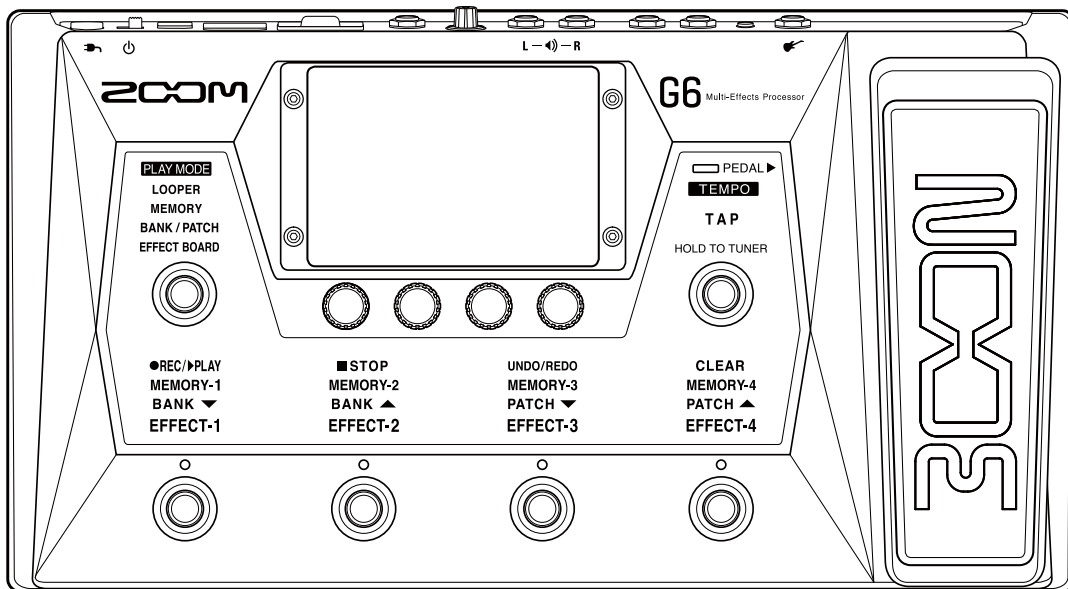


G6

Multi-Effects Processor




エフェクトタイプとパラメーター

白黒端末では正しく表示できません。

© 2021 ZOOM CORPORATION

本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載することを禁じます。文中の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

表の見方

エフェクトタイプ名	エフェクトタイプ説明文	パラメーター範囲	ペダルコントロール対応マーク
PDL Delay	エクスプレッションペダルを使ってディレイの入カレベルを制御するエフェクトです。		
	P InLvl	ディレイの入カレベルを調節します。	0 ~ 100 P
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 4000 ♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100
エフェクト画像	パラメーター名	パラメーター説明文	テンポ同期対応マーク



目次

DYNAMICS	3
FILTER	4
DRIVE	6
AMP	10
CABINET	14
MODULATION	18
SFX	21
DELAY	22
REVERB	24
PEDAL	26
SND-RTN	29
IR	29
資料	30

[DYNAMICS]

Comp	MXR Dyna Comp 風のコンプレッサーです。			
	Sense	エフェクトの感度を調節します。	0 ~ 10	
	ATTCK	立ち上がり速度を選択します。	SLOW, FAST	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
RackComp	細かい調節の可能なコンプレッサーです。			
	THRSH	効果が現れる閾値を調節します。	0 ~ 50	
	Ratio	圧縮率を調節します。	1 ~ 10	
	ATTCK	立ち上がり速度を選択します。	1 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
SlowATTCK	バイオリン奏法のように、1音1音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。			
	Time	立ち上がりにかかる時間を調節します。	1 ~ 50	
	Curve	音量変化のカーブを調整します。	0 ~ 10	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
ZNR	音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。			
	DETCT	制御信号の検出位置を選択します。	GTRIN, EFXIN	
	Depth	ノイズリダクションの深さを設定します。	0 ~ 100	
	THRSH	効果が現れる閾値を調節します。	0 ~ 100	
	Decay	減衰時間を調節します。	0 ~ 100	
MuteSW	フットスイッチを使って音をミュートするエフェクトです。			
	Edge	音量変化の滑らかさを設定します。パラメータが大きくなるほど滑らかな動きになります。	0 ~ 100	
	Speed	ミュートからの復帰時間を調節します。	0 ~ 100	
	INVRT	フットスイッチ制御の方向を設定します。	NORMAL, INVERT	
	ON/OFF	フットスイッチの動作を設定します。	LATCH, UnLATCH, TRGGR	
GrayComp	ROSS Compressor のモデリングです。音質を調節することができるパラメーターを追加しました。			
	SUSTN	サスティンを調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
NoiseGate	無演奏時に信号をカットするノイズゲートです。			
	DETCT	制御信号の検出位置を選択します。	GTRIN, EFXIN	
	Depth	ノイズリダクションの深さを設定します。	0 ~ 100	
	THRSH	効果が現れる閾値を調節します。	0 ~ 100	
	Decay	減衰時間を調節します。	0 ~ 100	
OptComp	オプティカルタイプのコンプレッサーです。			
	Drive	コンプレッションの深さを調節します。	0 ~ 10	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	

[DYNAMICS]

BlackOpt	Demeter COMP-1 Compulator のモデリングです。 音質を調節することができるパラメーターを追加しました。			
	Comp	コンプレッションの深さを調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
LMT-76	UREI 1176LN のモデリングです。			
	Input	入力レベルを調節します。	0 ~ 80	
	Ratio	圧縮率を調節します。	4:1, 8:1, 12:1, 20:1	
	REL	信号が基準レベルを下回ってから、リミッターの効果が解除されるまでの速さを調節します。	10 ~ 70	
	Output	出力レベルを調節します。	0 ~ 80	




[FILTER]

AutoWah	ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。			
	Mode	フィルターの動く方向を選択します。	DOWN, UP	
	Sense	エフェクトの感度を調節します。	1 ~ 10	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
Resonance	ピッキングの強弱に応じてレゾナンスフィルターの周波数が動くエフェクトです。			
	Mode	フィルターの動く方向を選択します。	DOWN, UP	
	Sense	エフェクトの感度を調節します。	1 ~ 10	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
Cry	音色がトーンキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。			
	Range	効果のかかる周波数帯域を調節します。	1 ~ 10	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	Sense	エフェクトの感度を調節します。	-10 ~ -1, 1 ~ 10	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
SeqFLTR	Z.Vex Seek Wah 風のシーケンスフィルターです。			
	Step	シーケンスのステップ数を調節します。	2 ~ 8	
	PTTRN	エフェクトのパターンを設定します。	1 ~ 8	
	Speed	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
Gt GEQ	モノラル仕様の 6 バンドのイコライザーです。			
	160	160 Hz のブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	400	400 Hz のブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	800	800 Hz のブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	3.2k	3.2 kHz のブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	6.4k	6.4 kHz のブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	12k	12 kHz のブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	





[FILTER]

Gt GEQ7	モノラル仕様の7バンドのイコライザーです。			
	100	100 Hzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	200	200 Hzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	400	400 Hzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	800	800 Hzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	1.6k	1.6 kHzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	3.2k	3.2 kHzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	6.4k	6.4 kHzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
St Gt GEQ	ステレオ仕様の6バンドのイコライザーです。			
	160	160 Hzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	400	400 Hzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	800	800 Hzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	3.2k	3.2 kHzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	6.4k	6.4 kHzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	12k	12 kHzのブースト/カット量を調節します。	-12 ~ 12	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
ParaEQ	モノラル仕様の1バンドのパラメトリック・イコライザーです。			
	FREQ	イコライザーの中心周波数を調整します。	20 ~ 20k	
	Q	イコライザーのQを調整します。	0.5 ~ 16	
	Gain	イコライザーのゲインを調節します。	-12 ~ 12	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
EG FLTR	フットスイッチを使って制御するフィルターエフェクトです。			
	FREQ1	フットスイッチがオフされたときの周波数を設定します。	0 ~ 100	
	FREQ2	フットスイッチがオンされたときの周波数を設定します。	0 ~ 100	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 100	
	Type	フィルターの特性を選択します。	HPF2 ~ LPF4	
	Speed	フィルターの動く速さを設定します。	0 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
RndmFLTR	ランダムに特性が変化するフィルターエフェクトです。			
	Type	フィルターの特性を選択します。	HPF, BPF, LPF	
	Speed	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
LowPassFL	ピッキングの強弱に応じてローパスフィルターの周波数が動くエフェクトです。			
	FREQ	ローパスフィルターの最低周波数を設定します。	0 ~ 100	
	Sense	エフェクトの感度を調節します。	FST100 ~ SLW100	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	2P-10 ~ 4P-10	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	

[FILTER]

Exciter	フレキシブルな制御が可能なエキサイターです。			
	Bass	低域の位相修正量を調節します。	0 ~ 100	
	Treble	高域の位相修正量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
	ON/OFF	フットスイッチの動作を設定します。	LATCH, UnLATCH	
Step	音色が階段状に変化するエフェクトです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 50	♪
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	Shape	エフェクト音のエンベロープを設定します。	0 ~ 10	
LFO FLTR	周期的に特性が変化するフィルターエフェクトです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	Wave	変調波形の種類を選択します。	SINE, TRI, SAWUP, SAWDN	

[DRIVE]

TS Drive	Ibanez TS808 をモデリングしたエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Boost	ブーストのON/OFFを設定します。	OFF, ON	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
EP Stomp	Maestro Echoplex のプリアンプをモデリングしたエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Bass	低域の音量を調節します。	-10 ~ 10	
	Treble	高域の音量を調節します。	-10 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
RC Boost	クリーン・ブーストから軽いドライブサウンドまでカバーするブースターです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Bass	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Treble	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
GoldDrive	ブティックペダルを代表する金色のオーバードライブをモデリングしたエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Bass	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Treble	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
SweetDrv	甘いサウンドのオーバードライブをモデリングしたエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Focus	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	

[DRIVE]

DYN Drive	簡単に真空管アンプの暖かいドライブトーンが得られるエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Mode	音色のタイプを選択します。	COMBO, STACK	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
RedCrunch	ブラウンサウンドの得られるエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	PRSN	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
MetalWRLD	ロングサスティンと迫力ある中低音が特徴の BOSS Metal Zone のモデリングです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Bass	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Treble	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
TB MK1.5	伝統的なファズ・エフェクトです。			
	ATTCK	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Color	音色のタイプを選択します。	1, 2	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
OctFuzz	アッパー・オクターブを加えたファズ・エフェクトです。			
	Boost	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Color	音色のタイプを選択します。	1, 2	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
SpotBoost	フレキシブルな制御が可能なブースターです。			
	Boost	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Bass	低域の音量を調節します。	-10 ~ 10	
	Treble	高域の音量を調節します。	-10 ~ 10	
	ON/OFF	フットスイッチの動作を設定します。	LATCH, UnLATCH	
Aco.Sim	エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風に変えるエフェクトです。			
	Top	アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。	0 ~ 100	
	Body	アコースティックギター特有の胴の響きを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
NYC Muff	Electro-Harmonix Big Muff Pi のモデリングです。 原音と歪みの音量バランスを調節することができるパラメーターを追加しました。			
	SUSTN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	

[DRIVE]

HG THRRTL	Mesa Boogie THROTTLE BOX(GAIN SWITCH:HI / BOOST:ON) のモデリングサウンドです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	MdCut	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
BG GRID	Mesa Boogie GRID SLAMMER のモデリングサウンドです。原音とオーバードライブの音量バランスを調節することができるパラメーターを追加しました。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
TS+Boost	TS Drive と Booster を組み合わせたエフェクトです。			
	Gain	TS Driveのゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	TS Driveの音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	TS Driveの音量を調節します。	0 ~ 100	
	Comp	TS Driveのクリッピング・タイプを設定します。	0 ~ 2	
	Boost	Boosterのゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Bass	Boosterの低域音量を調節します。	0 ~ 100	
	Treble	Boosterの高域音量を調節します。	0 ~ 100	
	Order	TS DriveとBoosterの順番を設定します。	BOOST-OD, OD-BOOST	
RedCR+BST	RedCrunch と Booster を組み合わせたエフェクトです。			
	Gain	RedCrunchのゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	RedCrunchの音質を調節します。	0 ~ 100	
	PRSNCR	RedCrunchの超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	RedCrunchの音量を調節します。	0 ~ 100	
	Comp	RedCrunchのクリッピング・タイプを設定します。	0 ~ 2	
	LO/HI	ゲイン範囲を設定します。	LO, HI	
	Boost	Boosterのゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Order	RedCrunchとBoosterの順番を設定します。	BOOST-CR, CR-BOOST	
DIST 1	BOSS DISTORTION DS-1 のモデリングです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
	Comp	DIST 1のクリッピング・タイプを設定します。	ORG, MOD	
Squeak	ProCo RAT のモデリングです。 原音のミックスレベルが調節できるパラメーターを追加しました。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	FLTR	音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
	DryMx	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	

[DRIVE]

UpOctBSTR	原音にアップーオクターブを加えるエフェクトです。 ギターのフロント・ピックアップ使用がお勧めです。			
	UpOct	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	DryMx	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Bottom	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRSNC	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
OutputBST	ZOOM G5n に搭載されている OUTPUT BOOSTER をエフェクトとして進化させました。			
	Range	効果のかかる周波数帯域を調節します。	1 ~ 10	
	Boost	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
DIST Plus	MXR DISTORTION+ のモデリングです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
	DryMx	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Comp	DIST Plus のフリッピング・タイプを設定します。	ORG, MOD1, MOD2	
Zen O.DRV	Hermida Audio Zendrive のモデリングです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Voice	高音域のゲインを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
VioletDST	SUHR Riot Reloaded のモデリングです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Voice	音色のタイプを選択します。	0 ~ 2	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
WaveSHPR	新しいディストーションアルゴリズムにより波形を成形し、ユニークなサウンドが得られるディストーションエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Shape	歪みの音色を調節します。	0 ~ 100	
	Comp	コンプレッションの深さを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
Razor DRV	コムフィルターを使って歪みをコントロールする新感覚のディストーションエフェクトです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Edge	歪みの音質を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	

[AMP]

MS 800	Marshall JCM800 2203 のモデリングサウンドです。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	INPUT	入力ゲインを設定します。	LO, HI	
	MS 1959	Marshall 1959 SUPER LEAD 100 のモデリングサウンドです。		
	GAIN	Input1のゲインを調節します。	OFF ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	INPUT2	Input2のゲインを調節します。	OFF ~ 100	
	MS 45os	Marshall JTM 45 Offset のモデリングサウンドです。		
	GAIN	Input1のゲインを調節します。	OFF ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	INPUT2	Input2のゲインを調節します。	OFF ~ 100	
	FD TWRN	Fender Twin Reverb('65) のモデリングサウンドです。		
	GAIN	ゲインを調節します。	10 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	10 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	10 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	10 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	10 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	10 ~ 100	
	BRIGHT	高域のレスポンスを設定します。Gainパラメータを小さく設定したときに効果は顕著です。	OFF, ON	
	SPEED	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	♪
FD B-MAN	Fender Bassman('59) のモデリングサウンドです。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	INPUT	入力チャンネルを選択します。	NORMAL, BRIGHT	

[AMP]

FD DLXR	Fender Deluxe Reverb('65) のモデリングサウンドです。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	INPUT	入力チャンネルを選択します。		NORMAL, VIBRATO
	SPEED	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	♪
FD MASTER	Fender ToneMaster B channel のモデリングサウンドです。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	FAT	音色のタイプを選択します。		OFF, ON
UK 30A	クラス A ブリティッシュ・コンボアンプ初期モデルのモデリングサウンドです。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	CUT	音質を調節します。	0 ~ 100	
	SPEED	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	♪
BG MK1	Mesa Boogie Mark I combo amp のモデリングサウンドです。			
	GAIN1	1段目のゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	GAIN2	2段目のゲインを調節します。	0 ~ 100	
BG MK3	Mesa Boogie Mark III combo amp のモデリングサウンドです。			
	GAIN1	1段目のゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	GAIN2	2段目のゲインを調節します。	0 ~ 100	


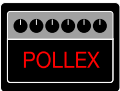
[AMP]

XtasyBlue	Bogner Ecstasy Blue channel のモデリングサウンドです。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	STRCT	音色のタイプとゲインを選択します。	LO, HI	
	HW 100	Hiwatt Custom 100 のモデリングサウンドです。		
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	INPUT	入力チャンネルを選択します。	NORMAL, BRILL	
	Recti ORG	Mesa Boogie Dual Rectifier Orange Channel のモデリングサウンドです。		
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	MODE	音色のキャラクターを選択します。	VNTG, MDRN	
	ORG120	Orange Graphic120 のモデリングサウンドです。		
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	INPUT	入力チャンネルを選択します。	LO, HI	
	COLOR	音色のタイプを選択します。	1 ~ 6	
DZ DRV	Diezel Herbert Channel2 のモデリングサウンドです。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	DEEP	低域を強調します。	0 ~ 100	
	MID CUT	中域をカットします。	0 ~ 100	

[AMP]

MATCH30	Matchless DC-30 のモデリングサウンドです。			
	GAIN	ch1のゲインを調節します。	OFF ~ 100	
	BASS	ch1の低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	ch1の高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ OFF	
	GAIN2	ch2のゲインを調節します。	OFF ~ 100	
	CUT	音質を調節します。	0 ~ 100	
KRAMPUS	モダンハイゲインアンプの重厚な低域と 80's ブリティッシュアンプのようなブライツさを併せ持つオリジナルアンプ。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	REDLOOM	ギターアンプ黎明期のシンプルなトーンと 60's 小型チューブアンプの豊かな倍音を兼ね備えたオリジナルアンプ。リズムギターに最適。		
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	VELVET	各弦がバランスよく出力するようにチューニングを施したオリジナルアンプ。トーンを切替えることなくリードとバックの両方を演奏できる。		
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
	MUDDY	ナチュラルなクランチサウンドが得られるビンテージスタイルのオリジナルアンプ。ブルースやロックに最適。		
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	

[AMP]

7 HEAVEN	ピッキングに追従するレスポンスとタイトなローエンドを兼ね備えたオリジナルアンプ。7弦、8弦ギターを使うことで強力なメタルサウンドを得ることができる。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	
POLLEX	ドロップチューニングと組み合わせることで、Djent サウンドが得られるオリジナルアンプ。スラップ奏法に最適。			
	GAIN	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	BASS	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	MIDDLE	中域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	TREBLE	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	PRESENCE	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOLUME	音量を調節します。	0 ~ 100	

[CABINET]

MS4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Marshall 1960 A タイプキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
MS4x12GB	4x12 インチの Celestion G12M GreenBack スピーカーを搭載した Marshall 1960 B タイプキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
MS4x12AL	4x12 インチの Celestion G12 アルニコ・スピーカーを搭載した Marshall JTM45 offset half stack キャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	

[CABINET]

FD2x12	2x12 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Twin Reverb('65) のキャビネット。		
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100
FD-B4x10	4x10 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Bassman('59) のキャビネット。		
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100
FD-DX1x12	1x12 インチの Jensen C-12K スピーカーを搭載した Fender Deluxe Reverb('65) のキャビネット。		
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100
FD MA2x12	2x12 インチの Celestion G12-80 スピーカーを搭載した Fender ToneMaster2x12 キャビネット。		
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100
UK2x12	2x12 インチの Celestion Alnico スピーカーを搭載したブリティッシュ・コンボアンプ初期モデルのキャビネット。		
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100
MK1 1x12	1x12 インチの ALTEC 417-8H スピーカーを搭載した Mesa Boogie Mark I のキャビネット。		
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100


[CABINET]

MK3 1x12	1x12 インチの Celestion Black Shadow スピーカーを搭載した Mesa Boogie Mark III のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
BGN4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Bogner Ecstasy のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
HW4x12	4x12 インチの Fane スピーカーを搭載した Hiwatt SE-4123 キャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
RCT4x12	4x12 インチの Celestion Vintage 30 スピーカーを搭載した Mesa Boogie Recto Standard Slant Cabinet ARMOR。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
ORG4x12	4x12 インチの Celestion Vintage 30 スピーカーを搭載した Orange PPC412 キャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
DZ4x12F	4x12 インチの Celestion Vintage 30 スピーカーを搭載した Diezel 412F キャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	

[CABINET]

MA2x12	12 インチの Customized Celestion G12H30 と 12 インチの Celestion G12M Greenback スピーカーを搭載した Matchless DC-30 キャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。 MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
KP4x12	4x12 インチのスピーカーを搭載した KRAMPUS のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
RED4x10	4x10 インチのスピーカーを搭載した REDLOOM のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
VT4x12	4x12 インチのスピーカーを搭載した VELVET のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
MD1x12	1x12 インチのスピーカーを搭載した MUDDY のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
7H4x12	4x12 インチのスピーカーを搭載した 7 HEAVEN のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
PL4x12	4x12 インチのスピーカーを搭載した POLLEX のキャビネット。			
	MIC	MIC=OFF :アンプモデリングをギターアンプで使用する場合に最適化した音色です。 MIC=ON :アンプモデリングをヘッドホンやモニタースピーカーで使用する場合に最適化した音色です。	OFF, ON	
	D57:D421	Shure SM57とSennheiser MD421の音量バランスを調節します。MICパラメータをOFFに設定した場合、この設定は無効となります。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	









[MODULATION]

Tremolo	音量を周期的に上下させるエフェクトです。			
	Wave	変調波形を設定します。	TRI, TUBE, SQR	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	♪
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
Chorus	原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
StereoCho	クリアな音質のステレオコーラスです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
Phaser	音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。			
	Color	音色のタイプを選択します。	4 STG, 8 STG, INV 4, INV 8	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 100	
VinFLNGR	MXR M-117R のようなアナログフランジャーのサウンドです。			
	PreD	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。	0 ~ 50	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 50	♪
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	-10 ~ 10	
TheVibe	独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。			
	Speed	変調の速さを設定します。	0 ~ 50	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Mode	エフェクトのかかり方をビブラートとコーラスから選択します。	VIBRT, CHORS	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
Vibrato	自動的にビブラートのかかるエフェクトです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 50	♪
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
SwellVibe	ピッキング後に音程を揺らすエフェクトです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Speed	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	♪
	Rise	ピッキングから設定した効果が得られるまでの時間を設定します。	0 ~ 100	
	Vol	出力レベルを調節します。	0 ~ 100	
Octave	原音に 1 オクターブ下と 2 オクターブ下の音を加えるエフェクトです。			
	OCT1	1オクターブ下のエフェクト音のレベルを調節します。	0 ~ 100	
	OCT2	2オクターブ下のエフェクト音のレベルを調節します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	

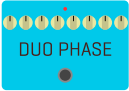

[MODULATION]

RingMod	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。"FREQ" パラメーターの設定で音色がガラリと変わります。			
	FREQ	変調に使用する周波数を設定します。	1 ~ 50	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
Detune	わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。			
	Cent	デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。	-25 ~ 25	
	PreD	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。	0 ~ 50	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
PitchSHFT	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。			
	Shift	ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0"に設定するとデチューン効果が得られます。	-12 ~ 12, 24	
	Fine	ピッチシフト量を細かく調節します。	-25 ~ 25	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
PolyShift	和音に対応したピッチシフターです。			
	Shift	ピッチシフト量を半音単位で設定します。	-24 ~ 24	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Wet	エフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
MonoPitch	モノフォニック (単音弾き) 専用の音揺れの少ないピッチシフターです。			
	Shift	ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0"に設定するとデチューン効果が得られます。	-12 ~ 12, 24	
	Fine	ピッチシフト量を細かく調節します。	-25 ~ 25	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
HPS	設定されたキーやスケールに応じてピッチをシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。			
	Scale	原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します。	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (別表1参照)	
	Key	ピッチシフトに使用するスケールのトニック(主音)を指定します。	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
Kick FLNG	フットスイッチを使って制御するフランジャーです。			
	PreD	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。	0 ~ 100	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	
	ON/OFF	フットスイッチの動作を設定します。	LATCH, UnLATCH	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	RST-F	LFOのリセット周波数を調整します。	0 ~ 100	





[MODULATION]

Slicer	音を連続的に刻んでリズムカルなサウンドを作り出すエフェクトです。			
	PTRN	エフェクトのパターンを設定します。	1 ~ 20	
	Speed	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	THRS	効果が現れる閾値を調節します。	0 ~ 50	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
CloneCho	Electro-Harmonix SmallClone をモデリングしたアナログコーラスサウンドです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	1, 2	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
SuperCho	BOSS SUPER CHORUS CH-1 のモデリングです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
StonePha	Electro-Harmonix SmallStone をモデリングしたフェイザーサウンドです。			
	Color	音色のタイプを選択します。	1, 2	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 100	
CoronaTri	tc electronic CORONA Tri-Chorus をモデリングしたコーラスです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Speed	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
BendCho	1音1音のピッキングに追従して、ピッチのベンディングを行うエフェクトです。			
	Mode	ピッチがバンドする方向を選択します。	UP, DOWN	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Time	立ち上がりにかかる時間を設定します。	0 ~ 50	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
AnalogCho	アナログコーラスのシミュレーションです。			
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
WarpPhase	一方向に効果がかかるフェイザーです。			
	Mode	進行方向を選択します。	GO, BACK	
	Speed	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	




[MODULATION]

Duo Phase		2つのフェイザーを組み合わせたエフェクトです。		
	DPT A	LFO Aの変調の深さを設定します。	1 ~ 100	
	RateA	LFO Aの変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	ResoA	LFO Aの変調のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	Link	2つのフェイザーの接続方法を選択します。	SERI, PARA, STR	
	DPT B	LFO Bの変調の深さを設定します。	1 ~ 100	
	Rate B	LFO Bの変調の速さを設定します。	1 ~ 50, SyncA, RvrsA	
	Reso B	LFO Bの変調のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
GEMINOS		ダブルリングトラックングをリアルタイムに得ることができるエフェクトです。		
	Tight	ダブルリングトラックングのタイトさを調節します。	0 ~ 100	
	Mode	Stereo/Monoの選択とトラック数を選択します。	MN-3, MN-2, MN-1, ST-1, ST-2, ST-3	
	Wet	エフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	

[SFX]

Bomber		爆発音を発生させるエフェクトです。		
	Decay	爆発音の長さを調節します。	1 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	ON/OFF	フットスイッチの動作を設定します。	LATCH, TRGGR	
AutoPan		音像が左右に周期的に移動するエフェクトです。		
	Rate	変調の速さを設定します。	0, 50	♪
	Width	音像の移動する範囲を設定します。	0 ~ 50	
	Clip	変調波形のつぶれ具合を調節します。値が大きいほどオートパンニングの効果が強調されます。	0 ~ 10	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
LoopRoll		フットスイッチの操作で演奏をサンプルホールドすることのできるエフェクトです。		
	Time	サンプルホールドする時間を設定します。	10 ~ 4000	♪
	Duty	サンプルホールドされた音の発音時間を設定します。	25 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	ON/OFF	フットスイッチの動作を設定します。	LATCH, UnLATCH	
HotSpice		シタールの音色をシミュレートするエフェクトです。		
	Bend	ピッチベンドの深さを設定します。	0 ~ 100	
	Buzz	ビビリ感を調節します。	0 ~ 100	
	+1oct	1オクターブ上の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	

[DELAY]

Delay	最長 4000ms のロングディレイに対応したディレイです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 4000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
AnalogDly	最長 4000ms のロングディレイに対応した、暖かみのあるアナログディレイのシミュレーションです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 4000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
TapeEcho	テープエコーの効果をシミュレートしたエフェクトです。"Time" パラメーターを変化させると、エコー音のピッチが変化します。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 2000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
ReverseDL	最長 2000ms のロングディレイに対応した、リバースディレイです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	10 ~ 2000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
ModDelay	ディレイ音にモジュレーションの効果が加わるエフェクトです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 2000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
Hold DLY	フットスイッチを使って制御する、ホールド・ディレイです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 4000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	HiDMP	ディレイ音の高域の減衰量を調節します。	0 ~ 10	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	P-P	ディレイ音の出力方法をモノラルとピンポンから選択します。	MONO, P-P	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
P-P Delay	ディレイ音が左右交互に出力されるディレイです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 4000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	




[DELAY]

FilterDly	ディレイ音にフィルターの効果がかかるエフェクトです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 2000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後も、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
Dual DLY	2つの独立したディレイを組み合わせることができるエフェクトです。			
	TimeA	ディレイAのディレイタイムを調節します。	0 ~ 1490	♪
	F.B A	ディレイAのフィードバック量を調節します。	0 ~ 110	
	TimeB	ディレイBのディレイタイムを調節します。	0 ~ 1490	♪
	F.B B	ディレイBのフィードバック量を調節します。	0 ~ 110	
	DlyMx	ディレイAとBのエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	Depth	変調の深さを設定します。また、出力方法をモノラル(M0 ~ M50)、ステレオ(S0 ~ S50)から選択します。	MN-0 ~ ST-50	
	Speed	変調の速さを設定します。	0 ~ 50	
Pitch DLY	ディレイ音にピッチシフターの効果がかかるエフェクトです。			
	Pitch	ディレイ音にかかるピッチのシフト量を設定します。	-12 ~ 12	
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 2000	
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
SlapBackD	カッティングやロカビリーに適した短いタイムに特化したディレイです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。 Sync設定時、BPMに同期します。	1 ~ 300	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	SubDv	ディレイ音の符割を選択します。 P-P設定時、Lから四分音符、Rから付点八分音符の符割でディレイ音を出力します。	♪, ♪, P-P	
A-Pan DLY	オートパンとディレイを組み合わせた音像が周期的に移動するエフェクトです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 1500	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Link	オートパンとディレイの接続順を選択します。	PAN-DLY, DLY-PAN	
	Cycle	変調の速さを設定します。	1/4 ~ 50	
	Width	音像の移動する幅を設定します。	0 ~ 50	
	Clip	変調波形のつづれ具合を調節します。	0 ~ 10	
PhaseDly	ディレイ音にフェイザーの効果がかかるエフェクトです。			
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 2000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後も、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
	Color	音色のタイプを選択します。	4 STG, 8 STG, INV 4, INV 8	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Rate	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	♪
	Reso	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 100	








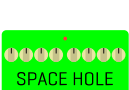
[DELAY]

TapeEcho3	MAESTRO ECHOPLEX EP-3 をモデリングしたテープエコーサウンドです。			
	Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
	Time	ディレイタイムを設定します。	10 ~ 1000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	RecLv	テープに録音する音量を調節します。	0 ~ 100	
ICE Delay	ピッチシフターとディレイを組み合わせたエフェクトです。			
	INTVL	オーディオ・スライスのピッチ変調量を選択します。	-OCT ~ 2 OCT	
	Time	ディレイタイムを設定します。	60 ~ 1300	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
SlwAtkDly	スローアタックとディレイを組み合わせたエフェクトです。			
	Swell	立ち上がりにかかる時間を調節します。	1 ~ 50	
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 1900	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
SoftEcho	ソフトな音質のエコーです。エコー音にモジュレーションの効果がかかるエフェクトです。			
	MOD	モジュレーションのOFF/ONを設定します。	OFF, ON	
	Time	ディレイタイムを設定します。	19 ~ 581	
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	

[REVERB]

Air	部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。			
	Size	空間の広さを設定します。	1 ~ 100	
	REF	壁からの反射音の量を設定します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
Room	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 100	
	Decay	残響の長さを設定します。	1 ~ 30	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
BrightRoom	明るい残響が得られるルームリバーブのシミュレーションです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 100	
	Decay	残響の長さを設定します。	1 ~ 30	
	Tone	音質を調整します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	

[REVERB]

Hall	コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 100	
	Decay	残響の長さを設定します。	1 ~ 30	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
BrghtHall	明るい残響が得られるホールリバーブのシミュレーションです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 100	
	Decay	残響の長さを設定します。	1 ~ 30	
	Tone	音質を調整します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
HD Hall	密度の高いリバーブです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 200	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
Spring	スプリングリバーブのシミュレーションです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 100	
	Decay	残響の長さを設定します。	1 ~ 30	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
FD Spring	Fender Twin Reverb('65) のスプリングリバーブのシミュレーションです。			
	Color	音色のタイプを選択します。	0, 1	
	Lo	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Hi	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
Plate	プレートリバーブのシミュレーションです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 200	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
EarlyRef	リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。			
	Decay	残響の長さを設定します。	1 ~ 30	
	Shape	エフェクト音のエンベロープを設定します。	-10 ~ 10	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
SpaceHole	ディレイとリバーブを組み合わせたエフェクトです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	0 ~ 1000	
	Decay	残響の長さを設定します。	-100 ~ 100	
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Speed	変調の速さを設定します。	0 ~ 100	
	Size	リバーブのサイズを調節します。	0 ~ 100	

[REVERB]

Church	教会の響きをシミュレートしたリバーブです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	0 ~ 200	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。ドライ音もエフェクトがオンのときの音質を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
Ambience	自然なアンビエンス（空気感）を加えるエフェクトです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	0 ~ 200	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。ドライ音もエフェクトがオンのときの音質を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
ParticleR	特殊で複雑なリバーブエフェクトです。			
	Mode	残響音の変化の仕方を選択します。	STBL, CRTCL, HZD	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
Chamber	チャンバールームの響きをシミュレートしたリバーブです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	0 ~ 200	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
GateRev	パーカッシブな演奏に適した特殊なリバーブです。			
	Color	音色のタイプを選択します。	1 ~ 5	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
HoldVerb	フットスイッチを使って制御する、ホールド・リバーブです。			
	PreD	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 200	
	Decay	残響の長さを設定します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Tail	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	OFF, ON	
	Color	低域の残響時間を調節します。	0 ~ 100	
	LoDMP	リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。	0 ~ 100	
	HiDMP	リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。	0 ~ 100	
[PEDAL]				
PDL Vol	音量変化のカーブを選べるボリュームペダルです。			
	P VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	P
	Min	ペダルを最小にした時の音量を調整します。	0 ~ 100	
	Max	ペダルを最大にした時の音量を調整します。	0 ~ 100	
	Curve	ボリュームのカーブを設定します。	A, B	




[PEDAL]

BlackWah	CRYBABY をシミュレートしたペダルワウです。			
	P FREQ	強調する周波数を設定します。	0 ~ 100	P
	Range	効果のかかる周波数帯域を調節します。	0 ~ 100	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
ChromeWah	クローム仕様の英国製ペダルワウのシミュレーションです。			
	P FREQ	強調する周波数を設定します。	0 ~ 100	P
	Range	効果のかかる周波数帯域を調節します。	0 ~ 100	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
WAH100	Ibanez 製のペダルワウのシミュレーションです。			
	P FREQ	強調する周波数を設定します。	0 ~ 50	P
	Depth	ワウ効果の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
PDL Pitch	エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。			
	P Bend	ピッチシフト量を設定します。	0 ~ 100	P
	Color	ピッチ変化のタイプを選択します。	+1 OCT ~ DWN/OCT (別表2参照)	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mode	ピッチが変化する方向を選択します。	UP, DOWN	
PDL MnPit	モノフォニック (単音弾き) 専用の、エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。			
	P Bend	ピッチシフト量を設定します。	0 ~ 100	P
	Color	ピッチ変化のタイプを選択します。	+1 OCT ~ DWN/OCT (別表2参照)	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	Mode	ピッチが変化する方向を選択します。	UP, DOWN	
PDL Vibe	独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。			
	P Speed	変調の速さを設定します。	0 ~ 50	P
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	Mode	エフェクトのかかり方をビブラートとコーラスから選択します。	VIBRAT, CHORS	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
PDL Drive	エクスプレッションペダルを使ってゲインを制御するドライブエフェクトです。			
	P Gain	ゲインを調節します。	0 ~ 100	P
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 100	
	PRSN	超高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
PDL PHSR	エクスプレッションペダルを使って変調周期を制御するフェイザーです。			
	P Rate	変調の速さを設定します。	1 ~ 50	P
	Depth	変調の深さを設定します。	0 ~ 100	
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 100	
	Color	音色のタイプを選択します。	4 STG, 8 STG, INV 4, INV 8	


[PEDAL]

PDL Delay	エクスプレッションペダルを使ってディレイの入力レベルを制御するエフェクトです。			
	P InLvl	ディレイの入力レベルを調節します。	0 ~ 100	P
	Time	ディレイタイムを設定します。	1 ~ 4000	♪
	F.B	フィードバック量を調節します。	0 ~ 100	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
PDL Rev	エクスプレッションペダルを使ってリバーブの入力レベルを制御するエフェクトです。			
	P InLvl	リバーブの入力レベルを調節します。	0 ~ 100	P
	PreD	原音が入力されてから残響が始まるまでの時間を設定します。	1 ~ 100	
	Decay	残響の長さを設定します。	1 ~ 30	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
OSC Echo	エクスプレッションペダルを使ってディレイの発振を制御するエフェクトです。			
	P OSC	ディレイタイムとフィードバックを調整します。	0 ~ 100	P
	T-Min	ペダルを最小にした時のディレイタイムを調整します。	19 ~ 500	
	T-Max	ペダルを最大にした時のディレイタイムを調整します。	19 ~ 500	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
VoiceWah	ギターの音色を人間の声のように変化させるエフェクトです。			
	P Vowel	強調する母音を調節します。	0 ~ 100	P
	PTRN	エフェクトのパターンを設定します。	A ~ C	
	Voice	声質を調整します。	0 ~ 100	
	Mode	母音の変わり方を設定します。	STEP, SOFT	
PDL Roto	ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。			
	P Mode	回転モードを選択します。	SLOW, FAST	P
	Drive	プリアンプでの増幅量を調節します。	0 ~ 100	
	BAL	ホーン(高域)とドラム(低域)のバランスを調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
P-BitCRSH	ローファイな音を作り出すエフェクトです。			
	P SMPL	サンプリングレートを設定します。	0 ~ 50	P
	Bit	ビットデプスを設定します。	4 ~ 32	
	Tone	音質を調節します。	0 ~ 10	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100	
PDL FLNGR	エクスプレッションペダルを使って強調する周波数を制御するフランジャーです。			
	P FREQ	強調する周波数を設定します。	0 ~ 100	P
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	-10 ~ 10	
	HiDMP	エフェクト音の高音域の減衰量を調節します。	0 ~ 10	
	Mix	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
PDL Reso	クセの強い音色が得られるワウペダルです。			
	P FREQ	強調する周波数を設定します。	1 ~ 50	P
	RESO	効果のクセの強さを設定します。	0 ~ 10	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	0 ~ 100	
Output VP	製品の出力レベルをコントロールします。パッチメモリーを変更しても音量が引き継がれます。			
	-		-	

[SND-RTN]

FxLoop	外部エフェクター等を本体エフェクトの途中に挿入する時に使用します。 このエフェクトを配置した位置から SEND 端子に信号を送り、RETURN 端子から同じ位置に信号を戻します。			
	Send	SEND 端子の出力レベルを調節します。	0 ~ 100	
	Return	RETURN 端子の入力レベルを調節します。	0 ~ 100	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Vol	音量を調節します。	0 ~ 100	
Send	本体エフェクトの途中から外部エフェクター等に音を出力する時に使用します。 このエフェクトを配置した位置から SEND 端子に信号を送ります。			
	Send	SEND 端子の出力レベルを調節します。	0 ~ 100	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Mode	SEND 端子の機能を選択します。SUBOUTに設定した場合、SEND 端子の出力にパッチレベルとマスターボリュームが適用されます。	SEND, SUBOUT	
	<input type="checkbox"/> ON/OFF	フットスイッチの動作を設定します。	LATCH, UnLATCH	
Return	外部エフェクター等からの音を本体エフェクトの途中にミックスする時に使用します。 このエフェクトを配置した位置に RETURN 端子から信号を戻します。			
	Return	RETURN 端子の入力レベルを調節します。	0 ~ 100	
	Phase	RETURN 端子の入力信号の位相を選択します。	NORM, INV	
	Dry	原音のミックス量を調節します。	0 ~ 100	
	Vol	音量を調節します。	0 ~ 100	

[IR]

IR	空間の音響特性をキャプチャしてデータ化したインパルス・レスポンスです。			
	LO	低域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	HI	高域の音量を調節します。	0 ~ 100	
	BAL	原音とエフェクト音のバランスを調節します。-100 ~ -1のとき、エフェクト音の位相を反転します。	-100 ~ 100	
	VOL	音量を調節します。	-60.0 ~ 6.0	

■ 別表1 Scaleパラメータ

パラメーター値	使用するスケール	度数
-6	メジャースケール	6度下
-5		5度下
-4		4度下
-3		3度下
-m	マイナースケール	3度下
m		3度上
3	メジャースケール	3度上
4		4度上
5		5度上
6		6度上

■ 別表2 Colorパラメータ

パラメーター値	 ペダル最小値	 ペダル最大値
+1 OCT	0 cent	+ 1 オクターブ
+2 OCT	0 cent	+ 2 オクターブ
-1 SEMI	0 cent	- 100 cent
-2 OCT	0 cent	- 2 オクターブ
DOWN	0 cent	-∞
-/+ OCT	- 1 オクターブ + 原音	+ 1 オクターブ + 原音
-5/+4TH	- 700 cent + 原音	+ 500 cent + 原音
DETUNE	ダブルリング	デチューン + 原音
DWN/OCT	-∞ (0 Hz) + 原音	+ 1 オクターブ + 原音