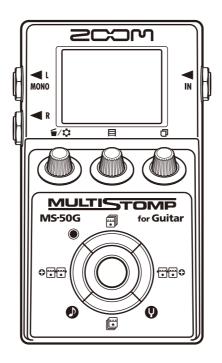


# MULTISTOMP MS-50G for Guitar

# エフェクトタイプとパラメーター



© 株式会社 ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製/転載することを禁じます。

#### ■ 表の見方



#### ■ エフェクトタイプ/パラメーター 一覧

#### [DYN/FLTR]

Comp	MXR D	ynacom	回風のコンプレ	ッ!	ナーです。					
			Knob1			Knob2			Knob3	
000	Page01	Sense	0~10		Tone	0~10		Level	0~150	
(COMP)	rageui	エフェクトの	感度を調節します。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
<b>©</b>	Page02	ATTCK	Slow, Fast							
	Tugeoz	立ち上がり速	度を選択します。							
RackComp	Comp	よりも細た	いい調節の可能	なこ	コンプレッ	゚サーです。				
			Knob1			Knob2			Knob3	
RackConp less	Page01	THRSH	0~50		Ratio	1 ~ 10		Level	0~150	
	1 agco1	効果が現れる	閾値を調節します。		圧縮率を調節	iします。		出力レベルを	調節します。	
.00000.	Page02	ATTCK	1~10							
	1 ageo2	立ち上がり速	度を選択します。							
SlowATTCK	いわゆ	るバイオリ	ン奏法のように	_,	1音1音の	立ち上がりをゆ	る	やかにする	エフェクトで	す。
			Knob1			Knob2			Knob3	
TIME CURVE LEVEL	Page01	Time	1~50		Curve	0~10		Level	0~150	
SION ATTCK	1 ageo1	立ち上がりにか	かかる時間を調節しま	す。	音量変化のカ	一プを調整します。		出力レベルを	調節します。	
	Page02									
	- ugcoz									
ZNR	音色を	損なわずに	無演奏時のノ	1.	ズを抑える	ノイズリダクシ	) =	ョンです。		
			Knob1			Knob2			Knob3	
• Ety PANELDEE	Page01	THRSH	1 ~ 25		DETCT	Gtrin, Efxin		Level	0~150	
THESH LEVEL	rageui	効果が現れる	閾値を調節します。		制御信号の検	出位置を選択します。	,	出力レベルを	調節します。	
ZNR 🕲 😃 📱	Page02									
	Tugeoz									
LineSel			くる音を、OU 寺)を切り替えま			送る経路(OFF	時	)と、次に1	つながるエフェ	-ク
			Knob1			Knob2			Knob3	
NEIT ES UI		EFX_L	0~150		OUT_L	0~150				П
NEIT . O. O.	Page01	エフェクト紀 します。	路へ送るレベルを記	問整	OUTPUT経路 ます。	各へ送るレベルを調整	[U			
Ciriesei	Page02									
	rageu2									

GraphicEQ	6バン1	ドのイコラ	イザーです。					
			Knob1		Knob2		Knob3	
		160Hz	-12 ~ 12	400Hz	-12 ~ 12	800Hz	-12 ~ 12	
[IIII]	Page01	160Hzのブー します。	-スト/カット量を調節	400Hzのブ- します。	ースト/カット量を調節	800Hzのブ- します。	-スト/カット量を調	節
		3.2kHz	-12 ~ 12	6.4kHz	-12 ~ 12	12kHz	-12 ~ 12	
Graphic EQ	Page02	3.2kHzのブー します。	-スト/カット量を調節	6.4kHzのブ します。	ースト/カット量を調節	12kHzのブ- します。	-スト/カット量を調	節
	Page03	Level	0~150					
	- ugcos	出力レベルを	調節します。					
ParaEQ	2バン1	ドのパラメ	トリックイコラー	イザーです				
		<b></b>	Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Freq1	20Hz ~ 20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12 ~ 12	
/ 🌣 🚳 Para 💷 🕽	- 0 - 1	1	波数を調整します。	EQ1のQをi	1	+	ンを調整します。	
FREO. A. GAIN	Page02	Freq2	20Hz ~ 20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12 ~ 12	
	1 05002	EQ2の中心周	波数を調整します。	EQ2のQをi	<b>圏整します。</b>	EQ2のゲイン	ンを調整します。	
	Page03	Level	0~150					_
	1.ageus	出力レベルを	調節します。					
AutoWah	ピッキ	ングの強弱	に応じてワウ効	果がかかる	るエフェクトです。	>		
			Knob1		Knob2		Knob3	
[ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [	Page01	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Reso	0~10	Level	0~150	
AutoWah	rageui	エフェクトの	感度を調節します。	効果のクセの	D強さを設定します。	出力レベルを	E調節します。	
	Page02							_
Cry	音色が	トーキンク	 ブモジュレーター	<u>-</u> 風に変化す	するエフェクトで	<u></u> す。		_
			Knob1		Knob2		Knob3	Т
NAMES REST SENSE		Range	1~10	Reso	0~10	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	_
	Page01		」 引波数帯域を調節します。	効果のクセの	D強さを設定します。		D感度を調節します。	_
		Bal	0~100	Level	0~150		T	_
	Page02	原音とエフェ 節します。	クト音のバランスを訳	出力レベルを	で調節します。			
M-Filter	幅広いターで		ノグが可能なMod	og MF-10	1 Low Pass Filt	ter風のエン	ンベロープフィ	ル
			Knob1		Knob2		Knob3	_
		Frea	0 ~ 100	Sense	0~10	Reso	0~10	
	Page01		<u>0 ~ 100  </u> フィルターの最低周波数	,		Reso	10~10	_
	1 ageo1	を設定します。		( エフェクトの	D感度を調節します。	効果のクセの	)強さを設定します。	
		Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow	_
M-Filter	Page02	フィルターの	特性を選択します。	フィルターの	かかり具合を調節します。	フィルターの	動く速さを設定します。	_
( o )		Bal	0~100	Level	0~150			_
	Page03	原音とエフェ 節します。	クト音のバランスを訳	出力レベルを	で調節します。			
Step	音色が	·	<u></u> 化するエフェク	トです。				_
			Knob1		Knob2		Knob3	
(A) (COLOR)		Depth	0~100	Rate	0~50	Reso	0~10	Т
STEP	Page01	変調の深さを		変調の速さを	設定します。	効果のクセの	)強さを設定します。	_
			0~10	Level	0~150			_
	Page02		のエンベロープを設定	出力レベルを	と調節します。			_
C	Z.Vex	*	h風のシーケンス	フィルタ·				_
SeqFLTR					Knob2		Knob3	_
SeqFLIK			Knob1		KIIODZ			
		Step	Knob1 2 ~ 8	PTTRN	1~8	Speed		Þ
SEQFLIR FILTER FILTER	Page01					· ·		Þ
SEQ FILTER FILTER	Page01	シーケンスのス	2~8		1~8	· ·	1~50	Þ
	Page01	シーケンスの7 Shape	2 ~ 8 ステップ数を調節します。	エフェクトの Reso	1~8 パターンを設定します。	変調の速さを Level	1~50 設定します。	<b>D</b>

# [OD/DIST]

Booster	信号の	ゲインを上げて迫力ある	サ	ウンドを作るブース?	ターで	す。	
		Knob1		Knob2		Knob3	
GRIN LEVEL	Page01	Gain 0 ~ 100		Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	
Booster	1 ageo1	ゲインを調節します。	_	音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02						
OverDrive		 はじめて"オーバードラ リングです。	イ.	<u></u>	パクト	エフェクター BOSS O	D-1
		Knob1		Knob2		Knob3	
EREN • LEHEL	D 04	Gain 0 ~ 100	Т	Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	Т
OverDrive	Page01	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02						
T Scream		ギタリストがブースタ z TS808のモデリングで			ざまな	・ クローンモデルを生 <i>/</i>	<del>した</del>
CANAL VANC LEAD		Knob1		Knob2		Knob3	
<b>000</b> 0	Page01	Gain 0 ~ 100		Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	
T Scream	Tageon	ゲインを調節します。		音質を調節します		出力レベルを調節します。	
	Page02		_				
Dist+	世界中	<u>.</u> にディストーションの名々	を広	」 「めたエフェクター Mi	XR dist	 tortion+のモデリングで	·す。
		Knob1		Knob2		Knob3	
HEN LINEL		Gain 0 ~ 100	Т	Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	Т
	Page01	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02						
Dist 1	超ロン	I グセラーとなったBOSS	のき	<u>I</u> ディストーションDS-	1のモ:	<u> </u> デリングです。	
		Knob1		Knob2		Knob3	
SAIN TOME LEVEL	D 04	Gain 0 ~ 100	Т	Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	Т
DiSt 1	Page01	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02						
Squeak	エッジ	<u>」</u> の効いたディストーショ	ン+	<u> </u> ナウンドで人気がある	ProCo	<u>I</u> RATのモデリングです	^
		Knob1		Knob2		Knob3	
MAIN TIME LEVEL		Gain 0 ~ 100	Т	Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	Т
Gallank	Page01	ゲインを調節します。	_	音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
©	Page02						
						<u> </u>	
GreatMuff		甘いファズサウンドカ ONIX BigMuffのモデリ			ィスト	から愛された、ELECT	ΓRC
		Knob1		Knob2		Knob3	
GAIN TONE LEVEL	Page01	Gain 0 ~ 100		Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	$\perp$
GreatMuff	. 55001	ゲインを調節します。	_	音質を調節します。		出力レベルを調節します。	_
	Page02						
MetalWRLD	ロング	サスティンと迫力ある中	低	音が特徴のBOSS ME	TAL Z	ZONEのモデリングです	
SATUL TENS LESS		Knob1		Knob2		Knob3	
000	Page01	Gain 0 ~ 100		Tone 0 ~ 100		Level 0 ~ 150	
MetalWRLD	- ageor	ゲインを調節します。		音質を調節します。		出力レベルを調節します。	
	Page02						
	1 0002	1		I		I	

HotBox	真空管	 を内蔵した	ニコンパクトプ	リ	アンプMA	TCHLESS HO	T E	3OXのモテ	 ∸リングです。	
			Knob1			Knob2			Knob3	
	Page01	Gain	0~100		Tone	0~100		Level	0~150	
	rageui	ゲインを調節	iします。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
HotBox	Page02									
	Tugeoz									
Z Clean	ズーム	オリジナル	いのクセのない	ク!	ノーンサウ	ンドです。				
			Knob1			Knob2			Knob3	
GATH TONE LEVEL	Page01	Gain	0~100		Tone	0~100		Level	0~150	
	rageoi	ゲインを調節	iします。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
Z Clean 🖭	Page02									
	1 ageoz									
ExtremeDS	歪みエ	フェクトと	こして世界最強	の!	ゲインを誇	るハイゲイン	サワ	ウンドです	0	
			Knob1			Knob2			Knob3	
A 666	Page01	Gain	0~100		Tone	0~100		Level	0~150	
EXTREME	ageor	ゲインを調節	します。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
O DISTORTION	Page02									
	. 08002									
Aco.Sim	エレク	トリックキ	ジターの音色を	ア	コースティ	ックギター風	<b>こ</b> 図	ぞえるエフ	ェクトです。	
			Knob1			Knob2			Knob3	
ACOUSTIC TOP HERE LEVEL		Тор	0~100		Body	0~100		Level	0~150	
	Page01	アコースティ 響きを調節し	′ックギター特有の引 ゚ます。	玄の	アコースティ 響きを調節し		同の	出力レベルを	調節します。	
	Page02									

# [AMP]

FD COMBO		さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFender Twin Reverb('65)のモデリング サウンドです。							
			Knob1			Knob2		Knob3	
		Gain	0~100		Tube	0~100	Level	0~150	
DAZIN TIME LEHEL	Page01	ゲインを調節	iします。		真空管アンフ を調節します	プロンプレッション原 。	出力レベルを	調節します。	
FD COMBO	Page02	Trebl	0~100		Middl	0~100	Bass	0~100	
200000000000000000000000000000000000000	PageUZ	高域の音量を	調節します。		中域の音量を	調節します。	低域の音量を	調節します。	
	Page03	Prese	0~100		CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
	1 ageos	超高域の音量	を調節します。		キャビネット	を選択します。	接続する機器	を選択します。	
DELUXE-R	65年製	Fender [	Deluxe Reverb	<b>の</b>	モデリング	ブサウンドです。			
			Knob1			Knob2		Knob3	
		Gain	0~100		Tube	0~100	Level	0~150	
DACH THE LEHEL	Page01	ゲインを調節します。			真空管アンフ を調節します	『のコンプレッション原 。	出力レベルを	調節します。	
DELUXE:R	Page02	Trebl	0~100		Middl	0~100	Bass	0~100	
<u> </u>	1 ageo2	高域の音量を	調節します		中域の音量を	調節します。	低域の音量を	調節します。	
	Page03	Prese	0~100		CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
	1 ageos	超高域の音量	を調節します。		キャビネット	を選択します。	接続する機器	を選択します。	
US BLUES	Fende	r Tweed	Bassmanのク	ラ:	ンチサウン	<b>バです。</b>			
			Knob1			Knob2		Knob3	
		Gain	0~100		Tube	0~100	Level	0~150	
DATH THE LEHEL	Page01	ゲインを調節します。		真空管アンプのコンプレッション感 を調節します。		出力レベルを調節します。			
US BLUES	Page02	Trebl	0~100		Middl	0~100	Bass	0~100	
	rageuz	高域の音量を	調節します。		中域の音量を	調節します。	低域の音量を	調節します。	
	Page03	Prese	0~100		CAB	別表1参照	OUT	別表3参照	
	rage03	超高域の音量	を調節します。		キャビネット	を選択します。	接続する機器	<b>影を選択します。</b>	

VX JMI	クラス	クラスAブリティッシュ・コンボアンプ初期モデルのモデリングサウンドです。							
		Knob1			Knob2		Knob3		
		Gain 0 ~ 100		Tube	0~100	Level	0~150		
GAZIN TIBE LEHEL	Page01	ゲインを調節します。		真空管アンプ を調節します	プロンプレッション感 。	出力レベルを			
VX JMIXXX	Page02	Trebl 0 ~ 100		Middl	0~100	Bass	0~100		
<u> </u>	rageuz	高域の音量を調節します		中域の音量を	調節します。	低域の音量を	調節します。		
	Page03	Prese 0 ~ 100		CAB	別表1参照	OUT	別表3参照		
	1 ageos	超高域の音量を調節します。		キャビネット	を選択します。	接続する機器	を選択します。		
TW ROCK		JカのブティックアンプTwo チサウンドです。		Rock Em	nerald 50のドラ	イブチャン	ノネルを使ったク		
		Knob1			Knob2		Knob3		
		Gain 0 ~ 100		Tube	0~100	Level	0~150		
	Page01	ゲインを調節します。		真空管アンプ を調節します	プロンプレッション感 。	出力レベルを	調節します。		
TW ROCK	Page02	Trebl 0 ~ 100		Middl	0~100	Bass	0~100		
TW HOOK	1 ageoz	高域の音量を調節します。		中域の音量を	調節します。	低域の音量を	調節します。		
	Page03	Prese 0 ~ 100		CAB	別表1参照	OUT	別表3参照		
	1 ugcos	超高域の音量を調節します。		キャビネット	を選択します。	接続する機器	を選択します。		
MS 1959	69年製	Marshall 1959 Plexiの	Έ	デリングサ	ウンドです。				
		Knob1			Knob2		Knob3		
		Gain 0 ~ 100			0~100	Level	0~150		
MS 1959	Page01	ゲインを調節します。		真空管アンプ を調節します	プロンプレッション感 。	出力レベルを	調節します。		
000	Page02	Trebl 0 ~ 100			0 ~ 100	Bass	0~100		
	1 08002	高域の音量を調節します	_	中域の音量を		低域の音量を	調節します。		
	Page03	Prese 0 ~ 100			別表1参照	OUT	別表3参照		
		超高域の音量を調節します。		キャビネット	を選択します。	接続する機器	を選択します。		
DZ DRIVE		チャンネルのコントロー rtのチャンネル3を使った				メイドギタ	ーアンプDiezel		
		Knob1			Knob2		Knob3		
		Gain 0 ~ 100		Tube	0~100	Level	0~150		
FINALLY .	Page01	ゲインを調節します。		真空管アンプ を調節します	。 のコンプレッション感 。	出力レベルを	調節します。		
GAZIN THEE LEHEL	Page02	Trebl 0 ~ 100		Middl	0~100	Bass	0~100		
	rageuz	高域の音量を調節します。		中域の音量を	調節します。	低域の音量を	調節します。		
				CAB	別表1参照	OUT	別表3参照		
	Page03	Prese 0 ~ 100		CAB	別衣 I 参照		が収り参照		
	Page03	Prese       0 ~ 100         超高域の音量を調節します。		-	別衣   参照 を選択します。		を選択します。		
ALIEN	10111		างล	キャビネット	を選択します。	接続する機器			
ALIEN	10111	超高域の音量を調節します。	nva	キャビネット	を選択します。	接続する機器			
ALIEN	パワフ	超高域の音量を調節します。 ルな低域が特徴のEngl Ir	nva	キャビネット derのハイ Tube	を選択します。 ゲインサウンドで Knob2 0~100	接続する機器	を選択します。		
ALIEN	10111	超高域の音量を調節します。  ルな低域が特徴のEngl Ir  Knob1  Gain 0~100  ゲインを調節します。	nva	キャビネット derのハイ Tube 真空管アンプ を調節します	を選択します。 / ゲインサウンドで Knob2 0~100 プロンプレッション感	接続する機器です。	を選択します。  Knob3  0~150  調節します。		
ALIEN ALIEN	パワフ Page01	超高域の音量を調節します。 ルな低域が特徴のEngl Ir Knob1 Gain 0~100	nva	キャビネット derのハイ Tube 真空管アンプ を調節します	を選択します。 'ゲインサウンド' Knob2 0~100 'のコンプレッション感	接続する機器 です。 Level	を選択します。 <b>Knob3</b> 0 ~ 150		
ALIEN  ALIEN  O S S	パワフ	超高域の音量を調節します。  ルな低域が特徴のEngl Ir  Knob1  Gain 0~100  ゲインを調節します。	nva	キャビネット derのハイ Tube 真空管アンプ を調節します	を選択します。 "ゲインサウンド" Knob2 0~100  © コンプレッション感。 0~100	接続する機器 です。 Level 出力レベルを	を選択します。  Knob3 0~150 調節します。 0~100		
ALIEN	パワフ Page01	超高域の音量を調節します。  ルな低域が特徴のEngl Ir  Knob1  Gain 0~100  ゲインを調節します。  Trebl 0~100	nva	キャビネット derのハイ Tube 真空管アンプ を調節します Middl 中域の音量を	を選択します。 "ゲインサウンド" Knob2 0~100  © コンプレッション感。 0~100	接続する機器 です。 Level 出力レベルを Bass	を選択します。  Knob3 0~150 調節します。 0~100		

# [MOD/SFX]

Tremolo	音量を	周期的に上っ	下させるエフコ	こクトです。			
			(nob1		Knob2		Knob3
TEPTH RATE LEVEL	Page01		~ 100	Rate	0 ~ 50	Level	0~150
	1 46001	変調の深さを設		変調の速さを	設定します。	出力レベルを	調節します。
Trenolo	Page02	Wave D	IP 0 ~ UP 9, WN 0 ~ DWN 9, RI 0 ~ TRI 9				
		変調波形を選択	します。				
Phaser	音にシ	ュワシュワし	した揺らぎを加	[えるエフュ	こクトです。		
		ŀ	(nob1		Knob2		Knob3
MTE CLUR LEVEL	D01	Rate 1	~ 50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0~150
(Phaser)	Page01	変調の速さを設		音色のタイプ	プを選択します。	出力レベルを	<u> </u> :調節します。
	D02						
	Page02						
TheVibe	独特の	うねりが特征	数的なヴァイス	ブサウンドで	です。		
		ŀ	Knob1		Knob2		Knob3
The Vibe	Page01	Speed 0	~ 50	Depth	0~100	Bias	0~100
SPED IPTH BIRS	Pageui	変調の速さを設	定します。	変調の深さを	設定します。	変調波形のハ	イアスを調節します。
		Wave 0	~ 100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0~150
	Page02	変調波形を調節	iします。		Dかかり方をビブラート vら選択します。	出力レベルを	調節します。
Chorus	百辛に	<u>.</u> ピッチを垤ら			フスし、揺れや厚み	<del>」</del> を加えるT	フェクトです
Criorus	W I I C		(nob1	1 6 6 7 7	Knob2	1	Knob3
FORTH RATE HUX			~ 100	Rate	1 ~ 50	Mix	0~100
	Page01					原音に対する	エフェクト音のミック
CHORUS		変調の深さを設			設定します。	ス量を調節し	ます。
	Page02		~ 10	Level	0 ~ 150		
Detune			フトさせたエ	<del></del>	E調節します。 と原音をミックス	<u>」</u> スさせるこ	 とで、変調感の少
Detune	ないコ	ーラス効果だ	が得られるエフ	フェクトタイ	(プです。		
		-	(nob1		Knob2		Knob3
	D01		25 ~ 25	PreD	0 ~ 50	Mix	0~100
Detune	Page01	デチューン量を 単位で微調節し	ミセント (1/100半音 ます。	f)  エフェクトii  を設定します	音のプリディレイタイ <i>L</i> f。	<ul><li>原音に対する</li><li>ス量を調節し</li></ul>	
	D 00		~ 10	Level	0~150		
	Page02	音質を調節しま	す。	出力レベルを	調節します。		
StereoCho	クリア	な音質のスラ	テレオコーラス	くです。			
		ŀ	Knob1		Knob2		Knob3
DEPTH RATE MEX		Depth 0	~ 100	Rate	1~50	Mix	0~100
StereoCho	Page01	変調の深さを設	定します。	変調の速さを			エフェクト音のミック
	-		ı~ 10	Level	0 ~ 150	ス量を調節し	7.5 y o
( <u>~ ~ ~</u> )	Page02	音質を調節しま		出力レベルを			
SuperCho	BOSS		ORUS CH-10				
- per ente	2000		(nob1		Knob2		Knob3
			1~120	Rate	0 ~ 100	Depth	0~100
EUL MIE OETH	Page01	原音に対するエ	フェクト音のミッ	0	O	変調の深さを	
		ス量を調節しま				交調の沐さる	.EXALUTY.
SuperCho		EQ 0	~ 100	Mode	MONO, STR		
	Page02	エフェクトの音	色を調節します。	テレオ)から選	IONO(モノラル)、STR(ラ 証択します。ステレオに設筑 たからエフェクト音、Rch		

Flanger	ADA F	langerのよう	なジェットサ	ウンドです			
		Kno	b1		Knob2		Knob3
COPTH PATE PESS	Page01	Depth 0~	100	Rate	0 ~ 50 ♪	Reso	-10 ~ 10
[ O O O	1 ageo1	変調の深さを設定し		変調の速さを	設定します。	効果のクセの	強さを設定します。
Flan9er		PreD 0~		Mix	0~100	Level	0 ~ 150
	Page02	エフェクト音のプ を設定します。	リディレイタイム	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミック ます。	出力レベルを	調節します。
Vibrato	自動的	にビブラートの	りかかるエフ:	ェクトです	•		
		Kno	b1		Knob2		Knob3
		Depth 0~	100	Rate	0 ~ 50 ♪	Bal	0~100
Vibrato	Page01	変調の深さを設定し	<b>」ます。</b>	変調の速さを	設定します。	原音とエフェ 節します。	クト音のバランスを調
	Page02	Tone 0~	10	Level	0~150		
	rageuz	音質を調節します。		出力レベルを	調節します。		
Octave	原音に	1オクターブ下	と2オクター	ブ下の音を	を加えるエフェク	トです。	
		Kno	b1		Knob2		Knob3
III. III. MV		Oct1 0 ~		Oct2	0~100	Dry	0~100
Octave	Page01	1オクターブ下の: ベルを調節します。		2オクターブ ベルを調節し	下のエフェクト音のレ ます。	原音のレベル	を調節します。
	Page02	Chara 0 ∼	100	Tone	0~10	Level	0~150
	rageuz	エフェクトのキャラ	クタを調節します。	音質を調節し	ます。	出力レベルを	調節します。
PitchSHFT	ピッチ	を上下にシフI	>させるエフ:	ェクトです	•		
		Kno	b1		Knob2		Knob3
SHIFT TONE DAL			~ 12, 24	Tone	0~10	Bal	0~100
Pitch SHFT	Page01	ピッチシフト量を ます。"0" に設定す 果が得られます。	半音単位で設定し るとデチューン効	音質を調節し	ます。	原音とエフェ 節します。	クト音のバランスを調
	D02	Fine -25	~ 25	Level	0~150		
	Page02	ピッチシフト量を組	かく調節します。	出力レベルを	調節します。		
MonoPitch	モノフ	ォニック (単音	弾き)専用の	音揺れの少	ないピッチシフ:	ターです。	
		Kno	b1		Knob2		Knob3
SHIFT TINE BAL		Shift -12	~ 12, 24	Tone	0~10	Bal	0~100
Ø Ø Ø HonoPitch	Page01	ピッチシフト量を ます。"0" に設定す 果が得られます。		音質を調節し	ます。	原音とエフェ 節します。	クト音のバランスを調
			~ 25	Level	0~150		
	Page02	ピッチシフト量を細	かく調節します。	出力レベルを	調節します。		
HPS		ーーーーー れたキーやスク トなピッチシフ		ピッチを	シフトしたエフェ	クト音を出	力する、インテリ
		Kno	b1		Knob2		Knob3
HPS	Page01	Scale 3, 4,	i, -4, -3, -m, m, 5, 6 {2参照}	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0~100
	. 3				・に使用するスケールの 音)を指定します。	原音に対する ス量を調節し	
	Page02	Tone 0 ∼		Level	0~150		
	I. ugcoz	音質を調節します。		出力レベルを	調節します。		

# <u>エフェクトタイプとパラメーター</u>

# [DLY/REV]

Name	Deley	Te e 10	100mc0F	72.70"=" . 1 . 7	1	Hr\$1 +_=	* .1			
Time	Delay	取反40	JUUMSVJL		(ت)	刈心したア				
Page 01			-					_		_
HIDMP   0~10		Page01			Þ				原音に対するエフェクト音のミ	シック
List   OFF/ON   Page	DELAY &&		HIDMP	0~10	П	P-P	MONO, P-P	Π		Т
Page 03   でも、フェックトをオフにした後でも、フェックトをは、でも、フェックトを選修します。	TIME F.B MIX	Page02	7 1 D 1 B v.	高音域の減衰量を	調節			ルと	出力レベルを調節します。	
Page 03 でも、エフェクトを力にする   CPIのでのとき、エフェクトを力にする   CPIのでした。エフェクトを力にする   CPIのでした。エフェクトを力にする   CPIのでした。エフェクトを力にする   CPIのでした。エフェクトを力にする   CPIのでした。エフェクトを力にする   CPIのでした。エフェクトを変化で せると、エコー音のピッチが変化します。			-							
Time		Page03	でも、エフェク OFFのとき、3	7ト音を継続します。 Eフェクトをオフに <sup>*</sup>	する					
Time	TapeEcho						/ェクトです。	"Tir	me" パラメーターを変(	比さ
Page 01				Knob1			Knob2		Knob3	
HiDMP   0~10			Time	1 ~ 2000	♪	F.B	0~100		1	
Page02	TIME BR MIX	Page01							ス量を調節します。	シク
Page 02			HIDMP	0~10		Level	0 ~ 150			+ //
Rob	0.00	Page02		高音域の減衰量を	調節	出力レベルを	調節します。		でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフに	する
Time	ModDelay	ディレ	イ音にモシ		′のǯ	効果がかか		です		
Page01										
Rate 1~50 Level 0~150 Tail OFF/ON ONのとき、エフェクトをオフにしたでも、エフェクトをオフにしたでも、エフェクトをオフには、アークをリークを関係します。 Rate 1~50 Mnとき、エフェクトをオフにしたでも、エフェクトをオフには、アークをリークをリークをリークをリークを関係します。 アイレイのシミ・レーションです。		Page01			<b>D</b>				原音に対するエフェクト音のミ	シック
Page02 変調の速さを設定します。 出力レベルを調節します。					_			_		_
Knob1		Page02							ONのとき、エフェクトをオフにし でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフに	する
Time   1 ~ 4000   ♪   F.B   0 ~ 100   Mix   0 ~ 100   Mix	AnalogDly			コングディレー	イに	対応した	、暖かみのあ	るア	アナログディレイのシミ	ミュ
Page01			Ì	Knob1			Knob2		Knob3	
FAUA 9 A L を設定します。			Time	1 ~ 4000	♪	F.B	0~100		Mix 0~100	
ReverseDL       ReverseDL       Be 2000msのロングディレイに対応した、リバースディレイです。       Knob1       Knob2       Knob3         Time       10~2000	[a lime]	Page01							ス量を調節します。	シク
Lます。		Page02		1	- CD AVA-			<u> </u>		
Page03 ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFOのとき、エフェクト音を継続します。 OFFOのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。	Analog ₽ ■ DLY	rageuz	します。		過即			ne T	出力レベルを調節します。	1
ReverseDelay   Page01   Time   10 ~ 2000   J F.B   0 ~ 100   Bal   0 ~ 100   原音とエフェクト音のパランスを 節します。		Page03	ONのとき、エ でも、エフェク OFFのとき、1		する					
ReverseDelay   Page01   Time   10~2000   J F.B   0~100   Bal   0~100   原音とエフェクト音のパランスを 節します。	ReverseDL	最長20	000msのE	コングディレイ	([]		リバースディし	ノイ	′です。	
ReverseDelay         Page01       ディレイタイムを設定します。       フィードパック量を調節します。       原音とエフェクト音のパランスを節します。         HIDMP       0 ~ 10       Level       0 ~ 150       Tail       OFF/ON         Page02       ディレイ音の高音域の減衰量を調節       ローナーのよりにある。       でも、エフェクトを対力にしただっても、エフェクト音を継続します。       でも、エフェクト音を継続します。				Knob1			Knob2		Knob3	
ReverseDelay ディレイタイムを設定します。 フィードバック量を調節します。 節します。 節します。 節します。 節します。 節します。 「		I	Time	10 ~ 2000	Þ	F.B	0~100			
Page02 アイレイ音の高音域の減衰量を調節 山山 でも、エフェクト音を継続します。	Reverse Delay	Page01							節します。	を調
Page02 ディレイ音の高音域の減衰量を調節 コカルが川を調節 ます でも、エフェクト音を継続します。			HIDMP	0~10		Level	0 ~ 150			1_
しています。 と同時にエフェクト音も止まります。 と同時にエフェクト音も止まります。		Page02	ディレイ音の します。	高音域の減衰量を	調節	出力レベルを	調節します。		でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフに	する

StompDly	ストン		ノイのようにフ	イ	ードバック	7をあげたときタ	能振させる。	ことが出来るディ
			Knob1			Knob2		Knob3
		E.LVL	0~120		F.B	0~100	Time	1~600
	Page01	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミッ ます。	ック	フィードバッ	フィードバック量を調節します。		′ムを設定します。
		Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8	Þ	Mode	MONO, STR	Tail	OFF/ON
Stomp Dly  ©	Page02	テンポ同期を			テレオ)から選	ONO(モノラル)、STR(; 択します。ステレオに設; hからエフェクト音、Rc hします。	でも、エフェク h OFFのとき、	フェクトをオフにした後 7ト音を継続します。 エフェクトをオフにする ェクト音も止まります。
		HIDMP	0~10					
	Page03	ディレイ音の します。	高音域の減衰量を調	調節				
HD Hall	密度の	高いホール	・リバーブです	۲.				
			Knob1			Knob2		Knob3
	Page 01	PreD	1 ~ 200	(contract	Decay	0 ~ 100	Mix	0~100
HD Hall	Page01	るまでの時間	れてから残響音が始 を設定します。	おま	残響の長さを		ス量を調節し	
		LoDMP	0~100		HIDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON
<u> </u>	Page02	リバーブ音の します。	低音域の減衰量を診	問節	リバーブ音の します。	)高音域の減衰量を調節	でも、エフェク OFFのとき、	フェクトをオフにした後 7ト音を継続します。 エフェクトをオフにする ェクト音も止まります。
Hall	コンサ	ートホール	の残響をシミ	ユ	レートした	リバーブです。		
			Knob1			Knob2		Knob3
		Decay	1~30		Tone	0~10	Mix	0~100
* HALL	Page01	残響の長さを			音質を調節し		原音に対する ス量を調節し	
O O O		PreD	1~100		Level	0~150	Tail	OFF/ON
	Page02	原音が入力されてから残響音が始ま るまでの時間を設定します。			出力レベルを	調節します。	でも、エフェク OFFのとき、	:フェクトをオフにした後 7ト音を継続します。 エフェクトをオフにする ェクト音も止まります。
Room	部屋の	残響をシミ	ミュレートした	リ	バーブです			
			Knob1			Knob2		Knob3
		Decay	1~30		Tone	0~10	Mix	0~100
* ROOM [**	Page01	残響の長さを	設定します。		音質を調節し	ます。	原音に対する ス量を調節し	3エフェクト音のミック ,ます。
		PreD	1~100		Level	0~150	Tail	OFF/ON
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	Page02		れてから残響音が始 を設定します。	台ま	出力レベルを	調節します。	でも、エフェク OFFのとき、	フェクトをオフにした後 7ト音を継続します。 エフェクトをオフにする ェクト音も止まります。
Spring	スプリ	ングリバー	-ブのシミュレ	<u>-</u> :	ションです	•		
			Knob1			Knob2		Knob3
	D01	Decay	1~30		Tone	0~10	Mix	0~100
DECHY TENE MIX	Page01	残響の長さを			音質を調節し		ス量を調節し	
Spring .		PreD	1~100		Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON
	Page02		れてから残響音が始 を設定します。	台ま	出力レベルを	調節します。	でも、エフェク OFFのとき、	フェクトをオフにした後 フト音を継続します。 エフェクトをオフにする ェクト音も止まります。

#### ■ 別表1 CABパラメーター

タイプ	モデル対象
FD COMBO 2x12	2x12インチのJensenスピーカーを搭載したFender Twin Reverb('65)のキャビネット。
DLX-R 1x12	1x12インチのJensenスピーカーを搭載したFender Deluxe Reverbのキャビネット。
US BLUES 4x10	4x10インチのJensenスピーカーを搭載したFender Tweed Bassmanのキャビネット。
VX JMI 2x12	2x12インチのCelestion Alnicoスピーカーを搭載したブリティッシュ・コンボアンプ初期モデルのキャビネット。
TW ROCK 1x12	1x12インチのFaneスピーカーを搭載したTwo Rock Emerald 50のキャビネット。
MS 1959 4x12	4x12インチのCelestionスピーカーを搭載したMarshall 1959 Bタイプキャビネット。
DZ DRIVE 4x12	4x12インチのCelestionスピーカーを搭載したDiezel Herbertのキャビネット。
ALIEN 4x12	4x12インチのCelestionスピーカーを搭載したEngl Invaderのキャビネット。
OFF	キャビネットを使用しません。

#### ■ 別表2 Scaleパラメーター

設定値	使用するスケール	度数
-6		6度下
-5		5度下
-4	メジャースケール	4度下
-3		3度下
-m	マイナースケール	3度下
m	\ \1\ \-\X\!\ \-\\\	3度上

設定値	使用するスケール	度数
3		3度上
4	./ > \	4度上
5	メジャースケール	5度上
6		6度上

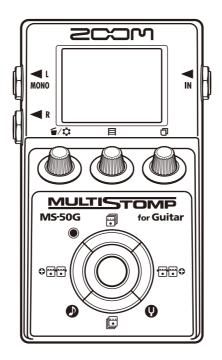
### ■ 別表3 OUTパラメーター

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



# MULTISTOMP MS-50G for Guitar

# エフェクトタイプとパラメーター (Ver.2)



© 2013 ZOOM CORPORATION

本マニュアルの一部または全部を無断で複製/転載することを禁じます。

#### ■ 表の見方



### ■ エフェクトタイプ/パラメーター 一覧

# [COMP]

M Comp	自然な	かかり具合	かり具合のコンプレッサーです。								
			Knob1		Knob2			Knob3			
000	Page01	THRSH	0~50		Ratio	1~10		Level	0~150		
M Comp	Pageui	効果が現れる	調値を調節します。		圧縮率を調節	iします。		出力レベルを調節します。			
	Page02	ATTCK	1~10								
	rageuz	立ち上がり速	度を選択します。								
OptComp	APHEX	PHEX Punch FACTORY風のコンプレッサーです。									
			Knob1		Knob2			Knob3			
( O ( O ( O ( O ( O ( O ( O ( O ( O ( O	Page01	Drive	0~10		Tone	0~100		Level	0~150		
O W LEGIC		コンプレッションの深さを調節します。			音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。		
COMP®	Page02										
	PageUZ										
NoiseGate	無演奏	時に信号を	カットするノ	イ	ズゲートで	す。					
			Knob1			Knob2			Knob3		
INVEST LEDGE.	Page01	THRSH	1 ~ 25		Level	0~150					
Noise Gate	rageui	効果が現れる閾値を調節します。			出力レベルを	調節します。					
0	Page02										
	1 ageuz										

# [FILTER]

Exciter	BBEソ	ニックマキ	シマイザー風	の:	Lキサイタ	ーです。					
			Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01		0~100		Trebl	0~100		Level	0 ~ 150		
Exciter		低域の位相修正	E量を調節します。	_	高域の位相修	正量を調節します。		出力レベルを	調節します。	_	
	Page02									_	
CombFLTR			ャーの変調を固定することで生じるクシ型フィルターをイコェクトです。								
			Knob1			Knob3					
FREE RESD MIX		Freq	1 ~ 50		Reso	-10 ~ 0 ~ 10	П	Mix	0~100	Т	
	Page01	強調する周波数	を設定します。		効果のクセの			原音に対する ス量を調節し	・ エフェクト音のミ ます。	シン	
CombFLTR			0~10		Level	0~150				Т	
	Page02	エフェクト音( 節します。	の高音域の減衰量を	を調	出力レベルを	調節します。					
Resonance	ピッキ	ングの強弱	に応じてレゾ	ナ	ンスフィル	ターの周波数	が重	動くエフェクトです。			
			Knob1			Knob2			Knob3		
SEMSE RESO LENEL	Page01	Sense -	10~-1, 1~10		Reso	0~10		Level	0~150	Т	
Pesonorce	rageoi	エフェクトの感度を調節します。			効果のクセの	強さを設定します。		出力レベルを	調節します。		
	Page02									$\perp$	
RndmFLTR	ランダ	<u></u>	 変化するフィ	ル:	<u></u> ターエフェ						
			Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	Speed	1 ~ 50	Þ	Range	0~100		Reso	0~10	Т	
SPEED (II)	Pageui	変調の速さを記	<b></b> 定します。		効果のかかる	引波数帯域を調節しま	す。	効果のクセの	強さを設定します。		
<b>○</b> Reinice		Туре	HPF, BPF, LPF		Chara	2Pole, 4Pole		Bal	0~100	$\perp$	
inim <sup>®</sup> . <sup>™</sup> ®	Page02	フィルターの特	持性を選択します。		フィルターのカ	いかり具合を調節しま	す。	原音とエフェ 節します。	:クト音のバランス	を訓	
	Page03	Level	0~150								
	rageus	出力レベルを訓	問節します。								
fCycle	周期的					'トです。					
			Knob1			Knob2			Knob3		
PATE	Page01	Rate	1 ~ 50	Þ	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn		Level	0~150		
#ICacje@		変調の速さを設定します。				変調波形の種類を選択します。			出力レベルを調節します。		
©LEVEL	Page02	Depth (	0~100		Reso	0~10					
	1 ageuz	変調の深さを記	<b></b> 定します。		効果のクセの	強さを設定します。					

# [DRIVE]

Governor	Marsh	allの歪みき		- G	uv'norの1	Eデリングです	0			
			Knob1			Knob2	Knob3			
MIN THE LEEL	Daga 01	Gain	0~100		Tone	0~100		Level	0~150	
	Page01	ゲインを調節します。			音質を調節し	ます。	出力レベルを調節します。			
© Governor Pag	Page02									
	rageuz									
FuzzSmile		ラスなパ. )モデリン:		とā	皮壊的なち	ナウンドでロッ	ク	の歴史に	名を刻んだFu	IZZ
_			Knob1			Knob2		Knob3		
.0.0.	Page01	Gain	0~100		Tone	0~100		Level	0~150	
( FuzzShile )	rageui	ゲインを調節	iします。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
	Page02									
	rageuz									

Z MP1	ADA N	ΛΡ1とMar	shall JCM80	<b>0の</b> i	組み合わせ	!を元に作成し	たオ	リジナル !	ナウンドです。	,
			Knob1			Knob2			Knob3	
GAN TONE LEVEL	D01	Gain	0~100		Tone	0~100		Level	0~150	
	Page01	ゲインを調節	iします。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
Z MP1 🔘	Page02									
Z Bottom	低域と	<u></u> 中域を強調	調したハイゲィ	 イン <sup>-</sup>	サウンドて					
			Knob1			Knob2			Knob3	
000	D01	Gain	0~100	$\top$	Tone	0~100		Level	0~150	
POWER	Page01	ゲインを調節	iします。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
DOUDION.	Page02			Т						
	Pageuz									
Z Dream		Boogie R ウンドです	oad King Se t。	ries	IIのLead	チャンネルを	元に	仕上げた!	リード向けハ	イゲ
			Knob1			Knob2			Knob3	
	D 04	Gain	0~100	$\top$	Tone	0~100		Level	0~150	
JOREAM!	Page01	ゲインを調節	iします。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	 E調節します。	
	D 00			Т						
	Page02									
Z Scream	低域か	ら高域まで	ごバランスのと	とれる	たオリジナ	ールハイゲイン	ンサ!	ウンドです	0	
			Knob1			Knob2			Knob3	
	Page01	Gain	0~100	丄	Tone	0~100		Level	0~150	
SCREAM	Tageon	ゲインを調節	iします。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	E調節します。	
<u> </u>	Page02									
Z Neos		ファイされ ンドです。	1たクラスAフ	ブリラ	ティッシュ	・コンボアン	プの	音をモデ!	ノングしたク	ラン
III GAIN TONE LEVEL III			Knob1			Knob2			Knob3	
	200	Gain	<b>Knob1</b> 0 ~ 100	T	Tone	<b>Knob2</b> 0 ~ 100		Level	<b>Knob3</b> 0 ~ 150	T
7 1000	Page01	Gain ゲインを調節	0~100	T	Tone 音質を調節し	0~100				
Z Neos			0~100	I		0~100			0~150	
Z Neos	Page01		0~100	T T		0~100			0~150	
Z Wild	Page02	ゲインを調節	0~100		音質を調節し	0~100	ンド	出力レベルを	0~150	
Z Wild	Page02	ゲインを調節	0~100		音質を調節し	0~100	ンド	出力レベルを	0~150	
Z Wild	Page02 オーバ	ゲインを調節	0 ~ 100 5します。     ブをさらにブ-		音質を調節し	0 ~ 100  st	ンド	出力レベルを	0~150 記調節します。	
Z Wild	Page02	ゲインを調節	0 ~ 100   5します。     **********************************		音質を調節し	0 ~ 100 ンます。 	ンド	出力レベルを です。 Level	0~150 記調節します。 Knob3	
Z Wild	Page02 オーバ	ゲインを調節 一ドライフ Gain	0 ~ 100   5します。     **********************************		音質を調節し トしたハイ Tone	0 ~ 100 ンます。 	ンド	出力レベルを です。 Level	○ ~ 150 調節します。     <b>Knob3</b>   ○ ~ 150	
Z Wild	Page02 オーバ Page01 Page02	ゲインを調節  一ドライフ  Gain ゲインを調節	0 ~ 100   5します。     **********************************		音質を調節し トしたハイ Tone 音質を調節し	0 ~ 100   ます。 		出力レベルを です。 Level 出力レベルを	○ ~ 150 調節します。     <b>Knob3</b>   ○ ~ 150	
Z Wid	Page02 オーバ Page01 Page02	ゲインを調節  一ドライフ  Gain ゲインを調節	0 ~ 100 5します。   		音質を調節し トしたハイ Tone 音質を調節し	0 ~ 100   ます。 		出力レベルを です。 Level 出力レベルを	○ ~ 150 調節します。     <b>Knob3</b>   ○ ~ 150	
Z Wid	Page02 オーバ Page01 Page02	ゲインを調節  一ドライフ  Gain ゲインを調節	0~100 50ます。 ブをさらにブー Knob1 0~100 10よます。		音質を調節し トしたハイ Tone 音質を調節し	○~100  ます。 		出力レベルを です。 Level 出力レベルを	○ ~ 150   調節します。   Knob3   ○ ~ 150   調節します。	
Z Wid	Page02 オーバ Page01 Page02	ディンを調節 ードライフ Gain ディンを調節 音色で滑ら	0~100   5Uます。 		音質を調節し トしたハイ Tone 音質を調節し のディスト Tone	0 ~ 100   ます。		出力レベルを です。 Level 出力レベルを です。 Level	○ ~ 150   調節します。   Knob3   ○ ~ 150   調節します。   Knob3   ○ ~ 150	
Z Wid	Page02 オーバ Page01 Page02	ゲインを調節 ードライフ Gain ゲインを調節	0~100   5Uます。 		音質を調節し トしたハイ Tone 音質を調節し	0 ~ 100   ます。		出力レベルを です。 Level 出力レベルを です。 Level	○ ~ 150   調節します。   Knob3   ○ ~ 150   調節します。	

# <u>エフェクトタイプとパラメーター</u>

# [MOD]

Slicer	音を連	続的に刻ん	vでリズミカル	なせ	 ナウンドを	作り出すエフ	I (	 フトです。		
			Knob1			Knob2			Knob3	
\$46		PTTRN	1~20		Speed	1~50	Þ	Bal	0~100	
	Page01	エフェクトの	パターンを設定します	r.	変調の速さを			原音とエフェ 節します。	クト音のバランス	を調
	Page02	THRSH	0~50		Level	0~150				
		効果が現れる	閾値を調節します。	_	出力レベルを	調節します。	_	<u> </u>		
DuoPhase	2つの7	フェイザー	を組み合わせた	ΞI	フェクト	です。				
			Knob1			Knob2			Knob3	
	Page01	RateA	1~50	Þ	RateB	1 ~ 50, SyncA, RvrsA		Level	0~150	
Duo-Phase 🖽			間の速さを調節します			の速さを調節します		出力レベルを		
FIFTE M FINTE M LEWEL	Dagana	ResoA	0~10	<u></u>	ResoB	0~10	<u>L</u>	Link	Seri, Para, STR	Nam III
	Page02	ます。	周のクセの強さを調節	рU	ます。	間のクセの強さを調節	10 U	2つのフェイリンます。	ザーの接続方法を	選択
	Page03	DPT_A	1~100		DPT_B	1 ~ 100	<u> </u>			$\perp$
) A ( D)			間の深さを調節します			の深さを調節します	0			
WarpPhase	一方向	に効果がた	))かるフェイザ <sup>.</sup>	_7	です。		_			
[ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [ [			Knob1			Knob2			Knob3	
000	Page01	Speed	1~50	♪	Reso	0~10		Level	0~150	$\perp$
WarpPhaser		変調の速さを		_	効果のクセの	強さを設定します。	_	出力レベルを	調節します。	
	Page02	DRCTN	Go, Back	<u></u>			L			Ш
		進行方向を選								
VintageCE	BOSS	CE-1風の'	ヴィンテージニ	]—	ラスです。					
			Knob1			Knob2			Knob3	
	D 04	Comp	0~9	Ш	Rate	1 ~ 50	L	Mix	0~100	
UintaseCE 8	Page01	コンプレッサ	一の強さを設定します	t.	変調の速さを	:設定します。 -	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ ます。	ック	
	Page02	Level	0~150	Ш			L			$\perp$
			調節します。	_			_			
Ensemble	立体的	な動きが特	持徴のコーラス	アニ	ンサンブル		_			
l			Knob1			Knob2	_		Knob3	
	Page01	Depth	0~100		Rate	1 ~ 50		Mix	0~100	
Ensemble 1	rageoi	変調の深さを		_	変調の速さを		_	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ ます。 -	. 90
	Page02	Tone	0~10		Level	0 ~ 150				$\perp$
\/imFLNCD	AAVD A	音質を調節し		<i>"</i>	出力レベルを	1				
VinFLNGR	INIXK I	/I-11/R(/)	ようなアナロク	' )	フノンヤ-		<u>:</u> 9	0		
			Knob1		D .	Knob2	·		Knob3	
	Page01	Depth	0~100		Rate	0~50	Þ	Reso	-10 ~ 10	$\perp$
(Vin FLNGR)		変調の深さを PreD	0~50		変調の速さを Mix	0~100		効果のラセの Level	強さを設定します。 0 ~ 150	,
	Page02		1 <sup></sup> 音のプリディレイタイ	14		エフェクト音のミュ	リク	出力レベルを		
DynaFLNGR	入力信	-	<u>。</u> に応じてエフェ	<u></u>		<del></del>	<u>ー</u>	<u></u> ⊦ミックフ:	ランジャーです	 †。
			Knob1			Knob2			Knob3	
DEFTH RATE SENSE	DC1	Depth	0~100		Rate	0~50	Þ	Sense	-10~-1, 1~10	
DynaFLNGR	Page01	変調の深さを	設定します。	_	変調の速さを	設定します。	_	エフェクトの	- 感度を調節します。	
DSHUFLINGK	Page02	Reso	-10 ~ 10		Level	0~150				
			強さを設定します。			調節します。				

BendCho	1音1音	のピッキ	ングに追従して	. t	<i>_</i> ゜ッチのベ	ンディングを行	<b>丁</b> 己	シエフェク	トです。	
			Knob1			Knob2		Knob3		
GEFTH TIME HILL		Depth	0~100		Time	0~50		Bal	0~100	
	Page01	変調の深さを	設定します。		立ち上がりにかかる時間を設定します。			原音とエフェ 節します。	:クト音のバランス;	を調
	Page02	Mode	Up, Down		Tone	0~10		Level	0~150	
	PageUZ	ピッチがベンドする方向を選択します。 音			音質を調節し	ます。	出力レベルを	調節します。		
MojoRolle	ピッキ	ング後に音	音程を揺らすエ	フ	ェクトです	•				
			Knob1			Knob2			Knob3	
TEPTH SPEED RISE		Depth	0~100		Speed	0~100	Þ	Rise	0~100	
MojoRoller	Page01	変調の深さを設定します。			変調の速さを設定します。				ら設定した効果が 間を設定します。	得ら
<b>\</b> \\⊚\\\	Page02	Mode	Up-Dn, Up, Down		Level	0~150				
	.0	音程変化の方	向を選択します。		出力レベルを調節します。					
RingMod		なサウント わります。	ドを作り出すエ	フ	ェクトです	。"Freq" パラ	メ	ーターの語	段定で音色が力	ブラ
			Knob1			Knob2			Knob3	
FRED. TONE BAL		Freq	1~50		Tone	0~10		Bal	0~100	
RingMod	Page01	変調に使用す	る周波数を設定します	t.	音質を調節し	ます。		原音とエフェ 節します。	:クト音のバランス:	を調
	Page02	Level	0~150							
	1 4502	出力レベルを	調節します。							

# [SFX]

BitCrush	ローフ	アイな音を	作り出すエフ	I.	フトです。				
			Knob1			Knob2		Knob3	
BIT SYPLING BAL		Bit	4~16		SMPL	0~50	Bal	0~100	
Bite Crush	Page01	ビットデプス	を設定します。		サンプリング	プレートを設定します。	原音とエフ: 節します。	2 クト音のバランスを調	
	Page02	Tone	0~10		Level	0~150			
	rageuz	音質を調節し	,ます。		出力レベルを調節します。				
Bomber	ピッキ	ングすると	- 爆発音が出る	I.	フェクトで	ぎす。			
			Knob1			Knob2		Knob3	
	Page01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr		Decay	1 ~ 100	Bal	0~100	
000	rageoi	効果音の種類	を選択します。		残響の長さを	設定します。	原音とエフコ 節します。	- クト音のバランスを調	
BOMBER	Page02	THRSH	0~50		Power	0~30	Tone	0~10	
	rageuz		閾値を調節します。		爆発の強さを	調節します。	音質を調節します。		
	Page03	Level	0~150						
	1 ageos	出力レベルを	調節します。						
MonoSynth	入力信 <sup>·</sup> です。	号のピッラ	チを検出して発	音	するモノフ	フォニック(単音引	単き)ギタ-	-シンセサイザー	
			Knob1			Knob2		Knob3	
STATIN DRY LEDEL	Page01	Synth	0~100		Dry	0~100	Level	0~150	
000	Pageui	シンセ音のレ	バルを調節します。		原音のレベル	を調節します。	出力レベルを	調節します。	
	Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn		Tone	0~10	Speed	0~100	
		波形を選択し	,ます。		音質を調節し	ます。	ピッチ変化の	滑らかさを調節します。	
Z-Organ	オルガ	ンのサウン	ノドをシミュレ	_	トしたエフ	/ェクトです。			
			Knob1			Knob2		Knob3	
INSTRUCTION DAY	Page01	Upper	0~100		Lower	0~100	Dry	0~100	
7-0-0-0	1 ageo1	高音域の音量	を調節します。		低音域の音量	を調節します。	原音のレベル	を調節します。	
Z-Orean		HPF	0~10		LPF	0~10	Level	0~150	
	Page02	ハイパスフィ 数を調節しま		引波	ローパスフィ 数を調節しま	/ルタのカットオフ周波 :す。	出力レベルを調節します。		

AutoPan	音像が	周期的に移	多動するエフェ	ク	トです。						
			Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	Rate	0 ~ 50	Þ	Width	L50 ~ R50		Level	0~150		
NATE HITTH LITER AN	PageUI	変調の速さを設定します。			音像の移動す	音像の移動する範囲を設定します。			調節します。		
		Depth	0~10		Clip	0~10					
	Page02	変調の深さを	設定します。		つぶれ具合を調節し いほどオートパン! 調されます。						
Rt Closet	ロータ	リースピー	-カーをシミュ	レー	ートしたエ	フェクトです	,				
			Knob1			Knob2			Knob3		
		Bal	0~100		Mode	Slow,Fast		Level	0~150		
Noto Closet	Page01	ホーン(高域 ンスを調節し	)とドラム(低域)の <i>/</i> ,ます。	ドラ	回転モードを	回転モードを選択します。			出力レベルを調節します。		
	Page02	Drive	0~100								
	rageuz	プロマンプス	の増幅量を調節しま	4							

[DELAY]										
MultiTapD	ディレ	イタイムの	異なる複数系	統(	カディレイ	音が得られるこ	Ε,	フェクトで	す。	
			Knob1			Knob2			Knob3	
		Time	1 ~ 3000	Þ	PTTRN	1~8		Mix	0~100	
Multi Tap Delay	Page01		ムを設定します。		エフェクトの	パターンを設定します	0	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ ます。	ック
		Tone	0~10		Level	0~150		Tail OFF/ON		
	Page02	音質を調節します。		出力レベルを	ONのとき、エフェクトをオ でも、エフェクト音を継続し OFFのとき、エフェクト音も止 と同時にエフェクト音も止					
DynaDelay	入力信	号のレベル	に応じてエフ	クト音の音	量が変化するな	ブー	イナミック	ディレイです。		
		Knob1				Knob2			Knob3	
		Time	1 ~ 2000	Þ	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10		Mix	0~100	
TIME SENSE MIX	Page01	ディレイタイム	ムを設定します。		エフェクトの	感度を調節します。		原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ ます。	ック
<u> </u>		F.B	0~100		Level	0~150		Tail	OFF/ON	Щ
(Dyna Delay)	Page02	フィードバック量を調節します。			出力レベルを調節します。			ONのとき、エフェクトをオフにした後 でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにする と同時にエフェクト音も止まります。		
FilterDly	ディレ	イ音にフィ	ルターの効果	がオ	かかるエフ	'ェクトです。				
			Knob1			Knob2			Knob3	
		Time	1 ~ 2000	Þ	F.B	0~100		Mix	0~100	
	Page01	ディレイタイ	ムを設定します。		フィードバッ	ク量を調節します。		原音に対する ス量を調節し		ック
	Page02		1~50		Depth	0~100		Reso	0~10	
Filter		変調の速さを記			変調の深さを			効果のクセの	強さを設定します。	-
		Level	0 ~ 150		Tail	OFF/ON	111			Ц
	Page03	出力レベルを記	潤節します。		でも、エフェク OFFのとき、3	フェクトをオフにした 7ト音を継続します。 エフェクトをオフにす ェクト音も止まります	-る			
PitchDly	ディレ	イ音にピッ:	チシフターの対	力果	がかかるこ	Lフェクトです。	,			
			Knob1			Knob2			Knob3	
		Time	1 ~ 2000		Pitch	-12 ~ 12		Mix	0~100	
9 51-1-1-1	Page01	ディレイタイル	ムを設定します。		ディレイ音に 量を設定しま	かかるピッチのシフ す。	<i>i</i> ト	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ ます。	ック
* Pitch Delay *	Page02		0~100		Tone	0~10		Level	0~150	
	. 08002		フ量を調節します。		音質を調節し	ます。		出力レベルを	調節します。	
<u></u>		-	OFF/ON							Щ
	Page03	でも、エフェク OFFのとき、エ	フェクトをオフにした ト音を継続します。 :フェクトをオフにす :クト音も止まります	する						

StereoDly	左右の	ディレイタ	/イムを個別に	設定	定できるス	.テレオディレ		です。	-	
			Knob1			Knob2			Knob3	
		TimeL	1 ~ 2000	Þ	TimeR	1 ~ 2000	Þ	Mix	0~100	
	Page01	Lch側のディ を調節します	レイのディレイタ~ 。	14	Rch側のディ を調節します		14	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ <sub>き</sub> ます。	ック
	Page02	LchFB	0~100		RchFB	0~100		Level	0~150	
	rageuz	Lch側のディレ	イのFB量を調節しま	<b>d</b> 。	Rch側のディレ	vイのFB量を調節しま	す。	出力レベルを	調節します。	
STEREO DELAY 💿		LchLv	0~100		RchLv	0~100		Tail	OFF/ON	
	Page03	Lch側のディレイの出力を調節します。			Rch側のディレ	ノイの出力を調節しま	<b>す</b> 。	でも、エフェク OFFのとき、I	フェクトをオフにした ト音を継続します。 エフェクトをオフに ェクト音も止まります	する
PhaseDly	ディレ	イ音にフェ	イザーの効果							
			Knob1			Knob2			Knob3	
		Time	1 ~ 2000	♪	F.B	0~100		Mix	0~100	
	Page01	ディレイタイムを設定します。			フィードバッ	ク量を調節します。		原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ <sub>き</sub> ます。	ック
Phase of State DIU Ju.	Page02	Rate	1~50		Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0~150	
. 6 6 6 .		変調の速さを	設定します。		音色のタイプ	を選択します。		出力レベルを	調節します。	
		Tail	OFF/ON							
	Page03	でも、エフェク OFFのとき、コ	フェクトをオフにしナ ト ト音を継続します。 ニ フェクトをオフにす ェクト音も止まります	する						
TrgHldDly	ピッキ	ングをトリ	ガーにサンプ	リレ፣	ホールドす	るディレイで	す。			
			Knob1			Knob2	_		Knob3	
		Time	10~1000		Duty	25 ~ 100		Mix	0~100	
TRIGGER HOLD DELAY	Page01	サンプルホー ます。	ルドする時間を設定	Èυ	サンプルホー 間を設定しま	-ルドされた音の発音 す。	計	原音に対する ス量を調節し	エフェクト音のミ <sub>き</sub> ます。	ック
		THRSH	0~30		Level	0 ~ 150		Tail	OFF/ON	
	Page02	効果が現れる	閾値を調節します。		出力レベルを	調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクト音も出まり。 と同時にエフェクト音も止まります。		

# [REVERB]

HD Reverb	密度の	密度の高いリバーブです。						
		Knob1		Knob2	Knob3			
HD Reverb	Page01	Decay 0 ~ 100	Tone	0~10	Mix 0 ~ 100			
		残響の長さを設定します。	音質を調節し		原音に対するエフェクト音のミック ス量を調節します。			
	Page02	PreD 1 ~ 200	HPF	0~10	Level 0 ~ 150			
		るまでの時間を設定します。	までの時間を設定します。 数を調即します。		出力レベルを調節します。			
	Page03	Tail OFF/ON						
		ONのとき、エフェクトをオフにした役でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。						
TiledRoom	タイル貼りの部屋の残響です。							
		Knob1		Knob2	Knob3			
	Page01	Decay 1 ~ 30	Tone	0~10	Mix 0~100			
*Tiled Rm		残響の長さを設定します。	音質を調節し	<b>)ます。</b>	原音に対するエフェクト音のミック ス量を調節します。			
. 8 0 0 0 .		PreD 1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail OFF/ON			
.5000.	Page02	原音が入力されてから残響音が始ま るまでの時間を設定します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにする と同時にエフェクト音も止まります。				
Arena	アリー	リーナ級の大会場の残響です。						
		Knob1		Knob2	Knob3			
		Decay 1 ~ 30	Tone	0~10	Mix 0 ~ 100			
* Arena Reverb *	Page01	残響の長さを設定します。	音質を調節し		原音に対するエフェクト音のミック ス量を調節します。			
		PreD 1 ~ 100	Level	0~150	Tail OFF/ON			
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	出力レベルを	を調節します。	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにする と同時にエフェクト音も止まります。			
EarlyRef	リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。							
		Knob1		Knob2	Knob3			
	Page01	Decay 1 ~ 30	Shape	-10 ~ 10	Mix 0~100			
DECAY SHAPE MIX		残響の長さを設定します。	エフェクト音 します。	音のエンベロープを設定	原音に対するエフェクト音のミック ス量を調節します。			
Early Reflection	Page02	Tone 0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail OFF/ON			
( <u>lili**</u> =,		音質を調節します。	出力レベルを	を調節します。	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにする と同時にエフェクト音も止まります。			
Air	部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。							
		Knob1		Knob2	Knob3			
	Page01	Size 1 ~ 100	Tone	0~10	Mix 0~100			
		空間の広さを設定します。	音質を調節し		原音に対するエフェクト音のミック ス量を調節します。			
	Page02	Ref 0 ~ 10	Level	0~150	Tail OFF/ON			
		壁からの反射音の量を設定します。	出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後 でも、エフェクト音を継続します。 OFFのとき、エフェクトをオフにする と同時にエフェクト音も止まります。			
·					と同時にエノエント目も止まります。			

9 Z2I-1492-02





# MULTISTOMP MS-50G for Guitar

# MS-50G パッチメモリーリスト

	No.	NAME	COMMENT				
STOMP	1	RAT Drive	音抜けのよいSqueakを使ったリード向けディストーションサウンド。ディレイはお好みで。				
	2	ClearCho	シャープなかかりのコーラスセッティング。カッティングに最適。				
	3	W Screamer	T Screamを直列に繋げたセッティング。前段はブースター代わりにソロの時にON!				
	4	Funky Wah	カッティングに最適なオートワウセッティング。薄めのリバーブが隠し味。				
	5	Phaser100	MXR Phase100風なフェイザーセッティング。				
	6	FlangeDly	薄くかかったフランジャーと符点8分に同期したディレイセッティング。前段に歪みを繋げるとフランジャーの効果がより はっきりと。				
	7	MetalDist	リフに最適なメタルサウンドセッティング。Analog DlyをONにすればリードでもOK。				
	8	NaturalCMP	オールマイティに使える自然なかかりのコンプセッティング。				
	9	ShortDly	Analog Dlyを使ったギャロッピングに最適なセッティング。お好きなオーバードライブと組み合わせてもOK。				
	10	RitchHall	切れ際がきれいなホールリバーブセッティング。アルペジオ、ロングトーンに最適。				
	11	SEQ Wah	テンポに同期してフィルターが動くシーケンスフィルター。				
	12	ModDelay	ディレイ音にモジュレーションがかかる少し歪んだディレイセッティング。				
MULTI	13	Blues OD	実践的なオーバードライブサウンド。Z Cleanでブーストも可能。スプリングリバーブ、ディレイはお好みで。				
	14	SilverHaze	60年代後半を意識したファズサウンド。The VibeをONにすると、さらにサイケデリックに。				
	15	AMB KING	幻想的なアンビエントサウンド。コードでも単音でもOK。				
	16	PitchDist	4度のピッチシフターに歪みを加えた、リードに最適なディストーションパッチメモリー。				
	17	Star Synth	ディレイを隠し味に加えたシンセサウンド。ギターボリュームによってフィルターの開き方を制御可能。				
	18	AsiaPalace	東南アジアをイメージした民族楽器風なサウンドのパッチメモリー。				
ARTIST	19	RK"1"	クラシックロックのソロとバッキングに最適なオーバードライブとディレイを組み合わせたパッチメモリー。	Richie Kotzen			
	20	RK"2"	クリーントーンにトレモロを組み合わせ、低音をブーストさせたパッチメモリー。				
	21	Whip Clean	このパッチは私が使っている Roland JC 120をイメージして作成した。	Michael Wilton			
	22	Whip Lead	このパッチは私が使っているBogner Fish プリアンプ (Brown channel) をイメージして作成した。				
	23	castles	プリティッシュ・コンボアンプを使ったクランチサウンド。	Zach Myers			
	24	just_got_p	Marshall 1959とT Screamを組み合わせたディストーションサウンド。				
	25	Dbl V wet	リバーブ、ディレイとコーラスを組み合わせたストリングスサウンド。ボリュームペダルを使ったようなスローアタック効果も含めたこのパッチメモリーは、コード弾きや管弦楽風なプレイに最適。	Vinny			
	26	Dbl V box	The Vibeを使ってわずかに変調させたクリーンサウンド。他の楽器の音がたくさん重なって、ギターをより目立たせたい時に使うと効果的。	Valentino			
	27	PureBlues	わずかなオーバードライブが特徴のブルースのリード用パッチメモリー。歯切れの良い高音、豊かな中音と低音がバランスよく、ストラトならどんなピックアップ設定でもOK。	Steve			
	28	FunkStrat	薄くかかったコンプとデチューン効果が特徴のパッチメモリー。ファンキーなバッキングプレイに最適。	Briody			
	29	LM R&B Luv	オールマイティーなクリーンサウンド。ファンキーなリズムによく合う。	Larry			
	30	LM M Funk Parliament風なファンキーサウンド。オクターバーをONすれば低音がよりファンキーに。		Mitchell			