RG

RG
powered by RPCX
MODEL
Electric
ORIGINAL
EDITED
FILE
DOWN
UP
GHOST
VOL
DEC
Rob Papen
PRESET
001 Elec CarWah
BANK
8_RG Collection
DATA
Keyboard: ----
FILTER
Mode
12 LP
Cutoff
Q
Vowel
Distortion
Envelope
Velocity
Mod Wheel
LFO
FILTER LFO
Mode
Mono
Type
Triangle
Speed
Off
Sync
Mod Whl
Amount Control
FILTER ENV
Attack
Decay
Sustain
Fade
Release
MODULATION
Seq Free
Source
Amount
A. Release
Destination
None
Source
Amount
None
Destination
PITCH LFO
Speed
8.46 Hz
Sync
Amount
PITCH BEND
2
Bend Up
2
Bend Down
Mod Whl
Amount Control
AMP
Volume
Vel>Vol
Pan
Attack
Decay
Release
EQ
On
60 hZ
200 hZ
600 hZ
2 khZ
8 khZ
FX
1
2
3
Chorus
Type
Mix
Pan
Length
Width
Speed
Spread
LP Filter
Widen
None
Source
Amount
None
Destination
None
Source
Amount
None
Destination
SEQ.
A
B
Step
Tie
Down Stroke
Up Stroke
Ghost Stroke
Glide / Extra Stroke
Velocity
Release / Free
File
32 steps
Steps
Step 1
Loop From
1x bpm
Speed
Normal
Tie Mode
Reset
Latch
Swing
seq
Velocity
keyb
A
B

ユーザーガイド

Rob Papen

目次

[イントロダクション] 4
[コントロール] 10
[PRESET（プリセット・セクション）] 12
[ギター・モデル] 14
[SEQ.（シーケンサー）] 17
[FILTER（フィルター・セクション）] 22
[PITCH（ピッチ・セクション）] 28
[AMP（アンプ・セクション）] 30
[Modulation（モジュレーション・セクション）] 32
[EQ] 33
[FX（エフェクト・セクション）] 34
Mono Delay 35
Stereo Delay 35
Comb Filter 35
Reverb 35
Chorus 36
Chorus / Delay 36
Flanger 36
Phaser 36
Ensenble 37
FX Filter 37
WahWah Dealy 37
AutoWah 38
Amp Sim 38
Cab Sim 38
Distort 39
Low Fi 39
Waveshaper 39
Multi-Distort 40
Widner 40
Auto Pan 40
Gator 41
Compressor 41
[バック・パネル] 43
[登録・更新・サポート] 44

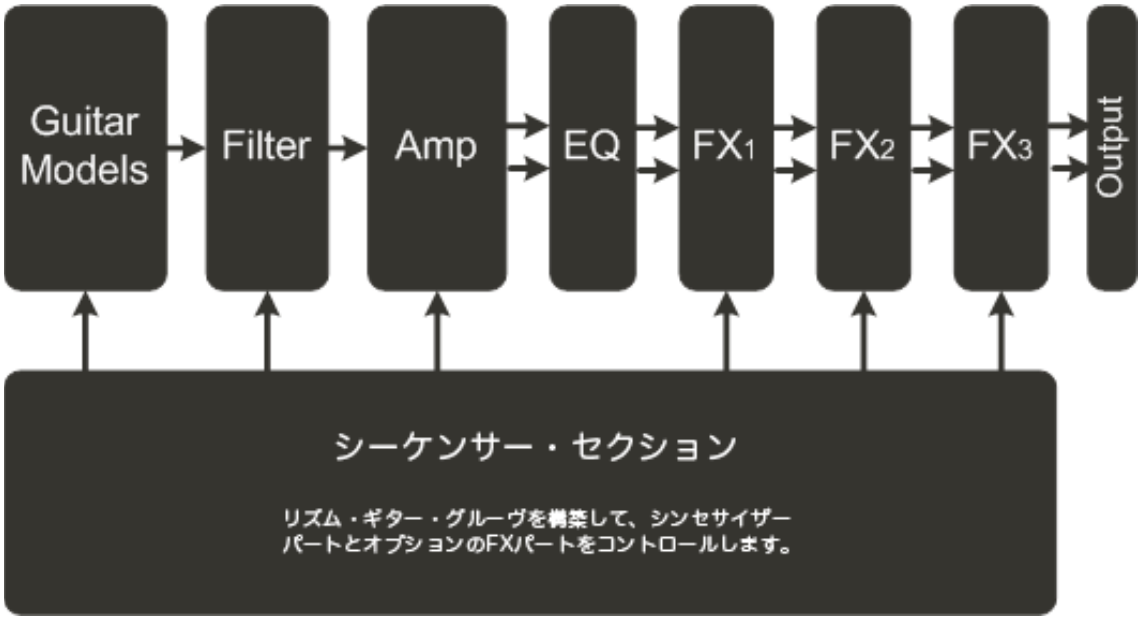
[イントロダクション]

オーディオ・ルーティング

RGは最新のコンセプトに基づいた「リズムギター・シンセサイザー」で、シーケンサーとエフェクトを備えた従来のシンセサイザーのほとんどの機能が、RGの中に詰め込まれています。

ただ1つ大きく異なるのは、RGには従来のオシレータがなく、代わりに「ギター・ストローク」があり、これが基本的な音源となっているという点です。

下図はRGのオーディオ・ルーティングです。
RGではオシレータが「ギター・モデル」に置き換えられているという点を除き、一般的なシンセサイザーとほぼ同じ構造となっています。



ユーザー・インターフェース　ステップ１：

次ページの図は、RGの主要なユーザー・インターフェースを記しています。
最初に**ギター・モデル**と、**ストローク**があります。

例えば、「エレクトリック・ギター」モデルでは「Down（ダウン）ストローク」、「Up（アップ）ストローク」、「Ghost（ゴースト）ノート」、「Glide（グライド）ストローク」のストローク・アマウントを調整することができます。

インターフェースの一番下にあるのは、RG内部の**シーケンサー・セクション**で、さまざまなストロークのプレイを自由に編集して、オリジナルのグルーヴを作り出すことができます。

この2つのセクションが、RGのサウンド・メイキングにおいて最も重要なセクションとなります。

シーケンサーでグルーヴ・メイキング

上図の一番下のセクションは、オールド・スタイルのドラム・マシンのように、ギターの個々のストロークを自由にプログラミングできる「**シーケンサー**」です。

ここでは、ストロークは1つのことです。ではコードはどうでしょうか。
通常、楽曲はコードを使って一定のキー(音階)でプレイすることで作り上げられます。
RGのバーチャル・キーボード(シーケンサー・セクション右下部分)は、ひとつのノートをプレイするだけで、そのノートをルートとしたコードを自動的に演奏してくれます。

メジャー・コードとマイナー・コードをプレイするには2オクターブを使用します。
キーボードの第1のオクターブ（C1－B1）はメジャー・コードをプレイします。
例えば、ノートE1を弾くとEメジャー・グルーヴがプレイされます。

第2のオクターブ（C2－B2）はマイナー／マイナー7thコードをプレイします。
例えば、ノートE2を弾くとEマイナー・グルーヴがプレイされます。

Sus4のような他のコードはどうなのかと考えているかもしれませんが、RGが「**リズムギターシンセサイザー**」であることを忘れないでください。

RGは、A / B 2つのシーケンサーを搭載しており、バリエーションとしてシーケンスBをプレイする2つの追加のオクターブがあります。
したがって、第3のオクターブ（C3-B3）は再びメジャー・コードですが、シーケンスAに対立するものとしてシーケンスBがプレイされます。

第4のオクターブ（C4-B4）は、再びマイナー／マイナー7コードですが、シーケンスBをプレイします。

また、シーケンスがどのようにプレイされるのか、そしてどのビートでパターンがトリガーされるのかも、簡単にコントロールすることができます。

「**Distorted Guitar Set**」は、パワー・コード・サウンドで、ディストートされたパワー・グルーヴに最適です。
ストロークはクラシック・ストロークに分類されます。
パワー・コードは、このサンプルセットに共通の用語です。
コードにサードがない（フィフスだけしかない）場合、メジャー・コンテクストでもマイナーコンテクストでも使用できます。

「**Muted Guitar Set**」では、他のタイプとは異なり、コードが使用されていません。
「Muted Low」モデルタイプと「Muted High」モデルタイプに分けられる合計約3オクターブが使用されています。

「Muted Low」は、Eストリングである一番低いe-ギター・ノートから始まります。
これがRGキーボード・レイアウトのノートE1です。

Eストリングは一番低いノートなので、ユーザーがC1-D#1を弾くと、ミュート・ギターのC2-D#2のレンジとなり、メジャーまたはマイナーの代わりに、RGキーボードのが単一のストロークの約2オクターブをプレイするために使用されます。

ミュート・ロー：C1-B2（シーケンスA）C3-B4（シーケンスB）
ミュート・ハイ：C1-B2（シーケンスA）C3-B4（シーケンスB）

クラシック・ミュート・グルーヴはストリングのダウンストローク→ゴースト・ノート→ストリングのアップ・ストローク→アップ・ストローク・ゴーストとなります。

ユーザー・インターフェース　ステップ2：

RGオーディオ・ルーティングの次のステップは「フィルター」です。
ギター･ストロークから作り出されたサウンドは､次にRPの**FILTERセクション**に送られます。

下図は、Filter LFO（フィルターFLO）とFilter Envelope（フィルター・エンベロープ）を含むRGのフィルター・セクションを示しています。

ユーザー・インターフェース　ステップ3：

次のステージは**アンプ**です（ギター・アンプと混同しないでください）。
これは、RGのシンセサイザー・アンプで、その機能はギター・アンプとはまったく異なっています。
したがって、ここでは、RGが「**リズムギター・シンセサイザー**」であり、アンプはシンセサイザー・パートであることを頭に入れておく必要があります。

下の図では、アンプにも、シーケンサーによって各ストロークの長さをコントロールするためのエンベロープが内蔵されていることが分かります。

ユーザー・インターフェース　ステップ**4**：

下図のコントロールは、**モジュレーション・セクション**と全体的なピッチコントロールです。例として、モジュレーション・セクションの中で、アンプのパンニングをコントロールするために、「ダウン・ストローク」パラメータをアサインすることができるでしょう。
これらは全てシンセサイザー・パートです。

ユーザー・インターフェース　ステップ5：

もう一度オーディオ・ルーティングを見ると、RGがアンプから**EQセクション**、次に**FXセクション**に入ることが分かります。

RGには、直列で構成されている3つのエフェクト・ユニットがあります。
RGの面白いところは、ユーザーが、無限の可能性を備えたモジュレーション・マトリックスを使用してFXをコントロールできるという点です。

例えば、シーケンサーからのアップ・ストロークは、エフェクトのミックスをコントロールするように設定することができます。

ここまでで、RGが単にリズムギター・シミュレーターであることをはるかに超えており、RGの本当の力がそのシンセサイザー部分にあることが明らかになったはずです。

さまざまな機能の詳細については、各セクションのチャプターをお読みください。

[コントロール]

RGは、各パラメータを調整するためにコントローラ・ノブとボタンを使用します。
コントロールの上でマウスを動かすと、コントローラ名とその値が、PRESETセクションのDATA表示スクリーンに表示されます。

ノブ

ノブ上を左クリックしたまま上下に動かすことでアマウントを調整することができます。
アマウントはDATA表示スクリーンで確かめることができます。

Shiftを押したまま上下に動かすと、アマウントを微調整することができ、Ctrl＋マウスクリック(MacではCommand＋マウスクリック)で、アマウントはデフォルト値に設定されます。

ボタンには、次の2つの種類があります。

On / Offボタン	これらのボタンをクリックすると、ボタンはオンとオフの間で切り替わります。この例がOscillator(オシレーター)トラックボタンです。
Menuボタン	これらのボタンを左クリックすると、ポップアップメニューが表示され、ユーザーはこのコントロールの値を選択できます。

右クリック

各コントロールの上で右クリック(MacではCtrl＋クリック)すると、MIDI／ヘルプメニューが表示され、コントロール名、現在のアマウント、そしてこのコントロールがどのMIDIにラッチしているのかが表示されます。

また、以下を行うこともできます。

●**デフォルトに設定**（右クリック／MacではCtrl＋クリック）
コントロールをデフォルト値に設定します。

●**MIDIにラッチ**（右クリック／MacではCtrl＋クリック）
コントロールを、受信された次のMIDIコントロールにラッチします。
例えば、MIDIエクスプレッションにOsc1ボリュームをラッチするには、Osc1ボリューム・ノブを右クリックし、Latch to Midi（MIDIにラッチ）を実行してから、ラッチしたいMIDIエクスプレッション・コントロールを手で動かします。
これで、画面のOsc1ボリューム・ノブも一緒に動いているはずです。

これらのアドレス指定されたMIDIコントローラのアマウントはグローバルなので、ホストの全てのプリセットとアクティブなRGに対して有効です。

●**MIDIをアンラッチ**（右クリック／MacではCtrl＋クリック）
任意のRGパラメータをMIDIコントロールからアンラッチします。

●**MIDIをクリア**（右クリック／MacではCtrl＋クリック）
全てのMIDIラッチをクリアします。

注記：バック・パネルに、**ECS**と呼ばれているMIDIラッチ情報のファイルをセーブ／ロードできるコマンドがあります。

コンピュータ・キーボード

バック・パネルの「Computer Keyboard Up / Down」をオンにしておけば、コンピュータ・キーボードを使用して、現在のプリセットとバンクを切り変えることができます。

Up Arrow	前のプリセット
Down Arrow	次のプリセット

[PRESET（プリセット・セクション）]

このセクションでは、RGのプリセット・オプションをコントロールします。

PRESET / BANK / DATA 表示部分

PRESETには現在選択されているプリセット名が、**BANK**には現在選択されているバンク名が表示されています。

任意のノブやパラメータの上にマウスカーソルを移動すると、**DATA表示スクリーン**にそのパラメータの名称や現在の設定値などが表示されます。

PRESET

PRESET画面をクリックすると、ポップアップ・メニューが表示されますので、ここから任意のプリセットを選択することができます。
PRESET画面右側にある「＜＞」をクリックすることでも、順番にプレビューすることができます。

また、プリセット・メニューでは以下を行うこともできます。

Rename preset	現在のプリセットの名前を変更します。
Copy preset	現在のプリセットをコピーします。
Paste preset	現在のプリセットの上に前回コピーしたプリセットを貼り付けます。
Default preset	現在のプリセットをデフォルトのブランク・プリセットに設定します。
Load preset	ディスクからプリセットをロードします。
Save preset	現在のプリセットをディスクに保存します。
Load bank	ディスクからプリセットのバンクをロードします。
Save bank	プリセットの現在のバンクをディスクに保存します。
Revert to original preset	プリセットをオリジナルの状態に戻します。
Revert to edited preset	プリセットを前回編集された状態に戻します。

FILE

FILEボタンをクリックすることで、ポップアップ・メニューが表示されます。

Load bank	ディスクからプリセットのバンクをロードします。
Save bank	プリセットの現在のバンクをディスクに保存します。
Load preset	ディスクからプリセットをロードします。
Save preset	現在のプリセットをディスクに保存します。
Copy preset	現在のプリセットをコピーします。
Paste preset	現在のプリセットの上に前回コピーしたプリセットを貼り付けます。
Rename preset	現在のプリセットの名前を変更します。
Default preset	現在のプリセットをデフォルトのブランクプリセットに設定します。

クイック・ブラウザ（PRESET画面を右クリックMacではCtrl＋クリック）

Quick Browse	利用可能な全てのバンクとそのプリセットを表示します。 任意のプリセットをクリックすると、そのバンクとプリセットがロードされます。
Recently Browsed	最近使用した全てのプリセットを表示します。エントリをクリックすると、そのプリセットが再びロードされます。「Clear Recent」をクリックすると、全てのエントリが削除されます。
Favorites	お気に入りプリセットとして選択されたプリセットのリストを表示します。エントリをクリックするとそのプリセットがロードされます。 「Add Current to Favorites」をクリックすることで、任意のプリセットを選択し、お気に入りにすることができます。「Remove Current from Favorites」は、Favoritesリストから現在のプリセットを削除し、「Clear Favorites」は全てのエントリを削除します。 Favoritesリストは、コンピュータのハードディスクに記憶されているので、次にプラグインを使用するときにも、リストは記憶されています。

EDITED / ORIGINAL ボタン

いったんプリセットを編集すると、**EDITED**ボタンが点灯します。
ORIGINALボタンをクリックすると、プリセットが元のオリジナル設定に戻ります。

再びEDITEDボタンをクリックすると、プリセットは編集済みのバージョンに戻りますので、オリジナル・プリセットと編集済みプリセットを切り替えながら、加えた変更の違いを聞くことができます。

注記：プリセット編集後は、バンク全体の中にそのプリセットを保存する必要があります。
オリジナルのプリセット・バンクを残しておきたい場合には、常に新しい名前を付けてバンクを保存するようにしてください。

[ギター・モデル]

MODEL
RGが使用するギターのタイプを選択できます。
使用できるタイプは、Electric（エレクトリック）、Steel 8th（8スチール）、Steel 16th（16スチール）、Distorted（ディストーテッド）です。

●Electric
クラシックFender Stratocaster（フェンダー・ストラトキャスター）です。
ストロークは、クラシック・ストロークに分類されます。

・ダウン・ストローク
・アップ・ストローク
・ゴースト・ストローク（パーカッションがかかったサウンド）
・グライド・ストローク（クラシック・アップグライド・ストローク）

●Steel 16th
スチール弦ギターです。アコースティック・リズムギター・グルーヴに最適です。
「16th」は、16番目のノートのグルーヴの略です。
ストロークは、クラシックなスチール弦ストロークに分類されます。

・ダウン・ストローク
・アップ・ストローク
・ゴースト・ストローク（パーカッションがかかったサウンド）
・グライド／エクストラ・ストローク（未使用。ゴースト・ストロークをプレイします。）

●Steel 8th
スチール弦ギターです。アコースティックのバラードギター・グルーヴに最適です。
「8th」は、8番目のノートのグルーヴの略です。
ストロークは、クラシック・ストロークに分類されます。

・ダウン・ストローク
・アップ・ストローク
・ゴースト・ストローク／エクストラ（弦をハンド・ミュート）
・グライド／エクストラ・ストローク（未使用。ハンド・ミュートをプレイします。）

●Distorted
ディストートされたパワー・グルーヴに最適なパワー・コード・サウンドです。
ストロークは、クラシック・ストロークに分類されます。

・ダウン・ストローク（スタンダードストローク）
・アップ・ストローク（基本的にダウン・ストロークと同じですが、違うサンプルセットを使います。）
・ゴースト・ストローク（パーカッションがかかったサウンド）
・エクストラ・ストローク（非常に長いサスティーン・ストローク）

「パワー・コード」は、このサンプルセットにとって共通の用語です。
コードにサードがない（フィフスだけしかない）場合、メジャー・コンテクストでもマイナー・コンテクストでも使用できます。

メジャーとマイナーを使うRGのキーボードレンジは、このサンプルセットでは同一となり、どちらのセクションでもノートをプレイできます。

注記：いくつかのグルーヴは、正しいキーで演奏されないことがあります。
これはギター・プレーヤーがときおりLow-EストリングをDにチューン・ダウンするためです。
これは「076 Dist Knot JoMal」や「090 Dist MoveAong JoMall」のようなプリセットで聞くことができます。

-2セミトーン、場合によってはさらにサウンドをデチューンすることによって、このチューニングを使用してきました。
このセミトーン・デチューンに従って、プレイするノートを調整する必要があります。
例えば、ピッチを-2セミトーン・デチューンした場合には、Cグルーヴをプレイするためにはノート Dをプレイする必要があります。

Distortedサウンド上で、演奏しているグルーヴが正しいキーでプレイされていない場合には、RGのモジュレーション・セクションをチェックしてみてください。
マウスを「Amount」ノブの上に移動し、PRESETセクションの読み出しフィールドを見ると、現在のセミ・デチューニングのアマウントが分かります。

次に、プレイするノート（ピッチ）を変更することで、セミデチューン設定を補うことができます。

●Muted Low / Muted High
ミュート・ギターグルーヴを作り出すために使用される単一ギター・ノートです。
したがって、他のタイプとは異なりコードは関係していません。

クラシック・ミュート・グルーヴは、ストリングのダウン・ストローク→ゴースト・ノート→ストリングのアップ・ストローク→アップ・ストローク・ゴーストと続きます。

・ダウン・ストローク（ストリングのダウン・ストローク）
・アップ・ストローク（ストリングのアップ・ストローク）
・ゴースト・ストローク（ダウン・ストローク・ゴースト・サウンド）
・エクストラ・ストローク（アップ・ストローク・ゴースト・サウンド）

「Muted Low」モデルタイプと「Muted High」モデルタイプに分けられる合計約3オクターブが使用されています。

「Muted Low」は、Eストリングである一番低いe-ギター・ノートから始まります。
これがRGキーボード・レイアウトのノートE1です。

Eストリングは一番低いノートなので、ユーザーがC1-D#1を弾くと、ミュート・ギターのC2-D#2のレンジとなり、メジャーまたはマイナーの代わりに、RGキーボードのが単一のストロークの約2オクターブをプレイするために使用されます。

ミュート・ロー：C1-B2（シーケンスA）C3-B4（シーケンスB）
ミュート・ハイ：C1-B2（シーケンスA）C3-B4（シーケンスB）

クラシック・ミュート・グルーヴはストリングのダウンストローク→ゴースト・ノート→ストリングのアップ・ストローク→アップ・ストローク・ゴーストと続きます。

VOL（ギター・モデルのボリューム・コントロール）

ギター・ストロークのボリュームをコントロールします。

注記：Glideストローク・ボリュームは、常にダウン・ストローク・ボリュームと同じになるように設定されています。

DEC（ギター・モデルのディケイ・コントロール）

ギター・ストロークのオーバレイ・ディケイ、つまりどれほど素早くサウンドのボリュームがゼロに減衰されるのかをコントロールします。

注記：これは、RGのシンセサイザー・パーツとそのアンプ・エンベロープとは無関係です。
ディケイ・タイムはミリセカンドまたは秒単位で、ディケイは最大値でオフになります。

Glideストローク・ディケイ・タイムは、常にダウン・ストローク・ディケイ・タイムと同じになるように設定されます。

[SEQ.（シーケンサー）]

グルーヴの心臓部とも言えるシーケンサー・セクションで、ギター・コードのシーケンスをセットアップできます。
シーケンサー・セクションの左上にある**A／Bボタン**をクリックすることで、2つのシーケンサーを切り替えることができます。また、プレイするノートにより、シーケンスA／Bの表示が切り替わります。
1つのノートをプレイするだけで、コードとシーケンスを自動演奏してくれます。

・MIDIノート36 C1から47 B1は、シーケンスAのメジャーコードをプレイします。
・MIDIノート48 C2から59 B2は、シーケンスAのマイナーコードをプレイします。
・MIDIノート60 C3から71 B3は、シーケンスBのメジャーコードをプレイします。
・MIDIノート72 C4から83 B4は、シーケンスBのマイナーコードをプレイします。

シーケンサーでは、各ステップがギター・ストロークとなったり、休符またはタイでつながれたステップとして使用することも出来ます。
シーケンサーは、最高32のステップまで使用可能です。

パネル部分

Step
現在のステップ番号。クリックするとカレント・ステップがオン／オフになります。

Tie

現在のノート（ステップ）が前のノートにタイでつながれるかどうかを設定します。セルをクリックして**「X」**が表示されているステップは、前のノートに続けてプレイされます。
タイといっしょにノートを使用するときには、Tie Modeボタンを使用して2つの異なるモードを選択できます。

Normal	タイがオンのステップには、個別のベロシティとフリーの設定はありません。
Special	タイがオンのステップでも、個別のベロシティとフリーを設定することができます。

プリセット「123 Seq Special Mode」をプレイして、シーケンサーのFree行がフィルターのボウェルをどのように変化させているのかを聞いてみてください。

Down stroke、Up stroke、Ghost stroke、Glide / Extra stroke

コードの各ノートは、これらのタイプのコードの1つである場合があります。
この4種類のストロークのうち、どれかひとつを選択することができます。
使用されるタイプのストロークは、ギター・モデルごとに少し異なります。

ギター・モデル（PRESET上部にある「MODEL」から選択）

Electric（エレックトリック・ギター）
・ダウン・ストローク
・アップ・ストローク
・ゴースト・ストローク（パーカッションがかかったサウンド）
・グライド・ストローク（クラシック・アップグライド・ストローク）

Steel 16th（16スチール弦）
・ダウン・ストローク
・アップ・ストローク
・ゴースト・ストローク（パーカッションがかかったサウンド）
・グライド／エクストラ・ストローク（未使用。ゴースト・ストロークをプレイしません。）

Steel 8th（8スチール弦）
・ダウン・ストローク
・アップ・ストローク
・ゴースト・ストローク／エクストラ（弦をハンド・ミュート）
・グライド／エクストラ・ストローク（未使用。ハンド・ミュートをプレイしません。）

Distorted（ディストーション系）
・ダウン・ストローク（スタンダードストローク）
・アップ・ストローク（基本的にダウン・ストロークと同じですが、違うサンプルセットを使います。）
・ゴースト・ストローク（パーカッションがかかったサウンド）
・エクストラ・ストローク（非常に長いサスティーン・ストローク）

Muted Low／ Muted High（ミュート・ロー／ミュート・ハイ）
・ダウン・ストローク（ストリングのダウン・ストローク）
・アップ・ストローク（ストリングのアップ・ストローク）
・ゴースト・ストローク（ダウン・ストローク・ゴースト・サウンド）
・エクストラ・ストローク（アップ・ストローク・ゴースト・サウンド）

Velocity（ベロシティ）

シーケンサーのステップごとにベロシティ・アマウントを設定します。

注記：これはシーケンサーのベロシティがRGシンセサイザー・パーツをどのようにコントロールするのかを決定する**seq / keyb**コントロール・ノブと組み合わせて使用されます。このベロシティ・アマウントを有効にするには、**seq / keyb**コントロール・ノブを完全に**「seq」**に回しておく必要があります。ステップでタイを使用する場合、シーケンサーがNormalタイ・モードにある場合も、ベロシティはそのステップでは機能しません。

Release / Free（リリース／フリー）

Freeコントロールによって、ユーザーはシーケンサーを使用してRGの他の特性（パンニングetc.）をコントロールできます。これは、Seq Freeになるモジュレーション・ソースを選択することにより、他のコントロールを調整するためにFreeセクションのFreeコントロールを使用することができるためです。

ステップでタイを使用する場合、シーケンサーがNormalタイ・モードにあると、ベロシティはそのステップでは機能しません。

「Release / Free」の文字の左にある「◎」ボタンをクリックすることで、すべてのリリース・コントロールをオン／オフすることができます。

各セルをクリックしたまま上下にドラッグすることで、正(＋)または負(ー)の方向へFilter Envelope（フィルター・エンベロープ）とAmp Envelope（アンプ・エンベロープ）のリリース・タイムを変更することができます。
アマウント「0」で、リリース・タイムは変更されません。

このセクションのRelease / Freeの設定を変更しても、FILTERセクションとAMPセクション内部のリリース・アマウントは同じままです。

このRelease / Freeは、プレイしているシーケンスの中で様々なリリース・タイムを使用してダイナミックなグルーヴを作ることができるようにする、非常に強力なツールです。

バンク「05 Distorted RG grooves 01」のプリセット「119 Dist SlowHand JoMal」をロードし、「Release / Free」の文字の左にある「◎」ボタンをオン／オフして、サウンドの違いを聞いてみてください。

RGのリリースは、ステップの後に休符または別のストロークが続く場合にだけ機能することを覚えていてください。ステップがタイで延長されている場合には、リリースはアクティブになりません。

シーケンサー・コントロール部分

「＜ ＞」セレクタ

ハードディスクの「RG」フォルダ内に「**Sequences**」と呼ばれるフォルダがあり、400を超えるさまざまなストロークのシーケンス・ファイルが入っていて、「＜ ＞」セレクタでこれらのファイル内をスクロールすることができます。

ここでは、エレクトリック、8スチール、16スチールすべてのシーケンス・ファイルを読み込むことができますので、別のギター・モデルに設定されている、あらゆるシーケンス・ファイルを組み合わせて試行錯誤することができます。

聞いたものが気に入らない場合、RGのPRESETセクションの上にある「**ORIGINAL**」を押すだけで、オリジナルのシーケンスに戻れます。

File
ボタンをクリックすることでポップアップ・メニューが開き、シーケンスのブラウズ／セーブ／ロード／コピー／ペースト／スワップ／クリア／アンドゥを行うことができます。

Steps
1〜32ステップの間で、シーケンサーのステップ数を設定することができます。
シーケンサーAとBに、違う数のステップを設定することができます。

Loop From
ループの開始位置を設定します。
32ステップのシーケンスでLoop Fromを「17」に設定した場合、まずステップ1〜32を演奏した後、ステップ17〜32をループ演奏します。

Speed
ホスト・シーケンサーのテンポの1/4から4倍までの速度を設定することができます。
シーケンサーAとBに違うSpeedアマウントを設定することができます。

Tie Mode

Normal	タイがオンのステップには、個別のベロシティとフリーの設定はありません。
Special	タイがオンのステップでも、個別のベロシティとフリーを設定することができます。

Reset
1つのキーがすでに押されている状態で別のキーを押すとどうなるのかを決定します。

Resetがオンの場合、キーがまだ押されている間に新しいキーを押すと、シーケンサーはリトリガーされ、再びステップ1から再生されます。

Resetがオフの場合、キーがまだ押されている間に新しいキーを押すと、シーケンサーはシーケンスをリセットしないで新しいノートを再生します。
つまり、新しいノートを押したときにステップ6にいたとすると、シーケンサーはステップ7からそのまま再生を続行します。
RGを使えば、1つのノートしかプレイする必要がないことを覚えておいてください。

Latch
Latchがオンにしておくと、キーボードから手を離してもプレイを続行してくれます。

ヒント：シーケンス・プレイのLatch／Unlatchは、サスティーン・ペダルを使用することもできます。

Swing
シーケンスにより人間らしい感覚を作り出すことができます。
シーケンサーAとBに違うSwingアマウントを設定できます。

Velocity（seq / keyb）

シーケンサー・ベロシティ・パラメータ設定がシーケンサー・ステップ設定 (0%) によって制御されるのか、押したキーのベロシティ (100%) によって制御されるのか、それともその2つの値の組み合わせで制御されるのかを設定します。

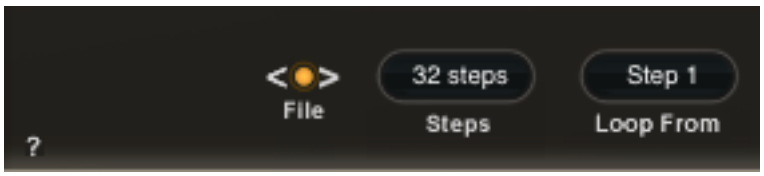
シーケンサーAとBに違うベロシティ・アマウントを設定できます。

キーボード・コントロール

カレント・シーケンスをプレビューできる仮想キーボードです。

・オクターブ1は、メジャーコードを使用してシーケンサーAをプレイします。
・オクターブ2は、マイナーコードを使用してシーケンサーAをプレイします。
・オクターブ3は、メジャーコードを使用してシーケンサーBをプレイします。
・オクターブ4は、マイナーコードを使用してシーケンサーBをプレイします。

Quick Help



？ボタンを押すと、クイック・ヘルプが表示されます。

[FILTER（フィルター・セクション）]

ギター・モデルで生成されたサウンドは、このFILTERセクションに送られてきます。
ここでは、選択したフィルター・タイプによってハーモニック・ストラクチャーが変更されます。
RGのFILTERは、下記のパラメータをコントロールすることができます。

Cutoff
フィルターのカットオフ・フリケンシーを設定します。
例えばCutoffを2000Hzに、FILTERモードを12dB LowPassに設定して使用すると、2000Hzを超える周波数帯が削除され始め、4000Hzのサウンドは12dB削減されます。

Cutoffは1つの周波数で静的であることがありますが、フィルター・エンベロープ、キーボード・トラッキング、モジュレーション・ホイール、LFOを使って周波数を変調することも可能です。
したがって、RGフロント・エンドには、これらのコントロールがCutoffを制御することを示すラインがあります。

初期状態では、モジュレーションはCutoffをコントロールするノブを動かしませんが、いずれかのモジュレーションを加えることによりカットオフ・フリケンシーは内部で変調されます。

Q (レゾナンス)
Qは、Cutoffで設定した周波数の部分を強調して、サウンドにエッジを立たせます。
Qを増加していくと、フィルターが「自己発振(オシレート)」するまで、どんどん強調されていき、カットオフ・フリケンシーにフィードバックされます。

注意：6dBフィルター・タイプは、自己発振できません。
コム・フィルターでは、Qがコムフィルターのフィードバックを制御します。

Qの作用を聞くには、触ってみることが一番です。
LFOモジュレーションを開いたら、カットオフ･フリケンシーが動き始めるのが聞こえます。
Qを開くほどこの動きは強調されます。

Distortion
サチュレーター・ディストーション・エフェクトを使用して、FILTERに入る前にサウンドを歪ませます。

Vowel
音声の母音(ア・イ・ウ・エ・オ)をコントロールします。

Mode

Bypass	フィルターはバイパスされます。
6dB LowPass	低周波数帯がこのフィルターを通過し、設定したカットオフ･フリケンシーを超える周波数は、1オクターブあたり6dBまで削減されます。例えば、Cutoffが1000Hzに設定されている場合、2000Hzのボリュームは6dB削減されます。
6dB High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過し、設定したカットオフ･フリケンシーを下回る周波数は、1オクターブあたり6dBまで削減されます。Cutoffノブが完全に左に回されている場合、フィルターは開ききった状態です。
12dB Low Pass	低周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCutoffを超える周波数は、1オクターブあたり12dBまで削減されます。
12dB High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCutoffを下回る周波数は、1オクターブあたり12dBまで削減されます。Cutoffコントロール・ノブが完全に左に回されている場合、フィルターは開ききった状態です。
18dB Low Pass	低周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCutoffを超える周波数は、1オクターブあたり18dBまで削減されます。
18dB High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCutoffを下回る周波数は、1オクターブあたり18dBまで削減されます。Cutoffコントロール・ノブが完全に左に回されている場合、 フィルターは開ききった状態です。
24dB Low Pass	低周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCutoffを超える周波数は、1オクターブあたり24dBまで削減されます。
24dB High Pass	高周波数帯がこのフィルターを通過します。設定したCutoffを下回る周波数は、1オクターブあたり24dBまで削減されます。Cutoffコントロール・ノブが完全に左に回されている場合、 フィルターは開ききった状態です。
12dBBand Pass	12dB LowPassフィルターと12dB HighPassフィルターを組み合わせたものです。設定したCutoff周辺の周波数帯だけを過します。QでCutoff周辺の帯域幅を調整します。
24dB Band Pass	24dB LowPassフィルターと24dB HighPassフィルターを組み合わせたものです。設定したCutoff周辺の周波数帯だけを過します。QでCutoff周辺の帯域幅を調整します。
12dB Notch	BandPassとは逆に、設定したCutoff周辺の周波数帯を、12dB/octで削除します。QでCutoff周辺の帯域幅を調整します。
24dB Notch	BandPassとは逆に、設定したCutoff周辺の周波数帯を、24dB/octで削除します。QでCutoff周辺の帯域幅を調整します。
Comb	コム・フィルター周波数を強調する非常に短いディレイです。Cutoffはディレイの長さを、Qはフィルターのフィードバックを調整します。
Vocal	クワイアーのようなサウンドを作ってくれるフィルターです。 このモードでは、Vowelノブでフィルターの母音を制御します。

カットオフ・フリケンシー・モジュレーション

Envelope
正(＋)または負(ー)のカットオフ・フリケンシー・エンベロープ・アマウントを追加します。
負(ー)のモジュレーションを使用している場合には、エンベロープが逆転されることを覚えておいてください。

Velocity
キー・ベロシティ(打鍵の速度)で、エンベロープ・カットオフ周波数モジュレーションの強さを調整することができます。
シーケンサー・モードの場合、シーケンサー側のVelocityが優先されます。

LFO
フィルターLFOによって、正(＋)または負(ー)のカットオフ・フリケンシー・モジュレーションを追加します。

Mod Whll
モジュレーション・ホイールによって、正(＋)または負(ー)のカットオフ・フリケンシー・モジュレーションを追加します。

FILTER ENV.（フィルター・エンベロープ）

フィルター・エンベロープは、メイン・フィルターのカットオフ・フリケンシーにアサインされます。
フィルター・エンベロープのアマウントは、FILTERセクションのEnvelopeによって制御されます。

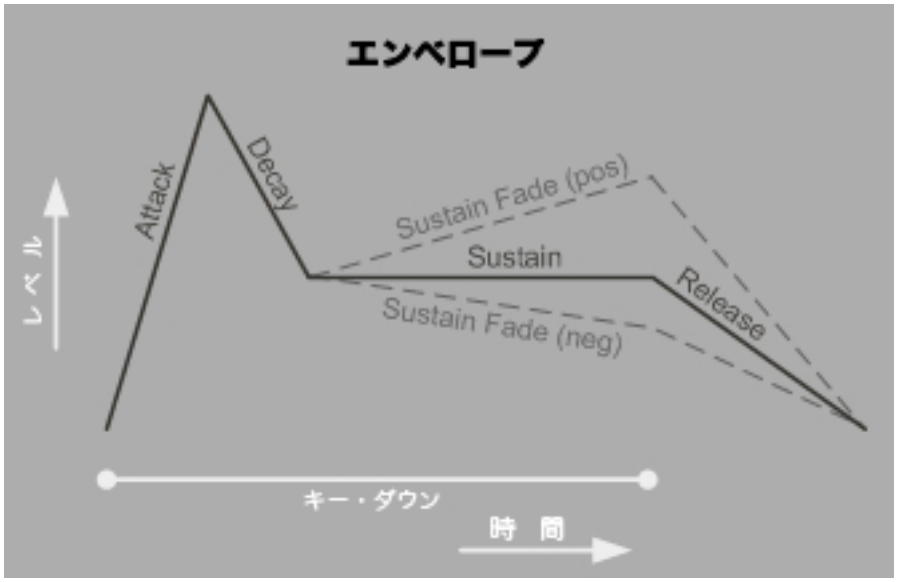
エンベロープとは、シンセサイザー内部の時間をベースにしたモジュレーションのことです。
キーを押すと、エンベロープは0%から100%まで動き、キーを放すとエンベロープは0%に戻ります。

RG内部では、シーケンサーのストローク・ステップがキー・イベントをシミュレーションします。

エンベロープパラメータは、レベルと各レベル間の移動に要する時間を調整します。

エンベロープの最初の部分はAttackです。
これは、ボリュームが100%に達するのに要する時間を調整します。
2番目の部分のDecayは、Sustainのレベルに達するのに要する時間を調整します。
このSustainレベルが例えば50であると、Decayは50%まで低下し、そのまま留まります。
最後に、ユーザーがキーを放すと、エンベロープはReleaseで設定した時間内に0%になります。

RGのフィルター・エンベロープには、Fadeという特別な機能が付いています。
Fadeは、2つめのSustainを追加します。
正の値(例：up 8.5sec)を使用しているとき、Sustainレベルは設定した時間内に100%まで上昇します。
負の値(例：down 8.5sec) は、設定した時間内に信号レベルを0%まで低下させます。
キーを押している間に、フィルターのカットオフ・フリケンシーを上昇させたい場合にこれは便利な機能です。



フィルター・エンベロープの完全なエフェクトを聞くには、FILTERセクションにあるEnvelopeを開く必要があります。このアマウントは正(＋)の場合もあれば、負(ー)の場合もあります。

Attack
エンベロープは、常に0%から100%に上昇し、キーが放されると0%に戻ります。
Attackは、エンベロープがどれほど速く100%に上昇するのかを制御します。
Attackタイムを長く取ると、ボリュームが0%から100%になるまでに、より長い時間がかかります。
Attackタイムが最短(1ms)の場合、エンベロープは100%で開始します。

Decay
Attackステージの後に、エンベロープが100%の状態でDecayステージに到達します。
Decayは、設定した時間内にエンベロープ・レベルをSustainレベルまで低下させます。
Decayタイムを長く取ると、Sustainレベルになるまでに、より長い時間がかかります。
Sustainレベルが100%になると、Decayは全く低下しないため、Attack直後にSustainステージに達します。

Sustain
Sustainレベルを調整します。
AttackとDecayステージの後、エンベロープはSustainステージに達し、ユーザーがキーを押している限り、ここに留まります。

フィルター・エンベロープのSustainレベルは、キーを押さえている限りカットオフ・フリケンシーのパラメータのレベルが留まることを意味しています。

Fade
Fadeがオフに設定されていると、SustainはSustainレベルに留まります。
ユーザーが正の値(例：up 8.5sec) でFadeタイムを上げていくと、Sustainは第二のAttackに変化します。
したがって、DecayがSustainレベルに達した後、Fadeで設定した時間内にDecayは再び100%まで上昇する動作を行います。

負の値(例：down 8.5sec) でFadeタイムを上げていくと、Sustainは第2のDecayに変化します。
したがって、DecayがSustainレベルに達した後、Fadeで設定した時間内にDecayは再び0%まで低下します。

Release
キー(ノート)を放した後、Releaseステージが開始します。
Releaseで設定した時間内に、エンベロープがSustainレベルから0%に減衰します。

FILTER LFO

LFOは、0.03Hz〜27.50Hzの非常に低いピッチ／周波数を発振するオシレーターです。
フィルターLFOは、フィルター・カットオフ周波数を変化させます。
変化を聞くためには、フィルター・セクションの「LFO」を開く必要があります。
多くの場合、LFOには正弦波 (CUTOFFが周期的に上がったり下がったりします) が使用されますが、他の波形を使用しても面白い結果が得られます。
RGには、LFOをテンポ・ベースにするオプションがありますので、楽曲のテンポに同期したLFOを設定することができます。

Type
LFOの波形のタイプを選択します。
Sine (正弦波) 、Triangle (三角波) 、Saw Up (鋸波アップ) 、Saw Down (鋸波ダウン) 、Square (矩形波) 、S&H(サンプル･アンド･ホールド)の6種類から選択します。
Sine (正弦波) とTriangle (三角波) は、スムーズに上下動するモジュレーションを生じさせるために使用されます。
他の波形は、FXサウンドや特殊なサウンドにより適しています。

Speed
LFOの速度を調整します。
「Sync」をオンにしておくことで、LFOの速度はテンポ・ベースになります。

Sync
Syncをオンにすると、LFOの速度はホスト・シーケンサーのテンポを基準にした設定になり、楽曲のテンポと同期するようになります。
Speedを調整して、任意のテンポでモジュレートするように設定します。

Mode
ユーザーが、ひとつまたは複数のキーをたたいたときに、LFOがどのように反応するのかを制御します。

Free	このモードでは、ノートがトリガーされていない時でもLFOは常に裏で動き続けていますので、キーを押してもLFOは初期開始位置にリセットしません。 すべてのノートが同じLFOを共有します。
Mono	このモードでは、キーを押すたびにすべてのLFOが初期開始位置にリセットされます。 Freeモードと同様に、 すべてのノートが同じLFOを共有します。

Amount Control
ここで、フィルター・セクション内部でLFOモジュレーションを調整するためのコントローラを選択して、アマウント(-100%〜+100%)を調整することができます。

例として、RG Collectionバンクのプリセット「122 Moving Filter」を見てください。
このプリセットでは、Mod Whlに-38%の量が割り当てられています。
したがって、Mod Whlを開くと、フィルター・セクションのLFOモジュレーションが減少します。実際に、Mod Whlが完全に開いた状態では、LFOはフィルターをまったく変調しません。
これは、フィルターでの固定LFO量が+38%であり、モジュレーション・コントロールが-38%に設定されているためです。

[PITCH（ピッチ・セクション）]

LFOを使用してビブラートを生成することによって、サウンドの全体的なピッチを揺らせることができます。
PITCH BENDは、MIDIキーボードのピッチベンド・ホイールのアマウントを調整します。

ヒント：PITCH LFOは、他のモジュレーションに非常に役立つことがあります。
RG Collectionバンクのプリセット「124 London Town」を試してください。
MODULATIONセクションでPITCH LFOをモジュレーション・ソースにして、
パンニングをコントロールしています。

PITCH LFO

Amount
LFOモジュレーションのアマウントを調整します。
アマウント100％では、ピッチは1セミトーン（正弦波、三角波、S&H）上下に揺れ、矩形波と鋸波の場合は、1セミトーン、上にだけ揺れます。

Amount Control
LFOモジュレーションのアマウントをコントロールするコントローラ（例：モジュレーションホイール）を選択できます。
コントロール・アマウントは、(＋)／(－)の両方で設定できます。

Speed
LFOスピードをコントロールします。

Sync
シンクをオンにすると、LFOスピードはホスト・シーケンサーのテンポ・ベースになります。

PITCH BEND

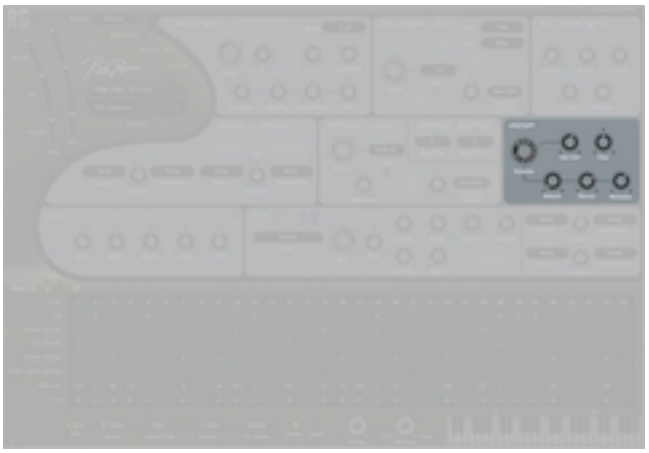
Bend Up

ピッチベンド・ホイールを上方向に動かすときのピッチ変化量を設定します。
Off〜+48セミトーン（+4オクターブ）の間で設定することができます。

Bend Down

ピッチベンド・ホイールを下方向に動かすときのピッチ変化量を設定します
Off〜-48セミトーン（-4オクターブ） の間で設定することができます。

[AMP（アンプ・セクション）]



FILTERセクションから出力された音声は、次にこのAMPセクションに入ります。
ここで信号が増幅され、ユーザーはボリューム、パンニング、ボリューム・エンベロープをコントロールできます。
このアンプはシンセサイザー・パートであり、ギター・スタイルのアンプとは無関係であることを覚えていてください。

シーケンサーによって設定される各ストロークがアンプとエンベロープをトリガーします。

ボリュームの重要なコントローラがVolume Envelope（ボリューム・エンベロープ）です。
ボリューム・エンベロープは、時間とともにボリュームの輪郭をコントロールします。

また、AMPセクションにはベロシティ・コントロールがあり、これがキーボードやシーケンサーのベロシティに対するRGの応答をコントロールします。

Volume
プリセットの全体的なボリュームを調整します。

Vel > Vol
ボリュームのアマウントを調整します。
シーケンサーのステップで設定されるベロシティとそのメニューに左右されます。

Pan
プリセットの全体的なパンニングを調整します。

ボリューム・エンベロープ

このエンベロープは、時間とともにボリュームの輪郭をコントロールします。
RGでは、簡略化されたバージョンを使用しています。
ギター・サウンドに自然なボリュームのサスティーンはないので、RGは通常のエンベロープにあるサスティーンの設定を省いています。

通常のシンセサイザーにはサスティーンがありますが､ギター・サウンドはつねに減衰します。
RGのシーケンサー内部の各ストロークは、ステップがオフである場合、またはタイ・モードである場合を除き、エンベロープをトリガーします。
シーケンスをプレイ中にReleaseノブを回してみると、プレイされている各ステップにリリースが作用しているのが解ると思います。

エンベロープは、シンセサイザーの内部での時間をベースにしたモジュレーションです。
キーを押すと、エンベロープは0%から100%まで移動し、キーを放すと0%に戻ります。
Volume Envelope（ボリューム・エンベロープ）を使用することで、 時間によるボリュームの変化を調整できます。

エンベロープの最初の部分は、**Attack**で、ボリュームが100%に達するのに要する時間を調整します。

2番目の部分の**Decay**は、ボリュームが0％に達するまでに要する時間を調整します。
RGの内部では、Decayはステップの後に1つまたは複数のタイ・ステップが続く場合にだけ有効になります。
最終的に、シーケンサーの現在のステップの後に休符や別のストローク・ステップが続く場合、エンベロープはユーザーが設定した**Release**タイム中に0％のボリュームになります。

Attack（アタック）

エンベロープは、常に0％から100%に上昇し、キーが放されると0%に戻ります。
Attackは、エンベロープがどれほど速く100%に上昇するのかを制御します。
Attackタイムを長く取ると、ボリュームが0%から100%になるまでに、より長い時間がかかります。
アタック・タイムが最短(1ms)の場合、エンベロープは100%で開始します。

RG内部では、シーケンサー内のストローク・ステップが、キー・イベントをシミュレーションします。

Decay（ディケイ）

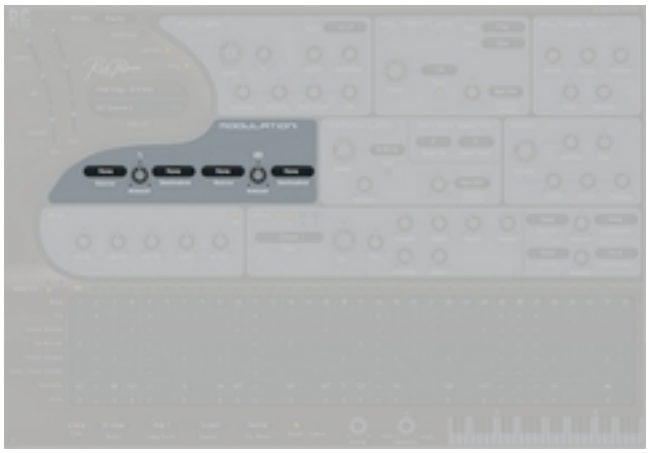
Attackの後に、エンベロープが100%の状態で、Decayに到達します。
Decayは、設定した時間内にエンベロープ・レベルを0％まで減衰させます。

ディケイは、シーケンサー・ステップの後に1つまたは複数のタイ・ステップが続く場合にだけ機能します。

Release（リリース）

Releaseは、ステップの後に休止符や別のストローク・ステップが続く場合にのみ機能します。
その場合、エンベロープはReleaseノブで設定したリリース・タイムに従って0％レベルに減衰します。

[Modulation（モジュレーション・セクション）]



MODULATION 1／2

RGには、独自のモジュレーション接続を設定するための2つのスロットがあります。
MIDIソースとシンセ・ソースを含む33のモジュレーション・ソースがあり、これらのソースはRG内部の22のモジュレーション・デスティネーションに接続します。
接続ごとにアマウント・コントロールがありますので、例えば別のソースでモジュレーションをコントロールすることもできるでしょう。

モジュレーション・ソースの特殊な例として、シーケンサーからの「Down stroke（ダウン・ストローク）」、「Up stroke（アップ・ストローク）」、「Ghost stroke（ゴースト・ストローク）」、「Glide（グライド・ストローク」）があります。

シーケンサーからのUpストロークを使用してFILTERのCutoffを変更するRG Collectionバンクのプリセット「125 Saturn groove」を試してください。

または、Upストロークを使用してアンプ・エンベロープのアタック・タイムを変更するRG Collectionバンクのプリセット「126 16th Modulator 01」を試してください。

Source 1 / 2
ここで33のモジュレーション・ソースから1つを選択できます。

Destination 1 / 2
ここで22のモジュレーション・デスティネーションから1つを選択します。

Amount 1 / 2
ここでモジュレーションのアマウントを調整します。
選択したパラメータに応じて正(＋)または負(ー)のモジュレーションにすることができます。

[EQ]

RGは、サウンドをソリッドに形成するために、5バンドのイコライザー (60 / 200 / 600 / 2000 / 8000 Hz) を搭載しています。
Onボタンでイコライザーをオン／オフします。

各バンドのコントロール・ノブは、-20db〜+20dbの範囲でボリュームをコントロールすることができます。

[FX（エフェクト・セクション）]

RGは、最高3つのエフェクトを同時に使用することができます。
RGのエフェクト経路は、**FX 1 → FX 2 → FX 3** の直列接続１系統です。

また、MIDIによって全てのFXパラメータをコントロールしたり、RGモジュレーション・ソースとして使用することができます。

Type
ここをクリックして､3つのFXユニットのそれぞれに､22のエフェクトから１つを選択 します。

Type
ここをクリックして､3つのFXユニットのそれぞれに､22のエフェクトから１つを選択します。

Mix
このMixノブで、ドライ音(エフェクトなし)とウエット音(エフェクトのみ)のミックス・バランスを調整することができます。
「0」で完全ドライ音、「10」で完全ウエット音となります。

Pan
選択したFXのパンニングを調整 します。

FX No
各FXナンバーの上にある**FX LED** (◎ボタン) をクリックすることで、編集したいFXナンバーを選択することができます。

FX LEDを右クリックすると、FXコントロール・メニューが表示され、使用中のFXやバイパス状況／FXのロード／セーブ／コピー／ペースト／クリア／スワップ／個別のFXバイパスを実行することができます。

FX No (ステータス表示)

FXナンバーの色で各エフェクト・ユニットが使用されているかバイパスされているかを確認出来ます。
使用されているFXナンバーは白で、バイパスされているFXナンバーは黒で表示します。
FXナンバーをクリックする事で切り換え可能です。（Typeでnoneを選択している場合は有効になりません）

FX Bypass
「FX」の右にある◎ボタンをクリックすることで、3つのFXユニット全てを一度にバイパスし、ドライ音だけを試聴することができます。

エフェクト・タイプ

Mono Delay

テンポ・ベースのモノラル・ディレイです。
ホストと同期させておけば、リズミックなグルーヴを演出することができます。

Length	テンポ･ベースで ディレイの長さを調整します。
Feedback	ディレイのフィードバックを調整します。
Lp Filter	ローパス・フィルターを調整します。
Hp Filter	ハイパス・フィルターを調整します。
Widen	ステレオの広がりを調整します。
Mod Amt	ディレイ・モジュレーション・アマウントを調整します。
Mod Spd	ディレイ・モジュレーション・スピードを調整します。

Stereo Delay

ステレオ・ディレイです。
L/Rそれぞれに別のディレイ・タイムを設定すると、スペイシーな空間を演出できます。
左右のフィードバックを等価にする「EQUAL」オプションが付いています。

Left Delay	左ディレイの長さをテンポ･ベースで調整します。
Right Delay	右ディレイの長さをテンポ･ベースで調整します。
Feedback	ディレイのフィードバックを調整します。
Crossfeed	左ディレイと右ディレイの間のフィードバックを調整します。
Lp Filter	ローパス・フィルターを調整します。
Hp Filter	ハイパス・フィルターを調整します。
Mod Amt	ディレイ・モジュレーション・アマウントを調整します。
Eq. Feed	オンにしておけば、設定しているレングスに関係なくL/R等しく フィードバックを設定します。

Comb Filter

コム・フィルターです。
フィードバック型のコム・フィルターで、非常に短い周期のディレイを重ねることで、ユニークなサウンドを作り出します。

Freq 1/2	コム・フィルター1／2の周波数を調整します。
Feed 1/2	コム・フィルター1／2のフィードバック・アマウントを調整します。
Mod 1/2	コム・フィルター1／2のフィードバック・モジュレーション・ アマウントを調整します。
Mod 1/2 Spd	フィードバック・テンポ・ベースのモジュレーション速度を調整します。

Reverb

リバーヴです。さまざまなパラメータを使用して、室内の「残響音」をシミュレートします。

Pre	プリディレイを調整します。
Size	シミュレートする部屋の「ルームサイズ」を調整します。
Damp	リバーヴのダンピング・アマウントを調整します。
Lp Filter	ローパス・フィルターを調整します。
Hp Filter	ハイパス・フィルターを調整します。
Spread	ステレオの広がりを調整します。
Length	残響の長さを調整します。

Chorus
コーラスです。
サウンドにファットな「広がり」と「厚み」を演出します。

Length	コーラスの長さを調整します。
Width	Lengthの「揺れ幅」を調整します。
Speed	揺れ幅の速度を調整します。
Spread	L/Rチャンネルの間のSpeedの差を調整します。
Lp Filter	ローパス・フィルターを調整します。
Widen	ステレオの広がりを調整します。

Chorus / Delay
ディレイ付きのコーラスです。
ディレイとコーラスを組み合わせて別のエフェクトを使用したいときのために、特別に開発されました。

Length	コーラスの長さを調整します。
Width	LENGTHの「揺れ幅」を調整します。
Speed	揺れの速度を調整します。
Spread	L/Rチャンネルの間のLENGTHの差を調整します。
Delay Len	ディレイの長さを調整します。ディレイはコーラスの後にルーティングされます。
Delay Feed	ディレイのフィードバック・アマウントを調整します。
Delay Vol	ディレイのボリュームを調整します。

Flanger
フランジャーです。
機能はコーラスとほぼ同じですが、ディレイ・タイムの違いから独特の「うねり」を演出することができます。

Length	フランジャーの長さを調整します。
Width	Lengthの「揺れ幅」を調整します。
Speed	揺れの速度をMIDIテンポ・ベースで調整します。
Feedback	フランジャーのフィードバック・アマウントを調整します。
Pan Mod	フランジャーのパンニングを調整します。
Lp Filter	ローパス・フィルターを調整します。
Hp Filter	ハイパス・フィルターを調整します。

Phaser
フェイザーです。
サウンドに回転感や広がり、奥行きを与えることができます。

Stages	フェイザー のステージ数を調整します。
Pitch	フェイザー のピッチを調整します。
Feedback	フェイザー のフィードバック・アマウントを調整します。
Width	フェイザー のピッチの広がりを調整します。
Speed	揺れの速度をMIDIテンポ・ベースで調整します。
Spread	STAGEがセンター・ピッチから広がる量を調整します。
Pan	フェーザーがパンニングする速度を調整します。

Ensenble

アンサンブル・エフェクトです。
それぞれ独立した設定を持つ6つのコーラスを使用して、複数のサウンドのコピーを再生するエフェクトです。

Length	アンサンブル・エフェクトの長さを調整します。
Width	LENGTHの広がりを調整します。
Speed	LENGTHが広がっていく速度を調整します。
Feedback	コーラスのフィードバックを調整します。
Ensenble	互いのコーラス値の差異を調整します。
Spread	コーラスが左右にパンニングされる量を調整します。

FX Filter

RGのメイン・フィルターの全ての特性を備える、アナログ・モデリング・ステレオ・マルチモード・フィルターです。

Type	フィルターのタイプを設定します。6dB LowPass／HighPass／12dB／18dB／4dB LowPass／HighPass／12dB･24dB BandPass／12dB･24dB Notch／Comb Filterから選択することができます。。
Frequency	フィルターのカットオフ・フリケンシーを設定します。
Q	フィルターのレゾナンスを設定します。
Distort	フィルターのプリフィルター・ディストーションを設定します。
Smooth	プリフィルター・ディストーションのスムーズ／エッジーを切り替えます。

WahWah Dealy

ディレイ付きのワウです。
時間とともに周波数が変化していくローパス・フィルターを通してサウンドを再生することで、ワウワウタイプのエフェクトを作り出します。

Low	フィルターの最低周波数レンジを調整します。ダイヤルを左に回すほど、フィルターのレンジは低くなります。
High	フィルターの最高周波数レンジを調整します。ダイヤルを右に回すほど、フィルターのレンジは高くなります。
Speed	フィルター周波数が時間とともに変化する速度をテンポ・ベースで調整します。
Res	フィルターのレゾナンスを調整します。
Delay Len	ディレイの長さを調整します。ディレイはワウの後にルーティングされます。
Delay Feed	ディレイのフィードバック・アマウントを調整します。
Delay Vol	ディレイのボリュームを調整します。

AutoWah

オートワウ・フィルターです。
ボリュームを使用して信号をフィルタリングし、フィルターの周波数を変えるために、ローパス／バンドパス・フィルターを使用します。

Type	オートワウ・フィルターのタイプを選択します。
Low Freq	オートワウ・フィルターの最低周波数を調整します。
High Freq	オートワウ・フィルターの最高周波数を調整します。
Amount	入力のボリュームが、フィルターの周波数を変調する量を調整します。
Q	オートワウ・フィルターのレゾナンスを調整します。
Smooth	フィルターのスムージングを調整します。

Amp Sim

アンプ・シミュレーターです。
複数のアンプタイプをシミュレートします。
実際にアンプを通したようなサウンドを演出し、ファットなサウンドを作り出すのに適しています。

Type	キャビネットのタイプを選択します。 「NONE」は、エフェクトだけを使いたいときに役立ちます。
Distort	ディストーション・アマウントを調整します。
Bass	Bass(低域)のEQです。
Treble	Treble(中高域)のEQです。
Boost	エフェクト・ボリュームを調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Cab Sim

キャビネットです。
複数のタイプのアンプ・キャビネットをシミュレートします。

Type	キャビネットのタイプを選択します。 「None」は、エフェクトだけを使いたいときに役立ちます。
Distort	ディストーション・アマウントを調整します。
Bass	Bass(低域)のEQです。
Treble	Treble(中高域)のEQです。
Boodt	エフェクトをブーストします。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Distort

ディストーションです。
音を歪ませるエフェクトの代表的存在です。
インプットをサチュレート／リミッティング／矯正して、バンドパス・フィルターにかけることで音を歪ませます。

Limit	ハード・リミッティングのスレッショルド値を調整します。
Rect	矯正量(-100%〜100%)を調整します。
Sat	ディストーション・アマウントを調整します。
Tone	バンドパス・フィルターを調整します。
Emp	Toneの帯域幅を調整します。
Boost	フィルターからの信号をブーストします。
Mod Whl	バンドパス・フィルターがモジュレーション・ホイールで変調される量を調整します。

Low Fi

ローファイ・エフェクトです。
音質を劣化させて、オールドスタイルのコンピュータ・サウンド・エフェクトを演出することができます。

Bits	信号のビット・レベルを調整します。
Samples	信号のサンプルレートを調整します。
Filter	ローパス・フィルターを調整します。
Mod Whl	ローパス・フィルターがモジュレーション・ホイールで変調される量を調整します。

Waveshaper

ウェーブシェーパーです。
歪んだサウンドに作り替えます。

Top	波形の＋位相をシェイプします。
Bottom	波形の－位相をシェイプします。
Rect	サウンドが矯正値を調整します。-100%では、サウンドはノーマルの状態です。0%では、マイナス位相の出力がゼロになり、100%ではマイナス位相の全出力がプラス位相に変換されます。
Low	ローパス・フィルターを調整します。
Mod Amt	ローパス・フィルターのモジュレーション・アマウントを調整します。
Mod Spd	MODの速度を調整します。

Multi-Distort

マルチ･ディストーションです。
様々なタイプのディストーション･エフェクトを使用できます。

Type	さまざまなタイプのディストーションを選択します。 「None」は、ディストーションが選択されていない状態です。
Pre-Boost	入力をディストーションに送る前のゲインを調整します。
Amt 1	ディストーション・アマウントを調整します。
Amt 2	ファズ用の追加のディストーション・パラメータです。
Norm	エフェクトの出力をノーマライズします。100%で、入力と同じ 出力値となります。
LP	エフェクト後のローパス・フィルターを調整します。
HP	エフェクト後のハイパス・フィルターを調整します。
Boost	ディストーションの出力をブーストします。

Widner

ステレオ・ワイドナーです。
ステレオ・サウンドをシミュレートします。

Amount	ステレオのワイドニング(拡大量)を調整します。
Width	ワイドニングに対する更なるステレオの広がりを調整します。
Speed	ステレオの広がりの速度を調整します。
Lp Filter	ローパス・フィルターを調整します。
Hp Filter	ハイパス・フィルターを調整します。

Auto Pan

オート・パンです。
サウンドを自動で左右にパンニングします。

Amount	パンニングのアマウントを調整します。多いほどパンの広がりが 大きくなります。
Speed	サウンドが左右にパンニングする速度をテンポ・ベースで調整します。 (例：1/1は、パンが左から右に1小節範囲内で動きます)

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Gator

ゲート・エフェクトです。
16ステップ・シーケンサーで、サウンドのボリュームをオン／オフして「トランスゲート」タイプのエフェクトを演出します。

Speed	ゲーターの速度を調整します。速度は、16/1から最高1/32Tまでの時間をベースにしています。 (例：速度が1/1に設定されていると、各ステップは1/16ノートとなり、速度が2/1に設定されていると、各ステップはノートの1/8となります)
Smooth	ゲートのスムージングを調整します。スムージングが低すぎると、再生の途中で急激にパンニングが切り替わったときに、クリック・ノイズが発生してしまいますので、このSMTHを調整してクリック・ノイズを回避します。
Mode	ゲートのモード(種類)を調整します。
Sync	ホストの同期をオン／オフします。例えば、スタンドアローン・ホストでゲーターが聞こえない場合には、「OFF」に切り替えてください。 ホスト・シーケンサーで使用する際は「AUTO」または「Sync」にしておくのがベストでしょう。 大部分のプリセットで、デフォルトの設定は「AUTO」ですので、設定に問題がある場合には「OFF」を試してください。
Left / Right	チャンネル・シーケンサー。各ステップをクリックするとオン／オフされます。ステップがオン(明るい色)でゲートは開き、サウンドが聞こえます。ステップがオフ(暗い色)でサウンドはミュートされます。 デフォルトでは、全ステップがオン(明るい色)になっています。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

Compressor

コンプレッサーです。
音を圧縮することで、出すぎた音と小さすぎる音の差(ダイナミック・レンジ)を平均化して、サウンドを落ち着かせる役割があります。

Threshold	コンプレッサーが効き始めるスレッショルド値を調整します。
Ratio	dBリダクション・アマウントを調整します。 (例：1:2のRATIOで信号が4dBスレッショルドを超えると、2db圧縮されます)
Attack	アタック・タイム(コンプレッサーが作動するまでの時間)を調整します。
Release	リリース・タイム(コンプレッサーが解除されるまでの時間)を調整します。
Boost	圧縮後のボリュームを調整します。

最大限のエフェクト効果を得るために、完全にウェットなミックス(0D/100W)にすることをお勧めします。

FXモジュレーション・マトリックス

FXセクションの右側には、2つのモジュレーション・マトリクス・スロットがあります。
このスロットを使用して、さまざまなMIDIまたはPredatorのシンセパートをFXパラメータにルーティングすることができます。
33のモジュレーション・ソースがあり、どのFXパラメータもデスティネーションとして使用できます。

例：Mod Whllを使ってReverb Lengthを変調することができます。

source	FXパラメータを変調するソースを選択します。
amount	モジュレーション・ソースでFXパラメータを変調する量を調整します。
destination	変調先を選択します。 現在選択されているFXのパラメータがここに表示されます。

[バック・パネル]

PRESETセクションのRob Papenのロゴををクリックすると、バック・パネルが表示されます。再度クリックすると、バック・パネル画面はクローズします。
ここにはいくつかのグローバル機能があります。

Bank Warning

Bankの上書き保存設定を行ないます。

Syncing
ホスト・シーケンサーへのシーケンサーのシンクをオン／オフします。
ホスト・シーケンサーの種類や作業の状況に応じて、オン／オフしてください。

デフォルトはオンです。

Computer Keyboard Up / Down
オンにしておけば、コンピュータ・キーボードの↑↓キーを使って、プリセットの選択を行うことができます。

ECS
ECSと呼ばれる外部MIDIコントローラ・セットアップ・ファイルをロード／セーブできます。
この設定はグローバルですので、いったん設定されるとすべてのプリセットで共用されます。

右ボタン（MacではControl＋クリック）メニューを使用して「Latch MIDI」を実行することで、MIDIコントローラにRGのコントロールの1つをラッチすることができます。

同様にMIDIコントロールをアンラッチしたり、すべてのMIDIコントロールをクリアすることも可能です。

Load ECS	ECSセットアップを保存しているフォルダが開きます。 RGのインストーラーは、ECSと呼ばれるフォルダをインストールし、「.ECS」ファイルをロードします。
Save ECS	MIDIセットアップをセーブします。 これは「.ECS」ファイルとして保存されます。
Clear Midi	RG用の全てのMIDI設定をクリアします。 最初からやり直したいときに便利です。

[登録・更新・サポート]

レジストレーション

登録、更新、2台目のコンピュータにインストールするための2つ目のアクティベーション・コードを要求する場合は、Rob Papenウェブサイトでアカウントを作成してください。
このウェブサイトで2つ目のアクティベーション・コードを取得できます。

2度目のアクティベーションを要求するには、「Software Registration」のセクション内にお使いのRGを追加登録する必要があります。

CD-ROMが入った厚紙のスリーブに記載された「アクティベーション・コード」またはShareIt登録Eメールの中の「アクティベーション・コード」を使用してください。

アップデート

お使いの製品の最新バージョンは、Rob Papenウェブサイトでダウンロードできます。

・初めてwww.robpapen.comにアクセスした場合には、最初にここでアカウントを作成してください。
・登録フォームに入力し、ホームページの左側からログインします。
・「Your Details」を選択し、ソフトウェア登録ページに移動します。
・ドロップダウン・メニューから、登録を希望する製品とバージョン番号を選択してください。次にシリアル／アクティベーション・コードを入力し、右側にあるフロッピーディスクのアイコンをクリックし、リストにお使いの製品を追加してください。
・これで、お使いの製品は登録され、右側の欄のダウンロード・リンクをクリックするだけで最新のバージョンが手に入ります。
製品についてのニュースレターを購読することも忘れないようにしてください。

サポート

RGのインストールまたは使用法についてご質問がある場合には、FAQをご覧頂くか、www.robpapen.comのサポート・チームまでご連絡ください。

サポートを要求するためには、Rob Papenウェブサイトでのアカウントが必要になります。
サポートを要求頂く前に、お使いの全ての製品を登録することをお勧めします。