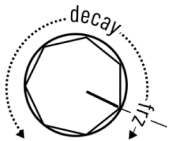
REVERB

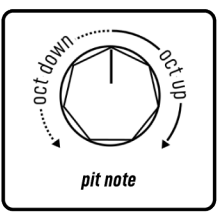
before we start!

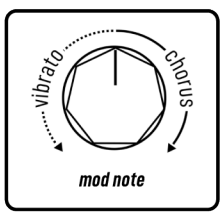


このカードでは、記載がない限りDCY を最大にするとシグナルがフリーズします。入力はミュートされディケイを無限に引き伸ばします。エフェクトが出力されないときはDCYが最大にセットされていないか確認してください。

1. MODPIT

リバーブテイルにオクターブブレンドを備える、モジュレーションした異次元の雰囲気の残響です。
PIT はテイルに混ぜるオクターブアップ/ダウンの量を設定（OCT note参照）。
DPTH はリバーブにコーラスまたはビブラートを適用します。
SPD はモジュレーション速度を設定。



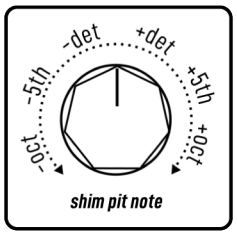


2. VHS

ランダムなビブラート、ヒスノイズ、そして極端なフィルタリングでノスタルジックなバイブスを演出する特殊リバーブ。
LPF はローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
SPAN はランダムモジュレーションの深さを設定、HISS はランダムクラック、ヒスなどのノスタルジックな要素をリバーブに加えます。

3. SHIM

シマーリバーブです。嫌いな人なんていないでしょう？
このモードのPIT は他のモードと違いシグナルをフリーズしません。



PIT はリバーブにブレンドされるピッチシフトのインターバルを設定します（SHIM PIT note）。
SHIM は通常のリバーブとシマーリバーブのブレンドを調整します。
シマーリバーブ特有の刺さるような高域は DAMP でローパスフィルターを適用して調整が可能です。

4. ENHOLD

エンベロープ、プレイのダイナミクスで無限のシグナルホールドをトリガーするリバーブです。強い入力を入れるとノートまたはコードを永続的に引き伸ばして出力します。トリガーする度ホールドを上書きします。
SEN でエンベロープ検知の感度を設定します。元々の入力が強い場合は下げてください。また下げきるとエンベロープ検知を無効にします。
DIFF でディフュージョン、残響の滲み具合を設定します。左に回すとディレイタップが強調され、右に回すにつれてタップがスムーズになっていきます。
このリバーブのテイルには異なるオクターブのピッチシフトをブレンドも可能です。PSPD でピッチシフトが混ざるまでのスピード、PSPT で混ぜる量を設定します。

5. MULTI

複数のディレイタップで構成されるリバーブです。それぞれのタップを独立して設定、様々にマニピュレート可能です。
DIFF はディフュージョン、残響の滲み具合を設定します。左に回すとマルチタップディレイを強調し、右に回すとタップを滲ませます。
DROP はランダムにタップをミュートし、リバーブから出力されるシグナルを欠けさせます。
TAPS は各タップのレベルを調整します。左回しきりで1つのタップのみ、右に回すにつれてタップが増えていきます。

6. FLANGE

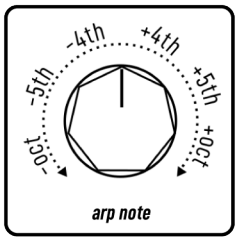
リバーブのテイルにフランジャーが付加される、クラシックかつ不可思議な残響。
SPD はフランジャーの速度を設定します。
DPTH はフランジャーの深さを設定、RES はフランジャーリバーブのレゾナンスを設定します。

7. GRNULE

リバーブテイルが細かい粒子状に刻まれるグラニュラーリバーブ。
TXT はグレインの質感を調整します。
SIZEはグレインサイズを設定、SHUF はグレインサイズの設定にランダマイズを適用します。

8. ARP

リバーブテイルがオクターブアップとダウンでバウンスするアルペジエイターリバーブ。
SPD はアルペジエイターの速度を設定します。タップテンポでも設定可能です。
INT でアルペジエイターのピッチインターバルを設定します（ARP note参照）。
PMIX でアルペジエイターと通常のシグナルのブレンドを調整します。



COOPER FX