



SoundEffector
サンプルプログラム集

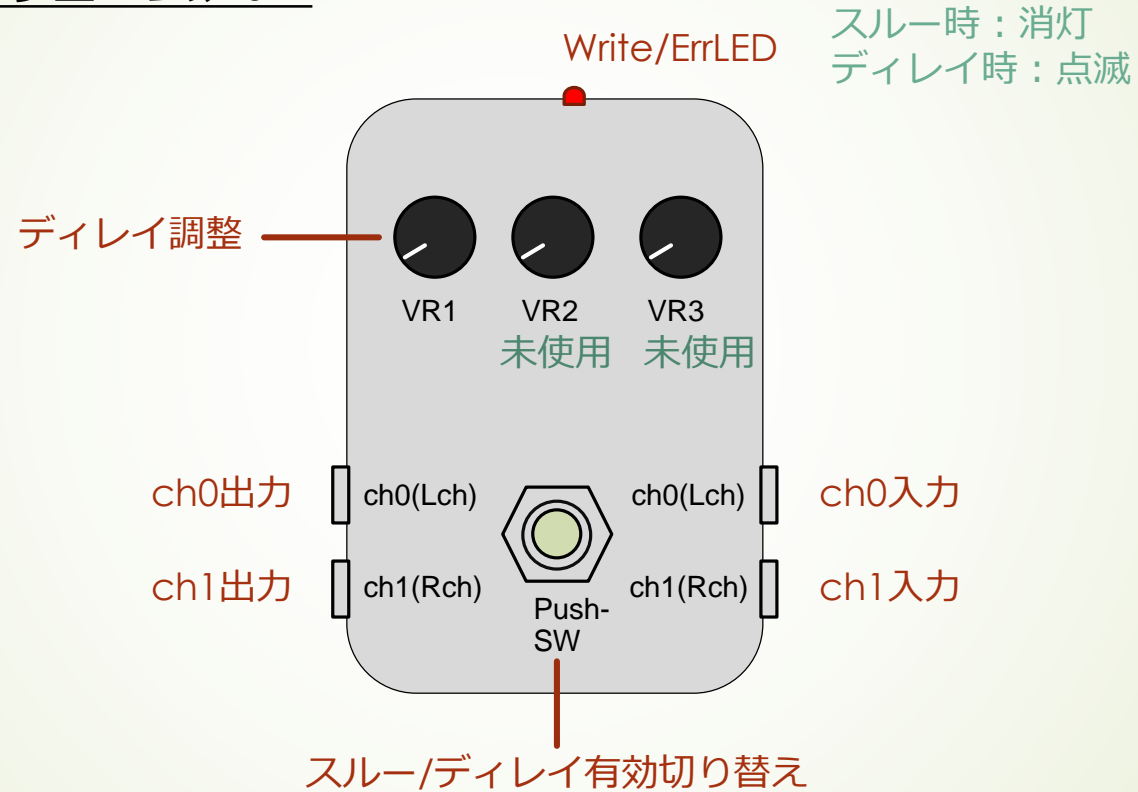
RX65_SOUND_EFFECTOR_DELAY

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE

- ▶ 入力を遅延させて出力
- ▶ 遅延時間（最大2秒）は、VR1にて変更
- ▶ Push-SWは、スルー/ディレイの切り替え
- ▶ 遅延時間変更中（VR1を回している間）は、ノイズの出力を防止するため出力をミュート（音量を下げる）処理を行っている

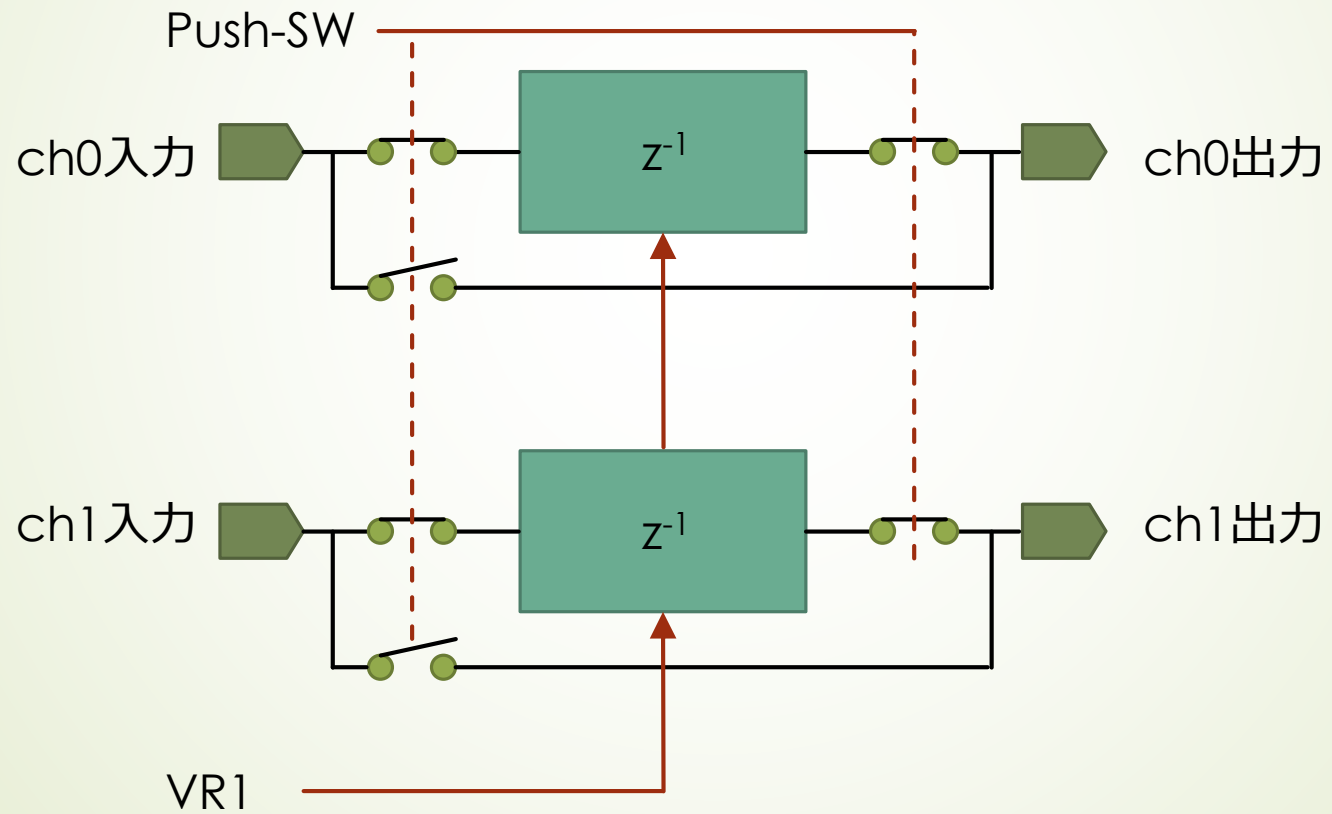
RX65_SOUND_EFFECTOR_DELAY

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_DELAY

ブロック図



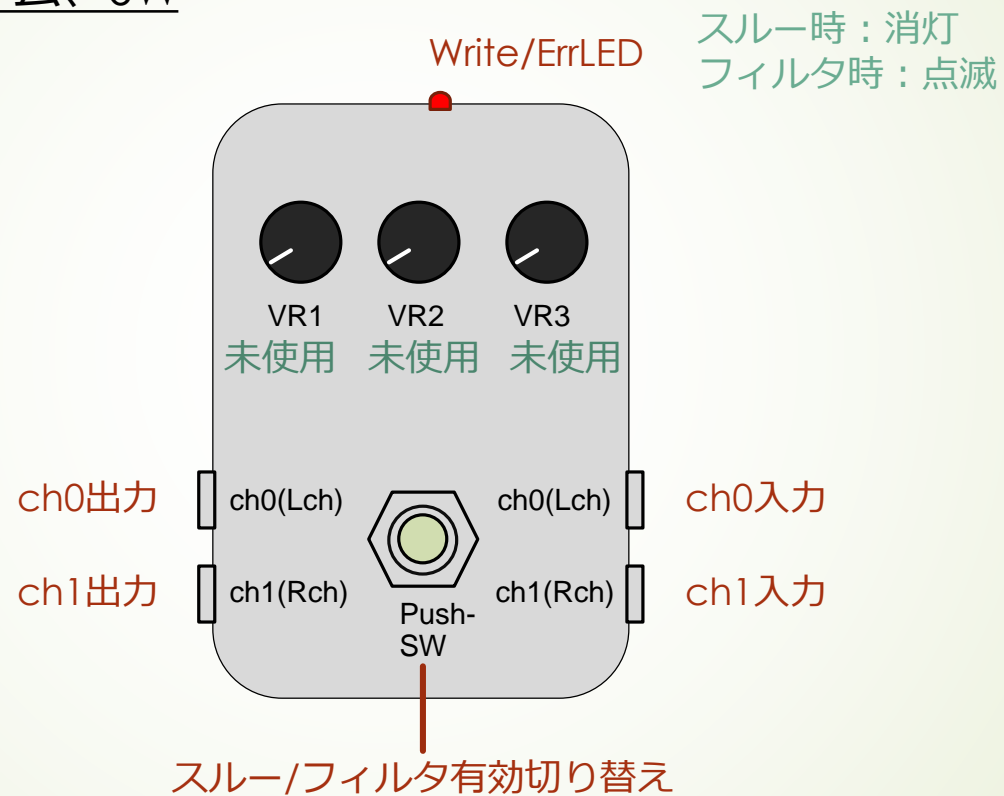
RX65_SOUND_EFFECTOR_FILTER

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE

- ▶ 遮断周波数1kHz（ソース内に値が記載されているので変更可能）
- ▶ フレーム単位のIIRフィルタのサンプル
- ▶ 「C言語ではじめる音のプログラミング」 chapter6 ex6_4.cがベース

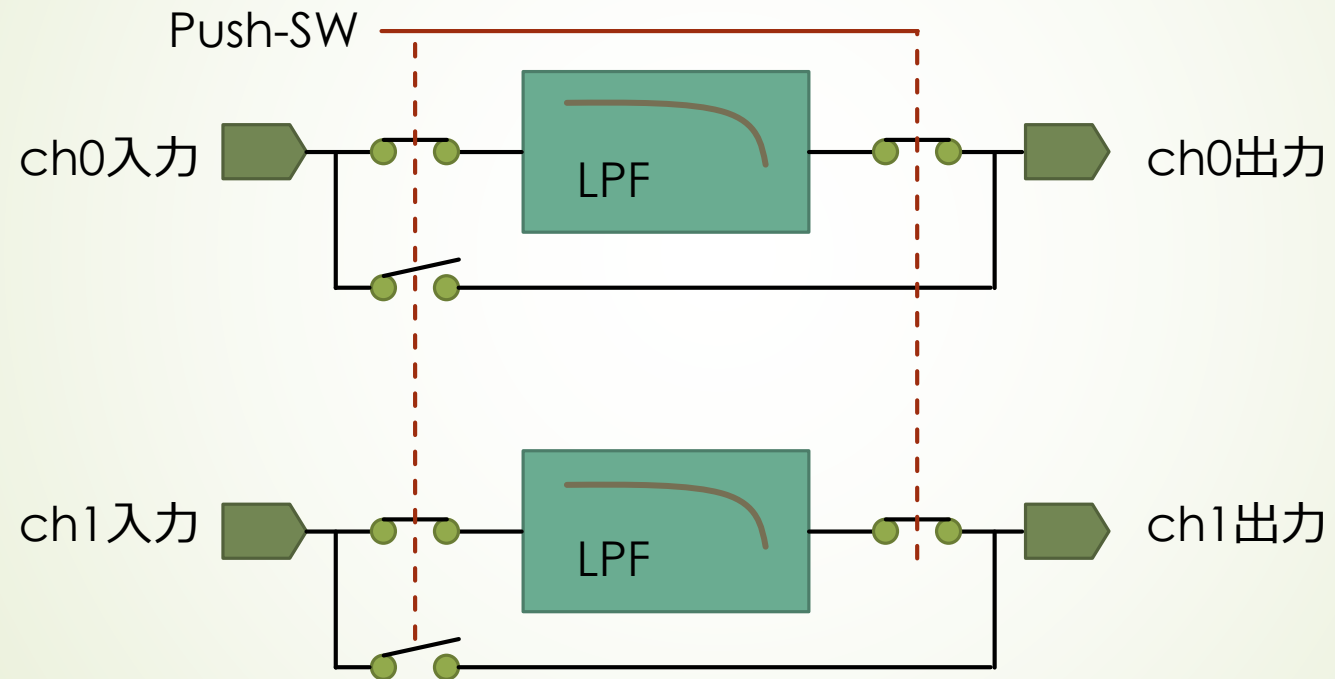
RX65_SOUND_EFFECTOR_FILTER

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_FILTER

ブロック図



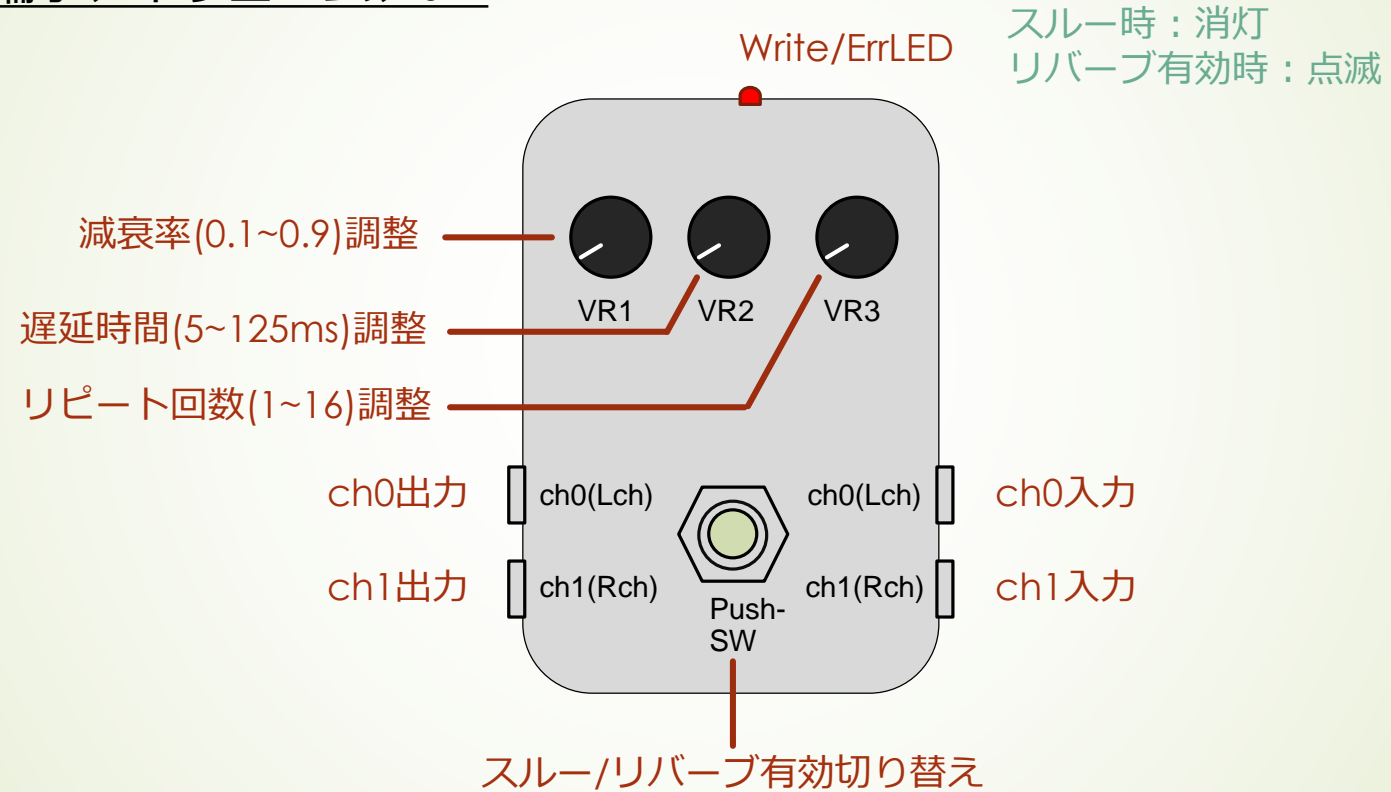
RX65_SOUND_EFFECTOR_REVERB

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE

- ▶ リバーブを掛けるサンプル
- ▶ ボリュームで「減衰率」「遅延時間」「繰り返し回数」を変更可能
- ▶ 「C言語ではじめる音のプログラミング」chapter3 ex3_2.cがベース

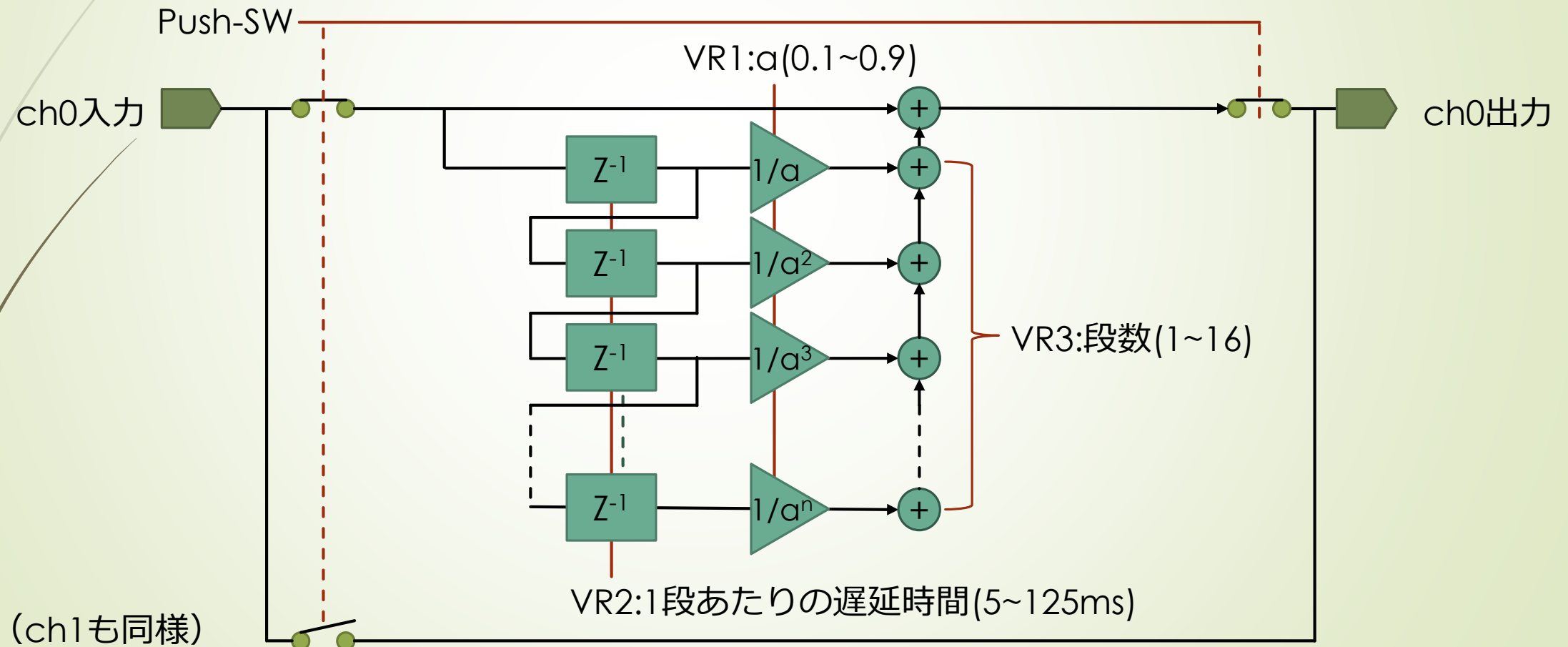
RX65_SOUND_EFFECTOR_REVERB

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_REVERB

ブロック図



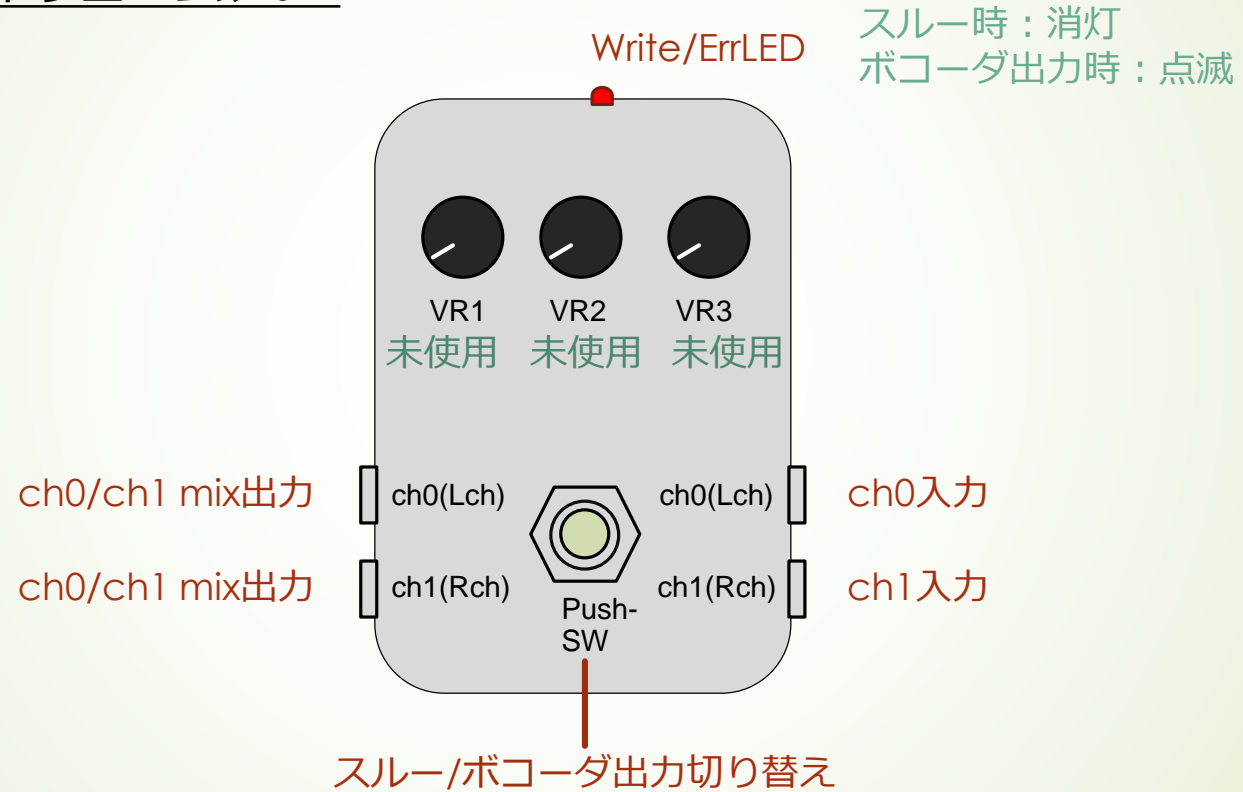
RX65_SOUND_EFFECTOR_VOCORDER

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_LIB

- ▶ ボコーダのサンプル
- ▶ ch0からシンセサイザ、ch1からボーカルを入力し、ボコーダ処理して出力
- ▶ 「サウンドプログラミング入門」 chapter7 ex7_4.cがベース

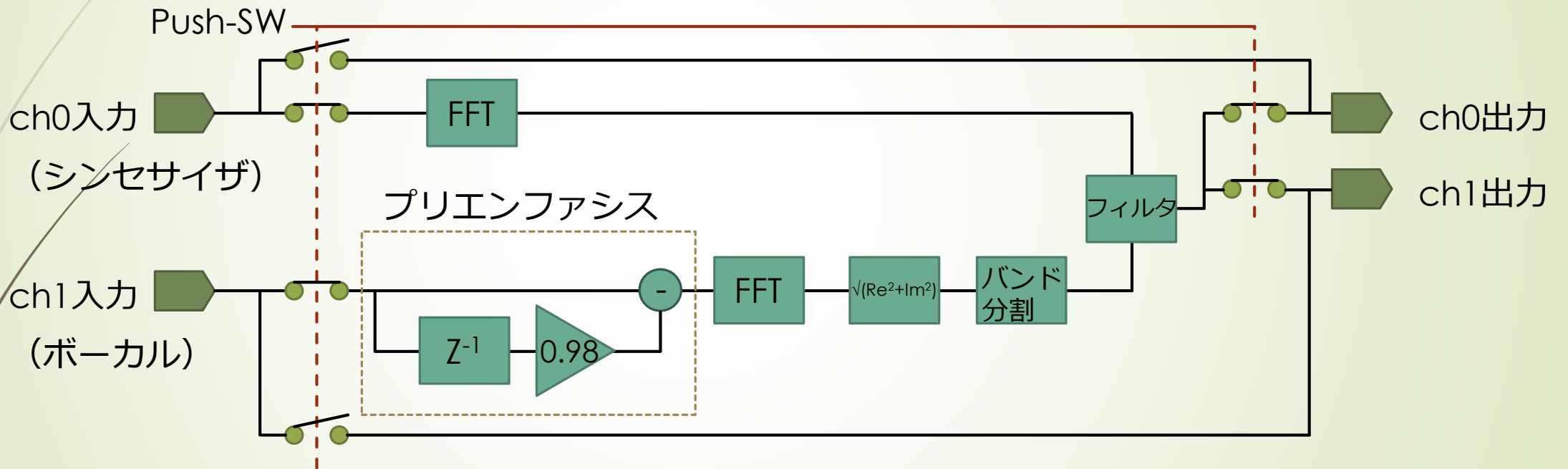
RX65_SOUND_EFFECTOR_VOCORDER

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_VOCORDER

ブロック図



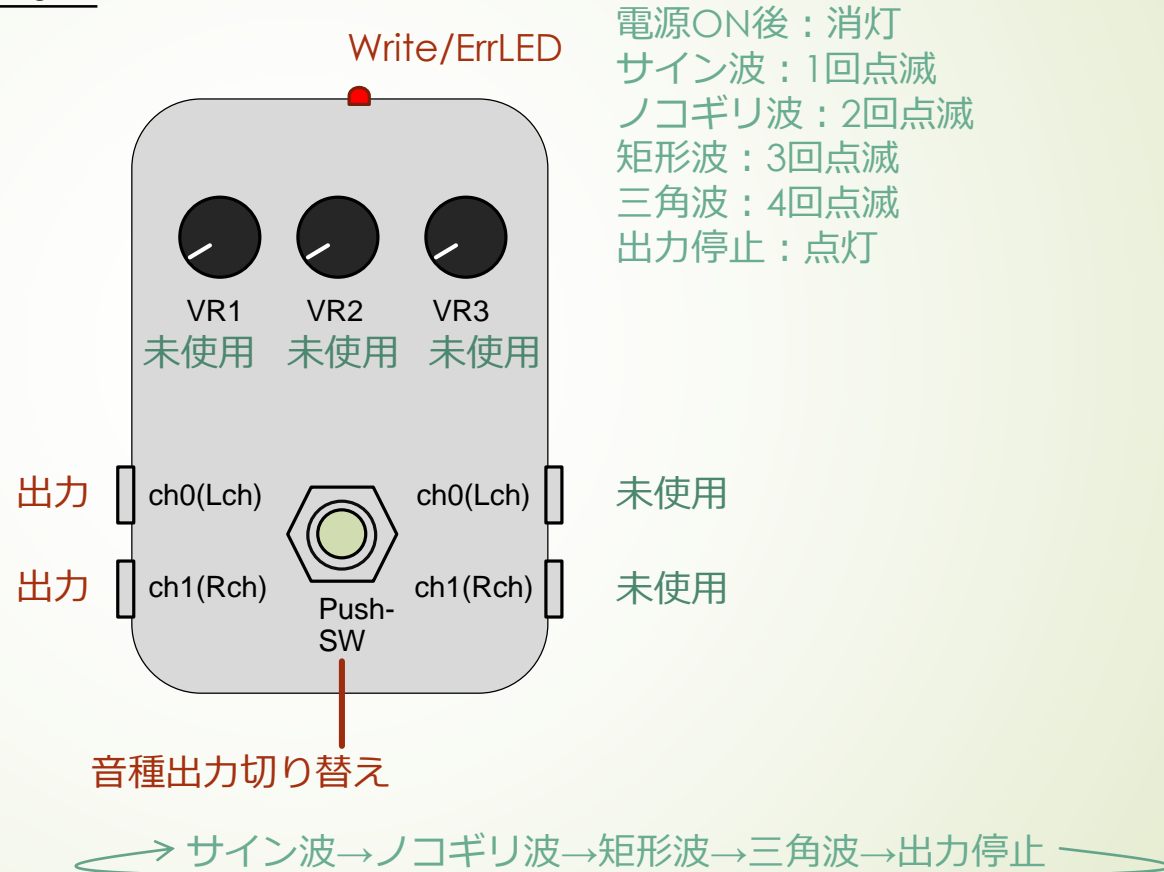
RX65_SOUND_EFFECTOR_WAVE_SEQUENCE

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_NOINPUT
(リピートモード)

- サイン波、ノコギリ波、矩形波、三角波、無音をPush-SWで切り替えて出力
- 各波形の周波数は440Hz
- 「サウンドプログラミング入門」 chapter2 ex2_1.c, chapter3 ex3_1.c, ex3_2.c, ex3_3.cがベース

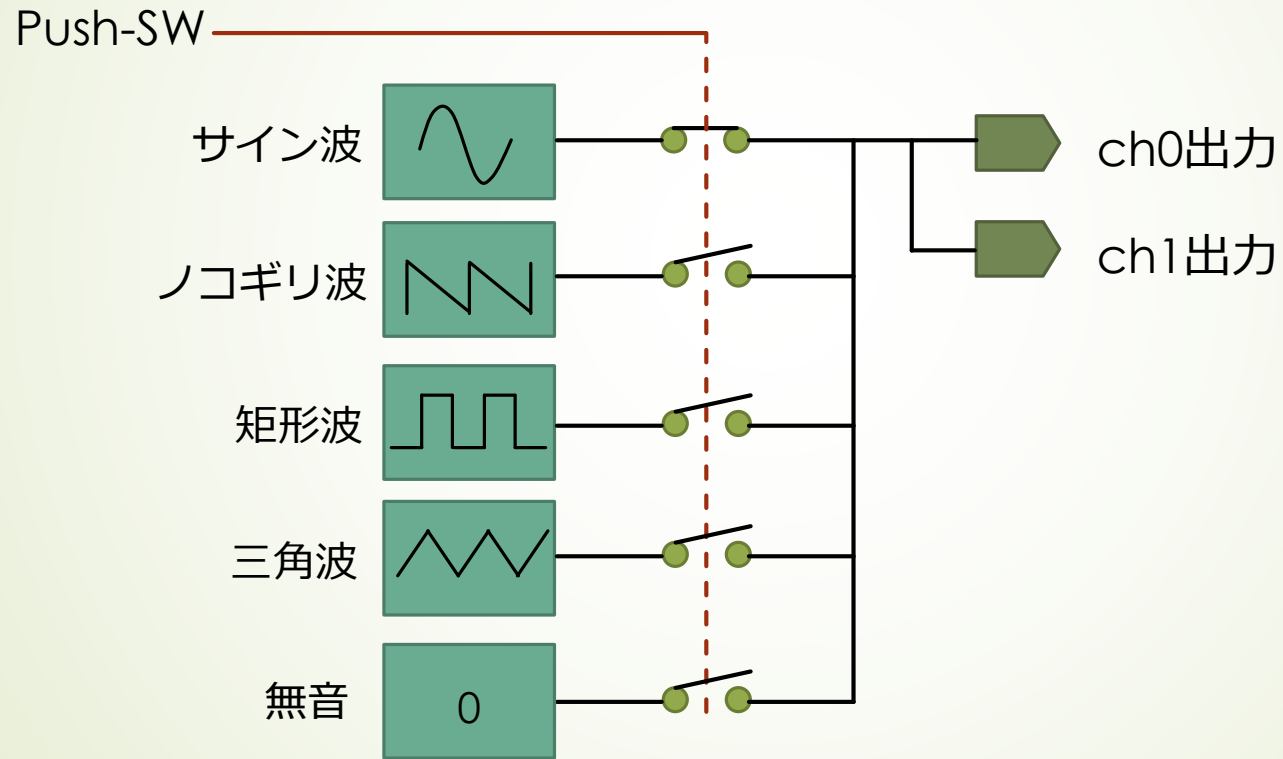
RX65_SOUND_EFFECTOR_WAVE_SEQUENCE

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_WAVE_SEQUENCE

ブロック図



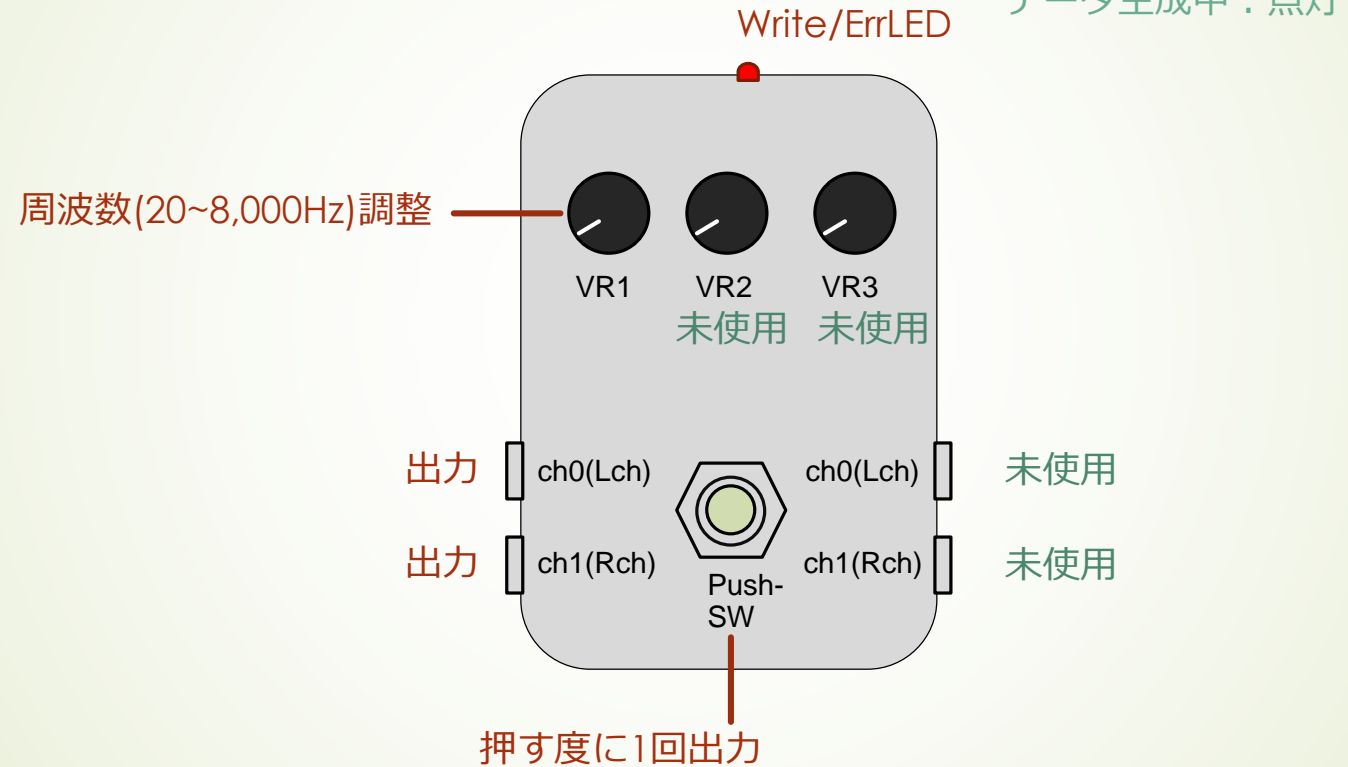
RX65_SOUND_EFFECTOR_ENVELOPE

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_NOINPUT
(ワンショットモード)

- ▶ 減衰するサイン波を出力
- ▶ VR1で周波数(20~8,000Hz)設定
- ▶ 4秒間で振幅がゼロとなる波形を生成
- ▶ Push-SWを押すと1回出力
- ▶ 「サウンドプログラミング入門」 chapter5 ex5_1.cがベース

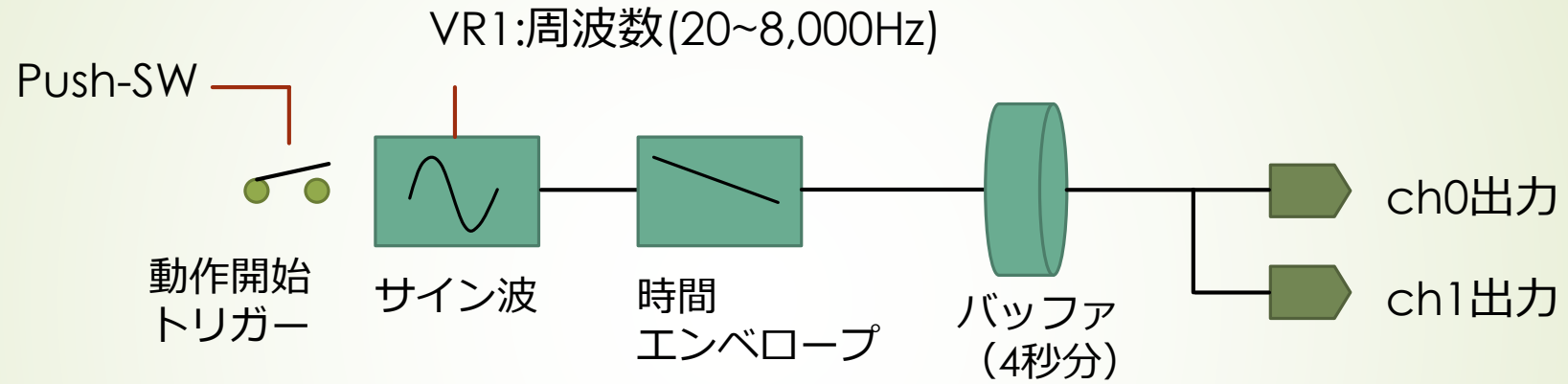
RX65_SOUND_EFFECTOR_ENVELOPE

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_ENVELOPE

ブロック図



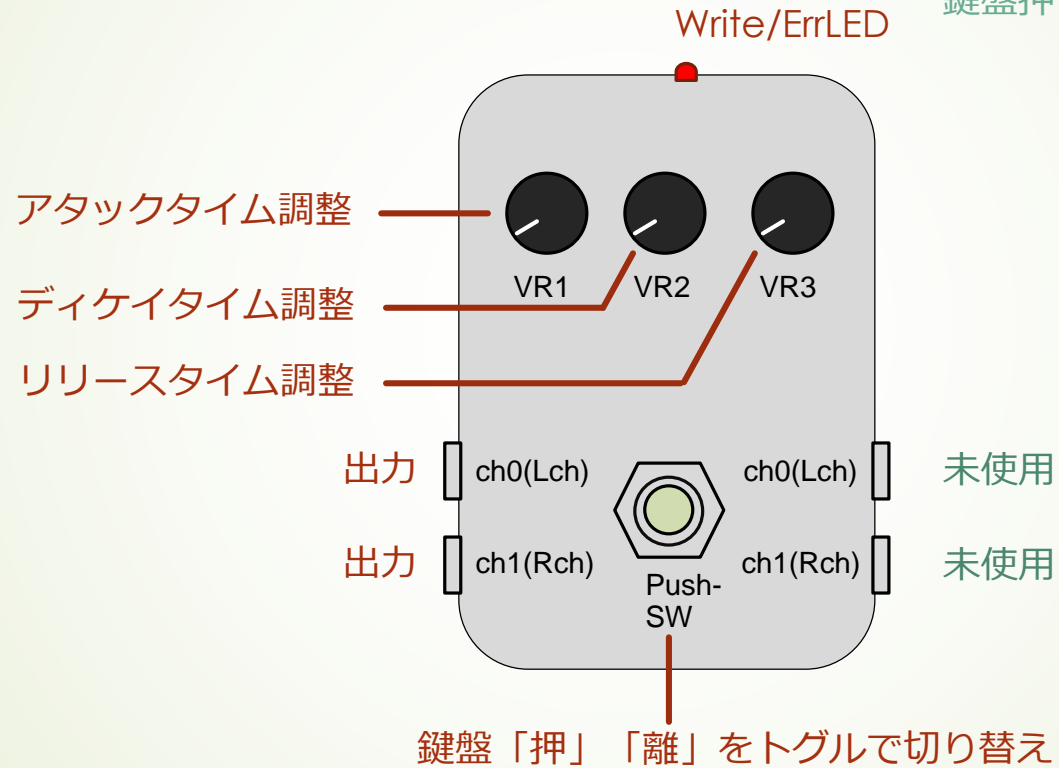
RX65_SOUND_EFFECTOR_ADSR

ベースとなるテンプレート:RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_NOINPUT
(バッファモード)

- ▶ A (アタック), D (ディケイ), S (サスティン), R (リリース) のパラメータを変更して出力するサンプル
- ▶ 周波数は440Hz設定
- ▶ VR1でアタックタイム (最大1秒) を調整
- ▶ VR2でディケイタイム (最大1秒) を調整
- ▶ VR3でリリースタイム (最大1秒) を調整
- ▶ Push-SWで鍵盤ON/OFFをトグルで切り替える
- ▶ 「サウンドプログラミング入門」 chapter9 ex9_4.cがベース

RX65_SOUND_EFFECTOR_ADSR

端子、ボリューム、SW



鍵盤押下中 : 点灯

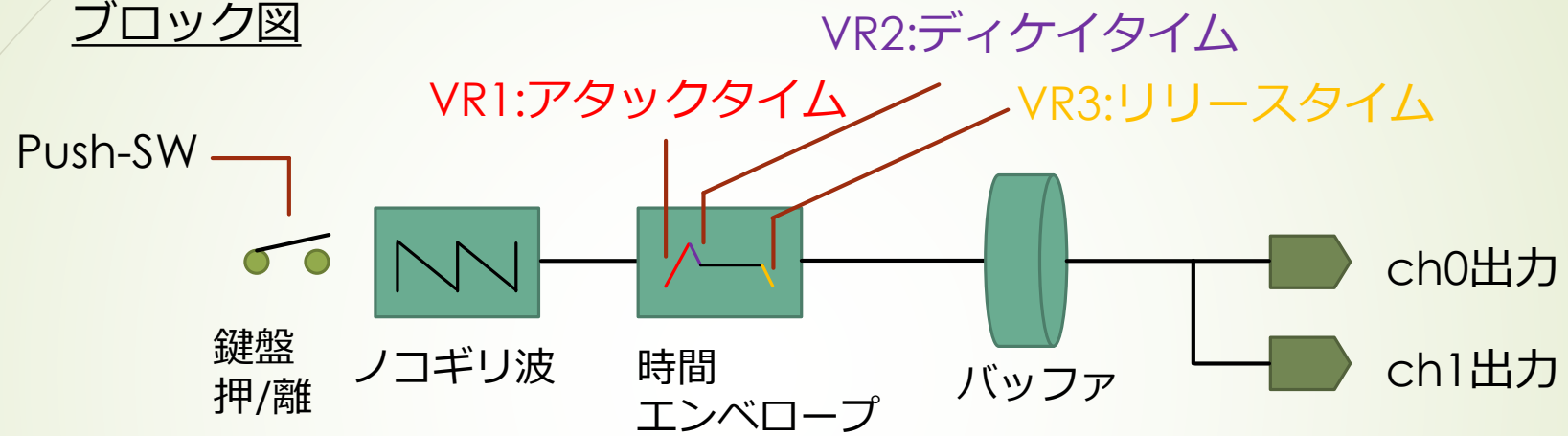
未使用

未使用

鍵盤「押」「離」をトグルで切り替え

RX65_SOUND_EFFECTOR_ADSR

ブロック図



(サステインレベルは0.5)