



# *Guitar Rig 5*



Components Reference



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、Native Instruments GmbH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購入したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

著作・校正: Native Instruments GmbH

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 5.0.2 (11/2011)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

## Germany

Native Instruments GmbH  
Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Germany  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

## USA

Native Instruments North America, Inc.  
6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© Native Instruments GmbH, 2011. 無断複写・転載を禁じます。

---

---

# 目次

<b>1</b>	<b>イントロダクション .....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Amplifiers (アンプ) .....</b>	<b>10</b>
2.1	Expert controls .....	10
2.2	AC Box (エーシーボックス) .....	11
2.3	Bass Pro .....	12
2.4	Citrus (シトラス) .....	13
2.5	Cool Plex .....	14
2.6	Gratifier .....	15
2.7	High White (ハイホワイト) .....	16
2.8	Hot Plex .....	17
2.9	Hot Solo+ .....	18
2.10	Jazz Amp (ジャズアンプ) .....	19
2.11	Jump .....	20
2.12	Lead 800 (リード 800) .....	21
2.13	Plex .....	22
2.14	Twang Reverb .....	23
2.15	Tweed Delight .....	24
2.16	Tweedman .....	25
2.17	Ultrasonic (ウルトラソニック) .....	26
2.18	Van 51 .....	27
<b>3</b>	<b>Cabinets .....</b>	<b>28</b>
3.1	Cabinets & Mics .....	28



---

3.2	Control Room .....	31
3.3	マッチしたキャビネット .....	32
3.4	Control Room Pro .....	33
<b>4</b>	<b>Delay / Echo .....</b>	<b>36</b>
4.1	Delay Man (ディレイマン) .....	36
4.2	Psychedelay .....	37
4.3	Quad Delay .....	39
4.4	Tape Echo (テープエコー) .....	40
4.5	Twin Delay .....	42
<b>5</b>	<b>Distortion .....</b>	<b>44</b>
5.1	Big Fuzz .....	44
5.2	Cat .....	45
5.3	Demon Distortion .....	46
5.4	Distortion .....	47
5.5	Fuzz .....	48
5.6	Gain Booster .....	48
5.7	Mezone .....	49
5.8	Skreamer .....	50
5.9	Sledgehammer .....	51
5.10	TransAmp .....	52
5.11	Treble Booster .....	53
<b>6</b>	<b>Dynamics .....</b>	<b>54</b>
6.1	Fast Comp .....	54

---

---

6.2	リミッター .....	55
6.3	Noise Gate .....	55
6.4	Noise Reduction (ノイズリダクション) .....	56
6.5	Stomp Compressor .....	57
6.6	Tube Compressor (チューブコンプレッサー) .....	58
6.7	Volume Pedal .....	59
<b>7</b>	<b>Equalizer .....</b>	<b>61</b>
7.1	Custom EQ .....	61
7.2	EQ Graphic .....	62
7.3	EQ Parametric .....	63
7.4	EQ Shelving .....	64
<b>8</b>	<b>Filters .....</b>	<b>65</b>
8.1	AutoFilter (オートフィルター) .....	65
8.2	Cry Wah .....	66
8.3	Filterbank .....	67
8.4	Pro-Filter .....	68
8.5	Real Wah .....	69
8.6	Talk Wah .....	69
8.7	Wah-Wah Pedal .....	70
<b>9</b>	<b>Modifiers .....</b>	<b>72</b>
9.1	Modifier について .....	72
9.2	Expert controls .....	72
9.3	Analog Sequencer .....	73

---

---

9.4	Envelope .....	74
9.5	インプットレベル .....	77
9.6	LFO .....	78
9.7	Step Sequencer (ステップシーケンサー) .....	79
<b>10</b>	<b>Modulation .....</b>	<b>81</b>
10.1	Electric Lady .....	81
10.2	Ensemble .....	82
10.3	Flanger .....	83
10.4	Phaser Nine .....	84
10.5	Rotator .....	85
10.6	Stereo Tune .....	86
10.7	Stoned Phaser .....	87
10.8	Tremolo .....	88
<b>11</b>	<b>Pitch .....</b>	<b>89</b>
11.1	Harmonic Synthesizer .....	89
11.2	Oktaver .....	90
11.3	Pitch Pedal .....	91
11.4	Resochord .....	92
<b>12</b>	<b>Reverbs .....</b>	<b>94</b>
12.1	Iceverb (アイスパープ) .....	94
12.2	Little Reflektor .....	95
12.3	Octaverb .....	95
12.4	Spring Reverb .....	97

---

---

12.5	Studio Reverb .....	98
12.6	Vintage Verb .....	99
<b>13</b>	<b>Special FX .....</b>	<b>100</b>
13.1	Grain Delay .....	100
13.2	Ring Modulator .....	102
<b>14</b>	<b>各ツール .....</b>	<b>104</b>
14.1	Container .....	104
14.2	Crossover Mix (クロスオーバーミックス) .....	107
14.3	Loop Machine .....	109
14.4	Master FX .....	111
14.5	Split .....	112
	<b>索引 .....</b>	<b>114</b>

# 1 イントロダクション

このマニュアルでは GUITAR RIG 5 の各コンポーネントの詳細を解説しています。ここで各機能の内容及と各ノブの機能役割の理解を深めてもらいます。以下の章では GUITAR RIG 5 内の全てのアンプ、エフェクト、ツールについて解説しており、解説順はコンポーネントプールでの表示順と同様です。

GUITAR RIG 5 の基本的使用方法についてはクイックスタートガイド(正式名、Getting Started)マニュアルを参照してください。アプリケーションリファレンス(Application Reference)ではソフトウェアの各機能概要に付いて解説しており、特定のコンポーネント使用に関するヒントや、ラックの作成方法について解説しています。その他全ての資料ファイルと同様に、*Help > Open Manual* と進んでマニュアルを参照してください。



## 2 Amplifiers (アンプ)

各ギター、ベース音色の編集の起点としてアンプ選びは重要な要素の一つとなります。 GUITAR RIG 5 には 1950 年代から現在に至るまで輩出されてきた膨大な量のクラシックアンプの数々を用意しています。実際のアンプでは複数の各アンプコントロール部が作用しあっており、これらのノブの設定を様々な設定値で試し、サウンドの探求をすることが必須となります。 さらに各アンプを実際のアンプよりも拡張、超越するエキスパートコントロール (Expert controls) も搭載しています。 多くのアンプは同一のコントロール部を使用するので、これらに関しては準備章で紹介します。

### 2.1 Expert controls

エキスパートパネルを表示するにはコンポーネントのラックの右にある小さな矢印をクリックします。 殆どのアンプ(各コントロール部の詳細に関しては各アンプの解説部を参照してください)で、このコントロール部には以下のコントロール部を装備しています。

- **POWER SUPPLY** (パワーサプライ)でアンプの電源 AC ボルテージを 50 と 60Hz で切り替えます。アンプ内の DC 電源電圧は、この周波数による影響があり、サウンドに非常にわずかな変調を与えます。
- **VARIAC** は、AC ラインに可変式電源トランスを挿入した場合の効果を再現し、供給電圧を下げたり（ブ라운・サウンド）、通常の範囲を超えて上げたり（骨太なサウンドを表出）します。
- **SAG** は大音量で演奏した場合のチューブアンプの反応（パワーサプライが電力を一時的に供給できなくなります）を再現します。 **SAG** の値を上げることで、チューブを介した回路への影響によりアンプサウンドが圧縮された印象になり、この値を下げることでこの圧縮値が下がり、シリコンダイオード回路による音声に近くなります。
- **RESPONSE** は、電源コンデンサーの静電容量を変化させます。 **RESPONSE** を下げると静電容量が増え、演奏の変化に対する供給電圧の反応が遅くなります。 ここを上げると、下げた値に比べてアンプの電源の反応が速くなります。
- **BIAS** でバーチャルアウトプットチューブのグリッドバイアスを調整します。 この調節によってクロスオーバーディストーションの度合いと使用するアンプの「クラス」が変化します。 このコントロールを時計回りに回すことでバイアスがかかり具合が強くなり、音質が荒くなります。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。 CPU パワーを非常に使用するので、必ず必要な場合のみ起動してください。

## 2.2 AC Box (エーシーボックス)



AC Box (エーシーボックス) です。

### 解説

AC Box はブリティッシュポップの支えとなったモデルです。 このアンプには多くのバージョンがあり、それぞれの音質は特徴的です。 今回はユニークで特徴的、そして「Top Boost」チャンネルを搭載したモデルを選抜しています。 Normal チャンネルにはトレブルカットトーンコントロールがあり、Brilliant チャンネルにはトレブルとベースコントロールがあります。

### コントロール

- **NORMAL VOLUME** で Normal チャンネルレベルをコントロールします。 Treble と Bass はこのチャンネルには作用しません。
- **BRILLIANT VOLUME** で Brilliant チャンネルレベルをコントロールします。
- 両方のチャンネルをミックスすることが可能です。
- **TREBLE** ノブで Brilliant チャンネルの高域成分を調節します。
- **BASS** ノブで Brilliant チャンネルの低域成分を調節します。
- **TONE-CUT** にはローパスフィルターがあります。 ノブを時計回りに回すと Normal チャンネルのアウトプットのトレブル成分が減少します。
- **TREMOLO SPEED** でトレモロのレートを設定します。
- **TREMOLO DEPTH** でトレモロの適用量を調節します。 完全にノブを下げると効果がなくなります。

## 2.3 Bass Pro



Bass Pro です。

### 解説

このベースアンプでザラザラしたうなるようなサウンドを出し、ミックスの中でベースを際立たせます。更に音質を詳細設定するためにグラフィックイコライザーを搭載しています。

### コントロール

- **VOLUME** でアンプのボリュームを調節します。
- **GAIN** でプリアンプの音量を設定します。時計回りに回すことで音声にひずみが追加されます。
- **DRIVE** で中域の成分のゲインをコントロールし、同時にサウンドにキャラクターを与えます。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで **MID-FREQ** で設定した周波数成分を調節します。
- **MID-FREQ** コントロールは、**MID** コントロールによってブースト、あるいはカットされた周波数帯域の中心を調節します。設定範囲は 200Hz から 3200Hz までです。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **ULTRA HI** スイッチで **BRIGHT** スイッチよりも広い範囲の高音成分をブーストします。これにより、さらに明確な効果が得られます。
- ここを起動すると、**ULTRA LO** が中域を削り、低域成分を増幅します。
- **GRAPH EQ** スイッチでエキスパートパネルにある EQ 機能のオンオフを行います。上右隅の矢印ボタンをクリックして表示します。

- **BRIGHT** をオンにすると高周波数成分が増幅されます。
- **GRAPH EQ VOLUME** で EQ 処理量を調節します。スライダーを上げるとゲインが上がり、スライダーを下げるとゲインが下がります。周波数帯をいくつかブーストさせる場合、ゲインを下げる必要がある場合もあります。
- **GRAPH EQ Band Level** で9つの周波数帯のブーストやカットを行います。各周波数帯は、40Hz、90Hz、180Hz、300Hz、500Hz、1kHz、2kHz、4kHz、10kHz です。スライダーが中心にある時、周波数帯のブーストやカットはありません。周波数帯域のゲイン調整値幅最高 +12dB、最低 -12dB です。

## 2.4 Citrus (シトラス)



Citrus です。

### 解説

様々なスタイルの 70 年代ブリティッシュ・サウンドがお望みでしたら、Citrus アンプがぴったりでしょう。その音色の幅は当時のエッジの効いたクリーンなサウンドから、マスターやゲインを上げてザラザラした歪みを含んだサウンドの再現が可能で、多岐にわたります。

### コントロール

- **MASTER** ノブでアンプのマスターボリュームを設定します。
- **GAIN** ノブでプリアンプセクションのゲインをコントロールします。右に回すとディストーション効果が増します。
- **LO CUT** ノブでハイパスフィルターを調節します。低く設定すると、低音が増幅されます。右に回すと低音をカットし、高音成分を明確にします。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。

- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.5 Cool Plex



Cool Plex です。

### 解説

きらめきながらかすんでいく心温まるビンテージクリーンサウンドが必要な時は、これ以上のものはありません。Cool Plex を使用することにより、透明感と厚さ、更にカリスマ性があるサウンドに変化させ、どんなサウンドでも魂を与えることができます。

### コントロール

- **Volume I** は、ブライツ・チャンネルのプリアンプ・ゲインを設定します。
- **Volume II** でウォーム・チャンネルのプリアンプ・ゲインを設定します。
- 両方のチャンネルは同時使用が可能で、これらのコントロールでブレンドすることができます。
- **Bass** ノブで低音成分を調節します。
- **Mid** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **Treble** ノブで高域成分を調節します。
- **Presence** コントロールで中高域成分をブーストします。



## 2.6 Gratifier



Gratifier です。

### 解説

Gratifier で著名なアメリカンマルチチャンネルソロヘッドを再現します。4 番目のチャンネルを追加し、そこでクリーンから過激なディストーション音声へと調整可能です。4 つの各チャンネルの切り替えを行うには、Clean、Raw、Vintage、Modern と表示された LED をクリックします。

### コントロール

- **MASTER** でアンプのマスターレベルを調節します。レベルを高くするとパワーアンプのオーバードライブが増します。
- **GAIN** で、プリアンプゲインの量を決定します。このダイヤルを使用して任意の音色に設定します。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.7 High White (ハイホワイト)



High White です。

### 解説

David Gilmour や Pete Townsend のような最高のブリティッシュサウンド をお求めですか？ そんな時は High White の出番です。このアンプにはノーマルインプットとブリリアントインプットがあり、各ボリュームコントロールでこの音声をブレンドすることが可能です。

### コントロール

- **MASTER** ノブでアンプのマスターボリュームを設定します。
- **NORMAL** ノブで、ノーマル・チャンネルのボリュームを設定します。このチャンネルのサウンドはクリーンでスムーズです。
- **BRILLIANCE** ノブでブリリアント・チャンネルのボリュームを設定します。エッジの効いたアグレッシブなサウンドが特徴的です
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MIDDLE** ノブは、反時計回りに回すとシグナルの中域周波数が減衰します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.8 Hot Plex



Hot Plex です。

### 解説

クラシックな Plex サウンドを使用する前に、ゲインにスパイスが効いたことらのバージョンを使用するのもよいでしょう。大量のディストーションがビンテージトーンを未来形へと進化させます。

### コントロール

- **VOLUME I** で、ブライツチャンネルのプリアンプゲインを設定します。
- **VOLUME II** で、ウォーム・チャンネルのプリアンプ・ゲインを設定します。
- 両方のチャンネルは同時使用が可能で、これらのコントロールでブレンドすることができます。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.9 Hot Solo+



Hot Solo+ です。

### 解説

本物のモダンクラシックです。Hot Solo+ には 2 つのプリアンプチャンネルとコンテンポラリーロックサウンドに特徴的な各ゲインを装備しています。

### コントロール

- **NORMAL** でローゲインチャンネルのプリアンプゲインを設定します。
- **OVERDRIVE** でハイゲインチャンネルのプリアンプゲインを設定します。
- これらのコントロール部を切り替には、NORMAL と OVERDRIVE チャンネルを使用します。ランプが点灯している場合、OVERDRIVE チャンネルが起動していることを示します。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **MASTER** でアウトプットレベル全体をコントロールします。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。
- **DEPTH** でパワーアンプの低域周波数レスポンスをコントロールします。

## 2.10 Jazz Amp (ジャズアンプ)



Jazz Amp です。

### 解説

各方面からリスペクトされているシンセサイザー製造会社より製造されたこの Jazz アンプは暖かく、クリーンな音質でその名を馳せています。 このサウンドの核となる Ensemble エフェクトで、コーラスとビブラートを生成します。 Vibrato/Chorus エフェクトを本当のステレオで聞きたい場合は、Jazz Amp に組み込まれているエフェクトを消して、キャビネットコンポーネントの後に、Ensemble エフェクト（Modulation コンポーネントカテゴリーにあります）を挿入してください。

### コントロール

- **BRIGHT** スイッチで高音域を増幅します。
- **VOLUME** でアンプのマスターボリュームを調節します。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **VIB/OFF/CHORUS** スイッチでビブラート、またはコーラスを起動します。 このスイッチを中央にすると、オフの状態となります。
- **RATE** で、Vibrato エフェクトの速度をコントロールします。
- **DEPTH** で、Vibrato エフェクトや Chorus エフェクトの強さをコントロールします。



## 2.11 Jump



Jump です。

### 解説

Jump は風格がある Lead 800 といった形容ができ、ゲインは少なめですがスムーズなプリティッシュアンブサウンドです。

### コントロール

- **BOOST** でプリアンプのゲインを大きく持ち上げます。
- **MASTER** でアンプマスターボリュームを設定します。
- **PRE-AMP** でプリアンプ・ゲインを設定します。右回りに回すとサウンドにドライブやディストーション、さらに切れ味が加わります。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.12 Lead 800 (リード 800)



Lead 800 です。

### 解説

この滑らかで強烈なリード・サウンドはナイフのような切れ味があり、柔軟性に富んでいます。Plex は分厚いリズム・サウンドまたはリード演奏の両方に向いていますが、Lead 800 はより明るく、さらに切れ味の鋭いサウンドです。

### コントロール

- **BOOST** でプリアンプのゲインを大きく持ち上げます。
- **MASTER** でアンプマスターボリュームを設定します。
- **PRE-AMP** でプリアンプ・ゲインを設定します。右回りに回すとサウンドにドライブやディストーション、さらに切れ味を加わります。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.13 Plex



Plex です。

### 解説

クラシックな Plex サウンドについてはおそらく紹介の必要はないでしょう。このヴィンテージアンプのサウンドは数え切れないほどのヒット曲を生み出してきました。

### コントロール

- **VOLUME I** で、ブライツチャンネルのプリアンプゲインを設定します。
- **VOLUME II** で、ウォームチャンネルのプリアンプゲインを設定します。
- 両方のチャンネルは同時使用が可能で、これらのコントロールでブレンドすることができます。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.14 Twang Reverb



Twang Reverb です。

### 解説

Twang Reverb で 60 年代のクラシックアンプのリッチな真空管の音を再現します。これはメリハリのああるリズムギターのサウンドにぴったりで、クリーンサウンドにも味があります。このアンプ音声にオーバードライブの要素を付加するには、ボリュームペダル等のシグナルを増幅するコンポーネントとの併用が理想的でしょう。

### コントロール

- **VOLUME** でアンプのマスターボリュームを調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **BRIGHT** スイッチで高音域を増幅します。
- **REVERB** でスプリングリバーブ効果を追加します。
- **REVERB ON** でリバーブをミュートします。
- **SPEED** でトレモロスピードをコントロールします (このアンプ内での正式名称は Vibrato です)。
- **INTENSITY** でトレモロサウンドの増幅度をマイルドなものから深い状態までコントロールします。
- **VIBRATO ON** スイッチでトレモロサウンドのオンオフ切り替えを行います。

### Expert controls

- **REV TIME** は、減衰していくリバーブのディケイ・テール・タイムの長さを設定します。

- **REV SIZE** でリバーブで再現する「ルーム」の大きさを変化します。大きなサイズであればディケイが長くなるので、Reverb Time と関係しますが、ここでの Size はよりサウンドの音質に関する調整機能です。

## 2.15 Tweed Delight



Tweed Delight です。

### 解説

ツイードで覆ったアンプ以上の風合いを持つものではありません。このアンプはアメリカの伝説的なアンプをモデルとした厚みとクリーンサウンドが特徴の万能アンプで、3つのノブのみでコントロールします。チャンネル両方を使用することでパワーアンプオーバードライブ音声を生成します。

### コントロール

- **VOL BRIGHT** ノブでアンプのブライツ・チャンネルのゲインを設定します。ゲインを上げるとエッジの効いたディストーションサウンドを得ることができます。
- **VOL NORMAL** ノブでアンプのノーマルチャンネルのゲインをコントロールします。スムーズな音声用に設計されており、ゲインを上げるにつれサウンドにディストーションがかかります。
- **TONE** ノブはこのアンプにある唯一のトーンコントロールです。ノブを完全に下げると、高音成分が減衰し、暖かみと濁りがあるサウンドとなります。ノブを完全に下げると、高音成分が減衰し、暖かみと濁りがあるサウンドとなります。



## 2.16 Tweedman



Tweedman です。

### 解説

1950 年代に Tweedman はベースアンプとして設計されました。その後クラシックギターアンプとして評価され、非常に人気の高いモデルとなりました。もちろん元々も使用目的であったベースアンプとしてもその効果を発揮します。Bass PRO アンプと比較した場合、Tweedman のサウンドは荒く、ビンテージな音質を再現することが可能です。

### コントロール

- **VOL BRIGHT** でブライツチャンネルのレベルを設定します。
- **VOL NORMAL** でノーマルチャンネルのレベルを設定し、サウンドに暖かみを与えます。
- 両方のチャンネルは同時使用が可能で、これらのコントロールでブレンドすることができます。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MIDDLE** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.17 Ultrasonic (ウルトラソニック)



Ultrasonic です。

### 解説

音声性能を超越したサウンドを提供するのが Ultrasonic です。この万能アンプで殆どのモダンアンプを再現します。

### コントロール

- **OVERDRIVE/CLEAN** でクリーン/オーバードライブサウンドに切り替えます。
- **MASTER** で両方のチャンネルのマスターボリュームをコントロールします。
- **VOLUME** で現在選択しているサウンドのレベルを設定します。
- **GAIN** でプリアンプオーバードライブ量を調節します。これを回して好みの音色にしてください。ただし、全体のアウトプットを制御するには、MASTER をお使いください。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MIDDLE** ノブは、反時計回りに回すとシグナルの中域周波数が減衰します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

## 2.18 Van 51



Van 51 です。

### 解説

高ゲインアンプとして名を馳せた名機の一つです。VAN 51 で荒くエッジなギタートーンを得ることができます。

### コントロール

- **CHANNEL** ボタンで RHYTHM と LEAD チャンネルの切り替えを行います。
- **HI GAIN** でゲイン増幅をノーマル、または高ゲイン間で切り替えます。
- **PRE GAIN** で RHYTHM CHANNEL のプリアンプオーバードライブ量をコントロールします。
- **BRIGHT** で RHYTHM CHANNEL のハイフリークエンシーブーストを追加します。
- **CRUNCH** で RHYTHM CHANNEL のディストーション量を大きい値で追加します。
- **LEAD PRE GAIN** で LEAD CHANNEL のプリアンプオーバードライブ量をコントロールします。
- **BASS** ノブで低域を調節します。
- **MIDDLE** ノブで中域をコントロールします。
- **TREBLE** ノブで高域をコントロールします。
- **POST GAIN** でチャンネル両方のマスターボリュームとパワーアンプサチュレーションをコントロールします。
- **RESONANCE** でパワーアンプの低域をコントロールします。
- **PRESENCE** コントロールで中高域成分をブーストします。

### 3 Cabinets

アンプのセットアップはキャビネットなくして完結することはありません。キャビネットはアンプの仕上げになくってはならないものです。 GUITAR RIG 5 では、キャビネットの選択肢は複数あります。 サウンドは Matched Cabinet を使用することでよりストレートなサウンドとなり、新規 Control Room Pro 機能で斬新なものに仕上げることも可能です。

- ラックにアンプを追加する際、自動的に Matched Cabinet が提示されます。 このキャビネットはいつでも他のキャビネットと取り替えることが可能です。

#### 3.1 Cabinets & Mics



Cabinets と Mics

#### 解説

Cabinets & Mics (キャビネット/マイク) コンポーネントでギター音声のポストアンプステージ全ての設定を行い、各設定内容はキャビネットの種類、マイクのポジションと種類、 ルームレスポンスとなっています。更にパラレルレコーディングチェーンを設定することも可能で、小さな追加ボタン (Add ボタン) をクリックして同じオプションとコントロールを含んだ複数の独立したシグナルパスを追加することが可能です。

#### キャビネットリスト

No.	Cabinet	No.	Cabinet
1	1 x 12 Tweed Alnico	15	4 x 12 High White
2	1 x 12 Custom	16	4x12 Gratifier

No.	Cabinet	No.	Cabinet
3	2 x 12 Tweed Blue	17	4x12 Ultrasonic
4	2 x 12 Tweed Green	18	1 x 15 Bass-PRO
5	2 x 12 Tweed Ceram	19	1 x 15 Bass-WR
6	2 x 12 Brit 60s	20	4 x 10 Bass-PRO
7	2 x 12 Chief V-30	21	4 x 10 Bass-WR
8	2 x 12 Custom	22	8 x 10 Bass-PRO
9	2 x 12 Jazz	23	8 x 10 Bass-WR
10	4 x 10 Tweed Alnico	24	Rotator Horn Closed
11	4 x 12 UK 60s Tall	25	Rotator Horn Open
12	4 x 12 UK 60s	26	Rotator Bass Close
13	4x12 UK 80's	27	Rotator Bass Open
14	4 x 12 UK 70s	28	DI Box

## 各マイクについて

### Microphone positions (マイク配置)

- 1/5 On Axis
- 2/5 Off Axis
- 3/5 Edge
- 4/5 Far
- 5/5 Back (オープンバックキャビネットのみ、常時コンデンサー 87 を使用)
- 5/5 Horn (有効な場合は常時コンデンサーは 460 となります)

### キャビネット 1-17 用マイク (Guitar)

- 1/5 Dynamic 57
- 2/5 Dynamic 421
- 3/5 Dynamic 609
- 4/5 Condenser 87
- 5/5 Tube Condenser

### キャビネット 18-23 用マイク (Bass)

- 1/5 Dynamic 7
- 2/5 Dynamic 421
- 3/5 Dynamic 609
- 4/5 Dynamic 20
- 5/5 Condenser 47

キャビネット **24-27** 用マイク (**Rotator**)

- Horn (24,25) Condenser 460
- Bass (26,27) Condenser 87

## コントロール

- **MASTER VOL** でコンポーネント全体のレベルを設定します。 **Add** ボタンを使用して複数のレコーディングチェーンを作成した場合に便利です。 **MASTER VOL** コントロールを用いて一括でボリュームをコントロールすることが可能で、例えばクリッピングを防ぐ、等に活用します。
- **MASTER VOL LEARN:** このボタンを使用して好きな音量で演奏することによってアウトプットボリュームが最適な音量に調整されます。 **GUITAR RIG 5** は自動的にクリッピングを避けつつ、最大の音量に自動調節します。 ボリューム調整が完了すると、この機能は自動的にオフとなります。
- **VOLUME** で、マイクの出力レベルを設定します。
- **PAN** でシグナルのステレオ定位を決定します。
- **BASS** で、低音域の音量を上下させます。
- **TREBLE** で、高音域の音量を上下させます。
- **AIR** でマイクによる音声取り込みの初期反射量を調整し、室内反響を再現します。
- **SIZE** (キャビネット下のスライダー) で選択したキャビネットの大きさを変更します。例えば 1x10 キャビネットを +20% にすると 1x12 と同等になります。様々な設定を試してください。
- **DISTANCE** は複数のレコーディングキャビネットがある場合に有効です。ここで各キャビネットに設置してあるマイクとキャビネットの距離による音声の遅れを再現します。複数のマイクでシグナルをミックスすると、この距離の設定によっては特定の周波数帯域をキャンセル、または強調する場合があります。
- **PHASE +/-** マイクの極性を切り替えます。位相に問題が生じる場合に便利です。

## 3.2 Control Room



Control Room

### 解説

5 種の卓越したギターキャビネットと 8 種の録音用クラシックスタンダードマイクで独自の音声をブレンドしてください。モデル化されたセットアップは何十年ものギター録音技術の結晶で、各キャビネットは完璧に設定され、対応するマイク配置も完璧です。クラシックなサウンドを既に再現可能なコンポーネントプリセット (Component Presets) で基礎とするサウンドを探し、サウンド作成の起点とするのもよいでしょう。

### コントロール

コンポーネントの右側にあるキャビネットモデルセレクター (Cabinet Model Selector) では現在選択しているキャビネットモデルの小さな画像を表示します。下にある矢印をクリックしてキャビネットを切り替えます。

ミキシングコンソールでは 6-8 チャンネルストリップを使用でき、各自同じコントロール部のセットを装備しています。

- Headline では使用しているマイクの種類を表示します。
- **L/R** ノブでマイクシグナルのパンをコントロールします。
- フェーダーで各チャンネルのボリュームをコントロールし、全ての Faders でミックスを設定します。
- **M** (ute/ミュート) と **S** (olo/ソロ) はミキシングデッキのスタンダードコントロールです。 **M** でチャンネルをミュート、**S** でチャンネルをソロにします。

- **CONTROL ROOM** にはマスターコントロールもあり、そこで全シグナルをまとめてコントロールします。
- **AIR** でマイクによる音声取り込みの初期反射量を調整し、室内反響を再現します。
- **BASS** で、低音域の音量を上下させます。
- **TREBLE** で、高音域の音量を上下させます。
- **VOLUME** 全てのマイクのマスターボリュームをコントロールします。
- L(earn/ラーン): **VOLUME** ノブ右の小さなボタンを押すと、アウトプットボリュームが自動的に「ラーン」の状態となるので好きな音量で演奏を続けてください。するとクリッピングを防ぐ為の自動調整が行われ、ボリューム調整が完了するとこの機能は自動的にオフとなります。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

### 3.3 マッチしたキャビネット



Matched Cabinet です。

#### 解説

ラックにアンプを追加すると、Matched Cabinet がすぐ下に自動追加されます。キャビネットは常に選択したアンプに対応しており、更にバランス調節可能な 2 つのマイクを装備しています。Dry/Air コントロールは大きなルームサウンドコントロール用です。



## コントロール

- Cabinet セレクターで異なる種類の Matched Cabinets に切り替え、各アンプとの組み合わせを試すことが可能です。
- A/B Mix スライダーでキャビネットに固定してある 2 本のマイクのブレンド率を設定します。両方のマイクの基本的な背質は相反しており、メロウなものとエッジーなものとなっています。この 2 つを好みに応じてミックスすることができます。
- VOLUME でマッチしたキャビネットのアウトプットボリュームを調節します。
- VOLUME LEARN: このボタンを使用して好きな音量で演奏することによってアウトプットボリュームが最適な音量に調整されます。GUITAR RIG 5 はクリッピングを避けつつ、最大の音量に自動調節します。ボリューム調整が完了すると、この機能は自動的にオフとなります。
- DRY/AIR でマイクによる音声取り込みの初期反射量を調整し、室内反響を再現します。
- STEREO このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 3.4 Control Room Pro



Control Room Pro です。

### 解説

Control Room の最新型です。29 のキャビネットと DI ボックス、を備えた Control Room Pro は録音過程で無限に広がるサウンドの可能性を追求することが可能です。マイクもビンテージから最新タイプまで無数の選択肢を取り揃えており、これらの配置、位相、ルーム設定を行うことも可能です。

## コントロール

初期画面では Channel One を表示、3 種のセレクトーエリアを備えています。セレクトーエリア 1 はキャビネット、セレクトーエリア 2 はマイク、セレクトーエリア 3 はスピーカーのマイク配置設定項目となっています。

- Control Room Pro プリセットは最上部のプルダウンメニューにあります。ユーザープリセットの保存方法はアプリケーションリファレンス（Application Reference）で解説しています。
- L (earn/ラーン) : VOLUME ノブ右の小さなボタンを押すと、アウトプットボリュームが自動的に「ラーン」の状態となるので好きな音量で演奏を続けてください。するとクリッピングを防ぐ為の自動調整が行われ、ボリューム調整が完了するとこの機能は自動的にオフとなります。
- キャビネット、マイク、配置の各設定は各画像の右に矢印を使用して選択することができます。上の矢印で有効なオプションのリストを表示、上下矢印で各部を切り替えます。
- セレクトーエリアの上には 2 つのスライダーがあります。一番左のスライダーでフェイズディレイを調節します。この場合のフェイズは全周波数帯が同等量遅れる事を指します。このパラメーターを使用して複数のマイクを使用する際の各修正を行います。ボタンを押すとフェイズが逆転します。
- 2 番目のスライダーは Room です。この機能でルームマイクとチャンネル内の選択したクローズマイクとのミックスバランスを調整し、M ボタンで Room シグナルをミュートします。
- 画面の右側はアウトプットレベルを調整するミキシングフェーダー、ステレオ定位調整用パンポット、各ミュート、ソロボタンとなっています。

この設定は 8 回分行うことが可能です。ウインドウの上の 8 個のボタンを任意に選択し、ミックスに新規キャビネット、またはマイクを追加してください。

Mixer とある最後のボタンでオリジナルの Control Room のミキサーと同様にマスターミックス用に選択した各マイクの全レベルを調整します。



Control Room Pro 用各コントロールです。

## コントロール

基本的には Control Room のミキサーウインドウと同様です。全ての使い慣れたコンソールコントロール部内容には Mute、Solo、Left/Right パンを含んでいます。更に Bass と Treble を備えたシンプルな EQ も含まれており、また Air コントロールでマイクで拾われた初期反射のコントロールをすることでルームの反射具合を再現、調節します。Bass の下にある 2 つの円がつながっている表示があるボタンで Control Room Pro の純正ステレオ (true stereo) インプットを有効にします。

- **M** で選択したチャンネルをミュートします。
- **S** で選択したチャンネルをソロにします。
- **BASS** でシグナルの低域成分を増幅/減衰します。
- **TREBLE** でシグナルの高域成分を増幅/減衰します。
- **AIR** でシグナルに中高域成分を付加します。
- **L/R** でステレオフィールドの定位をコントロールします。
- **STEREO** でミックスを true stereo にします。

## 4 Delay / Echo

ディレイ とエコーは時間的なエフェクトでインプットシグナルを部分的にリピート、または自然な音声の反響や異なるタイプのエコーを生成します。複雑にテンポシンクするディレイが必要な場合は、この Delay と Echo カテゴリ内で探します。

### 4.1 Delay Man (ディレイマン)



Delay Man です。

#### 解説

Delay Man は極めて温かみのある柔軟なディレイ・ユニットで、コーラスとビブラートを搭載しています。誰もが知っているクラシックなハードウェアモジュールを忠実に再現しています。

#### コントロール

- **INPUT** ノブで入力シグナルの増幅量を調節します。ボリュームがピークに達してオーバーロードを示す LED が点灯しないように、ここを設定してください。
- **DRY/WET** でディレイに送るシグナル量を設定します。
- **TIME** でディレイ・タイムの長さ（ストレートなサウンドが聞こえてから、エコーが聞こえるまでの時間）を決めます。コンポーネントは同期可能で(以下参照)、設定値がミリセカンドから拍子単位となります。
- **FEEDBACK** でアウトプットをインプットにもう一度送る量を決定します。フィードバック値を最小にすると、エコーを一度発音し、パラメーターの値を大きくすると、エコーが増幅します。ノブを完全に時計回りに回すとディレイがオーバーロードとなり、歪んだ、振動したサウンドとなります。
- **CHOR/VIB** スイッチでこのコンポーネントのモジュレーションセクションをコーラス、またはビブラートモードにします。
- **DEPTH** でモジュレーションセクションの強さをコントロールします。

- **TAP** でディレイタイムをタップ入力します。このタップボタンを繰り返しクリックすることで、タップの平均値が算出され、テンポを割り出します。Sync モードの場合は、テンポがその設定値に対応します。
- **MUTE** でドライインプット信号のみを発音します。この処理を行っても、ディレイの残響音声はミュートされません。**DRY/WET** をいっぱいにするとミュートが機能し、ドライセクションに音声通過しない為音声途絶えます。

## Expert controls

- **SYNC DELAY** で Time がメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **SYNC MOD** で モジュレーションスピードがメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **CHORUS RATE** でコーラスモジュールのモジュレーションフリークエンシーを設定します。モジュレーションが同期すると、設定値がミリセカンドから拍子単位となります。
- **VIBRATO RATE** でビブラートモジュールのモジュレーションフリークエンシーを設定します。モジュレーションが同期すると、設定値がミリセカンドから拍子単位となります。
- **ACCELERATION** で Time の設定変更によるディレイアルゴリズムの対応速度をコントロールします。
- **BASS** で低域用ローシェルフフィルターをコントロールします。ここを上げると低域がブーストし、下げると減衰します。
- **TREBLE** で高域に影響するフィルターをコントロールします。ここを上げると高域がブーストし、下げると減衰します。

## 4.2 Psychedelay



Psychedelay

## 解説

1960 年代に使用されたエフェクト機能を持ったエコー/アンビエント音声、テープの逆回転音声を生成するステレオディレイモジュールです。

## コントロール

- **DRY/WET** でディレイに送るシグナル量を設定します。
- **TIME** でディレイ・タイムの長さ（ストレートなサウンドが聞こえてから、エコーが聞こえるまでの時間）を決めます。コンポーネントは同期可能で(以下参照)、設定値がミリセカンドから拍子単位となります。
- **REVERSE** でエコー音声を逆回転させます。
- **DETUNE** でエコーを最大±50 までデチューンします。これをフィードバックと組み合わせると、連続したエコーにより、デチューンの量が増加の一途をたどります。
- **FEEDBACK** でアウトプットをインプットにもう一度送る量を決定します。フィードバック値を最小にすると、エコーを一度発音し、パラメーターの値を大きくすると、エコーが増幅します。
- **TAP** でディレイタイムをタップ入力します。このタップボタンを繰り返しクリックすることで、タップの平均値が算出され、テンポを割り出します。同期している場合は、テンポがその設定値に対応します。
- **MUTE** でドライインプットシグナルのみを発音します。この処理を行っても、ディレイの残響音声はミュートされません。**DRY/WET** をいっぱいにするとミュートが機能し、ドライセクションに音声を通過しない為音声途絶えます。

## Expert controls

- **PITCH** でエコーにセミトーン単位で音程の変化（-12 から +12 までの音域）を与えます。Detune と同じようにフィードバック音声と関わりますが、エコー音声の音程は上昇、または加工します。
- **STEREO TIME** でステレオエコーエフェクトのステレオチャンネル間のタイムの変化をコントロールします。ここが下がっている状態で、各チャンネルのディレイタイムは Time コントロールによる設定と同じになります。ここを上げるとステレオフィールド内のエコーが変調します(例 0.50 にすると、片側のエコータイムが元のディレイ設定の半分となり、結果エコー音声が増えることとなります)。
- **REVERSE** でディレイ音声を逆回転します。メインのリバースボタンをオンにしている場合は、元々逆再生している音声を逆回転、即ちディレイ音声を通常再生させることとなります。
- **DETUNE** でメインの Detune パラメータがステレオ・エコーにも作用するようになります。
- **CROSS** で右から左のチャンネルへのフィード・バックと左から右のチャンネルへのフィード・バックのチャンネルの間で交差するフィードバック・経路を作ります。これにより、複雑なエコー・エフェクトによるポリリズムを形成することが可能となります。

- **TEMPO SYNC** でこのモジュールのタイムをコントロールし、メトロノームまたはホストと同期します。

## 4.3 Quad Delay



Quad Delay です。

### 解説

Delay モジュールはインプット信号を取り込み、4 段階のディレイステージをステレオで発音します。アウトプット音声をもう一度インプットに送ってエコーを生成することも可能です。

### コントロール

- **DRY/WET** でディレイに送るシグナル量を設定します。
- **TIME** でディレイ・タイムの長さ（ストレートなサウンドが聞こえてから、エコーが聞こえるまでの時間）を決めます。コンポーネントは同期可能で(以下参照)、設定値がミリセカンドから拍子単位となります。
- **FEEDBACK** でアウトプットをインプットにもう一度送る量を決定します。フィードバック値を最小にすると、エコーを一度発音し、パラメーターの値を大きくすると、エコーが増幅します。
- **RATE** で ディレイタイムをコントロールする 4 つの LFO の周波数を設定します。これによる効果はコーラスやフランジャーに近い音声となり、このレートを遅くするとゆっくりとデチューンし、速いレート値にすると変調周期が早くなります。コンポーネントは同期可能で(以下参照)、設定値がミリセカンドから拍子単位となります。
- **DEPTH** は、モジュレーション部分のディレイタイムのずれを決定します。ここを上げるとデチューンの度合いが顕著になります。
- **TAP** でディレイタイムをタップ入力します。このタップボタンを繰り返しクリックすることで、タップの平均値が算出され、テンポを割り出します。同期している場合は、テンポがその設定値に対応します。



- **MUTE** でドライインプット信号のみを発音します。この処理を行っても、ディレイの残響音声はミュートされません。**DRY/WET** をいっぱいにするとミュートが機能し、ドライセクションに音声を通過しない為音声途絶えます。

## Expert controls

- **TEMPO SYNC** でこのモジュールのタイムをコントロールし、メトロノームまたはホストと同期します。
- **INVERT** でディレイ信号の位相を変更し、ドライ/加工後の信号の周波数に影響を与えます。この効果は短いディレイ設定で顕著に現れます。
- **SYNC DELAY** でディレイを変調する 4 つの LFO (Rate と Depth パラメーターでコントロール)を同期します。オフの状態では同期せず、各自設定したディレイタイムを使用します。これによりステレオチャンネルを使用した複雑なエフェクト効果を得ることが可能です。
- **DIFFUSION** で各ディレイタイムの広がり方をコントロールします。ここを上げると、4 つのディレイ信号が明確に判別できるステレオエフェクトとなります。
- **BASS** でハイパスフィルターを調節し、ディレイ信号の低音域を減衰します。
- **TREBLE** でハイパスフィルターを調節し、ディレイ信号の低音域を減衰します。

## 4.4 Tape Echo (テープエコー)



Tape Echo です。

### 解説

Tape Echo でテープによるディレイ音声を再現します。このコンポーネントには 2 つのテープヘッドがあり、スプリングリバーブのモジュールも含まれています。



## コントロール

- 上左隅の Peak LED で相サインされるインプットシグナル、またはフィードバックシグナルのオーバードライブを表示します。
- **INPUT MUTE** で Tape Delay を通過する音声を遮断し、ドライシグナルのみを発音します。この処理を行っても、ディレイの残響音声はミュートされません。**DRY/WET** をいっぱいにするとミュートが機能し、ドライセクションに音声通過しない為音声途絶えます。
- **DRY MUTE** ボタンでドライ・サウンドを消音し、エフェクトサウンドのみを発音します。**Dry/Wet** コントロールをいっぱいに下げると、ディレイセクションに送られるサウンドが遮断されます。
- **TAP** でディレイタイムをタップ入力します。この **TAP** ボタンを繰り返しクリックすることで、タップの平均値が算出され、テンポを割り出し **SPEED** ノブと **HEAD** ノブが調整されます。同期している場合は、これらはその設定値に対応します。
- **HEAD A** と **HEAD B** ノブには各テープヘッドのディレイタイム用に 5 つのポジションを用意しています。これらで各ディレイステージの関係性を設定し、**Speed** でテープのテンポを調節します。このポジションを 0 にすると、ディレイはなくなり、それ以降のヘッドポジションを設定すると、Speed の設定に対応した値でディレイタイムを調整します。
- **BASS** でディレイシグナルの低音域を調整します。
- **TREBLE** でディレイシグナルの高音域を調整します。
- **REV VOL** で、コンポーネントのスプリングリバーブモジュールによるリバーブシグナルをドライシグナルに追加する量をコントロールします。
- **SPEED** でテーパーブのスピードを調整し、Head A と Head B のディレイタイムに作用します。
- **FEEDBACK** でアウトプットをインプットにもう一度送る量を決定します。フィードバック値を最小にすると、エコーを一度発音し、パラメーターの値を大きくすると、エコーが増幅します。この値が大きくなると、変調がおき、最終的にシグナルが歪みます。
- **ECHO VOL** でドライシグナルに追加するディレイアウトプットのボリュームをコントロールします。いっぱいに下げると、ディレイ効果がなくなります。

## Expert controls

- **Sync** で **Speed** がメトロノームまたはホストテンポと同期します。
- **Tape Bass** でテープ音声の低音をコントロールします。
- **Tape Treble** でテープ音声の高域をコントロールします。
- **Dropouts** でテープの磨耗による音声の欠落を再現します
- **Noise** でテープ音声に付加するテープノイズをコントロールします。

- **Warble** で機械の不具合によるテープスリップによるシグナル変調を再現します。この減少は俗に「flutter and wow」と呼ばれます。
- **Headroom** でテープサチュレーション量をコントロールします。
- **Motor Accel** で Speed の設定変更に適応する速さをコントロールします。
- **Head Mix** でヘッド A/B のアウトプットミックスをコントロールします。
- **STEREO** でディレイシグナルのステレオ幅を調節します。
- **Revertime** でドライシグナルに加えるリバーブのディケイタイムを設定します。
- **Spring Length** でスプリングの長さを調節します。

## 4.5 Twin Delay



Twin Delay です。

### 解説

Twin Delay には 2 つの並列ディレイモジュールがあり、独自のステレオ効果を生成します。各ディレイシグナルチェーンはステレオチャンネルのどちらかにアサインされ、各自コントロールすることが可能です。これによりサウンドが左右に飛び跳ねます。

### コントロール

- **DRY/WET** でディレイに送るシグナル量を設定します。
- **TIME (L/R)** で各チャンネルのディレイ・タイムの長さ（ストレートなサウンドが聞こえてから、エコーが聞こえるまでの時間）を決めます。同期すると（以下参照）、設定値がミリセカンドから拍子単位となります。
- **FEEDBACK (L/R)** でアウトプットを各インプットチャンネルに送る量を設定します。フィードバック値を最小にすると、エコーを一度発音し、パラメーターの値を大きくすると、エコーが増幅します。

- **LEVEL (L/R)** で各チャンネルのボリュームを設定し、このコンポーネントと各チャンネルの音量をコントロールします。
- **TAP** で各チャンネルディレイタイムをタップ入力します。このタップボタンを繰り返しクリックすることで、タップの平均値が算出され、Time ノブの位置を修正します。
- **MUTE** でドライインプット信号のみを発音します。この処理を行っても、ディレイの残響音声はミュートされません。 **DRY/WET** をいっぱいにするとミュートが機能し、ドライセクションに音声通過しない為音声途絶えます。

## Expert controls

- **X-Feedback** でクロスフィードバック量をコントロールし、左右のチャンネルへと送るフィードバック量を設定します。
- **Stereo Width** でステレオパノラマをコントロールし、右いっぱいに戻すとチャンネル同士を完全に隔離します。中央に設定するとモノになります。完全に下げた状態で、チャンネルは反転設定となり、左右チャンネルが逆転します。
- **Pre-Delay (LEFT/RIGHT)** で各チャンネルの初期ディレイを設定します。ここでの設定は Time による設定とは関係なく、オリジナル音声の発音から素早くリピートを開始するディレイです。典型的なピンポンエフェクトを再現するには、各チャンネルのディレイタイムを同じにし、片方のチャンネルのプレディレイ (Pre-Delay) の数値を大きくしてオフセット設定にします。
- **Sync** で Time をコントロールし、メトロノームまたはホストテンポと同期します。
- **Pre-Sync** で Pre-Delay をコントロールし、メトロノームまたはホストテンポと同期します。

## 5 Distortion

ディストーションは歴史的に最初のギターエフェクトの一つであり、多くの音楽の重要な要素となっています。基本的にギターとアンプの間にこのエフェクトをインサートしてシンプルなオーバードライブから矩形波によるファズ音声等を生成します。

GUITAR RIG 5 のディストーションとオーバードライブコンポーネントはハードウェアのクラシックなディストーションを極めて精巧に再現したものです。オリジナルと同様に、これらのエフェクトは特にハードにドライブした時など薄っぺらで人工的に聞こえるかもしれません。アンプ/キャビネットとの組み合わせでを使用することにより、サウンドを強くしてください。

### 5.1 Big Fuzz



Big Fuzz です。

#### 解説

1970 年代のギターヒーローのように、サステインを最大限にストレッチさせたり、あるいは音色をグランジっぽくさせたりすることができます。本格的なロックンロール・サウンドをお探しであれば、このディストーションをお選びください。

#### コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **SUSTAIN** でゲイン量をコントロールします。
- **TONE** を右回りに回すと、低音域が増幅され、高音域が小さくなります。左回りに回すと、低音域が抑制され、高音域が大きくなります。

#### Expert controls

- **BASS** ノブで低音成分を調節します。

- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.2 Cat



Cat です。

### 解説

ブルースやロックのリズム、またはリード用ディストーションを必要としている場合は、Cat が最適です。

### コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **FILTER** でサウンドにカラーを与えます。ダークなサウンドを出すには、これを右回りに回して低音域を増幅してください。左回りに回すと、明るくシャープなサウンドになります。
- **DISTORTION** で適用するディストーション量を調節します。

### Expert controls

- **BALLS** で低音域にパンチを与えます。左に回すと、薄く鋭いサウンドになります。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。低いほうのレンジ (0.00 から 3.00 まで) にワウワウのようなエフェクト効果を追加することも可能です。
- **TONE** で内蔵プレディストーションミッドレンジブースターによる周波数帯を調整します。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.3 Demon Distortion



Demon Distortion です。

### 解説

Demon Distortion は、間違いなくハードロッカー用です。カミソリのように鋭く、サステインの長いリードで、スピーカーを破るようなリズムサウンドを提供します。

### コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **GAIN** でディストーション量を調節します。
- **SCOOP** スイッチで中音域を大きく弱め、典型的なモダン・メタル・サウンドを生成します。**Scoop** がオンの時は、**Mid** コントロールは全く効果が無くなります。
- シグナルが検出されると、赤い LED が点灯します。

### Expert controls

- **BOTTOM** ノブでディストーションセクションを通過する低音成分を調節します。ディストーションサウンドにメリハリがない場合は、このノブを使用してサウンドを引き締めます。
- **BOOST** で内蔵プレディストーションミッドレンジブースターによる中心周波数帯を調整します。
- **BASS** で、イコライザの低音調節用に中心の音域を決めます。
- **MID** でイコライザーの中音域調節用中心周波数を設定します。
- **TREBLE** でイコライザーの高音調節用中心周波数を設定します。
- **BRIGHT** で高中域を強調、減衰して信号を微調整します。

- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.4 Distortion



クラシック Distortion です。

### 解説

数々のライブやレコーディングで多用されてきたクラシックなディストーションです。

### コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **TONE** を右に回すと中音域を増幅し、低音域を絞ります。 左に回すと高音を抑え、低音をブーストして、暖かいサウンドを作ります。
- **DISTORTION** でサウンドに歪みを与えます。

### Expert controls

- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **MID** ノブで音声の中域成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.5 Fuzz



Fuzz です。

### 解説

60 年代の、あのファズサウンドを探していますか？ Fuzz の厚くてリッチなトーンでミックス内でリードをメリハリあるものにすることができます。さらに、ビリビリとうなるビンテージリズムギターサウンドも作ることができます。

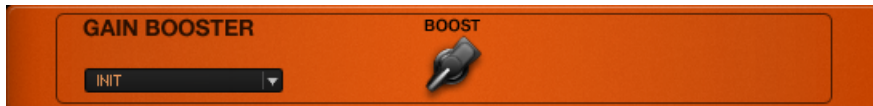
### コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- シグナルが検出されると、赤い LED が点灯します。
- **FUZZ** で回路へのゲイン量を調節します。

### Expert controls

- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.6 Gain Booster



Gain Booster です。



## 解説

このコンポーネントで ゲインを付加します。

## コントロール

- **BOOST** でゲインブーストの程度を設定します。

## 5.7 Mezone



Mezone です。

## 解説

このコンポーネントはメタル専用です。 プレディストーションとポストディストーショントーンコントロールでサウンドを調整します。

## コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。このコンポーネントの低音は非常に強力です。
- **MID** で Mezone の中域周波数帯をブーストします。
- **MIDFREQ** で中域のブースト用の中心周波数を設定します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **DISTORTION** でディストーション量を調節します。

## Expert controls

エキスパートコントロールにはディストーション回路の前にフィルターがあり、そこでディストーションの音声を特徴付けることが可能です。

- **BASS** でディストーションを通過する低音成分の量を調節します。

- **MID-Q** で中域成分のブースト量を設定します。
- **MIDFREQ** で中域のブースト用の中心周波数を設定します。
- **TREBLE** を反時計回りに回すとディストーションセクションに送信する高域周波数を減衰します。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.8 Skreamer



Skreamer です。

### 解説

この暖かみのある、中域を増幅するオーバードライブは、リズムギターやスムーズなリードに最適です。

### コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **TONE** を右回りに回すとブライトで鋭いリードと、刺すようなリズムトーンが生成されます。左回りに回すと、やわらかく深みのあるサウンドとなります。
- **DRIVE** でサウンドのクランチ成分を調節します。右に回すと歪みが大きくなります。
- シグナルが検出されると、赤い LED が点灯します。

### Expert controls

- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **BRIGHT** ノブで高音成分を調節します。
- **CLEAN** でディストーションにドライシグナルを追加します。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.9 Sledgehammer



Sledgehammer です。

### 解説

ギターサウンドをミックス内で際立たせるにはこの Sledgehammer を使用します。このエフェクトは非常に荒々しく、サウンドに存在感を与えます。

### コントロール

- **VOL** (volume) はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **CONTOUR** で **FREQ** コントロールで設定した周波数帯域を減衰します。ノブを完全に下げると、**FREQ** ノブは効果を発揮しなくなります。
- **FREQ** ノブで **CONTOUR** ノブによって減衰中心周波数を中域から高域の間で設定します。
- **GAIN** でディストーション量を調節します。
- **DIST** (distortion) / **DRIVE** スイッチでディストーションの性質をソフトなオーバードライブと、強くエッジなトーン間で切り替えます。

### Expert Control

- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.10 TransAmp



TransAmp です。

### 解説

この万能 ディストーションでストンプボックスの段階的なディストーションを再現します。TransAmp で冷たいサウンドから熱々のディストーションサウンドを生成します。

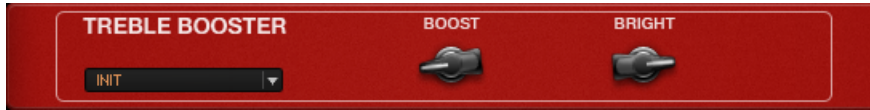
### コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **BASS** ノブで低音成分を調節します。
- **TREBLE** ノブで、高周波数特性を調節します。
- **DRIVE** でオーバードライブ量をコントロールすることで、微妙なクランチからハードコアディストーションまでを表現します。
- **AMP** コントロールを用いて 3 種のクラシックアンプ特性 (**TWEED**、**BRIT**、**CALIF**) をブレンドします。

### Expert controls

- **CLEAN** スイッチでゲイン全体を減衰し、アンプタイプのバリエーション表現に役立てます。
- **CAB&MIC** でスピーカーキャビネットとマイクシュミレーションを起動します。
- **MICPOS** は **CAB&MIC** 機能を有効にした場合に使用できます。ここでマイクの様々な角度調整 (左回り) と距離調整 (右回り) を行います。
- **HOT** は **CAB&MIC** の機能が有効である場合に限り効果を持ちます。コントロールを右に回すと、明るく生き生きとしたサウンドになります。
- **STEREO** このコンポーネントをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 5.11 Treble Booster



Treble Booster です。

### 解説

Treble Boosters はクイーンのブライアンメイやエリッククラプトンが使用したエフェクトとして知られています。このエフェクトで低域周波数帯をカットすることでシグナルを増幅し、中域を強調した音声を生じます。

### コントロール

- **BOOST** でゲイン量をコントロールします。
- **BRIGHT** コントロールはローパスフィルターとして機能し、高域周波数帯を減衰します。

## 6 Dynamics

Dynamic エフェクトはボリューム調整機能というだけではありません。 GUITAR RIG 5 ではダイナミックレベルを調整する各ツールを備えています。 実用的で音響心理学をふまえたサウンドを生成することが可能となります。

### 6.1 Fast Comp



Fast Comp です。

#### 解説

Fast Comp は演奏内容のダイナミクスを更にコントロールする為に開発されました。 名前が示すように、このコンプレッサーは他のコンプレッサーでは逃しがちな音声の輪郭（トランジエント）を捕らえます。

#### コントロール

- **INPUT** またはスレッシュホールドで、コンプレッサーに送るシグナル量を設定します。
- **ATTACK** で回路がシグナルのピークに反応する速度を設定します。
- **MAKEUP** はアウトプットゲインの量です。ここを調整してインプットゲインとシグナルコンプレッションによって変化した音量を補います。

#### Expert controls

FAST COMPRESSOR のエキスパートパネルに SideChain 機能のオン/オフスイッチがあります。点灯すると、SideChain が起動したことを意味します。スタンドアローンモードでは Audio and MIDI Setting のルーティングパネルを用いて外部シグナルによりコンプレッサーを起動することも可能です。Guitar Rig 5 アプリケーションリファレンス（Application Reference）で詳細を確認してください。プラグインとして起動している場合は使用している DAW / ホストソフトウェアのチャンネルルーティング機能を用いてコンプレッサーを起動してください。詳細は使用している各ソフトウェアの資料を確認してください。

## 6.2 リミッター



Limiter です。

### 解説

リミッターは高圧縮レシオと非常に短いアタックタイムを供えたコンプレッサーとして考えることができます。 主要な使用目的は過大な音量を抑える為で、更に音声を整える為にも使用することが可能です。

### コントロール

- **VOLUME** でコンポーネントのマスターボリュームをコントロールします。
- **LIMIT** でリミッターを起動する音量を設定します。
- **HOLD** で信号が Limit スレッシュホールドを超えた場合に、リミッターが作動する最小時間を設定します。
- **RELEASE** でリミット後に元の状態に戻るまでの時間を調節します。リリースを長くするほどサウンドはスムーズになりますが、不必要なボリュームの揺らぎが生じる場合があります。

## 6.3 Noise Gate



Noise Gate です。

### 解説

ノイズゲートは、ノイズやヒスを取り除くのに役立ちますが、特殊エフェクトにも使用します。 GUITAR RIG 5 のインプットステージにゲートがありますが、Noise Gate コンポーネントで更に洗練された処理を行うことが可能です。



ハムやバズノイズを抑えるのに、ノイズゲートを用いて設定レベル (スレッシュホールド) 以下の全シグナルをミュート処理します。演奏中ノイズ音声は楽器の音声にかき消されるので気にすることはありません。しかし演奏していない間にノイズが発生すると、厄介です。こういった場合にノイズゲートが機能して無音の状態となります。

## コントロール

- **THRESHOLD** で前述した境界線となるレベルを設定します。レベルがそれ以上のときにはゲートが開き、それ以下ではゲートが閉じます。この設定レベルを低くすると、少しノイズがある音声となり、スレッシュホールドレベルを高く設定すると、ギター弦の衰弱音声をカットするようになり、音声がパーカッシブなゲート音声となります。
- **HOLD** でゲートを開いたままにする最低時間を設定します。スレッシュホールドを高く設定した場合に、パーカッション効果が強くなりすぎるのを避けるために設定することも可能です。
- **ATTACK** でゲートが開くまでの時間を調節します。この設定を高くするほど、アタックがソフトになります。
- **RELEASE** でノイズゲートが閉じるまでの時間を設定します。
- **LEARN** で自動的にスレッシュホールドを調整します。何も演奏していない状態で、Learn をクリックしてください。すると音声が分析され、ノイズを無音にするスレッシュホールドを設定し、この設定が終わるとボタンが元に戻ります。

## 6.4 Noise Reduction (ノイズリダクション)



Noise Reduction コンポーネントです。

### 解説

NoiseReduction は Noise Gate と同様に機能しますがその効果はソフトです。まずエキスパンダーとして機能し、スレッシュホールド値以下のシグナルを穏やかに減衰します。同時にローパスフィルターが機能し、ノイズ成分を多く含む高周波数域が減衰します。調整手順はいたって簡単です。

## コントロール

- **THRESHOLD** で前述した境界線となるレベルを設定します。レベルがそれ以上のときにはゲートが開き、それ以下ではゲートが閉じます。
- **LEARN** で自動的にスレッシュホールドを調整します。何も演奏していない状態で、Learn をクリックしてください。すると音声分析され、ノイズを無音にするスレッシュホールドを設定し、この設定が終わるとボタンが元に戻ります。

## Expert controls

- **RELEASE** でインプットシグナルがスレッシュホールドレベル以下となってからフィルターを完全に閉じるまでの時間を設定します。
- **DE-HISS** でフィルターが高周波帯域を減衰する効力を調節します。

## 6.5 Stomp Compressor



Stomp Compressor です。

## 解説

Stomp Compressor は Tube Compressor と比べて異なります。特徴としてはタイトでクリーンな音質となります。

## コントロール

- **VOLUME** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。
- **SUSTAIN** でスレッシュホールドとコンプレッサーのゲインを同時にコントロールします。ここを上げると圧縮量が増え、同時に圧縮したシグナルをブーストします。ノイズやハムも増幅されます。
- メーターで現在シグナルがどのぐらい減衰しているか確認することが可能です。

## Expert controls

- **ATTACK** でコンプレッサー機能が完全に作動するまでの時間を設定します。 長いアタックタイムでシグナルのオリジナルダイナミクスを保つことが可能となります。
- **RELEASE** でシグナルがコンプレッサーのスレッシュホールド設定値以下になった瞬間から元の状態に戻るまでの時間を設定します。非常に短いリリースタイムで、コンプレッサーが僅かな音量差にも敏感に反応するようになり、時に途切れがちなサウンドとなることがあります。
- **THRESHOLD** はシグナルがコンプレッションがかけられるレベルを設定します。 スレッシュホールドが低いと、コンプレッションがより効くようになり、音声のサスティンが長くなります。
- **SIDECHAIN** で外部音声によってコンプレッサーを起動します。 点灯すると、SideChain が起動したことを意味します。 スタンドアローンモードでは Audio and MIDI Setting のルーティングパネルを用いて外部シグナルによりコンプレッサーを起動することも可能です。 Guitar Rig 5 アプリケーションリファレンス (Application Reference) で詳細を確認してください。 プラグインとして起動している場合は使用している DAW / ホストソフトウェアのチャンネルルーティング機能を用いてコンプレッサーを起動してください。 詳細は使用している各ソフトウェアの資料を確認してください。

## 6.6 Tube Compressor (チューブコンプレッサー)



Tube Compressor です。

### 解説

チューブの音声は最も心地よい音声として認知されています。コンプレッサー内でチューブを使用することでこれらの音声特徴が増幅されます。

### コントロール

- **INPUT** でコンプレッサーのインプットに送るシグナルのレベルを設定します。上げ過ぎると音声の歪みの原因となります。
- **THRESHOLD** はシグナルがコンプレッションがかけられるレベルを設定します。

- **RATIO** でコンプレッサーが起動したときにどの程度シグナルが減衰するか設定します。レシオを上げることでコンプレッション率は高くなり、ダイナミクスがより平坦になります。
- **ATTACK** で圧縮が始まるまでの速度を設定します。アタック値を大きくすることでシグナルのオリジナルダイナミクスを保つことができます。
- **RELEASE** でシグナルがコンプレッサーのスレッシュホールド設定値以下になった瞬間から元の状態に戻るまでの時間を設定します。非常に短いリリースタイムで、コンプレッサーが僅かな音量差にも敏感に反応するようになり、時に途切れがちなサウンドとなることがあります。
- **GAIN** で圧縮した音声の音量を補強します。

## Expert controls

- **SATURATION** で真空管の性質としてディストーション要素を加えます。
- **KNEE** でコンプレッサーのレスポンスを、ソフトニー（弱めのコンプレッション効果）から、ハードニー（押しつぶした感触のハードなコンプレッション）の間で調整します。
- **DYNAMIC** でこのコンポーネントで使用する真空管のダイナミックレスポンスをコントロールします。ここを上げるとダイナミクスを少しフラットにします。
- **SIDCHAIN** で外部音声によってコンプレッサーを起動します。点灯すると、SideChain が起動したことを意味します。スタンドアローンモードでは Audio and MIDI Setting のルーティングパネルを用いて外部シグナルによりコンプレッサーを起動することも可能です。Guitar Rig 5 アプリケーションリファレンス（Application Reference）で詳細を確認してください。プラグインとして起動している場合は使用している DAW / ホストソフトウェアのチャンネルルーティング機能を用いてコンプレッサーを起動してください。詳細は使用している各ソフトウェアの資料を確認してください。

## 6.7 Volume Pedal



Volume Pedal です。

## 解説

シンプルなボリュームコントロールで、シグナルチェーンのいかなる地点でも音声の音量を加減調整することが可能です。

## コントロール

スライダーで音量の最小値(一番左)から最大値(一番右)へと調節します。RIG KONTROL または各 MIDI フットペダルでコントロールすることが可能です。

- **VOL** はこのコンポーネントのマスターボリュームコントロールです。スライダーが一番右になっている場合は任意の位置に調節してください。

## Expert controls

- **MIN VOLUME** でスライダーを一番左にした時の最小ボリュームを設定します。
- **HALF VOLUME** でスライダーを真ん中にした時のボリュームを設定します。このノブ用のボリュームカーブを調節する事が可能です。

## 7 Equalizer

イコライザー で各周波数帯を増幅/または減衰します。 サウンド形成において最も基本的なエフェクトの一つで、GUITAR RIG 5 ではいくつかの強力なツールを装備しています。

### 7.1 Custom EQ



Custom EQ です。

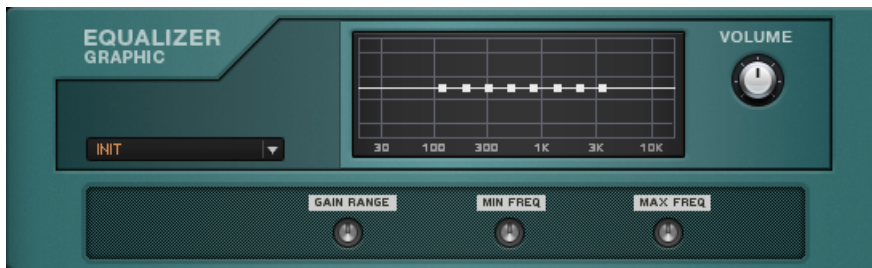
#### 解説

Custom EQ は「boutique」EQ のエミュレーションで、スタジオで非常に人気の高い機材の一つです。非常にカラフルで、暖かい EQ サウンドを生成します。

#### コントロール

- **TONE** ノブで高域サウンドと低域サウンドのバランスを制御します。ノブを下げると低域が増幅され、高域が減衰します。ノブを上げると、その逆となります。
- **FREQ** でこの EQ の中域用中心周波数を Scoop ノブで設定します。
- **SCOOP** で中域をコントロールします。
- **VOLUME** でコンポーネントのマスターボリュームを設定します。

## 7.2 EQ Graphic



EQ Graphic です。

### 解説

このモジュールは複数のバンドパスフィルターを使用し、音域を 8 つの帯域に分け各バンドごとの個別のコントロールを可能にします。

### コントロール

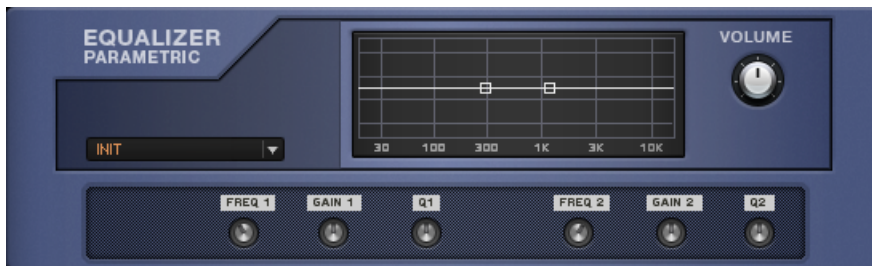
- 小さな四角で各周波数帯域のゲインをコントロールします。ゲインを増やすには、四角を上へドラッグし、減らすには下へドラッグします。ゲインをゼロの状態に戻すには、四角をダブルクリックします。
- **VOLUME** はマスターレベルコントロールです。

### Expert controls

- **GAIN RANGE** でゲイン音量の調整幅を設定します。設定幅は  $\pm 1\text{dB}$  (微調整に対応) から  $\pm 30\text{dB}$  (設定を大きく調整可能です) の間でコントロールします。
- **MIN FREQ / MAX FREQ** で周波数帯域の最高/最低値を設定し、各周波数帯域の設定領域を設定します。



## 7.3 EQ Parametric



EQ Parametric です。

### 解説

パラメトリックイコライザーは非常に洗練されたトーンコントロールで、周波数の増幅/減衰だけでなく Q で加減幅を変更することが可能です。グラフィックは音声調整内容を表示し、グラフ内の点では正確な周波数を Hz で表示し、音量を dB 表示します。

EQ Parametric 二つの完全な parametric EQ ステージを備えています。

### コントロール

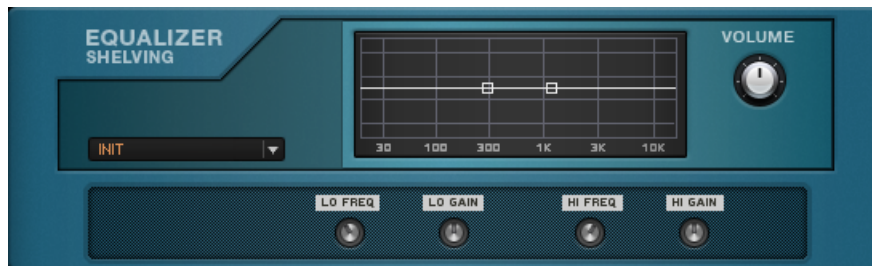
このコンポーネントの調節方法は 2 通りあります。

- ▶ グラフ上の点をクリックして上下左右にドラッグすることにより、音量と中心周波数を設定します。
- ▶ エキスパートモードのノブで同じパラメーターを調節することも可能です。
  - **VOLUME** でアウトプットレベルをコントロールします。

### Expert controls

- **FREQ 1** と **FREQ 2** で各 EQ ステージの中心周波数を設定します。
- **GAIN 1** と **GAIN 2** で増幅量または減衰量を調節します。
- **Q1** と **Q2** で操作対象となる周波数帯域の帯域幅を設定します。

## 7.4 EQ Shelving



EQ Shelving

### 解説

シェルビングイコライザーにはハイパス、ローパスフィルターがあります。ハイパスフィルターは高周波数帯域を「通過」させ、従って低周波数帯域を減衰します。逆にローパスフィルターで波高周波数帯域を減衰します。

この EQ で簡単に高音域に輝きを与えたり、ベース音声の増幅を行います。グラフィックは音声調整内容を表示し、グラフ内の点では正確な周波数を Hz で表示し、音量を dB 表示します。

### コントロール

このコンポーネントの調節方法は 2 通りあります。

- ▶ グラフ上の点をクリックして上下左右にドラッグすることにより、音量と周波数を設定します。
- ▶ エキスパートモードのノブで同じパラメーターを調節することも可能です。
  - **VOLUME** でエフェクトのアウトプットレベルをコントロールします。

### Expert controls

- **LO FREQ** で Gain1 (ローシェルフ) の設定周波数の上限を設定します。
- **LO GAIN** でローパスフィルター用ゲイン量をコントロールします。
- **HI FREQ** で Gain2 (ハイシェルフ) の設定周波数の下限を設定します。
- **HI GAIN** でハイパスフィルター用ゲイン量をコントロールします。

## 8 Filters

フィルターは基本的に特定の目的の為に設計されたイコライザーとして考えれば良いでしょう。このフィルターコレクションとワウワウペダルで非常に効果的なレゾナンススィープ音声を演奏することが可能となります。

### 8.1 AutoFilter (オートフィルター)



Auto Filter です。

#### 解説

AutoFilter は演奏のダイナミクスに反応するマルチバンドフィルターです。 このエフェクトはファンクやディスコサウンドで多用され、また楽器にシンセサイズサウンドを付加することが可能となります。

#### コントロール

- **SENS** で AutoFilter の感度をコントロールします。最適に設定するには設定値をギターの音量に合わせる必要があります。フィルターが起動しない、効率よくフィルターが機能しない場合は、この感度を上げます。フィルターがすぐに機能してしまう場合は、この感度を下げます。
- **UP/DOWN** スイッチを使って、「down」モードに設定すると、フィルターは低い周波数へと下がります。弦が鳴り止んでいくにつれ、フィルターは高い周波数へと戻ります。「up」にすると、フィルターが高い周波数へと上がり、弦が鳴り止んでいくにつれ、フィルターが低い周波数に戻ります。
- **RANGE** でフィルターのスウィープの幅を設定します。時計回りに回すと、広い範囲へとスウィープします。
- **RESO** でフィルターレスポンスの度合いをコントロールします。時計回しにすることで効果が更に顕著になります。
- **LFP/BPF/HPF** で各フィルターの性質をブレンドします。
  - Low-pass (**LFP**)- フィルターは低周波数を通過させ、高周波数を減衰します。

- Band-pass (BPF) – フィルターで設定した周波数の帯域を通過させ、帯域よりも高い、もしくは低い周波数を減衰します。
- High-pass (HPF)- フィルターは高周波数を通過させ、低周波数を減衰します。

## Expert controls

- **ATTACK** でフィルターがスweepを開始するまでの時間を 5ms から 80ms の設定値で設定します。
- **RELEASE** でスweep後にフィルターが元の設定値に戻るまでの時間を 50ms から 800ms までの調節値で設定します。短いリリースタイムでは、AutoFilter はほんの僅かなレベル変更でも反応します。これにより、「途切れ途切れの」サウンドが生まれます。スムーズな減衰には、リリースタイムを上げてください。
- **OFFSET** でフィルターの中心周波数を調節し、スweepを開始する地点を設定します。
- **WET** でドライ/フィルター加工後のシグナルをブレンドします。ベースサウンドに特に有効でフィルターサウンドにオリジナルサウンドを付加することでベースサウンドに厚みが増します。このノブを下げると、フィルター加工する前のオリジナルサウンドを強調することが可能です。

## 8.2 Cry Wah



Cry Wah です。

### 解説

Cry Wah はワウワウの中でも特に人気のあるモデルを基に設計してあります。Rig Kontrol 等のフットコントローラーを使用することでもわかるように、多くの著名なギタリストたちはワウワウを「fixed」モードで使用し、ユニークなレゾナントピークを生成します。

### コントロール

- Slider は、ワウワウの周波数を制御するために使用します。スライダーを左へ動かすと周波数が下がり、右へ動かすと周波数が上がります。

## Expert controls

- **STEREO** で true stereo 操作を可能にします。

## 8.3 Filterbank



Filterbank です。

### 解説

Guitar Rig 5 に搭載している最新のフィルターエフェクトはマルチモードレゾナントフィルターである FILTERBANK です。コントロール部はグラフィックイコライザーに似ていますが、FILTERBANK では多くのことが出来ます。

### コントロール

- **DRY/WET** でエフェクト量を調節します。
- 各 8 個のスライダーは 2 つのバンドパスフィルターとして機能します。各フィルターは対応周波数帯域を完全にカットし、大胆なフィルタリング処理やサウンドデザインに活用することが可能です。
- スライダーの右にある **STRETCH** で使用するフィルターの周波数帯域の広がりを広げます。左端にすると帯域が非常に狭くなり、右にするほど帯域が大きくなります。
- **SHIFT** を左右に動かして周波数帯域の中心周波数を設定します。

## Expert controls

- **STEREO** でステレオを適用します。起動すると小さなライトが点灯します。

- **RESONANCE** でフィルターをシャープにし、ワウワウ処理後の音声や、シンセの音声に近いものにします。
- 各スライダーは 2 つのバンドパスフィルターとして機能し、**BAND SPLIT** パラメーターでフィルターの周波数を更に変化させます。
- **LR SPLIT** で 2 つのスライダーで操作する左右フィルターの周波数帯域を反対方向にそれぞれ広げます。例えばノブを右に動かすと右チャンネルのフィルターが上がり、左チャンネルが下がります。

## 8.4 Pro-Filter



Pro Filter フィルターです。

### 解説

Pro-Filter は Native Instruments 社製ソフトウェアシンセサイザー Pro-53 フィルターを使用しています。太くリッチなサウンドはトーンコントロール時に非常に効果があり、カットオフをペダルに割り当てワウワウサウンドを生成することも可能です。

更に様々なモディファイアを用いてカットオフを変調することも可能です。例えば、ステップシーケンサーを用いてビートと同期するフィルター効果を生成することも可能です。

### コントロール

- **CUTOFF** でフィルター効果を付加する周波数を設定します。この周波数が基準となり、**LFP/BPF/HPF** ノブを使用することでフィルター効果を付加します。
- **RESO** でフィルターの周波数帯域を設定します。ノブを上げると対応する周波数帯域を狭め、中心周波数をより強調します。**RESO** コントロールを右いっぱいに戻すとフィルターが自励発振となります。この周波数帯域を **CUTOFF** で更にコントロールすることも可能です。
- **SLOPE** でカットオフフリークエンシーを過ぎてからの周波数の減衰値をコントロールします。下げると周波数はオクターブごとに 12dB 減衰します。ノブを上げると、周波数はオクターブごとに 24dB 減衰してフィルターサウンドが強調されます。
- **LFP/BPF/HPF** で各フィルターの性質をブレンドします。
  - Low-pass (**LFP**)- フィルターは低周波数を通過させ、高周波数を減衰します。

- Band-pass (BPF) – フィルターで設定した周波数の帯域を通過させ、帯域よりも高い、もしくは低い周波数を減衰します。
- High-pass (HPF)- フィルターは高周波数を通過させ、低周波数を減衰します。

## 8.5 Real Wah



Real Wah です。

### 解説

Real Wah は 90 年代に人気を博したカスタムワウワウペダルです。

### コントロール

- Slider は、ワウワウの周波数を制御するために使用します。 スライダーを左へ動かすと周波数が下がり、右へ動かすと周波数が上がります。

### Expert controls

- **STEREO** このモジュールをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 8.6 Talk Wah



Talk Wah です。



## 解説

これは ワウワウに似ていますが、異なるフィルタータイプを使用し、人の声(母音)に近い音声を生成します。70 年代に人気があった「talk box」エフェクトに似ています。

## コントロール

- スライダーでフィルターの波数を制御します。スライダを左に動かすと「o」に近いサウンドとなり、真ん中に向かうにつれて「a」、さらに右に動かすと、「e」に近い音声を発音します。RIG KONTROL のフットペダルでこれを制御すると、このエフェクトが発する音声に満足していただけるでしょう。

## Expert controls

- **STEREO** このモジュールをステレオプロセッシング仕様に変更します。
- **BRIGHT** スイッチで高音域を増幅します。
- **VOLUME** コンポーネントのレベル全体をコントロールします。
- **SIZE** でフィルターサウンド全体に影響する“口の大きさ”を設定します。

## 8.7 Wah-Wah Pedal



Wah-Wah ペダルです。

## 解説

Wah-Wah Pedal は周波数帯域のレゾナンスピークを滑らかに加減するフィルターで、おそらく、GUITAR RIG 5 のワウワウはその機能を発揮するのに優良な製品だと誇ることができます。フィルター周波数、レゾナンス、ペダルの高、中、低ポイントでのレベルをそれぞれ個別に設定でき、レスポンスをカスタマイズして希望のペダル「感覚」を作成可能です。

## コントロール

- スライダーでピーク周波数を制御します。スライダーを左へ動かすと周波数が下がり、右へ動かすと周波数が上がります。これを制御するためには、RIG KONTROL のエクスプレッションペダルを使用することを推奨します。

## Expert controls

- STEREO このモジュールをステレオプロセッシング仕様に変更します。
- LP/BP/HP でフィルターの性質をコントロールし (ローパス、バンドパス、ハイパス)、これらをブレンドすることも可能です。LP は典型的なカットオフフィルターとして機能し、BP はワウワウのように機能、HP はスライダーを右に動かすほど低域を減衰します。
- DRY でドライ/フィルター加工後のシグナルをブレンドします。このノブを上げると、ミックスにドライシグナルを追加します。
- FREQ MIN でスライダーを一番左に動かした時のフィルターフリークエンシーを設定します。
- FREQ MID でスライダーを真ん中に移動した時のフィルターフリークエンシーを設定します。
- FREQ MAX でスライダーを一番右に動かした時のフィルターフリークエンシーを設定します。
- RES MIN でスライダーを一番左に動かした時のフィルターレゾナンス量を設定します。
- RES MID でスライダーを真ん中に移動した時のフィルターレゾナンス量を設定します。
- RES MAX でスライダーを一番右に動かした時のフィルターレゾナンス量を設定します。
- VOLUME MIN でスライダーを一番左に動かした時のフィルターレベルを設定します。
- VOLUME MID でスライダーを真ん中に移動した時のフィルターレベルを設定します。
- VOLUME MAX でスライダーを一番左に動かした時のフィルターレベルを設定します。

## 9 Modifiers

シンセサイザー のプログラムを経験したことがあれば、LFO やステップシーケンサーを使用したことがあるでしょう。 ギタリストがこれらを使用することによって可能性は更に広がります。

### 9.1 Modifier について

Modifier の概念はこの機能でできない点を解説することでより判りやすくなるでしょう。 Modifier はトーンを生成しませんし、影響することはありません。 Modifier はシグナルのオンオフのタイミングを決定するコントローラーとして機能します。

多くのエフェクトはこの機能を回路の中に既に組み込んでいます。 例えばコンプレッサーはエンベープコントローラーを使用してアタックとディケイを設定します。 ビブラートは変調レート設定のために LFO またはローフリークエンシーオシレーターを使用します。 Auto-wahs はフィルターを起動する為のインプットシグナル量を検出します。 これらの基礎となる「回路構造」を使用して非常に斬新なエフェクトを作成したり、生き生きとしたアンプを構築することが可能となります。

Modifier を起動するには、例えば ANALOG SEQ 等の名称ボックスをコントロールしたいパラメーターにドラッグします。

### 9.2 Expert controls

各モディファイアには以下のエキスパート・コントロールがあります。

- エキスパートパネルの各 4 つのエントリーはモディファイアを使用可能なパラメーターとなっています。 エントリー選択肢としてラック内のコンポーネントパラメーターの殆どを 4 つのエントリーにアサイン可能です。
- パラメーター名称のチェックマークはこれらを起動していることを意味します。一時的に無効にするにはこの部分をクリックします。
- 完全に無効にするには、スライダーの脇の X をクリックします。
- スライダーでターゲットパラメーターの効果の強さと方向をコントロール値に連動して調節します。

## 9.3 Analog Sequencer



Analog Sequencer です。

### 解説

Analog Sequencer は 16 のシーケンスコントロール信号を生成します。各コントロールシグナルの値を設定して複雑なリズムを生成することが可能です。

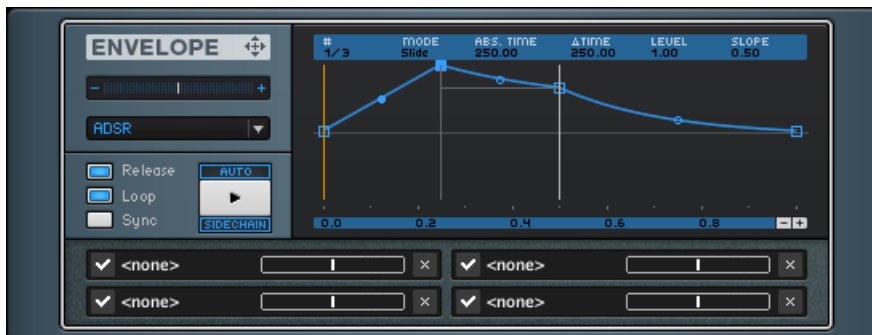
### シーケンスステップの作成

16 まで番号が振ってある垂直フェーダーがある部分はステップ、またはイベントとして機能します。これらのステップはメトロノームに合わせて同期します。シーケンスの現在の再生位置はフェーダーの下のアレンジの点で確認することができます。各ステップでフェーダーを操作（フェーダーを中心に設定するとニュートラル、またはコントロールシグナルを発信しない状態となります）してコントロールシグナルの値を変更します。フェーダーをダブルクリックするとフェーダーがニュートラルな位置に戻ります。

### コントロール

- Resolution で 16 のステップのそれぞれのリズム値を設定します。設定値は、1/4、1/8、1/16、1/32 です。
- Seq Length でステップ数を設定します。
- Slide でグリッサンド量を設定し、コントロールシグナルが次の値になるまでの時間を設定します。
- このモディファイア用のエキスパートコントロールに関してはセクション [↑ 9.2, Expert controls](#) を参照してください。

## 9.4 Envelope



Envelope です。

### 解説

envelope で任意のコントロール信号をグラフィカルエディタで作成することが可能です。 殆どの場合、(Auto を起動した状態で) ノートを演奏するたびにエンベロープが起動します。 もちろん Play ボタンを使用してこのエンベロープを手動トリガー、またはコントローラーを用いてトリガーすることも可能です。

### プリセット

Envelope コンポーネントのプリセットとは以下となります。

ADSR またはアタック、ディケイ、サステイン、リリースです。 これはデフォルトセッティングで、シンセで常用する機能です。

Decay でディケイの長さを設定します。

Hold でコントロールの持続時間を設定します。

Rhythm は多くの節目を持つエンベロープで、動きがあります。

Stairs は階段のような見た目です。

Zig Zag で上下移動します。

### コントロール

- **Release**
- **Loop** 現在のイベントをループします。
- **Sync** で内部メトロノーム、または外部クロックでエンベロープを同期します。

- **Auto** ではインプットを受信すると自動的にエンベロープを起動（Play ボタンでの起動も可能です）します。
- **Sidechain** で外部シグナルを用いてエンベロープを起動します。 **Sidechain** を使用するには **Auto** を起動する必要があります。

## エンベロープの編集

真ん中のグラフで、コントロールシグナルを青線を表示します。 オレンジの垂直線はコントロールシグナルの現在の位置を示します。

デフォルトエンベロープには 4 つの小さな四角（ブレイクポイントと呼びます）コントロールシグナル内で各頂点部をすることでエンベロープ内の時間経過による調整内容をコントロールします。 これらを上下に設定することでコントロールシグナルを形成し、左右に動かすことで変更に用いるブレイクポイントを時間軸内で移動します。

- 最初と最後のポイントは繋がっています。
- **Sync** を起動すると、各ブレイクポイントがビートに対応して調整されます。
- ブレイクポイントを追加するにはエンベロープ内を右クリック（Mac では ctrl-クリック）してください。 ブレイクポイントを削除するには、その上を右クリック（Mac : Ctrl クリック）してください。 ポイント間の小さな点をドラッグすると、この区間の形状を変化させることが可能です。
- 一番左のブレイクポイントがこのエンベロープをトリガーしたときの起点となります。
- **Loop** が無効の状態の場合は、コントロールシグナルはエンベロープをなぞり、このエンベロープの最終地点に到達すると、次のトリガー（起動）シグナルを受信するまでこの位置の値のままとなります。
- **Loop** が有効な場合は、エンベロープのエンベロープのサステイン/ループ部がトリガーしている間繰り返されます。 このループ部分は 2 つのブレイクポイントからなる垂直線で設定します。 ループが始まるとこの設定範囲外の左のブレイクポイントは無視されます。 サステイン/ループ部分に 2 つしかブレイクポイントがない場合は、左の線が灰色になります。 よってコントロールシグナルはループ部分で留まります。
- 3 つ以上のブレイクポイントがある場合は（スタート、エンドブレイクポイントは除く）サステイン/ループ部分はドラッグで変更することが可能です。 ドラッグするとサステイン/ループ部は 2 つのブレイクポイントを含むのみとなり、コントロールシグナルはループ尺内の 2 番目の線で留まります。
- エンベロープのトリガーをやめると、リリースを使用している場合はこの位置から減衰を始めます。 コントロールシグナルはもう一度トリガーするまで最終/初期値を保ちます。 リリースを使用していない場合は、エンベロープは右の垂直線まで進み、ます。 2 番目の垂直線の右の一部分は無視され、コントロールシグナルはエンベロープをもう一度トリガーするまでサステインレベルを保ちます。

## Parameter Strip

エンベロープの上にあるパラメータストリップ (Parameter Strip) には各データと編集用の追加パラメータがあります。

- ストリップの左の **#** の下で、現在編集を行っているブレイクポイント部分を表示します。
- Mode には **Slide** と **Fixed** のオプションがあります。Slide モードでブレイクポイントによる線を左右に動かすと、右のエンベロープが動き、各値が調整されます。Fixed モードでは、エンベロープ全体の時間は変更しません。
- **Abs.Time** ではエンベロープの開始点から編集しているブレイクポイントまでの時間を秒単位で表示します。
- **Delta Time** では編集している線からすぐ左の線までの時間を秒単位で表示します。
- Level で編集している部分の音量を表示します。
- **Slope** で編集しているブレイクポイントに到達するまでの線の状態を表示します。0.5 は直線を意味します。0.999 は最大凸曲線を意味します。0.001 で最大凹曲線を意味します。
- このモディファイア用のエキスパートコントロールに関してはセクション [↑ 9.2, Expert controls](#) を参照してください。

## エンベロープ用定規とズーム

下にある定規でエンベロープを秒単位 (**Sync** が起動していない状態) で区切り、**Sync** している場合は拍子で区切ります。エンベロープが目に見える範囲を超えて広がる場合、定規をクリックし左右にドラッグしてスクロールしてください。定規をダブルクリックすると、エンベロープが範囲内で表示するように修正されます。

表示を拡大/縮小する場合は、下左にある **(+)** と **(-)** シンボルをクリックしてください。**Sync** が起動している場合は、ここでクオンタイズの設定を行うことが可能です。

## 9.5 インプットレベル



Input Level です。

### 解説

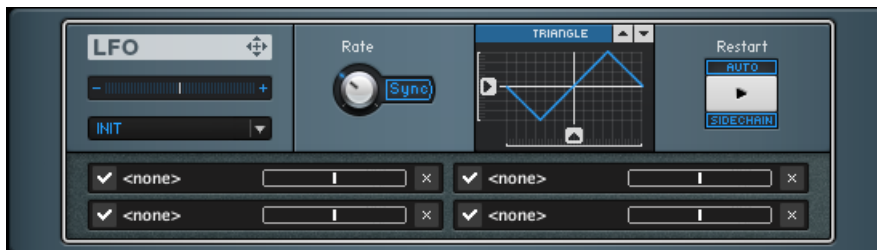
Input Level Modifier は受信するインプットレベルを元にコントロールシグナルを生成します。これは「envelope follower/エンベロープフォロワー」と呼ばれ、シグナルが音量の変化を制御します。殆どのアプリケーションではエンベロープコントローラーはフィルター用に設置されています。これは既に AutoFilter コンポーネントに設置されています。この Modifier を微妙に使用することでアンプコンポーネント等のサウンドをより本物らしくすることができます。

### コントロール

- **Volume** でコントロールシグナルの強さを設定します。
- **Offset** コントロールシグナルの最小値を設定します。デフォルトでは、コントロールシグナル設定値範囲は -1 から +1、中央位置で 0 となります。Offset を最大にすると、最低値が 0 となります。
- **Attack** でコントロールシグナルが最大値になるまでの時間をコントロールします (1 から 978ms)。アタックが短すぎると、コントロールシグナルの初動で、音声が目立ちすぎる場合があります。Attack 値を大きくすると、この効果を和らげることができます。
- **Decay** でコントロールシグナルを 10 ミリ秒から 9863 ミリ秒までの間で調節し、音声が減衰するまでの時間を調節することが可能です。
- **Sidechain** で外部シグナルを用いてエンベロープを起動します。Sidechain を使用するには **Auto** を起動する必要があります。
- このモディファイア用のエキスパートコントロールに関してはセクション [↑ 9.2, Expert controls](#) を参照してください。



## 9.6 LFO



LFO です。

### 解説

LFO は Low Frequency Oscillator の略で、周期的な波形です。 モディファイアでは、パラメーター値を定期的に変更するのに用います。

### コントロール

- **Rate** で LFO の周波数を 0.01Hz から 10.24Hz の間で設定します。 コンポーネントは同期可能で（以下参照）、設定値が Hz から拍子単位となります。
- **Tempo Sync** で Loop Machine がメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **WAVEFORM** でコントロールシグナルのグラフィックディスプレイを表示します。 グラフ右の矢印をクリックすると、各波形（サイン波、トライアングル波、スクエア波、ノコギリ波、ランダム）を選択することが可能です。
- **Polarity** で波形の極性を反転します。
- **Start Phase** で Play ボタンを押すことで起点となる波形の位置を設定します。 波形によってこの値は異なります。サイン波を 0 度（Start Phase を中心にした状態）にすると、コントロールシグナルの値は 0 から始まり上昇します。180 度（Start Phase を右いっぱいにした状態）でコントロールシグナルの値は 0 を起点に下降します。
- Play ボタンで LFO を再トリガーします。 ノート演奏で自動的にこのボタンをトリガーするには、Play ボタンの上にある **Auto** ボタンを押します。
- **Sidechain** で外部シグナルを用いてエンベロープを再トリガーします。 **Sidechain** を使用するには **Auto** を起動する必要があります。

- このモディファイア用のエキスパートコントロールに関してはセクション [↑ 9.2, Expert controls](#) を参照してください。

## 9.7 Step Sequencer (ステップシーケンサー)



Step Sequencer です。

### 解説

Step Sequencer は各音符に対応した 16 のシーケンスコントロール信号を生成します。これらのステップの音量は変えることができません。これらはトリガーのオンオフを制御するのみで、リズムに同期するチョッピング/リズム効果を出すことを目的としています。

### シーケンスステップの作成

水平線上に番号が振ってある 16 のボタンは Step Sequencer の核となる部分です。ボタンは 1 から 16 までオレンジで表示され、メトロノームのビートと同期します。ボタンを起動すると青くなり、ターゲットリストからアサインした各コントロール用にコントロールシグナルをトリガーします。ボタンをクリックすることでオンオフを切り替えます。

### 各パラメーター

- Resolution** で各ステップのリズムを設定することで、ボタンを効果的にトリガーする速さを設定します。設定値は、1/4、1/8、1/16、1/32 です。
- Seq Length** の数値を変更してシーケンスの長さを調節します。
- Legato** を有効にすると、互いに隣接するステップが結びつき、ステップが長くなります。

- **Attack** でトリガー後どれぐらいの時間をかけてコントロールシグナルを最大値にするかコントロールします (4 から 1233ms)。
- **Decay** でトリガー後どれぐらいの時間をかけてコントロールシグナルを最小値にするかコントロールします (4 から 2197ms)。
- **Width** でコントロールシグナルをトリガーした時の長さを設定します。 右いっぱいに戻すと、Resolution で設定した長さと同様になります。
- **Offset** の値を上げると、全てのコントロールシグナル値が上がります。
- このモディファイア用のエキスパートコントロールに関してはセクション [↑ 9.2, Expert controls](#) を参照してください。

## 10 Modulation

モジュレーターは、サウンドの音量や周波数をモジュレートするソースです。お持ちのハードウェア機器でよく見られるモジュレーションデバイスは、コーラス、ビブラート、フランジャーです。GUITAR RIG 5 には膨大なモジュレーターが揃っており、どこへでも加えることができます。モジュレーションコンポーネントの大半にホストクロック、またはメトロノームクロックへの同期機能があります。

### 10.1 Electric Lady



Electric Lady です。

#### 解説

Electric Lady は非常に多彩なステレオフランジャーです。Electric Lady は不変のクラシックエフェクトを基に設計され、繊細なフランジングサウンドやコーラシングサウンドから、不思議なメタリックサウンド、そして極端なフランジャー噴射音まで様々なサウンドを生成します。スタティック（static）モードではフィルターとして機能し、チャイム等の音声に近いサウンドを生成します。

#### コントロール

- **RATE** でフランジャーモジュレーションを生成する LFO のスピードをコントロールします。
- **STATIC** でモジュレーション LFO を無効にし、このユニットをスタティックモードにします。このユニットは Depth ノブで設定したフランジャーの音声特性を備えたスタティックフィルターになります。
- **DEPTH** モジュレーションの強さをコントロールします。値を上げると、より広範囲な周波数域に作用します。
- **COLOR** でフィルターの周波数をコントロールし、エフェクトの基本音色を変更します。

#### Expert controls

- **SYNC** で LFO スピードがメトロノーム、またはホストテンポと同期します。

- **INVERT** でエフェクトシグナルの位相を変え、音色を変更します。
- **ROTATE** で左右のチャンネルへ送り込まれる LFO 間の位相差を変えてステレオ効果を出します。
- **DRY/WET** で未加工のサウンドと加工後のサウンドの割合を調節します。

## 10.2 Ensemble



Ensemble です。

### 解説

このユニークなエフェクトはビンテージプロセッサのエフェクトを基に設計しています。この機能でシグナルにわずかにデチューン効果を加え、ポリフォニックサウンドを生成します。またビブラートエフェクトも装備しています。

### コントロール

- **VOLUME** コンポーネントのマスターレベルを設定します。
- **CHORUS** でエフェクトデプスを設定します。コーラースモードのみで使用可能です
- **MODE** でコーラスとビブラートモードを切り替えます。
- **DEPTH** でピッチの変化量を設定します。Vibrato モードでのみで使用可能です
- **RATE** でビブラートの速度を設定します。Vibrato モードでのみで使用可能です

### Expert controls

- **TEMP SYNC** で Rate の設定がメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **DRY/WET** で未加工のサウンドと加工したサウンドの割合を調節します。
- **BASS** で低音成分のレベルを調節します。
- **MID** で中音域のレベルをコントロールします。
- **TREBLE** で高音成分のレベルをコントロールします。

- **DELAY** でコーラスエフェクト効果が現れるまでの時間を設定します。
- **STEREO** でコーラス音声をモノからステレオに切り替えます。

## 10.3 Flanger



Flanger です。

### 解説

このディレイ系エフェクトで Mode スイッチを切り替えてコーラス、フランジング、ピッチモジュレーションエフェクトを生成します。

- Chorusing 機能でシグナルにわずかにデチューン効果を加え、ポリフォニックサウンドを生成します。
- Flanging でオリジナルシグナルとディレイタイムをコンスタントに変更する加工音声をミックスした空間的なサウンドを生成します。
- Pitch Modulation はビブラートとして知られ、周期的にピッチを変化します。

### コントロール

- **SPEED** で選択したエフェクトモードのモジュレーションレートを変更します。
- **INTENSITY** で未加工音声と加工音声の割合をコントロールし、選択したモードによって異なるエフェクトを生成します。
- **WIDTH** で各エフェクトのモジュレーションレンジを設定します。
- **MODE** スイッチで Chorus、Flanger、Pitch Modulation モードのどれかを選択します。

### Expert controls

- **SYNC** で Rate の設定がメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **STEREO** でステレオエフェクトの広がりをもっと広げます。

## 10.4 Phaser Nine



Phaser Nine です。

### 解説

このフェイザー(phaser) は著名なエフェクト回路を基に設計しており、動きのあるきらめきをギターサウンドに加えます。

### コントロール

- **RATE** でフェイザーモジュレーションを生成する LFO のスピードをコントロールします。
- **DEPTH** でフェイジングの強さをコントロールします。
- **COLOR** でエフェクトのフィードバックによるフェイジングの音色をコントロールします。高い設定で倍音を強調します。

### Expert controls

- **SYNC** で LFO スピードがメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **INVERT** でエフェクトシグナルの位相を変え、音色を変更します。
- **FREQUENCY** で LFO モジュレーション用の中心周波数をコントロールします。
- **NOTCHES** でエフェクトが周波数帯域に適用するノッチ数を設定します。
- **ROTATE** で左右のチャンネルへ送り込まれる LFO 間の位相差を変えてステレオ効果を出します。
- **DRY/WET** で未加工のサウンドと加工後のサウンドの割合を調節します。

## 10.5 Rotator



Rotator です。

### 解説

このエフェクトでロータリースピーカーを再現します。本物のロータリースピーカーには上下ロータリーがあります。このモジュールではロータリーも再現し、各コントロールも用意しています。

### コントロール

- **ROTATOR** でロータリースピーカーの回転速度を切り替えます。
- **BALANCE** でロータリースピーカーによる高音用ホーンと低音用ウーファーが生成するサウンドの割合を設定します。右に回すと高い音になり、左に回すと低音が強調されます。
- **PAN** は、ステレオ・フィールドにおける高音ローターと低音のローターの位置を変化させます。右に回すと、高音が右に、低音が左に移動し、左に回すとその逆となります。
- **DISTANCE** で仮想マイクと回転スピーカーの間の距離を設定します。近く設定するほど、このエフェクト効果が顕著になります。
- **DRY/WET** は、このエフェクトの強さを制御します。右回りに最後まで回すと、回転スピーカーの音だけが聞こえます

### Expert controls

- **CAB TONE** でこのエフェクト自身のキャビネットシミュレーションを無効にしてカスタマイズします。サウンドをより精巧にするには Cabinets & Mics コンポーネントを Rotator の 2 つのシグナルチェーンの前にインサートします。ここでは Rotator Bass キャビネットは左にパンされた状態、Rotator Horn キャビネットは右にパンされた状態となっています。基本的に、Rotator は左受信チャンネルでベース部分 (bass rotor)、右受信チャンネルで高音部分 (treble rotor) をルートし、この機能で新しくステレオフィールドを作ります。



- 各ローター（treble/bass）には同じコントロール部のセットがあります。
- **SLOW** で低速（slow）モードのローターの速度を設定します。
- **FAST** で高速モードでローターの速度を設定します。
- **ACCEL** で低速/高速モードに切り替えた時の、ローターの加速度をコントロールします。これで穏やかな加速から瞬時の加速へと調節します。
- **SPREAD** 仮想マイクの距離の設定によるステレオ幅を調節します。

## 10.6 Stereo Tune



Stereo Tune です。

### 解説

STEREO TUNE でステレオ幅を広げます。このツールを使用することで音声を広げ、音声のパン移動も強調されます。

### コントロール

- MIX でエフェクトのドライ/ウェット量をミックスします。
- SPLIT でデチューンしたインプットシグナルを区別する周波数値を設定します。これによって低音成分をエフェクト対象から外すことが可能となります。
- DRIFT でインプットシグナルを設定した割合でデチューン処理します。左右チャンネルは異なる周波数で設定でき、ステレオ感を演出することができます。
- SPREAD で対象音声をモノからステレオに調整します。

## 10.7 Stoned Phaser



Stoned Phaser です。

### 解説

Stoned Phaser でサイケデリックロックでよく聞くことができる回転エフェクトサウンドを付加します。このコンポーネントは、1970 年代以来人気のあるフェイザー技術に基づいています。

### コントロール

- **RATE** でフェイザーエフェクトの速度をコントロールします。
- **SYNC** でフェイザーレートがメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **COLOR** スイッチで通常のフェイザーサウンド音声に音色の変化を与えます。

### Expert controls

- **INVERT** で変調したシグナルの位相を変更し、更に音色に変化を付加します。
- **NOTCHES** でフェイズシフターの変調段階を設定します。番号をクリックして 1 から 5 までのノッチを選択します。
- **COLOR STRENGTH** で Color Button によるサウンド効果を強調します。
- **SWEEP MIN** はスイープの音域の下限を設定します。
- **SWEEP MAX** はスイープの音域の上限を設定します。
- **ROTATE** で左右のチャンネルへ送り込まれる LFO 間の位相差を変えてステレオ効果を出します。
- **DRY/WET** で未加工のサウンドと加工後のサウンドの割合を調節します。

## 10.8 Tremolo



Tremolo です。

### 解説

このコンポーネントで周期的な音量変調を追加し、音声をパルス化します。

### コントロール

- **INTENS** (intensity) でトレモロエフェクトデプスをコントロールします。
- **RATE** でモジュレーションの振動数を設定します。 速く設定するほど、サウンドの「きらきらした」特性が強調されます。
- **SYNC** でトレモロレートがホストクロックまたはメトロノームテンポに同期します。
- **STEREO Pan** でステレオトレモロエフェクトを起動し、片方のチャンネルレベルが大きくなると、もう片方のチャンネルレベルが小さくなります。

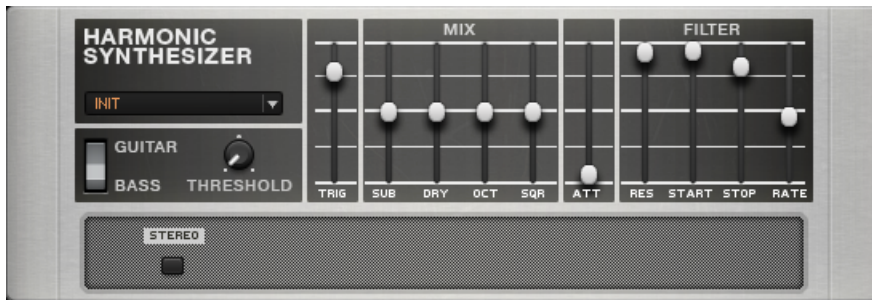
### Expert controls

- **WIDTH** で高低アンプリチュードのフェイズ間の比率をコントロールします。ここを上げるとシグナルが最大音量に到達する時間が遅くなります。ステレオモードではこのノブを左に回すとシグナルが左に移動するまでの時間が変わります。ノブを右に回すと同じことが反対の方法に向かって起こります。
- **DOWN** でトレモロのディケイタイムをコントロールすることで、音量高低差を移動する所要時間が変更されます。
- **UP** で音量の高低差内を移動する時間を調節します。両方のノブを下げると鋭く切り刻んだような効果を得られます。

# 11 Pitch

ピッチとシンセサイザーによるエフェクトで興味深いサウンドを生成します。倍音によるエフェクトを試してみましょう。

## 11.1 Harmonic Synthesizer



Harmonic Synthesizer です。

### 解説

Harmonic Synthesizer でギターを演奏することによってシンセサウンドを発音します。このエフェクトで昔ながらのクラシックなサウンドを忠実に再現することもできますが、かつて聞いたことのない音声を生成するのもにも最適です。

このエフェクトでドライサウンドに 3 種のシンセボイス（サブオクターブ、オクターブ、スクエアウェーブ）を生成し自由にミックスすることが可能です。エンベロープコントロールによるフィルターも内蔵しています。

このコンポーネントは単音演奏の際にその効果を最大限に発揮します。

### コントロール

- **GUITAR/BASS** でギターまたはベースに送られるフィルター・スウィープ範囲の切り替えを行います。
- **THRESHOLD** はインプット・シグナルのノイズ・ゲートとして機能します。スレッシュホールドよりも上のシグナルのみが通過し、ボリューム・エンベロープとフィルター・スウィープをトリガーします。個々の楽器と演奏スタイルに合わせて設定してください。

- **TRIGGER** フェーダーでフィルターのトリガーの感度をコントロールし、トリガー起動する為に必要なシグナルのボリュームを下げます。この設定を高くしすぎると、トリガーする回数が増えすぎて、フィルターが正常に機能しません。設定値をいろいろ試して最適な値を割り出してください。
- **SUB** でシンセサイザーで付加するサブオクターブの音量をコントロールします。単音に対して機能します。
- **DRY** でギターシグナルの原音のボリュームをコントロールします。
- **OCT** でシンセサイザーで付加するオクターブ上の音声の音量をコントロールします。
- **SQR** でオリジナル音声を方形波で加工処理した音声をミックスします。
- **ATT** でシンセサイザーエンベロープのアタックを調節します。設定値を高くするほど、シグナルをゆっくりと発音ようになり、楽器のアタック音が弱くなります。
- **RES** フィルターのレゾナンスと幅をコントロールします。値を上げると、周波数域が狭くなり、フィルター周波数のピークが顕著になります。
- **STRT** フィルタースウィープの開始点に周波数を設定します。
- **STOP** でフィルタースィープのデスティネーションとフィルタースィープの到達地点を設定します。**Start** と **Stop** が同じボリュームに設定されると、フィルターはスウィープすることなく、その特定の周波数を強調します。
- **RATE** でスタート周波数からエンド周波数までの、フィルタースウィープの速度を設定します。

## 11.2 Oktaver



Oktaver です。

### 解説

このコンポーネントでオリジナル音声よりも 1 オクターブ、または 2 オクターブ下の音声を追加します。Oktaver はコードではなく単音に作用します。ラックのシグナルチェーンの最初の方に Oktaver を挿入します。ピッチ検知機能に混乱が生じるので、リバーブやディレイ、その他のモジュレーションエフェクトをオクターバーより前に配置しないでください。コンプレッサーや EQ の後に配置するのは問題ありません。

## コントロール

- **DIRECT** で未加工（ドライ）の信号のレベルを設定します。
- **OCT 1** で 1 オクターブ下の信号のレベルを設定します。
- **OCT 2** で 2 オクターブ下の信号のレベルを設定します。

## Expert controls

- **CUTOFF** で **OCT 1** と **OCT 2** の音色を個別に変更します。このノブを上げると明るさが増します。
- **RESO** で **OCT 1** と **OCT 2** のフィルターレゾナンスを個別に設定します。
- **STEREO** でこのモジュールをステレオプロセッシング仕様に変更します。

## 11.3 Pitch Pedal



Pitch Pedal です。

## 解説

Pitch Pedal は基本的にギターのビブラートと同等のエフェクトで、例外として全ての弦のピッチの音程に高低差を付加して固定することが可能です。コントロールペダルでピッチシフトをコントロールすることで手を使わずにピッチ変更を行うことが可能です。

エキスパートモードでは自身のエフェクト設定を行うための複数のコントロール部を備えています。この設定がわずらわしければ、コンポーネントのプリセットを使用することも可能です。

## コントロール

- **DRAG** でエキスパートコントロール内のピッチレンジを変更します。
- **DRY/WET** で未加工のサウンドと加工したサウンドのミックス量を調節します。

## Expert controls

- **MIN SHIFT** でスライダーを左いっぱいにした時のピッチシフト量を設定します。設定幅は  $\pm 24$  セミトーンです。
- **MIN DETUNE** でスライダーが左にある時のピッチシフトのファインチューニングを行います。設定幅は  $\pm 100$  セントです。
- **MAX SHIFT** でスライダーを右いっぱいにした時のピッチシフト量を設定します。設定幅は  $\pm 24$  セミトーンです。
- **MAX DETUNE** でスライダーが右にある時のピッチシフトのファインチューニングを行います。設定幅は  $\pm 100$  セントです。
- **FEEDBACK** でアウトプットシグナルをもう一度インプットに送る量を調節します。Pitch Pedal でシグナルを +1 セミトーン分トランスポートするように設定した場合、このシグナル音階はトランスポートし、音程が上昇する音声を発音します。
- **DELAY** でフィードバックの遅れを 10 から 50 ms 単位で調節します。このディレイ設定が長くなるほど、ノートの再生の間隔が離れ、短くするとエフェクト音声がスムーズに発音されます。

## 11.4 Resochord



Resochord です。

### 解説

Guitar Rig 5 の新規ピッチコンポーネントは RESOCHORD です。Resochord は 6 つのコームフィルターのバンクで、それぞれ選択したコードにあわせ、音程を調節することが可能です。このエフェクトはメロディーのない音声に対して特に有効です。

### コントロール

**MIX** でエフェクトを適用するシグナル量を設定します。 **MODE** セクションには 3 つのコントロールと 1 個のスイッチがあります。

- スイッチで **CHORD** と **STRING** モードの切り替えを行います。 **CHORD** モードでは 3 つのコントロールを使用します。
  - **CHORD** 加工するシグナルに適用するコードを指定します。
  - **STYLE** で各コードタイプ (major、minor、alt、meta、frank) を選択します。
  - **KEY** で Resochord を半音単位で転調します。
- **STRING** モードでは **SPREAD** と **KEY** コントロールのみを使用します。
  - **SPREAD** でエフェクト適用対象となる周波数帯域を設定します。
  - **KEY** で Resochord を半音単位で転調します。
- **CHORD** モードでは、6 つのコームは各モードに合わせて音程が調節されます。 **STRING** モードでは、6 つのコームは 1 つの周波数に集まり、強力なコーラス効果となります。
- **DECAY** でエフェクト音声の持続時間を設定します。

## Expert controls

- **BRIGHTNESS** でエフェクトに高域成分を付加します。
- **FEEDBACK** でレゾナンスを追加することで、エフェクトが強調されます。
- **INPUT GAIN** でエフェクトへのインプット量を増やします。
- **MUTE** でエフェクトをミュートします。



## 12 Reverbs

Reverbs でサウンドに対する空間的演出効果を施します。 リバーブは技術的に言及するとショートディレイとして考えることができますが、個別にカテゴリーを設けるのは当然といえるほど重要な役割を果たします。

### 12.1 Iceverb (アイスバープ)



Iceverb です。

#### 解説

Iceverb は非常にカラフルなリバーブです。 多彩な残響音響を再現し、フィルターとフットペダルを用いて独特なワウワウ効果を得ることが可能です。

#### コントロール

- **DRY/WET** でリバーブに送るシグナル量を設定します。
- **SIZE** でリバーブの長さをコントロールします。
- **COLOR** でフィルターで使用するフリークエンシーレンジを設定します。 このコントロールで周波数帯のピークに激しく強弱をつけることでワウワウに似た効果を得ることも可能です。
- **ICE** でフィルター加工する周波数帯のレゾナンスを設定し、フィルターの強さをコントロールします。
- **FREEZE** でドライシグナルを完全に遮断し、同時にリバーブシグナルの音量を上げます。 この機能でリバーブ音声のみを残し、リバーブテールを発音します。
- **MUTE** でリバーブセクションに送信しているシグナルを遮断し、ドライシグナルのみを送信します。 このボタンを押しても現在生成しているサウンドは継続して発音します。 **DRY/WET** コントロールをいっぱいに上げると、ドライセクションに送られるサウンドが遮断されます。

## 12.2 Little Reflektor



Little Reflektor です。

### 解説

Guitar RIG 5 の新規リバーブは LITTLEREFLEKTOR です。 この万能リバーブは操作方法がシンプルで、設定範囲も様々です。

### コントロール

- **DRY/WET** でリバーブ量をコントロールします。
- コントロールウインドウには **SHORT**、**MED**、**LONG**、**XXL** 用の 8 個のボタンがあります。 これらでリバーブ音声の長さを調節します。
- **A** と **B** ではリバーブと反射率が異なります。
- **DECAY** で残響音声が終わるまでの持続時間を設定します。 更に時計回りに回すとリバーブが長くなります。
- **LOW CUT** はハイパスフィルターでリバーブ音声がかもる原因となる低音成分を減衰します。
- **MUTE** でリバーブセクションに送信しているシグナルを遮断し、ドライシグナルのみを送信します。 このボタンを押しても現在生成しているサウンドは継続して発音します。 **DRY/WET** コントロールをいっばいに上げると、ドライセクションに送られるサウンドが遮断されます。

## 12.3 Octaverb



Octaverb

## 解説

Octaverb は強力なステレオリバーブで、各 8 種の初期音響反射を正確に再現します。ルームサイズ等の通常パラメーターの他に独自の調整機能を備えています。

## コントロール

- **DRY/WET** でリバーブに送るシグナル量を設定します。
- **ER MODE** で、リバーブの性質を形成する初期音響反射の異なる状況を再現するルームのシェイプを選択します。これらは輪郭のはっきりしたエコーで、その後、様々な反響により音声分散します。選択肢としては「Concrete Room/コンクリートルーム」等の現実的な環境から「Strange Localization」等の非現実的な環境を再現します。Size パラメーターとの併用で様々な設定を試してください。
- **SIZE** で初期反射に続くリバーブ音声の拡散時間と量を設定します。この設定内容はルームサイズに反映します。
- **HI-DAMP** でリバーブ音声内の高音成分をどのくらい減衰するか設定します。
- **BASSTRAP** でリバーブ音声内の低音成分をコントロールします。値を上げると、リバーブのボトムが落ち着きます。
- **MUTE** でリバーブセクションに送信しているシグナルを遮断し、ドライシグナルのみを送信します。このボタンを押すと現在生成しているサウンドが徐々に鳴り止み、停止状態となります。**DRY/WET** コントロールをいっぱいに上げると、ドライセクションに送られるサウンドが遮断されます。

## Expert controls

- **EQ** はリバーブ音声のトーンコントロールで、主に高音成分のブースト、または減衰に使用します。
- **Wetlevel** で加工後の音声のレベルをコントロールし、ドライシグナルの音量はそのままとなります。
- **Source** でステレオ空間内のドライシグナルの位置を設定します。右に回すと右に移動し、左に回すと左に移動します。
- **Width** で加工したシグナルのステレオの広がり調節し、右に回すとこの効果がより顕著になります。中央に設定するとモノになります。完全に下げた状態で、チャンネルは反転設定となり、左右リバーブシグナルが反対のアウトプットに送られます。
- **Freeze** でドライシグナルを完全に遮断し、同時にリバーブシグナルの音量を上げます。この機能でリバーブ音声のみを残し、リバーブテールを発音します。

## 12.4 Spring Reverb



Spring Reverb です。

### 解説

これは、現在の標準的なリバーブ装置が出現する以前の旧式アンプに見られるクラシックなリバーブ・エフェクトです。このエフェクトの支障となるノイズやハムは、このコンポーネントからは取り除かれています。

### コントロール

- **REVERB** でリバーブに送るシグナル量を設定します。
- **TIME** でリバーブのディケイタイムをコントロールします。右回りに回すと、ディケイが長くなります。
- **BASS** で低音域のレスポンス特性をコントロールします。この値を上げることで低音が強調されます。
- **MUTE** でリバーブセクションに送信しているシグナルを遮断し、ドライシグナルのみを送信します。このボタンで一瞬リバーブを使用し「スプラッシュ」効果を生成します。**REVERB** コントロールをいっぱいに上げると、ドライセクションに送られるサウンドが遮断されます。

### Expert controls

- **SPRING LENGTH** で仮想スプリングの長さを調節します。長さを短く設定すると、メタリックなサウンドとなり、長く設定するとディケイが長くなります。
- **HIGH DAMP** で **Time** で設定したディケイ音声の高域成分を減らします。
- **LOW DAMP** で **Time** で設定したディケイ音声の低域成分を減らします。

## 12.5 Studio Reverb



Studio Reverb です。

### 解説

Studio Reverb は、ホールやスタジオ内での自然な音響効果を再現します。

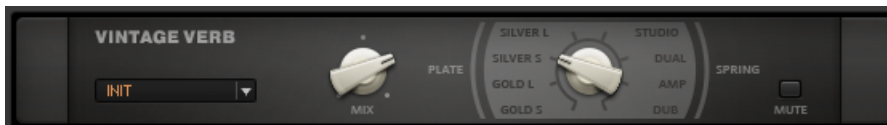
### コントロール

- **DRY/WET** でリバーブに送るシグナル量を設定します。
- **PRE DELAY** でリバーブのかかったシグナルが聞こえるようになるまでのディレイ時間を設定します。
- **ROOM SIZE** でルールの広さを設定します。 右回りに回すと大きなコンサート・ホールの音響反射をシュミレートし、左回りに回すと小さな講堂やスタジオの広さをシュミレートします。
- **BRIGHT** でリバーブ音声の高周波成分をブーストします。
- **MUTE** でリバーブセクションに送信しているシグナルを遮断し、ドライシグナルのみを送信します。 このボタンで一瞬リバーブを使用し「スプラッシュ」効果を生成します。 **REVERB** コントロールをいっぱいに上げると、ドライセクションに送られるサウンドが遮断されます。

### Expert controls

- **STEREO** でリバーブのかかったシグナルのステレオ幅を調節します。
- **TREBLE** で Time で設定したディケイ音声の高域成分を減らします。

## 12.6 Vintage Verb



Vintage Verb です。

### 解説

このコンポーネントではビンテージリバーブを取り揃えています。 Vintage Verb でクラシックなプレートやスプリングリバーブを再現します。

### コントロール

- **MIX** でリバーブに送信するシグナルの量を調節します。
- 次のコントロール部で以下の各リバーブを選択します。
- **GOLD S** でショートゴールドプレートリバーブサウンドを再現します。
- **GOLD L** でロングゴールドプレートリバーブサウンドを再現します。
- **SILVER S** でショートゴールドプレートリバーブサウンドを再現します。
- **SILVER L** でロングゴールドプレートリバーブサウンドを再現します。
- 次は **STUDIO** スプリングリバーブです。 音声はプレートリバーブに似ており、通常のスプリングリバーブで発生しがちな特徴的な反射音はありません。
- **DUAL** では 2 本のスプリングを使ってユニークなロングリバーブ音声を生成します。
- **AMP** はギターアンプのスプリングリバーブを由来しており、特徴的な残響音を強調します。
- 最後に **DUB** スプリングリバーブでジャマイカの著名プロデューサーのレゾナンスを多く含んだトンネルリバーブを再現します。
- **MUTE** でリバーブセクションに送信しているシグナルを遮断し、ドライシグナルのみを送信します。  
**REVERB** コントロールをいっばいに上げると、ドライセクションに送られるサウンドが遮断されます。

## 13 Special FX

各 Special FX で先進的サウンドデザインの領域へと突入します。

### 13.1 Grain Delay



Grain Delay です。

#### 解説

Grain Delay は他のディレイとは大きく異なります。革新的なグラニューラー方式によって空間的な音声の微細な調整からエコーによる音の壁を作成することが可能です。各コントローラーでサウンドの可能性を探求し、たった一つのエフェクトを作り出してください。シグナルは不特定の長さに細かく刻まれたサンプルとになってディレイ処理され、更に強力なステレオ機能を含んだ様々な方法で変化、リピート処理されます。Grain Delay で自在にサウンドを変貌させてください。

#### コントロール

- **DRY/WET** でディレイに送るシグナル量を設定します。
- **MODULATION** でディレイシグナルに追加する周期的なピッチシフト(ビブラートと呼びます)の量をコントロールします。
- **PITCH** でディレイシグナルに付加するピッチシフトをコントロールします。クロマチック音階で変化し、+4 オクターブ分シフト(変化)します。同時にグレインの長さはピッチの変化に対応してタイムストレッチします。このピッチシフトをフィードバックチャンネルで使用することはできませんので、上昇し続ける音声を生成することはできませんが、常に音程が変化するディレイ音声を生成することは可能です。

- **FINE** で ピッチコントロールによる音程変化具合をセント単位で調節します。
- **SIZE** でディレイセクションに送るサンプルの長さを変更します。 オリジナルシグナルはここで設定した長さにスライスされ、リピートされます。 Pitch コントロールでスライスにタイムストレッチ処理が施されている場合は、ここでの設定値に対応します。
- **SPACE** で Size パラメーターで設定したグレイン同士の間隔をコントロールします。100% に設定すると、リピート音声はグレインが完全にバッファ処理されてから発音します。この値を小さくすると反復の開始が早くなります。また値を小さくするとディレイ同士が重なり合い、値を大きくすると反復音同士の間隔が広がります。
- **DENSITY** でアウトプットをもう一度インプットに送る量を設定します。フィードバック値を最小にすると、エコーを一度発音し、パラメーターの値を大きくすると、エコーが増幅し最終的に音声が歪みます。
- **DRIVE** でシグナルフィードバックのオーバードライブ値を設定します。
- **H-CUT** でディレイシグナルのフィルターのスレッシュホールドフリークエンシーを設定します。 このスレッシュホールド以上のフリークエンシーは減衰します。
- **L-CUT** でディレイシグナルのフィルターのフリークエンシーを設定します。このスレッシュホールド以下のフリークエンシーは減衰します。
- **REVERSE** でディレイシグナルを逆回転再生します。
- **FREEZE** で新規スライスのサンプリングを停止し、現在発音しているグレインを繰り返し再生します。
- **MUTE** でディレイセクションに送信しているシグナルを遮断し、ドライシグナルのみを送信します。 このボタンを押すと現在生成しているディレイサウンドが徐々に鳴り止み、停止状態となります。 **DRY/WET** コントロールをいっぱいに上げると、ドライセクションに送られるサウンドが遮断されます。

## Expert controls

- **Sync** で Size をコントロールし、メトロノームまたはホストテンポに同期します。
- **Jitter** でサンプルした各サンプルグレインの長さを微細に変更し、音声の表現力が更に豊かになります。
- **Stereo** でステレオチャンネルに送られるディレイシグナルの量をコントロールします。ここを上げるとシグナルが左右ステレオチャンネルに供給され、ピンポンエフェクトが得られます。



## 13.2 Ring Modulator



Ring Modulator です。

### 解説

ring modulator はアナログによるノイズメイキングにおいて独創性に富んだエフェクトの一つです。 音声生成のアイデアは非常に簡単で 2 つの異なるシグナルを一つにまとめることによって生成されますが、その音声は非常に多彩でユニークなサウンドとなります。

### コントロール

- **MOD** セクションは以下のコントロールを含んでいます。
- **RING** でオリジナルシグナルとリングモジュレーション適用後の音声バランスをコントロールします。
- **FM** でオリジナルシグナルに適用するフリークエンシーモジュレーション量をコントロールします。
- **FREQ** ノブでオリジナルシグナルとミックスするオシレータシグナルの周波数をコントロールします。
- **HI/LO** で **FM** と **FREQ** ノブのレンジに作用するオシレーターのフリークエンシーレンジを設定します。
- **LFO** で **MOD** セクションのオシレーターを定期的に変調し、サウンドに動きを与えます。
- **AMOUNT** ノブでオシレータに適用する LFO のモジュレーション量をコントロールします。
- **RATE** ノブで LFO の周期モジュレーションの速度を制御します。
- Sine/Square で LFO の波形をサイン/スクエアで切り替え、オシレーターフリークエンシーの変化を緩やかに行うか急激に変化させるか設定します。
- 赤い LED が LFO にあわせて点滅します。

### Expert controls

- **SYNC** で LFO スピードがメトロノーム、またはホストテンポと同期します。

- **EDGE** オシレータの波形を調節します。倍音を加えることによりサウンドがより攻撃的になります。

## 14 各ツール

ツールコンポーネントは、GUITAR RIG 5 の極めて高い柔軟性を実現するための中枢部です。これらのツールがフレッシュで斬新なサウンドを作る為の鍵となります。

### 14.1 Container



Container です。

#### 解説

TOOLS コンポーネントには CONTAINER と呼ばれる新機能があります。CONTAINER で複数の機器を組み合わせたマルチエフェクトを作成、16 の Macro コントローラーを駆使してコントロールすることが可能です。CONTAINER を用いることでラックを常に簡潔に保ち、再使用や、GUITAR RIG ラックプリセット内に自分で作成したエフェクトを挿入することも可能です。

#### コントロール

ここを開くと、パラメーターアサイン用の 4 つのコントローラーがあります。ここでは最大 16 のコントロールを同時に設定することが可能です。各コントロールの追加と削除は CONTROLS プルダウンメニューで行います。各マクロコントロールはパラメーターコンテキストメニューを使用してノブかボタンとして表示されます。各 Container コントロールは最大 8 の異なるエフェクトパラメーターをコントロールすることが可能です。

- Container の上部には **x** と矢印の 2 つのボタンがあります。
- **x** で CONTAINER の中身を削除します。

- 矢印でコンテナの各エフェクトを表示/非表示にします。
- **CONTROLS** でマクロコントロールの数を設定します。CONTAINER では 4、8、12、16 個の各コントロールを設定できます。
- MacroControl ノブでエフェクトパラメーターをリモート操作します。
- コントローラーの脇にはパラメーター名称が表示されます。このラベル部分はコントロールするパラメーターの設定時にも使用することが可能です。このラベル部分を CONTAINER ラック内でコントロールしたいパラメーターまでクリックドラッグしてください。

## Expert controls

- EXPERT PANEL は操作状況に合わせて変化し、一個の CONTAINER コントロールにアサインしてあるパラメーターを全て表示します。
- 左の青いラベルではどのマクロコントローラーを選択しているか表示します。マクロコントロールの左にあるラベルをクリックして EXPERT PANEL 表示を切り替え、各マクロコントロールのアサイン内容を表示します。選択したコントローラーはラベルの周りが青い二本線でハイライト表示されます。
- 1-4 ではハイライト表示されたマクロコントローラーでコントロールできる最初の 4 つのパラメーターを表示します。
- 5-8 ではハイライト表示されたマクロコントローラーでコントロールできる次の 4 つのパラメーターを表示します。
  - これらのディスプレイでは CONTAINER でリモートコントロール可能な各パラメーターの名称を表示します。
  - チェックを入れることでコントロールを起動、チェックを外すことでコントロールをバイパスします。
  - **X** でリストからアサインを削除します。
  - アサインしたパラメーターの右の 2 つのハンドルで各パラメーターの設定値幅を設定します。

## コンテナーマクロコントロールに各パラメーターをアサインする。

コントロールの脇のラベルでは現在アサインしている機能名称を表示します。アサイン機能はドラッグアンドドロップで簡単に設定可能です。

1. CONTAINER コントロールのラベルをクリックし、CONTAINER ラックのコントローラーにドラッグすることで機能のアサインを行います。
2. ドラッグしている間、マウスポインターがどこにアサインしようとしているか示します。
3. No Entry サインはアサインできないエリアを示したときに表示されます。

## アサインの設定

CONTAINER のアサインはエキスパートパネル (expert panel) で管理することが可能です。矢印ボタンを押してアサインを表示し、ラベルをクリック、または CONTAINER のコントローラーをクリックして選択します。機能が指定したコントロール部にアサインされ、エキスパートパネルでも表示されます。

以下はエキスパートパネルの内容です。

- 上左隅の青いラベルをドラッグアンドドロップして機能をアサインします。
- 選択したコントロール部の名称を変更するには、エキスパートパネル上部の真ん中で名称入力を行います。この名称が青いラベル部の名称とは関係なく CONTAINER コントロールで表示される名称となります。
- そこでは各ページにわたり、4 種ずつのアサインを行うことが可能です。4 つ以上のアサインを行うにはボタン 5-8 クリックして表示します。
- アサインを一時的に取りやめる場合は、左側のチェックを外します。再チェックしてアサインを再開します。
- アサインの削除を行うには右にある **x** をクリックします。

## パラメータのマッピングレンジ

水平線は各アサインの設定値幅を意味します。コントローラーのインプット値はアサインしたパラメーターにマッピングされているので、線上の左右にある括弧をクリックドラッグして調節します。

As the controller's input values are mapped to the assigned parameter, you can click and drag the brackets left and right of the line.

- 左の括弧でコントローラーの 0 値を設定、右括弧でコントローラーの最大値を設定します。
- これらの括弧を反対方向に設置しておくことで、マッピングが反転し、CONTAINER コントロールを上上げることでアサインしたノブを下げる、といった設定を行うことが可能となります。この機能は、1 つの動作で 2 つの異なる値を変化させたい場合に便利で、例えばマスターボリュームを下げながらゲインをあげるといったことが可能です。

## 14.2 Crossover Mix (クロスオーバーミックス)



Crossover です。

### 解説

このコンポーネントは Split と似ており、シグナルを 2 つの経路にルーティングすることで、それぞれ異なるエフェクトを使用可能となります。しかしシグナルの低周波数帯域の音声は LOW セクション、高周波数帯域が HIGH に送信されます。 分割設定はスレッシュホールドを設定することで自由に行うことが可能です。このエフェクトで例えば高域のみにエフェクトを適用することが可能となります。

### Crossover Mix の使用

Crossover Mix で LOW、HIGH、CROSSOVER MIX の 3 つのコンポーネントをインサートします。見た目は他の GUITAR RIG 5 コンポーネントと同じように配置されますが、シグナルは個別のルーティング経路を経由します。音声はスレッシュホールドで高域と低域周波数帯に分割され、LOW、HIGH セクションを通過し、CROSSOVER MIX コンポーネントでミックスされます。



図はクロスオーバーミックスのシグナル経路例です。

各シグナル経路にコンポーネントをアサインするには、ラック内の LOW または HIGH コンポーネント以下に使用するコンポーネントをドラッグします。ここでは各シグナル経路をロー/ハイセクションと呼びます。各セクションで完全に独立したラックを作成、または現在使用しているラックに 2 つのエフェクト経路を追加することも可能です。更に Split または Crossover Mix を追加することで複数のシグナルパスを設定することも可能となります。

CROSSOVER MIX で 2 つのシグナルチェーンをまとめます。

## コントロール

- Crossfader で各シグナルチェーンのミックスをコントロールします。ここを左いっぱいになると、ローセクションの音声のみを発音します。右いっぱいになるとハイセクションの音声のみを発音します。
- **PAN** で各シグナルチェーンの定位を設定し、これによって様々なミキシングの可能性が増します。
- **FREQUENCY** でシグナルの高域と低域を分割する周波数を設定します。
- 「+/-」スイッチでローセクションのシグナルの極性(位相とも呼びます)を反転します。これで異なる位相のキャンセル現象によってミックス内のサウンドを変更します。

## 14.3 Loop Machine



Loop Machine です。

### 解説

Loop Machine で録音、再生、複数の音声の重ね録りを行います。ループはホストとの同期、またスタンドアローンモードではメトロノームと同期します。更に各レイヤーを個別に、または全てのレイヤーのミックスを WAV ファイルとしてエクスポート可能です。

### コントロール

コンポーネント左の 4 つの LED で Loop Machine の現在のモードを示します。

- **REC:** で最初のレイヤーを録音し、ループ全体の長さをこの段階で決定します(Overdub Multiply 参照)。
- **PLAY:**ループが再生中であることを示します。この間録音はできません
- **OVERDUB:** ループが再生されており、最上部での録音は可能な状態です。
- **EMPTY:** 何も録音されていない状態です。

ループ・マシンに何も録音されていない場合は、Play/Record ボタンが赤枠表示されます。Play / Record ボタンは、Loop Machine のモードにより、異なる機能を持っています。

1. 一度押すと、レコーディングが開始されます。ボタンは赤くなります。
2. もう一度押すと、レコーディングがストップし、ループを最初から再生します。ボタンは緑になります。
3. もう一度押すとオーバーダブモードになります。ボタンは黄色くなります。先ほど録音された内容がループ再生され、この上に新しくレイヤー録音することが可能となります。ループは繰り返され、更にオーバーダブ可能となります。



ここから、Play ボタンを押すことで、Play と Overdub モードの間の切り替えができます。この動作を行うたびに新規レイヤーが作成されます。レイヤーディスプレイでは録音された各レイヤーが表示されます。次のループで自分のパートを練習するために Play モードにしても、その後オーバーダブモードに戻ることができるので便利です。

1. Stop ボタンを押すと、再生しているループをストップします。
2. **Play** ボタンは赤枠で表示され、録音が行われたことを表示します。
3. 全てのレイヤーを削除するには、Stop ボタンをダブルクリックします。
  - **BEAT** ボタンで録音音声の最初のレイヤーのビートを点滅表示します。ループの長さにあわせて 4/4 拍子を刻みます。
  - このメーターでループの進行状況を表示します。Loop Time で総ループ時間を示し、一方、Rec Time はループ内の現在の時間を表示します。
  - **REC VOL** でインプットレベルの音量を設定します。
  - **PLAY VOL** で再生音量を調節します。
  - **UNDO** は現在のレイヤーを削除します。もう一度 Undo を押すと順にレイヤーを削除します。Undo で複数のレイヤーを削除することが可能ですが、Redo は削除した時点でそのレイヤーを削除前の状態に戻すことが可能です(複数のレイヤーを復元することはできません)。
  - **REDO** で最後に削除したレイヤーを復元します。
  - Load (フォルダアイコン) で Loop Machine のファイル(拡張子は .ls suffix です)をロード可能です。各ループ専用オーディオファイルとループ各の設定内容を保管しています。
  - Save (フロッピー・ディスクのアイコン) で末尾に .ls のついたループ・マシンのファイル(オーディオ・ファイルと各ループ全設定内容)を保存します。
  - **EXP MIX** でループの全コレクションを WAV ファイルとしてエクスポートします。
  - **EXP LAY** でループを WAV 形式でエクスポートします。各ファイルごとで単一のループを扱います。

## Expert controls

- **AUTOSTART** をオンの状態にすると、Play/Record ボタンを押してもすぐに録音を開始せず、演奏を始めると録音を開始します。
- **OVERDUB MULTIPLY** で現在のループ尺よりも長く録音します。このモードで元のループ尺を超えると、ループの長さが倍になります。
- **REVERSE** を起動すると、ループがリバース再生モードに切り替わり、次のループ開始点から逆再生を開始します。
- **REC PAN** は録音されたシグナルをステレオ・フィールドに配置します。各レイヤーでパンを設定することが可能です。

- **SYNC** で Loop Machine がメトロノーム、またはホストテンポと同期します。
- **LOOP A/B** で 2 つの独立したループマシン間の切り替えを行います。ループが終了したら、このボタンを押してループマシンを切り替え別のループを作成して使用します。

## 14.4 Master FX



Delay と Reverb プリセットがある状態の Master FX ラックツールです。

プリセットを変更する際に ディレイサウンドを加えて間を持たせたい場合、プリセット全般に EQ 処理を行う場合、FX チェーンはそのまま、アンププリセットのみを変更する場合等、Master FX の使い方は様々です。

Master FX にはサウンドの性質を決定付ける部分であるラックを通過した後のサウンドを調整する為のコンポーネントを装備しています。この部分が他の部分と異なる点は、他のラックプリセットをロードしてもここでの設定内容を維持する点です。

このセクションを含めた全体が大きなラックで、その中にサウンドを構成する為の各ラックがあると考えると理解しやすいでしょう。

- コンポーネントプール、またはラックへのドラッグアンドドロップでコンポーネントを追加します。配置位置を示すオレンジのラインが Master FX ヘッドの下に表示されてからドロップしてください。
- Master FX エリアの灰色で表示してある部分でコンポーネントを削除、移動、コンポーネントの交換ができます。
- ファクトリー、またはユーザープリセットから Master FX を設定してください。
- **x** をクリックして Master FX セクション全体を空にします。

- 矢印をクリックして Master FX セクションを最小化します。

## Master FX プリセット

Master FX 内のコンポーネントプリセットの各コンポーネント設定内容を保存することも可能です。他のコンポーネントの保存時と同様に、黒いコンポーネントの矢印をクリックします。

プリセットディスプレイでプルダウンメニューを開き、*Save As* を選択します。Master FX プリセットとはコンポーネントプールの Tools セクションに保存されます。

New Banks も他のコンポーネントプリセットと同様に作成することが可能です。

他のラックツールと同様に、Master FX は選択、またはハイライト表示することはできません。

## 14.5 Split



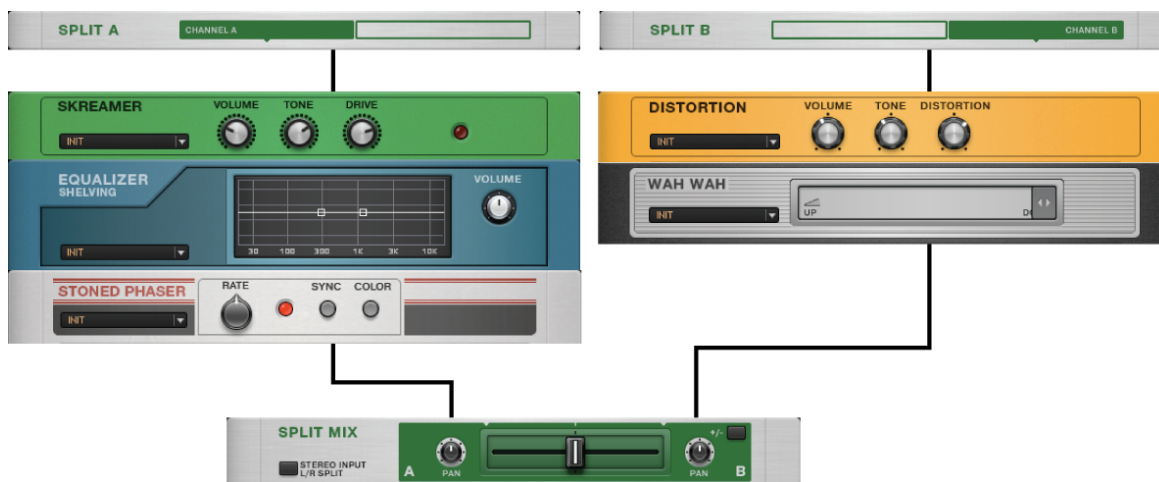
チャンネルプリッターです。

### 解説

このコンポーネントでシグナルを2つに分け、左右チャンネルで異なるエフェクトを使い分けることが可能となります。

### Split の使用

Split SPLIT A、SPLIT B、SPLIT MIX の3つのコンポーネントをインサートします。見た目は他の GUITAR RIG 5 コンポーネントと同じように配置されますが、シグナルは個別のルーティング経路を経由します。シグナルは SPLIT A と SPLIT B セクションを個別に通過した後、SPLIT MIX でミックスされます。



図はスプリットのシグナル経路例です。

各シグナルパスにコンポーネントをアサインするには、ラック内の SPLIT A または SPLIT B の下にコンポーネントをドラッグします。ここではシグナル経路をセクション A / B と呼びます。各セクションで完全に独立したラックを作成、または現在使用しているラックに 2 つのエフェクト経路を追加することも可能です。更に Split または Crossover Mix (以下参照) を追加することで複数のシグナルパスを設定することも可能となります。

SPLIT MIX で 2 つのシグナルチェーンをまとめます。

## コントロール

- Crossfader で各シグナルチェーンのミックスをコントロールします。ここを左いっぱいにすると、セクション A の音声のみを発音します。右いっぱいにするとセクション B の音声のみを発音します。
- **PAN** で各シグナルチェーンの定位を設定し、これによって様々なミキシングの可能性が増します。For 例えばセクション A と B で全く異なるサウンドを作成し、そのサウンドを左右に振り分けることで 2 本のギターをユニゾンで演奏しているような効果を得ることが可能です。
- **STEREO INPUT L/R SPLIT** で左チャンネル音声をセクション A に、右チャンネルをセクション B にアサインすることが可能です。この機能を無効にすると、各セクションはスプリットで扱っているステレオインプットのまま音声を扱います。このスイッチを起動すると、GUITAR RIG 5 で異なるサウンドを使用した 2 本のギターを使用する際に便利です。
- 「+/-」スイッチでセクション B のシグナルの極性(位相とも呼びます)を反転します。これで異なる位相のキャンセル現象によってミックス内のサウンドを変更します。

---

# 索引

## エキスパートコントロール

- Response [10]
- Stereo [10]
- Variac [10]

## Amplifiers

- Bass PRO [12]
- Citrus [13]
- Cool Plex [14]
- Gratifier [15]
- High White [16]
- Hot Plex [17]
- Jazz Amp [19]
- Jump [20]
- Lead 800 [21]
- Plex [22]
- Twang Reverb [23]
- Tweed Delight [24]
- Tweedman [25]
- Ultrasonic [26]

## Cabinets [28]

- Matched Cabinet [32]
- Microphone [28]

## Delay / Echo

- Delay Man [36]
- Psychedelay [38]
- Quad Delay [39]
- Tape Echo [40]
- Twin Delay [42]

## Delays / Echo [36]

## Distortion [44]

- Cat [45]
- Demon Distortion [46]
- Fuzz [48]
- Gain Booster [49]
- Mezone [49]
- Skreamer [50]
- Sledgehammer [51]
- TransAmp [52]
- Treble Booster [53]

## Dynamics [54]

- Limiter [55]
- Noise Gate [55]
- Noise Reduction [56]
- Stomp Compressor [57]
- Volume Pedal [60]

**Equalizer** [61]

- Custom EQ [61]
- EQ Graphic [62]
- EQ Parametric [63]
- EQ Shelving [64]

**Expert Controls**

- Bias [10]

**Filters**

- AutoFilter [65]
- Cry Wah [66]
- Pro-Filter [68]
- Real Wah [69]
- Talk Wah [70]
- Wah-Wah Pedal [70]

**Master** [20] [21]**Master FX** [111]**Modifiers** [72]

- Analog Sequencer [73]
- Envelope [74]
- Input Level Modifier [77]
- LFO [78]
- Step Sequencer [79]

**Modulation** [81]

- Electric Lady [81]
- Ensemble [82]
- Flanger [83]
- Phaser Nine [84]
- Rotator [85]
- Stoned Phaser [87]
- Tremolo [88]

**Pitch** [89]

- Harmonic Synthesizer [89]
- Oktaver [90]
- Pitch Pedal [91]

**Play Button** [109]**Reverbs** [94]

- Iceverb [94]
- Octaverb [96]
- Spring Reverb [97]
- Studio Reverb [98]

---

**Special FX** [100]

Grain Delay [100]

Ring Modulator [102]

**Tools** [104]

Crossover Mix [107]

Loop Machine [109]

Split [112]