



GX-10

リファレンス・マニュアル

本機を正しくお使いいただくために、ご使用前に「安全上のご注意」と「使用上のご注意」（『安全上のご注意』チラシ）をよくお読みください。お読みになったあとは、すぐに見られるところに保管しておいてください。

目次

準備する	3
機器を接続する	3
電源を入れる／切る	4
一定時間が経つと自動で電源が切れるようにする (AUTO OFF)	5
接続する楽器にあわせて入力を設定する	7
INPUT SETTINGS: 1～10に名前を付ける	10
接続したアンプの種類を設定する	12
音量を調節する	12
チューナーを使う	13
演奏する	17
メモリーを選ぶ	17
コントロール・モードを選ぶ	17
プレイ画面について	23
[1] ～ [4] つまみに好みのパラメーターを割り当 てる	26
エディット編：エフェクト	28
エフェクト・エディットの基本操作	28
エフェクトの配置	30
音色替え時の音切れを防ぐ	37
ディレイやリバーブなどをオフにしたときにエフェ クト音（残響）を残す（キャリアオーバー）	37
メモリーの保存（WRITE）	39
エディット編：MENU	41
MENUの基本操作	41
ディスプレイのコントラスト（明るさ）を調節する ...	42
ディスプレイ／フットスイッチの色表示を設定する ...	43
工場出荷時の設定に戻す（ファクトリー・リセット）	45
パソコンに接続する	48
ワイヤレスでモバイル機器と接続する	49
BT-DUALを取り付ける	49
モバイル機器とワイヤレスで接続して音を聞く	49
モバイル機器のアプリからGX-10を操作する	51
フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定	52
機能を設定する	52
ASSIGN SETTING	54
ASSIGNパラメーター一覧	56
エフェクト・エディット画面からアサインを設定す る（クイック・アサイン）	59
TARGET一覧	61
仮想エクスプレッション・ペダル・システム（インタ ーナル・ペダル・システム／ウェーブ・ペダル）	84
エクスプレッション・ペダルを調整する（ペダル・キ ャリブレーション）	84
外部ペダルの接続について	86
ルーパー	88
エラー・メッセージ一覧	91
主な仕様	92

準備する

この章では、機器の接続や、使う楽器や、アンプなどに合わせた基本の設定方法など、GX-10を使って演奏できるまでに必要な準備について説明します。

機器を接続する

* 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。



端子名	説明
INPUT	ギターを接続します。
OUTPUT L/MONO、R	ギター・アンプやミキサーなどの外部機器を接続します。モノで使用するときはL/MONO端子のみに接続してください。
PHONES	ヘッドホンを接続します。
SEND／RETURN	外部エフェクターを接続します。 SEND端子とRETURN端子の間に外部エフェクターを接続して、GX-10のエフェクトの一部として使用することができます。 SEND端子にはエフェクト配列内のSEND／RETURNに入力された音を出力します。 RETURN端子から入力された音はエフェクト配列内のSEND／RETURNに入力されます。
CTL 2,3/EXP 2	エクスプレッション・ペダル（別売：Roland EV-5, BOSS EV-30）やフットスイッチ（別売：FS-5U、FS-6、FS-7）を接続すると、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。 * エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のものをお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。 * フットスイッチの設定については、「 外部ペダルの接続について (P.86) 」をご覧ください。
Bluetooth® ADAPTOR	別売りのBluetooth® Audio MIDI Dual Adaptor（品番：BT-DUAL）を接続して、ワイヤレスでスマートフォン／タブレットなどのモバイル機器（以降、「モバイル機器」と表記します）の音楽を再生したり、モバイル機器のアプリからエフェクトをエディットしたりすることができます。 OUTPUT L/MONO、R端子、PHONES端子から出力される音量はオーディオ・プレーヤーの音量調節で調節してください。 ➔ 「ワイヤレスでモバイル機器と接続する (P.49)」

準備する

端子名	説明
 (USB COMPUTER)	USB ケーブルでパソコンに接続し、GX-10とパソコンとの間でオーディオやMIDIを送受信します。 GX-10専用エディターで音色のエディットなどを行うことができます。 * 充電専用のUSBケーブルは使用しないでください。データ通信ができません。
DC IN	ACアダプターを接続します。
接地端子 	外部アースまたは大地に接地します。必要に応じて接続してください。

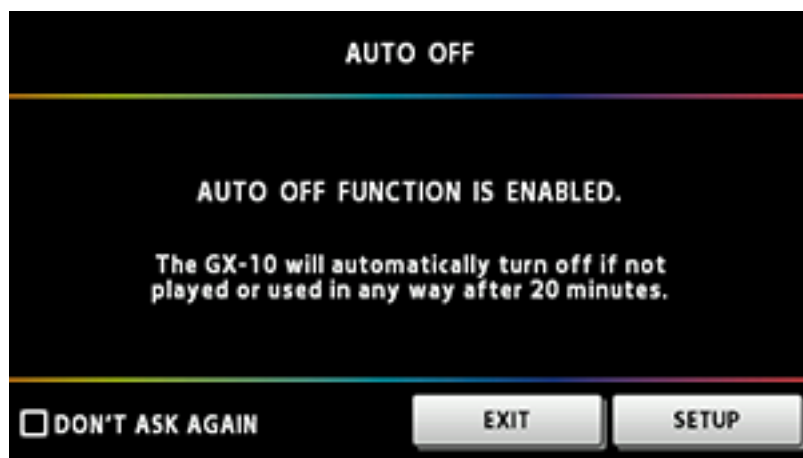
電源を入れる／切る

電源を入れる

* 電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。

- 1 接続する機器の音量を絞ります。
- 2 OUTPUT端子に機器を接続します。
- 3 INPUT端子にギターを接続します。
- 4 [POWER] ボタンを押して、GX-10の電源を入れます。

電源を入れると、以下の画面が表示されます。



AUTO OFF機能を「OFF」にしていると、この画面は表示されません。

AUTO OFF機能の設定をする場合は、<SETUP>にタッチします。詳しくは「[一定時間が経つと自動で電源が切れるようにする \(AUTO OFF\) \(P.5\)](#)」をご覧ください。

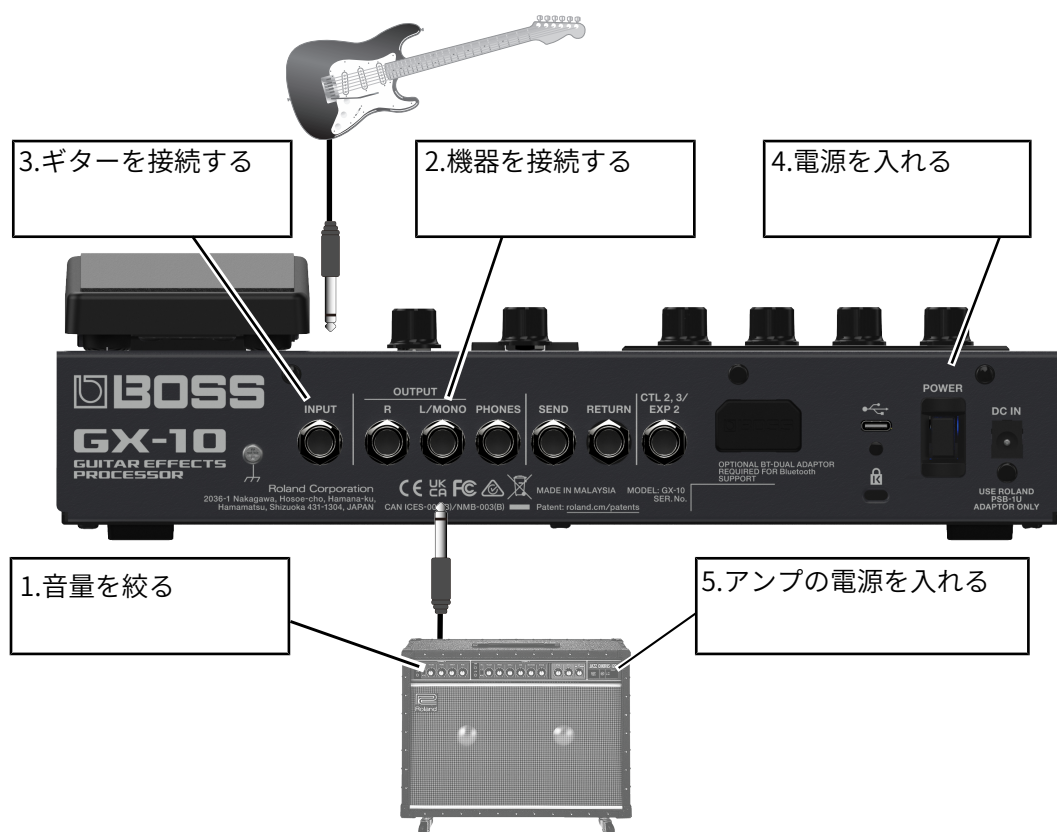
- 5 後で設定する場合は、<EXIT>にタッチします。
- 6 アンプの電源を入れます。

注意

- 画面に指や物が触れている状態で電源を投入すると、正しくタッチ操作ができません。電源投入時には、画面に触れたり、物を触れさせたりしないでください。
- 画面を指や手のひらで強く押さえないでください。誤動作の原因になります。

電源を切る

切るときは、逆の手順で電源を切ります。



一定時間が経つと自動で電源が切れるようにする (AUTO OFF)

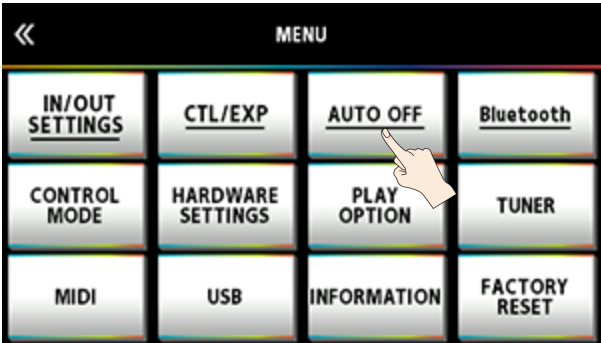
本機は、演奏や操作をやめてから一定時間（初期値：20分）が経過すると、省エネルギーのため自動的に電源が切れます。

- 自動的に電源が切れると、保存していないデータは失われます。残しておきたいデータはあらかじめ保存しておいてください。
- 自動的に電源が切れないようにするには、設定をオフにしてください。ただし設定をオフにすると、消費電力量の増加につながります。
- 自動的に切れた電源を再び入れるときは、本機の電源を入れ直してください。

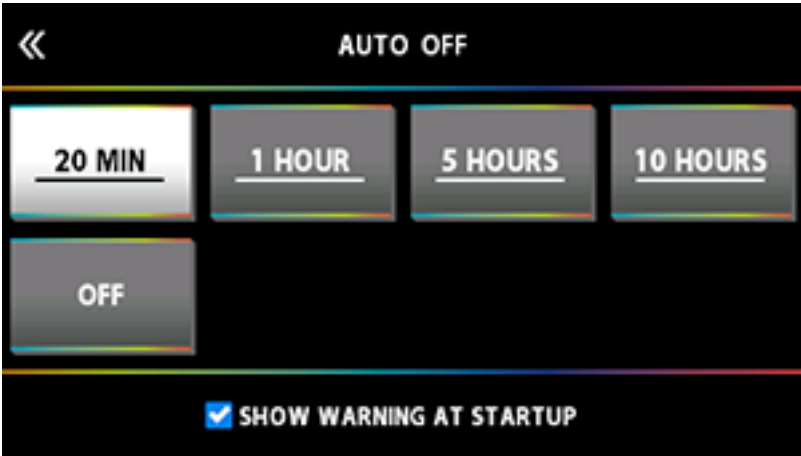
1 [MENU] ボタンを押します。



2 <AUTO OFF>にタッチします。



3 画面にタッチして、オート・オフ機能を設定します。



設定値	説明
OFF	電源は自動的に切れません。

設定値	説明
20 MIN (初期値)	一定時間（20分、1時間、5時間、10時間）演奏や操作をしないと、自動的に電源が切れます。
1 HOUR	
5 HOURS	
10 HOURS	

「20 MIN」以外を選ぶと、確認画面が表示されます。＜OK＞にタッチします。

下記のどちらかの画面が表示されます。



4 ＜EXIT＞を数回押して、プレイ画面に戻ります。

メモ

Auto Off機能を「20 MIN」「1 HOUR」「5 HOURS」「10 HOURS」のいずれかに設定していると、電源が切れる5分前から、電源が切れるまでの時間が分単位で表示されます。残り1分を切ると、カウントダウンが始まります。操作や演奏をすると元の画面に戻ります。

接続する楽器にあわせて入力を設定する

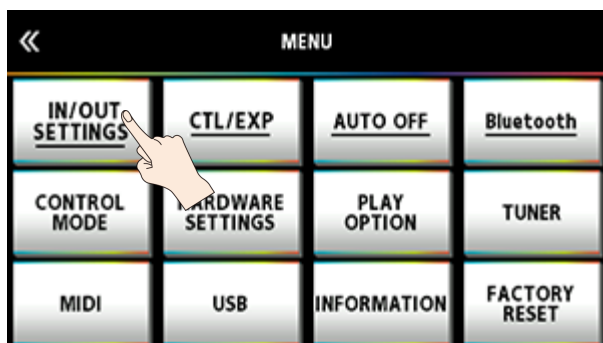
接続する楽器の種類（ギター／ベース）を設定し、楽器の出力レベルに合わせて入力レベルを設定します。

準備する

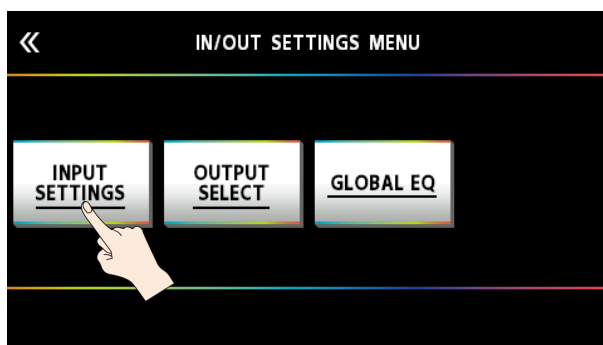
- 1 [MENU] ボタンを押します。



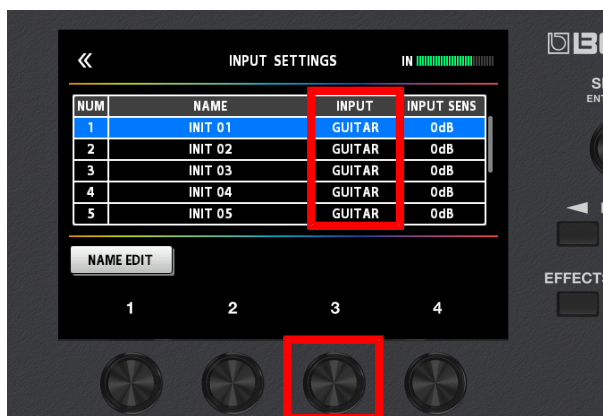
- 2 画面の<IN/OUT SETTINGS>にタッチします（または [1] つまみを押します）。



- 3 画面の<INPUT SETTINGS>にタッチします（または [1] つまみを押します）。

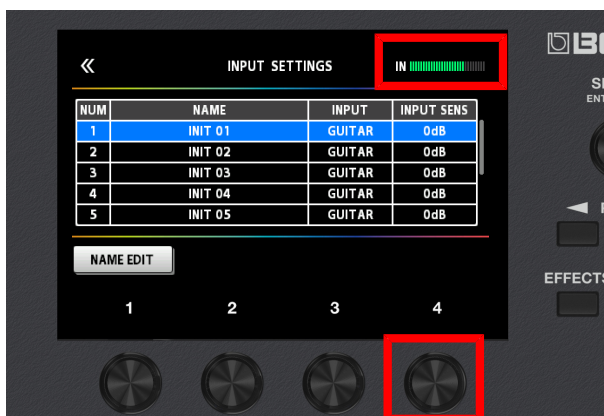


- 4 [3] つまみを回して、「GUITAR」または「BASS」を選びます。



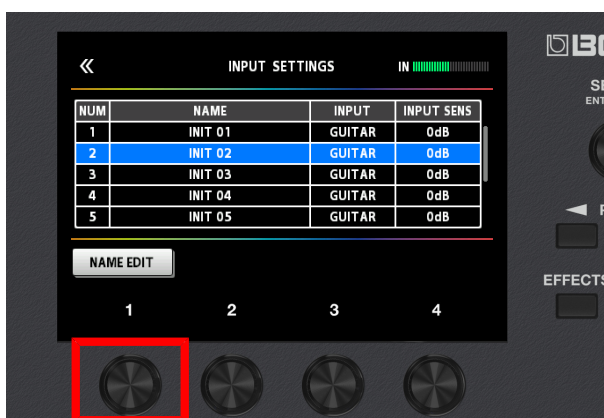
5 画面右上のレベル・メーターを見ながら、[4] つまみを回して入力レベルを調節します。

強く弾いたときに、黄色が一瞬点灯する程度に調節してください。



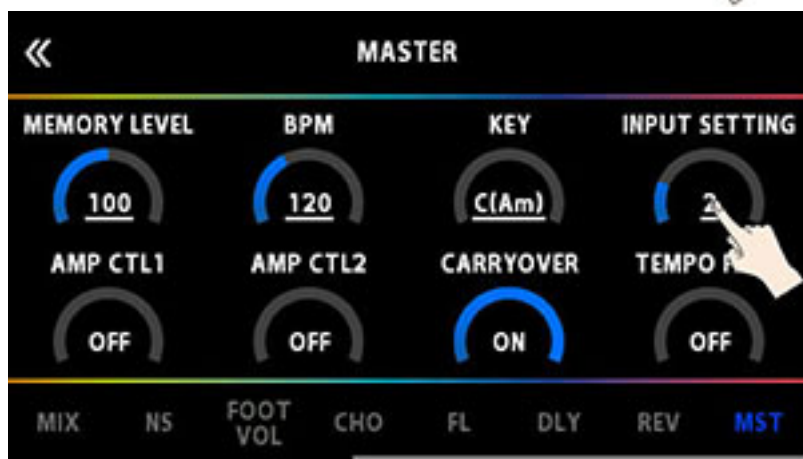
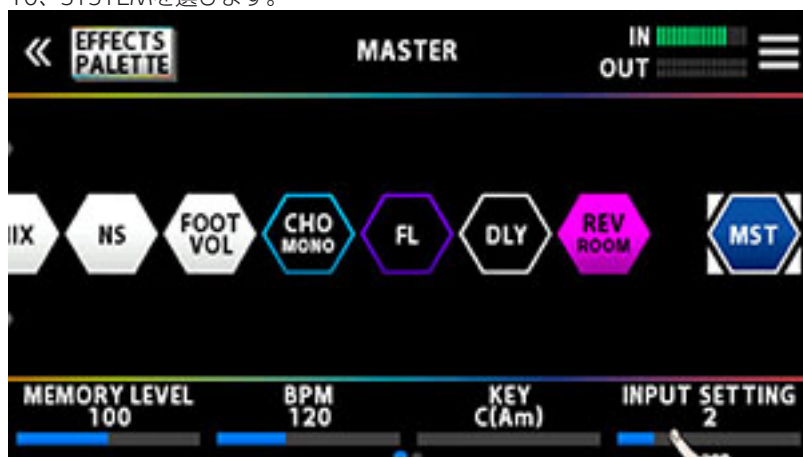
6 INPUT SETTINGS: 2～10を設定するときは、[1] つまみを回してセッティングを選び、手順4～5を繰り返します。

[SELECT] つまみで選ばれている青色のセッティングが、現在使われるセッティング（SYSTEM）になります。



メモ

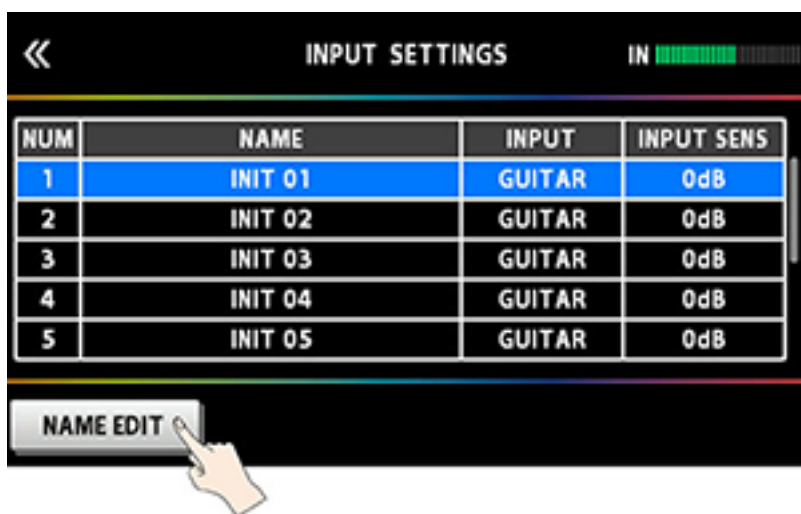
- メモリーごとにINPUT SETTINGSを選ぶことができます。エフェクト・チェーン最後部のMASTERのINPUT SETTINGで、1～10、SYSTEMを選びます。



- INPUT SETTINGS: 1～10に名前を付けて保存することができます。設定方法は「[INPUT SETTINGS: 1～10に名前を付ける \(P.10\)](#)」をご覧ください。

INPUT SETTINGS: 1～10に名前を付ける

- 1 画面の<NAME EDIT>にタッチします。



- 2 PAGE [◀] [▶] ボタンでカーソルを移動させ、[SELECT] つまみで文字を変更します。

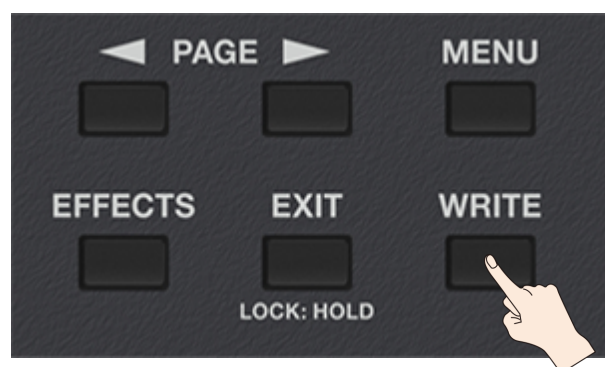


操作	機能
[2] つまみを回す	文字種選択
[3] つまみを回す	小文字・大文字
[3] つまみを押す	一文字削除（デリート）
[4] つまみを押す	一文字挿入（インサート）
[SELECT] つまみを回す	文字の変更
PAGE [◀] [▶] ボタンを押す	カーソルの移動
<DELETE ALL>にタッチ	すべての文字を削除

- 3 画面の<EXEC: [WRITE]>にタッチします。

メモ

[WRITE] ボタンを押して書き込むこともできます。

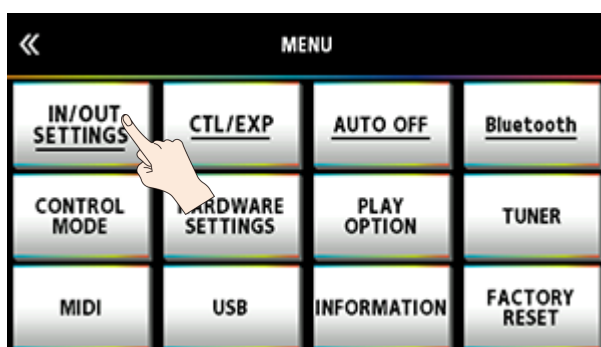


接続したアンプの種類を設定する

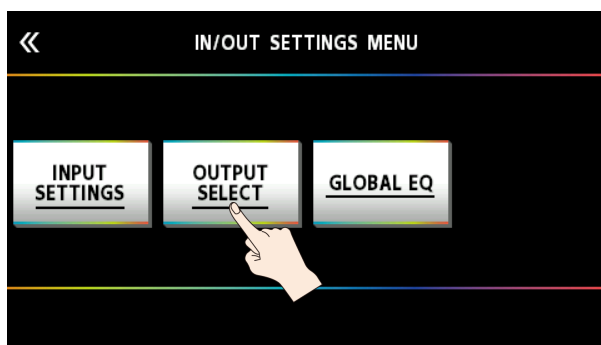
- 1 [MENU] ボタンを押します。



- 2 画面の<IN/OUT SETTINGS>にタッチします（または [1] つまみを押します）。



- 3 画面の<OUTPUT SELECT>にタッチします（または [2] つまみを押します）。



- 4 [4] つまみまたは [SELECT] つまみを回して、設定を選びます。

* アンプの種類について、詳しくは『GX-10パラメーター・ガイド』（Web）をご覧ください。

メモ

GX-10の特長を最大限に活かすためには、ギター・アンプのプリアンプの影響を受けるギター入力端子よりも、RETURN端子などのプリアンプに影響されない入力に接続することをおすすめします。

音量を調節する

[OUTPUT LEVEL] つまみで、全体の音量を調節します。



画面右上に、出力レベルが表示されます。

チューナーを使う

GX-10には、弦を1本ずつチューニングする従来のモノフォニック・チューナー、開放弦を一度に全部鳴らしてチューニングするポリフォニック・チューナーが搭載されています。

- 1 **【▼】 【▲】 スイッチを同時に押します。**



チューナー画面が表示されます。

メモ

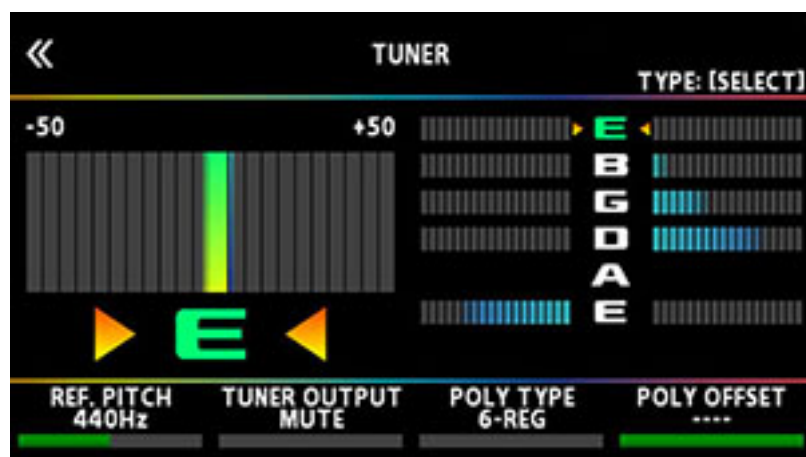
- プレイ画面からPAGE [◀] ボタンを押して、チューナーを起動させることもできます。
→ [「プレイ画面について \(P.23\)」](#)
- 工場出荷時の設定では、エクスプレッション・ペダルを最小にすることでチューナーを起動することもできます。「[フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定 \(P.52\)](#)」で別の機能を割り当てることもできます。

チューナーの表示を切り替える

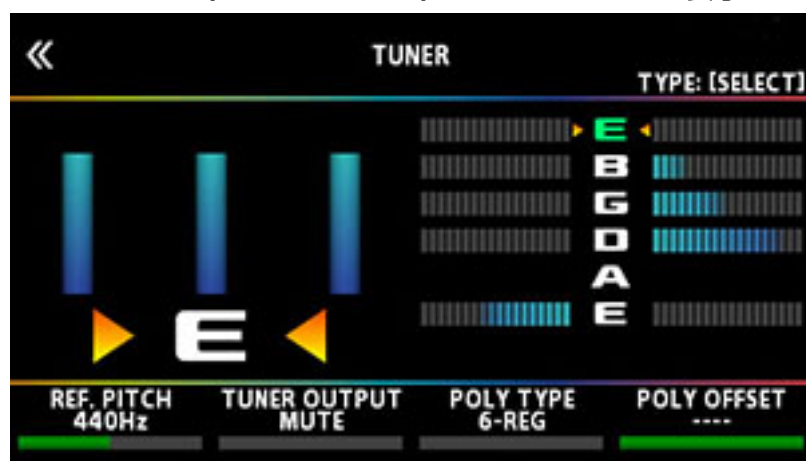
[SELECT] つまみを回して、チューナーの表示を切り替えることができます。

準備する

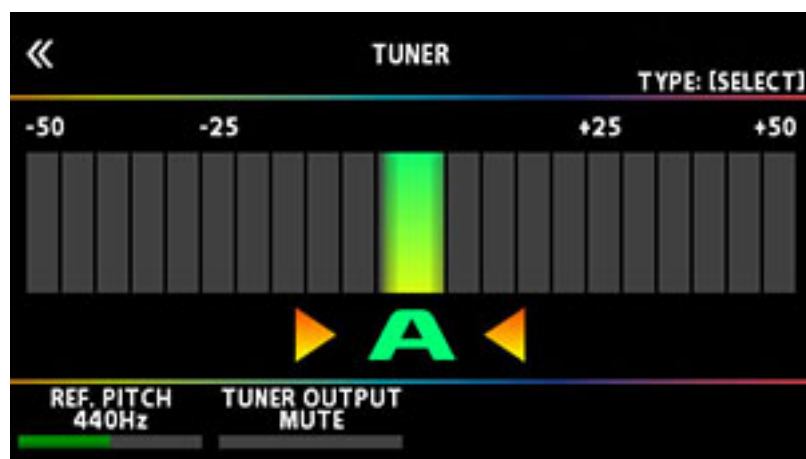
モノフォニック（ノーマル）／ポリフォニック表示



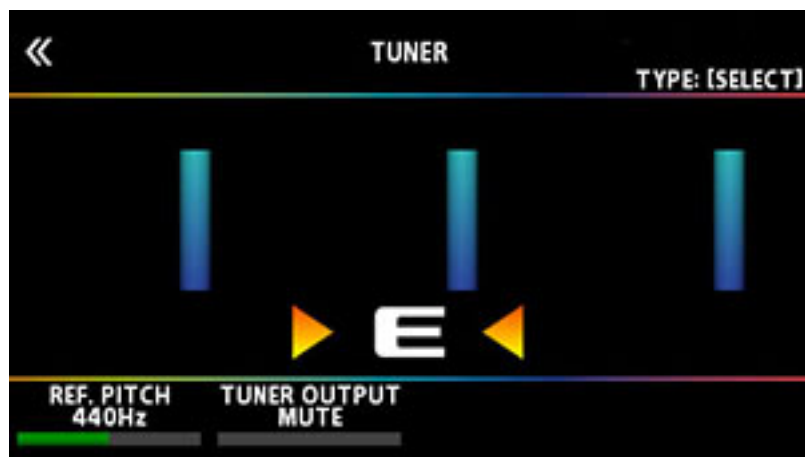
モノフォニック（ストリーミング）／ポリフォニック表示



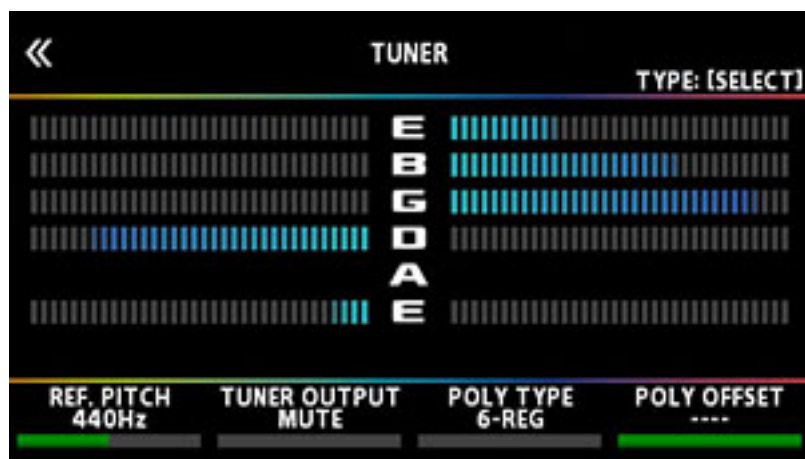
モノフォニック（ノーマル）表示



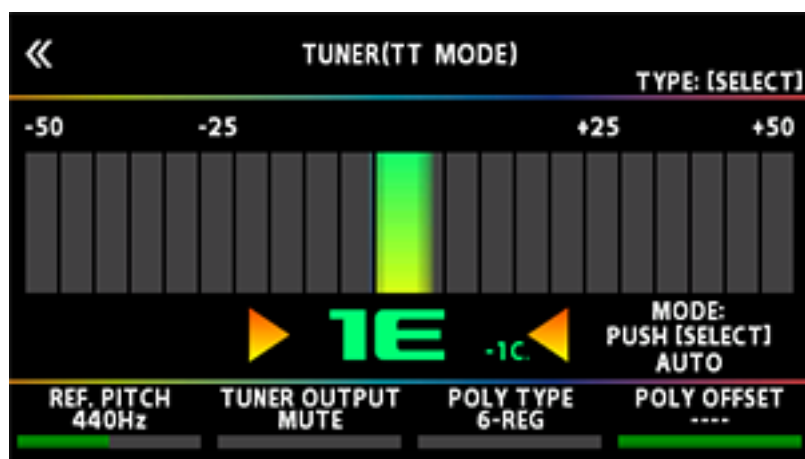
モノフォニック（ストリーミング）表示



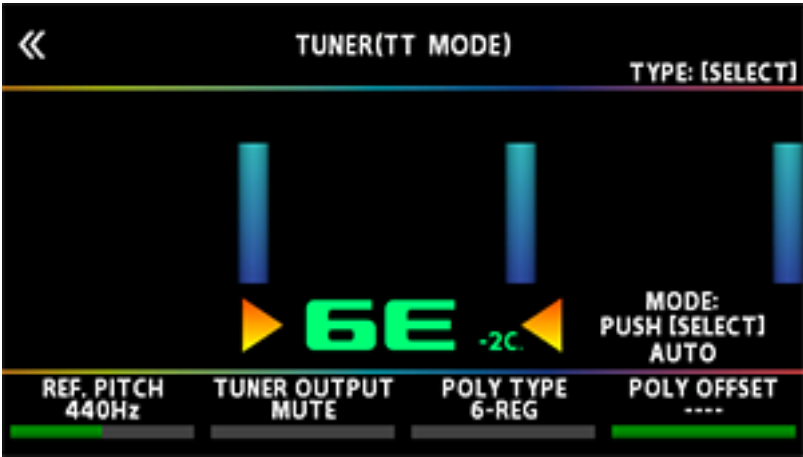
ポリフォニック表示



トゥルー・テンペラメント（ノーマル）表示*



トゥルー・テンペラメント（ストリーミング）表示*



* トゥルー・テンペラメントに対応したギター用のチューニングモードです。

チューナーの各種設定

ディスプレイ下の [1] ～ [4] つまみでチューナーの設定をします。

つまみ	パラメーター	設定値	説明
[1]	REF. PITCH	435～445Hz（初期値：440 Hz）	基準ピッチを設定します。
[2]	TUNER OUTPUT	MUTE	チューニング中に音を出力しません。
		BYPASS	チューニング中にGX-10に入力されたギターの音をそのまま出力します。すべてのエフェクトがオフの状態です。
		THRU	現在のエフェクト音のままチューニングできます。 * モノフォニック・チューナーのみ。
[3]	POLY TYPE	6-REG、6-DROP D、7-REG、7-DROP A、4-B REG、5-B REG	ポリフォニック・チューナーのチューニングの種類を選びます。
[4]	POLY OFFSET	-5～-1、----	ポリフォニック・チューナーの基準音をスタンダード・チューニングから半音単位で変更します。

演奏する

この章では、GX-10に記憶されたプリセット・メモリーやユーザー・メモリーの選びかた、個々のエフェクトのオン／オフの切り替えかた、表示画面など、演奏中の基本操作を説明します。

メモリーを選ぶ

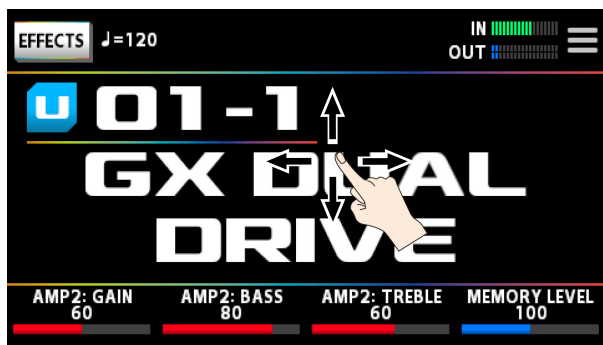
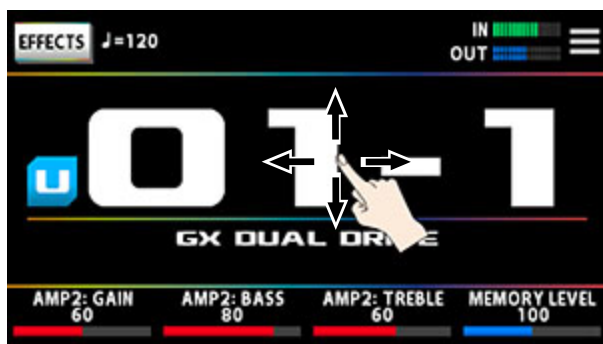
エフェクトの組み合わせと設定をひとまとめにしたものを「メモリー」と呼びます。

また、メモリーを3つずつ1つのグループにまとめたものを「バンク」と呼びます。

メモリーの種類	説明
ユーザー・メモリー (U01-1～U66-3)	上書き保存ができます。
プリセット・メモリー (P01-1～P33-3)	上書き保存はできません。ただし、プリセット・メモリーをエディットしてユーザー・メモリーに書き込むことは可能です。

タッチ・パネルでメモリーを切り替える

電源投入時に表示されるプレイ画面では、メモリー番号を上下左右にスワイプすると、メモリーが切り替わります。



その他のプレイ画面では、画面上部のメモリー番号、メモリー名の表示を左右にスワイプすると、メモリーが切り替わります。

コントロール・モードを選ぶ

コントロール・モードで、使いかたに合わせたメモリーやエフェクトの操作方法を選ぶことができます。

GX-10には、3つのコントロール・モードがあります。

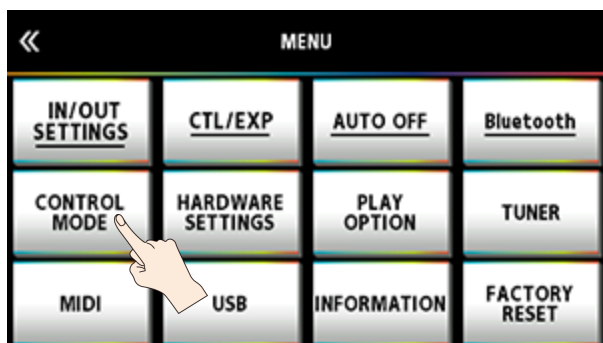
各コントロール・モードの詳しい説明については、各コントロール・モードのページをご覧ください。

コントロール・モード	説明
UP/DOWN (アップ／ダウン・モード) (P.18)	メモリーを番号順に切り替えるモードです。 * 工場出荷時の設定です。
BANK NUM (バンク／ナンバー・モード) (P.19)	バンクごとにメモリー1～3を切り替えるモードです。 このモードでは、[▼] [▲] スイッチ、[▲] [C1] スイッチを同時に押してバンクを切り替えることができます。
MANUAL (マニュアル・モード) (P.21)	各スイッチに割り当てた機能を操作するモードです。

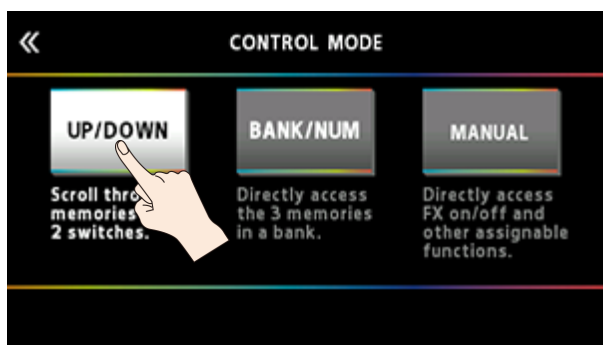
- 1 [MENU] ボタンを押します。



- 2 画面の<CONTROL MODE>にタッチします。



- 3 画面のアイコンにタッチして、コントロール・モードを選びます。



UP/DOWN (アップ/ダウン・モード)

メモリーを番号順に切り替えるモードです。

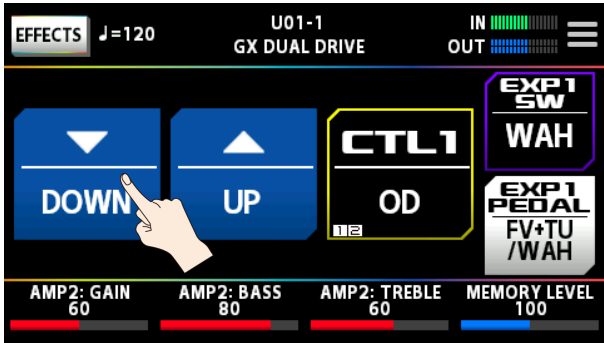
* 工場出荷時の設定です。



[▼] スイッチ	[▲] スイッチ	[C1] スイッチ
1つ前のメモリーに切り替わります。	次のメモリーに切り替わります。	割り当てた機能を操作します。

メモ

- [SELECT] つまみを回してメモリーを切り替えることもできます。
- コントロール・モード表示では、DOWN またはUPにタッチするとメモリーを切り替えることができます。



BANK NUM (バンク／ナンバー・モード)

本体に保存した3つのメモリーを切り替えるモードです。
バンクを切り替えたり、指定のメモリーを呼び出したりすることができます。



バンクダウン

バンクアップ

長押しで早送りができます。

【▼】スイッチ	【▲】スイッチ	【C1】スイッチ
同一バンク内のメモリー1番に切り替わります。	同一バンク内のメモリー2番に切り替わります。	同一バンク内のメモリー3番に切り替わります。

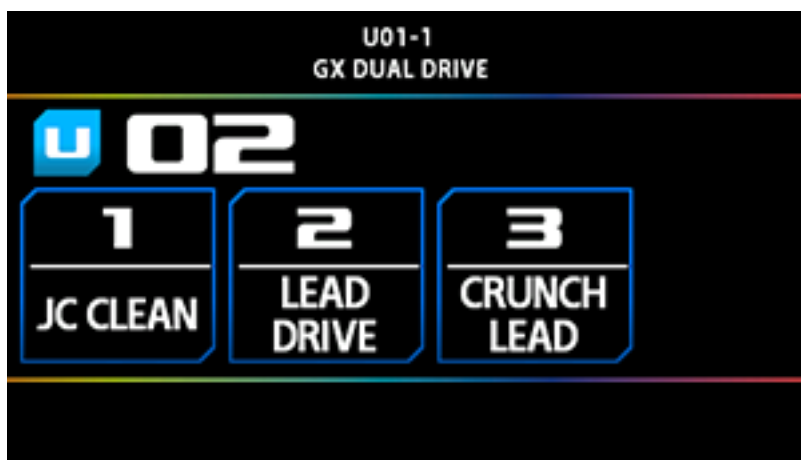
バンク、メモリーを切り替える
01-1から02-3に切り替えてみましょう。

演奏する

- 1 バンク／ナンバー・モードで【▲】【C1】スイッチを同時に押します。



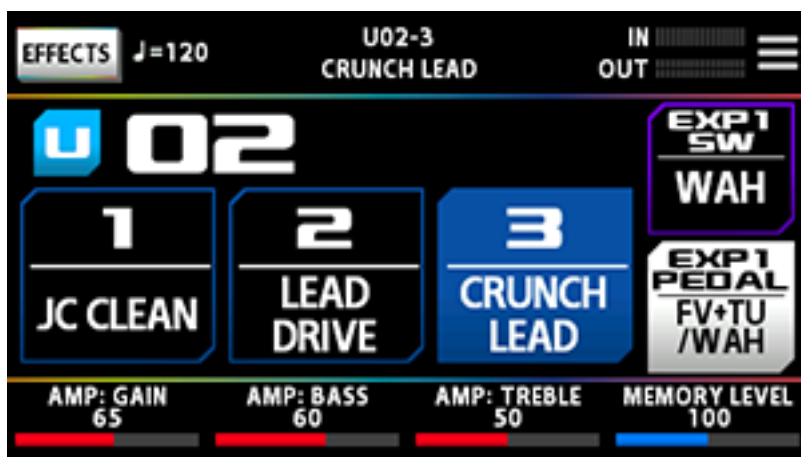
次のバンク（02番）とメモリー（1～3番）が下の図のようなポップアップで表示されます。



- 2 メモリー・ナンバー3番に対応する【C1】スイッチを押します。

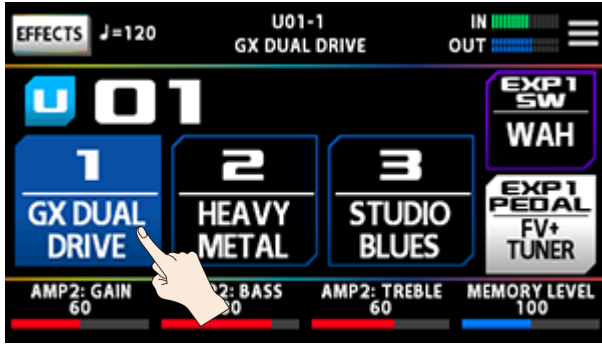


これでバンク・ナンバー02番、メモリー・ナンバー3番に切り替わりました。



メモ

- バンクを切り替えたとき、すぐにメモリーを切り替えるか、選択後に切り替えるかを設定することができます（PLAY OPTION）。
- カレント・ナンバー機能は、BANK/NUMモード時でのみ使用することができます。PLAY OPTION、カレント・ナンバー機能について、詳しくは『GX-10パラメーター・ガイド』（Web）をご覧ください。
- [SELECT] つまみを回してメモリーを切り替えることもできます。
- 画面のメモリーをタッチして切り替えることもできます。



MANUAL (マニュアル・モード)

各スイッチに割り当てた機能を操作するモードです。メモリー、システムごとに設定することができます。



【▼】スイッチ	【▲】スイッチ	【C1】スイッチ
割り当てた機能を操作します。	割り当てた機能を操作します。	割り当てた機能を操作します。

「コントロール・モードを選ぶ (P.17)」のMENU画面からのアクセス以外に、下記の方法でもマニュアル・モードに切り替えることができます。

1 アップ/ダウン・モード時に、【▲】【C1】スイッチを同時に押します。

* 外部ペダルで操作したい場合は、「機能を設定する (P.52)」から機能を割り当ててください。

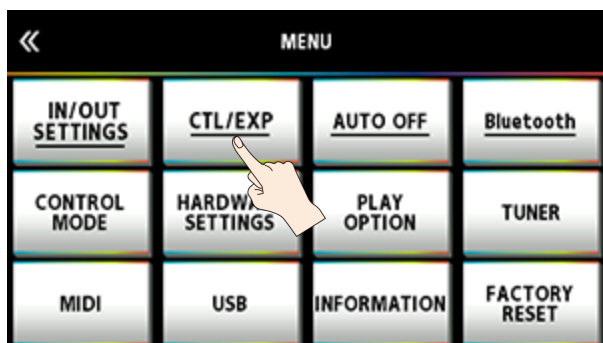
マニュアル・モード時の各スイッチの設定

マニュアル・モード時に【▼】【▲】【C1】スイッチに割り当てた機能を変更するときは、次の操作をします。

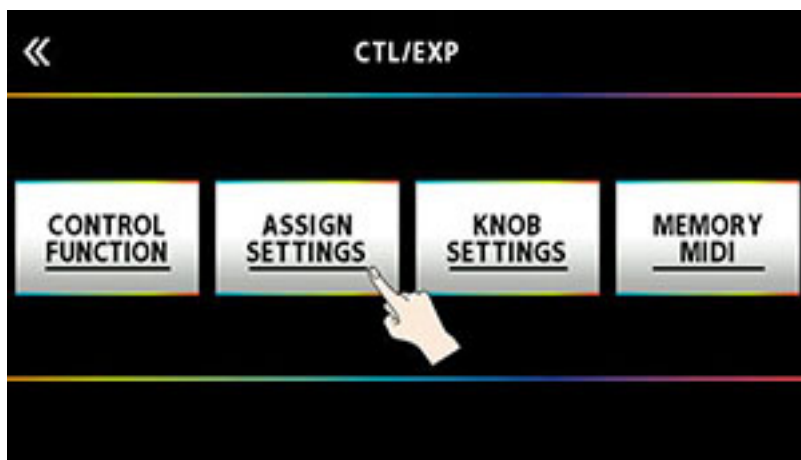
- 1 [MENU] ボタンを押します。



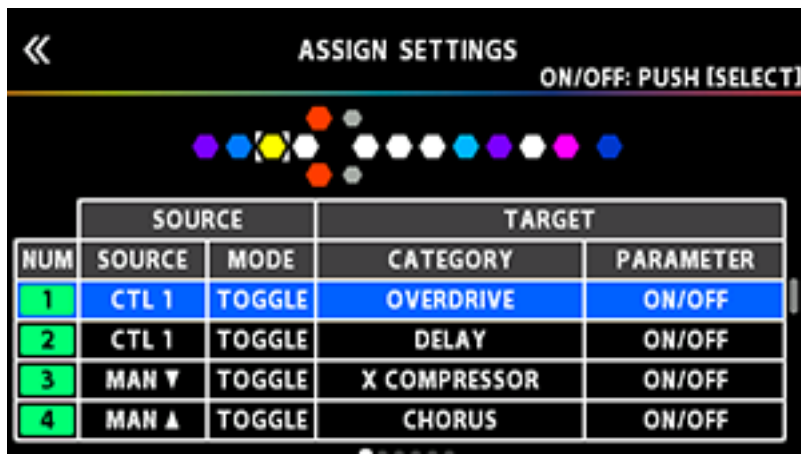
- 2 <CTL/EXP> にタッチします。



- 3 <ASSIGN SETTINGS> にタッチします。

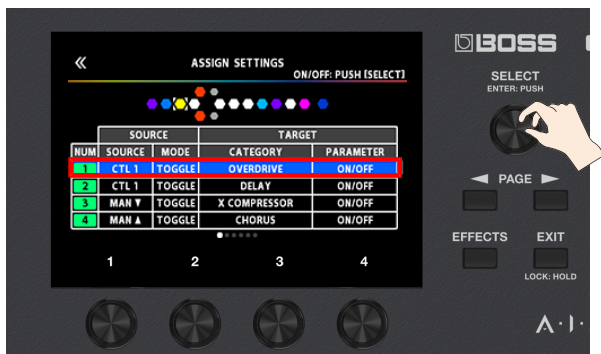


ASSIGN SETTINGS画面が表示されます。



4 [SELECT] つまみを回して、ASSIGN NUMBER (NUM) を選びます。

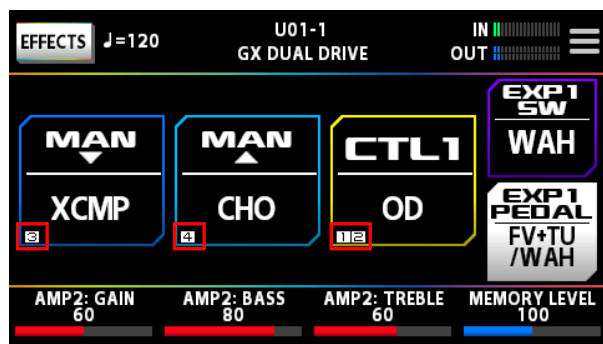
選択項目が縦に移動します。



5 [1] ~ [4] つまみで、パラメーターの選択や設定値の変更をします。

つまみ	設定項目	説明
[1]	SOURCE	マニュアル・モード時に機能を割り当てるスイッチを選びます。
[2]	MODE	[1] つまみで選んだフットスイッチの動作モードを選びます。 TOGGLE：操作をするたびにオフ／オンが切り替わります。 MOMENT：通常はオフになり、操作している間だけオンになります。
[3]	CATEGORY	フットスイッチで操作するエフェクトを選びます。
[4]	PARAMETER	フットスイッチで操作する、[3] つまみで選んだエフェクトのパラメーターを選びます。

各スイッチに割り当てられたセッティングのASSIGN NUMBER (NUM) が、コントロール・モード画面に表示されます。



ASSIGN SETTINGS画面では、マニュアル・モード時のフットスイッチの機能以外にも、さまざまな機能を割り当てることができます。詳しくは「[ASSIGN SETTING \(P.54\)](#)」をご覧ください。

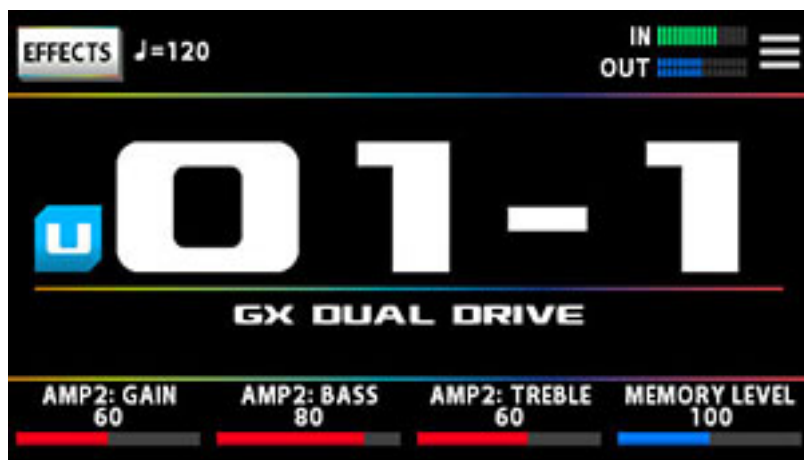
プレイ画面について

電源投入時に表示される画面を「プレイ画面」と呼びます。

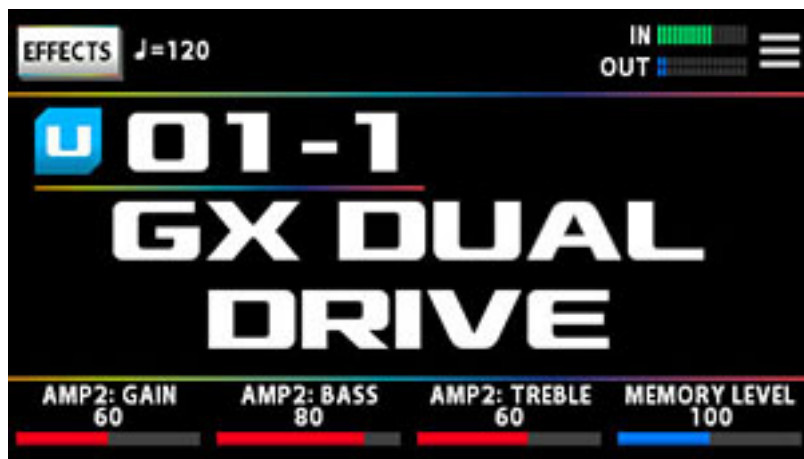
PAGE [◀] [▶] ボタンを押して、プレイ画面の表示モードを切り替えることができます（チューナー↔メモリー番号表示モード↔メモリー名表示モード↔コントロール・モード↔チェイン・モード）。



メモリー番号表示モード（工場出荷時の表示モード）

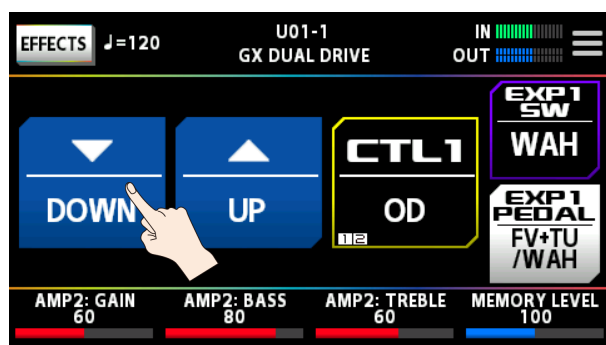


メモリー名表示モード



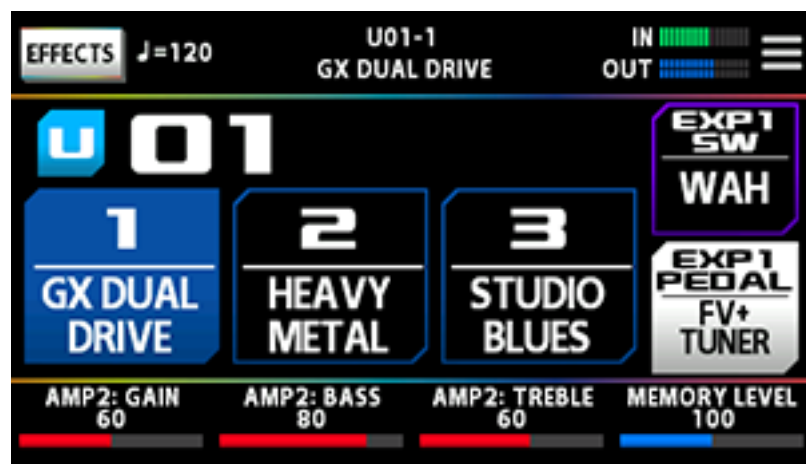
コントロール・モード

画面のタッチ操作で、トップ・パネルのフットスイッチ操作と同じようにメモリーを切り替えたり、割り当てた機能を操作したりすることができます。



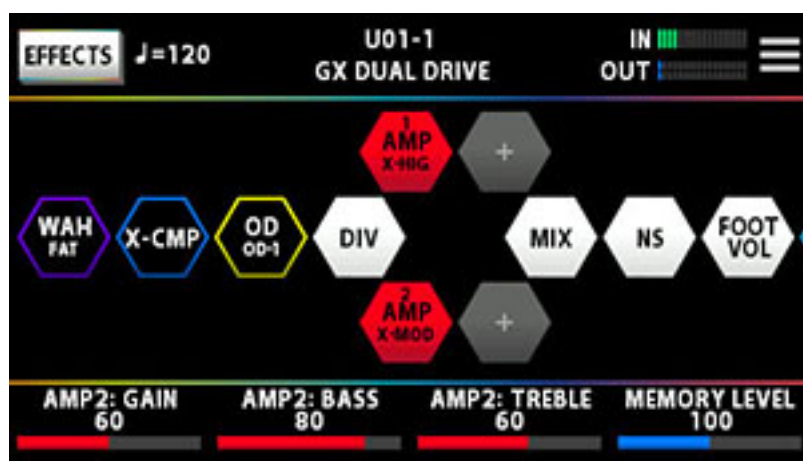
メモ

BANK NUM (バンク/ナンバー・モード) (P.19) の選択後にプレイ画面に戻ると、コントロール・モード表示になります。



チェイン・モード

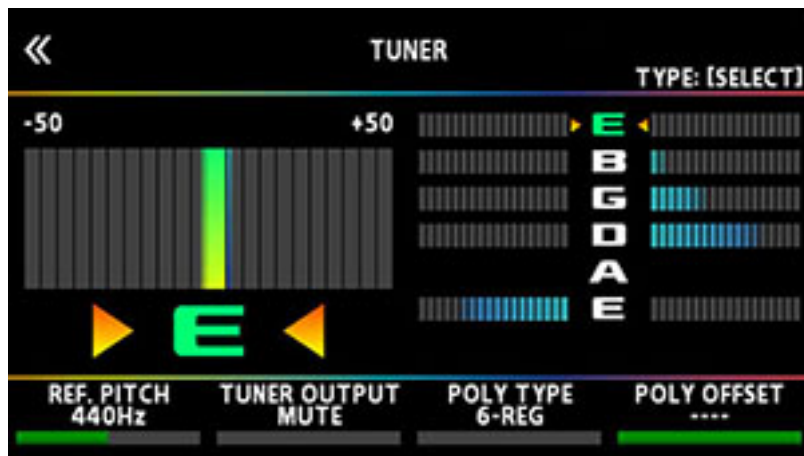
選んでいるメモリーのエフェクト配列が表示されます。



* プレイ画面のチェイン・モードでは、タッチ操作でエフェクト・チェーンのエディットはできません。左上の<EFFECTS>アイコンにタッチするか、[EFFECTS] ボタンを押してエディット・モードに入ってください。詳しくは「[エフェクト・エディットの基本操作 \(P.28\)](#)」をご覧ください。

チューナー・モード

メモリー番号表示モードから [◀] ボタンを押して、チューナーを表示させます。



メモ

画面下部に表示されている各パラメーターを左右にドラッグすると、値を変更することができます。また、画面下の [1] ～ [4] つまみを回しても値を変更することができます。



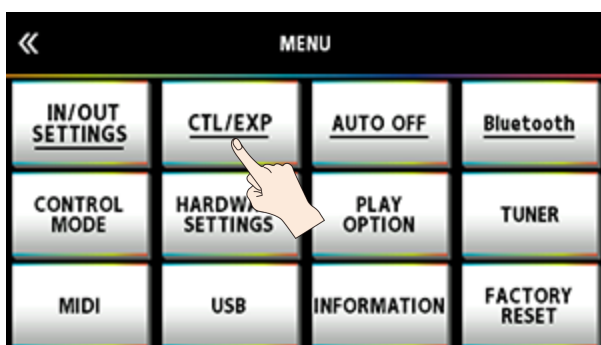
[1] ～ [4] つまみに好みのパラメーターを割り当てる

プレイ画面が表示されているときに [1] ～ [4] つまみで操作するパラメーターを割り当てます。

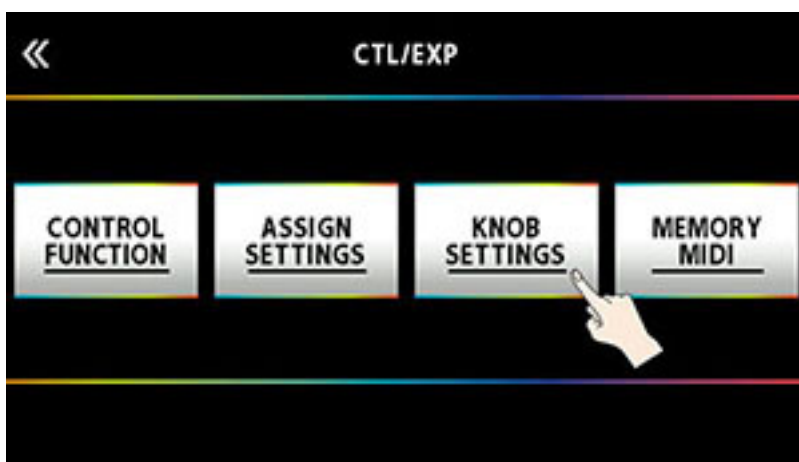
1 [MENU] ボタンを押します。



- 2 <CTL/EXP>にタッチします。

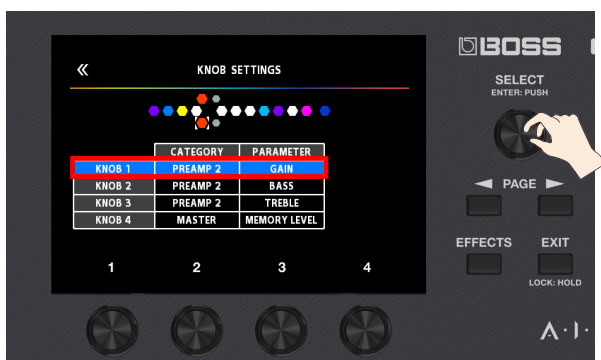


- 3 <KNOB SETTINGS>にタッチします。



- 4 [SELECT] つまみを回して、設定するつまみを選びます。

選択項目が縦に移動します。



- 5 [2] [3] つまみを回して、各つまみの選択項目 (CATEGORY、TARGET) の設定値を変更します。

設定する項目については「TARGET一覧 (P.61)」をご覧ください。

エディット編：エフェクト

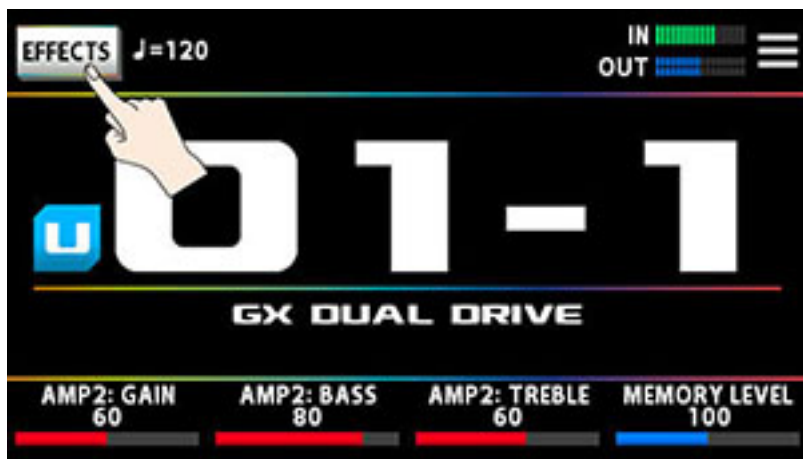
この章では、エフェクトの配置方法や、個々のエフェクトのエディット方法、エディット後のメモリーに記憶する方法などを説明します。

エフェクト・エディットの基本操作

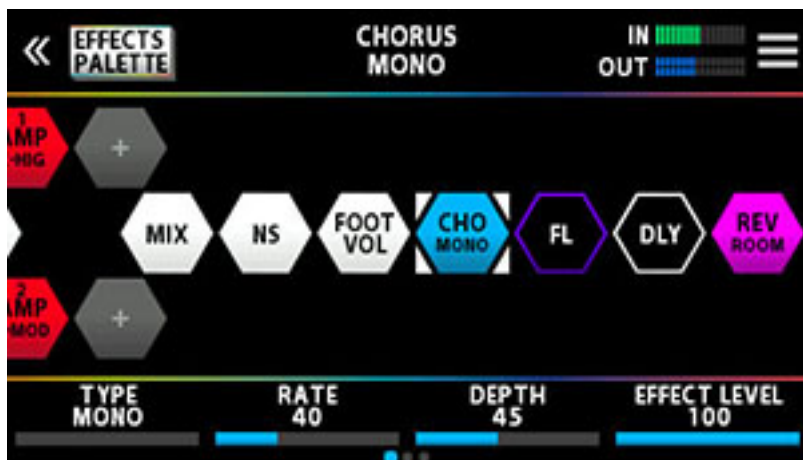
エフェクト・チェーン画面

エフェクト・チェーン画面では、選ばれているメモリーで使用されているエフェクトや、出力、センド／リターンなどの配列（エフェクト・チェーン）が表示されます。エフェクト・チェーンから、エディットしたいエフェクトのアイコンを選んでエディットすることができます。

- 1 プレイ画面左上の<EFFECTS>にタッチします。



エフェクト・チェーン画面が表示されます。



- 2 エディットしたいエフェクトのアイコンにタッチします。

アイコンにタッチするたびに、エフェクトのオン／オフが切り替わります。

オン

オフ

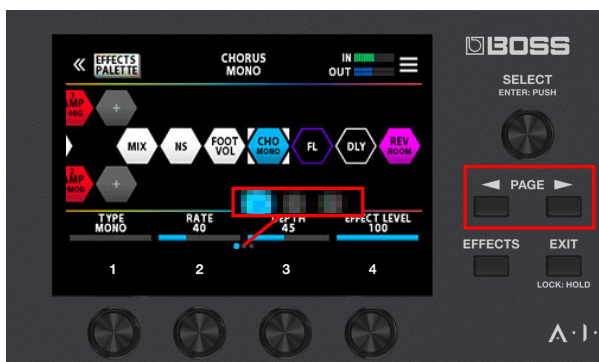


メモ

[EFFECTS] ボタンを押してエフェクト・チェーン画面を表示させることもできます。

3 画面下部に表示されている各パラメーターを左右にドラッグして、値を変更します。

PAGE [◀] [▶] ボタンでエディットするパラメーターを切り替えます。現在のページが画面下部中央に表示されます。



* エフェクトによって、パラメーターの数やページ数が異なります。

メモ

画面下部に表示されているパラメーターは、[1] ~ [4] つまみで値を変更することもできます。つまみを押しながら回すと値を大きく変えることができます。

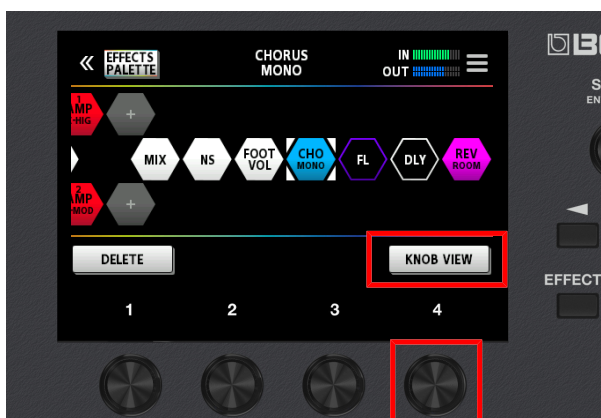
エディット画面

各エフェクトの全パラメーターを表示して、エディットすることができます。

1 画面中央のエフェクト・チェーンで、エディットしたいエフェクト・アイコンにタッチします。

2 画面右上の<≡>にタッチします。

3 <KNOB VIEW>にタッチします（または、[4] つまみを押します）。

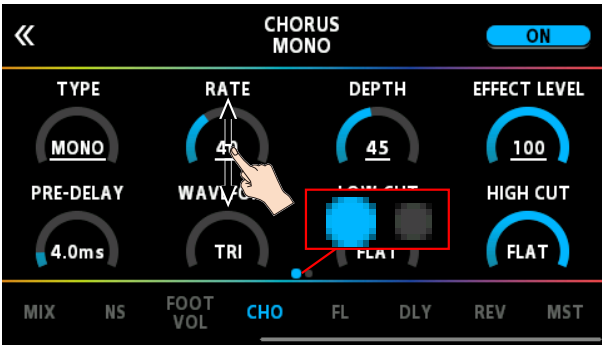


エディット画面（KNOB VIEW）が表示されます。

メモ

手順1でエディットしたいエフェクト・アイコンにタッチしたあとに、[SELECT] ボタンを長押ししてエディット画面（KNOB VIEW）を表示させることもできます。

4 パラメーターのアイコンを上下にドラッグして、値を変更します。



PAGE [◀] [▶] ボタンでエディットするパラメーターを切り替えます。現在のページが画面下部中央に表示されます。

メモ

画面下部のエフェクト名にタッチして、エディットするエフェクトを切り替えることができます。



エフェクトの配置

エフェクトやSEND/RETURNなどのアイコンを移動させることにより、エフェクトの順番を入れ替えたり並列に配置したりなど、アイコンを自由自在に配置することができます。

エフェクト・チェーンには最大15個のエフェクトと、DIVIDER/MIXERやLOOPER、SEND/RETURNなどの機能デバイスを配置することができます。

配置できるエフェクト、機能デバイスの上限数

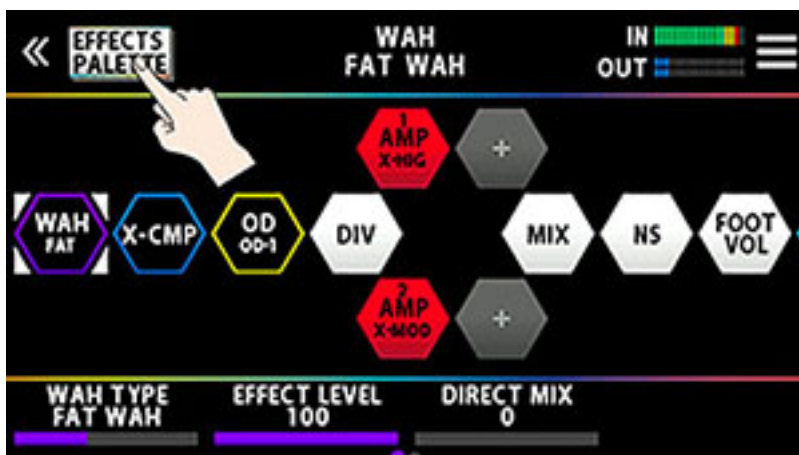
種類	配置できる上限数
同一エフェクト	9
AMP	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

メモ

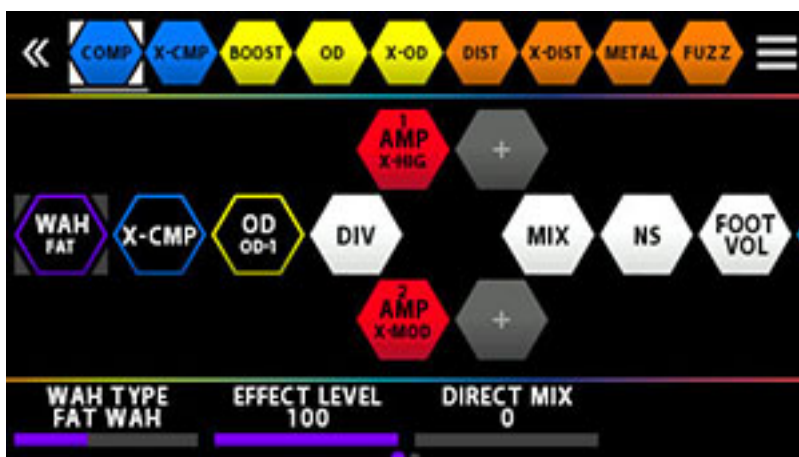
DSP容量の制限により、使用するエフェクトによっては接続数が上限未満でも、インサートやオーバーライトができない場合があります。DSP容量に空きがない場合、新たに配置しようとするエフェクトのアイコンがグレー表示され配置することができません。新たに配置する場合は、他のエフェクトを削除する必要があります。

エフェクトをチェーンに追加する（インサート）

- 1 <EFFECTS PALETTE>にタッチします。

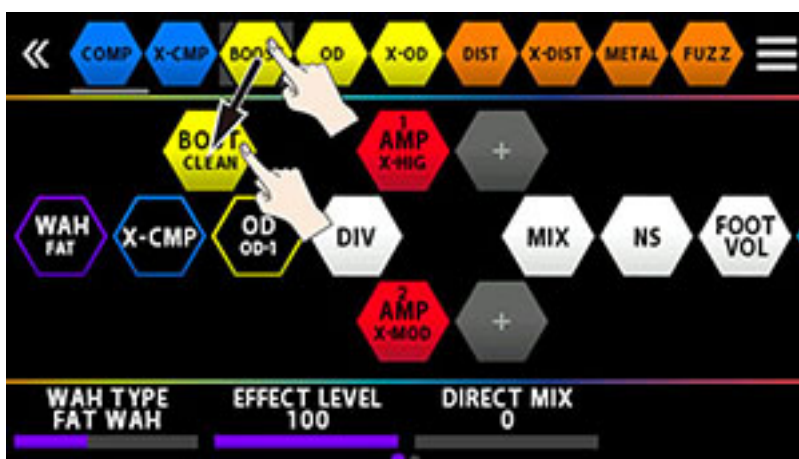


GX-10で使用できるすべてのエフェクトのアイコンが画面上段（パレット）に表示されます。
ギター用エフェクトのあとにベース用エフェクトが並んでいます。

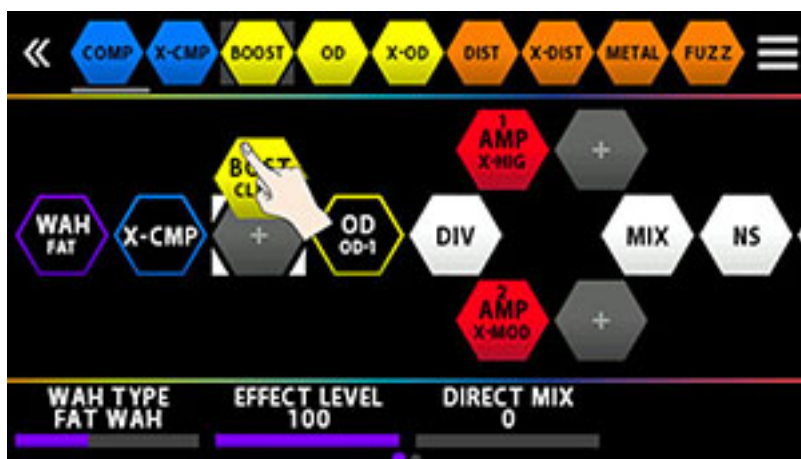


- 2 パレットにあるエフェクトのアイコンを、画面中段（チェーン）の好みの場所にドラッグします。

例：BOOSTをX-CMPとODの間に配置します。



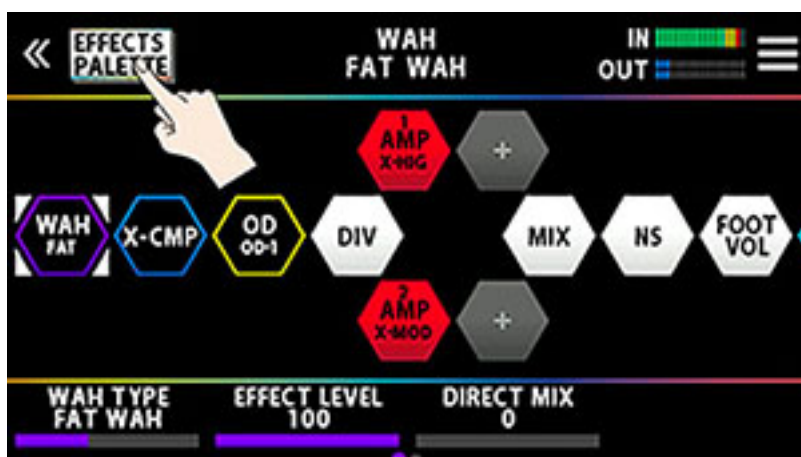
- 3 「+」のアイコンが表示されたら、ドラッグした指を離します。



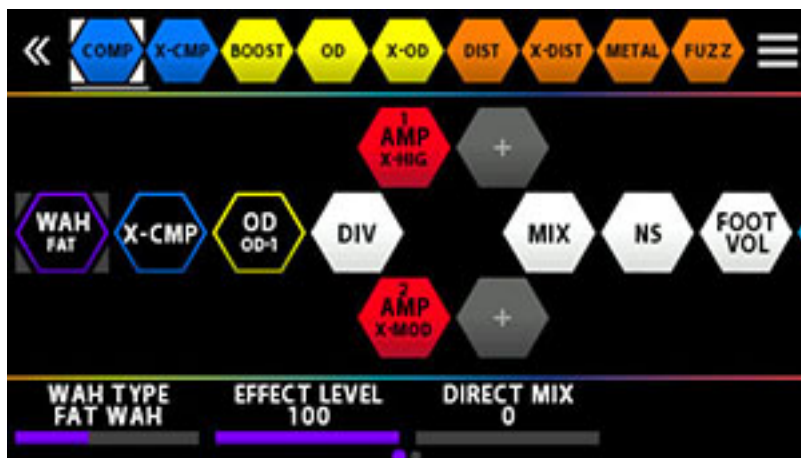
BOOSTがX-CMPとODの間に配置されます。

チェーン上のエフェクトを別のエフェクトに置き換える（オーバーライト）

- 1 <EFFECTS PALETTE>にタッチします。

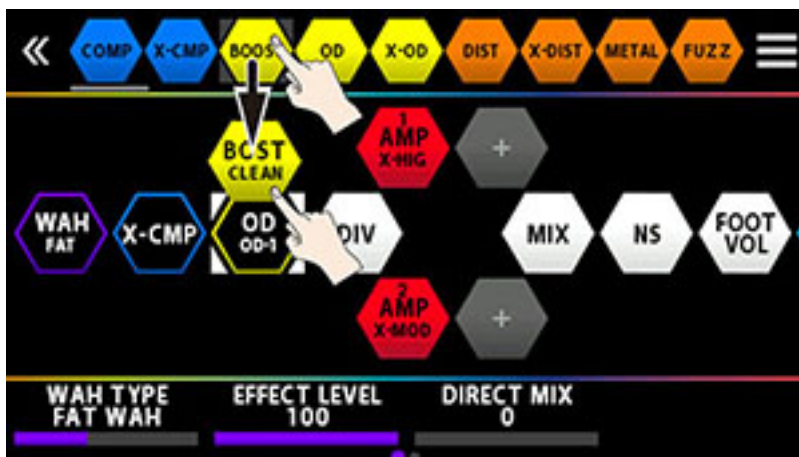


画面上段にGX-10で使用するすべてのエフェクトのアイコンが上段に表示されます。

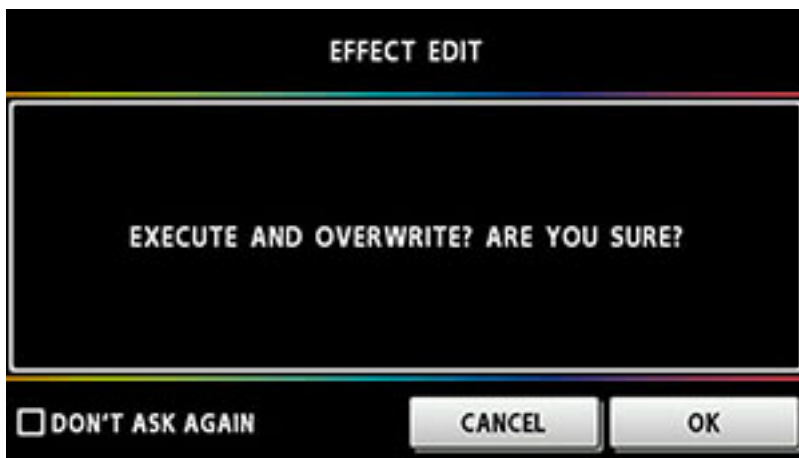


2 画面上段のエフェクトのアイコンをドラッグして、置き換えたいエフェクトの上に配置します。

例：チェーン上のODをBOOSTに置き換えます。

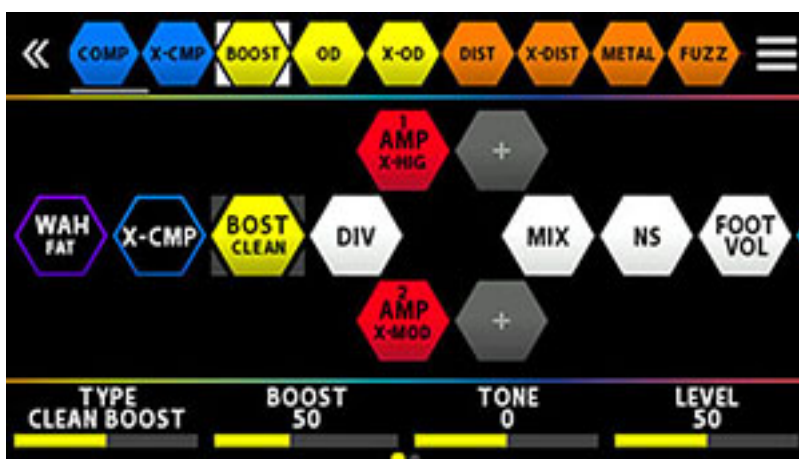


指を離すと確認画面が表示されます。



3 <OK>にタッチします。

チェーン上のODがBOOSTに置き換わります。

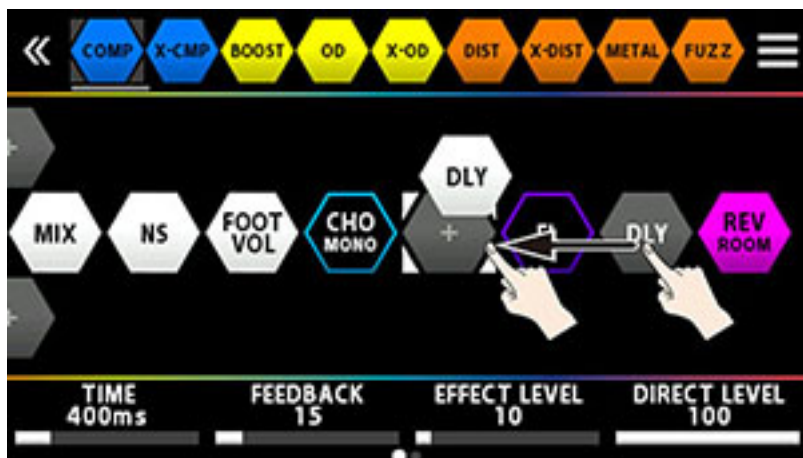


メモ

- パレット上のエフェクト・アイコンは [SELECT] つまみを回して選ぶこともできます。さらに [SELECT] つまみを押すと、エフェクト・チェーン上で選ばれているアイコンのうしろにインサートすることができます。
- [EFFECTS] ボタンを押しながら [SELECT] つまみを押すと、エフェクト・チェーン上で選ばれているアイコンをオーバーライトすることができます。
- 確認画面左下の<DON'T ASK AGAIN>にタッチして、口にチェックを入れてから<OK>をタッチすると、次回から確認画面が表示されずに削除します。

チェーン上のエフェクトを移動する

- 1 アイコンを押さえながら左右にドラッグして、エフェクトの配列順を入れ替えます。



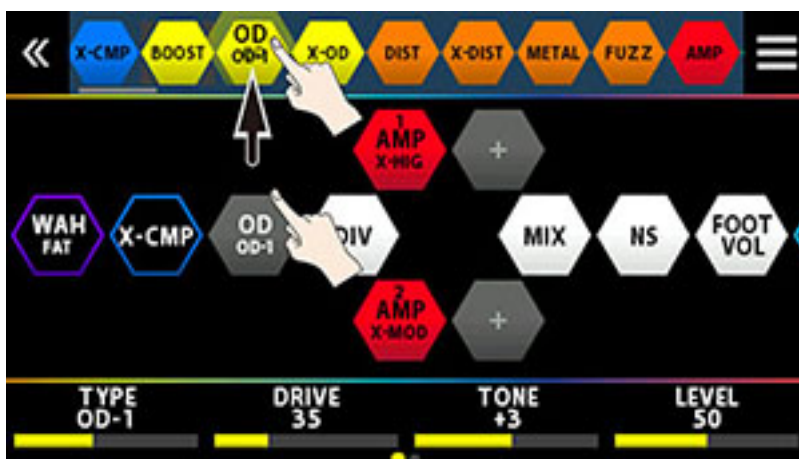
メモ

エフェクト・アイコンが選ばれている状態で [SELECT] つまみを押しながら回すと、エフェクトを移動させることができます。

チェーン上のエフェクトを削除する

- 1 画面中央のエフェクト・チェーンから削除したいエフェクト・アイコンを押さえながら、画面上段のパレットにドラッグします。

- ② パレット列の背景が青色にハイライトされたら、アイコンから指を離します。



確認画面が表示されます。



- ③ <OK>にタッチします（または [4] つまみを押します）。

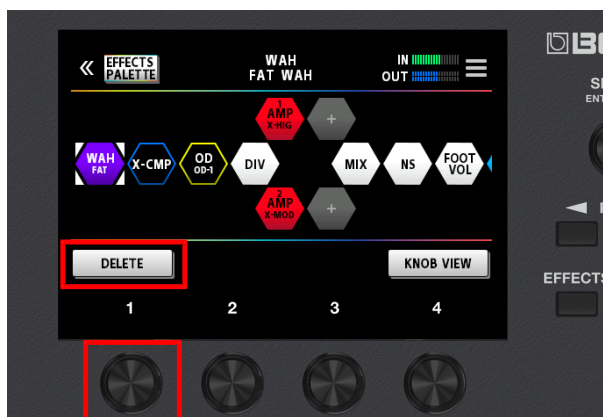
中止するときは<CANCEL>にタッチするか、 [3] つまみを押します。

以下の方法でも削除することができます。

- ① 画面中央のエフェクト・チェーンから削除したいエフェクト・アイコンにタッチします。

- ② 画面右上の<≡>にタッチします。

3 <DELETE>にタッチします（または、[1] つまみを押します）。



確認画面が表示されます。



4 <OK>にタッチします（または [4] つまみを押します）。

中止するときは<CANCEL>にタッチするか、[3] つまみを押します。

メモ

画面左下の<□DON'T ASK AGAIN>にチェックを入れてから<OK>にタッチすると、次回から確認画面が表示されずに削除します。

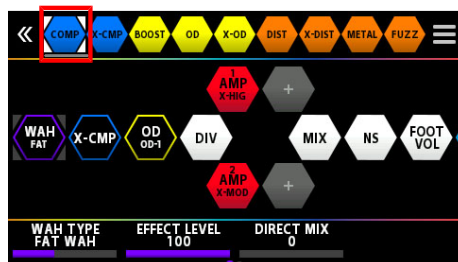
ボタンやつまみの操作でエフェクトの配置を変える

タッチ・パネルを使わずに、ボタンやつまみを使ってエフェクトのインサート／オーバーライト／削除をすることができます。

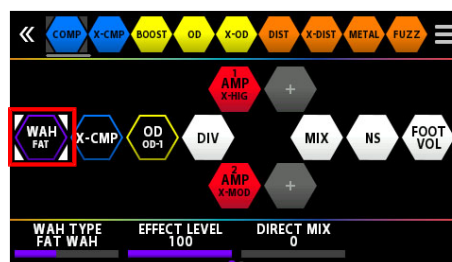
インサート

1 [EFFECTS] ボタンを押すたびに、パレット／チェーンが切り替わります。

パレットがアクティブ（パレット上で選ばれているエフェクトがハイライト表示になっている）



チェーンがアクティブ（チェーン上で選ばれているエフェクトがハイライト表示になっている）



← [EFFECTS] ボタンで切り替え →

2 [SELECT] つまみを回して、追加する位置の前のエフェクトを選びます。

3 [EFFECTS] ボタンを押して、パレットをアクティブな状態にします。

4 [SELECT] つまみを回して、パレットから配置したいエフェクトを選びます。

5 【SELECT】 ボタンを押します。

パレットで選ばれているエフェクトが、チェーンで選ばれているエフェクトのうしろに配置されます。

オーバーライト

- 1 【EFFECTS】 ボタンを押して、パレットをアクティブな状態にします。
- 2 【SELECT】 つまみを回して、パレットからチェーンに配置したいエフェクトを選びます。
- 3 【EFFECTS】 ボタンを押して、チェーンをアクティブな状態にします。
- 4 【SELECT】 つまみを回して、パレットで選んでいるエフェクトに置き換えるエフェクトを選びます。
- 5 【EFFECTS】 ボタンで再度パレットをアクティブにして、【EFFECTS】 ボタンを押しながら【SELECT】 つまみを押しします。

チェーンで選ばれているエフェクトが、パレットで選ばれているエフェクトに置き換わります。

削除

- 1 【EFFECTS】 ボタンを押して、チェーンをアクティブな状態にします。
- 2 【SELECT】 つまみを回して、削除したいエフェクトを選びます。
- 3 【EXIT】 ボタンを押しながら【SELECT】 つまみを押しします。

チェーンで選ばれているエフェクトが削除されます。

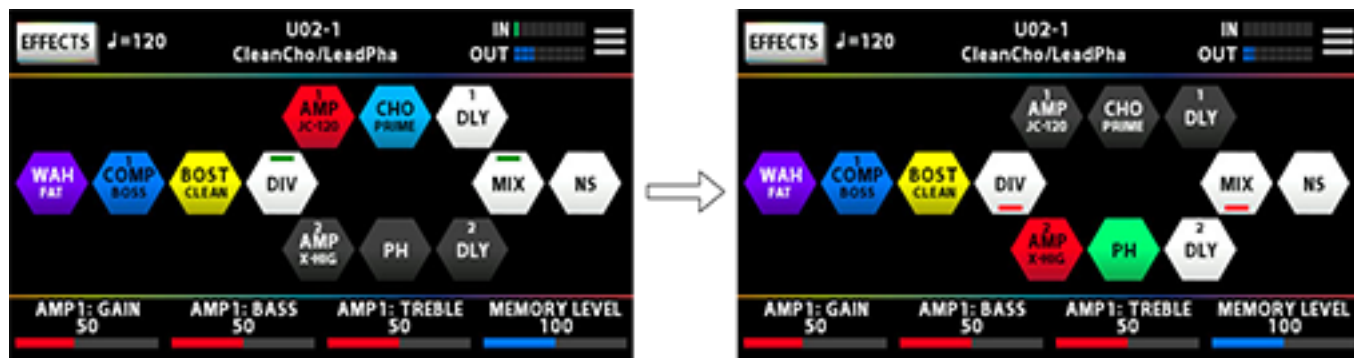
音色替え時の音切れを防ぐ

同じメモリー内でDIVIDER、MIXERを使う

同じタイプのエフェクトを並列に配置して、DIVIDERでチャンネルA、Bを切り替えます。

例：

コーラスと深めのディレイを使ったクリーン・サウンドから、フェイザーと浅めのディレイを使ったクランチ・サウンドを使ったハイゲイン・サウンドに切り替える。



切り替え前に使うエフェクトのセッティングと、切り替え後に使うエフェクトのセッティングを並列に配置します。

ディレイやリバーブなどをオフにしたときにエフェクト音（残響）を残す（キャリーオーバー）

ディレイやリバーブなどをオフにしたあとに、残響を残す機能をキャリーオーバーと呼びます。

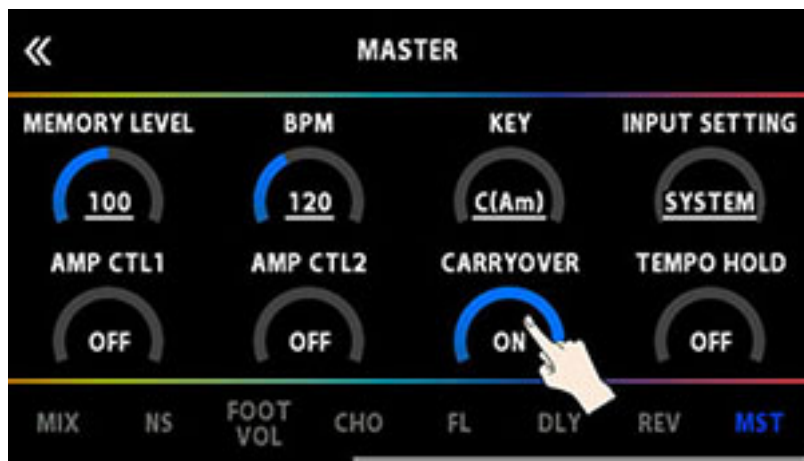
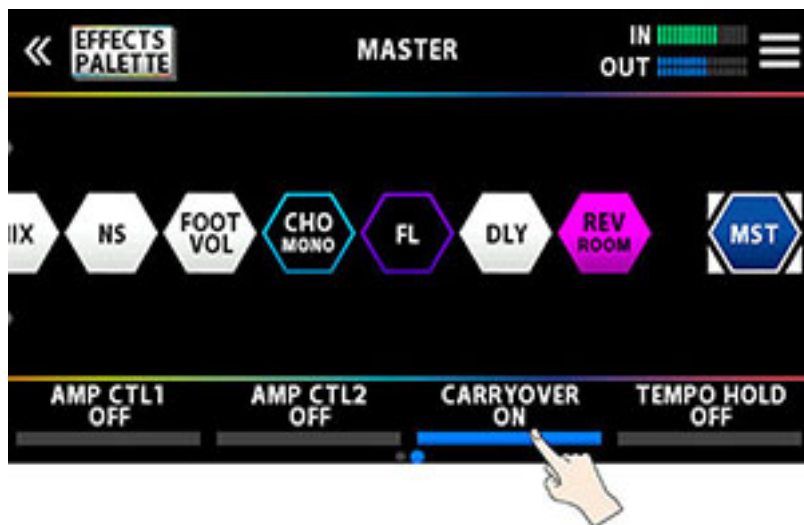
メモリーを切り替えたときにキャリーオーバーを有効にする

メモリーを切り替えたときに切り替え前のメモリーに含まれるディレイやリバーブなどのキャリーオーバーを有効にする場合は、以下の設定をします。

- 切り替え前後のメモリーで、エフェクト・チェーンをすべて同じエフェクト／配置の構成にします。各エフェクトも同じタイプにそろえておきます。
- 各エフェクトの設定値やオン／オフの設定を変えておきます。

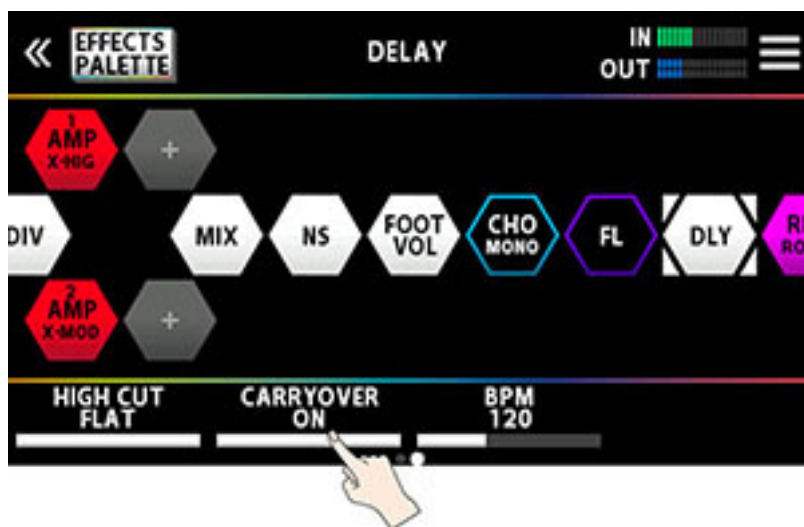
エディット編：エフェクト

- エフェクト・チェーン最後部のMASTERのCARRYOVERをONにしておきます。



1つのメモリー内で音色を切り替えたときにキャリーオーバーを有効にする

1つのメモリー内で、マニュアル・モードやCTRL FUNCTIONで割り当てたスイッチを使ってディレイやリバーブなどをオフにすると、該当のエフェクトが個々に持つCARRYOVERをONにしておくと、キャリーオーバーが有効になります。

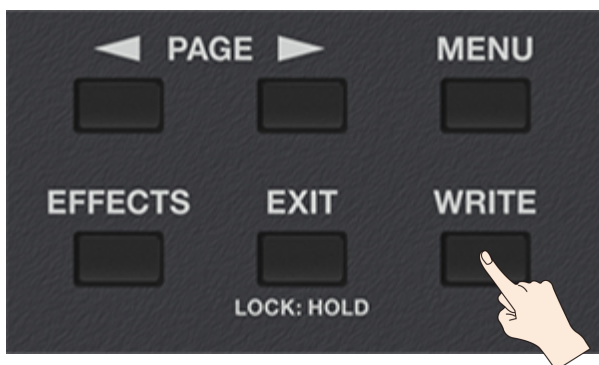




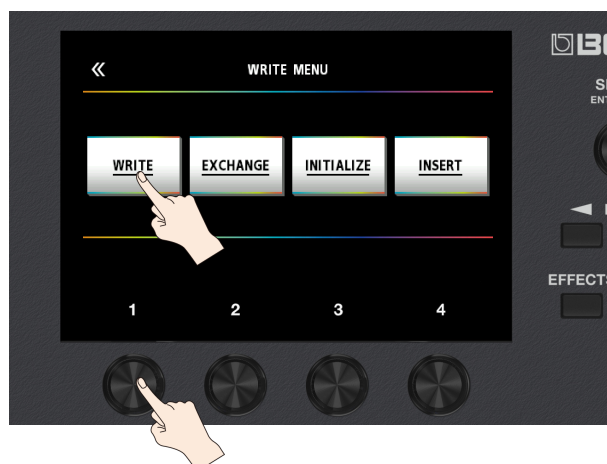
メモリーの保存 (WRITE)

作ったメモリーを保存したい場合は、以下の手順でユーザー・メモリーに保存してください。メモリーを保存しないと、電源を切ったり、メモリーを切り替えたりしたときにエディットした内容が失われます。

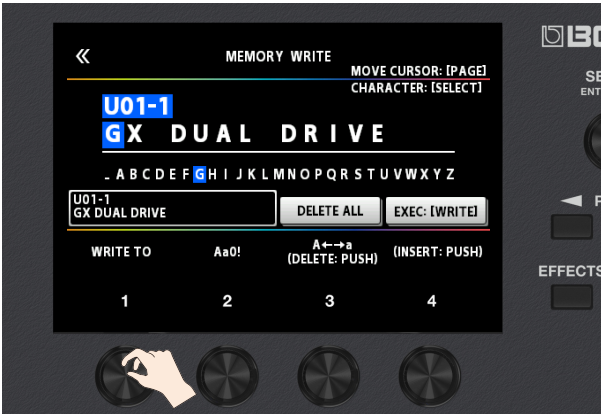
- 1 **[WRITE] ボタンを押します。**



- 2 **<WRITE> にタッチします (または [1] つまみを押します)。**



3 [1] つまみで、保存先（U01-1～U66-3）を選びます。



- [1] つまみを押しながら回すと、バンク単位で移動します。
- [2] ～ [4] つまみで、名前を変更することができます。
- PAGE [◀] [▶] ボタンでカーソルを移動して、[SELECT] つまみで文字を変更します。

操作	機能
[2] つまみを回す	文字種選択
[3] つまみを回す	小文字・大文字
[3] つまみを押す	一文字削除（デリート）
[SELECT] つまみを回す	文字の変更
[4] つまみを押す	一文字挿入（インサート）
[◀] [▶] ボタンを押す	カーソルの移動
<DELETE ALL>にタッチ	すべての文字を削除

4 画面の<EXEC: [WRITE]>にタッチします（または [WRITE] ボタンを押します）。

WRITE MENUの機能一覧

メニュー	機能
WRITE	作ったメモリーを保存します。
EXCHANGE	ユーザー・メモリー同士を入れ替えて、メモリーの並びを変えることができます。
INITIALIZE	ユーザー・メモリーの各エフェクトを標準的なセッティングにすること（初期化）ができます。最初からメモリーを作りたいときに便利です。
INSERT	ユーザー・メモリーのどの位置にもメモリーを挿入（インサート）することができます。 たとえば、メモリーU01-1をU02-1にインサートさせると、メモリーU02-1以降は1つメモリー番号が後ろにシフトします。（メモリーU02-1はU02-2になります）。

エディット編：MENU

この章では、GX-10全体の設定（システム設定）について説明します。

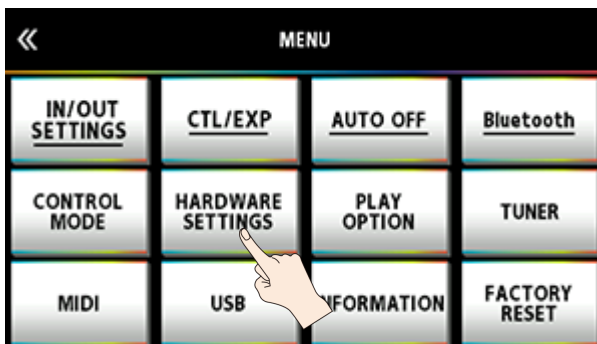
MENUの基本操作

各パラメーター（システム・パラメーター）について、詳しくは『GX-10パラメーター・ガイド』（Web）をご覧ください。

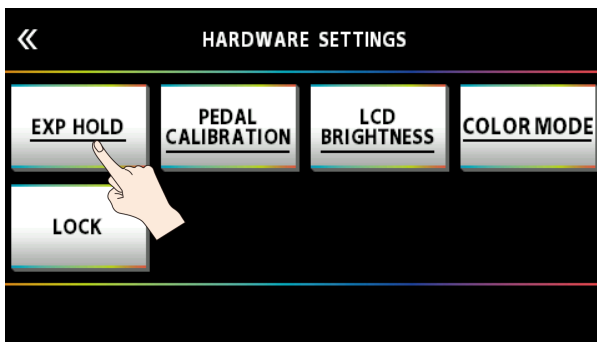
1 [MENU] ボタンを押します。



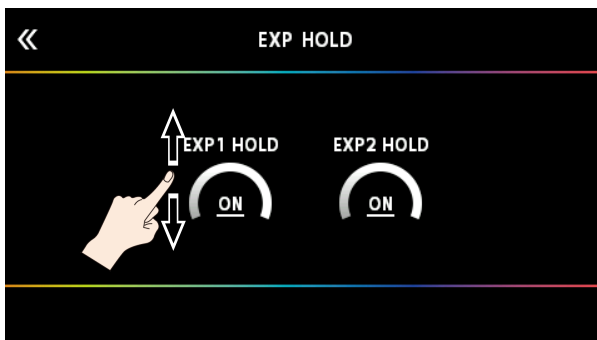
2 設定したい項目のアイコンにタッチします。



項目によっては、サブ・メニューが表示されます。さらに設定したい項目にタッチします。



3 パラメーターのアイコンを上下にドラッグして、値を変更します。



エディット編：MENU

メモ

パラメーター・アイコンの下の [1] ～ [4] つまみを回しても値を変更することができます。

ボタンやつまみの操作でメニューを選ぶ

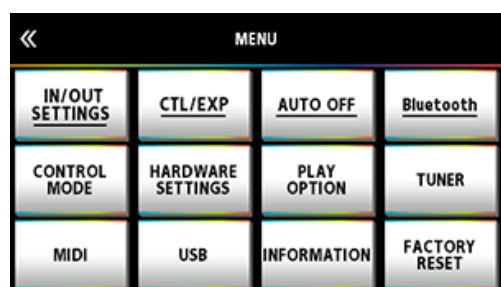
タッチ・パネルを使わずに、ボタンやつまみを使ってメニューやサブ・メニューを選ぶことができます。

1 [SELECT] つまみを回して、メニューの上段、中段、下段を選びます。

選ばれている段の項目が下線で表示されます。

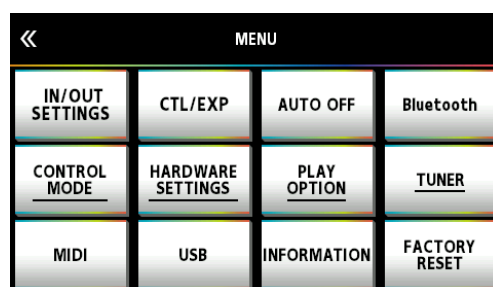
上段選択中の表示

(上段のアイコンに下線がつく)



中段選択中の表示

(中段のアイコンに下線がつく)



「[SELECT] つまみで
切り替え

2 [1] ～ [4] つまみを押してメニューを選びます。

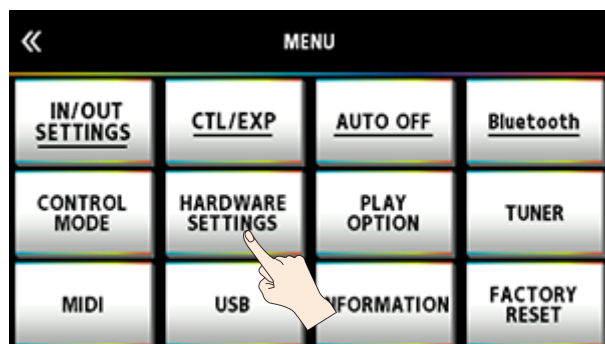
ディスプレイのコントラスト（明るさ）を調節する

ディスプレイの明るさを調節することができます。

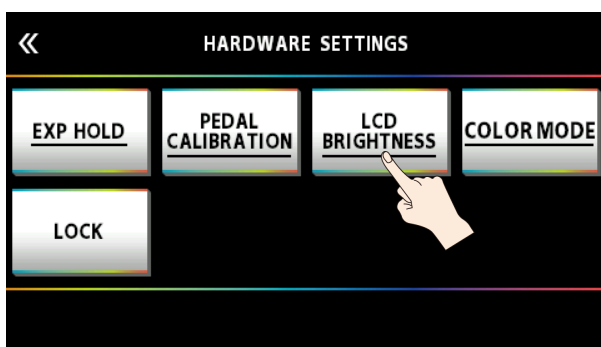
1 [MENU] ボタンを押します。



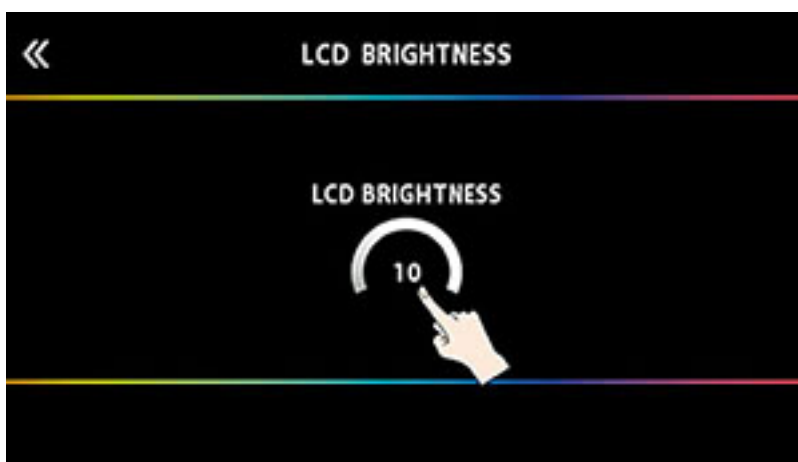
2 <HARDWARE SETTINGS> にタッチします。



- 3 <LCD BRIGHTNESS>にタッチします。



- 4 <LCD BRIGHTNESS>を上下にドラッグして、明るさを調節します。



メモ

画面下の [1] ～ [4] つまみ、または [SELECT] つまみのいずれかを回して値を変更することもできます。

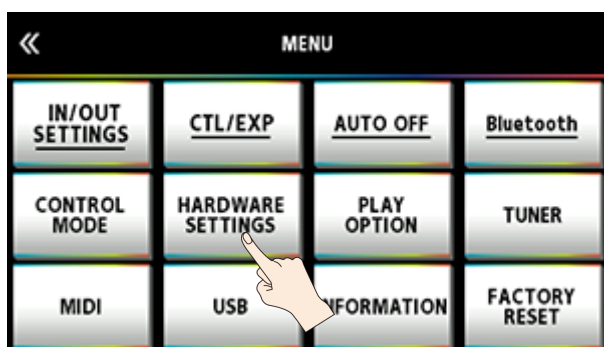
ディスプレイ／フットスイッチの色表示を設定する

ディスプレイとLEDインジケーターの色設定ができます。
このパラメーターは、全メモリーに対して共通の設定です。

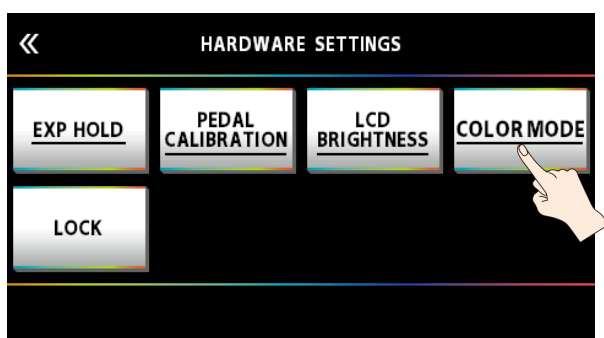
- 1 [MENU] ボタンを押します。



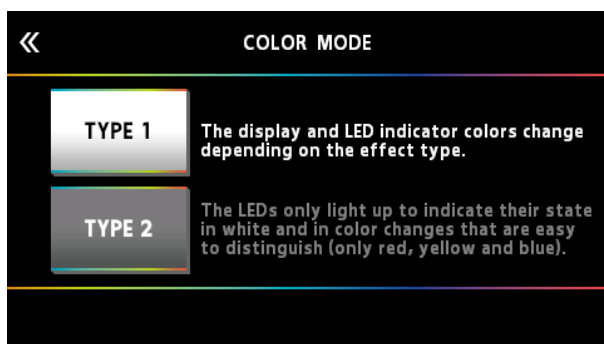
- 2 <HARDWARE SETTINGS>にタッチします。



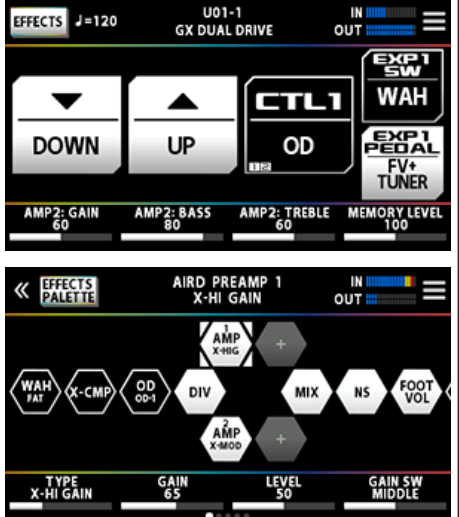
- 3 <COLOR MODE>にタッチします。



- 4 TYPE1またはTYPE2のいずれかの設定を選んでタッチします。



パラメーター	設定値	説明
COLOR MODE	TYPE 1	エフェクト・タイプにより、ディスプレイとLEDインジケーターの色が変わります。
	TYPE 2	白の単色表示と、色変化の判別がしやすい赤／黄／青の3色のみで状態を表示します。 色の識別が困難な方や、クラシックなディスプレイの外観が好きな方におすすめのモードです。



工場出荷時の設定に戻す（ファクトリー・リセット）

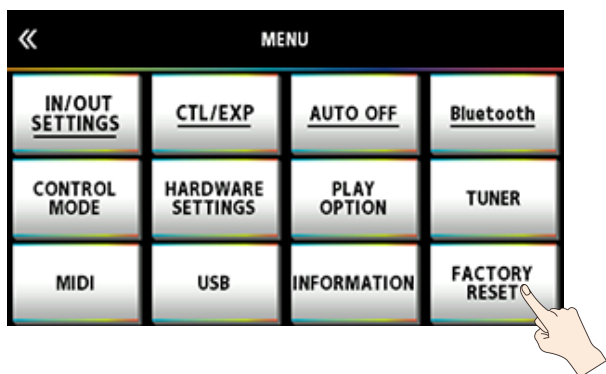
GX-10の設定を工場出荷時の設定に戻すことを「ファクトリー・リセット」といいます。すべての設定を工場出荷時の設定に戻すことができますが、工場出荷時の設定に戻したい項目を指定することもできます。

* 「ファクトリー・リセット」をすると、お客様がエディットした設定は失われます。必要なデータは、専用ソフトウェアでパソコンなどに保存してください。

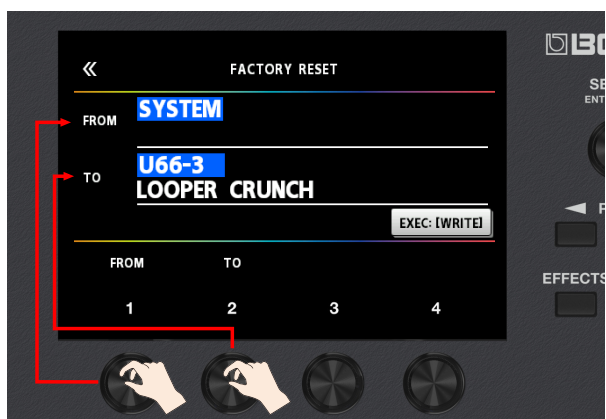
1 [MENU] ボタンを押します。



2 <FACTORY RESET>にタッチします。



3 [1]、[2] つまみを回して、<FROM>、<TO>を設定し、ファクトリー・リセットの範囲を指定します。

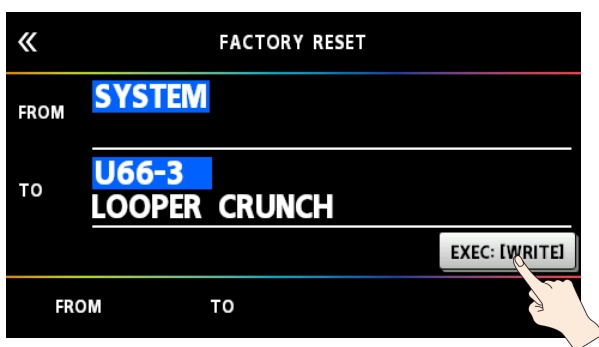


パラメーター	設定値	説明
FROM、TO	SYSTEM	システム・パラメーターの設定内容
	U01-1～U66-3	メモリー・ナンバーU01-1～U66-3の設定内容

「FROM」は、画面下の [1] つまみを回して設定することもできます。

「TO」は、画面下の [4] つまみを回して設定することもできます。

4 <EXEC: [WRITE]>にタッチします。



確認画面が表示されます。



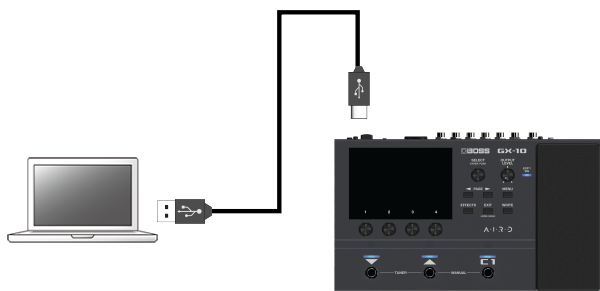
5 ファクトリー・リセットをするときは、<OK>にタッチします。

ファクトリー・リセットをやめるときは、<CANCEL>にタッチします。

ファクトリー・リセットが終了すると、プレイ画面に戻ります。

パソコンに接続する

GX-10をUSB経由でパソコンと接続すると、以下のことができます。



- パソコンとの間でデジタル・オーディオおよびMIDI信号を送受信
- 専用ソフトウェアを使って、パソコン上でメモリーの編集や管理、『GX-10パラメーター・ガイド』（Web）の表示
- 専用WebサイトBOSS TONE EXCHANGEからメモリーをダウンロード

<https://bosstoneexchange.com/>

USBドライバーのインストール

パソコンに接続するには、USBドライバーをインストールする必要があります。

USBドライバーは、ボスのホームページからダウンロードしてください。

USB接続をする前に、専用ドライバーをインストールしてください。詳しくは、ダウンロードしたファイルにあるReadme.htmをお読みください。

<https://www.boss.info/jp/support/>

ドライバーは、ご使用の環境によってインストールするプログラムや手順が異なりますので、ダウンロードしたファイルにあるReadme.htmをよく読んでうえでお使いください。

オーディオ・インターフェースとして使う

GX-10の音をパソコンに録音したり、パソコンの音をGX-10のOUTPUT端子から出力したりすることができます。

* 各ソフトウェアの入力元の切り替えかたは、お使いのソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

GX-10専用ソフトウェアを使う

専用ソフトウェア、BOSS TONE STUDIO for GX-10は、ボスのホームページからダウンロードしてください。使いかたの詳細については、ダウンロードしたファイルにあるReadme.htmをご覧ください。

<https://www.boss.info/jp/support/>

専用ソフトウェアでは以下のことができます。

- ダウンロード・サイト、BOSS TONE EXCHANGEから、メモリーを簡単に本体にダウンロードできます。
- メモリーの設定を編集できます。
- メモリーにメモリー名を付けることができます。
- メモリーの順番を並べ替えたり、入れ替えたりすることができます。
- メモリーと本体の設定をバックアップしたり、バックアップした設定に戻したりすることができます。
- 作成したメモリーをアップロードし、他のユーザーと共有することができます。
- 本機の各種マニュアル（『GX-10スタートアップ・ガイド』（Web）、『GX-10リファレンス・マニュアル（本書）』、『GX-10パラメーター・ガイド』（Web）を表示することができます。

ワイヤレスでモバイル機器と接続する

GX-10に別売りのBluetooth® Audio MIDI Dual Adaptor (BT-DUAL) を取り付けることで、ワイヤレスでモバイル機器の音楽を再生したり、モバイル機器のアプリからエフェクトをエディットしたりすることができます。

- * GX-10自体には、Bluetooth機能は搭載されていません。別売りのBT-DUALを取り付けることで、Bluetooth機能を使用することができます。
- * 別売りのワイヤレスのフットスイッチ、エクスプレッション・ペダルと接続してお使いになる場合は、別紙の『FS-1-WL接続ガイド (GX-10と接続する)』『EV-1-WL接続ガイド (GX-10と接続する)』（Web）をご覧ください。

BT-DUALを取り付ける

GX-10のBluetooth ADAPTOR端子にBT-DUALを取り付けます。

- 1 **GX-10の電源を切って、ACアダプターをコンセントから抜きます。**
- 2 **リア・パネルの、Bluetooth ADAPTOR端子のカバーとネジをはずします。**



- 3 **BT-DUALを取り付け、手順2ではずしたネジで固定します。**



注意

- 必ずBluetooth ADAPTOR端子のネジを使ってください。他のネジを使うと故障の原因になります。
- 回路部や端子部には手を触れないでください。
- 取り付けを終えたら、正しく取り付けられていることを再度確認してください。

モバイル機器とワイヤレスで接続して音を聞く

Bluetooth®オーディオ機能

Bluetoothオーディオ機能をもったモバイル機器で再生した音楽を、GX-10のOUTPUT端子やPHONES端子から出力することができます。

モバイル機器を登録する（ペアリング）

「ペアリング」とは、使いたいモバイル機器をGX-10に登録する（お互いに認証する）ための手続きです。モバイル機器に保存している音楽データを、ワイヤレスでGX-10から再生するための設定をします。

メモ

以下の操作説明は一例です。詳しくは、モバイル機器の取扱説明書をご覧ください。

- 1 **GX-10の電源を入れます。**
- 2 **接続したいモバイル機器をGX-10周辺に置きます。**

ワイヤレスでモバイル機器と接続する

- Bluetoothインジケーターが高速点滅するまで、BT-DUALのペアリング・ボタンを長押しします。



- モバイル機器のBluetooth機能をオンにします。



メモ

操作説明はiPhoneを使った場合の一例です。詳しくは、モバイル機器の取扱説明書をご覧ください。

- モバイル機器のBluetoothデバイス画面に表示されている「GX-10 Audio」をタップします。

BT-DUALとモバイル機器がペアリングされます。ペアリングが成功すると、モバイル機器のペアリングされた機器リストに「GX-10 Audio」が追加されます。

* 一定時間ペアリングをしないと、Bluetoothインジケーターが消灯しペアリング待機状態が解除されます。

ペアリング済みのモバイル機器を接続する

- BT-DUALのBluetoothインジケーターが消灯しているときに、ペアリング・ボタンを押します。
- モバイル機器のBluetooth機能をオンにします。



メモ

- 上記の操作で接続ができなかった場合は、モバイル機器のBluetoothデバイス画面に表示されている「GX-10 Audio」をタップしてください。
- 切断するときは、BT-DUALのペアリング・ボタンを押してBluetoothインジケーターを消灯させるか、モバイル機器のBluetooth機能をオフにします。

Bluetooth機能を無効にする

BT-DUALとモバイル機器のBluetooth接続を切るときは、Bluetooth機能を無効にします。

1 BT-DUALのペアリング・ボタンを押します。

Bluetoothインジケーターが消灯します。

モバイル機器のアプリからGX-10を操作する

アプリBOSS TONE STUDIO for GX-10を使って、エフェクトをエディットしたり、本機の設定を保存したりすることができます。

BOSS TONE STUDIO for GX-10の詳細については、ボスのホームページをご覧ください。

<https://www.boss.info/jp/support/>

アプリと接続する

モバイル機器のアプリを使えるようにする設定をします。

* アプリと接続するときは、モバイル機器のBluetooth設定ではなく、アプリ内の設定から接続します。

1 GX-10の電源を入れます。

2 接続したいモバイル機器をGX-10周辺に置きます。

3 モバイル機器のBluetooth機能をオンにします。



Bluetoothオーディオに接続していると、BT-DUALのBluetoothインジケーターが点灯します。この時点では、アプリとの接続は完了していないためご注意ください。

メモ

操作説明はiPhoneを使った場合の一例です。詳しくは、モバイル機器の取扱説明書をご覧ください。

4 アプリ内の設定から、GX-10 MIDIと接続をします。

注意

モバイル機器のBluetooth設定に表示されている「GX-10 AUDIO 1、GX-10 MIDI 1」等をタップしないでください。

アプリの使いかたについて、詳しくは『BOSS TONE STUDIO for GX-10の使いかた』（Web）をご覧ください。

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

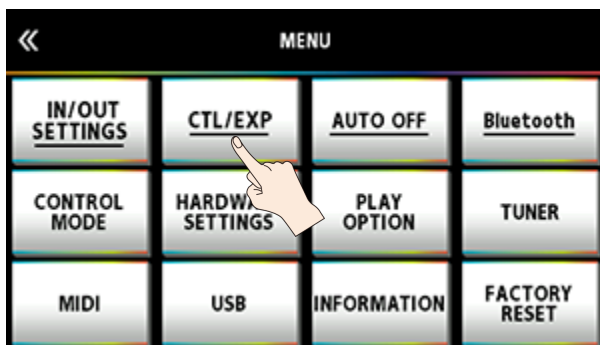
トップ・パネルにあるすべてのフットスイッチと、エクスプレッション・ペダル（EXP1）、リア・パネルのCTL 2, 3/EXP2端子に接続するエクスプレッション・ペダルやフットスイッチには、さまざまな機能を割り当てることができます。

機能を設定する

- 1 [MENU] ボタンを押します。



- 2 <CTL/EXP>にタッチします。

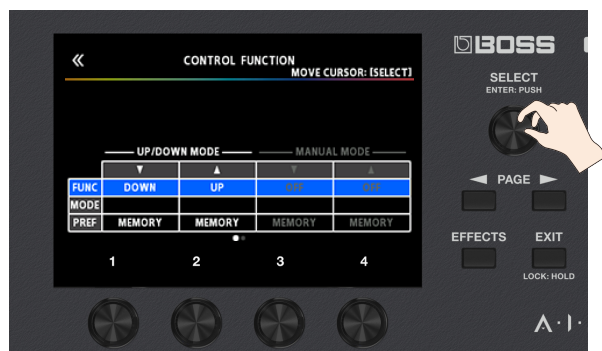


- 3 <CONTROL FUNCTION>にタッチします。



4 [SELECT] つまみを回して、設定項目を選びます。

選択項目が縦に移動します。



5 [1] ~ [4] つまみを回して、各スイッチの選択項目の設定値を変更します。

PAGE [▶] ボタンを押すと、次のページが表示されます。PAGE [◀] ボタンで元のページに戻ります。

設定できるCONTROL FUNCTIONは、使用しているコントロール・モードによって異なります。設定対象の箇所は白い文字で、設定対象外の箇所はグレーの文字で表示されます。

アップ／ダウン・モード使用時

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
UP/DOWN MODE		MANUAL MODE		
	▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

マニュアル・モード使用時

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
UP/DOWN MODE		MANUAL MODE		
	▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

バンク／ナンバー・モード使用時

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
UP/DOWN MODE		MANUAL MODE		
	▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

- フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの機能は、メモリーごとに設定する必要がありますが、「PREF (PREFERENCE)」をSYSTEMに設定すると、すべてのメモリーで共通の機能として使うことができます。

メモ

GX-10では、複数のFOOT VOLUMEやWAHなどのペダル・エフェクトをエフェクト・チェーンに配置することができます。CONTROL FUNCTIONでは、チェーンの先頭に配置したペダル・エフェクト (DIV/MIX内ではA CHに配置されたもの) が有効になります。

ASSIGN SETTING

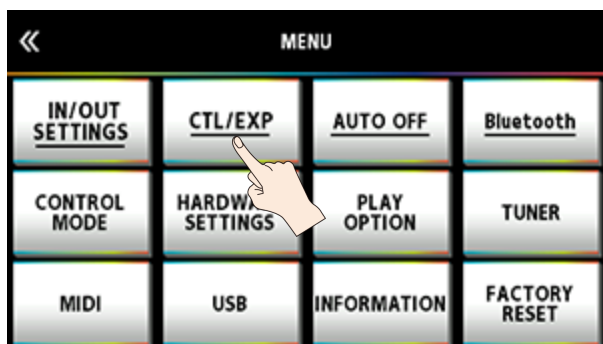
ASSIGN 1～20

どのコントローラーでどのパラメーターをコントロールするか、細かく設定することができます。各設定をまとめたものを、20種類記憶することができます。

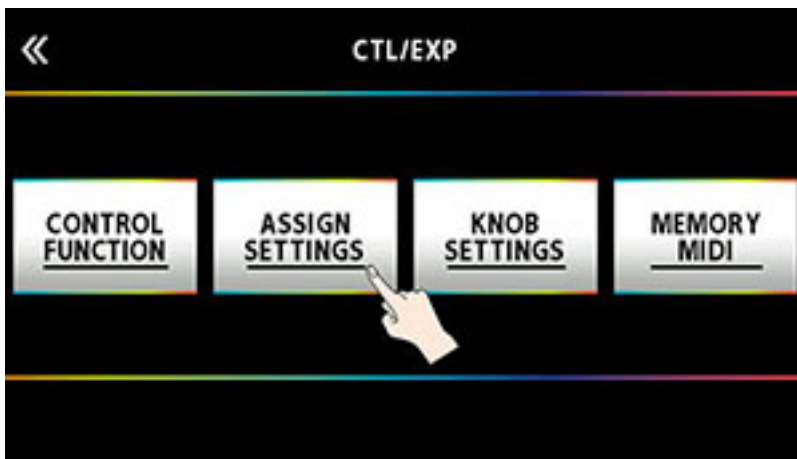
- 1 **[MENU] ボタンを押します。**



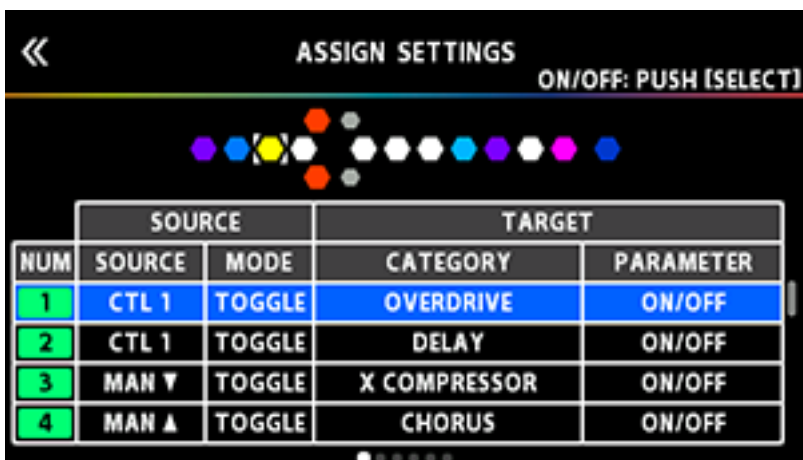
- 2 **<CTL/EXP>にタッチします。**



3 <ASSIGN SETTINGS>にタッチします。

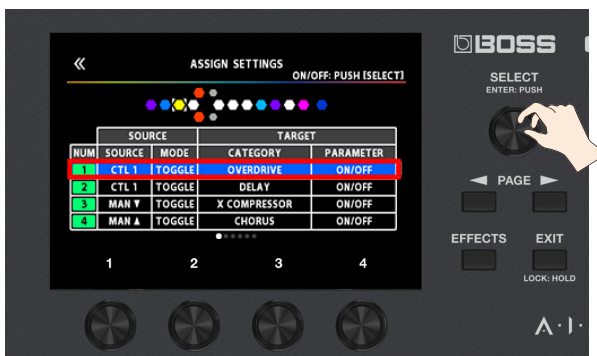


ASSIGN SETTINGS画面が表示されます。



4 [SELECT] つまみを回して、ASSIGN NUMBER (NUM) を選びます。

選択項目が縦に移動します。



フットスイッチ、エクспRESSION・ペダルの設定

5 [1] ～ [4] つまみで、パラメーターの選択や設定値を変更します。PAGE [◀▶] ボタンでページを切り替えます。

Page 1

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

SOURCE		TARGET		
NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER
1	CTL 1	TOGGLE	OVERDRIVE	ON/OFF
2	CTL 1	TOGGLE	DELAY	ON/OFF
3	MAN ▼	TOGGLE	X COMPRESSOR	ON/OFF
4	MAN ▲	TOGGLE	CHORUS	ON/OFF

Page 2

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

SOURCE		TARGET		
NUM	ACT LOW	ACT HIGH	MIN	MAX
1	0	127	OFF	ON
2	0	127	OFF	ON
3	0	127	OFF	ON
4	0	127	OFF	ON

Page 3

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

INTERNAL PEDAL			
NUM	TRIGGER	TIME	CURVE
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 4

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

WAVE PEDAL		INPUT	
NUM	FORM	RATE	SENS
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 5

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

MIDI		TARGET MIDI CC#		
NUM	CH	CC#	MIN	MAX
1	----	----	----	----
2	----	----	----	----
3	----	----	----	----
4	----	----	----	----

Page 6

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]

TARGET PC#			
NUM	PC	BANK MSB	BANK LSB
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

6 [SELECT] つまみを押して、選ばれているASSIGN NUMBER (NUM) をオン／オフします。

ASSIGNパラメーター一覧

パラメーター		設定値	説明
SW		OFF、ON	ASSIGN 1～20のオン／オフを設定します。
TARGET	TARGET → 「TARGET一覧 (P.61)」	変化させるパラメーターを選びます。	
	MIN	パラメーターの可変範囲の下限値を設定します。 設定値は、TARGETで割り当てられたパラメーターによって変化します。	
	MAX	パラメーターの可変範囲の上限値を設定します。設定値は、TARGETで割り当てられたパラメーターによって変化します。	

パラメーター		設定値	説明
SOURCE	SOURCE	MAN ▼、MAN ▲	マニュアル・モードに設定されているときの本体 [▼] [▲] スイッチを割り当てます。
		CUR NUM	選ばれているメモリー・ナンバーと同じナンバー・スイッチを割り当てます。 * BANK/NUMモード時のみ有効です。
		CTL 1	本体 [C1] スイッチを割り当てます。
		CTL 2、CTL 3	CTL 2, 3/ EXP 2端子に接続したフットスイッチを割り当てます。
		EXP 1 SW	本体の [EXP 1] スイッチを割り当てます。
		EXP 1	本体のエクスプレッション・ペダルを割り当てます。
		EXP 2	CTL 2, 3/ EXP 2端子に接続したエクスプレッション・ペダルを割り当てます。
		INT PDL	インターナル・ペダルを割り当てます。
		WAVE PDL	ウェーブ・ペダルを割り当てます。
		INPUT	入力されるレベルに応じて、ターゲットに設定されたパラメーターを変化させます。
		CC# 1～31、64～95	外部MIDI機器からのコントロール・チェンジを割り当てます。
	MODE	MOMENT	通常はオフ（最小値）になり、操作している間だけオン（最大値）になります。
		TOGGLE	操作をするたびにオフ（最小値）／オン（最大値）が切り替わります。
	ACT LOW	0～126	ソースの操作範囲の中でターゲット・パラメーターをコントロールする範囲を設定できます。 ACT LOW、ACT HIGHで設定した範囲内で、ターゲット・パラメーターをコントロールします。 通常はACT LOWを0に、ACT HIGHを127にしてください。
	ACT HIGH	1～127	
	SENS	0～100	

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

パラメーター	設定値	説明
INTERNAL PEDAL (P.84)	TRIGGER ^{*1}	MEM CHANGE
		メモリーを切り替えたときに動作します。
		MAN▼、MAN▲
		マニュアル・モードに設定されているとき、本体スイッチ [▼] または [▲] を押したときに動作します。
		EXP1 PDL-LO
		本体エクスプレッション・ペダルを最小にしたときに動作します。
		EXP1 PDL-MID
		本体エクスプレッション・ペダルを踏み込み、中間値を通過したときに動作します。
		EXP1 PDL-HI
		本体エクスプレッション・ペダルを最大にしたときに動作します。
		EXP1 SW
		[EXP 1] ペダル・スイッチを操作したときに動作します。
	TIME ^{*1}	CTL 1
		本体 [C1] スイッチを操作したときに動作します。
		CUR NUM
	CURVE ^{*1}	選ばれているメモリー・ナンバーと同じナンバー・スイッチを操作したときに動作します。 * BANK/NUMモード時のみ有効です。
		EXP 2
		CTL 2, 3/ EXP 2端子に接続したエクスプレッション・ペダルを操作したときに動作します。
		CTL 2、CTL 3
		CTL 2, 3/ EXP 2端子に接続したフットスイッチを操作したときに動作します。
		CC#1～31、64～95
		コントロール・チェンジを受信したときに動作します。
	TIME ^{*1}	0～100
		インターナル・ペダルのつま先を上げた状態から踏み込んだ状態に移動する時間を調整します。
		CURVE ^{*1}
	CURVE ^{*1}	LINEAR
		SLOW RISE
		FAST RISE

パラメーター		設定値	説明
WAVE PEDAL (P.84)	FORM ^{*2}	SAW	
		TRI	
		SINE	
	RATE ^{*2}	0~100、 BPM 	ウェーブ・ペダルの1周期の時間を調節します。
		* BPMに設定した場合は、メモリーごとに設定する「MASTER BPM」の値に応じて各パラメーターの値が設定されます。曲のテンポに合わせたエフェクト・サウンドの設定が簡単にできます。 * テンポによって設定される時間が設定可能な範囲より長い場合は、その時間の1/2または1/4の時間に同期するようになります。	
MIDI	CH ^{*3 *4}	SYSTEM	「MIDI SETTING」のTX CHANNELで設定したMIDIチャンネルでメッセージを送信します。
		1~16	指定したMIDIチャンネルでメッセージを送信します。
TARGET MIDI CC# ^{*3}	CC#	0~127	指定したコントローラー・ナンバーでメッセージを送信します。
	MIN	0~127	送信するCC#の値の最小値を選びます。
	MAX	0~127	送信するCC#の値の最大値を選びます。
TARGET MIDI PC# ^{*4}	PC#	1~128	送信するプログラム・ナンバーを設定します。
	MSB	OFF、1~128	送信するバンク・セレクトMSBを設定します。OFFにすると、バンク・セレクトMSBは送信しません。
	LSB	OFF、1~128	送信するバンク・セレクトLSBを設定します。OFFにすると、バンク・セレクトLSBは送信しません。

*1 INTERNAL PEDAL TRIGGER、INTERNAL PEDAL TIME、INTERNAL PEDAL CURVEは、SOURCEにINT PEDALを設定したときに有効です。

*2 WAVE PEDAL FORM、WAVE PEDAL RATEは、SOURCEにWAVE PEDALを設定したときに有効です。

*3 MIDI CH、TARGET MIDI CC#は、TARGETにMIDI CCを設定したときに有効です。

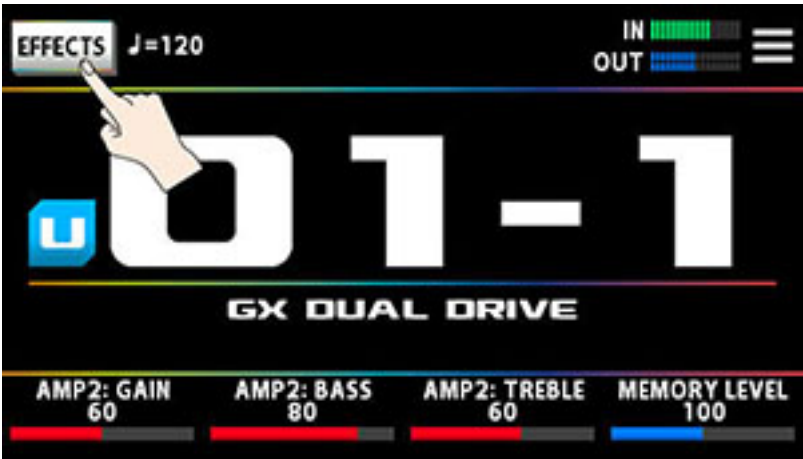
*4 MIDI CH、TARGET MIDI PC#は、TARGETにMIDI PCを設定したときに有効です。

エフェクト・エディット画面からアサインを設定する（クイック・アサイン）

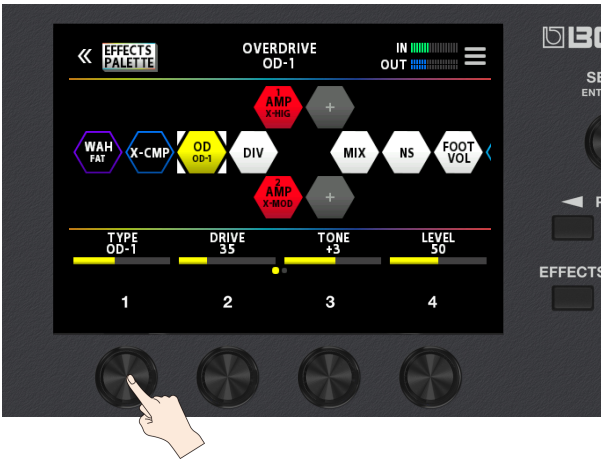
エフェクトの**エディット画面 (P.29)** で、エフェクトのパラメーターを選んで、パラメーターを好みのスイッチにアサインすることができます。

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

- 1 プレイ画面左上の<EFFECTS>にタッチします（または [EFFECTS] ボタンを押します）。

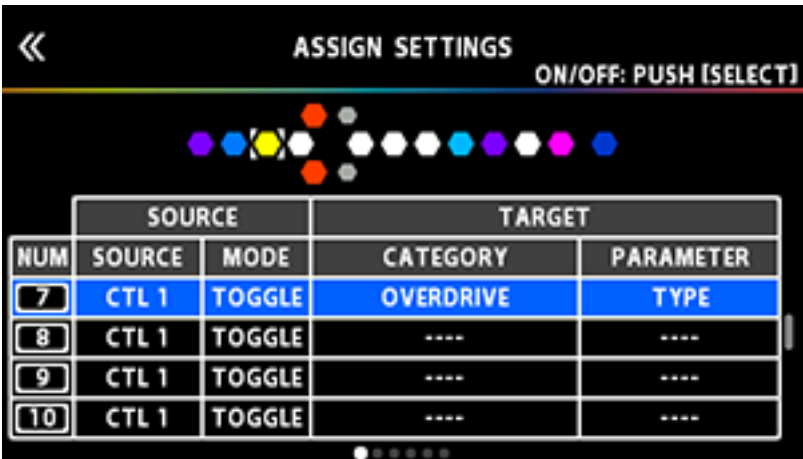


- 2 エディットしたいエフェクトのアイコンにタッチします。
- 3 アサインを設定したいパラメーターに対応する [1] ～ [4] つまみを長押しします。



ASSIGN SETTINGS画面が表示されます。

OFFになっているASSIGN NUMBER（NUM）に自動的にジャンプします。



- 4 [SELECT] つまみを押して、SWをONにします。
- 5 [2] ～ [4] つまみを回して、パラメーターを設定します。

必要に応じて、PAGE [◀] [▶] ボタンで設定項目のページを切り替えてください。

SOURCEで、操作するペダルやMIDIメッセージなどを設定します。

TARGET一覧

CATEGORY	TARGET
COMPRESSOR	ON/OFF
	TYPE
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	DIRECT MIX
X COMPRESSOR	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	SUSTAIN
BOOSTER	ON/OFF
	TYPE
	BOOST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
OVERDRIVE	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X DISTORTION	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
METAL DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
FUZZ	ON/OFF
	TYPE
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
PARAMETRIC EQ	ON/OFF
	LOW GAIN
	HIGH GAIN
	LEVEL
	LOW-MID FREQ
	LOW-MID Q
	LOW-MID GAIN
	HIGH-MID FREQ
	HIGH-MID Q
	HIGH-MID GAIN
	LOW CUT
	HIGH CUT

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
GRAPHIC EQ	ON/OFF
	31.5Hz
	63Hz
	125Hz
	250Hz
	500Hz
	1kHz
	2kHz
	4kHz
	8kHz
	16kHz
	LEVEL
CHORUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	1: RATE
	1: DEPTH
	1: EFFECT LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: WAVEFORM
	1: LOW CUT
	1: HIGH CUT
	2: RATE
	2: DEPTH
	2: EFFECT LEVEL
	2: PRE-DELAY
	2: WAVEFORM
	2: LOW CUT
	2: HIGH CUT
	OUTPUT MODE

CATEGORY	TARGET
PRIME CHORUS	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	LOW CUT
	HIGH CUT
	SWEETNESS
	BELL
	OUTPUT MODE
FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SCRIPT PHASER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVEFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
CLASSIC VIBE	ON/OFF
	MODE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL

CATEGORY	TARGET
ROTARY	ON/OFF
	SPEED SELECT
	SLOW RATE
	FAST RATE
	EFFECT LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	MIC DISTANCE
	ROTOR/HORN
	DRIVE
	DIRECT MIX
VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	TRIGGER
	RISE TIME
	EFFECT LEVEL
PRIME VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	COLOR
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
TREMOLO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVEFORM
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
PAN	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVEFORM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
RING MODULATOR	ON/OFF
	INTELLIGENT
	FREQUENCY
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SLICER	ON/OFF
	PATTERN
	RATE
	TRIGGER
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	DUTY
	DIRECT MIX
HUMANIZER	ON/OFF
	MODE
	VOWEL1
	VOWEL2
	SENS
	RATE
	DEPTH
	MANUAL
	LEVEL
PITCH SHIFTER	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL

CATEGORY	TARGET
HARMONIST	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	HR1: C
	HR1: D ^b
	HR1: D
	HR1: E ^b
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A ^b
	HR1: A
	HR1: B ^b
	HR1: B
	HR2: C
	HR2: D ^b
	HR2: D
	HR2: E ^b
	HR2: E
	HR2: F
	HR2: F [#]
	HR2: G
	HR2: A ^b
	HR2: A
	HR2: B ^b
	HR2: B

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
OVERTONE	ON/OFF
	LOWER LEVEL
	UPPER LEVEL
	UNISON LEVEL
	DIRECT LEVEL
	DETUNE
	OUTPUT MODE
	LOW
	HIGH
OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
POLY OCTAVE	ON/OFF
	RANGE
	OCTAVE LEVEL
	DIRECT LEVEL
DELAY	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
DELAY PLUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	HIGH CUT
	TAP TIME
	AUTO TRIGGER
	MODE
	1: TYPE
	1: TIME
	1: FEEDBACK
	1: EFFECT LEVEL
	1: HIGH CUT
	2: HIGH CUT
	2: TYPE
	2: TIME
	2: FEEDBACK
	2: EFFECT LEVEL
ANALOG DELAY	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
SPACE ECHO	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	HEAD
	WOW FLUTTER
	CARRYOVER
SHIMMER DELAY	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	PITCH
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
	CARRYOVER
TERA ECHO	ON/OFF
	MODE
	SPREAD TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	TONE
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
TWIST	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	FADE TIME
	CARRYOVER
WARP	ON/OFF
	TIME
	TRIGGER
	LEVEL
	CARRYOVER
REVERB	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	PRE-DELAY
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER
REVERB PLUS	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	tone
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
SHIMMER REVERB	ON/OFF
	TIME
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	2: PITCH
	1: LEVEL
	2: LEVEL
	CARRYOVER
AC GUITAR SIM	ON/OFF
	BODY
	LOW
	HIGH
	LEVEL
AC RESONANCE	ON/OFF
	TYPE
	RESONANCE
	TONE
	LEVEL
FEEDBACKER	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	DEPTH
	RISE TIME
	OCT RISE TIME
	FEEDBACK
	OCT FEEDBACK
	VIB RATE
	VIB DEPTH

CATEGORY	TARGET
SITAR SIM	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	RESONANCE
	BUZZ
	DIRECT MIX
SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
DEFRETTER	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	RESONANCE
	DIRECT MIX
TOUCH WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
AUTO WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	FREQUENCY
	RESONANCE
	WAVEFORM
	DIRECT MIX

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
S-BEND	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
	FALL TIME
WAH	ON/OFF
	WAH TYPE
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PEDAL BEND	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
FOOT VOLUME	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	VOLUME MIN
	VOLUME MAX
	CURVE
NOISE SUPPRESSOR	ON/OFF
	THRESHOLD
	RELEASE
	DETECT
DIVIDER	MODE
	CH SELECT
	MIX MODE
	A: DYNAMIC
	A: DYNAMIC SENS
	A: FILTER
	A: CUTOFF FREQ
	B: DYNAMIC
	B: DYNAMIC SENS
	B: FILTER
	B: CUTOFF FREQ

CATEGORY	TARGET
MIXER	MODE
	A LEVEL
	B LEVEL
	A/B BALANCE
	SPREAD
SEND/RETURN	ON/OFF
	MODE
	SEND LEVEL
	RETURN LEVEL
	ADJUST
	INVERT
LOOP	LOOP LEVEL
BASS X COMP	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	THRESHOLD
BASS OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X BASS OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
BASS DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS METAL DIST	ON/OFF
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS FUZZ	ON/OFF
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
BASS CHORUS	ON/OFF
	TYPE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
BASS FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
BASS PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PRIME PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVEFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
BASS PITCH SHIFTER	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
BASS HARMONIST	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	HR1: C
	HR1: D ^b
	HR1: D
	HR1: E ^b
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A ^b
	HR1: A
	HR1: B ^b
	HR1: B
	HR2: C
	HR2: D ^b
	HR2: D
	HR2: E ^b
	HR2: E
	HR2: F
	HR2: F [#]
	HR2: G
	HR2: A ^b
	HR2: A
	HR2: B ^b
	HR2: B
BASS OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
BASS DEFRETTER	ON/OFF
	SENS
	ATTACK
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS TOUCH WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS S-BEND	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
	FALL TIME
BASS WAH	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PEDAL BEND	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
MASTER	MEMORY LEVEL
	BPM
	KEY
	INPUT SETTING
TUNER	ON/OFF

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

CATEGORY	TARGET
MIDI*	MIDI CC#
	MIDI PC#

* エフェクト以外のカテゴリーについては、『GX-10パラメーター・ガイド』（Web）をご覧ください。

仮想エクスプレッション・ペダル・システム（インターナル・ペダル・システム／ウェーブ・ペダル）

仮想のエクスプレッション・ペダルに特定のパラメーターを割り当てることにより、まるでエクスプレッション・ペダルを操作して、音量や音色をリアルタイムに変化させているような効果を得ることができます。

仮想エクスプレッション・ペダル・システムには、次の2種類の機能があり、ASSIGN 1～20のSOURCEで設定することができます。

INTERNAL PEDAL

SOURCEに「INT PEDAL」を選ぶと、設定したトリガー「TRIGGER (INTERNAL PEDAL TRIGGER)」(インターナル・ペダル・トリガー) をきっかけに、仮想エクスプレッション・ペダルが動作を開始し、「TARGET」で設定したパラメーターを変化させます。

値がカーブで変化



トリガーをきっかけに

WAVE PEDAL

SOURCEに「WAVE PDL」を選ぶと、「TARGET」で設定したパラメーターを、仮想エクスプレッション・ペダルによって一定の周期で変化させます。



実際のペダルに関係なく常に一定のカーブで変化

エクスプレッション・ペダルを調整する（ペダル・キャリブレーション）

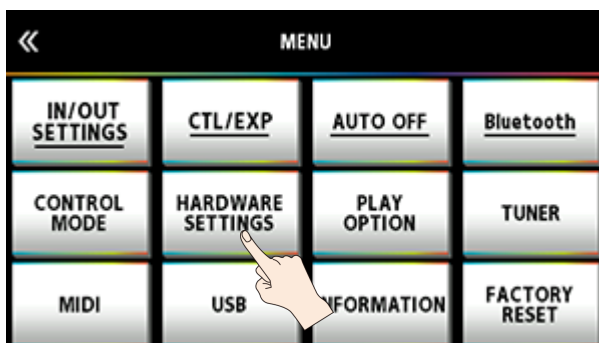
本機のエクスプレッション・ペダルは、最適な動作をするように工場出荷時に調整してありますが、経年変化や使用環境によって、この調整がずれる場合があります。

「ボリューム・ペダルで音が完全に消えない」「EXP PEDAL SWが効かない」などの症状が現れたときは、以下の手順で再調整することができます。

- 1 [MENU] ボタンを押します。



- 2 <HARDWARE SETTINGS>にタッチします。



- 3 <PEDAL CALIBRATION>にタッチします。

PEDAL CALIBRATION画面が表示されます。



フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

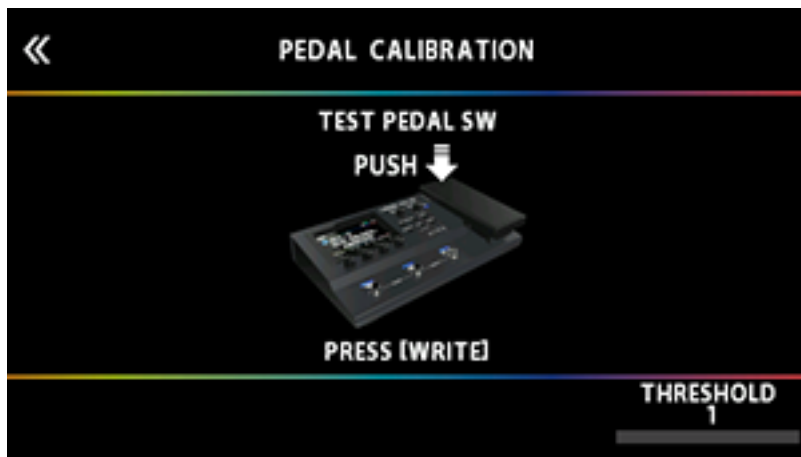
4 ペダルのかかと部分を踏んで [WRITE] ボタンを押します。

「OK」と表示され、その後、次のような画面が表示されます。



5 ペダルのつま先部分を踏んで [WRITE] ボタンを押します。

「OK」と表示され、その後、次のような画面が表示されます。



6 ペダルのつま先部分を強く踏み込みます。

踏んだときにPEDAL FXインジケーターが点灯することを確認します。

PEDAL FXインジケーターの点灯感度を変更したいときは、[4] つまみでTHRESHOLDの値を調整しながら、手順4を繰り返して確認します。

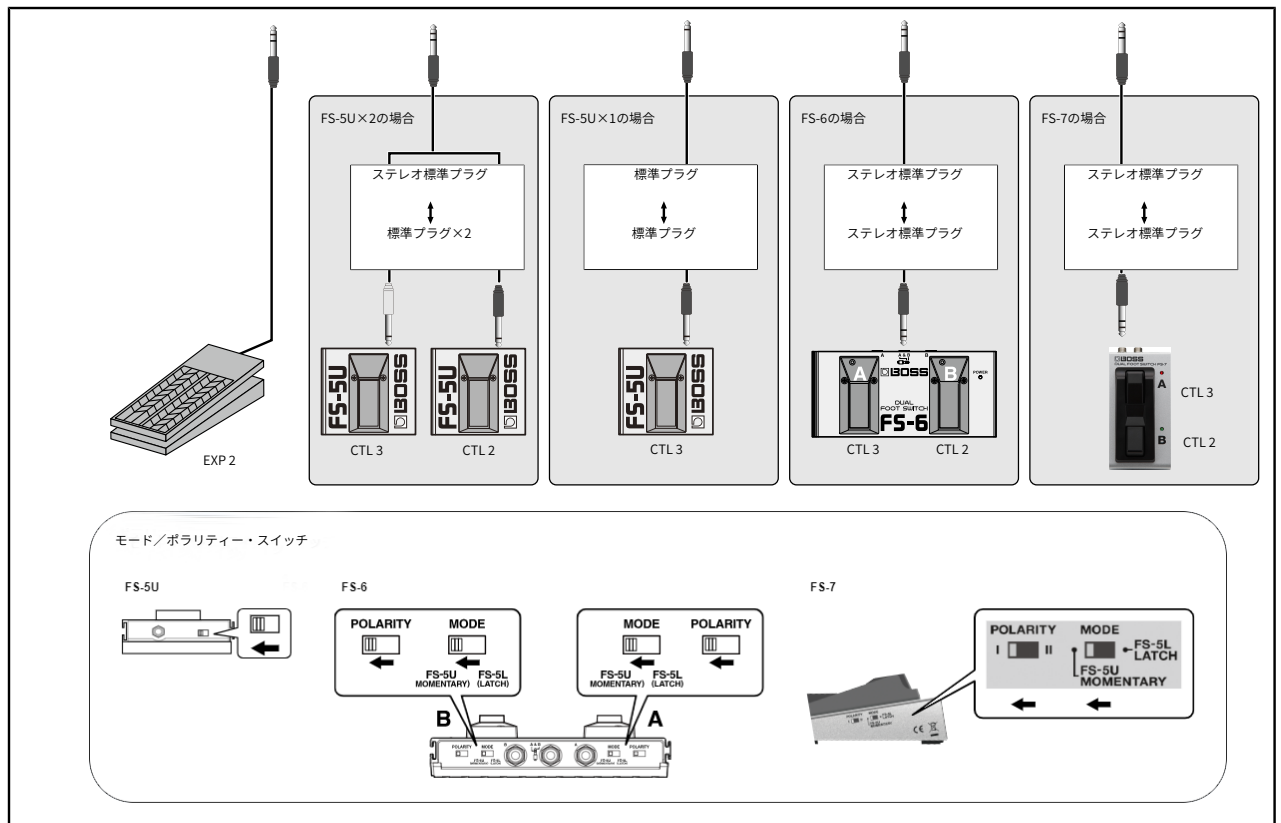
7 [WRITE] ボタンを押します。

「COMPLETED!」と表示されます。

* エクスプレッション・ペダルを操作するときは、可動部と本体の間に指をはさまないように注意してください。お子様のいる場所で使用する場合は、必ず大人のかたが監視／指導してください。

外部ペダルの接続について

- * 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。
- * エクスプレッション・ペダルを操作するときは、可動部と本体の間に指をはさまないように注意してください。お子様のいる場所で使用する場合は、必ず大人のかたが監視／指導してください。
- * 外部エクスプレッション・ペダルには、必ず指定のものをお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。使用できるエクスプレッション・ペダル（別売）：EV-30、FV-500L、FV-500H、Roland EV-5



ルーパー

演奏内容を録音して（モノ：最大38秒、ステレオ：最大19秒）、その内容を繰り返し再生させることができます。繰り返し再生に合わせて、別の演奏を重ねて録音（オーバーダビング）することもできます。

録音した内容をバックに演奏することができます。

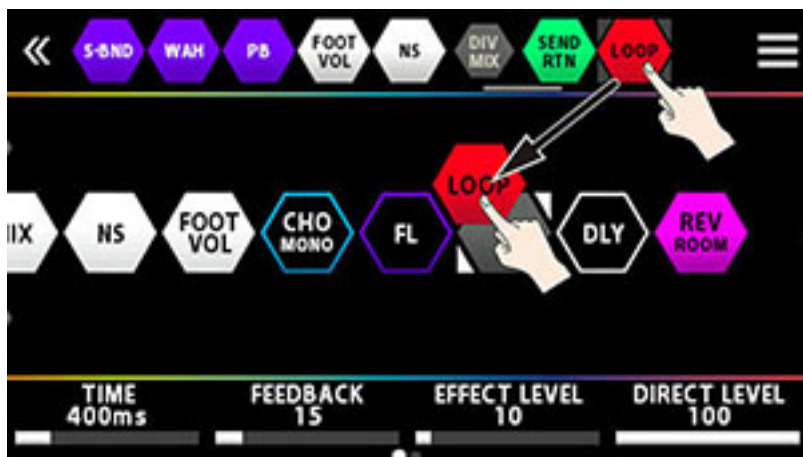
ルーパーを使うためには、あらかじめエフェクト・チェーンの任意の位置にルーパーを配置しておく必要があります。

さらに、ルーパーの録音、再生、オーバーダビング機能をお好みのスイッチにアサインしておく必要があります。

ここでは、アップ/ダウン・モード時に本体の [C1] スイッチとCTL 2, 3/EXP2端子に接続した外部フットスイッチを使って、ルーパーを操作する例を紹介します。

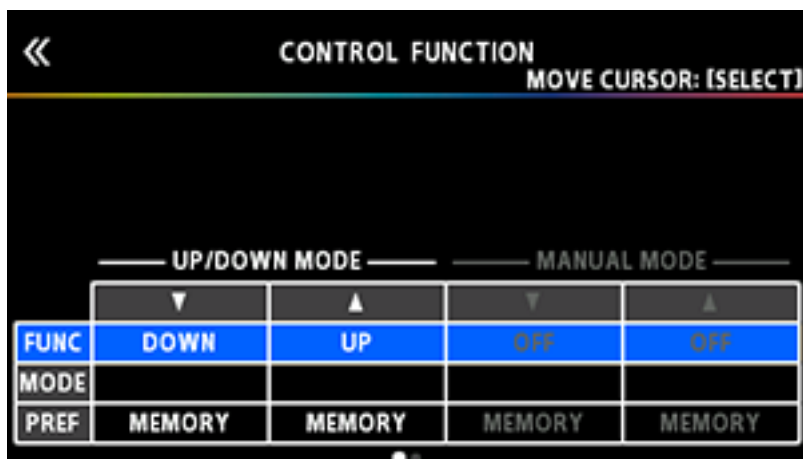
エフェクト・チェーンにルーパーを配置する

- 1 ルーパーを使いたいメモリーを選びます。
- 2 「エフェクトの配置 (P.30)」 の手順で、ルーパーをエフェクト・チェーンに配置します。



ルーパー機能をスイッチにアサインする

- 1 「コントロール・モードを選ぶ (P.17)」 の手順でアップ/ダウン・モードに切り替えます。
- 2 「機能を設定する (P.52)」 の手順でCONTROL FUNCTION画面を表示します。

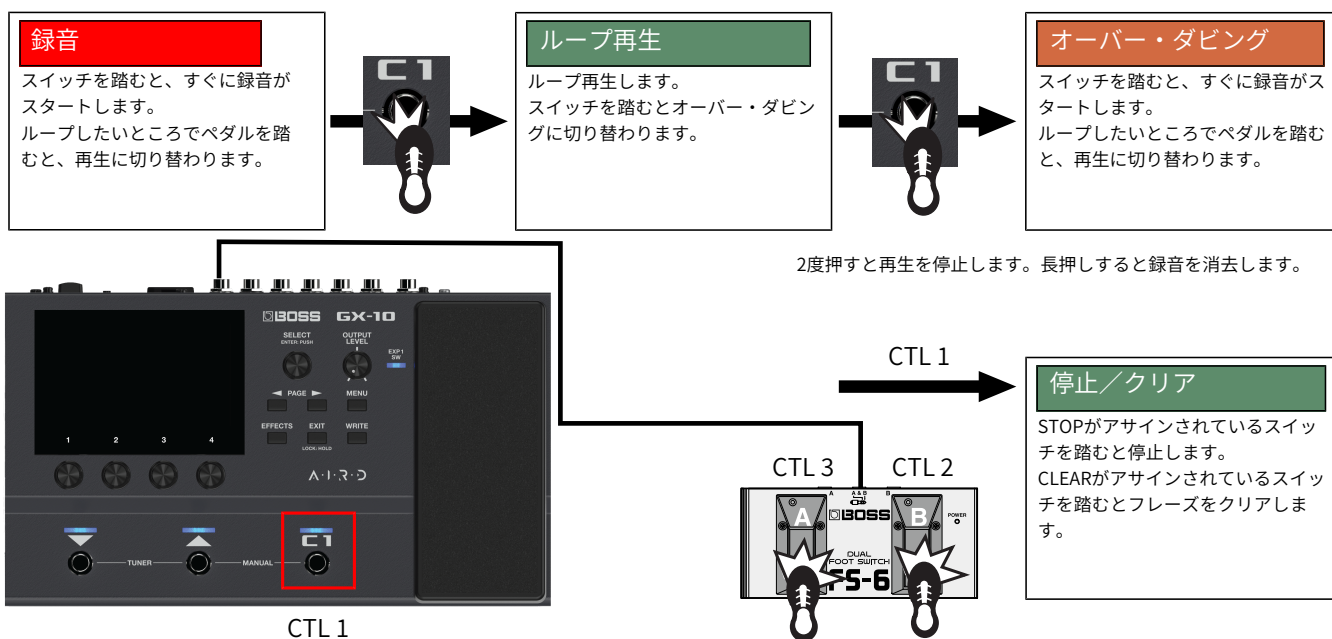


- 3 PAGE [▶] を押して次のページを表示します。

4 「CTL 1」、「CTL 2」、「CTL 3」のFUNCTIONを以下のとおり設定します。

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	LOOP CTL	LOOP STOP	LOOP CLEAR
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

パラメーター	設定値	説明
CTL 1	LOOP CTL	録音を開始します。押すたびに再生、オーバーダビングを繰り返します。2度押すと再生を停止します。長押しすると録音を消去します。
CTL 2	LOOP STOP	録音、再生を停止します。
CTL 3	LOOP CLEAR	録音を消去します。

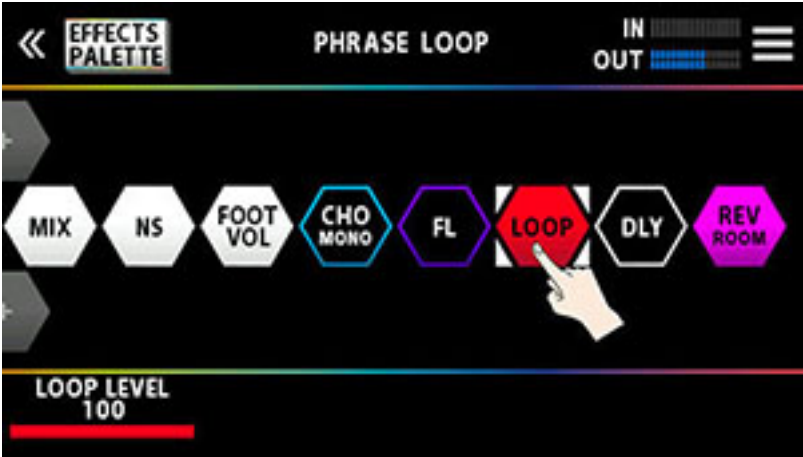


ループ再生レベルの設定

再生レベルを100（初期値）に設定すると、演奏している音量とループ再生の音量が同じになります。

再生レベルを100よりも小さい値に設定すると、演奏している音量よりも小さな音量で再生されます。これにより、録音を重ねていったときに、ループ再生音によって演奏している音が埋もれるのを防ぐことができます。

- 1 「エフェクト・エディットの基本操作 (P.28)」の手順で、エフェクト・チェーン画面の「LOOP」アイコンにタッチします。



- 2 [1] つまみを回して、「PLAY LEVEL」の値を設定します。

スイッチの色

ルーパー機能を本体のフットスイッチにアサインしたとき、スイッチが以下のように点灯します。

色	状態
赤	録音
オレンジ	オーバーダビング
緑	再生
緑（点滅）	停止（フレーズあり）
青	停止（フレーズなし）

メモ

COLOR MODEの設定がTYPE 2のときは、以下のように点灯します。

色	状態
赤	録音
黄	オーバーダビング
青	再生
青（点滅）	停止（フレーズあり）
青	停止（フレーズなし）

エラー・メッセージ一覧

表示	意味
OUT OF RANGE! SET AGAIN.	エクスプレッション・ペダルのキャリブレーション時にペダルが正しくセットされていない場合に表示されます。
ASSIGN SETTINGS IS FULL!	アサインが20個とも設定されONになっているとき、アサイン・ショートカットできないときに表示されます。
CHAIN IS FULL!	チェーンにエフェクターが15個配置されている場合に表示されます。新たに追加するには何かエフェクトを削除する必要があります。
DSP RESOURCE IS FULL! DELETE OR OVERWRITE EXISTING FX.	DSPリソースがフルになると表示されます。何かエフェクトを削除する必要があります。
CAN NOT OVERWRITE!	DSPリソースが不足し、オーバーライトできない場合に表示されます。何か他のエフェクトを削除する必要があります。
THE NUMBER OF SAME FX IS LIMITED TO 9	同一エフェクトは最大9個までしか配置できません。
USB MIDI OFFLINE	USBケーブルの接続に問題があります。ケーブルの抜けや断線がないことを確認してください。

主な仕様

サンプリング周波数	48kHz
AD変換	24ビット+AF方式 * AF方式 (Adaptive Focus method) はADコンバーターのSN比を飛躍的に向上させるローランド/ボス独自の方式です。
DA変換	32ビット
内部演算	32ビット浮動小数点
エフェクト・タイプ	170種類
最大同時使用エフェクト数	15+3 (DIVIDER/MIXER、SEND/RETURN、PHRASE LOOP) * 使用状況により異なります
メモリー	198 (ユーザー) + 99 (プリセット)
フレーズ・ループ	38秒 (モノ) 19秒 (ステレオ)
チューナー内部検出精度	±0.1cent
規定入力レベル	INPUT : -10dBu RETURN : -10dBu
最大入力レベル	INPUT : +7dBu RETURN : +7dBu
入カインピーダンス	INPUT : 1MΩ RETURN : 1MΩ
規定出力レベル	OUTPUT L/MONO、R : -10dBu PHONES : -10dBu SEND : -10dBu
出カインピーダンス	OUTPUT L/MONO、R : 1kΩ PHONES : 44Ω SEND : 1kΩ
推奨負荷インピーダンス	OUTPUT L/MONO、R : 10kΩ以上 PHONES : 44Ω以上 SEND : 10kΩ以上
コントロール	▼スイッチ、▲スイッチ、CTL1スイッチ、POWERスイッチ、EXP1スイッチ、PAGEボタン、MENUボタン、EFFECTSボタン、EXITボタン、WRITEボタン、1〜4つまみ、SELECTつまみ、OUTPUT LEVELつまみ、EXP1ペダル
ディスプレイ	カラーグラフィックLCD (480×272ドット) タッチ・スクリーン付
接続端子	INPUT端子、OUTPUT (L/MONO、R) 端子、SEND端子、RETURN端子 : 標準タイプ、PHONES端子 : ステレオ標準タイプ CTL2,3/EXP2端子 : TRS標準タイプ USB COMPUTER端子 : USB Type-C® Bluetooth ADAPTOR端子 : 専用タイプ DC IN端子
電源	ACアダプター
消費電流	600mA
オフ・モード (自動的に電源が切れたとき) の消費電力	0.0W
外形寸法	300 (幅) × 183 (奥行) × 74 (高さ) mm (ペダル傾き最大時) 300 (幅) × 183 (奥行) × 96 (高さ) mm
質量	2.2kg

付属品	ACアダプター (PSB-1U+ACコードセット) 取扱説明書 「安全上のご注意」チラシ 保証書
別売品	フットスイッチ：FS-5U、FS-5L、FS-6、FS-7 エクスプレッション・ペダル：EV-30、FV-500L、FV-500H、Roland EV-5 Bluetooth® Audio MIDI Dual Adaptor (品番 BT-DUAL) ワイヤレスMIDIエクスプレッション・ペダル：EV-1-WL ワイヤレス・フットスイッチ：FS-1-WL

* 0dBu=0.775Vrms

* 本書は、発行時点での製品仕様を説明しています。最新情報についてはローランド・ホームページをご覧ください。

GX-10

リファレンス・マニュアル

01

ローランド株式会社

〒431-1304 静岡県浜松市浜名区細江町中川2036-1

© 2024 Roland Corporation