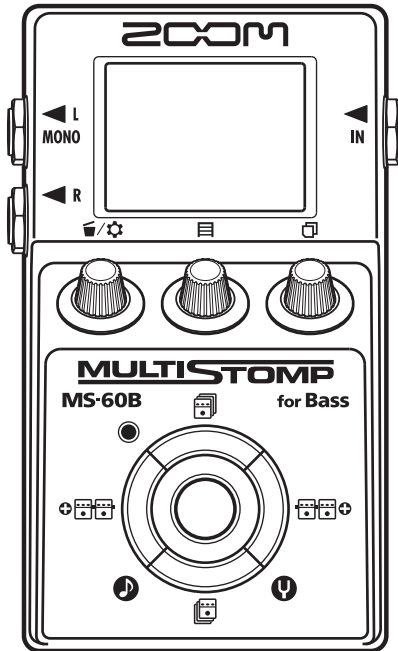


ZOOM®

# MULTISTOMP

## MS-60B for Bass

### 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			
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	PTRN 1~8	Speed 1~50
	Page02	Shape 3~10	Reso 0~10	Level 0~150
		エフェクト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。		
		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。
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

### [DYN/FLTR]

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
	Page02	ATTCK 1~10		
		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。
		立ち上がり速度を選択します。		
D Comp	MXR Dyna Comp風のコンプレッサーです。			
		Knob1	Knob2	Knob3
	Page01	Sense 0~10	Tone 0~10	Level 0~150
	Page02	ATTCK Slow, Fast		
		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。
		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
	Page02	ATTCK 1~10		
		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。
		立ち上がり速度を選択します。		
OptComp	APEX 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	
		効果が現れる閾値を調節します。圧縮率を調節します。		圧縮後のゲインを調節します。
		ニーを選択します。		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>Limiter</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	THRSH	0 ~ 50	Ratio	1 ~ 10	Level	0 ~ 150
	Page02	REL	1 ~ 10				
		リミッターの動作する基準レベルを設定します。		リミッターによる圧縮の比率を調整します。		出力レベルを調整します。	
		信号が基準レベルを下回ってから、リミッターの効果が解除されるまでの速さを調整します。					
<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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Time	1 ~ 50	Curve	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	Page02						
		立ち上がりにかかる時間を調整します。		音量変化のカーブを調整します。		出力レベルを調整します。	
<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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	THRSH	1 ~ 25	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0 ~ 150
	Page02						
		効果が現れる閾値を調整します。		制御信号の検出位置を選択します。		出力レベルを調整します。	
<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整します。		出力レベルを調整します。			
<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整します。		出力レベルを調整します。			
<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						
		サステインを調整します。		出力レベルを調整します。			
<b>DualComp</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Hi	0 ~ 50	Lo	0 ~ 50	Freq	300Hz ~ 1.5kHz
	Page02	Level	0 ~ 150	Tone	0 ~ 10		
		高音域のコンプレッション効果の深さを設定します。		低音域のコンプレッション効果の深さを設定します。		高音域と低音域を分ける周波数を設定します。	
		出力レベルを調整します。		音質を調整します。			


## エフェクトタイプとパラメーター

<b>LineSel</b>	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。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	EFX_L 0 ~ 150 エフェクト経路へ送るレベルを調整します。	OUT_L 0 ~ 150 OUTPUT経路へ送るレベルを調整します。				
Page02						
<b>Ba GEQ</b>	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。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	50Hz -12 ~ 12 50Hzのブースト/カット量を調整します。	120Hz -12 ~ 12 120Hzのブースト/カット量を調整します。	400Hz -12 ~ 12 400Hzのブースト/カット量を調整します。			
Page02	500Hz -12 ~ 12 500Hzのブースト/カット量を調整します。	800Hz -12 ~ 12 800Hzのブースト/カット量を調整します。	4.5kHz -12 ~ 12 4.5kHzのブースト/カット量を調整します。			
Page03	10kHz -12 ~ 12 10kHzのブースト/カット量を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。				
<b>Ba PEQ</b>	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。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Freq1 20Hz ~ 20kHz EQ1の中心周波数を調整します。	Q1 0.5, 1, 2, 4, 8, 16 EQ1のQを調整します。	Gain1 -20 ~ 20 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 -20 ~ 20 EQ2のゲインを調整します。			
Page03	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。					
<b>Splitter</b>	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。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Hi 0 ~ 100 高音域側のミックスバランスを調整します。	Lo 0 ~ 100 低音域側のミックスバランスを調整します。	Freq 80Hz ~ 2.5kHz 高音域と低音域を分割する周波数を設定します。			
Page02	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。					
<b>Bottom B</b>	低音と高音を際立たせます。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Bass 0 ~ 10 低域のブースト量を調整します。	Trebl 0 ~ 10 高域のブースト量を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。			
Page02						
<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 低域の位相修正量を調整します。	Trebl 0 ~ 100 高域の位相修正量を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。			
Page02						
<b>BaAutoWah</b>	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。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Sense -10 ~ -1, 1 ~ 10 エフェクトの感度を調整します。	Reso 0 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。	Dry 0 ~ 100 原音のレベルを調整します。			
Page02	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。					

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>Z Tron</b>		Q-TronのLPモード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	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。	
		Level	0 ~ 150				
		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。	
		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>A-Filter</b>		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。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Sense	1 ~ 10	Peak	0 ~ 10	Mode	Up, Down
		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。	
		Dry	0 ~ 100	Level	0 ~ 150		
		原音のレベルを調節します。		出力レベルを調節します。			
<b>Ba Cry</b>		ベースの帯域に適したトーキングモジュレーターです。					
		<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。	
		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>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	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。	
		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>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。		
		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。	
		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。			

## エフェクトタイプとパラメーター

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。	

## [OD/DIST]

Ba Boost		ウォームでコシのあるXotic EP Boosterのモデリングです。							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Gain	0 ~ 100	Bass	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10	ゲインを調節します。	低域を調節します。
Page02	Level	0 ~ 150						出力レベルを調節します。	
Bass OD		BOSSのベース用オーバードライブODB-3のモデリングです。							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	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。
Page02	Bal	0 ~ 100						原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Bass Muff		Electro-Harmonix Bass Big Muffのモデリングです。							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	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。
Page02	Mode	NORM, BsBST	Bal	0 ~ 100				歪みのモードを選択します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
Ba Dist 1		原音と歪みの音量バランスを調節することができるパラメーターを追加したBOSS DS-1のモデリングです。							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	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。
Page02	Bal	0 ~ 100						原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
Ba Metal		原音と歪みの音量バランスを調節することができるパラメーターを追加したBOSS Metal Zoneのモデリングです。							
		Knob1		Knob2		Knob3			
	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。
Page02	Bal	0 ~ 100						原音とエフェクト音のバランスを調節します。	



## エフェクトタイプとパラメーター

<b>TS+DRY</b> 	原音と歪みの音量バランスを調節することができるパラメーターを追加したIbanez TS808のモデリングです。					
★ 	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Gain 0 ~ 100 ゲインを調節します。	Tone 0 ~ 100 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
Page02	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。					
<b>Ba Squeak</b> 	原音と歪みの音量バランスを調節することができるパラメーターを追加したProCo RATのモデリングです。					
★ 	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Gain 0 ~ 100 ゲインを調節します。	Tone 0 ~ 100 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
Page02	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。					
<b>BaFzSmile</b> 	原音と歪みの音量バランスを調節することができるパラメーターを追加したFUZZ FACEのモデリングです。					
★ 	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Gain 0 ~ 100 ゲインを調節します。	Tone 0 ~ 100 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
Page02	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。					
<b>BassDrive</b> 	多くのベーシストに支持され続けているSansAmp BASS DRIVER DIのモデリングです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Bass -10 ~ 10 低域を調節します。	Trebl -10 ~ 10 高域を調節します。	Prese -10 ~ 10 超高域を調節します。			
Page02	Gain 0 ~ 100 ゲインを調節します。	Blend 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
Page03	Mid -10 ~ 10 中域を調節します。					
<b>D.I Plus</b> 	クリーンチャンネルとディストーションチャンネルを持った、MXR Bass D.I.+のモデリングです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Bass -10 ~ 10 低域を調節します。	Mid -10 ~ 10 中域を調節します。	Trebl -10 ~ 10 高域を調節します。			
Page02	Gain 0 ~ 100 ゲインを調節します。	Blend 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。			
Page03	Color OFF, ON プリセットEQをOFF/ONします。	CHAN CLN, DIST クリーンチャンネルかディストーションチャンネルかを切り替えます。				
<b>Bass BB</b> 	チューブらしい、太くコシのある音のXotic Bass BB Preampのモデリングです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
Page01	Gain 0 ~ 100 ゲインを調節します。	Bass -10 ~ 10 低域を調節します。	Trebl -10 ~ 10 高域を調節します。			
Page02	Blend 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。				

## エフェクトタイプとパラメーター

DI5		AVALON DESIGN U5風のプリアンプです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Gain	0 ~ 100	Tone	OFF, 1 ~ 6	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	HICut	OFF, ON						
		ONの時に、高域をカットします。						
Bass Pre		中域にセミパラメトリックイコライザーを搭載したプリアンプです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Bass	0 ~ 10	Trebl	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	
			低域を調節します。		高域を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Mid	-10 ~ 10	Freq	100Hz ~ 4.5kHz				
		中域を調節します。		中域の中心周波数を調整します。				
AC Bs Pre		グラフィックイコライザーを搭載したプリアンプです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Gain	0 ~ 100	Depth	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	
			ゲインを調節します。		低域を調節します。		出力レベルを調節します。	
Page02	Bass	-10 ~ 10	L-Mid	-10 ~ 10	LM_F	32Hz ~ 6.3kHz		
		低域のブースト/カット量を調節します。		中低域のブースト/カット量を調節します。		L-Midの中心周波数を調整します。		
Page03	Mid	-10 ~ 10	H-Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10		
		中域のブースト/カット量を調節します。		中高域のブースト/カット量を調節します。		高域のブースト/カット量を調節します。		

## [AMP]

SVT		ロックベースの定番中の定番、Ampeg SVTのモデリングです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10	
			低域を調節します。		中域を調節します。		高域を調節します。	
Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150		
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。		出力レベルを調節します。		
Page03	Ultra	OFF, Low, Hi, Both, Cut	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100		
		高域や低域を強調します。		キャビネットを選択します。		プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。		
B-Man		Fender BASSMAN 100のモデリングです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10	
			低域を調節します。		中域を調節します。		高域を調節します。	
Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150		
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。		出力レベルを調節します。		
Page03	Deep	OFF, ON	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100		
		低域のキャラクターを変化させます。		キャビネットを選択します。		プリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。		



## エフェクトタイプとパラメーター







<b>HRT3500</b>	アルミコーンで有名なHartke HA3500のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Tube	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Comp	OFF, 1 ~ 10	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調節します。		中域を調節します。		高域を調節します。	
		中域の中心周波数を調整します。		真空管タイプとトランジスタタイプのサウンドのミックスバランスを調節します。		出力レベルを調節します。	
		コンプレッサーの効き具合を調節します。		キャビネットを選択します。		アリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	
<b>acoustic</b>	粘りのあるミッドレンジが独特のacoustic 360のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Bright	OFF, ON	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調節します。		中域を調節します。		高域を調節します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。		出力レベルを調節します。	
		ON時に高域を強調します。		キャビネットを選択します。		アリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	
<b>Ag Amp</b>	パワーのあるサウンドで有名なAguilar DB 750のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Char	OFF, Deep, Bright, Both	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調節します。		中域を調節します。		高域を調節します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。		出力レベルを調節します。	
		4タイプのプリセットトーンです。		キャビネットを選択します。		アリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	
<b>Mark B</b>	イタリア発のMarkbass Little Mark IIIのモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Color	0 ~ 6	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調節します。		中域を調節します。		高域を調節します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。		出力レベルを調節します。	
		低域と高域を調節します。		キャビネットを選択します。		アリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	
<b>SMR</b>	ハイファイなサウンドが特徴のSWR SM-900のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Trebl	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	ENHNC	0 ~ 10	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調節します。		中域を調節します。		高域を調節します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調節します。		出力レベルを調節します。	
		つまみの位置によって、周波数やレベルが変化するトーン・コントロールです。		キャビネットを選択します。		アリアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調節します。	

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>Flip Top</b>		60年代モータウンサウンドで有名なAmpeg B-15のモデリングです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Treblt	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Ultra	Off, Low, Hi, Both	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調整します。		中域を調整します。		高域を調整します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調整します。		出力レベルを調整します。	
		高域や低域を強調します。		キャビネットを選択します。		リアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調整します。	
<b>Monotone</b>		中音域に特徴があるJAZZ で定番のPOLYTONE MINI-BRUTE IIIのモデリングです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Treblt	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Char	Dark, Bright, Flat	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調整します。		中域を調整します。		高域を調整します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調整します。		出力レベルを調整します。	
		3タイプのプリセットトーンです。		キャビネットを選択します。		リアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調整します。	
<b>SuperB</b>		ロックの歴史を築いてきたMarshall SUPER BASSのモデリングです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Treblt	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Prese	0 ~ 10	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調整します。		中域を調整します。		高域を調整します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調整します。		出力レベルを調整します。	
		超高域を調整します。		キャビネットを選択します。		リアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調整します。	
<b>G-Krueger</b>		80年代のメタルベースアンプとして有名なGallien-Krueger 800RBのモデリングです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Treblt	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	Color	Off, Low, Mid, Hi	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調整します。		中域を調整します。		高域を調整します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調整します。		出力レベルを調整します。	
		プリセットトーンを調整します。		キャビネットを選択します。		リアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調整します。	
<b>Heaven</b>		幅広いプレイスタイルに対応するEDEN WT-800のモデリングです。					
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	-10 ~ 10	Mid	-10 ~ 10	Treblt	-10 ~ 10
	Page02	Mid_F	32Hz ~ 6.3kHz	Gain	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	Page03	ENHNHC	0 ~ 10	CAB	<a href="#">別表1参照</a>	Mix	0 ~ 100
		低域を調整します。		中域を調整します。		高域を調整します。	
		中域の中心周波数を調整します。		ゲインを調整します。		出力レベルを調整します。	
		プリセットトーンを調整します。		キャビネットを選択します。		リアンプ通過後の信号とキャビネット通過後の信号のミックスバランスを調整します。	

## エフェクトタイプとパラメーター

### [MOD/SFX]

<b>Tremolo</b>		音量を周期的に上下させるエフェクトです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>		
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	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。		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>DuoTrem</b>		2つの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	RateA	0 ~ 50	RateB	0 ~ 50	Level	0 ~ 150	
	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。			
	Page02	DPT_A	0 ~ 100	DPT_B	0 ~ 100	Link	Seri, Para, STR	
	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。		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		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。						
<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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>		
	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。		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>DuoPhase</b>		2つのフェイザ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	RateA	1 ~ 50	RateB	1 ~ 50, SyncA, RvrsA	Level	0 ~ 150	
	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。			
	Page02	ResoA	0 ~ 10	ResoB	0 ~ 10	Link	Seri, Para, STR	
	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。			
Page03	DPT_A	1 ~ 100	DPT_B	1 ~ 100				
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。						
<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	
	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。			
Page02	DRCTN	Go, Back						
進行方向を選択します。								
<b>TheVibe</b>		独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>		
	Page01	Speed	0 ~ 50	Depth	0 ~ 100	Bias	0 ~ 100	
	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。		エフェクトのかかり方をビブラートとコーラスから選択します。		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>Ba Chorus</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。		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	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。		
<b>Ba 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た変調感の少ないベース用コーラスです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Cent	-50 ~ 50	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。		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	LoCut	OFF ~ 800Hz
	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。		
<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
		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。	
	Page02	Level	0 ~ 150				
	出力レベルを調節します。						
<b>StereoCho</b>	クリアな音質のステレオコーラスです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。		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。				
<b>Ba Ensmbl</b>	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。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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。		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。				
<b>SuperCho</b>	BOSS SUPER CHORUS CH-1のモデリングです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	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	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。				
<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
		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					
	エフェクト音の低域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。				
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。				
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。				
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。						

## エフェクトタイプとパラメーター

CE-Cho5		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	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。				
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。						
★ 	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。				
StonePha		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。				
BF FLG 2		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	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。		
		RES	0 ~ 100					
フィードバック量を調節します。								
CoronaCho		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。						
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。						
★ 	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。				
CoronaTri		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

<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		
	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。		
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。						
<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	PITRN	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>Ba Synth</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)ベースシンセサイザーです。								
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>		
	Page01	Decay	0 ~ 100	Wave	Saw, Pulse, PWM	Reso	0 ~ 10		
	音色変化の速度を調節します。			発音させる波形タイプを設定します。Saw(ノコギリ波)、Pulse(矩形波)、PWM(パルス幅を変化させて厚みを出したサウンド)。			クセの強さを設定します。		
Page02	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。			
<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。値が大きいか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							
アリアンプでの増幅量を調節します。									
<b>StdSyn</b>	ZOOM標準のベースシンセサウンドです。								
			<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>		
	Page01	Sense	0 ~ 100	Sound	1 ~ 4	Tone	0 ~ 10		
	トリガーを検出する感度を調節します。			シンセサウンドのパリエーションを選択します。			音質を調節します。		
Page02	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。			

## エフェクトタイプとパラメーター

SynTlk		母音をしゃべっているような、トーキングモジュレーター風のシンセサウンドが得られるエフェクトです。					
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Decay	0 ~ 100	Type	iA, UE, UA, oA	Tone	0 ~ 10
	音色変化の速度を調節します。		母音のリエーションを選択します。		音質を調節します。		
	Page02	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。	
Z-Syn		アナログシンセのような太さのベースシンセサウンドです。					
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Wave	Saw, Sqr	Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10
	波形タイプを選択します。		音色変化の速度を調節します。		音質を調節します。		
	Page02	Freq	0 ~ 10	Range	0 ~ 20	Reso	0 ~ 20
	ローパスフィルタのカットオフ周波数を設定します。		カットオフ周波数の変化量を設定します。		クセの強さを設定します。		
	Page03	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。	
Defret		どんなベースでも、フレットレスベース風の音色に変身させるエフェクトです。					
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Sense	0 ~ 30	Color	1 ~ 10	Level	0 ~ 150
	エフェクトの感度を調節します。		倍音の割合を調節します。大きい値ほどクセが強くなります。		出力レベルを調節します。		
	Page02	Tone	1 ~ 50				
		音質を調節します。					
V-Syn		ビンテージなベースシンセサウンドです。					
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Decay	0 ~ 100	Sense	0 ~ 30	Range	-10 ~ 10
	音色変化の速度を調節します。		トリガーを検出する感度を調節します。		フィルターの動く範囲を設定します。		
	Page02	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。	
4VoiceSyn		単音弾きのベース音に対し、シンセ音でハーモニーを鳴らすエフェクトタイプです。ハーモニーの構成音はModeパラメーターとScaleパラメーターを使って設定します。					
	Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	ATTCK	0 ~ 10	Mode	1 ~ 9	Scale	1, 2
	シンセ音が立ち上がる速さを設定します。		ハーモニーの種類を1 ~ 9の中から選びます。(別表2参照)		ハーモニーのリエーションを選びます。Modeで選んだ9つのモードに対し、それぞれ2種類のリエーションが選べます。(別表2参照)		
	Page02	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。	

## [DLY/REV]

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

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	ト	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加わるエフェクトです。						
★ 		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	1 ~ 2000	ト	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。				
ModDelay2		深さが調節できるモジュレーションディレイです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	1 ~ 2000	ト	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	Depth	0 ~ 100	
変調の速さを設定します。		出力レベルを調節します。		変調の深さを設定します。				
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。							
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	ト	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	ト	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

<b>MultiTapD</b>		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。							
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>			
	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。				
<b>DynaDelay</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ディレイです。							
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>			
	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。				
<b>FilterDly</b>		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。							
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>			
	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。						
<b>PitchDly</b>		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。							
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>			
	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。								
<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
		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。			
	Page02	LchFB	0 ~ 100		RchFB	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
		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。			
Page03	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。		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。				

## エフェクトタイプとパラメーター

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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。					
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。	
		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。	
DualDigiD		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
		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。	
		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。	
		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
		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	MOD	OFF/ON	WIDTH	0 ~ 50	SPEED	0 ~ 50	
	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。		
Page03	Tail	OFF/ON	Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8			
	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。		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
		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。		ディレイタイムを設定します。	
Page02	F.B	0 ~ 100	WOW	0 ~ 100	DRY	DRIV/THRU	
	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を通過した音。THRU:入力されたままの原音。		
Page03	Tail	OFF/ON	Mode	MONO, STR			
	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。		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, ビンボン	F.B	0 ~ 100
		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。	
Page02	FxLVL	0 ~ 100	DRY	OFF/ON	Tail	OFF/ON	
	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、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		
Page03	Mode	MONO, STR					
	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
	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。				

## 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	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	SMPL 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。 エフェクト音にかけ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。				
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。				

## エフェクトタイプとパラメーター

<b>A-Pan DLY</b>	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。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Time	1 ~ 2000	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	Rate	1/4, 1/2, 3/4, 1 ~ 50	Width	L50 ~ R50	Depth	0 ~ 10
	Page03	Clip	0 ~ 10	Link	P-D, D-P	Level	0 ~ 200
			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。
			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。
<b>ICE Delay</b>	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。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	TIME	60 ~ 1300	F.B	0 ~ 100	MIX	0 ~ 100
	Page02	INTVL	-Oct ~ 2Oct	SLICE	SHORT, LONG	BLEND	0 ~ 20
	Page03	SMEAR	OFF, 1 ~ 20	DAMP	0 ~ 10	HPF	OFF, 20 ~ 900
			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。
			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。
			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。
<b>HD Hall</b>	密度の高いホール・リバーブです。						
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	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。		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。
			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>HD Reverb</b>	密度の高いリバーブです。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Decay	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	1 ~ 200	HPF	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	Page03	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。		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。
			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>Hall</b>	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。						
★ 		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	Page02	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	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。		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

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
	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。			
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
	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。			
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
	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。			
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。			

## 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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
	Page02	Color	0 ~ 100	LoDMP	0 ~ 100	HIDMP	0 ~ 100
	Page03	Tail	OFF, ON	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。		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。	
		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。	
		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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
	Page02	Rate	1 ~ 50	Tone	0 ~ 10	PreD	1 ~ 100
	Page03	Level	0 ~ 150	Tail	OFF, ON		
		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。	
		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。	
		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		繰り返し残響効果を得られるリバーブです。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Time	1 ~ 1000	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
	Page02	F.B	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	DRBal	0 ~ 100
	Page03	Level	0 ~ 150	Tail	OFF, ON		
		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。	
		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。	
		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。					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	DWELL	0 ~ 100	MIXER	0 ~ 100	TONE	0 ~ 100
	Page02	Level	0 ~ 150				
		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。	
		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
	Page02	PreD	0 ~ 200	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。			



## エフェクトタイプとパラメーター

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。			
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。						
Cave		洞窟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。					
★ 		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	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。			
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。					
★ 		Knob1		Knob2		Knob3	
	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。					

## エフェクトタイプとパラメーター

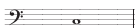
ReverseRv	DigiTech RV-7 (Lexicon)のReverseをモデリングした逆再生したようなリバーブ音が得られるエフェクトです。					
★ 	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Level 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Tone 0 ~ 100 音質を調節します。	Decay 0 ~ 100 残響の長さを設定します。			
Page02	Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。	Dry OFF/ON 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。				
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。					
★ 	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	DECAY 0 ~ 100 残響の長さを設定します。	TIME 0 ~ 200 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。	TONE 0 ~ 100 音質を調節します。			
Page02	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。	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。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。	Mode MONO, STR 出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。			
TremoloRv	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。					
★ 	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Decay 0 ~ 100 残響の長さを設定します。	PDLY 0 ~ 500 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。	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	Speed 1.0 ~ 20.0 変調の速さを設定します。	Shape SINE, TRI, PEAK, RNDM, RAMP, SQR 変調波形を選択します。	Depth MN0 ~ MN99, ST0 ~ ST99 変調の深さを設定します。また、変調方法をモノラル(MN0 ~ 99)、ステレオ(ST0 ~ 99)から選択します。			
Page03	Size 0 ~ 100 リバーブのサイズを調節します。	Low -100 ~ 100 低域の音量を調節します。	High -100 ~ 100 高域の音量を調節します。			
HolyFLERB	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。					
★ 	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	RVRB 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。	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。				
Page02						
DynaRev	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。					
★ 	Knob1		Knob2		Knob3	
Page01	Decay 0 ~ 100 残響の長さを設定します。	PreD 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。	Color 0 ~ 100 音質を調節します。			
Page02	Sense -100 ~ -1, OFF, 1 ~ 100 感度を調節します。	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。	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
AG 8x10	Ampeg 810Eのモデリングです。
BM 4x12	Fender BASSMANのキャビネットモデリングです。
HA 4x10	Hartke 4.5XLのモデリングです。
AC 1x18	acoustic 301のモデリングです。
AL 4x10	Aguilar GS410のモデリングです。
MB 1x12	Markbass 12インチのコンボアンプのキャビネットモデリングです。
SWR 4x10	SWR GOLIATH のモデリングです。
AG 1x15	AMPEG B-15 コンボアンプのキャビネットモデリングです。
PT 1x15	POLYTONE MINI BRUTE IIIコンボアンプのキャビネットモデリングです。
SB 4x12	MARSHALL 1935A のモデリングです。
GK 4x10	GALLIEN KRUEGER 410RBH のモデリングです。
E 4x10	EDEN D410XLT のモデリングです。
OFF	キャビネットを使用しません。

### ■ 別表2 ModeパラメーターとScaleパラメーター

ベースで弾いた音  (例：C)

	Scale 1	Scale 2	Scale 1	Scale 2	Scale 1	Scale 2
Mode 1	 C	 Cm	 F or C	 F or C	 C7	 F7
Mode 2	 C7 (omit 5)	 Cm7 (omit 5)	 C	 C	 C Major7	 F Major7
Mode 3	 C Major7 (omit 5)	 Cm Major7 (omit 5)	 C dim	 E <sup>b</sup> dim	 C sus4	 C sus4/B