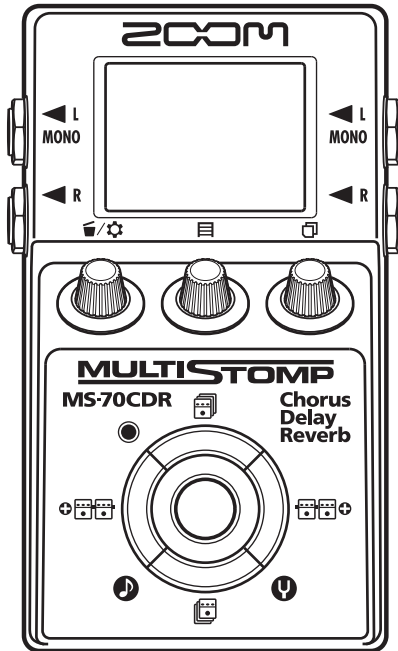


ZOOM®

MULTISTOMP

MS-70CDR Chorus / Delay / Reverb

エフェクトタイプとパラメーター (Ver.2)




© 2017 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。




エフェクトタイプとパラメーター

■ 表の見方

追加エフェクト	パラメーター名	パラメーター範囲												
エフェクトタイプ名	エフェクトタイプ説明文													
★ Flanger	ADA Flangerのようなジェットサウンドです。													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。</td> <td>Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。</td> <td>Reso -10 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>PreD 0 ~ 50 エフェクト音のアプリディレイタイムを設定します。</td> <td>Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Reso -10 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。	Page02	PreD 0 ~ 50 エフェクト音のアプリディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	
		Knob1	Knob2	Knob3										
Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Reso -10 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。											
Page02	PreD 0 ~ 50 エフェクト音のアプリディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。											
エフェクト画像	パラメーター説明文	テンポ同期対応マーク												

■ エフェクトタイプ／パラメーター 一覧

[CHORUS]

★ Tremolo	音量を周期的に上下させるエフェクトです。																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。</td> <td>Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>Wave UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 変調波形を選択します。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Page02	Wave UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 変調波形を選択します。							
		Knob1	Knob2	Knob3														
Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。															
Page02	Wave UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 変調波形を選択します。																	
DuoTrem	2つのトレモロを組み合わせたエフェクトです。																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>RateA 0 ~ 50 LFO Aの変調の速さを調節します。</td> <td>RateB 0 ~ 50 LFO Bの変調の速さを調節します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>DPT_A 0 ~ 100 LFO Aの変調の深さを調節します。</td> <td>DPT_B 0 ~ 100 LFO Bの変調の深さを調節します。</td> <td>Link Seri, Para, STR 2つのトレモロの接続方法を選択します。</td> </tr> <tr> <td>Page03</td> <td>WaveA UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 LFO Aの変調波形を選択します。</td> <td>WaveB UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 LFO Bの変調波形を選択します。</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	RateA 0 ~ 50 LFO Aの変調の速さを調節します。	RateB 0 ~ 50 LFO Bの変調の速さを調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Page02	DPT_A 0 ~ 100 LFO Aの変調の深さを調節します。	DPT_B 0 ~ 100 LFO Bの変調の深さを調節します。	Link Seri, Para, STR 2つのトレモロの接続方法を選択します。	Page03	WaveA UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 LFO Aの変調波形を選択します。	WaveB UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 LFO Bの変調波形を選択します。		
		Knob1	Knob2	Knob3														
	Page01	RateA 0 ~ 50 LFO Aの変調の速さを調節します。	RateB 0 ~ 50 LFO Bの変調の速さを調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。														
Page02	DPT_A 0 ~ 100 LFO Aの変調の深さを調節します。	DPT_B 0 ~ 100 LFO Bの変調の深さを調節します。	Link Seri, Para, STR 2つのトレモロの接続方法を選択します。															
Page03	WaveA UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 LFO Aの変調波形を選択します。	WaveB UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9 LFO Bの変調波形を選択します。																
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。																	
★	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>PTTRN 1 ~ 20 エフェクトのパターンを設定します。</td> <td>Speed 1 ~ 50 変調の速さを設定します。</td> <td>Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	PTTRN 1 ~ 20 エフェクトのパターンを設定します。	Speed 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。	Page02	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。						
	Knob1	Knob2	Knob3															
Page01	PTTRN 1 ~ 20 エフェクトのパターンを設定します。	Speed 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。															
Page02	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。																
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。																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。</td> <td>Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Page02								
		Knob1	Knob2	Knob3														
Page01	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 音色のタイプを選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。															
Page02																		

エフェクトタイプとパラメーター

DuoPhase		2つのフェイザーを組み合わせたエフェクトです。					
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	RateA	1 ~ 50	RateB	1 ~ 50, SyncA, RvrsA	Level	0 ~ 150
	Page02	ResoA	0 ~ 10	ResoB	0 ~ 10	Link	Seri, Para, STR
	Page03	DPT_A	1 ~ 100	DPT_B	1 ~ 100		
		LFO Aの変調の速さを調節します。		LFO Bの変調の速さを調節します。		出力レベルを調節します。	
		LFO Aの変調のクセの強さを調節します。		LFO Bの変調のクセの強さを調節します。		2つのフェイザーの接続方法を選択します。	
		LFO Aの変調の深さを調節します。		LFO Bの変調の深さを調節します。			
WarpPhase		一方向に効果がかかるフェイザーです。					
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Speed	1 ~ 50	Reso	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	Page02	DRCTN	Go, Back				
		変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。		出力レベルを調節します。	
		進行方向を選択します。					
TheVibe		独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Speed	0 ~ 50	Depth	0 ~ 100	Bias	0 ~ 100
	Page02	Wave	0 ~ 100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0 ~ 150
			変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		変調波形のバイアスを調節します。
		変調波形を調節します。		エフェクトのかり方をピブラートとコーラスから選択します。		出力レベルを調節します。	
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150		
			変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。			
Ba Chorus		エフェクト音の低域をカットできるベース用コーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	LoCut	OFF ~ 800Hz	Level	0 ~ 150	PreD	OFF, ON
			エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。		出力レベルを調節します。		プリディレイのOFF/ONを切り替えます。
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Cent	-25 ~ 25	PreD	0 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150		
			デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。		エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。			
Ba 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た変調感の少ないベース用コーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Cent	-50 ~ 50	PreD	0 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	LoCut	OFF ~ 800Hz
			デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。		エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		エフェクト音の低域をカットする周波数を設定します。	

エフェクトタイプとパラメーター

VintageCE		BOSS CE-1風のヴィンテージコーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Comp	0 ~ 9	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Level	0 ~ 150				
		コンプレッサーの強さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		出力レベルを調節します。					
StereoCho		クリアな音質のステレオコーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150		
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。			
Ensemble		立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150		
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。			
Ba Ensmbl		立体的な動きが特徴のベース用コーラスアンサンブルです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150		
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。			
SuperCho		BOSS SUPER CHORUS CH-1をモデリングしたコーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	E.LVL	0 ~ 120	Rate	0 ~ 100	Depth	0 ~ 100
	Page02	EQ	0 ~ 100	Mode	MONO, STR		
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。	
		エフェクトの音色を調節します。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出します。			
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Reso	-10 ~ 10
	Page02	PreD	0 ~ 50	Mix	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。	
		エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。	
Flanger		ADA Flangerのようなジェットサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Reso	-10 ~ 10
	Page02	PreD	0 ~ 50	Mix	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。	
		エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。	

エフェクトタイプとパラメーター

BaFlanger	エフェクト音の低域をカットできるパラメーターを追加したADA Flangerのようなフランジャーです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Reso	-10 ~ 10
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。	
	Page02	PreD	0 ~ 50	Mix	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	エフェクト音のアリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page03	LoCut	OFF ~ 800Hz					
	エフェクト音の低音域をカットする周波数を設定します。						
DynaFLNGR	入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックフランジャーです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Sense	-10 ~ -1.1 ~ 10
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		エフェクトの感度を調節します。	
	Page02	Reso	-10 ~ 10	Level	0 ~ 150		
	効果のクセの強さを設定します。		出力レベルを調節します。				
Vibrato	自動的にビブラートのかかるエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Bal	0 ~ 100
		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150		
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。				
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。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Oct1	0 ~ 100	Oct2	0 ~ 100	Dry	0 ~ 100
		1オクターブ下のエフェクト音のレベルを調節します。		2オクターブ下のエフェクト音のレベルを調節します。		原音のレベルを調節します。	
	Page02	Chara	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	エフェクトのキャラクタを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Ba Octave	原音に1オクターブ下の音を加えるエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Oct	0 ~ 100	Dry	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10
		1オクターブ下のエフェクト音の音量を調節します。		原音の音量を調節します。		1オクターブ下のエフェクト音の音質を調節します。	
	Page02	Low	0 ~ 10	Mid	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	低域を調節します。		中域を調節します。		出力レベルを調節します。		
PitchSHFT	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Shift	-12 ~ 12, 24	Tone	0 ~ 10	Bal	0 ~ 100
		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。		音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
	Page02	Fine	-25 ~ 25	Level	0 ~ 150		
	ピッチシフト量を細かく調節します。		出力レベルを調節します。				

エフェクトタイプとパラメーター

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。					
★ 			Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Shift	-12 ~ 12, 24		Tone	0 ~ 10		Bal		0 ~ 100
		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。				音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
	Page02	Fine	-25 ~ 25		Level	0 ~ 150				
ピッチシフト量を細かく調節します。				出力レベルを調節します。						
Ba Pitch					ベースの帯域に適した単音弾き専用のピッチシフターです。					
			Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Shift	-12 ~ 12, 24		Tone	0 ~ 10		Bal		0 ~ 100
		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。				音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
	Page02	Fine	-25 ~ 25		Level	0 ~ 150				
ピッチシフト量を細かく調節します。				出力レベルを調節します。						
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。					
			Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 <small>(別表1参照)</small>		Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B		Mix		0 ~ 100
		原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します。				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。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	Tone	0 ~ 10		Level	0 ~ 150				
音質を調節します。				出力レベルを調節します。						
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。					
★ 			Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Depth	0 ~ 100		Time	0 ~ 50		Bal		0 ~ 100
		変調の深さを設定します。				立ち上がりにかかる時間を設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
	Page02	Mode	Up, Down		Tone	0 ~ 10		Level		0 ~ 150
ピッチがバンドする方向を選択します。				音質を調節します。		出力レベルを調節します。				
MojoRolle					ピッキング後に音程を揺らすエフェクトです。					
★ 			Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Depth	0 ~ 100		Speed	0 ~ 100		Rise		0 ~ 100
		変調の深さを設定します。				変調の速さを設定します。		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。		
	Page02	Mode	Up-Dn, Up, Down		Level	0 ~ 150				
音程変化の方向を選択します。				出力レベルを調節します。						
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。					
★ 			Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Freq	1 ~ 50		Tone	0 ~ 10		Bal		0 ~ 100
		変調に使用する周波数を設定します。				音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
	Page02	Level	0 ~ 150							
出力レベルを調節します。										
CE-Cho5					BOSS CE-5をモデリングしたコーラスです。					
			Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	E.LVL	0 ~ 120		RATE	0 ~ 100		DEPTH		0 ~ 100
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。				変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		
	Page02	LOW	0 ~ 100		HIGH	0 ~ 100		MODE		MONO, STR
低域の音量を調節します。				高域の音量を調節します。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出力します。				

エフェクトタイプとパラメーター

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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DEPTH	1.2	RATE	0 ~ 100		
	Page02	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。			
StonePha		Electro-Harmonix SmallStone をモデリングしたフェイザーサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	COLOR	1.2	RATE	0 ~ 100		
	Page02	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。			
BF FLG 2		BOSS BF-2 Flangerのモデリングです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	MNL	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100	RATE	0 ~ 100
	Page02	ディレイタイムを設定します。		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。	
SilkyCho		帯域別にかかるデチューンとコーラスを組み合わせたキメの細かいコーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	LoMix	0 ~ 100	HiMix	0 ~ 100	ChMix	0 ~ 100
	Page02	LoPit	-25 ~ 25	HiPit	-25 ~ 25	PreD	0 ~ 50
	Page03	Rate	0 ~ 100	Depth	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100
MirageCho		蜃気楼のようにゆらゆら揺れるコーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	1 ~ 20	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
CoronaCho		tc electronic CORONA CHORUSをモデリングしたコーラスです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	SPEED	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100	FxLVL	0 ~ 100
	Page02	TONE	0 ~ 100	DRY	OFF/ON		
ANA234Cho		MXR M234をモデリングしたアナログコーラスサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	LEVEL	0 ~ 100	RATE	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100
	Page02	LOW	0 ~ 100	HIGH	0 ~ 100	Mode	MONO, STR
		低音の音量を調節します。		高音の音量を調節します。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出力します。	

エフェクトタイプとパラメーター

CoronaTri	tc electronic CORONA Tri-Chorusをモデリングしたコーラスです。						
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	SPEED 0 ~ 100 変調の速さを設定します。	DEPTH 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	FxLVL 0 ~ 100 エフェクトの音量を調節します。			
	Page02	TONE 0 ~ 100 音質を調節します。	DRY OFF/ON ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。				
BitCrush	ローファイな音を作り出すエフェクトです。						
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Bit 4 ~ 16 ビットデプスを設定します。	SMPL 0 ~ 50 サンプリングレートを設定します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
	Page02	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。				
Bomber	ピッキングすると爆発音が出るエフェクトです。						
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	PTTRN HndGn, Arm, Bomb, Thndr 効果音の種類を選択します。	Decay 1 ~ 100 残響の長さを設定します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
	Page02	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Power 0 ~ 30 爆発の強さを調節します。	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。			
		Page03	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。				
MonoSynth	入力信号のピッチを検出して発音するモノフォニック(単音弾き)ギターシンセサイザーです。						
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Synth 0 ~ 100 シンセ音のレベルを調節します。	Dry 0 ~ 100 原音のレベルを調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
	Page02	Wave Sine, Tri, SawUp, SawDn 波形を選択します。	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。	Speed 0 ~ 100 ピッチ変化の滑らかさを調節します。			
Z-Organ	オルガンのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。						
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Upper 0 ~ 100 高音域の音量を調節します。	Lower 0 ~ 100 低音域の音量を調節します。	Dry 0 ~ 100 原音のレベルを調節します。			
	Page02	HPF 0 ~ 10 ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。	LPF 0 ~ 10 ローパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
AutoPan	音像が周期的に移動するエフェクトです。						
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Width L50 ~ R50 音像の移動する範囲を設定します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
	Page02	Depth 0 ~ 10 変調の深さを設定します。	Clip 0 ~ 10 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。				
Rt Closet	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。						
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Bal 0 ~ 100 ホーン(高域)とドラム(低域)のバランスを調節します。	Mode Slow, Fast 回転モードを選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
	Page02	Drive 0 ~ 100 アリアンプでの増幅量を調節します。					

エフェクトタイプとパラメーター

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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Time	10 ~ 2000	♪	F.B	0 ~ 100	Bal	0 ~ 100
	ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
	Page02	HIDMP	0 ~ 10		Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		出力レベルを調節します。		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。				
MultiTapD		ディレイタイムの異なる複数数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Time	1 ~ 3000	♪	PTTRN	1 ~ 8	Mix	0 ~ 100
	ディレイタイムを設定します。		エフェクトのパターンを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
	Page02	Tone	0 ~ 10		Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
音質を調節します。		出力レベルを調節します。		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。				
DynaDelay		入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Time	1 ~ 2000	♪	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	ディレイタイムを設定します。		エフェクトの感度を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
	Page02	F.B	0 ~ 100		Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
フィードバック量を調節します。		出力レベルを調節します。		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。				
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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Time	1 ~ 2000	♪	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
	Page02	Rate	1 ~ 50		Depth	0 ~ 100	Reso	0 ~ 10
		変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		効果のクセの強さを設定します。		
	Page03	Level	0 ~ 150		Tail	OFF/ON		
出力レベルを調節します。		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。						
PitchDly		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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Time	1 ~ 2000		Pitch	-12 ~ 12	Mix	0 ~ 100
	ディレイタイムを設定します。		ディレイ音にかかるピッチのシフト量を設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
	Page02	F.B	0 ~ 100		Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
		フィードバック量を調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
	Page03	Tail	OFF/ON					
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。								

エフェクトタイプとパラメーター

StereoDly		左右のディレイタイムを個別に設定できるステレオディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TimeL	1 ~ 2000	TimeR	1 ~ 2000	Mix	0 ~ 100
	Page02	LchFB	0 ~ 100	RchFB	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	LchLv	0 ~ 100	RchLv	0 ~ 100	Tail	OFF/ON
		Lch側のディレイのディレイタイムを調節します。		Rch側のディレイのディレイタイムを調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		Lch側のディレイのFB量を調節します。		Rch側のディレイのFB量を調節します。		出力レベルを調節します。	
		Lch側のディレイの出力を調節します。		Rch側のディレイの出力を調節します。		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。	
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 2000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	Rate	1 ~ 50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0 ~ 150
	Page03	Tail	OFF/ON				
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		変調の速さを設定します。		音色のタイプを選択します。		出力レベルを調節します。	
		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。					
TrgHldDly		ピッキングをトリガーにサンプルホールドするディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	10 ~ 1000	Duty	25 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	THRSH	0 ~ 30	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
	Page03						
		サンプルホールドする時間を設定します。		サンプルホールドされた音の発音時間を設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		効果が現れる閾値を調節します。		出力レベルを調節します。		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。	
StompDly		ストップ型ディレイのようにフィードバックをあげたとき発振させることができるディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	E.LVL	0 ~ 120	F.B	0 ~ 100	Time	1 ~ 600
	Page02	Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON
	Page03	HIDMP	0 ~ 10				
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		フィードバック量を調節します。		ディレイタイムを設定します。	
		テンポ同期を設定します。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出力します。		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。	
		ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。					
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100	TIME	10 ~ 1000
	Page02	RecLv	0 ~ 100	SYNC	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8	P-Amp	OFF, ON
	Page03						
		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		ディレイタイムを設定します。	
		テープに録音する音量を調節します。		テンポ同期を設定します。		エフェクトをオフにしたときの音色を選択します。OFF: 入力されたままの原音。ON: TapeEcho3のプリアンプを通った音。	

エフェクトタイプとパラメーター

	Eventide TimeFactorのDigitalDelayをベースにした2つのディレイを組み合わせることができるエフェクトです。										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	TimeA	0 ~ 1990	TimeB	0 ~ 1990	FdbkA	0 ~ 110				
	Page02	FdbkB	0 ~ 110	Depth	M-0 ~ 50, S-0 ~ 50	Speed	0 ~ 50				
Page03	FLTR	-100 ~ 100	DlyMx	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100					
CarbonDly						MXR Carbon Copyをモデリングしたアナログディレイサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	DELAY	19 ~ 581	REGEN	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100				
	Page02	MOD	OFF/ON	WIDTH	0 ~ 50	SPEED	0 ~ 50				
	Page03	Tail	OFF/ON	Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8						
DriveEcho						LINE6 M9のTubeEchoをモデリングしたドライブさせることができるエコーエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	DRIVE	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100	TIME	20 ~ 1990				
	Page02	F.B	0 ~ 100	WOW	0 ~ 100	DRY	DRIV/THRU				
	Page03	Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR						
SlapBackD						tc electronic FLASHBACKのSLAPをモデリングした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。					
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	TIME	1 ~ 300	SubDv	4分音符, 符点8分 音符, ピンポン	F.B	0 ~ 100				
	Page02	FxLVL	0 ~ 100	DRY	OFF/ON	Tail	OFF/ON				
	Page03	Mode	MONO, STR								


エフェクトタイプとパラメーター

SmoothDly		BOSS DD-20のSMOOTHモードをモデリングした広がりのあるディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TIME	1 ~ 3000	F.B	0 ~ 100	E.LVL	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	TONE	0 ~ 100	Tail	OFF/ON			
	音質を調節します。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。				
LO-Fi Dly		strymon TIMELINEのLO-FIをベースにしたビットレートやサンプルレート・パラメーターによりエフェクトの音質を劣化させるディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TIME	2 ~ 1900	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	SMP L	1/128 ~ 1/1	BITS	4 ~ 32	BLEND	0 ~ 100	
	サンプリングレートを設定します。		ビットデプスを設定します。		Lo-Fi信号と原音のバランスを調節します。		
Page03	DAMP	0 ~ 10	FLT	OFF, 1 ~ 8	VINYL	OFF, D:1 ~ D:9, S:1 ~ S:9	
	フィードバック音の減衰具合を調節します。		エフェクト音にかかるフィルターの特性を選択します。		ランダムに発生するノイズを付加します。D:1 ~ D:9ではディレイの出力に合わせてノイズが発生します。		
SlwAtkDly		LINE6 M-9のAuto-Volume Echoをモデリングしたディレイ音の立ち上がりを緩やかにするエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TIME	1 ~ 1900	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	DEPTH	0 ~ 100	SWELL	1 ~ 50	Mode	MONO/STR	
	変調の深さを設定します。		立ち上がりにかかる時間を調節します。				エフェクトのかかり方を選択します。MONO: モノラル仕様のコーラス効果 STR: ステレオ仕様のビブラート効果
Page03	Tail	OFF/ON					
	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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。						
TremDelay		strymon TIMELINEのTREMをベースにしたディレイ音にトレモロを組み合わせたエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TIME	60 ~ 1900	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	LFO	TRI, SQR, SIN, RAMP, SAW	DEPTH	0 ~ 100	SPEED	1/32 ~ 32/1	
	トレモロの変調波形を選択します。		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		
Page03	DAMP	0 ~ 10	HPF	OFF, 20 ~ 900	GRIT	0 ~ 10	
	フィードバック音の減衰具合を調節します。		エフェクト音の低域周波数を調節します。		エフェクト音の歪みを調節します。		

エフェクトタイプとパラメーター

FLTR PPD		Eventide TimeFactorのFilterPongをベースにしたフィルターとディレイを組み合わせたエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TimeA	0 ~ 1900	TimeB	0 ~ 1900	Mix	0 ~ 100
		ディレイAのディレイタイムを設定します。		ディレイBのディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	DlyMx	0 ~ 100	Fdbk	0 ~ 110	Slur	0 ~ 10
		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。		フィードバック量を調節します。		フィードバック音のアタック音を和らげます。	
	Page03	FLTR	0 ~ 100	Depth	M-0 ~ 10, S-0 ~ 10	Wave	Sn1 ~ 16, Tr1 ~ 16, Sq1 ~ 16
		フィルターのかかり具合を調節します。		変調の深さを設定します。また、出力方法をモノラル(M-0 ~ 10)、ステレオ(S-0 ~ 10)から選択します。		変調波形と変調の速さを設定します。	
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 2000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	Rate	1/4, 1/2, 3/4, 1 ~ 50	Width	L50 ~ R50	Depth	0 ~ 10
		音像の移動する周期を設定します。		音像の移動する幅を設定します。		音像の移動する奥行きを設定します。	
	Page03	Clip	0 ~ 10	Link	P-D, D-P	Level	0 ~ 200
		変調波形のつづれ具合を調節します。		オートパンとディレイの接続順を選択します。		出力レベルを調節します。	
ICE Delay		strymon TIMELINEのICEをベースにした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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	TIME	60 ~ 1300	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	INTVL	-Oct ~ 2Oct	SLICE	SHORT, LONG	BLEND	0 ~ 20
		オーディオ・スライスのピッチ変調量を選択します。		スライスする長さを調節します。		ドライ信号とICE信号のバランスを調節します。	
	Page03	SMEAR	OFF, 1 ~ 20	DAMP	0 ~ 10	HPF	OFF, 20 ~ 900
		フィードバック音のアタック音を和らげる度合いを調節します。		フィードバック音の減衰具合を調節します。		エフェクト音の低域周波数を調節します。	

[REVERB]

HD Hall		密度の高いホール・リバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		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。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON
		リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。	

エフェクトタイプとパラメーター

HD Reverb		密度の高いリバーブです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	PreD	1 ~ 200	HPF	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	
Page03	Tail	OFF/ON						
		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。						
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。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
		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。						
Room		部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
		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。						
TiledRoom		タイル貼りの部屋の残響です。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
		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。						
Spring		スプリングリバーブのシミュレーションです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
		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。						

エフェクトタイプとパラメーター

Arena		アリーナ級の大会場の残響です。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
		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。		出力レベルを調節します。		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。	
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。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Shape	-10 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	残響の長さを設定します。		エフェクト音のエンベロープを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		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。	
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。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Size	1 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	空間の広さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		Ref	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
		壁からの反射音の量を設定します。		出力レベルを調節します。		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。	
Plate		プレートリバーブのシミュレーションです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	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。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		Color	0 ~ 100	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100
	Page03	低域の残響時間を調節します。		リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。	
		Tail	OFF/ON	Level	0 ~ 150		
		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。		出力レベルを調節します。			
ModReverb		揺らぎのある残響を得られるリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Depth	0 ~ 100	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
	Page02	変調の深さを設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		Rate	1 ~ 50	Tone	0 ~ 10	PreD	1 ~ 100
	Page03	変調の速さを設定します。		音質を調節します。		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。	
Level		0 ~ 150	Tail	OFF/ON			
		出力レベルを調節します。		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。			



エフェクトタイプとパラメーター

SlapBack		繰り返し残響効果が得られるリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 1000	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	F.B	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	DRBal	0 ~ 100	
	フィードバック量を調節します。		音質を調節します。		ディレイとリバーブの割合を設定します。		
Page03	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON			
	出力レベルを調節します。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。				
Spring63		'63 Fender Reverbをモデリングしたサウンドです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DWELL	0 ~ 100	MIXER	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100
		リバーブへ入力する音量を調節します。		エフェクト音のミックス量を調節します。		音質を調節します。	
Page02	Level	0 ~ 150					
	出力レベルを調節します。						
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	PreD	0 ~ 200	Tail	OFF/ON			
	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。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。				
LOFI Rev		tc electronic HALL OF FAMEのLOFIをモデリングした粗く存在感の強いリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DECAY	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	FxLVL	0 ~ 100
		残響の長さを設定します。		音質を調節します。		エフェクトの音量を調節します。	
Page02	PreD	SHORT/LONG	Tail	OFF/ON	Dry	OFF/ON	
	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。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。		
Church		教会の響きをシミュレートしたリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DECAY	0 ~ 100	PreD	0 ~ 200	MIX	0 ~ 100
		残響の長さを設定します。		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。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Page02	TONE	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON	
	音質を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		
Page03	Dry	OFF/ON					
	ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。						




エフェクトタイプとパラメーター

Cave		洞窟の響きをシミュレートしたリバーブです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100		
	Page02	PreD		Tail	OFF/ON				
		残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
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。		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。							
Ambience		自然なアンビエンス(空気感)を加えるエフェクトです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		DECAY	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100		
	Page02	PreD		Tail	OFF/ON		Dry		
		残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
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。		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。		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。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。			
GateRev		DigiTech RV-7 (Lexicon) のGatedをモデリングしたパーカッシブなプレイに適したゲートリバーブです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		Level	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Decay	0 ~ 100		
	Page02	Tail		Dry		OFF/ON			
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		音質を調節します。		残響の長さを設定します。			
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。		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。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。					
ReverseRv		DigiTech RV-7 (Lexicon) のReverseをモデリングした逆再生したようなリバーブ音が得られるエフェクトです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		Level	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Decay	0 ~ 100		
	Page02	Tail		Dry		OFF/ON			
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		音質を調節します。		残響の長さを設定します。			
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。		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。		ONのとき、原音とエフェクト音をミックスして出力します。OFFのとき、エフェクト音のみ出力します。					
Echo		豪華なエコーを繰り返すことができるエフェクトです。							
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		DECAY	0 ~ 100	TIME	0 ~ 200	TONE	0 ~ 100		
	Page02	MIX		Tail		Mode			
		残響の長さを設定します。		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。		音質を調節します。			
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		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。		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。		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。			

エフェクトタイプとパラメーター

	Eventide SPACEのTREMOLLO VERBをベースにしたリバーブ音だけにトレモロを組み合わせたエフェクトです。								
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		Decay	0 ~ 100	PDLY	0 ~ 500	Mix	0 ~ 100		
	Page02	Speed	1.0 ~ 20.0	Shape	SINE, TRI, PEAK, RNDM, RAMP, SQR	Depth	MNO ~ MN99, ST0 ~ ST99		
変調の速さを設定します。		変調波形を選択します。		変調の深さを設定します。また、変調方法をモノラル(MNO ~ 99)、ステレオ(ST0 ~ 99)から選択します。					
Page03	Size	0 ~ 100	Low	-100 ~ 100	High	-100 ~ 100			
		リバーブのサイズを調節します。		低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。			
	Electro-Harmonix Holy GrailのFLERBをモデリングしたリバーブにフランジャーを組み合わせたエフェクトです。								
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		RVRB	0 ~ 100	Tail	OFF/ON				
Page02									
	tc electronic NOVA REVERBをモデリングした入力音のダイナミクスで音量が変わるリバーブです。								
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		Decay	0 ~ 100	PreD	0 ~ 100	Color	0 ~ 100		
	Page02	Sense	-100 ~ -1, OFF, 1 ~ 100	Mix	0 ~ 100	Tail	OFF/ON		
感度を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。					
	strymon blueSkyのShimmerモードをモデリングしたピッチシフターとディレイをリバーブに組み合わせたエフェクトです。								
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		PreD	1 ~ 100	DECAY	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100		
Page02	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON			
		リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。			
	LINE6 M9のParticle Verbをモデリングした特殊で複雑なリバーブエフェクトです。								
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3			
		DWELL	0 ~ 100	GAIN	0 ~ 100	MODE	STBL, CRTCL, HZD		
Page02	MIX	0 ~ 100	MONO	OFF/ON	Tail	OFF/ON			
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		OFFのとき、エフェクト音をステレオ出力します。ONのとき、エフェクト音をモノラルミックスにしてから出力します。		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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。			

エフェクトタイプとパラメーター

SpaceHole		Eventide SPACEのBlackHoleをベースにしたディレイとリバーブを組み合わせたエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Decay	-100 ~ 100	PDLY	0 ~ 1000	Mix	0 ~ 100
	残響の長さを設定します。		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。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	F.B	0 ~ 100	Depth	0 ~ 100	Speed	0 ~ 100
フィードバック量を調節します。		変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。			
Page03	Size	0 ~ 100	Low	-100 ~ 100	High	-100 ~ 100	
リバーブのサイズを調節します。		低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。			
MangledSp		Eventide SPACEのMangledVerbをベースにした荒々しい響きのリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	PDLY	0 ~ 500	Clip	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	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。		歪みを調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	Decay	0 ~ 100	Mod	0 ~ 100	Size	0 ~ 100
残響の長さを設定します。		変調の深さを設定します。		リバーブのサイズを調節します。			
Page03	Low	-100 ~ 100	High	-100 ~ 100	Level	0 ~ 200	
低域の音量を調節します。		高域の音量を調節します。		出力レベルを調節します。			
DualRev		Eventide SPACEのDualVerbをベースにした2つのリバーブを組み合わせることができるエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	PDlyA	0 ~ 750	PDlyB	0 ~ 750	Mix	0 ~ 100
	リバーブAのプリディレイタイムを設定します。		リバーブBのプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	ABMix	A9 B0 ~ A0 B9	DCY A	0 ~ 100	DCY B	0 ~ 100
リバーブAとリバーブBのミックスを調節します。		リバーブAの残響の長さを設定します。		リバーブBの残響の長さを設定します。			
Page03	Size	A1 B1 ~ A9 B9	ToneA	-100 ~ 100	ToneB	-100 ~ 100	
リバーブのサイズを調節します。		リバーブAの音質を調節します。		リバーブBの音質を調節します。			







[DYN/FLTR]

Comp		MXR Dynacomp風のコンプレッサーです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Sense	0 ~ 10	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	エフェクトの感度を調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	Slow, Fast					
立ち上がり速度を選択します。							
RackComp		Compよりも細かい調節の可能なコンプレッサーです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	0 ~ 50	Ratio	1 ~ 10	Level	0 ~ 150
	効果が現れる閾値を調節します。		圧縮率を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	1 ~ 10					
立ち上がり速度を選択します。							
M Comp		自然なかかり具合のコンプレッサーです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	0 ~ 50	Ratio	1 ~ 10	Level	0 ~ 150
	効果が現れる閾値を調節します。		圧縮率を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02	ATTCK	1 ~ 10					
立ち上がり速度を選択します。							

エフェクトタイプとパラメーター

OptComp 	APHEX Punch FACTORY風のコンプレッサーです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Drive	0 ~ 10	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
Page02	コンプレッションの深さを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
160 Comp 	dbx 160A風のコンプレッサーです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	-60 ~ 0	Ratio	1.0 ~ 10.0	Gain	0 ~ 20
Page02	Knee	Hard, Soft	Level	0 ~ 150	圧縮後のゲインを調節します。		
Limiter 	入力信号が一定のレベルを超えたときに圧縮するリミッターです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	0 ~ 50	Ratio	1 ~ 10	Level	0 ~ 150
Page02	REL	1 ~ 10	リミッターによる圧縮の比率を調節します。		出力レベルを調節します。		
SlowATTCK 	いわゆる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。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 50	Curve	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
Page02	立ち上がりにかかる時間を調節します。		音量変化のカーブを調整します。		出力レベルを調節します。		
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。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	1 ~ 25	DETCT	GtrIn, EfxIn	Level	0 ~ 150
Page02	効果が現れる閾値を調節します。		制御信号の検出位置を選択します。		出力レベルを調節します。		
NoiseGate 	無演奏時に信号をカットするノイズゲートです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	1 ~ 25	Level	0 ~ 150		
Page02	効果が現れる閾値を調節します。		出力レベルを調節します。				
DirtyGate 	ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のゲートです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	THRSH	1 ~ 25	Level	0 ~ 150		
Page02	効果が現れる閾値を調節します。		出力レベルを調節します。				
OrangeLim 	ORANGE SQUEEZERのモデリングです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01						
Page02							

エフェクトタイプとパラメーター

<p>GrayComp</p> <p>★</p> 	ROSS Compressorのモデリングです。							
		Knob1		Knob2		Knob3		
Page01	SUSTN 0～100 サステインを調節します。	OUT 0～100 出力レベルを調節します。						
Page02								
<p>DualComp</p> <p>★</p> 	低音域と高音域で異なるコンプレッション効果が設定できるエフェクトです。							
Page01	Knob1 Hi 0～50 高音域のコンプレッション効果の深さを設定します。		Knob2 Lo 0～50 低音域のコンプレッション効果の深さを設定します。		Knob3 Freq 300Hz～1.5kHz 高音域と低音域を分ける周波数を設定します。			
Page02	Level 0～150 出力レベルを調節します。		Tone 0～10 音質を調節します。					
<p>LineSel</p> 	LineSelに入ってくる音を、OUTPUTに直接送る経路(OFF時)か、次につながるエフェクターに送る経路(ON時)のどちらかに切り替えます。							
Page01	Knob1 EFX_L 0～150 エフェクト経路へ送るレベルを調節します。		Knob2 OUT_L 0～150 OUTPUT経路へ送るレベルを調節します。					
Page02								
<p>GraphicEQ</p> <p>★</p> 	6バンドのイコライザーです。							
Page01	Knob1 160Hz -12～12 160Hzのブースト/カット量を調節します。		Knob2 400Hz -12～12 400Hzのブースト/カット量を調節します。		Knob3 800Hz -12～12 800Hzのブースト/カット量を調節します。			
Page02	3.2kHz -12～12 3.2kHzのブースト/カット量を調節します。		6.4kHz -12～12 6.4kHzのブースト/カット量を調節します。		12kHz -12～12 12kHzのブースト/カット量を調節します。			
Page03	Level 0～150 出力レベルを調節します。							
<p>Ba GEQ</p> <p>★</p> 	ベースの帯域に適した7バンドのグラフィックイコライザーです。							
Page01	Knob1 50Hz -12～12 50Hzのブースト/カット量を調節します。		Knob2 120Hz -12～12 120Hzのブースト/カット量を調節します。		Knob3 400Hz -12～12 400Hzのブースト/カット量を調節します。			
Page02	500Hz -12～12 500Hzのブースト/カット量を調節します。		800Hz -12～12 800Hzのブースト/カット量を調節します。		4.5kHz -12～12 4.5kHzのブースト/カット量を調節します。			
Page03	10kHz -12～12 10kHzのブースト/カット量を調節します。		Level 0～150 出力レベルを調節します。					
<p>ParaEQ</p> <p>★</p> 	2バンドのパラメトリックイコライザーです。							
Page01	Knob1 Freq1 20Hz～20kHz EQ1の中心周波数を調整します。		Knob2 Q1 0.5, 1, 2, 4, 8, 16 EQ1のQを調整します。		Knob3 Gain1 -12～12 EQ1のゲインを調整します。			
Page02	Freq2 20Hz～20kHz EQ2の中心周波数を調整します。		Q2 0.5, 1, 2, 4, 8, 16 EQ2のQを調整します。		Gain2 -12～12 EQ2のゲインを調整します。			
Page03	Level 0～150 出力レベルを調節します。							

エフェクトタイプとパラメーター

Ba PEQ	ベースの帯域に適した2バンドのパラメトリックイコライザーです。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Freq1	20Hz ~ 20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	EQ1の中心周波数を調整します。	EQ1のQを調整します。	
Page02	Freq2	20Hz ~ 20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	EQ2の中心周波数を調整します。	EQ2のQを調整します。	
Page03	Level	0 ~ 150			出力レベルを調整します。		
Splitter	信号を2つの帯域(ハイ/ロー)に分割し、ミックスバランスを自由に調節するエフェクトです。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Hi	0 ~ 100	Lo	0 ~ 100	Hi	Lo	Freq 80Hz ~ 2.5kHz
Page02	Level	0 ~ 150			出力レベルを調整します。		
Bottom B	低音と高音を際立たせます。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Bass	0 ~ 10	Trebl	0 ~ 10	Bass	Trebl	Level 0 ~ 150
Page02	低音域のブースト量を調節します。		高音域のブースト量を調節します。		出力レベルを調節します。		
Exciter	BBEソニックマキシマイザー風のエキサイターです。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Bass	0 ~ 100	Trebl	0 ~ 100	Bass	Trebl	Level 0 ~ 150
Page02	低音域の位相修正量を調節します。		高音域の位相修正量を調節します。		出力レベルを調節します。		
CombFLTR	フランジャーの変調を固定することで生じるクシ型フィルターをイコライザー的に利用するエフェクトです。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Freq	1 ~ 50	Reso	-10 ~ 10	Freq	Reso	Mix 0 ~ 100
Page02	強調する周波数を設定します。		効果のクセの強さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
Page02	HIDMP	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	出力レベルを調節します。		
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。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Sense	Reso	Level 0 ~ 150
Page02	エフェクトの感度を調節します。		効果のクセの強さを設定します。		出力レベルを調節します。		
BaAutoWah	原音のミックスレベルが調節できるベース用オートワウです。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Sense	Reso	Dry 0 ~ 100
Page02	エフェクトの感度を調節します。		効果のクセの強さを設定します。		原音のレベルを調節します。		
Page02	Level	0 ~ 150			出力レベルを調節します。		

エフェクトタイプとパラメーター

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。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Sense	-10 ~ -1.1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
Page02	エフェクトの感度を調節します。		効果のクセの強さを設定します。		出力レベルを調節します。		
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。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Range	1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Sense	-10 ~ -1.1 ~ 10
Page02	効果のかかる周波数帯域を調節します。		効果のクセの強さを設定します。		エフェクトの感度を調節します。		
SlowFLTR 	ピッキングをトリガーにフィルターの周波数が動くエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 50	Curve	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
Page02	音の変化にかかる時間を設定します。		変化のカーブを調節します。		出力レベルを調節します。		
Z Tron 	Q-TronのLPモード風のエンベロープフィルターです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Sense	-10 ~ -1.1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Dry	0 ~ 100
Page02	エフェクトの感度を調節します。		効果のクセの強さを設定します。		原音のレベルを調節します。		
M-Filter 	幅広いセッティングが可能な Moog MF-101 Low Pass Filter風のエンベロープフィルターです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Freq	0 ~ 100	Sense	0 ~ 10	Reso	0 ~ 10
Page02	エンベロープフィルターの最低周波数を設定します。		エフェクトの感度を調節します。		効果のクセの強さを設定します。		
Page03	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow	
A-Filter 	エンベロープの動きが急峻なレゾナンスフィルターです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Sense	1 ~ 10	Peak	0 ~ 10	Mode	Up, Down
Page02	エフェクトの感度を調節します。		フィルターのQ値を設定します。		フィルターが変化する方向を Up (上向き) または Down (下向き) の中から選びます。		
Ba Cry 	ベースの帯域に適したトーンキングモジュレーターです。						
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Range	1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Sense	-10 ~ -1.1 ~ 10
Page02	効果のかかる周波数帯域を調節します。		効果のクセの強さを設定します。		エフェクトの感度を調節します。		

エフェクトタイプとパラメーター

Step	音色が階段状に変化するエフェクトです。										
★ 	Knob1			Knob2			Knob3				
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	↗	Reso	0 ~ 10	効果のクセの強さを設定します。		
		変調の深さを設定します。			変調の速さを設定します。						
	Page02	Shape	0 ~ 10	Level	0 ~ 150						
	エフェクト音のエンベロープを設定します。			出力レベルを調節します。							
SeqFLTR	Z.Vex Seek Wah風のシーケンスフィルターです。										
★ 	Knob1			Knob2			Knob3				
	Page01	Step	2 ~ 8	PTTRN	1 ~ 8		Speed	1 ~ 50	↗		
		シーケンスのステップ数を調節します。			エフェクトのパターンを設定します。			変調の速さを設定します。			
	Page02	Shape	0 ~ 10	Reso	0 ~ 10		Level	0 ~ 150			
	エフェクト音のエンベロープを設定します。			効果のクセの強さを設定します。			出力レベルを調節します。				
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。										
★ 	Knob1			Knob2			Knob3				
	Page01	Speed	1 ~ 50	↗	Range	0 ~ 100	Reso	0 ~ 10			
		変調の速さを設定します。			効果にかかる周波数帯域を調節します。			効果のクセの強さを設定します。			
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole		Bal	0 ~ 100			
		フィルターの特性を選択します。			フィルターのかかり具合を調節します。			原音とエフェクト音のバランスを調節します。			
Page03	Level	0 ~ 150									
	出力レベルを調節します。										
fCycle	周期的に特性が変化するフィルターエフェクトです。										
★ 	Knob1			Knob2			Knob3				
	Page01	Rate	1 ~ 50	↗	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Level	0 ~ 150			
		変調の速さを設定します。			変調波形の種類を選択します。			出力レベルを調節します。			
	Page02	Depth	0 ~ 100	Reso	0 ~ 10						
	変調の深さを設定します。			効果のクセの強さを設定します。							
St Gt GEQ	ギターの帯域に適した6バンドのステレオグラフィックイコライザーです。										
	Knob1			Knob2			Knob3				
	Page01	160Hz	-12 ~ 12	400Hz	-12 ~ 12	800Hz	-12 ~ 12				
		160Hzのブースト/カット量を調節します。			400Hzのブースト/カット量を調節します。			800Hzのブースト/カット量を調節します。			
	Page02	3.2kHz	-12 ~ 12	6.4kHz	-12 ~ 12	12kHz	-12 ~ 12				
		3.2kHzのブースト/カット量を調節します。			6.4kHzのブースト/カット量を調節します。			12kHzのブースト/カット量を調節します。			
Page03	Level	0 ~ 150									
	出力レベルを調節します。										
St Bs GEQ	ベースの帯域に適した7バンドのステレオグラフィックイコライザーです。										
	Knob1			Knob2			Knob3				
	Page01	50Hz	-12 ~ 12	120Hz	-12 ~ 12	400Hz	-12 ~ 12				
		50Hzのブースト/カット量を調節します。			120Hzのブースト/カット量を調節します。			400Hzのブースト/カット量を調節します。			
	Page02	500Hz	-12 ~ 12	800Hz	-12 ~ 12	4.5kHz	-12 ~ 12				
		500Hzのブースト/カット量を調節します。			800Hzのブースト/カット量を調節します。			4.5kHzのブースト/カット量を調節します。			
Page03	10kHz	-12 ~ 12	Level	0 ~ 150							
	10kHzのブースト/カット量を調節します。			出力レベルを調節します。							

エフェクトタイプとパラメーター

■ 別表1 Scaleパラメーター

設定値	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