

MULTISTOMP

MS-70CDR Chorus / Delay / Reverb

エフェクトタイプとパラメーター



エフェクトタイプとパラメーター

■ 表の見方

エフェクトタイプ名		パラメーター名	パラメーター範囲	エフェクトタイプ説明文	
Flanger		ADA Flangerのようなジェットサウンドです。			
	Knob1		Knob2		Knob3
	Page01	Depth 0 ~ 100	Rate 0 ~ 50	Reso -10 ~ 10	
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。
	Page02	PreD 0 ~ 50	Mix 0 ~ 100	Level 0 ~ 150	
エフェクト音のアプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。	
エフェクト画像		パラメーター説明文		テンポ同期対応マーク	

■ エフェクトタイプ／パラメーター 一覧

[CHORUS]

CoronaCho		tc electronic CORONA CHORUSをモデリングしたコーラスです。			
	Knob1		Knob2		Knob3
	Page01	SPEED 0 ~ 100	DEPTH 0 ~ 100	FxlVL 0 ~ 100	
	変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		エフェクトの音量を調節します。
	Page02	TONE 0 ~ 100	DRY OFF/ON		
音質を調節します。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。			
Chorus		原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。			
	Knob1		Knob2		Knob3
	Page01	Depth 0 ~ 100	Rate 1 ~ 50	Mix 0 ~ 100	
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	Tone 0 ~ 10	Level 0 ~ 150		
音質を調節します。		出力レベルを調節します。			
VintageCE		BOSS CE-1風のヴィンテージコーラスです。			
	Knob1		Knob2		Knob3
	Page01	Comp 0 ~ 9	Rate 1 ~ 50	Mix 0 ~ 100	
	コンプレッサーの強さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	Level 0 ~ 150			
出力レベルを調節します。					
ANA234Cho		MXR M234をモデリングしたアナログコーラスサウンドです。			
	Knob1		Knob2		Knob3
	Page01	LEVEL 0 ~ 100	RATE 0 ~ 100	DEPTH 0 ~ 100	
	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。
	Page02	LOW 0 ~ 100	HIGH 0 ~ 100	Mode MONO, STR	
低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出力します。	

エフェクトタイプとパラメーター

CE-Cho5		BOSS CE-5をモデリングしたコーラスです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		E.LVL	0 ~ 120	RATE	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100	
	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。			
	Page02	LOW	0 ~ 100	HIGH	0 ~ 100	MODE	MONO, STR	
低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出力します。				
CloneCho		Electro-Harmonix SmallCloneをモデリングしたアナログコーラスサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		DEPTH	1, 2	RATE	0 ~ 100			
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。					
	Page02							
SuperCho		BOSS SUPER CHORUS CH-1をモデリングしたコーラスです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		E.LVL	0 ~ 120	Rate	0 ~ 100	Depth	0 ~ 100	
	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。			
	Page02	EQ	0 ~ 100	Mode	MONO, STR			
エフェクトの音色を調節します。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出力します。						
MirageCho		曇気楼のようにゆらゆら揺れるコーラスです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100	
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
	Page02	PreD	1 ~ 20	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
エフェクト音のアリディレイタイムを設定します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。				
StereoCho		クリアな音質のステレオコーラスです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100	
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150			
音質を調節します。		出力レベルを調節します。						
CoronaTri		tc electronic CORONA Tri-Chorusをモデリングしたコーラスです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		SPEED	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100	FxLVL	0 ~ 100	
	変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		エフェクトの音量を調節します。			
	Page02	TONE	0 ~ 100	DRY	OFF/ON			
音質を調節します。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。						
Ensemble		立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100	
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150			
音質を調節します。		出力レベルを調節します。						

エフェクトタイプとパラメーター

SilkyCho	帯域別にかかるデチューンとコーラスを組み合わせたキメの細かいコーラスです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	LoMix 0 ~ 100	HiMix 0 ~ 100	ChMix 0 ~ 100		
	Page02	LoPit -25 ~ 25	HiPit -25 ~ 25	PreD 0 ~ 50		
	Page03	Rate 0 ~ 100	Depth 0 ~ 100	Tone 0 ~ 100		
		低域のデチューンのミックス量を調節します。	高域のデチューンのミックス量を調節します。	コーラスのミックス量を調節します。		
		低域のデチューンのピッチの変化量を調節します。	高域のデチューンのピッチの変化量を調節します。	エフェクト音のアリディレイタイムを設定します。		
		変調の速さを設定します。	変調の深さを設定します。	音質を調節します。		
Detune	わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Cent -25 ~ 25	PreD 0 ~ 50	Mix 0 ~ 100		
	Page02	Tone 0 ~ 10	Level 0 ~ 150			
			音質を調節します。	出力レベルを調節します。		
		デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。	エフェクト音のアリディレイタイムを設定します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Ba Chorus	エフェクト音の低域をカットできるベース用コーラスです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth 0 ~ 100	Rate 1 ~ 50	Mix 0 ~ 100		
	Page02	LoCut OFF ~ 800Hz	Level 0 ~ 150	PreD OFF, ON		
			出力レベルを調節します。	プリディレイのOFF/ONを切り替えます。		
		変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
		エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。	出力レベルを調節します。	プリディレイのOFF/ONを切り替えます。		
Ba Detune	わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせた変調感の少ないベース用コーラスです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Cent -50 ~ 50	PreD 0 ~ 50	Mix 0 ~ 100		
	Page02	Tone 0 ~ 10	Level 0 ~ 150	LoCut OFF ~ 800Hz		
			出力レベルを調節します。	エフェクト音の低域をカットする周波数を設定します。		
		デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。	エフェクト音のアリディレイタイムを設定します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Ba Ensmbl	立体的な動きが特徴のベース用コーラスアンサンブルです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth 0 ~ 100	Rate 1 ~ 50	Mix 0 ~ 100		
	Page02	Tone 0 ~ 10	Level 0 ~ 150			
			音質を調節します。	出力レベルを調節します。		
		変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Flanger	ADA Flangerのようなジェットサウンドです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth 0 ~ 100	Rate 0 ~ 50	Reso -10 ~ 10		
	Page02	PreD 0 ~ 50	Mix 0 ~ 100	Level 0 ~ 150		
			出力レベルを調節します。			
		変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	効果のクセの強さを設定します。		
		エフェクト音のアリディレイタイムを設定します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	出力レベルを調節します。		

エフェクトタイプとパラメーター

BaFlanger	エフェクト音の低域をカットできるパラメーターを追加したADA Flangerのようなフランジャーです。					
		Knob1	Knob2	Knob3		
Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Reso -10 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。			
Page02	PreD 0 ~ 50 エフェクト音のアリディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
Page03	LoCut OFF ~ 800Hz エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。					
Vibrato	自動的にビブラートのかかるエフェクトです。					
		Knob1	Knob2	Knob3		
Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page02	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。				
Phaser	音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。					
		Knob1	Knob2	Knob3		
Page01	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
Page02						
TheVibe	独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。					
		Knob1	Knob2	Knob3		
Page01	Speed 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Bias 0 ~ 100 変調波形のバイアスを調節します。			
Page02	Wave 0 ~ 100 変調波形を調節します。	Mode VIBRT, CHORS エフェクトのかかり方をビブラートとコーラスから選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
PitchSHFT	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。					
		Knob1	Knob2	Knob3		
Page01	Shift -12 ~ 12, 24 ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0"に設定するとデチューン効果が得られます。	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page02	Fine -25 ~ 25 ピッチシフト量を細かく調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。				
HPS	設定されたキーやスケールに応じてピッチをシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。					
		Knob1	Knob2	Knob3		
Page01	Scale -6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (別表1参照) 原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します。	Key C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B ピッチシフトに使用するスケールのトニック(主音)を指定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Page02	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。				
Ba Pitch	ベースの帯域に適した単音弾き専用のピッチシフターです。					
		Knob1	Knob2	Knob3		
Page01	Shift -12 ~ 12, 24 ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0"に設定するとデチューン効果が得られます。	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page02	Fine -25 ~ 25 ピッチシフト量を細かく調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。				

エフェクトタイプとパラメーター

DuoTrem		2つのトレモロを組み合わせたエフェクトです。								
		Knob1		Knob2		Knob3				
	Page01	RateA	0 ~ 50	↗	RateB	0 ~ 50	↗	Level	0 ~ 150	
		LFO Aの変調の速さを調節します。		LFO Bの変調の速さを調節します。		出力レベルを調節します。				
	Page02	DPT_A	0 ~ 100		DPT_B	0 ~ 100		Link	Seri, Para, STR	
	LFO Aの変調の深さを調節します。		LFO Bの変調の深さを調節します。		2つのトレモロの接続方法を選択します。					
Page03	WaveA	UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9		WaveB	UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9					
	LFO Aの変調波形を選択します。		LFO Bの変調波形を選択します。							
AutoPan		音像が周期的に移動するエフェクトです。								
		Knob1		Knob2		Knob3				
	Page01	Rate	0 ~ 50	↗	Width	L50 ~ R50	Level	0 ~ 150		
		変調の速さを設定します。		音像の移動する範囲を設定します。		出力レベルを調節します。				
	Page02	Depth	0 ~ 10		Clip	0 ~ 10				
	変調の深さを設定します。		変調波形のつづれ具合を調節します。値が大きいほどオートパンニングの効果が強調されます。							
Rt Closet		ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。								
		Knob1		Knob2		Knob3				
	Page01	Bal	0 ~ 100	Mode	Slow, Fast	Level	0 ~ 150			
		ホーン(高域)とドラム(低域)のバランスを調節します。		回転モードを選択します。		出力レベルを調節します。				
	Page02	Drive	0 ~ 100							
	アリアンプでの増幅量を調節します。									

エフェクトタイプとパラメーター

[DELAY]

DualDigiD		Eventide TimeFactorのDigitalDelayをベースにした2つのディレイを組み合わせることができるエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TimeA	0 ~ 1990	TimeB	0 ~ 1990	FdbkA	0 ~ 110
	Page02	FdbkB	0 ~ 110	Depth	M-0 ~ 50, S-0 ~ 50	Speed	0 ~ 50
	Page03	FLTR	-100 ~ 100	DlyMx	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
Delay		最長4000msのロングディレイに対応したディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 4000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	HIDMP	0 ~ 10	P-P	MONO, P-P	Level	0 ~ 150
	Page03	Tail	OFF/ON				
StompDly		ストンプ型ディレイのようにフィードバックをあげたとき発振させることができるディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	E.LVL	0 ~ 120	F.B	0 ~ 100	Time	1 ~ 600
	Page02	Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON
	Page03	HIDMP	0 ~ 10				
StereoDly		左右のディレイタイムを個別に設定できるステレオディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TimeL	1 ~ 2000	TimeR	1 ~ 2000	Mix	0 ~ 100
	Page02	LchFB	0 ~ 100	RchFB	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	LchLv	0 ~ 100	RchLv	0 ~ 100	Tail	OFF/ON

エフェクトタイプとパラメーター

CarbonDly		MXR Carbon Copyをモデリングしたアナログディレイサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DELAY	19 ~ 581	REGEN	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	MOD	OFF/ON	WIDTH	0 ~ 50	SPEED	0 ~ 50
	モジュレーションのOFF/ONを設定します。			変調の幅を設定します。		変調の速さを設定します。	
Page03	Tail	OFF/ON	Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8			
	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			テンポ同期を設定します。			
AnalogDly		最長4000msのロングディレイに対応した、暖かみのあるアナログディレイのシミュレーションです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 4000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	HIDMP	0 ~ 10	P-P	MONO, P-P	Level	0 ~ 150
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		ディレイ音の出力方法をモノラルとピンポンから選択します。		出力レベルを調節します。		
Page03	Tail	OFF/ON					
	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。						
TapeEcho		テープエコーの効果をシミュレートしたエフェクトです。"Time" パラメーターを変化させると、エコー音のピッチが変化します。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 2000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	HIDMP	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		
TapeEcho3		MAESTRO ECHOPLEX EP-3をモデリングしたテープエコーサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100	TIME	10 ~ 1000
		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		ディレイタイムを設定します。	
	Page02	ReLv	0 ~ 100	SYNC	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8	P-Amp	OFF, ON
	テープに録音する音量を調節します。		テンポ同期を設定します。		エフェクトをオフにしたときの音色を選択します。OFF: 入力されたままの原音。ON: TapeEcho3のプリアンプを通った音。		

エフェクトタイプとパラメーター

DriveEcho	LINE6 M9のTubeEchoをモデリングしたドライブさせることができるエコーエフェクトです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DRIVE 0 ~ 100	MIX 0 ~ 100	TIME 20 ~ 1990	♪	
	Page02	F.B 0 ~ 100	WOW 0 ~ 100	DRY DRIV/THRU	♪	
Page03	Tail OFF/ON	Mode MONO, STR	♪			
歪みを調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		ディレイタイムを設定します。		
フィードバック量を調節します。		ワウ・フラッター効果を調節します。		ドライ音の音色を選択します。DRIV:DRIVEを通った音。THRU:入力されたままの原音。		
ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。ドライ音もエフェクトがオンのときの音質を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。				
SlapBackD	tc electronic FLASHBACKのSLAPをモデリングしたカッティングやロカビリーに適した短いタイムに特化したディレイです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TIME 1 ~ 300	SubDv 4分音符, 符点8分音符, ビンボン	F.B 0 ~ 100	♪	
	Page02	FxLVL 0 ~ 100	DRY OFF/ON	Tail OFF/ON	♪	
Page03	Mode MONO, STR	♪				
ディレイタイムを設定します。		ディレイ音の符割を選択します。		フィードバック量を調節します。		
エフェクトの音量を調節します。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		
出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。						
SmoothDly	BOSS DD-20のSMOOTHモードをモデリングした広がりのあるディレイです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TIME 1 ~ 3000	F.B 0 ~ 100	E.LVL 0 ~ 100	♪	
Page02	TONE 0 ~ 100	Tail OFF/ON	♪			
ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
音質を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。				
MultiTapD	ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time 1 ~ 3000	PTRN 1 ~ 8	Mix 0 ~ 100	♪	
Page02	Tone 0 ~ 10	Level 0 ~ 150	Tail OFF/ON	♪		
ディレイタイムを設定します。		エフェクトのパターンを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
音質を調節します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		
ReverseDL	最長2000msのロングディレイに対応した、リバースディレイです。					
	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time 10 ~ 2000	F.B 0 ~ 100	Bal 0 ~ 100	♪	
Page02	HIDMP 0 ~ 10	Level 0 ~ 150	Tail OFF/ON	♪		
ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		

エフェクトタイプとパラメーター

<p>LO-FI Dly</p> 	strymon TIMELINEのLO-FIをベースにしたビットレートやサンプルレート・パラメーターによりエフェクトの音質を劣化させるディレイです。					
	<p>Knob1</p>	<p>Knob2</p>	<p>Knob3</p>			
<p>Page01</p>	<p>TIME 2 ~ 1900</p> <p>ディレイタイムを設定します。</p>	<p>F.B 0 ~ 100</p> <p>フィードバック量を調節します。</p>	<p>MIX 0 ~ 100</p> <p>原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</p>			
<p>Page02</p>	<p>SMPL 1/128 ~ 1/1</p> <p>サンプリングレートを設定します。</p>	<p>BITS 4 ~ 32</p> <p>ビットデプスを設定します。</p>	<p>BLEND 0 ~ 100</p> <p>Lo-Fi信号と原音のバランスを調節します。</p>			
<p>Page03</p>	<p>DAMP 0 ~ 10</p> <p>フィードバック音の減衰具合を調節します。</p>	<p>FLT OFF, 1 ~ 8</p> <p>エフェクト音にけるフィルターの特性を選択します。</p>	<p>VINYL OFF, D:1 ~ D:9, S:1 ~ S:9</p> <p>ランダムに発生するノイズを付加します。D:1 ~ D:9ではディレイの出力に合わせてノイズが発生します。</p>			
<p>SlwAtkDly</p> 	LINE6 M-9のAuto-Volume Echoをモデリングしたディレイ音の立ち上がりを緩やかにするエフェクトです。					
	<p>Knob1</p>	<p>Knob2</p>	<p>Knob3</p>			
<p>Page01</p>	<p>TIME 1 ~ 1900</p> <p>ディレイタイムを設定します。</p>	<p>F.B 0 ~ 100</p> <p>フィードバック量を調節します。</p>	<p>MIX 0 ~ 100</p> <p>原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</p>			
<p>Page02</p>	<p>DEPTH 0 ~ 100</p> <p>変調の深さを設定します。</p>	<p>SWELL 1 ~ 50</p> <p>立ち上がりにかかる時間を調節します。</p>	<p>Mode MONO/STR</p> <p>エフェクトのかかり方を選択します。MONO:モノラル仕様のコーラス効果 STR:ステレオ仕様のビブラート効果</p>			
<p>Page03</p>	<p>Tail OFF/ON</p> <p>ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。</p>					
<p>DynaDelay</p> 	入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。					
	<p>Knob1</p>	<p>Knob2</p>	<p>Knob3</p>			
<p>Page01</p>	<p>Time 1 ~ 2000</p> <p>ディレイタイムを設定します。</p>	<p>Sense -10 ~ -1, 1 ~ 10</p> <p>エフェクトの感度を調節します。</p>	<p>Mix 0 ~ 100</p> <p>原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</p>			
<p>Page02</p>	<p>F.B 0 ~ 100</p> <p>フィードバック量を調節します。</p>	<p>Level 0 ~ 150</p> <p>出力レベルを調節します。</p>	<p>Tail OFF/ON</p> <p>ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。</p>			
<p>TremDelay</p> 	strymon TIMELINEのTREMをベースにしたディレイ音にトレモロを組み合わせたエフェクトです。					
	<p>Knob1</p>	<p>Knob2</p>	<p>Knob3</p>			
<p>Page01</p>	<p>TIME 60 ~ 1900</p> <p>ディレイタイムを設定します。</p>	<p>F.B 0 ~ 100</p> <p>フィードバック量を調節します。</p>	<p>MIX 0 ~ 100</p> <p>原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</p>			
<p>Page02</p>	<p>LFO TRI, SQR, SIN, RAMP, SAW</p> <p>トレモロの変調波形を選択します。</p>	<p>DEPTH 0 ~ 100</p> <p>変調の深さを設定します。</p>	<p>SPEED 1/32 ~ 32/1</p> <p>変調の速さを設定します。</p>			
<p>Page03</p>	<p>DAMP 0 ~ 10</p> <p>フィードバック音の減衰具合を調節します。</p>	<p>HPF OFF, 20 ~ 900</p> <p>エフェクト音の低域周波数を調節します。</p>	<p>GRIT 0 ~ 10</p> <p>エフェクト音の歪みを調節します。</p>			
<p>ModDelay</p> 	ディレイ音にモジュレーションの効果が加わるエフェクトです。					
	<p>Knob1</p>	<p>Knob2</p>	<p>Knob3</p>			
<p>Page01</p>	<p>Time 1 ~ 2000</p> <p>ディレイタイムを設定します。</p>	<p>F.B 0 ~ 100</p> <p>フィードバック量を調節します。</p>	<p>Mix 0 ~ 100</p> <p>原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</p>			
<p>Page02</p>	<p>Rate 1 ~ 50</p> <p>変調の速さを設定します。</p>	<p>Level 0 ~ 150</p> <p>出力レベルを調節します。</p>	<p>Tail OFF/ON</p> <p>ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。</p>			

エフェクトタイプとパラメーター

	<p>ピックアップをトリガーにサンプルホールドするディレイです。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 10 ~ 1000 サンプルホールドする時間を設定します。</td> <td>Duty 25 ~ 100 サンプルホールドされた音の発音時間を設定します。</td> <td>Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>THRSH 0 ~ 30 効果が現れる閾値を調節します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> <td>Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。</td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Time 10 ~ 1000 サンプルホールドする時間を設定します。	Duty 25 ~ 100 サンプルホールドされた音の発音時間を設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Page02	THRSH 0 ~ 30 効果が現れる閾値を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。				
	Knob1	Knob2	Knob3														
Page01	Time 10 ~ 1000 サンプルホールドする時間を設定します。	Duty 25 ~ 100 サンプルホールドされた音の発音時間を設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。														
Page02	THRSH 0 ~ 30 効果が現れる閾値を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。														
	<p>Eventide TimeFactorのFilterPongをベースにしたフィルターとディレイを組み合わせたエフェクトです。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>TimeA 0 ~ 1900 ディレイAのディレイタイムを設定します。</td> <td>TimeB 0 ~ 1900 ディレイBのディレイタイムを設定します。</td> <td>Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>DlyMx 0 ~ 100 ディレイAとBのエフェクト音のミックス量を調節します。</td> <td>Fdbk 0 ~ 110 フィードバック量を調節します。</td> <td>Slur 0 ~ 10 フィードバック音のアタック音を和らげます。</td> </tr> <tr> <td>Page03</td> <td>FLTR 0 ~ 100 フィルターのかかり具合を調節します。</td> <td>Depth M-0 ~ 10, S-0 ~ 10 変調の深さを設定します。また、出力方法をモノラル(M-0 ~ 10)、ステレオ(S-0 ~ 10)から選択します。</td> <td>Wave Sn1 ~ 16, Tr1 ~ 16, Sq1 ~ 16 変調波形と変調の速さを設定します。</td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	TimeA 0 ~ 1900 ディレイAのディレイタイムを設定します。	TimeB 0 ~ 1900 ディレイBのディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Page02	DlyMx 0 ~ 100 ディレイAとBのエフェクト音のミックス量を調節します。	Fdbk 0 ~ 110 フィードバック量を調節します。	Slur 0 ~ 10 フィードバック音のアタック音を和らげます。	Page03	FLTR 0 ~ 100 フィルターのかかり具合を調節します。	Depth M-0 ~ 10, S-0 ~ 10 変調の深さを設定します。また、出力方法をモノラル(M-0 ~ 10)、ステレオ(S-0 ~ 10)から選択します。	Wave Sn1 ~ 16, Tr1 ~ 16, Sq1 ~ 16 変調波形と変調の速さを設定します。
	Knob1	Knob2	Knob3														
Page01	TimeA 0 ~ 1900 ディレイAのディレイタイムを設定します。	TimeB 0 ~ 1900 ディレイBのディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。														
Page02	DlyMx 0 ~ 100 ディレイAとBのエフェクト音のミックス量を調節します。	Fdbk 0 ~ 110 フィードバック量を調節します。	Slur 0 ~ 10 フィードバック音のアタック音を和らげます。														
Page03	FLTR 0 ~ 100 フィルターのかかり具合を調節します。	Depth M-0 ~ 10, S-0 ~ 10 変調の深さを設定します。また、出力方法をモノラル(M-0 ~ 10)、ステレオ(S-0 ~ 10)から選択します。	Wave Sn1 ~ 16, Tr1 ~ 16, Sq1 ~ 16 変調波形と変調の速さを設定します。														
	<p>ディレイ音にフィルターの効果がかかるエフェクトです。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。</td> <td>F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。</td> <td>Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。</td> <td>Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。</td> <td>Reso 0 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。</td> </tr> <tr> <td>Page03</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> <td>Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにする同時にエフェクト音も止まります。</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Page02	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Reso 0 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。	Page03	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにする同時にエフェクト音も止まります。	
	Knob1	Knob2	Knob3														
Page01	Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。														
Page02	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Reso 0 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。														
Page03	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにする同時にエフェクト音も止まります。															
	<p>ディレイ音にフェイザーの効果がかかるエフェクトです。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。</td> <td>F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。</td> <td>Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。</td> <td>Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page03</td> <td>Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにする同時にエフェクト音も止まります。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Page02	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Page03	Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにする同時にエフェクト音も止まります。		
	Knob1	Knob2	Knob3														
Page01	Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。														
Page02	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。														
Page03	Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにする同時にエフェクト音も止まります。																
	<p>オートパンとディレイを組み合わせた音像が周期的に移動するエフェクトです。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。</td> <td>F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。</td> <td>Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>Rate 1/4, 1/2, 3/4, 1 ~ 50 音像の移動する周期を設定します。</td> <td>Width L50 ~ R50 音像の移動する幅を設定します。</td> <td>Depth 0 ~ 10 音像の移動する奥行きを設定します。</td> </tr> <tr> <td>Page03</td> <td>Clip 0 ~ 10 変調波形のつづれ具合を調節します。</td> <td>Link P-D, D-P オートパンとディレイの接続順を選択します。</td> <td>Level 0 ~ 200 出力レベルを調節します。</td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Page02	Rate 1/4, 1/2, 3/4, 1 ~ 50 音像の移動する周期を設定します。	Width L50 ~ R50 音像の移動する幅を設定します。	Depth 0 ~ 10 音像の移動する奥行きを設定します。	Page03	Clip 0 ~ 10 変調波形のつづれ具合を調節します。	Link P-D, D-P オートパンとディレイの接続順を選択します。	Level 0 ~ 200 出力レベルを調節します。
	Knob1	Knob2	Knob3														
Page01	Time 1 ~ 2000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。														
Page02	Rate 1/4, 1/2, 3/4, 1 ~ 50 音像の移動する周期を設定します。	Width L50 ~ R50 音像の移動する幅を設定します。	Depth 0 ~ 10 音像の移動する奥行きを設定します。														
Page03	Clip 0 ~ 10 変調波形のつづれ具合を調節します。	Link P-D, D-P オートパンとディレイの接続順を選択します。	Level 0 ~ 200 出力レベルを調節します。														

エフェクトタイプとパラメーター

PitchDly		ディレイ音にピッチシフターの効果がかかるエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	1 ~ 2000	Pitch	-12 ~ 12	Mix	0 ~ 100	ディレイタイムを設定します。 ディレイ音にかかるピッチのシフト量を設定します。
	Page02	F.B	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	フィードバック量を調節します。 音質を調節します。 出力レベルを調節します。
	Page03	Tail	OFF/ON	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。				
ICE Delay		strymon TIMELINEのICEをベースにしたピッチシフターとディレイを組み合わせたエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	TIME	60 ~ 1300	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100	ディレイタイムを設定します。 フィードバック量を調節します。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	INTVL	-Oct ~ 2Oct	SLICE	SHORT, LONG	BLEND	0 ~ 20	オーディオ・スライスのピッチ変調量を選択します。 スライスする長さを調節します。 ドライ信号とICE信号のバランスを調節します。
	Page03	SMEAR	OFF, 1 ~ 20	DAMP	0 ~ 10	HPF	OFF, 20 ~ 900	フィードバック音のアタック音を和らげる度合いを調節します。 フィードバック音の減衰具合を調節します。 エフェクト音の低域周波数を調節します。
ModDelay2		深さが調節できるモジュレーションディレイです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	1 ~ 2000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100	ディレイタイムを設定します。 フィードバック量を調節します。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	Rate	1 ~ 50	Level	0 ~ 150	Depth	0 ~ 100	変調の速さを設定します。 出力レベルを調節します。 変調の深さを設定します。
	Page03	Tail	OFF/ON	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。				

エフェクトタイプとパラメーター

[REVERB]

HD Reverb		密度の高いリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	1 ~ 200	HPF	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	Page01	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page03	Tail	OFF/ON				
	Page03	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。					
Spring		スプリングリバーブのシミュレーションです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
	Page01	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	
Spring63		'63 Fender Reverbをモデリングしたサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DWELL	0 ~ 100	MIXER	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100
	Page02	Level	0 ~ 150				
	Page01	リバーブへ入力を音量を調節します。		エフェクト音のミックス量を調節します。		音質を調節します。	
	Page02	出力レベルを調節します。					
Plate		プレートリバーブのシミュレーションです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	Color	0 ~ 100	LoDMP	0 ~ 100	HIDMP	0 ~ 100
	Page01	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	低域の残響時間を調節します。		リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。	
	Page03	Tail	OFF/ON	Level	0 ~ 150		
	Page03	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。					
	Page03	出力レベルを調節します。					
Room		部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
	Page01	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	

エフェクトタイプとパラメーター

TiledRoom		タイル貼りの部屋の残響です。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			
Chamber		チャンバールームの響きをシミュレートしたリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		PreD	0 ~ 200	Tail	OFF/ON		
原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。					
LOFI Rev		tc electronic HALL OF FAMEのLOFIをモデリングした粗く存在感の強いリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		DECAY	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	FxLVL	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		エフェクトの音量を調節します。	
		PreD	SHORT/LONG	Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON
原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。ドライ音もエフェクトがオンのときの音質を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。			
Hall		コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			
HD Hall		密度の高いホール・リバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON
リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			

エフェクトタイプとパラメーター

Church		教会の響きをシミュレートしたリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DECAY	0 ~ 100	PreD	0 ~ 200	MIX	0 ~ 100
	Page02	TONE	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON
Page03	Dry	OFF/ON	ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。				
Arena		アリーナ級の大会場の残響です。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
Cave		洞窟の響きをシミュレートしたリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	0 ~ 200	Tail	OFF/ON		
Ambience		自然なアンビエンス (空気感) を加えるエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DECAY	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
	Page02	PreD	0 ~ 200	Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON
Air		部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Size	1 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	Ref	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON

エフェクトタイプとパラメーター

EarlyRef		リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Shape	-10 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		エフェクト音のエンベロープを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	
GateRev		DigiTech RV-7 (Lexicon) のGatedをモデリングしたパーカッシブなプレイに適したゲートリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Level	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Decay	0 ~ 100
	Page02	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		音質を調節します。		残響の長さを設定します。	
		Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON		
		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。			
ReverseRv		DigiTech RV-7 (Lexicon) のReverseをモデリングした逆再生したようなリバーブ音が得られるエフェクトです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Level	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Decay	0 ~ 100
	Page02	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		音質を調節します。		残響の長さを設定します。	
		Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON		
		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。			
SlapBack		繰り返し残響効果を得られるリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Time	1 ~ 1000	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
	Page02	ディレイタイムを設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		F.B	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	DRBal	0 ~ 100
Page03	フィードバック量を調節します。		音質を調節します。		ディレイとリバーブの割合を設定します。		
	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON			
		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			
Echo		豪華なエコーを繰り返すことができるエフェクトです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		DECAY	0 ~ 100	TIME	0 ~ 200	TONE	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		音質を調節します。	
		MIX	0 ~ 100	Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。ドライ音もエフェクトがオンのときの音質を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。	

エフェクトタイプとパラメーター

ModReverb		揺らぎのある残響を得られるリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Depth	0 ~ 100	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
	Rate	1 ~ 50	Tone	0 ~ 10	PreD	1 ~ 100	
	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON			
Page02	変調の深さを設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page03	変調の速さを設定します。		音質を調節します。		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		
Page03	出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。				
TremoloRv		Eventide SPACEのTREMOLLO VERBをベースにしたリバーブ音だけにトレモロを組み合わせたエフェクトです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	0 ~ 100	PDLY	0 ~ 500	Mix	0 ~ 100
	Speed	1.0 ~ 20.0	Shape	SINE, TRI, PEAK, RNDM, RAMP, SQR	Depth	MNO ~ MN99, ST0 ~ ST99	
	Size	0 ~ 100	Low	-100 ~ 100	High	-100 ~ 100	
Page02	残響の長さを設定します。		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	変調の速さを設定します。		変調波形を選択します。		変調の深さを設定します。また、変調方法をモノラル(MNO ~ 99)、ステレオ(ST0 ~ 99)から選択します。		
Page03	リバーブのサイズを調節します。		低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。		
HolyFLERB		Electro-Harmonix Holy GrailのFLERBをモデリングしたリバーブにフランジャーを組み合わせたエフェクトです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		RVRB	0 ~ 100	Tail	OFF/ON		
	Page02	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。			
DynaRev		tc electronic NOVA REVERBをモデリングした入力音のダイナミクスで音量が変わるリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	0 ~ 100	PreD	0 ~ 100	Color	0 ~ 100
	Sense	-100 ~ -1, OFF, 1 ~ 100	Mix	0 ~ 100	Tail	OFF/ON	
	Page02	感度を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。	
Page01	残響の長さを設定します。		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		音質を調節します。		
ShimmerRv		strymon blueSkyのShimmerモードをモデリングしたピッチシフターとディレイをリバーブに組み合わせたエフェクトです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		PreD	1 ~ 100	DECAY	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON	
	Page02	リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。	
Page01	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		

エフェクトタイプとパラメーター

ParticleR		LINE6 M9のParticle Verbをモデリングした特殊で複雑なリバーブエフェクトです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		DWELL	0 ~ 100	GAIN	0 ~ 100	MODE	STBL, CRTCL, HZD		
	残響の長さを設定します。		リバーブ音の出力ゲインを調節します。		残響音の変化の仕方を選択します。				
	Page02	MIX	0 ~ 100	MONO	OFF/ON	Tail	OFF/ON		
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		OFFのとき、エフェクト音をステレオ出力します。 ONのとき、エフェクト音をモノラルミックスしてから出力します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。					
SpaceHole		Eventide SPACEのBlackHoleをベースにしたディレイとリバーブを組み合わせたエフェクトです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		Decay	-100 ~ 100	PDLY	0 ~ 1000	Mix	0 ~ 100		
	残響の長さを設定します。		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。				
	Page02	F.B	0 ~ 100	Depth	0 ~ 100	Speed	0 ~ 100		
	フィードバック量を調節します。		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。				
Page03	Size	0 ~ 100	Low	-100 ~ 100	High	-100 ~ 100			
リバーブのサイズを調節します。		低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。					
MangledSp		Eventide SPACEのMangledVerbをベースにした荒々しい響きのリバーブです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		PDLY	0 ~ 500	Clip	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100		
	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		歪みを調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。				
	Page02	Decay	0 ~ 100	Mod	0 ~ 100	Size	0 ~ 100		
	残響の長さを設定します。		変調の深さを設定します。		リバーブのサイズを調節します。				
Page03	Low	-100 ~ 100	High	-100 ~ 100	Level	0 ~ 200			
低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。		出力レベルを調節します。					
DualRev		Eventide SPACEのDualVerbをベースにした2つのリバーブを組み合わせたことができるエフェクトです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		PDlyA	0 ~ 750	PDlyB	0 ~ 750	Mix	0 ~ 100		
	リバーブAのプリディレイタイムを設定します。		リバーブBのプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。				
	Page02	ABMix	A9 B0 ~ A0 B9	DCY A	0 ~ 100	DCY B	0 ~ 100		
	リバーブAとリバーブBのミックスを調節します。		リバーブAの残響の長さを設定します。		リバーブBの残響の長さを設定します。				
Page03	Size	A1 B1 ~ A9 B9	ToneA	-100 ~ 100	ToneB	-100 ~ 100			
リバーブのサイズを調節します。		リバーブAの音質を調節します。		リバーブBの音質を調節します。					

エフェクトタイプとパラメーター

[DYN/FLTR]

ZNR		音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	1 ~ 25	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0 ~ 150
	Page02	効果が現れる閾値を調節します。		制御信号の検出位置を選択します。		出力レベルを調節します。	
St Gt GEQ		ギターの帯域に適した6バンドのステレオグラフィックイコライザーです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	160Hz	-12 ~ 12	400Hz	-12 ~ 12	800Hz	-12 ~ 12
	Page02	3.2kHz	-12 ~ 12	6.4kHz	-12 ~ 12	12kHz	-12 ~ 12
	Page03	Level	0 ~ 150	出力レベルを調節します。			
St Bs GEQ		ベースの帯域に適した7バンドのステレオグラフィックイコライザーです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	50Hz	-12 ~ 12	120Hz	-12 ~ 12	400Hz	-12 ~ 12
	Page02	500Hz	-12 ~ 12	800Hz	-12 ~ 12	4.5kHz	-12 ~ 12
	Page03	10kHz	-12 ~ 12	Level	0 ~ 150	出力レベルを調節します。	
LineSel		LineSelに入ってくる音を、OUTPUTに直接送る経路(OFF時)か、次につながるエフェクターに送る経路(ON時)のどちらかに切り替えます。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	EFX_L	0 ~ 150	OUT_L	0 ~ 150		
	Page02	エフェクト経路へ送るレベルを調節します。		OUTPUT経路へ送るレベルを調節します。			

■ 別表1 Scaleパラメーター

設定値	使用するスケール	度数	設定値	使用するスケール	度数
-6	メジャースケール	6度下	3	メジャースケール	3度上
-5		5度下	4		4度上
-4		4度下	5		5度上
-3		3度下	6		6度上
-m	マイナースケール	3度下			
m		3度上			



MULTISTOMP
MS-70CDR Chorus/Delay/Reverb

MS-70CDR パッチメモリーリスト

No.	NAME	COMMENT	
DEMO	1	C-D-R	コーラス、ディレイ、リバーブを組み合わせた奥行きと広がりのあるサウンド。
	2	63SpringRv	"63 Fender Reverb"のモデリングとトレモロを組み合わせたビンテージ・サーフ・サウンド。
	3	Deep Blue	深海を彷彿させるサウンド。
	4	CarbonLong	"MXR Carbon Copy"のモデリングを使用したロング・ディレイ・サウンド。
	5	69s Vibe	独特のうねりが特徴的なビンテージ・ヴァイブ・サウンド。
	6	Mangle Ice	"strymon TIMELINE" ICEと"Eventide SPACE" MangledVerbをベースにした、色彩感の薄いセピア・トーン。
	7	LOFI Noise	"strymon TIMELINE"をベースにしたLO-FIノイズ感のあるダークな空間系サウンド。
	8	SmallMooth	"Electro-Harmonix SmallClone"のモデリングを使用したオールマイティなクリーン・サウンド。
	9	stairway	Pitch Delayを2つ使用した4音フレーズ・サウンド。
	10	PhaseRoom	ギター/ベースを問わず、ファンキーなプレイにマッチするフェイズ・サウンド。
	11	DualVerb	"Eventide SPACE"のDualVerbをベースにしたレイヤー感のあるリバーブ・サウンド。
	12	Rotary	ロータリー・シミュレート・サウンド。
	13	EP-3 Eric	"MAESTRO ECHOPLEX EP-3"のモデリングと密度の濃いリバーブのEric Johnson風サウンド。
	14	Filter Pad	ギターでシンセ・パッド風サウンドを再現。包み込まれるような心地よいサウンド。
Chorus / Modulation	15	CoronaCHO	"tc electronic CORONA CHORUS"のモデリングを使用したコーラス・サウンド。
	16	Vibrato	実用的なビブラートサウンド。
	17	M-M234	"MXR M234"のモデリングを使用した80年代コーラス・サウンド・セッティング。
	18	JetFlanger	"ADA Flanger"のようなジェット・フランジング・サウンド。
	19	SmallClone	"Electro-Harmonix SmallClone"のモデリングを使用したオールマイティなコーラス・サウンド。
	20	Trem-Pan	実用的なAM変調サウンド。モノラル時はトレモロ、ステレオ時はオートパン効果を演出。
	21	CoronaTRI	"tc electronic CORONA CHORUS" Tri-Chorus をモデリングした変調感の少ない上質なコーラス・サウンド。
Delay / Reverb	22	SmoothDLY	ディレイ単体でもリバーブ感が得られる実用的なディレイ・サウンド。
	23	Rockabilly	"tc electronic FLASHBACK" SLAP をモデリングした実用的なショート・ディレイ・サウンド。
	24	CarbonSTND	"MXR Carbon Copy"をモデリングしたスタンダードなディレイ・セッティング。
	25	drunkship	Filter Delay を使用したサイケデリックなモジュレーションディレイ・サウンド。
	26	Chamber RM	チャンバールームの響きをシミュレートしたリバーブ・サウンド。
	27	Church	教会の響きをシミュレートした広大なリバーブ・サウンド。
	28	ShimmerPAD	"strymon blueSky" Shimmerモードをモデリングしたストリング・パッドの響きをもつリバーブ・サウンド。
	29	Long Plate	プレートリバーブならではの艶やかな響きをもつリバーブ・サウンド。
	SFX	30	Gt Strings
31		PadGuitar	キーボード系のPADサウンド。フィンガーの弱いタッチでもGood。
32		Reverse	ギター・ベースを問わず、ソロのここ一発のアクセントに！
33		DLY&DLY	"Eventide TimeFactor"をベースにしたロングとショートで構成したF.B.長めのギミックなディレイ・サウンド。
34		voicerev	人の声のようなリバーブ効果のアンビエント・サウンド。
35		Hollywood	"LINE6 M9" Particle Verbのモデリングを使用した映画のSEのような壮大なサウンドを演出。
36		Monument	"Eventide SPACE" TremoloVerbをベースにした荘厳な遺跡を彷彿させるサウンド。
37		Adamski	Adamski型UFO襲来をイメージしたノスタルジックフューチャー・サウンド。
38		RingNoise	音程感の得られるノイジー・リングモジュレーション風サウンド。
39		Eraserhead	"strymon TIMELINE" ICEと"Eventide SPACE" BlackHoleをベースにした、不可解な夢を見ているようなサウンド。
40		SoundEFX	"strymon blueSky" Shimmerのモデリングにオクターブ下を加えたギターSEサウンド。

*41~50は空のパッチメモリーです。

このパッチメモリーリストに記載されている会社名、製品名などは全て各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとは関係ありません。全ての製品名、説明は、本機の開発中に参考とした製品を特定するために使用しました。