

ARTIFACTS ON DEMAND

Lossyはデジタルオーディオの圧縮やトランスファーにおいて発生するねじれ、縮小、シュリンク、不完全なクロッキング、パケットロスといった特別な劣化をキャプチャーしたデバイスです。

例えば、56kモデムを介した音楽ストリーミング。
または、CD-RにリッピングされたMP3。
もしくは、2007年に流行ったケータイ動画。

ヘヴィに破壊され、再構築されたデジタルオーディオ特有の汚さ、厄介さ、そして美しさの全てを、リアルタイムに制御可能なペダルプラットフォームへ収めました。

A GLOBAL

一般的なMIXコントロールのように、エフェクト全体の強度や存在感を制御します。

B LOSS SECTION

SPEED - LossとPacketエフェクトのレート、またフリーズがアップデートされるレートを制御します。

LOSS - LossとPacketエフェクトのデプスを制御します。エフェクト自体の強度と、影響される周波数帯域を同時に変化させます。

PACKETS - Packetエフェクトのモードを選択します。

- PACKET REPEAT** - スペースをシグナルフリーズを伴うパケットロスで埋めます。
- CLEAN** - パケットエフェクトを無効にします。
- PACKET LOSS** - 状態の悪いコネクションによるスキップやスペースの発生を再現します。

MODE - Lossエフェクトのモードを選択します。

- INVERSE** - スタンダードモード + オーディオを大幅に削減。
- STANDARD** - 低ビットレートのデジタルMP3を彷彿とさせる、状態の悪いデータ圧縮。
- JITTER** - 不完全なクロッキングによる、不正確な位相とタイミング。



C VERB

リバーブのウェット/ドライミックスを設定します。

D FILTER SECTION

FILTER - フィルターを制御します。最小ではフィルタリングは無し、ノブを上げていくと少しずつフィルタリングが発生し、特定のレンジのみにシグナルが集中するよう、帯域を狭めていきます。

FREQ - センターフリークエンシーを決定し、フィルターのレンジを制御します。

SLOPE - フィルターのスロープを設定します。

- 6dB - マイルド、標準的なトーンノブに近い。
- 24dB - バランス、若干のレゾナンス。
- 96dB - 強烈、ヘヴィな強調。

E BYPASS / GATE

タップでペダルのオンオフ、ホールドでゲートを有効にします。

F FREEZE

タップで変化していくフリーズエフェクト、ホールドで現在をリピーする一般的なエフェクトを有効にします。

G CUSTOMIZE

dipスイッチでLossyを貴方好みにカスタマイズできます。

MISO

モノイン、ステレオアウト。モノラル信号をステレオ信号へ分割できます。

SPREAD

ムーブメントと広がりのあるステレオイメージを生む、ステレオ処理を有効にします。

TRAILS

ペダルをバイパス時にLossyのエフェクトが自然にフェードアウトします。

LATCH

各フットスイッチのホールド時の動作をモーメンタリーからラッチングへ切り替えます。一度ホールドすると、再度ホールドするまで機能が有効になります。

PRE/POST

シグナルチェーン上でのリバーブセクションの配置を前か後で配置します。

SLOW

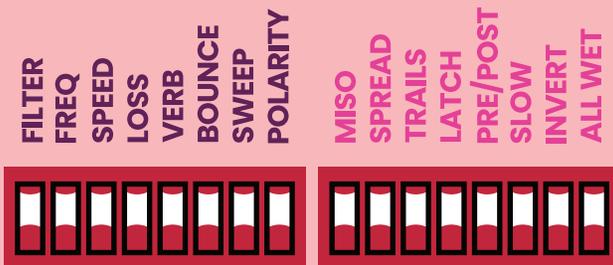
プラグイン版Lossyのクラシカルなサウンド。より大きく、ダークで、スローで、レイテンシー有り。

INVERT

フィルターセクションをバンドパスからバンドリジェクトへ切り替えます。

ALL WET

動作をトゥルーアナログのドライスルーへ変更します。このときリバーブは常に100%ウェット、VERBノブはアナログミックスのコントロールとなります



H HIDDEN OPTIONS

両方のフットスイッチをホールドして、Lossyの詳細な機能をファインチューンできます。

GATE

Lossyのゲートのカットオフを設定します (BYPASSスイッチホールドで有効)。

FREEZER

フリーズが有効時のライブシグナルとフリーズしたシグナルのバランスを設定します。

DECAY

リバーブのサイズ/長さを設定します。

THRESHOLD

内蔵リミッターのスレッシュヨルドを設定します。スレッシュヨルドが低いほど、よりリミッティングされます。

AUTO GAIN

Lossモードに自動的なゲイン補正を段階的に適用。

LOSS GAIN

ウェット信号全体のゲインをカット、または最大36dBまでブーストします。

WEIGHTING

Lossエフェクトを各周波数帯へ均等に適用するか、ある帯域をより強調するかを選択します。

 chase
bliss

Goodhertz