionが表示されます)。
3. Assignをクリックします。選択したショートカットが Current Shortcut に表示されます。
4. [OK]をクリックすると選択したショートカットが設定されます。設定を変更しない場合は[Cancel]をクリックします
Revert Panel……一つ前の設定に戻ります。
Initial setting……「Ctrl」キー+「Actionの頭文字」に設定します。
Clear……設定をクリアします。

Direct Mode……mLAN8Eをコントロールしているときに、mLAN Mixerのモードを一時的にダイレクトモードにすることができます。mLAN8Pでは選択できません。

NOTE ダイレクトモードについては、mLAN8E の取扱説明書をご参照ください。

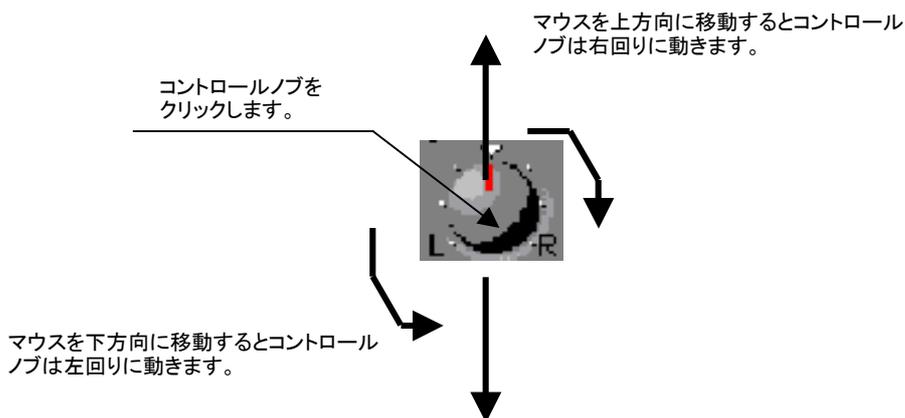
Help

About mLAN Mixer(A)……mLAN Mixerのバージョン情報を表示します(Windows)。

基本操作方法

コントロールノブ

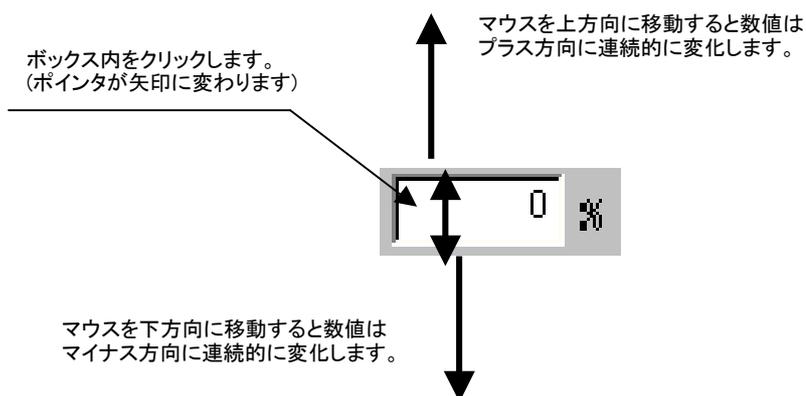
コントロールノブをクリックしたままマウスを上方向に移動(ドラッグ)するとコントロールノブは右方向に、マウスを下方向に移動するとコントロールノブは左方向に動きます。



数値入力ボックス

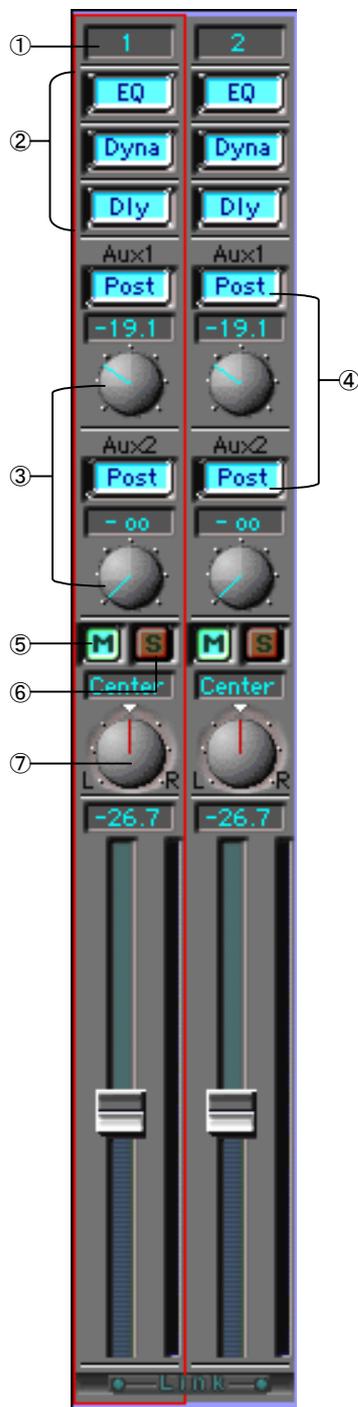
ボックス内をクリックしたままマウスを上方向に移動すると数値はプラス方向に、マウスを下方向に移動すると数値はマイナス方向に連続的に変化します。

ボックス内をクリック(ダブルクリック)して直接数値を入力することもできます。



インプットチャンネル(入力部)の設定

各チャンネルごとに入力信号の音量、エフェクトの ON/OFF などを設定します。



チャンネルナンバー……1～8はmLANからの入力。9、10はDigital in。11、12はA/D inからの入力です。

EQ/Dyna(Dynamics)/Dly(Delay) ボタン…各チャンネルごとのEQ、Dynamics、Delayのオン/オフを設定します。 Channelタブの各ボタンと連動しています。

Aux1/2センドノブ…各チャンネルごとにAux1/2へ送る信号の音量を設定します。

外部のエフェクターに信号を送りたい場合や、ステレオと別バランスでモニターする場合などに使用します。

mLAN 8Pの場合、Aux2は同時に内部マルチエフェクターにも信号が送られています。

NOTE AUX Layer をオンにすると AUX3～6 の設定ができるようになります (mLAN8E)。

Pre/Postボタン……AUXセンドをプリフェーダー(Pre)として使うか、ポストフェーダー(Post)として使うかを切り替えます。プリフェーダーのときは、信号がチャンネルフェーダーを通過する前にAuxに送られ、フェーダーの設定の影響を受けません。ポストフェーダーのときは、信号がチャンネルフェーダーを通過したあとにAuxに送られますので、フェーダーの設定の影響を受けます。

M(ミュート)ボタン……チャンネルをミュートします。

S(ソロ)ボタン……ボタンを押したチャンネルをモニターできます。Shiftを押しながらこのボタンを押すと複数のチャンネルをモニターすることができます。

⑦ **パンポットノブ**……各チャンネルの定位を設定します。チャンネルがLinkONに設定されている場合は、バランスとして機能します。

NOTE アッテネーター、フェイズの設定は、リンクがオンのときもチャンネルごとに設定できます。

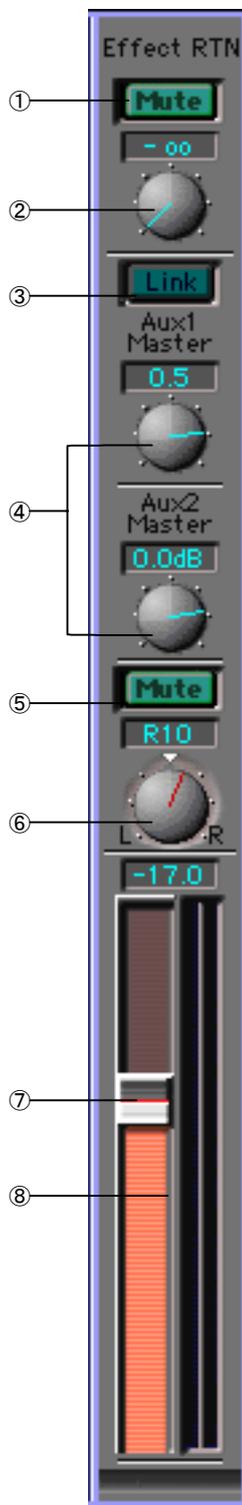
NOTE パンポットは、リンク時に、バランスに変わり奇数/偶数チャンネル間の音量バランスを調整します。



- ⑧ **チャンネルフェーダー**……各チャンネルの音量を設定します。フェーダーをクリックしたまま上下に動かすか、任意のポイントをクリックするとフェーダーはそのポイントに移動します。
- ⑨ **チャンネルレベルメーター**……フェーダーの右側には、レベルメーターが表示されます。チャンネルメーターソースは、ゲインの直後に固定されているので、チャンネルレベルメーターは入力した信号をそのまま表示し、EQ、ダイナミクス、フェーダーの影響を受けません。
- ⑩ **Link(Linkスイッチ)**……オンにすると隣あったチャンネル(1と2、3と4など)をリンクしてステレオ入力の処理ができます。

マスタートラック(出力部)の設定

ステレオアウトフェーダー、AUX マスターレベル、エフェクトリターンなどの設定をします。



① **Muteボタン**……内蔵マルチエフェクトのリターンレベルをミュートします(mLAN8Pのみ)。

② **Effect RTN**……エフェクト処理された信号をステレオアウトに戻す音量を調整します(mLAN8Pのみ)。

NOTE mLAN8E では、AUX Layer ボタンに変わります。
オンにするとインプットチャンネル、マスタートラックともに AUX3～6 の設定ができるようになります。

Linkボタン……ONにするとAUX1と2の設定を連動させることができます。リンク時にはインプットチャンネルのパンポット設定が反映されます。AUX1/2 を(別系統の)ステレオ出力として使用したい場合などに便利です。

④ **Aux1/2 Master**……各AUXから送られてきた信号全体のレベルを調整します。

NOTE AUX Layer をオンにすると AUX3～6 の設定ができるようになります(mLAN8E)。

⑤ **Muteボタン**……ステレオミックスの出力をミュートします。

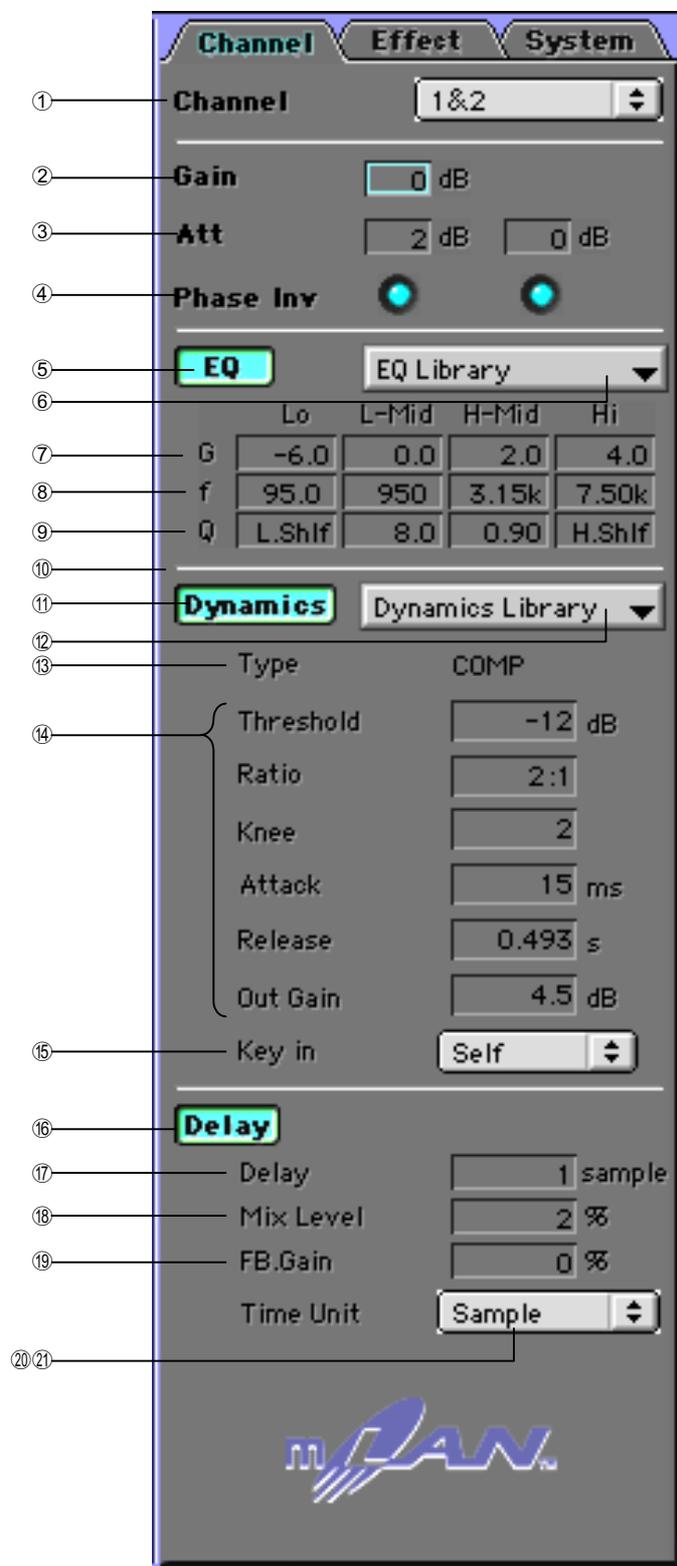
⑥ **バランス**……ステレオミックス出力の左右のバランスを設定します

⑦ **ステレオミックスフェーダー**……ステレオミックスの音量を設定します。ツマミをクリックしたまま上下に動かすか、任意のポイントをクリックするとフェーダーは自動的にそのポイントに移動します。

⑧ **レベルメーター**……Faderの右側には、レベルメーターが表示されます。表示する信号はMix Meter Sourceで設定します。

Channelタブ画面

各項目は入力チャンネルごとに個別に設定できるので、きめ細かいミキシングが可能です。



① **Channel**……設定するチャンネルを選択します。

入力チャンネル部分を直接クリックすると自動的にクリックしたチャンネルが表示されます。

② **Gain**……入力レベルを6dB単位で上げ下げします。

内部的には、Bit Shift処理を行なっています。

設定値:-12~+24dB

③ **Att**……入力レベルを1dB単位で上げ下げします。Gainで設定した値からさらに調整することができます。

設定値:-96~+6dB

④ **Phase Inv**……クリックすると入力された信号の位相が逆相になります。

EQ(イコライザー)

- ⑤ **EQボタン**……選択したチャンネルのEQをON/OFFします。各チャンネルごとのEQボタンと連動しています。
- ⑥ **EQ Library**……EQのプリセットタイプを選択します。
- ⑦ **G(dB)**……指定した周波数(F(Hz))を増幅(+),または減衰(-)します。
設定値:-18~+18dB(0.5dB単位)、on/off (Macintosh版でTypeにHPF/LPFを選択時)
- ⑧ **F(Hz)**……イコライジングする周波数を設定します。
LO :21(Hz)~20.0k(Hz)
L-MID:21(Hz)~20.0k(Hz)
H-MID:21(Hz)~20.0k(Hz)
HI :21(Hz)~20.0k(Hz)
- ⑨ **Q**……増減(ブースト)、減衰(カット)する帯域幅を設定します。値が大きい程、設定した周波数付近の変化は小さくなります。Macintosh版ではTypeの設定もここで行ないます。
設定値:10.0~0.10
- ⑩ **Type (Windowsのみ)**……EQのタイプを選択します。

NOTE Macintosh 版では ⑨ の Q の設定値を最大/最小にすることで Type を選択します。

[LO]

PEAK(ピーキング):通常のパラメトリックイコライザーです。

LSLV:(ローシェルビング):低域の信号レベルを増減することのできるシェルビングタイプのイコライザーです。

LPF(ローパスフィルター):F(周波数)で設定した周波数より高い周波数をカットします。

[HI]

PEAK (ピーキング) : 通常のパラメトリックイコライザーです。

HSLV:(ハイシェルビング):高域の信号レベルを増減することのできるシェルビングタイプのイコライザーです。

HPF(ハイパスフィルター):F(周波数)で設定した周波数より低い周波数をカットします

NOTE mLAN Mixer では4バンドのフルパラメトリックイコライザーを採用しています。

パラメトリックイコライザーは指定した周波数をブースト(+),またはカット(-)して、音に変化を与えます。ブーストするとその周波数帯が強調され、カットするとその周波数帯は減衰します。

mLAN Mixer では用途に合わせたプリセットが多数用意されていますので、イメージに近いものを選択してから細かく設定するとスムーズに作業できます。

Dynamics(ダイナミクス)

- ⑪ **Dynamicsボタン**……選択したチャンネルのダイナミクスプロセッサをON/OFFします。各チャンネルごとのDynamicsボタンと連動しています。
- ⑫ **Dyna Library (Dynamics Library)**……Dynamics Libraryの中からタイプを選択します(P.35)。

- ⑬ **Type**……Dyna Libraryで選択したダイナミクスのタイプが表示されます。
- ⑭ **Dynamics Parameter**……⑬で表示されているダイナミクスタイプのパラメーターを設定します。詳しくはデーターリストのDynamics (P.29)をご参照ください。
- ⑮ **Key in(Key in source)**……音楽に声を重ねる場合、声が入力された際にバックの音楽のレベルを押さえるような設定(ダッキング)をすることができます。ダッキングをするときは、音楽のチャンネル(Target Channel)のKey in Sourceの設定を声のチャンネルの値に設定します。
 インプットチャンネルのプロセッサーは、セルフトリガー(加工する信号自体をトリガー信号として使用する)はもちろん、他のチャンネルからの信号をトリガーにすることも可能です。

NOTE Dynamics系のエフェクターは、コンプレッサーに代表されるように音量のばらつきを揃えたり、聴感上のサステインを伸ばしたり、といった使い方がされます。またプリセットにはコンプレッサー以外にも、ゲートやリミッターなどのタイプが用意されていますので、幅広く活用できます。
 mLAN Mixerでは用途に合わせたプリセットが多数用意されていますので、イメージに近いものを選択してから細かく設定/調整するとスムーズに作業できます。

Delay(ディレイ)

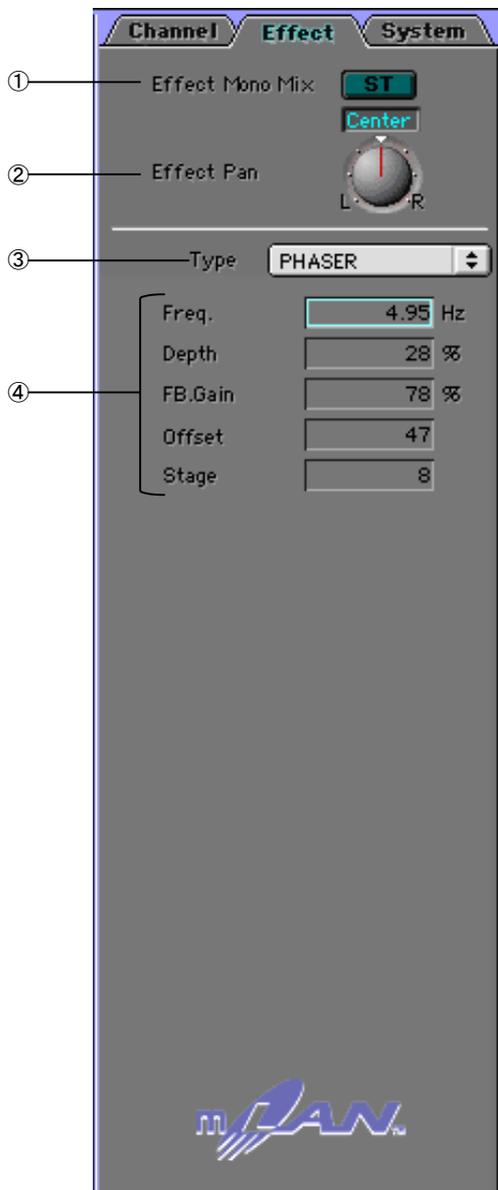
NOTE mLAN8Eにこの機能はありません。

- ⑯ **Delayボタン**……選択したチャンネルのDelayをON/OFFします。各チャンネルごとのDly (Delay) ボタンと連動しています。
- ⑰ **Delay/Time(Delay Time)**……ディレイタイムを設定します。
 設定値(Sample): 1~9600Sample
 設定値(ms): 0.023~217.687ms(44.1kHz)、0.021~200.000ms(48kHz)
- ⑱ **Mix Level**……原音とディレイ音のミックスバランスを設定します。
 ドライ信号とディレイ信号の比が、0では1:0、+50では1:1、+100では0:1です。マイナスの値の場合は、ディレイ信号の位相が反転します。
- ⑲ **FB. Gain/FB. Level**……ディレイのフィードバック量を設定します。
 ディレイ信号をディレイにフィードバックする量を設定します。0でフィードバックなし、+99でフィードバックが最大になります。マイナスの値の場合は、ディレイ信号の位相が反転します。
- ⑳ **Sample**……ディレイタイムをサンプル単位で表します。
 44.1kHzの場合、1sampleは1/44100秒、48kHzの場合、1sampleは1/48000秒にあたります。
- ㉑ **ms (Millisecond)**……ディレイタイムをms(1/1000秒)で表します。

NOTE Sample/ ms は表記が違うだけで、どちらも1/44100 秒単位、または 1/48000 秒(48kHz)で設定します。また上限も同じです。状況に応じて使いやすい表記を選択してください。

Effectタブ画面

内蔵エフェクトの設定を行ないます(mLAN8Pのみ)。



① **Effect Mono Mix (Mono)** ……エフェクトリターンのL/Rの信号をミックスしてモノラルにします。

② **Effect Pan (Balance/Return Pan)** ……エフェクトリターンのL/Rのバランスを設定します。

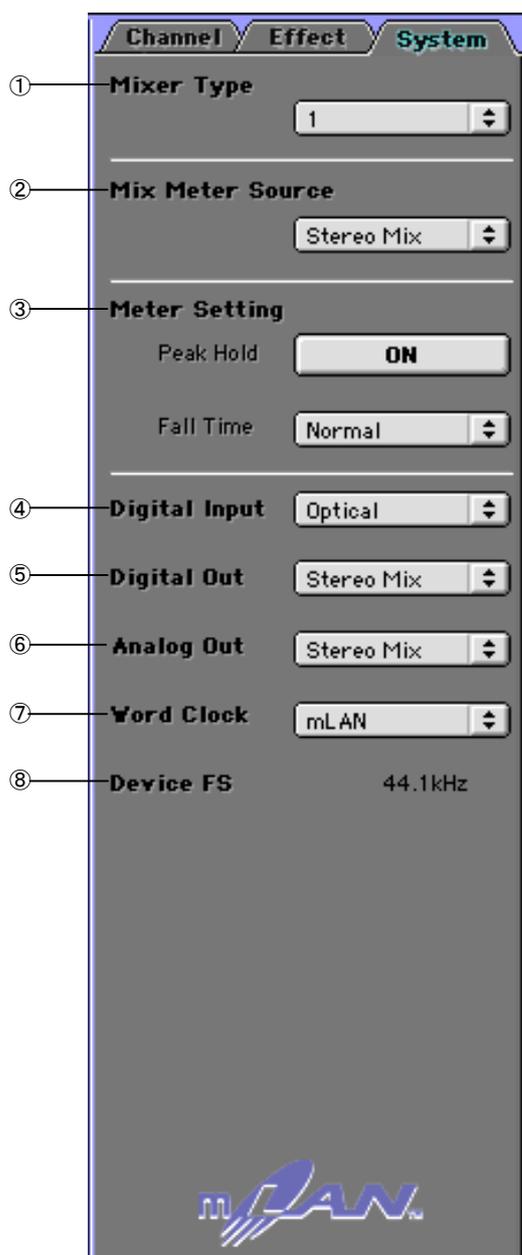
Type ……使用するエフェクターのタイプを選択します(P.19)。

④ Typeで選択したエフェクターの設定を行います。表示されるパラメーター項目は選択したエフェクターによって異なります(P.20)。
用途に合わせたプリセットが多数用意されていますので、イメージに近いものを選択してから細かく調整するとスムーズに作業できます。

Systemタブ画面

mLAN8P/mLAN8E の本体に関するシステムの設定を行ないます。

mLAN8P の場合



Mixer Type……EQ/Dynaは合計で8チャンネルにアサインできます。1～4chは固定ですが、残りの4ch分のEQ/Dynaをここで振り分けます。

1: 5～8チャンネルにアサインします。

2: 5、6chとDigital inにアサインします。

3: 5、6chとA/D inにアサインします。

4: Digital in、A/D inにアサインします。

Mix Meter Source (Level Meter Source)……マスタートラックのレベルメーターに表示する信号を選択します。

Stereo Mix: ステレオ出力信号を表示します。

Effect Return: エフェクトリターン(信号)を表示します。

AUX1/2: AUX1/2のマスター出力信号を表示します。

Meter Setting……レベルメーターの表示タイプを選択します。

Peak Hold ON: ピークレベルポイントをOFFされるまで表示(ホールド)します。

Peak Hold OFF: ピークレベルポイントをホールドしません。

Fall Time……レベルメーターの、おもに減衰音に対する反応速度を設定します。

Normal: 標準的な反応速度です。

Fast: 減衰音に対しては早い速度でメーターが下がります。視覚的にはアタックの反応が分かりやすくなります。

OFF: レベルメーターを表示しません。

Digital Input……mLAN8PのDigital Inに入力する信号を、Optical/Coaxialのどちらかから選択します。

Digital Output……mLAN8PリアパネルのDigital outへ出力する信号を設定します。

設定値: Stereo Mix、Aux1/2、Coaxial/Optical In、A/D In

Analog Output……リアパネルのD/A outへ出力する信号を設定します。

設定値: Stereo Mix、Aux1/2、Coaxial/Optical(Digital Input Settingの設定による)In、A/D In

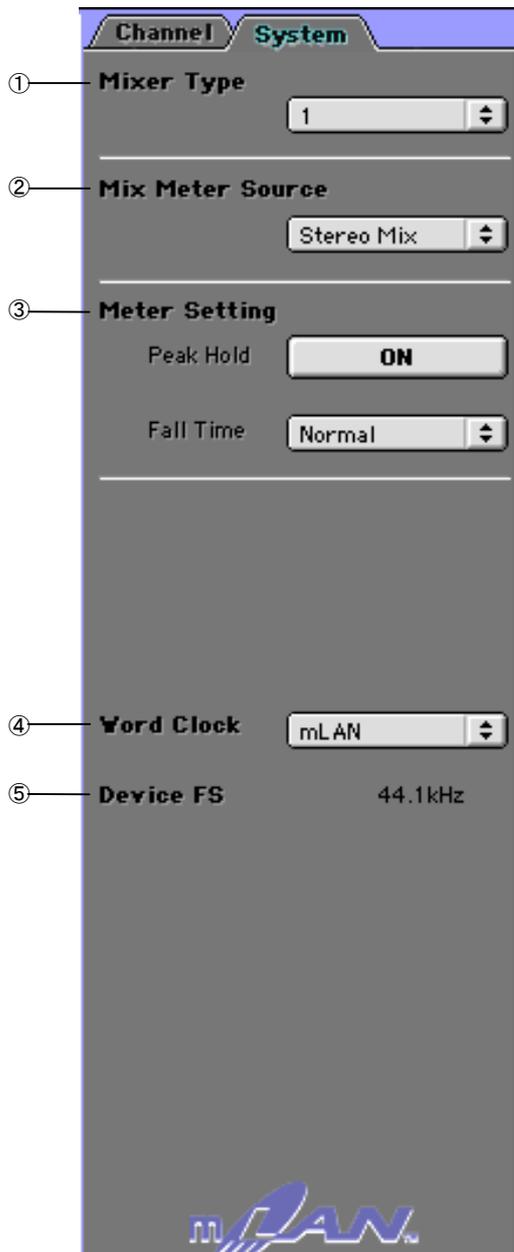
WordClock……mLAN8PのWord Clockを設定します。

設定値: Internal44.1k、Internal48k、Coaxial/Optical(Digital Input Settingの設定による)、mLAN(本体またはmLAN Patchbayの設定に従う)

⑧ **Device Fs**……実際に動作しているサンプリング周波数を表示します。

NOTE ヘッドフォン(PHONES)へは Analog Output Source に設定したものが出力されます。

mLAN8E の場合



Mixer Type……EQ/Dynaは合計で8チャンネルにアサインできます。

1:1～8チャンネルにアサインします。

2:1～6、9～10チャンネルにアサインします。

3:1～4、9～12チャンネルにアサインします。

4:1～2、9～14チャンネルにアサインします。

5:9～16チャンネルにアサインします。

Mix Meter Source (Level Meter Source)……マスタートラックのレベルメーターに表示する信号を選択します。

Stereo Mix:ステレオ出力信号を表示します。

AUX1/2:AUX1/2の信号を表示します。

AUX3/4:AUX3/4の信号を表示します。

AUX5/6:AUX5/6の信号を表示します。

Meter Setting……レベルメーターの表示タイプを選択します。

Peak Hold ON:ピークレベルポイントをOFFされるまで表示(ホールド)します。

Peak Hold OFF:ピークレベルをポイントをホールドしません。

Fall Time……レベルメーターの、おもに減衰音に対しての反応速度を設定します。

Normal:標準的な反応速度です。

Fast:減衰音に対しては早い速度でメーターが下がります。視覚的にはアタックの反応が分かりやすくなります。

OFF:レベルメーターを表示しません。

WordClock……mLAN8EのWord Clockを設定します。

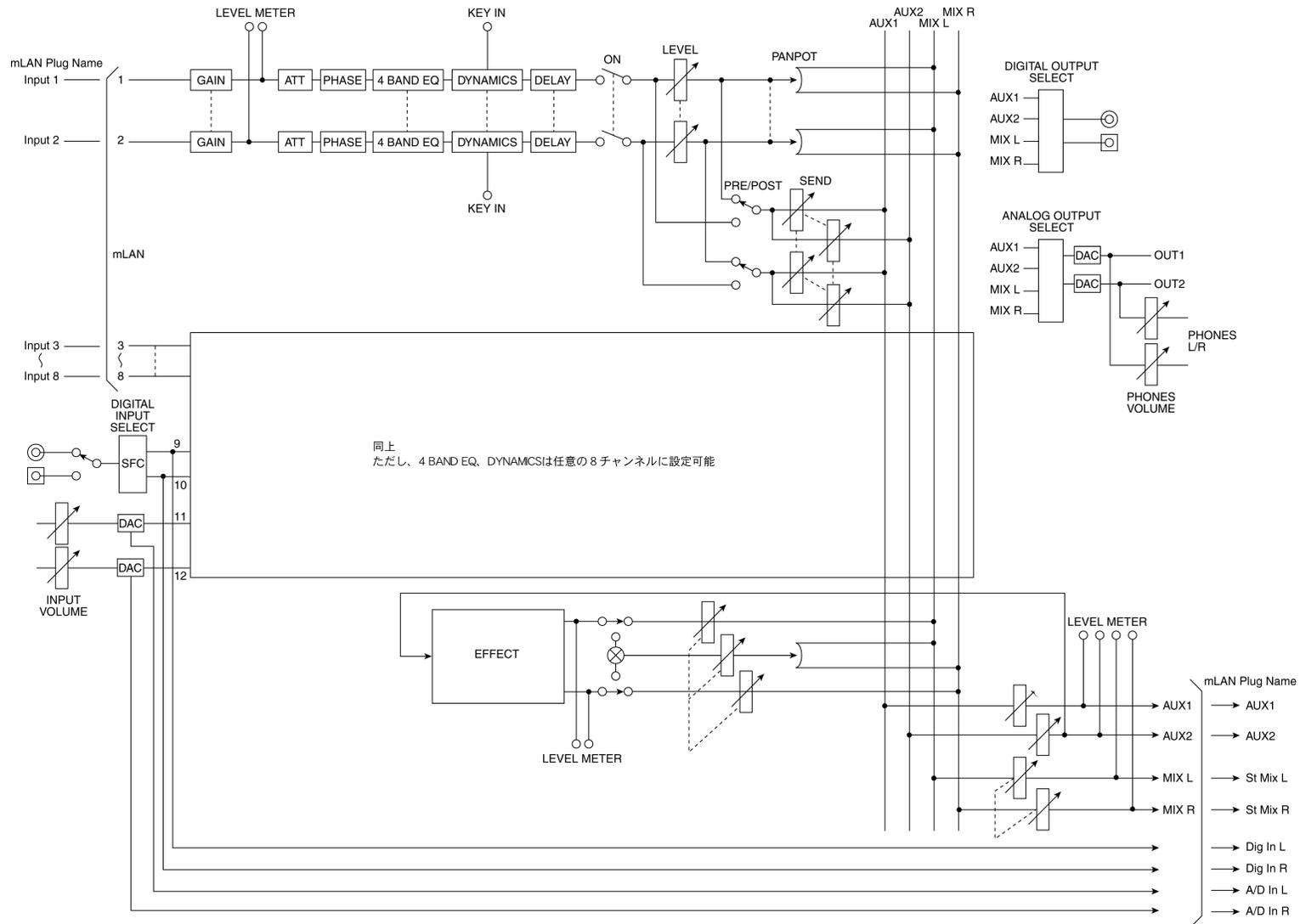
設定値:Internal44.1k、mLAN(本体またはmLAN Patchbayの設定に従う)

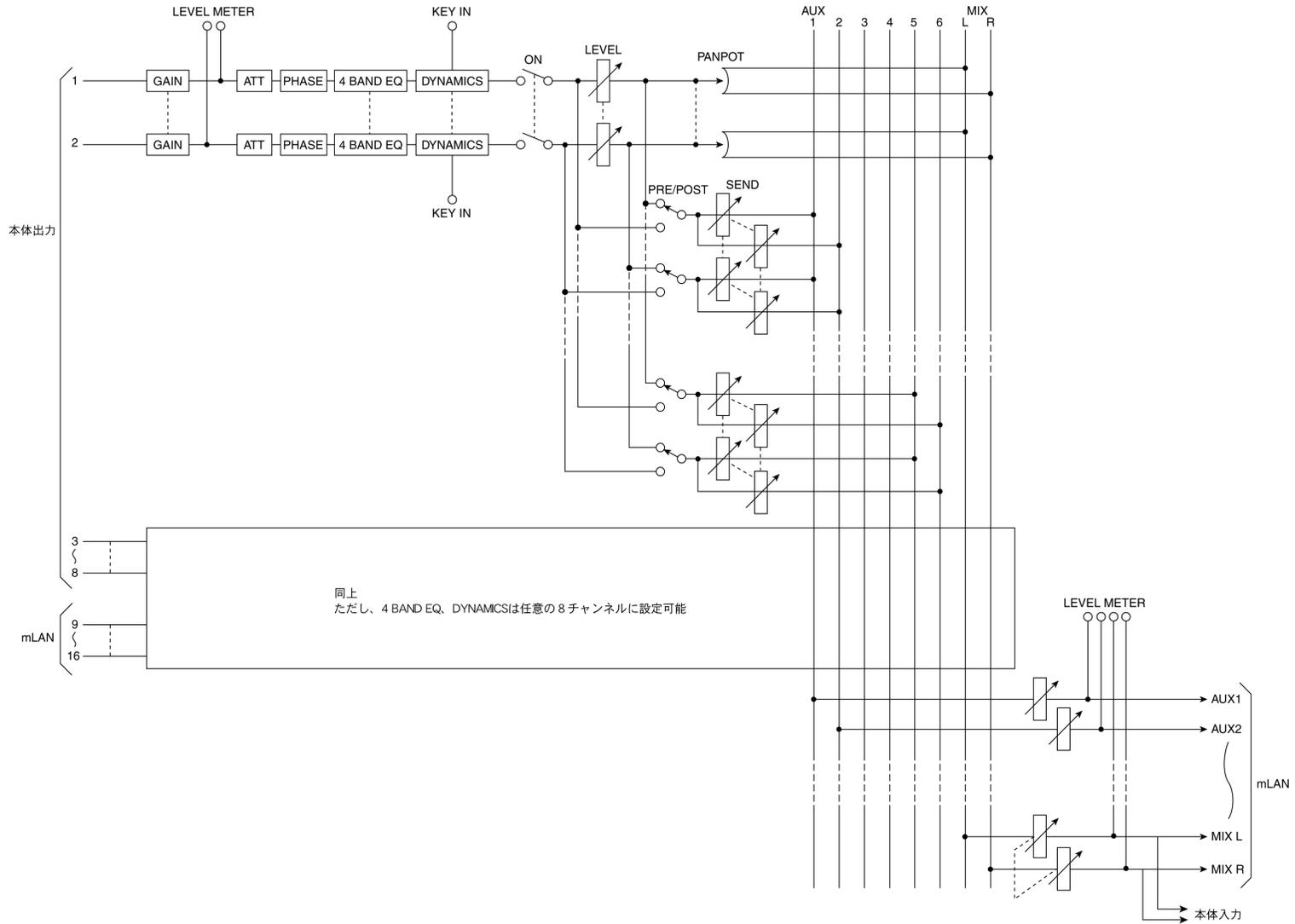
⑤ **Device Fs**……実際に動作しているサンプリング周波数を表示します。

NOTE ヘッドフォン(PHONES)へは Analog Output Source に設定したものが出力されます。

ブロックダイアグラム(オーディオ)

mLAN8P





データリスト

Effect Type

	No.	タイプ	エフェクトの効果
リバーブ系	1	Reverb Hall	コンサートホールなどの広い空間をシミュレートしたリバーブです。
	2	Reverb Room	REVERB HALL よりも小さな空間(部屋)での響きをシミュレートしたリバーブです。
	3	Reverb Stage	ボーカル用を意識したリバーブです。
	4	Reverb Plate	鉄板エコーのシミュレーションです。硬めの残響感が得られます。
	5	Early Ref.	残響も初期反射音(ER)のみを取り出したエフェクトです。リバーブよりも派手な効果が得られます。
	6	Gate Reverb	いわゆるゲートリバーブとして使うことを意識した ER のタイプです。
	7	Reverse Gate	逆回転風の ER タイプです。
ディレイ系	8	Mono Delay	シンプルな操作性のモノディレイです。複雑なパラメーター設定の必要がないときにお使いください。
	9	Stereo Delay	左右独立のステレオディレイです。
	10	Mod.Delay	モジュレーション付きの MONO DELAY です。
	11	Delay LCR	Lch, センターch, Rch, 3タップのディレイです。
	12	Echo	STEREO DELAY にさらに細かいパラメーターをコントロールできるようにしたものです。Lch から Rch また Rch から Lch へのフィードバックも可能です。
モジュレーション系	13	Chorus	3相のステレオコーラスです。
	14	Flange	いわゆるフランジ効果が得られるエフェクトです。
	15	Symphonic	CHORUS よりも複雑でリッチな変調効果が得られるエフェクトです。
	16	Phaser	2~16 段の位相シフトを使ったステレオフェイザーです。
	17	Auto Pan	同期的に左右に音像が移動するエフェクトです。
	18	Tremolo	同期的に音量が変化するエフェクトです。
	19	Dual Pitch	左右で別々の音程に設定できるステレオピッチシフトです。
	20	Rotary	ロータリースピーカーのシミュレーションです。
	21	Ring Mod.	入力に高周波の振幅変調をかけて音程を変化させるエフェクトです。変調周波数もモジュレーションで変化させることもできます。
	22	Mod.Filter	フィルターの周波数を LFO で変化させるエフェクトです。
ディストーション	23	Distortion	入力音を歪ませるいわゆるディストーションです。
	24	Amp simulate	ギターアンプをシミュレートしたエフェクトです。
ダイナミクス系	25	Dyna.Filter	入力レベルに応じて周波数の動くフィルターです。
	26	Dyna.Flange	入力レベルに応じて DelayTime の動くフランジです。
	27	Dyna.Phaser	入力レベルに応じて PhaseShiftPoint の動くフェイザーです。
複合	28	Rev+Chorus	REVERB と CHORUS をパラレル接続した複合エフェクトです。
	29	Rev->Chorus	REVERB と CHORUS をシリーズ接続した複合エフェクトです。
	30	Rev+Flange	REVERB と FLANGE をパラレル接続した複合エフェクトです。
	31	Rev->Flange	REVERB と FLANGE をシリーズ接続した複合エフェクトです。
	32	Rev+Sympho.	REVERB と SYMPHONIC をパラレル接続した複合エフェクトです。
	33	Rev->Sympho.	REVERB と SYMPHONIC をシリーズ接続した複合エフェクトです。
	34	Rev->Pan	REVERB と AUTO PAN をシリーズ接続した複合エフェクトです。
	35	Delay+ER.	DELAY (2 TAP) と EARLY REF.をパラレル接続した複合エフェクトです。
	36	Delay->ER.	DELAY (2 TAP) と EARLY REF.をシリーズ接続した複合エフェクトです。
	37	Delay+Rev	DELAY (2 TAP) と REVERB をパラレル接続した複合エフェクトです。
	38	Delay->Rev	DELAY (2 TAP) と REVERB をシリーズ接続した複合エフェクトです。
	39	Dist->Delay	DISTORTION と MOD. DELAY をシリーズ接続した複合エフェクトです。

Effect Parameter

タイプ: REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0.3 ~ 99.0 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
LO.RATIO	0.1 ~ 2.4	リバーブの低域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DIFF.	0 ~ 10	リバーブ音の左右のひろがりです。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
E/R DLY	0.0 ~ 100.0 [ms]	初期反射音 (ER) からリバーブまでの遅延時間です。
E/R BAL.	0 ~ 100 [%]	初期反射音とリバーブの音量バランスです。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ: EARLY REF.		
パラメーター	設定範囲	機能
TYPE	*1	初期反射音 (ER) のパターンタイプです。
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	部屋の大きさつまり反射音の間隔を表わします。
LIVENESS	0 ~ 10	反射音の減衰のしかたを表わします。0:dead、10:live
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	初期反射音が出るまでの遅延時間です。
DIFF.	0 ~ 10	反射音の左右のひろがりです。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	反射音の密度です。
ER NUM.	1~19	反射音の本数です。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
*1	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	
タイプ: GATE REVERB, REVERSE GATE		
パラメーター	設定範囲	機能
TYPE	Type-A, Type-B	初期反射音 (ER) のパターンタイプです。
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	部屋の大きさつまり反射音の間隔を表わします。
LIVENESS	0 ~ 10	反射音の減衰のしかたを表わします。0:dead、10:live
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	初期反射音が出るまでの遅延時間です。
DIFF.	0 ~ 10	反射音の左右のひろがりです。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	反射音の密度です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
ER NUM.	1~19	反射音の本数です。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ: MONO DELAY		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY	0.0 ~ 2730.0 [ms]	ディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。

タイプ:STEREO DELAY		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY L	0.0 ~ 1350.0 [ms]	Lチャンネルのディレイタイムです。
FB.G L	-99 ~ +99 [%]	Lチャンネルのフィードバックの量です。
DELAY R	0.0 ~ 1350.0 [ms]	Rチャンネルのディレイタイムです。
FB.G R	-99 ~ +99 [%]	Rチャンネルのフィードバックの量です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ:MOD.DELAY		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY	0.0 ~ 2725.0 [ms]	ディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00k [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ:DELAY LCR		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY L	0.0 ~ 2730.0 [ms]	Lチャンネルのディレイタイムです。
LEVEL L	-100 ~ +100 [%]	Lチャンネルのレベルです。
DELAY C	0.0 ~ 2730.0 [ms]	センターチャンネルのディレイタイムです。
LEVEL C	-100 ~ +100 [%]	センターチャンネルのレベルです。
DELAY R	0.0 ~ 2730.0 [ms]	Rチャンネルのディレイタイムです。
LEVEL R	-100 ~ +100 [%]	Rチャンネルのレベルです。
FB.DLY	0.0 ~ 2730.0 [ms]	フィードバックのディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ:ECHO		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY L	0.0 ~ 1350.0 [ms]	Lチャンネルのディレイタイムです。
FB.G L	-99 ~ +99 [%]	Lチャンネルのフィードバック量です。
DELAY R	0.0 ~ 1350.0 [ms]	Rチャンネルのディレイタイムです。
FB.G R	-99 ~ +99 [%]	Rチャンネルのフィードバック量です。
FB.D L	0.0 ~ 1350.0 [ms]	Lチャンネルのフィードバックディレイタイムです。
L→R FB.G	-99 ~ +99 [%]	L ch の出力から R ch にフィードバックする量です。
FB.D R	0.0 ~ 1350.0 [ms]	Rチャンネルのフィードバックディレイタイムです。
R→L FB.G	-99 ~ +99 [%]	R ch の出力から L ch にフィードバックする量です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。

タイプ: CHORUS		
パラメーター	設定範囲	機能
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波)
タイプ: FLANGE		
パラメーター	設定範囲	機能
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波)
タイプ: SYMPHONIC		
パラメーター	設定範囲	機能
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波)
タイプ: PHASER		
パラメーター	設定範囲	機能
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
OFFSET	0 ~ 100	フェイズシフトのかかる周波数のオフセットです。
STAGE	2, 4, 8, 10, 12, 14, 16	フェイズシフトの段数です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波)
タイプ: AUTOPAN		
パラメーター	設定範囲	機能
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
DIR.	*1	パンニング効果の方向です。
WAVE	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波、Square: 矩形波)
*1	L↔R, L→R, L←R, Turn L, Turn R	
タイプ: TREMOLO		
パラメーター	設定範囲	機能
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
WAVE	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波、Square: 矩形波)

タイプ: DUAL PITCH		
パラメーター	設定範囲	機能
PITCH L	-24 ~ +24	ピッチチェンジ L の変化量(半音単位)です。
FINE L	-50 ~ +50 [ct]	ピッチチェンジ L の微調整(1セント単位)です。
LEVEL L	-100 ~ +100 [%]	ピッチチェンジ L のレベルです。
PITCH R	-24 ~ +24	ピッチチェンジ R の変化量(半音単位)です。
FINE R	-50 ~ +50 [ct]	ピッチチェンジ R の微調整(1セント単位)です。
LEVEL R	-100 ~ +100 [%]	ピッチチェンジ R のレベルです。
DELAY L	0.0 ~ 1000.0 [ms]	ピッチチェンジ L のディレイタイムです。
FB.G L	-99 ~ +99 [%]	ピッチチェンジ L のフィードバックの量です。
DELAY R	0.0 ~ 1000.0 [ms]	ピッチチェンジ R のディレイタイムです。
FB.G R	-99 ~ +99 [%]	ピッチチェンジ R のフィードバックの量です。
MODE	1 ~ 10	ピッチチェンジの精度です。
タイプ: ROTARY		
パラメーター	設定範囲	機能
ROTATE	STOP, START	STOP: 停止、START: 回転
SPEED	SLOW, FAST	回転の速さの切り替えです。
		SLOW: SLOW パラメーターで設定した速度で回転します。
		FAST: FAST パラメーターで設定した速度で回転します。
DRIVE	0 ~ 100	ディストーションの深さです。
ACCEL	0 ~ 10	設定速度までに到達する速さが増減します。
LOW	0 ~ 100	低域成分のレベルです。
HIGH	0 ~ 100	高域成分のレベルです。
SLOW	0.05 ~ 10.00 [Hz]	SPEED=SLOW のときの回転速度を設定します。
FAST	0.05 ~ 10.00 [Hz]	SPEED=FAST のときの回転速度を設定します。
タイプ: RING MOD.		
パラメーター	設定範囲	機能
SOURCE	OSC, SELF	変調に使うソースを選択します。(OSC: 発振器、SELF: 入力自身で変調します。このときは以下のパラメーターはすべて無効になります。)
OSC FREQ	0.0 ~ 3000.0 [Hz]	リング変調に使う発振器の周波数です。
FM FREQ	0.05 ~ 40.00 [Hz]	OSC FREQ を変化させる周期を設定します。
FM DEPTH	0 ~ 100 [%]	OSC FREQ の変化幅を設定します。
タイプ: MOD.FILTER		
パラメーター	設定範囲	機能
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
TYPE	LPF, HPF, BPF	フィルターのタイプです。(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)
OFFSET	0 ~ 100	フィルターの周波数のオフセットです。
RESO.	0 ~ 20	フィルターのレゾナンスです。
PHASE	0.00 ~ 354.38 [dg]	LFO の左右の位相差です。
LEVEL	0 ~ 100	出力レベルです。
タイプ: DISTORTION		
パラメーター	設定範囲	機能
DST TYPE	*1	ディストーションのタイプを選択します。
DRIVE	0 ~ 100	ディストーションの深さです。
MASTER	0 ~ 100	マスターレベルのコントロールです。
TONE	-10 ~ +10	トーンコントロールです。
*1	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	

タイプ:AMP SIMULATE		
パラメーター	設定範囲	機能
AMP TYPE	*1	アンプのタイプを選択します。
DST TYPE	*2	ディストーションのタイプを選択します。
DRIVE	0 ~ 100	ディストーションの深さです。
MASTER	0 ~ 100	マスターレベルのコントロールです。
CAB DEP	0 ~ 100 [%]	スピーカーシミュレーションの深さです。
BASS	0 ~ 100	低域成分のトーンコントロールです。
MIDDLE	0 ~ 100	中域成分のトーンコントロールです。
TREBLE	0 ~ 100	高域成分のトーンコントロールです。
EQ F	99 ~ 8.0k [Hz]	パラメトリックイコライザーの周波数です。
EQ G	-12 ~ +12 [dB]	パラメトリックイコライザーのゲインです。
EQ Q	10.0 ~ 0.10	パラメトリックイコライザーのバンド幅です。
*1	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT	
*2	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	
タイプ:DYNA.FILTER		
パラメーター	設定範囲	機能
SENSE	0 ~ 100	入力感度です。
TYPE	LPF, HPF, BPF	フィルターのタイプです。(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)
OFFSET	0 ~ 100	フィルターの周波数のオフセットです。
RESO.	0 ~ 20	フィルターのレゾナンスです。
LEVEL	0 ~ 100	出力レベルです。
DIR.	UP, DOWN	入力に応じてフィルターの周波数の動く方向です。
DECAY	*1	フィルターの周波数の動く速さです。
*1	6.0ms~46.0s (@fs=44.1kHz), 5.0ms~42.3s (@fs=48kHz)	
タイプ:DYNA.FLANGE		
パラメーター	設定範囲	機能
SENSE	0 ~ 100	入力感度です。
FB GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
OFFSET	0 ~ 100	ディレイタイムのオフセット量です。
DIR.	UP, DOWN	入力に応じて共鳴周波数の動く方向です。
DECAY	*1	共鳴周波数の動く速さです。
*1	6.0ms~46.0s (@fs=44.1kHz), 5.0ms~42.3s (@fs=48kHz)	
タイプ:DYNA.PHASER		
パラメーター	設定範囲	機能
SENSE	0 ~ 100	入力感度です。
FB GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
OFFSET	0 ~ 100	フェイズシフトのかかる周波数のオフセットです。
DIR.	UP, DOWN	入力に応じてフェイズシフトの周波数の動く方向です。
STAGE	2, 4, 8, 10, 12, 14, 16	フェイズシフトの段数です。
DECAY	*1	フェイズシフトの周波数の動く速さです。
*1	6.0ms~46.0s (@fs=44.1kHz), 5.0ms~42.3s (@fs=48kHz)	

タイプ: REV+CHORUS		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波)
REV/CHO	0 ~ 100 [%]	REVERB と CHORUS のバランスです。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ: REV→CHORUS		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波)
REV BAL.	0 ~ 100 [%]	REVERB と CHORUS のかかった REVERB のバランスです。100%で REVERB のみになります。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ: REV+FLANGE		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0. ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine: 正弦波、Tri: 三角波)
REV/FLG	0 ~ 100 [%]	REVERB と FLANGE のバランスです。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。

タイプ:REV→FLANGE		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波)
REV BAL.	0 ~ 100 [%]	REVERB と FLANGE のかかった REVERB のバランスです。100%で REVERB のみに なります。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ:REV+SYMPHO.		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波)
REV/SYM	0 ~ 100 [%]	REVERB と SYMPHONIC のバランスです。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ:REV→SYMPHO.		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
MOD.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	ディレイタイムです。
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波)
REV BAL.	0 ~ 100 [%]	REVERB と SYMPHONIC のかかった REVERB のバランスです。100%で REVERB のみに なります。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。

タイプ:REV→PAN		
パラメーター	設定範囲	機能
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間を REV TIME に対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
DIR.	*1	パンニング効果の方向です。
WAVE	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形です。(Sine:正弦波、Tri:三角波、Square:矩形波)
REV BAL.	0 ~ 100 [%]	REVERB と AUTO PAN のかかった REVERB のバランスです。100%で REVERB のみに なります。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
*1	L↔R, L→R, L←R, Turn L, Turn R	
タイプ:DELAY+ER.		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY L	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Lチャンネルのディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
DELAY R	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Rチャンネルのディレイタイムです。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
FB.DLY	0.0 ~ 1000.0 [ms]	フィードバックのディレイタイムです。
DLY/ER	0 ~ 100 [%]	DELAY と ER のバランスです。
TYPE	*1	初期反射音(ER)のパターンのタイプです。
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	部屋の大きさつまり反射音の間隔を表わします。
LIVENESS	0 ~ 10	反射音の減衰のしかたを表わします。0:dead、10:live
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	初期反射音がでるまでの遅延時間です。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	反射音の密度です。
ER NUM.	1 ~ 19	反射音の本数です。
*1	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	
タイプ:DELAY→ER.		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY L	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Lチャンネルのディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
DELAY R	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Rチャンネルのディレイタイムです。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
FB.DLY	0.0 ~ 1000.0 [ms]	フィードバックのディレイタイムです。
DLY BAL.	0 ~ 100 [%]	DELAY と ER のかかった DELAY のバランスです。100%で DELAY のみに なります。
TYPE	*1	初期反射音(ER)のパターンのタイプです。
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	部屋の大きさつまり反射音の間隔を表わします。
LIVENESS	0 ~ 10	反射音の減衰のしかたを表わします。0:dead、10:live
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	初期反射音がでるまでの遅延時間です。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	反射音の密度です。
ER NUM.	1 ~ 19	反射音の本数です。
*1	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	

タイプ: DELAY+REV		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY L	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Lチャンネルのディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
DELAY R	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Rチャンネルのディレイタイムです。
DLY HI	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
FB.DLY	0.0 ~ 1000.0 [ms]	フィードバックのディレイタイムです。
DLY/REV	0 ~ 100 [%]	DELAYとREVERBのバランスです。
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
REV HI	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ: DELAY→REV		
パラメーター	設定範囲	機能
DELAY L	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Lチャンネルのディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
DELAY R	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Rチャンネルのディレイタイムです。
DLY HI	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
FB.DLY	0.0 ~ 1000.0 [ms]	フィードバックのディレイタイムです。
DLY BAL	0 ~ 100 [%]	DELAYとREVERBのかかったDELAYバランスです。100%でDELAYのみになります。
REV TIME	0.3 ~ 99.9 [s]	リバーブの残響の長さです。
INI.DLY	0.0 ~ 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
REV HI	0.1 ~ 1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
DENSITY	0 ~ 100 [%]	リバーブの密度です。
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。
タイプ: DIST→DELAY		
パラメーター	設定範囲	機能
DST TYPE	*1	ディストーションのタイプを選択します。
DRIVE	0 ~ 100	ディストーションの深さです。
MASTER	0 ~ 100	マスターレベルのコントロールです。
TONE	-10 ~ +10	トーンコントロールです。
DLY BAL	0 ~ 100 [%]	ディレイの量です。
DELAY	0.0 ~ 2725.0 [ms]	ディレイタイムです。
FB.GAIN	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量です。
HI.RATIO	0.1 ~ 1.0	フィードバックの高域成分の量です。
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピードです。
DEPTH	0 ~ 100 [%]	モジュレーションの深さです。
*1	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	

Dynamics

通常ダイナミクスプロセッサは、信号のレベルの補正や制御に使用しますが、サウンドのエンベロープそのものを変化させるような、よりクリエイティブな用途にも利用できます。ここでは COMP(コンプレッサー)、GATE(ゲート)、DUCKING(ダッキング)、EXPAND(エキスパンダー)、COMPANDER(H/S)(ハード/ソフトコンパンダー)の各ダイナミクスプロセッサのパラメーター、一般的な用途について説明します。

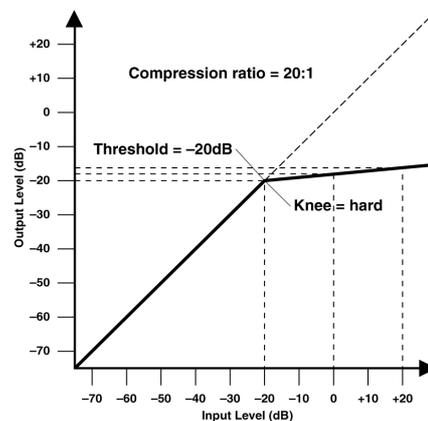
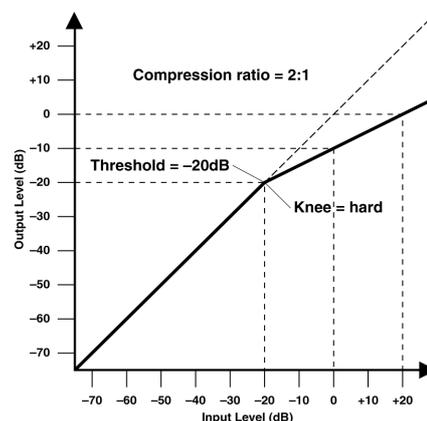
COMP(コンプレッサー)

COMP タイプのダイナミクスプロセッサにはコンプレッサーとリミッターとがあり、どちらもレベルを自動調整します。

コンプレッサーは特定のレベル(スレッシュホールド)を越えた信号レベルを減衰させます。たとえば、ボーカリストが歌うときにマイクに近付いたり離れたりとすると、音量があるときは大きく、あるときは小さくなり、一定しません。同じようにダイナミックレンジの広いアコースティック楽器も、ピアノシモからフォルティシモまで、音量が大きく変化します。このような場合、楽曲の最初から最後まで通してボーカルやアコースティック楽器のサウンドがはっきり聞こえるように、フェーダーを平均的な値に

設定するのは非常に困難です。そこで登場するのが、自動レベル調整機能を備えたコンプレッサーです。コンプレッサーでレベルの高い信号を抑えて、つまりダイナミックレンジを制限することで、信号の制御や適切なフェーダーレベル設定が簡単にできるようになります。ダイナミックレンジを制限するということは、必然的に録音レベルを高く設定できるため、SN 比も向上します。

リミッターはコンプレッサーの圧縮率を高くしたもので、原理は同じです。圧縮率が 10:1 を越えると「信号を圧縮する」というより「信号を制限する」と考えることができます。入力信号レベルがスレッシュホールドを越えると、リミッターが働いて、出力レベルをスレッシュホールドまで下げたため、出力レベルはスレッシュホールドを越えることはありません。リミッターは、アンプやテープレコーダーへの過大入力を防ぐ用途で頻繁に使われます。たとえば、リミッターのスレッシュホールドをやや高めに設定してステレオ出力に挿入すれば、アンプやスピーカーの過負荷を防ぐことができます。



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	-54dB~0dB (55 ステップ)
OUT GAIN	0.0dB~+18.0dB (0.5dB ステップ)
KNEE	hard, 1, 2, 3, 4, 5
ATTACK	0~120ms (1ms ステップ)
RELEASE	5ms~42.3s (サンプリング周波数 @48kHz)
	6ms~46s (サンプリング周波数 @44.1kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1, ∞:1 (16 ステップ)

THRESHOLD—コンプレッサーが作用する入力信号レベルを設定します。レベルがスレッシュホールドまで到達しない信号は、圧縮されません。

レベルがスレッシュホールドを越えた信号は、RATIO パラメーターで指定した比率に応じて圧縮されます。コンプレッサーをトリガーする信号は、KEY IN パラメーターで選択します。

OUT GAIN—コンプレッサーの出力信号レベルを設定します。圧縮によって生じる全体的なレベルの変化を補正するために使用します。

KNEE—信号がスレッシュホールドを越えてから、どのように圧縮されるかを設定します。HARD に設定すると、入力信号のレベルがスレッシュホールドを越えたらすぐに指定されたレシオにしたがって圧縮されます。また、1～5 の設定では、スレッシュホールドを越えてから少しずつ圧縮がかかっていくので、より自然なサウンドになります。これを「ソフトニー圧縮」と呼びます。

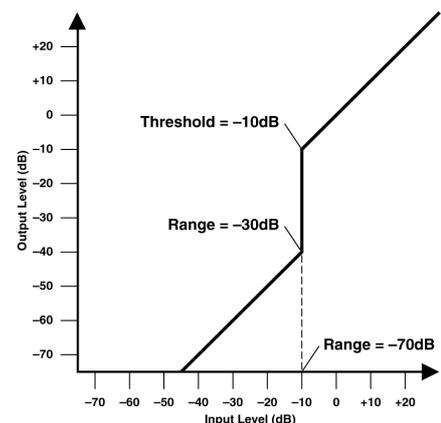
ATTACK—コンプレッサーがトリガーされてから、どのくらいの時間で信号が圧縮されるかを設定します。アタックタイムが速い場合は、信号がほぼ瞬時に圧縮されます。アタックタイムが遅い場合は、サウンドの初期アタック部分は圧縮されません。アタックタイムの設定は、1～5 ミリ秒程度から始めてみるとういでしょう。

RELEASE—トリガー信号のレベルがスレッシュホールドより下がってから、どのくらいの時間でコンプレッサーが通常のゲインに戻るかを設定します。リリースタイムが短すぎると、ゲインが急激に戻るため、音が飛び出すように聞こえます(ゲインの変動が耳につきます)。ところがリリースが長すぎると、ゲインが戻らないうちに次のレベルの高い信号が入力されてしまい、圧縮が適切に行われぬおそれがあります。リリースタイムの設定は、0.1～0.5 秒程度から始めるとういでしょう。

RATIO—圧縮率を指定します。これは入力信号のレベル変化に対する出力信号のレベル変化の比率を表わしたものです。たとえばレシオが 2:1 の場合、スレッシュホールドを越えた入力信号のレベルが 10dB 変化すると、出力レベルは 5dB 変化します。また、5:1 のレシオでは、入力レベルが 10dB 変化すると、出力レベルは 2dB 変化します。

GATE(ゲート)

ゲート、またはノイズゲートと呼ばれるこのタイプは、本来スレッシュホールドレベルより低い信号をミュートさせるオーディオスイッチのようなものです。録音中のマイクでどうしても拾ってしまうバックグラウンドの雑音、真空管のギターアンプやコンパクトエフェクターから発生するノイズ、ヒスノイズ、ドラム用マイク同士の音のカブリをカットする用途で使用できます。たとえばディケイタイムを短くしてドラムサウンドにゲートをかければ、サウンドがタイトに仕上がります。また、シンセベースのチャンネルにゲートをかけ、これをバスドラムのチャンネルからトリガーすれば、バスドラムを鳴らしたときだけシンセベースの音が出て、ビートにノリが加わります。



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	-54dB～0dB(55 ステップ)
RANGE	-70dB～0dB(71 ステップ)
HOLD	0.02ms～1.96s(サンプリング周波数 @48kHz)
	0.02ms～2.13s(サンプリング周波数 @44.1kHz)
ATTACK	0～120ms(1ms ステップ)
DECAY	5ms～42.3s(サンプリング周波数 @48kHz)
	6ms～46s(サンプリング周波数 @44.1kHz)

THRESHOLD—ゲートが閉じて信号がカットされるレベルを設定します。スレッシュホールドを越えた信号は影響を受けずにそのまま通過し、スレッシュホールドよりレベルの低い信号ではゲートが閉じます。トリガー信号は、KEY IN パラメーターで選択します。

RANGE—ゲートを閉じたときのレベルを設定します。ちょうど少し開いた門をブロックで固定するようなもので、常に一定量の信号が通過するように設定できます。-70dB の設定では、入力信号がスレッシュホールドより低い場合はゲートが完全に閉じます。-30dB の設定ではゲートがそのレベルまで閉じ、0dB の設定ではゲートが無効となります。ゲートをかけすぎると、信号が突然消えるために響きが不自然になることがあります。このパラメーターを使えば、ゲートで信号を完全にカットしてしまうのではなく、信号レベルを減衰させる用途に利用できます。

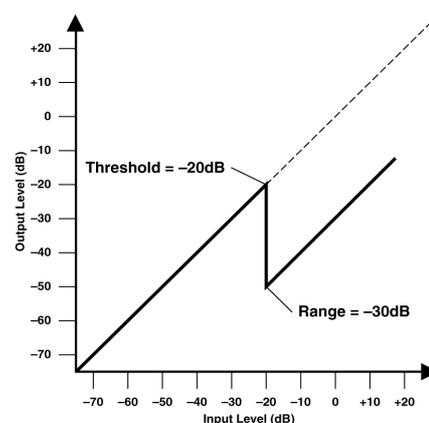
HOLD—トリガー信号がスレッシュホールドより下がってから、どのくらいの時間ゲートを開けておくかを設定します。

ATTACK—信号がスレッシュホールドを越えてから、どのくらいの時間でゲートが開くかを設定します。アタックタイムを遅くすれば、パーカッションサウンドの最初の立ち上がり部分を除去する用途に使えます。あまり遅くしすぎると、サウンドが逆方向に再生されているように聞こえることがあります。

DECAY—上記のホールドタイムが終わってから、どのくらいの時間でゲートを閉じるかを設定します。ディケイタイムが長いほど自然なゲートの効果が得られ、楽器の自然な減衰音を再現できます。ディケイタイムを最長(サンプリング周波数に応じて 42～63 秒)に設定すれば、フェードアウト効果を作ることができます。

DUCKING(ダッキング)

通常ダッキングは、音楽に声を重ねる用途に使用し、話し手の声が入力されたときにバックの音楽の音量を自動的に抑えます。ダッキング効果は、コンプレッサーを別の音源でトリガーすることで得られます。たとえばバックの音楽のチャンネルにダッキングをかけ、キーイン信号を話し手のマイクチャンネルに設定すれば、マイクから入力される声のレベルがスレッシュホールドを越えた時点で、バックの音楽のレベルが下がり、話し手の声ははっきり聞こえます。同じテクニックをミックス内のボーカルにも使うことができます。たとえばボーカルパートがあるときだけ、リズムギターやシンセパッドなどをダッキングさせればボーカルがはっきり聞こえるようになります。ミックス内のソロ楽器の演奏部分に使ってもいいでしょう。



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	-54dB~0dB(55 ステップ)
RANGE	-70dB~0dB(121 ステップ)
HOLD	0.02ms~1.96s(サンプリング周波数 @48kHz)
	0.02ms~2.13s(サンプリング周波数 @44.1kHz)
ATTACK	0~120ms(1ms ステップ)
DECAY	5ms~42.3s(サンプリング周波数 @48kHz)
	6ms~46s(サンプリング周波数 @44.1kHz)

THRESHOLD—ダッキングを作動させるトリガー信号(KEY IN)のレベルを設定します。スレッシュホールドより低い場合は、ダッキングが作動しません。信号がスレッシュホールドを越えるとダッキングが作動し、RANGE パラメーターの設定に応じて信号が減衰します。トリガーとなる信号の種類は KEY IN パラメーターで選択します。

RANGE—信号をダッキングしたときのレベルを設定します。-70dB に設定すると、実際には信号がカットされます。また-30dB の設定では信号が 30dB 減衰し、0dB の設定ではダッキング効果が起こらなくなります。

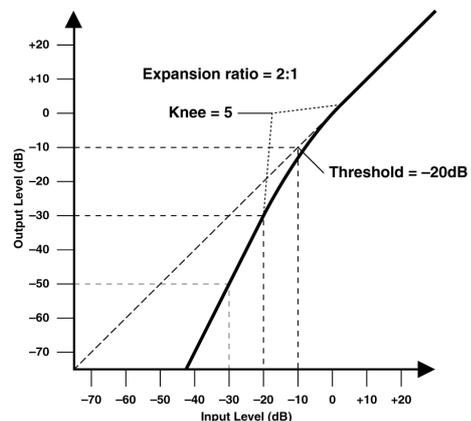
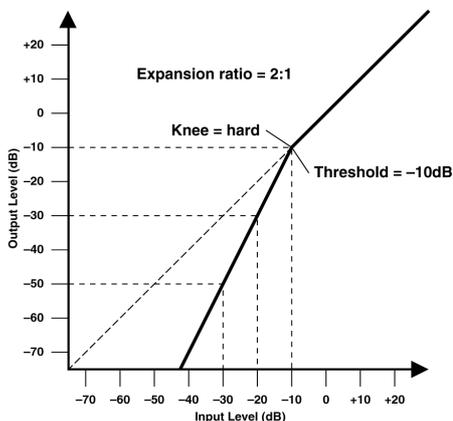
HOLD—トリガー信号がスレッシュホールドより下がってからどのくらいの時間ダッキングの動作を続けるかを設定します。

ATTACK—ダッキングがトリガーされてからどのくらいの時間で信号をダッキングさせるかを設定します。アタックタイムが速い場合は、信号がほぼ瞬時にダッキングされます。また、アタックタイムが遅い場合は、ダッキング効果により信号がフェードインします。アタックタイムが速すぎるとレベル変化が唐突に聞こえますので、ご注意ください。

DECAY—トリガー信号のレベルがスレッシュホールドより下がってからどのくらいの時間で、ダッキングが信号を通常のゲインに戻すかを設定します。

EXPAND(エクスパンダー)

エクスパンダーはコンプレッサーに似ていますが、スレッシュホールドより低い信号に対して動作する点が異なります。スレッシュホールドより低い信号を抑えることで、無演奏時のレベルを軽減させ、その結果ダイナミックレンジと SN 比を向上させます。エクスパンダーのレシオを無限大に設定すれば($\infty:1$)、機能的にはゲートと変わりません。次の 2 つのグラフは典型的なエクスパンダーのカーブを表わしたものです。左のグラフはレシオが 2:1、KNEE 設定がハードエクスパンダー、右のグラフはレシオが 2:1、KNEE 設定がソフトエクスパンダー5 に設定した場合のカーブです。



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	-54dB~0dB(55 ステップ)
OUT GAIN	0.0dB~+18.0dB(0.5dB ステップ)
KNEE	hard, 1, 2, 3, 4, 5
ATTACK	0~120ms(1ms ステップ)
RELEASE	5ms~42.3s(サンプリング周波数 @48kHz)
	6ms~46s(サンプリング周波数 @44.1kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1, ∞:1(16 ステップ)

THRESHOLD—エクスペンダーをトリガーする入力信号のレベルを設定します。スレッショルドを越えた信号にはエクスペンダーはかかりません。レベルがスレッショルドより低い信号は、RATIO パラメーターで指定されたレシオに応じて減衰します。トリガー信号の種類は、KEY IN パラメーターで選択します。

OUT GAIN—エクスペンダーの出力信号レベルを設定します。伸長によって生じる全体的なレベルの変化を補正するために使用します。

KNEE—信号がスレッショルドより下がってからどのように伸長されるかを設定します。HARD に設定すると、入力信号のレベルがスレッショルドより下がったらすぐに指定されたレシオで伸長されます。また、1~5 の設定では、スレッショルドより下がってから少しずつ伸長されていくので、より自然なサウンドになります。

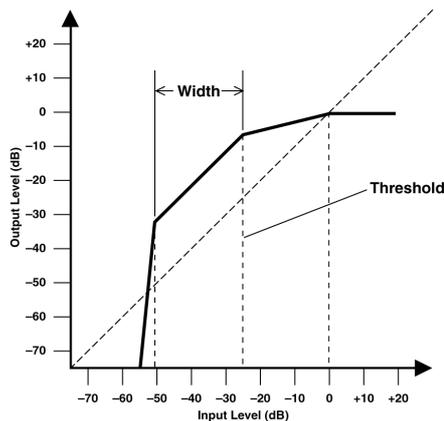
ATTACK—エクスペンダーがトリガーされてから、どのくらいの時間で信号を伸長するかを設定します。アタックタイムが速い場合は、信号がほぼ瞬時に伸長されます。アタックタイムが遅い場合は、サウンドのアタック部分は伸長されません。アタックタイムを設定するには 1~5 ミリ秒程度から始めるといいでしょう。

RELEASE—トリガー信号のレベルがスレッショルドを越えてから、どれくらいの時間でエクスペンダーが通常のゲインに戻るかを設定します。リリースタイムが短すぎると、ゲインが急激に戻るため音が飛び出すように聞こえます(ゲインの変動が耳につきます)。ところがリリースが長すぎると、ゲインが戻らないうちに次のレベルの低い信号が入力されてしまい、伸長が適切に行われぬおそれがあります。リリースタイムを設定するには 0.1~0.5 秒程度から始めるといいでしょう。

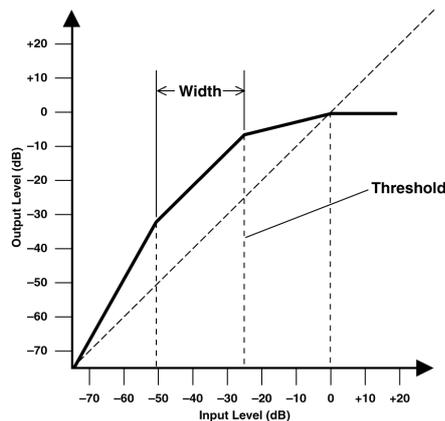
RATIO—エクスペンダーの比率を指定します。これは入力信号のレベル変化に対する出力信号のレベル変化の比率を表わしたものです。比率が 2:1 の場合、入力レベルがスレッショルドより低い領域で 5dB 変化すると、出力レベルは 10dB の変化となります。また、5:1 の比率では入力レベルが 2dB 変化すると、出力レベルが 10dB 変化します。

COMPANDER(HARD&SOFT) (ハード／ソフトコンパンダー)

ハード／ソフトコンパンダーは、コンプレッサー、エクスペンダー、リミッターを組み合わせた効果です。リミッターは出力信号が 0dB を越えるのを防ぎ、コンプレッサーはスレッショルドレベルを越える信号を圧縮します。また、エクスペンダーは THRESHOLD と WIDTH(幅) パラメーターで設定したレベルよりも低い信号を減衰させます。ソフトコンパンダーの伸長率は 1.5:1、ハードコンパンダーの伸長率は 5:1 です。次の 2 つのグラフは、典型的なコンパンダーのカーブで、左のグラフはハードコンパンダー、右のグラフはソフトコンパンダーを表わしています。



Hard Compressor



Soft Compressor

パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	-54dB~0dB (55 ステップ)
OUT GAIN	-18.0dB~0.0dB (0.5dB ステップ)
WIDTH	1dB~90dB (1dB ステップ)
ATTACK	0~120ms (1ms ステップ)
RELEASE	5ms~42.3s (サンプリング周波数 @48kHz)
	6ms~46s (サンプリング周波数 @44.1kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1 (15 ステップ)

THRESHOLD—圧縮／伸長を行う入力信号のレベルを設定します。THRESHOLD+WIDTH の設定よりも低い信号は、エクスパンダーにより減衰されます。スレッシュホールドを越えた信号は、RATIO パラメーターで指定した比率に応じて圧縮されます。トリガー信号は、KEY IN パラメーターで選択します。

OUT GAIN—コンパンダーの出力信号レベルを設定します。圧縮／伸長によって生じる全体的なレベルの変化を補正するために使用します。

WIDTH—スレッシュホールドレベルよりどれだけ下のレベルから伸長を開始するかを設定します。この幅を 90dB に設定すると、エクスパンダーは実質的にオフになります。

ATTACK—コンパンダーがトリガーされてからどのくらいの時間で信号を圧縮／伸長するかを設定します。アタックタイムが速いと、信号はほぼ瞬時に圧縮／伸長されます。アタックタイムが遅いと、サウンドの最初のアタック部分は圧縮／伸長されません。アタックタイムを設定するには 1~5 ミリ秒程度から始めるといいでしょう。

RELEASE—トリガー信号のレベルがスレッシュホールドより下がってからどのくらいの時間でコンプレッサーとエクスパンダーが通常のゲインに戻るかを設定します。リリースタイムが短すぎると、ゲインが急激に戻るため音が飛び出すように聞こえます(ゲインの変動が耳につきます)。ところがリリースが長すぎると、ゲインが戻らないうちに次のレベルの高い信号が入力されてしまい、圧縮が適切に行われずおそれがあります。リリースタイムを設定するには 0.1~0.5 秒程度から始めるといいでしょう。

RATIO—圧縮率を指定します。これは入力信号のレベル変化に対する出力信号のレベル変化の比率を表わしたものです。レシオが 2:1 の場合、スレッシュホールドを越える入力レベルが 10dB 変化すると、出力レベルは 5dB の変化となります。また、5:1 のレシオでは入力レベルが 10dB 変化すると、出力レベルが 2dB 変化します。エクスパンダーの伸長率は固定されており、ソフトコンパンダーでは 1.5:1、ハードコンパンダーでは 5:1 となります。

Dynamics Library

No.	タイトル [タイプ]	コンプレッサーの効果および設定値
1	Comp [COMP]	トータルミックスに使用するコンプレッサーのスルー状態です。
2	Gate [GATE]	ゲートのスルー状態です。
3	Expand [EXPAND]	エクスペンダーのスルー状態です。
4	Ducking [DUCKING]	ダッキングのスルー状態です。たとえば司会の声でキーインして、BGMの音量を下げるなどができます。
5	Compander(H) [COMPANDER (H)]	コンパンダーのスルー状態です。
6	Compander(S) [COMPANDER (S)]	
7	A.Dr.BD [COMP]	生ドラムキットのベースドラムにそれぞれ COMP、GATE、COMPANDER (H)を使ったプリセットです。
8	A.Dr.BD [GATE]	
9	A.Dr.BD [COMPANDER (H)]	
10	A.Dr.SN [COMP]	プリセットプログラム7、3、8、9をスネアドラムに応用したものです。
11	A.Dr.SN [EXPAND]	
12	A.Dr.SN [GATE]	
13	A.Dr.SN [COMPANDER (S)]	
14	A.Dr.Tom [EXPAND]	生ドラムのタムに使用すると、タムをたたいているとき以外は音量を下げ、スネアやベースドラムの音の分離が良くなります。
15	A.Dr.OverTop [COMPANDER (S)]	生ドラムのシンバルの上方にセットしたマイクで録音した音のアタックや空気感を強調する効果とともに、シンバル等が鳴っていないときに少し音量を下げて他のキットの音の分離を良くします。
16	E.B.Finger [COMP]	エレキベースを指弾きした音のアタックや音量を均一化するためのコンプレッサーです。
17	E.B.Slap [COMP]	エレキベースをスラップでプレイした音のアタックや音量を均一化するためのコンプレッサーです。
18	Syn.Bass [COMP]	シンセベースの音のレベルを揃えるとともに強調する効果のコンプレッサーです。
19	Piano1 [COMP]	Piano1 は、少し音を立たせて音色を明るめになります。それに対し、Piano2 は、深めのスレッシュホールドで全体のレベルやアタック感を揃えるような効果があります。
20	Piano2 [COMP]	
21	E.Guitar [COMP]	エレキギターのカッティングやアルペジオ等バックキングに向いています。また、音色やプレイによっていろいろと調整してみると良いでしょう。
22	A.Guitar [COMP]	アコースティックギターのストロークやアルペジオ等のバックキングに向いています。
23	Strings1 [COMP]	ストリングスに適しているコンプレッサーで No.24 や No.25 などは、音域が低い楽器(チェロ、コントラバス)にも使用できます。
24	Strings2 [COMP]	
25	Strings3 [COMP]	
26	BrassSection [COMP]	割と立ち上がりの速い音、アタック感の強い音に向いています。
27	Syn.Pad [COMP]	拡散しがちな音をおさえる効果があります。たとえばシンセパッドのように耳ざわりが良い分、音色によっては音が拡散してしまう楽器に適しています。
28	SamplingPerc [COMPANDER (S)]	CD-ROM 等のサンプリング音源のいろいろな音色を生楽器の中で使用しても迫力や音の抜け方でおとらないようにしたいときに使用すると効果的です。バリエーションとして Perc, BD, SN, とループ素材(Hip Comp)の4つがあります。
29	Sampling BD [COMP]	
30	Sampling SN [COMP]	
31	Hip Comp [COMPANDER (S)]	
32	Solo Vocal1 [COMP]	Solo Vocal ソースに適しているバリエーションです。
33	Solo Vocal2 [COMP]	
34	Chorus [COMP]	Vocal のバリエーションとして、コーラス向けのプリセットです。
35	Click Erase [EXPAND]	ミュージシャンの聞いているクリック音は意外に大きく、それらの音を消したいときにゲートとして使用すると良いでしょう。
36	Announcer [COMPANDER (H)]	アナウンスの声の間をゲートでレベルを下げ、かつアナウンスの声のレベルを揃えます。
37	Limiter1 [COMPANDER (S)]	リミッターのテンプレートです。1 はスローリリース、2 は PEAK STOP タイプになっています。
38	Limiter2 [COMP]	
39	Total Comp1 [COMP]	全体のレベルを押えたり、全体の音の立ち方を良くさせたり効果が得られるため、ミックスダウン時のステレオアウトに使用すると良いプリセットです。また、ステレオソースに使用すると調整によりおもしろい効果が得られます。
40	Total Comp2 [COMP]	

EQ Library

プリセット EQ プログラムリスト		
#	タイトル	
1	Bass Drum 1	バスドラムの低域成分とピーターが当たるアタック音を強調するセッティングです。
2	Bass Drum 2	バスドラムの 80Hz 周辺にピークを持たせ、硬めの締まったサウンドにするセッティングです。
3	Snare Drum 1	スネアドラムのサウンドに含まれるスナッピー音やリム音などの中高域を強調するセッティングです。
4	Snare Drum 2	スネアドラムの低域と高域を強調して、いわゆる「ドンシャリ」的なサウンドにするセッティングです。
5	Tom-tom 1	タムのアタック音を強調し、さらに「トゥン」という皮鳴り部分のディケイを伸ばすセッティングです。
6	Cymbal	クラッシュシンバルのアタック感を強調し、キラキラした高域成分のディケイを伸ばすセッティングです。
7	High Hat	中域から高域を少し強調させ、低域を抑えたキレのいいハイハット用のセッティングです。L-MID の G (ゲイン) でアタック部分の増減を調節できます。
8	Percussion	シェイカーやカパサ、コンガなどのパーカッションのアタック部分を強調し、高域をくつきりさせるセッティングです。
9	E.Bass 1	エレキベースの超低域を少し抑えて、締まった感じにするセッティングです。
10	E.Bass 2	9 とは逆に、低域をやや強調したエレキベース用のバリエーションです。
11	Syn.Bass 1	低域重視のシンセベース用セッティングです。
12	Syn.Bass 2	シンセベース独特のアタック感をやや強調したセッティングです。
13	Piano 1	ピアノ系の音色を明るめの音にしたい時のセッティングです。
14	Piano 2	コンプレッサーと併用することで、アタック感と低域を強調したピアノサウンドをつくるためのセッティングです。
15	E.G.Clean	ライン録りのエレキギター(クリーン系)や、やや硬めのエレアコギターに向けた明るめのセッティングです。
16	E.G.Crunch 1	クランチ系(やや歪んだ音)のギターサウンドのツブ立ちを良くします。
17	E.G.Crunch 2	16 のバリエーションです。
18	E.G.Dist. 1	ディストーション系のギターの音抜けを良くするセッティングです。
19	E.G.Dist. 2	18 のバリエーションです。
20	A.G.Stroke 1	アコースティックギターのきらびやかな部分を強調するセッティングです。
21	A.G.Stroke 2	20 のバリエーションです。エレクトリックガットギターに使ってもいいでしょう。
22	A.G.Arpeg. 1	アコースティックギターのアルペジオ奏法を補正するセッティングです。
23	A.G.Arpeg. 2	22 のバリエーションです。
24	Brass Sec.	ハリのあるブラスセクション(トランペット、トロンボーン、サクソ)をイメージしました。単体で使用する場合は、HIGH や HI-MID の F(フリケンシー)などを調整してください。
25	Male Vocal 1	男性ボーカル用のテンプレートとして利用できるイコライゼーションです。声質に応じて HIGH や HI-MID の F(フリケンシー)などを調整してください。
26	Male Vocal 2	25 のバリエーションです。
27	Female Vo. 1	女性ボーカル用のテンプレートとして利用できるイコライゼーションです。声質に応じて HIGH や HI-MID の F(フリケンシー)などを調整してください。
28	Female Vo. 2	27 のバリエーションです。
29	Chorus&Harmo	コーラス用のテンプレートとして利用できるイコライゼーションです。コーラス全体を明るくします。
30	Total EQ 1	STEREO バスでを使用すること(ミックスダウン時など)を前提にプログラミングされたトータルイコライジングです。コンプレッサーと併用すれば、さらに効果的です。
31	Total EQ 2	30 のバリエーションです。
32	Total EQ 3	30 のバリエーションです。
33	Bass Drum 3	1,2 の Bass Drum 1/2 のバリエーションです。中低域を抜いた感じのサウンドです。
34	Snare Drum 3	3,4 の Snare Drum 1/2 のバリエーションです。やや太めのサウンドです。
35	Tom-tom 2	中高域を強調した、Tom-tom 1 のバリエーションです。
36	Piano 3	13,14 の Piano 1/2 のバリエーションです。
37	Piano Low	ピアノを低域/高域に分けてステレオ録音したときの、低域用のイコライゼーションです。38 と組み合わせで使用してください。
38	Piano High	ピアノを低域/高域に分けてステレオ録音したときの、高域用のイコライゼーションです。37 と組み合わせで使用してください。
39	Fine-EQ Cass	カセットテープの音をはっきり聴かせたい場合などに利用できるセッティングです。
40	Narrator	原稿を読んでいるような声を録音するときに利用するセッティングです。