

PS5

Guitar Multi Processor

UMN-PSS-0101A FEB. 1993. MAXON Printed in JAPAN

取扱い説明書
ご使用前に必ずこの説明書をお読み下さい

Maxon
advanced technology works.

株式会社日伸音波製作所

- 製品のカラーは印刷のため実物と異なって見える場合もあります。
- 製品の規格及び価格は改良のため予告なく変更することがあります。
- 製品の価格には消費税は含まれておりません。

Maxon

目次

はじめに	
1. 主な特長	1
2. ご使用上の注意	1
§ 1	各部の名称と働き
1. 各部の名称	2
2. リア・パネル	3
3. フロント・パネル	3
§ 2	接続してみよう
1. 接続のしかた	4
2. バイパス オン/オフ	4
3. インプット/アウトプット・ボリュームの設定	4
§ 3	プログラムを演奏してみよう [プレイモード]
1. プレイモードとは	5
2. ユーザー/ファクトリー・プログラムの選びかた	5
3. バンクの選びかた	5
4. パッチの選びかた	5
§ 4	各エフェクトをオン/オフしてみよう [マニュアル/エディット・モード]
1. マニュアル/エディット・モードとは	6
2. モードの切り換え	6
3. チェインの選びかた	6
4. エフェクト・オン/オフの切り換え	6
§ 5	自分でエフェクトを作ってみよう
1. エディットのしかた	7
2. パラメーターの変更	7
3. セットアップを記憶する [ライトのしかた]	7
4. セットアップを複製する [コピーのしかた]	7
§ 6	各エフェクターの機能
1. COMPRESSOR (コンプレッサー)	8
2. OVER DRIVE/DISTORTION (オーバードライブ/ディストーション)	8
3. 3BAND EQ (3バンド・イコライザー)	8
4. PHASER (フェイザー)	8
5. AUTO WAH (オート・ワウ)	9
6. PITCH SHIFTER (ピッチ・シフター)	9
7. CHORUS/FLANGER (コーラス/フランジャー)	9
8. DELAY/REVERB (ディレイ/リバーブ)	10
9. NOISE REDUCTION (ノイズ・リダクション)	10
10. MASTER (マスター・レベル)	11
11. GUITAR AMP SIMULATOR (ギター・アンプ・シミュレーター)	11
§ 7	資料
1. 用語解説	11
2. 主な仕様	12
3. ファクトリー・プログラム	12
4. ブランク・プログラム・リスト	13

はじめに

このたびはMAXONギター・マルチ・プロセッサーPS5をお買い上げいただきましてありがとうございます。PS5の優れた機能を十分に発揮させるとともに、末永くご愛用していただくために、この取扱説明書をよくお読みくださるようお願いいたします。

1. 主な特長

◎13タイプのエフェクターを内蔵
PS5はギター・プレイに効果的な13種のエフェクターを内蔵しています。(同時使用エフェクト数は7エフェクトまで)

◎5タイプのチェインをプリセット
エフェクトの接続順や組み合わせの異なるセッティング(チェイン)が5種類あらかじめプリセットされていますので、より個性的で幅の広いサウンド・メイキングができます。

◎3タイプのオーバードライブ/ディストーション
オーバードライブ/ディストーションはオーバードライブ、ディストーション、メタルの3タイプのアナログ・ディストーション回路を搭載しています。

◎デジタル処理による豊富なエフェクト・モード
オーバードライブ/ディストーション以外のエフェクターにはDSP処理によるデジタル・エフェクターを搭載し、コーラス/フランジャーは5モード、ディレイ/リバーブは6モードなど豊富なエフェクト・モードを持っています。

◎50種類のエフェクト・プログラム
自分で作ったエフェクト・プログラムを記憶させることができるユーザー・プログラム25個と、呼出し専用のファクトリー・プリセット・プログラム25個の、計50個のプログラムを持っています。

◎マニュアル/エディット・モードによる簡単操作
エフェクターごとに、パラメーターが本体パネル上でワンタッチ操作できるため、サウンドのエディットがスムーズに行えます。また、このモードでは各エフェクトのオン/オフがフット・ペダルでもできるので、演奏しながらコンパクト・エフェクターのように切り替えて使用することもできます。

◎ライン・アウト/ヘッドホン・ジャックを装備
ラインアウト・ジャックとヘッドホン・ジャックの出力にはギター・アンプ・シミュレーターが内蔵されていますので、MTRなどのライン録音、PA、ステレオへのダイレクト・インや、ヘッドホンでもギターアンプ・サウンドで演奏することができます。

2. ご使用上の注意

- 電源について**
- ACアダプターは、必ず付属のものをお使いください。付属のもの以外のものを使用しますと、故障や誤動作するおそれがあります。
 - ACアダプターは、必ずAC100Vの電源で使用してください。
 - 電源コードの断線やショートのおそれがありますので、電源コードの上に重いものをのせたり、踏んだり、キズをつけたりしないでください。
 - コンセントからACアダプターを抜く場合は、必ずACアダプター本体を持ってください。
 - 他の雑音を発生する機器や消費電力の大きな機器と同じコンセントを使用すると雑音がかたり音質が悪くなる場合がありますので、別のコンセントを使用してください。
 - 長時間使用しない時は、コンセントからACアダプターを抜いてください。

- 使用する場所**
- 次のような場所でのご使用や保存は、故障や音質劣化の原因になりますのでご注意ください。
 - ・高温または多湿の場所
 - ・直射日光の当たる場所
 - ・ホコリの多い場所
 - ・震動の多い場所
 - ・テレビ、ラジオ、蛍光灯などのすぐ近く

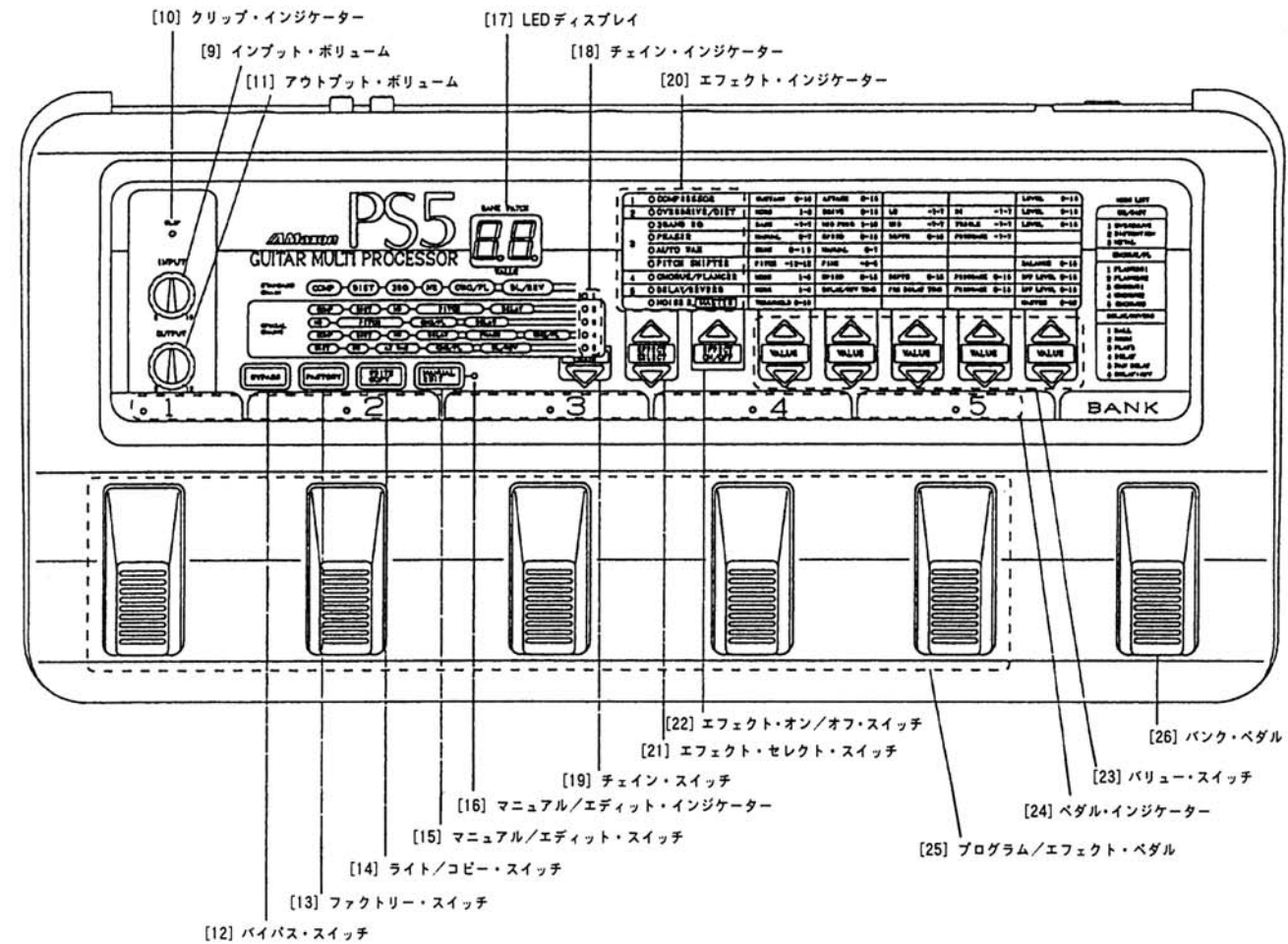
- 取扱について**
- お手入れは、柔らかい布でかるく拭くか、中性洗剤を強く絞った布で汚れを拭いたあと、柔らかい布で空拭きしてください。ベンジン、シンナー類は変色や変形の原因になりますので使用しないでください。
 - 本機に強い衝撃を加えたり、スイッチやツマミに必要以上の力を加えたりしないでください。
 - 感電や故障の原因になりますので、とめネジ類をはずしたり、内部に触れたりしないでください。
 - 本機に故障や異常が生じた場合は、ただちに使用を中止し、お買い上げ店またはアフターサービス機関へご相談ください。

- 保証書、アフターサービスについて**
- 製品に添付されている保証書には、お買い上げ店の捺印が必要です。所定事項をご確認の上、大切に保管してください。
 - お買い上げ日より1年間は保証期間となり、保証書の記載事項の範囲内で無償修理させていただきます。修理依頼はお買い上げ店または下記アフターサービス機関へご用命ください。改造等が認められた場合は修理時に保証書の適用が受けられなくなります。ご注意ください。

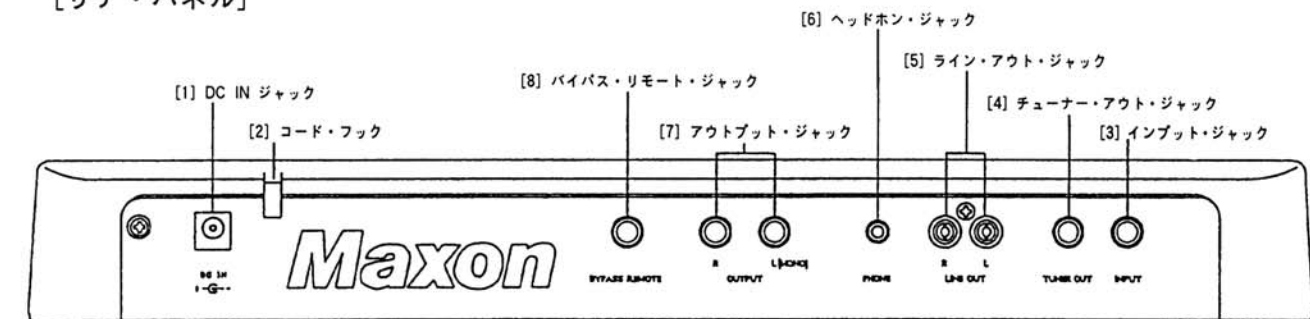
§ 1 各部の名称と働き

1. 各部の名称

[フロント・パネル]



[リア・パネル]



2. リア・パネル

- [1] DC INジャック
付属のACアダプターMaxon AC813を接続します。
- [2] コード・フック
ACアダプターのプラグが抜けないように、コードを固定します。
- [3] インプット・ジャック
ギターを接続します。
- [4] チューナー・アウト・ジャック
チューナーを接続します。この出力はエフェクトがかかりません。
- [5] ライン・アウト・ジャックL/R
ミキサー、ステレオ等の入力ジャックと接続します。モノラルで使用する場合は、Lに接続してください。この出力はギター・アンプ・シミュレーターを通して出力されます。
- [6] ヘッドホン・ジャック
ヘッドホンを接続します。必ずインピーダンス32Ω以上のステレオ・ヘッドホンをご使用ください。この出力はギター・アンプ・シミュレーターを通して出力されます。
- [7] アウトプット・ジャック
ギター・アンプを接続します。モノラルで使用する場合は、Lに接続してください。
- [8] バイパス・リモート・ジャック
フット・スイッチ（モメンタリー・タイプ、別売）を接続します。バイパス・オン/オフが切り換えられます。動作はパネルのバイパス・スイッチと同じです。

3. フロント・パネル

- [9] インプット・ボリューム
ギターから入力される音量を調節します。
- [10] クリップ・インジケータ
ギターからの入力レベルが大きい時に点灯します。最も強くギターを弾いた時に瞬時点灯するようにインプット・ボリュームを調整するのが最適な入力レベルです。
- [11] アウトプット・ボリューム
出力する音量を調節します。
- [12] バイパス・スイッチ
バイパス・オン/オフを切り換えます。バイパス・オンにするとダイレクト音だけが出力されます。
- [13] ファクトリー・スイッチ
ユーザー・プログラムとファクトリー・プログラムを切り換えます。ファクトリー・プログラムが選択されるとLEDディスプレイにドット[...]が点灯します。
- [14] ライト/コピー・スイッチ
エディットしたプログラムを記憶させたり、プログラムの複写をします。
- [15] マニュアル/エディット・スイッチ
プレイ・モードとマニュアル/エディット・モードを切り換えます。

- [16] マニュアル/エディット・インジケータ
マニュアル/エディット・モードが選択されると点灯します。
- [17] LEDディスプレイ
プレイ・モードでは、プログラム・ナンバーを表示し、マニュアル/エディット・モードではエフェクト・オン/オフやバリュースイッチを表示します。またバイパス時は[---]表示をします。
- [18] チェイン・インジケータ
選択されているチェインを表示します。
- [19] チェイン・スイッチ
マニュアル/エディット・モード時に、チェインを選択します。
- [20] エフェクト・インジケータ
オンになっているエフェクトが点灯します。NOISE R./MASTERのインジケータは常時点灯しています。またマニュアル/エディット・モード時は選択されたエフェクトが点滅します。
- [21] エフェクト・セレクト・スイッチ
マニュアル/エディット・モード時に、エフェクトを選択します。
- [22] エフェクト・オン/オフ・スイッチ
マニュアル/エディット・モード時に、各エフェクトをオン/オフします。
- [23] バリュースイッチ
マニュアル/エディット・モード時に各エフェクトのパラメーターの値を設定します。
- [24] ペダル・インジケータ
プレイ・モードでは選択されたパッチ・ナンバーが点灯し、マニュアル/エディット・モードでは対応するエフェクトがオンのとき点灯します。
- [25] プログラム/エフェクト・ペダル
プレイ・モードではプログラム・ナンバーを選択します。マニュアル/エディット・モード時では対応するエフェクトをオン/オフします。
- [26] バンク・ペダル
プログラム・ナンバーのバンクを変更するときに踏みます。

§ 2 接続してみよう

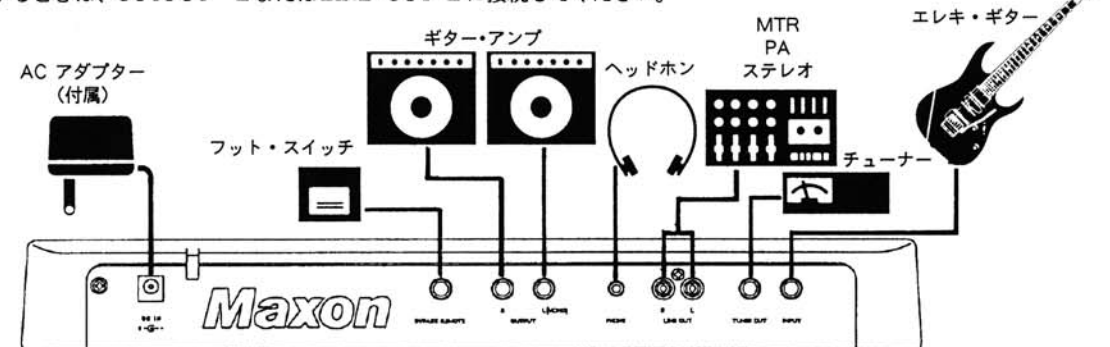
1. 接続のしかた

接続図のように、ギター、ギター・アンプなどを接続した後で、ACアダプターを接続すると、電源がはいります。

※電源投入時はプレイ・モードになり、前回選んでいたプログラムが呼び出されます。ただし前回バイパス・オンで電源を切ったときはバイパス・オンになります。

※接続するときや、電源をオン/オフするときは必ず他の機器のボリュームを絞ってから行ってください。

※モノラルで使用するときには、OUTPUT LまたはLINE OUT Lに接続してください。



※ACアダプターのプラグが抜けないように、ACアダプターのコードをフックに固定します。

※ヘッドホンは必ずインピーダンス32Ω以上のステレオ・ヘッドホンをご使用ください。

2. バイパス オン/オフ

ギターの音をエフェクトを通さずにダイレクトに出力したいときは、バイパスをオンにします。

1. スイッチで操作

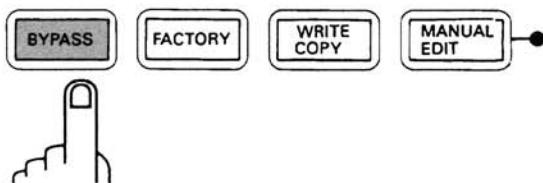
フロント・パネル上の **BYPASS** スイッチを押すごとに、バイパス・オン/オフが切り換わります。バイパス・オンになるとLEDディスプレイに「—」と表示されます。

2. フット・スイッチで操作

リア・パネルの **BYPASS REMOTE** ジャックにフット・スイッチ（モメンタリー・タイプ、別売）を接続すると、フット・スイッチでもバイパス・オン/オフが切り換わります。動作はパネル上のバイパス・スイッチと同じです。

※バイパス・オンのときは、インプット・ボリューム、アウトプット・ボリュームはききません。

※バイパス・オンのときは、**BYPASS** スイッチや **BYPASS REMOTE** ジャックに接続されたフット・スイッチ以外のスイッチやペダルは動作しません。



3. インプット/アウトプット ボリュームの設定

1. インプット・ボリュームの設定

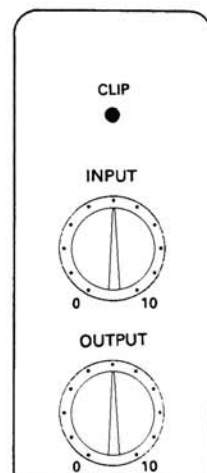
ギターから入力される信号のレベルを、本機へ適切なレベルに調節します。ギターを最も強く弾いたとき、パネル上のクリップ・インジケータが点灯し、通常の弾き方では点灯しないように **インプット** ボリュームを設定します。

※**インプット** ボリュームの設定が小さすぎるとノイズが増えたり、大きすぎると入力がクリップして歪みが発生することがあります。

2. アウトプット・ボリュームの設定

出力する音量を調節します。 **インプット** ボリュームを設定してから行います。バイパス・オンのときの音量とバイパス・オフのときの音量を比較しながら **アウトプット** ボリュームを設定します。通常はバイパス・オン/オフで同じ音量にします。

※エディット・モードでチェーン内のエフェクトをオフし、**MASTER** を [38] にすると、本機の信号処理系の入出力レベルが1対1になります。→ § 5 (パラメーターの変更) 参照



§ 3 プログラムを演奏してみよう [プレイ・モード]

1. プレイ・モードとは

PS5は50プログラムのエフェクトの組み合わせやパラメーターの設定を記憶しています。このうち25プログラムが読み出し専用のファクトリー・プログラムで、残りの25プログラムがユーザーが作成した設定を記憶できるユーザー・プログラムです。

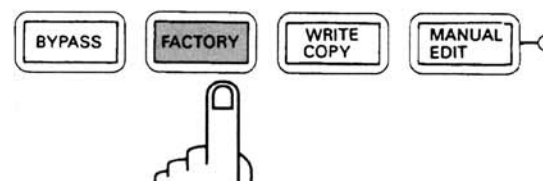
プレイ・モードはこの50種類のプログラムの中から一つのプログラムを呼び出して演奏するモードです。プレイ・モード時はマニュアル/エディット・インジケータが消灯しています。→ § 4 (モードの切り換え) 参照

プログラム・ナンバーはLEDディスプレイにバンク1~5とパッチ1~5の2桁の数字で表しています。パッチ・ナンバーは対応するペダル・インジケータにも表示されます。

※工場出荷時は、ユーザー・プログラムにはファクトリー・プログラムと同じデーターが記憶されています。

2. ユーザー/ファクトリー・プログラムの選びかた

パネル上の **FACTORY** スイッチを押すたびに、ファクトリー・プログラムとユーザー・プログラムが切り換わります。ファクトリー・プログラムは数字の下にドット [...] をつけて表し、ユーザー・プログラムはドットなしの数字で表しています。



3. バンクの選びかた

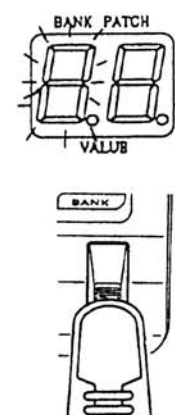
1. バンク・ペダルを踏むとLEDディスプレイのバンク・ナンバーが点滅し、バンク入力待ちになります。

2. プログラム/エフェクト・ペダル (1~5) を踏むとLEDディスプレイのバンク・ナンバーがそのナンバーに換わります。今度はパッチ・ナンバーが点滅し、パッチ・ナンバー入力待ちになります。

3. このときプログラム/エフェクト・ペダル (1~5) を踏むと、パッチ・ナンバーがそのナンバーに換わりプログラムを呼び出します。

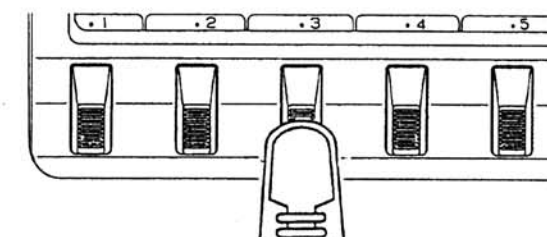
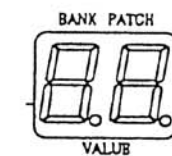
※バンク入力待ち時にバンク・ペダルを踏むと、バンク入力待ちが解除され元のプログラムにもどります。

※パッチ入力待ち時にバンク・ペダルを踏むと、バンク入力待ちになります。



4. パッチの選びかた

バンクが同じでパッチ・ナンバーだけが違うプログラムを選ぶときは、プログラム/エフェクト・ペダル (1~5) を踏むと、パッチ・ナンバーがそのナンバーに換わりプログラムをワンタッチで呼び出せます。



§ 4 各エフェクトをオン/オフしてみよう [マニュアル/エディット・モード]

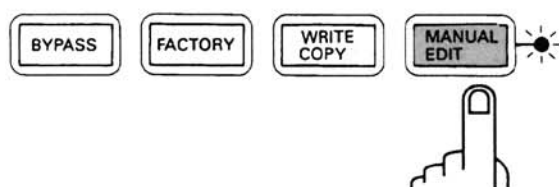
1. マニュアル/エディット・モードとは

[マニュアル/エディット・モード] ではチェーンを選んだり、各エフェクトのオン/オフを切り換えたり、パラメーターの値を変更したりすることができます。

このモードではプログラム/エフェクト・ペダルで各エフェクトをオン/オフできるので、コンパクト・エフェクターを数台使うのと同様に演奏できます。

2. モードの切り換え

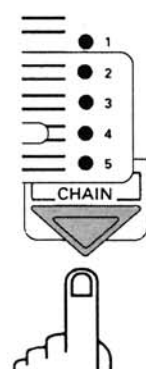
MANUAL EDIT スイッチを押すたびに、プレイ・モードとマニュアル/エディット・モードが切り換わります。マニュアル/エディット・モードにすると、マニュアル/エディット・インジケーターが点灯します。



3. チェインの選びかた

本機は基本的なエフェクトの組み合わせのチェーン1 (スタンダード・チェーン) と、他のエフェクトとの組み合わせや接続順が異なるチェーン2~5 (スペシャル・チェーン) を持っており、このうちひとつを選んで演奏します。

CHAIN スイッチを押すたびに、チェーンが換わります。選択されたチェーンのチェーン・インジケーターが点灯します。



4. エフェクト・オン/オフの切り換え

エフェクト・オン/オフの表示はオンになっているエフェクトのエフェクト・インジケーターとペダル・インジケーターが点灯します。またエフェクト・セレクトで選択されたエフェクトはLEDディスプレイに [on]、[oF] が表示されます。

1. フット・ペダルで操作

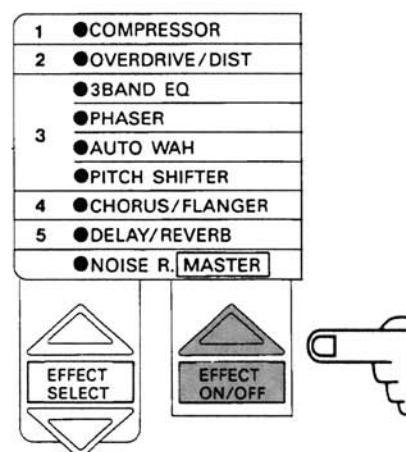
エフェクト・インジケーターにつけられた1~5のナンバーに対応するプログラム/エフェクト・ペダルを踏むたびに、それぞれのエフェクトがオン/オフします。

2. スイッチで操作

EFFECT SELECT △/▽スイッチでオン/オフしたいエフェクトを選択します。選択されたエフェクトはエフェクト・インジケーターが点滅します。

EFFECT ON/OFF スイッチを押すたびに、それぞれのエフェクトがオン/オフします。

※ノイズ・リダクションのオン/オフはパラメーターの変更で行います。THRESHOLDを [0] にしたときがオフになり、そのほかの設定はオンになります。(NOISE R./MASTERのエフェクト・インジケーターは点灯したまま消灯しません。) → § 5 (パラメーターの変更) 参照



§ 5 自分でエフェクトを作ってみよう

1. エディットのしかた

エディットとはエフェクターのオン/オフやパラメーターの内容をユーザーが自由に変更することを言います。エディットしたセッティングはユーザー・プログラムに記憶することができます。

※NOISE R.やMASTERの値もユーザー・プログラムごとに設定を記憶できます。

1. マニュアル/エディット・モードにします。

→ § 4 (モードの切り換え) 参照

※プレイ・モードで作ろうとする音色 (セッティング) に近いプログラムを選んでから、マニュアル/エディットすると簡単にエディットすることができます。

2. チェインを変更したいときは、チェーンを選びます。

→ § 4 参照

※エディット中にチェーン・スイッチを押すと、それまでにエディットしたセッティングは失われてしまいます。

3. エフェクト・オン/オフを変更したいときは、それぞれのオン/オフを切り換えます。

4. パラメーターの変更を行います。

2. パラメーターの変更

1. **EFFECT SELECT** △/▽スイッチで変更したいエフェクトを選択します。選択されたエフェクトがオフのときは、パラメーターの変更はできませんので、エフェクトをオンにします。→ § 4 参照

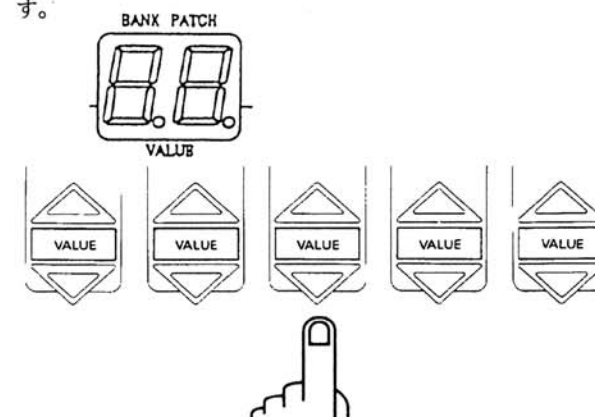
2. パネル上のパラメーター・リストを見て、変更するパラメーターの **VALUE** △/▽スイッチを押します。最初にLEDディスプレイに表示される値は、すでに設定されている値です。さらにスイッチを押すと設定値が変更されます。

※パネル上のパラメーター・リストにない **VALUE** △/▽スイッチを押すと、アンダー・バー [_] が表示されます。

3. 1.~ 2.を繰り返して、希望するセッティングにします。

4. エディット操作をしてもライトする前であれば、セッティングは記憶していません。エディットしたセッティングを記憶しておくにはライト操作を行ってください。

※エディットしたセッティングを記憶せずに中止するには、**MANUAL EDIT** スイッチを押して、プレイ・モードにします。



3. セッティングを記憶する [ライトのしかた]

マニュアル/エディット・モードでエディットしたセッティングをプログラムに記憶しておくには、ライト操作をします。

1. **WRITE COPY** スイッチを押すと、ライト・モードになり、LEDディスプレイに書き込み先のプログラム・ナンバーを表示して点滅します。

2. 書き込み先のプログラム・ナンバーを変更したいときは、プレイ・モードと同様にバンク/パッチを選びます。

→ § 3 (バンクの選びかた、パッチの選びかた) 参照

※書き込み先のプログラム・ナンバーにファクトリー・プログラムを選ぶことはできません。

3. 希望する書き込み先のプログラム・ナンバーが点滅して表示されているときに、ふたたび **WRITE COPY** スイッチを押すと、セッティングが記憶されます。

4. 記憶が終了するとプログラム・ナンバーの点滅が止まりプレイ・モードになります。

※ライト・モードで、書き込みをせずに中止するときは、**MANUAL EDIT** スイッチまたは、**FACTORY** スイッチを押します。書き込みを中止してマニュアル/エディット・モードになります。

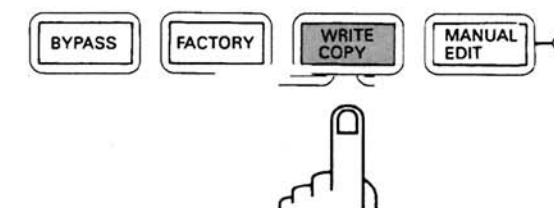
4. セッティングを複写する [コピーのしかた]

プレイ・モードでプログラムのセッティングを他のプログラムに複写するには、コピー操作をします。

1. **WRITE COPY** スイッチを押すと、コピー・モードになり、LEDディスプレイに書き込み先のプログラム・ナンバーを表示して点滅します。

2. 書き込み先のプログラム・ナンバーの変更や、書き込み操作はライト操作と同じです。

※コピー・モードで、書き込みせずに中止するには、**MANUAL EDIT** スイッチまたは、**FACTORY** スイッチを押して、プレイ・モードにします。



§ 6 各エフェクターの機能

1. COMPRESSOR (コンプレッサー)

入力信号を圧縮して、音量を一定にします。サステーン効果(音を延ばす)やリミッター効果(大入力を抑える)が得られません。

SUSTAIN (サステーン) VALUE (0~15)

出力の音量を一定にする入力レベルを調節します。値を大きくするほどサステーンが長くなり、小さいときはリミッター効果が得られます。

ATTACK (アタック) VALUE (0~15)

ピッキングしたときのアタックの強さを調節します。値を大きくするほどピッキングが鋭くなります。

LEVEL (レベル) VALUE (0~15)

コンプレッサーの出力レベルを調節します。

1 ●COMPRESSOR SUSTAIN 0-15 ATTACK 0-15 LEVEL 0-15

2. OVERDRIVE/DIST (オーバードライブ/ディストーション)

音を歪ませます。

MODE (モード) VALUE (1~3)

歪みかたの種類を選びます。

1: OVERDRIVE (オーバードライブ)

真空管アンプのようなマイルドな歪みが得られます。

2: DISTORTION (ディストーション)

ハイゲインでハードな歪みが得られます。

3: METAL (メタル)

よりハードでヘビー・メタルに適した歪みが得られます。

DRIVE (ドライブ) VALUE (0~15)

歪みの強さを調節します。値を大きくするほど歪みが強くなります。

LO (ロー) VALUE (-7~7)

低域の音色を調節します。[0]より大きくするほど厚みが増し、[0]より小さくするほど厚みを抑えます。

HI (ハイ) VALUE (-7~7)

高域の音色を調節します。[0]より大きくするほど明るくなり、[0]より小さくするほどマイルドになります。

LEVEL (レベル) VALUE (0~15)

オーバードライブ/ディストーションの出力レベルを調節します。

2 ●OVERDRIVE/DIST MODE 1-3 DRIVE 0-15 LO -7-7 HI -7-7 LEVEL 0-15

MODE LIST
00 / DIST
1 OVERDRIVE
2 DISTORTION
3 METAL

3. 3 BAND EQ (3バンド・イコライザー)

低域、中域、高域の3バンドのイコライザーです。

BASS (バス) VALUE (-7~7)

低域のレベルを調節します。[0]より大きくするほど低域を強調し、[0]より小さくするほど低域を抑えます。

MID FREQ [ミドル・フリケンシー] VALUE (1~10)

MIDによる中域の中心周波数を調節します。値を大きくするほど中心周波数が高くなります。

MID (ミドル) VALUE (-7~7)

中域のレベルを調節します。[0]より大きくするほど中域を強調し、[0]より小さくするほど中域を抑えます。

TREBLE (トレブル) VALUE (-7~7)

高域のレベルを調節します。[0]より大きくするほど高域を強調し、[0]より小さくするほど高域を抑えます。

LEVEL (レベル) VALUE (0~15)

イコライザーの入力レベルを調節します。

※イコライザーの各バリューを最大近くまで上げると、クリップ・インジケーターが点灯しなくてもクリップ(歪む)することがあります。このようなときは、LEVELを少し下げてください。

3 ●3BAND EQ BASS -7-7 MID FREQ 1-10 MID -7-7 TREBLE -7-7 LEVEL 0-15

4. PHASER (フェイザー)

回転スピーカーを使用したような、うねり(フェイズ効果)が得られます。ステレオ出力時はL/Rでエフェクト音が逆相でミックスされますので、ステレオ効果が得られます。

MANUAL (マニュアル) VALUE (0~7)

フェイズ効果がかかる最低周波数を調節します。値を大きくするほど、高い周波数にかかります。

SPEED (スピード) VALUE (0~15)

フェイズのスピードを調節します。値を大きくするほど速くなります。

DEPTH (デプス) VALUE (0~15)

フェイズの深さを調節します。値を大きくするほど深くなります。

FEEDBACK (フィードバック) VALUE (-7~7)

フェイズのフィードバックを調節します。[0]より大きくするほどフィードバックが増し、エフェクトが逆位相になります。

●PHASER MANUAL 0-7 SPEED 0-15 DEPTH 0-15 FEEDBACK -7-7

5. AUTO WAH (オート・ワウ)

ピッキングの強弱によってフィルターの周波数を自動的にコントロールし、ワウ効果が得られます。

SENS (センス) VALUE (0~15)

ワウの感度を調節します。値を大きくするほど弱いピッキングでもワウ効果が得られます。また小さくするほどフィルターの変化が小さくなり、イコライザー的な使い方になります。

MANUAL (マニュアル) VALUE (0~7)

ワウのフィルターの最低周波数を調節します。値を大きくするほど、高い周波数にかかります。

●AUTO WAH SENS 0-15 MANUAL 0-7

6. PITCH SHIFTER (ピッチ・シフター)

エフェクト音のピッチ(音程)を±1オクターブの範囲で変えることができます。

PITCH (ピッチ) VALUE (-12~12)

エフェクト音のピッチ・シフトを100セント(半音)単位で調節します。マイナスにすると音程が下がり、プラスにすると音程が上がります。

FINE (ファイン) VALUE (-5~5)

エフェクト音のピッチ・シフトを10セント(半音の1/10)単位で調節します。マイナスにすると音程が下がり、プラスにすると音程が上がります。

BALANCE (バランス) VALUE (0~15)

ダイレクト音とエフェクト音の音量のバランスを調節します。[0]でダイレクト音のみ、[15]でエフェクト音のみになります。

●PITCH SHIFTER PITCH -12-12 FINE -5-5 BALANCE 0-15

7. CHORUS/FLANGER (コーラス/フランジャー)

音に厚みと広がりを持たせるコーラス効果や、独特なうねりを付加するフランジング効果が得られます。ステレオ出力時はL/Rでエフェクト音が逆相でミックスされますので、ステレオ効果が得られます。またMODE5は空間合成出力になります。

MODE (モード) VALUE (1~5)

1: FLANGER1 (フランジャー1)

比較的高い周波数でフランジング効果が得られます。

2: FLANGER2 (フランジャー2)

フランジャー1のモードより低い周波数でフランジング効果が得られます。

3: CHORUS1 (コーラス1)

比較的高い周波数でコーラス効果が得られます。

4: CHORUS2 (コーラス2)

コーラス1のモードより低い周波数でコーラス効果が得られます。

5: CHORUS3 (コーラス3)

エフェクト音とドライ音をそれぞれL/Rに出力し、ステレオで聞いたときにコーラス効果が得られる空間合成出力モードです。

※モード5はモノラルで使用するとコーラス効果が得られません。

SPEED (スピード) VALUE (0~15)

変調(うねり)のスピードを調節します。値を大きくするほど速くなります。

DEPTH (デプス) VALUE (0~15)

変調(うねり)の深さを調節します。値を大きくするほど深くなります。

FEEDBACK (フィードバック) VALUE (0~15)

フランジャーのフィードバックを調節します。大きくするほどフィードバックが増し、うねりが強くなります。

※コーラスとして使用するときは、FEEDBACKを[0]にします。

EFF LEVEL (エフェクト・レベル) VALUE (0~15)

エフェクト音のレベルを調節します。大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

4 ●CHORUS/FLANGER MODE 1-5 SPEED 0-15 DEPTH 0-15 FEEDBACK 0-15 EFF LEVEL 0-15

CHORUS/FL
1 FLANGER1
2 FLANGER2
3 CHORUS1
4 CHORUS2
5 CHORUS3

8. DELAY/REVERB (ディレイ/リバーブ)

ダイレクト音に遅れた音を付加するディレイと、ホールやルームなどでの残響音を付加するリバーブによって広がりや厚みが得られます。ディレイ/リバーブはステレオ出力で使用するとより効果的です。

MODE (モード) VALUE (1~6)

効果のタイプを選びます。

1: HALL (ホール)

コンサート・ホールをシミュレートしたリバーブです。

2: ROOM (ルーム)

スタジオサイズの部屋をシミュレートしたリバーブです。

3: PLATE (プレート)

プレートリバーブをシミュレートしたリバーブです。

4: DELAY (ディレイ)

L/Rでわずかな(10%)ディレイ・タイムの差があるディレイです。

5: PAN DELAY (パン・ディレイ)

L/Rでディレイ音が交互に出力されるディレイです。

6: DELAY + REV (ディレイ+リバーブ)

ディレイのあとにリバーブをかけた効果が得られます。

※モード1~3のリバーブとモード6のディレイ+リバーブはチェーン1と5だけで使用できます。

リバーブ (MODE 1~3)

REV TIME (リバーブ タイム)

※モードによって可変範囲が異なります。

[MODE1] (ホール) VALUE (0.5~3.4)

[MODE2] (ルーム) VALUE (0.4~2.4)

[MODE3] (プレート) VALUE (0.3~2.0)

残響時間を調節します。大きいほど残響時間が長くなります。リバーブ・タイムはs(秒)で表示され、1s以下が0.1sステップ、それ以上が0.2sステップで可変できます。

PRE DELAY TIME (プリ・ディレイ・タイム)

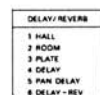
VALUE (0~15.)

リバーブ音が出されるまでのディレイ・タイムを調節します。音源とリスナーとの距離感が変わります。プリ・ディレイ・タイムの表示はmsで表示され、バリューにドット[.]がつくと10ms単位になります。10msステップで可変できます。

EFF LEVEL (エフェクト・レベル) VALUE (0~15)

リバーブ音のレベルを調節します。大きくするほどリバーブ音が大きくなります。

5 ● DELAY/REVERB MODE ← 1 DELAY/REV TIME PRE DELAY TIME FEEDBACK 0~15 EFF LEVEL 0~15



ディレイ/パン・ディレイ (MODE 4, 5)

DELAY TIME (ディレイ タイム)

※チェーンによって最大ディレイ・タイムが異なります。

[CHAIN 1, 4, 5] VALUE (5~70.)

[CHAIN 2, 3] VALUE (5~52.)

ディレイ・タイムを調節します。ディレイ・タイムの表示はmsで表示され、バリューにドット[.]がつくと10ms単位になります。100ms以下が5msステップ、それ以上が20msステップで可変できます。

※パン・ディレイは設定したディレイ・タイムの半分のディレイ・タイムでR/Lに交互にディレイ音が出力されます。

FEEDBACK (フィードバック) VALUE (0~15)

ディレイ音のフィードバック量を調節します。大きくするほどリピート回数が多くなります。[0]にするとディレイ音は1回だけになります。

EFF LEVEL (エフェクト・レベル) VALUE (0~15)

ディレイ音のレベルを調節します。大きくするほどディレイ音が大きくなります。

ディレイ+リバーブ (MODE 6)

DELAY TIME (ディレイ タイム) VALUE (5~50.)

ディレイ・タイムを調節します。ディレイ・タイムの表示はmsで表示され、バリューにドット[.]がつくと10ms単位になります。100ms以下が5msステップ、それ以上が20msステップで可変できます。

※ディレイ+リバーブのリバーブ・タイムは可変できません。

FEEDBACK (フィードバック) VALUE (0~15)

ディレイ音のフィードバック量を調節します。大きくするほどリピート回数が多くなります。[0]にするとディレイ音は1回だけになります。

EFF LEVEL (エフェクト・レベル) VALUE (0~15)

エフェクト音のレベルを調節します。大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

9. NOISE R.(ノイズ・リダクション)

ギターで発生したノイズや、ハムを抑えます。

THRESHOLD (スレッシュールド) VALUE (0~15)

ノイズ・リダクションのききは始める最小のレベル(スレッシュールド)を調節します。ノイズが大きいときは大きな値にし、小さいときに小さな値にします。[0]でノイズ・リダクションがオフになります。

※スレッシュールドを大きな値にしすぎるとギターの減衰が不自然に切れたり、小さな音で弾いたときに音が出なくなることがあります。このようなときは、スレッシュールドを少し下げてください。

● NOISE R./MASTER THRESHOLD 0~15 MASTER 0~50

10. MASTER (マスター・レベル)

MASTER (マスター・レベル) VALUE (0~50)

プログラムごとの出力レベルを調節します。[38]にすると本機の信号処理系の入出力レベルが1対1になります。

※マスター・レベルを小さな値にしてコンプレッサー、オーバードライブ/ディストーション、3バンドEQなどのレベルを上げすぎると、クリップ・インジケーターが点灯しなくてもエフェクト音がクリップすることがあります。このようなときは各エフェクトのレベルを小さくし、マスター・レベルを適度な値に上げてお使いください。

§ 7 資 料

1. 用語解説

【ア行】

アウトプット PS5より出力される信号のこと。

アタック 楽器音の立ち上がり表現する言葉のこと。

イコライザー 周波数をいくつかの帯域に分け、帯域ごとにブースト/カットするもの。PS5では低域(BASS)中域(MID)高域(TREBLE)の3バンドをブースト/カットできます。

インジケーター PS5の動作状態を目で確認できる表示部のこと。

インプット PS5へ入力される信号のこと。

エディット 音色作りのパラメーターやプログラムを編集したり修正を加える作業のこと。

ACアダプター 家庭用電源100Vを、PS5用の電源DC12.5Vに変換する装置。

【カ行】

クリップ 過大な入力信号やゲインをとりすぎた場合のこと。音声信号は耳ざわりな「歪んだ音」に聴こえることが多い。

コピー 他のパッチから他のパッチヘデータを複写すること

【サ行】

サステイン 音が持続している状態、減衰音が残っていることを指します。

スピード コーラス/フランジャーのパラメーターの一部で、うねりの早さのこと。

スレッシュールドレベル 入力設定したレベルを越えた状態またはそれ以下の状態で動作を開始する、そのレベルのこと。

センス 感度のこと。

【タ行】

チェーン エフェクターの持続のこと。PS5では5種類の接続が可能です。

デプス エフェクト量の深さを指します。

ドライブ 歪みの強さを指す。値を大きくするほど歪みが強くなります。

トレブル (TREBLE) 高音域のこと。

【ハ行】

ハイ (HI) トレブルのこと。

バイパス 素通りするという意味。ギターの音をエフェクトを通さずに出力したい時バイパスをオンにしてエフェクト音もとの音(ダイレクト音)を切り換えます。

11. GUITAR AMP SIMULATOR (ギター・アンプ・シミュレーター)

ギター・アンプの周波数特性をシミュレートし、ライン・アウトとヘッドホンに出力します。オン/オフの機能はありません。ヘッドホンでモニターしたり、ライン録音やPA、ステレオに直接入力してもギター・アンプ・サウンドで演奏できます。

パッチ エディットした音色パラメーターやチェーンを記憶しておくためのメモリーのこと。

パラメーター 可変要素のこと。音を作るために回路を動かしてセッティングするすべての操作できる要素を指します。

バランス 2つの要素の割合のこと。PS5ではダイレクト音とエフェクト音の割合を指します。

バリュー データの値のこと。PS5では音色を設定する場合に、必要なバリューをスイッチによって設定します。

バンク 呼び出し、書き込みをスピーディーに行うために、5つのパッチを1つのバンクとしてまとめたもの。

ピッチ 音の高さ、音程のこと。PS5では±1オクターブの範囲で変えることができます。

ファクトリー (プログラム) 工場出荷時にエフェクトの組み合わせやパラメーターのセッティングを25種類プログラムした呼び出し専用のプログラムです。

フィードバック エフェクトされた出力を再び入力すること。

フランジング ディレイを応用したエフェクター。入力された音を設定した値だけ遅延させてダイレクト音に加え、独特なうねりを生み出すもの。

フリケンシー 周波数のこと。

プログラム 音色を設定して記憶された呼び出し可能な音色のこと。

ベース (BASS) 低音域のこと。

フィルター ある周波数帯だけを通過させやすくしたり、通過させにくくする回路のこと。

【マ行】

マニュアル 各エフェクトのオン/オフを切り換えたり、パラメーターの値を変更したり任意に設定できることを指します。

モード PS5には音作りをするマニュアル/エディットモードと、音を呼び出すプレイモードがあります。

ミドル (MID) 中音域のこと。

【ラ行】

ライト (WRITE) 設定した値をプログラムに書き込む作業のこと。

ラインアウト ギターアンプ以外のミキサーやレコーダーに送る信号を出力する端子です。PS5ではギターアンプシミュレーター回路を通過した信号が出力されます。

レベル 設定する値の段階、基準のことを指します。

例: コントロール・レベル

2. 主な仕様

信号処理 (OVERDRIVE/DISTを除く)

- : AD変換16bit リニア
- : DA変換16bit リニア
- : サンプリング周波数44.1kHz

プログラム : ユーザー = 25 / ファクトリー = 25

エフェクト : コンプレッサー、オーバードライブ/ディストーション、
: 3バンド・イコライザー、フェイザー、オート・ワウ
: ピッチ・シフター、コーラス/フランジャー、
: ディレイ/リバーブ、ノイズ・リダクション、
: ギター・アンプ・シミュレーター

INPUT : 入力インピーダンス500K Ω
: 規定入力レベル -26dB ~ -14dB

OUTPUT L/R : 出力インピーダンス1K Ω
: 推奨負荷インピーダンス47K Ω以上
: 規定出力レベル -20dB

LINE OUT L/R : 出力インピーダンス1K Ω
: 推奨負荷インピーダンス10K Ω以上
: 規定出力レベル -18dB

PHONES : 推奨負荷インピーダンス32 Ω以上
: 最大出力レベル8dB

接続端子 : インプット・ジャック標準ジャック
: アウトプット・ジャック L/R標準ジャック
: チューナーアウト・ジャック標準ジャック
: ラインアウト・ジャック L/RRCAピン・ジャック
: ヘッドホン・ジャックステレオ・ミニ・ジャック
: バイパス・リモート・ジャック標準ジャック

電源 : DC12.5V (付属 ACアダプター)
: 消費電流320mA

外形寸法 : 435 (幅) × 211 (奥行き) × 57 (高さ) mm

重量 : 2.1Kg

付属品 : ACアダプター (AC813)
: 取扱説明書
: 保証書/愛用者カード

※ 0dB = 0.775Vrms

※ 製品の外観および仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。

3. ファクトリー・プログラム・リスト

Program	MUSIC	デモ				
	NAME	ファット・ディスト	ハモイズ・イントロ	ベース・ユニゾン	ジェット・コーラス	スペース・コーラス
	No.	11	12	13	14	15
Program	MUSIC	メタル/ドライブ				
	NAME	メタル・ドライブ	ライト・メタル	ジェット・ドライブ	ブルース・ディスト	メロー・コンプ
	No.	21	22	23	24	25
Program	MUSIC	スタジオドライブ				
	NAME	ディチューン	MOD・ドライブ	メロー・ディスト	5th・ソロ	ミニ・アンプ
	No.	31	32	33	34	35
Program	MUSIC	リズムバリエーション				
	NAME	オクターバ	ファニー・ワウ	ファンク・リフ	カラフル・フェイズ	タイト・リズム
	No.	41	42	43	44	45
Program	MUSIC	メロー&クリーン				
	NAME	メロー・チューブ	4th・ソロ	フェイズ・リズム	ナチュラル・コンプ	ドライ
	No.	51	52	53	54	55

4. ブランク・プログラム・リスト

PROG. No. (BANK, PATCH)													
EFFECTOR	CHAIN												
		PARAM.											
COMPRESSOR	SUSTAIN ATTACK LEVEL												
OVERDRIVE/ DIST	MODE DRIVE LO HI LEVEL												
3BAND EQ	BASS MID FREQ. MID TREBLE LEVEL												
PHASER	MANUAL SPEED DEPTH FEEDBACK												
AUTO WAH	SENS MANUAL												
PITCH SHIFTER	PITCH FINE BALANCE												
CHORUS/ FLANGER	MODE SPEED DEPTH FEEDBACK EFF LEVEL												
DELAY/ REVERB	MODE DELAY/REV T. PRE DELAY T. FEEDBACK EFF LEVEL												
NOISE R.	THRESHOLD												
MASTER	MASTER												