



SoundEffector サンプルプログラム集(2)

2021/3/5 Release



本サンプルプログラムは、サウンドエフェクタの参考文献である

「C言語ではじめる音のプログラミング サウンドエフェクタの信号処理」
「サウンドプログラミング入門 音響合成の基本とC言語による実装」

の著者である。青木直史氏に作成頂いたものです。

プログラム本体である、

RX65_SOUND_EFFECTOR.c

を対応するテンプレート

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH
RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_2CH_LIB

内に含まれる、RX65_SOUND_EFFECTOR.cを上書きコピーする
形でプロジェクトをビルドしてください。

ディレイ

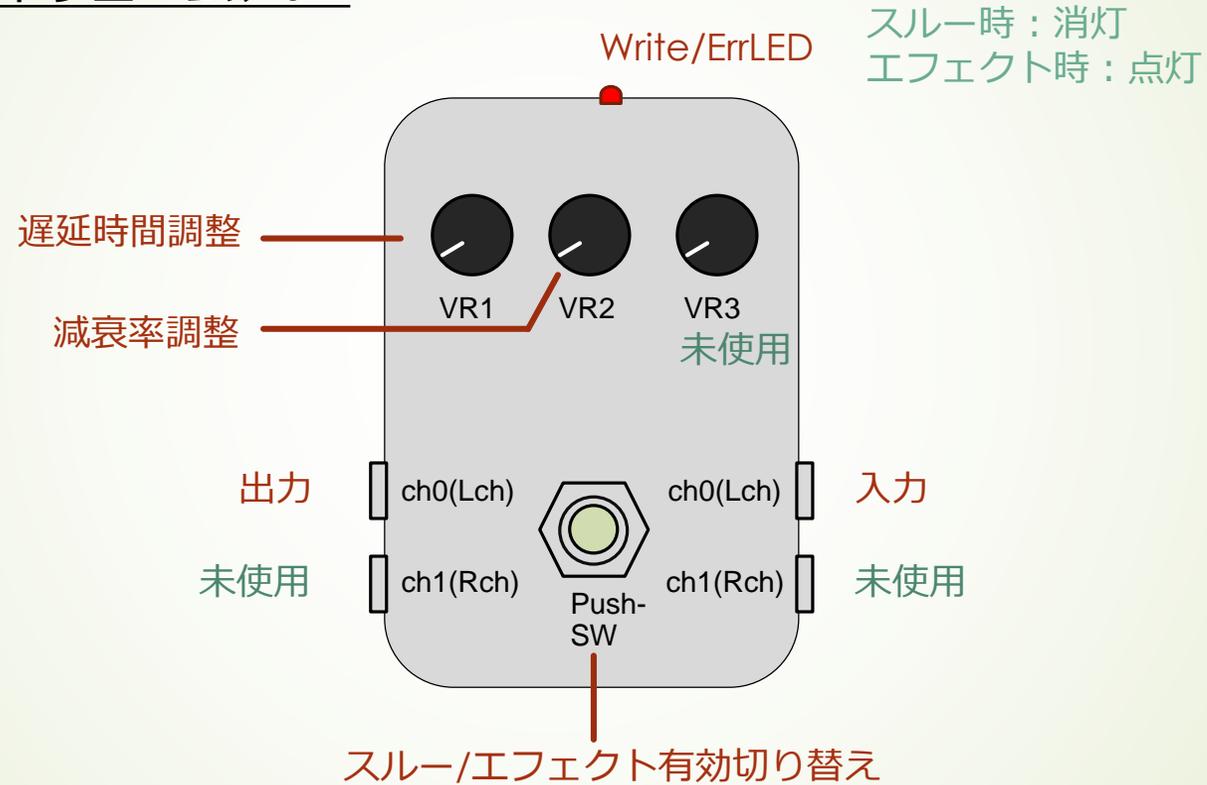
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第3章 3.1

- ▶ 入力信号に対し遅延を掛けた信号を加算するエフェクト
- ▶ VR1で遅延時間調整
- ▶ VR2で加算する信号の減衰率調整

ディレイ

端子、ボリューム、SW



リバーブ

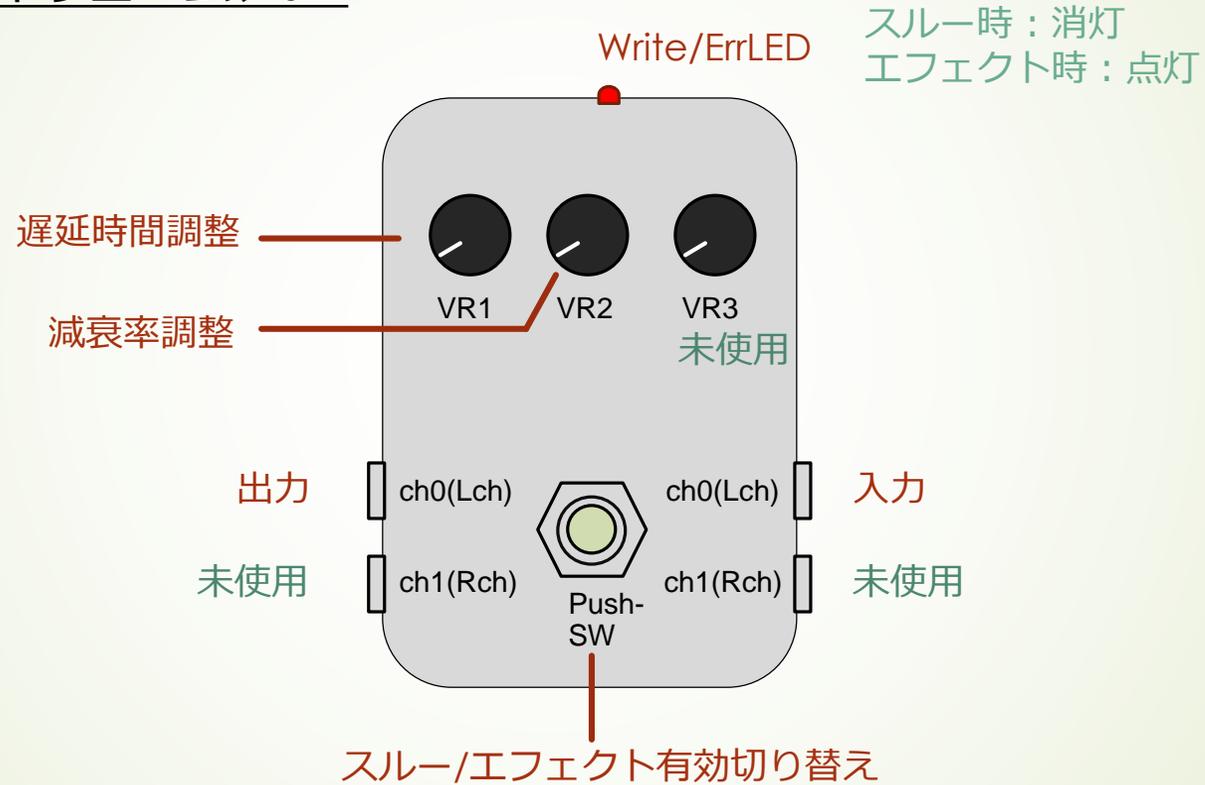
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第3章 3.2

- ▶ 残響音を生み出すエフェクト
- ▶ VR1で遅延時間調整
- ▶ VR2で減衰率調整

リバーブ

端子、ボリューム、SW



ディストーション

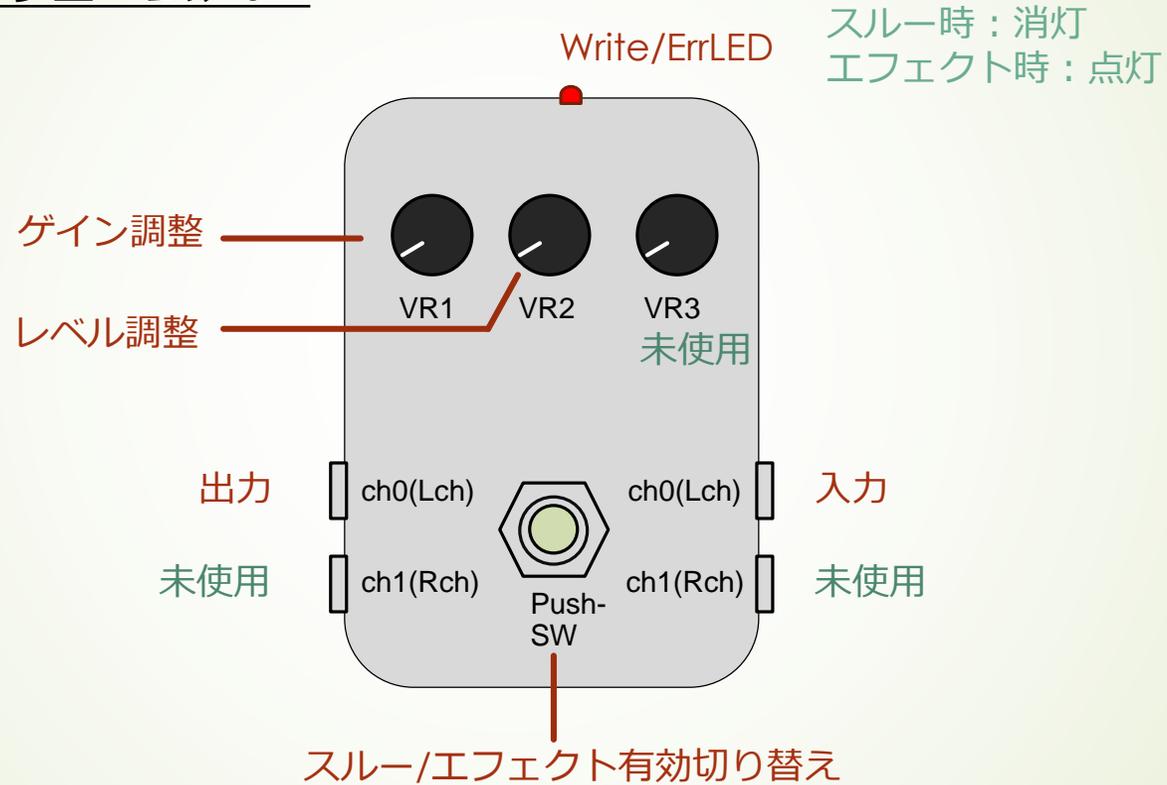
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第4章 4.1

- ▶ 音を増幅しクリッピングにより歪ませるエフェクト
- ▶ VR1でゲイン値調整
- ▶ VR2でレベル調整

ディストーション

端子、ボリューム、SW



ワウ

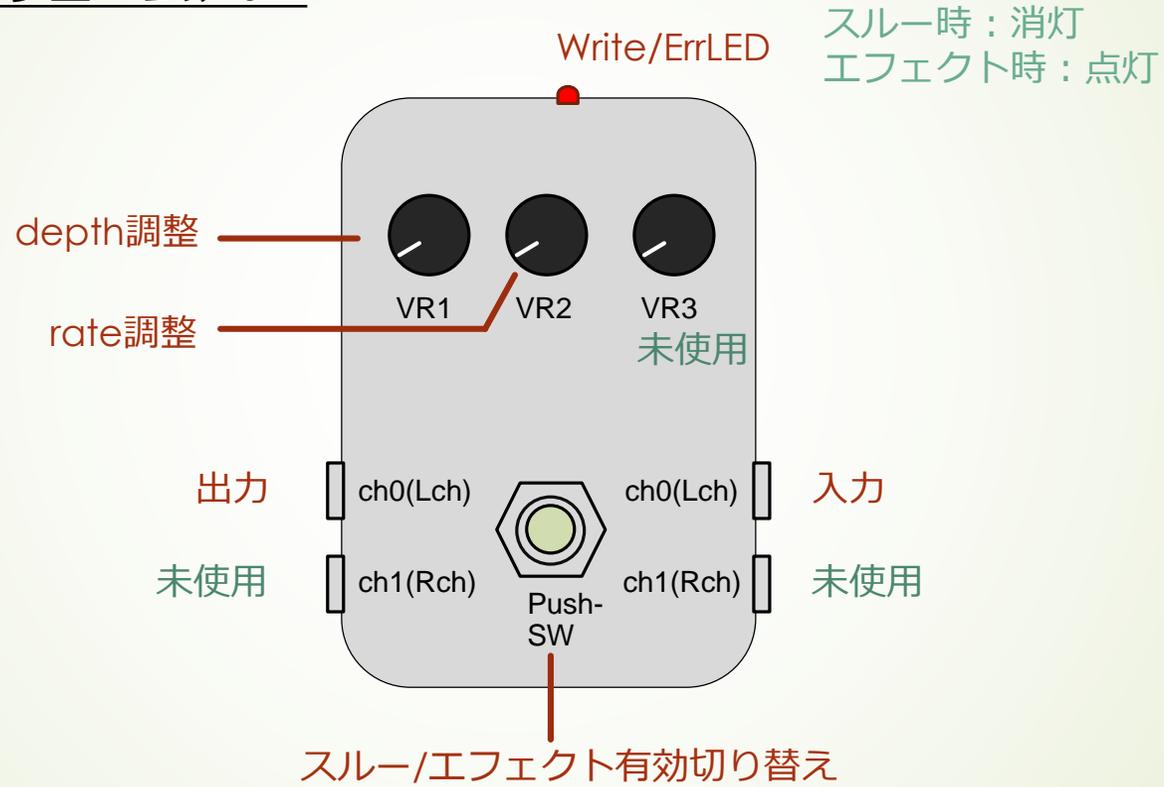
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第7章 7.2

- ▶ 「ワ」「ウ」としゃべっているような音色を生み出すエフェクト
- ▶ VR1でdepth調整
- ▶ VR2でrate調整

ワウ

端子、ボリューム、SW



トレモロ

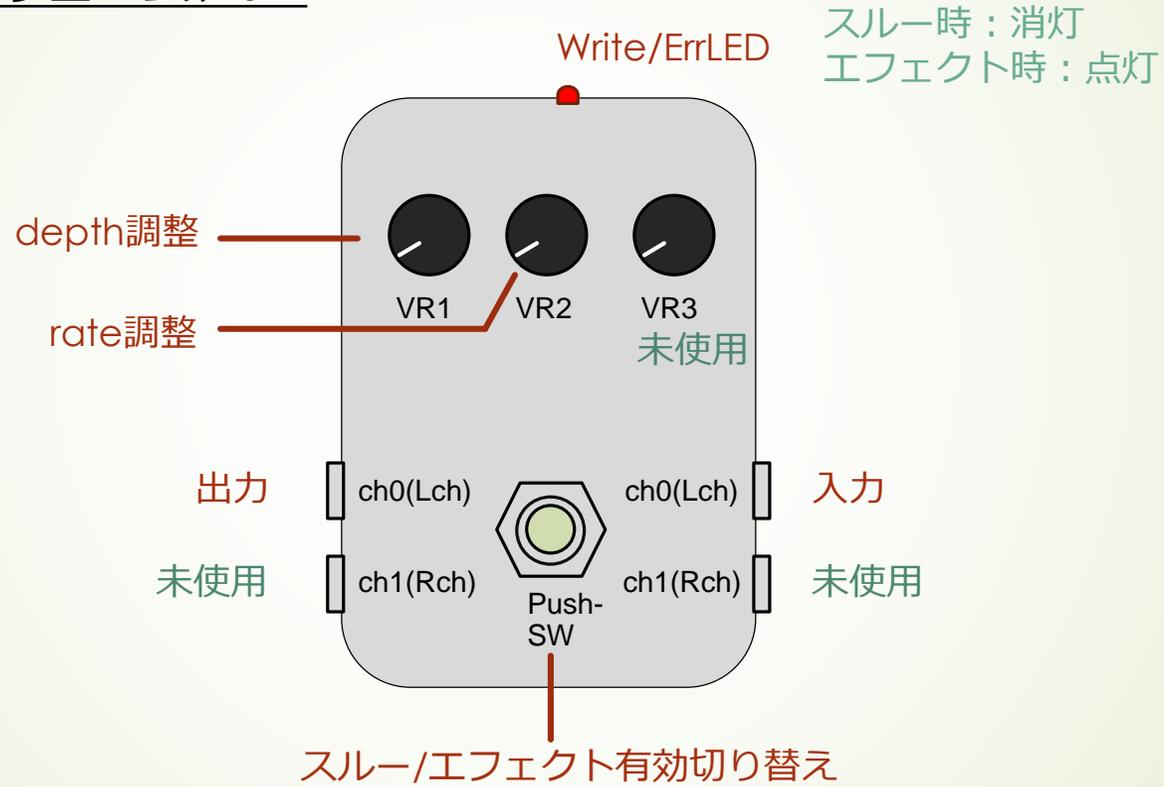
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第8章 8.1

- ▶ 音の大きさを震わせるエフェクト
- ▶ VR1でdepth調整
- ▶ VR2でrate調整

トレモロ

端子、ボリューム、SW



ビブラート

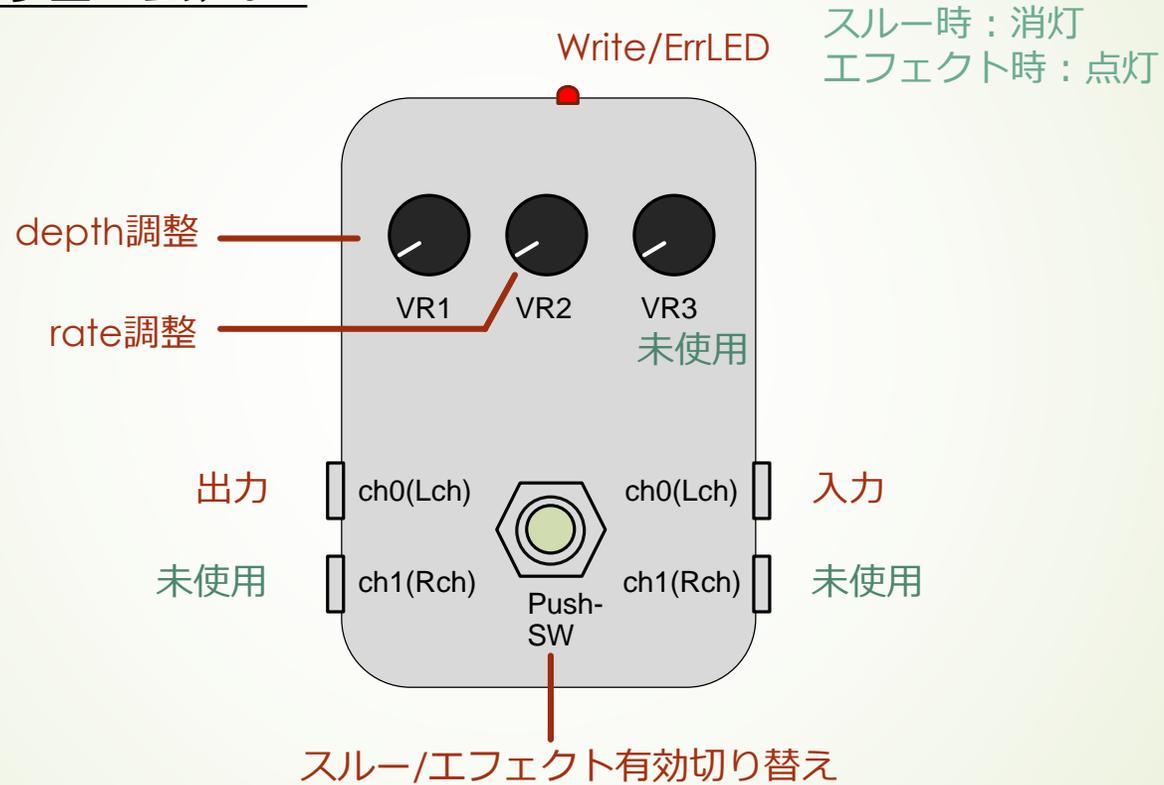
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第8章 8.2

- ▶ 音の高さを震わせるエフェクト
- ▶ VR1でdepth調整
- ▶ VR2でrate調整

ビブラート

端子、ボリューム、SW



コーラス

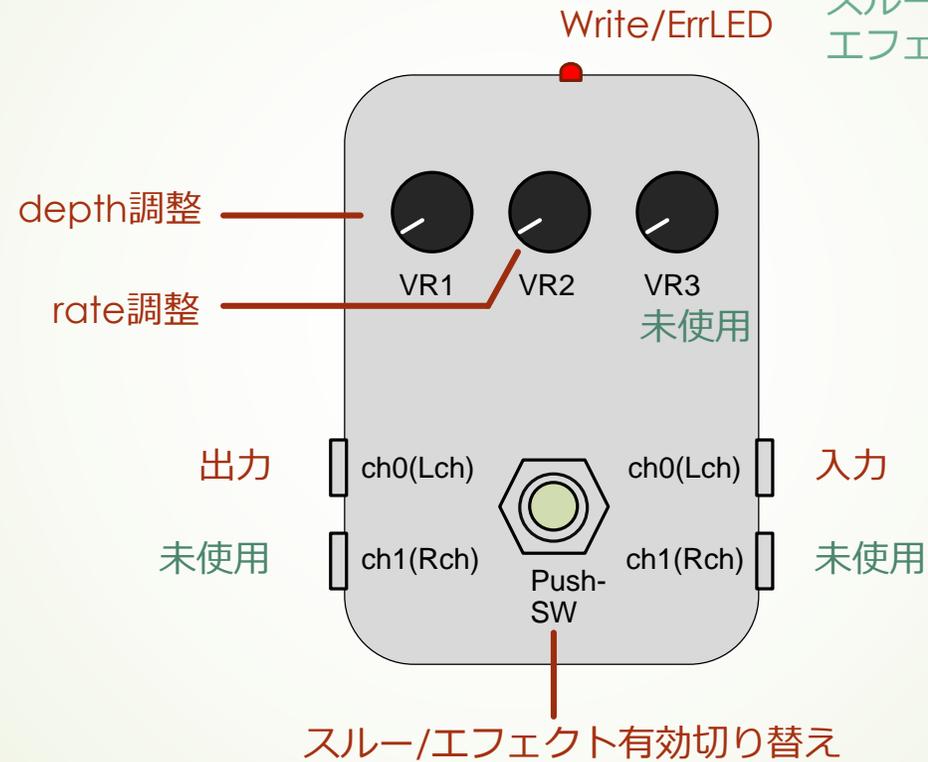
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第9章 9.1

- ▶ 合唱の様な微妙に音の高さにずれを生み出すエフェクト
- ▶ VR1でdepth調整
- ▶ VR2でrate調整

コーラス

端子、ボリューム、SW



スルー時：消灯
エフェクト時：点灯

フランジヤ

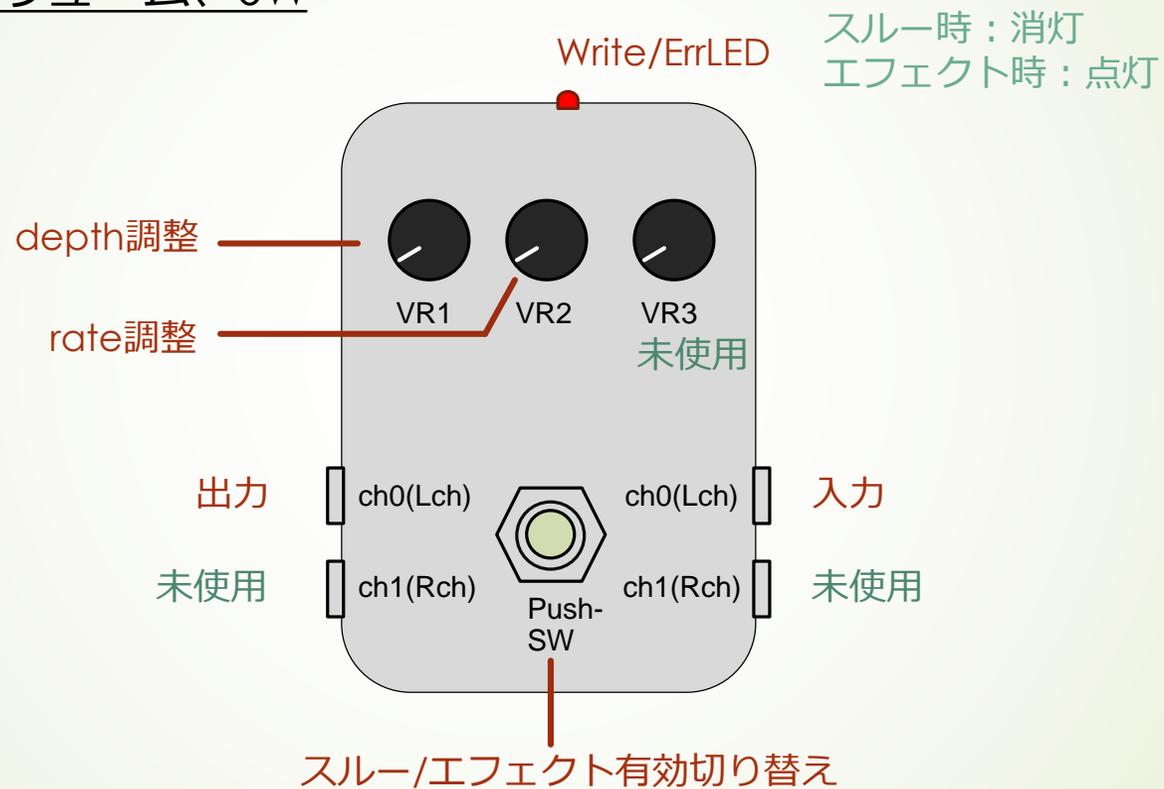
ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

参考文献：C言語ではじめる音のプログラミング 第9章 9.2

- ▶ 音色に周期的なうねりを付けるエフェクト
- ▶ VR1でdepth値調整
- ▶ VR2でrate調整

フランジヤ

端子、ボリューム、SW



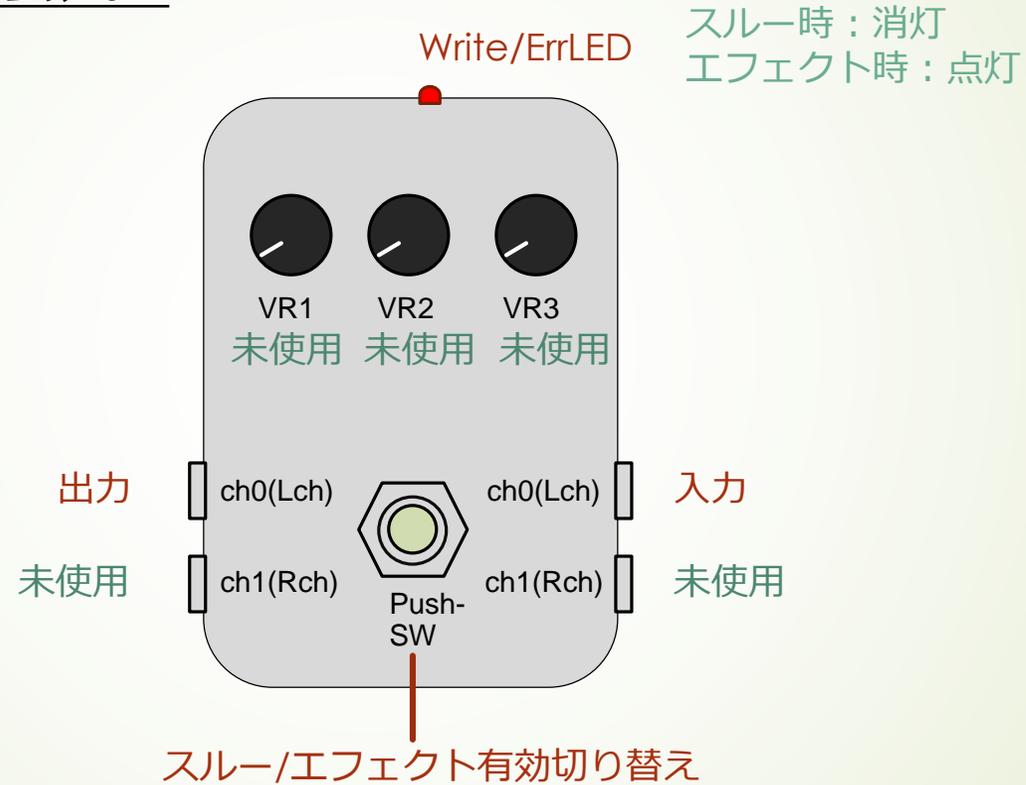
ラジオボイス

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

- ▶ ラジオの音声の様に变化させるエフェクト

ラジオボイス

端子、ボリューム、SW



ボコーダ

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_2CH_LIB

参考文献：サウンドプログラミング入門 第7章 7.2

- ▶ 楽器とボーカルの音を処理して楽器がしゃべっているような効果を生み出すエフェクト

本サンプルのビルドには、別途
ルネサスRX DSPライブラリ(R01AN4359)
のダウンロードと、プロジェクトフォルダへの
コピーが必要です

ボコーダ

端子、ボリューム、SW

