

# LINE 6

# POD GO



## 1.10 オーナーズマニュアル

40-00-0568 改訂B (POD Goファームウェア1.10に準拠)

©2020 Yamaha Guitar Group, Inc. 無断複製禁止。

# 内容

<b>POD Goの世界へようこそ</b>	<b>3</b>	<b>ブロック</b>	<b>13</b>	<b>グローバル設定</b>	<b>32</b>
共通用語	3	入力と出力	13	全てのグローバル設定のリセット	32
POD Goを最新のファームウェアにアップデートする	3	アンプ/リアンプ	13	Global Settings > Ins/Outs	33
トップパネル	4	Cab/IR	15	Global Settings > Preferences	33
リアパネル	6	エフェクト	17	Global Settings > Switches/Pedals	34
		ルーパー	22	Global Settings > MIDI/Tempo	34
<b>クイックスタート</b>	<b>7</b>	Preset EQ	23		
全てを接続する	7	Wah/Volume	24	<b>USBオーディオ/MIDI</b>	<b>35</b>
Play画面	8	FX Loop	24	ハードウェア・モニタリング vs. DAW ソフトウェア・モニタリング	35
Edit画面	9	米国における登録商標	25	DIRECordingとリアンプ	35
ブロックの選択/パラメーターの調節	9			Core Audioドライバーセッティング (macOSのみ)	37
ブロックのモデルを選択する	10	<b>スナップショット</b>	<b>26</b>	ASIOドライバーセッティング (Windowsのみ)	37
ブロックを移動する	10	スナップショットを使う	26	MIDI経由のメモリーとプリセットのリコール	38
ブロックのコピー/ペースト	10	スナップショットを保存する	27	MIDI経由のスナップショットのリコール	38
プリセット・リスト	11	クリエイティブなスナップショットの使い方のヒント	27	MIDI コントロール・チェンジ・ナンバー	39
プリセットを保存する/名称を決める	11				
TAPテンポ	12	<b>Bypass/Control</b>	<b>28</b>	<b>追加リソース</b>	<b>40</b>
チューナー	12	クイック・バイパス・アサイン	28		
		クイック・コントローラー・アサイン	28		
		マニュアル・バイパス/コントロール・アサイン	29		
		ブロックのアサインをクリアする	29		
		全てのアサインをクリアする	30		
		Stompフットスイッチを差し替える	30		
		<b>グローバルEQ</b>	<b>31</b>		
		Global EQのリセット	31		

©2020 Yamaha Guitar Group, Inc. 無断複製禁止。

注記: Yamaha Guitar Group、Line 6、Line 6ロゴ、Ampeg、SVT、Portaflex、POD Go、Powercab、DL4、DM4、MM4、FM4、M13、M9、M5、Helix及びHXは米国及び他の国々で登録されたYamaha Guitar Group, Inc.の商標です。Apple、Mac、macOS、iPad、iPhone と iTunesは米国および他の国々で登録されたApple, Inc.の商標です。Appleは、本製品の機能および安全および規格への適合について一切の責任を負いません。Windowsは米国及び他の国々で登録されたMicrosoft Corporationの商標です。YouTubeはGoogle, Inc.の商標です。

# POD Goの世界へようこそ

## 取扱説明書？ 取扱説明書なんて読むのが面倒だ！

そう思われるのもわかりますが、取扱説明書に目を通すことは、より優れた音の作り方やそのための設定を素早く済ませるためのヒント、裏技、ショートカット等を知るチャンスでもあると思ってください。ご安心ください。我々も含め、読まずに済ませたいという人々のためにチュートリアルビデオも用意されています。

ここへアクセスしてください: [line6.jp/meet-pod-go](http://line6.jp/meet-pod-go)



## 共通用語

本書を読み進めていくにつれ、いくつか馴染みのない用語に遭遇するかもしれません。不明な用語の意味を理解する事はとても大切です。

- ブロック** ブロックは、アンプ、キャブ、エフェクト、ルーパー、入力、出力、インパルスレスポンス等、トーンの様々な要素を表す固体です。POD Goは、1つのアンプ/プリアンプブロック、1つのキャブ/IRブロック、1つのワウブロック、1つのボリュームペダルブロック、1つのプリセットEQブロック、1つのFXループブロックそして最大4つまでの追加エフェクトブロックを実装させて、全てを同時に使用することができます。
- モデル** 各ブロックに1種類のモデルを対応させることができます。POD Goには70種類以上のギターとベースアンプモデル、37種類のキャブモデル、16種類のマイクモデルと200種類のエフェクトモデルが搭載されています。搭載されているモデルおよびベースとなったギアの完全なリストは、[13ページ](#)をご覧ください。
- プリセット** プリセットはあなたのトーンです。プリセットは、ブロック、パラメーター設定、スナッチショット、フットスイッチ・アサイン、コントローラー・アサインの全てで構成されています。
- SEND/リターン** ステレオTRS SendとReturn端子を使用することで、好きなエフェクトをシグナルフロー内の何処にでも挿入することができ、または4ケーブル方式でギターアンプと接続することもできます。[24ページ](#)、[\[FX Loopセッティング\]](#)参照。

**IR** インパルスレスポンス (IR) はオーディオシステムの音響を測定値で表す関数であり、キャブ・トーンを説明する際に良く使用されます。POD Goは、128個のカスタムもしくはサードパーティ製IRを同時に保存することができます。\* [15ページ](#)、[\[Cab/IR\]](#)参照。

**注記:** IRをPOD Goハードウェアへインポートする場合、最新のLine 6 POD Go Editアプリケーションをダウンロードし、インストールする必要があります。POD Go Editは、単に全てのプリセットやIRを管理し、バックアップするだけに留まらず、MacやWindows®コンピュータ上のフルサイズ画面で簡単にエディットできる便利さをも無償で提供します。[jp.line6.com/software/](http://jp.line6.com/software/)へアクセスして、今すぐ入手して下さい!

## POD Goを最新のファームウェアにアップデートする

POD Goをアップデートすることで、強化やバグ修正を行い、新しい機能やファクトリー・プリセットを入手して本機を常時最新モデルの状態に保持することができます。

1. POD Go Editの最新バージョンは[jp.line6.com/software/](http://jp.line6.com/software/)からダウンロードとインストールが可能です。
2. 付属のUSBケーブルを使用してPOD Goをコンピュータに接続して電源を入れます。
3. POD Go Editを起動させます

POD Goファームウェアの最新バージョンがある場合は、POD Go Editでアップデートの手順を実行します。

詳細については、POD Go Editソフトウェア付随、または[Line 6 Product Manuals](#)からダウンロードで入手可能なPOD Go Editパイロットガイド(英語版のみ)も併せて参照してください。

# トップパネル



1. **メイン・ディスプレイ:** このカラーLCDディスプレイがPOD Goを操作するウィンドウとなります。
2.  **VIEW:** 使い方が分からなくなったときにこのボタンを押せば、いつでもホーム画面に戻れます。Homeを押すことで、2種類のホーム画面を切り替えることができます。[「Play画面」](#)と[「Edit画面」](#)参照。
3. **ACTION:** このボタンを押すと、選択したブロックまたはメニューのアクションパネルが開きます。Edit画面から、アクションパネルを使用する事でブロックの移動、コピー、ペーストを実行することができます。その他のメニューの中には、特殊なアクションパネルが用意されているものもあります。例えば、Global Settingsアクションパネルでは一度で全てのグローバルセッティングをリセットすることができます。  
HomeとACTIONを同時に押すと、Saveメニューが開き、リネームやプリセットの変更を保存することができます。2つのボタンを2度押すことで、クイックセーブが実行されます。[「プリセットを保存する/名称を決める」](#)参照。
4. **アップ・ノブ:** Play画面でこのノブを回してプリセットを選択します。プリセットリストを開くときはこのノブを押します。Edit画面では、このノブを回してエディットするブロックを選択します。このノブを押すことで、選択したブロックをバイパス/有効を切り替えます。
5. **ロー・ノブ:** Edit画面でこのノブを回すことにより、現在選択しているブロックのモデルを変更することができます。モデルリストを開くときはこのノブを押します。[「ブロックのモデルを選択する」](#)参照。
6.  **PAGE/PAGE** : このノブを押すことで、選択したブロックで調整可能なパラメーターやメニューを見ることができます。 PAGEとPAGE を同時に押すことで、POD Goのより詳細な機能が表示され、Bypass/Control、Global EQ、Global Settingsメニューにアクセスすることができます。
7. **VOLUME:** メイン出力とヘッドフォンのボリュームは、このノブを回して調節します。
8. **WAH/EXP 1、VOL/EXP 2 LED:** これにより、内蔵のエクスペッション・ペダルがEXP 1 (赤)として動作、またはEXP 2 (緑)として動作しているかが確認できます。デフォルトにより、WahブロックはEXP 1に、Volume PedalブロックはEXP 2に割り当てられています。
9. **ノブ1~5:** メイン・ディスプレイの下に配置された5つのノブの1つを回して、パラメーター値を調節します。パラメーター値をリセットする場合は、そのボタンを押します。スナップショットにパラメーターを割り当ててコントロールする場合は、このノブを押して回すことで値が括弧書きで白く表示されます。ノブの上に四角いボタンが表示された場合、そのノブを押すことでその機能にアクセスすることができます。  
 **ショートカット:** デレイ・タイムやモジュレーション・スピードのような、タイムベースのほぼ全てのパラメーターを設定する場合は、ノブを押してms、Hzまたは音符の分割(4分音符、付点8分音符等)の値に切り替えます。  
 **ショートカット:** 大部分のパラメーターはコントローラーに割り当てられます。パラメーターのノブを**長押し**すると、瞬時にそのパラメーターの[「Bypass/Control」](#)ページへアクセスすることができます。
10. **エクスペッション・ペダル:** エクスペッション・ペダルを動かして、ボリューム、ワウ、またはカスタマイズして組み合わせたアンプとエフェクトのパラメーターをコントロールします。トウ・スイッチを有効化させてEXP 1とEXP 2を切り替えることができます。(LEDの点灯によりどちらが作動しているかが分かります。) リアパネルのEXP 2端子に外部ペダルが接続されている場合、内蔵ペダルはEXP 1のみ使用可能になります。詳細は[「Bypass/Control」](#)をご覧ください。
11. **フットスイッチ1~6:** LCDディスプレイの下の6つのフットスイッチには、カラーのLEDリングが付いています。これによりアサインしたブロックやその機能の現在の状態を見ることができます。詳細は[「Play画面」](#)をご覧ください。  
 **ショートカット:** Stompフットスイッチモードから、2つのスイッチを長押しすることで両方の全ての割り当てを差し替えることができます。
12. **MODE/EDIT/EXITスイッチ:** MODEを押すたびにStompとプリセット・フットスイッチのモードが切り替わります。MODE/EDIT/EXITを押すとSnapshotまたは6スイッチ・ルーパーのモードが終了します。
13. **TAP/TUNERスイッチ:** TAPを複数回押してデレイやモジュレーションのような、テンポをベースとしたエフェクトのBPM (ビート/分)を設定します。TAPを1回押すことで、どのLFOをベースとしたモジュレーション・エフェクトでも再開できます。TAPを1秒間ほど長押しするとチューナー画面が表示されます。[「チューナー」](#)参照。

## リアパネル



**14. GUITAR IN:** GUITAR IN 端子にギターまたはベースギターを接続します。

**15. EXP 2, FOOTSWITCH 7/8:** ここにエクスプレッション・ペダルを接続して様々なパラメーターを調節します。あるいは、1台(または1本のY-ケーブルで、2台)の外部フットスイッチを加え、更に多くのストンプ(FS7= ティップ、FS8=リング)にアクセスすることができます。外部フットスイッチにはモーメンタリー(ラッチではない)タイプを使用してください。

**16. FX LOOP:** これらのステレオ6.3mmの入力と出力端子はPOD Goの中の特定のブロック間にFXループとして外部ストンプボックスを差し込むために使用したり、または4-ケーブル方式のリグ用の入力と出力として使用することもできます。[「4ケーブル方式を使用したPOD Go」](#)参照。あるいは、TRS RETURN/AUX入力を常時オンにしておくAUXインとして動作させ、ミキサー、キーボード、ドラムマシンやMP3プレーヤーをモニターすることも可能です。RETURN L/R端子の機能を設定する場合は、[「Global Settings > Ins/Outs」](#)を参照してください。

**17. MAIN OUT L/MONO, RIGHT:** これらの6.3mm出力は、アンバランスTSケーブルでギターアンプやその他のペダルへ接続する、またはバランスTRSケーブルでミキシングコンソールやスタジオモニターに接続する際に使用します。モノラルのペダルやアンプ1台を接続する場合は、L/MONO 6.3mm端子のみに接続します。

**重要!** PHONES端子に接続されている場合、RIGHTアウトの接続状態に関わらず、MAIN OUT端子は常にステレオで出力します。

**18. AMP OUT:** このアンバランス出力はギターアンプのフロント入力に直接信号を送るために使用します。デフォルトでは、MAIN OUTの信号が反映されますが、Cab/IRブロックの前で出力するようグローバル設定で変更可能です。この方法により、キャブでエミュレート済みの信号をミキサー(またはFRFR スピーカー)へ送ると同時に、キャブでエミュレートしていない信号をギターアンプに送ることができます。

**19. PHONES:** ステレオのヘッドフォンをここに接続し、VOLUMEノブを回して音量を調節します。

**重要!** ヘッドフォンを接続する前に、必ずVOLUMEノブを最小まで下げてください。聴覚を保護してください!

**20. USB:** POD Goはまた、DIと共にリアンプとMIDI機能を搭載したマルチチャンネル、24ビットのオーディオ・インターフェースとしてMac及びWindows及びコンピュータで使用することができます。USB 2.0または3.0ポートを必ず使用し、外部USBハブは使用しないでください。POD Goは、Apple iPadやiPhoneモバイルデバイスに収録することも可能です(別売りのAppleカメラ・コネクション・キット使用時)。

**21. DC IN:** Line 6は同梱の純正DC-3h電源のみを使用することを推奨します。

**22. POWERスイッチ:** フロア・タイプのPODに電源スイッチが付いていたのはいつが最後だったでしょう? ずっと以前はあったんです。ある方が良いですね。

# クイックスタート

## 全てを接続する

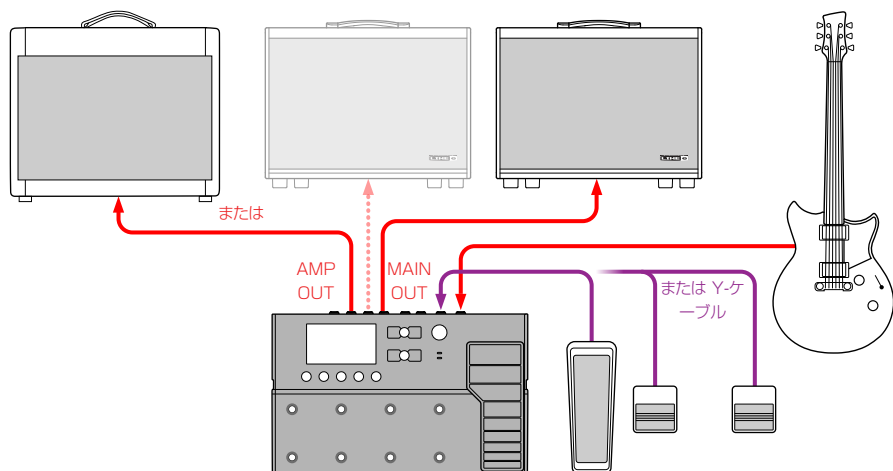
POD Goを他のギアと接続させる方法は数多くあります。以下のページにその一部を記載します。

## アンプまたはパワード・スピーカーで使うPOD Go

POD Goは、作成するトーンの複雑さに対応して、アンプモデリング、キャブモデリングまたはIR(インパルスレスポンス)、エフェクト、ルーパー、さらにチューナーまでも含むオールインワン・プロセッサとして機能します。

POD Goを1台のパワード・スピーカー(またはステレオとして2台のパワード・スピーカー)に接続する場合は、メイン出力をラインレベルに設定します。[\[Global Settings > Ins/Outs\]](#)参照。

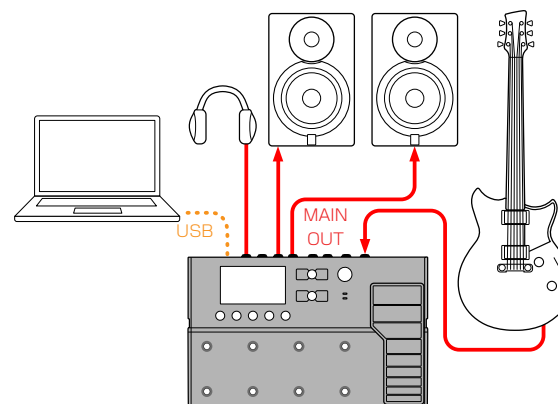
POD Go EXP 2 | FS 7/8端子には、追加のエクスペッション・ペダルやモーメンタリー・フットスイッチを接続する、またはYケーブルで2つのモーメンタリータイプのフットスイッチを接続することができます。



**ヒント:** Line 6 Powercab®および Powercab Plusアクティブ・ギター・スピーカー・システムは最新のモデラーと使用できるように特別にデザインされており、お手持ちのPOD Goと共に使用することで優れた性能を発揮します! 詳細は[line6.jp/powercab/](http://line6.jp/powercab/)をご覧ください。

## スタジオでのPOD Go

POD Goには、スタジオでの音楽制作に便利なマルチチャンネルUSBオーディオ/MIDIインターフェースが搭載されています。リアンプしたり、またはUSBオーディオストリームを使用して録音後のDAW (Digital Audio Workstation)の中でトラックやバスを処理することができます。詳細は[\[USBオーディオ/MIDI\]](#)をご覧ください。



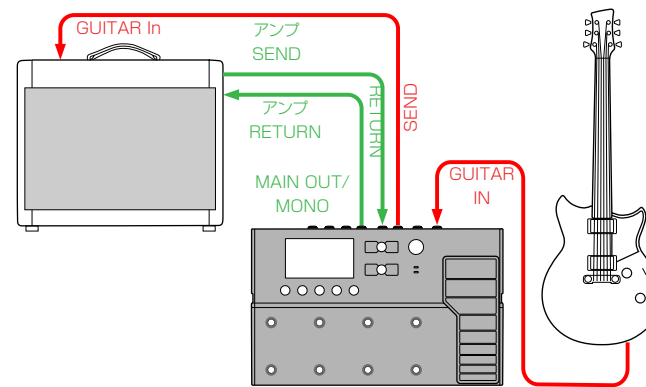
## 4ケーブル方式を使用したPOD Go

「4ケーブル方式」は最近よく使われる、自由度の高い接続方法です。アンプのプリアンプの前に、例えばドライブ、ディストーション、ワウ、コンプレッサー等のいくつかのエフェクトのブロックをルートさせ、その他のディレイとリバーブといったタイムベースのエフェクトのブロックをアンプのエフェクト・ループにルーティングできます。

クイズ: 4ケーブル方式のセットアップでは何本のケーブルを使いますか? #yougetnopoints

**重要!** Send/Return > Mono FX Loopブロックは、必ずシグナルフローの中で外部アンプのプリアンプを置きたい位置へ加えてください。加えて、POD Go Amp/PreampとCab/IRブロックをバイパスすることを忘れないでください。

**ヒント:** 4ケーブル方式の場合、FX Loopブロック(アクティブ)とPreampブロック(バイパス)を同じフットスイッチに割り当てるのが効果的です。スイッチを押すことで、POD Goの外部アンプのプリアンプ・セクションとどのモデルのプリアンプでも瞬時に切り替えることができます。



# Play画面

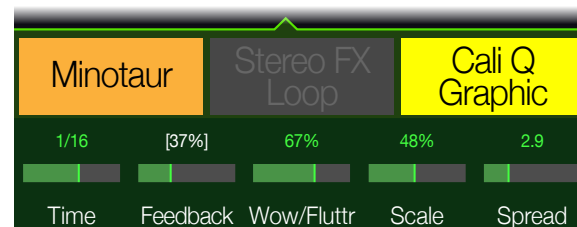
POD GoにはPlay画面とEdit画面の2種類のメイン画面があります。Play画面は通常ライブパフォーマンスやジャム演奏をする際に使用します。

## 1. ① VIEWを押して Play画面を選択します。

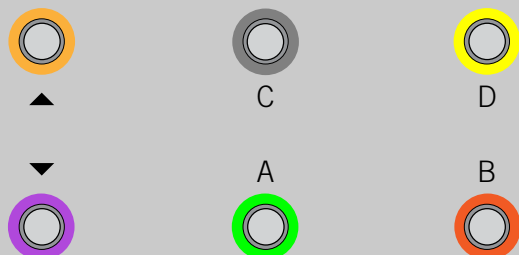
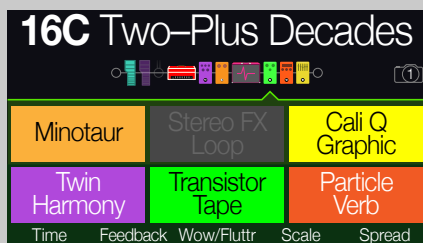
現在選択されているプリセット番号と名前が画面上部に表示され、フットスイッチモードの割り当てが画面下部に表示されます。

## 2. MODEフットスイッチを踏むことで、Stompとプリセット・フットスイッチのモードが切り替わります(以下参照)。

Play画面に入った状態でノブ1~5を回すと、下に並んだフットスイッチのボックスが選択したブロックのパラメーターに置き換わります:



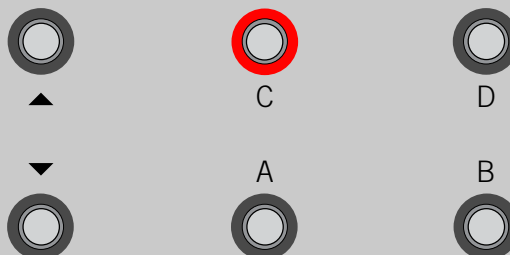
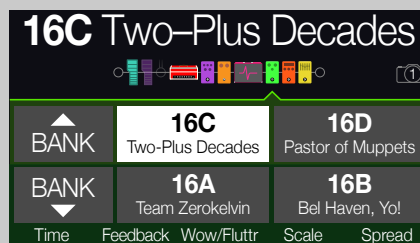
## Stompフットスイッチ・モード



Stompモードは、操作感や挙動が一般的なペダルボードに似ており、最も使用頻度が高くなるでしょう。

FS1-FS6を踏んで、割り当てたブロックのバイパス/有効化や、1種類以上のパラメーターの異なる2つの値を切り替えたりすることができます。

## Presetフットスイッチ・モード



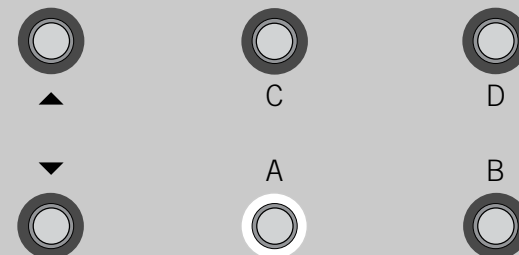
Presetモードは、現在選択しているセットリストの中のプリセットを一覧する際に使用します。

プリセットの次のバンクに入るときは△を踏みます。プリセットの前のバンクに入るときは▽を踏みます。

バンクのプリセットが点滅し、ロードの準備ができたことを示します。

プリセットをロードするときはA、B、C、Dのいずれかを踏みます。

## Snapshotフットスイッチ・モード



スナップショットは、瞬時に、そしてシームレスに各ブロックのパイパス状態と最大64のパラメーター・セッティングを同時にリコールするため、プリセット内のプリセットであると言えます。詳細は[「スナップショット」](#)をご覧ください。

1. Presetモードから始めます。
2. △と▽を同時に押してSnapshotモードへ入ります。
3. A、B、C、Dのいずれかを1つを押してスナップショット1、2、3または4を選択します。

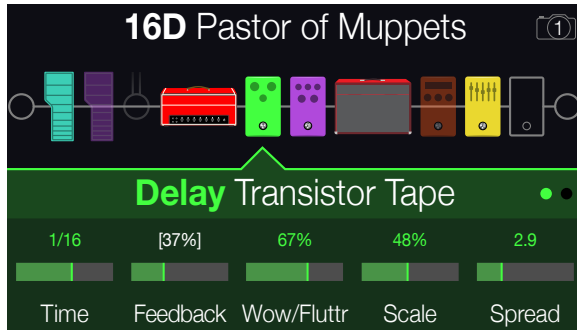


# Edit画面

POD GoにはPlay画面とEdit画面の2種類のメイン画面があります。Edit画面はトーンの作成や微調整に使用します。

📁 VIEWを押して Edit画面を選択します。

アンプ、キャブ、エフェクト、その他のアイテムを表す、カラーで色づけされたブロックは画面上部に、そして選択したブロックのパラメーターは画面下部に表示されます。



ブロックは、アンプ、キャブ、エフェクト、ルーパー、入力、出力、インパルスレスポンス等、トーンの様々な要素を表す固体です。各ブロックがPOD Goのどの場所で使用可能なのかを、以下のイラストで示します。

# ブロックの選択/パラメーターの調節

1. Edit画面に入っている状態で、アッパーノブを回してブロックを選びます。

または、Stompモードフットスイッチを踏めば、自動的にそこに割り当てたブロックを選択することができます。割り当てたブロックはバイパスされ(または既にバイパスされている場合は、有効になります)、そのパラメーターが画面下部に表示されます。

2. アッパーノブを押して、ブロックのオン/オフを切り替えます。

バイパスしたブロックは半透明で表示されます。

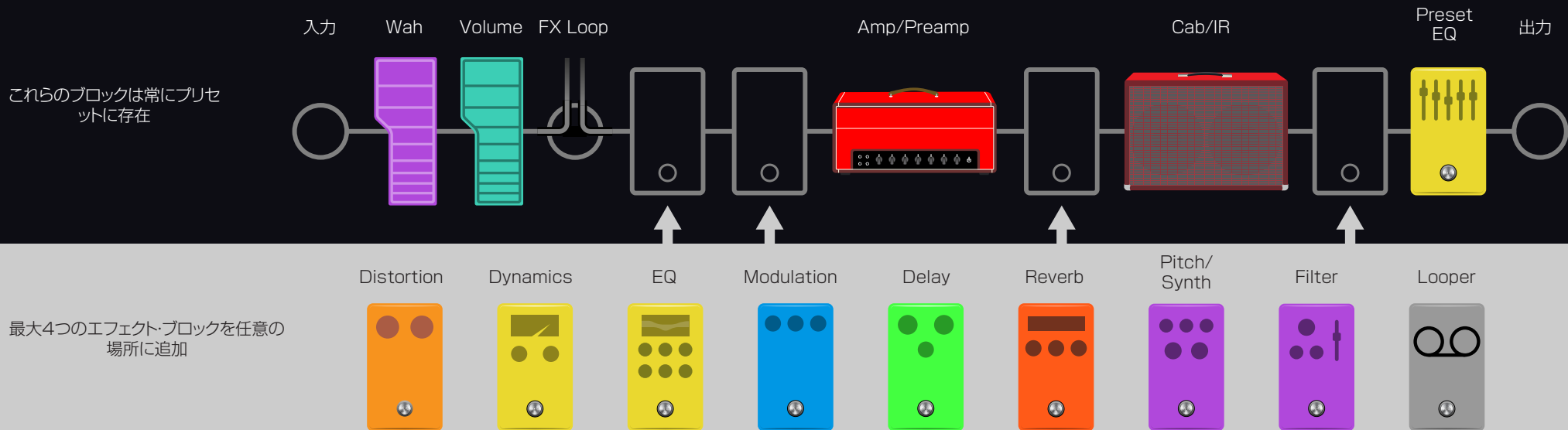
3. 画面下のノブ1~5を回します。

ブロックによっては、1ページでは収まらないほど多くのパラメーターを持つものもあるため、その場合はインスペクター右横のドットの数で現在のページを示します。以下の例では、赤のドットが1ページ目のパラメーターが現在表示されていて、使用可能なパラメーターは全体で3ページ分に及ぶことを表します。




🚀 ショートカット: デレイ・タイムやモジュレーション・スピードといったほとんどのタイムベースのパラメーターは、ノブを押すことでmsまたはHzによる値と音価(4分音符、付点8分音符等)による設定を切り替えることができます。

4. ◀ PAGEまたはPAGE ▶を押して他のパラメーターにアクセスします(表示以外にパラメーターがある場合)。



## ブロックのモデルを選択する

1. まだこのモードに入っていない場合は、 VIEWを押してEdit画面を選択してください。
2. アッパーノブを回してブロックを選び、次にローノブを回してそのモデルを変更します。

同じカテゴリの中のモデルを選ぶのが、手っ取り早い方法です。とはいえ、POD Goには選択できるアイテムが数百にも及ぶため、この方法で仮にDistortion(リストの最初)から1つのエフェクト・ブロックを Looper(リストの最後尾)の中に変更するとしてもどうしても時間がかかってしまいます。結局、モデルリストを開くのが一番簡単です:


3. ローノブを押してモデルリストを開きます:



アッパーノブを回してモデルのカテゴリを選びます(該当する場合)。

エフェクト・ブロックは9種類のカテゴリから選ぶことができます。Amp/PreampとCab/IRブロックにはカテゴリが2つあります。Preset EQブロックは最大7種類の異なるEQから選ぶことができます。

ローノブを回してリスト内のアイテムをスクロールさせます。

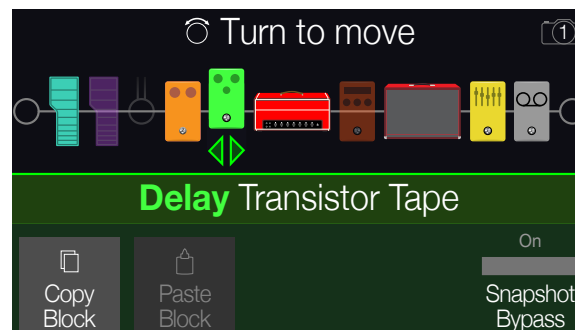
 **重要!** リストの中でアイテムがグレイ表示または不可となった場合、そのカテゴリ、またはモデルを実行するのに十分なDSPがないことを意味します。例えば、既に3つのリバーブが追加されている場合、4番目を追加することはできません。


4. モデル・リストを閉じる場合は、ローノブを再び押します(またはを押してキャンセルします)。

## ブロックを移動する

1. まだこのモードに入っていない場合は、 VIEWを押してEdit画面を選択してください。
2. アッパーノブを回してブロック(InputとOutput以外)を選択し、次にACTIONを押します。

そのブロックがピックアップされると、アクションパネルが表示されます。



3. アッパーノブを回してブロックを移動します。
4. ACTIONを再び押して(または) アクションパネルを閉じます。

## ブロックのコピー/ペースト

ブロックはコピーが可能であり、他のブロックの位置や全く異なるプリセットの中にもペーストすることができます。

1. Edit画面から、コピーしたいブロックを選択し、ACTIONを押します。
2. ノブ1 (Copy Block)を押します。
3. ブロックをペーストしたい位置(異なるプリセットの中でも可能です)を選び、ACTIONを押します。
4. ノブ2 (Paste Block)を押します。

# プリセット・リスト

POD Goには256個のプリセット・ロケーションが用意されており、各128個で構成されるFactoryとUserの2つのセットリストに分けられています。

1. まだこのモードに入っていない場合は、**VIEW**を押してPlay画面を選択してください。
2. アッパーノブを押してプリセット・リストを開きます:



アッパーノブを回して、FactoryまたはUserプリセット・フォルダーを選択します。

ロワーノブを回してプリセットを選択します。

ノブ1 (Reorder Preset)を回してリスト内を上下にスクロールさせ、選択したプリセットを移動させます。

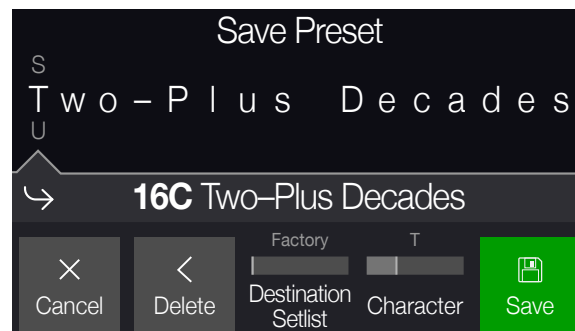
スナップショット・フットスイッチモードに入らなくても、ノブ5 (Snapshot)を回せばSnapshot 1~4を選択することができます。詳細は[「スナップショット」](#)をご覧ください。

# プリセットを保存する/名称を決める



**ショートカット:** 現在のメモリーに加えた変更を素早く保存するときは、**命**と**ACTION**を同時に2回押します。

1. **命**と**ACTION**を同時に押してSave Preset画面を開きます:



アッパーノブを回してカーソルを左右に移動させます。

選択した文字を変更するときは 4 (Character)ノブを回します。

2 (Delete)ノブを押して選択した文字を消去し、以下全ての文字を左へシフトさせます。



**ショートカット:** ノブ 4 (Character)を押すと大文字、小文字、0、[SPACE]を一巡します。

2. ノブ3 (Destination Setlist)とロワーノブを回して、上書きしたいセットリストとプリセットの位置を選びます。  
256種類のプリセットは、Userセットリストのプリセットだけではなく、全てが上書き可能です。
3. ノブ5 (Save)を押します。

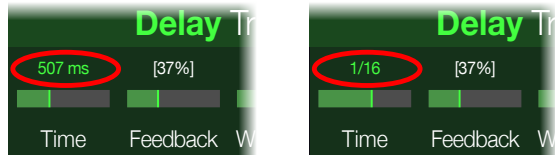


**ヒント:**全てのユーザー・メモリーのデフォルト状態を一度に変更/保存することもできます (これが「New Preset」です)。プリセットを好みに応じて調整し、Save Preset画面から**ACTION**を押しながら、**ノブ5**を押します (Save)。これで各「New Preset」がカスタマイズされたデフォルト・プリセットになります。新しいオリジナルのトーンを作る手始めになります。

# TAPテンポ

TAP/TUNERを繰り返し押し続けてBPM (ビート/分)のテンポを設定します。

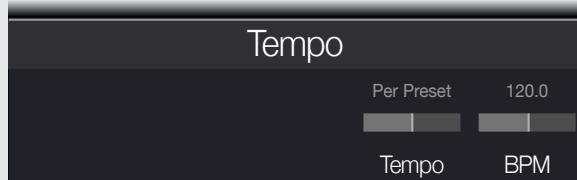
例えばTimeとSpeedといった特定のDelayとModulationパラメーターは固定の数値(msやHz)または音価(四分音符、付点8分音符等)で表す事ができます。音符で設定する場合、パラメーターはTap Tempoまたは送信される(USB)MIDIクロックに従います。パラメーターノブを押し続けて ms(またはHz)と音価を切り替えます。



現在のテンポは[\[Global Settings > MIDI/Tempo\]](#)から設定することもできます。



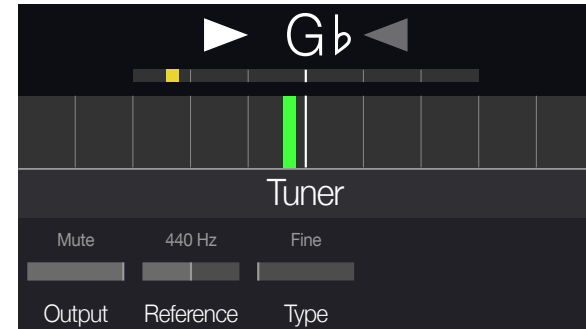
ショートカット: Edit画面から、TAPを押してテンポパラメーターを表示させます。



ノブ	パラメーター	詳細
4	Tempo	テンポを保存して各スナップショットと共にリコールさせるか、各プリセットと共にリコールさせるか、または全てのプリセットとスナップショット全体にテンポを適用するかどうかを選択します。
5	BPM	このBPM値は、ノブ4 (Tempo)の設定によって、スナップショット毎、プリセット毎、または全体として保存されます。

# チューナー

1. TAP/TUNERスイッチを、Tuner画面が表示されるまで長押しします:



2. ギターで個々の弦を鳴らします。

色付けされたボックスが中央より左に位置している場合は弦がフラットです。色付けされたボックスが中央より右に位置している場合は弦がシャープです。正しいチューニングの位置にボックスが近づいたら、次は第2のより小さいボックスを使ってより正確なチューニングを行います。両方の矢印が点灯していれば、弦のチューニングは完璧です。

3. チューナー機能を終了するときは、いずれかのフットスイッチを押します。

全てのチューナーセッティングはグローバルです。

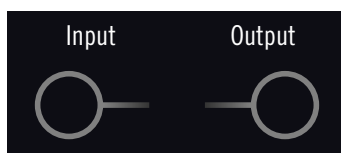
## チューナーセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Output	チューニング中にギターを完全にミュート(「Mute」)させるか、または未処理(「Bypass」)のまま聞こえるようにするかを決定します。
2	Reference	標準の440Hz以外のリファレンスへチューニングを合わせたい場合は、425から455Hzの範囲内を選択してください。
3	Type	「Fine」(カラーの変わる針式ファインチューニング・バー付き)、 「Coarse」(カラーの変わる針式ファインチューニング・バー無し)、 「Strobe」の中から選択します。

# ブロック

## 入力と出力

InputとOutputブロックがシグナルフローの一番左と右に表示されます。



Edit画面からアッパーノブを回してInputブロックを選択し、次にローワーノブを回して入力を選択します。

**Guitar** POD Goユーザーは Guitar入力を選択してください。

**USB 3/4** USB入力3/4は、MacやWindows DAWソフトウェアでリアンプやトラックの処理に使用することができます。[「USBオーディオ/MIDI」](#)参照。

**注記:** POD Goはまた、USB 1/2とから入力信号を受信しますが、コンピューター(またはiPad)からのオーディオのモニター専用となり、全ての処理ブロックはバイパスされます。このように、USB 1/2は入力ブロックソースとして使用することはできません。

## Inputセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Gate	入力ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。
2	Threshold	入力レベルをノイズゲートが信号で動作するレベルで設定します。ギターが突然カットされるようであれば、スレッシュホールドを下げてください。
3	Decay	スレッシュホールドレベルの下へ信号がドロップする際に、どこでノイズゲートをかけるかを決定します。

## Outputセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Pan	左右の出力のバランスを設定します。LEFT/MONO出力だけで使用している場合は、これをCenterにしておきます。
2	Level	プリセット全ての全体のレベルを設定します。

## アンプ/プリアンプ

どのプリセットにも1つのAmp、またはPreampブロックがあります。Ampブロックにはプリアンプとパワーアンプ・モデリングの両方が含まれています。Preampブロックにはプリアンプ・モデリングだけが含まれています。デフォルトにより、AmpやPreampモデルを変更すると、自動的にそれにマッチしたモデルがCabブロックに読み込まれるようになっていますが、この動作は[「Global Settings > Preferences」](#)メニューから変更することができます。

アンプ



プリアンプ



## Amp/Preampモデル(モノ)

モデル	ベースとしたもの*
WhoWatt 100	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Supro® S6616
Stone Age 185	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Victoria Electro King
Tweed Blues Nrm	Fender® Bassman® (NORMAL チャンネル)
Tweed Blues Brt	Fender® Bassman® (BRIGHT チャンネル)
Fullerton Nrm	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (NORMAL チャンネル)
Fullerton Brt	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (BRIGHT チャンネル)
Fullerton Jump	Fender® 5C3 Tweed Deluxe (ジャンプ済み)
Grammatico Nrm	Grammatico LaGrange (NORMAL チャンネル)
Grammatico Brt	Grammatico LaGrange (BRIGHT チャンネル)
Grammatico Jump	Grammatico LaGrange (ジャンプ済み)
US Small Tweed	Fender® Champ®
US Deluxe Nrm	Fender® Deluxe Reverb® (NORMAL チャンネル)
US Deluxe Vib	Fender® Deluxe Reverb® (VIBRATO チャンネル)

\*25ページ、「[米国における登録商標](#)」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha ギター GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Amp/Preampモデル(モノ)	
モデル	ベースとしたもの*
US Double Nrm	Fender® Twin Reverb® (NORMAL チャンネル)
US Double Vib	Fender® Twin Reverb® (VIBRATO チャンネル)
Mail Order Twin	Silvertone® 1484
Divided Duo	÷13 JRT 9/15
Interstate Zed	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Trainwreck® Circuits Express
Jazz Rivet 120	Roland® JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Vox® AC-15
Essex A30	Vox® AC-30 with top boost
A30 Fawn Nrm	Vox® AC-30 Fawn (NORMAL チャンネル)
A30 Fawn Brt	Vox® AC-30 Fawn (BRIGHT チャンネル)
Matchstick Ch1	Matchless® DC30 (チャンネル 1)
Matchstick Ch2	Matchless® DC30 (チャンネル 2)
Matchstick Jump	Matchless® DC30 (ジャンプ済み)
Mandarin 80	Orange® OR80
Brit J45 Nrm	Marshall® JTM-45 (NORMAL チャンネル)
Brit J45 Brt	Marshall® JTM-45 (BRIGHT チャンネル)
Brit Trem Nrm	Marshall® JTM-50 (NORMAL チャンネル)
Brit Trem Brt	Marshall® JTM-50 (BRIGHT チャンネル)
Brit Trem Jump	Marshall® JTM-50 (ジャンプ済み)
Brit Plexi Nrm	Marshall® Super Lead 100 (NORMAL チャンネル)
Brit Plexi Brt	Marshall® Super Lead 100 (BRIGHT チャンネル)
Brit Plexi Jump	Marshall® Super Lead 100 (ジャンプ済み)
Brit P75 Nrm	Park® 75 (NORMAL チャンネル)
Brit P75 Brt	Park® 75 (BRIGHT チャンネル)
Brit 2204	Marshall® JCM-800
Placater Clean	Friedman BE-100 (CLEAN チャンネル)
Placater Dirty	Friedman BE-100 (BE/HBE チャンネル)
Cartographer	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Bogner® Shiva

Amp/Preampモデル(モノ)	
モデル	ベースとしたもの*
German Ubersonic	Bogner® Überschall®
Cali Texas Ch 1	MESA/Boogie® Lone Star (CLEAN チャンネル)
Cali Texas Ch 2	MESA/Boogie® Lone Star (DRIVE チャンネル)
Cali IV Rhythm 1	MESA/Boogie® Mark IV (チャンネル I)
Cali IV Rhythm 2	MESA/Boogie® Mark IV (チャンネル II)
Cali IV Lead	MESA/Boogie® Mark IV (LEAD チャンネル)
Cali Rectifire	MESA/Boogie® Dual Rectifier®
Archetype Clean	Paul Reed Smith® Archon® (CLEAN チャンネル)
Archetype Lead	Paul Reed Smith® Archon® (LEAD チャンネル)
ANGL Meteor	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Soldano SLO-100 (CLEAN チャンネル)
Solo Lead Crunch	Soldano SLO-100 (CRUNCH チャンネル)
Solo Lead OD	Soldano SLO-100 (OVERDRIVE チャンネル)
PV Panama	Peavey® 5150®
Revv Gen Purple	Revv® Generator 120 (紫 [Gain 1] チャンネル)
Revv Gen Red	Revv® Generator 120 (赤 [Gain 2] チャンネル)
Line 6 Elektrik	Line 6オリジナル
Line 6 Doom	Line 6オリジナル
Line 6 Epic	Line 6オリジナル
Line 6 2204 Mod	Line 6オリジナル
Line 6 Fatality	Line 6オリジナル
Line 6 Litigator	Line 6オリジナル
Line 6 Badonk	Line 6オリジナル
Ampeg B-15NF	Ampeg® B-15NF Portaflex®
Ampeg SVT Nrm	Ampeg® SVT® (NORMAL チャンネル)
Ampeg SVT Brt	Ampeg® SVT® (BRIGHT チャンネル)
Ampeg SVT-4	Ampeg® SVT-4 PRO
Woody Blue	Acoustic® 360
Agua 51	Aguilar® DB51
Cali Bass	MESA/Boogie® M9 Carbine

\*25ページ、「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha  
びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及

## Amp/Preampモデル(モノ)

モデル	ベースとしたもの*
Cali 400 Ch1	MESA/Boogie® Bass 400+ (チャンネル 1)
Cali 400 Ch2	MESA/Boogie® Bass 400+ (チャンネル 2)
G Cougar 800	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 1)
Busy One Ch2	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 2)
Busy One Jump	Pearce BC-1 プリアンプ (ジャンプ済み)
Studio Tube Pre	Requisite Y7 マイク・プリアンプ (プリアンプ・リストのみ)

以下のページに記載されているトーンスタックとより詳細なアンプ・パラメーターは、選択したアンプモデルによって異なります。

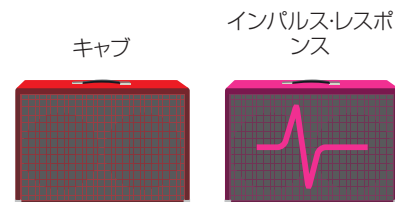
## 一般的なアンプセッティング

パラメーター	詳細
Master	全体のアンプ出力レベルだけではなく、パワーアンプのディストーションも調節します。このパラメーターは全ての他のパワーアンプパラメーターと相互作用し、Masterを低く設定すると、他のコントロールのエフェクトもより減少します。
Sag	より低い Sag値はテンポの速いメタルパフォーマンスに合った「硬め」のレスポンスを提供し、より高い値での設定は、ブルースとクラシックロックのリフにより多くのタッチダイナミクス&サステインを与えます。
Hum	ヒーターハムとACリプルとトーンとが相互に作用する量をコントロールします。設定が高いと、不気味な雰囲気になります。
Ripple	
Bias	パワーチューブのバイアスを変更します。より低い値では「より冷たい」クラスABバイアスが得られます。最大に設定すると、アンプはクラスAで動作します。
Bias X	最大まで上げたときの、パワーアンプチューブのボイスの動作を決定します。より固い感じにしたいときは低く設定します。チューブ圧縮をさらに強めたいときは高く設定します。このパラメーターはDriveとMasterの設定に大きく反応します。

## Cab/IR

デフォルトにより、AmpやPreampモデルを変更すると、自動的にそれにマッチしたモデルがCabブロックに読み込まれるようになっていますが、この「Link Amp/Cab」動作は「[Global Settings > Preferences](#)」メニューから変更することができます。

インパルス・レスポンスは測定した特定のオーディオシステムの音の出力を関数で表したものです。(POD Goに関しては、アコースティックギターボディの音響やスピーカーキャビネットとマイクの組み合わせを指します。) POD Goは一度に最大128のカスタム、あるいは他社のIRを読み込んで保存することができます。



## Cabモデル(モノ)

モデル	ベースとしたもの*
Soup Pro Ellipse	1 x 6x9" Supro® S6616
1x8 Small Tweed	1x8" Fender® Champ
1x12 Field Coil	1x12" Gibson® EH185
1x12 Fullerton	1x12" Fender® 5C3 Tweed Deluxe
1x12 Grammatico	1x12" Grammatico LaGrange
1x12 US Deluxe	1x12" Fender® Deluxe Oxford
1x12 Celest 12H	1x12" ÷ 13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	1x12" Vox® AC-15 Blue
1x12 Lead 80	1x12" Bogner® Shiva CL80
1x12 Cali IV	1x12" MESA/Boogie® Mk IV
1x12 Cali EXT	1x12" MESA/Boogie® EVM12L
2x12 Double C12N	2x12" Fender® Twin C12N
2x12 Mail C12Q	2x12" Silvertone® 1484
2x12 Interstate	2x12" Dr Z® Z Best V30
2x12 Jazz Rivet	2x12" Roland® JC-120
2x12 Silver Bell	2x12" Vox® AC-30TB Silver
2x12 Blue Bell	2x12" Vox® AC-30 Fawn Blue

\*25ページ、「[米国における登録商標](#)」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha ギター GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Cabモデル(モノ)	
モデル	ベースとしたもの*
2x12 Match H30	1x12" Matchless® DC-30 G12H30
2x12 Match G25	1x12" Matchless® DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	4x10" Fender® Bassman® P10R
4x12 WhoWatt 100	4x12" Hiwatt® AP Fane®
4x12 Mandarin EM	4x12" Orange® Eminence
4 x 1 2 Greenback25	4x12" Marshall® Basketweave G12 M25
4 x 1 2 Greenback20	4x12" Marshall® Basketweave G12 M20
4x12 Blackback30	4x12" Park® 75 G12 H30
4x12 1960 T75	4x12" Marshall® 1960 AT75
4x12 Uber V30	4x12" Bogner® Uberkab V30
4x12 Uber T75	4x12" Bogner® Uberkab T75
4x12 Cali V30	4x12" MESA/Boogie® 4FB V30
4x12 XXL V30	4x12" ENGL® XXL V30
4x12 SoloLead EM	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	1x12" Sunn® Coliseum
1x15 Ampeg B-15	1x15" Ampeg® B-15
1x18 Del Sol	1x18" Sunn® Coliseum
1x18 Woody Blue	1x18" Acoustic® 360
2x15 Brute	2x15" MESA/Boogie® 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	4x10" Ampeg® SVT® 410HLF
6x10 Cali Power	6x10" MESA/Boogie® Power House
8x10 Ampeg SVT E	8x10" Ampeg® SVT®

マイク・モデル	
モデル	ベースとしたもの*
57 Dynamic	Shure® SM57
409 Dynamic	Sennheiser® MD 409
421 Dynamic	Sennheiser® MD 421-U
30 Dynamic	Heil Sound® PR 30
20 Dynamic	Electro-Voice® RE20
121 Ribbon	Royer® R-121
160 Ribbon	Beyerdynamic® M 160
4038 Ribbon	Coles 4038
414 Cond	AKG® C414 TLII
84 Cond	Neumann® KM84
67 Cond	Neumann® U67
87 Cond	Neumann® U87
47 Cond	Neumann® U47
112 Dynamic	AKG® D112
12 Dynamic	AKG® D12
7 Dynamic	Shure® SM7

## Cabセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Mic	16種類のマイクモデルの中から1つを選択します。
2	Distance	マイクとスピーカーグリル間の距離(2、5~30cm)を設定します。
3	Low Cut	キャブのベースとトレブルの周波数の部分にフィルターがかかり、雑音やハイエンドの耳障りな音の除去に役立ちます。
4	High Cut	
5	EarlyReflec	アーリーレフレクションの量を設定します。値を高くすることで、反響の大きいルームサウンドがアンプのトーンにかかります。
6	Level	キャブの出力レベル全体を調節します。

\*25ページ、「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha  
びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

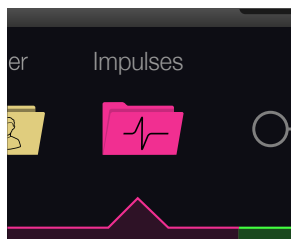
Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及



## カスタム・インパルス・レスポンスをロードする

カスタマイズしたインパルス・レスポンスをロードする際は、MacまたはWindowsコンピュータを接続してPOD Go Editソフトウェアを使用する必要があります。POD Go Editアプリは[jp.line6.com/software/](http://jp.line6.com/software/)から無料でダウンロードすることができます。

1. POD GoをUSBでコンピュータと接続し、POD Go Editアプリを開きます。
2. Impulsesフォルダーをクリックします。



3. デスクトップまたはファインダー画面から1つまたは複数のIRファイルをPOD Go Editアプリの Impulsesリストの中へ直接ドラッグします。

POD Go Editは自動的にPOD GoハードウェアのIRリストを更新します。

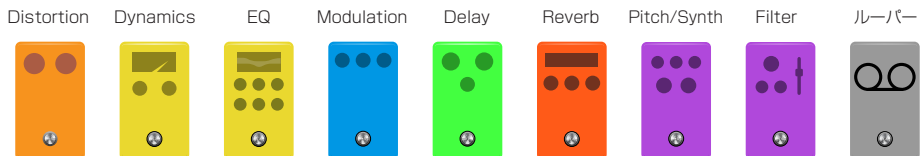
- POD Go Editアプリのプリファレンスにアクセスすれば、ファイルの左または右チャンネルデータのどちらをインポートするかを選択したり、(モノ) IRへ両方のチャンネルをミックスしてインポートしたりと、ステレオWAV IRをインポートする動作を好みに合わせて設定することができます。
- インポートしたIRは自動的に1024サンプルの長さに調節されます。

## インパルス・レスポンスのセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	IR Select	128の使用可能なインパルス・レスポンスの中から1つを選択します。1つの位置にIRが含まれている場合、その名称がインスペクターヘッダーに表示されます。
2	Low Cut	IRのベースとトレブルの周波数の部分にフィルターがかかり、雑音やハイエンドの耳障りな音の除去に役立ちます。
3	High Cut	
4	Mix	IR信号とIRブロック内を通過した、ドライ信号をブレンドします。0%に設定しておけば、そのパスはIRブロックを完全にバイパスします。100%に設定すると、パス全体にIRがかかることでドライ信号は聴こえなくなります。
5	Level	IRブロックの出力全体を調節します。-18.0dB はノーマルです。

## エフェクト

POD Goには、名高いHXファミリーのモデラーのほぼ全てのエフェクトは元より、クラシックなDL4™、DM4™、MM4™及びFM4™ストンプボックスに加えM13®、M9®、M5®プロセッサから厳選されたエフェクトが搭載されています。



**重要!** Distortion、Dynamics、Pitch/Synthエフェクトは全てモノです。EQ、Modulation、Delay、Reverb、Filterエフェクトは全てステレオです。ルーバーはモノ、ステレオのどちらにも選択することができます。そのため、ディストーション(モノのみ)をディレイまたはリバーブ(ステレオのみ)の後に置くと、ステレオ信号であってもディストーション・ブロックの箇所でもノになります。( Amp/PreampとCab/IRブロックも同様にモノになることに注意してください。)

Edit画面からアッパーノブを回してエフェクト・ブロック4つの中から1つを選び、次にローノブを回してそのモデルを変更します。

### Distortionモデル(モノ)

モデル	ベースとしたもの*
Kinky Boost	Xotic® EP Booster
Deranged Master	Dallas Rangemaster Treble Booster
Minotaur	Klon® Centaur
Teemah!	Paul Cochrane Timmy® Overdrive
Heir Apparent	Analogman Prince of Tone
Alpaca Rouge	Way Huge® Red Llama
Compulsive Drive	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	Hermida Zendrive
Valve Driver	Chandler Tube Driver
Top Secret OD	DOD® OD-250
Scream 808	Ibanez® TS808 Tube Screamer®
Hedgehog D9	MAXON® SD9 Sonic Distortion
Stupor OD	BOSS® SD-1 Overdrive
Deez One Vintage	BOSS® DS-1 Distortion (日本製)
Deez One Mod	BOSS® DS-1 Distortion (Keeley モディファイド)

\*25ページ、「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Distortionモデル(モノ)	
モデル	ベースとしたもの*
Vermin Dist	Pro Co RAT
KWB	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Arbitrator Fuzz	Arbiter® FuzzFace®
Triangle Fuzz	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Industrial Fuzz	Z.Vex Fuzz Factory
Tycoctavia Fuzz	Tycobrahe® Octavia
Wringer Fuzz	Garbage's modded BOSS® FZ-2
Thrifter Fuzz	Line 6 オリジナル
Xenomorph Fuzz	Subdecay Harmonic Antagonizer
Megaphone	メガフォン
Bitcrusher	Line 6 オリジナル
Ampeg Scrambler	Ampeg® Scrambler Bass Overdrive
ZeroAmp Bass DI	Tech 21® SansAmp Bass Driver DI V1
Obsidian 7000	Darkglass® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Tube Drive	Chandler Tube Driver
Screamer	Ibanez® Tube Screamer®
Overdrive	DOD® Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	ProCo RAT
Heavy Dist	BOSS® Metal Zone
Colordrive	Colorsound® Overdriver
Buzz Saw	Maestro® Fuzz Tone
Facial Fuzz	Arbiter® Fuzz Face®
Jumbo Fuzz	Vox® Tone Bender
Fuzz Pi	Electro-Harmonix® Big Muff Pi®
Jet Fuzz	Roland® Jet Phaser
L6 Drive	Colorsound® Overdriver (モディファイド)
L6 Distortion	Line 6 オリジナル
Sub Oct Fuzz	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Tycobrahe® Octavia

Dynamicsモデル(モノ)	
モデル	ベースとしたもの*
Deluxe Comp	Line 6 オリジナル
Red Squeeze	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Xotic® SP Compressor
Rochester Comp	Line 6 オリジナル、Billy Sheehanとの共同開発
LA Studio Comp	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Line 6 オリジナル
Noise Gate	Line 6 オリジナル
Hard Gate	Line 6 オリジナル
Autoswell	Line 6 オリジナル
Tube Comp	Teletronix® LA-2A®
Red Comp	MXR® Dyna Comp
Blue Comp	BOSS® CS-1
Blue Comp Treb	BOSS® CS-1 (Treble スイッチオン)
Vetta Comp	Line 6 オリジナル
Vetta Juice	Line 6 オリジナル
Boost Comp	MXR® Micro Amp

EQ モデル (ステレオ)	
モデル	ベースとしたもの*
Simple EQ	Line 6 オリジナル
Low and High Cut	Line 6 オリジナル
Low/High Shelf	Line 6 オリジナル
Parametric	Line 6 オリジナル
Tilt	Line 6 オリジナル
10 Band Graphic	MXR® 10バンドグラフィックEQ
Cali Q Graphic	MESA/Boogie® Mark IVグラフィックEQ

\*25ページ「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Modulation モデル (ステレオ)	
モデル	ベースとしたもの*
Optical Trem	Fender® オプティカル・トレモロ回路
60s Bias Trem	Vox® AC-15 トレモロ
Tremolo/Autopan	BOSS® PN-2
Harmonic Tremolo	Line 6 オリジナル
Bleat Chop Trem	Lightfoot Labs Goatkeeper
Script Mod Phase	MXR® Phase 90
Pebble Phaser	Electro-Harmonix® Small Stone Phaser
Ubiquitous Vibe	Shin-ei Uni-Vibe®
Deluxe Phaser	Line 6 オリジナル
Gray Flanger	MXR® 117 Flanger
Harmonic Flanger	A/DA Flanger
Courtesan Flange	Electro-Harmonix® Deluxe EM
Dynamix Flanger	Line 6 オリジナル
Chorus	Line 6 オリジナル
70s Chorus	BOSS® CE-1
PlastiChorus	モディファイド Arion SCH-Z コーラス
Trinity Chorus	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	BOSS® VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Fender® Vibratone
122 Rotary	Leslie® 122
145 Rotary	Leslie® 145
Double Take	Line 6 オリジナル
AM Ring Mod	Line 6 オリジナル
Pitch Ring Mod	Line 6 オリジナル
Pattern Tremolo	Line 6 オリジナル
Panner	Line 6 オリジナル
Bias Tremolo	1960 Vox® AC-15 Tremolo
Opto Tremolo	1964 Fender® Deluxe Reverb®
Script Phase	MXR® Phase 90 (スクリプト・ロゴバージョン)
Panned Phaser	Ibanez® Flying Pan

Modulation モデル (ステレオ)	
モデル	ベースとしたもの*
Barberpole	Line 6 オリジナル
Dual Phaser	Mu-Tron® Bi-Phase
U-Vibe	Shin-ei Uni-Vibe®
Phaser	MXR® Phase 90
Pitch Vibrato	BOSS® VB-2
Dimension	Roland® Dimension D
Analog Chorus	BOSS® CE-1
Tri Chorus	Dytronics® Tri-Stereo Chorus
Analog Flanger	MXR® Flanger
Jet Flanger	A/DA Flanger
AC Flanger	MXR® Flanger
80A Flanger	A/DA Flanger
Frequency Shift	Line 6 オリジナル
Ring Modulator	Line 6 オリジナル
Rotary Drum	Fender® Vibratone
Rotary Drum/Horn	Leslie® 145

Delay モデル (ステレオ)	
モデル	ベースとしたもの*
Simple Delay	Line 6 オリジナル
Mod/Chorus Echo	Line 6 オリジナル
Dual Delay	Line 6 オリジナル
Multitap 4	Line 6 オリジナル
Multitap 6	Line 6 オリジナル
Ping Pong	Line 6 オリジナル
Sweep Echo	Line 6 オリジナル
Ducked Delay	TC Electronic® 2290
Reverse Delay	Line 6 オリジナル
Vintage Digital	Line 6 オリジナル
Vintage Swell	Line 6 オリジナル
Pitch Echo	Line 6 オリジナル

\*25ページ「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha のイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及

## Delay モデル (ステレオ)

モデル	ベースとしたもの*
Transistor Tape	Maestro® Echoplex EP-3
Harmony Delay	Line 6 オリジナル
Bucket Brigade	BOSS® DM-2
Adriatic Delay	BOSS® DM-2 w/Adrian Mod
Adriatic Swell	Line 6 オリジナル
Elephant Man	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Multi Pass	Line 6 オリジナル
Ping Pong Legacy	Line 6 オリジナル
Dynamic	TC Electronic® 2290
Stereo	Line 6 オリジナル
Digital	Line 6 オリジナル
Dig w/Mod	Line 6 オリジナル
Reverse	Line 6 オリジナル
Lo Res	Line 6 オリジナル
Tube Echo	Maestro® Echoplex EP-1
Tape Echo	Maestro® Echoplex EP-3
Sweep Echo	Line 6 オリジナル
Echo Platter	Binson® EchoRec®
Analog Echo	BOSS® DM-2
Analog w/Mod	Electro-Harmonix® Deluxe Memory Man
Auto-Volume Echo	Line 6 オリジナル
Multi-Head	Roland® RE-101 Space Echo

## Reverb モデル (ステレオ)

モデル	ベースとしたもの*
Glitz	Line 6 オリジナル
Ganymede	Line 6 オリジナル
Searchlights	Line 6 オリジナル
Plateaux	Line 6 オリジナル
Double Tank	Line 6 オリジナル

## Reverb モデル (ステレオ)

モデル	ベースとしたもの*
Plate	Line 6 オリジナル
Room	Line 6 オリジナル
Chamber	Line 6 オリジナル
Hall	Line 6 オリジナル
Echo	Line 6 オリジナル
Tile	Line 6 オリジナル
Cave	Line 6 オリジナル
Ducking	Line 6 オリジナル
Octo	Line 6 オリジナル
'63 Spring	Line 6 オリジナル
Spring	Line 6 オリジナル
Particle Verb	Line 6 オリジナル

## Pitch/Synthモデル(モノ)

モデル	ベースとしたもの*
Pitch Wham	Digitech® Whammy®
Twin Harmony	Eventide® H3000
Simple Pitch	Line 6 オリジナル
Dual Pitch	Line 6 オリジナル
3 Note Generator	Line 6 オリジナル
4 OSC Generator	Line 6 オリジナル
Bass Octaver	EBS® OctaBass
Smart Harmony	Eventide® H3000
Octi Synth	Line 6 オリジナル
Synth O Matic	Line 6 オリジナル
Attack Synth	コルグ® X911 ギター・シンセ
Synth String	Roland® GR700 ギター・シンセ
Growler	Line 6 オリジナル

\*25ページ、「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

Filter モデル (ステレオ)	
モデル	ベースとしたもの*
Mutant Filter	Musitronics® Mu-Tron® III
Mystery Filter	Korg® A3
Autofilter	Line 6 オリジナル
Asheville Pattn	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF フィルター
Voice Box	Line 6 オリジナル
V Tron	Musitronics® Mu-Tron® III
Q Filter	Line 6 オリジナル
Seeker	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Oberheim® 電圧制御 S&H フィルター
Tron Up	Musitronics® Mu-Tron® III (アップポジション)
Tron Down	Musitronics® Mu-Tron® III (ダウンポジション)
Throbber	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Line 6 オリジナル
Spin Cycle	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Line 6 オリジナル

## 一般的なFXのセッティング

パラメーター	詳細
Drive	オーバードライブ、ディストーションやファズの量を調節します。
Bass	ベースレベルを調節します。
Mid	中音域レベルを調節します。
Treble	トレブルレベルを調節します。
Speed	エフェクトの速度をより高いセッティングと共に調節し、より速いレートで提供します。 <b>ノブを押すと、Hzと音価が切り替わります。</b> Hz値を選択することで特定のモジュレーションの速度をサイクル/秒で供給します。音価を選択することで現在のテンポをベースとした長さを供給します。Speedパラメータはおそらく非線形で極めてインタラクティブなため、全てが音価に同期できるわけではありません。
Rate	エフェクトのレートを高めに調節することで、より速いレートを提供します。 <b>ノブを押すと、数値と音価が切り替わります。</b> Rateパラメータはおそらく非線形で極めてインタラクティブなため、全てが音価に同期できるわけではありません。
Time	ディレイ/リPEATタイムを高めに設定すると、より長いディレイを提供します。 <b>ノブを押すと、msと音価が切り替わります。</b> ms値を選択して、特定のタイムをミリ秒で提供します。音価を選択することで現在のテンポをベースとした長さを提供します。モデルを変更すると、このパラメータ値はノートの分割した値と共に保持されます。

\*25ページ、「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

パラメーター	詳細
Scale	マルチプルタップを持つDelayモデルには各タップに1つのScaleパラメーターがあり、それがメインのTime値に応じたタイムに調整します。例えば、Timeパラメーターが500msに設定されている場合、T1 Scaleを「50%」に設定すると、そのタップは250msになります。そこで、Timeパラメーターを調節すればタップ全てのタイミングが合わせて調節されます。
Depth	モジュレーションの強度を調節します。高めの設定値の場合、エフェクトの種類によってはより強いピッチベンディング、ウォブルやスロブ効果が生まれます。
Feedback	エフェクトへフィードバックされたディレイ信号の量を調節します。高めの設定値の場合、よりドラマティックな質感が得られます。
Decay	リバーブエフェクトのサステインの長さを設定します。
Predelay	リバーブエフェクトの効果を利かせる前のプリディレイを決定します。
Spread	Spreadはステレオ・ディレイエフェクトの中で少し異なる存在です。ほぼ全てのディレイに、どのくらい広くリPEATを左右にバウンスさせるかを調節します。Ping Pong Delayでは、例えば、0は中央(モノ)、そして10は左右いっぱいまでディレイが飛び交います。 モジュレーションを使用したステレオディレイについては、SpreadがLFOの(低周波数オシレーター)ステレオモジュレーションの動作に影響を与えます。0でLFOは同期します。10で、2つのLFOは180度同期を外れるため、1つのチャンネルのモジュレーションがアップし、もう片方のモジュレーションはダウンします。
Headroom	モジュレーションとディレイペダルの内部シグナルパスのいくつかは、ハイゲイン・ディストーションブロックの後に置かれている場合、多少のグリットを示します。負の値ではグリットの感知された量が増加し、正の値ではクリーンさが多少増加します。0dBで、そのモデルはオリジナルペダルの動作に近づきます。
Low Cut	ブロックのベースとトレブルの周波数にフィルターがかかり、雑音やハイエンドの耳障りな音の除去に役立ちます。
High Cut	ブロック内を通過してエフェクトがかかった「ウェット」シグナルと「ドライ」シグナルをブレンドします。0%に設定しておけば、そのパスはブロックを完全にバイパスします。100%に設定すると、パス全体にエフェクトがかかることでドライシグナルは聞こえなくなります。
Mix	エフェクトブロックの出力全体を調節します。複数のブロックでこのパラメータを高く上げすぎると、デジタルクリッピングが生じるため、注意してください。通常、大部分のブロックは0.0dBのままにしておくべきです。オリジナルペダルのレベルや、ボリュームノブの動作にdBが適用できない場合は、0.0~10に設定してください。
Level	「Trails」オフ: ブロックがバイパスされると、ディレイリPEATやリバーブディレイは即座にミュートされます。「Trails」オン: ブロックがバイパスされていたり、違うスナップショットが選択されている場合、ディレイリPEATやリバーブディレイは継続して自然に減衰します。
Trails	

# ルーパー

1つのモノやステレオのルーパーを4つのエフェクト・ブロックのうちの1つとして加えることができます。



Looper モデル (モノまたはステレオ)		
モデル	ベースとしたもの*	
6 Sw Mono Looper	Line 6	オリジナル
1 Sw Mono Looper	Line 6	オリジナル
6 Sw Stereo Looper	Line 6	オリジナル
1 Sw Stereo Looper	Line 6	オリジナル

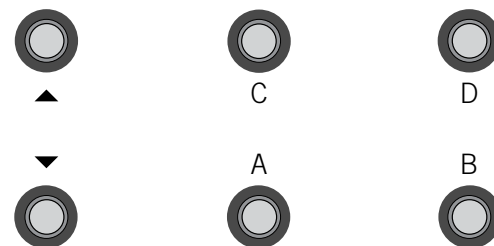
ルーパータイプ	最大 ループ長さ(フルスピード)	最大 最大ループ長さ(1/2 の速度)
モノ	40秒	80秒
ステレオ	20秒	40秒

## ルーパーセッティング

ノブ	パラメーター	詳細
1	Playback	ルーパーの再生レベルを調節します。ここでボリュームを少し下げおけば、生のギターの方が多少大きく聴こえて便利です。
2	Overdub	「Relatively」でオーバーダビング中のループのレベルを設定します。例えば、Overdub Levelが90%に設定されている場合、ループが繰り返されるたびに音量は10%ずつ減り、オーバーダブを繰り返すことでサウンドが静かになります。
3	Low Cut	ループ再生中のベースとトレブルを下げることで、演奏中のギターの音ループ再生のミックスを最適化することができます。
4	High Cut	

## 6 スイッチルーパー

- 6 Switch Looperブロックを1つプリセットに加えます。
- ルーパーを割り当てたフットスイッチを踏んでルーパーモードを開きます。



スイッチ	詳細
●	●を踏んで、ループの録音を開始します。■▶を踏んでループを停止し、即座に再生を開始します。●を踏んで追加パートをオーバーダブします。■▶を再び踏んで再生を停止します。
UNDO	最後のオーバーダブでミスをした場合は、UNDOを踏んでそれを消去します。
▶ ONCE	▶ ONCEを踏んで、録音したループを一度だけ再生します。
1/2 FULL SPEED	フルスピードの設定で録音してから1/2の速度に切り替えると、録音したループはピッチが1オクターブ下がった状態で再生されます。1/2の速度で録音すると、ループのメモリーが2倍になり、フルスピードへ切り替えることでそのループの再生速度が2倍になります(1オクターブ上がります)。
REV FWD	REV/FWDを踏むと、ループが逆再生されます。

- MODE/EDIT/EXITを押して終了します。

**注記:** ループ再生の停止中に●を押すと、常に新しいループが録音されるため、直前に録音したものは廃棄されます。

**重要!** ループの再生中にプリセットを変更する場合、選択したプリセットに同じタイプのルーパーブロックが含まれていない限り、ループ再生は停止されます。

## 1 スイッチルーパー

- 1 Switch Looperブロックを1つプリセットに加えます。
- Looperスイッチを押します。  
LEDが赤で点灯し、ループを録音していることを示します。
- Looperスイッチを再び押します。  
LEDが緑で点灯し、ループを再生していることを示します。
- Looperスイッチを再び押します。  
LEDが黄色で点灯し、ループがオーバーダブモードに入っていることを示します。スイッチを続けて押すことで再生とオーバーダブモードが切り替わります。
- ルーパーが再生またはオーバーダブモードに入っているときに、そのスイッチを1秒間長押しします。  
直前の録音を取り消されます。再びスイッチを長押しし、録音をやり直します。
- Looperスイッチ素早く2回押します。  
再生/録音が停止し、LEDが白で点灯してループがメモリーに保存されたことを示します。
- ルーパー再生/録音を停止させている間に、そのスイッチを長押しします。  
録音が消去され、LEDが薄暗い白で点灯します。

**重要!** ループの再生中にプリセットを変更する場合、選択したプリセットに同じタイプのルーパーブロックが含まれていない限り、ループ再生は停止されます。

## Preset EQ

どのプリセットにも1つのPreset EQブロックがあります。Preset EQブロックと使用可能な4つのエフェクトブロックから選択した1つのEQモデルは、それぞれのアイコンが異なるだけで、EQの効果は変わりません。



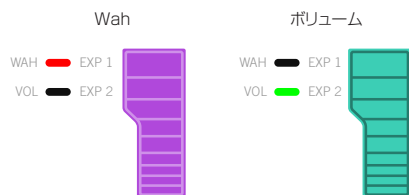
### EQ モデル (ステレオ)

モデル	ベースとしたもの*
Simple EQ	Line 6 オリジナル
Low and High Cut	Line 6 オリジナル
Low/High Shelf	Line 6 オリジナル
Parametric	Line 6 オリジナル
Tilt	Line 6 オリジナル
10 Band Graphic	MXR® 10バンドグラフィックEQ
Cali Q Graphic	MESA/Boogie® Mark IVグラフィックEQ

\*25ページ、「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

## Wah/Volume

全てのプリセットには、1つのWahブロック(自動的にEXP 1に割り当てられた)と1つのVolumeブロック(自動的にEXP 2に割り当てられた)が用意されています。



エクスペッション・ペダルを前方へ動かすことで、隠れているトゥ・スイッチが押され、EXP 1 (Wah)とEXP 2 (Volume)を切り替えられるようになっています。

### Wah モデル (ステレオ)

モデル	ベースとしたもの*
UK Wah 846	Vox® V846
Teardrop 310	Dunlop® Cry Baby® Fasel model 310
Fassel	Dunlop® Cry Baby® Super
Weeper	Arbiter® Cry Baby®
Chrome	Vox® V847
Chrome Custom	モディファイドVox® V847
Throaty	RMC® Real McCoy 1
Vetta Wah	Line 6 オリジナル
Colorful	Colorsound® Wah-Fuzz
Conductor	Maestro® Boomerang

### Volume/Pan モデル (ステレオ)

モデル	ベースとしたもの*
Volume Pedal	Line 6 オリジナル
Gain	Line 6 オリジナル
Pan	Line 6 オリジナル
Stereo Width	Line 6 オリジナル

## FX Loop

FXループを使用することで、外部ストンプボックス(またはラック・エフェクト)をプリセットの中の好きな場所にダイナミックにインサートすることができます。

FX Loop 有効      FX Loop バイパス処理



**注記:** エフェクト・ループはインストルメント(ストンプボックスの差し込み)またはライン・レベルのオペレーションに設定することができます。[\[Global Settings > Ins/Outs\]](#)

## FX Loopセッティング

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Send	外部機器へ送信されたレベルを調節します。
	2	Return	RETURN端子で受信したレベルを調節します。
	3	Mix	FX Loopブロック内を通過した、FX Loopシグナルとドライシグナルをブレンドします。0%に設定しておけば、そのパスはエフェクトループを完全にバイパスします。100%に設定すると、パス全体がエフェクトループを通過して供給されてドライシグナルは聞こえません。
2	1	Trails	「Trails」オフ: 外部ストンプボックスはFX Loopブロックがバイパスされると、即座にミュートされます。「Trails」オン: FX Loopブロックがバイパスされていたり、別のスナップショットが選択されている場合、外部ディレイやリバース・ストンプボックスは継続して自然に減衰します。

\*25ページ、「米国における登録商標」参照。本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力は関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。



# 米国における登録商標

本書に記載されている各製品名は各社が所有する商標であり、Yamaha Guitar GroupおよびLine 6との関連や協力関係はありません。ここに記載されている製品名、情報及びイメージは、Line 6のサウンドモデルの開発中に研究した特定の製品を明らかにする事を唯一の目的としています。

5150はELVH Incの登録商標です。

AcousticはGTRC Services, Incの登録商標です。

AguilarはDavid Boonshoftの登録商標です。

AKG, DOD及びWhammyはHarman International Industries, Incの登録商標です。

ArbiterはSound City Amplification LLCの登録商標です。

Binson, Dytronics, LA-2A及びTeletronixはUniversal Audio, Inc.の登録商標です。

BeyerdynamicはBeyer Dynamic GmbH & Co. KGの登録商標です。

Bogner及びÜberschallはBogner Amplificationの登録商標です。

BOSS及びRolandはRoland Corporation U.Sの登録商標です。

ColorsoundはSola Sound Limited Corporation, UKの登録商標です。

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR及びUni-VibeはDunlop Manufacturing, Inc.の登録商標です。

Darkglass及びMicrotubesはDarkglass Electronics, TMI Douglas Castroの登録商標です。

DigitechはDOD Electronics Corporationの登録商標です。

Dr. ZはDr. Z Amps, Inc.の登録商標です。

EBSはEBS Holdingの登録商標です。

EchoReclはNicholas Harrisの登録商標です。

Electro-Harmonix及びBig Muff PiはNew Sensor Corp.の登録商標です。

Electro-Voiceは Bosch Security Systems, Inc.の登録商標です。

EnglはBeate AusflugとEdmund Englの登録商標です。

EventideはEventide Incの登録商標です。

FaneはFane International Ltdの商標です。

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb及びSunはFender Musical Instruments Corp.の登録商標です。

FulltoneはFulltone Musical Products, Inc.の登録商標です。

Gallien-Kruegerは Gallien Technology, Inc.の登録商標です。

Gibson及びMaestrolはGibson Guitar Corp.の登録商標です。

Heil SoundはHeil Sound Ltdの登録商標です。

HiwattはSimon GilesとJustin Harrisonの登録商標です。

IbanezはHoshino, Inc.の登録商標です。

KlonはKlon, LLCの登録商標です。

コルグはコルグ, Incの登録商標です。

LeslieはSuzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltdの登録商標です。

Lone StarはRandall C. Smithの登録商標です。

MarshallはMarshall Amplification Plcの登録商標です。

MatchlessはMatchless, LLCの登録商標です。

MAXONはNisshin Onpa Co., Ltdの登録商標です。

Mesa/Boogie及びRectifierはMesa/Boogie, Ltd.の登録商標です。

Moog及びMoogerfoogerはMoog Music, Inc.の登録商標です。

MusitronicsはMark S. Simonsenの登録商標です。

Mu-TronはHenry Zajacの登録商標です。

NeumannはGeorg Neumann GmbHの登録商標です。

OrangelはOrange Brand Services Limitedの登録商標です。

ParkはAMP RX LLCの登録商標です。

Paul Reed Smith及びArchonはPaul Reed Smith Guitars, LPの登録商標です。

PeaveyはPeavey Electronics Corporationの登録商標です。

RevvはRevv Amplification Incの登録商標です。

RMCはRichard McClishの登録商標です。

RoyerはBulldog Audio, Inc. DBA Rover Labsの登録商標です。

SennheiserはSennheiser Electronic GmbH & Co. KGの登録商標です。

ShureはShure Incの登録商標です。

SilvertonelはSamick Music Corporationの登録商標です。

SuprolはAbsara Audio LLCの登録商標です。

TC ElectronicはMUSIC Group IP Ltdの登録商標です。

Tech21はTech21 Licensing Ltdの登録商標です。

TimmyはPaul Cochrane AKA PAULCAUDIOの登録商標です。

TrainwreckはScott Alan FischerとMona Fischerの登録商標です。

Tube ScreamerはHoshino Gakki Co. Ltdの登録商標です。

TycobrahelはKurt Stierの登録商標です。

VoxはVox R&D Limitedの登録商標です。

Way HugelはSaucy Incの登録商標です。

XoticはProsound Communications, Inc.の登録商標です。

# スナップショット

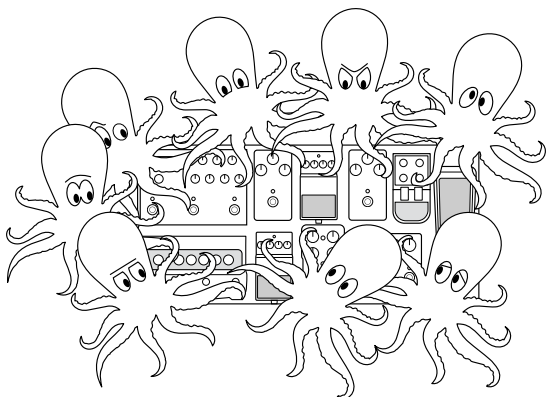
PlayとEdit画面で、小さいカメラアイコンが画面右側に表示されます。数字が現在のスナップショットを示します。



## スナップショットとは

スナップショットはメモリーの中に存在するプリセットです。

8匹のタコをペットにしていると想像してみてください。あなたのアンプとペダルボードの周りで、どれもクネクネしていると。タップダンスでペダルを操作して、うっかり触手を踏みつける代わりに、「よし、お前ら、ここでバースだ…いけ!」とあなたが指示を出すと、タコ達は一齐に動きだします。あなたのソングのバースが、スピルオーバーディレイとリバース・トレイルで全てがシームレスに流れる、最適な設定を作ろうとペダルのオンオフを切り替え、アンプやペダルのノブを調節します。そこであなたは「コーラスの用意…今だ!」と声をかければ、タコ達は瞬時にあなたのソングのコーラスを微調整しはじめるのです。これがスナップショットの能力です。



唯一、あなたのタコ達/スナップショットに出来ないことが、ペダルボードの配置換え、あるいはエフェクトやアンプを別のものと交換することです(両方のエフェクト・ブロックが同じプリセットに存在しない限り)。

各プリセットは最大64個までのパラメーターをスナップショットへ割り当てられます。これは8匹のタコがそれぞれ8本の触手を持つことと同じです。タコ達は、4つの個別グループとしてオンオフ状態と、プリセット毎の微調整の設定を記憶することができます。例えば、バース、コーラス、ソロ、そして間断なく続くノイズ等に対処するためです。つまり、POD Goにはプリセット毎に4つのスナップショットが用意されているのです。

各POD Goの4つのスナップショットが、以下を含め、現在選択しているプリセットの特定のエレメントの状態を保持し、リコールすることができます。

- **Block Bypass**—プロセスを行う全てのバイパス(オン/オフ)状態(ルーパーを除く)。

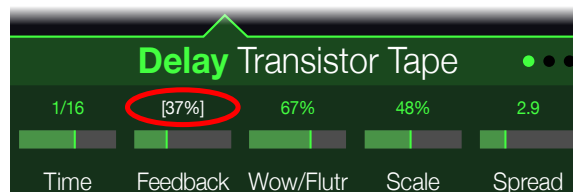
**注記:** ブロックのバイパス状態は、スナップショット毎に自動的に保存され、リコールされます。この設定は、Snapshot Bypassオプションを Off に選択することにより、ブロックのバイパス状態がスナップショットから影響を受けないように除外することができます。これは、Edit画面からACTIONを押して選択したブロックに適用することができます。

- **Parameter Control**—コントローラー(各メモリー64個まで)に割り当てたパラメーターの値
- **Tempo**—[\[Global Settings > MIDI/Tempo\]](#) > Tempo Selectが「Per Snapshot」に設定されている際は、現在のシステムテンポ。(初期設定は「Per Preset」です。)

スナップショットは、あなたの設定に従って、同じトーンの4つのバリエーション、4つの極端に異なるトーン、またはいかなる組み合わせとしてでも、全て同じプリセット内で機能させることが可能です。多くの場合、1個のプリセットのスナップショットは1曲に必要な様々なトーン全てに対応します。

## スナップショットを使う

1. プリセット・フットスイッチモードから、△と▽を同時に押してSnapshotモードへ入ります。
2. A、B、C、Dのいずれか1つを押して異なるスナップショット(1、2、3または4)を選択します。
3. 以下の操作を一回、または数回行ってプリセットを調節します。
  - Stompモードフットスイッチ、または[\[Edit画面\]](#)でアッパーノブを押して、幾つかのエフェクトをオンまたはオフにします。スナップショットは各ブロックのオン/オフ状態を記憶します。
  - パラメーターを調節し、更に自動的にスナップショット毎に更新させたい場合は、ノブを押して回します。スナップショットは最大64個までのエフェクトパラメーター値を記憶します。パラメーターの値が括弧内に白で表示され、この場合は、Snapshotコントローラーに割り当てられたことを示します。





**ショートカット:** ACTIONを押しながらパラメーターノブを押せば、即座にコントローラの割り当て(Snapshotコントローラーを含め)を外すことができます。値がカラー表示され、コントローラーは何も割り当てられていないことを示します。



**注記:** Snapshotコントローラーを手動で割り当てることもできます。[\[Bypass/Control\]](#)ページから、好きなブロックとパラメーターを選択し、ノブ2 (Controller) を回して「Snapshot」を選択します。

#### 4. 最初のスナップショットに切り替えます。

POD Goは即座に、そしてシームレスに以前の状態に戻ります。スナップショットの全ての設定が失われないように、忘れずにプリセットを保存してください。\*



**注記:** [\[Global Settings > Preferences\]](#) > Snapshot Editsを「Discard」へ変更してある場合、別のスナップショットを選ぶ前にそのプリセットに保存する必要があります。さもないといかなる編集内容であっても消滅してしまうからです。

## スナップショットを保存する

⏏とACTIONを同時に2回押してプリセットを保存します。

プリセットを保存する事でその4つのスナップショット全てが自動的に保存されます。



**注記:** プリセットを選ぶことで、プリセットが保存された時にアクティブだったスナップショットがリコールされます。

## クリエイティブなスナップショットの使い方 のヒント

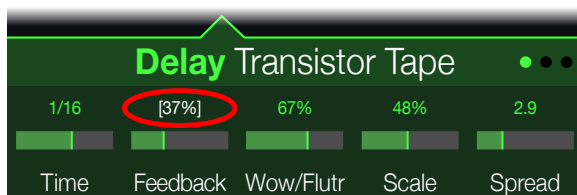
- スナップショットの明らかな使用目的は曲の特定箇所を指定する事です。例えば、スナップショット1 をイントロ、スナップショット2をバース1、スナップショット3をコーラス等へ指定します。
- Delay、Reverb、FX Loop、またはFX LoopブロックのTrailsパラメーターを「On」にすることでスナップショット間のスピルオーバーをシームレスにすることができます。
- これ以上調節するとせつかくのトーンが台無しになるか、またはより良くなるか悩みますか？スナップショットは、ギターをひく手を離さなくてもトーン間の小さな変更を比較できる画期的な方法です。
- スナップショット毎に、Harmony Delayブロックの中のキーや、Pitchブロックの中のインターバルで異なる設定をすることができます。
- 曲全体を通してボリュームが一定ではなくなってしまった場合は、スナップショット毎に任意のエフェクトのGainやLevelパラメーターを調整します。
- ブロックのバイパスをスナップショットに影響されないようにするには、Snapshot Bypassをオフに設定します(Edit画面からそのブロックを選択してACTIONを押します)。
- USB MIDI経由でスナップショットを変更する方法もあります。[39ページ](#)、[\[MIDI コントロール・チェンジ・ナンバー\]](#)参照。

# Bypass/Control

デフォルトにより、エフェクトブロックを1つ追加すると、自動的に使用していない次のストップ・フットスイッチに割り当てられます。(この「FS Auto Assign」動作は「Global Settings > Switches/Pedals」メニューから無効にすることができます。) Wahブロックは自動的にEXP 1でコントロールするようにアサインされ、Volume Pedalブロックは自動的にEXP 2でコントロールするようにアサインされます。そしてWahとVolume Pedalブロックの両方のバイパスはオンボード・ペダルのトウ・スイッチに割り当てられます。Pitch - Pitch Whamは、エフェクトブロックに追加されている場合、EXP 1でコントロールするように自動的に割り当てられます。

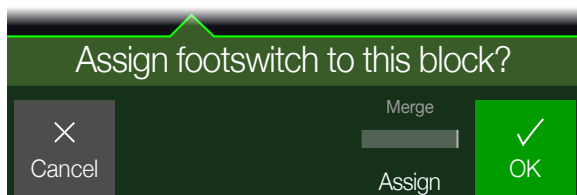
パラメーターの2つの数値を切り替えたり、プリセット内の異なるスナップショットを選んだ際にパラメーターを瞬時に変更できるようにフットスイッチをアサインすることもできます。

パラメーターにコントローラーがアサインされている場合、数値は括弧書きで白く表示されます。



## クイック・バイパス・アサイン

1. Edit画面でアップ・ノブを回し、フットスイッチへ割り当てたいブロックを選択します。
2. Stompフットスイッチ・モードから、次のダイアログが表示されるまで、画面下のストップスイッチを長押しします。



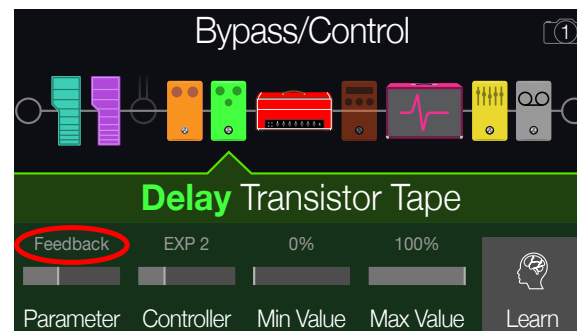
そのフットスイッチに既にアサインされているブロックを別のブロックと差し替えたい場合は、ノブ 4 (Assign)を回して「Replace」を選択します。または「Merge」に設定しておくことで、複数のブロックを同じスイッチに割り当てることができます。

3. ノブ5 (OK)を押します。

## クイック・コントローラー・アサイン

1. コントロールしたいパラメーターのノブを長押しします。


POD GoはBypass/Controlページへジャンプし、ノブ1 (Parameter)のパラメーターが表示されます。




2. ノブ5 (Learn)を押してから、紐付けたいエクスペッション・ペダルを動かす、またはストップ・フットスイッチを押します。


ノブ2 (Controller)に設定されたペダルまたはフットスイッチが表示されます。

3. コントロールする範囲を設定したいときは、ノブ3 (Min Value)とノブ4 (Max Value)を回します。

 ヒント: コントローラーの動作を逆にする場合は、最小値と最大値を入れ替えます。

4. 命を押すと、ホーム画面に戻ります。

 ショートカット: Snapshotコントローラーへのパラメーターの割り当ては、そのパラメーターのノブを押して回すだけで簡単に設定できます。

 ショートカット: ACTIONを押しながらパラメーターノブを押せば、素早くコントローラーの割り当て (Snapshotコントローラーを含め) を外すことができます。

# マニュアル・バイパス/コントロール・アサイン

1. ◀ PAGEとPAGE ▶を同時に押してメニュー画面を開きます。
2. ノブ1 (Bypass/Control)を押します。

Bypass/Control画面はEdit画面と良く似ています。



3. アッパーノブを回してコントロールしたいブロックを選択します。
4. ノブ1 (Parameter)を回してコントロールしたいパラメーターのタイプを選びます。

InputとOutputブロックをバイパスさせることはできませんが、それらのパラメーターをコントローラーにアサインすることはできます。

ノブ1 (Parameter)が「Bypass」に設定されている場合、ノブ2 (Switch)を回して、そのブロックのオン・オフの操作に使いたいフットスイッチまたはエクスプレッション・ペダルを選択することができます。

**None** バイパスの割り当てを外します

**FS1~FS8** Stompモード:フットスイッチを踏むことでブロックのオン・オフが切り替わります。FS7またはFS8は、Global Settings > Switches/Pedals > EXP 2 FS7/8を「FS7/8」に設定していない限り機能しないことに注意してください。

**EXP1, EXP2** エクスプレッション・ペダルを動かせば、自動的にそのブロックは有効化(またはバイパス)されます。  
EXP 1または2を選択すると、ノブ3 (Position)とノブ4 (Wait)が表示されます。Positionは、どの位置までエクスプレッション・ペダルが踏みこまればブロックを有効化またはバイパスさせるかを決定します。0%はヒールダウン、99%はトウダウンです。例えば、ワウを効かせたソコの最中に、ヒールがダウン位置に触れるたびにワウをオフにしたいくはないはず。

**ヒント:** デフォルトにより、EXP 1またはEXP 2経由のバイパスの切り替えは「ヒールダウン= オフ」の動作で設定されています。バイパスの動作を逆にした場合は、アッパーノブ(Bypass)を押します。その場合、そのブロックはエクスプレッション・ペダルをPosition位置を超えて押したときにバイパスされます。1つのエクスプレッション・ペダルに複数のブロックのバイパスを割り当てることができるため、各ブロックのPosition値を個別に設定することも可能です。これにより、ペダルの移動範囲の異なる位置で、いくつかのブロックをオンに、その他をオフに切り替えることができます。

ノブ1 (Parameter)が「Bypass」以外に設定されている場合、ノブ2 (Controller)を回して、使いたいフットスイッチまたはエクスプレッション・ペダルを選択します。

**None** コントローラーの割り当てを外します。

**EXP1または2** エクスプレッション・ペダルはボリューム、ワウ、ピッチワム等をコントロールする際に使用する、最も一般的なタイプのコントローラーです。

**FS1~FS8** Stompモード:フットスイッチを踏むことで、パラメーターの最小値と最大値が切り替わります。

**Snapshot** コントローラーに割り当てられたパラメーターは全てスナップショット毎に更新されますが、他のコントローラーが既に使用されている場合は、追加の「Snapshots」コントローラーが使用可能になります。

コントロールする範囲を設定したいときは、ノブ3 (Min Value)とノブ4 (Max Value)を回します。

**ヒント:** コントローラーの動作を逆にするときは、最小値と最大値を入れ替えます。

5. 冴を押すと、ホーム画面に戻ります。

## ブロックのアサインをクリアする

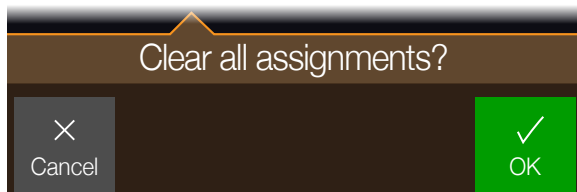
ブロックのアサインをクリアすると、そのフットスイッチ(バイパス)のアサインとそのパラメーターのコントローラーアサインの両方が削除されます。

1. Bypass/Control画面からクリアしたいブロックを選び、ACTIONを押します。
2. ノブ1 (Clear Assign)を押します。

## 全てのアサインをクリアする

1. Bypass Assign画面からACTIONを押します。
2. ノブ2 (Clear All Assign)を押して全てのブロックのアサインをクリアします。

次のようなダイアログが表示されます。



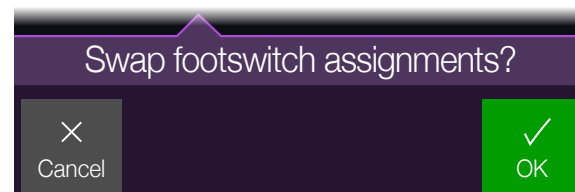
3. ノブ5 (OK)を押します。

**!** 重要! 全てのコントローラーの割り当てをクリアすると、EXP 1とEXP 2からWah、Volume および他全ての割り当てが外されます。この機能を使うときは注意してください!

## Stompフットスイッチを差し替える

Stompモードフットスイッチの位置を変更したい(特に複数のアイテムが割り当てられている)場合、全てを手動で割り当て直す代わりに、2つのフットスイッチ間で全ての割り当てを素早く交換することができます。

1. Stompフットスイッチ・モードから、次のダイアログが表示されるまで、いずれか2つのフットスイッチを長押しします。



2. ノブ5 (OK)を押します。

# グローバルEQ

POD GoのグローバルEQには、3つのパラメトリック・バンドに加え可変式のロー/ハイ・カット・フィルターが備えられており、ツアー中やスタジオからスタジオへと行き来するような場合における音響環境の差を補正するために使用することができます。

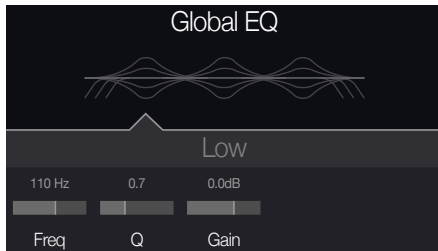
**注記:** Global EQが全てのプリセットに適用され、MAIN OUTとPHONES出力からのみオーディオは聞こえますが、AMP OUTやUSB出力からは何も聞こえません。

1. ◀ PAGEとPAGE ▶を同時に押してメニュー画面を開きます。

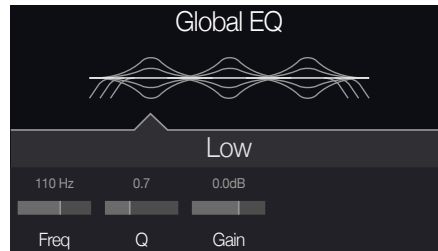
2. ノブ4 (Global EQ)を押します。

Global EQ画面が表示されます。

GLOBAL EQオフ



GLOBAL EQオン



3. アッパーノブを押してGlobal EQをオンまたはオフにします。

4. アッパーノブを回して、Low Cut、Low、Mid、High、High Cutから好みのEQバンドを選択します。

5. ノブ1~3を回して選択したEQバンドを調節します。

## Global EQのリセット

Global EQをリセットすると、出荷時の初期設定に戻ります(フラット)。

1. Global EQ画面からACTIONを押します。

2. ノブ1 (Reset EQ)を押します。

次のようなダイアログが表示されます。



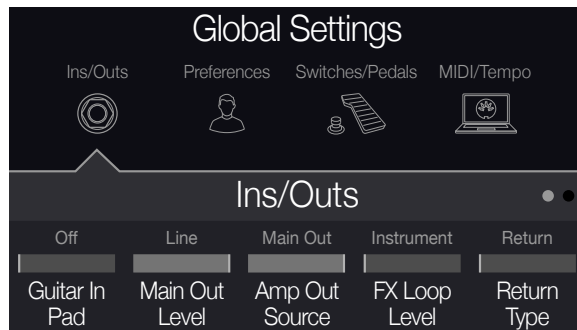
3. ノブ5 (OK)を押します。

# グローバル設定

Global Settingsメニューには、入力と出力レベル、フットスイッチの設定等、全てのプリセットへ適用される追加パラメーターが含まれています。

1. ◀ PAGEとPAGE ▶を同時に押してメニュー画面を開きます。
2. ノブ5 (Global Settings)を押します。

Global Settings画面が表示されます。



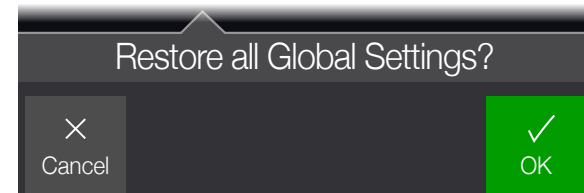
3. アッパーノブを回してサブメニューの中から1つを選びます。  
必要に応じてPAGE ▶を押し、他のパラメーターを確認します。

# 全てのグローバル設定のリセット

グローバル設定をリセットすると、出荷時の初期設定に戻ります。このリセットを実行しても、作成したプリセットに影響はありません。

1. Global SettingsメニューからACTIONを押します。
2. ノブ1 (Factory Settings)を押します。

次のようなダイアログが表示されます。



3. ノブ5 (OK)を押します。



## Global Settings > Ins/Outs

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
	1	Guitar In Pad	お手持ちのギターまたはベースがアクティブか、かなり大音量のピックアップであれば、これを選択します。ルールなどはありません、ベストだと思うサウンドを自分の耳で判断してください。
	2	Main Out Level	MAIN OUT端子に/パワー・スピーカーやミキサーが接続されている場合は、「Line」を選択し、ストンプボックスや、ギターアンプの前に接続されている場合は、「Instrument」を選択します。1台のスピーカーやアンプを使用する場合は、LEFT/MONO 6.3mm 端子にのみ接続します。
1	3	Amp Out Source	POD GoのAMP OUT端子にMAIN OUTの出力と同じ信号(モノ接続の場合を除く)を反映させたい場合は「Main Out」を選択し、Cab/IRブロックの手前で直接出力させたい場合は「Pre Cab/IR」を選択します(この場合、Cab/IRブロックおよびそれ以降のブロックは出力に含まれません)。これにより、キャビネットがエミュレートされた信号をパワー・スピーカー(またはミキサー)に送ると同時に、キャビネットのエミュレートを含まない信号を直接ギターアンプに送ることができます。
	4	FX Loop Level	FX LOOP端子でストンプボックス(「Instrument」)を接続するか、ラインレベルのスタジオ・ラック・タイプのプロセッサー(「Line」)を接続するかを決定します。
	5	Return Type	ステレオRETURN/AUX端子で受信した信号をFX Loopブロックに使用するか、または常にオンの状態で作動させ、ステレオAUXインプット(処理無し)としてMP3プレーヤー、ドラムマシン、DJミキサー等と共にジャム演奏のために動作させるかを決定します。
2	1	USB In 1/2 Trim	USB 1/2から送信されるオーディオのレベルをYouTube™、Spotify、お手持ちのDAW等とのジャム演奏用に設定します。通常、これは0.0dBのままにしておきます。

## Global Settings > Preferences

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
	1	Link Amp/Cab	Amp/Preampブロックのモデルの変更に合わせて自動的にCabブロックのモデルを変更させるかどうかを決定します。
1	2	Snapshot Edits	スナップショットへ戻った際に、そのスナップショットに加えた編集(ブロックオン/オフ、パラメーター・コントロール、テンポ)を記憶させるかどうかを決定します。「Recall」に設定しておく、スナップショットからスナップショットへジャンプした場合でも、編集内容がリコールされ、前回そこを離れた状態のまま表示されます。「Discard」に設定しておく、スナップショットからスナップショットへジャンプした場合、編集内容は放棄され、前回保存したプリセットのまま表示されます。Snapshot Editsが「Discard」に設定されている状態で、1つのスナップショットに加えた変更を保存しておきたい場合は、他のスナップショットを選択する前に $\odot$ とACTIONを2回押します。
	3	Tempo Pitch	TAPを繰り返しタップすると、どのようにディレイリピートが動作するかを決定します。「Authentic」は実際のディレイペダルのタイムノブを変更すると、本来の自然なピッチ変動を重視します。

## Global Settings > Switches/Pedals

ページ	ノブ	パラメーター	詳細
1	1	Stomp Block Sel	Stompモード・フットスイッチを踏んだときに、割り当てを持つブロックを自動的に選択してエディットできるようにするかどうかを決定します。
	2	FS Auto Assign	ブロックをバイパスさせるために、新しく追加したエフェクト・ブロックを自動的に使用していないStompモードスイッチに割り当てるとどうかを決定します。「Off」に設定した場合、フットスイッチへのブロックの割り当ては手動で行う必要があります。
	3	Stomp Mode	デフォルトにより、ストンプフットスイッチ・モードは6つのストンプを表示させます。「4 Switches」を選択すると、FS1とFS4が△と▽スイッチに置き換わるため。Stompモードを離れることなくプリセット・バンクとスナップショットにアクセスすることもできます。
	4	Snapshot Mode	「Auto Return」に設定しておく、スナップショットを選択した後、POD GoはPresetモードに戻ります。「Manual」に設定しておく、POD GoはMODE/EDIT/EXITを押さない限り Snapshotモードに留まります。「Toggle」に設定した場合、△と▽を押すことにより、Preset とSnapshotフットスイッチ・モードが切り替わり、Stompモードに切り替えたとしてもPOD Goはこの状態を記憶します。
	5	Up/Down Switches	「Presets」または「Snapshots」に設定した場合、△と▽はPRESET △/▽またはSNAPSHOT △/▽に変更し、バンクのキューに関わらず、そのスイッチを押すことで、次前のプリセットまたはスナップショットを即座に選択します。既に演奏用のセットリストをプログラムしてある場合、プリセットやスナップショットを増やすのにとっても便利です。 <b>ショートカット:</b> △と▽の両方を長押しすることで、いつでもBANK △/▽、PRESET △/▽、SNAPSHOT △/▽へ切り替えることができます。
2	1	EXP 2 FS7/8	ストンプスイッチを2つ追加するためにEXP 2   FOOTSWITCH 7/8端子をエクスペッション・ペダル2入力として動作させるか、またはデュアル・フットスイッチ入力にするかを決定します。
	2	EXP 1 Polarity	外部エクスペッションペダルが逆に動作する、例えば、踵で踏み込んだときにボリュームペダル・ブロックが最も大きいような場合は、これを「Inverted」に設定してください。
	3	EXP 2 Polarity	
	4	EXP 1 Position	
	5	EXP 2 Position	POD Goのエクスペッション・ペダルの位置をプリセット毎にリコールさせるか、あるいは全体に適用させるかを決定します。プリセットを切り替えたときに、ボリュームペダルまたはワウにその位置を維持させたい場合は、これを「Global」に設定してください。
3	1	Switch LEDs	Stompモード・フットスイッチのカラーLEDリングが、バイパス(「Dim/Lit」)されたときに薄暗く点灯するか、またはバイパスされてオフになるか(「Off/Lit」)を決定します。明るい屋外で演奏する場合、これを「Off/Lit」に設定しておけば、明るさにコントラストがついて確認し易くなります。
	2	Tap Display	テンポをどのように表示させるかを決定します。Edit画面からTAPを踏むことにより、「LED Flash」は赤のTAP LEDを点滅させ、「Tempo Panel」はTempoパネルを開きます。「LED+Panel」は両方の動作を行います。

\*ストンプ7と8へアクセスするために外部フットスイッチを接続したい場合は、モーメンタリー(ラッチではない)タイプのフットスイッチを使用することを推奨します。

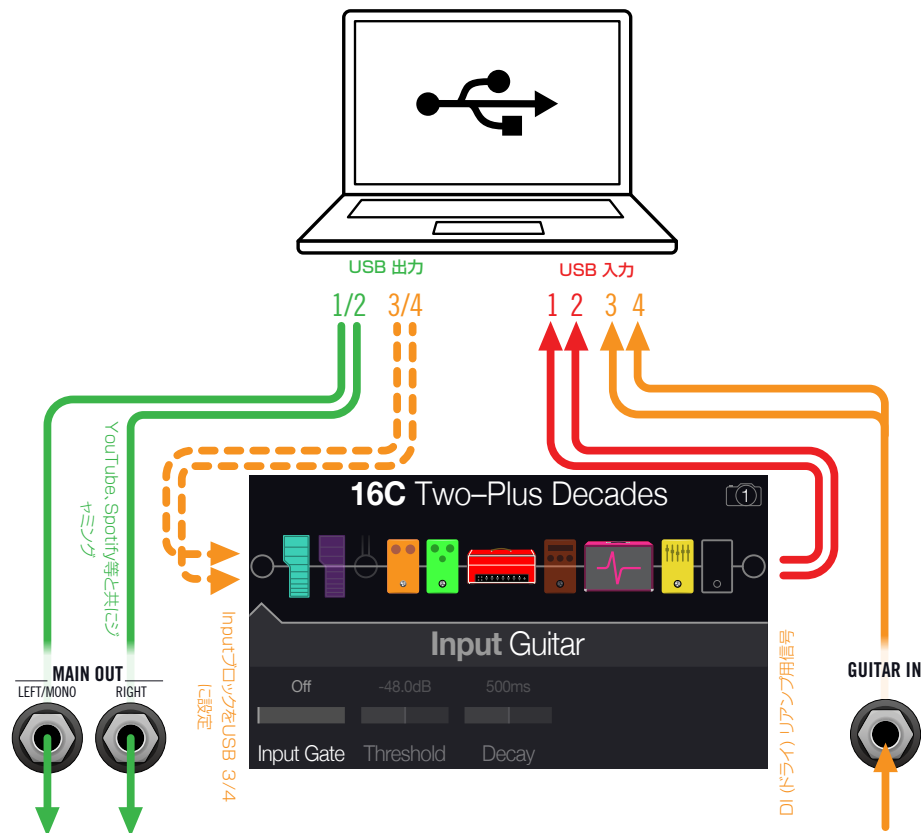
## Global Settings > MIDI/Tempo

ノブ	パラメーター	詳細
1	MIDI Channel	POD GoがUSB経由でMIDIコミュニケーションの受信と送信の両方に使用する、システムベースのMIDIチャンネルを設定します。
2	Tx/Rx MIDI PC	プリセットをリコールした際、POD Goでプログラムチェンジ(PC)メッセージをUSB経由で送信するかどうかを決定します。加えて、USB経由で受信するPCメッセージにตอบสนองかどうかを決定します。
3	Rx MIDI Clock	USB経由で受信するMIDIビートクロックにPOD Goをตอบสนองさせるかどうかを決定します。
4	Tempo Select	テンポを保存して各スナップショットと共にリコールさせるか、各プリセットと共にリコールさせるか、または全てのプリセットとスナップショット全体にテンポを適用するかどうかを選択します。
5	BPM	このBPMのテンポ値は、ノブ4 (Tempo Select)の設定によって、スナップショット毎、プリセット毎、または全体として保存されます。

# USBオーディオ/MIDI

POD Goは、Mac及びWindowsコンピュータに加え、(別売りのAppleカメラキット使用による) iPadとiPhoneモバイルデバイス用のUSB 2.0、マルチチャンネル、24ビット、低レイテンシーオーディオインターフェースとして機能し、主要DAWソフトウェア全てに対応しています。POD Goとお手持ちのコンピュータ間でのオーディオの扱いの詳細は、以下のイラストと表を参照してください。

**注記:** WindowsコンピュータでUSBオーディオ・オペレーションをする場合、予めLine 6 POD Go ASIOドライバーのダウンロードとインストールを行う必要があります( [37ページ](#)参照)。  
Macコンピュータ、Apple iPadまたはiPhoneモバイルデバイスの場合は、Line 6ドライバーをインストールする必要はありません。POD Goはそのクラスに準拠したドライバーに対応し、24ビット/48kHzサンプルレートで動作します。  
最新の Windowsと Macオペレーティング・システムで対応するドライバーの詳細は、[line6.com/support](http://line6.com/support)をご覧ください。



コンピュータ・インプット	ソース
USB 1および2	POD Goのアウトプット(全ての処理と共に)
USB 3または4	POD GoのGUITAR IN (ドライ、非処理、後のリアンプ用)
コンピュータ・アウトプット	目的地
USB 1/2	POD GoのMAINとPHONES出力 (ダイレクト、非処理) DAWのマスター出力のモニタリングまたはYouTube™、Spotify等とのジャミング用
USB 3/4	リアンプ用のPOD GoのInputブロック (InputブロックがUSB 3/4に設定されている場合のみ有効)

## ハードウェア・モニタリング vs. DAW ソフトウェア・モニタリング

POD Goは、ハードウェア・モニタリングを行えるため、DAWソフトウェアのモニタリング設定とは独立して、常にライブの入力信号を聴くことができます。ハードウェア・モニタリングは、モニター信号がDAWソフトウェアへルーティングされないため、処理を加えたライブのギター音を、ほぼ「レイテンシーフリー」で聴けます。

DAWレコーディングによっては、ライブの入力信号をレコーディング・ソフトウェアのトラックへルーティングして、そのトラックへインサートされたプラグインを通して入力のモニタリングが可能になる「インプット・モニタリング」または「ソフトウェア・モニタリング」機能を使用の方が好ましい場合があります。DAWソフトウェア・モニタリングの弱点として、ライブの入力信号が一度ソフトウェアにルーティングされ、その後またPOD Goの出力に戻されるため、わずかな遅れが生じることが挙げられます。これを「レイテンシー」と呼びます。POD Goは、極めて低いレイテンシーで動作するようにデザインされています。詳細は「[ASIOドライバーセッティング \(Windowsのみ\)](#)」をご覧ください。

DAWトラックのソフトウェア・モニタリングが作動中は、同時にPOD Go ハードウェアのモニタリング信号を聴きたくないはず。その際は、POD Go USB 3/4入力をDAWオーディオトラックの入力ソースとして使用し、POD GoでメインL/R Outputブロックを選択し、そのレベルを一番最小に下げてください。この設定により、POD Goからあなたのオーディオトラックへ送られるドライなDI信号のみを聴きながら録音することができます。(DIトラックへの録音に関しては次のセクションをご覧ください。)

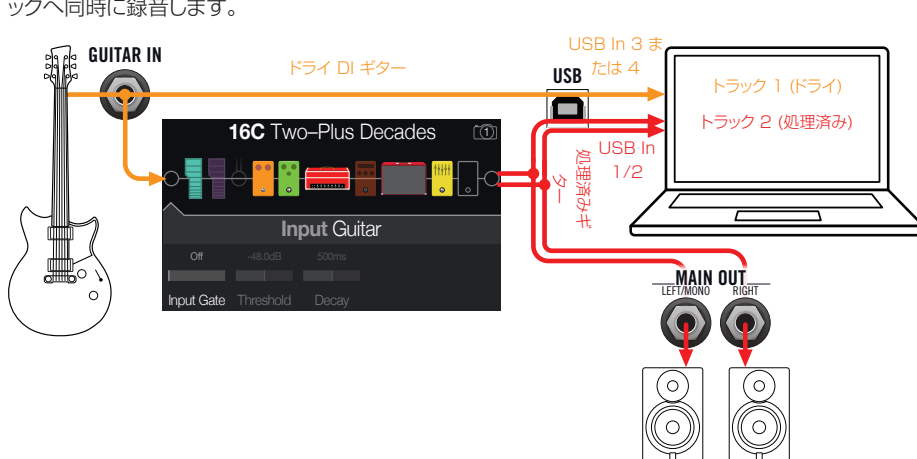
## DIレコーディングとリアンプ

一般的なDAWレコーディングのテクニックは、ギターなどの処理されていないドライDI (ダイレクト・インプット) 信号を録音することです。これにより、DIトラックを後からプラグイン(Helix Nativeプラグイン等)で処理したり、アンプやその他のアウトボード・ギアでDIトラックを「リアンプ」することが可能になります。POD Goには、DIトラックを録音できるオプションや、簡単にPOD Goトーンを通してDIトラックにリアンプを加えるオプションなど、追加のハードウェアやケーブルを必要としない便利な機能がいくつも搭載されています。

POD Goには、GUITAR INから直接信号が供給される、USB Out 3および4という2つの特殊なDIアウトプットがあります。

## ドライの DIトラックを録音する

この例では、処理済みのギターのトーンと、未処理のDIギターのトーンの2種類を、2つのDAWトラックへ同時に録音します。



### 1. DAWソフトウェアに新規のオーディオトラックを2つ作成します。

DIギターをドライのまま録音するためのモノトラックを1つ作成し、そのトラックのインプットをPOD Go USB 3(または4)に設定します。

フルにステレオで処理したトーンを録音するためのステレオトラックを1つ作成し、そのトラックのインプットをPOD Go USB 1/2に設定します。

### 2. 両方のトラックのアウトプットと、全てのトラックがPOD Goを通して再生されるように、DAWマスターアウトプットもPOD Go USB 1/2に設定します。

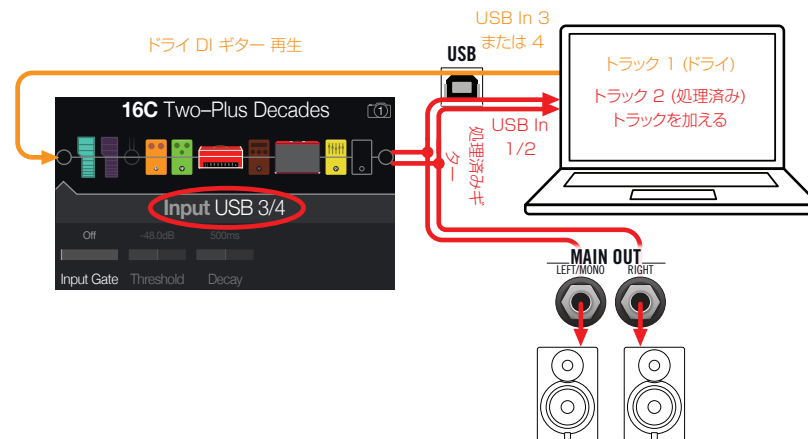
**注記:** ステレオトラックの出力をPOD Go USB 1/2に設定することで、録音中にPOD Goのハードウェア・モニタリングを介して処理済みのトーンを聴くことができます。この構成には、全てのDAWトラックでソフトウェアの入力モニタリングを無効にしておく必要があります。

### 3. これら両方のDAWオーディオトラックの準備が整ったら、録音ボタンを押して、ギター演奏を始めてください。

これで演奏しながら聴く事ができる処理済みのトラックと、そしていつでも後からDAWプラグインや、さらにはリアンプをかけて実験できる別のDIトラックも手に入れた事になります(次のセクション参照)。

## POD Goを使ったリアンプ

では録音したドライDIギタートラックを使って、それをPOD Goへルートさせて処理してみましょう。



### 1. Edit画面からアッパーノブを回してInputブロックを選択し、次にローノブを回して「USB 3/4」を選択します。

### 2. DAWソフトウェアの中で、DIトラックの出力設定をPOD Go USB 3/4に設定します。

### 3. DAWプロジェクトの中で新たにステレオトラックを1つ作成し、そのトラックのインプット及びアウトプットの両方をUSB 1/2に設定します。録音用のトラックを準備します。

**注記:** DAWソフトウェアによっては、プロジェクトの再生時に処理した信号をモニターする場合、このソフトウェア・モニタリング機能をこの「リアンプした」トラック上で起動させる必要があります。お手持ちのソフトウェアの説明書を参照してください。

### 4. これでDAWプロジェクトを再生すれば、POD Goを通じて「リアンプ」したDIトラックを聴くことができます! ミックスした再生を聞きながら、アンプ&エフェクトを好きなように調節します。

### 5. 自分の好みに合わせてギタートーンのリアンプを終了した後、両方のDIとリアンプしたトラックをソロで再生し、プロジェクトの最初に巻き戻し、DAW録音ボタンを押して新しくリアンプしたトラックの中にリアルタイムで信号を取り込めるようにします。

DIトラックを最後まで再生し、録音を停止します。これで新しくリアンプしたギタートラックが完成です!


**ヒント:** オリジナルのギターDIトラックがある場合、異なるPOD Goセッティングで、プラグインを加え、オリジナルのギタートラックをブレンドする等、このプロセスを繰り返し、リアンプしたトラックを追加作成することができます。

# Core Audioドライバーセッティング (macOSのみ)

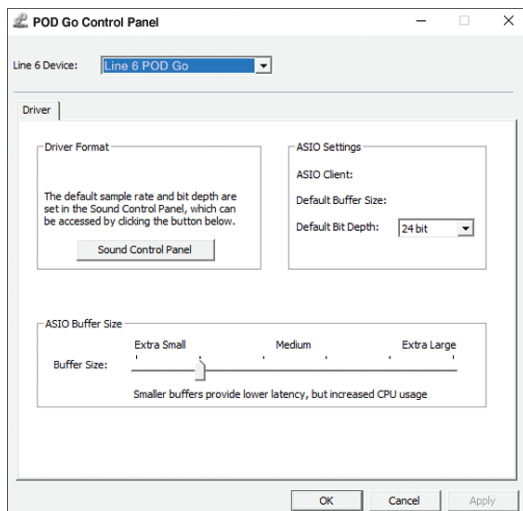
Macアプリケーション専用のオーディオ・インターフェースとしてPOD Goを使用する場合、追加ドライバーをインストールする必要はありません。POD GoはUSBポートに接続するだけで、自動的にMacコンピュータのクラス適合USBドライバーを利用します。それにより、POD GoはMacユーティリティ>オーディオMIDIセットアップ・パネルまたはお手持ちのDAWホスト及びマルチメディア・アプリケーション内に選択可能なCore Audioデバイスとして表示されます。このAppleクラスコンプライアント・ドライバーでは、48kHzネイティブ・サンプルレートでのみオペレーションが可能な点にご注意ください。

# ASIOドライバーセッティング (Windowsのみ)

POD GoをWindows DAWアプリケーション用のオーディオ・インターフェースとして使用する場合、POD Go「ASIO」ドライバーが使用できるようにソフトウェアを設定することを強く推奨します。Line 6 POD Go ASIOドライバーは、DAW録音に不可欠な、優れた低レイテンシーオーディオ性能を発揮します。このドライバーの選択は通常、DAWソフトウェアのプリファレンスの中、またはオプション・ダイアログで見つかります。ソフトウェアの説明書を参照してください。

 **注記:** 最新のWindows用Line 6 POD Go ASIOドライバーは[jp.line6.com/software/](http://jp.line6.com/software/)からダウンロードとインストールが可能です。

一旦POD Go ASIOドライバーがお手持ちのDAW ソフトウェアの中で選択されると、「ASIO設定」(または似通ったタイトルで)用のダイアログの中にボタンが表示されます。このボタンを押してPOD Goコントロールパネルを起動させ、以下のドライバーの設定を行います。



**Sound Control Panel** このボタンでWindows サウンド・コントロール・パネルを起動させ、POD Goをマルチメディア・アプリケーション用のオーディオ再生機器として設定することができます(Windowsメディアプレーヤー、iTunes等)。Windows サウンド・コントロール・パネル内の設定は、標準のマルチメディア・アプリケーションは標準Windowsドライバーを利用するため、お手持ちのDAWソフトウェアに対応していません。

**Default Bit Depth** お手持ちのDAWソフトウェアでの録音と再生には、POD Goが動作するビット深度を選択します。品質の高いオーディオ制作には24ビットまたは32ビットが推奨されています。


**ASIO Buffer Size** あなたの目標はDAWソフトウェアで可能な限り低いレイテンシーながらも、グリッチの無いオーディオ・パフォーマンスを達成させることです。小さいバッファサイズでは低レイテンシーが得られますが、コンピュータへは負荷が増加し、結果的にはクリックやポップ音や他の聞き取れるノイズになることがあります。ここでスライダーを低い値の設定にしておき、オーディオ・パフォーマンスに支障が生じた場合は、このパネルに戻り、スライダーを右に動かして値を増やして問題の解決を試みてください。

POD Goコントロールパネルでの設定が終了したら、「Apply」と「OK」ボタンを押してDAWソフトウェアに戻ります。特定のオーディオ・デバイス、バッファおよびプロジェクトの設定については、お手持ちのDAWソフトウェアの説明書を参照してください。

## MIDI経由のメモリーとプリセットのリコール

Mac/PCからリモートでセットリストを変更する場合は、以下の表を参考にして、MIDIチャンネル1からPOD GoへCC32メッセージを送信します。

セットリスト	MIDI CCナンバー	値
Factory	32	000
User	32	001

 **注記:** POD Goは初期設定により、MIDIチャンネル1に応答しますが、これは[\[Global Settings > MIDI/Tempo\]](#)で変更することができます。

プリセットをリコールする場合は、以下の表を参照してMIDIチャンネル1からPOD Goへプログラムチェンジ(PC)メッセージを送信します。

バンク	プリセットA	プリセットB	プリセットC	プリセットD
01	PC: 000	PC: 001	PC: 002	PC: 003
02	PC: 004	PC: 005	PC: 006	PC: 007
03	PC: 008	PC: 009	PC: 010	PC: 011
04	PC: 012	PC: 013	PC: 014	PC: 015
05	PC: 016	PC: 017	PC: 018	PC: 019
06	PC: 020	PC: 021	PC: 022	PC: 023
07	PC: 024	PC: 025	PC: 026	PC: 027
08	PC: 028	PC: 029	PC: 030	PC: 031
09	PC: 032	PC: 033	PC: 034	PC: 035
10	PC: 036	PC: 037	PC: 038	PC: 039
11	PC: 040	PC: 041	PC: 042	PC: 043
12	PC: 044	PC: 045	PC: 046	PC: 047
13	PC: 048	PC: 049	PC: 050	PC: 051
14	PC: 052	PC: 053	PC: 054	PC: 055
15	PC: 056	PC: 057	PC: 058	PC: 059
16	PC: 060	PC: 061	PC: 062	PC: 063
17	PC: 064	PC: 065	PC: 066	PC: 067
18	PC: 068	PC: 069	PC: 070	PC: 071
19	PC: 072	PC: 073	PC: 074	PC: 075

バンク	プリセットA	プリセットB	プリセットC	プリセットD
20	PC: 076	PC: 077	PC: 078	PC: 079
21	PC: 080	PC: 081	PC: 082	PC: 083
22	PC: 084	PC: 085	PC: 086	PC: 087
23	PC: 088	PC: 089	PC: 090	PC: 091
24	PC: 092	PC: 093	PC: 094	PC: 095
25	PC: 096	PC: 097	PC: 098	PC: 099
26	PC: 100	PC: 101	PC: 102	PC: 103
27	PC: 104	PC: 105	PC: 106	PC: 107
28	PC: 108	PC: 109	PC: 110	PC: 111
29	PC: 112	PC: 113	PC: 114	PC: 115
30	PC: 116	PC: 117	PC: 118	PC: 119
31	PC: 120	PC: 121	PC: 122	PC: 123
32	PC: 124	PC: 125	PC: 126	PC: 127

 **注記:** POD Goハードウェア、から別のプリセットを選択すると、POD Goは自動的にその選択したプリセットに応じるMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。PCメッセージを自動的に送信しないようにする場合は、[\[Global Settings > MIDI/Tempo\]](#) > Tx/Rx MIDI PCを「Off」に設定してください。

## MIDI経由のスナップショットのリコール

Mac/PCからスナップショットをリコールする場合は、以下の表を参照してPOD GoへCC69メッセージを送信します。

スナップショット	MIDI CCナンバー	値
1	69	000
2	69	001
3	69	002
4	69	003
次のスナップショット	69	008
前のスナップショット	69	009

# MIDI コントロール・チェンジ・ナンバー

POD Goは、USB接続により以下のMIDI CCメッセージに応答します。

MIDI CC	値	機能
<b>ペダルとフットスイッチの割り当て</b>		
1	0~127	EXP 1ペダルをエミュレート
2	0~127	EXP 2ペダルをエミュレート
49	0~127	フットスイッチ1をエミュレート
50	0~127	フットスイッチ2をエミュレート
51	0~127	フットスイッチ3をエミュレート
52	0~127	フットスイッチ4をエミュレート
53	0~127	フットスイッチ5をエミュレート
54	0~127	フットスイッチ6をエミュレート
55	0~127	フットスイッチ7をエミュレート
56	0~127	フットスイッチ8をエミュレート
<b>ルーパーコントロール</b>		
60	0~63: Overdub; 64~127: Record	ルーパーオーバーダブ/録音
61	0~63: Stop; 64~127: Play	ルーパー停止/再生
62	64~127	ルーパー1回再生
63	64~127	ルーパー取り消し/やり直し
65	0~63: Forward; 64~127: Reverse	ルーパー再生/逆再生
66	0~63: Full; 64~127: 1/2	ルーパーフル/ハーフ・スピード
<b>ルーパーコントロール</b>		
64	64~127	タップテンポ
68	0~127	チューナー画面オン/オフ
69	0~3, 8および9	スナップショットの選択 (0= スナップショット 1, 1= スナップショット 2, 2= スナップショット 3, 3= スナップショット 4, 8= 次のスナップショット, 9= 前のスナップショット)
128	0~127	—

# 追加リソース

詳細をお探しですか? オンラインで豊富な資料を用意しました。クリックしてご覧下さい。

- POD Goに関する、追加のヘルプドキュメントとソフトウェアは、Line 6ウェブサイトの [Line 6 Product Manuals](#)からダウンロードすることができます。
- 役立つヒント、ビデオ、フォーラムへのアクセス、またはLine 6テクニカルサポートへのお問い合わせは、[Line 6 Support](#)ページをご覧ください。
- [Line 6 Software Downloads](#)ページにアクセスすることで、POD Go Editおよびその他のLine 6アプリケーションを、常に最新バージョンに更新することができます。
- [Line 6 CustomTone](#)サイトへアクセスすることで、世界中のPOD Goプリセットを共有し、Line 6やあなたのようなユーザーたちが作り上げたプリセットを無料でダウンロードすることができます。
- 更に増え続けるプレミアムなLine 6製品用アドオンのセクションは、[Marketplace](#)から入手可能です。
- Line 6ギア&アクセサリーについてもっと知りたい? [Line 6 Store](#)を覗いてみてください。

## ご購入・お取扱いに関するお問い合わせ窓口

Line 6インフォメーションセンター

ナビダイヤル(全国共通番号)

TEL 0570-062-808

上記番号でつながらない場合は03-5488-5472におかけください。

受付時間 月曜～金曜 11:00～17:00 (土日・祝日・センター指定定休日を除く)

[メールでのお問い合わせ](#)

## 修理に関するお問い合わせ窓口

ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル(全国共通番号)

TEL 0570-012-808

上記番号でつながらない場合は053-460-4830におかけください。

受付時間 月曜～金曜 10:00～17:00 (土日・祝日・センター指定定休日を除く)

[メールでのお問い合わせ](#)

## 輸入発売元

株式会社ヤマハミュージックジャパン

LM営業部 ギター営業推進課

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL 03-5488-6195



**LINE 6**<sup>®</sup>