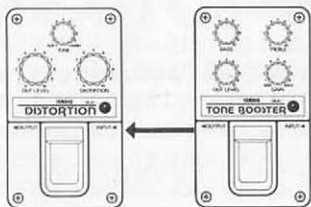


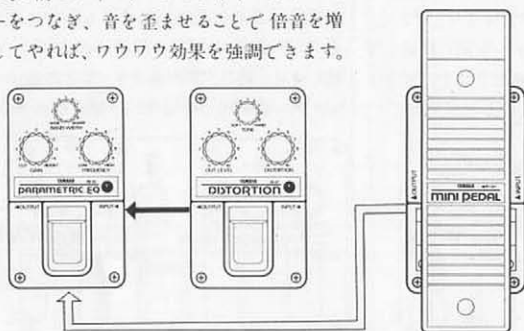
IDEA 5

過大な信号を防止するためのユニークな方法。少し例外的な使い方ですが、ディストーションを通すことで過大な入力信号を押えることも可能です。もともとディストーションは歪みをつくるものですから、多少過大な入力信号がはいてきてもなめらかな歪みがとりだせるわけです。あとはOUT LEVELの調整に注意すれば後の機器に最適な入力信号を送れます。

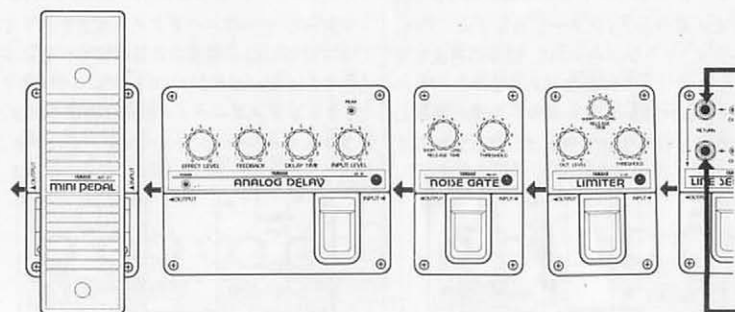


IDEA 6

ミニペダルによるワウワウ効果を強調する法。システムボードにミニペダルをマウントして、パラメトリックEQ用ボルテージコントロールペダルとして使うと、ペダルによるワウワウ効果が得られます。この場合、パラメトリックEQの前にディストーションやトーンブースターをつなぎ、音を歪ませることで倍音を増やしてやれば、ワウワウ効果を強調できます。



13台のPSEユニットを使ったシステム例



C

システム全体としての接続順序の考え方。

1 各エフェクターの接続場所を選ぶポイント。

システムとして多数のエフェクターを組み合わせた場合、全体的にどのような前後関係を守らなければならないのか。エフェクター単体ごとにその条件をまとめおしてみましょう。
フェイザー：前の方から中央部までどこにでも使用可能。ただし、ディストーションやディストーションさせたトーンブースターをフェイザーよりも後に接続するのは避けましょう。
コーラス：前の方から中央部までどこにでも使えます。ただし、極端な歪みの得られる状態にセットしたディストーションやトーンブースターをコーラスの後に使用するのは避けましょう。
フランジャー：前の方から中央部までどこにでも使用可能。ただし、ディストーションやディストーションさせたトーンブースターを、フランジャーの後に使用するのは避けましょう。
アナログディレイ：比較的後の方で使います。特にロングディレイにセットした場合、後にノイズゲートを使用するのは避けましょう。
オクターヴァー：なるべく最初の方に使います。特に、ディストーションやトレモロ系エフェクターの後につなぐのは避けましょう。
ディストーション：ディストーションの後に接続できないエフェクターがあるため、システムのなかでは比較的前半の方に接続します。
トーンブースター：基本的に接続する場所を選びません。ただし、ディストーションさせて使う場合は比較的前半の方に接続しましょう。
パラメトリックEQ：接続場所は選びません。

ミニペダル：ボリュームペダルとして使用する場合はできるだけ後の方に使います。また、2段ボリューム、およびシステムボードにマウントしてボルテージコントロールペダルとして使う場合は、どこにでも接続できます。
コンプレッサー：どこにでも使用可能。ただし、多数のエフェクターを同時に使用する場合、ノイズの増加を防ぐ意味では、なるべくシステムの前半部に接続した方が良いでしょう。
リミッター：一般にシステムの後の方に接続しますが、ボリュームペダルの後は避けましょう。
ノイズゲート：一般にシステムの後の方に接続しますが、ミニペダルやロングディレイにセットしたアナログディレイの後は避けましょう。
ラインセクター：接続の場所は選びません。

2 前後関係を考えシステムを組んでみました。

13台のエフェクターユニットを全て利用してエフェクターシステムを組んでみます。ここでは、ラインセクターによって、厚みのあるクリアなサウンドと音色変化をもったディストーションサウンドをすばやく切り換えられるシステムを取り上げてみました。ラインセクターを最初に配し、ラインセクターのCH-1にはコンプレッサー、オクターヴァー、トーンブースターを、CH-2にはディストーション、フェイザー、フランジャー、コーラス、パラメトリックEQをバッチングしています。ラインセクターの後は、リミッター、ノイズゲート、アナログディレイ、ミニペダルの順に接続されています。

