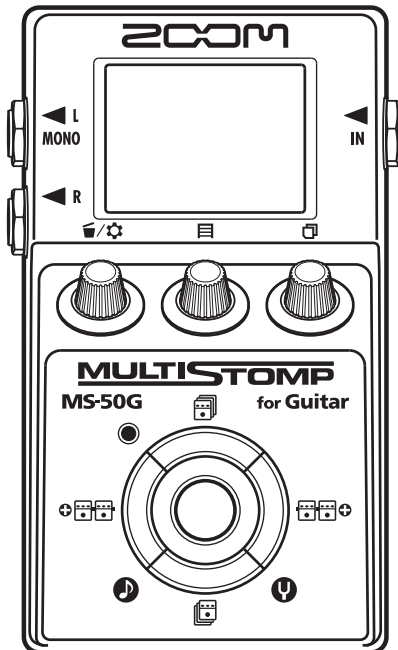


ZOOM®

# MULTISTOMP

## MS-50G for Guitar

### エフェクトタイプとパラメーター (Ver.3)



© 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												
	BOSS DL-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。													
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>TIME 1 ~ 3000 ディレイタイムを設定します。</td> <td>F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。</td> <td>E.LVL 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> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>TONE 0 ~ 100 音質を調節します。</td> <td>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。</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	TIME 1 ~ 3000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	E.LVL 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	TONE 0 ~ 100 音質を調節します。	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。	
	Knob1	Knob2	Knob3											
Page01	TIME 1 ~ 3000 ディレイタイムを設定します。	F.B 0 ~ 100 フィードバック量を調節します。	E.LVL 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	TONE 0 ~ 100 音質を調節します。	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。												
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

### [COMP]

<b>Comp</b>	MXR Dynacomp風のコンプレッサーです。														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Sense 0 ~ 10 エフェクトの感度を調節します。</td> <td>Tone 0 ~ 10 音質を調節します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK Slow, Fast 立ち上がり速度を選択します。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	Sense 0 ~ 10 エフェクトの感度を調節します。	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。	Page02	ATTCK Slow, Fast 立ち上がり速度を選択します。			
	Knob1	Knob2	Knob3												
Page01	Sense 0 ~ 10 エフェクトの感度を調節します。	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。												
Page02	ATTCK Slow, Fast 立ち上がり速度を選択します。														
<b>RackComp</b>	Compよりも細かい調節の可能なコンプレッサーです。														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。</td> <td>Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1 ~ 10 立ち上がり速度を選択します。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。	Level 0 ~ 150 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。			
	Knob1	Knob2	Knob3												
Page01	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。	Level 0 ~ 150 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。														
<b>SlowATTCK</b>	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。														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1 ~ 50 立ち上がりにかかる時間を調節します。</td> <td>Curve 0 ~ 10 音量変化のカーブを調整します。</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	Time 1 ~ 50 立ち上がりにかかる時間を調節します。	Curve 0 ~ 10 音量変化のカーブを調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Page02				
	Knob1	Knob2	Knob3												
Page01	Time 1 ~ 50 立ち上がりにかかる時間を調節します。	Curve 0 ~ 10 音量変化のカーブを調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。												
Page02															
<b>ZNR</b>	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。														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 1 ~ 25 効果が現れる閾値を調節します。</td> <td>DETCT GtrIn, EfxIn 制御信号の検出位置を選択します。</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	THRSH 1 ~ 25 効果が現れる閾値を調節します。	DETCT GtrIn, EfxIn 制御信号の検出位置を選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。	Page02				
	Knob1	Knob2	Knob3												
Page01	THRSH 1 ~ 25 効果が現れる閾値を調節します。	DETCT GtrIn, EfxIn 制御信号の検出位置を選択します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。												
Page02															
<b>M Comp</b>	自然なかかり具合のコンプレッサーです。														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。</td> <td>Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。</td> <td>Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1 ~ 10 立ち上がり速度を選択します。</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Knob1	Knob2	Knob3	Page01	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。	Level 0 ~ 150 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。			
	Knob1	Knob2	Knob3												
Page01	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。	Level 0 ~ 150 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

<b>OptComp</b>		APHEX Punch FACTORY風のコンプレッサーです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。	
<b>NoiseGate</b>		無演奏時に信号をカットするノイズゲートです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。			
<b>DirtyGate</b>		ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のゲートです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。			
<b>OrangeLim</b>		ORANGE SQUEEZERのモデリングです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01						
	Page02						
<b>GrayComp</b>		ROSS Compressorのモデリングです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	SUSTN	0 ~ 100	OUT	0 ~ 100		
	Page02	サステインを調節します。		出力レベルを調節します。			

## [FILTER]

<b>LineSel</b>		LineSelに入ってくる音を、OUTPUTに直接送る経路(OFF時)と、次につながるエフェクターの経路(ON時)を切り替えます。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	EFX_L	0 ~ 150	OUT_L	0 ~ 150		
	Page02	エフェクト経路へ送るレベルを調整します。		OUTPUT経路へ送るレベルを調整します。			
<b>GraphicEQ</b>		6バンドのイコライザーです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	160Hz	-12 ~ 12	400Hz	-12 ~ 12	800Hz	-12 ~ 12
	Page02	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
	Page02	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。					

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>ParaEQ</b>	2バンドのパラメトリックイコライザーです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Freq1	20Hz ~ 20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12 ~ 12
	Page02	Freq2	20Hz ~ 20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12 ~ 12
	Page03	Level	0 ~ 150				
		出力レベルを調節します。					
<b>AutoWah</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。	
<b>Cry</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Range	1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10
		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。	
	Page02	Bal	0 ~ 100	Level	0 ~ 150		
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。		出力レベルを調節します。				
<b>M-Filter</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Freq	0 ~ 100	Sense	0 ~ 10	Reso	0 ~ 10
		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。	
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
		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。		フィルターの動く速さを設定します。	
Page03	Bal	0 ~ 100	Level	0 ~ 150			
	原音とエフェクト音のバランスを調節します。		出力レベルを調節します。				
<b>Step</b>	音色が階段状に変化するエフェクトです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Reso	0 ~ 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	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。				
<b>SeqFLTR</b>	Z.Vex Seek Wah風のシーケンスフィルターです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Step	2 ~ 8	PTRN	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。		
<b>Exciter</b>	BBEソニックマキシマイザー風のエキサイターです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	0 ~ 100	Trebl	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		低域の位相修正量を調節します。		高域の位相修正量を調節します。		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

<b>CombFLTR</b>	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。							
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Freq	1 ~ 50	Reso	-10 ~ 0 ~ 10	Mix	0 ~ 100	
		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			
エフェクト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。						
<b>Resonance</b>	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。							
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Sense	-10 ~ -1.1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	
		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。		
	Page02							
<b>RndmFLTR</b>	ランダムに特性が変化するフィルターエフェクトです。							
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Speed	1 ~ 50	Range	0 ~ 100	Reso	0 ~ 10	
		変調の速さを設定します。		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。		
	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。								
<b>fCycle</b>	周期的に特性が変化するフィルターエフェクトです。							
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。						
<b>SlowFLTR</b>	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。							
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Time	1 ~ 50	Curve	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	
		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。		
	Page02	Reso	0 ~ 10	Chara	2Pole, 4Pole	DRCTN	Open, Close	
効果のクセの強さを調節します。		フィルターのかかり具合を調節します。		変化の方向を選択します。				
<b>St Gt GEQ</b>	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。							
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。								

## エフェクトタイプとパラメーター





### [DRIVE]

<b>Booster</b>	信号のゲインを上げて迫力あるサウンドを作るブースターです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>OverDrive</b>	世界ではじめて“オーバードライブ”の名を冠したコンパクトエフェクター BOSS OD-1 のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>T Scream</b>	多くのギタリストがブースターとして愛用し、さまざまなクローンモデルを生んだ Ibanez TS808のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Dist+</b>	世界中にディストーションの名を広めたエフェクター MXR distortion+のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Dist 1</b>	超ロングセラーとなったBOSSのディストーションDS-1のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Squeak</b>	エッジの効いたディストーションサウンドで人気があるProCo RATのモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>GreatMuff</b>	大きく甘いファズサウンドが世界中の有名アーティストから愛された、ELECTRO HARMONIX BigMuffのモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>MetalWRLD</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>HotBox</b>		真空管を内蔵したコンパクトプリアンプMATCHLESS HOT BOXのモデリングです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Z Clean</b>		ズームオリジナルのクセのないクリーンサウンドです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>ExtremeDS</b>		歪みエフェクトとして世界最強のゲインを誇るハイゲインサウンドです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Aco.Sim</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Top	0 ~ 100	Body	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		アコースティックギター特有の胴の響きを調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Governor</b>		Marshallの歪み系エフェクター Guv'norのモデリングです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>FuzzSmile</b>		ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだFuzz Faceのモデリングです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Z MP1</b>		ADA MP1とMarshall JCM800の組み合わせを元に作成したオリジナルサウンドです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
<b>Z Bottom</b>		低域と中域を強調したハイゲインサウンドです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page02	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>Z Dream</b>	Mesa Boogie Road King Series IIのLeadチャンネルを元に仕上げたリード向けハイゲインサウンドです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02							
<b>Z Scream</b>	低域から高域までバランスのとれたオリジナルハイゲインサウンドです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02							
<b>Z Neos</b>	モディファイされたクラスAブリティッシュ・コンボアンプの音をモデリングしたクラッチサウンドです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02							
<b>Z Wild</b>	オーバードライブをさらにブーストしたハイゲインサウンドです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02							
<b>Lead</b>	明るい音色で滑らかな歪みが特徴のディストーションサウンドです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02							
<b>CentaGold</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	GAIN	0 ~ 100	TRBL	0 ~ 100	OUT	0 ~ 100
	ゲインを調節します。		高域の音量を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02							
<b>NYC Muff</b>	Electro-Harmonix Big Muff Pi のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	VOL	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	SUSTN	0 ~ 100
	出力レベルを調節します。		音質を調節します。		ゲインを調節します。		
Page02							
<b>TS Drive</b>	Ibanez TS808 をモデリングしたエフェクトです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	O.DRV	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	LEVEL	0 ~ 100
	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page02							



## エフェクトタイプとパラメーター

	Mesa Boogie THROTTLE BOXのモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		LEVEL	0 ~ 100	LO/HI	LO, HI	GAIN	0 ~ 100
Page02	出力レベルを調節します。		ゲイン範囲を設定します。		ゲインを調節します。		
	アッパー・オクターブを加えたファズ・エフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		VOL	0 ~ 100	COLOR	1, 2	BOOST	0 ~ 100
Page02	出力ボリュームを調節します。		音色のタイプを選択します。		ゲインを調節します。		
	Mesa Boogie GRID SLAMMER のモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		LEVEL	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	GAIN	0 ~ 100
Page02	出力レベルを調節します。		音質を調節します。		ゲインを調節します。		
	ブラウンサウンドの得られるエフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		VOL	0 ~ 100	LO/HI	LO, HI	GAIN	0 ~ 100
Page02	出力ボリュームを調節します。		ゲイン範囲を設定します。		ゲインを調節します。		
	伝統的なファズ・エフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		LEVEL	0 ~ 100	COLOR	1, 2	ATTCK	0 ~ 100
Page02	出力レベルを調節します。		音色のタイプを選択します。		ゲインを調節します。		
	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		VOL	0 ~ 100	FOCUS	0 ~ 100	DRIVE	0 ~ 100
Page02	出力レベルを調節します。		音質を調節します。		ゲインを調節します。		
	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		GAIN	0 ~ 100	TRBL	0 ~ 100	BASS	0 ~ 100
Page02	ゲインを調節します。		高域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		LEVEL	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	GAIN	0 ~ 100
Page02	出力レベルを調節します。		音質を調節します。		ゲインを調節します。		
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		GAIN	0 ~ 100	TRBL	0 ~ 100	BASS	0 ~ 100
	Page02	VOL	0 ~ 100				
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		LEVEL	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	GAIN	0 ~ 100
	Page02	MODE	COMBO, STACK				
		音色のタイプを選択します。					

## エフェクトタイプとパラメーター

### [AMP]

<b>FD COMBO</b>							さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFender Twin Reverb('65)のモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3					
		Gain	0 ~ 100		Tube	0 ~ 100		Level	0 ~ 150				
		ゲインを調節します。			真空管アンプのコンプレッション感を調節します。			出力レベルを調節します。					
	Page02	Trebl	0 ~ 100		Middl	0 ~ 100		Bass	0 ~ 100				
		高域の音量を調節します。			中域の音量を調節します。			低域の音量を調節します。					
	Page03	Prese	0 ~ 100		CAB	別表1参照		OUT	別表3参照				
超高域の音量を調節します。			キャビネットを選択します。			接続する機器を選択します。							
<b>DELUXE-R</b>							65年製Fender Deluxe Reverbのモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3					
		Gain	0 ~ 100		Tube	0 ~ 100		Level	0 ~ 150				
		ゲインを調節します。			真空管アンプのコンプレッション感を調節します。			出力レベルを調節します。					
	Page02	Trebl	0 ~ 100		Middl	0 ~ 100		Bass	0 ~ 100				
		高域の音量を調節します。			中域の音量を調節します。			低域の音量を調節します。					
	Page03	Prese	0 ~ 100		CAB	別表1参照		OUT	別表3参照				
超高域の音量を調節します。			キャビネットを選択します。			接続する機器を選択します。							
<b>US BLUES</b>							Fender Tweed Bassmanのクランチサウンドです。						
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3					
		Gain	0 ~ 100		Tube	0 ~ 100		Level	0 ~ 150				
		ゲインを調節します。			真空管アンプのコンプレッション感を調節します。			出力レベルを調節します。					
	Page02	Trebl	0 ~ 100		Middl	0 ~ 100		Bass	0 ~ 100				
		高域の音量を調節します。			中域の音量を調節します。			低域の音量を調節します。					
	Page03	Prese	0 ~ 100		CAB	別表1参照		OUT	別表3参照				
超高域の音量を調節します。			キャビネットを選択します。			接続する機器を選択します。							
<b>VX JMI</b>							クラスAプリティッシュ・コンボアンプ初期モデルのモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3					
		Gain	0 ~ 100		Tube	0 ~ 100		Level	0 ~ 150				
		ゲインを調節します。			真空管アンプのコンプレッション感を調節します。			出力レベルを調節します。					
	Page02	Trebl	0 ~ 100		Middl	0 ~ 100		Bass	0 ~ 100				
		高域の音量を調節します。			中域の音量を調節します。			低域の音量を調節します。					
	Page03	Prese	0 ~ 100		CAB	別表1参照		OUT	別表3参照				
超高域の音量を調節します。			キャビネットを選択します。			接続する機器を選択します。							
<b>TW ROCK</b>							アメリカのブティックアンプTwo Rock Emerald 50のドライブチャンネルを使ったクランチサウンドです。						
	Page01	Knob1			Knob2			Knob3					
		Gain	0 ~ 100		Tube	0 ~ 100		Level	0 ~ 150				
		ゲインを調節します。			真空管アンプのコンプレッション感を調節します。			出力レベルを調節します。					
	Page02	Trebl	0 ~ 100		Middl	0 ~ 100		Bass	0 ~ 100				
		高域の音量を調節します。			中域の音量を調節します。			低域の音量を調節します。					
	Page03	Prese	0 ~ 100		CAB	別表1参照		OUT	別表3参照				
超高域の音量を調節します。			キャビネットを選択します。			接続する機器を選択します。							

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>MS 1959</b>		69年製Marshall 1959 Plexiのモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>DZ DRIVE</b>		独立3チャンネルのコントロールが可能な、ドイツのハンドメイドギターアンプDiezel Herbertのチャンネル3を使ったハイゲインサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>ALIEN</b>		パワフルな低域が特徴のEngl Invaderのハイゲインサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>FD VIBRO</b>		63年製 Fender Vibroverbのモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>VX COMBO</b>		1960年代のリバールサウンドを代表する、プリティッシュ・コンボアンプのモデリングサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>BG CRUNCH</b>		Mesa BoogieのコンボアンプMkIIIのランチサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>MATCH 30</b>	MatchlessのフラッグシップモデルDC-30(チャンネル1)のモデリングサウンドです。							
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>CAR DRIVE</b>	ハイエンドスモールコンポアンプCarr Mercuryのモデリングサウンドです。							
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>TONE CITY</b>	伝説のブリテッシュアンプSound City 50 Plus Mark2のモデリングサウンドです。							
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>HW STACK</b>	イギリスの伝統的なオールチューブアンプHiwatt Custom 100のモデリングです。							
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>TANGERINE</b>	独特のデザインとサウンドを持つOrange Graphic 120のモデリングです。							
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				
<b>B-BREAKER</b>	Marshallのコンポアンプ1962 Bluesbreakerのモデリングサウンドです。							
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。			
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100	
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。		
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。				

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>MS CRUNCH</b>		数々の伝説を生み出したMarshall 1959のクランチサウンドです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。		
<b>MS DRIVE</b>		MarshallのスタックアンプJCM2000のハイゲインサウンドです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。		
<b>BGN DRIVE</b>		Bogner Ecstasy CH3のリードサウンドです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。		
<b>BG DRIVE</b>		Mesa Boogie DualRectifierのレッドチャンネル (Vintage モード) を使ったハイゲインサウンドです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。		
<b>REVO-1</b>		Krank Revolution 1 Plusのハイゲインサウンドです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02	Trebl	0 ~ 100	Middl	0 ~ 100	Bass	0 ~ 100
		高域の音量を調節します。		中域の音量を調節します。		低域の音量を調節します。	
	Page03	Prese	0 ~ 100	CAB	別表1参照	OUT	別表3参照
	超高域の音量を調節します。		キャビネットを選択します。		接続する機器を選択します。		

## エフェクトタイプとパラメーター








### [MOD]

<b>Tremolo</b>							音量を周期的に上下させるエフェクトです。						
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Level	0 ~ 150	変調の深さを設定します。					
	変調の深さを設定します。			変調の速さを設定します。			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。						
<b>Phaser</b>							音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。						
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Rate	1 ~ 50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0 ~ 150	変調の速さを設定します。					
	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。						
	Page02												
<b>TheVibe</b>							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	変調の速さを設定します。					
	変調の速さを設定します。			変調の深さを設定します。			変調波形のバイアスを調節します。						
	Page02	Wave	0 ~ 100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0 ~ 150	変調波形を調節します。					
<b>Chorus</b>							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	変調の深さを設定します。					
	変調の速さを設定します。			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。						
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	音質を調節します。							
<b>Detune</b>							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	デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調節します。					
	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。						
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	音質を調節します。							
<b>StereoCho</b>							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	変調の深さを設定します。					
	変調の深さを設定します。			変調の速さを設定します。			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。							
<b>SuperCho</b>							BOSS SUPER CHORUS CH-1のモデリングです。						
	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。					
	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	EQ	0 ~ 100	Mode	MONO, STR	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から原音を出力します。										

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>Flanger</b>	ADA Flangerのようなジェットサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Reso	-10 ~ 10
	Page02	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果のフセの強さを設定します。	
		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。			
<b>Vibrato</b>	自動的にビブラートのかかるエフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Bal	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。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
		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。					
<b>Octave</b>	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Oct1	0 ~ 100	Oct2	0 ~ 100	Dry	0 ~ 100
	Page02	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。	
		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。			
<b>PitchSHFT</b>	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Shift	-12 ~ 12.24	Tone	0 ~ 10	Bal	0 ~ 100
	Page02	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。	
		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。					
<b>MonoPitch</b>	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Shift	-12 ~ 12.24	Tone	0 ~ 10	Bal	0 ~ 100
	Page02	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。	
		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。					
<b>HPS</b>	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (別表2参照)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0 ~ 100
	Page02	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。	
		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。					
<b>Slicer</b>	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		PTRN	1 ~ 20	Speed	1 ~ 50	Bal	0 ~ 100
	Page02	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。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
		THRSH	0 ~ 50	Level	0 ~ 150		
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。					

## エフェクトタイプとパラメーター




<b>DuoPhase</b>		2つのフェイザーを組み合わせせたエフェクトです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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		
<b>WarpPhase</b>		一方向に効果がかかるフェイザーです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Speed	1 ~ 50	Reso	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	Page02	DRCNTN	Go, Back				
<b>VintageCE</b>		BOSS CE-1風のヴィンテージコーラスです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Comp	0 ~ 9	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Level	0 ~ 150				
<b>Ensemble</b>		立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0 ~ 100
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150		
<b>VinFLNGR</b>		MXR M-117Rのようなアナログフランジャーのサウンドです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Reso	-10 ~ 10
	Page02	PreD	0 ~ 50	Mix	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
<b>DynaFLNGR</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10
	Page02	Reso	-10 ~ 10	Level	0 ~ 150		
<b>BendCho</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Time	0 ~ 50	Bal	0 ~ 100
	Page02	Mode	Up, Down	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150



## エフェクトタイプとパラメーター

<b>MojoRole</b>	ピッキング後に音程を揺らすエフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Depth	0 ~ 100	Speed	0 ~ 100	Rise	0 ~ 100
	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。		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。	
<b>RingMod</b>	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Freq	1 ~ 50	Tone	0 ~ 10	Bal	0 ~ 100
	Page02	Level	0 ~ 150				
		出力レベルを調節します。				原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
<b>DuoTrem</b>	2つのトレモロを組み合わせたエフェクトです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		RateA	0 ~ 50	RateB	0 ~ 50	Level	0 ~ 150
	Page02	DPT_A	0 ~ 100	DPT_B	0 ~ 100	Link	Seri, Para, STR
	Page03	WaveA	UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9	WaveB	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。		LFO Bの変調波形を選択します。		2つのトレモロの接続方法を選択します。	
<b>CE-Cho5</b>	BOSS CE-5をモデリングしたコーラスです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		E.LVL	0 ~ 120	RATE	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100
	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。	
<b>CloneCho</b>	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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		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。			
<b>StonePha</b>	Electro-Harmonix SmallStone をモデリングしたフェイザーサウンドです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		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。			
<b>BF FLG 2</b>	BOSS BF-2 Flangerのモデリングです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		MNL	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100	RATE	0 ~ 100
	Page02	RES	0 ~ 100				
		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。	
		フィードバック量を調節します。					

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>SilkyCho</b>	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。						
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		LoMix	0 ~ 100	HiMix	0 ~ 100	ChMix	0 ~ 100
	Page02	低域のデチューンのミックス量を調節します。		高域のデチューンのミックス量を調節します。		コーラスのミックス量を調節します。	
		LoPit	-25 ~ 25	HiPit	-25 ~ 25	PreD	0 ~ 50
Page03	低域のデチューンのピッチの変化量を調節します。		高域のデチューンのピッチの変化量を調節します。		エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		
		Rate	0 ~ 100	Depth	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100
		変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		音質を調節します。	
<b>MirageCho</b>	蜃気楼のようにゆらゆら揺れるコーラスです。						
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 100	Mix	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。		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 ~ 20	Tone	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。		
<b>CoronaCho</b>	tc electronic CORONA CHORUSをモデリングしたコーラスです。						
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		SPEED	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100	FxLVL	0 ~ 100
	Page02	変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		エフェクトの音量を調節します。	
		TONE	0 ~ 100	DRY	OFF/ON		
	音質を調節します。		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。				
<b>ANA234Cho</b>	MXR M234をモデリングしたアナログコーラスサウンドです。						
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		LEVEL	0 ~ 100	RATE	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100
	Page02	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。	
		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。		
<b>CoronaTri</b>	tc electronic CORONA Tri-Chorusをモデリングしたコーラスです。						
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		SPEED	0 ~ 100	DEPTH	0 ~ 100	FxLVL	0 ~ 100
	Page02	変調の速さを設定します。		変調の深さを設定します。		エフェクトの音量を調節します。	
		TONE	0 ~ 100	DRY	OFF/ON		
	音質を調節します。		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。				

## エフェクトタイプとパラメーター

### [SFX]

<b>BitCrush</b>	ローファイな音を作り出すエフェクトです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bit	4 ~ 16	SMPL	0 ~ 50	Bal	0 ~ 100
	Page02	ビットデプスを設定します。		サンプリングレートを設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
		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。			
<b>Bomber</b>	ピッキングすると爆発音が出るエフェクトです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1 ~ 100	Bal	0 ~ 100
		効果音の種類を選択します。		残響の長さを設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
	Page02	THRSH	0 ~ 50	Power	0 ~ 30	Tone	0 ~ 10
		効果が現れる閾値を調節します。		爆発の強さを調節します。		音質を調節します。	
Page03	Level	0 ~ 150					
		出力レベルを調節します。					
<b>MonoSynth</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Synth	0 ~ 100	Dry	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
		シンセ音のレベルを調節します。		原音のレベルを調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Tone	0 ~ 10	Speed	0 ~ 100	
	波形を選択します。		音質を調節します。		ピッチ変化の滑らかさを調節します。		
<b>Z-Organ</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Upper	0 ~ 100	Lower	0 ~ 100	Dry	0 ~ 100
		高音域の音量を調節します。		低音域の音量を調節します。		原音のレベルを調節します。	
Page02	HPF	0 ~ 10	LPF	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	
	ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。		ローパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。		出力レベルを調節します。		
<b>AutoPan</b>	音像が周期的に移動するエフェクトです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Rate	0 ~ 50	Width	L50 ~ R50	Level	0 ~ 150
		変調の速さを設定します。		音像の移動する範囲を設定します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Depth	0 ~ 10	Clip	0 ~ 10			
	変調の深さを設定します。		変調波形のつぶれ具合を調節します。値が大きいくほどオートパンニングの効果が強調されます。				
<b>Rt Closet</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bal	0 ~ 100	Mode	Slow, Fast	Level	0 ~ 150
		ホーン(高域)とドラム(低域)のバランスを調節します。		回転モードを選択します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Drive	0 ~ 100					
	プ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



### [DELAY]

Delay		最長4000msのロングディレイに対応したディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 4000	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	HIDMP	0 ~ 10	P-P	MONO, P-P	Level	0 ~ 150
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		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。		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。						
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。					
		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	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。		
ModDelay		ディレイ音にモジュレーション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
		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	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
	変調の速さを設定します。		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。		
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 4000	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	HIDMP	0 ~ 10	P-P	MONO, P-P	Level	0 ~ 150
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		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。		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。						
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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	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。		

## エフェクトタイプとパラメーター

StompDly		ストン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出来るディレイです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	E.LVL	0 ~ 120	F.B	0 ~ 100	Time	1 ~ 600
		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。	
	Page02	Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON
		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。	
Page03	HIDMP	0 ~ 10					
		ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。					
MultiTapD		ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	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。					
		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 ~ 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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	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

<b>StereoDly</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	TimeL	1 ~ 2000	TimeR	1 ~ 2000	Mix	0 ~ 100
	Page02	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。
		LchFB	0 ~ 100	RchFB	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	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。	
		LchLv	0 ~ 100	RchLv	0 ~ 100	Tail	OFF/ON
		Lch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。	
<b>PhaseDly</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Time	1 ~ 2000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	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。
		Rate	1 ~ 50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0 ~ 150
	Page03	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。	
		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。					
<b>TrgHldDly</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Time	10 ~ 1000	Duty	25 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	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。
		THRSH	0 ~ 30	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
	Page03	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。	
<b>TapeEcho3</b>		MAESTRO ECHOPLEX EP-3をモデリングしたテープエコーサウンドです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100	TIME	10 ~ 1000
	Page02	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。
		Reclv	0 ~ 100	SYNC	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8	P-Amp	OFF, ON
	Page03	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のプリアンブを通った音。	
<b>DualDigiD</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	TimeA	0 ~ 1990	TimeB	0 ~ 1990	FdbkA	0 ~ 110
	Page02	ディレイ	Aのディレイタイムを調節します。	ディレイ	Bのディレイタイムを調節します。	ディレイ	AのFB量を調節します。
		FdbkB	0 ~ 110	Depth	M-0 ~ 50, S-0 ~ 50	Speed	0 ~ 50
	Page03	ディレイ	BのFB量を調節します。	変調	の深さを設定します。また、出力方法をモノラル(M0 ~ M50)、ステレオ(S0 ~ S50)から選択します。	変調の速さを設定します。	
		FLTR	-100 ~ 100	DlyMx	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		音質	を調節します。	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。	原音	に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

## エフェクトタイプとパラメーター



<b>CarbonDly</b>		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。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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		
		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。	
		モジュレーションのOFF/ONを設定します。		変調の幅を設定します。		変調の速さを設定します。	
		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。		テンポ同期を設定します。			
<b>DriveEcho</b>		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。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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		
		ドライブ量を調節します。		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。	
		フィードバック量を調節します。		ワウ・フラッター効果を調節します。		ドライ音の音色を選択します。DRIV:DRIVEを通った音。THRU:入力されたままの原音。	
		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。			
<b>SlapBackD</b>		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。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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				
		ディレイタイムを設定します。		ディレイ音の符割を選択します。		フィードバック量を調節します。	
		エフェクトの音量を調節します。		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。		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。	
		出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。					
<b>SmoothDly</b>		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。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	TIME	1 ~ 3000	F.B	0 ~ 100	E.LVL	0 ~ 100
	Page02	TONE	0 ~ 100	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。	
		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

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	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。
Page02	SMPL	1/128 ~ 1/1	BITS	4 ~ 32	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。
Page03	DAMP	0 ~ 10	FLT	OFF, 1 ~ 8	フィードバック音の減衰具合を調節します。	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。
StwAtkDly	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	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。
Page02	DEPTH	0 ~ 100	SWELL	1 ~ 50	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。
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。	エフェクトのかけり方を選択します。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
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	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。
Page02	LFO	TRI, SQR, SIN, RAMP, SAW	DEPTH	0 ~ 100	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。
Page03	DAMP	0 ~ 10	HPF	OFF, 20 ~ 900	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。
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	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。
Page02	DlyMx	0 ~ 100	Fdbk	0 ~ 110	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。	フィードバック音のアタック音を和らげます。
Page03	FLTR	0 ~ 100	Depth	M:0 ~ 10, S:0 ~ 10	フィルターのかけ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。



## エフェクトタイプとパラメーター

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。						
	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	1/4, 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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		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。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	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	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。				
Room		部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	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	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。				

## エフェクトタイプとパラメーター

Spring		スプリングリバーブのシミュレーションです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	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	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。				
HD Reverb		密度の高いリバーブです。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	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	1 ~ 200	HPF	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	
		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。		ハイパスフィルタのカットオフ周波数を調節します。		出力レベルを調節します。		
Page03	Tail	OFF/ON						
TiledRoom		タイル貼りの部屋の残響です。						
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	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	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。				
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	
	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	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	
	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。			
	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。				
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	
	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。			
	Page02	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。				

## エフェクトタイプとパラメーター

Plate	プレートリバーブのシミュレーションです。																																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PreD</td> <td>1 ~ 200</td> <td>Decay</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Mix</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Color</td> <td>0 ~ 100</td> <td>LoDMP</td> <td>0 ~ 100</td> <td>HiDMP</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Color	0 ~ 100	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> <td>Level</td> <td>0 ~ 150</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Tail	OFF/ON	Level	0 ~ 150			Page01 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。
Knob1		Knob2		Knob3																																						
PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Color	0 ~ 100	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Tail	OFF/ON	Level	0 ~ 150																																							
Page02 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。																																								
Page03 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。																																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Depth</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Decay</td> <td>1 ~ 30</td> <td>Mix</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Depth	0 ~ 100	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Rate</td> <td>1 ~ 50</td> <td>Tone</td> <td>0 ~ 10</td> <td>PreD</td> <td>1 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Rate	1 ~ 50	Tone	0 ~ 10	PreD	1 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Level</td> <td>0 ~ 150</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON			Page01 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。
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Depth	0 ~ 100	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Rate	1 ~ 50	Tone	0 ~ 10	PreD	1 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON																																							
Page02 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。																																								
Page03 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。																																									
SlapBack	繰り返し残響効果が得られるリバーブです。																																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Time</td> <td>1 ~ 1000</td> <td>Decay</td> <td>1 ~ 30</td> <td>Mix</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Time	1 ~ 1000	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>F.B</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Tone</td> <td>0 ~ 10</td> <td>DRBal</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		F.B	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	DRBal	0 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Level</td> <td>0 ~ 150</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON			Page01 デ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。
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Time	1 ~ 1000	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
F.B	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	DRBal	0 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON																																							
Page02 フィードバック量を調節します。	音質を調節します。	デレイとリバーブの割合を設定します。																																								
Page03 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。																																									
Spring63	'63 Fender Reverbをモデリングしたサウンドです。																																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DWELL</td> <td>0 ~ 100</td> <td>MIXER</td> <td>0 ~ 100</td> <td>TONE</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		DWELL	0 ~ 100	MIXER	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Level</td> <td>0 ~ 150</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Level	0 ~ 150																				
Knob1		Knob2		Knob3																																						
DWELL	0 ~ 100	MIXER	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Level	0 ~ 150																																									
Page01 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 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。																																									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Decay</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Tone</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Mix</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PreD</td> <td>0 ~ 200</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		PreD	0 ~ 200	Tail	OFF/ON																		
Knob1		Knob2		Knob3																																						
Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100																																					
Knob1		Knob2		Knob3																																						
PreD	0 ~ 200	Tail	OFF/ON																																							
Page01 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 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。																																									

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>LOFI Rev</b>		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。						
★ 	Page01	Knob1		Knob2		Knob3		
		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。				
<b>Church</b>		教会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	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、エフェクトをオフに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。								
<b>Cave</b>		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	
	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、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。						
<b>Ambience</b>		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	
	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	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。				
<b>GateRev</b>		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	
	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。			
	Page02	Tail	OFF/ON	Dry	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。		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

<b>ReverseRv</b>	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。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Level	0 ~ 100	Tone	0 ~ 100	Decay	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。		音質を調節します。		残響の長さを設定します。	
	Page02	Tail	OFF/ON	Dry	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。		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。			
<b>Echo</b>	豪華なエコーを繰り返すことができるエフェクトです。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	DECAY	0 ~ 100	TIME	0 ~ 200	TONE	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。		音質を調節します。	
	Page02	MIX	0 ~ 100	Tail	OFF/ON	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。		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。	
<b>TremoloRv</b>	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。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Decay	0 ~ 100	PDLY	0 ~ 500	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	Speed	1.0 ~ 20.0	Shape	SINE, TRI, PEAK, RNDM, RAMP, SQR	Depth	MNO ~ MN99, STO ~ 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(STO ~ 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。	
<b>HolyFLERB</b>	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。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	RVRB	0 ~ 100	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。		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。			
Page02							
<b>DynaRev</b>	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。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Decay	0 ~ 100	PreD	0 ~ 100	Color	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。		音質を調節します。	
	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

<b>ShimmerRv</b>	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 Page02	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PreD</td> <td>1 ~ 100</td> <td>DECAY</td> <td>0 ~ 100</td> <td>MIX</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">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。</td> <td colspan="2">残響の長さを設定します。</td> <td colspan="2">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> </tr> <tr> <td>LoDMP</td> <td>0 ~ 100</td> <td>HiDMP</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> </tr> <tr> <td colspan="2">リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。</td> <td colspan="2">リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。</td> <td colspan="2">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。</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		PreD	1 ~ 100	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。		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、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。																
Knob1		Knob2		Knob3																																											
PreD	1 ~ 100	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。																																											
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、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。																																											
<b>ParticleR</b>	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 Page02	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DWELL</td> <td>0 ~ 100</td> <td>GAIN</td> <td>0 ~ 100</td> <td>MODE</td> <td>STBL, CRTCL, HZD</td> </tr> <tr> <td colspan="2">残響の長さを設定します。</td> <td colspan="2">リバーブ音の出力ゲインを調節します。</td> <td colspan="2">残響音の変化の仕方を選択します。</td> </tr> <tr> <td>MIX</td> <td>0 ~ 100</td> <td>MONO</td> <td>OFF/ON</td> <td>Tail</td> <td>OFF/ON</td> </tr> <tr> <td colspan="2">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 colspan="2">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。</td> <td colspan="2">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。</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		DWELL	0 ~ 100	GAIN	0 ~ 100	MODE	STBL, CRTCL, HZD	残響の長さを設定します。		リバーブ音の出力ゲインを調節します。		残響音の変化の仕方を選択します。		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、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。																
Knob1		Knob2		Knob3																																											
DWELL	0 ~ 100	GAIN	0 ~ 100	MODE	STBL, CRTCL, HZD																																										
残響の長さを設定します。		リバーブ音の出力ゲインを調節します。		残響音の変化の仕方を選択します。																																											
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、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。																																											
<b>SpaceHole</b>	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。																																														
	★ Page01 Page02 Page03	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Decay</td> <td>-100 ~ 100</td> <td>PDLY</td> <td>0 ~ 1000</td> <td>Mix</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">残響の長さを設定します。</td> <td colspan="2">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。</td> <td colspan="2">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> </tr> <tr> <td>F.B</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Depth</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Speed</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">フィードバック量を調節します。</td> <td colspan="2">変調の深さを設定します。</td> <td colspan="2">変調の速さを設定します。</td> </tr> <tr> <td>Size</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Low</td> <td>-100 ~ 100</td> <td>High</td> <td>-100 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">リバーブのサイズを調節します。</td> <td colspan="2">低域の音量を調節します。</td> <td colspan="2">高域の音量を調節します。</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		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。		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。		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。				
Knob1		Knob2		Knob3																																											
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。																																											
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。																																											
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。																																											
<b>MangledSp</b>	Eventide SPACEのMangledVerbをベースにした荒々しい響きのリバーブです。																																														
	★ Page01 Page02 Page03	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PDLY</td> <td>0 ~ 500</td> <td>Clip</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Mix</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">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。</td> <td colspan="2">歪みを調節します。</td> <td colspan="2">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> </tr> <tr> <td>Decay</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Mod</td> <td>0 ~ 100</td> <td>Size</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">残響の長さを設定します。</td> <td colspan="2">変調の深さを設定します。</td> <td colspan="2">リバーブのサイズを調節します。</td> </tr> <tr> <td>Low</td> <td>-100 ~ 100</td> <td>High</td> <td>-100 ~ 100</td> <td>Level</td> <td>0 ~ 200</td> </tr> <tr> <td colspan="2">低域の音量を調節します。</td> <td colspan="2">高域の音量を調節します。</td> <td colspan="2">出力レベルを調節します。</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		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。		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。		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。				
Knob1		Knob2		Knob3																																											
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。																																											
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。																																											
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。																																											
<b>DualRev</b>	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。																																														
	★ Page01 Page02 Page03	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PDlyA</td> <td>0 ~ 750</td> <td>PDlyB</td> <td>0 ~ 750</td> <td>Mix</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">リバーブAのプリディレイタイムを設定します。</td> <td colspan="2">リバーブBのプリディレイタイムを設定します。</td> <td colspan="2">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> </tr> <tr> <td>ABMix</td> <td>A9 B0 ~ A0 B9</td> <td>DCY A</td> <td>0 ~ 100</td> <td>DCY B</td> <td>0 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">リバーブAとリバーブBのミックスを調節します。</td> <td colspan="2">リバーブAの残響の長さを設定します。</td> <td colspan="2">リバーブBの残響の長さを設定します。</td> </tr> <tr> <td>Size</td> <td>A1 B1 ~ A9 B9</td> <td>ToneA</td> <td>-100 ~ 100</td> <td>ToneB</td> <td>-100 ~ 100</td> </tr> <tr> <td colspan="2">リバーブのサイズを調節します。</td> <td colspan="2">リバーブAの音質を調節します。</td> <td colspan="2">リバーブBの音質を調節します。</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		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。		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。		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。				
Knob1		Knob2		Knob3																																											
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。																																											
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。																																											
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。																																											

## エフェクトタイプとパラメーター

### ■ 別表1 CABパラメーター

タイプ	モデル対象
FD COMBO 2x12	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。
DLX-R 1x12	1x12 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Deluxe Reverb のキャビネット。
FD VIBRO 2x10	2x10 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Vibroverb(63) のキャビネット。
US BLUES 4x10	4x10 インチの Jensen スピーカーを搭載した Fender Tweed Bassman のキャビネット。
VX COMBO 2x12	2x12 インチの Celestion Alnico スピーカーを搭載したプリティッシュ・コンボアンプのキャビネット。
VX JMI 2x12	2x12 インチの Celestion Alnico スピーカーを搭載したプリティッシュ・コンボアンプ初期モデルのキャビネット。
BG CRUNCH 1x12	1x12 インチの Electro Voice スピーカーを搭載した Mesa Boogie MkIII のキャビネット。
MATCH 30 2x12	2x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Matchless DC30 のキャビネット。
CAR DRIVE 1x12	1x12 インチの Eminence スピーカーを搭載した Carr Mercury のキャビネット。
TW ROCK 1x12	1x12 インチの Fane スピーカーを搭載した Two Rock Emerald 50 のキャビネット。
TONE CITY 4x12	4x12 インチの Fane スピーカーを搭載したキャビネット。
HW STACK 4x12	4x12 インチの Fane スピーカーを搭載した Hiwatt Custom 100 のキャビネット。
TANGERINE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Orange Graphic 120 のキャビネット。
B-BRKR 2x12	2x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Marshall Bluesbreaker のキャビネット。
MS CRUNCH 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Marshall 1959 キャビネット。
MS 1959 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Marshall 1959 B タイプキャビネット。
MS DRIVE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Marshall JCM2000 のキャビネット。
BGN DRIVE 4x12	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。
BG DRIVE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Mesa Boogie Dual Rectifier のキャビネット。
DZ DRIVE 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Diezel Herbert のキャビネット。
ALIEN 4x12	4x12 インチの Celestion スピーカーを搭載した Engl Invader のキャビネット。
REVO-1 4x12	4x12 インチの Eminence スピーカーを搭載した Krank Revolution 1 Plus のキャビネット。
OFF	キャビネットを使用しません。

### ■ 別表2 Scaleパラメーター

設定値	使用するスケール	度数	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	3	メジャースケール	3度上
-5		5度下	4		4度上
-4		4度下	5		5度上
-3		3度下	6		6度上
-m	マイナースケール	3度下			
m		3度上			

### ■ 別表3 OUTパラメーター

パラメーター値	解説
LINE	ヘッドフォンやモニタースピーカーに接続する場合
COMBO FRONT	一般的なコンボアンプのインプットに接続する場合
STACK FRONT	一般的なスタックアンプのインプットに接続する場合
COMBO POWER AMP	一般的なコンボアンプのリターンに接続する場合
STACK POWER AMP	一般的なスタックアンプのリターンに接続する場合