

BOSS TONE STUDIO for Pocket GT の使いかた／EV-1-WL、FS-1-WL 接続ガイド

BOSS TONE STUDIO for Pocket GT（以下、TONE STUDIO）の使いかたを紹介します。

TONE STUDIO を使う準備

TONE STUDIO を使うためには、Pocket GT 本体や接続ケーブルを準備するほかに、専用の USB ドライバーを PC / Mac にインストールする必要があります。

USB ドライバーをインストールする

TONE STUDIO を使う前に、お使いの製品に応じた USB ドライバーをパソコンにインストールします。

1. 製品サポートページから Pocket GT Driver をダウンロードします。

最新の USB ドライバーは、以下の URL にアクセスし、お使いの機種にあったドライバーをダウンロードします。

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

2. ダウンロードした Pocket GT Driver をダブルクリックします。

インストールが始まります。

インストール画面の指示に従って、インストールを進めます。

「インストールを完了しました。」と表示されたら、[完了] ボタンをクリックします。

お使いのパソコンに Pocket GT Driver がインストールされます。

TONE STUDIO をインストールする

メモ

TONE STUDIO をインストールする前に、「USB ドライバーをインストールする」(P.1) に従って、お使いのパソコンに USB ドライバーがインストールされている必要があります。

Windows をお使いの場合

1. ZIP ファイルを展開します。

2. 「BOSS TONE STUDIO for Pocket GT Installer.exe」をダブルクリックします。

インストールが始まります。

3. インストール画面の指示に従って、インストールを進めます。

4. 「BOSS TONE STUDIO for Pocket GT セットアップウィザードの完了」と表示されたら、[完了] ボタンをクリックします。

Mac をお使いの場合

1. ZIP ファイルを展開します。

2. 「BOSS TONE STUDIO for Pocket GT Installer.pkg」をダブルクリックします。

インストールが始まります。

3. インストール画面の指示に従って、インストールを進めます。

4. 「インストールが完了しました。ソフトウェアがインストールされました。」と表示されたら、[閉じる] ボタンをクリックします。



TONE STUDIO を起動する

1. Pocket GT 本体をパソコンと USB ケーブルで接続し、電源を入れます。

メモ

本体とパソコンを USB ケーブルで接続しなくても、ライブ・セットの編集と、BOSS TONE CENTRAL からのライブ・セットのダウンロードはできます。

ただし、ユーザー・メモリーをエディットした結果を保存することはできません。保存にはパソコンとの接続が必要です。

2. [スタート] メニューから、[すべてのプログラム] → [BOSS TONE STUDIO for Pocket GT] → [BOSS TONE STUDIO for Pocket GT] を選びます。

初めての起動時には、「Choose a device to connect with.」ダイアログが表示されます。

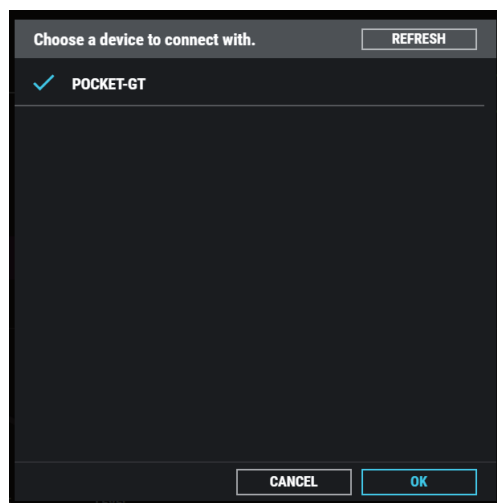
メモ

2 回目以降の起動時は、デバイスは自動で選ばれます。

Mac OS をお使いの場合

Finder から、アプリケーション / BOSS / Pocket GT フォルダー内の [BOSS TONE STUDIO for Pocket GT (.app)] をダブルクリックします。

3. 「Pocket GT」を選び、[OK] ボタンをクリックします。



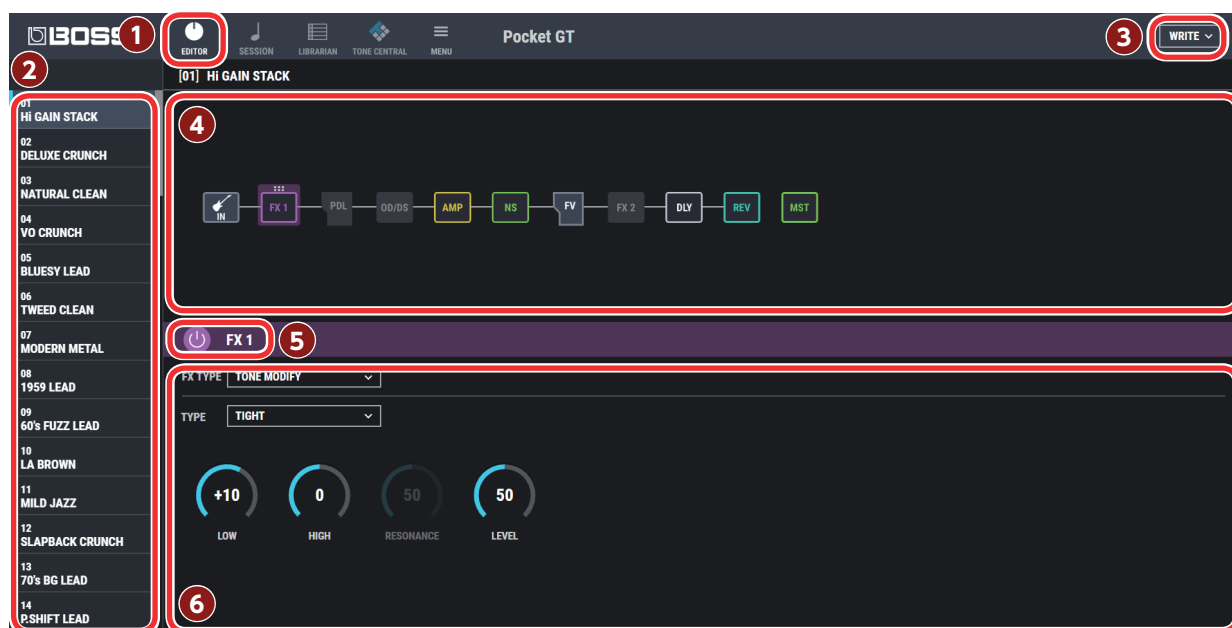
TONE STUDIO が起動します。

メモ

Pocket GT からデータを読み込むため、TONE STUDIO が使えるようになるまで時間がかかることがあります。

EDITOR 画面

Pocket GT の音色を PC / Mac でエディットすることができます。



① [EDITOR] ボタン

他の画面を表示しているときにクリックすると、EDITOR 画面に切り替わります。

② ユーザー・メモリー選択エリア

Pocket GT 本体に保存されているユーザー・メモリーのリストが表示されます。
エディットしたいユーザー・メモリーを選んでクリックすると、エディットすることができます。

③ [WRITE] ボタン

クリックすると、WRITE、CLEAR のリストが表示されます。

④ エフェクト選択エリア

ブロックを一度クリックしてエフェクトを選びます。画面下部に選んだエフェクトのパラメーターが表示されます。
クリック 2 回目以降は、クリックするたびにオン／オフが切り替わります。
選んだブロックには、が表示され、つかんでドラッグ & ドロップするとエフェクトを移動することができます。

⑤ エフェクト・オン／オフ・ボタン

エフェクトのオン／オフを切り替えます。

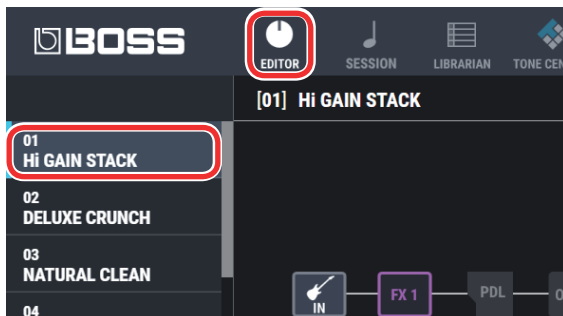
⑥ パラメーター編集エリア

各パラメーターのダイヤルを上下にドラッグして、値を設定します（マウスホイールでも設定できます）。
また、ダブルクリックすると、パソコンのキーボードで数値入力したり、リストから値を直接選んで設定したりすることができます。
[TYPE] ボックスをクリックするとリストが表示され、TYPE を選ぶことができます。

ユーザー・メモリーをエディットする

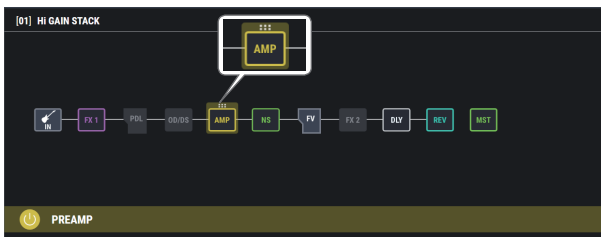
ユーザー・メモリー「01 Hi GAIN STACK」をエディットする例を説明します。

1. TONE STUDIO 画面の上部にある [EDITOR] ボタンをクリックします。
2. エディットするユーザー・メモリーをクリックします。ここでは「01 Hi GAIN STACK」をクリックします。



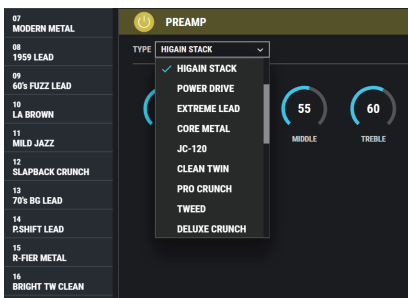
3. エフェクト・チェーン画面（画面上部）のエフェクト・ブロックの中から、エディットしたいエフェクト・ブロックをクリックします。

ここでは、[AMP] (PREAMP) ブロックをクリックします。
クリックしたエフェクト・ブロックに枠が表示され、画面下部にエフェクトの設定が表示されます。

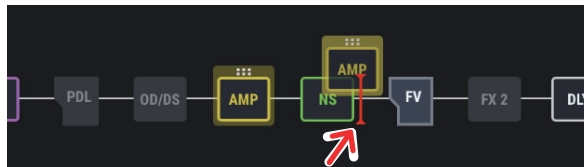


4. エフェクトをエディットします。

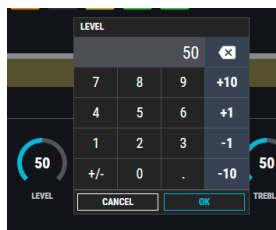
- プリアンプの種類を変更したいときは、[TYPE] ボックスをクリックして、リストから選びます。



- エフェクト・チェーン画面の各種エフェクトは、配置を変更することもできます。移動したいエフェクトをドラッグ & ドロップします（赤で表示された場所に移動することができます）。



- パラメーターのダイヤルを上下にドラッグすると、数値が変更できます（マウスホイールでも設定できます）。ダブルクリックすると、パソコンのキーボードで数値入力したり、リストから値を直接選んで値を設定したりすることができます。

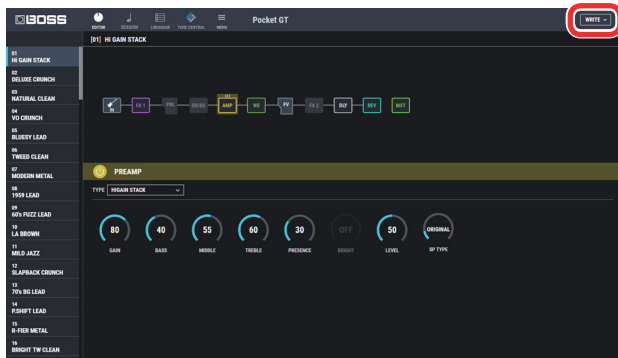


5. 他のエフェクトもエディットするときは、手順 3～4 を繰り返します。

エディットしたエフェクトを Pocket GT に保存する (WRITE)

エディットしたエフェクトを Pocket GT に保存します。

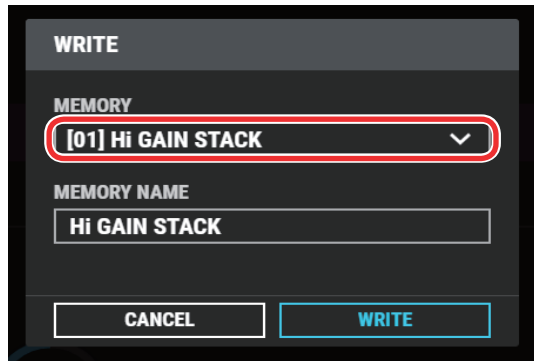
1. EDITOR 画面の右上にある [WRITE] ボタンをクリックします。



2. プルダウンメニューから [WRITE] をクリックします。
[WRITE] ダイアログが表示されます。
3. 保存先のユーザー・メモリー番号を選びます。
ここでは、[01] を選びます。

メモ

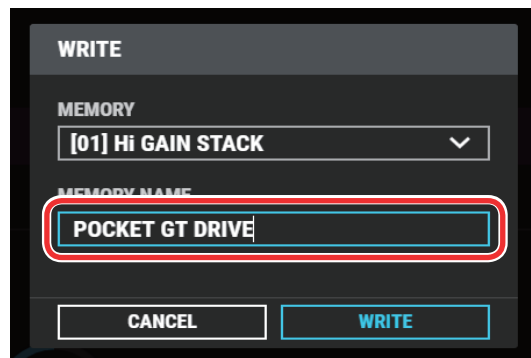
工場出荷状態では、音色保存用としてユーザー・メモリーの 91～99 が EMPTY (空きメモリー) になっています。



注意

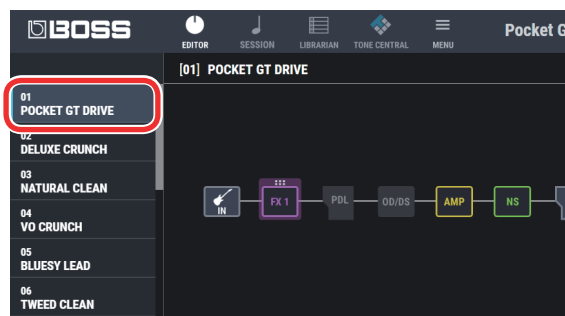
保存すると、選んだ番号のユーザー・メモリーは上書きされ、元の設定に戻すことはできません。上書きしてもよいユーザー・メモリーを選んでください。

4. ユーザー・メモリー名を変更するときは、ユーザー・メモリー名の欄をクリックし、パソコンのキーボードでユーザー・メモリー名を入力します。



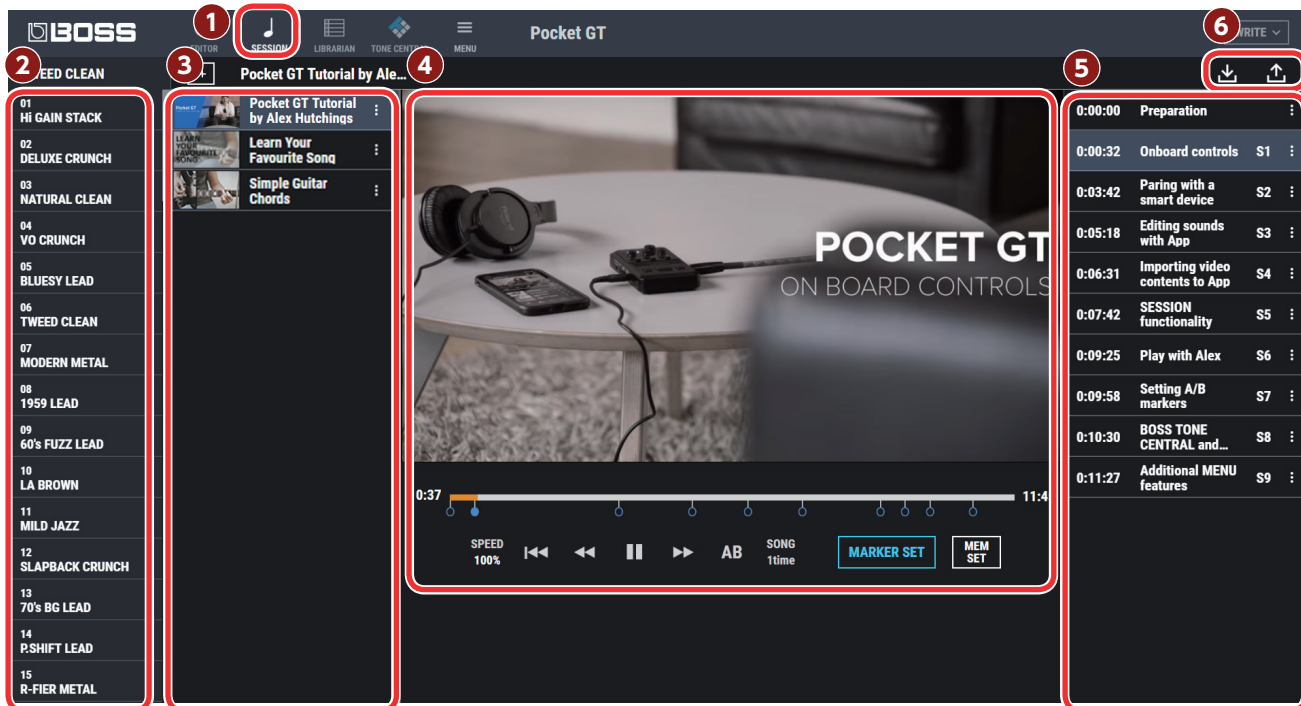
5. [WRITE] ボタンをクリックします。

指定したユーザー・メモリーにエディットしたエフェクトが保存されます。



SESSION 画面

YouTube の動画に合わせて、Pocket GT を使ったセッションを楽しむことができます。



1 [SESSION] ボタン

他の画面を表示しているときにクリックすると、SESSION 画面に切り替わります。

2 ユーザー・メモリー一覧

Pocket GT 本体に保存されているユーザー・メモリーのリストが表示されます。

3 セッション・リスト (最大 100 曲)

セッション・リストの曲が表示されます。タップすると曲が再生します。
ドラッグすると、曲の順番を並べ替えることができます。
[+] ボタンで YouTube の動画をリストに追加できます。

メモ

セッション・リストの
[:] ボタンをクリックすると、
編集メニューが開きます。

NAME	名前を編集します。
COPY	複製します。
DELETE	リストから削除します。

4 再生コントロール・エリア

動画や曲の再生をコントロールします。
2 回タップ時の早戻し／早送り時間は MENU で変更することがあります。(P.18)

SPEED	速度を調節します。
⏮	最初から再生します。
⏪	早戻しをします。2 回タップすると 10 秒早戻しをします。
▶	再生／一時停止をします。
⏩	早送りをします。2 回タップすると 10 秒早送りをします。

Pocket GT 本体でリモコン操作をすることもできます。

⏮	早戻しをします。 2 回タップすると 10 秒早戻しをします。
▶/	再生／一時停止をします。
⏮ + ▶/	最初から再生します。
▶ + ▶/	次の曲に移動します。

[MARKER SET] ボタン	曲の現在位置にマーカーを設定します。
[AB リピート] ボタン	再生中にボタンを押すたび、①～③を繰り返します。 A 点、B 点はプログレス・バーに表示されます。
	① A 点設定 A 点を設定します。
	② B 点設定 B 点を設定します。
	A 点から B 点までを繰り返し再生します。
	③ 設定解除 設定を解除します。
[MEMORY SET] ボタン	マーカーにユーザー・メモリーを設定します。 再生位置がマーカーを通過すると、設定した音色に切り替わります。
[SONG] ボタン	曲の再生方法を選びます。
	1 time 1 曲再生後、停止します。
	repeat 同じ曲を最初から再生します。
	next リストの次の曲に移動します。

5 セッション・マーカー・リスト

動画や曲にマーカー（印）を設定することで、練習したい再生位置などにワンタッチでジャンプすることができます。
マーカーに Pocket GT のユーザー・メモリーを割り当てると、曲に合わせて自動で音色を切り替えることができます。

メモ

セッション・マーカー・リストの
[:] ボタンをクリックすると、
編集メニューが開きます。

DETAIL	ユーザー・メモリーを登録したり、マーカーの設定時間や名前を編集したりすることができます。
DELETE	マーカーを削除します。

6 インポート／エクスポートボタン ([↓] / [↑] ボタン)

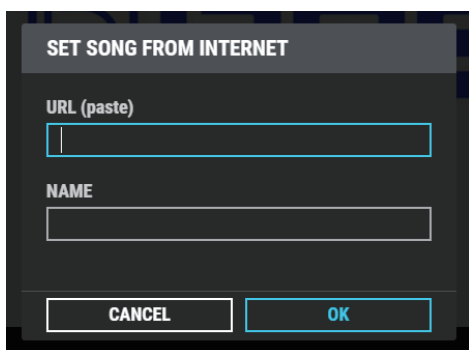
PC / Mac から曲を読み込んだり (IMPORT)、PC / Mac に 1 曲ずつ保存したり (EXPORT) します。

YouTube から動画を取り込む

YouTube の動画をセッション・リストに登録することで、動画を再生しながら演奏を楽しむことができます。

※ 動画によっては埋め込みの制限等により取り込めない場合があります。

1. 取り込みたい動画を YouTube で表示します。
2. [共有] ボタンを押して、短縮 URL をコピーします。
3. TONE STUDIO で、セッション・リストの上部にある [+] ボタンをクリックします。
4. コピーした URL を「URL (paste)」の欄に貼り付けます。
Windows の場合は [Ctrl] ボタンを押しながら、Mac の場合は [Command] ボタンを押しながら [V] を押します。
5. [NAME] の欄をクリックして、動画の名前を入力します。



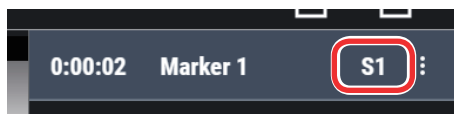
メモ

動画によっては、「NAME」の欄をクリックしたときに動画の名前が自動で入力されます。

6. [OK] ボタンをクリックして、動画を取り込みます。

音色番号 [S*]

インポートした SESSION ファイルの音色や BOSS TONE CENTRAL からダウンロードしたコンテンツの音色番号は、「S*」と表示されます。



メモ

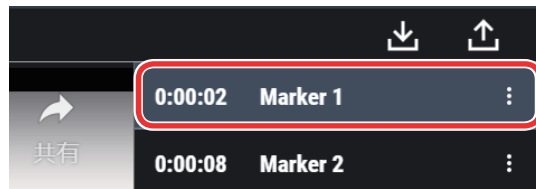
- 音色 [S*] を選んでいるとき、Pocket GT には「○○」と表示されます。
- S6 以降の音色の読み込みは、S1 ～ S5 の音色に比べて遅くなります。
- 音色 [S*] は SESSION ファイル内に保存されています。
- 音色 [S*] を他の曲等で使用したいときは、本体に保存します。

1. マーカーをクリックして保存したい音色 [S*] を選びます。
音色 [S*] が選択状態になります。ユーザー・メモリー・リストには反映されません。
2. EDITOR 画面で、「[WRITE] ボタンをタップし、「[WRITE]」を選びます。
3. 保存先のユーザー・メモリー番号を選びます。
4. [WRITE] ボタンをクリックします。

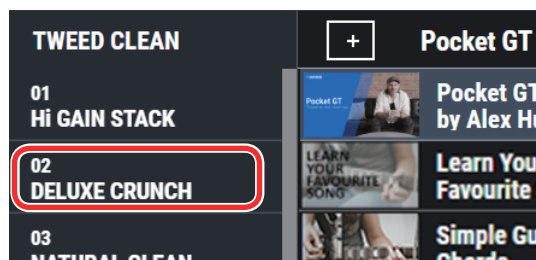
マーカーの音色を設定する

マーカーに音色を登録する

1. セッション・マーカー・リストで音色を登録したいマーカーを選び、クリックします。



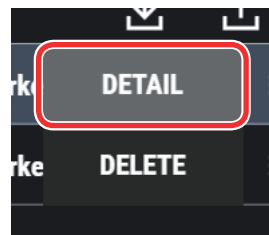
2. マーカーに登録したい音色をユーザー・メモリー・リストから選んでクリックするか、Pocket GT 本体で選択します。



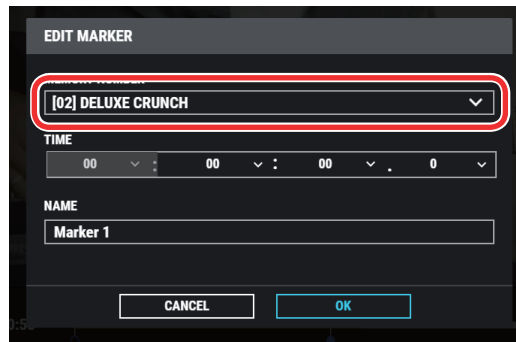
3. [MEMORY SET] ボタンをクリックして、ユーザー・メモリーに登録します。

登録されている音色を編集する

1. セッション・マーカー・リストで音色を登録したいマーカーを選び、[:] ボタンをクリックします。
2. プルダウンメニューから、「[DETAIL]」をクリックします。



3. 「[MEMORY NUMBER]」の項目をクリックして、登録したいユーザー・メモリーを選びます。
「[OFF]」を選ぶと、ユーザー・メモリーの登録が解除されます。



4. マーカーの設定時刻や名前を編集したいときは、「[TIME]」 「[NAME]」をクリックして編集します。
5. [OK] をクリックして、ユーザー・メモリーに登録します。

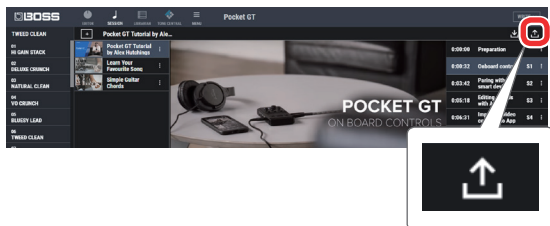
EXPORT 機能

動画や動画に登録したマーカー、ユーザー・メモリーの情報をSESSION ファイルとしてエクスポートしたり、インポートしたりすることができます。

SESSION ファイルをファイルに書き出す (EXPORT TO FILE)

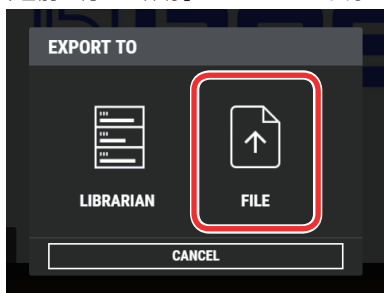
動画とマーカー、ユーザー・メモリーの情報を、SESSION ファイル (.tslv) として 1 曲単位で保存することができます。

1. SESSION 画面の [↑] ボタンをクリックします。



2. [FILE] をクリックします。

「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。



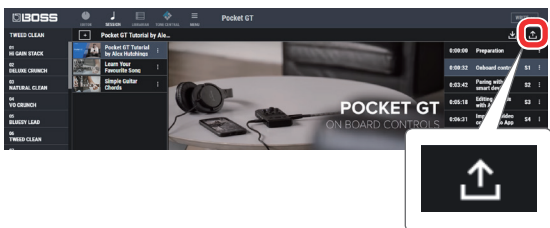
3. 名前と保存先を入力して、[保存] ボタンをクリックします。
保存先に SESSION ファイル (.tslv ファイル) が作成されます。

SESSION の音色情報を LIBRARIAN に書き出す (EXPORT TO LIBRARIAN)

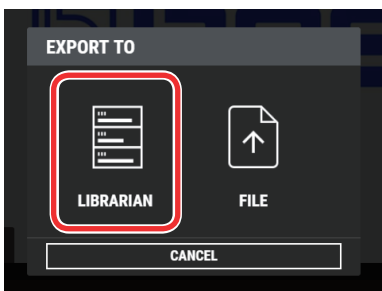
マーカーに登録されているユーザー・メモリーをライブ・セットとして LIBRARIAN に書き出します。

※ マーカーにユーザー・メモリーが登録されていない場合は、エラー・メッセージが表示されます。

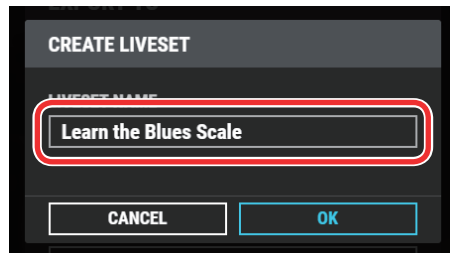
1. SESSION 画面の [↑] ボタンをクリックします。



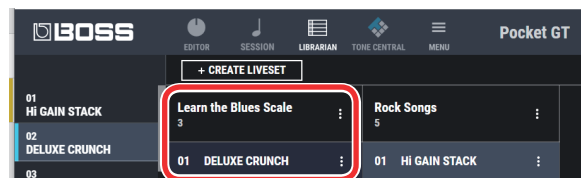
2. [LIBRARIAN] ボタンをクリックします。



3. 「LIVASET NAME」を入力して、「OK」をクリックします。



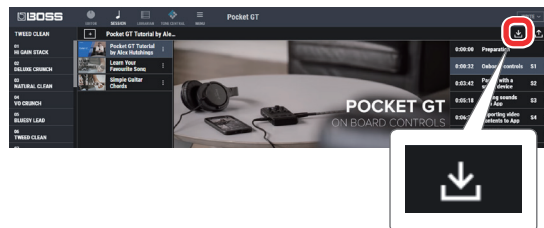
4. ライブ・セットが LIBRARIAN に追加されます。



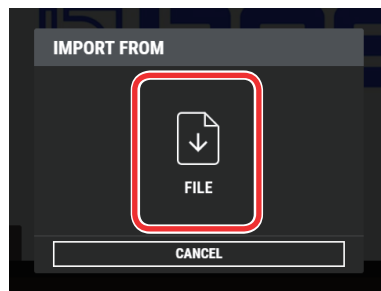
SESSION ファイルを取り込む (IMPORT FROM FILE)

モバイル機器に書き出した SESSION ファイルを取り込むことができます。

1. SESSION 画面の [↓] ボタンをクリックします。



2. [FILE] をクリックします。



3. 取り込みたい SESSION ファイルを選びます。
SESSION ファイルが SESSION リストに追加されます。

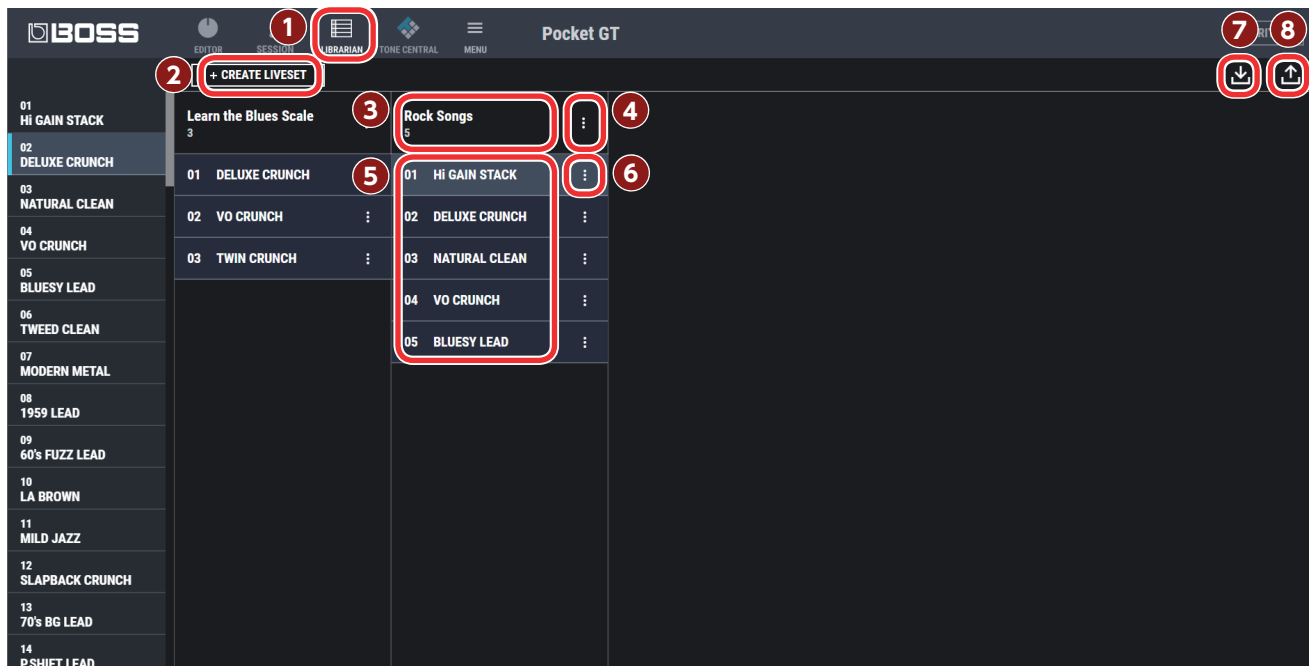
LIBRARIAN 画面

Pocket GT に保存されているユーザー・メモリーや、BOSS TONE CENTRAL からダウンロードしたユーザー・メモリーをバックアップできます。

LIVESET

ライブ・セットは、複数のユーザー・メモリーをグループにしたものです。最大 120 個まで作成できます。

BOSS TONE STUDIO にバックアップしたユーザー・メモリーからお気に入りの音色を選んで、1 つのライブ・セットに最大 150 個までまとめて保存しておくことができます。



1 [LIBRARIAN] ボタン

他の画面を表示しているときにクリックすると、LIBRARIAN 画面に切り替わります。

2 [CREATE LIVESET] ボタン

ボタンを押すと新しい空のライブ・セットが作成されます。

3 ライブ・セット名

ライブ・セットの名前とユーザー・メモリーの数が表示されます。

4 ライブ・セット名エディット・ボタン

クリックすると、ライブ・セット名を編集することができます。また、ごみ箱マークをクリックするとライブ・セットを消去することができます。

5 ユーザー・メモリー・リスト

ライブ・セットに保存されているユーザー・メモリーの一覧です。ドラッグすることで並べ替えることができます。

6 ユーザー・メモリー名エディット・ボタン

クリックすると、ユーザー・メモリー名を編集することができます。また、ごみ箱マークをクリックするとライブ・セットからユーザー・メモリーを消去することができます。

7 [Import] ボタン ([↓] ボタン)

Pocket GT 本体の全ユーザー・メモリーを LIBRARIAN にインポートしたり、パソコンに保存されている LIBRARIAN ファイルを LIBRARIAN にインポートしたりすることができます。

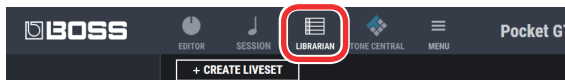
8 [Export] ボタン ([↑] ボタン)

ライブ・セットを Pocket GT 本体にエクスポートしたり、ライブ・セットをエクスポートして、パソコンに保存したりすることができます。

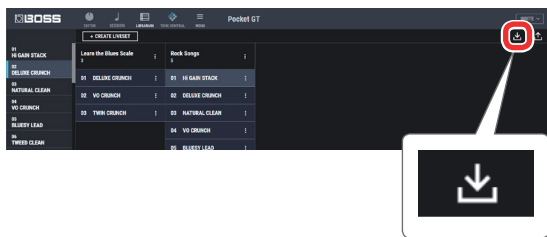
Pocket GT の全ユーザー・メモリーを LIBRARIAN に取り込む (IMPORT FROM Pocket GT)

Pocket GT の全ユーザー・メモリーを、LIBRARIAN に取り込みます。
全ユーザー・メモリーは、ライブ・セットとして保存されます。

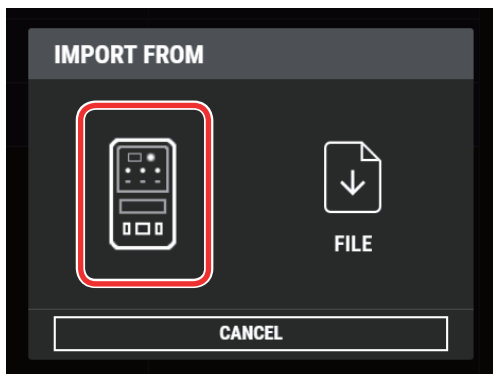
1. TONE STUDIO の [LIBRARIAN] ボタンをクリックします。



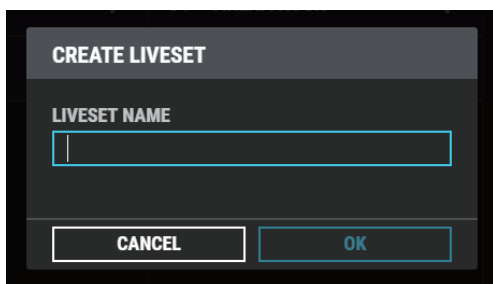
2. LIBRARIAN 画面の [↓] ボタンをクリックします。



3. Pocket GT のアイコンをクリックします。



CREATE LIVESET ダイアログが表示されます。



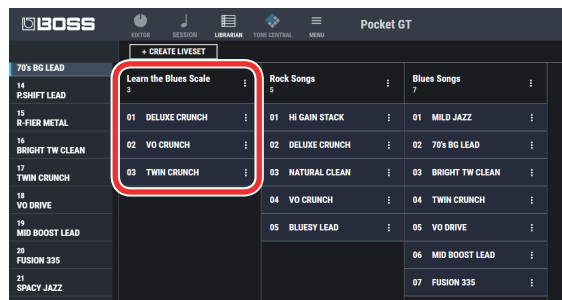
4. ライブ・セット名を入力して、[OK] ボタンをクリックします。

インポートが開始されます。途中で中止する場合は、[CANCEL] ボタンをクリックします。

Pocket GT の全ユーザー・メモリーをインポートするため、しばらく時間がかかります。インポートが完了すると、「Completed!!!」と表示されます。

5. [OK] ボタンをクリックします。

LIBRARIAN にユーザー・メモリーがライブ・セット形式で保存されます。



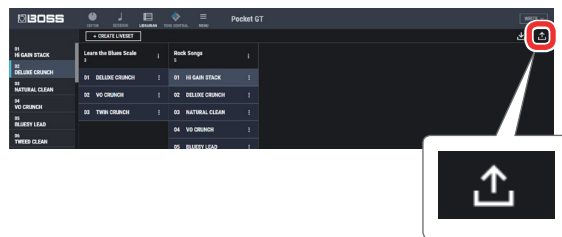
LIBRARIAN のライブ・セットを Pocket GT へ書き戻す (EXPORT TO Pocket GT)

保存されているライブ・セットを Pocket GT へ書き戻します。

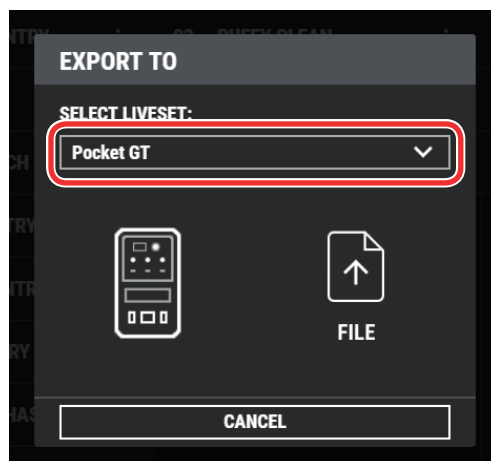
注意

99 を超えるユーザー・メモリーは、書き戻されません。

1. LIBRARIAN 画面の [↑] ボタンをクリックします。



2. SELECT LIVESET をクリックして、Pocket GT へ書き出すライブ・セットを選びます。



3. Pocket GT のアイコンをクリックします。

エクスポートが開始されます。途中で中止する場合は、[CANCEL] ボタンをクリックします。

エクスポートが完了すると、「Completed!!!」と表示されます。

4. [OK] ボタンをクリックします。

選んだライブ・セットが Pocket GT へ書き戻されます。

ユーザー・メモリーを Pocket GT に書き戻す

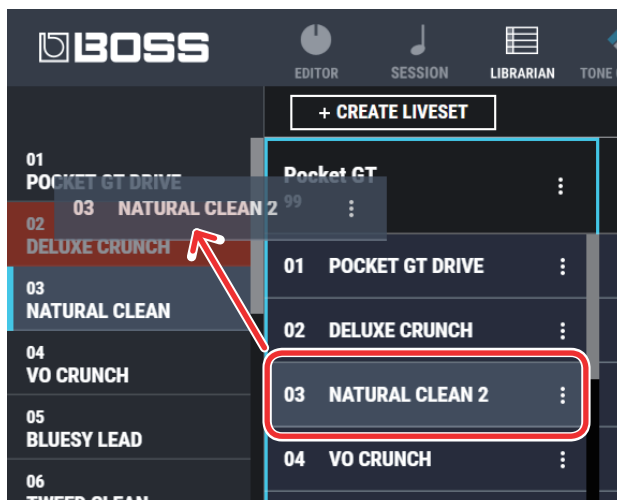
保存されているライブ・セットの中から、ユーザー・メモリーを選んで Pocket GT に書き戻します。

1. 書き出したいユーザー・メモリーを、保存先の Pocket GT のユーザー・メモリー番号にドラッグ&ドロップします。

注意

ユーザー・メモリーをドロップすると、選んだ番号のユーザー・メモリーは上書きされ、元の設定に戻すことはできません。上書きしてもよいユーザー・メモリーを選んでください。

ここでは「03 NATURAL CLEAN」というユーザー・メモリーを「02 DELUXE CRUNCH」にドラッグ&ドロップしています。



Pocket GT でユーザー・メモリー「02」を選べると、書き戻したユーザー・メモリーが使えます。

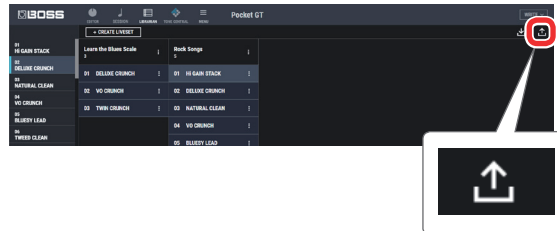
メモ

「複数のユーザー・メモリーを選ぶ」(P.12)に従って、複数のユーザー・メモリーを選ぶこともできます。

ライブ・セットを PC / Mac に保存する (EXPORT TO FILE)

バックアップしたライブ・セットを PC / Mac に書き出すことができます。

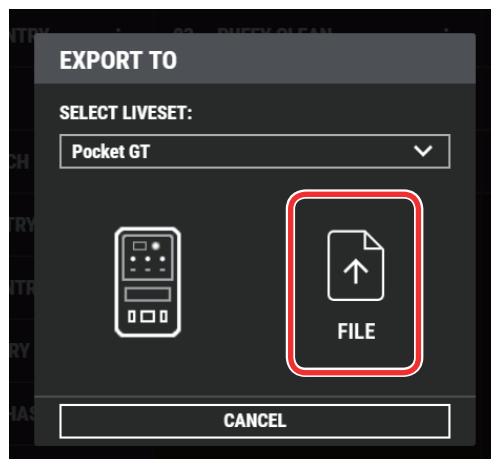
1. LIBRARIAN 画面の [↑] ボタンをクリックします。



2. SELECT LIVESET からエクスポートするライブ・セットを選びます。

3. [FILE] ボタンをクリックします。

「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。



4. 名前と保存先を入力して、[保存] ボタンをクリックします。
保存先にライブ・セット・ファイル (.tsl ファイル) が作成されます。

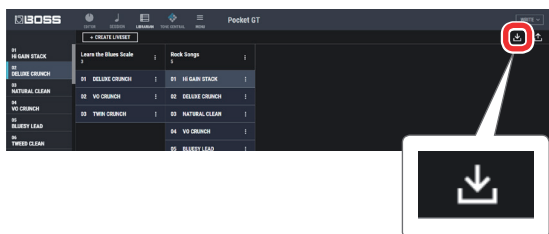
エクスポートしたライブ・セットの使用例

- USB メモリーなどを使って、別のパソコンにライブ・セットをコピーする
- メールなどを使って、他の Pocket GT ユーザーにライブ・セットを送る

パソコンに保存したライブ・セットを LIBRARIAN に取り込む (IMPORT FROM FILE)

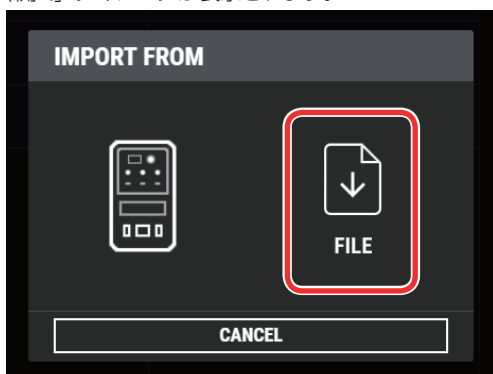
パソコンに書き出したライブ・セットを TONE STUDIO のライブラリーに取り込むことができます。

1. LIBRARIAN 画面の [↓] ボタンをクリックします。



2. [FILE] ボタンをクリックします。

「開く」ダイアログが表示されます。



3. ライブラリーに取り込みたいライブ・セット・ファイル (拡張子: .tsl) を選び、[開く] ボタンをクリックします。

LIBRARIAN に、ライブ・セットが取り込まれます。

メモ

Pocket GT では、GT-1 のパッチを読み込んで使用することができます。読み込んだパッチデータでは、エフェクトの ON / OFF と CHAIN のデータを使用することができます。

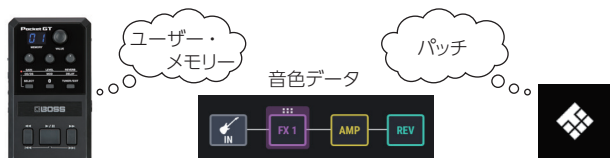
GT-1 のパッチデータを使う場合、以下のコントロール関連 SW は本データの設定にかかわらず、Pocket GT では「OFF」として動作します。

- WAVE PEDAL、INTERNAL PEDAL、CTL1、EXP1、EXP SW、CTL2、CTL3、EXP2、ASSIGN 1 ~ 6、DOWN、UP、DISPLAY、PDL CALIBRATION

パッチ (音色データ)

「パッチ」とは、Pocket GT のユーザー・メモリーと同じ音色データのことです。

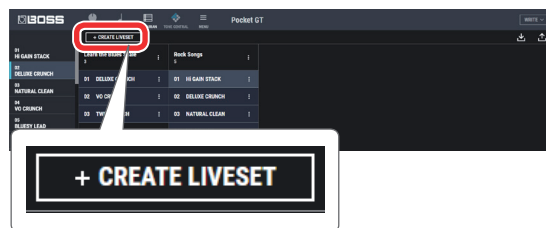
BOSS TONE STUDIO では、パッチをダウンロードしてエディットしたり、動画や他のパッチと組み合わせて演奏で使用したりすることができます。



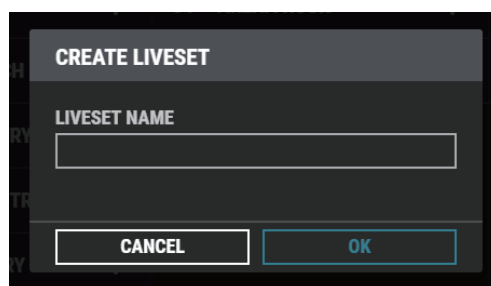
オリジナルのライブ・セットを作る

好みのユーザー・メモリーだけを集めた、オリジナル・ライブ・セットを作ることができます。

1. LIBRARIAN 画面の [CREATE LIVESET] ボタンをクリックします。

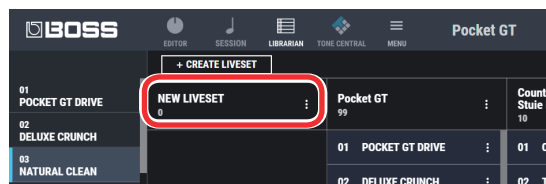


2. ライブ・セット名を入力します。

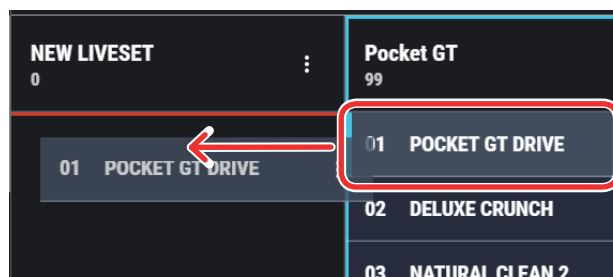


3. [OK] ボタンをクリックします。

ユーザー・メモリーが登録されていない空のライブ・セットが作られます。



4. Pocket GT や他のライブ・セットのユーザー・メモリー・リストから、追加したいユーザー・メモリーを選んで追加先のライブ・セットにドラッグ&ドロップします。



メモ

- 1 つのライブ・セットに登録できるユーザー・メモリー数の上限は 150 です。
- 別のライブ・セット内に登録されているユーザー・メモリーを、新しいライブ・セットへドラッグ&ドロップすることもできます。
- TONE STUDIO では、最大 120 個のライブ・セットを作成することができます。120 個を越えて新たにライブ・セットを作成、保存する場合は、EXPORT TO FILE 機能を使って、既存のライブ・セットをパソコンに保存してください。

ユーザー・メモリーをコピーする

Pocket GT や他のライブ・セットのユーザー・メモリーを、他のライブ・セットのユーザー・メモリーにコピーすることができます。

1. コピーしたいユーザー・メモリーを選びます。

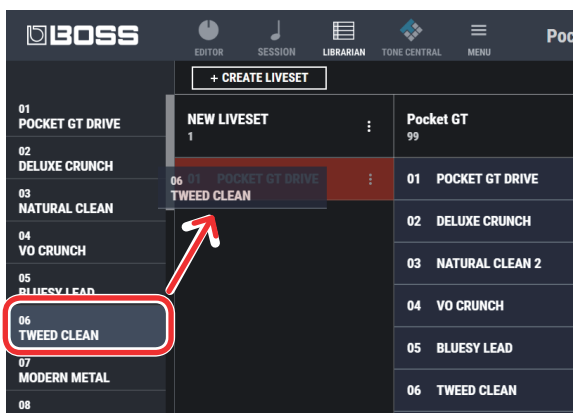
メモ

「複数のユーザー・メモリーを選ぶ」(P.12) に従って、複数のユーザー・メモリーを選んでコピーすることもできます。

2. 選んだユーザー・メモリーを、希望するコピー先にドラッグ & ドロップします。

注意

ユーザー・メモリーをドロップすると、赤色で選んだエリアのユーザー・メモリーは上書きされ、元の設定に戻すことはできません。上書きしてもよいユーザー・メモリーを選んでください。



メモ

- 1 つのライブ・セットに登録できるユーザー・メモリー数の上限は 150 です。
- ライブ・セット内に登録されているユーザー・メモリーを、自身のライブ・セットや新しいライブ・セットへコピーすることもできます。

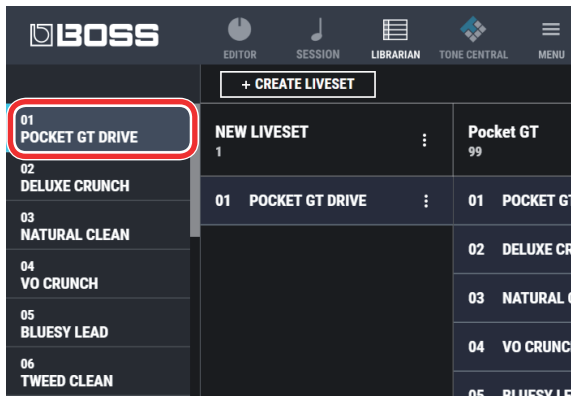
複数のユーザー・メモリーを選ぶ

パソコンのマウスとキーボードを組み合わせると、ユーザー・メモリーをまとめて選ぶことができます。

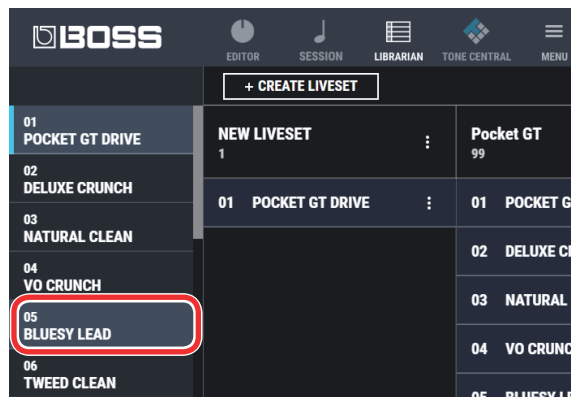
ユーザー・メモリーを範囲で選ぶ

連続した範囲でユーザー・メモリーを選ぶことができます。

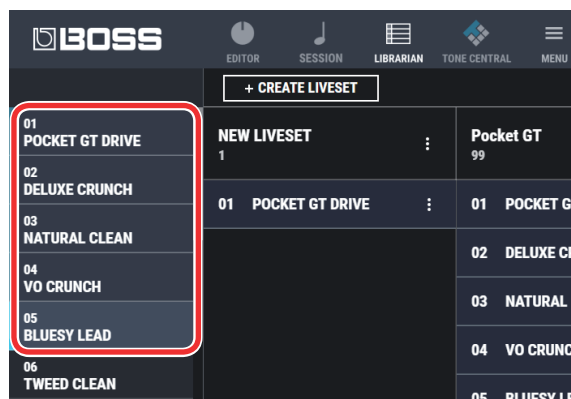
1. 選みたいユーザー・メモリーの先頭をクリックします。



2. パソコンのキーボードの [Shift] キーを押しながら、選みたいユーザー・メモリーの末端をクリックします。



クリックしたユーザー・メモリーの先頭から末端までが選ばれます。



ユーザー・メモリーを個別に選ぶ

クリックしたユーザー・メモリーだけを個別に選ぶことができます。

1. パソコンのキーボードの [Ctrl] キーを押しながら、選みたいユーザー・メモリーをクリックします。

クリックしたユーザー・メモリーが選ばれます。選ばれたユーザー・メモリーは、ハイライトで表示されます。

Mac OS をお使いの場合

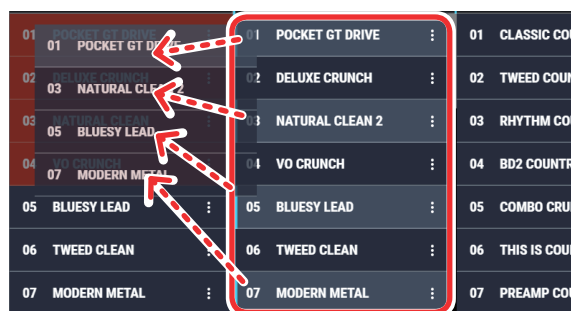
パソコンのキーボードの [command] キーを押しながら、選みたいユーザー・メモリーをクリックします。

2. さらに選びたいユーザー・メモリーがある場合は、手順 1 を繰り返します。

[Ctrl] キーを押しながら、選ばれたユーザー・メモリー (ハイライト表示) を再度クリックすると、解除されます (ハイライトが消えます)。

メモ

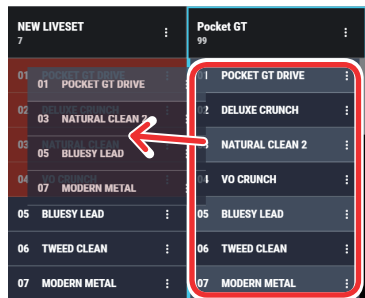
- 連続していないユーザー・メモリーを選んでコピーした場合は、連続したユーザー・メモリーとしてコピーされます。



複数のユーザー・メモリーを選んでコピーするときの操作の違いについて

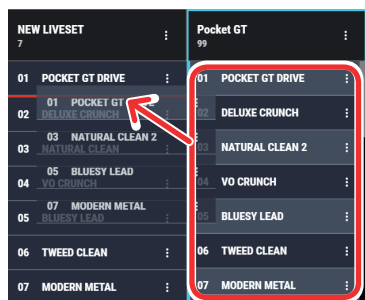
選んだユーザー・メモリーをドラッグ＆ドロップするとき、マウスの操作によってコピーの結果に違いがあります。

コピー先に赤色のエリアを表示させてドラッグ＆ドロップする（上書きコピー）



赤色で表示されたエリアにユーザー・メモリーがコピーされます。

コピー先のユーザー・メモリーとユーザー・メモリーの間にドラッグ＆ドロップする（挿入）



赤線の位置にユーザー・メモリーが挿入されます。以降のユーザー・メモリーは後ろにずれます。

ユーザー・メモリーを移動する

ライブ・セットのユーザー・メモリーを別のライブ・セットや Pocket GT のユーザー・メモリーに移動することができます。ユーザー・メモリーを移動すると元の場所からはなくなります。

1. 移動したいユーザー・メモリーを選びます。

メモ

「複数のユーザー・メモリーを選ぶ」（P.12）に従って、複数のユーザー・メモリーを選んで移動することもできます。

2. パソコンのキーボードの [Alt] キーを押しながら、選んだユーザー・メモリーを希望するコピー先にドラッグ＆ドロップします。

Mac OS をお使いの場合

パソコンのキーボードの [option] キーを押しながら、ドラッグ＆ドロップします。

ユーザー・メモリーを削除する

ライブ・セットから、不要なユーザー・メモリーを削除します。

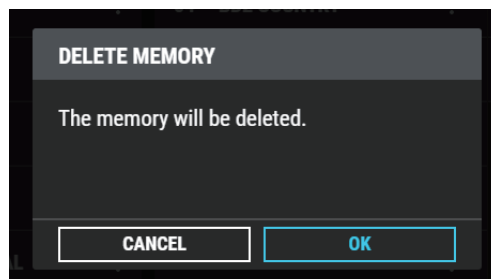
1. 削除したいユーザー・メモリーを選びます。

メモ

「複数のユーザー・メモリーを選ぶ」（P.12）に従って、複数のユーザー・メモリーを選んで削除することもできます。

2. パソコンのキーボードの [Delete] キーを押します。

「DELETE MEMORY」メッセージが表示されます。



注意

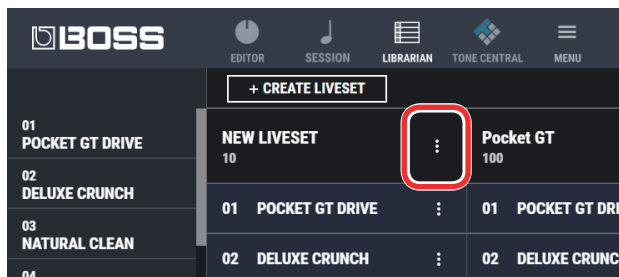
削除したユーザー・メモリーは、元に戻すことはできません。削除を中止するには [CANCEL] ボタンをクリックします。

3. [OK] ボタンをクリックします。

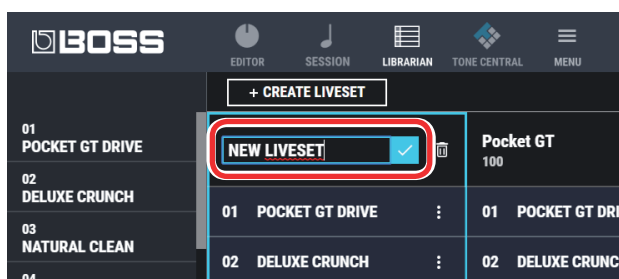
選んだユーザー・メモリーがライブ・セットから削除されます。

ライブ・セットやユーザー・メモリーの名前を変更する

1. 名前を変更したいライブ・セットまたはユーザー・メモリーの [:] ボタンをクリックします。



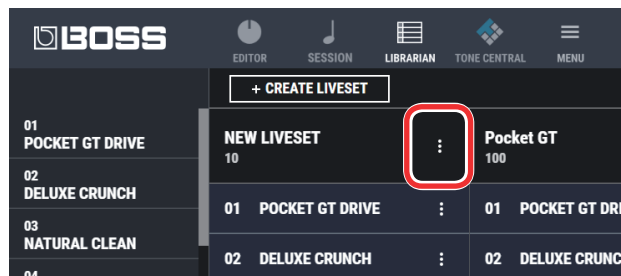
2. 名前を変更して、[✓] ボタンをクリックします。



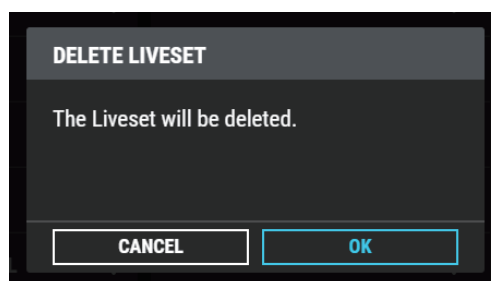
ライブ・セットを削除する

不要になったライブ・セットを削除することができます。

1. 削除したいライブ・セットの右の [:] ボタンをクリックします。



2. [🗑] ボタンをクリックします。
「DELETE LIVESET」ダイアログが表示されます。



注意

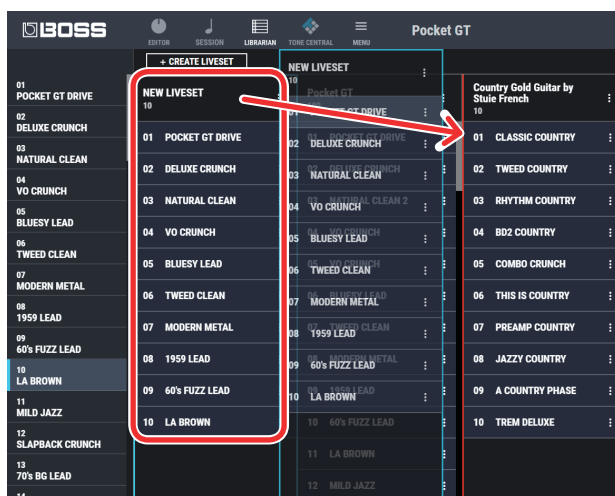
削除したライブ・セットは、元に戻すことはできません。削除を中止するには [CANCEL] ボタンをクリックします。

3. [OK] ボタンをクリックします。
選んだライブ・セットが削除されます。

ライブ・セットを並べ替える

表示するライブ・セットを並べ替えることができます。

1. 並べ替えたいライブ・セットをクリックします。
2. ライブ・セット名をドラッグ & ドロップします。
赤線の位置にライブ・セットが移動します。

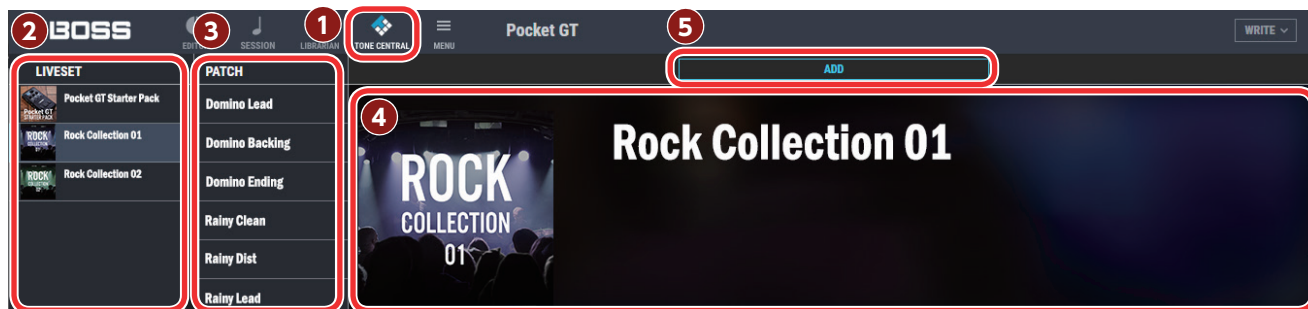


TONE CENTRAL 画面

BOSS TONE CENTRAL で公開されているコンテンツをダウンロードして、Pocket GT 本体で使うことができます。

ダウンロードできるコンテンツ

- ビデオ・コンテンツ
動画にマーカーやユーザー・メモリーが設定されているコンテンツです。
ダウンロードすると動画が SESSION に追加され、設定されているユーザー・メモリーも同時に LIBRARIAN に追加されます。
- ユーザー・メモリー・コンテンツ
ユーザー・メモリーのみのコンテンツです。
ダウンロードすると、ユーザー・メモリーが LIBRARIAN に追加されます。



1 [TONE CENTRAL] ボタン

他の画面を表示しているときにクリックすると、TONE CENTRAL 画面に切り替わります。

2 ライブ・セット・リスト

ダウンロードできるライブ・セットの一覧です。

3 ユーザー・メモリー・リスト

選択しているライブ・セットに含まれる、パッチの一覧です。

4 コンテンツ紹介ページ

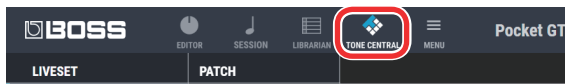
5 [ADD] ボタン

クリックすると、選んでいるライブ・セットを追加します。動画が登録されている場合は、セッション・リストに動画が追加されます。

BOSS TONE CENTRAL からコンテンツをダウンロードする

BOSS TONE CENTRAL で公開されているコンテンツをダウンロードして、Pocket GT で使うことができます。

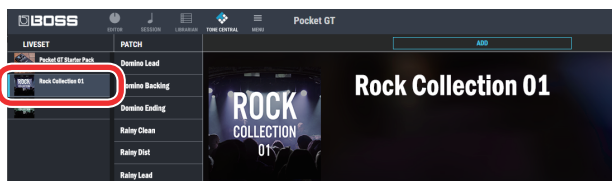
1. TONE STUDIO 画面の上部にある【TONE CENTRAL】ボタンをクリックします。



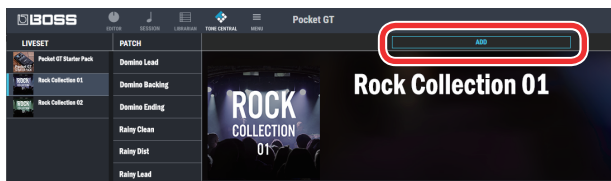
BOSS TONE CENTRAL で公開されているライブ・セットやパッチの一覧、解説が表示されます。

2. ライブ・セットの中からダウンロードしたいライブ・セットを選びます。

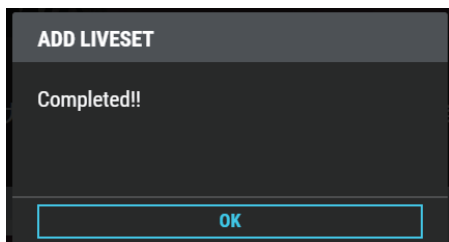
ここでは、「Rock Collection 01」を選びます。



3. 画面上部の【ADD】ボタンをクリックします。



ライブ・セットがダウンロードされ、「Completed!!」と表示されます。



メモ

BOSS TONE STUDIO からのダウンロードは、ライブ・セット単位です。ユーザー・メモリー単位でのダウンロードや、ライブラリーへの追加はできません。

4. 【OK】ボタンをクリックして、ダイアログを閉じます。

ダウンロードしたコンテンツを SESSION で使う

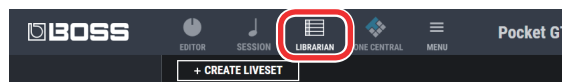
ダウンロードしたコンテンツに動画コンテンツが含まれている場合は、SESSION 画面を開きます。

ダウンロードした動画コンテンツは、セッション・リストの最後尾に追加されます。

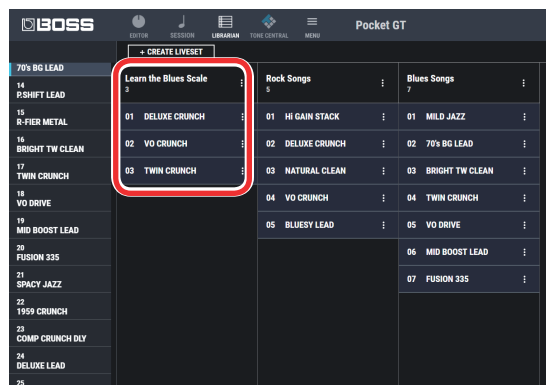
ダウンロードしたコンテンツを LIBRARIAN で使う

1. TONE STUDIO 画面の上部にある【LIBRARIAN】ボタンをクリックします。

LIBRARIAN 画面が表示されます。



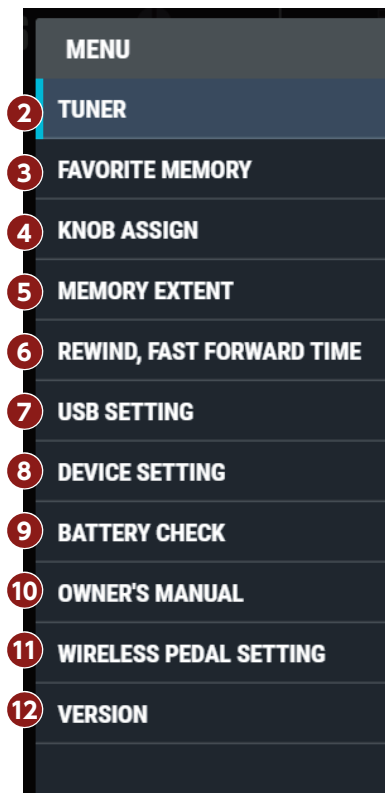
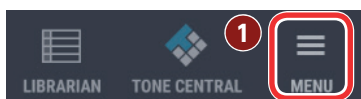
ダウンロードしたライブ・セットが表示されます。



注意

ユーザー・メモリーをドロップすると、選んだ番号のユーザー・メモリーは上書きされ、元の設定に戻すことはできません。上書きしてもよいユーザー・メモリーを選んでください。

MENU 画面

**1 [MENU] ボタン**

他の画面を表示しているときにクリックすると、MENU 画面に切り替わりします。

2 TUNER

Pocket GT に接続したギターのチューニングをすることができます。

3 FAVORITE MEMORY

好みのユーザー・メモリーを [◀◀] ボタン、[▶/||] ボタン、[▶▶] ボタンに割り当てる機能です。

4 KNOB ASSIGN

Pocket GT の [OD/DS] つまみ、[MOD] つまみ、[DELAY] つまみに、好みのパラメーターを割り当てることができます。

5 MEMORY EXTENT

[VALUE] つまみで選べるユーザー・メモリーの範囲を制限することができます。

6 REWIND, FAST FORWARD TIME

Pocket GT 本体の [◀◀] ボタン / [▶▶] ボタンを素早く 2 回押したときの早戻し / 早送り時間を設定できます。

7 USB SETTING

USB オーディオの設定を変更することができます。

8 DEVICE SETTING

USB 接続の設定を変更することができます。

9 BATTERY CHECK

Pocket GT 本体のバッテリー残量を確認することができます。

10 OWNER'S MANUAL

Pocket GT の取扱説明書や本説明書の掲載ページを開くことができます。

11 WIRELESS PEDAL SETTING

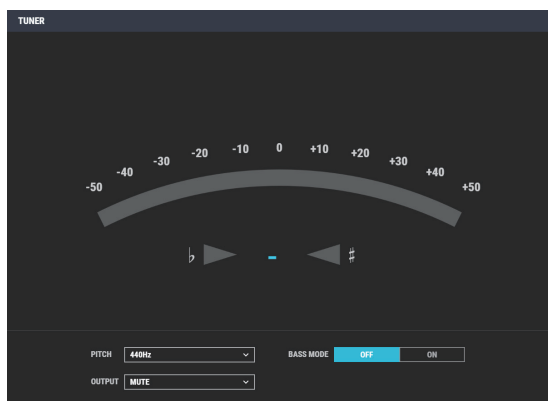
WIRELESS PEDAL とのパラメーターの設定をします。

12 VERSION

BOSS TONE STUDIO のソフトウェアのバージョン情報とライセンス情報を表示することができます。

TUNER を使う

Pocket GT に接続したギターのチューニングをすることができます。

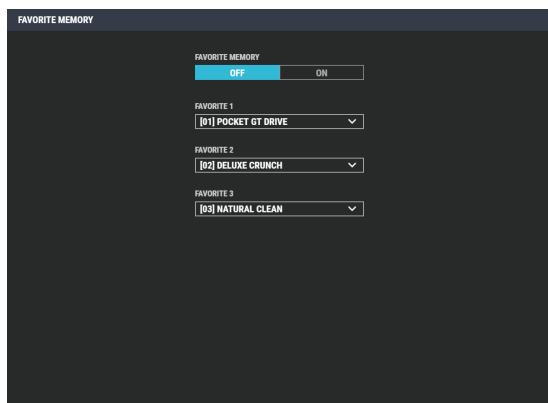


パラメーター	設定値	説明
PITCH	435Hz ~ 445Hz	基準ピッチを設定します。
OUTPUT	MUTE	チューニング中に音を出力しません。
	BYPASS	チューニング中に Pocket GT に入力されたギターの音をそのまま出力します。すべてのエフェクトがオフの状態です。
	THRU	現在のエフェクト音のままチューニングできます。
BASS MODE	OFF、ON	ギターを接続している場合は OFF、ペースを接続しているときは ON にします。

FAVORITE MEMORY

FAVORITE MEMORY は、好みのユーザー・メモリーを [◀◀] ボタン、[▶▶] ボタン、[▶▶] ボタンに割り当てる機能です。ユーザー・メモリーを登録したいいずれかのボタンを押すと、割り当てたお気に入りの音色を素早く呼び出すことができます。

※ FAVORITE MEMORY 機能をオンにしているときは、Bluetooth リモコン機能を使用することはできません。



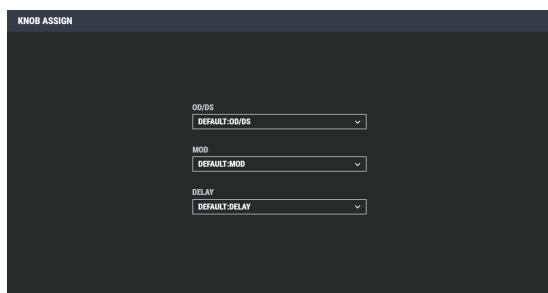
パラメーター	設定値	説明
FAVORITE MEMORY	OFF, ON	FAVORITE MEMORY 機能をオン／オフします。

FAVORITE1 ～ 3 のそれぞれに、ユーザー・メモリーを割り当てます。

パラメーター	本体表示	割り当てるボタン
FAVORITE 1	F1	[◀◀] ボタン
FAVORITE 2	F2	[▶▶] ボタン
FAVORITE 3	F3	[▶▶] ボタン

KNOB ASSIGN

Pocket GT の [OD/DS] つまみ、[MOD] つまみ、[DELAY] つまみに、好みのパラメーターを割り当てることができます。割り当てることができるパラメーターは、「パラメーター・ガイド」PDF に記載の「KNOB ASSIGN」をご覧ください。



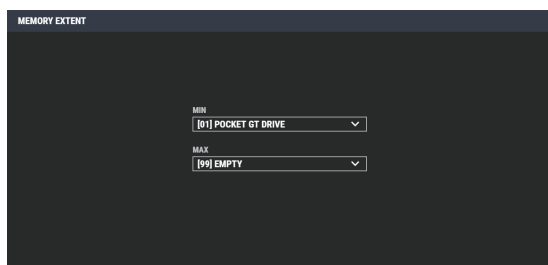
メモ

ユーザー・メモリーが以下の設定の場合は、Pocket GT のディスプレイは「-.-」と表示されます。

- 「OFF」を選択したとき
- エフェクトがオフのとき
- エフェクトがオンで、かつ割り当てたパラメーター以外のエフェクトを設定しているとき

MEMORY EXTENT

[VALUE] つまみで選べるユーザー・メモリーの範囲を制限することができます。いつも使うユーザー・メモリーだけを素早く選べるようになります。



パラメーター	説明
MIN	ユーザー・メモリーの最小値を設定します。設定した番号よりも小さい番号のユーザー・メモリーは、[VALUE] つまみを回しても選択されません。
MAX	ユーザー・メモリーの最大値を設定します。設定した番号よりも大きい番号のユーザー・メモリーは、[VALUE] つまみを回しても選択されません。

REWIND, FAST FORWARD TIME

Pocket GT の [◀◀] ボタン、または [▶▶] ボタンを素早く 2 回押すと、再生時刻が移動します。この早戻し／早送り時間を好みの長さに変更することができます。

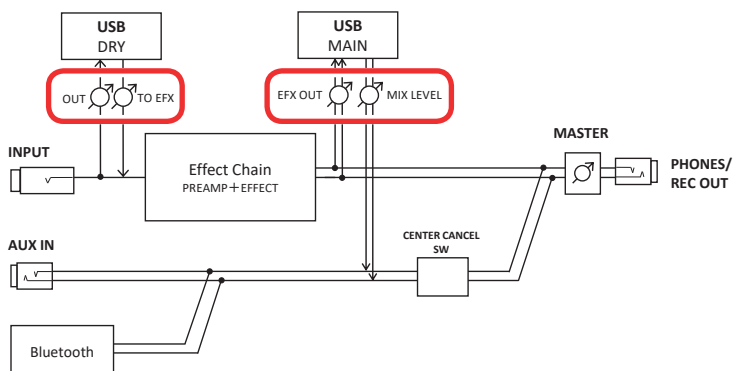
※ 早戻し／早送り時間をそれぞれ個別に設定することはできません。

USB SETTING

USB オーディオの設定を変更することができます。

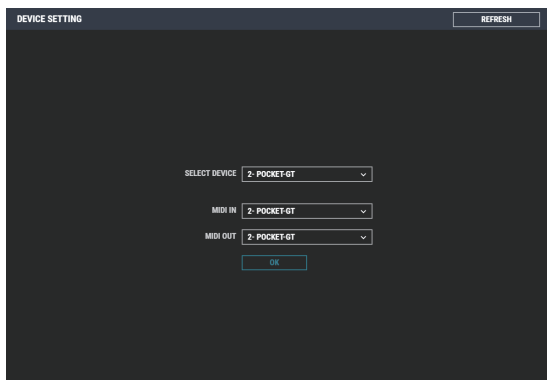


パラメーター	設定値	説明
DRY:OUT	0% ~ 200%	各チャンネルの音量を調整します。
DRY:TO EFX	0% ~ 200%	
MAIN:EFX OUT	0% ~ 200%	
MAIN:MIX LEVEL	0% ~ 200%	



DEVICE SETTING

USB 接続の設定をすることができます。



パラメーター	説明
SELECT DEVICE	
MIDI IN	接続する機器を設定します。 プルダウンメニューから「Pocket GT」を選択します。
MIDI OUT	

BATTERY CHECK

Pocket GT 本体のバッテリー残量を確認できます。

OWNER'S MANUAL

Pocket GT の取扱説明書や本説明書の掲載ページを開きます。

WIRELESS PEDAL SETTING

WIRELESS PEDAL とのパラメーターの設定をします (P.21)。

VERSION

BOSS TONE STUDIO のソフトウェアのバージョン情報とライセンス情報を表示します。

EV-1-WL接続ガイド

BLE MIDI を使って、EV-1-WL と Pocket GT をワイヤレスでペアリング（接続）する操作について説明します。

※ EV-1-WL を使用するには、Pocket GT を Ver.1.20 以降にアップデートする必要があります。

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

BLE MIDI とは

Bluetooth® LE 規格を使用して、無線で MIDI メッセージを送受信する技術です。

正式には「MIDI over Bluetooth Low Energy」といいます。

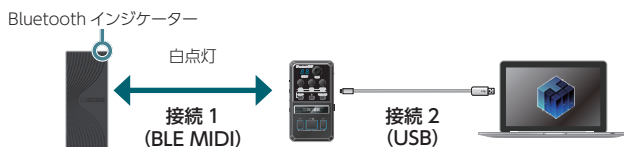
Pocket GT、EV-1-WL、BOSS TONE STUDIO for Pocket GT を同時に接続する

以下の順に接続します。

接続 1： Pocket GT と EV-1-WL を接続する



接続 2： EV-1-WL と BOSS TONE STUDIO for Pocket GT を接続する



接続 1：Pocket GT と EV-1-WL を接続する

1. Pocket GT の電源をオンにします。
2. Pocket GT の [Bluetooth] ボタンを長押しします (3 秒以上)。



画面右下のドットが高速点滅します。

3. EV-1-WL を電源オンの状態にして、近い距離に配置します。
4. EV-1-WL の Bluetooth インジケータが白点滅になっていることを確認します。

インジケータが青点滅や白点灯になっているときは、下記の操作をして白点滅に変えてください。

青点滅	EV-1-WL の [Bluetooth] ボタンを素早く 2 回押します。
白点灯	別のデバイス（製品）と接続されています。 EV-1-WL の [Bluetooth] ボタンを長押しし、デバイス（製品）との接続を解除します。

※ 接続モードの状態を確認するときは、EV-1-WL の [Bluetooth] ボタンを素早く 2 回押してください。白／青表示の状態が切り替わります。

5. EV-1-WL の [Bluetooth] ボタンを押します。

EV-1-WL の Bluetooth インジケータが白く高速点滅し、ペアリングが実行されます。

ペアリングが完了すると EV-1-WL の Bluetooth インジケータが白点灯に変わり、Pocket GT と EV-1-WL が接続されます。

接続 2:EV-1-WL と BOSS TONE STUDIO for Pocket GT を接続する

EV-1-WL と TONE STUDIO を接続します。「TONE STUDIO を起動する」(P.1) の手順で Pocket GT と TONE STUDIO を接続します。

1. Pocket GT 本体をパソコンと USB ケーブルで接続します。
2. 「スタート」メニューから、「すべてのプログラム」→「BOSS TONE STUDIO for Pocket GT」→「BOSS TONE STUDIO for Pocket GT」を選びます。

Mac OS をお使いの場合

Finder から、アプリケーション／BOSS／Pocket GT フォルダ内の [BOSS TONE STUDIO for Pocket GT (.app)] をダブルクリックします。

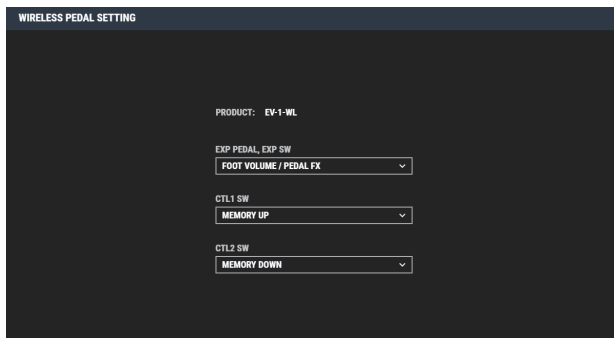
3. 「Pocket GT」を選び、[OK] ボタンをクリックします。
4. EV-1-WL でコントロールするパラメーターを設定します (P.21)。

注意

- 次回起動時は、Pocket GT と EV-1-WL は自動的に接続されます。BOSS TONE STUDIO for Pocket GT の接続には、毎回「接続 2」の操作が必要です。
- EV-1-WL は、最後に接続した Bluetooth 機器情報を保存します。Pocket GT との接続以降に別の Bluetooth 機器と接続した場合や、Bluetooth インジケータが白点滅（未接続）状態で電源を OFF した場合、または EV-1-WL をファクトリー・リセットした場合は、自動でペアリングは実行されません。「接続 1」から再度設定が必要です。
- モバイル機器で Bluetooth オーディオを使う場合は、Bluetooth オーディオで Pocket GT とモバイル機器を先に接続してから、Pocket GT と EV-1-WL を接続してください。

EV-1-WL でコントロールするパラメーターを設定する

1. BOSS TONE STUDIO for Pocket GT の MENU から WIRELESS PEDAL SETTING 画面を表示させます。



2. EV-1-WL でコントロールするパラメーターを設定します。

EXP PEDAL、EXP SW

EV-1-WL のペダルと EXP SW の動作を設定します。

設定値	説明
PEDAL FX: OFF/ON	PEDAL FX を割り当てます。 EXP SW で PEDAL FX をオン／オフします。
FOOT VOLUME: OFF/ON	フット・ボリュームを割り当てます。 EXP SW でフット・ボリュームをオン／オフします。
FOOT VOLUME /PEDAL FX	フット・ボリュームと PEDAL FX を割り当てます。 EXP SW がオンのときは PEDAL FX、オフのときはフット・ボリュームになります。

CTL1 SW、CTL2 SW

EV-1-WL に接続したフットスイッチ（別売：FS-5U、FS-6、FS-7）の動作を設定します。

設定値	説明
MEMORY UP	次のメモリー番号に切り替えます。
MEMORY DOWN	1 つ前のメモリー番号に切り替えます。
FX1 : OFF/ON	FX1 をオン／オフします。
OD/DS : OFF/ON	OD/DS をオン／オフします。
PREAMP : OFF/ON	PREAMP/SPEAKER をオン／オフします。
FX2 : OFF/ON	FX2 をオン／オフします。
DELAY : OFF/ON	DELAY をオン／オフします。
REVERB : OFF/ON	REVERB をオン／オフします。
PEDAL FX : OFF/ON	PEDAL FX をオン／オフします。
TUNER : OFF/ON	TUNER をオン／オフします。
BPM TAP	マスター BPM のタップ入力に使用します。
DELAY TAP	ディレイ・タイムのタップ入力に使用します。
PLAY/PAUSE	曲を再生／一時停止します。

設定値	説明
FAST-FORWARD	早送り（2 回タップすると 10 秒早送り※） 片方の CTL ペダルを PLAY/PAUSE に設定した時、同時押しで次の曲に移動します。
REWIND	早戻し（2 回タップすると 10 秒早戻し※） 片方の CTL ペダルを PLAY/PAUSE に設定した時、同時押しで曲の最初から再生します。
NEXT MARKER	次の MARKER に切り替えます。
PREVIOUS MARKER	直前の MARKER に切り替えます。
OFF	割り当てをしません。

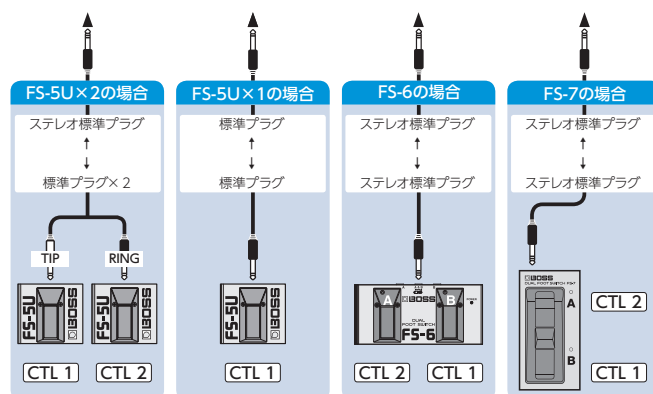
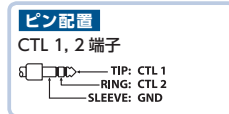
※ 早戻し／早送り時間は MENU で設定できます。

メモ

※ EXP PEDAL に割り当てた動作が切り替え前のメモリーと同じ場合は、その操作状態が反映されます。
たとえば切り替え前と後のメモリーで EXP PEDAL FUNCTION が共に FOOT VOLUME の場合は、切り替え時のペダルの位置（傾き）での音量が、メモリー切り替え後も維持されます。
ここで切り替え後のメモリーが PEDAL FX に設定されている場合は、音量はメモリーに設定されている値となり、PEDAL FX 効果が現在のペダルの位置（傾き）を反映した値で得られます。

※ Pocket GT が受信する EXP PEDAL、EXP SW、CTL1 SW、CTL2 SW の MIDI 情報は、EV-1-WL の工場出荷時の設定です。MIDI の設定については、EV-1-WL Editor で確認してください。

CTL1, 2 端子の SW 接続について



FS-1-WL 接続ガイド

BLE MIDI を使って、FS-1-WL と Pocket GT をワイヤレスでペアリング（接続）する操作について説明します。

※ FS-1-WL を使用するには、Pocket GT を Ver.1.30 以降にアップデートする必要があります。

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

BLE MIDI とは

Bluetooth® LE 規格を使用して、無線で MIDI メッセージを送受信する技術です。

正式には「MIDI over Bluetooth Low Energy」といいます。

Pocket GT、FS-1-WL、BOSS TONE STUDIO for Pocket GT を同時に接続する

以下の順に接続します。

接続1： Pocket GTとFS-1-WLを接続する



接続2： FS-1-WLとBOSS TONE STUDIO for Pocket GTを接続する



接続 1：Pocket GT と FS-1-WL を接続する

1. Pocket GT の電源をオンにします。
2. Pocket GT の [Bluetooth] ボタンを長押しします (3 秒以上)。



画面右下のドットが高速点滅します。

3. FS-1-WL を電源オン (MIDI 側へ電源オン) の状態にして、近い距離に配置します。
4. FS-1-WL の [Bluetooth] (INSTRUMENT) ボタンを押します。

FS-1-WL の Bluetooth (INSTRUMENT) インジケータが白点滅し、ペアリングが実行されます。

ペアリングが完了すると FS-1-WL の Bluetooth インジケータが白点灯に変わり、Pocket GT と FS-1-WL が接続されます。

メモ

FS-1-WL の接続を解除する場合は、[Bluetooth] (INSTRUMENT) ボタンを長押しします。

接続 2:FS-1-WL と BOSS TONE STUDIO for Pocket GT を接続する

FS-1-WL と TONE STUDIO を接続します。「TONE STUDIO を起動する」(P.1) の手順で Pocket GT と TONE STUDIO を接続します。

1. Pocket GT 本体をパソコンと USB ケーブルで接続します。
2. 「スタート」メニューから、「すべてのプログラム」→「BOSS TONE STUDIO for Pocket GT」→「BOSS TONE STUDIO for Pocket GT」を選びます。

Mac OS をお使いの場合

Finder から、アプリケーション / BOSS / Pocket GT フォルダ内の [BOSS TONE STUDIO for Pocket GT (.app)] をダブルクリックします。

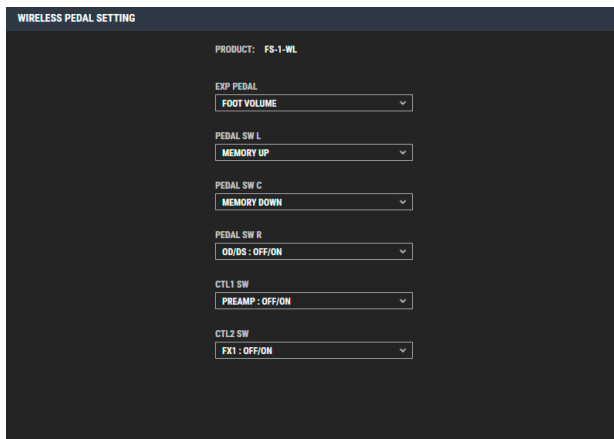
3. 「Pocket GT」を選び、[OK] ボタンをクリックします。
4. FS-1-WL でコントロールするパラメーターを設定します (P.23)。

注意

- 次回起動時は、Pocket GT と FS-1-WL は自動的に接続されます。BOSS TONE STUDIO for Pocket GT の接続には、毎回「接続 2」の操作が必要です。
- FS-1-WL は、最後に接続した Bluetooth 機器情報を保存します。Pocket GT との接続以降に別の Bluetooth 機器と接続した場合や、Bluetooth インジケータが白点滅（未接続）状態で電源を OFF した場合、または FS-1-WL をファクトリー・リセットした場合は、自動でペアリングは実行されません。「接続 1」から再度設定が必要です。
- モバイル機器で Bluetooth オーディオを使う場合は、Bluetooth オーディオで Pocket GT とモバイル機器を先に接続してから、Pocket GT と FS-1-WL を接続してください。

FS-1-WL でコントロールするパラメーターを設定する

1. BOSS TONE STUDIO for Pocket GT の MENU から WIRELESS PEDAL SETTING 画面を表示させます。



2. FS-1-WL でコントロールするパラメーターを設定します。

PEDAL SW L、PEDAL SW C、PEDAL SW R、CTL1 SW、CTL2 SW

本体ペダルスイッチと FS-1-WL に接続したフットスイッチ（別売：FS-5U、FS-6、FS-7）の動作を設定します。

設定値	説明
MEMORY UP	次のメモリー番号に切り替えます。
MEMORY DOWN	1 つ前のメモリー番号に切り替えます。
FX1 : OFF/ON	FX1 をオン/オフします。
OD/DS : OFF/ON	OD/DS をオン/オフします。
PREAMP : OFF/ON	PREAMP/SPEAKER をオン/オフします。
FX2 : OFF/ON	FX2 をオン/オフします。
DELAY : OFF/ON	DELAY をオン/オフします。
REVERB : OFF/ON	REVERB をオン/オフします。
PEDAL FX : OFF/ON	PEDAL FX をオン/オフします。
TUNER : OFF/ON	TUNER をオン/オフします。
BPM TAP	マスター BPM のタップ入力に使用します。
DELAY TAP	ディレイ・タイムのタップ入力に使用します。
PLAY/PAUSE	曲を再生／一時停止します。
FAST-FORWARD	早送り（2 回タップすると 10 秒早送り※） 1 つのフットスイッチを「PLAY/PAUSE」に設定したとき、フットスイッチを同時に踏むと次の曲に移動します。
REWIND	早戻し（2 回タップすると 10 秒早戻し※） 1 つのフットスイッチを「PLAY/PAUSE」に設定したとき、フットスイッチを同時に踏むと曲の先頭から再生します。
NEXT MARKER	次の MARKER に切り替えます。
PREVIOUS MARKER	直前の MARKER に切り替えます。
OFF	割り当てをしません。

※ 早戻し／早送り時間は MENU で設定できます。

EXP PEDAL

FS-1-WL の EXP の動作を設定します。

設定値	説明
PEDAL WAH	PEDAL WAH を割り当てます。
FOOT VOLUME	フット・ボリュームを割り当てます。

メモ

※ EXP PEDAL に割り当てた動作が切り替え前のメモリーと同じ場合は、その操作状態が反映されます。
たとえば切り替え前と後のメモリーで EXP PEDAL FUNCTION が共に FOOT VOLUME の場合は、切り替え時のペダルの位置（傾き）での音量が、メモリー切り替え後も維持されます。
ここで切り替え後のパッチが PEDAL FX に設定されている場合は、音量はメモリーに設定されている値となり、PEDAL FX 効果が現在のペダルの位置（傾き）を反映した値で得られます。

※ Pocket GT が受信する PEDAL SW L、PEDAL SW C、PEDAL SW R、CTL1 SW、CTL2 SW の MIDI 情報は、FS-1-WL の工場出荷時の設定です。MIDI の設定については、FS-1-WL Editor で確認してください。

CTL1, 2 端子の SW 接続について

