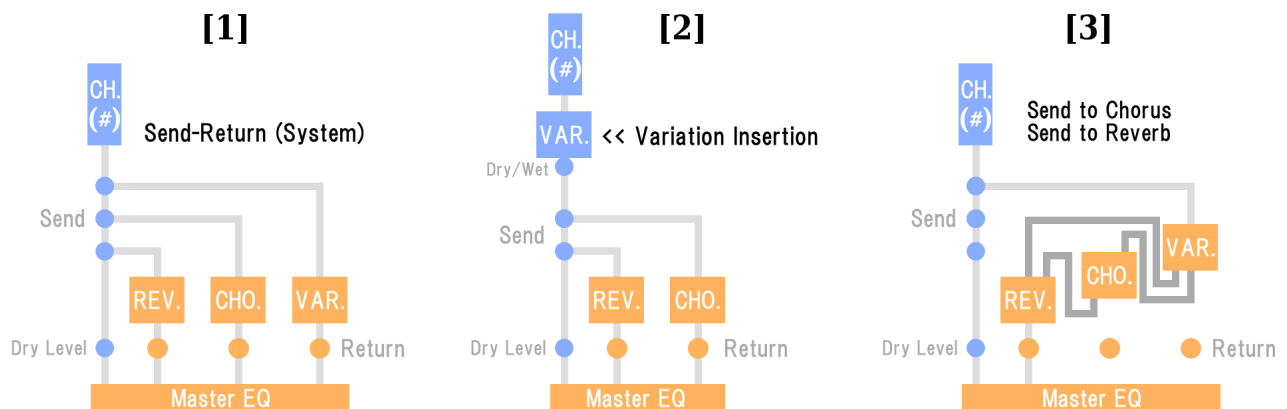


XG 音源のエフェクターの構成図



この図は、XG 音源のエフェクターの構成図です。XG 音源の上級機はバリエーション・エフェクトの数が増えたりするみたいですが、この基本構成は同じだと思います。

[1] : センドリターン（取説では "システム" と呼ばれています）

- 青い部分は、各チャンネルの構成パーツです。1～16 チャンネルそれぞれにあるパーツですね。
- つまり、Send というパラメーターを使えば、**各チャンネル毎のエフェクトの掛かり具合が調整できます。**
- Dry Level は、各チャンネルの「素の音」の音量調整に使います。最終的には Send で分岐させたエフェクト音と混ざります。

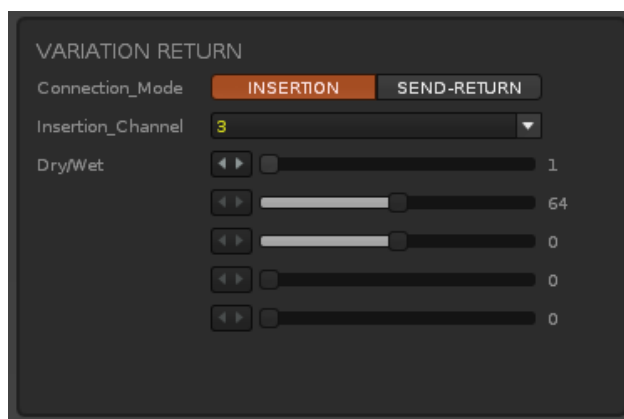


- オレンジの部分は、共用エフェクト・パーツ群です。これは 16 チャンネルで共用します。「風呂・トイレ共同」みたいな感じですね（笑）。
- つまり、Return というパラメーターは、**全体的な（16 チャンネル全ての）エフェクトの掛かり具合を調整します。**



[2] : バリエーション・エフェクトの「インサーション」

- バリエーション・エフェクトだけは、特定のチャンネルに専属的に挿入する事が出来ます。これを「インサーション」と呼びます。
- ただし、これは1つのチャンネル限定なので、他のチャンネルからは共有出来なくなります。
- NSX-39 (NSX-1) では、チャンネル1（ミクさん専用 CH）にインサーションを使う事は出来ません。



[3] : 共用エフェクトの直列接続

- バリエーション・エフェクトには「SEND to Chorus」「SEND to Reverb」があり、コーラスには「SEND to Reverb」という接続ラインがあります。これらを使うと、共用エフェクトを直列に接続できます。もちろん並列の接続ラインとの併用も可能ですので、様々なエフェクトの接続方法が試せます。

