



SY-1000 GUITAR SYNTHESIZER

リファレンス・マニュアル



目次

準備する	4
機器を接続する	4
電源を入れる／切る (POWER スイッチ)	4
Auto Off 機能	4
各部の名称とはたらき	6
お使いの楽器 (ギター／ベース) を選 ぶ (MODE SETTING)	7
出力端子に接続する機器を選ぶ (OUTPUT SELECT)	7
ピックアップの設定をする (GK SETTING)	8
ピックアップ・タイプを選ぶ	8
スケール長を設定する	9
ピックアップの配置を設定する (ベース・モードのみ)	9
ブリッジからの距離を設定する	10
ピックアップの感度を設定する	10
チューニングをする (TUNER)	10
チューナーの設定をする	10
基本操作	11
ディスプレイ (プレイ画面)	11
アイコンについて	11
画面操作について	12
操作例 1 (INST 画面)	12
操作例 2 (INST エディット画面)	12
操作例 3 (EFFECT エディット画面)	12
パッチ (音色) を切り替える	13
SY-1000 の構成とパッチ	13
バンクの種類について	13
パッチの種類について	13
パッチを選ぶ	13
パッチをエディットする	14
INST を変更する	14
INST をエディットする	14
全パラメーターを表示してエディット する	14
エディットした INST の設定を保存する (VARIATION)	15
保存した INST のバリエーションを呼 び出す	15
エフェクトをエディットする	16
エフェクト・エディットの基本操作	16
全パラメーターを表示してエディット する	16
エフェクトを並び替える	16
エディットしたエフェクトを保存する (VARIATION)	17
保存したエフェクトのバリエーションを 呼び出す	17
フットスイッチ、エクスプレッション・ ペダルに機能を割り当てる	18
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)	18
パッチを保存する	19

SY-1000 全体の設定をする (システム・パラメーター)	20
SY-1000 の設定	20
本機を工場出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセット)	20
オート・オフ機能をオフにする	20
SY-1000 の内部構成について	21
INST (インストゥルメント) ブロック ..	21
EFFECT (エフェクト) ブロック	21
INST パラメーター	22
INST TYPE によって使える機能 (GUITAR MODE)	22
INST TYPE によって使える機能 (BASS MODE)	22
INST TYPE	23
INST TYPE 共通パラメーター (COMMON)	23
INST TYPE 共通パラメーター (ALT TUNE)	24
DYNAMIC SYNTH パラメーター	25
OSC	25
FILTER	26
AMP	26
LFO1、LFO2	27
SEQ	27
LAYER	29
OSC SYNTH パラメーター	29
OSC	29
FILTER	30
AMP	30
LFO1、LFO2	31
GR-300 (GUITAR MODE 時) / ANALOG GR (BASS MODE 時) パ ラメーター	32
GR-300 / ANALOG GR	32
E.GUITAR パラメーター	33
GUITAR (GUITAR MODE 時)	33
GUITAR (BASS MODE 時)	33
AMP (AMP Modeling)	34
NS	35
EQ	35
ACOUSTIC パラメーター	36
ACOUSTIC	36
AMP (AMP Modeling)	37
NS	37
EQ	37
AC BASS パラメーター	37
AC BASS	37
AMP (AMP Modeling)	37
NS	37
EQ	37
E.BASS パラメーター	38
BASS (GUITAR MODE 時)	38
BASS (BASS MODE 時)	38
AMP (AMP Modeling)	39
NS	39
EQ	39

VIO GUITAR パラメーター	39
GUITAR	39
HARMO	40
FILTER	40
NS	40
EQ	40
POLY FX パラメーター	41
NS	41
EFFECT パラメーター	42
FX1 ~ FX3	42
AC RESONANCE	43
AUTO WAH	43
CHORUS	43
CLASSIC-VIBE	44
COMPRESSOR	44
DEFRETTER	44
DEFRETTER BASS	45
DELAY	45
FLANGER / FLANGER BASS	46
FOOT VOLUME	46
GRAPHIC EQ	47
HARMONIST	47
HUMANIZER	48
ISOLATOR	48
LIMITER	48
LO-FI	48
OCTAVE / OCTAVE BASS	49
PAN	49
PARAMETRIC EQ	49
PEDAL BEND	49
PHASER	50
PITCH SHIFTER	50
REVERB	51
RING MOD	51
ROTARY	51
SITAR SIM	52
SLICER	52
SLOW GEAR / SLOW GEAR BASS	52
SOUND HOLD	52
TOUCH WAH / TOUCH WAH BASS	53
TREMOLO	53
VIBRATO	53
WAH	54
AMP (AMP Modeling)	54
TYPE	55
SP TYPE	55
MIC TYPE	55
CHORUS	56
COMPRESSOR	57
TYPE	57
DISTORTION	57
TYPE	57
EQ 1、EQ2	58
MASTER DELAY	59
TYPE	59
DELAY 1、DELAY 2	60

REVERB	61	GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI	90
NOISE SUPPRESSOR	62	TUNER	90
FOOT VOLUME 1、FOOT VOLUME 2	62	TUNER MODE	90
SEND / RETURN	63	FACTORY RESET	91
MODE	63	MODE SETTING	91
DIVIDER	64	音色を保存する (WRITE)	92
MIXER	64	パッチを保存する (パッチ・ライト) ...	92
BALANCER 1 ~ BALANCER 3	65	パッチを入れ替える (パッチ・エクスチェンジ)	92
MAIN OUT / SUB OUT	65	パッチを初期化する (パッチ・イニシャライズ)	93
MASTER	66	パッチを挿入する (パッチ・インサート)	93
NORMAL INPUT	66	パソコンに接続する	94
CONTROL ASSIGN パラメー ター	67	USB ドライバーのインストール	94
CONTROL FUNCTION	67	オーディオ・インターフェースとして使 う	94
FUNCTION	67	トラブルシューティング	95
MODE	69	SY-1000 を単体でお使いのとき	95
PREFERENCE	69	MIDI 機器やパソコンと接続して使っ ている場合	96
ASSIGN SETTING	70	ブロック・ダイアグラム	97
ASSIGN 1 ~ ASSIGN 16	70	GK パッチ使用時	97
仮想エクスプレッション・ペダル・シス テム (ウェーブ・ペダル)	77	NORMAL パッチ使用時	98
STRING1 ~ STRING6、STR HiC ~ STR LowB、STRING ALL、 NORMAL IN	77		
INPUT SENS (インプット・センス) .	77		
PATCH MIDI	78		
PATCH MIDI 1 ~ PATCH MIDI 4	78		
GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI	79		
LED COLOR	80		
[BANK▼] / [BANK▲] スイッチ、 [CTL1] / [CTL2] スイッチ、[1] ~ [4] スイッチ、CUR NUM.	80		
PREFERENCE	80		
SYSTEM パラメーター	81		
CONTROL MODE	81		
IN / OUT SETTING	81		
GK SETTING	81		
NORMAL SETTING	83		
MAIN OUT、SUB OUT	83		
TOTAL	84		
USB AUDIO	85		
HARDWARE SETTING	86		
KNOB SETTING	86		
ASSIGN HOLD	87		
GROUND LIFT	87		
OTHER	87		
PLAY OPTION	88		
MIDI	88		
SY-1000 で操作する	88		
外部の MIDI 機器から操作する	88		
MIDI SETTING	88		
PROGRAM MAP BANK1 ~ BANK4	89		
BULK DUMP	90		

準備する

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。

GK IN 端子

Roland ディバイデッド・ピックアップ GK-3 / GK-3Bなどを装着したギターやベース、または Roland V-Guitar GC-1などの GK 対応ギターを接続します。

GK IN 端子へはディバイデッド・ピックアップの信号のほか、通常のギター信号（ノーマル・ピックアップ）が入力されます。

※ 専用の GK ケーブル以外は絶対に接続しないでください。



Roland GK-3 **Roland V-Guitar GC-1**

必ず中央の位置 (MIX) にしてください!

GUITAR INPUT 端子

通常のギターを入力するときは、この端子に接続します。

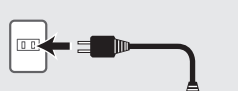
※ GUITAR INPUT 端子に接続したギターは、ノーマル・パッチのみを使うことができます。ノーマル・パッチへの切り替えは、「PATCH TYPE」(P.66) パラメーターで切り替えます。



DC IN 端子

AC アダプターを接続します。

※ AC アダプターは、インジケーターのある面が上になるように設置してください。AC アダプターをコンセントに接続すると、インジケーターが点灯します。



インジケーター →

SEND / RETURN 端子

外部エフェクトなどを接続します。



(USB) 端子

市販の USB2.0 ケーブルでパソコンに接続します。専用のエディター・ソフトを使ったり、USB MIDI と USB オーディオの情報をやりとりしたりすることができます。

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。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/>

➔ 設定方法については、「パソコンに接続する」(P.94) をご覧ください。



電源を入れる／切る (POWER スイッチ)

電源をオン／オフします。

※ 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。

Auto Off 機能

本機は、演奏や操作をやめてから一定時間経過すると自動的に電源が切れます (Auto Off 機能)。自動的に電源が切れないようにするには、Auto Off 機能を解除してください。

※ 電源が切れると編集集中の設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存しておいてください。

※ 電源を再びオンにするときは、電源を入れ直してください。

➔ 設定方法については、「AUTO OFF」(P.87) をご覧ください。

MAIN OUTPUT 端子／SUB OUTPUT 端子

ギター・アンプ、PA (ライン) またはヘッドホン (別売) に接続します。
 ※ ヘッドホンは MAIN OUTPUT の L/PHONES 端子に接続してください。

※ モノで出力するときは、R/MONO 端子だけに接続してください。

※ ヘッドホン使用時は R/MONO 端子には何も接続しないでください。

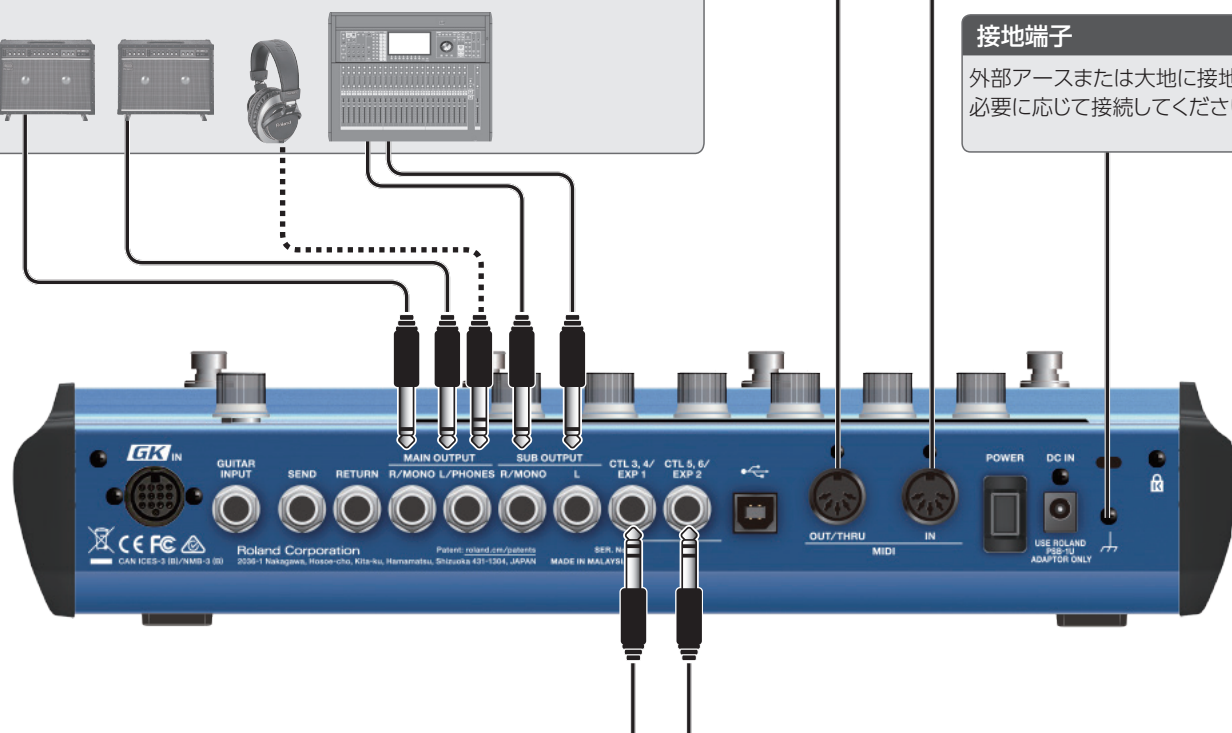
MIDI IN、MIDI OUT/THRU 端子

外部 MIDI 機器を接続します。

→ 詳しくは、「MIDI」(P.88) をご覧ください。

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。



CTL 3, 4/EXP 1、CTL 5, 6/EXP 2 端子

エクスプレッション・ペダル (別売:EV-30、FV-500L、FV-500H、EV-5) やフットスイッチ (別売:FS-5U、FS-6、FS-7) を接続して、さまざまな機能をコントロールすることができます。

→ 設定方法については、「CONTROL ASSIGN パラメーター」(P.67) をご覧ください。

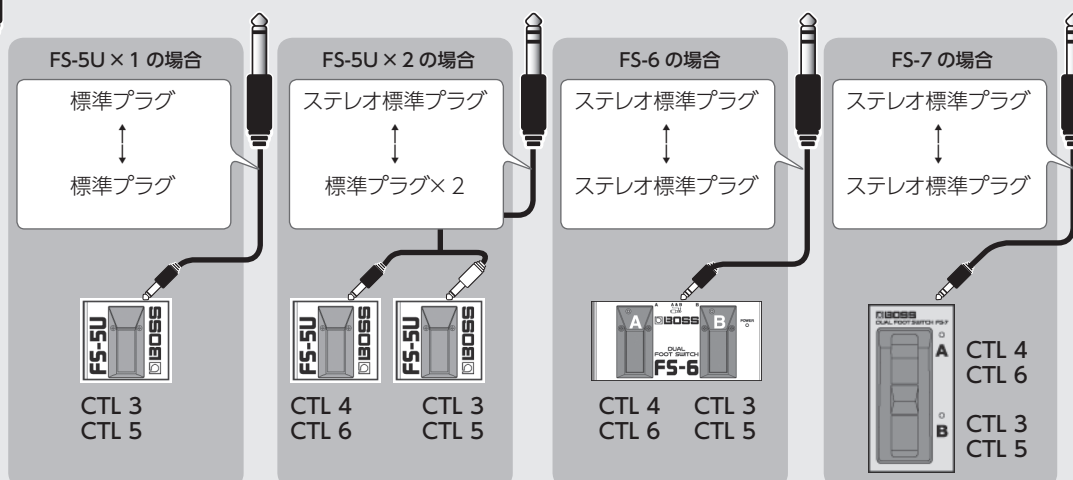
EXP1、EXP2 端子として
使う場合

エクスプレッション・ペダルを接続します。

CTL 3,4、CTL5,6 端子として使う場合

フットスイッチを接続します。

※ エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のもの (別売:EV-30、FV-500L、FV-500H、EV-5) 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。

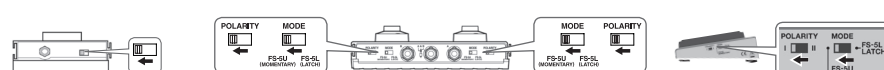


モード／ポリティィー・スイッチ

FS-5U

FS-6

FS-7



各部の名称とはたらき



番号	名称	はたらき	ページ
①	ディスプレイ	SY-1000 のさまざまな情報を表示します。	P.11
②	[1] ～ [6] つまみ	ディスプレイに表示されたパラメーターの設定値を選んだり変更したりします。	P.12
③	[OUTPUT LEVEL] つまみ	MAIN OUTPUT の音量を調節します。 ※ 設定の切り替えによって、MAIN OUTPUT と SUB OUTPUT の音量を同時に調節することもできます。 [SYSTEM] ボタン→ HARDWARE SETTING → KNOB → OUTPUT LEVEL KNOB	–
④	[INST] ボタン	INST（音源）の音色を設定します。	P.14
⑤	[EFFECTS] ボタン	エフェクトの設定とエフェクトの接続順を設定します。	P.16
⑥	[CTL] ボタン	CTL 画面を表示します。ボタンやスイッチに機能を割り当てることができます。	P.18
⑦	[EXIT] ボタン	前の画面に戻したり、操作を取り消したりするときに使用します。	–
⑧	[WRITE] ボタン	パッチの設定を記憶したり、入れ替えやコピー操作を実行したりするときに使用します。	P.19
⑨	[SYSTEM] ボタン	SY-1000 全体に対する設定をします。	P.20
⑩	[◀] [▶] (PAGE) ボタン	ディスプレイの表示画面を切り替えます。	P.11
⑪	BANK [▼]、BANK [▲] スイッチ	バンクを切り替えます。	P.13
⑫	[CTL 1] [CTL 2] スイッチ	パッチごとに設定した機能をコントロールします（初期値）。	–
⑬	[1] ～ [4] スイッチ	パッチを切り替えます。	–

お使いの楽器（ギター／ベース）を選ぶ (MODE SETTING)

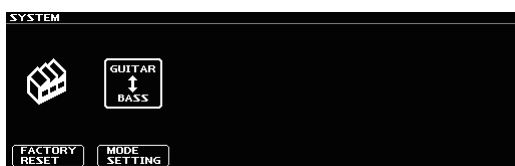
SY-1000 にギターをつないで使うか、ベースをつないで使うかを選びます。

ギターをお使いの場合はギター・モード (GUITAR)、ベースをお使いの場合はベース・モード (BASS) を選びます。

1. [SYSTEM] ボタンを押します。

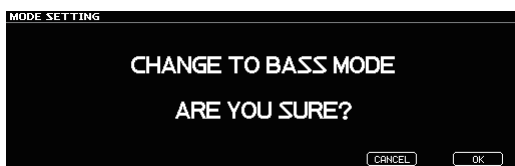


2. [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押して、「MODE SETTING」アイコンを表示します。



3. [2] つまみを押します。

メッセージが表示されます。



4. モードを変更する場合は、[6] つまみを押します。

操作をキャンセルする場合は、[5] つまみを押します。[6] つまみを押したときは、メッセージが表示されます。



5. SY-1000 の電源を入れ直します。

操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。
SY-1000 が設定したモードで起動しているかを確認します。

メモ

- 工場出荷時は「GUITAR」に設定されています。
- SY-1000 は次回モードを切り替えるまで、選んだモードで起動します。
- 選んだモードによって、表示が異なるパラメーターがあります。
- ギター・モードとベース・モードでそれぞれにパッチが保存されます。

出力端子に接続する機器を選ぶ (OUTPUT SELECT)

出力端子 (MAIN OUTPUT、SUB OUTPUT) に接続する機器を選びます。接続する機器に応じて、最適な特性になるように調整されます。

1. [SYSTEM] ボタンを押します。

2. [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押して、「IN/OUT SETTING」アイコンを表示します。



3. [2] つまみを押します。

IN/OUT SETTING 画面が表示されます。



4. [3] つまみ、または [4] つまみを押します。

MAIN OUT 画面、または SUB OUT 画面が表示されます。



5. [1] つまみを押します。

OUTPUT SELECT 画面が表示されます。



6. [1] つまみを回します。

接続機器（アンプの種類）を選びます。

OUTPUT SELECT	説明
LINE/PHONES	ヘッドホンを使う場合や、SY-1000 をキーボード用アンプ、ミキサー、デジタル・レコーダーなどに接続する場合の設定です。
JC-120 RETURN	Roland JC-120 の RETURN 端子に接続する場合の設定です。
JC-120 INPUT	Roland JC-120 のギター入力端子に接続する場合の設定です。
COMBO AMP 1 RETURN	スピーカーを1発搭載したコンボ・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが一体型）の RETURN 端子に接続する場合の設定です。

OUTPUT SELECT	説明
COMBO AMP 1 INPUT	スピーカーを1発搭載したコンボ・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが一体型）のギター入力端子に接続する場合の設定です。
COMBO AMP 2 RETURN	スピーカーを2発搭載したコンボ・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが一体型）の RETURN 端子に接続する場合の設定です。
COMBO AMP 2 INPUT	スピーカーを2発搭載したコンボ・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが一体型）のギター入力端子に接続する場合の設定です。
STACK AMP RETURN	スタック・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが分離型）の RETURN 端子に接続する場合の設定です。
STACK AMP INPUT	スタック・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが分離型）のギター入力端子に接続する場合の設定です。
BASS AMP WITH TWEETER	ツイーター付きのベース・アンプに接続する場合の設定です。
BASS AMP NO TWEETER	ツイーターの付いていないベース・アンプに接続する場合の設定です。高域が補正されます。

7. [EXIT] ボタンを押します。

プレイ画面に戻ります。

ピックアップの設定をする (GK SETTING)

SY-1000 を常に最高の状態で演奏するために、ディバイデッド・ピックアップの設定をします。

SY-1000 はこの設定 (GK SETTING) を 10 種類保存することができます。

ここでは、ピックアップの設定を SETTING : [1] に保存する例で説明します。

メモ

GK SETTING は電源を切っても保存されます。演奏のたびに設定し直す必要はありません。

1. [SYSTEM] ボタンを押します。
2. [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押して、[IN/OUT SETTING] アイコンを表示します。



3. [2] つまみを押します。

IN/OUT SETTING 画面が表示されます。



4. [1] つまみを押します。

GK SETTING 画面が表示されます。



5. [1] つまみを回して、SETTING : [1] を選びます。

ピックアップの設定が SETTING : [1] に保存されるようになります。

メモ

ピックアップの設定は、手順 5 で選んだ番号 (SETTING : [1] ~ [10]) に自動で保存されます。

ピックアップ・タイプを選ぶ

お使いのギター（ベース）に装着されているピックアップを選びます。

6. ギター・モード使用時は、[5] つまみを回します。
ベース・モード使用時は、[4] つまみを回します。

GK PU TYPE (ギター・モード)	説明	
GK-3	Roland GK-3 を使うときに選びます。	
GK-2A	Roland GK-2A を使うとき、またはディバイデッド・ピックアップが内蔵されたギター（市販品）を使うときに選びます。	
GC-1	Roland V-Guitar GC-1 を使うときに選びます。	
PIEZO	ピエゾ・ピックアップ	(フラット特性)
PIEZO F		Fishman
PIEZO G		Graph Tech
PIEZO L		L.R. Baggs
PIEZO R		RMC

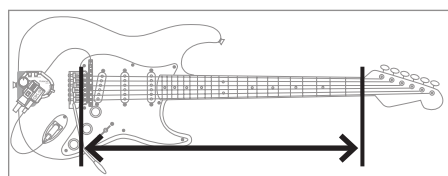
GK PU TYPE (ベース・モード)	説明	
GK-3B	GK-3B を使うときに選びます。	
GK-2B	Roland GK-2B を使うとき、またはディバイデッド・ピックアップが内蔵されたベース（市販品）を使うときに選びます。	
PIEZO	ピエゾ・ピックアップ	(フラット特性)
PIEZO G		Graph Tech
PIEZO R		RMC

メモ

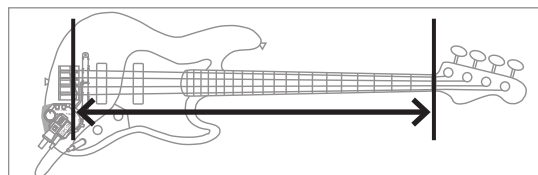
- ピエゾ・ピックアップとは、ギター（ベース）のブリッジ部分に取り付けられた、圧電素子を利用して弦振動を抽出するピックアップのことです。
- お使いのピエゾ・ピックアップがどれなのかがわからない場合は、演奏しながら自然に聴こえる設定を選んでください。
- ピエゾ・タイプのピックアップを選べると、さらに高音域や低音域の音質を調節することができます。

スケール長を設定する

お使いのギター（ベース）のスケール長（ブリッジからナットまでの長さ）を設定します。



ギター



ベース

7. ギター・モード使用時は、[6] つまみを回します。 ベース・モード使用時は、[5] つまみを回します。

お使いのギター（ベース）に応じて、長さを設定します。

ギター・モードをお使いの場合、スタンダードなストラトキャスター・タイプなら「ST (648mm)」を、レスポール・タイプなら「LP (628mm)」を選んでください。

ベース・モードをお使いの場合、スタンダードなジャズ・ベース・タイプ/プレジジョン・ベース・タイプなら「LONG JB/PB (864mm)」を選んでください。

メモ

GK PU TYPE に「Roland V-Guitar GC-1」を選んだ場合は、このパラメーターは表示されません。

ピックアップの配置を設定する（ベース・モードのみ）

お使いのベースに取り付けるディバイデッド・ピックアップの配置を設定します。

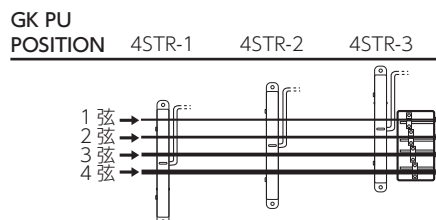
メモ

ギターにディバイデッド・ピックアップを取り付けてお使いになる場合は、手順 9「ブリッジからの距離を設定する」(P.10) に進んでください（この手順は不要です）。

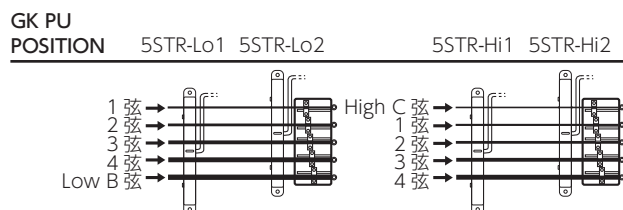
8. [6] つまみを回します。

取り付けたディバイデッド・ピックアップの配置に応じて、GK PU POSITION を設定します。

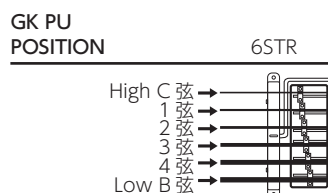
4 弦ベースの場合



5 弦ベースの場合

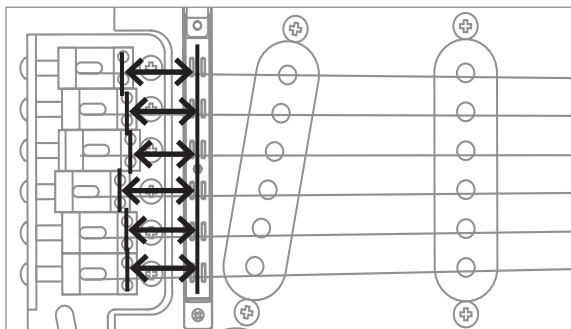


6 弦ベースの場合



ブリッジからの距離を設定する

ブリッジからピックアップの中心までの距離を、弦ごとに設定します。



9. [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押して、DISTANCE 画面を表示します。



10. [1] ~ [6] つまみを回します。

ブリッジからピックアップの中心までの距離を設定します。

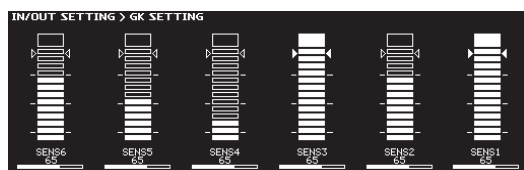
メモ

GK PU TYPE に「Roland V-Guitar GC-1」またはピエゾ・タイプのピックアップを選んだ場合は、設定は不要です。

ピックアップの感度を設定する

各弦とディバイデッド・ピックアップの距離が異なると、音量が変わります。ピックアップの感度を設定し、この音量差を補正します。

11. [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押して、SENS 画面を表示します。



12. 強く弦を弾きながら、レベル・メーターが三角マークの位置に振れるように、[1] ~ [6] つまみを回します。

メモ

お使いのギター（ベース）によっては、感度を最低にしてもレベル・メーターが振り切れてしまう場合があります。このようなときは、ディバイデッド・ピックアップと弦との間隔を、規定よりもやや広めに調節してください。

チューニングをする (TUNER)

ギター（ベース）のチューニングをします。

SY-1000 のチューナー機能は、1 弦ごとにチューニングするシングル・モード (SINGLE MODE) と、6 弦一度にピッチを判定することができるマルチ・モード (MULTI MODE) があります。

1. BANK [▼] スイッチと BANK [▲] スイッチを同時に押します。

TUNER 画面が表示されます。

2. [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押して、チューナーのモードを選びます。

TUNER MODE	説明
MULTI MODE	6 本の弦を同時に鳴らしてチューニングすることができます。
SINGLE MODE	チューニングする弦だけを単音で鳴らしてチューニングすることができます。

3. 弦を開放で弾き、画面中央のインジケーターだけが点灯するようにチューニングします。

チューナーの設定をする

チューナーの動作を変更することができます。

パラメーター	設定値	説明
PITCH	435 ~ 445Hz (初期値: 440Hz)	基準ピッチを設定します。
OUTPUT	MUTE	チューニング中は、音を出力しません。
	BYPASS	チューニング中に GK IN 端子または GUITAR INPUT 端子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 INST やエフェクトがオフの状態です。
	THRU	現在の INST やエフェクト音のままチューニングができます。 ※ シングル・モードのみ

基本操作

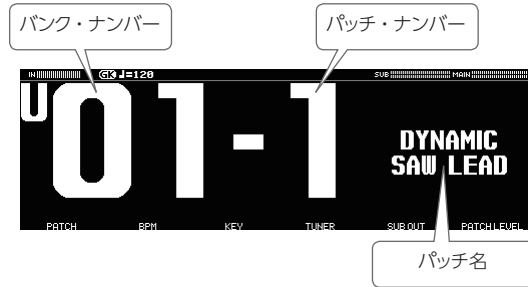
SY-1000 を操作するためのボタンやつまみの使いかた、表示に切り替えかたを説明します。

ディスプレイ（プレイ画面）

SY-1000 起動後に表示される画面を「プレイ画面」と呼びます。

画面 1

バンク・ナンバー、パッチ・ナンバーを特に大きく表示した画面です。



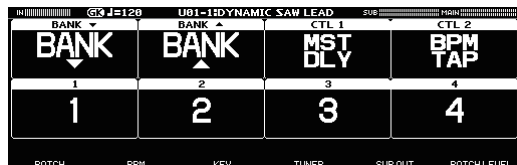
画面 2

バンク・ナンバー、パッチ・ナンバー、パッチ名を表示した画面です。



画面 3

本体のペダル・スイッチにアサインされている機能を表示した画面です。

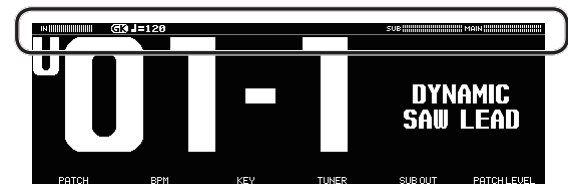


画面 4

INST とエフェクトの接続 (CHAIN) を表示した画面です。



アイコンについて

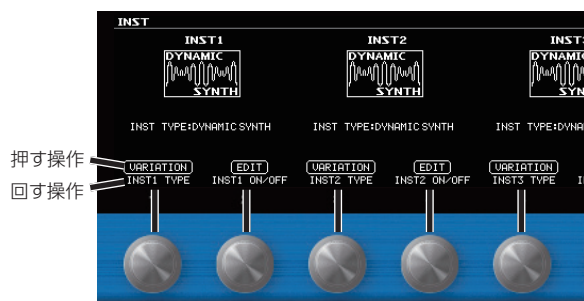


アイコン	説明
IN	GK IN 端子の入力レベルを表示します。 ※ ノーマル・パッチ (P.13) を使用時は、 ギター信号のレベルを表示します。
MAIN SUB	MAIN OUTPUT 端子、SUB OUTPUT 端子の出力レベルを表示します。
RTN	RETURN 端子の入力レベルを表示します。 ※ EFFECTS エディット画面で表示されます。
SND	SEND 端子の出力レベルを表示します。 ※ EFFECTS エディット画面で表示されます。
OUT OUT	選ばれているエフェクト・ブロックの出力レベルを表示します。 ※ EFFECTS エディット画面で表示されます。
BAL	BALANCER1-3、MIXER BALANCE を表示します。 ※ EFFECTS エディット画面で表示されます。
J=120 [テンポアイコン]	テンポ (BPM) を表示します。 テンポに合わせて点滅します。
GK	GK パッチ (P.13) を選んでいるときに表示します。 ノーマル・パッチ (P.13) を選んでいるときは消えます。
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	画面に複数のページがあるとき、現在のページの位置を表示します。 [◀] [▶] (PAGE) ボタンで表示を切り替えることができます。

画面操作について

プレイ画面で [1] ～ [6] つまみを回したり、押ししたりして、ディスプレイ下部に表示されているパラメーターを調節することができます。

操作例 1 (INST 画面)

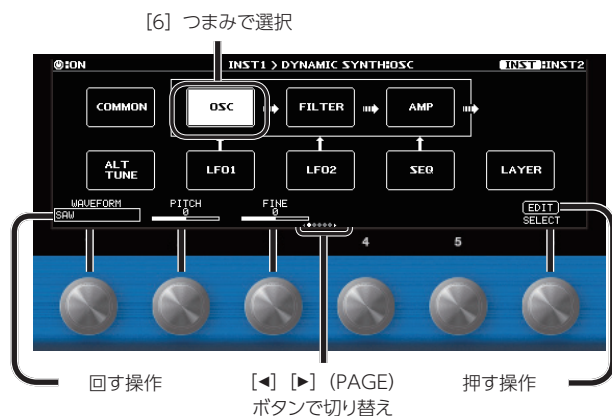


操作	説明
[1] つまみを回す	INST1 の INST TYPE を変更します。
[1] つまみを押す	INST1 の INST TYPE のバリエーションを切り替える画面を表示します。
[2] つまみを回す	INST1 のオン/オフを切り替えます。 ※ オフのときは、アイコンはグレーで表示されます。
[2] つまみを押す	INST1 のエディット画面を表示します。

メモ

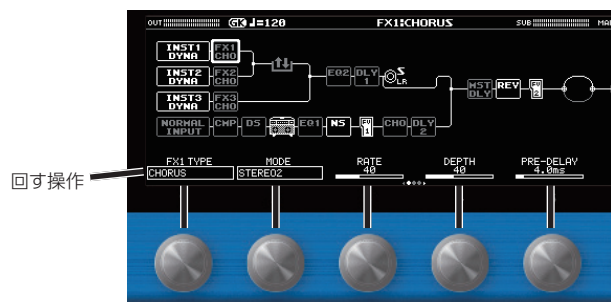
INST1 と同様に、INST2 は [3] つまみと [4] つまみ、INST3 は [5] つまみと [6] つまみで操作します。

操作例 2 (INST エディット画面)



操作	説明
[1] ～ [5] つまみを回す	パラメーターの設定を変更します。
[6] つまみを回す	エディットするブロックを選びます。
[6] つまみを押す	選んだブロックの全パラメーターが表示されます。
[◀ ▶] (PAGE) ボタンを押す	表示するパラメーターを切り替えます。

操作例 3 (EFFECT エディット画面)



操作	説明
[1] ～ [5] つまみを回す	パラメーターの設定を変更します。
[6] つまみを回す	エディットするブロックを選びます。
[6] つまみを押す	選んだブロックのオン/オフを切り替えます。
[6] つまみを長押しする	選んだブロックの全パラメーターが表示されます。
[6] つまみを押しながら回す	選んだブロックの位置を変更します。

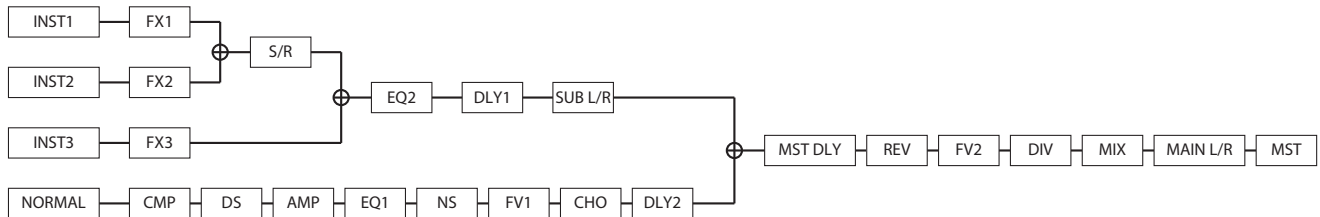
メモ

[1] ～ [5] つまみは、押しながら回すと値を大きく変更することができます。

パッチ（音色）を切り替える

SY-1000 の構成とパッチ

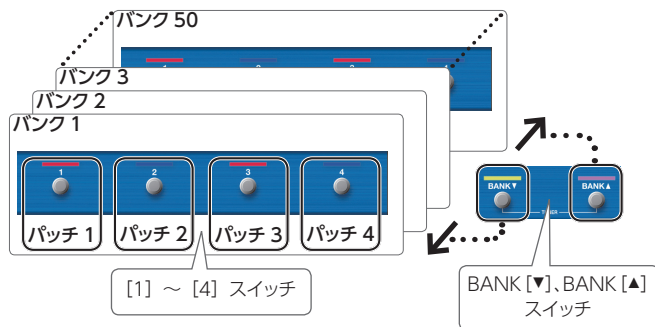
SY-1000 は、3 つの音源（INST ブロック）と、接続を自由に変更できるエフェクト（FX ブロック）で構成されています。



INST の設定、エフェクトの組み合わせをひとまとめたものを「パッチ」と呼びます。

また、パッチ 4 つをひとまとめたものを「バンク」と呼びます。

パッチはバンク（1 ～ 50）、ナンバー（1 ～ 4）で整理され、200 パッチを保存することができます。



バンクの種類について

バンクは 2 種類あります。

バンクの種類	説明
プリセット・バンク (P01 ～ P50)	上書き保存不可能。ただし、プリセット・パッチをエディットしてユーザー・バンクに書き込むことは可能。
ユーザー・バンク (U01 ～ U50)	上書き保存可能。

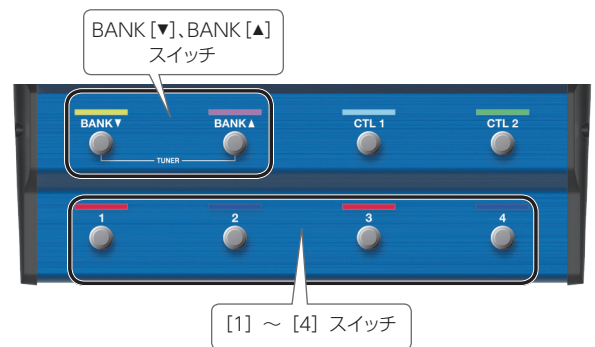
パッチの種類について

パッチの種類は 2 種類あります。

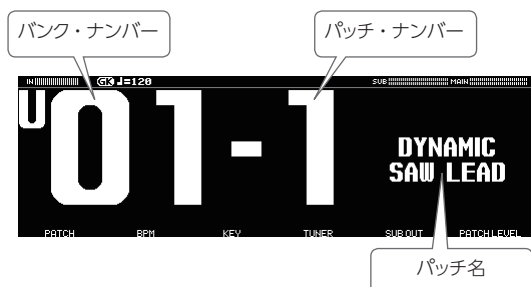
パッチの種類	説明
GK パッチ	ディバイデッド・ピックアップを使ったギター（ベース）用のパッチです。 このパッチを選んでいるときは、ディスプレイに GK アイコン GK が表示されます。
ノーマル・パッチ	GUITAR INPUT に接続した通常のギター（ベース）用のパッチです。ディバイデッド・ピックアップがなくてもお使いになれます。 また、ディバイデッド・ピックアップを経由した通常のギター（ベース）信号（ノーマル・ピックアップ）でも使うことができます。 ノーマル・パッチを選んでいるときは、GK アイコンは表示されません。 ※ ノーマル・パッチで選べる INST TYPE は、DYNAMIC SYNTH のみです。 ※ ノーマル・パッチへの切り替えは、「PATCH TYPE」(P.66) パラメータで切り替えます。

パッチを選ぶ

パッチを切り替えると、音色が変わります。



1. BANK [▼] [▲] スイッチで、バンクを選びます。
2. [1] ～ [4] スイッチで、選んだバンクのパッチを選びます。



メモ

[1] つまみでもパッチを切り替えることができます。

パッチをエディットする

INST ブロックとエフェクト・ブロックのパラメーターを調整、組み合わせることで、パッチの音作りができます。

INST を変更する

1. [INST] ボタンを押します。

INST 画面が表示されます。



INST 画面では、INST1 ～ INST3 の INST TYPE が表示されます。

2. [1] ～ [6] つまみを操作します。

操作	説明
[1] つまみを回す	INST1 の INST TYPE を変更します。
[1] つまみを押す	INST1 の INST TYPE のバリエーションを切り替える画面を表示します。
[2] つまみを回す	INST1 のオン/オフを切り替えます。 ※ オフのときは、アイコンはグレーで表示されます。
[2] つまみを押す	INST1 のエディット画面を表示します。

メモ

INST1 と同様に、INST2 は [3] つまみと [4] つまみ、INST3 は [5] つまみと [6] つまみで操作します。

INST をエディットする

各 INST を細かくエディットすることができます。

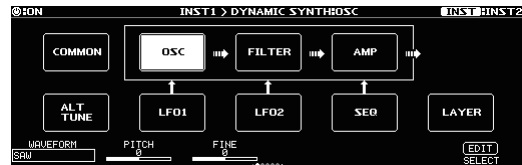
ここでは、INST1 の DYNAMIC SYNTH 画面で説明します。

1. INST 画面で [2] つまみを押します。

INST1 のエディット画面が表示されます。

※ INST TYPE によって表示される画面が異なります。

2. [6] つまみを回して、エディットしたいブロックを選びます。



選んだブロックは、白で表示されます。

3. [1] ～ [5] つまみを回して、パラメーターの設定を変更します。

メモ

- 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。
- [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押すと、他のパラメーターが表示されます。
- エディットするブロックによって、パラメーターの数やページ数が異なります。
- エディット画面で [INST] ボタンを押すと、他の INST のエディット画面に切り替えることができます。

全パラメーターを表示してエディットする

選んでいるブロックの全パラメーターをリスト表示して、エディットすることができます。

1. エディット画面で [6] つまみを押します。

選んだブロックの全パラメーターが表示されます。



2. [1] ～ [6] つまみを回して、パラメーターを調整します。

メモ

[◀] [▶] (PAGE) ボタンを押すと、他のパラメーターが表示されます。

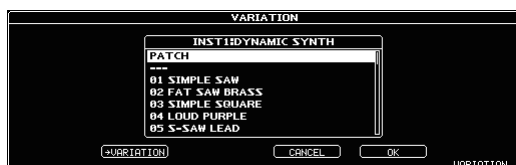
エディットした INST の設定を保存する (VARIATION)

エディットした INST の設定を「バリエーション」として保存することができます。バリエーションは他のパッチからでも使うことができるので、音作りに便利です。

ここでは、INST1 の DYNAMIC SYNTH 画面で説明します。

1. INST 画面で、[1] つまみを押します。

VARIATION 画面が表示されます。



メモ

INST のエディット画面では、以下の方法でも VARIATION 画面が表示されます。

1. エディット画面で「COMMON」を選びます。



2. [▶] (PAGE) ボタンを何回か押して最終ページを表示させます。

3. [5] つまみを押します。

2. [2] つまみを押します。

VARIATION WRITE 画面が表示されます。



3. [1] つまみを回して、保存先の番号を選びます。

4. [3] ~ [6] つまみで、バリエーション名を設定します。

5. [WRITE] ボタンを押します。

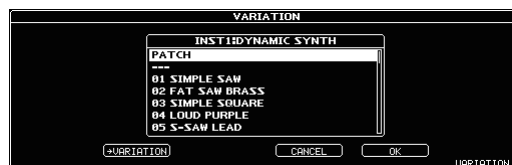
バリエーションが保存されます。

操作をキャンセルする場合は、[4] つまみを押します。

保存した INST のバリエーションを呼び出す

1. INST 画面で [1] つまみ (INST1)、[3] つまみ (INST2)、[5] つまみ (INST3) のいずれかを押します。

VARIATION 画面が表示されます。



2. [6] つまみを回して、バリエーションを選びます。

音を確認しながら、バリエーションを選ぶことができます。

3. [5] つまみを押して、選んだバリエーションを呼び出します。

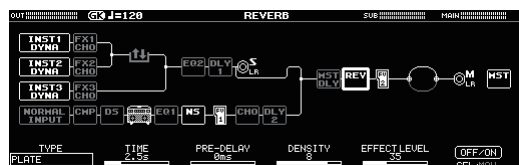
エフェクトをエディットする

エフェクトの設定や、出力、センド／リターンなどのブロック配列（エフェクト・チェーン）の並び替えをすることができます。

エフェクト・エディットの基本操作

1. [EFFECTS] ボタンを押します。

エディット画面（エフェクト・チェーン）が表示されます。



2. [6] つまみを回して、エディットするブロックを選びます。

選ばれているブロックは太枠で囲まれています。

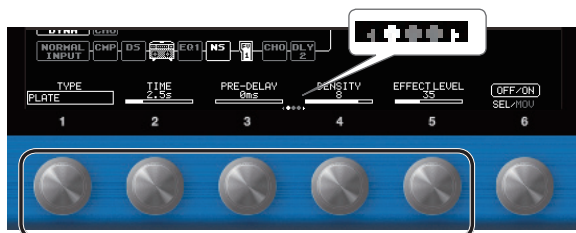


※ [6] つまみを押すと、選ばれているエフェクトのオン／オフを切り替えることができます。オフになっているエフェクトは、グレーで表示されています。オンにすると白で表示されます。

オフ オン



3. [1] ～ [5] つまみで、画面下部に表示されているパラメーターの設定を変更します。



◀ ▶ (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。

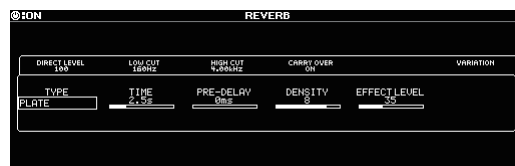
- ※ つまみを押しながら回すと、値を大きく変えることができます。
- ※ エフェクトによって、パラメーターの数やページ数が異なります。

全パラメーターを表示してエディットする

選んでいるブロックの全パラメーターをリスト表示して、エディットすることができます。

1. エディット画面で [6] つまみを長押しします。

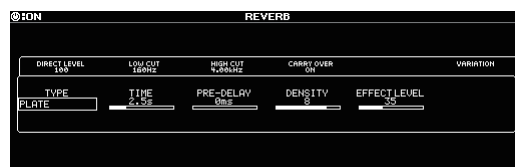
選んだブロックの全パラメーターが表示されます。



2. [1] ～ [6] つまみを回して、パラメーターの設定を変更します。

メモ

◀ ▶ (PAGE) ボタンを押すと、他のパラメーターが表示されます。



↑ ▶ ▶ (PAGE) ボタンで切り替える

エフェクトを並び替える

エフェクトや、出力、センド／リターンなどのブロックの配置を移動させることにより、エフェクト順番を入れ替えたり、並列に配置したり、自由自在に配置することができます。

メモ

- INST1 ～ 3 ブロックと NORMAL ブロックは、それぞれ入れ替えができます。
- MST (MASTER) ブロックは移動できません。

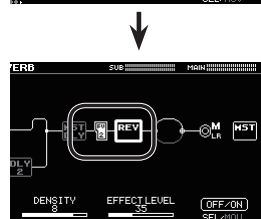
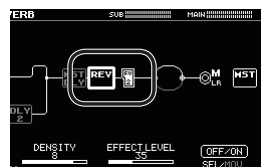
1. [EFFECTS] ボタンを押します。

エフェクト・チェーンが表示されます。

2. [6] つまみで、移動したいブロックを選びます。

3. [6] つまみを押しながら左右に回します。

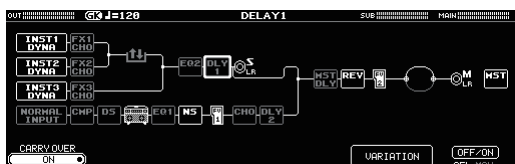
選ばれたブロックが左右に移動します。



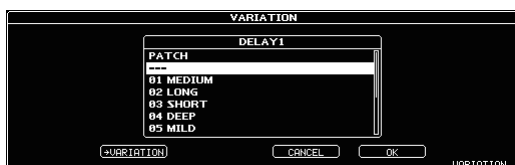
エディットしたエフェクトを保存する (VARIATION)

各エフェクトのセッティングを「バリエーション」として保存しておくことができます。バリエーションは他のパッチからでも使うことができるので、音作りに便利です。

1. [EFFECTS] ボタンを押します。
2. [6] つまみで、エディットするエフェクトを選びます。
3. [◀ ▶] (PAGE) ボタンで、最終ページに移動します。



4. [5] つまみを押します。
VARIATION 画面が表示されます。



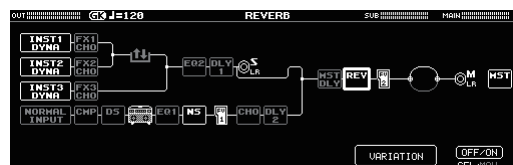
5. [2] つまみを押します。
VARIATION WRITE 画面が表示されます。



6. [1] つまみを回して、保存先の番号を選びます。
7. [3] ~ [6] つまみで、バリエーション名を設定します。
8. [WRITE] ボタンを押します。
バリエーションが保存されます。
操作をキャンセルする場合は、[4] つまみを押します。

保存したエフェクトのバリエーションを呼び出す

1. [EFFECTS] ボタンを押します。
2. [6] つまみで、エディットするエフェクトを選びます。
3. [◀ ▶] (PAGE) ボタンで、最終ページに移動します。



4. [5] つまみを押します。
VARIATION 画面が表示されます。
5. [6] つまみを回して、バリエーションを選びます。
音を確認しながらバリエーションを選ぶことができます。
6. [5] つまみを押して、選んだバリエーションを呼び出します。

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルに機能を割り当てる

トップ・パネルにあるすべてのフットスイッチと、リア・パネルの CTL3、4/EXP1 端子、CTL5、6/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 (P.5) に、さまざまな機能を割り当てることができます。



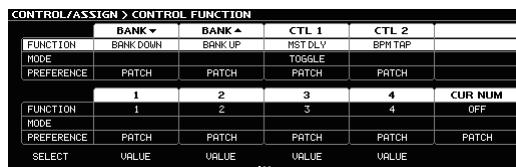
1. [CTL] ボタンを押します。

CONTROL/ASSIGN 画面が表示されます。



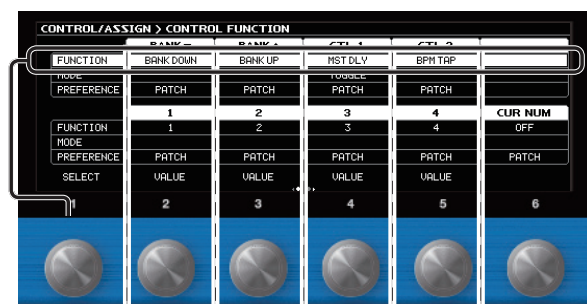
2. [1] つまみを押します。

CONTROL FUNCTION 画面が表示されます。



3. [1] 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。



選んだ項目の設定が変更可能になります。

4. [2] ~ [6] 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。

メモ

- [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押すと、他のパラメーターが表示されます。
- フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの機能は、パッチごとに設定する必要がありますが、PREFERENCE を SYSTEM に設定すると、すべてのパッチで共通の機能として使うことができます。

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.16) 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。

1. [EFFECTS] ボタンを押します。
2. [6] つまみを回して、エディットするブロックを選びます。
3. アサインを設定したいパラメーターに対応する [1] ~ [5] つまみを長押しします。



ASSIGN MATRIX 画面が表示されます。

CONTROL/ASSIGN > ASSIGN MATRIX						
NUM	SW	TARGET			SOURCE	
		TARGET	MIN	MAX	SOURCE	MODE
1	□	INST 1 ON/OFF	OFF	ON	CTL3	TOGGLE
2	□	INST 1 ON/OFF	OFF	ON	CTL3	TOGGLE
3	□	INST 1 ON/OFF	OFF	ON	CTL3	TOGGLE
4	□	INST 1 ON/OFF	OFF	ON	CTL3	TOGGLE
5	□	INST 1 ON/OFF	OFF	ON	CTL3	TOGGLE
6	□	INST 1 ON/OFF	OFF	ON	CTL3	TOGGLE

(ON/OFF) SELECT (ENTER) SELECT VALUE VALUE VALUE VALUE VALUE

※ ASSIGN MATRIX 画面は、パラメーター全体のリスト画面 (P.14) からでも同様の手順で表示されます。また、[CTL] ボタン → 「ASSIGN SETTING」を選んででも表示されます。

4. [1] つまみを押して、SW を ON にします。
5. [2] ~ [6] 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。

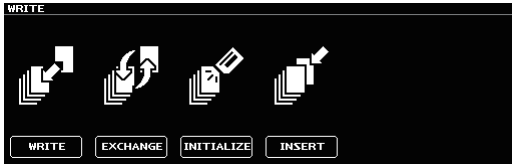
SOURCE で、操作するペダルや MIDI メッセージなどを設定します。

パッチを保存する

INST の設定、エフェクトの組み合わせをパッチに保存することで、いつでも設定を呼び出すことができます。

パッチの設定を変更したあと、別のパッチを選ぶ／電源を切ると、パッチの設定は消えてしまいます。大事なパッチは保存しましょう。

1. [WRITE] ボタンを押します。



2. [1] つまみを押して「WRITE」(PATCH WRITE)を選びます。



3. [1] つまみで、保存先(U01-1 ～ U50-4)を選びます。

[3] ～ [6] つまみで、名前を変更することができます。

名前を付けるには？

[6] つまみでカーソルを移動して、[5] つまみで文字を変更することで、パッチ名を変更することができます。

操作子	動作
[3] つまみを回す	文字種選択
[3] つまみを押す	一文字削除 (デリート)
[4] つまみを回す	小文字・大文字
[4] つまみを押す	一文字挿入 (インサート)
[5] つまみを回す	文字の変更
[6] つまみを回す	カーソルの移動

4. [WRITE] ボタンを押して、保存します。

パッチが書き込まれます。

操作をキャンセルする場合は、[4] つまみを押します。

SY-1000 全体の設定をする（システム・パラメーター）

SY-1000 の設定

SY-1000 全体で共通の設定をします。

各パラメーターについて、詳しくは「[SYSTEM パラメーター] (P.81)」をご覧ください。

1. [SYSTEM] ボタンを押します。



メモ

[◀] [▶] (PAGE) ボタンで、さらに項目を表示することができます。

2. [1] ～ [6] つまみを押して、設定したい項目を選びます。

サブメニューが表示されます。



3. さらに [1] ～ [6] つまみを押して、設定したい項目を選びます。

4. [1] ～ [6] つまみで、パラメーターの選択や設定値を変更します。

メモ

パラメーターの選択方法や、設定値の変更方法は、項目ごとに異なります。

本機を工場出荷時の設定に戻す（ファクトリー・リセット）

SY-1000 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」を実行すると、お客様が設定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. [SYSTEM] ボタンを押します。

2. [◀] [▶] (PAGE) ボタンで、[FACTORY RESET] を選びます。



3. [1]、[6] つまみで、工場出荷時の設定に戻す項目を指定します。

つまみ	説明
[1]	FROM を設定します。
[6]	TO を設定します。

設定値	説明
SYSTEM	システム・パラメーターの設定内容
U01-1 ～ U50-4	パッチ・ナンバー U01-1 ～ U50-4 の設定内容
VARIATION	VARIATION の設定内容

4. [WRITE] ボタンを押します。

ファクトリー・リセットを実行するときは、[6] つまみを押します。ファクトリー・リセットをやめるときは、[5] つまみを押します。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。

オート・オフ機能をオフにする

SY-1000 には、自動的に電源を切る機能があります。演奏や操作をやめてから 10 時間経過すると、自動的に電源が切れます。電源が切れる約 15 分前に、ディスプレイにメッセージが表示されます。

この機能は、工場出荷時には「ON」（10 時間で電源オフ）に設定されています。常に電源をオンにして使用したい場合は、「OFF」に設定してください。

1. [SYSTEM] ボタンを押します。

2. [HARDWARE SETTING] → [OTHER] を選びます。

3. [1] つまみで「OFF」を選びます。

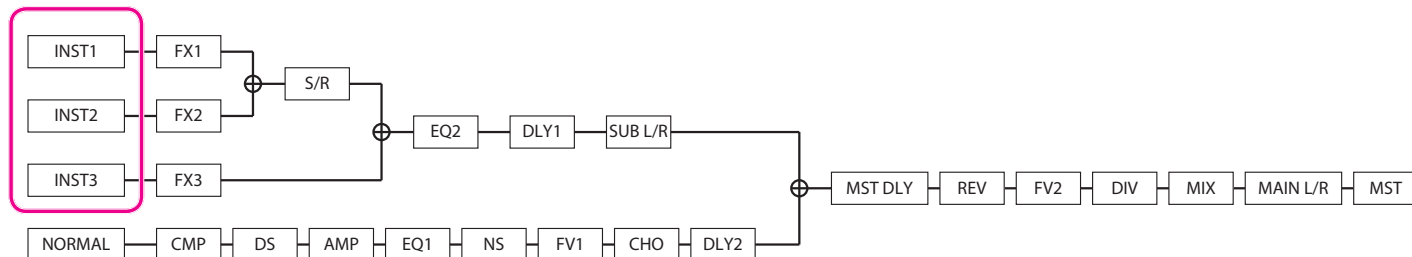
4. [EXIT] ボタンを数回押して、プレイ画面に戻ります。

SY-1000 の内部構成について

INST（インストールメント）ブロック

ディバイデッド・ピックアップからの演奏情報や、ギター（ベース）音の入力を基にして発音する音源部です。

DYNAMIC SYNTH をはじめとするシンセサイザーから、各弦独立に効果をかけることができる POLY FX など、さまざまな音色を発音することができます。SY-1000 では、3 系統の INST を自由に設定し、組み合わせることが可能です。

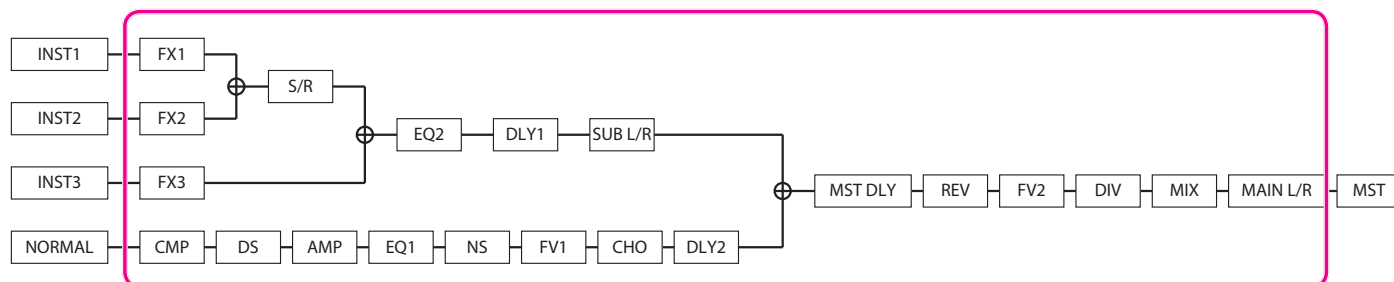


EFFECT（エフェクト）ブロック

SY-1000 には、高品質なエフェクトが搭載されています。

これらのエフェクトは、接続順を自由に変更することができます。

また、MAIN OUTPUT 端子、SUB OUTPUT 端子から出力する信号も、自由に選ぶことができます。



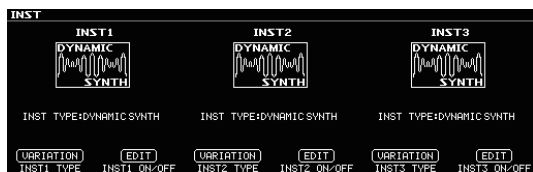
メモ

- 本書では、ギター（ベース）に装着されている通常のピックアップと、ディバイデッド・ピックアップとを区別するため、ギター（ベース）に装着されている通常のピックアップを「ノーマル・ピックアップ」と呼びます。
- GUITAR INPUT 端子に直接接続したノーマル・ピックアップ音、またはディバイデッド・ピックアップを経由したノーマル・ピックアップ音は、NORMAL ブロックに入力されます。INST1 ~ INST3 ブロックにミックスすることもできます。

INSTパラメーター

1. [INST] ボタンを押します。

INST 画面が表示されます。



INST 画面では、INST1 ～ INST3 の INST TYPE が表示されます。

メモ

- 選んだインストルメントのタイプによって、表示されるパラメーターは異なります。
- INST1 ～ INST3 は共通のパラメーターです。

INST TYPE によって使える機能 (GUITAR MODE)

INST TYPE	ALT. TUNE	12STR	STR BEND	STRING LEVEL	STRING PAN	AMP Modeling	NS	EQ
DYNAMIC SYNTH	✓	–	✓	✓	✓	–	–	–
OSC SYNTH	✓	–	✓	✓	✓	–	–	–
GR-300	✓	–	✓	✓	✓	–	–	–
E.GUITAR	✓	✓	✓	✓	✓ *1	✓ *1	✓	✓
ACOUSTIC	✓	✓	✓	✓	✓ *1	✓ *1	✓	✓
E.BASS	✓	✓	✓	✓	✓ *1	✓ *1	✓	✓
VIO GUITAR	✓	–	✓	✓	✓	–	✓	✓
POLY FX	✓	–	✓	✓	✓	–	✓	–

*1 AMP Modeling を ON にすると、PAN 効果がなくなります。

INST TYPE によって使える機能 (BASS MODE)

INST TYPE	ALT. TUNE	12STR	STR BEND	STR LEVEL	STR PAN	AMP Modeling	NS	EQ
DYNAMIC SYNTH	✓	–	✓	✓	✓	–	–	–
OSC SYNTH	✓	–	✓	✓	✓	–	–	–
ANALOG GR	✓	–	✓	✓	✓	–	–	–
E.BASS	✓	✓	✓	✓	✓ *1	✓ *1	✓	✓
AC BASS	✓	✓	✓	✓	✓ *1	✓ *1	✓	✓
E.GUITAR	✓	✓	✓	✓	✓ *1	✓ *1	✓	✓
POLY FX	✓	–	✓	✓	✓	–	✓	–

*1 AMP Modeling を ON にすると、PAN 効果がなくなります。

INST TYPE

設定値	説明
DYNAMIC SYNTH	自然な演奏のニュアンスに対応したサウンドが得られるシンセサイザーです。
OSC SYNTH	入力された音からピッチ情報とアタック情報を検出し、内部発振した信号を出力するシンセサイザーです。
GR-300 *2	往年のアナログ・ポリフォニック・ギター・シンセサイザーの名機 Roland GR-300 のサウンドです。 ヘキサ・ディストーション・ピッチ・シフト可能な 6 弦独立ノコギリ波を発生するヘキサ VCO と VCF (周波数可変フィルター) を備え、ギターの演奏ニュアンスを活かしながら、アナログ・シンセサイザーの音色を楽しめます。
ANALOG GR *3	往年のアナログ・ポリフォニック・ベース・シンセサイザーのサウンドです。ヘキサ・ディストーション・ピッチ・シフト可能な 6 弦独立ノコギリ波を発生するヘキサ VCO と VCF (周波数可変フィルター) を備え、ベースの演奏ニュアンスを活かしながら、アナログ・シンセサイザーの音色を楽しめます。
E.GUITAR *1	さまざまなエレキ・ギターの音色を得ることができます。
ACOUSTIC *1 *2	さまざまなアコースティック・ギターの音色を得ることができます。
AC BASS *1 *3	アコースティック・ベースの音色を得ることができます。
E.BASS *1	さまざまなエレキ・ベースの音色を得ることができます。
VIO GUITAR *2	倍音 (ハーモニクス) を付加することによって、柔らかな独特の音色が得られます。
POLY FX	弦ごとにそれぞれ独立した信号処理をするエフェクターです。

INST TYPE 共通パラメーター (COMMON)

パラメーター	設定値	説明
INST ON/OFF	OFF, ON	インストルメントのオン/オフ
INST LEVEL	0 ~ 100	インストルメントの音量を設定します。
NOR MIX SW	OFF, ON	ノーマル・ピックアップ信号のオン/オフを設定します。
NOR MIX LEVEL *1	0 ~ 200	ノーマル・ピックアップの音量を設定します。
STRING LEVEL6 ~ STRING LEVEL1 *2	0 ~ 100	弦ごとの出力レベルを設定します。
STR LEVEL LowB		
STR LEVEL 4th, STR LEVEL 3rd, STR LEVEL 2nd, STR LEVEL 1st, STR LEVEL HiC *3		

パラメーター	設定値	説明
STRING PAN 6 ~ STRING PAN 1 *2	L50 ~ CENTER ~ R50	弦ごとの左右のパンを設定します。 ※ インストルメント以降にモノのエフェクトを接続すると、パンの効果はなくなります。
STR PAN LowB STR PAN 4th, STR PAN 3rd, STR PAN 2nd, STR PAN 1st, STR PAN HiC *3		
VARIATION	PATCH, 01 ~ 50	TYPE ごとに 50 個の VARIATION を保存/読み込むことが可能です (COMMON パラメーター、ALT TUNE パラメーターを除く)。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 INST TYPE が E.GUITAR、ACOUSTIC、AC BASS、E.BASS のとき、NOR MIX LEVEL を通過した信号は AMP Modeling の直前に合流します。詳しくは「NOR MIX LEVEL パラメーターのフロー」(P.23) をご覧ください。

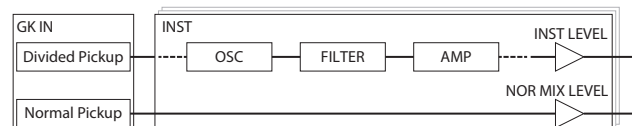
*2 GUITAR MODE のときに有効。

*3 BASS MODE のときに有効。

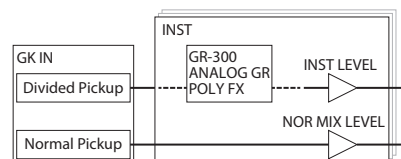
NOR MIX LEVEL パラメーターのフロー

INST TYPE の種類によって、NOR MIX LEVEL パラメーターを通過する信号のフローが変わります。

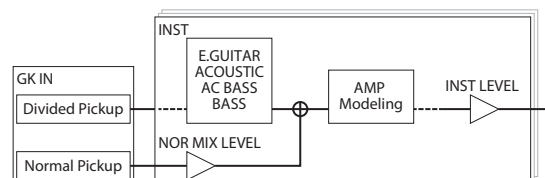
DYNAMIC SYNTH、OSC SYNTH



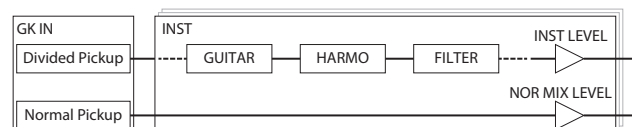
GR-300、ANALOG GR、POLY FX



E.GUITAR、ACOUSTIC、AC BASS、E.BASS



VIO GUITAR



INST TYPE 共通パラメーター (ALT TUNE)

ディバイデッド・ピックアップを取り付けたギター（ベース）のチューニングはそのままに、さまざまなチューニングに一瞬で切り替えることができます。

INST ごとに ALT TUNE 機能を設定すれば、6 弦ギターと 12 弦ギターを同時に弾く、ひとりでハーモニーを作る、分厚いユニゾン・サウンドを演奏することもできます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オルタネイト・チューニング機能のオン/オフ
TUNING TYPE	OPEN D, OPEN E, OPEN G, OPEN A *1	開放弦がメジャー・コードになるチューニングです。
	DROP D ~ DROP A *1	ドロップ D は、6 弦だけ D に落としたチューニングです。その他はドロップ D 全体をさらに落としたチューニングです。
	D-MODAL *1	6、2、1 弦を 1 音下げたエスニックな雰囲気を出したチューニングです。
	NASHVL *1	6、5、4、3 弦を 1 オクターブ上げた、12 弦ギターの副弦だけのチューニングです。
	-12 ~ +12 STEP	すべての弦を半音単位で下げ/上げたチューニングです。
	USER	一弦ごとに設定したユーザー・チューニングです。
PITCH 6 ~ PITCH 1 *1 *3	-24 ~ +24	各弦のピッチ・シフト量を半音単位で設定します。
PITCH LowB, PITCH 4th, PITCH 3rd, PITCH 2nd, PITCH 1st, PITCH HiC *2 *3		
FINE 6 ~ FINE 1 *1 *3	-50 ~ +50	各弦の音程の微調整をします。-50 で半音の半分下、+50 で半音の半分上です。
FINE LowB, FINE 4th, FINE 3rd, FINE 2nd, FINE 1st, FINE HiC *2 *3		
12STR SW *4	OFF, ON	12 弦ギターの音にする場合は、オンにします。通常の 6 弦ギターの音を、副弦を張った 12 弦ギターの音にします。

パラメーター	設定値	説明
12STR TYPE *4	NORMAL	通常の 12 弦ギターのチューニングです。
	USER	副弦を一弦ごとに設定したユーザー・チューニングです。
12STR PITCH 6 ~ 12STR PITCH 1 *1 *4 *5	-24 ~ +24	副弦のピッチ・シフト量を半音単位で設定します。
12PITCH LowB, 12PITCH 4th, 12PITCH 3rd, 12PITCH 2nd, 12PITCH 1st, 12PITCH HiC *2 *4 *5		
12STR LEVEL 6 ~ 12STR LEVEL 1 *1 *4 *5	0 ~ 100	副弦の音量を設定します。
12LEVEL LowB 12LEVEL 4th 12LEVEL 3rd 12LEVEL 2nd 12LEVEL 1st 12LEVEL HiC *2 *4 *5		
12STR FINE 6 ~ 12STR FINE 1 *1 *4 *5	-50 ~ +50	副弦のピッチを微調整します。-50 で半音の半分下、+50 で半音の半分上です。
12FINE LowB, 12FINE 4th, 12FINE 3rd, 12FINE 2nd, 12FINE 1st, 12FINE HiC *2 *4 *5		
12STR DELAY 6 ~ 12STR DELAY 1 *1 *4 *5	0ms-100ms	主弦に対する副弦の音の遅れを弦ごとに調節します。
12DELAY LowB, 12DELAY 4th, 12DELAY 3rd, 12DELAY 2nd, 12DELAY 1st, 12DELAY HiC *2 *4 *5		
STR BEND SW	OFF, ON	ストリング・バンド機能のオン/オフ
BEND CONTROL	0 ~ 100	0 に設定するとバンドによる音程のシフトはなく、100 に設定すると、BEND DEPTH6 ~ BEND DEPTH1 (LowB ~ HiC) で設定したシフトになります。通常、この設定は 0 に設定しておき、コントロール・アサインでバンドを 0 ~ 100 に動かす設定にして使用します。

パラメーター	設定値	説明
BEND DEPTH6 ~ BEND DEPTH1 *1	-24 ~ +24	BEND CONTROL が 100 になったときの、各弦のピッチ・シフト量を設定します。現在の音程から半音単位でのピッチ・シフト量を設定します。
BEND DEPTH LowB, BEND DEPTH 4th, BEND DEPTH 3rd, BEND DEPTH 2nd, BEND DEPTH 1st, BEND DEPTH HiC *2		

*1 GUITAR MODE のときに有効。

*2 BASS MODE のときに有効。

*3 TUNING TYPE が USER のときに有効。

*4 INST TYPE が E.GUITAR、E.BASS、ACOUSTIC、AC BASS のときに有効。

*5 12STR TYPE が USER のときに有効。

DYNAMIC SYNTH パラメーター

OSC

OSC セクションでは、シンセサイザーの音のもとになる波形を設定します。

パラメーター	設定値	説明
WAVEFORM		音の基本となる波形を選びます。
	SIN	正弦波
	SAW	ノコギリ波
	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	PWM	非対称矩形波 (パルス・ウェーブ)
	DETUNE SAW	ピッチが微妙にずれた 2 つのノコギリ波
	NOISE	ノイズ
	FEEDBACK OSC *1	ギターのフィードバック奏法のように、高い倍音になる音色です。抜けのよい、攻撃的な目立つ音色を作るのに適しています。
PITCH		
	SUPER SAW *1	ノコギリ波が 7 つ同時に鳴っているような音色です。中心になる音に、ピッチをずらした音を加えています。ストリングス系の音色など、厚みのある音を作るのに適しています。
FINE		
	INPUT *2	入力信号をそのまま使用します。 GK PATCH 使用時 ディバイデッド・ピックアップの信号を使います。 NORMAL PATCH 使用時 ノーマル・ピックアップの信号を使います。
PITCH	-24 ~ +24	音の高さ (ピッチ) を設定します。
FINE	-50 ~ +50	PITCH よりも細かく音の高さを設定します。
PULSE WIDTH *3	0 ~ 100	パルスウィズを設定します。矩形波の上部 (パルスウィズ) を、全体の何 % にするか設定できます。 値を小さくするほど狭くなり、矩形 (パルスウィズ = 50%) に近づきます。 値を大きくするほど広くなり、クセのある音になっていきます。
PWM ENV ATTACK *3	-50 ~ +50	PWM のパルス幅を入力信号のダイナミクスでコントロールします。 プラスに回すとパルス幅のリリースが早くなり、マイナスに回すとパルス幅のアタックが遅くなります。
PWM ENV DEPTH *3	-50 ~ +50	入力信号のダイナミクスに応じて、PWM の変調の深さを設定します。
DETUNE *4	-50 ~ +50	ピッチのずれの量を設定します。
SHARPNESS *5	0 ~ 100	発音するノイズの音域を設定することができます。値を大きくするほど、ピッチ感が強くなります。

パラメーター	設定値	説明
FEEDBACK *6	0 ~ 100	フィードバック量を設定します。値を大きくするほどフィードバック量が多くなり、ハーモニクス音の音量が変化します。
HARMONICS *6	0 ~ 100	ハーモニクス音の音質を設定します。
S-SAW DETUNE *7	0 ~ 100	1つのオシレーターの中で重ねられるノコギリ波（7つ）のピッチのばらつきの幅を設定します。
P. ENV ATTACK	-50 ~ +50	ピッチを入力信号のダイナミクスとでコントロールします。 プラスに回すとピッチのリリースが早くなり、マイナスに回すとピッチのアタックが遅くなります。
P. ENV DEPTH	-50 ~ +50	入力信号のダイナミクスに応じて、ピッチの変調する深さを設定します。
P. BEND DEPTH	-24 ~ +24	ベンドの深さを設定します。
P. BEND CTL	0 ~ 100	ベンドをコントロールするパラメーターです。CTL ペダルや EXP ペダルでベンドコントロールするときにアサインしてください。
SYNC SW *8 *9	OFF, ON	オシレーター・シンクのオン/オフを切り替えます。 オンにすると、INST1 の周期に合わせて、INST2、INST3 を強制的に周期の初めに戻すことにより、複雑な波形を作り出します。
RING SW *8	OFF, ON	リング・モジュレーターのオン/オフを切り替えます。 ON にすると、INST1 と INST2、または INST1 と INST3 を掛け合わせることで、複雑な波形を作り出します。

*1 GK PATCH のときに有効。

*2 WAVEFORM に INPUT を選んだときは、OSC ブロック内でエディットできるパラメーターはありません。

*3 WAVEFORM が PWM のときに有効。

*4 WAVEFORM が DETUNE SAW のときに有効。

*5 WAVEFORM が NOISE のときに有効。

*6 WAVEFORM が FEEDBACK OSC のときに有効。

*7 WAVEFORM が SUPER SAW のときに有効。

*8 INST1 TYPE (P.23) が DYNAMIC SYNTH のときのみ有効。

*9 WAVEFORM が NOISE、INPUT 以外で有効。

FILTER

音は、いろいろな周波数の倍音がたくさん集まって作られていますが、フィルターを使って特定の周波数帯の倍音だけを通過させたり通過しにくくしたりすることで、音の明るさを変えることができます。FILTER（フィルター）セクションでは、このフィルターのタイプを変えたり、出力波形をさまざまに変化させたりして、音の明るさに変化を付けます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	フィルターのオン/オフを切り替えます。
TYPE	フィルターのタイプ	
	LPF	カットオフ周波数より高い周波数をカットして音を丸くします。
	HPF	カットオフ周波数より低い周波数をカットして高域を強調します。
	BPF	カットオフ周波数付近の周波数成分だけを通過し、他の周波数成分をカットします。
	PKG	カットオフ周波数付近の成分を強調します。
	LADDER LPF	ラダータイプのローパス・フィルターです。
	LADDER HPF	ラダータイプのハイパス・フィルターです。
SLOPE *1	-12dB, -24dB	フィルターの傾き（スロープ）を選びます。
CUTOFF	0 ~ 100	カットオフ周波数を設定します。
RESONANCE	0 ~ 100	レゾナンスは、フィルターのカットオフ周波数付近を強調します。 値を大きくするほど、強調の度合いが大きくなり、シンセサイザー特有のクセのある音になります。
F. ENV ATTACK	-50 ~ +50	フィルターを入力信号のダイナミクスでコントロールします。 プラスに回すとフィルターのリリースが早くなります。マイナスに回すとフィルターのアタックが遅くなります。
F. ENV DEPTH	-50 ~ +50	入力信号のダイナミクスに応じて、フィルターの変調する深さを設定します。

*1 TYPE が LPF、HPF、BPF、PKG のときに有効。

AMP

AMP セクションでは、音の大きさや出かたを変えて音に変化を付けます。

パラメーター	設定値	説明
A. ENV ATTACK	-50 ~ +50	入力信号のダイナミクスに応じて、アンプをコントロールします。
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルターは働きません。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。

LFO1、LFO2

ピッチを揺らしてビブラートをかけたり、音量を揺らしてトレモロをかけたりなど、音に周期的な変化（うねり）を付けます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	LFO1、LFO2 のオン／オフを設定します。
SHAPE	LFO1、LFO2 の波形を選びます。	
	SIN	正弦波
	SAW UP	ノコギリ波
	SAW DOWN	ノコギリ波（負極性）
	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	RANDOM	ランダム波
S&H	サンプル&ホールド	
RATE *3	0 ~ 100, BPM  ~ 	LFO1、LFO2 のうねりの速さを決めます。
DYNAMIC DEPTH	OFF, ON	LFO1、LFO2 のかかる深さを入力信号のダイナミクスでコントロールするかどうかを設定します。
PITCH DEPTH	0 ~ 100	音のピッチを変化させます（ビブラート）。
FILTER DEPTH	0 ~ 100	FILTER のカットオフ周波数を変化させます。
AMP DEPTH	0 ~ 100	AMP の音量を変化させます（トレモロ）。
PWM DEPTH *1	0 ~ 100	PWM を変調させる深さを調整します。
FADE TIME *2	0 ~ 100	LFO の振幅が最大になるまでの時間を設定します。
SYNC	OFF, ON	ON にすると、CONTROL FUNCTION の SYNC TRIG (P.68)、または ASSIGN SETTING の SYNC RETRIGGER (P.73) を使って、LFO の開始タイミングをリトリガーすることができます。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION1&2	PATCH, 01 ~ 50	LFO1、LFO2 の設定を 50 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 OSC セクションの WAVEFORM (P.25) が PWM のときに有効。

*2 DYNAMIC DEPTH が ON のときに有効。

*3 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

SEQ

最大 16 ステップのステップ・シーケンス機能です。各ステップの異なるエンベロープを組み合わせ、複雑な変化を生み出すことができます。

COMMON

パラメーター	設定値	説明
VARIATION1&2	PATCH, 01 ~ 50	SEQUENCER1、SEQUENCER2、TARGET の設定を 50 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

SEQUENCER 1、SEQUENCER 2

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	SEQUENCER1、SEQUENCER2 のオン／オフを設定します。
SYNC	OFF, ON	ON にすると、CONTROL FUNCTION の SYNC TRIG (P.68)、または ASSIGN SETTING の SYNC RETRIGGER (P.73) を使って、SEQUENCER の開始タイミングをリトリガーすることができます。
1SHOT	OFF, ON	ON にすると、SEQUENCER1、SEQUENCER2 の LOOP LENGTH で設定したステップを 1 度だけ再生するモードになります。
TURBO	OFF, ON	ON にすると、RATE で設定した 2 倍の速度で動作します。
RATE *1	0 ~ 100, BPM  ~ 	SEQUENCER1、SEQUENCER2 のシーケンス・パターンを繰り返す周期を設定します。
LOOP LENGTH	1 ~ 16	SEQUENCER1、SEQUENCER2 の繰り返しの長さ（ステップ数）を指定します。

TARGET

パラメーター	設定値	説明
PITCH *2	OFF, SEQ1, SEQ2	OSC セクションの PITCH (P.25) を割り当てる SEQUENCER を設定します。
CUTOFF	OFF, SEQ1, SEQ2	FILTER セクションの CUTOFF (P.26) を割り当てる SEQUENCER を設定します。
LEVEL	OFF, SEQ1, SEQ2	INST COMMON セクションの INST LEVEL (P.23) を割り当てる SEQUENCER を設定します。

*1 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

*2 OSC セクションの WAVEFORM (P.25) が INPUT に設定されているときは、PITCH は変化しません。

SEQ1、SEQ2

パラメーター	設定値	説明
PITCH STEP1 ~ STEP 16 MAX PITCH STEP1 ~ STEP16 MIN	-24 ~ +24	STEP ごとに変化させる PITCH の幅を設定します。

パラメーター	設定値	説明
CUTOFF STEP1 ～ STEP16 MAX	0 ～ 100	STEP ごとに変化させる CUTOFF の幅を設定します。
CUTOFF STEP1 ～ STEP16 MIN		
LEVEL STEP1 ～ STEP16 MAX	0 ～ 100	STEP ごとに変化させる INST LEVEL の幅を設定します。
LEVEL STEP1 ～ STEP16 MIN		
STEP1 ～ STEP16 CURVE	SEQUENCER1、SEQUENCER2 の STEP ごと に変化するカーブを設定します。	

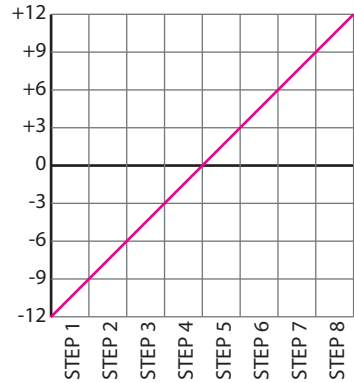
SEQUENCER について

8STEP のシーケンス設定で、STEP CURVE、PITCH MIN、PITCH MAX を以下の表のように設定したときは、グラフのように出力します。

8STEP シーケンスの設定例

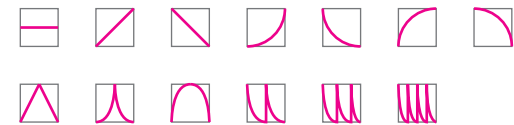
STEP	1	2	3	4	5	6	7	8
STEP CURVE								
PITCH MIN	-12	-9	-6	-3	0	+3	+6	+9
PITCH MAX	-9	-6	-3	0	+3	+6	+9	+12

出力例



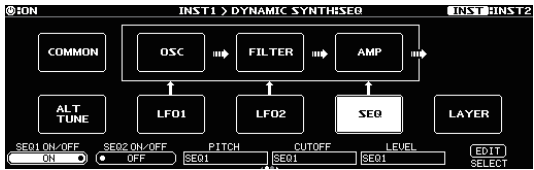
STEP CURVE について

STEP CURVE は以下の 13 種類を設定することができます。



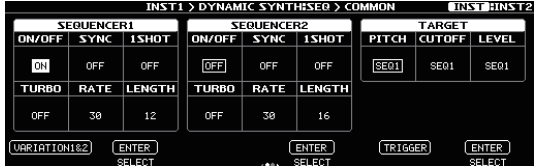
SEQUENCER をエディットする

1. [6] つまみを回して、「SEQ」を選びます。



2. [6] つまみを押します。

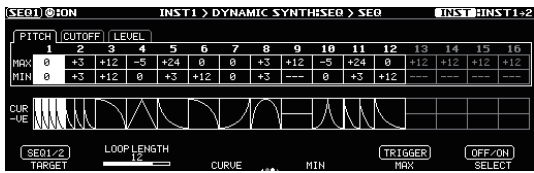
SEQUENCE COMMON 画面が表示されます。



3. SEQUENCER1、SEQUENCER2 の動作を設定します。

つまみ	説明
[1] つまみ	SEQUENCER1 と SEQUENCER2 の VARIATION 画面が表示されます。
[2] つまみ	SEQUENCER1 のパラメーターの値を設定します。
[4] つまみ	SEQUENCER2 のパラメーターの値を設定します。
[6] つまみ	PITCH、CUTOFF、LEVEL をどのシーケンサーでコントロールするかを選びます。

4. [◀] [▶] (PAGE) ボタンを押して、SEQUENCER1、SEQUENCER2 画面に切り替えます。



操作	説明
[1] つまみを回す	TARGET の設定画面 (PITCH、CUTOFF、LEVEL) を切り替えます。
[1] つまみを押す	SEQ1 と SEQ2 の画面を切り替えます。
[2] つまみを回す	LOOP LENGTH (シーケンサーのループの長さ) を設定します。
[3] つまみを回す	選んでいるステップの CURVE を設定します。
[4] つまみを回す	カーソルで選んでいるパラメーターの MIN 値を調節します。
[5] つまみを回す	カーソルで選んでいるパラメーターの MAX 値を調節します。
[5] つまみを押す	SYNC (P.27) を ON にした LFO または SEQUENCER をリトリガーします。
[6] つまみを回す	エディットするステップを選びます。

操作	説明
[6] つまみを押す	シーケンサーのオン/オフを切り替えます。

※ コントロールするパラメーター (PITCH、CUTOFF、LEVEL) をシーケンサーに割り当てていない場合は、設定は有効になりません (グレー表示になります)。

※ LENGTH で設定した値より大きいステップの設定は、有効になりません (グレー表示になります)。

LAYER

発音音域を設定することができます。音色を重ね合わせるときに効果的です。

パラメーター	設定値	説明
L. FADE	1 ~ 60	低音域を減衰させるフェード区間を設定します。
LOWER	A0 ~ E6	発音音域の下限の音を設定します。
UPPER	A0 ~ E6	発音音域の上限を設定します。
U. FADE	1 ~ 60	高音域を減衰させるフェード区間を設定します。

※ OSC セクションの WAVEFORM (P.25) が INPUT 以外のときに有効。

OSC SYNTH パラメーター

OSC

OSC セクションでは、シンセサイザーの音のもとになる波形を設定します。

パラメーター	設定値	説明
MODE		音のキャラクターを決める波形を作り、音の高さを決めます。2 つのオシレーター (OSC1 と OSC2) があります。
	SINGLE	OSC1 のみ使用します。
	DUAL	OSC1 と OSC2 を使用します。
	SYNC	オシレーター・シンクです。OSC1 の周期に合わせて、OSC2 を強制的に周期の初めに戻すことにより、複雑な波形を作り出します。
	RING	リング・モジュレーターです。OSC1 と OSC2 を掛け合わせることで、複雑な波形を作ります。
WAVEFORM1 WAVEFORM2		音の基本となる波形を選びます。
	SIN	正弦波
	SAW	ノコギリ波
	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	PWM	非対称矩形波 (パルス・ウェーブ)
	NOISE	ノイズ
PITCH1 PITCH2	-24 ~ +24	音の高さ (ピッチ) を決めます。
FINE1 FINE2	-50 ~ +50	PITCH よりも細かく音の高さを設定します。
PULSE WIDTH1 PULSE WIDTH2 *1	0 ~ 100	非対称矩形波のパルスウィズを設定します。
PW MOD RATE1 PW MOD RATE2 *1	0 ~ 100	パルスウィズにかかる LFO のモジュレーション量を設定します。
P. ENV ATTACK1 P. ENV ATTACK2	0 ~ 100	ピッチ・エンベロープの、アタック / ディケイ・タイムを設定します。
P. ENV DECAY1 P. ENV DECAY2	0 ~ 100	
P. ENV DEPTH1 P. ENV DEPTH2	0 ~ 100	ピッチにかかるエンベロープのモジュレーション量を設定します。
LEVEL1 LEVEL2	0 ~ 100	オシレーターの音量を設定します。
MONO/POLY SW	MONO, POLY	MONO に設定すると、和音を弾いても単音しか鳴らなくなります。

パラメーター	設定値	説明
CHROMATIC	OFF, ON	トーンを半音刻みで発音させたいときは「ON」にします。 「ON」にするとチョーキングなどの演奏でも半音単位でピッチが変わります。
PORTA SW	OFF, ON	ポルタメントをかけるかどうかを決めます。 オンにすると、最初に弾いたノートと次に弾いたノートとの間で、音の高さを連続的に変化させます。
PORTA TIME	0 ~ 100	ポルタメント演奏時のピッチが変化する時間を設定します。 値を大きくするほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。
PORTA MODE *2	ポルタメントのしかたを選びます	
	MODE1	弦ごとの最終発音ピッチからポルタメント効果がかかります。
	MODE2	弾いた弦に関係なく、最終発音ピッチからポルタメント効果がかかります。
HOLD MODE	CONTROL FUNCTION、ASSIGN FUNCTIONを使ったホールドの効果を設定します。 ※ ホールド機能を使うためには、「CONTROL FUNCTION」(P.67)、「ASSIGN SETTING」(P.70)を設定してください。	
	MODE1	ホールド中に新たな発音を受け付け、新たな発音もホールドする。
	MODE2	ホールド中に新たな発音を受け付けない。
	MODE3	ホールド中の弦は新たな発音を受け付ける。
LOW VELO CUT	OFF, 1 ~ 10	弦に触れただけで発音してしまう場合に調整します。値を大きくするほど、発音しにくくなります。

*1 WAVEFORM1、または WAVEFORM2 が PWM のときに有効。

*2 MONO/POLY SW が POLY のときに有効。

FILTER

音は、いろいろな周波数の倍音がたくさん集まって作られています。フィルターを使って特定の周波数帯の倍音だけを通過させたり通過しにくくしたりすることで、音の明るさを変えることができます。FILTER (フィルター) セクションでは、このフィルターのタイプを変えたり、出力波形をさまざまに変化させたりして、音の明るさに変化を付けます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	フィルターのオン/オフを切り替えます。
TYPE	フィルターのタイプ	
	LPF	カットオフ周波数より高い周波数をカットして音を丸くします。
	HPF	カットオフ周波数より低い周波数をカットして高域を強調します。
	BPF	カットオフ周波数付近の周波数成分だけを通過し、他の周波数成分をカットします。
	PKG	カットオフ周波数付近の成分を強調します。
	LADDER LPF	ラダータイプのローパス・フィルターです。
	LADDER HPF	ラダータイプのハイパス・フィルターです。
SLOPE *1	-12dB, -24dB	フィルターの傾き (スロープ) を選びます。
CUTOFF	0 ~ 100	カットオフ周波数を設定します。
CUTOFF FOLLOW	0 ~ 100	音の高さによってフィルターのカットオフ周波数を変化させます。
RESONANCE	0 ~ 100	レゾナンスは、フィルターのカットオフ周波数付近を強調します。 値を大きくするほど、強調の度合いが大きくなり、シンセサイザー特有のクセのある音になります。
VELOCITY SENS	-50 ~ +50	弾く強さによるフィルター・エンベロープ・デプスの効き具合を設定します。
F. ENV ATTACK	0 ~ 100	フィルター・エンベロープのアタック/ディケイ/サステイン/リリース・タイムを設定します。
F. ENV DECAY	0 ~ 100	
F. ENV SUSTAIN	0 ~ 100	
F. ENV RELEASE	0 ~ 100	
F. ENV DEPTH	-50 ~ +50	

*1 TYPE が LPF、HPF、BPF、PKG のときに有効。

AMP

AMP セクションでは、音の大きさや出かたを変えて音に変化を付けます。

パラメーター	設定値	説明
VELOCITY SENS	0 ~ 100	弦を弾く強さの感度を設定します。
A. ENV ATTACK	0 ~ 100	音量のアタック／ディケイ／サステイン／リリース・タイムを設定します。
A. ENV DECAY	0 ~ 100	
A. ENV SUSTAIN	0 ~ 100	
A. ENV RELEASE	0 ~ 100	
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLATにすると、ロー・カット・フィルターは働きません。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLATにすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。

LFO1、LFO2

ピッチを揺らしてビブラートをかけたり、音量を揺らしてトレモロをかけたりなど、音に周期的な変化（うねり）を付けます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	LFO1、LFO2 のオン／オフを設定します。
SHAPE	LFO1、LFO2 の波形を選びます。	
	SIN	正弦波
	SAW UP	ノコギリ波
	SAW DOWN	ノコギリ波（負極性）
	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	RANDOM	ランダム波
	S&H	サンプル&ホールド
RATE *1	0 ~ 100, BPM  ~ 	LFO1、LFO2 のうねりの速さを決めます。
PITCH1 DEPTH PITCH2 DEPTH	0 ~ 100	音のピッチを変化させます（ビブラート）。
FILTER DEPTH	0 ~ 100	FILTER のカットオフ周波数を変化させます。
AMP DEPTH	0 ~ 100	AMP の音量を変化させます（トレモロ）。
DELAY TIME	0 ~ 100	音を鳴らしてから LFO がかかるまでの時間を設定します。
FADE TIME	0 ~ 100	LFO の振幅が最大になるまでの時間を設定します。
SYNC	OFF, ON	ON にすると、CONTROL FUNCTION の SYNC TRIG (P.68)、または ASSIGN SETTING の SYNC RETRIGGER (P.73) を使って、LFO の開始タイミングをリトリガーすることができます。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。

パラメーター	設定値	説明
VARIATION1&2	PATCH, 01 ~ 50	LFO1、LFO2 の設定を 50 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 「設定値に音符を選んだときの効果について」 (P.66) をご覧ください。

GR-300 (GUITAR MODE 時) / ANALOG GR (BASS MODE 時) パラメーター

GR-300 / ANALOG GR

パラメーター	設定値	説明
MODE	ヘキサ VCO (ノコギリ波) と、ヘキサ・ディストーション (矩形波) のどちらを鳴らすか、または両方を鳴らすか設定します。	
	VCO	ヘキサ VCO のみを鳴らします。
	V+D	ヘキサ VCO とヘキサ・ディストーションを同時に鳴らします。
	DIST	ヘキサ・ディストーションのみを鳴らします。
COMP SW *1	OFF, ON	オンにするとヘキサ VCO の減衰時間を引き延ばします。
CUTOFF	0 ~ 100	音の倍音成分をカットするフィルターのカットオフ周波数を調節します。
RESONANCE	0 ~ 100	フィルターのレゾナンス (音のクセ) の度合いを調整します。
ENV MOD SW	VCF のカットオフ・フリクエンシーを、弦振動の大きさに自動的に変化させます。ピッキングごとにワウ効果のように音色を変化させることができます。	
	OFF	エンベロープ・モジュレーションをオフにします。
	ON	ピッキングのたびに VCF のカットオフ・フリクエンシーが高い→低い方向に動きます。 「ワウ」のような効果になります。
	INV	ON とは逆に、ピッキングのたびに VCF のカットオフ・フリクエンシーが低い→高い方向に動きます。 「ワウ」の音が反転して「ウワウ」& 聞こえます。
ENV MOD SENS	0 ~ 100	エンベロープ・モジュレーションの入力感度を設定します。設定値を大きくするほど、弱いピッキングでエンベロープ・モジュレーションの変化の幅が大きくなります。
ENV MOD ATTACK	0 ~ 100	ピッキングによるエンベロープ・モジュレーションの変化の立ち上がり時間を設定します。 設定値を大きくするほど、変化の立ち上がりがゆっくりになります。
PITCH SW *1	OFF, A, B	弦振動の音の高さに対してヘキサ VCO の音の高さをシフトできるピッチ・シフトの A、B、OFF が選べます。 ※ ピッチ・シフトは、ヘキサ VCO だけにかかり、ヘキサ・ディストーションにはかかりません。
PITCH A PITCH B *1	-12 ~ +12	原音からのピッチ・シフト量を半音単位で設定します。
FINE A FINE B *1	-50 ~ +50	音程の微調整をします。-50 で半音の半分下、+50 で半音の半分上です。

パラメーター	設定値	説明
DUET SW *1	OFF, ON	オンにすると、ヘキサ VCO に加えて、原音と同じ音程のノコギリ波を鳴らして、音に厚みを加えます。 メモ ヘキサ VCO のピッチ・シフトを PITCH ± 12 (オクターブ上下)、± 7 (完全 5 度)、± 5 (完全 4 度) などに設定すると、シンセサイザーらしい分厚い音になります。 FINE を ± 5 程度に設定してヘキサ VCO のピッチ・シフトを少しずらすと、より音に奥行きを持たせることができます。
SWEEP SW *1	OFF, ON	PITCH SW でピッチ・シフト量を変化させたときに、滑らかにシフト量を変化させるスイープ機能です。
SWEEP RISE *1	0 ~ 100	PITCH SW パラメーターが切り替わり、音程が高い音に変化するときの移動時間を調節します。 0 にするとただちに変化し、値を大きくするとゆっくり変化します。
SWEEP FALL *1	0 ~ 100	PITCH SW パラメーターが切り替わり、音程が低い音に変化するときの移動時間を調節します。 0 にするとただちに変化し、値を大きくするとゆっくり変化します。
VIBRATO SW *1	OFF, ON	ヘキサ VCO に電子的なビブラートをかけることができます。
VIBRATO RATE *1	0 ~ 100	ビブラートの速さを調整します。
VIBRATO DEPTH *1	0 ~ 100	ビブラートの深さを調整します。
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルターは働きません。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。

*1 MODE が VCO、V+D のときに有効。

E.GUITAR パラメーター

GUITAR (GUITAR MODE 時)

パラメーター	設定値	説明
TYPE	エレキ・ギターの種類「TYPE」(P.33) を選びます。	
PU SELECT	ピックアップの選択	
	REAR	リア・ピックアップ
	R+C *1	リアとセンターの両方のピックアップ
	CENTER *1	センター・ピックアップ
	C+F *1	センターとフロントの両方のピックアップ
	FRONT	フロント・ピックアップ
	R+F *2	リアとフロントの両方のピックアップ
	ALL *3	すべてのピックアップ
TONE TYPE *4	MILD, STANDARD, BRIGHT1, BRIGHT2	フレットレスの音色タイプを選びます。
SENS *4	0 ~ 100	入力音に対する感度を調整します。
DEPTH *4	0 ~ 100	倍音を調節します。
ATTACK *4	0 ~ 100	ピッキング時の音の立ち上がりを調節します。
RESONANCE *4	0 ~ 100	音にクセを付けます。
DIRECT LEVEL *4	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VOLUME	0 ~ 100	音量を設定します。0 に設定すると音は鳴りません。
TONE	0 ~ 100	音質を調整します。100 が標準で数値を下げるほど柔らかい音色になります。

*1 TYPE が CLA-ST、MOD-ST、LIPS のときに有効。

*2 TYPE が TE、LP、P-90、335、L4、RICK、WIDE RANGE、BRIGHT HUM のときに有効。

*3 TYPE が LIPS のときに有効。

*4 TYPE が FRETLESS のときに有効。

TYPE

設定値	説明
CLA-ST	Fender の Stratocaster をモデリングしています。トラディショナルなシングル・コイル・ピックアップを 3 個搭載したギターです。
MOD-ST	EMG のアクティブ・タイプのシングル・コイル・ピックアップを 3 個搭載したギターです。
TE	Fender の Telecaster をモデリングしています。シングル・コイル・ピックアップを 2 個搭載したギターです。

設定値	説明
LP	Gibson の Les Paul Standard をモデリングしています。ハム・バックング・ピックアップを 2 個搭載したギターです。
P-90	Gibson の Les Paul Junior をモデリングしています。「ドッグ・イヤー」「ソーブ・バー」などの愛称で呼ばれるシングル・コイル・ピックアップを 2 個搭載したギターです。
335	Gibson の ES-335 Dot をモデリングしています。ハム・バックング・ピックアップを 2 個搭載した代表的なセミ・アコースティック・ギターです。
L4	Gibson の L-4 CES をモデリングしています。ジャズに適したアコースティック・ボディーのギターです。2 個のハム・バックング・ピックアップを搭載し、フラット・ワウンドの弦が張られています。
RICK	Rickenbacker の 360 をモデリングしています。独特なシングル・コイル・ピックアップを 2 個搭載した、セミ・ホロー・ボディーのギターです。
LIPS	Danelectro の 56-U3 をモデリングしています。リップ・スティック風の外觀が特徴のピックアップを 3 個搭載したギターです。
WIDE RANGE	通常のシングル・コイル・ピックアップよりもコイルの巻き数を増やした、太いサウンドです。
BRIGHT HUM	通常のハム・バックング・ピックアップは 2 つのコイルを並べる構造上、高音が打ち消されてしまいが、このモデルはハム・バックング・ピックアップの特徴を残しながら高音を保ったサウンドです。
FRETLESS	フレットレス・ギターをモデリングしています。

GUITAR (BASS MODE 時)

パラメーター	設定値	説明
TYPE	エレキ・ギターの種類を選びます。	
	ST	Fender の Stratocaster をモデリングしています。トラディショナルなシングル・コイル・ピックアップを 3 個搭載したギターです。
	LP	Gibson の Les Paul Standard をモデリングしています。ハム・バックング・ピックアップを 2 個搭載したギターです。
	FRETLESS	フレットレス・ギターをモデリングしています。
PU SELECT	ピックアップの選択	
	REAR	リア・ピックアップ
	R+C *1	リアとセンターの両方のピックアップ
	CENTER *1	センター・ピックアップ
	C+F *1	センターとフロントの両方のピックアップ
	FRONT	フロント・ピックアップ
	R+F *2	リアとフロントの両方のピックアップ
TONE TYPE *3	MILD, STANDARD, BRIGHT1, BRIGHT2	フレットレスの音色タイプを選びます。

パラメーター	設定値	説明
SENS *3	0 ~ 100	入力音に対する感度を調整します。
DEPTH *3	0 ~ 100	倍音を調節します。
ATTACK *3	0 ~ 100	ピッキング時の音の立ち上がりを調節します。
RESONANCE *3	0 ~ 100	音にクセを付けます。
DIRECT LEVEL *3	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VOLUME	0 ~ 100	音量を設定します。0 に設定すると音は鳴りません。
TONE	0 ~ 100	音質を調整します。100 が標準で数値を下げるほど柔らかい音色になります。

*1 TYPE が ST のときに有効。

*2 TYPE が LP のときに有効。

*3 TYPE が FRETLESS のときに有効。

AMP (AMP Modeling)

(E.GUITAR、ACOUSTIC、AC BASS、E.BASS 選択時)

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	AMP のオン/オフを設定します。
TYPE	アンプの種類 [TYPE] (P.34) を選びます。	
GAIN	0 ~ 120	アンプの歪み具合を調節します。
SAG	-10 ~ +10	パワーアンプの影響によるコンプレッションの変化量を調節します。
RESONANCE	-10 ~ +10	パワーアンプとスピーカー・トランスの相互作用によるダイナミクス変化量を調節します。
LEVEL	0 ~ 100	プリアンプ全体の音量を調節します。 ※ LEVEL は上げ過ぎないように注意してください。
BASS	0 ~ 100	低音域の音質を調節します。
MIDDLE	0 ~ 100	中音域の音質を調節します。
TREBLE	0 ~ 100	高音域の音質を調節します。
PRESENCE	0 ~ 100	超高音域の音質を調節します。
BRIGHT	OFF, ON	ブライトのオン/オフを設定します。 ※ BRIGHT は TYPE の中の一部のアンプで有効です。
GAIN SW	LOW, MIDDLE, HIGH	アンプの歪み具合を LOW / MIDDLE / HIGH の 3 段階で切り替えます。 LOW、MIDDLE、HIGH の順番で歪みが大きくなります。 ※ 各タイプの音色は、MIDDLE を基準に音作りされています。
SOLO SW	OFF, ON	ソロに適した音色に切り替わります。
SOLO LEVEL	0 ~ 100	ソロがオンのときの音量を調節します。

パラメーター	設定値	説明
SP TYPE	スピーカーの種類 [SP TYPE] (P.35) を選びます。	
MIC TYPE	シミュレートするマイクの種類 [MIC TYPE] (P.35) を選びます。	
MIC DISTANCE	SHORT, MEDIUM, LONG	マイクによる録音のしかたをシミュレーションします。 SHORT<MEDIUM<LONG の順にスピーカーからの距離が離れます。
MIC POSITION	CENTER 1cm ~ 10cm	マイクの位置をシミュレーションします。 スピーカー・コーンの中央にマイクをセッティングした状態をシミュレーションします。 スピーカー・コーンの中央から設定した距離だけマイクを移動した状態をシミュレーションします。
MIC LEVEL	0 ~ 100	マイクの音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音 (スピーカーをオフにした音) のミックス音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	AMP の設定を 10 個の VARIATION として保存/読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 EFFECT の AMP と共通の VARIATION です。

TYPE

設定値	説明
TRANSPARENT	周波数レンジが広い、非常にフラットな特性のアンプです。
NATURAL	アンプ固有のトレブリー感やプーミーな低域のクセを抑えた素直なクリーン・サウンドです。
BOUTIQUE	従来のコンボ・アンプの表現力を超えた、ピッキングのニュアンスを忠実に再現できるクランチ・サウンドです。
SUPREME	4x12 インチ・スピーカー特有のキャビネット感を生かしつつ、ピッキングの強弱に応じて反応する心地よいクランチ・サウンドです。
MAXIMUM	ビンテージ Marshall 特有の反応の良さと音質のまま、さらにハイゲイン化したアンプです。
JUGGERNAUT	究極のメタル・サウンドを追求してチューン・アップされた大型スタック・サウンドです。
X-CRUNCH	MDP によりすべての弦で歯切れの良さを実現したクランチ・サウンドです。
X-HI GAIN	MDP によりレンジが広く心地よい分離感が得られるハイゲイン・サウンドです。
X-MODDED	MDP により過激なゲインでも音の輪郭を失わないコア・サウンドです。
JC-120	Roland JC-120 のサウンドをモデリングしています。
TWIN COMBO	Fender の Twin Reverb をモデリングしています。
DELUXE COMBO	Fender の Deluxe Reverb をモデリングしています。

設定値	説明
TWEED COMBO	Fender の Bassman 4x10" Combo をモデリングしています。
DIAMOND AMP	VOX の AC30 をモデリングしています。
BRIT STACK	Marshall 1959 をモデリングしています。
RECTI STACK	MESA/Boogie DUAL Rectifier のチャンネル 2 MODERN モードをモデリングしています。
MATCH COMBO	Matchless D/C-30 の左インプットに入力したサウンドをモデリングしています。
BG COMBO	MESA Boogie コンボ・アンプをモデリングしています。
ORNG STACK	ORANGE ROCKERVERB のダーティー・チャンネルをモデリングしています。
BGNR UB METAL	Bogner Overschall のハイ・ゲイン・チャンネルをモデリングしています。
NATURAL BASS	ベース用の素直なクリーン・サウンドです。
X-DRIVE BASS	MDP によりレンジが広く心地よい分離感が得られるベース用ハイゲイン・サウンドです。
CONCERT	Ampeg の SVT をモデリングしています。
SUPER FLAT	フラットな特性のベース・アンプです。
FLIP TOP	Ampeg の B-15 をモデリングしています。
B MAN	Fender の Bassman100 をモデリングしています。
BASS 360	acoustic の 360 をモデリングしています。
SW-TOUR	SWR の SM-400 をモデリングしています。
AC BASS	アコースティック・ベースなどに最適なアンプです。
GK BASS	Gallien-Krueger の 800RB をモデリングしています。
MARK	Markbass の Little Mark III をモデリングしています。

SP TYPE

設定値	説明
OFF	スピーカー・シミュレーターがオフになります。
ORIGINAL	AMP TYPE で選んだアンプに搭載されているスピーカーです。
1x8"	8 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式の小型スピーカー・キャビネットです。
1x10"	10 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式の小型スピーカー・キャビネットです。
1x12"	12 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式の小型スピーカー・キャビネットです。
2x12"	12 インチ・スピーカー 2 個の後面開放方式の一般的なスピーカー・キャビネットです。
4x10"	10 インチ・スピーカー 4 個の密閉方式の大型スピーカー・キャビネットです。
4x12"	12 インチ・スピーカー 4 個の密閉方式の大型スピーカー・キャビネットです。
8x12"	4x12 インチの 2 段積みです。
B1x15"	15 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式のベース用小型スピーカー・キャビネットです。
B1x18"	18 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式のベース用小型スピーカー・キャビネットです。
B2x15"	15 インチ・スピーカー 2 個の後面開放方式のベース用一般的なスピーカー・キャビネットです。

設定値	説明
B4x10"	10 インチ・スピーカー 4 個の密閉方式のベース用大型スピーカー・キャビネットです。
B8x10"	ベース用、4x10 インチの 2 段積みです。

MIC TYPE

設定値	説明
DYN57	Shure の SM57 をモデリングしています。一般的な楽器用ダイナミック・マイクです。
DYN421	SENNHEISER の MD-421 をモデリングしています。低域の伸びたダイナミック・マイクです。
CND451	AKG の C451B をモデリングしています。楽器用スモール・コンデンサー・マイクです。
CND87	NEUMANN の U87 をモデリングしています。フラットな特性のコンデンサー・マイクです。
FLAT	完全にフラットな特性のマイクをシミュレーションします。スピーカーから出てきた音を直接（その場で）聴いているのに近いイメージの音を得られるようになります。

NS

(E.GUITAR、ACOUSTIC、AC BASS、E.BASS、VIO GUITAR、POLY FX 選択時)

ノイズ・サプレッサーは、ギターのピックアップで拾うノイズやハムを抑えるエフェクターです。

ギター音のエンベロープ（音量の時間変化）に併せてノイズを減らすため、ギター音への影響がほとんどなく、自然な効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
THRESHOLD	0 ～ 100	ノイズの大きさに応じて調節します。ノイズが大ききときは値を大きく、ノイズが小さいときは値を小さくします。ギター音の減衰が自然に聞こえるように調節してください。
RELEASE	0 ～ 100	ノイズ・サプレッサーが働き始めてからノイズの音量が完全に減衰するまでの時間を調節します。

EQ

(E.GUITAR、ACOUSTIC、AC BASS、E.BASS、VIO GUITAR 選択時)

音質を調節します。4 帯域を調整することができる PARAMETRIC EQ です。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ～ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルターは動きません。
LOW GAIN	-20dB ～ +20dB	低音域の音質を調節します。
LOW-MID FREQ	20.0Hz ～ 16.0kHz	LOW-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。

パラメーター	設定値	説明
LOW-MID Q	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	LOW-MID FREQ で設定された周波数を中心に、EQ がかかる周波数帯域の幅を設定します。 値を大きくするほど範囲は狭くなります。
LOW-MID GAIN	-20dB ~ +20dB	中低域の音質を調節します。
HIGH-MID FREQ	20.0Hz ~ 16.0kHz	HIGH-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。
HIGH-MID Q	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	HIGH-MID FREQ で設定された周波数を中心に EQ のかかる反映を調節します。 値を大きくするほど範囲は狭くなります。
HIGH-MID GAIN	-20dB ~ +20dB	中高域の音質を調節します。
HIGH GAIN	-20dB ~ +20dB	高音域の音質を調節します。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは働きません。
LEVEL	-20dB ~ +20dB	イコライザー全体の音量を調節します。

ACOUSTIC パラメーター

ACOUSTIC

パラメーター	設定値	説明
TYPE	アコースティック・ギターの種類「TYPE」(P.36)を設定します。	
BODY *1	0 ~ 100	ボディーの共鳴音（ボディー・レゾネーション）を調節します。設定値を大きくするほどボディー感が強まります。ハウリングしやすい場合は少し下げてください。
RESONANCE *2	0 ~ 100	ボディーの共鳴感を調整します。値を大きくするほど共鳴感は大きくなります。
VOLUME	0 ~ 100	音量を設定します。0 に設定すると音は鳴りません。
STONE	-50 ~ +50	音質を調整します。「0」が標準で、数値を増やすほど高域が強調されます。
ATTACK *3	0 ~ 100	弦を弾いたときのアタックの強さを設定します。値を大きくするほど立ち上がりは鋭くなり、歯切れの良い音になります。
SUSTAIN *4	0 ~ 100	入力されたギター弦振動の大きさ（強弱）に対して、どのように音量変化をつけて発音するかを設定します。小入力信号を増幅し、一定の音量にする範囲（時間）を調節します。 値を大きくするほどサステインが長くなります。
PU SELECT *5	ピックアップの選択	
	FRONT	フロント・ピックアップ
	R+F	リアとフロントの両方のピックアップ
	REAR	リア・ピックアップ
PIEZO	ピエゾ・ピックアップ	
SENS *5	0 ~ 100	入力感度を調節します。
COLOR *5	0 ~ 100	シタールの全体的な音質を調整します。
DECAY *5	0 ~ 100	弦を弾いてからの音色の変化する時間を調整します。
BUZZ *5	0 ~ 100	弦が触れることによって独特のサウンドを出すバズ・ブリッジによるビビリ感を調節します。

*1 TYPE が RESO、BANJO 以外のときに有効。

*2 TYPE が RESO、BANJO のときに有効。

*3 TYPE が NYLON、BANJO、SITAR のときに有効。

*4 TYPE が RESO のときに有効。

*5 TYPE が SITAR のときに有効。

TYPE

TYPE	説明
MA28	Martin の D-28 をモデリングしています。絶妙なバランスの鳴りが特長のオールド・モデルです。

TYPE	説明
TRP-0	Martin の 000-28 をモデリングしています。しっかりとした中低域の響きと音の粒立ちの良さが特長のモデルです。
GB45	Gibson の J-45 をモデリングしています。独特の枯れた音色とレスポンスの良い鳴りが特長のビンテージ・モデルです。
GB SML	Gibson の B-25 をモデリングしています。ブルースなどでよく使われている、小柄なボディのビンテージ・モデルです。
GLD40	Guild の D-40 をモデリングしています。暖かみのあるボディの響きと繊細な弦の響きの特長のモデルです。
NYLON	ナイロン弦のギターをモデリングしています。
RESO	ドプロ・タイプのレゾネーター・ギターをモデリングしています。
BANJO	一般的な 5 弦バンジョーをモデリングしています。
SITAR	Coral のエレクトリック・シタールをモデリングしています。シタール独特のビビリ、音色の変化をモデリングしています。

AMP (AMP Modeling)

「AMP (AMP Modeling)」(P.34) をご覧ください。

NS

「NS」(P.35) をご覧ください。

EQ

「EQ」(P.35) をご覧ください。

AC BASS パラメーター

AC BASS

パラメーター	設定値	説明
VOLUME	0 ~ 100	音量を設定します。0 に設定すると音は鳴りません。
BODY	0 ~ 100	表板と空洞の共鳴音（ボディ・レゾネーション）の音量を設定します。
RESONANCE	0 ~ 100	ボディの共鳴感を調節します。値を大きくするほど共鳴感は大きくなります。
SIZE	-50 ~ +50	ボディの大きさを設定します。共振周波数を変化させて、ボディの大きさの変化をシミュレートしています。設定値を 0 にすると標準的な響きを得ることができます。
ATTACK	0 ~ 100	弦を弾いたときのアタックの強さを設定します。値を大きくするほど弦を弾くときの音が強くなり、ボディの立ち上がりの音も大きくなります。
BOTTOM	0 ~ 100	弦振動の音量を設定します。
BUZZ SENS	0 ~ 100	アコースティック・ベース特有の倍音の感度を設定します。弾く強さに応じて調節してください。
DECAY	0 ~ 100	弦振動の減衰速度を設定します。

AMP (AMP Modeling)

「AMP (AMP Modeling)」(P.34) をご覧ください。

NS

「NS」(P.35) をご覧ください。

EQ

「EQ」(P.35) をご覧ください。

E.BASS パラメーター

BASS (GUITAR MODE 時)

パラメーター	設定値	説明
TYPE	ベースのタイプ	
	JB	Fender Jazz Bass をモデリングしています。
	PB	Fender Precision Bass をモデリングしています。
	FRETLESS	フレットレス・ベースをモデリングしています。
REAR VOLUME *1	0 ~ 100	リア・ピックアップの音量を設定します。
FRONT VOLUME *1	0 ~ 100	フロント・ピックアップの音量を設定します。
TONE TYPE *2	フレットレスの音色タイプを選びます。	
	JB (REAR)	Jazz Bass のリア・ピックアップの音色
	JB (R+F)	Jazz Bass のリア・ピックアップとフロント・ピックアップの音色
	JB (FRONT)	Jazz Bass のフロント・ピックアップの音色
	PB	Precision Bass の音色
SENS *2	0 ~ 100	入力音に対する感度を調整します。
DEPTH *2	0 ~ 100	倍音を調節します。
ATTACK *2	0 ~ 100	ピッキング時の音の立ち上がりを調節します。
RESONANCE *2	0 ~ 100	音にクセを付けます。
DIRECT LEVEL *2	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VOLUME	0 ~ 100	音量を調整します。「0」に設定すると音は鳴りません。
TONE	0 ~ 100	音質を調整します。

*1 TYPE が JB のときに有効。

*2 TYPE が FRETLESS のときに有効。

BASS (BASS MODE 時)

パラメーター	設定値	説明
TYPE	ベースの種類「TYPE」(P.39) を選びます。	
MASTER VOLUME *1	0 ~ 100	ベース全体の音量を設定します。0 に設定すると音は鳴りません。
REAR VOLUME *1	0 ~ 100	リア・ピックアップの音量を設定します。
FRONT VOLUME *1	0 ~ 100	フロント・ピックアップの音量を設定します。

パラメーター	設定値	説明
REAR TONE *2	0 ~ 100	リア・ピックアップの音質を設定します。
FRONT TONE *2	0 ~ 100	フロント・ピックアップの音質を設定します。
TREBLE *3	0 ~ 100	高音域の音質を調節します。
BASS *3	0 ~ 100	低音域の音質を調節します。
PU SELECT *4	ピックアップの選択	
	REAR	リア・ピックアップを使用します。
	R+F	フロントとリアの両方のピックアップを使用します。
	FRONT	フロント・ピックアップを使用します。
TREBLE ON *5	OFF, ON	リア・ピックアップのオン/オフを設定します。
BASS ON *5	OFF, ON	フロント・ピックアップのオン/オフを設定します。
RHYTHM/ SOLO *5	リズム/ソロを切り替えます。	
	RHYTHM	ボリュームが 50 に設定されます。
	SOLO	ボリュームが 100 に設定されます。
TONE TYPE *6	フレットレスの音色タイプを選びます。	
	JB (REAR)	Jazz Bass のリア・ピックアップの音色
	JB (R+F)	Jazz Bass のリア・ピックアップとフロント・ピックアップの音色
	JB (FRONT)	Jazz Bass のフロント・ピックアップの音色
	PB	Precision Bass の音色
SENS *6	0 ~ 100	入力音に対する感度を調整します。
DEPTH *6	0 ~ 100	倍音を調節します。
ATTACK *6	0 ~ 100	ピッキング時の音の立ち上がりを調節します。
RESONANCE *6	0 ~ 100	音にクセを付けます。
DIRECT LEVEL *6	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VOLUME *7	0 ~ 100	音量を調整します。「0」に設定すると音は鳴りません。
TONE *8	0 ~ 100	音質を調整します。

*1 TYPE が VINT JB、JB、RICK、T-BIRD、ACTIVE、VIOLIN のときに有効。

*2 TYPE が RICK のときに有効。

*3 TYPE が M-MAN、ACTIVE のときに有効。

*4 TYPE が RICK のときに有効。

*5 TYPE が VIOLIN のときに有効。

*6 TYPE が FRETLESS のときに有効。

*7 TYPE が VINT PB、PB、M-MAN、FRETLESS のときに有効。

*8 TYPE が VINT JB、JB、VINT PB、PB、T-BIRD、FRETLESS のときに有効。

TYPE

設定値	説明
VINT JB	60年代の Fender Jazz Bass をモデリングしています。
JB	70年代後半以降の Fender Jazz Bass をモデリングしています。
VINT PB	60年代初期の Fender Precision Bass をモデリングしています。
PB	70年代後半以降の Fender Precision Bass をモデリングしています。
M-MAN	70年代の MUSIC MAN StingRay Bass をモデリングしています。
RICK	Rickenbacker 4001 をモデリングしています。
T-BIRD	Gibson Thunderbird をモデリングしています。
ACTIVE	アクティブ・ピックアップを搭載したベースをモデリングしています。
VIOLIN	Höfner Violin Bass をモデリングしています。
FRETLESS	フレットレス・ベースをモデリングしています。

AMP (AMP Modeling)

「AMP (AMP Modeling)」(P.34) をご覧ください。

NS

「NS」(P.35) をご覧ください。

EQ

「EQ」(P.35) をご覧ください。

VIO GUITAR パラメーター

GUITAR

パラメーター	設定値	説明
TYPE	エレキ・ギターの種類「TYPE」(P.33) を選びます。	
PU SELECT	ピックアップの選択	
	REAR	リア・ピックアップ
	R+C *1	リアとセンターの両方のピックアップ
	CENTER *1	センター・ピックアップ
	C+F *1	センターとフロントの両方のピックアップ
	FRONT	フロント・ピックアップ
	R+F *2	リアとフロントの両方のピックアップ
	ALL *3	すべてのピックアップ
TONE TYPE *4	MILD, STANDARD, BRIGHT1, BRIGHT2	フレットレスの音色タイプを選びます。
SENS *4	0 ~ 100	入力音に対する感度を調整します。
DEPTH *4	0 ~ 100	倍音を調節します。
ATTACK *4	0 ~ 100	ピッキング時の音の立ち上がりを調節します。
RESONANCE *4	0 ~ 100	音にクセを付けます。
DIRECT LEVEL *4	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VOLUME	0 ~ 100	音量を設定します。0 に設定すると音は鳴りません。
TONE	0 ~ 100	音質を調整します。100 が標準で数値を下げるほど柔らかい音色になります。

*1 TYPE が CLA-ST、MOD-ST、LIPS のときに有効。

*2 TYPE が TE、LP、P-90、RICK、335、L4、WIDE RANGE、BRIGHT HUM のときに有効。

*3 TYPE が LIPS のときに有効。

*4 TYPE が FRETLESS のときに有効。

HARMO

GUITAR ブロックで設定した音に、倍音（ハーモニクス）を加えます。

パラメーター	設定値	説明
PITCH	-24 ～ +24	ハーモニクス音のピッチを半音単位で設定します。-24 に設定すると 2 オクターブ下の音が、+24 に設定すると 2 オクターブ上の音が鳴ります。0 に設定すると、原音と同じ高さのハーモニクス音が鳴ります。
GAIN	0 ～ 100	ハーモニクス音の音量を設定します。値を大きくするほど、ハーモニクス音の音量は大きくなります。
ATTACK	0 ～ 100	ハーモニクス音のアタック部分を強調します。値を大きくするほど、アタックが強調されます。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を設定します。値を大きくするほど、ダイレクト音の音量は大きくなります。

FILTER

フィルターで音に深みを加え、音色を整えます。

パラメーター	設定値	説明
OVERTONE	0 ～ 100	倍音のニュアンスを変化させます。値を大きくするほど倍音が増え、深みのある音になります。
ATTACK	0 ～ 100	アタック部分のニュアンスを変化させます。値を大きくするほど、アタックが強調されます。
POWER BEND	0 ～ 100	値を大きくするほど、音は暗くなります。同時に、アーミングなどのピッチの変動に対して、音色や音量が変化しやすくなります。
SLIDE TIME	0 ～ 100	値を大きくするほど、各弦のある音から次の音への音色変化にかかる時間が長くなり、音が滑らかに変化する効果を得ることができます。同時に、アタックが抑えられる傾向を作ります。
OCTAVE	-1, 0, +1	フィルターの中心周波数を設定します。0 では通常の状態とし、-1 では 1 オクターブ低い周波数でフィルターをかけます。+1 では 1 オクターブ高い周波数でフィルターをかけます。
COLOR	0 ～ 100	倍音のニュアンスを変化させます。値を大きくするほど、キメの細かい音になります。
TOUCH SENS	0 ～ 100	ギターを弾く強弱によって音色を変化させます。値を大きくするほど、強く弾いたときに深みのある音になります。
LEAD EMPHASIS	0 ～ 100	単音演奏時に、その音を強調します。バイオ・ギターでは、単音（単弦）だけの演奏時には、和音演奏時に比べて出力が小さくなってしまいます。リード・エンファシスはこれを防止するものです。値を大きくするほど、単音の音量レベルが強調されます。0 に設定すると、単音は強調されません。

NS

「NS」(P.35) をご覧ください。

EQ

「EQ」(P.35) をご覧ください。

POLY FX パラメーター

POLY FX

パラメーター	設定値	説明
TYPE	ポリ FX のタイプを選びます。	
	DISTORTION	和音の響きがクリアで美しいディストーション
	CRYSTAL	金属的な響きを持つ透明感のあるサウンド
	RICH MOD	豊かで広がりのあるモジュレーション・サウンド
	SLOW PAD	幻想的で厚みのあるパッド風のサウンド
	TOUCH WAH	入力音量に応じてフィルターを変化させて、ワウ効果を得ることができます。
GUITAR VOLUME *2	0 ~ 100	入力音量を調節します。
BASS VOLUME *2		
GAIN *1	0 ~ 100	歪みの量を調節します。
GAIN BALANCE *1	-50 ~ +50	低音と高音弦の歪みのバランスを調節します。 正の値のときは、低音弦側がより歪むようになります。 負の値のときは、高音弦側がより歪むようになります。
COLOR *2	0 ~ 100	効果の大きさを設定します。選んだ TYPE によって、効果が異なります。
	DISTORTION : 和音の分離具合を調節します。値が大きいほど濁りのない和音になります。	
	CRYSTAL : 高音域の音質を調節します。値が大きいほど金属的な響きが強い音になります。	
	RICH MODULATION : 効果の深さを調節します。値が大きいほど強いモジュレーション効果になります。	
	SLOW PAD : アタックの強さを調節します。値が大きいほどアタックの強い音になります。	
TONE *2	-50 ~ +50	音の明るさを調節します。
FILTER MODE *3	ワウのモードを選びます。	
	LPF	ロー・パス・フィルター。広い周波数範囲でワウ効果が得られます。
	BPF	バンド・パス・フィルター。狭い周波数範囲でワウ効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
POLARITY *3	入力に応じてフィルターが変化する方向を選びます。	
	DOWN	フィルターが低い周波数方向に動きます。
	UP	フィルターが高い周波数方向に動きます。
SENS *3	0 ~ 100	POLARITY の設定によってフィルターが変化する際の感度を設定します。 値が大きくなるほど強くなり、「0」にするとピッキングによるワウ効果はなくなります。
FREQUENCY *3	0 ~ 100	ワウ効果の基準周波数を調節します。
DECAY *3	0 ~ 10	フィルターの変化が落ち着くまでの時間を調節します。
PEAK *3	0 ~ 100	基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。 値を大きくするほど、フィルター効果が強調されたクセの強い音色になります。 値を「50」にすると標準的なワウ・サウンドが得られます。
TONE TYPE *3	MILD, STANDARD, BRIGHT	トーンのタイプを選択します。
COMP SW *3	OFF, ON	コンプレッサーのオン／オフを設定します。
COMP SUSTAIN *3	0 ~ 100	値を大きくすると持続音が長くなります。
COMP ATTACK *3	0 ~ 100	ピッキング時のアタックの強さを調整します。

*1 TYPE が DISTORTION のときに有効。

*2 TYPE が TOUCH WAH 以外のときに有効。

*3 TYPE が TOUCH WAH のときに有効。

NS

「NS」(P.35) をご覧ください。

EFFECT パラメーター

FX1 ～ FX3

FX1、FX2、FX3 では、さまざまなエフェクトを選ぶことができます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
TYPE	FX1 / FX2 / FX3 TYPE 参照	

FX1 / FX2 / FX3 TYPE

FX1 / FX2 / FX3 に割り当てられるエフェクトの一覧です。

設定値	説明	ページ
AC RESONANCE	エレアコ（エレクトリック・アコースティック・ギター）などのピックアップの出力音を、マイク録りしたかのような豊かな音に変えることができます。	P.43
AUTO WAH	フィルターを周期的に変化させて、自動的にワウ効果を得ることができます。	P.43
CHORUS	ダイレクト音に微妙に揺れる音を加えて、広がりや厚みのある美しいサウンドに変えるエフェクトです。	P.43
CLASSIC-VIBE	フェイザーと同じようなエフェクトですが、通常のフェイザーでは得られない独特のうねりが特徴的です。	P.44
COMPRESSOR	入力信号の音量を均一化することによってロング・サステインを得るエフェクトです。音のピークだけを抑えて歪みを防止するリミッターのような使いかたもできます。	P.44
DEFRETTER	フレットレス・ギターをシミュレートすることができます。	P.44
DEFRETTER BASS	フレットレス・ベースをシミュレートすることができます。	P.45
DELAY	ダイレクト音から遅れた音（ディレイ音）を加えることにより、音に厚みをつけたり、特殊効果を作り出したりします。	P.45
FLANGER FLANGER BASS	ジェット機のような、音にうねりを与えるフランジング効果を作り出します。	P.46
FOOT VOLUME	音量をコントロールするエフェクトです。通常は CTL3,4/EXP1 端子や CTL5,6/EXP2 端子に接続したエクスプレッション・ペダルで操作します。	P.46
GRAPHIC EQ	音質を調節するエフェクトです。7 帯域を調整することができます。	P.47
HARMONIST	入力されたギターのピッチを分析することによってピッチ・シフト量を調節し、ダイアトニック・スケール上でのハーモニーを作ることができるエフェクトです。	P.47
HUMANIZER	ギター音を人間の声のような音に変化させるエフェクトです。	P.48
ISOLATOR	設定した帯域の音をカットするエフェクトです。	P.48
LIMITER	過大入力を抑えて歪みを防ぎます。	P.48
LO-FI	意図的に音質を劣化させて、独特な雰囲気を作り出します。	P.48
OCTAVE	入力より 1 オクターブ下、2 オクターブ下の音を加えて、低音の重量感を作り出します。	P.49
OCTAVE BASS		

設定値	説明	ページ
PAN	左右の音量を交互に変えることにより、ステレオで鳴らしたときに音が左右のスピーカーの間を飛び交うような効果が得られます。	P.49
PARAMETRIC EQ	音質を調節するエフェクトです。4 帯域を調整することができます。	P.49
PEDAL BEND	ピッチ・ベンド効果が得られるエフェクトです。	P.49
PHASER	ダイレクト音に位相のずれた音を加えることで、音に回転感を加えるフェイズ効果を作り出します。	P.50
PITCH SHIFTER	ピッチを± 2 オクターブ変化させることができるエフェクトです。	P.50
REVERB	音に残響を加えるエフェクトです。	P.51
RING MOD	内部の発振器とギターの実音を掛け合わせることで、音程感のない金属的な響きに変えるエフェクトです。	P.51
ROTARY	回転スピーカーの効果が得られるエフェクトです。	P.51
SITAR SIM	シタールの音色をシミュレートするエフェクトです。	P.52
SLICER	音を連続的に刻んでバックイング・フレーズを演奏しているような効果を作り出します。	P.52
SLOW GEAR SLOW GEAR BASS	ポリウム奏法（バイオリン奏法）の効果を作り出します。	P.52
SOUND HOLD	ギターで弾いた音を持続させることができます。このエフェクトを使うと「低い音を持続させながら高音域でメロディーを弾く」といった演奏が可能になります。	P.52
TOUCH WAH TOUCH WAH BASS	ギター（ベース）の音量に応じてフィルターを変化させて、ワウ効果を得ることができます。	P.53
TREMOLO	音量を周期的に変えるエフェクトです。	P.53
VIBRATO	ピッチ（音の高さ）を微妙に揺らしてビブラート効果を作り出します。	P.53
WAH	CTL 3, 4/EXP 1 端子や CTL 5, 6/EXP 2 端子に接続したエクスプレッション・ペダルで、ワウ効果をリアルタイムにコントロールします。	P.54

- **MONO** はエフェクト音がモノのエフェクトです。
- **STEREO** はエフェクト音が 2 チャンネル出力のエフェクトです。
- **MONO > STEREO** は入力がモノで、出力が 2 チャンネルのエフェクトです。

AC RESONANCE

MONO

エレアコ（エレクトリック・アコースティック・ギター）などのピックアップの出力音を、マイク録りしたかのような豊かな音に変えることができます。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	NATURAL	クセのないすっきりした音色
	WIDE	胸鳴りを響かせるふくよかな音色
	BRIGHT	高域まで響くつややかな音色
RESONANCE	0 ～ 100	アコースティック・ギターのボディーの共鳴感効果と、ピックアップのダイレクト音のバランスをつまみで調節します。
TONE	-50 ～ +50	音質を調節します。
LEVEL	0 ～ 100	エフェクトの音量を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	AC RESONANCE の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

AUTO WAH

STEREO

フィルターを周期的に変化させて、自動的にワウ効果を得ることができます。

パラメーター	設定値	説明
FILTER MODE	ワウのモードを選びます。	
	LPF	ロー・パス・フィルター。低い音域だけを通します。
	BPF	バンド・パス・フィルター。特定の音域だけを通します。
	HPF	ハイ・パス・フィルター。高い音域だけを通します。
RATE *1	0 ～ 100, BPM  ～ 	オート・ワウの周期を調節します。
DEPTH	0 ～ 100	オート・ワウの深さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
FREQUENCY	0 ～ 100	ワウ効果の基準周波数を調節します。
RESONANCE	0 ～ 100	基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。
WAVEFORM	TRI, SINE	ウェーブの種類を選びます。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。

パラメーター	設定値	説明
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	AUTO WAH の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

CHORUS

MONO

STEREO

MONO > STEREO

ダイレクト音に微妙に揺れる音を加えて、広がりや厚みのある美しいサウンドに変えるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
MODE	コーラスのモードを選びます。	
	MONO 	L チャンネル、R チャンネルとも同じ音を出力するコーラスです。
	STEREO1 	L チャンネルにダイレクト音、R チャンネルにエフェクト音を出力する空間合成によるステレオ・コーラスです。
	STEREO2 	L チャンネル、R チャンネルで別々のコーラス音を加えるステレオ 2 相コーラスです。
	DUAL 	L、R それぞれのチャンネルに独立したコーラスをかけることができます。
RATE *2	0 ～ 100, BPM  ～ 	コーラス効果の速さを調節します。
RATE 1 RATE 2 *1 *2		
DEPTH	0 ～ 100	コーラス効果の深さを調節します。 ※ ダブリングとして使用する際は 0 でお使いください。
DEPTH 1 DEPTH 2 *1		
PRE-DELAY	0.0ms ～ 40.0ms	ダイレクト音が出力されてから、エフェクト音が出力されるまでの時間を調節します。プリ・ディレイを長くすると、複数の音が鳴っている効果（ダブリング効果）が得られます。
PRE-DELAY 1 PRE-DELAY 2 *1		
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
EFFECT LEVEL 1		
EFFECT LEVEL 2		
EFFECT LEVEL 2 *1		

パラメーター	設定値	説明
WAVEFORM	TRI	一般的なコーラス効果が得られます。
WAVEFORM 1		
WAVEFORM 2	SINE	より深い揺れ感が得られます。
*1		
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルタは働きません。
LOW CUT 1		
LOW CUT 2	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは働きません。
*1		
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは働きません。
HIGH CUT 1		
HIGH CUT 2	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは働きません。
*1		
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。0 に設定するとダイレクト音をカットできます。
OUTPUT MODE	MONO	モノ出力に適した設定です。
	STEREO	ステレオ出力した際に豊かな広がり得られます。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	CHORUS の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 MODE が DUAL のときに有効。

*2 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

CLASSIC-VIBE

STEREO

フェイザーと同じようなエフェクトですが、通常のフェイザーでは得られない独特のうねりが特徴的です。

パラメーター	設定値	説明
RATE	0 ~ 100, BPM 	エフェクトのかかる周期を調節します。
*1		
DEPTH	0 ~ 100	エフェクトのかかりの深さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	音量を調節します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	CLASSIC-VIBE の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

COMPRESSOR

STEREO

コンプレッサーは、大入力を圧縮し小入力を増幅することで、音量を均一化して音を歪ませずにサステイン効果（音を延ばす効果）を得るエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	BOSS COMP	BOSS CS-3 をモデリングしています。
	Hi-BAND	高域に対してより強く効果の加わるコンプレッサーです。
	LIGHT	軽い効果のコンプレッサーです。
	D-COMP	MXR DynaComp をモデリングしています。
	ORANGE	Dan Armstrong 社の ORANGE SQUEEZER をモデリングしています。
	FAT	強くかかった際に中域が強調されて太い音色が得られるコンプレッサーです。
SUSTAIN	MILD	強くかかった際に高域がカットされて甘い音色が得られるコンプレッサーです。
	0 ~ 100	小入力信号を増幅して一定の音量にする範囲（時間）を調節します。値を大きくするほどサステインが長くなります。
ATTACK	0 ~ 100	ピッキング時のアタックの強さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	音量を調節します。
TONE	-50 ~ +50	音質を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	COMPRESSOR の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

DEFRETTER

STEREO

フレットレス・ギターをシミュレートすることができます。

パラメーター	設定値	説明
SENS	0 ~ 100	入力音に対する感度を調節します。
DEPTH	0 ~ 100	倍音を調節します。
TONE	-50 ~ +50	音のこもり具合を調節します。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	エフェクト音の音量を調節します。
ATTACK	0 ~ 100	ピッキング時の音の立ち上がりを調節します。
RESONANCE	0 ~ 100	音にクセを付けます。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	DEFRETTER の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

DEFRETTER BASS

STEREO

フレットレス・ベースをシミュレートすることができます。

パラメーター	設定値	説明
SENS	0 ～ 100	入力音に対する感度を調節します。
ATTACK	0 ～ 100	ピッキング時の音の立ち上がりを調節します。
TONE	-50 ～ +50	音のこもり具合を調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	DEFRETTER BASS の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

DELAY

MONO STEREO MONO+STEREO

ダイレクト音から遅れた音（ディレイ音）を加えることにより、音に厚みをつけたり、特殊効果を作り出したりします。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	ディレイの種類「TYPE」(P.45) を選びます。 ※ ステレオ構成のディレイ・エフェクト以降にモノのエフェクトや AMP Modeling を接続すると、ステレオ効果はなくなります。	
TIME *1 *12	1ms ～	ディレイ・タイムを調節します。
D1 TIME D2 TIME *2 *12	2000ms, BPM ♪ ～	
FEEDBACK *3		
D1 FEEDBACK D2 FEEDBACK *2	0 ～ 100	ディレイ音を入力に戻す量を調節します。値を大きくするほどディレイの繰り返し回数が増えます。
EFFECT LEVEL *4		ディレイ音の音量を調節します。
D1 EFFECT LEVEL D2 EFFECT LEVEL *2	0 ～ 120	
HIGH CUT *3		
D1 HIGH CUT D2 HIGH CUT *2	20.0Hz ～ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。
TAP TIME *6	0 ～ 100%	R チャンネルのディレイ・タイムを調節します。L チャンネルのディレイ・タイムを 100% と考えて、R チャンネルのディレイ・タイムを調節します。

パラメーター	設定値	説明
MOD RATE *7	0 ～ 100	ディレイ音を揺らす速さを調節します。
MOD DEPTH *7	0 ～ 100	ディレイ音を揺らす深さを調節します。
TRIGGER *8	OFF, ON	ON にすると WARP 効果がかかります。
MODE *9	RISE → FALL	TRIGGER を ON から OFF に切り替えると回転が止まります。
	RISE → FADE	TRIGGER を ON から OFF に切り替えると回転したままフェードアウトします。
TRIGGER *9	OFF, ON	ON にすると TWIST 効果がかかります。
RISE TIME *9	0 ～ 100	エフェクト効果が最大になるまでの時間を調節します。
FALL TIME *9 *10	0 ～ 100	エフェクト効果が元に戻るまでの時間を調節します。
FADE TIME *9 *11	0 ～ 100	フェードアウト時間を調節します。
DIRECT LEVEL *5	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
CARRY OVER	OFF, ON	エフェクトをオフにしたときにエフェクト音を残すか、残さないかを設定します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	DELAY の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 MASTER DELAY と共通の VARIATION です。

*1 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R、TWIST 以外のときに有効。

*2 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R のときに有効。

*3 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R、WARP、TWIST 以外のときに有効。

*4 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R 以外のときに有効。

*5 TYPE が WARP、TWIST 以外のときに有効。

*6 TYPE が PAN のときに有効。

*7 TYPE が MOD のときに有効。

*8 TYPE が WARP のときに有効。

*9 TYPE が TWIST のときに有効。

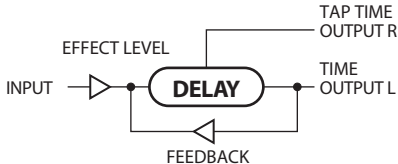
*10 MODE が RISE → FALL のときに有効。

*11 MODE が RISE → FADE のときに有効。

*12 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

TYPE

設定値	説明
STEREO1 	L チャンネルからダイレクト音、R チャンネルからディレイ音が出力されます。

設定値	説明
STEREO2 	ステレオ入出力のディレイです。
PAN 	ステレオ出力時専用のディレイです。ディレイ・タイム（音を遅らせる時間）をLチャンネル、Rチャンネルに振り分けたタップ・ディレイ効果が得られます。 
DUAL-S 	2つのディレイを直列に接続したディレイです。
DUAL-P 	2つのディレイを並列に接続したディレイです。
DUAL-L/R 	Lチャンネル、Rチャンネルで独立して設定可能なディレイです。ディレイ1がLチャンネル、ディレイ2がRチャンネルになります。
REVERSE 	逆再生の効果を生み出します。
ANALOG 	アナログ・ディレイのマイルドなサウンドが得られます。
TAPE 	テープ・エコーに特有の、揺らぎのあるサウンドが得られます。
MOD 	心地よい揺らぎを加えたディレイです。
WARP 	幻想的な音を作り出します。
TWIST 	アグレッシブな回転感を作り出します。ディストーションと組み合わせると、一層ワイルドな回転感が得られます。

FLANGER / FLANGER BASS

STEREO

ジェット機のような、音にうねりを与えるフランジング効果を作り出します。

パラメーター	設定値	説明
RATE *1	0 ~ 100, BPM  ~ 	うねりの速さを調節します。
DEPTH	0 ~ 100	うねりの深さを調節します。
RESONANCE	0 ~ 100	レゾナンス量（フィードバック量）を調節します。値を大きくするほど効果が強調され、クセの強い音になります。
MANUAL	0 ~ 100	効果をかける中心周波数を調節します。
SEPARATION	0 ~ 100	広がりを調節します。値を大きくするほど左右の広がりが増します。
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLATにすると、ロー・カット・フィルターは動きません。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLATにすると、ハイ・カット・フィルターは動きません。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	フランジャーの音量を調節します。

パラメーター	設定値	説明
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	FLANGER、FLANGER BASS の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

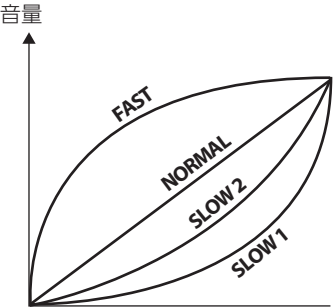
*1「設定値に音符を選んだときの効果について」（P.66）をご覧ください。

FOOT VOLUME

STEREO

音量をコントロールするエフェクトです。

通常は CTL3,4/EXP1 端子や CTL5,6/EXP2 端子に接続したエクスプレッション・ペダルで操作します。

パラメーター	設定値	説明
VOLUME MIN	0 ~ 100	ペダルのかかと側を踏んだときの音量を設定します。
VOLUME MAX	0 ~ 100	ペダルのつま先側を踏んだときの音量を設定します。
VOLUME CURVE	SLOW1, SLOW2, NORMAL, FAST	ペダルを踏み込む量に対して、実際の音量がどのように変化するかを選びます。  音量 FAST NORMAL SLOW2 SLOW1 ペダルを戻したとき ペダルを踏み込んだとき
PEDAL POSITION	0 ~ 100	音量を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	FOOT VOLUME の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 FOOT VOLUME 1、FOOT VOLUME 2 と共通の VARIATION です。

GRAPHIC EQ

STEREO

音質を調節します。7 帯域を調整することができます。

パラメーター	設定値	説明
LEVEL	-20 ～ +20dB	イコライザー全体の音量を調節します。
100Hz	-20 ～ +20dB	各帯域の音量を調節します。
200Hz		
400Hz		
800Hz		
1.6kHz		
3.2kHz		
6.4kHz		
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	GRAPHIC EQ の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

HARMONIST

MONO STEREO MONO

入力されたギターのピッチ（音程）を分析することによってピッチ・シフト量を調節し、ダイアトニック・スケール上でのハーモニーを作ることができるエフェクトです。

- ※ 音程を分析する関係上、和音を（2 つ以上の音を同時に）弾くと、思うような効果は得られません。他の弦を確実にミュートして、単音で弾いてください。
- ※ ある音が鳴っている状態で次の音を弾く場合は、前の音を確実にミュートしたあとに、アタックをハッキリとつけて弾いてください。アタックを検出できなかった場合は、正確に発音しないことがあります。
- ※ ギターの TONE つまみやピックアップによって感度が変わることがあります。

パラメーター	設定値	説明
VOICE	ピッチ・シフト音（ハーモニー）の音数を選びます。	
	1VOICE MONO	1 音のピッチ・シフト音をモノで出力します。
	2MONO MONO	2 音のピッチ・シフト音（HR1、HR2）をモノで出力します。
	2STEREO MONO STEREO	2 音のピッチ・シフト音（HR1、HR2）をそれぞれ L チャンネル、R チャンネルに出力します。
HR1:HARMONY	-2oct ～ +2oct, USER	ハーモニーを作り出すとき、入力音に加える音の高さを設定します。
HR2:HARMONY *1		入力音に対して、上下 2 オクターブまで設定することができます。USER を選んだときは、ユーザーの設定したスケールに対応したハーモニーを作り出します。

パラメーター	設定値	説明
KEY	C (Am) ～ B (G#m)	演奏曲のキーは、楽譜の調号（#、b）によって次のようになります。
	長調 C F B ^b E ^b A ^b D ^b 短調 A ^m D ^m G ^m C ^m F ^m B ^m	
	長調 C G D A E B F [#] 短調 A ^m E ^m B ^m F ^{#m} C ^{#m} G ^{#m} D ^{#m}	
HR1:LEVEL	0 ～ 100	ハーモニー音の音量を調節します。
HR2:LEVEL *1		
HR1:PRE-DELAY *2	0 ～ 300ms, BPM ♩ ～ 100	ダイレクト音が入力されてからハーモニー音が発音されるまでの時間を調節します。通常は 0ms に合わせてください。
HR2:PRE-DELAY *1 *2		
HR1:FEEDBACK	0 ～ 100	ハーモニー音のフィードバック量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	HARMONIST の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 VOICE が 2MONO、2STEREO のときに有効。

*2 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

USER SCALE

※ HARMONY が USER のときに設定可能です。

パラメーター	設定値
C	▼ C ～ ▼ C ～ C ～ ▲ C ～ ▲ C
D ^b	▼ D ^b ～ ▼ D ^b ～ D ^b ～ ▲ D ^b ～ ▲ D ^b
D	▼ D ～ ▼ D ～ D ～ ▲ D ～ ▲ D
E ^b	▼ E ^b ～ ▼ E ^b ～ E ^b ～ ▲ E ^b ～ ▲ E ^b
E	▼ E ～ ▼ E ～ E ～ ▲ E ～ ▲ E
F	▼ F ～ ▼ F ～ F ～ ▲ F ～ ▲ F
F [#]	▼ F [#] ～ ▼ F [#] ～ F [#] ～ ▲ F [#] ～ ▲ F [#]
G	▼ G ～ ▼ G ～ G ～ ▲ G ～ ▲ G
A ^b	▼ A ^b ～ ▼ A ^b ～ A ^b ～ ▲ A ^b ～ ▲ A ^b
A	▼ A ～ ▼ A ～ A ～ ▲ A ～ ▲ A
B ^b	▼ B ^b ～ ▼ B ^b ～ B ^b ～ ▲ B ^b ～ ▲ B ^b
B	▼ B ～ ▼ B ～ B ～ ▲ B ～ ▲ B

ー、+は、設定する原音より下／上の音であることを示します。

▼や▲など、音名の横に表示される三角はオクターブを示しています。

下向きの三角が 1 つで 1 オクターブ下、2 つで 2 オクターブ下になります。

上向きの三角が 1 つで 1 オクターブ上、2 つで 2 オクターブ上になります。

HUMANIZER

STEREO

ギター音を人間の声のような音に変化させるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
MODE	母音を切り替えるモードを設定します。	
	PICKING	ピッキングに合わせて VOWEL1 から VOWEL2 に変化します。変化する時間はレートで調節します。
	AUTO	レートとデプスを調節して 2 つの母音 (VOWEL1、VOWEL2) を切り替えます。
VOWEL1	a, e, i, o, u	1 つめの母音を選びます。
VOWEL2	a, e, i, o, u	2 つめの母音を選びます。
SENS *1	0 ~ 100	感度を調節します。 値を小さくすると弱いピッキングではヒューマナイザーの効果はかからず、強いピッキングのときだけヒューマナイザーの効果が現れます。値を大きくすると、ピッキングの強弱にかかわらずヒューマナイザーの効果が現れます。
RATE *3	0 ~ 100, BPM  ~ 	2 つの母音を切り替える周期を調節します。
DEPTH	0 ~ 100	効果の深さを調節します。
MANUAL *2	0 ~ 100	2 つの母音を切り替えるポイントを調節します。50 に設定すると VOWEL1 と 2 は同じ時間で切り替わり、50 以下に設定すると VOWEL1 の時間が短くなります。50 以上に設定すると VOWEL1 の時間が長くなります。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	音量を調節します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	HUMANIZER の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 MODE が PICKING のときに設定可能です。

*2 MODE が AUTO のときに設定可能です。

*3 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

ISOLATOR

STEREO

設定した帯域の音をカットするエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
BAND	LOW, MIDDLE, HIGH	カットする音域を選びます。
RATE *1	0 ~ 100, BPM  ~ 	揺れの周期を調節します。
DEPTH	0 ~ 100	揺れの深さを設定します。
BAND LEVEL	0 ~ 100	カットする量を設定します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。

パラメーター	設定値	説明
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	ISOLATOR の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

LIMITER

STEREO

過大入力を抑えて歪みを防ぎます。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	リミッターのタイプを選びます。	
	BOSS LIMITER	ステレオ構成のリミッターです。
	RACK 160D	dbx 160X をモデリングしています。
	VTG RACK U	UREI 1178 をモデリングしています。
THRESHOLD	0 ~ 100	入力信号に合わせて調節します。設定したレベル以上の信号が入力されると、信号が抑えられます。
RATIO	1:1, 1.2:1, 1.4:1, 1.6:1, 1.8:1, 2:1, 2.3:1, 2.6:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 12:1, 20:1, INF:1	スレッシュホールド・レベルを超えたときの圧縮比を選びます。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	音量を調節します。
ATTACK	0 ~ 100	ピッキング時のアタックの強さを調節します。値を大きくするほど音の立ち上がりが鋭くなり、歯切れの良いサウンドになります。
RELEASE	0 ~ 100	リリース・タイムを調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	LIMITER の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

LO-FI

STEREO

意図的に音質を劣化させて、独特な雰囲気を作り出します。

パラメーター	設定値	説明
BIT DEPTH	OFF, 15 ~ 1	ビット長を設定します。
SAMPLE RATE	OFF, 1/2 ~ 1/32	サンプル・レートを設定します。
BALANCE	D100:E0 ~ D0:E100	原音とエフェクト音の音量バランスを設定します。

パラメーター	設定値	説明
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	LO-FI の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

OCTAVE / OCTAVE BASS

MONO

入力より 1 オクターブ下、2 オクターブ下の音を加えて、低音の重量感を作り出します。

パラメーター	設定値	説明
-2OCT	0 ～ 100	2 オクターブ下の音の音量を調節します。
-1OCT	0 ～ 100	1 オクターブ下の音の音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	OCTAVE、OCTAVE BASS の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

PAN

STEREO

左右の音量を交互に変えることにより、ステレオで鳴らしたときに音が左右のスピーカーの間を飛び交うような効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	AUTO	WAVE SHAPE、RATE、DEPTH の設定に応じて左右の音量が変化します。
	MANUAL	POSITION で設定した音量バランスで出力されます。
WAVE SHAPE *1	0 ～ 100	音量変化のカーブを調節します。 値を大きくするほど変化が急峻になります。
RATE *1 *3	0 ～ 100, BPM $\frac{1}{100}$ ～ $\frac{1}{10}$	音量変化の周期を調節します。
DEPTH *1	0 ～ 100	音量変化の深さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	音量を調節します。
POSITION *2	L50 ～ CENTER ～ R50	左右の音量バランスを調整します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	PAN の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 TYPE が AUTO のときに設定可能です。

*2 TYPE が MANUAL のときに設定可能です。

*3 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

PARAMETRIC EQ

STEREO

音質を調節します。4 帯域を調整することができます。

パラメーター	設定値	説明
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ～ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルターは働きません。
LOW GAIN	-20 ～ +20dB	低音域の音質を調節します。
LOW-MID FREQ	20.0Hz ～ 16.0kHz	LOW-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。
LOW-MID Q	0.5 ～ 16	LOW-MID FREQ で設定された周波数を中心に EQ のかかる範囲を調節します。値を大きくするほど範囲は狭くなります。
LOW-MID GAIN	-20 ～ +20dB	中低域の音質を調節します。
HIGH-MID FREQ	20.0Hz ～ 16.0kHz	HIGH-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。
HIGH-MID Q	0.5 ～ 16	HIGH-MID FREQ で設定された周波数を中心に EQ のかかる範囲を調節します。値を大きくするほど範囲は狭くなります。
HIGH-MID GAIN	-20 ～ +20dB	中高域の音質を調節します。
HIGH GAIN	-20 ～ +20dB	高音域の音質を調節します。
HIGH CUT	20.0Hz ～ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。
LEVEL	-20 ～ +20dB	イコライザー全体の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	PARAMETRIC EQ の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 EQ1、EQ2 ブロックと共通の VARIATION です。

PEDAL BEND

MONO

ピッチ・ベンド効果が得られるエフェクトです。

通常は CTL3,4/EXP1 端子や CTL5,6/EXP2 端子に接続したエクスプレッション・ペダルで操作します。

※ ピッチを分析する関係上、和音（2 つ以上の音を同時に）弾くと、思うような効果が得られません。

パラメーター	設定値	説明
PITCH	-24 ～ +24	ペダルを踏み込んだときのピッチを設定します。
PEDAL POSITION	0 ～ 100	ペダル・ベンドのペダル位置を調節します。このパラメーターをエクスプレッション・ペダルなどにアサインして使用します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	エフェクトの音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。

パラメーター	設定値	説明
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	PEDAL BEND の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

PHASER

STEREO

ダイレクト音に位相のずれた音を加えることで、音に回転感を加えるフェイズ効果を作り出します。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	4STAGE, 8STAGE, 12STAGE, BiPHASE	フェイザーの構成を選びます。
RATE *1	0 ~ 100, BPM  ~ 	回転の速さを調節します。
DEPTH	0 ~ 100	回転効果の深さを調節します。
RESONANCE	0 ~ 100	レゾナンス量（フィードバック量）を調節します。値を大きくするほど効果が強調され、クセの強い音になります。
MANUAL	0 ~ 100	回転効果のかかる中心周波数を調節します。
STEP RATE *1	OFF, 0 ~ 100, BPM  ~ 	回転を階段状に変化させるステップ機能の周期を調節します。値を大きくするほど変化が細くなります。ステップ機能を使わないときは OFF にします。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	フェイザー音の音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	PHASER の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

PITCH SHIFTER

MONO

MONO

音程を±2 オクターブ変化させることができるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
VOICE	ピッチ・シフト音の音数を選びます。	
	1VOICE 	1 音のピッチ・シフト音をモノで出力します。
	2MONO 	2 音のピッチ・シフト音 (PS1、PS2) をモノで出力します。
	2STEREO 	2 音のピッチ・シフト音 (PS1、PS2) をそれぞれ L チャンネル、R チャンネルに出力します。
PS1:PITCH	-24 ~ +24	ピッチ・シフト量（音の高さが変化する量）を、半音単位で調節します。
PS2:PITCH *1		
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
PS1:MODE	ピッチ・シフターモードを選びます。	
	FAST, MEDIUM, SLOW	FAST、MEDIUM、SLOW の順でレスポンスは遅くなりますが、変調感（音揺れ）がなくなります。
PS2:MODE *1	MONO	単音入力用のモードです。 和音を（2 つ以上の音を同時に）弾くと、思うような効果は得られません。
PS1:FINE	-50 ~ +50	音程の変化量を微調節します。 Fine の変化量 100 がピッチの変化量 1 に相当します。
PS2:FINE *1		
PS1:PRE-DELAY *2	0ms ~ 300ms, BPM  ~ 	ダイレクト音が入力されてからピッチ・シフト音が発音されるまでの時間を調節します。通常は 0ms に合わせてください。
PS2:PRE-DELAY *1 *2		
PS1:LEVEL	0 ~ 100	ピッチ・シフト音の音量を調節します。
PS2:LEVEL *1		
PS1:FEEDBACK	0 ~ 100	ピッチ・シフト音のフィードバック量を調節します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	PITCH SHIFTER の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 VOICE が 2MONO、2STEREO のときに有効。

*2 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

REVERB

MONO
STEREO

音に残響を加えるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
TYPE		リバーブのタイプを設定します。設定によってさまざまな空間をシミュレートできます。
	AMBIENCE	レコーディングなどで使われるアンビエンス・マイク(音源から離れたところに立てるオフ・マイク)をシミュレートしています。残響を強調するのではなく、空間的な奥行きを演出するためのリバーブです。
	ROOM	室内での残響音をシミュレーションしたリバーブです。暖かみのある残響音が得られます。
	HALL1	コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。クリアで広がりのある残響音が得られます。
	HALL2	コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。落ち着いたマイルドな残響音が得られます。
	PLATE	プレート・リバーブ(金属板の振動を利用したリバーブ・ユニット)をシミュレートしたリバーブです。高域が伸びた金属的な響きを得られます。
	SPRING	ギター・アンプ内蔵のスプリング・リバーブをシミュレートしています。
	MOD	ホールの残響にゆらぎを加えたリバーブで、非常に心地よい残響音が得られます。
TIME	0.1s ～ 10.0s	リバーブ音の長さ(時間)を調節します。
PRE-DELAY	0ms ～ 500ms	リバーブ音が出力されるまでの時間を調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	リバーブ音の音量を調節します。
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ～ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルタは動きません。
HIGH CUT	20.0Hz ～ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは動きません。
DENSITY	1 ～ 10	リバーブ音の密度を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
CARRY OVER	OFF, ON	エフェクトをオフにしたときにエフェクト音を残すか、残さないかを設定します。
SPRING SENS *1	0 ～ 100	感度を設定します。値を大きくすると弱いピッキングでもスプリング効果が得られます。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	REVERB の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 TYPE が SPRING のときに有効。

RING MOD

STEREO

内部の発振器とギターの原音を掛け合わせるにより、音程感のない金属的な響きに変えるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
INTELLIGENT	OFF, ON	ON に設定すると入力音のピッチ(音の高さ)に合わせて発振周波数が変化し、音程感のある音が得られます。その場合、ギター音のピッチが正しく検出されないと、思うような効果が得られません。単音で使うことをおすすめします。
FREQUENCY	0 ～ 100	内部発振器の発振周波数を調節します。
FREQ MOD RATE *1	0 ～ 100, BPM  ～ 	内部発振器を揺らす速さを調節します。
FREQ MOD DEPTH	0 ～ 100	内部発振器を揺らす深さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	RING MOD の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

ROTARY

MONO
STEREO

回転スピーカーの効果が得られるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
SPEED SELECT	SLOW, FAST	スピーカーの回転スピードの SLOW (スロー) / FAST (ファスト) を切り替えます。
RATE SLOW *1	0 ～ 100, BPM  ～ 	SPEED SELECT が SLOW 時の、回転スピードを調節します。
RATE FAST *1	0 ～ 100, BPM  ～ 	SPEED SELECT が FAST 時の、回転スピードを調節します。
DEPTH	0 ～ 100	エフェクトのかかる深さを調節します。
RISE TIME	0 ～ 100	SPEED SELECT を SLOW から FAST に切り替えたときの、回転スピードの変化時間を調節します。
FALL TIME	0 ～ 100	SPEED SELECT を FAST から SLOW に切り替えたときの、回転スピードの変化時間を調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。

パラメーター	設定値	説明
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	ROTARY の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66)をご覧ください。

SITAR SIM

STEREO

シタールの音色をシミュレートするエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
SENS	0 ～ 100	シタールの感度を調節します。感度を低くすると、弱いピッキングではシタールの効果はかからず、強いピッキングだけにシタールの効果が現れます。感度を高くすると、ピッキングの強弱にかかわらずシタールの効果が現れます。
DEPTH	0 ～ 100	エフェクトのかかり具合を調節します。
tone	-50 ～ +50	音質を調節します。設定値が大きくなると高音域が強調されます。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	シタールの音量を調節します。
RESONANCE	0 ～ 100	共鳴音のうねりを調節します。
BUZZ	0 ～ 100	弦が触れることによって独特のサウンドを出す「バズ・ブリッジ」によるビビリ感を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	SITAR SIM の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

SLICER

STEREO

音を連続的に刻んでバックイング・フレーズを演奏しているような効果を作り出します。

パラメーター	設定値	説明
PATTERN	P1 ～ P20	音を刻むスライス・パターン (リズム) を選びます。
RATE *1	0 ～ 100, BPM  ～ 	音を刻む周期を調節します。
TRIGGER	OFF, ON	OFF から ON に切り替えたときにスライス・パターン (リズム) を先頭に戻します。 ※ パッチ・ライト時、TRIGGER パラメーターは OFF で記憶されます。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
ATTACK	0 ～ 100	スライス・パターン (リズム) のアタックの音量を調節します。
DUTY	1 ～ 99	スライス・パターン (リズム) の音の長さを調節します。

パラメーター	設定値	説明
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	SLICER の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66)をご覧ください。

SLOW GEAR / SLOW GEAR BASS

STEREO

ボリューム奏法 (バイオリン奏法) の効果を作り出します。

パラメーター	設定値	説明
SENS	0 ～ 100	感度を調節します。感度を低くすると、弱いピッキングではスロー・ギアの効果はかからず、強いピッキングだけにスロー・ギアの効果が見えます。感度を高くすると、ピッキングの強弱にかかわらずスロー・ギアの効果が見えます。
RISE TIME	0 ～ 100	ピッキングしてから音量が最大になるまでの時間を調節します。
LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	SLOW GEAR、SLOW GEAR BASS の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

SOUND HOLD

STEREO

ギターで弾いた音を持続させることができます。このエフェクトを使うと「低い音を持続させながら高音域でメロディーを弾く」といった演奏が可能になります。

※ 2 つ以上の音を同時に弾くと、正しく動作しません。

パラメーター	設定値	説明
TRIGGER	OFF, ON	サウンド・ホールド音のオン／オフを切り替えます。通常は CTL ペダルにアサインして使用します。 • フットスイッチなどにアサインすることを前提としたパラメーターです。 • パッチ・ライト時、TRIGGER パラメーターは OFF で記憶されます。
RISE TIME	0 ～ 100	サウンド・ホールド音が鳴り出す早さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 120	サウンド・ホールド音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	SOUND HOLD の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

TOUCH WAH / TOUCH WAH BASS STEREO

ギター／ベースの音量に応じてフィルターを変化させて、ワウ効果を得ることができます。

パラメーター	設定値	説明
FILTER MODE	ワウのモードを選びます。	
	LPF	ロー・パス・フィルター。低い音域だけを通します。
	BPF	バンド・パス・フィルター。特定の音域だけを通します。
	HPF	ハイ・パス・フィルター。高い音域だけを通します。
POLARITY	入力に応じてフィルターが変化する方向を選びます。	
	DOWN	フィルターが低い周波数方向に動きます。
	UP	フィルターが高い周波数方向に動きます。
SENS	0 ～ 100	POLARITY の設定によってフィルターが変化するときの感度を設定します。 値を大きくするほど反応が強くなり、「0」にするとピッキングによるワウ効果はなくなります。
FREQUENCY	0 ～ 100	ワウ効果の基準周波数を調節します。
RESONANCE	0 ～ 100	基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。 値を大きくするほど、フィルター効果が強調されたクセの強い音色になります。値を 50 にすると、標準的なワウ・サウンドが得られます。
DECAY	0 ～ 100	フィルターの動く周期を調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	TOUCH WAH、TOUCH WAH BASS の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

TREMOLO STEREO

音量を周期的に変えるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
WAVE SHAPE	0 ～ 100	音量変化のカーブを調節します。値を大きくするほど変化が急峻になります。
RATE *1	0 ～ 100, BPM 	音量変化の周期を調節します。
DEPTH	0 ～ 100	音量変化の深さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	TREMOLO の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

VIBRATO STEREO

ピッチ (音の高さ) を微妙に揺らしてビブラート効果を作り出します。

パラメーター	設定値	説明
RATE *1	0 ～ 100, BPM 	ビブラートの周期を調節します。
DEPTH	0 ～ 100	ビブラートのかかりの深さを調節します。
TRIGGER	OFF, ON	ビブラートのオン／オフを切り替えます。
RISE TIME	0 ～ 100	トリガーがオンになってから設定したビブラート効果が得られるまでの時間を調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
BPM	40 ～ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	VIBRATO の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

WAH

STEREO

エクスプレッション・ペダルの操作で、ワウ効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	ワウのタイプを選びます	
	CRY WAH	70 年代の CRYBABY をモデリングしています。
	VO WAH	VOX の V846 をモデリングしています。
	FAT WAH	図太い音色のワウです。
	LIGHT WAH	クセのない上品なワウです。
	7STRING WAH	7 弦ギターやバリトン・ギターの音域まで対応した、可変範囲の広いワウです。
	RESO WAH	アナログ・シンセのフィルターを発展させた、独特の効果が得られます。
	BASS WAH	ベース音域に対応したワウです。ワウ音に低域を加えているため、音痩せのない効果が得られます。
PEDAL POSITION	0 ~ 100	ワウ・ペダルのペダル位置を調節します。 ※ このパラメーターをエクスプレッション・ペダルなどにアサインして使用します。
PEDAL MIN	0 ~ 100	ペダルのかかと側を踏んだときの音色を設定します。
PEDAL MAX	0 ~ 100	ペダルのつま先側を踏んだときの音色を設定します。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	エフェクト音の音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	WAH の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

AMP (AMP Modeling)

MONO

プリアンプの特性とスピーカーのサイズとキャビネットの形状をシミュレートします。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
TYPE	アンプの種類「TYPE」(P.55) を選びます。	
GAIN	0 ~ 120	アンプの歪み具合を調節します。
SAG	-10 ~ +10	パワーアンプの影響によるコンプレッションの変化量を調節します。
RESONANCE	-10 ~ +10	パワーアンプとスピーカー・トランスの相互作用によるダイナミクス変化量を調節します。
LEVEL	0 ~ 100	プリアンプ全体の音量を調節します。 ※ LEVEL は上げ過ぎないように注意してください。
BASS	0 ~ 100	低音域の音質を調節します。
MIDDLE	0 ~ 100	中音域の音質を調節します。
TREBLE	0 ~ 100	高音域の音質を調節します。
PRESENCE	0 ~ 100	超高音域の音質を調節します。
BRIGHT	OFF, ON	ブライートのオン／オフを設定します。 ※ BRIGHT は TYPE の中の一部のアンプで有効です。
GAIN SW	LOW, MIDDLE, HIGH	アンプの歪み具合を LOW / MIDDLE / HIGH の 3 段階で切り替えます。LOW、MIDDLE、HIGH の順番で歪みが大きくなります。 ※ 各タイプの音色は、ゲインが MIDDLE のときを基準に音作りされています。
SOLO SW	OFF, ON	ソロに適した音色に切り替わります。
SOLO LEVEL	0 ~ 100	ソロがオンのときの音量を調節します。
SP TYPE	シミュレートするスピーカーの種類「SP TYPE」(P.55) を選びます。	
MIC TYPE	シミュレートするマイクの種類「MIC TYPE」(P.55) を選びます。	
MIC DISTANCE	SHORT, MEDIUM, LONG	マイクによる録音のしかたをシミュレーションします。 SHORT < MEDIUM < LONG の順にスピーカーからの距離が離れます。
MIC POSITION	マイクの位置をシミュレーションします。	
	CENTER	スピーカー・コーンの中央にマイクをセッティングした状態をシミュレーションします。
	1cm ~ 10cm	スピーカー・コーンの中央から設定した距離だけマイクを移動した状態をシミュレーションします。
MIC LEVEL	0 ~ 100	マイクの音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音（スピーカーをオフにした音）のミックス音量を調節します。

パラメーター	設定値	説明
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	AMP Modeling の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 INST 内の AMP Modeling (E.GUITAR、E.BASS、ACOUSTIC、AC BASS 選択時) と共通の VARIATION です。

TYPE

設定値	説明
TRANSPARENT	周波数レンジが広い、非常にフラットな特性のアンプです。アコースティック・ギターに最適です。
NATURAL	アンプ固有のトレブリー感やブーミーな低音のクセを抑えた素直なクリーン・サウンドです。
BOUTIQUE	従来のコンボ・アンプの表現力を超えた、ピッキングのニュアンスを忠実に再現できるクランチ・サウンドです。
SUPREME	4x12" スピーカー特有のキャビネット感を生かしつつ、ピッキングの強弱に応じて反応する心地よいクランチ・サウンドです。
MAXIMUM	ビンテージ Marshall 特有の反応の良さと音質のまま、さらにハイゲイン化したアンプです。
JUGGERNAUT	究極のメタル・サウンドを追求してチューン・アップされた大型スタック・サウンドです。
X-CRUNCH	MDP によりすべての弦で歯切れの良さを実現したクランチ・サウンドです。
X-HI GAIN	MDP によりレンジが広く心地よい分離感が得られるハイゲイン・サウンドです。
X-MODDED	MDP により過激なゲインでも音の輪郭を失わないコア・サウンドです。
JC-120	Roland JC-120 のサウンドをモデリングしています。
TWIN COMBO	Fender の Twin Reverb をモデリングしています。
DELUXE COMBO	Fender の Deluxe Reverb をモデリングしています。
TWEED COMBO	Fender の Bassman 4x10" Combo をモデリングしています。
DIAMOND AMP	VOX の AC30 をモデリングしています
BRIT STACK	Marshall 1959 をモデリングしています。
RECTI STACK	MESA/Boogie DUAL Rectifier のチャンネル 2 MODERN モードをモデリングしています。
MATCH COMBO	Matchless D/C-30 の左インプットに入力したサウンドをモデリングしています。
BG COMBO	MESA/Boogie コンボ・アンプをモデリングしています。
ORNG STACK	ORANGE ROCKERVERB のダーティー・チャンネルをモデリングしています。
BGNR UB METAL	Bogner Überschall のハイ・ゲイン・チャンネルをモデリングしています。
NATURAL BASS	ベース用の素直なクリーン・サウンドです。
X-DRIVE BASS	MDP により、レンジが広く心地よい分離感が得られるベース用ハイゲイン・サウンドです。

設定値	説明
CONCERT	AmpegのSVTをモデリングしています。
SUPER FLAT	フラットな特性のベースアンプです。
FLIP TOP	AmpegのB-15をモデリングしています。
B MAN	FenderのBassman 100をモデリングしています。
BASS 360	acousticの360をモデリングしています。
SW-TOUR	SWRのSM-400をモデリングしています。
AC BASS	アコースティック・ベースなどに最適なアンプです。
GK BASS	Gallien-Kruegerの800RBをモデリングしています。
MARK	MarkbassのLittle Mark IIIをモデリングしています。

SP TYPE

設定値	説明
OFF	スピーカー・シミュレーターがオフになります。
ORIGINAL	AMP TYPE で選んだアンプに搭載されているスピーカーです。
1x8"	8 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式の小型スピーカー・キャビネットです。
1x10"	10 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式の小型スピーカー・キャビネットです。
1x12"	12 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式の小型スピーカー・キャビネットです。
2x12"	12 インチ・スピーカー 2 個の後面開放方式の一般的なスピーカー・キャビネットです。
4x10"	10 インチ・スピーカー 4 個の密閉方式の大型スピーカー・キャビネットです。
4x12"	12 インチ・スピーカー 4 個の密閉方式の大型スピーカー・キャビネットです。
8x12"	4x12 インチの 2 段積みです。
B1x15"	15 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式のベース用小型スピーカー・キャビネットです。
B1x18"	18 インチ・スピーカー 1 個の後面開放方式のベース用小型スピーカー・キャビネットです。
B2x15"	15 インチ・スピーカー 2 個の後面開放方式のベース用一般的なスピーカー・キャビネットです。
B4x10"	10 インチ・スピーカー 4 個の密閉方式のベース用大型スピーカー・キャビネットです。
B8x10"	ベース用、4x10 インチの 2 段積みです。

MIC TYPE

設定値	説明
DYN57	Shure の SM57 をモデリングしています。一般的な楽器用ダイナミック・マイクです。
DYN421	SENNHEISER の MD-421 をモデリングしています。低域の伸びたダイナミック・マイクです。
CND451	AKG の C451B をモデリングしています。楽器用スモール・コンデンサー・マイクです。
CND87	NEUMANN の U87 をモデリングしています。フラットな特性のコンデンサー・マイクです。
FLAT	完全にフラットな特性のマイクをシミュレーションします。スピーカーから出てきた音を直接（その場で）聴いているのに近いイメージの音を得られるようになります。

CHORUS

MONO

STEREO

MONO > STEREO

ダイレクト音に微妙に揺れる音を加えて、広がりと厚みのある美しいサウンドに変えるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン/オフを設定します。
MODE	コーラスのモードを選びます。	
	MONO 	L チャンネル、R チャンネルとも同じ音を出力するコーラスです。
	STEREO1 	L チャンネルにダイレクト音、R チャンネルにエフェクト音を出力する空間合成によるステレオ・コーラスです。
	STEREO2 	L チャンネル、R チャンネルに別々のコーラス音を加えるステレオ 2 相コーラスです。
	DUAL 	L、Rそれぞれのチャンネルに独立したコーラスをかけることができます。
RATE *2	0 ~ 100, BPM  ~ 	コーラス効果の速さを調節します。
RATE 1		
RATE 2 *1 *2		
DEPTH	0 ~ 100	コーラス効果の深さを調節します。 ※ ダブリングとして使用する際は 0 でお使いください。
DEPTH 1		
DEPTH 2 *1		
PRE-DELAY	0.0ms ~ 40.0ms	ダイレクト音が出力されてから、エフェクト音出力されるまでの時間を調節します。プリ・ディレイを長くすると、複数の音が鳴っている効果（ダブリング効果）が得られます。
PRE-DELAY 1		
PRE-DELAY 2 *1		
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	エフェクト音の音量を調節します。
EFFECT LEVEL 1		
EFFECT LEVEL 2		
EFFECT LEVEL 2 *1		
WAVEFORM	TRI	一般的なコーラス効果が得られます。 
WAVEFORM 1		
WAVEFORM 2 *1		
WAVEFORM 2	SINE	より深い揺れ感が得られます。 
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルターは働きません。
LOW CUT 1		
LOW CUT 2 *1		
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。
HIGH CUT 1		
HIGH CUT 2 *1		

パラメーター	設定値	説明
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。0 に設定するとダイレクト音をカットできます。
OUTPUT MODE *1	MONO	モノ出力に適した設定です。
	STEREO	ステレオ出力した際に豊かな広がりが出られます。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	CHORUS の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 FX1 ~ FX3 の CHORUS と共通の VARIATION です。

*1 MODE が DUAL のときに有効。

*2 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

COMPRESSOR

STEREO

コンプレッサーは、大入力を圧縮し小入力を増幅することで、音量を均一化して音を歪ませずにサステイン効果（音を延ばす効果）を得るエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
TYPE	コンプレッサーの種類「TYPE」(P.57) を選びます。	
SUSTAIN	0 ～ 100	小入力信号を増幅して一定の音量にする範囲（時間）を調節します。値を大きくするほどサステインが長くなります。
ATTACK	0 ～ 100	ピッキング時のアタックの強さを調節します。
EFFECT LEVEL	0 ～ 100	音量を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
tone	-50 ～ +50	音質を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	COMPRESSOR の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 FX1 ～ FX3 の COMPRESSOR と共通の VARIATION です。

TYPE

設定値	説明
BOSS COMP	BOSS CS-3 をモデリングしています。
Hi-BAND	高域に対してより強く効果の加わるコンプレッサーです。
LIGHT	軽い効果のコンプレッサーです。
D-COMP	MXR DynaComp をモデリングしています。
ORANGE	Dan Armstrong 社の ORANGE SQUEEZER をモデリングしています。
FAT	強くかかった際に中域が強調されて太い音色が得られるコンプレッサーです。
MILD	強くかかった際に高域がカットされて甘い音色が得られるコンプレッサーです。

DISTORTION

MONO

音を歪ませて、ロング・サステインを得るエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
TYPE	ディストーションの種類「TYPE」(P.57) を選びます。	
DRIVE	0 ～ 120	歪み具合を調節します。
tone	-50 ～ +50	音色を調節します。
LEVEL	0 ～ 100	エフェクト音の音量を調節します。
BOTTOM	-50 ～ +50	低域を調節します。左に回すと低域がカットされた音に、右に回すと低域が強調された音になります。
DIRECT LEVEL	0 ～ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
SOLO SW	OFF, ON	ソロに適した音色に切り替わりします。
SOLO LEVEL	0 ～ 100	ソロがオンのときの音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ～ 10	DISTORTION の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

TYPE

設定値	説明
MID BOOST	中域に特長のあるブースターです。
CLEAN BOOST	ブースターとしてはもちろん、単体で使用してもパンチのあるクリーン・トーンが得られます。
TREBLE BOOST	ブライタな特性のブースターです。
CRUNCH	アンプの歪みの要素を加えた、ツヤのあるクランチ・サウンドです。
NATURAL OD	自然な感じの歪みが得られるオーバードライブ・サウンドです。
WARM OD	暖かみのあるオーバードライブです。
FAT DS	太い歪みが得られるディストーション・サウンドです。
LEAD DS	オーバードライブの滑らかさとディストーションの深い歪みを両立させたサウンドです。
METAL DS	ヘビーなリフを演奏するのに最適なディストーション・サウンドです。
OCT FUZZ	倍音成分が豊かなファズ・サウンドです。
A-DIST	MDP 技術により、低域から高域まで、ギターなどの音域でも理想的な歪みが得られます。
X-OD	MDP により、各音域に最適な歪みが得られるオーバードライブです。
X-DIST	MDP により、各音域に最適な歪みが得られるディストーションです。
BLUES OD	BOSS BD-2 風のクランチ・サウンドです。 ピッキング・ニュアンスを忠実に再現する歪みを作り出します。
OD-1	BOSS OD-1 のサウンドをモデリングしています。 甘くマイルドな歪みが得られます。
T-SCREAM	Ibanez の TS-808 のサウンドをモデリングしています。
TURBO OD	BOSS OD-2 風の、ハイ・ゲインなオーバードライブ・サウンドです。

設定値	説明
DIST	オーソドックスなディストーション・サウンドです。
CENTA OD	KLON の CENTAUR のサウンドをモデリングしています。
RAT	Proco RAT のサウンドをモデリングしています。
GUV DS	Marshall の GUV'NOR のサウンドをモデリングしています。
DIST+	MXR の DISTORTION+ のサウンドをモデリングしています。
METAL ZONE	BOSS MT-2 のサウンドをモデリングしています。オールド・スタイルからスラッシュ・メタルまで幅広いメタル・サウンドが得られます。
HM-2	BOSS HM-2 のサウンドをモデリングしています。アンプをフルアップしたようなコンプレッション感のあるディストーション・サウンドが得られます。
METAL CORE	BOSS ML-2 のサウンドをモデリングしています。高速メタルリフに最適なサウンドが得られます。
'60S FUZZ	FUZZFACE のサウンドをモデリングしています。ファットなファズ・サウンドが得られます。
MUFF FUZZ	Electro-Harmonix の Big Muff π のサウンドをモデリングしています。
BASS OD	ベース用にチューンされたオーバードライブです。
BASS DS	ベース用にチューンされたディストーションです。
BASS MT	荒々しく過激な歪みのディストーションです。
BASS FUZZ	ベース用にチューンされたファズです。
HI BAND DRIVE	低音域は歪ませずに高音域のみを歪ませるディストーションです。強く歪ませても低音がしっかりと出るのが特徴です。
X-BASS OD	MDPIにより、低域から高域まで、ベースのどの音域でも理想的な歪みが得られます。
BASS DRV	TECH21 の SANSAMP BASS DRIVER DI をモデリングしています。
BASS DI	MXR の BASS D.I.+ をモデリングしています。

EQ 1、EQ2

STEREO

音質を調節します。4 帯域を調整することができます。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルタは働きません。
LOW GAIN	-20 ~ +20dB	低音域の音質を調節します。
LOW-MID FREQ	20.0Hz ~ 16.0kHz	LOW-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。
LOW-MID Q	0.5 ~ 16	LOW-MID FREQ で設定された周波数を中心に EQ のかかる範囲を調節します。値を大きくするほど範囲は狭くなります。
LOW-MID GAIN	-20 ~ +20dB	中低域の音質を調節します。
HIGH-MID FREQ	20.0Hz ~ 16.0kHz	HIGH-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。
HIGH-MID Q	0.5 ~ 16	HIGH-MID FREQ で設定された周波数を中心に EQ のかかる範囲を調節します。値を大きくするほど範囲は狭くなります。
HIGH-MID GAIN	-20 ~ +20dB	中高域の音質を調節します。
HIGH GAIN	-20 ~ +20dB	高音域の音質を調節します。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは働きません。
LEVEL	-20 ~ +20dB	イコライザー全体の音量を調節します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	EQ の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。FX1 ~ FX3 の PARAMETRIC EQ と共通の VARIATION です。

MASTER DELAY

MONO > MONO STEREO

ダイレクト音から遅れた音（ディレイ音）を加えることにより、音に厚みをつけたり、特殊効果を作り出したりします。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
TYPE	ディレイの種類「TYPE」(P.59) を選びます。 ※ ステレオ構成のディレイ・エフェクト以降にモノのエフェクトや AMP Modeling を接続すると、ステレオ効果はなくなります。	
TIME *1 *12	1ms ~	ディレイ・タイムを調節します。
D1 TIME	2000ms,	
D2 TIME *2 *12	BPM  ~ 	
FEEDBACK *3	0 ~ 100	ディレイ音を入力に戻す量を調節します。値を大きくするほどディレイの繰り返し回数が多くなります。
D1 FEEDBACK		
D2 FEEDBACK *2		
EFFECT LEVEL *4	0 ~ 120	ディレイ音の音量を調節します。
D1 EFFECT LEVEL		
D2 EFFECT LEVEL *2		
HIGH CUT *3	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは動きません。
D1 HIGH CUT		
D2 HIGH CUT *2		
TAP TIME *6	0 ~ 100%	R チャンネルのディレイ・タイムを調節します。L チャンネルのディレイ・タイムを 100% と考えて、R チャンネルのディレイ・タイムを調節します。
MOD RATE *7	0 ~ 100	ディレイ音を揺らす速さを調節します。
MOD DEPTH *7	0 ~ 100	ディレイ音を揺らす深さを調節します。
TRIGGER *8	OFF, ON	ON にすると WARP 効果がかかります。
MODE *9	RISE → FALL	TRIGGER を ON から OFF に切り替えると回転が止まります。
	RISE → FADE	TRIGGER を ON から OFF に切り替えると回転したままフェードアウトします。
TRIGGER *9	OFF, ON	ON にすると TWIST 効果がかかります。
RISE TIME *9	0 ~ 100	エフェクト効果が最大になるまでの時間を調節します。

パラメーター	設定値	説明
FALL TIME *9 *10	0 ~ 100	エフェクト効果が元に戻るまでの時間を調節します。
FADE TIME *9 *11	0 ~ 100	フェードアウト時間を調節します。
DIRECT LEVEL *5	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
CARRY OVER	OFF, ON	エフェクトをオフにしたときにエフェクト音を残すか、残さないかを設定します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	DELAY の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 FX1 ~ FX3 DELAY と共通の VARIATION です。

*1 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R、TWIST 以外のときに有効。

*2 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R のときに有効。

*3 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R、WARP、TWIST 以外のときに有効。

*4 TYPE が DUAL-S、DUAL-P、DUAL L/R 以外のときに有効。

*5 TYPE が WARP、TWIST 以外のときに有効。

*6 TYPE が PAN のときに有効。

*7 TYPE が MOD のときに有効。

*8 TYPE が WARP のときに有効。

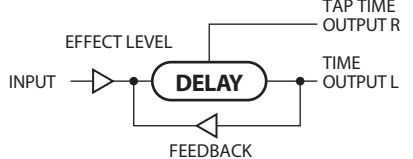
*9 TYPE が TWIST のときに有効。

*10 MODE が RISE → FALL のときに有効。

*11 MODE が RISE → FADE のときに有効。

*12 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

TYPE

設定値	説明
STEREO1 	L チャンネルからダイレクト音、R チャンネルからディレイ音が出力されます。
STEREO2 	ステレオ入出力のディレイです。
PAN 	ステレオ出力時専用のディレイです。ディレイ・タイム（音を遅らせる時間）を L チャンネル、R チャンネルに振り分けたタップ・ディレイ効果が得られます。 
DUAL-S 	2 つのディレイを直列に接続したディレイです。
DUAL-P 	2 つのディレイを並列に接続したディレイです。

設定値	説明
DUAL-L/R 	L チャンネル、R チャンネルに独立して設定可能なディレイです。ディレイ 1 が L チャンネル、ディレイ 2 が R チャンネルになります。
REVERSE 	逆再生の効果を生み出します。
ANALOG 	アナログ・ディレイのマイルドなサウンドが得られます。
TAPE 	テープ・エコーに特有の、揺らぎのあるサウンドが得られます。
MOD 	心地よい揺らぎを加えたディレイです。
WARP 	幻想的な音を作り出します。
TWIST 	アグレッシブな回転感を作り出します。ディストーションと組み合わせると、一層ワイルドな回転感が得られます。

DELAY 1、DELAY 2

STEREO

ダイレクト音から遅れた音（ディレイ音）を加えることにより、音に厚みをつけたり、特殊効果を作り出したりします。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン／オフを設定します。
TIME *1	1ms ~ 2000ms, BPM  ~ 	ディレイ・タイムを調節します。
FEEDBACK	0 ~ 100	ディレイ音を入力に戻す量を調節します。値を大きくするほどディレイの繰り返し回数が多くなります。
EFFECT LEVEL	0 ~ 120	ディレイ音の音量を調節します。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
CARRY OVER	OFF, ON	エフェクトをオフにしたときにエフェクト音を残すか、残さないかを設定します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	DELAY の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

REVERB



*1 TYPE が SPRING のときに有効。

音に残響を加えるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン/オフを設定します。
TYPE	リバーブのタイプを設定します。設定によってさまざまな空間をシミュレートできます。	
	AMBIENCE	レコーディングなどで使われるアンビエンス・マイク(音源から離れたところに立てるオフ・マイク)をシミュレートしています。残響を強調するのではなく、空間的な奥行きを演出するためのリバーブです。
	ROOM	室内での残響音をシミュレーションしたリバーブです。暖かみのある残響音 that 得られます。
	HALL1	コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。クリアで広がりのある残響音が得られます。
	HALL2	コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。落ち着いたマイルドな残響音が得られます。
	PLATE	プレート・リバーブ(金属板の振動を利用したリバーブ・ユニット)をシミュレートしたリバーブです。高域が伸びた金属的な響きが得られます。
	SPRING	ギター・アンプ内蔵のスプリング・リバーブをシミュレートしています。
	MOD	ホールの残響にゆらぎを加えたリバーブで、非常に心地よい残響音が得られます。
TIME	0.1s ~ 10.0s	リバーブ音の長さ(時間)を調節します。
PRE-DELAY	0ms ~ 500ms	リバーブ音が出力されるまでの時間を調節します。
EFFECT LEVEL	0 ~ 100	リバーブ音の音量を調節します。
LOW CUT	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルタは働きません。
HIGH CUT	20.0Hz ~ 16.0kHz, FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルタは働きません。
DENSITY	1 ~ 10	リバーブ音の密度を調節します。
DIRECT LEVEL	0 ~ 100	ダイレクト音の音量を調節します。
CARRY OVER	OFF, ON	エフェクトをオフにしたときにエフェクト音を残すか、残さないかを設定します。
SPRING SENS *1	0 ~ 100	感度を設定します。値を大きくすると弱いピッキングでもスプリング効果が得られます。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	REVERB の設定を 10 個の VARIATION として保存/読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 FX1 ~ FX3 の REVERB と共通の VARIATION です。

NOISE SUPPRESSOR

STEREO

ギターのピックアップで拾うノイズやハムを抑えるエフェクトです。ギター音のエンベロープ（音量の時間変化）に併せてノイズを減らすため、ギター音への影響がほとんどなく、自然な効果が得られます。

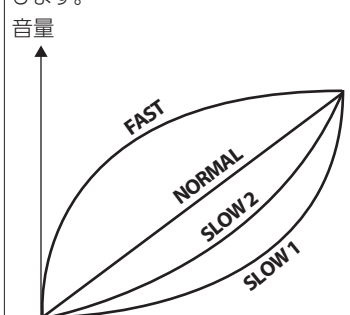
パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン/オフを設定します。
THRESHOLD	0 ~ 100	ノイズの大きさに応じて調節します。ノイズが大きいときは値を大きく、ノイズが小さいときは値を小さくします。ギター音の減衰が自然に聞こえるように調節してください。 ※ スレッシュホールドを大きな値に設定すると、ギターのボリュームを絞って演奏したときに音が出なくなることがあります。
RELEASE	0 ~ 100	ノイズ・サプレッサーが働き始めてからノイズの音量が完全に減衰するまでの時間を調節します。
DETECT	ノイズ・サプレッサーを制御するための、音量を判断するポイントを指定します。	
	GK INPUT *1	GK IN 端子の入力音量 ※ GK SETTING の SENS (P.83) を適切に設定してください。
	NORMAL INPUT	GUITAR INPUT 端子の入力音量
	NS INPUT	ノイズ・サプレッサーへ入力される音量 ※ 下図のような接続で、空間系のエフェクト音（ディレイ音など）が NS で消されたい場合は、DETECT を「NS INPUT」に設定してください。  空間系エフェクト
	INST1 OUT	INST の出力音量を設定します。
	INST2 OUT	
	INST3 OUT	
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	NOISE SUPPRESSOR の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。

*1 GK PATCH のときに有効。

FOOT VOLUME 1、FOOT VOLUME 2

STEREO

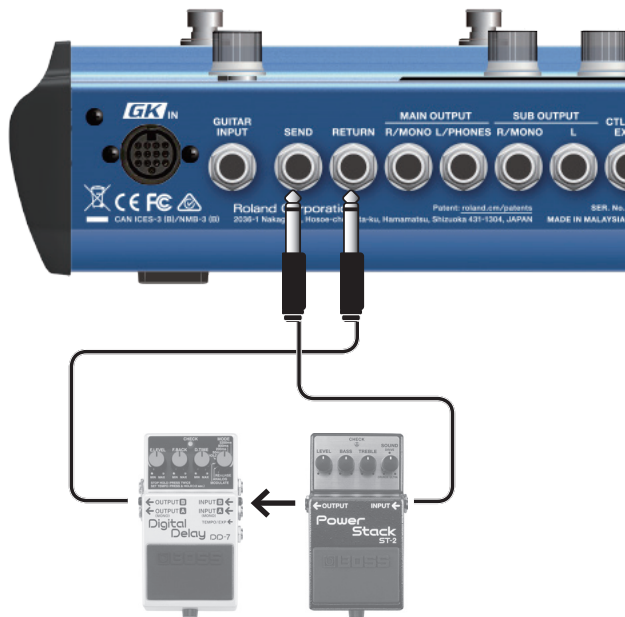
音量をコントロールするエフェクトです。
通常は、CTL 3, 4/EXP 1 端子や CTL 5, 6/EXP 2 端子に接続したエクスプレッション・ペダルで操作します。

パラメーター	設定値	説明
VOLUME MIN	0 ~ 100	ペダルのかかと側を踏んだときの音量を設定します。
VOLUME MAX	0 ~ 100	ペダルのつま先側を踏んだときの音量を設定します。
VOLUME CURVE	SLOW1, SLOW2, NORMAL, FAST	ペダルを踏み込む量に対して、実際の音量がどのように変化するかを選びます。  音量 FAST NORMAL SLOW2 SLOW1 ペダルを戻したとき ペダルを踏み込んだとき
PEDAL POSITION	0 ~ 100	音量を設定します。
VARIATION	PATCH, 01 ~ 10	FOOT VOLUME の設定を 10 個の VARIATION として保存／読み込みができます。 保存した VARIATION は、他のパッチに読み込むことができるので、音色作りに便利です。 FX1 ~ FX3 の FOOT VOLUME と共通の VARIATION です。

SEND / RETURN

MONO

SEND 端子と RETURN 端子の間に外部エフェクターを接続して、SY-1000 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。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	SEND / RETURN のオン/オフを設定します。
MODE	信号の流れ「MODE」(P.63) を選びます。	
SEND LEVEL	0 ~ 200	外部エフェクターへ出力する音量を設定します。
RETURN LEVEL *1	0 ~ 200	外部エフェクターから入力される音量を設定します。
ADJUST *1	0 ~ 100	SY-1000 内部と SEND/RETURN 端子間に接続した外部エフェクターの位相を調節します。
PHASE	NORMAL, INVERT	SEND 端子から出力する信号の位相を設定します。

*1 MODE が NORMAL、DIRECT MIX のときに有効。

MODE

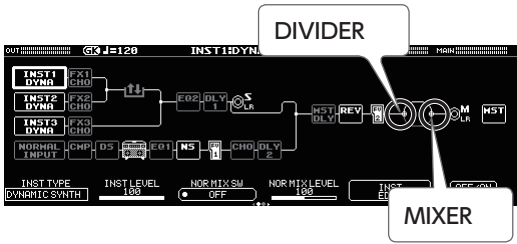
設定値	説明
NORMAL	エフェクト配列内の SEND / RETURN への入力を SEND 端子に出力し、RETURN 端子からの入力を SEND / RETURN の後ろへ出力します。 SY-1000 のエフェクト配列の中に外部エフェクターを直列に接続したい場合に使用します。

設定値	説明
DIRECT MIX	エフェクト配列内の SEND / RETURN への入力を SEND 端子に出力し、RETURN 端子からの入力（ダイレクト音）をミックスして、SEND / RETURN の後ろへ出力します。 SY-1000 のエフェクト音と外部エフェクターをかけた音とをミックスしたい場合に使用します。
BRANCH OUT	エフェクト配列内の SEND / RETURN への入力音を SEND 端子に出力します。RETURN 端子からの入力は無視します。 たとえば、SY-1000 のエフェクト配列の中でリバーブやディレイの直前に SEND / RETURN を配置すると、SEND 端子をドライ・アウトとして使用することができます。

DIVIDER

STEREO

エフェクト配列の中で、チャンネル A とチャンネル B に分岐することができます。



パラメーター	設定値	説明
MODE	SINGLE	A、B いずれか 1 チャンネルのみを使用します。
	DUAL	A、B の 2 つのチャンネルを使用します。
CH SELECT	A, B	使用するチャンネルを選びます。 ※ MODE が SINGLE のときに設定可能です。

MIXER

STEREO

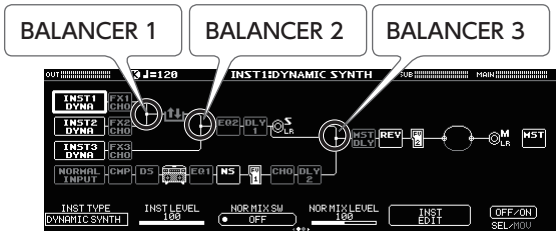
DIVIDER で分岐した信号を合流させます。

パラメーター	設定値	説明
A/B BALANCE	100:0 ~ 0:100	チャンネル A、B の音量バランスを調節します。 ※ DIVIDER MODE が「DUAL」のときに表示されます。
A:PAN	L50 ~ R50	チャンネル A のパンを調節します。
B:PAN	L50 ~ R50	チャンネル B のパンを調節します。

BALANCER 1 ～ BALANCER 3

STEREO

INST1 ～ INST3、NORMAL INPUT の各経路の音量バランスとパンニングを調整します。



パラメーター	設定値	説明
A/B BALANCE	100:0 ～ 0:100	チャンネル A、B の音量バランスを調節します。
A:PAN	L50 ～ R50	チャンネル A のパンを調節します。
B:PAN	L50 ～ R50	チャンネル B のパンを調節します。

MAIN OUT ／ SUB OUT

MAIN OUT、SUB OUT の各端子の設定をします。

パラメーター	設定値	説明
STEREO LINK	OFF, ON	OFF にすると L と R を個別に、ON にするとセット（ステレオ）でチェーン上に配置できます。
L:PHASE R:PHASE	NORMAL, INVERT	出力信号の位相を設定します。

MASTER

パッチ全体の設定です。

パラメーター	設定値	説明
PATCH LEVEL	0 ~ 200	パッチの音量を設定します。
BPM	40 ~ 250	パッチの BPM を設定します。 ※ BPM (beats per minute) とは、1 分あたりの 4 分音符の拍数を表します。
KEY	C (Am) ~ B (G#m)	FX のハーモニストのキーを設定します。 長調 C F B ^b E ^b A ^b D ^b  短調 Am Dm Gm Cm Fm B ^b m 長調 C G D A E B F [#]  短調 Am Em Bm F ^b m C ^b m G ^b m D ^b m
TEMPO HOLD	OFF, ON	パッチを切り替えたとき、テンポ (BPM) を変えるか維持するかを設定します。
PATCH TYPE	GK, NORMAL	GK 用パッチか NORMAL 用パッチかを設定します。
GK SET	SYSTEM, SET1-SET10	GK パッチをどの GK セットで演奏するかを選びます。 SYSTEM を選ぶと、システム・パラメーターの GK SET で選ばれた GK セットになります。
NORMAL SET	SYSTEM, SET1-SET10	ノーマル・パッチをどのノーマル・セットで演奏するかを選びます。 SYSTEM を選ぶと、システム・パラメーターの NORMAL SET で選ばれたノーマル・セットになります。

メモ

GK セットアップのパラメーターについて詳しくは「GK SETTING」(P.81) をご覧ください。

設定値に音符を選んだときの効果について

- ※ パラメーター (INST や EFFECTS の RATE パラメーターなど) に音符を設定した場合は、音符 1 つ分の長さ (時間) が設定されます。この時間は、MASTER ブロックの「BPM」(テンポ) を基準に計算されるので、曲のテンポに合わせたサウンドを簡単に設定できます。
- ※ RATE や DELAY TIME パラメーターで設定した音符の長さ (時間) が、設定可能な範囲より長くなる場合は、その時間の 1/2 または 1/4 の時間に設定されます。

NORMAL INPUT

GUITAR INPUT 端子に入力する通常のギター信号の設定です。

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	オン/オフを設定します。
LEVEL	0 ~ 200	通常のギターの音量を調節します。
CABLE SIM	OFF, 1m/3ft, 3m/10ft, 5m/16ft, 7m/23ft, 9m/30ft, 12m/40ft	ディバイデッド・ピックアップで検出するギター信号は、アクティブ・タイプのバッファーを経由し 20cm 程度のケーブルで接続されるため、高音域の劣化が少なくなります。このため、通常のギター・ケーブルを使って演奏した場合と比べ、高音域に違いが出ます。 このパラメーターの設定を、普段使用しているギター・ケーブルの長さにすることで、ディバイデッド・ピックアップの音と、従来のギター音との「音質の違い」を補正することができます。 GUITAR INPUT 端子に通常のギターを接続する場合には「OFF」に設定してください。
PHASE	NORMAL, INVERT	ノーマル・ピックアップ信号の位相を設定します。

CONTROL ASSIGN パラメーター

CONTROL FUNCTION

SY-1000のスイッチ類や外部に接続した機器から、SY-1000のパラメーターをコントロールすることができます。ここでは、どの操作子でどの機能をコントロールするかを設定します。

FUNCTION

[BANK▼]、[BANK▲]、[1] ~ [4] スイッチ、CTL1 ~ CTL6、CUR NUM、MANUAL1 ~ MANUAL4、GK SW1、GK SW2

CONTROL/ASSIGN > CONTROL FUNCTION					
BANK		CTL 1		CTL 2	
FUNCTION	BANK DOWN	BANK UP	CTL 1	CTL 2	CTL 3
MODE	PATCH	PATCH	TORROR	PATCH	TORROR
PREFERENCE	PATCH	PATCH	PATCH	PATCH	PATCH
FUNCTION	1	2	3	4	5
MODE	1	2	3	4	5
PREFERENCE	PATCH	PATCH	PATCH	PATCH	PATCH
SELECT	VALUE	VALUE	VALUE	VALUE	VALUE

設定値	説明
OFF	割り当てをしません。
BANK DOWN	*1 1 つ前のバンク・ナンバーに切り替えます。 ※ [BANK▲]、[1] ~ [4] スイッチへの割り当ては不可。
BANK UP	*1 次のバンク・ナンバーに切り替えます。 ※ [BANK▼]、[1] ~ [4] スイッチへの割り当ては不可。
1	*1 パッチ・ナンバー 1 を選びます。 ※ [1] スイッチのみに割り当て可。
2	*1 パッチ・ナンバー 2 を選びます。 ※ [2] スイッチのみに割り当て可。
3	*1 パッチ・ナンバー 3 を選びます。 ※ [3] スイッチのみに割り当て可。
4	*1 パッチ・ナンバー 4 を選びます。 ※ [4] スイッチのみに割り当て可。
PATCH +1	*1 次のパッチ・ナンバーに切り替えます。
PATCH -1	*1 1 つ前のパッチ・ナンバーに切り替えます。
LEVEL +10	パッチの音量を 10 ずつ上げます。
LEVEL +20	パッチの音量を 20 ずつ上げます。
LEVEL -10	パッチの音量を 10 ずつ下げます。
LEVEL -20	パッチの音量を 20 ずつ下げます。
BPM TAP	マスター BPM のタップ入力に使用します。
DLY1 TAP	DELAY 1 のタップ入力に使用します。
DLY2 TAP	DELAY 2 のタップ入力に使用します。
MST DLY TAP	MASTER DELAY のタップ入力に使用します。
FX1 DLY TAP	FX1 DELAY のタップ入力に使用します。
FX2 DLY TAP	FX2 DELAY のタップ入力に使用します。
FX3 DLY TAP	FX3 DELAY のタップ入力に使用します。
TUNER	TUNER をオン/オフします。
MANUAL	MANUAL をオン/オフします
MANUAL/ TUNER	短く踏むと MANUAL をオン/オフし、長押しすると TUNER をオン/オフします。
TUNER/ MANUAL	短く踏むと TUNER をオン/オフし、長押しすると MANUAL をオン/オフします。
INST 1	INST1 をオン/オフします。
INST 2	INST2 をオン/オフします。
INST 3	INST3 をオン/オフします。
INST ALL	INST1 ~ INST3 をすべてオン/オフします。

設定値	説明
INST1 NOR MIX	INST1 NORMAL MIX SW をオン/オフします。
INST2 NOR MIX	INST2 NORMAL MIX SW をオン/オフします。
INST3 NOR MIX	INST3 NORMAL MIX SW をオン/オフします。
NORMAL	通常のピックアップ信号をオン/オフします。
1:ALT TUNE	*6 INST1 の ALT TUNE をオン/オフします。
2:ALT TUNE	*6 INST2 の ALT TUNE をオン/オフします。
3:ALT TUNE	*6 INST3 の ALT TUNE をオン/オフします。
ALL:ALT TUNE	*6 INST1 ~ INST3 のすべての ALT TUNE をオン/オフします。
1:12STR	*6 INST1 の 12STR をオン/オフします。
2:12STR	*6 INST2 の 12STR をオン/オフします。
3:12STR	*6 INST3 の 12STR をオン/オフします。
ALL:12STR	*6 INST1 ~ INST3 のすべての 12STR をオン/オフします。
1:STR BEND	*6 INST1 の STR BEND をオン/オフします。
2:STR BEND	*6 INST2 の STR BEND をオン/オフします。
3:STR BEND	*6 INST3 の STR BEND をオン/オフします。
ALL:STR BEND	*6 INST1 ~ INST3 のすべての STR BEND をオン/オフします。
INST1 LFO1	*2 INST1 の LFO1 をオン/オフします。
INST1 LFO2	*2 INST1 の LFO2 をオン/オフします。
INST1 LFO1&2	*2 INST1 の LFO1 と LFO2 をオン/オフします。
INST2 LFO1	*2 INST2 の LFO1 をオン/オフします。
INST2 LFO2	*2 INST2 の LFO2 をオン/オフします。
INST2 LFO1&2	*2 INST2 の LFO1 と LFO2 をオン/オフします。
INST3 LFO1	*2 INST3 の LFO1 をオン/オフします。
INST3 LFO2	*2 INST3 の LFO2 をオン/オフします。
INST3 LFO1&2	*2 INST3 の LFO1 と LFO2 をオン/オフします。
INST ALL LFO	*2 INST1 ~ INST3 のすべての LFO をオン/オフします。
INST1 SEQ1	*3 INST1 の SEQ1 をオン/オフします。
INST1 SEQ2	*3 INST1 の SEQ2 をオン/オフします。
INST1 SEQ1&2	*3 INST1 の SEQ1 と SEQ2 をオン/オフします。
INST2 SEQ1	*3 INST2 の SEQ1 をオン/オフします。
INST2 SEQ2	*3 INST2 の SEQ2 をオン/オフします。
INST2 SEQ1&2	*3 INST2 の SEQ1 と SEQ2 をオン/オフします。
INST3 SEQ1	*3 INST3 の SEQ1 をオン/オフします。
INST3 SEQ2	*3 INST3 の SEQ2 をオン/オフします。
INST3 SEQ1&2	*3 INST3 の SEQ1 と SEQ2 をオン/オフします。
INST ALL SEQ	*3 INST1 ~ INST3 のすべての SEQ をオン/オフします。
1:SEQ1 TRIG	*3 INST1 の SEQ1 をリトリガーします。
1:SEQ2 TRIG	*3 INST1 の SEQ2 をリトリガーします。
1:SEQ1&2 TRIG	*3 INST1 の SEQ1 と SEQ2 をリトリガーします。
2:SEQ1 TRIG	*3 INST2 の SEQ1 をリトリガーします。
2:SEQ2 TRIG	*3 INST2 の SEQ2 をリトリガーします。
2:SEQ1&2 TRIG	*3 INST2 の SEQ1 と SEQ2 をリトリガーします。
3:SEQ1 TRIG	*3 INST3 の SEQ1 をリトリガーします。

設定値	説明
3:SEQ2 TRIG	*3 INST3 の SEQ2 をリトリガーします。
3:SEQ1&2 TRIG	*3 INST3 の SEQ1 と SEQ2 をリトリガーします。
ALL:SEQ TRIG	*3 INST1 ～ INST3 のすべての SEQ をリトリガーします。
1:SEQ1 TURBO	*3 INST1 SEQ1 の TURBO をオン/オフします。
1:SEQ2 TURBO	*3 INST1 SEQ2 の TURBO をオン/オフします。
1:SEQ1&2 TURBO	*3 INST1 SEQ1 と SEQ2 の TURBO をオン/オフします。
2:SEQ1 TURBO	*3 INST2 SEQ1 の TURBO をオン/オフします。
2:SEQ2 TURBO	*3 INST2 SEQ2 の TURBO をオン/オフします。
2:SEQ1&2 TURBO	*3 INST2 SEQ1 と SEQ2 の TURBO をオン/オフします。
3:SEQ1 TURBO	*3 INST3 SEQ1 の TURBO をオン/オフします。
3:SEQ2 TURBO	*3 INST3 SEQ2 の TURBO をオン/オフします。
3:SEQ1&2 TURBO	*3 INST3 SEQ1 と SEQ2 の TURBO SW をオン/オフします。
ALL:SEQ TURBO	*3 INST1 ～ INST3 のすべての SEQ の TURBO をオン/オフします。
INST1 HOLD	*2 INST1 の HOLD をオン/オフします。
INST2 HOLD	*2 INST2 の HOLD をオン/オフします。
INST3 HOLD	*2 INST3 の HOLD をオン/オフします。
INST ALL HOLD	*2 INST1 ～ INST3 のすべての HOLD をオン/オフします。
SYNC TRIG	*2 INST1 ～ INST3 の SYNC が ON に設定されている LFO と SEQ をリトリガーします。
1:PU SEL UP	*4 *6 INST1 の PU を切り替えます。
2:PU SEL UP	*4 *6 INST2 の PU を切り替えます。
3:PU SEL UP	*4 *6 INST3 の PU を切り替えます。
1:PU SEL DOWN	*4 *6 INST1 の PU を切り替えます。
2:PU SEL DOWN	*4 *6 INST2 の PU を切り替えます。
3:PU SEL DOWN	*4 *6 INST3 の PU を切り替えます。
INST1 AMP	*5 *6 INST1 の AMP Modeling をオン/オフします。
INST2 AMP	*5 *6 INST2 の AMP Modeling をオン/オフします。
INST3 AMP	*5 *6 INST3 の AMP Modeling をオン/オフします。
INST1 AMP SOLO	*5 *6 INST1 の AMP Modeling のソロをオン/オフします。
INST2 AMP SOLO	*5 *6 INST2 の AMP Modeling のソロをオン/オフします。
INST3 AMP SOLO	*5 *6 INST3 の AMP Modeling のソロをオン/オフします。
FX1	FX1 をオン/オフします。
FX2	FX2 をオン/オフします。

設定値	説明
FX3	FX3 をオン/オフします。
CMP	COMPRESSOR をオン/オフします。
DS	DISTORTION をオン/オフします。
DS SOLO	DISTORTION のソロをオン/オフします。
AMP	AMP をオン/オフします。
AMP SOLO	AMP のソロをオン/オフします。
EQ 1	EQUALIZER 1 をオン/オフします。
EQ 2	EQUALIZER 2 をオン/オフします。
NS	NOISE SUPPRESSOR をオン/オフします。
DLY1	DELAY 1 をオン/オフします。
DLY2	DELAY 2 をオン/オフします。
MST DLY	MASTER DELAY をオン/オフします。
CHO	CHORUS をオン/オフします。
REV	REVERB をオン/オフします。
S/R	SEND / RETURN をオン/オフします。
FX1 TRIGGER	FX1 のトリガーをオン/オフします。
FX2 TRIGGER	FX2 のトリガーをオン/オフします。
FX3 TRIGGER	FX3 のトリガーをオン/オフします。
MST DLY TRIGGER	MASTER DELAY の TYPE が WARP または TWIST のときに、トリガーをオン/オフします。
DIV CH.SELECT	DIVIDER のチャンネル・セレクトを切り替えます。
MIDI START	外部 MIDI 機器 (シーケンサーなど) のスタート/ストップをコントロールします。
MMC PLAY	外部 MIDI 機器 (ハードディスク・レコーダーなど) のプレイ/ストップをコントロールします。

*1 CUR NUM、MANUAL1 ～ MANUAL4 への割り当ては不可。

*2 INST TYPE が DYNAMIC SYNTH、OSC SYNTH のときに有効。

*3 INST TYPE が DYNAMIC SYNTH のときに有効。

*4 INST TYPE が E.GTR、ACOUSTIC (SITAR)、VIO GUITAR のときに有効。

*5 INST TYPE が E.GTR、ACOUSTIC、AC BASS、E.BASS のときに有効。

*6 GK PATCH のときに有効。

メモ

CUR NUM は、CONTROL MODE (P.81) が MEMORY のときに有効です。

GK VOL、EXP1、EXP 2

設定値	説明
OFF	割り当てをしません。
FV1	FOOT VOLUME1 を割り当てます。
FV2	FOOT VOLUME2 を割り当てます。
FV1+TUNER	FOOT VOLUME1 を割り当てます。ペダルを絞りきると、TUNER が表示されます。
FV2+TUNER	FOOT VOLUME2 を割り当てます。ペダルを絞りきると、TUNER が表示されます。
FX1 PEDAL POS.	*3 FX1 の PEDAL POSITION を割り当てます。
FX2 PEDAL POS.	*3 FX2 の PEDAL POSITION を割り当てます。

設定値	説明
FX3 PEDAL POS.	*3 FX3 の PEDAL POSITION を割り当てます。
PATCH LEVEL100	PATCH LEVEL を 0 ～ 100 の間でコントロールする機能を割り当てます。
PATCH LEVEL200	PATCH LEVEL を 0 ～ 200 の間でコントロールする機能を割り当てます。
INST1 LEVEL	INST1 の LEVEL を割り当てます。
INST2 LEVEL	INST2 の LEVEL を割り当てます。
INST3 LEVEL	INST3 の LEVEL を割り当てます。
INST ALL LEVEL	INST1 ～ INST3 のすべての LEVEL を割り当てます。
INST1 CUTOFF	*1 INST1 の CUTOFF を割り当てます。
INST2 CUTOFF	*1 INST2 の CUTOFF を割り当てます。
INST3 CUTOFF	*1 INST3 の CUTOFF を割り当てます。
INST ALL CUTOFF	*1 INST1 ～ INST3 のすべての CUTOFF を割り当てます。
INST1 RESO	*1 INST1 の RESONANCE を割り当てます。
INST2 RESO	*1 INST2 の RESONANCE を割り当てます。
INST3 RESO	*1 INST3 の RESONANCE を割り当てます。
INST ALL RESO	*1 INST1 ～ INST3 のすべての RESONANCE を割り当てます。
1:GTR VOL	*2 INST1 の GUITAR (BASS) VOLUME を割り当てます。 *4
2:GTR VOL	*2 INST2 の GUITAR (BASS) VOLUME を割り当てます。 *4
3:GTR VOL	*2 INST3 の GUITAR (BASS) VOLUME を割り当てます。 *4
ALL:GTR VOL	*2 INST1 ～ INST3 のすべての GUITAR (BASS) VOLUME を割り当てます。 *4
1:NOR MIX 100	INST1 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 100 の間でコントロールする機能を割り当てます。
1:NOR MIX 200	INST1 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 200 の間でコントロールする機能を割り当てます。
2:NOR MIX 100	INST2 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 100 の間でコントロールする機能を割り当てます。
2:NOR MIX 200	INST2 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 200 の間でコントロールする機能を割り当てます。
3:NOR MIX 100	INST3 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 100 の間でコントロールする機能を割り当てます。
3:NOR MIX 200	INST3 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 200 の間でコントロールする機能を割り当てます。
ALL:NOR MIX 100	INST1 ～ INST3 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 100 の間でコントロールする機能を割り当てます。
ALL:NOR MIX 200	INST1 ～ INST3 の NOR MIX LEVEL を 0 ～ 200 の間でコントロールする機能を割り当てます。
1:STR BEND	*4 INST1 の STR BEND CONTROL を割り当てます。
2:STR BEND	*4 INST2 の STR BEND CONTROL を割り当てます。
3:STR BEND	*4 INST3 の STR BEND CONTROL を割り当てます。
ALL:STR BEND	*4 INST1 ～ INST3 のすべての STR BEND CONTROL を割り当てます。

設定値	説明
1:DYNA BEND	INST1 DYNAMIC SYNTH の PITCH BEND を割り当てます。
2:DYNA BEND	INST2 DYNAMIC SYNTH の PITCH BEND を割り当てます。
3:DYNA BEND	INST3 DYNAMIC SYNTH の PITCH BEND を割り当てます。
ALL:DYNA BEND	INST1 ～ INST3 のすべての DYNAMIC SYNTH の PITCH BEND を割り当てます。
MIXER BAL	MIXER の A/B BALANCE を割り当てます。
BALANCER 1	BALANCER1 の A/B BALANCE を割り当てます。
BALANCER 2	BALANCER2 の A/B BALANCE を割り当てます。
BALANCER 3	BALANCER3 の A/B BALANCE を割り当てます。

*1 INST TYPE が DYNAMIC SYNTH、OSC SYNTH、GR-300 のときに有効。

*2 INST TYPE が E.GUITAR、ACOUSTIC、AC BASS、E.BASS のときに有効。

*3 PEDAL BEND、WAH、FOOT VOLUME の各 PEDAL POSITION パラメーターに有効。

*4 GK PATCH のときに有効。

MODE

CONTROL/ASSIGN/CONTROL FUNCTION					
FUNCTION	BANK < POS. F001	BANK > POS. F001	CTL 1 F02	CTL 2 F02	CTL 3 F02
MODE	PITCH	PITCH			
PREFERENCE	PITCH	PITCH			
FUNCTION	NUM 1	NUM 2	NUM 3	NUM 4	NUM 5
MODE					
PREFERENCE	PITCH	PITCH	PITCH	PITCH	PITCH
VALUE	VALUE	VALUE	VALUE	VALUE	VALUE

設定値	説明
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。
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。

PREFERENCE

設定値	説明
PATCH	パッチごとに異なった設定にできます。
SYSTEM	すべてのパッチで同じセッティングが共有できます。

ASSIGN SETTING

ASSIGN 1 ～ ASSIGN 16

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、16種類まで設定することができます。

パラメーター	設定値	説明
SW	OFF, ON	ASSIGN 1 ～ ASSIGN 16 のオン/オフを設定します。
TARGET		変化させるパラメーターを選びます。 「TARGET 一覧」(P.71) 参照。
MIN	*6	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	*6	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。
SOURCE	*6	パラメーターを操作するコントローラーを選びます。 「SOURCE 一覧」(P.76) 参照。
MODE	*6	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。
ACT HIGH	1 ～ 127	通常は ACT LOW を 0 に、ACT HIGH を 127 にしてください。
RISE TIME	*5 *6 *7 0 ～ 100	ターゲットが最小から最大になるまでの時間を調節します。
FALL TIME	*5 *6 *7 0 ～ 100	ターゲットが最大から最小になるまでの時間を調節します。
INPUT SENS	0 ～ 100	SOURCE に STRING1 ～ STRING6、STR HiC ～ STR LowB、STRING ALL、NORMAL IN を選んだときの入力感度を調節します。
WAVE PEDAL FORM	*1	SAW 
		TRI 
		SINE 
WAVE PEDAL RATE	*4 0 ～ 100, BPM  ～ 	ウェーブ・ペダルの 1 周期の時間を調節します。

パラメーター	設定値	説明
MIDI CH	*2 *3 SYSTEM	「MIDI SETTING」(P.88) 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。
MIDI CC#	*2 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。
MIDI CC# MIN	*2 0 ～ 127	送信する CC# の値の最小値を選びます。
MIDI CC# MAX	*2 0 ～ 127	送信する CC# の値の最大値を選びます。
MIDI PC#	*3 1 ～ 128	送信するプログラム・ナンバーを設定します。
MIDI PC# BANK MSB	*3 OFF, 0 ～ 127	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。
MIDI PC# BANK LSB	*3 OFF, 0 ～ 127	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 SOURCE が WAVE PEDAL のときに有効。

*2 TARGET が MIDI CC# のときに有効。

*3 TARGET が MIDI PC# のときに有効。

*4 「設定値に音符を選んだときの効果について」(P.66) をご覧ください。

*5 SOURCE が EXP1、EXP2、GK VOL、WAVE PEDAL 以外で有効。

*6 TARGET が BPM TAP、DLY1 TAP、DLY2 TAP、MST DLY TAP、FX1 DLY TAP、FX2 DLY TAP、FX3 DLY TAP、PU SELECT UP、PU SELECT DOWN、SEQ RETRIGGER、SYNC RETRIGGER、MIDI PC# 以外のときに有効。

*7 SOURCE が STRING1 ～ STRING6、STR HiC ～ STR LowB、STRING ALL、NORMAL IN、MIDI CC# 以外のときに有効。

TARGET 一覧

TUNER

TUNER

MASTER

BPM

KEY

PATCH LEVEL

TAP

BPM TAP

DLY1 TAP

DLY2 TAP

MST DLY TAP

FX1 DLY TAP

FX2 DLY TAP

FX3 DLY TAP

INST 1

INST 2

INST 3

ON/OFF

TYPE

LEVEL

NORMAL MIX SW

NORMAL MIX LEVEL

STRING LEVEL 6 *1

STRING LEVEL 5 *1

STRING LEVEL 4 *1

STRING LEVEL 3 *1

STRING LEVEL 2 *1

STRING LEVEL 1 *1

STR LEVEL LowB *2

STR LEVEL 4th *2

STR LEVEL 3rd *2

STR LEVEL 2nd *2

STR LEVEL 1st *2

STR LEVEL HiC *2

STRING PAN 6 *1

STRING PAN 5 *1

STRING PAN 4 *1

STRING PAN 3 *1

STRING PAN 2 *1

STRING PAN 1 *1

STR PAN LowB *2

STR PAN 4th *2

STR PAN 3rd *2

STR PAN 2nd *2

STR PAN 1st *2

STR PAN HiC *2

INST 1:ALT TUNE

INST 2:ALT TUNE

INST 3:ALT TUNE

ON/OFF

TUNING TYPE

PITCH 6 *1

PITCH 5 *1

PITCH 4 *1

PITCH 3 *1

PITCH 2 *1

PITCH 1 *1

PITCH LowB *2

PITCH 4th *2

PITCH 3rd *2

PITCH 2nd *2

PITCH 1st *2

PITCH HiC *2

FINE 6 *1

FINE 5 *1

FINE 4 *1

FINE 3 *1

FINE 2 *1

FINE 1 *1

FINE LowB *2

FINE 4th *2

FINE 3rd *2

FINE 2nd *2

FINE 1st *2

FINE HiC *2

12STR SW

12STR TYPE

12STR PITCH 6 *1

12STR PITCH 5 *1

12STR PITCH 4 *1

12STR PITCH 3 *1

12STR PITCH 2 *1

12STR PITCH 1 *1

12STR PITCH LowB *2

12STR PITCH 4th *2

12STR PITCH 3rd *2

12STR PITCH 2nd *2

12STR PITCH 1st *2

12STR PITCH HiC *2

12STR FINE 6 *1

12STR FINE 5 *1

12STR FINE 4 *1

12STR FINE 3 *1

12STR FINE 2 *1

12STR FINE 1 *1

12STR FINE LowB *2

12STR FINE 4th *2

12STR FINE 3rd *2

12STR FINE 2nd *2

INST 1:ALT TUNE

INST 2:ALT TUNE

INST 3:ALT TUNE

12STR FINE 1st *2

12STR FINE HiC *2

12STR LEVEL 6 *1

12STR LEVEL 5 *1

12STR LEVEL 4 *1

12STR LEVEL 3 *1

12STR LEVEL 2 *1

12STR LEVEL 1 *1

12STR LEVEL LowB *2

12STR LEVEL 4th *2

12STR LEVEL 3rd *2

12STR LEVEL 2nd *2

12STR LEVEL 1st *2

12STR LEVEL HiC *2

12STR DELAY 6 *1

12STR DELAY 5 *1

12STR DELAY 4 *1

12STR DELAY 3 *1

12STR DELAY 2 *1

12STR DELAY 1 *1

12STR DELAY LowB *2

12STR DELAY 4th *2

12STR DELAY 3rd *2

12STR DELAY 2nd *2

12STR DELAY 1st *2

12STR DELAY HiC *2

STR BEND SW

BEND DEPTH 6 *1

BEND DEPTH 5 *1

BEND DEPTH 4 *1

BEND DEPTH 3 *1

BEND DEPTH 2 *1

BEND DEPTH 1 *1

BEND DEPTH LowB *2

BEND DEPTH 4th *2

BEND DEPTH 3rd *2

BEND DEPTH 2nd *2

BEND DEPTH 1st *2

BEND DEPTH HiC *2

BEND CONTROL

INST 1:DYNAMIC

SYNTH:OSC

INST 2:DYNAMIC

SYNTH:OSC

INST 3:DYNAMIC

SYNTH:OSC

WAVEFORM

PITCH

FINE

PULSE WIDTH

PWM ENV ATTACK

INST 1:DYNAMIC

SYNTH:OSC

INST 2:DYNAMIC

SYNTH:OSC

INST 3:DYNAMIC

SYNTH:OSC

PWM ENV DEPTH

DETUNE

SHARPNESS

FEEDBACK

HARMONICS

S-SAW DETUNE

P. ENV ATTACK

P. ENV DEPTH

P. BEND DEPTH

P. BEND CTL

SYNC SW *3

RING SW *3

LOW VELO CUT

INST 1:DYNAMIC

SYNTH:FILTER

INST 2:DYNAMIC

SYNTH:FILTER

INST 3:DYNAMIC

SYNTH:FILTER

ON/OFF

TYPE

SLOPE

CUTOFF

RESONANCE

FLT ENV ATTACK

FLT ENV DEPTH

INST 1:DYNAMIC

SYNTH:AMP

INST 2:DYNAMIC

SYNTH:AMP

INST 3:DYNAMIC

SYNTH:AMP

A.ENV ATTACK

LOW CUT

HIGH CUT

INST 1:DYNAMIC

SYNTH:LFO1

INST 2:DYNAMIC

SYNTH:LFO1

INST 3:DYNAMIC

SYNTH:LFO1

INST 1:DYNAMIC

SYNTH:LFO2

INST 2:DYNAMIC

SYNTH:LFO2

INST 3:DYNAMIC

SYNTH:LFO2

ON/OFF

SHAPE

RATE

INST 1:DYNAMIC SYNTH:LFO1	INST 1:OSC SYNTH:OSC	INST 1:OSC SYNTH:AMP	INST 1:E.GTR
INST 2:DYNAMIC SYNTH:LFO1	INST 2:OSC SYNTH:OSC	INST 2:OSC SYNTH:AMP	INST 2:E.GTR
INST 3:DYNAMIC SYNTH:LFO1	INST 3:OSC SYNTH:OSC	INST 3:OSC SYNTH:AMP	INST 3:E.GTR
INST 1:DYNAMIC SYNTH:LFO2	MODE	HIGH CUT	TONE TYPE
INST 2:DYNAMIC SYNTH:LFO2	WAVEFORM1		SENS
INST 3:DYNAMIC SYNTH:LFO2	PITCH 1	INST 1:OSC SYNTH:LFO1	DEPTH
	FINE 1	INST 2:OSC SYNTH:LFO1	ATTACK
	PULSE WIDTH 1	INST 3:OSC SYNTH:LFO1	RESONANCE
	PW MOD RATE 1	INST 1:OSC SYNTH:LFO2	DIRECT LEVEL
	P.ENV ATTACK 1	INST 2:OSC SYNTH:LFO2	VOLUME
	P.ENV DECAY 1	INST 3:OSC SYNTH:LFO2	TONE
	P.ENV DEPTH 1	ON/OFF	
	LEVEL 1	SHAPE	INST 1:ACOUSTIC
	WAVEFORM 2	RATE	INST 2:ACOUSTIC
	PITCH 2	PITCH1 DEPTH	INST 3:ACOUSTIC
	FINE 2	PITCH2 DEPTH	TYPE
	PULSE WIDTH 2	FILTER DEPTH	BODY
	PW MOD RATE 2	AMP DEPTH	ATTACK
	P.ENV ATTACK 2	DELAY TIME	PU SELECT
	P.ENV DECAY 2	FADE TIME	PU SELECT UP
	P.ENV DEPTH 2		PU SELECT DOWN
	LEVEL 2	INST 1:GR-300	SENS
	MONO/POLY SW	INST 2:GR-300	COLOR
	CHROMATIC	INST 3:GR-300	DECAY
	PORTA SW	INST 1:ANALOG GR	BUZZ
	PORTA TIME	INST 2:ANALOG GR	RESONANCE
	PORTA MODE	INST 3:ANALOG GR	SUSTAIN
	HOLD MODE	MODE	VOLUME
	LOW VELO CUT	COMP SW	TONE
		CUTOFF	
	INST 1:OSC SYNTH:FILTER	RESONANCE	INST 1:AC BASS
	INST 2:OSC SYNTH:FILTER	ENV MOD SW	INST 2:AC BASS
	INST 3:OSC SYNTH:FILTER	ENV MOD SENS	INST 3:AC BASS
	ON/OFF	ENV MOD ATTACK	VOLUME
	TYPE	PITCH SW	BODY
	SLOPE	PITCH A	RESONANCE
	CUTOFF	FINE A	SIZE
	CUTOFF FELLOW	PITCH B	ATTACK
	RESONANCE	FINE B	BOTTOM
	VELOCITY SENS	DUET SW	BUZZ SENS
	F.ENV ATTACK	SWEEP SW	DECAY
	F.ENV DECAY	SWEEP RISE	
	F.ENV SUSTAIN	SWEEP FALL	INST 1:E.BASS
	F.ENV RELEASE	VIBRATO SW	INST 2:E.BASS
	F.ENV DEPTH	VIBRATO RATE	INST 3:E.BASS
		VIBRATO DEPTH	TYPE
	INST 1:OSC SYNTH:AMP	LOW CUT	REAR VOLUME
	INST 2:OSC SYNTH:AMP	HIGH CUT	FRONT VOLUME
	INST 3:OSC SYNTH:AMP		TONE TYPE
	VELOCITY SENS	INST 1:E.GTR	SENS
	A.ENV ATTACK	INST 2:E.GTR	DEPTH
	A.ENV DECAY	INST 3:E.GTR	ATTACK
	A.ENV SUSTAIN	TYPE	RESONANCE
	A.ENV RELEASE	PU SELECT	DIRECT LEVEL
	LOW CUT	PU SELECT UP	VOLUME
		PU SELECT DOWN	

INST 1:E.BASS INST 2:E.BASS INST 3:E.BASS	INST 1:VIO GUITAR:FILTER INST 2:VIO GUITAR:FILTER INST 3:VIO GUITAR:FILTER	*1	TONE		INST 1:NS INST 2:NS INST 3:NS	ON/OFF	FX1:AC RESONANCE FX2:AC RESONANCE FX3:AC RESONANCE	RESONANCE
			MASTER VOLUME	*2		THRESHOLD		TONE
			REAR TONE	*2		RELEASE		LEVEL
			FRONT TONE	*2				
			TREBLE	*2				
			BASS	*2				
			PU SELECT	*2				
			PU SELECT UP	*2				
			PU SELECT DOWN	*2				
			TREBLE ON	*2				
			BASS ON	*2				
			RHYTHM/SOLO	*2				
INST 1:VIO GUITAR:GUITAR INST 2:VIO GUITAR:GUITAR INST 3:VIO GUITAR:GUITAR	INST 1:POLY FX INST 2:POLY FX INST 3:POLY FX		TYPE		INST 1:EQ INST 2:EQ INST 3:EQ	ON/OFF	FX3:AUTO WAH FX3:AUTO WAH FX3:AUTO WAH	FILTER MODE
			PU SELECT			LOW CUT		RATE
			PU SELECT UP			LOW GAIN		DEPTH
			PU SELECT DOWN			LOW-MID FREQ		EFFECT LEVEL
			TONE TYPE			LOW-MID Q		FREQUENCY
			SENS			LOW-MID GAIN		RESONANCE
			DEPTH			HIGH-MID FREQ		WAVEFORM
			ATTACK			HIGH-MID Q		DIRECT LEVEL
			RESONANCE			HIGH-MID GAIN		
			DIRECT LEVEL			HIGH GAIN		
			VOLUME			HIGH CUT		
			TONE			LEVEL		
INST 1:VIO GUITAR:HARMO INST 2:VIO GUITAR:HARMO INST 3:VIO GUITAR:HARMO	INST 1:AMP INST 2:AMP INST 3:AMP		TYPE		INST:CONTROL	INST1 HOLD	FX1:CHORUS FX2:CHORUS FX3:CHORUS	MODE
			GAIN			INST2 HOLD		RATE
			SAG			INST3 HOLD		DEPTH
			RESONANCE			INST ALL HOLD		PRE-DELAY
			LEVEL			INST1 SEQ1 RETRIGGER		EFFECT LEVEL
			BASS			INST1 SEQ2 RETRIGGER		WAVEFORM
			MIDDLE			INST1 SEQ1&2 RETRIGGER		LOW CUT
			TREBLE			INST2 SEQ1 RETRIGGER		HIGH CUT
			PRESENCE			INST2 SEQ2 RETRIGGER		DIRECT LEVEL
			BRIGHT			INST2 SEQ1&2 RETRIGGER		RATE1
			GAIN SW			INST3 SEQ1 RETRIGGER		DEPTH1
			SOLO SW			INST3 SEQ2 RETRIGGER		PRE-DELAY1
INST 1:VIO GUITAR:FILTER INST 2:VIO GUITAR:FILTER INST 3:VIO GUITAR:FILTER	INST 1:AMP INST 2:AMP INST 3:AMP		SOLO LEVEL		NORMAL	INST3 SEQ1&2 RETRIGGER	FX1:CLASSIC-VIBE FX2:CLASSIC-VIBE FX3:CLASSIC-VIBE	EFFECT LEVEL1
			SP TYPE			INST ALL SEQ RETRIGGER		WAVEFORM1
			MIC TYPE			SYNC RETRIGGER		LOW CUT1
			MIC DISTANCE					HIGH CUT1
			MIC POSITION					RATE2
			MIC LEVEL					DEPTH2
			DIRECT LEVEL					PRE-DELAY2
								EFFECT LEVEL2
								WAVEFORM2
								LOW CUT2
								HIGH CUT2
								OUTPUT MODE
INST 1:VIO GUITAR:FILTER INST 2:VIO GUITAR:FILTER INST 3:VIO GUITAR:FILTER	INST 1:AMP INST 2:AMP INST 3:AMP		OVERTONE		FX1 FX2 FX3	ON/OFF	FX1:AC RESONANCE FX2:AC RESONANCE FX3:AC RESONANCE	RATE
			ATTACK			TYPE		DEPTH
			POWER BEND					EFFECT LEVEL
			SLIDE TIME					
			OCTAVE					

CONTROL ASSIGN/パラメーター > ASSIGN SETTING

FX1:COMPRESSOR FX2:COMPRESSOR FX3:COMPRESSOR	FX1:DELAY: MOD FX2:DELAY: MOD FX3:DELAY: MOD	FX1:GRAPHIC EQ FX2:GRAPHIC EQ FX3:GRAPHIC EQ	FX1:OCTAVE FX2:OCTAVE FX3:OCTAVE
TYPE	MOD RATE	3.2kHz	-2OCT
SUSTAIN	MOD DEPTH	6.4kHz	-1OCT
ATTACK		LEVEL	DIRECT LEVEL
EFFECT LEVEL	FX1:DELAY:TWIST FX2:DELAY:TWIST FX3:DELAY:TWIST	FX1:HARMONIST FX2:HARMONIST FX3:HARMONIST	FX1:OCTAVE BASS FX2:OCTAVE BASS FX3:OCTAVE BASS
DIRECT LEVEL	MODE	VOICE	-2OCT
TONE	RISE TIME	HR1:HARMONY	-1OCT
	FALL TIME	HR2:HARMONY	DIRECT LEVEL
	FADE TIME	HR1:LEVEL	
FX1:DEFRETTER FX2:DEFRETTER FX3:DEFRETTER	FX1:FLANGER FX2:FLANGER FX3:FLANGER	HR1:PRE-DELAY	FX1:PAN FX2:PAN FX3:PAN
SENS	RATE	HR1:FEEDBACK	TYPE
DEPTH	DEPTH	DIRECT LEVEL	WAVE SHAPE
TONE	RESONANCE	HR2:LEVEL	RATE
EFFECT LEVEL	MANUAL	HR2:PRE-DELAY	DEPTH
ATTACK	SEPARATION		EFFECT LEVEL
RESONANCE	LOW CUT	FX1:HUMANIZER FX2:HUMANIZER FX3:HUMANIZER	POSITION
DIRECT LEVEL	HIGH CUT	MODE	
	EFFECT LEVEL	VOWEL1	FX1:PARAMETRIC EQ FX2:PARAMETRIC EQ FX3:PARAMETRIC EQ
	DIRECT LEVEL	VOWEL2	LOW CUT
FX1:DEFRETTER BASS FX2:DEFRETTER BASS FX3:DEFRETTER BASS	FX1:FLANGER BASS FX2:FLANGER BASS FX3:FLANGER BASS	SENS	LOW GAIN
SENS	RATE	RATE	LOW-MID FREQ
TONE	DEPTH	DEPTH	LOW-MID Q
EFFECT LEVEL	MANUAL	MANUAL	LOW-MID GAIN
ATTACK	EFFECT LEVEL	EFFECT LEVEL	HIGH-MID FREQ
DIRECT LEVEL	DIRECT LEVEL		HIGH-MID Q
		FX1:ISOLATOR FX2:ISOLATOR FX3:ISOLATOR	HIGH-MID GAIN
FX1:DELAY FX2:DELAY FX3:DELAY	RESONANCE	BAND	HIGH GAIN
TYPE	MANUAL	RATE	HIGH CUT
TIME	SEPARATION	DEPTH	LEVEL
FEEDBACK	LOW CUT	BAND LEVEL	
EFFECT LEVEL	HIGH CUT		FX1:PEDAL BEND FX2:PEDAL BEND FX3:PEDAL BEND
HIGH CUT	EFFECT LEVEL		PITCH
DIRECT LEVEL	DIRECT LEVEL		PEDAL POSITION
TAP TIME		FX1:LIMITER FX2:LIMITER FX3:LIMITER	EFFECT LEVEL
TRIGGER	FX1:FOOT VOLUME FX2:FOOT VOLUME FX3:FOOT VOLUME	TYPE	DIRECT LEVEL
CARRY OVER	VOLUME MIN	THRESHOLD	
	VOLUME MAX	RATIO	
FX1:DELAY:DUAL FX2:DELAY:DUAL FX3:DELAY:DUAL	VOLUME CURVE	EFFECT LEVEL	
D1 TIME	PEDAL POSITION	ATTACK	FX1:PHASER FX2:PHASER FX3:PHASER
D1 FEEDBACK	FX1:GRAPHIC EQ FX2:GRAPHIC EQ FX3:GRAPHIC EQ	RELEASE	TYPE
D1 HIGH CUT	100Hz		RATE
D1 EFFECT LEVEL	200Hz	FX1:LO-FI FX2:LO-FI FX3:LO-FI	DEPTH
D2 TIME	400Hz	BIT DEPTH	RESONANCE
D2 FEEDBACK	800Hz	SAMPLE RATE	MANUAL
D2 HIGH CUT	1.6kHz	BALANCE	STEP RATE
D2 EFFECT LEVEL			

FX1:PHASER FX2:PHASER FX3:PHASER	FX1:ROTARY FX2:ROTARY FX3:ROTARY	FX1:TOUCH WAH FX2:TOUCH WAH FX3:TOUCH WAH	AMP
EFFECT LEVEL	EFFECT LEVEL	DECAY	MIDDLE
DIRECT LEVEL	DIRECT LEVEL	EFFECT LEVEL	TREBLE
		DIRECT LEVEL	PRESENCE
FX1:PITCH SHIFTER FX2:PITCH SHIFTER FX3:PITCH SHIFTER	FX1:SITAR SIM FX2:SITAR SIM FX3:SITAR SIM	FX1:TOUCH WAH BASS FX2:TOUCH WAH BASS FX3:TOUCH WAH BASS	BRIGHT
VOICE	SENS		GAIN SW
PS1:PITCH	DEPTH	FILTER MODE	SOLO SW
PS2:PITCH	TONE	POLARITY	SOLO LEVEL
DIRECT LEVEL	EFFECT LEVEL	SENS	SP TYPE
PS1:MODE	RESONANCE	FREQUENCY	MIC TYPE
PS1:FINE	BUZZ	RESONANCE	MIC DISTANCE
PS1:PRE-DELAY	DIRECT LEVEL	DECAY	MIC POSITION
PS1:LEVEL	FX1:SLICER FX2:SLICER FX3:SLICER	EFFECT LEVEL	MIC LEVEL
PS1:FEEDBACK	PATTERN	DIRECT LEVEL	DIRECT LEVEL
PS2:MODE	RATE	FX1:TREMOLO FX2:TREMOLO FX3:TREMOLO	DISTORTION
PS2:FINE	TRIGGER	WAVE SHAPE	ON/OFF
PS2:PRE-DELAY	EFFECT LEVEL	RATE	TYPE
PS2:LEVEL	ATTACK	DEPTH	DRIVE
FX1:REVERB FX2:REVERB FX3:REVERB	DUTY	EFFECT LEVEL	TONE
TYPE	DIRECT LEVEL	DIRECT LEVEL	LEVEL
TIME	FX1:SLOW GEAR FX2:SLOW GEAR FX3:SLOW GEAR	FX1:VIBRATO FX2:VIBRATO FX3:VIBRATO	BOTTOM
PRE-DELAY	SENS	RATE	DIRECT LEVEL
EFFECT LEVEL	RISE TIME	DEPTH	SOLO SW
LOW CUT	EFFECT LEVEL	TRIGGER	SOLO LEVEL
HIGH CUT	FX1:SLOW GEAR BASS FX2:SLOW GEAR BASS FX3:SLOW GEAR BASS	RISE TIME	EQ1
DENSITY	SENS	EFFECT LEVEL	EQ2
DIRECT LEVEL	FX1:TOUCH WAH FX2:TOUCH WAH FX3:TOUCH WAH	DIRECT LEVEL	ON/OFF
CARRY OVER	SENS	FX1:WAH FX2:WAH FX3:WAH	LOW CUT
SPRING SENS	RISE TIME	TYPE	LOW GAIN
	EFFECT LEVEL	PEDAL POSITION	LOW-MID FREQ
FX1:RING MOD FX2:RING MOD FX3:RING MOD	FX1:SOUND HOLD FX2:SOUND HOLD FX3:SOUND HOLD	PEDAL MIN	LOW-MID Q
INTELLIGENT	TRIGGER	PEDAL MAX	LOW-MID GAIN
FREQUENCY	RISE TIME	EFFECT LEVEL	HIGH-MID FREQ
FREQ MOD RATE	EFFECT LEVEL	DIRECT LEVEL	HIGH-MID Q
FREQ MOD DEPTH			HIGH-MID GAIN
EFFECT LEVEL	FX1:TOUCH WAH FX2:TOUCH WAH FX3:TOUCH WAH	AMP	HIGH GAIN
DIRECT LEVEL	FILTER MODE	ON/OFF	HIGH CUT
FX1:ROTARY FX2:ROTARY FX3:ROTARY	POLARITY	TYPE	LEVEL
SPEED SELECT	SENS	GAIN	MASTER DELAY
RATE SLOW	FREQUENCY	SAG	ON/OFF
RATE FAST	RESONANCE	RESONANCE	TYPE
DEPTH		LEVEL	TIME
RISE TIME		BASS	FEEDBACK
FALL TIME			EFFECT LEVEL
			HIGH CUT
			DIRECT LEVEL
			TAP TIME
			TRIGGER
			CARRY OVER
			MASTER DELAY:DUAL
			D1 TIME

MASTER DELAY:DUAL

D1 FEEDBACK
D1 HIGH CUT
D1 EFFECT LEVEL
D2 TIME
D2 FEEDBACK
D2 HIGH CUT
D2 EFFECT LEVEL

MASTER DELAY: MOD

MOD RATE
MOD DEPTH

MASTER DELAY:TWIST

MODE
RISE TIME
FALL TIME
FADE TIME

**DELAY1
DELAY2**

ON/OFF
TIME
FEEDBACK
EFFECT LEVEL
HIGH CUT
DIRECT LEVEL
CARRY OVER

REVERB

ON/OFF
TYPE
TIME
PRE-DELAY
EFFECT LEVEL
LOW CUT
HIGH CUT
DENSITY
DIRECT LEVEL
CARRY OVER
SPRING SENS

NOISE SUPPRESSOR

ON/OFF
THRESHOLD
RELEASE
DIRECT

**FOOT VOLUME1
FOOT VOLUME2**

VOLUME MIN
VOLUME MAX
VOLUME CURVE
PEDAL POSITION

CHORUS

ON/OFF
MODE
RATE
DEPTH
PRE-DELAY
EFFECT LEVEL
WAVEFORM
LOW CUT
HIGH CUT
DIRECT LEVEL
RATE1
DEPTH1
PRE-DELAY1
EFFECT LEVEL1
WAVEFORM1
LOW CUT1
HIGH CUT1
RATE2
DEPTH2
PRE-DELAY2
EFFECT LEVEL2
WAVEFORM2
LOW CUT2
HIGH CUT2
OUTPUT MODE

COMPRESSOR

ON/OFF
TYPE
SUSTAIN
ATTACK
EFFECT LEVEL
DIRECT LEVEL
TONE

SEND/RETURN

ON/OFF
MODE
SEND LEVEL
RETURN LEVEL
ADJUST
PHASE

DIVIDER

MODE
CH SELECT

**MIXER
BALANCER 1
BALANCER 2
BALANCER 3**

A/B BALANCE
A:PAN
B:PAN

MAIN OUT

MAIN OUT PHASE
MAIN OUT R PHASE

SUB OUT

SUB OUT PHASE
SUB OUT R PHASE

MIDI

MIDI CC#
MIDI PC#

*1 GUITAR MODE のときに有効。

*2 BASS MODE のときに有効。

*3 INST2、INST3 に有効

SOURCE 一覧

設定値	説明
NUM1 ~ NUM4	本体のナンバー・スイッチ [1] ~ [4] を割り当てます。
CUR NUM	*3 選ばれているパッチ・ナンバーと同じナンバー・スイッチを割り当てます。
BANK DOWN	本体の [BANK▼] スwitchを割り当てます。
BANK UP	本体の [BANK▲] スwitchを割り当てます。
CTL1、CTL2	本体の [CTL1]、[CTL2] スwitchを割り当てます。
CTL3、CTL4	CTL3、4/EXP1 端子に接続したフットスイッチを割り当てます。
CTL5、CTL6	CTL5、6/EXP2 端子に接続したフットスイッチを割り当てます。
EXP1	CTL3、4/EXP1 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。
EXP2	CTL5、6/EXP2 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。
GK SW1, GK SW2	ディバイデッド・ピックアップの [S1]、[S2] スwitchを割り当てます。
GK VOL	ディバイデッド・ピックアップのボリュームつまみを割り当てます。
WAVE PEDAL	ウェーブ・ペダルを割り当てます。 「仮想エクスプレッション・ペダル・システム (ウェーブ・ペダル)」 (P.77) 参照。
STRING1 ~ STRING6, STRING ALL	*1
STR HiC ~ STR LowB, STRING ALL	*2
NORMAL IN	
CC#1 ~ CC#31, CC#64 ~ CC#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。

*1 GUITAR MODE のときに有効です。

*2 BASS MODE のときに有効です。

*3 CONTROL MODE (P.81) が MEMORY のときに有効です。

仮想エクスプレッション・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・システムは、ASSIGN 1 ～ ASSIGN 16 の SOURCE で設定することができます。

ウェーブ・ペダル

SOURCE に「WAVE PEDAL」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

STRING1 ～ STRING6、STR HiC ～ STR LowB、STRING ALL、NORMAL IN

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変化させます。

メモ

入力感度を調整したいときは、SENS (INPUT SENS) (インプット・センス) を設定します。

INPUT SENS (インプット・センス)

パラメーター	設定値	説明
INPUT SENS	0 ～ 100	SOURCE に STRING1 ～ STRING6、STR HiC ～ STR LowB、STRING ALL、NORMAL IN を選んだときの入力感度を調節します。

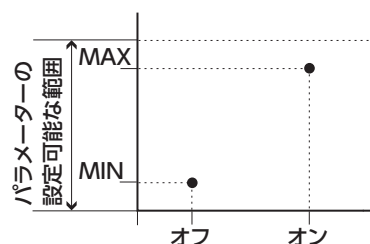
ターゲットの変化幅について

ターゲットの値は、「最小値 (MIN)」と「最大値 (MAX)」の間を変化します。

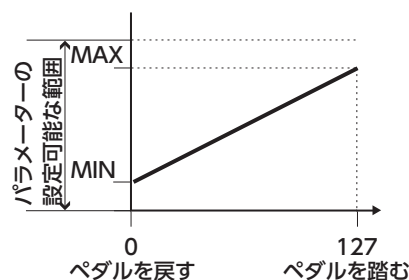
フットスイッチのように、オン/オフを切り替えるコントローラーを使ったときは、オフ (CLOSE) で「最小値」、オン (OPEN) で「最大値」になります。

EXP ペダルのように、連続的に値が変化するコントローラーを使ったときは、「最小値」と「最大値」の範囲で設定値が変化します。また、オン/オフを切り替えるようなターゲットのときは、受信した情報の中間値を境に、オン/オフが切り替わります。

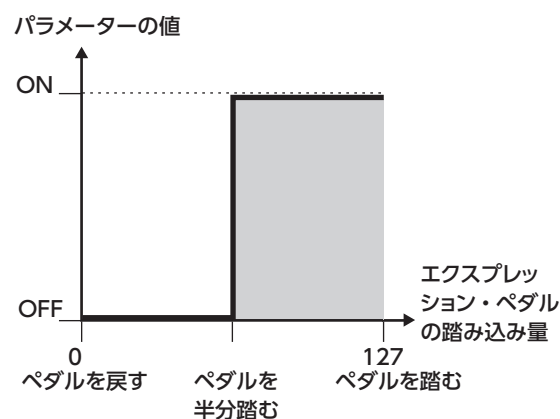
フットスイッチを使ったとき



エクスプレッション・ペダルを使ったとき



エクスプレッション・ペダルでオン/オフのターゲットをコントロールしたとき

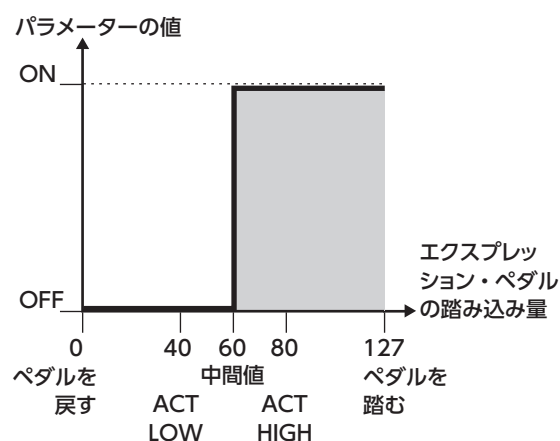
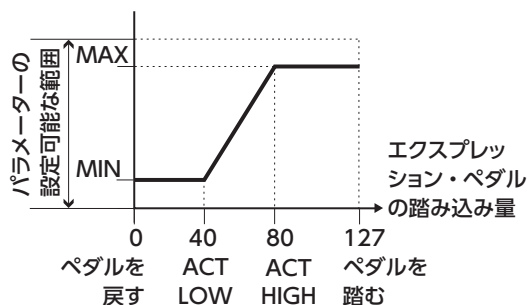


- ※ 設定可能な範囲は、ターゲットの設定によって変化します。
- ※ 「最大値」よりも「最小値」を大きな値にしたときは、パラメーターの変化が逆になります。
- ※ 「最小値」と「最大値」を設定してからターゲットを変更すると、設定値が変わることがあります。ターゲットを変更したときは、「最小値」と「最大値」を確認してください。

コントローラーの変化幅について

エクスプレッション・ペダルなど、連続的に値が変化するコントローラーをソースにしたときの、設定値が変化する操作範囲を設定します。コントローラーを操作範囲外で動かしても設定値は変化せず、「最小値」もしくは「最大値」のままになります。

(例) ACT LOW : 40、ACT HIGH : 80 のとき



※ フットスイッチのようにオン／オフを切り替えるコントローラーをソースに使ったときは「ACT LOW : 0」、「ACT HIGH : 127」のままでお使いください。設定によっては、設定値が変化しないことがあります。

PATCH MIDI

パッチを切り替えた際に、外部 MIDI 機器へプログラム・ナンバーとバンク・セレクト・メッセージを送信します。

※ 「MIDI SETTING」の「TX PC MAP」の設定が FIX の場合は、PATCH MIDI 機能は動きません。設定を「PATCH MIDI」にしてください。

PATCH MIDI 1 ～ PATCH MIDI 4

パラメーター	設定値	説明
CHANNEL (CH)	OFF, 1 ～ 16	MIDI 情報の送信チャンネルを設定します。 OFF にすると MIDI 情報を送信しません。
PC#	OFF, 1 ～ 128	パッチを切り替えたときに、プログラム・ナンバーを送信するかしないかを設定します。 OFF にするとプログラム・ナンバーを送信しません。
BANK MSB BANK LSB	OFF, 0 ～ 127	パッチを切り替えたときに、バンク・セレクトを送信するかしないかを設定します。 ※ BANK LSB だけを送信することはできません。 ※ PC# が OFF のときは送信されません。 ※ バンク・セレクトのみの送信はできません。必ずプログラム・ナンバーとの組み合わせで送信されます。
CC1# CC2#	OFF, 0 ～ 127	パッチを切り替えたときに、コントロール・チェンジを送信するかしないかを設定します。 OFF にするとコントロール・チェンジを送信しません。
CC1 VALUE CC2 VALUE	0 ～ 127	コントロール・チェンジの値を設定します。

GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI

ギター・トゥー MIDI / ベース・トゥー MIDI 機能でパッチごとに設定するパラメーターです。

ギター・トゥー MIDI / ベース・トゥー MIDI 機能で SY-1000 全体に作用するパラメーターは、SYSTEM パラメーターを参照ください。

パラメーター	設定値	説明
MODE		MIDI 情報の送信方法を設定します。
	MONO	各弦に 1 つのチャンネルを使い、合計 6 チャンネルを使う方法です。各弦で異なった MIDI チャンネルを使用するため、弦ごとに異なった音色を選ぶことができ、チョーキングなどで特定の弦のピッチ情報を連続的に変化させることができますが、音源側がマルチティンバーに対応している必要があります。
	POLY	弦 6 本分の情報を 1 つのチャンネルで送信する方法です。各弦の MIDI 情報を 1 つのチャンネルで送信するため、容易に音源側の設定ができますが、全弦で同じ音色しか選べないなどの制約があります。
ALT TUNE	OFF, INST1, INST2, INST3	INST1 ~ INST3 のどの ALT TUNE の情報を GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI に適用するかを設定します。
CHROMATIC		CHROMATIC を使うと、チョーキングなどにより徐々にギター／ベース側のピッチを変えたときに送出される MIDI 情報のピッチ変化が半音刻みになります。
	OFF	通常のピッチ・バンド情報で出力します。チョーキングやビブラートに合わせて音程は連続的に変化します。
	TYPE1	ピッチが変化する際には鳴っている音を止めず、ピッチ変化情報だけを与えて処理します。 ピッチ変化時にアタック音がなく、リコーダーのスラー演奏のような変化が得られるのが特徴です。
	TYPE2	ピッチが変化する際に、変化した高さの音をリトリガーして、半音刻みのピッチ変化を表現します。 したがってピッチが変わるたびにアタック音が鳴ります。 弦振動が弦を弾いたときより減衰していれば、リトリガー音はだんだん小さくなります。
	TYPE3	クロマチック・タイプ 2 同様、変化した高さの音をリトリガーして、半音刻みのピッチ変化を表現します。 ただし弦振動が減衰していても、リトリガー音は最初に弦を弾いたときと同じ強さになるのが特徴です。
DYNAMICS	1 ~ 10	トーンの音量（ベロシティ）の感度を設定します。 値を大きくするほど大きなベロシティ値が出やすくなります。

パラメーター	設定値	説明
PLAY FEEL		ギター／ベースの演奏方法によってプレイ・フィールを変えることで、より自然な強弱表現が得られます。
	FEEL1 ~ FEEL4	FEEL1 はピッキングの強弱による音量変化を最も広く表現できるモードです。数字が大きくなるに従い、弱いピッキングでも大きな音量が出やすくなります。タッピング奏法やラフなピッキングでも音量のそろった演奏ができます。
	NO DYNA	ピッキングの強弱にかかわらず、一定の音量で鳴るモードです。
LOW VELO CUT	OFF, 1 ~ 10	弦に触れただけで発音してしまう場合に調整します。値を大きくするほど、発音しにくくなります。
HOLD TYPE		ホールド効果の効きかたを選びます。
	HOLD1	コントローラーによってホールド機能がオンになるとノート・オン情報をホールドします。 ホールド機能をオンのまま続けて弾くと、ノート・オン情報を次々にホールドしますが、すでに同じ弦で鳴らしたノート情報があつた場合は、そのノート情報をオフにしてから次のノート・オン情報をホールドします。フレット上で離れた音でも途切れずにプレイすることができます。
	HOLD2	コントローラーによってホールド機能がオンになるとノート・オン情報をホールドします。 ただし、ホールド機能をオンのまま続けて弾いても、その後のノート・オン情報は出力されません。
	HOLD3	コントローラーによってホールド機能がオンになるとノート・オン情報をホールドします。 ホールド機能がオンのまま続けて弾いたときは、すでにホールドされている弦以外のノート・オン情報を出力することができますが、ホールドはされません。
CC1 SRC CC2 SRC	GK VOL, GK SW1, GK SW2, CTL1, CTL2, CTL3, CTL4, CTL5, CTL6, EXP1, EXP2	SRC で指定した操作子の動きをコントロール・チェンジ情報として出力することができます。
CC1 CC# CC2 CC#	OFF, #1 ~ #31, #64 ~ #95	出力するコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。 MODE が POLY の場合は BASIC CH を使い、MONO の場合は BASIC CH から 6 チャンネル分を使って出力されます。

パラメーター	設定値	説明
BANK MSB *1	OFF, 0 ~ 127	出力するバンク・セレクト (MSB) を設定します。*1
STR1 BANK MSB ~ STR6 BANK MSB *2		
HiC BANK MSB ~ LoB BANK MSB *2		
BANK LSB *1	OFF, 0 ~ 127	出力するバンク・セレクト (LSB) を設定します。*1
STR1 BANK LSB ~ STR6 BANK LSB *2		
HiC BANK LSB ~ LoB BANK LSB *2		
PC *1	OFF, 1 ~ 128	出力するプログラム・ナンバーを設定します。*1
STR1 PC ~ STR6 PC *2		
HiC PC ~ LowB PC *2		

*1 MODE が POLY のときに有効です。

*2 MODE が MONO のときに有効です。各弦で設定することができます。

LED COLOR

各フットスイッチの LED の色を設定することができます。

[BANK▼] / [BANK▲] スイッチ、[CTL1] / [CTL2] スイッチ、[1] ~ [4] スイッチ、CUR NUM

パラメーター	設定値	説明
OFF	「設定値」(P.80) を参照。	スイッチが踏まれていないときの LED の色を設定します。
ON	「設定値」(P.80) を参照。	スイッチが踏まれているときの LED の色を設定します。

※ CUR NUM は、現在選ばれているパッチの番号 (カレント・ナンバー) を表します。

設定値

設定値	説明
OFF	LED を点灯させません。
RED BLUE LIGHT BLUE GREEN YELLOW WHITE PURPLE	点灯させる LED の色を設定します。
AUTO	フットスイッチの機能に適した点灯動作と色が設定されます。 「ON」を AUTO に設定すると、OFF の設定は無視されます。
AUTO RED AUTO BLUE AUTO LIGHT BLUE AUTO GREEN AUTO YELLOW AUTO WHITE AUTO PURPLE	フットスイッチの機能に適した点灯動作が設定されます。色を指定することができます。 「ON」を AUTO に設定すると、OFF の設定は無視されます。

PREFERENCE

設定値	説明
PATCH	パッチごとに異なった設定にできます。
SYSTEM	すべてのパッチで同じセッティングが共有できます。

SYSTEM パラメーター

CONTROL MODE

コントロール・モードの設定で、使いかたに合わせたにエフェクトの操作方法を選ぶことができます。

設定値	説明
MEMORY	本体に保存したパッチを呼び出して使うことができるモードです（メモリー・モード）。 [1] ～ [4] スイッチを使って、パッチを切り替えます。 ※ メモリー・モードでも、パッチ呼び出し以外の機能を選ぶことができます。
MANUAL	パッチ／システムごとに設定した、[1] ～ [4] スイッチに割り当てた機能进行操作するモードです（マニュアル・モード）。 マニュアル・モードにすると、PLAY 画面の表示が一部変わります。 

IN / OUT SETTING

GK SETTING

SY-1000 を常に最高の状態で演奏するために、ディバイデッド・ピックアップの設定をします。

新たにディバイデッド・ピックアップをギター（ベース）に取り付けたときや、ディバイデッド・ピックアップの高さを変更したときなどに設定が必要です。

SY-1000 はこの設定（GK SETTING）を 10 種類保存することができます。

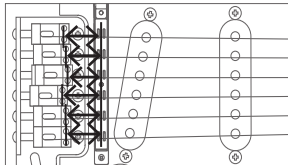
複数のギター（ベース）で GK SETTING をそれぞれ保存しておく、ギター（ベース）をつなぎ替えて演奏するときでも、設定を素早く呼び出すことができます。

GK SETTING は電源を切っても保存されます。演奏のたびに設定し直す必要はありません。

パラメーター	設定値	説明
SETTING	1 ～ 10	EFFECTS パラメーター → MASTER パラメーターの GK SET を「SYSTEM」にしたときの GK SET を選びます。 また、GK SETTING で設定された各種パラメーターは、ここで選んだ GK SET の番号に保存されます。
NAME	GK セットの名前を設定します（最大 8 文字まで）。	
GK TYPE *1	GK-3	Roland GK-3 を使うときに選びます。
	GK-2A	Roland GK-2A を使うとき、またはディバイデッド・ピックアップが内蔵されたギター（市販品）を使うときに選びます。
	GC-1	Roland V-Guitar GC-1 を使うときに選びます。
	PIEZO	ピエゾ・ピックアップ (フラット特性) Fishman Graph Tech L.R. Baggs RMC
	PIEZO F	
	PIEZO G	
	PIEZO L	
	PIEZO R	
GK TYPE *2	GK-3B	GK-3B を使うときに選びます。
	GK-2B	Roland GK-2B を使うとき、またはディバイデッド・ピックアップが内蔵されたベース（市販品）を使うときに選びます。
	PIEZO	ピエゾ・ピックアップ (フラット特性) Graph Tech RMC
	PIEZO G	
	PIEZO R	
SCALE *1	500 ～ 660mm, ST (648mm) , LP (628mm)	お使いのギターのスケール長を設定します。

パラメーター	設定値	説明
SCALE *2	710 ~ 940mm, SHORT (760mm) , MEDIUM (812mm) , LONG JB/PB (864mm) , EXTRA LONG (914mm)	お使いのベースのスケール 長を設定します。
GK PU POSITION *2	ディバイデッド・ピックアップの配置を設定します。	
	4 弦ベースの配置です。	
	GK PU POSITION	4STR-1 4STR-2 4STR-3
	5 弦ベース (Low B ~ G) の配置です。	
GK PU POSITION *2	5 弦ベース (Low B ~ G) の配置です。	
	GK PU POSITION	5STR-Lo1 5STR-Lo2
	5 弦ベース (E ~ High C) の配置です。	
	GK PU POSITION	5STR-Hi1 5STR-Hi2
GK PU POSITION *2	5 弦ベース (E ~ High C) の配置です。	
	5 弦ベース (E ~ High C) の配置です。	
	GK PU POSITION	5STR-Hi1 5STR-Hi2
	6 弦ベースの配置です。	
GK PU POSITION *2	6 弦ベースの配置です。	
	GK PU POSITION	6STR
	6 弦ベースの配置です。	
	GK PU POSITION	6STR
GK PU POSITION *2	6 弦ベースの配置です。	
	GK PU POSITION	6STR
	6 弦ベースの配置です。	
	GK PU POSITION	6STR
PU PHASE	NORMAL, INVERSE	ディバイデッド・ピックアップ とギター／ベースのノーマ ル・ピックアップの位相を設 定します。 「NORMAL」 に設定し、 低域がカットされる場合は 「INVERSE」 に設定します。

パラメーター	設定値	説明
PU DIRECTION	ディバイデッド・ピックアップの取り付け方向を設定し ます。	
	NORMAL	6 弦側からケーブルが出る配 置です。(GUITAR MODE) ブリッジ側からケーブル が出る配置です。(BASS MODE)
PU DIRECTION	REVERSE	1 弦側からケーブルが出る配 置です。(GUITAR MODE) ネック側からケーブルが出る 配置です。(BASS MODE)
PIEZO TONE L *3	-10dB ~ +10dB	低音域を調節します。
PIEZO TONE H *3	-10dB ~ +10dB	高音域を調節します。
SW POSITION	NORMAL, REVERSE	GK-3、GK-2A、GK-3B、 GK-2B の [S1]、[S2] ボタ ンの機能を入れ替えます。

パラメーター	設定値	説明
NORMAL PU GAIN	-20dB ~ +20dB	ノーマルピックアップの入力レベルを調整します。設定するときには GK ピックアップの切り替えスイッチを「MIX」にしてください。
DISTANCE 1 ~ DISTANCE 6	10.0 ~ 30.0mm	ディバイデッド・ピックアップとブリッジの距離をそれぞれ設定します。
DISTANCE HiC ~ DISTANCE LowB	5.5 ~ 55.5mm	 ※ ピックアップ・タイプが「GC-1」またはピエゾ・タイプのピックアップに設定されている場合、設定不要です。
SENS 1 ~ SENS 6	0 ~ 100	ディバイデッド・ピックアップの入力感度をそれぞれ設定します。
SENS HiC ~ SENS LowB		

*1 GUITAR MODE のときに有効です。

*2 BASS MODE のときに有効です。

*3 GK PU TYPE がピエゾ・タイプのときに有効です。

NORMAL SETTING

通常のギター（ベース）の設定を NORMAL SETTING として 10 種類保存することができます。

NORMAL SETTING は電源を切っても保存されます。演奏のたびに設定し直す必要はありません。

INST (DYNAMIC SYNTH) へ入力する信号の設定で、ノーマル用パッチに有効です。

パラメーター	設定値	説明
SETTING	1 ~ 10	EFFECTS パラメーター→MASTER パラメーターの NORMAL SET を「SYSTEM」にしたときの NORMAL SET を選びます。 また、NORMAL SETTING で設定された各種パラメーターは、ここで選んだ NORMAL SET の番号に保存されます。
NAME	NORMAL セットの名前を設定します（最大 8 文字まで）。	
COMPRESSOR SW	OFF, ON	コンプレッサーのオン/オフを設定します。
ATTACK	0 ~ 100	ピッキング時のアタックの強さを調節します。
SUSTAIN	0 ~ 100	ギター/ベースの減衰音を増幅して一定の音量にする範囲（時間）を調節します。 値を大きくするほどサステインが長くなります。
LEVEL	0 ~ 100	音量を調節します。
SENS	-50 ~ +50	全体の入力感度を調節します。

パラメーター	設定値	説明
LOW	-50 ~ +50	低音域の感度を調節します。低音域を太くしたいときは、高く設定します。 低音域をすっきりさせたいときは、低く設定します。
HIGH	-50 ~ +50	高音域の感度を調節します。ソロ演奏など、高音域に音量が欲しいときは、高く設定します。 高音域の音量を抑えたいときは、低く設定します。

MAIN OUT、SUB OUT

OUTPUT SELECT&LEVEL

MAIN OUTPUT、SUB OUTPUT 端子に接続する機器（アンプ）を指定します。

パラメーター	設定値	説明
STEREO LINK	OFF, ON	ON にしていると L と R を同時に設定できます。
L:MAIN OUTPUT SELECT R:MAIN OUTPUT SELECT L:SUB OUTPUT SELECT R:SUB OUTPUT SELECT	LINE/ PHONES	ヘッドホンを使う場合や、SY-1000 をキーボード用アンプ、ミキサー、デジタル・レコーダーなどに接続する場合の設定です。
	JC-120 RETURN	Roland JC-120 の RETURN に接続する場合の設定です。
	JC-120 INPUT	Roland JC-120 のギター用入力に接続する場合の設定です。
	COMBO AMP 1 RETURN	スピーカーを 1 発搭載したコンボ・タイプ（アンプとスピーカーが一体になったタイプ）のギター・アンプの RETURN に接続する場合の設定です。
	COMBO AMP 1 INPUT	スピーカーを 1 発搭載したコンボ・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが一体型）のギター入力に接続する場合の設定です。
	COMBO AMP 2 RETURN	スピーカーを 2 発搭載したコンボ・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが一体型）の RETURN に接続する場合の設定です。
	COMBO AMP 2 INPUT	スピーカーを 2 発搭載したコンボ・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが一体型）のギター入力に接続する場合の設定です。
	STACK AMP RETURN	スタック・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが分離型）の RETURN に接続する場合の設定です。
	STACK AMP INPUT	スタック・タイプ・アンプ（アンプとスピーカーが分離型）のギター入力に接続する場合の設定です。
	BASS AMP WITH TWEETER	ツイーター付きのベース・アンプに接続する場合の設定です。
	BASS AMP NO TWEETER	ツイーターの付いていないベース・アンプに接続する場合の設定です。高域が補正されます。

パラメーター	設定値	説明
L:MAIN OUTPUT LEVEL R:MAIN OUTPUT LEVEL L:SUB OUTPUT LEVEL R:SUB OUTPUT LEVEL	0 ~ 200	出力レベルを調節します。

GLOBAL EQ

各パッチのイコライザー・オン/オフの設定にかかわらず、
OUTPUT の音質を調節します。

パラメーター	設定値	説明
STEREO LINK	OFF, ON	ON にしていると L と R を同時に設定できます。
LOW CUT *1 L: LOW CUT *2 R: LOW CUT *2	FLAT, 20.0Hz ~ 16.0kHz	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ロー・カット・フィルターは働きません。
LOW GAIN *1 L: LOW GAIN *2 R: LOW GAIN *2	-20 ~ +20dB	低音域の音質を調節します。
LOW-MID FREQ *1 L: LOW-MID FREQ *2 R: LOW-MID FREQ *2	20.0Hz ~ 16.0kHz	LOW-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。
LOW-MID Q *1 L: LOW-MID Q *2 R: LOW-MID Q *2	0.5 ~ 16	LOW-MID FREQ で設定された周波数を中心に EQ のかかる範囲を調節します。値を大きくするほど範囲は狭くなります。
LOW-MID GAIN *1 L: LOW-MID GAIN *2 R: LOW-MID GAIN *2	-20 ~ +20dB	中低音域の音質を調節します。
HIGH-MID FREQ *1 L: HIGH-MID FREQ *2 R: HIGH-MID FREQ *2	20.0Hz ~ 16.0kHz	HIGH-MID GAIN で調節される中心周波数を設定します。

パラメーター	設定値	説明
HIGH-MID Q *1 L: HIGH-MID Q *2 R: HIGH-MID Q *2	0.5 ~ 16	HIGH-MID FREQ で設定された周波数を中心に EQ のかかる範囲を調節します。値を大きくするほど範囲は狭くなります。
HIGH-MID GAIN *1 L: HIGH-MID GAIN *2 R: HIGH-MID GAIN *2	-20 ~ +20dB	中高音域の音質を調節します。
HIGH GAIN *1 L: HIGH GAIN *2 R: HIGH GAIN *2	-20 ~ +20dB	高音域の音質を調節します。
HIGH CUT *1 L: HIGH CUT *2 R: HIGH CUT *2	20.0Hz ~ 16.0kHz FLAT	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。FLAT にすると、ハイ・カット・フィルターは働きません。

*1 STEREO LINK が ON のときに有効です。

*2 STEREO LINK が OFF のときに有効です。

TOTAL

各パッチで設定されているノイズ・サプレッサーのスレッシュホールド・レベル、リバーブ・レベル全体、および全体の出力をコントロールします。各パッチの設定には影響しません。

パラメーター	設定値	説明
TOTAL REVERB LEVEL	0% ~ 200%	各パッチに設定されているリバーブ・レベルを調節します。演奏する空間の残響に合わせてリバーブ・レベルを調節すると効果的です。各パッチの設定には影響しません。 ※ 各パッチに設定されている内容で使用する場合は、100% に設定してください。
TOTAL NS THRESHOLD	-20dB ~ +20dB	各パッチに設定されているノイズ・サプレッサーのスレッシュホールド・レベルを調節します。接続するギターが変わったときや演奏会場でのノイズの量により調節すると効果的です。各パッチの設定には影響しません。 ※ 各パッチに設定されている内容で使用する場合は、0dB に設定してください。

USB AUDIO

SY-1000 をパソコンに USB 接続したときの USB に関する設定をします。

パラメーター	設定値	説明
MAIN MIX LEVEL	0 ~ 100	パソコンからの入力レベルを調節します。
SUB MIX LEVEL	0 ~ 100	パソコンからの入力レベルを調節します。
IN LEVEL	0 ~ 100	パソコンからの入力レベルを調節します。
OUT LEVEL	0 ~ 100	パソコンへ出力するレベルを調節します。
AUDIO ROUTING *1 *2	USB オーディオのルーティングを設定します。 SY-1000 の音を DAW に録音したり、録音した音声を DAW で再生して SY-1000 でモニターしたり、リシンセすることが出来ます。 [AUDIO ROUTING] (P.85) を参照	
IN POSITION *1	INST1, INST2, INST3, NORMAL IN, BALANCER1, BALANCER2, BALANCER3, MAIN OUT, SUB OUT, MAIN&SUB	USB (パソコン) からのデジタル・オーディオ信号を SY-1000 内部のどのポイントに接続するかを設定します。
OUT POSITION *2 *3	INST1, INST2, INST3, NORMAL IN, BALANCER1, BALANCER2, BALANCER3, MAIN OUT, SUB OUT	USB (パソコン) へのデジタル・オーディオ信号を SY-1000 内部のどのポイントから取り出すかを設定します。

*1 INST1 ~ INST3, NORMAL IN, BALANCER1 ~ BALANCER3 は、AUDIO ROUTING が RE-SYNTH1 のときに有効。また、MAIN OUT, SUB OUT, MAIN&SUB は、AUDIO ROUTING が RE-SYNTH1 以外で有効。

*2 AUDIO ROUTING が MIX のときは、MAIN OUT, SUB OUT のみ有効。

*3 NORMAL IN は、AUDIO ROUTING が STANDARD, DIRECT OFF のときに有効。

リシンセとは

INST やエフェクトのかかっていない原音を DAW に録音しておき、後から INST 音色やエフェクトでサウンドを作り上げるテクニックです。録音終了後に音作りだけをやり直すことができます。

AUDIO ROUTING

設定値	説明
STANDARD	パソコンで曲 (バックギング) を再生しながらギターを弾く場合の設定です。 SY-1000 の OUTPUT からは、SY-1000 の音とパソコンからのバックギング音をミックスして出力します。また SY-1000 の USB 端子からは、SY-1000 の音だけが出力されます。
MIX	パソコンで曲 (バックギングなど) を再生しながらギターを弾く場合の設定です。 SY-1000 の OUTPUT と USB 端子からは、SY-1000 の音とバックギングをミックスして出力します。
RE-SYNTH1	パソコンで再生した INST やエフェクトのかかっていない音を、SY-1000 に入力してリシンセする場合の設定です。
RE-SYNTH2	パソコンで曲 (バックギングなど) を再生しながら、INST やエフェクトのかかっていない音をリシンセする場合の設定です。

設定値	説明
DIRECT OFF	パソコンの DAW などではプラグイン・エフェクトをかけた音を SY-1000 の OUTPUT から出力する場合の設定です。 SY-1000 の USB 端子からは、SY-1000 の音だけが出力されます。

HARDWARE SETTING

KNOB SETTING

パラメーター	設定値	説明
KNOB 1 ~ KNOB 6		プレイ画面の [1] ~ [6] 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。 ※ ここで設定するのは「プレイ画面」のつまみのみです。
KNOB LOCK	OFF, ON	ON に設定すると、プレイ画面でのつまみの操作が無効になります。
OUTPUT LEVEL KNOB		OUTPUT LEVEL つまみで音量調節する出力を選びます。
	MAIN	MAIN OUTPUT のレベルのみを調整します。
	SUB	SUB OUTPUT のレベルのみを調整します。
	MAIN+SUB	MAIN OUTPUT と SUB OUTPUT 両方のレベルを同時に調整します。

KNOB 1 ~ KNOB 6

カテゴリー	パラメーター
PATCH	PATCH SELECT
TUNER	ON/OFF
MASTER	BPM
	KEY
	PATCH LEVEL
CONTROL MODE	CONTROL MODE
INPUT SETTING	GK SET
	NORMAL SET
OUTPUT SETTING	MAIN OUTPUT-L LEVEL
	MAIN OUTPUT-R LEVEL
	MAIN OUTPUT-L SELECT
	MAIN OUTPUT-R SELECT
	SUB OUTPUT-L LEVEL
	SUB OUTPUT-R LEVEL
	SUB OUTPUT-L SELECT
	SUB OUTPUT-R SELECT
TOTAL	TOTAL REVERB LEVEL
	TOTAL NS THRESHOLD
MAIN GLOBAL EQ L/S MAIN GLOBAL EQ R	LOW CUT
	LOW GAIN
	LOW-MID FREQ
	LOW-MID Q
	LOW-MID GAIN
	HIGH-MID FREQ
	HIGH-MID Q
	HIGH-MID GAIN
	HIGH GAIN
	HIGH CUT

カテゴリー	パラメーター
SUB GLOBAL EQ L/S SUB GLOBAL EQ R	LOW CUT
	LOW GAIN
	LOW-MID FREQ
	LOW-MID Q
	LOW-MID GAIN
	HIGH-MID FREQ
	HIGH-MID Q
	HIGH-MID GAIN
	HIGH GAIN
	HIGH CUT
USB AUDIO	MAIN MIX LEVEL
	SUB MIX LEVEL
	IN LEVEL
	OUT LEVEL
	AUDIO ROUTING
	IN POSITION
	OUT POSITION
GUITAR TO MIDI *1	GUITAR TO MIDI SW
BASS TO MIDI *2	BASS TO MIDI SW

*1 GUITAR MODE のときに有効です。

*2 BASS MODE のときに有効です。

ASSIGN HOLD

パラメーター	設定値	説明
GK VOL HOLD EXP1 HOLD EXP2 HOLD	OFF	パッチを切り替えたとき、GK VOL、EXP1、EXP2 の値は、パッチに保存されている値に設定されます。
	ON	パッチを切り替えたとき、GK VOL、EXP1、EXP2 に割り当てられたパラメーターが切り替え前のパッチと同じ場合は、値を維持します。 たとえば、現在のパッチと切り替え後パッチの EXP1 パラメーターが共に「FV1」だった場合は、パッチを切り替えても EXP1 の値を維持します (切り替え後のパッチに保存されている FV1 の値は無視します)。

GROUND LIFT

パラメーター	設定値	説明
GROUND LIFT	OFF, ON	RETURN 端子の GROUND LIFT のオン/オフを設定します。

OTHER

パラメーター	設定値	説明
AUTO OFF		SY-1000 は、自動的に電源を切る機能があります。常に電源をオンにして使用したい場合は、「OFF」に設定してください。 ※ この機能は、工場出荷時には「ON」に設定されています。 ※ 電源が切れると編集中の設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存しておいてください。
	OFF	自動で電源が切れません。
	ON	演奏や操作をやめてから 10 時間経過すると、自動的に電源が切れます。電源が切れる約 15 分前に、ディスプレイにメッセージが表示されます。
LCD CONTRAST	1 ~ 10	ディスプレイの文字の明るさを調節します。

PLAY OPTION

演奏中のペダル操作の動作を設定します。

パラメーター	設定値	説明
BANK MODE	WAIT	バンク・ペダルを踏んでバンクを切り替えても、ディスプレイの表示が変化するだけでパッチは切り替わりません。ナンバー・ペダルを踏んだ時点でバンクとナンバーが確定され、次のパッチに切り替わります。
	IMMED	バンク、ナンバーのいずれかのペダルを踏んだ瞬間に次のパッチに切り替わります。
BANK EXTENT MIN	U01 ~ U50 P01 ~ P50	選択可能なバンクの下限値を設定します。
BANK EXTENT MAX	U01 ~ U50 P01 ~ P50	選択可能なバンクの上限値を設定します。
BANK DOWN & UP SW	OFF, TUNER	BANK [▼] と BANK [▲] スイッチを同時に踏んだときの、TUNER に切り替える機能をオン/オフします。

MIDI

SY-1000 は、MIDI を使って次の操作をすることができます。

SY-1000 で操作する

できること	説明
プログラム・チェンジ情報の出力	SY-1000 でパッチを選ぶと同時に、PATCH MIDI で設定したプログラム・チェンジ情報、または選んだパッチ・ナンバーに対応したプログラム・チェンジ情報を送信します。外部 MIDI 機器は受信したプログラム・チェンジ情報に対応したセッティングに切り替えることができます。
コントロール・チェンジ情報の出力	[CTL1]、[CTL2] スイッチ、CTL3,4/EXP1、CTL5,6/EXP2 端子に接続したフットスイッチやエクスペリション・ペダル、ディバイデッド・ピックアップの [S1]、[S2] ボタン、GK ボリュームの操作を、コントロール・チェンジ情報として出力します。外部 MIDI 機器のパラメーター操作などができます。
演奏情報の出力	ギター（ベース）の演奏情報を、ノート情報やバンド情報として送信します。接続したシンセサイザー音源などを鳴らすことができます。 詳しくは「GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI」(P.79) をご覧ください。
データの送信	SY-1000 に記憶されているパラメーターの設定を、エクススクリーン情報を使って他の MIDI 機器に送信します。もう 1 台の SY-1000 を同じ設定にしたり、MIDI シーケンサーなどにパラメーターの設定を保存したりすることができます。

外部の MIDI 機器から操作する

できること	説明
パッチ・ナンバーの切り替え	外部 MIDI 機器からプログラム・チェンジ情報を受信します。外部 MIDI 機器から SY-1000 のパッチを切り替えることができます。
コントロール・チェンジ情報の受信	外部 MIDI 機器からコントロール・チェンジ情報を受信します。外部 MIDI 機器から SY-1000 のパラメーターをコントロールすることができます。
データの受信	他の SY-1000 から送信されたデータや、MIDI シーケンサーに保存したデータを受信します。SY-1000 のパラメーター全体を一括で変更することができます。

MIDI SETTING

パラメーター	設定値	説明
RX CHANNEL		MIDI 情報を受信するための MIDI チャンネルを設定します。
	Ch. 1 ~ Ch. 16	受信チャンネルを設定します。
OMNI MODE		MIDI 情報のチャンネルについての設定をします。
	OFF	RX CHANNEL の設定に従って情報を受信します。
	ON	MIDI チャンネルの設定に関係なく、すべての MIDI チャンネルの情報を受信します。

パラメーター	設定値	説明
TX CHANNEL	MIDI 情報を送信するための MIDI チャンネルを設定します。	
	Ch. 1 ~ Ch. 16.	送信チャンネルを設定します。
	RX	RX CHANNEL と同じチャンネルで送信します。
DEVICE ID	エクスクルーシブ情報の送受信に用いるデバイス ID を設定します。	
	1 ~ 32	デバイス ID を設定します。
MIDI IN THRU	MIDI IN 端子から入力した MIDI メッセージを、どの端子に出力するかを設定します。	
	OFF	MIDI メッセージを出力しません。
	MIDI OUT	MIDI OUT 端子から出力します。
	USB OUT	USB 端子から出力します。
	USB/MIDI	USB 端子と MIDI OUT 端子に出力します。
USB IN THRU	USB 端子から入力した MIDI メッセージを、どの端子に出力するかを設定します。	
	OFF	MIDI メッセージを出力しません。
	MIDI OUT	MIDI OUT 端子から出力します。
	USB OUT	USB 端子から出力します。
	USB/MIDI	USB 端子と MIDI OUT 端子に出力します。
SYNC CLOCK	エフェクトの変調周期などのタイミングをどの基準と同期するかを設定します。	
	※ SYNC CLOCK を AUTO、MIDI (AUTO)、USB (AUTO) に設定し、外部 MIDI 機器を接続しているときは、本機は外部 MIDI 機器のテンポに同期します。このとき、パッチの BPM パラメーター (P.66) は無効になります。本機の BPM 設定を基準にすると、BPM パラメーターを有効にすると、SYNC CLOCK を「INTERNAL」に設定してください。	
	※ 外部 MIDI 機器の MIDI クロック信号で同期演奏させた場合、MIDI クロックの誤差によって演奏がずれることがあります。	
	AUTO	MIDI、または USB で受けた MIDI クロックに同期します。ただし、クロックが受信できないときは、自動的に SY-1000 の内部クロックに同期します。
	INTERNAL	SY-1000 の内部クロックに同期します。
	MIDI (AUTO)	MIDI で受けた MIDI クロックに同期します。ただし、クロックが受信できないときは、自動的に SY-1000 の内部クロックに同期します。
CLOCK OUT	SY-1000 から MIDI クロックを出力するか／しないかを設定します。	
	OFF	MIDI クロックを出力しません。
	ON	MIDI クロックを出力します。

パラメーター	設定値	説明
PC OUT	パッチを切り替えたとき、プログラム・チェンジ情報を出力するかどうかを設定します。	
	OFF	PATCH MIDI の MIDI 情報を出力しません (PATCH MIDI の CC 情報も出力しません)。
	ON	プログラム・チェンジ情報を出力します。
TX PC MAP	SY-1000 のパッチを切り替えたときに出力するプログラム・チェンジ情報を設定します。	
	FIX	パッチの設定に関係なく、パッチ番号ごとにあらかじめ決められたプログラム・チェンジ情報を送信します。
	PATCH MIDI	各パッチで設定した PATCH MIDI の MIDI 情報を送信します (CC 情報も含む)。
RX PC MAP	SY-1000 がプログラム・チェンジ情報を受信したとき、受信したプログラム・チェンジに対応したパッチに切り替えるか、「PROGRAM MAP BANK1 ～ BANK4」 (P.89) で設定されたパッチに切り替えるかを選ぶことができます。	
	FIX	受信したプログラム・チェンジに対応したパッチに切り替えます。 「PROGRAM MAP BANK1 ～ BANK4」 (P.89) が無効になります。
	PROG	「PROGRAM MAP BANK1 ～ BANK4」 (P.89) で設定したパッチに切り替わります。
NUM1 CC#	各ペダルの操作情報をコントロール・チェンジ情報として出力するときの、コントローラー・ナンバーを設定します。	
NUM2 CC#		
NUM3 CC#	OFF	
NUM4 CC#		
BANK DOWN CC#	CC#1 ～ CC#31, CC#64 ～ CC#95	
BANK UP CC#		
CTL1 CC#		
CTL2 CC#		
CTL3 CC#		
CTL4 CC#		
CTL5 CC#		
CTL6 CC#		
EXP1 CC#		
EXP2 CC#		
GK VOL CC#	ペダルの操作情報を、指定のコントローラー・ナンバーで出力します。	
GK SW1 CC#		
GK SW2 CC#		

PROGRAM MAP BANK1 ~ BANK4

外部 MIDI 機器から送信されるプログラム・チェンジ情報でパッチを切り替えるときに、SY-1000 が受信したプログラム・チェンジ情報と切り替わるパッチの対応を自由に設定することができます。

パラメーター	設定値	説明
PC#1 ~ PC#128	U01-1 ~ U50-4, P01-1 ~ P50-4	プログラム・チェンジ情報に対応するパッチ番号 (U01-1 ~ P50-4) を設定します。

BULK DUMP

他の SY-1000 を同じ設定にしたり、MIDIシーケンサーなどにエフェクトの設定内容を保存したりするために、エクスクリューシブ情報を出力することができます。

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 ~ U50-4	パッチ・ナンバー U01-1 ~ U50-4 の設定内容
	VARIATION	バリエーションの設定内容
	TEMP	現在呼び出しているパッチの設定 内容

メモ

BULK DUMP 機能を使って、他の SY-1000 を同じ設定にする場合は、MODE を同じにしてください。

MODE の異なる SY-1000 同士（GUITAR MODE で動作している SY-1000 と BASS MODE で動作している SY-1000）では、BULK DUMP はできません。

GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI

パラメーター	設定値	説明
ON/OFF	OFF, ON	GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI 機能の ON/OFF を設定します。 OFF に設定すると GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI に関するすべての MIDI 情報は出力されなくなります。
HOLD CTL	GK SW1, GK SW2, CTL1, CTL2, CTL3, CTL4, CTL5, CTL6	ホールド機能を操作するための操作子を設定します。
BEND THIN	OFF, ON	ON に設定すると、ピッチ・ベンド情報を間引いて、MIDI データの量を抑えます。
BEND RANGE	0 ~ 24	ピッチ・ベンド・メッセージでの最大変化幅を設定します。
BASIC CH	1 ~ 11	GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI 機能で使用する送信 MIDI チャンネルを設定します。
PC MASK	OFF, ON	ON に設定すると、パッチ・チェンジの際に GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI 機能用のバンク・セレクト情報とプログラム・チェンジ情報を送信しません。

TUNER

SY-1000 のチューナー機能は、1 弦ごとにチューニングするシングル・モード（SINGLE MODE）と、6 弦一度にピッチを判定することができるマルチ・モード（MULTI MODE）があります。

TUNER 画面で [◀] [▶]（PAGE）ボタンを押すと、モードを切り替えることができます。

TUNER MODE

パラメーター	設定値	説明
TUNER MODE	MULTI MODE	6 本の弦を同時に鳴らしてチューニングすることができます。
	SINGLE MODE	チューニングする弦だけを単音で鳴らしてチューニングすることができます。
PITCH	435 ~ 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 SY-1000 に入力されたギター之音をそのまま出力します。 INST、エフェクトのすべてがオフの状態です。
	THRU	現在のパッチの音を出力しながらチューニングができます。 ※ ALT TUNE がオンの場合は、ALT TUNE の効果が効いた状態の音出力されます。

FACTORY RESET

SY-1000 を工場出荷時の状態に初期化します。

メモ

現在選んでいる MODE のみを初期化をします (GUITAR MODE で FACTORY RESET を実行した場合、BASS MODE の設定は初期化されません)。

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 ~ U50-4	パッチ・ナンバー U01-1 ~ U50-4 の設定内容
	VARIATION	バリエーションの設定内容

MODE SETTING

SY-1000 にギターをつないで使うか、ベースをつないで使うかを選びます。

ギターをお使いの場合はギター・モード (GUITAR)、ベースをお使いの場合はベース・モード (BASS) を選びます。

メモ

- 工場出荷時は「GUITAR」に設定されています。
- SY-1000 は次回モードを切り替えるまで、選んだモードで起動します。
- 選んだモードによって、表示が異なるパラメーターがあります。
- ギター・モードとベース・モードでそれぞれにパッチが保存されます。

音色を保存する (WRITE)

パッチを保存する (パッチ・ライト)

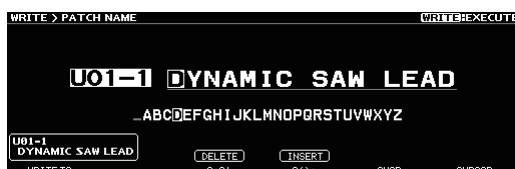
INST の設定、エフェクトの組み合わせをパッチに保存することで、いつでも設定を呼び出すことができます。

パッチの設定を変更したあと、別のパッチを選ぶ／電源を切ると、パッチの設定は消えてしまいます。大事なパッチは保存しましょう。

1. [WRITE] ボタンを押します。



2. [1] つまみを押して「WRITE」(PATCH WRITE) を選びます。



3. [1] つまみで、保存先 (U01-1 ~ U50-4) を選びます。

[3] ~ [6] つまみで、名前を変更することができます。

名前を付けるには？

[6] つまみでカーソルを移動して、[5] つまみで文字を変更することで、パッチ名を変更することができます。

操作子	動作
[3] つまみを回す	文字種選択
[3] つまみを押す	一文字削除 (デリート)
[4] つまみを回す	小文字・大文字
[4] つまみを押す	一文字挿入 (インサート)
[5] つまみを回す	文字の変更
[6] つまみを回す	カーソルの移動

4. [WRITE] ボタンを押して、保存します。

パッチが書き込まれます。

操作をキャンセルする場合は、[4] つまみを押します。

パッチを入れ替える (パッチ・エクスチェンジ)

ユーザー・パッチ同士を入れ替えて、パッチの並びを変えることができます。

1. 入れ替えたいパッチを選びます。

2. [WRITE] ボタンを押します。

3. [2] つまみを押して「EXCHANGE」(PATCH EXCHANGE) を選びます。

4. [1] つまみで、入れ替えるもう一方のユーザー・パッチを選びます。



※ 入れ替え操作を中止するときは、[EXIT] ボタンを数回押してください。プレイ画面に戻ります。

5. もう一度 [WRITE] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。



6. [6] つまみを押します。

パッチが入れ替わります。入れ替え操作を中止するときは [5] つまみを押します。

パッチを初期化する (パッチ・イニシャライズ)

ユーザー・パッチ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。最初からパッチを作りたいときに便利です。

注意

初期化をすると、そのパッチは失われます。

1. [WRITE] ボタンを押します。
2. [3] つまみを押して「INITIALIZE」 (PATCH INITIALIZE) を選びます。
3. [1] つまみで、初期化したいユーザー・パッチを選びます。[2] つまみで、パッチのタイプを選びます。



※ 初期化を中止するときは、[EXIT] ボタンを数回押してください。プレイ画面に戻ります。

※ パッチのタイプは、イニシャライズ後でも切り替えることができます。詳しくは、EFFECTS の INPUT ブロックの「PATCH TYPE」 (P.66) をご覧ください。

4. もう一度 [WRITE] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。



5. [6] つまみを押します。

パッチが初期化されます。初期化を中止するときは [5] つまみを押します。

パッチを挿入する (パッチ・インサート)

ユーザー・パッチを好きな位置に挿入 (インサート) することができます。

たとえば、パッチ U01-1 を U02-1 にインサートさせると、パッチ U02-1 以降は 1 つパッチ番号が後ろにシフトします。(パッチ U02-1 は U02-2 になります)。

注意

パッチ・インサートをすると、最後のユーザー・パッチ (U50-4) は削除されます。

1. [WRITE] ボタンを押します。
2. [4] つまみを押して「INSERT」 (PATCH INSERT) を選びます。
3. [1] つまみで、挿入する先のユーザー・パッチを選びます。



※ パッチの挿入を中止するときは、[EXIT] ボタンを数回押してください。プレイ画面に戻ります。

4. もう一度 [WRITE] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。



5. [6] つまみを押します。

指定した位置にパッチが挿入されます。挿入を中止するときは [5] つまみを押します。

パソコンに接続する

SY-1000 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・オーディオ信号を送受信
- 専用ソフトウェアを使って、パソコン上でパッチの編集や管理
- 専用 Web サイト BOSS TONE CENTRAL からパッチをダウンロード
➔ <http://bosstonecentral.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

SY-1000 の音をパソコンに録音したり、パソコンの音を SY-1000 の OUTPUT 端子から出力したりすることができます。

※ USB 接続時のオーディオ信号の流れと設定方法について、詳しくは「USB AUDIO」(P.85) をご覧ください。

※ 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。

SY-1000 専用ソフトウェアを使う

専用ソフトウェアは、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 CENTRAL から、パッチを簡単に本体にダウンロードできます。
- パッチの設定を編集できます。
- パッチにパッチ名を付けることができます。
- パッチ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。
- パッチ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。

トラブルシューティング

SY-1000 を単体でお使いのとき

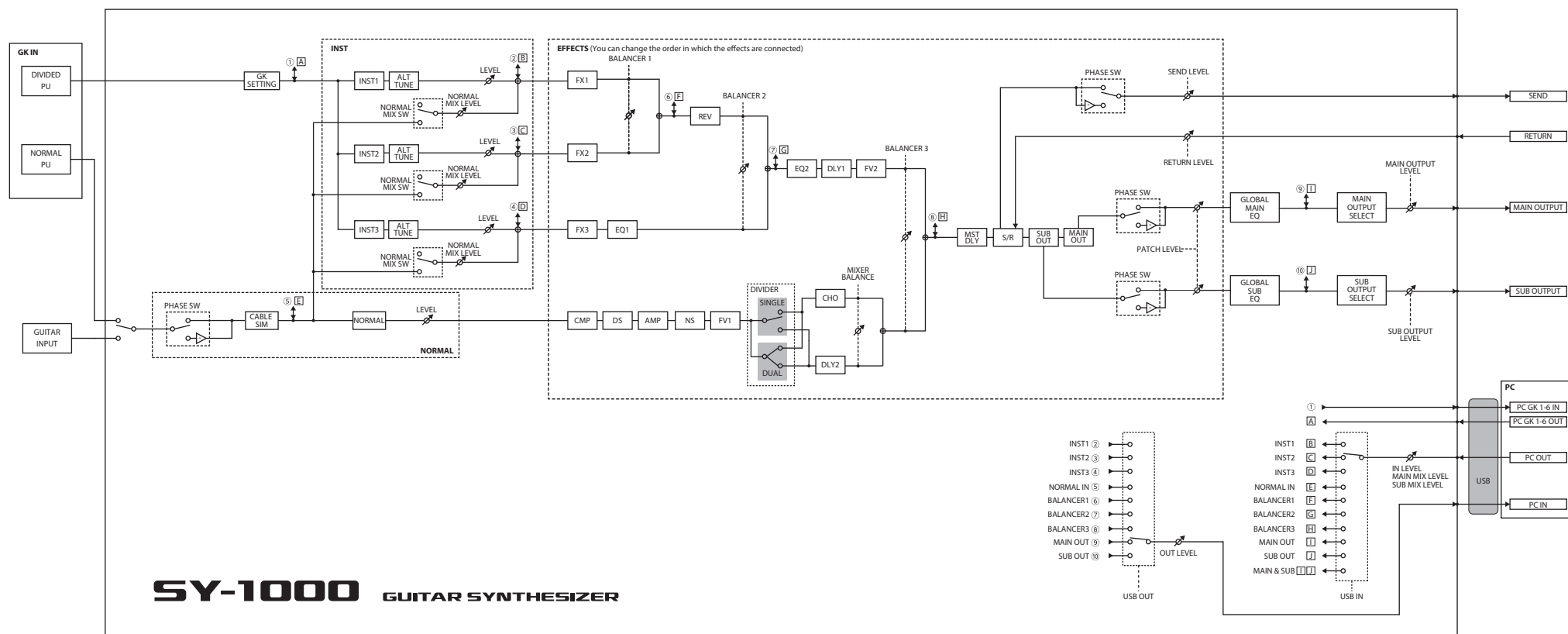
症状	確認事項	対処
音が出ない／音が小さい	[OUTPUT LEVEL] つまみが下がっていませんか？	適正なレベルまで上げてください。
	GK ピックアップのボリュームが下がっていませんか？	GK ピックアップのボリュームを適正なレベルまで上げてください。
	GK ピックアップの切り替えスイッチが「GUITAR」に設定されていませんか？	GK ピックアップの切り替えスイッチを「MIX」に合わせてください。
	PATCH LEVEL が下がっていませんか？	PATCH LEVEL を上げてください。
	他の機器と正しく接続されていますか？	他の機器との接続を確認してください。
	接続しているアンプ／ミキサーの電源が入っていない、またはボリュームが下がっていませんか？	接続している機器の設定を確認してみてください。
	接続ケーブルが断線していませんか？	接続ケーブルを交換してみてください。
	USB の音が出ない場合、システム・パラメーターの USB AUDIO の設定は正しく設定されていますか？	適切な設定をしてください。
弦によって音量がばらつく	各弦のピックアップ・センスの設定は正しくできていますか？	各弦のピックアップ・センスを設定して音量バランスを調節してください。
	GK ピックアップは正しく取り付けられていますか？	GK ピックアップの取扱説明書をご覧の上、GK ピックアップを正しく取り付けてください。
エクスプレッション・ペダル使用時、効果がパッチによって異なる	エクスプレッション・ペダルを使った効果は、音色（パッチ）によって異なります。	あらかじめ効果のかかりかたを確認してください。
発振音がする	エフェクトの設定で、ゲインの値や音量に関するパラメーターの値が大きすぎませんか？	値を小さくしてください。
	DELAY などのエフェクトの設定で、フィードバックの値が大きすぎませんか？	値を小さくしてください。
パッチが切り替わらない	ディスプレイの表示がプレイ画面以外になっていませんか？	SY-1000 では、プレイ画面以外ではパッチの切り替えができません。[EXIT] ボタンを数回押してプレイ画面に戻してください。
つまみが効かない	システム・パラメーターの KNOB LOCK が「ON」になっていませんか？	システム・パラメーターの KNOB LOCK を「OFF」にしてください。
チューナーに入れない	システム・パラメーターの BANKDOWN & UP SW (TUNER) が「OFF」になっていませんか？	システム・パラメーターの BANKDOWN & UP SW (TUNER) を「ON」にしてください。

MIDI 機器やパソコンと接続して使っている場合

症状	確認事項	対処
MIDI OUT 端子に接続した外部音源の音が鳴らない	送受信双方の MIDI チャンネルは合っていますか？	MIDI チャンネルを合わせてください。
	GK ピックアップのボリュームやエクスプレッション・ペダルで音量が絞られていませんか？	音量を上げてください。
外部音源が 1 弦しか鳴らない (発音しない弦がある)	6 つの MIDI チャンネルを同時に受信できない音源に対して SY-1000 側からモノ・モードで送信していませんか？	マルチティンバー対応の音源を使用してください。SY-1000 をポリ・モードでお使いください。
ピッチが正しくない (ギターとずれて聴こえる)	外部音源のバンド・レンジは± 24 になっていますか？	外部音源のバンド・レンジを± 24 に合わせてください。
	ギターのチューニングは正確ですか？	正確にチューニングをしてください。
シーケンサーに入力されたノート情報を見ると、実際に鳴っている音階と異なる	SY-1000 では、音の高さをノート情報とバンド情報の組み合わせで表現します。したがって、ノート情報のみを見た場合、演奏した内容と異なって見える場合があります。	バンド情報を確認してください。
MIDI 情報を送受信しない ピッチが滑らかに変化しない	MIDI ケーブルが断線していませんか？	MIDI ケーブルを交換してください。
	外部 MIDI 機器とは正しく接続されていますか？	外部 MIDI 機器との接続を確認してください。
	外部 MIDI 機器と MIDI チャンネルが一致していますか？	両方の機器の MIDI チャンネルが一致していることを確認してください。
	SY-1000 から送信する場合には、送信するための設定がされていますか？	プログラム・チェンジ情報送信のオン／オフや、送信するコントローラー・ナンバーの設定を確認してください。
	CTL の GUITAR TO MIDI / BASS TO MIDI の CHROMATIC の設定を確認してください。	設定が「TYPE2」「TYPE3」になっていると、ピッチ・バンド情報が出力されず、ピッチが半音階で変化します。CHROMATIC の設定を「OFF」もしくは「TYPE1」にしてください。

ブロック・ダイアグラム

GK パッチ使用時



NORMAL パッチ使用時

