



# POD GO EDIT

[取扱説明書 >](#)

本説明書ではLine 6 POD Go Editの特徴や機能を詳しくご紹介します。

# Contents

<b>ワークフロー</b>	<b>2</b>	<b>エディターの機能</b>	<b>13</b>	<b>グローバルEQ</b>	<b>35</b>
何ができますか?	2	プリセット名の変更と保存	14	グローバルEQパラメータの調整	35
マーケットプレイス	2	スナップショットの設定と管理	14	<b>PreferencesとAbout</b>	<b>36</b>
ワークフロー・オーバービュー	2	スナップショットの名称とフットスイッチLEDカラーのカスタマイズ	16	Preferencesウィンドウ	36
コンピュータとの接続	3	Undo/Redo	17	<b>マーケットプレイスとアカウント</b>	<b>38</b>
マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート	3	タップ・テンポの編集	17	マーケットプレイス	38
POD GoとPOD Go Wirelessのプリセット互換	4	本体の完全なバックアップの作成と復元	18	My Account	39
他のLine 6製品との互換性	4	<b>シグナル・フロー・パネル</b>	<b>20</b>	サインイン/サインアウト	39
<b>GUIオーバービュー</b>	<b>5</b>	ブロック・タイプ	20	コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ	40
アプリケーション・ウィンドウのサイズ変更	5	ブロックの移動	21	<b>モデルリスト</b>	<b>41</b>
アプリケーション・メニュー	6	ブロックのバイパス	21	エフェクト・ブロック・モデル	41
プリファレンス、HelpとAccount	7	ブロックのコピー、ペーストと削除	21	Wah/Volumeブロック・モデル	46
<b>Factory&amp;Userセットリスト</b>	<b>8</b>	バイパス・アサイン・インジケータ	22	FX Loopブロック	47
プレミアム・マーケットプレイス・プリセット	8	<b>エディット/モデル・セレクト・パネル</b>	<b>23</b>	Amp/Preampブロック・モデル	48
プリセットの選択、ロード&セーブ	8	モデル・パラメータのエディット	23	Cab/IRブロックのスピーカー・キャビネット・モデル	50
プリセットの読み込みと書き出し	9	モデルの選択	25	マイク・モデル	51
プリセットの名称変更、並べ替え、コピー & ペースト	9	ユーザー・モデル・デフォルトの設定	25	<b>キーボード・ショートカット</b>	<b>53</b>
セットリストの読み込みと書き出し	9	DSPマネージメントと使用できるモデル	26	その他のマウスの動作に関して	62
<b>インパルス・リスト</b>	<b>10</b>	<b>バイパス/コントローラー・アサイン</b>	<b>27</b>	<b>アップデート&amp;資料</b>	<b>63</b>
インパルス・レスポンス (IR) とは?	10	バイパス/コントロール・ウィンドウ	27	POD Go Editとファームウェア・アップデート	63
インパルス・レスポンスの読み込みと書き出し	10	既存のアサインの削除	28	Line 6 Updaterのご使用に関して	67
プレミアム・マーケットプレイスIR	11	オート・アサイン機能	30	資料	68
IRの名称変更、コピー、ペーストと削除	11	フットスイッチの名称とLEDカラーのカスタマイズ	33		
IRファイルの参照	12				

© 2022 Yamaha Guitar Group, Inc. All rights reserved.

Line 6, the Line 6 logo, POD, POD Go, Ampeg, Powercab, Relay, Helix, and HX are trademarks or registered trademarks of Yamaha Guitar Group, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Apple, Mac and macOS are trademarks of Apple, Inc. registered in the U.S. and other countries. Apple is not responsible for the operation of this product or its compliance with safety and regulatory standards. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

# ワークフロー

POD Goエディットの取扱説明書へようこそ!この説明書では、Line 6® POD® GoおよびLine 6 POD Go Wirelessと接続されたPOD Go Edit v1.40の機能や特徴を詳細にご説明します。特に説明がない限りMacとPC、POD GoとPOD Go Wirelessで全ての操作や機能は同じです。本体に同梱されているチートシート、および[取扱説明書](#)を詳細にご確認いただくことをお勧めします。

**重要:** POD Go Edit v1.40の全ての機能をご使用になるには、POD Go本体のファームウェアがバージョン1.21 (もしくはそれ以降) にアップデートされている必要があります。

POD Go Wirelessでご使用になるには、POD Go Edit v1.21 (もしくはそれ以降) が必要になります。

["アップデート&資料" P.63](#)をご参照ください。

## 何ができますか?

POD Go Editは、v1.20 (もしくはそれ以降) のPOD Go本体でご使用いただけるシンプルかつパワフルなエディター、プリセット管理、IRマネージャー・アプリケーションです。このアプリをご使用いただくことで、カスタマイズやバックアップ、またプリセットやセットリストの管理が簡単に行えるだけでなく、Line 6 POD Go本体のインパルス・レスポンスも管理できます。つまりPOD Go Editは、コンピューターの大きなスクリーン、キーボード、余裕のあるストレージをフルに活用して、本体の機能を便利に使用することができます!

最適な状態でご使用いただくためにPOD Go Edit、ドライバーやデバイスのファームウェアは、最新にしてご使用いただくことを推奨します。POD Go Editを起動すると、アプリケーションや接続されているデバイスのファームウェアに新しいバージョンがある場合、通知されます。詳細は["ソフトウェアとファームウェア・アップデートの自動チェック" P.3](#)をご参照下さい。

**\*NOTE:** Windows®の場合、POD Go Editをご使用になるには、Line 6 POD Goドライバーをインストールする必要があります。ドライバーは、Windows用のPOD Go Editのインストーラーを起動すると初期設定でインストールされるように選択されています。WindowsのドライバーはASIOに対応、低レイテンシー、24-bit/44.1kHz、48kHz、88.2kHz、96kHzのサンプルレートに対応し、Windowsで定番のオーディオ・アプリケーションでPOD Goをオーディオ・インターフェイスとしてできます。

Macでは、ドライバーのインストールなしでPOD GoをPOD Go Editと使用することができ、またUSB MIDIや低レイテンシーの24bit/48kHzオーディオを扱うことができます。オーディオのサンプル・レートを48kHz以外でご使用になりたい場合は、Line 6 POD Go Mac Core Audio Driverをダウンロードしてインストールすることもできます。

最新のPOD Go Editとドライバーは<https://jp.line6.com/software/>から入手できます。アプリケーションの詳細やドライバーが最新のWindowsやMacのOSへの対応状況に関しては、ドライバーのリリースノートをチェックしていただくか、<https://line6.jp/support/>にアクセスして下さい。

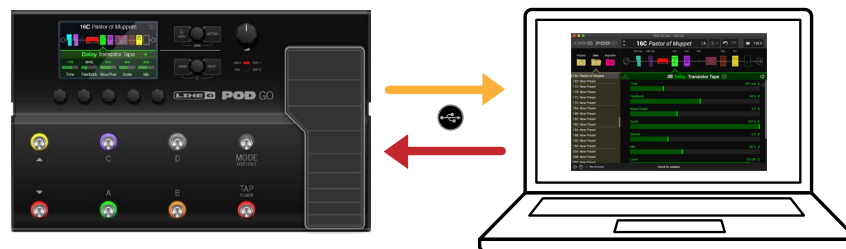
## マーケットプレイス

POD GoやHelix®ファミリーを、より強化するサードパーティ製のアドオン・アセットを探すことができる[Line 6 Marketplace online shop](#)にアクセスしてみてください。マーケットプレイスで製品ニュースや告知をまめにチェックしましょう。マーケットプレイスのプレミアムアセットをご使用になるには、HX Editを使用してオーサライズを行う必要があるため、コンピューターをインターネットに接続する必要があります。["マーケットプレイスとアカウント" P.38](#)を参照してください。

## ワークフロー・オーバービュー

POD Go Editを起動すると、お手持ちのデバイスの内蔵メモリー全てのプリセットとIRを自動的に同期します。左側のライブラリアン・パネルにデバイス内のプリセットとIRが表示されます。このソフトウェアでプリセットやIRをコンピュータ上に書き出すことで、仮想ライブラリが無制限に作成でき、それらをいつでもデバイス上に読み込むことができます。これらのライブラリアン・パネルでは簡単に名称変更や並び替えができ、数分でPOD Go本体のフル・バックアップの作成や復元が行える機能も搭載しています。

右側のエディター・パネルには、現在呼び出されているプリセットの内容が表示されます。ここでプリセットのロードや編集が行え、バイパスやコントローラー・アサインの設定、スナップショットの作成や編集が行えます。接続している間は、アプリケーションとデバイスの内蔵メモリーで交わされる情報交換は瞬時に行われます。シグナル・フローやインスペクター・ウィンドウのパラメータの変化だけでなく、ライブラリアンの全てのプリセット、セットリストやIRの変更もすぐにデバイスにも反映されます。その逆も然りです。



この双方向の通信機能により、送受信や手動での同期を行うことなくリアルタイムにプリセットやセットリストの調整が行えます。

**WARNING:** プリセットやインパルス・レスポンスを上書きしてしまうと元に戻すことはできないので気をつけてください! バックアップの作成&復元機能を使用すれば本体の内容を元の状態に戻すことができます。["本体の完全なバックアップの作成と復元" P.18](#)をご参照ください。

## コンピュータとの接続

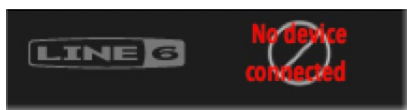
POD Go Editをご使用になるには、Pod GoをコンピュータのUSBポートと接続してください。前の項でも説明したように、Windowsコンピュータをご使用の場合はLine 6 POD Goドライバー (POD Go Editインストーラーに含まれており、初期設定のままでインストールされます) をコンピュータにインストールして下さい。

他のLine 6アプリケーションが起動中の場合は終了してください。POD Go本体の電源を入れ、POD Go Editを起動してください。

- ・ **Mac:** アプリケーション > Line 6 > POD Go Edit
- ・ **Windows:** スタートボタン・メニュー > 全てのアプリケーション (もしくはプログラム) > Line 6 > POD Go Edit

起動するとアプリケーションはPOD Goを検出し、自動的に読み込みを行って本体のプリセットやインパルス・レスポンスを表示します。全てのプリセット情報がロードされるまでには数秒要します。

接続されたPOD Go本体がコンピュータによって検出されない場合、アプリケーションの左上部に"No Device"と表示されます。

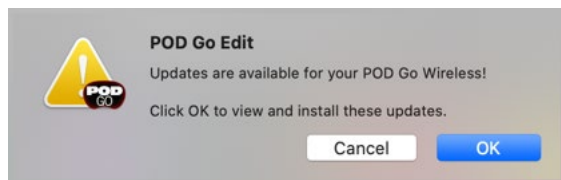


No Device と表示された場合

これが表示された場合は、POD Goの電源が入っているか、コンピュータのUSBポートと接続されているかを確認してください。Windowsをご使用の場合はLine 6 POD Goドライバーがインストールされているか確認してください。

## ソフトウェアとファームウェア・アップデートの自動チェック

POD Go Edit(v1.21およびそれ以降)を起動すると、最新のPOD Go Editのソフトウェアや接続されたPOD Go本体に新しいファームウェアがあるかどうか、自動的にLine 6オンライン・サーバーをチェックします (インターネット接続がアクティブでPOD Go Editでサインインしている場合)。有効なファームウェア・アップデートがある場合は、アプリケーション起動後にポップアップ・アラートが表示されます。



アップデートが可能な場合のポップアップ・アラート

Update Nowを選択すると、搭載されたファームウェア・アップデートが起動し、簡単な手順でアップデートを行います。

POD Go Edit、Pod Go本体、Relayトランスミッターのファームウェア・アップデートが可能な場合、アプリケーションのメイン・ウィンドウの下部にUpdate availableインジケータが表示されます (POD Go EditのMy Accountメニューからサインインしている場合)。このボタンをクリックするか、アプリケーションのメニュー・バーからCheck for Updatesを選択することで任意にファームウェア・アップデートを起動することができます。

Updates available!

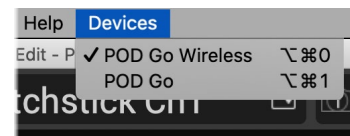
詳細な手順に関しては["アップデート&資料" P.63](#)をご参照ください。

## マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート

POD GoとPOD GO Wireless両方をお持ちになっている場合、POD Go Editは接続された複数のデバイスの同時使用をサポートしており、各デバイスのウィンドウを表示します。これによって、参照やプリセットおよびセッティングのエディットだけでなく、USB接続されたデバイスのライブラリ間でプリセットやIRのドラッグ&ドロップが簡単に行えます。

**TIP:** コピー・コマンドやドラッグ&ドロップでも、POD Go Editのウィンドウから他のウィンドウにブロックおよびそのセッティングをコピーできます!

接続された各デバイスのアプリケーション・ウィンドウにアクセスするには、POD Go EditのDevicesメニューから任意のデバイスの表示/非表示を切り替えてください。デバイス名の左側に表示されるチェックマークは、最前面にあるウィンドウを示しています。各ウィンドウは個別にリサイズやスクリーン上の任意の場所に移動できます。



接続された2つのデバイスを表示するアプリケーションのDevicesメニュー

各アプリのウィンドウの左上には、接続されているデバイスを示すインジケータが表示されます。または、No device connected (デバイスが検出されない) という警告が出ます (前の項参照)

**NOTE:** mac OSのコンピュータでは、展開している全てのデバイスのウィンドウを閉じてもPOD Go Editは終了しません。マルチ・ウィンドウ対応のmacOSアプリでは一般的ですが、POD Go Editのメイン・メニューから「Quit POD Go Edit」コマンドを使用する必要があります (もしくはCmd+Qのショートカットを練習するのは、より良い方法です)。

## POD GoとPOD Go Wirelessのプリセット互換


POD GoとPOD Go Wirelessのプリセットは完全互換です。2つのデバイス間でインプット・ブロックのオプションが異なるため、異なるPOD Goデバイス・タイプから書き出されたプリセットをロードする場合は、自動的にインプット・セッティングが変換されます。もちろん、インプット・ブロックのセッティングは任意に変更できます。

POD GoのプリセットをPOD Go Wirelessにロードする場合のインプット・セッティング

- GuitarはGuitar+Wirelessに変更されます。
- USB 3/4はUSB 3/4のまま保持されます。

POD Go WirelessのプリセットをPOD Goにロードする場合のインプット・セッティング

- Guitar+WirelessはGuitarに変更されます。
- GuitarはGuitarのまま保持されます。
- WirelessはGuitarに変更されます。
- USB3/4はUSB3/4のまま保持されます。

 **NOTE:** インポートするプリセットにIRが含まれている場合、オリジナルのプリセットが参照しているIRファイルと同じものをデバイスのIRライブラリにインポートする必要があります。—"インパルス・リスト" P.10もご参照ください。

## 他のLine 6製品との互換性

POD Goのプリセット、セットリストおよびバックアップ・ファイルは、現時点では他のLine 6製品やソフトウェアとの互換性はありません。しかしながら、POD GoとLine 6 Helix®およびHX®シリーズとの間でコピー＆ペーストや共有できるものもあります。

### ブロックのコピー＆ペースト

POD Go EditとLine 6 HX Edit、Helix Nativeのプリセットの間でCopy BlockやPaste Blockを使用する、もしくはドラッグ＆ドロップすることで、個々のアンプやFXブロックをコピー＆ペーストでき、POD GoデバイスとHelix/HXデバイス、Helix Nativeとの間で効率良く共有できます。Helix/HXデバイスで使用しているモデルによっては、制限がかかるブロックもあります。(HelixやHXデバイスにはPOD Goで使用できないモデルがあります。ご使用になっているデバイスの[オーナーズ・マニュアル](#)にあるモデル・リストをご参照ください)

## インパルス・レスポンス

インパルス・レスポンス (IR) はPOD Goのみならず、全てのHelixやHXデバイス、Helix NativeのIRブロックでご使用いただけます。つまり、ベンダーが提供するLine 6 Helix/HXデバイス用のIRを入手したら、それをPOD Go Editに直接インポートして、POD Goデバイスで利用できるということです。

POD Go EditとHX Edit (もしくはHelix Native) のインパルス・ライブラリ・ウィンドウ間でIRを直接ドラッグ＆ドロップすることで、簡単にコピーできます。[P.10](#)参照



**TIP:** [Line 6 Marketplace online shop](#)からPOD Goの素晴らしいプリセットとIRを入手できます!

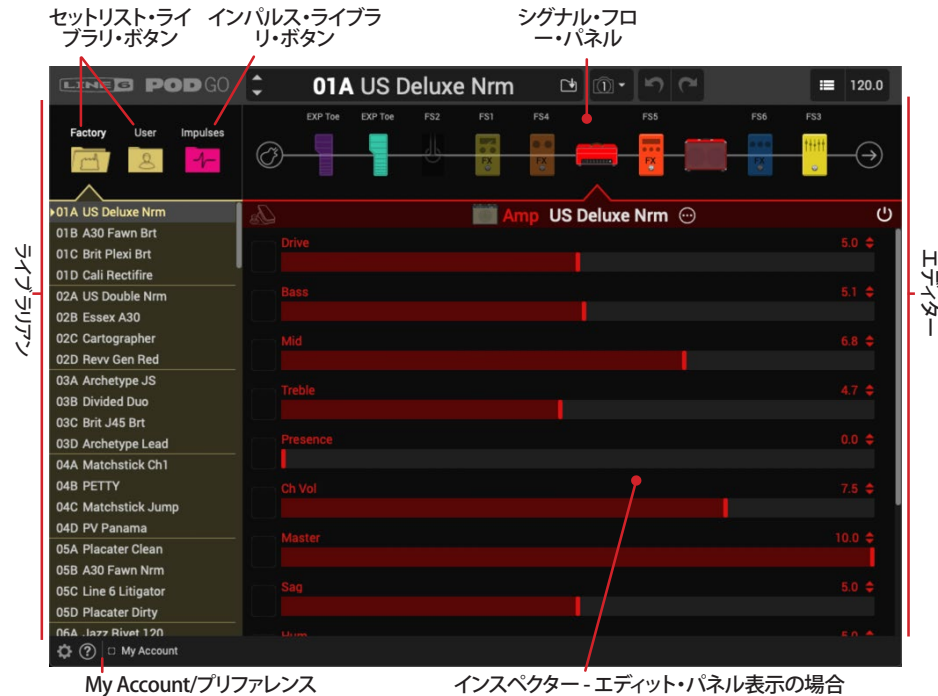
# GUIオーバービュー

POD Go Ediは非常に直感的で使いやすいインターフェイスになっています。アプリケーションは自動的に接続されたPOD Goを検出し、メイン・アプリケーション・ウィンドウに全てのオプションを表示します。アプリケーション内のウィンドウは3つに別れています。

**ライブラリアン・パネル** - プリセットやインパルス・レスポンス(IR)のファイル管理

**シグナル・フロー・パネル** - アンプ、エフェクト、ミックス・ブロックの追加や移動、シグナル・パスのルーティング全体のカスタマイズ

**インスペクター - エディット/モデル・セレクト・パネル** - このエディターの下部分ではシグナル・フロー・パネル内で選択されたブロックのインスペクターとして機能します。ここでは、シグナル・フロー内の各ブロックを選択するモデル・セレクト・パネルと、パラメータの編集やバイパス&コントローラーのアサインが編集できるエディット・パネルの2つのモードを選択できます。



POD Go Edit メイン・アプリケーション・ウィンドウ

エディット/モデル・セレクト・パネルではパネル最上部に切り替えボタンが表示されます。

エディット/モデル・セレクト・パネルの切り替えボタン



エディット/モデル・セレクト・パネル - モデル・セレクト・パネル表示の場合


さらに、バイパス、コントロールやスナップショットのアサインはエディター内の複数の場所からアクセスでき、簡単に作成、エディット、プリセットのフットスイッチやペダルへのアサインの管理が行えます。詳細は["バイパス/コントローラー・アサイン" P 27](#)参照

**POD Go Wireless ユーザー:** POD Go EditはRelay G10TやG10T II トランスミッターのバッテリーやシグナルの強度を示すインジケータを表示しません。POD Go Wireless本体のスクリーンをご参照ください ([POD Go/POD Go Wirelessオーナーズ・マニュアル](#)もご参照ください)。

## アプリケーション・ウィンドウのサイズ変更

POD Go Editのメイン・ウィンドウは、スクリーンサイズやワークフローによって最適なサイズに変更することが可能です。コーナーや端の部分をクリック&ドラッグして好みのサイズに調整するか、ウィンドウ最上段の「最大化」ボタンを使用してフルスクリーン・モードに変更できます。複数のPOD Goデバイスを接続されている場合は、各デバイスのアプリケーション・ウィンドウを個別にサイズ調整できます (["マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート" P 3](#)もご参照ください)。

# アプリケーション・メニュー

コンピュータ・スクリーンの最上部 (Mac)、アプリケーション・ウィンドウの最上部 (Windows) には、一般的なアプリケーション・メニューバーがあります。FileおよびEditメニュー内で使用できるコマンドはアプリケーション・ウィンドウ、タブ付パネルおよび特定のフォーカスしているコントロールによって異なります。ウィンドウのフォーカスは、ライブラリ、メイン・ウィンドウのシグナル・フロー、インスペクター・ウィンドウの左上に青い三角  で表示されます。フォーカスを変更するには、目的のウィンドウ内をクリックするかTABキーを使用します。ここからは、MacおよびWindowsに含まれるアプリケーション・メニューのコマンドの説明になります。["キーボード・ショートカット" P 53](#)もご参照ください。

## POD Go Edit (Macのみ)

- **About POD Go Edit** - Aboutを起動すると、ファームウェアのバージョン、法律情報が表示されます。
- **Preferences** - Preferencesを起動すると、アプリケーションとハードウェアのセッティングを選択することができます ([P 36](#)参照)。アプリケーション・ウィンドウの最下部にある歯車アイコン、もしくは最左上部の"POD Go"アイコンをクリックすることでPreferencesを起動できます。
- **Quit POD Go Edit** - アプリケーションを終了します。

## File

FactoryかUserセトリスト内のプリセットがフォーカスされている場合 (もしくは他のウィンドウでセトリストが表示されてフォーカスされている場合)、下記のコマンドが選択できます。

- **Save Preset** - デバイスのプリセット・ライブラリに、現在ロードされているプリセットに対して加えた変更を保存します。
- **Save Preset As** - Save As ウィンドウを表示して、作成したトーンをセトリスト (FactoryかUser) やプリセット・ライブラリの任意の場所に保存できます。デバイス内のすでにプリセットが存在する場所を選択した場合は上書きされます。
- **Import Preset** - プリセット・ファイル(.pgp)をコンピュータからインポートして、選択したライブラリのプリセットと置き換えます。
- **Export Preset** - 現在のプリセットをプリセット・ファイル(.pgp)としてコンピュータに保存します。
- **Import Setlist** - セトリスト・ファイル(.pgs)をコンピュータからインポートして、選択したライブラリのセトリストと置き換えます。
- **Export Setlist** - セトリストをコンピュータにセトリスト・ファイル(.pgs)として保存します。インパルス・ライブラリ内のIRスロットがフォーカスされている場合 (もしくはインパルス・ライブラリが表示されていて、他のウィンドウがフォーカスされている場合) に、下記のコマンドが選択できます。
- **Import IR** - コンピュータ上のインパルス・レスポンス・ファイルを、ライブラリで選択されているものと置き換えます。

- **Export IR** - 選択されているインパルス・レスポンスを書き出して、コンピュータに保存します。
- **Save Preset** - 現在ロードされているプリセットに対して加えた変更を保存します。
- **Save Preset As** - Save As ウィンドウが表示されている場合、作成したトーンをセトリストやプリセット・ライブラリの任意の場所に保存できます。

 **TIP:** これらのファイルメニューの詳細は["Factory&Userセトリスト" P 8](#)と["インパルス・リスト" P 10](#)をご参照ください。

下記のファイル・メニューのコマンドは、ウィンドウのフォーカスに関係なく使用できます。

- **Create Backup** - Create a POD Go Backupウィンドウを起動することで、本体のプリセット、インパルス・レスポンス、ユーザー・モデル・デフォルト、グローバル・セッティングの完全なバックアップを書き出すことができます。[P 18](#)参照
- **Restore From Backup** - Restore from Backupウィンドウを起動することで、デバイスに作成しておいたプリセット、インパルス・レスポンス、ユーザー・モデル・デフォルト、グローバル・セッティングの完全なバックアップを復元することができます。[P 18](#)参照
- **Preferences** - (Windowsのみ) Preferencesウィンドウを起動することで、アプリケーションとハードウェアのセッティングにアクセスできます。["Preferencesウィンドウ" P 36](#)アプリケーションウィンドウの最下部にある歯車アイコンかデバイスのアイコンをクリックすることでもPreferencesを起動できます。
- **Quit** - (Windowsのみ) アプリケーションを終了します。

## Edit

ウィンドウのフォーカスに関係なく

- **Undo** - 最後に行った編集工程に戻ります。
- **Redo** - 最後に行ったUndo前に戻ります。

 **TIP:** 詳細は[Undo/Redo P 16](#)をご参照ください。

FactoryかUserセトリスト内のプリセットがフォーカスされている場合

- **Copy Preset** - 選択されたプリセットをクリップボードにコピーします。
- **Paste Preset** - 最後にコピーされたプリセットを選択されたライブラリ内の場所にペーストして置き換えます。
- **Select All Presets** - 現在選択しているセトリスト内の全てのプリセットを選択します。
- **Rename Preset** - 現在選択しているプリセットの名称を変更します。

インパルス・ライブラリ内のIRスロットがフォーカスされている場合

- **Copy IR** - 選択したIRをクリップボードにコピーします。

- **Paste IR** - 選択したIRライブラリ内のIRを、最後にコピーしたIRにペーストして置き換えます。
- **Clear IR** - 選択したIRをインパルス・ライブラリから削除します。
- **Select All IRs** - インパルス・ライブラリ内の全てのIRを選択します。
- **Rename IR** - 現在選択しているIRの名称を変更します。

シグナル・フロー・パネルのブロックがフォーカスされている場合

- **Cut Block** (エフェクト・タイプのブロックのみ) - 現在選択しているブロックとそのセッティングをクリップボードにコピーし、シグナル・フローから削除します。
- **Copy Block** - 現在選択しているブロックとそのセッティングをクリップボードにコピーします。
- **Paste Block** - 最後にコピーしたブロックのモデルとセッティングを、選択したブロックにペーストします。
- **Clear Block** - 選択したブロックの削除 (エフェクト・タイプのブロックのみ)
- **Rename Preset** - 現在ロードしているプリセットの名称を変更します。

 TIP: 詳細は["ブロックのコピー、ペーストと削除" P 21](#)で参照ください。

## Snapshots

- **Copy Snapshot** - 現在呼び出されているプリセットのスナップショットをクリップボードにコピーします。
- **Paste Snapshot** - 最後にコピーしたスナップショットの内容を、現在呼び出されているプリセットのスナップショットの内容と置き換えます。
- **Snapshots** - 現在呼び出されているプリセットの4つのスナップショットからいずれかをロードします。

 TIP: 詳細は["スナップショットの設定と管理" P 14](#)参照してください。

## Window

- **Show or Hide Bypass/Control** - エディット・パネル内のバイパス/コントロール・ウィンドウの表示/非表示を切り替えます。(エディット/モデル・セレクト・パネルは、このコマンドにアクセスするエディット・パネルを表示しているはずです)"[モデルの選択" P 25](#)参照
- **Global EQ** - グローバルEQ・ウィンドウを表示します。- [P 35](#)参照

## Help

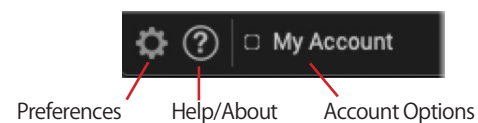
- **POD Go Edit Online Help** - POD EditやPOD Go本体の役に立つ情報が見つかる[POD Goオンライン・ナレッジ・ベース](#) (英語) にアクセスします。
- **POD Go Edit Application Pilot's Guide** - 現在お読みのマニュアルのPDF (英語版) が起動します。
- **About POD Go Edit** - (Windowsのみ) ソフトウェアと本体のバージョンや法律情報を含むAboutを起動します。

## Devices

接続されているPOD GoおよびPOD Go Wirelessデバイスの個別のPOD Go Editアプリケーション・ウィンドウを開く、または閉じるためのオプションが表示されます。チェックマークが表示されているのは、最前面に表示されているデバイス・ウィンドウです。["マルチ・デバイス、マルチ・ウィンドウのサポート" P 3](#)もご参照ください。

## プリファレンス、HelpとAccount

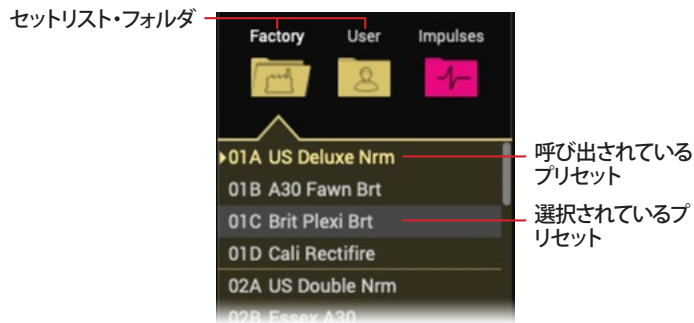
アプリケーション・ウィンドウの左下のメニューボタンをクリックすることで、アプリケーションのPreferences、Help/About([P 36](#)参照)およびMy Account([P 36](#)参照)にアクセスできます。





# Factory&Userセットリスト

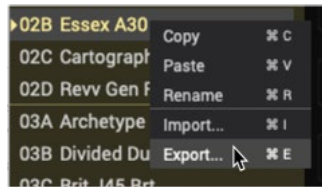
POD Go Edit内のライブラリアン・パネルから、プリセット・リストに表示されるFactoryおよびUserフォルダをクリックすることで、POD Go本体の内蔵メモリーに保存されたプリセットの管理や、読み込みや書き出しの機能が使用できます。FactoryとUserセットリストは、それぞれ128のプリセットが保存できます。



Factoryセットリスト選択時のライブラリアン・パネル

本体に搭載されているファクトリー・プリセットを含む全てのプリセットはエディットが可能です。まずは、デフォルトで用意されているブロックと4つの空のエフェクト・ブロックで構成されるUserセットリストをカスタマイズしてみましょう。最も簡単な方法はファクトリー・プリセットから始めてモデル、トーンやコントローラー・セッティングを調整して、名前を変更し、カスタマイズしたプリセットをUserフォルダのUserプリセットに保存する方法です。

アプリケーションのFileとEditメニューの中に同じプリセット・コマンド (Save, Save as, Copy, Paste, Rename, Import, Export) があります。プリセット・コマンドは、ライブラリ内のプリセットに直接右クリックしてアクセスできますが、同様に"[キーボード・ショートカット](#)"でも使用できます。個別のメニュー・コマンドを使用することでも、セットリストの完全な読み込みや書き出しが行えます。



プリセットを右クリックすることで、素早くコマンドにアクセスできます。

**TIP:** セットリストや個別のプリセットを書き出すことはバックアップとして非常に良い方法で、コンピュータにあなたがカスタムしたプリセットが事実上制限無く保存されます。["本体の完全なバックアップの作成と復元"](#) P 18参照

**\*TIP:** POD Goデバイスで、すべての "New Preset "の初期状態を変更する便利な方法があります。任意にプリセットを設定したら、本体のプリセットのセーブ画面でACTIONを押しながらノブ5 (SAVE) を押します。これで、すべての "New Preset" が、カスタムされたデフォルト・プリセットに変更されます。新しいオリジナル音色を作成する際の、素晴らしい出発点になるでしょう。

## プレミアム・マーケットプレイス・プリセット

マーケットプレイスでPOD Goのプレミアムなプリセットを購入しダウンロードした場合、最初にそれらのプリセットの読み込みや書き出しを許可するために、POD Go EditでLine 6アカウントにサインインして、コンピュータのオーサライズが必要になります (プレミアムプリセットを含むセットリストやバックアップも同じです)。["マーケットプレイスとアカウント"](#) P 38参照

プレミアム・マーケットプレイス・プリセットは、他のPOD Goのプリセットと同じように使用できます。これらのプレミアム・マーケットプレイス・プリセットを読み込むと、プリセット・パネル内の右側にギター・ピックのバッジが表示されます。



ゴールデンピック・バッジが表示されたプレミアム・マーケットプレイス・プリセット


## プリセットの選択、ロード&セーブ

このガイドで説明される、セットリスト内のプリセットの「選択」と「ロード」の違いの意味を理解しておくことは大切です。プリセットにアクセスするには、ライブラリアン・パネル最上部のセットリスト (FactoryかUser) を選択し、セットリスト内のプリセットをクリックして選択します。

**プリセットの選択** - プリセット・パネルの任意の場所をクリックするとグレーでハイライトされます。これはプリセットが選択されたことを表し、プリセット・コマンド (コピー、ペースト、読み込み他) がこの選択したプリセットに対して実行されることを意味します。(シグナル・フローにロードされたプリセットと選択したものが異なっていたとしても)

**プリセットのロード** - 任意のプリセットをダブルクリックする (もしくは一度クリックして選択した後にEnter/Returnキーを押す) するとプリセットをロードします。プリセットの文字が琥珀色で表示され、現在使用しているプリセットとして表示されます。ファイルとメニュー・コマンドは、そのプリセットが現在呼び出されているプリセットであるかに関わらず、選択されてハイライトされたプリセットに適用されます。

**TIP:** エディター・ウィンドウの最左上部に表示されるNext/Previous Preset (上下の矢印) をクリックすることでもプリセットをロードできます。

**プリセットのセーブ** - プリセット・ライブラリからプリセットをロードして編集を加えると、その状態を保持するために保存しておく必要があります。プリセットをデバイスのライブラリに保存するにはFileメニューからSaveもしくはSave Asを選択するか、シグナル・フロー・パネル最上部に表示されているプリセット・セーブ・ボタン  をクリックしてください。(P 13参照) 書き出したプリセットをコンピュータに保存するオプションについては、次のセクションもご参照ください。

**\*TIP:** プリセットを編集する前に、プリセット・パネルの別の場所にコピーもしくは書き出して置いて、元のバージョンを残しておくようにすると良いでしょう。

## プリセットの読み込みと書き出し

プリセットはコンピュータ上に独立したPOD Goプリセット(.pgp)として書き出すことができ、いつでもデバイス内のプリセット・ライブラリに戻すことができる音色のコレクションを無制限に作成することができます。

**プリセット・ファイルの読み込み** - プリセット・パネル内の空の“New Preset”を選択し、File (もしくはプリセット・スロットで右クリック) からImport Presetコマンドを実行します。読み込みを行うと、選択した場所にあるすべてのプリセット情報が上書きされる旨のダイアログが表示されますので、Yesをクリックしてください。ファイル・ブラウザが表示されるのでコンピュータ内のインポートしたいプリセットを選択してください。これでプリセット・データは本体の内蔵メモリの選択された場所に保存されます。

**プリセット・ファイルの書き出し** - ライブラリアンのプリセット・パネルからプリセットをクリックして選択し、File (もしくはプリセット・スロットで右クリック) からExport Presetコマンドを選択してください。これを行うと、本体の内蔵メモリーに最後に保存された状態のプリセットのコピーが作成され、コンピューターに保存されます。“save”ウィンドウが表示されたら、任意でファイル名を変更して保存場所を指定してください。

## プリセットの名称変更、並べ替え、コピー&ペースト

これらの機能は、セットリスト内のプリセットに対して行えます。Edit (もしくはプリセット・スロットで右クリック) からRename、CopyもしくはPasteを選択すると、選択(ハイライト)されたプリセットに対して実行されます。ほとんどのコマンドは、連続する複数のプリセットを一括して選択(Shift+Click)、また連続していない複数のプリセットを選択(“Macの場合”Cmd+Click, “Winの場合”Ctrl+Click)することができます。プリセットにこれらの操作を実行する他の方法もご確認ください。

### プリセットの名称変更

セットリスト内のプリセットをクリックして選択し、Renameを選択して任意の名称を入力します。

### プリセットの並べ替え

セットリスト内のプリセットをクリックして選択し、クリックしたままドラッグしてセットリスト内の任意の場所に移動します。それに対応して他のプリセットが上下に移動します。

### プリセットのコピー&ペースト

セットリスト内のプリセットをクリックして選択してハイライトさせます(プリセットをロードする必要はありません、ハイライトするだけです)。

Copyを選択してクリップボードにコピーします。現在使用している、もしくは他のセットリスト内のコピーしたい場所をクリックして、Pasteを使用します。他のプリセットが存在している場所にプリセットをペーストすると、その場所のプリセットを上書きします。

**NOTE:** 現時点では、複数のPOD Go Editのウィンドウ間でのプリセットやIRのコピー&ペーストはサポートされていませんが、ドラッグ&ドロップすることでこれらの操作を実行できます! 次の項をご参照ください。

## プリセットのドラッグ&ドロップ

プリセット(もしくは複数のプリセット)をライブラリアン・パネルからドラッグ&ドロップすることで、下記のような操作が可能です。

- **読み込み** - デバイスのプリセット・ライブラリにプリセットを読み込むには、プリセット・ファイル(.pgp)をコンピュータのフォルダから直接プリセット・パネルのスロットにドラッグしてください。この操作は先にロードされたプリセットを置き換え、上書きします。
- **読み込みとロード** - 現在ロードされているセットリスト内のプリセット・スロットにコンピュータ上のフォルダからプリセットをドラッグするか、直接シグナル・フロー・ウィンドウにドロップすることでプリセットが読み込まれ、新しい音色として元の音色と置き換えられます(スロット内の現在呼び出されているプリセット以外の場所にプリセットをドラッグ&ドロップすると、プリセットはセットリストに読み込まれますがロードはされません)
- **書き出し** - 1つもしくは複数のプリセットをセットリストからコンピュータ上の任意のフォルダにドラッグ&ドロップすることで、プリセット・ファイル(.pgp)が直接書き出されます(プリセットは最後に保存された状態で書き出されます)。
- **並べ替え** - プリセットをセットリスト内の他の場所に移動する場合は、目的の場所にドラッグ&ドロップするだけです。プリセットを新しい場所に移動した場合、すでにプリセットが存在する場所であれば、対応して周囲のプリセットが上または下に移動します。
- **2つのデバイス間でのコピー** - 複数のPOD Goデバイスが接続されている場合、デバイス間でプリセットをコピーするには、POD Go Editの異なるアプリケーション・ウィンドウのプリセット・パネル、またはシグナル・フローに直接ドラッグ&ドロップしてください。同様に、POD Go Editのインパルス・ライブラリ間でもドラッグ&ドロップすることでIRをコピーできます(POD Go Edit - HX Edit - Helix Native間でも同様です)。

## セットリストの読み込みと書き出し

ライブラリアン・パネルでは、保存された全てのプリセットが含まれる、現在呼び出しているセットリストをPOD Goセットリスト・ファイル(.pgs)として保存できます。これによってセットリスト内の全てのプリセットのバックアップを手軽に作成でき、一回の操作で簡単に本体にセットリストに戻すことができます。(例えば書き出したUserセットリストを読み込みたいが、Factoryセットリストはそのままの状態をキープしたい場合や、その逆の場合です。)

**セットリストの読み込み** - Import Setlistを選択します。現在選択されているセットリストとその中のプリセットを置き換えるかどうか確認されるので、本体にセットリストをインポートしたい場合はOpenを選択して進めてください。

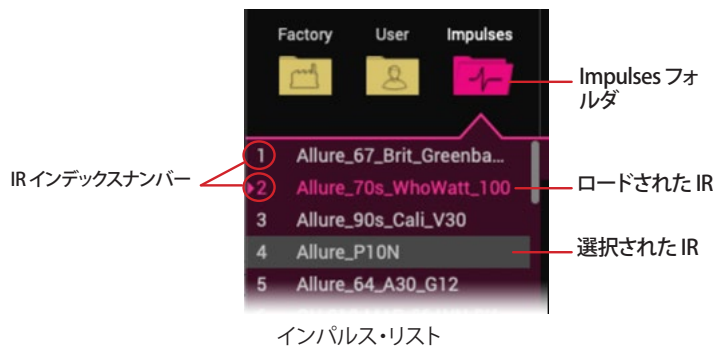
**セットリストの書き出し** - Export Setlistを選択してSave画面を表示させ、セットリストの名称と保存場所を選択します。

**TIP:** ご使用になっているデバイスを工場出荷時のプリセットやセッティングに戻したくなったら、いつでも工場出荷時の状態に復元できます。[POD Go オーナーズ・マニュアル](#)で詳細をご確認ください。(最初にPOD Go Editでプリセットのバックアップを作成しておくことを忘れないでください。)

**TIP:** [jp.line6.com/customtone](http://jp.line6.com/customtone)にアクセスして、作成したトーンをシェアしたり、数えきれないくらいのアーティストやユーザーが作成したプリセットをダウンロードしてください。また、[Line 6 Marketplace online shop](#)にアクセスして、プロが作成したプリセットやIRを確認してください。

# インパルス・リスト

ライブラリアンのインパルス・リストでは、HelixやHX本体に存在している全てのインパルス・レスポンス(左側は個別のIDナンバー)のファイルが表示されます。初期状態ではインパルス・レスポンスは空の状態、インパルス・レスポンスファイルを読み込ませることができます。



インパルス・リスト

**Helix, HXおよびHelix Nativeのユーザー:** POD Goで使用できるIRは全てのLine 6 HelixやHXシリーズ、Helix Nativeでもご使用になれます。

## インパルス・レスポンス (IR) とは?

POD Goでご使用いただけるインパルス・レスポンス(IR)は、ギターやベース・アンプのスピーカー・キャビネットを通したテスト・トーン(周波数スイープ)のサウンドをキャプチャーし、オリジナルの音声信号を畳み込み演算で再現した.wavファイルです。これはキャビネットの周波数特性と同じものを再現し、サウンドの変化をシミュレートするために用いられます。これはコンボリユーション・リバーブに似ていますが、ディケイが非常に短いです。

IRブロック内のIRタイプ・カテゴリを選択することでプリセットにスピーカー・キャビネットのサウンドを追加できます。POD Goで使用可能なプロが録音した多くのIRファイルがいくつかの会社から販売されていますし、ご自身で録音方法を調べて作成することもできます。あなたの好きなギター機材のフォーラムを訪れて、作り方や最もリアルなIRに関して時には熱くなる議論に気軽に参加してください。

アコースティック・ギターのボディやピックアップ、その他の素材の特徴を畳み込み演算でキャプチャーして作成されたIRもご使用になれます。これらのIRはPOD GoのIRブロックで使用でき、よりディープな音色をかたち作ります!

**TIP:** Line 6はAllureの作成した素晴らしいIRを無償で提供しています。<http://line6.com/allure/>より入手できます。マーケットプレイスではPOD GoやHelixファミリーの製品のために特別に作成されたIRが用意されています。("マーケットプレイスとアカウント" P.38参照)

## IRのフォーマットと制限

下記のIRのファイル形式をサポートしています。

- **Helix インパルス・レスポンス (.hir)** - Line 6独自のIRフォーマットです。マーケットプレイスで購入した全てのIRファイルはこのファイル形式になり、Line 6 Helix/HXデバイス、Helix Native、POD Goをサポートしています。("マーケットプレイスとアカウント" P.38もご参照ください)。
- **WAV (.wav)** - ほとんどのIRプロデューサーやベンダーは通常.wavファイルのIRを提供しています。これらはビット数や長さ、サンプリング周波数に関係なくモノ/ステレオのIR(.wav)をインポートいただけます。これは非常に便利であるものの、単なる.wavファイルではなく、IR専用で作成された.wavをIRとしてロードしないと、予期せぬ結果を招く恐れがあるので、ご注意ください。

## インパルス・レスポンスの読み込みと書き出し

POD Go本体に保存されたインパルス・レスポンスにアクセスするには、最上部のライブラリアン・パネルからインパルス・フォルダをクリックしてください。ここに最大128のインパルス・レスポンスのリストとその番号がその表示されます。プリセットで使用する全てのIRを、このインパルス・リストに読み込ませることができます。

**NOTE:** マーケットプレイスで購入したプレミアムなIRは以下の手順で読み込み & 書き出しできません。コンピュータのオーサライズを行なった上で、初めて読み込み & 書き出しを行う際にPOD Go EditでLine 6アカウントにサインインする必要があります。一度POD Go Editに読み込みを行うと、マーケットプレイスのIRを使用するのにアクティブなインターネット接続は必要ありません。詳細は"マーケットプレイスとアカウント" P.38をご参照ください。

**IRの読み込み** - まずアプリケーションのインパルス・リストの任意のIRの番号を選択し、File(もしくはIRスロットで右クリック)からImportを選択してください。次に本体にロードしたいIRを選択してください。複数のIRを同時に選択した状態で、1回の操作で全てをインポートすることも可能です。

**IRの書き出し** - まずアプリケーションのインパルス・リストの任意のIRの番号を選択し、File(もしくはIRスロットで右クリック)からExportを選択してください。

ドラッグ & ドロップでもインパルス・リストに読み込みおよび書き出しが行えます。

以下のセクションをご参照ください。

**NOTE:** POD Go Editのインパルス・リストからIRを書き出す場合、マーケットプレイスで購入したIRはHelix IR(.hir)としてコンピュータに保存されます。.hirファイルは、Line 6製品専用であり、購入に使用したLine 6アカウントにライセンスが与えられています。.wavで読み込まれた全てのIRは、.wavファイルとして書き出されます。

**TIP:** FileメニューからCreate BackupやRestore From Backupを選択すると、インパルス・リストのバックアップが作成され、いつでも復元が行えます。"本体の完全なバックアップの作成と復元"をご参照ください。

## プレミアム・マーケットプレイスIR

Line 6マーケット・プレイスでIRを購入 & ダウンロード (P.38参照) した場合、最初にPOD Go EditでそれらのIRを読み込み、もしくは書き出しを許可するために、POD Go EditでLine 6アカウントにサインインしてコンピュータのオーサライズを行う必要があります (プレミアムIRを含むバックアップを復元する場合も同様です)。マーケットプレイスのプレミアムIR(.hir)はLine 6 POD GoとHelixファミリー専用です。

**NOTE:** 一度マーケットプレイスで購入したアセットをアカウントのライセンスと同期させると、それらを使用する際にPOD Go Editでサインインする必要はありません。また一度コンピュータがオーサライズされるとインターネットに接続する必要もありません。"コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ" P.40参照

プレミアム・マーケットプレイスIRはインパルス・ライブラリの他のIRと同じように使用できます。インポートすると、プレミアム・マーケットプレイス・IR(.hir)は右側にギター・ピックのバッジを表示します。



金色のギター・ピックが表示されたプレミアム・マーケットプレイス・IR

## IRの名称変更、コピー、ペーストと削除

これらの操作はEditのコマンドを選択することで実行できます。IRスロットのIRを右クリックしてメニューから選択することでも行えます。(もしくは"キーボード・ショートカット"使用)

### IRのドラッグ&ドロップ

ドラッグ&ドロップには、1つもしくは複数のIR(.wav)ファイルを、コンピュータ上のディレクトリとPOD Go Editとの間でインポートとエクスポートを可能にする以下のようなオプションがあります。

- **Import** - 1つもしくは複数のIR(.wav)をコンピュータ上の保存場所から直接インパルス・リストにドラッグしてください。複数のファイルをドラッグした場合は、選択したIRスロットから順番にインポートされます。
- **Export** - 1つもしくは複数のIR(.wav)を選択してインパルス・リスト上からコンピュータ上の保存したいフォルダに直接ドラッグしてください。

**NOTE:** POD Go EditのIR/パネルからIRを書き出す場合、マーケットプレイスで購入されたIRはコンピュータ上にHelix IR(.hir)として保存されます。.hirファイルはLine 6製品専用であり、購入したLine 6アカウントを通じてライセンスが付与されます。.wavで読み込まれたIRは.wavとして書き出されます。

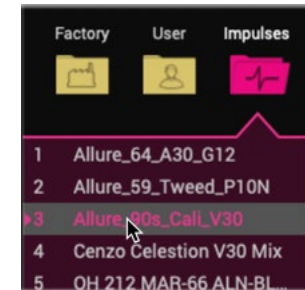
- **Copy** - インパルス・リスト内のIRを、使用されていないリストの場所にドラッグすることでもIRのコピーが行えます。\*

**NOTE:** 1つの操作でIRの移動や並び替えを行うことはできません。インパルス・リスト内のIRを再構築する場合は必要に応じてCopy、PasteとClearを使用してください。("IRファイルの参照"をご確認ください。)

- **2つのデバイス間でのコピー** - 複数のPOD Goデバイスが接続されている場合、ドラッグ&ドロップすることで、POD Go Editのインパルス・ライブラリ間でIRをコピーできます (POD Go Edit - HX Edit - Helix Native間でも同様です)。

## IRブロックへのIRのロード

一度IRライブラリにIRを読み込むと、現在呼び出しているプリセットにIRをロードする最も簡単な方法は、Impulsesフォルダ・アイコンをクリックしてIRライブラリを表示させ、ライブラリ・リスト内のIRをダブルクリックする方法です。これによって自動的にシグナル・フロー (まだの場合) のIRブロックのIRカテゴリが変更され、選択したIRがロードされます。

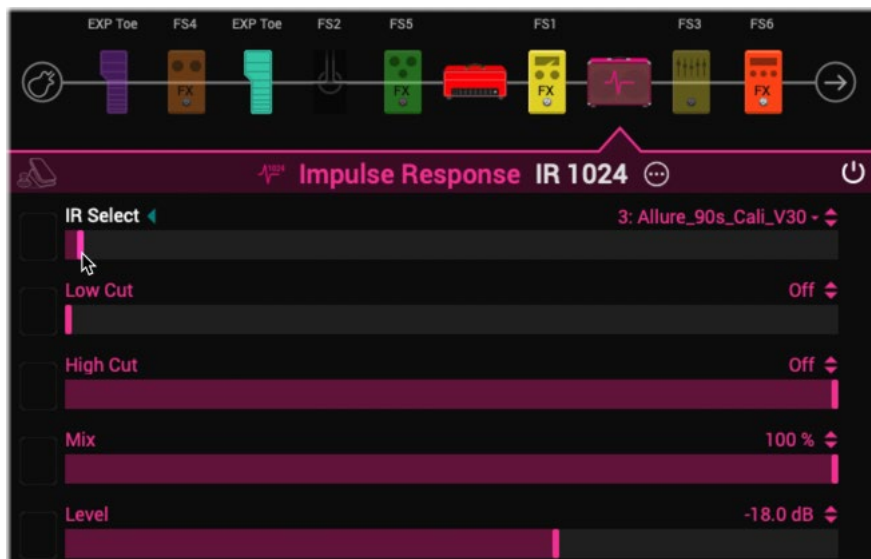


インパルス・リストのIRをダブルクリックするだけでIRブロックにロード

シグナル・フローのIRブロックを直接選択した場合、初期状態では# 1のIRが呼び出されます。(まだIRファイル".wav"を参照先の場所にインポートしていない場合はIRブロックはシグナルに何も影響しません。)

**NOTE:** IRの使用には通常のCabモデルと比較するとデジタル・シグナル・プロセッサ(DSP)の高い処理能力が必要になります。プリセットのDSPのリミットに達する場合、ポップアップの警告でIRのロードを止めます。"ユーザー・モデル・デフォルトの設定"をご参照ください。

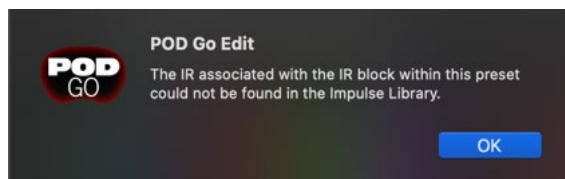
IRブロックのEdit/パネルでIRをロードするには、シグナル・フローのIRブロックを選択して、使用したいIRのIRインデックス・ナンバー (1-128) をIR Selectスライダー (もしくは右側のボタン) を使用して選択してください。さらに詳細は["IRファイルの参照"](#)をご確認ください。



エディターでライブラリのインデックス・ナンバー (1-128) からIRの選択

IRのトーンをより詳細に調整するためにIRブロックの他のパラメータ・スライダー (Low Cut, High Cut, Level, etc.) を使用できます。["エディット/モデル・セレクト・パネル" P 23](#)もご参照ください。IRの選択とパラメータの操作が終わったら、IRブロックのセッティングを保持するために必ず保存してください。

参照しているのが空のインデックス・ナンバーのIRブロックを含むプリセットをロードする場合や、そのIRを紐付けて最後に保存した状態のプリセットのIRがIRライブラリ・リストで見つからない場合は、ポップアップの警告が表示されます。



IRが空白もしくは見つからない場合のポップアップの警告

上の警告を避けるためには、IRブロックのIRが常に存在しているか確認してから ("Empty" がアサインされた状態のIRスロットを放置せずに)、プリセットを保存することです。

## IRファイルの参照

プリセットのIRブロックが、読み込んだIR (.wavまたは.hir) ファイルを含むIRインデックス・スロットが利用できる状態に構成され、プリセットが保存されると、プリセットは読み込まれたIRのファイル名をもとに「参照先の関連付け」を行います。同様に、現在のIRブロックの設定をユーザー・モデル・デフォルトとして設定した場合 (P 25参照)、IRブロックはIRライブラリ内のIRファイルへの参照も作成します。そのため、IRライブラリ・リストの異なるスロットにIRを再インポートした場合に、そのIRが異なるライブラリのインデックスの場所にあったとしても、そのプリセット (もしくはIRのユーザー・モデル・デフォルト) は紐付けたIRを参照します。

下記の動作が適用されます。

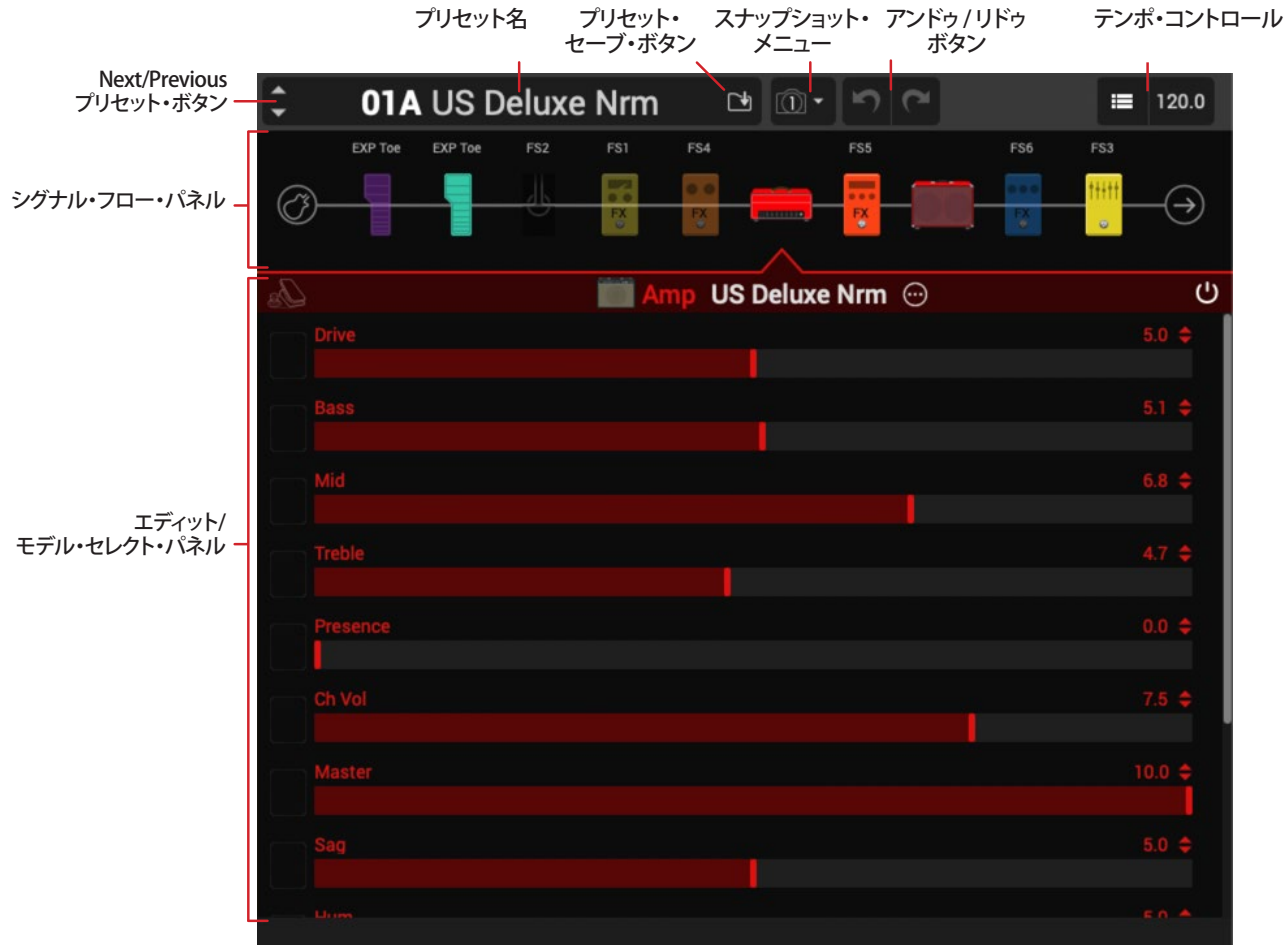
- プリセット内のIRブロックが使用する設定のIRインデックス・スロット内にあるIRファイルを削除もしくは置き替える場合、IRブロックは、まずインパルス・リスト内で関連する失われたIRファイルの別のインスタンスを配置し、自動的にファイルとそのインデックス・スロットを反映させようとし、オリジナルのIRがインパルス・リスト内に見つからない場合は、自動的にそのインデックス・スロットとIRを使用します。
- 設定されたIRインデックス・スロットが空の場合、IRブロックが紐付けられるIRが見つからないという警告が出ます (前の項参照)。IRブロックは同じIRインデックス・スロット (空の状態) を参照し続けます。存在するIRインデックス・スロットをIRブロックに設定して (もしくは現在参照されているスロットにIRを読み込ませる)、プリセットを保存してください。
- 元のIRファイルがライブラリから削除されて同じIRインデックス・スロットに異なるIRファイルが存在する場合、紐付けられたIRが存在しないという警告が出て、IRブロックは現在スロットに存在する新しいIRを紐付けます。プリセットを再びロードした時にポップアップの警告を表示させないために、新しいIR (もしくはIRブロックに他のスロットに存在するものを設定、またはIRブロックのユーザー・モデル・デフォルトを作成) が参照されたプリセットを保存する必要があります。
- IRブロックがIRライブラリのインデックス・セクションで設定され、プリセットが保存されると、ライブラリから書き出しを行っても参照先の紐付けは保持されます。したがって、書き出されたIRファイルをインパルス・ライブラリ内のどのインデックス・スロットで再度読み込んで、保存されたプリセットのIRブロックは配置して使用することができます。\*

はい、上のルールは少し複雑に聞こえますね。しかし通常の使用においては、これら全てがIRライブラリ内でIRを移動しても保存したプリセットはそのリンクを見失わないということです!

**NOTE:** POD Go EditでプリセットIRライブラリを完全に復元できるようにCreate Backupを使用することを強くお勧めします (["本体の完全なバックアップの作成と復元"](#)参照)。Restore From Backupを使用した後すぐに本体の電源を入れ直すと、プリセットのパフォーマンスとIRファイルの参照機能の最適化のため、プリセットの再構築を行います。

# エディターの機能

POD Go Editのエディター部分のユーザー・インターフェイスはシグナル・フローとエディット/モデル・セレクト・パネルで構成されています。シグナル・フロー・パネルでは、現在呼び出しているプリセットのシグナル・パスがPOD Go本体のエディット画面と同じような画面で表示されます。エディター部分の下側のウィンドウは、モデルの選択やパラメータの調整、バイパス/コントローラーのアサイン他が行える、エディット/モデル・セレクト・パネルとエディット・パネルのバイパス/コントローラー・インスペクターが含まれています。どのパネルが表示している場合でも、現在呼び出しているプリセット名、セーブ、スナップショット、Undo、テンポがエディターの最上部に表示されます。さらに、アプリケーションのWindowメニューからアクセスできるグローバルEQが専用の画面で表示します (P.35参照)。まだ使用されていない場合は、以下のセクションでご説明する特徴を本体の[オーナーズ・マニュアル](#)で詳細な情報をよく読んでご確認ください。

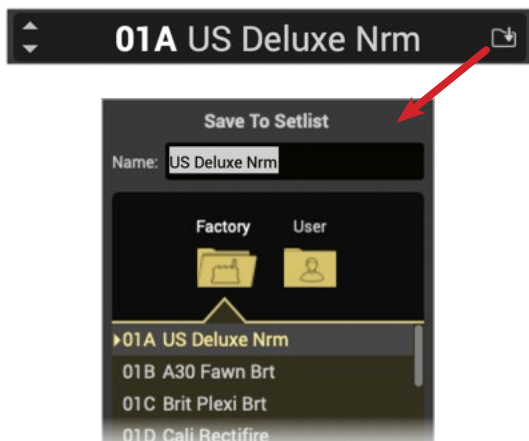


POD Go Editのエディター部分 (エディット・パネル表示時)

## プリセット名の変更と保存

エディター画面の最上部のプリセット名フィールドに、現在ロードされているプリセットが表示されています。プリセット名をダブルクリックすることで、プリセットの名称変更が行えます。

エディター上部のPreset Saveボタンは、プリセット名の変更、ロードされている音色を保存するためのセットリスト(FactoryもしくはUser)やプリセットの場所(01A - 32D)の選択、その選択した場所のプリセットを上書きすることができるSave To Setlistウィンドウを起動します。(初期状態では現在ロードされているプリセットが選択されており、上書きする場合はそのままOKボタンをクリックしてください。)



プリセットのSave To Setlist ウィンドウ

もう一つの方法として、FileメニューからPreset SaveもしくはPreset Save Asを選択することができます。["Factory & User セットリスト" P 8](#)でご説明した通り、ライブラリアン・ウィンドウからCopyやExportを使用することでプリセットの複製を作成&保存できます。

**TIP:** 現在呼び出しているプリセットを同じセットリストの場所に保存する最も早い方法は、Command + S (Mac) もしくは Ctrl + S (Windows) のキーボード・ショートカットを使用することです。

## スナップショットの設定と管理

POD Go本体はプリセットに最大4つのスナップショットを設定でき、使用している各ブロックの異なる設定をプリセット変更では避けられない音切れを起こすことなく、呼び出すことができます!各スナップショットにはアンプやエフェクト・ブロックのバイパスの状態や、最大64のパラメータ、テンポ設定等を保存できます。(機能の詳細は["POD Go オーナーズ・マニュアル"](#)をご確認ください)

POD Go Editでスナップショットを選択する方法は2つあります。エディターの最上部のスナップショット・メニュー(カメラ・アイコン)をクリックするか、アプリケーションのSnapshotsメニューを使用することです。


セッティングを編集するには、設定したい番号のスナップショットを選択して、このスナップショットに保存/呼び出ししたい状態にブロックとシグナル・フローを設定します。



エディターのスナップショット・メニュー



メニュー・バーのスナップショット・メニュー

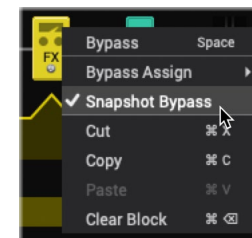
**\*NOTE:** 本体のGlobal Settings > Preferences > Snapshot EditsからRecall(変更を自動的に現在選択しているスナップショットに保存)かDiscard(変更を自動的に保存しない)のどちらかを選択できます。本体でDiscardが選択されている場合は、エディターのスナップショット・メニューが赤いカメラアイコン  で表示されます。

目的のスナップショットを選択し終わったら、その設定に関して次の項を確認してください。

### 各スナップショットのブロック・バイパス状態の保存

シグナル・フローのブロック上部のバイパス・ボタンをクリックすることで、ブロックのバイパス状態を切り替えられます(もしくはEdit/パネルのBypassボタンで切り替えられます)。初期状態では全てのアンプやエフェクトの状態も各スナップショットごとに呼び出されます。

スナップショットによってブロックをコントロールされたくない場合は、ブロックを右クリックして表示されるメニューからSnapshot Bypassを"Off"にしてください(メニューで左側にチェックが表示されていない状態です)。メニューからSnapshot Bypassをもう一度選択することで、スナップショットは初期状態と同じ動作に戻ります(メニューコマンドの左側にチェックが表示されている状態)



ブロックのスナップショット・バイパス・オプション

## 各スナップショットのパラメータの値を保存

各スナップショットにブロックのパラメータの値を保存するには、最初にパラメーターにスナップショット・コントローラーのアサインを作成する必要があります(バイパスのパラメータ以外 - 前の項をご参照ください)。各スナップショットにアサインされたパラメータは、どんなパラメータでもその値を記憶して呼び出せます。POD Go Editでスナップショットのアサインを作成するにはいくつかの方法があります。("コントローラー・アサインの作成" P 31もご参照ください)

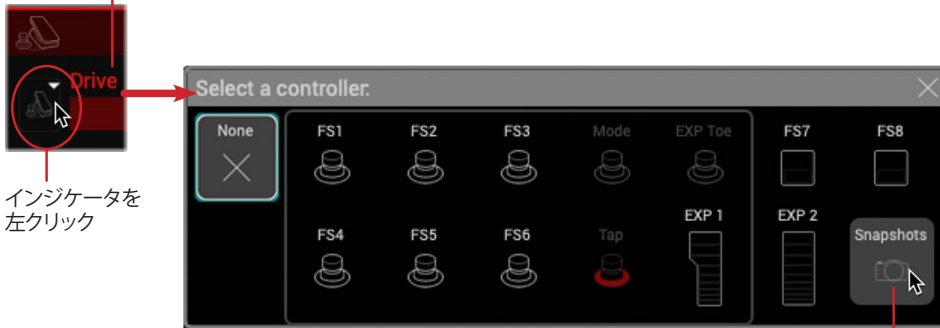
以下の例では、エディット・パネルのスナップショットのアサインをアンプ・ブロックのDriveのパラメータに対して作成しています。

1. シグナル・フローのアンプ・ブロックをダブルクリックして選択し、エディット・パネルにパラメータを表示させます。
2. エディット・パネルのDriveスライダーの左側にあるアサインのインジケータを左クリック(もしくはスライダーを直接右クリック)して、コントローラーの選択画面を表示します。

**NOTE:** パラメータをすでにフットスイッチやエクスプレッション・ペダルに設定している場合、そのアイコンがパラメーター左側のアサインのインジケータ・エリアに表示されます。そのアイコンをクリックしてコントローラーの選択画面を表示し、スナップショットのアサインを作成できますが、すでに作成されているアサインに上書きされます。

3. スナップショットのコントローラーをクリックして選択し、コントローラーの選択画面を開いてください。

パラメータ上を右クリック



Snapshotsコントローラー・セクターをクリック

コントローラーの選択画面でスナップショットのアサインの作成

**TIP:** スナップショットにアサインするには、Alt/Optionキーを押しながらドライブのパラメータを左クリックするのがより早い方法です! (もしくは設定されているスナップショットの削除)

4. 設定したいスナップショットをロードして(P 14)、Driveスライダーでこのスナップショットに保存したい値を設定します(カメラ・アイコンがDriveスライダーの左側に表示されているのは、そのパラメータがスナップショットにアサインされていることを示しています)。これらの値は、スナップショットを別のスナップショットに切り替えた場合に呼び出され、各スナップショットで最後に設定した値が表示されます。

5. 最大4つのスナップショットに前述の手順を繰り返して、アップのセッティングのドライブのパラメータをそれぞれに任意の値で設定してください。必要な場合は、上記の手順で他のパラメータにスナップショットのアサインを作成して、各スナップショットで任意の値を設定できます! 各プリセットはスナップショットでコントロールするパラメータを含め、最大64のコントローラー・アサインが可能です。スナップショットの設定を保持するために必ずプリセットを保存してください。"バイパス/コントローラー・アサイン" P 27で詳細をご確認ください。

## パラメータのスナップショットへのアサインを削除する場合

スナップショットの変更に応じたパラメータのアサインを止めたい場合は、上記の手順を繰り返してコントローラーの選択画面でNoneボタンを選択するだけで、パラメータのスナップショットへのアサインを削除できます。

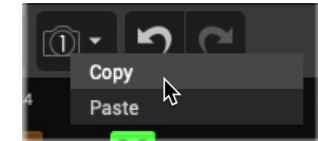
**NOTE:** スナップショットでブロックのバイパスを削除したい場合は、Snapshot Bypassを使用してください。"各スナップショットのブロック・バイパス状態の保存" P 14参照

## スナップショットのコピー&ペースト

スナップショットのコピーとペーストのコマンドは、アプリケーションのSnapshotsにあります。もしくはエディット・パネルの(カメラボタン)を右クリックして、スナップショット・メニューからこれらのコマンドにアクセスします。



Snapshotsメニュー



カメラ・アイコンを右クリックしたスナップショット・メニュー

**スナップショットのコピー&ペースト** - 1つのスナップショットのすべての設定をコピーしてプリセット内の他のスナップショットにペーストすることが可能で、スナップショット毎に細かい変化をもたせたい場合に大幅に時間を短縮できます。コピーしたいスナップショットをロードしてCopyを選択してください。それから上書きしたいスナップショットをロードしてPasteを選択することで、現在ロードされているスナップショットが上書きされます。

**NOTE:** コピーしたスナップショットをペーストする操作は、POD Go EditのUndo/Redoには対応していません。(次項参照)

**NOTE:** 使用中のプリセットで編集を施したスナップショットの設定を保持するには、他のプリセットに切り替える前に保存する必要があります。プリセットを保存した時に使われていた各スナップショットの設定が、プリセットを再度ロードした際に呼び出されます。



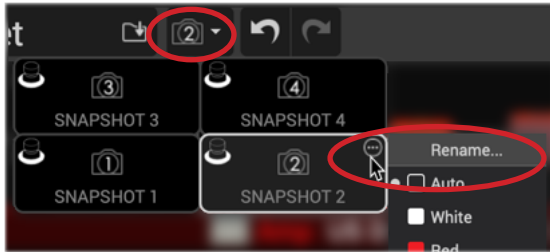
# スナップショットの名称とフットスイッチLEDカラーのカスタマイズ

"INTRO"、"VERSE"、"GTR SOLO"など、スナップショットの名称をわかりやすく変更すると、SNAPSHOT 1とSNAPSHOT 2の内容の違いを覚える必要などがなく便利です。また、POD Go本体のフットスイッチのLEDカラーをカスタマイズすると、スナップショット・モードの時に、フットスイッチがより分かりやすくなり便利です。

## スナップショットの名称変更

1. 4つのスナップショットにアクセスするツール・バーのSnapshotsメニューをクリックします。
2. 展開されたメニューの中で、目的のスナップショットの右上にマウスカーソルを合わせ、表示されるメニューボタンをクリックして、「名前の変更」を選択します。

ここでは、"SNAPSHOT 2"を"GTR SOLO"に変更した例を紹介します。



スナップショットの名称変更

3. 新しい名称を入力したら、ENTERキーを押して決定してください。

**TIP:** より早いのは...展開されたメニューでスナップショットの名称をダブルクリックしてテキストを編集し、ENTERを押して新しい名前を決定する方法です。

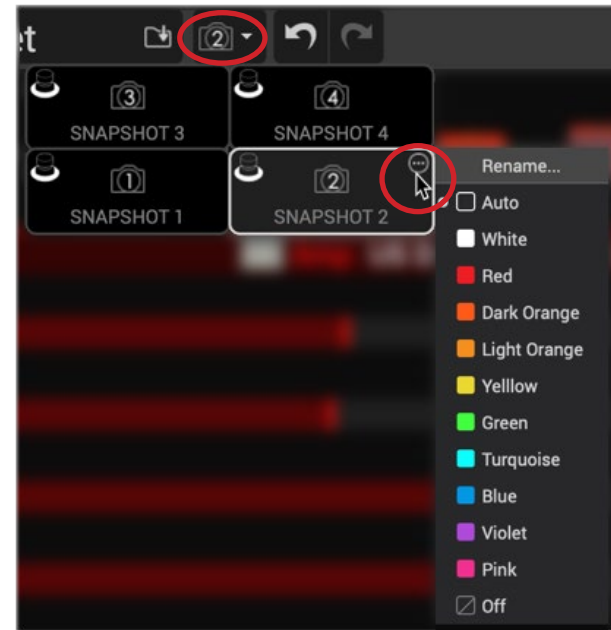


新しい名称は、POD Goデバイスがスナップショット・モードになっている場合に表示されます(次にアプリケーションのSnapshotsメニューを開いたときにも反映されます)。

## スナップショットのフットスイッチLEDのカラー変更

初期設定では、すべてのスナップショットのフットスイッチのLEDはAuto Color (自動)に設定されており、スナップショットでは白になります。他のカラーに変更したい場合はカラーを選択し、LEDを全く点灯させたくない場合は"off"を選択してください。

1. 4つのスナップショットにアクセスするツール・バーのスナップショット・メニューをクリックします。
2. 展開されたメニューのスナップショットの右上にマウスカーソルを合わせると、メニューボタンが表示されます。それをクリックして、新しい色を選びます。



スナップショットのフットスイッチ・カラーのカスタマイズ

POD Goがスナップショット・モードになると、新しいフットスイッチのLEDカラーがPOD Goデバイスに表示されます(次にSnapshotメニューを開くと、Snapshotメニューにも反映されます)。

**TIP:** また、POD Goのストップ・モードでアサインされたフットスイッチの名称やLEDの色を個別にカスタマイズすることもできます。-"フットスイッチの名称とLEDカラーのカスタマイズ" P.33参照。

## Undo/Redo

POD Go Editでは、使用中のプリセットのシグナル・フローやEditパネル内で行われた編集が、POD Go Editもしくは接続された本体のどちらで行われたかに関わらず、ほとんどの操作においてメインウィンドウ上部(もしくはEditメニュー)のボタンでUndoとRedoすることができます。Undo/Redoの履歴は他のプリセットをロードしたり、アプリケーションを終了したり、また本体の接続が外れたり電源を切ったりするまで保持されます。

**\*NOTE:** より詳しい情報は"[ソフトウェア・エディットvsハードウェア・エディット](#)" P.17をご参照ください。



Undo/Redoボタン

UndoはPOD Go Editのシグナル・フローやEditパネルで、下記のようなほとんどの操作に対応します。

- ・ パラメータの変更
- ・ スナップショットの選択
- ・ ブロックのカテゴリとモデルの変更
- ・ シグナル・パスの変更(ブロックのバイパス状態、ブロックの移動、etc)
- ・ ハードウェア・エディットや外部コントローラ経由の変更、MIDI CC&PCメッセージ"[ソフトウェア・エディットvsハードウェア・エディット](#)" P.17参照

Undo/Redoに対応していない操作は下記の通りです。

- ・ テンポの変更
- ・ プリセット・ライブラリおよびIRライブラリ内の操作(例えばセトリストの変更、他のプリセットのロード、読み込み、並び替え、プリセットやIRのペースト etc.)

**\*NOTE:** 他のプリセットがロードされた場合、Undoの履歴は削除されます。

- ・ スナップショットの追加、編集、カスタマイズ、削除やバイパス & コントローラーのアサイン

**\*NOTE:** Undoがアサインを含むブロックの削除を復元する場合、ほとんどの場合はこれらのアサインはブロックとともに復元されますが、場合によっては復元できないこともあります。

- ・ スナップショットのコピー & ペースト
- ・ POD Go EditのPreferences、コマンド・センターおよびグローバルEQの設定変更

**\*NOTE:** UndoボタンとEditメニューのコマンドは、Undoが可能な操作が行われるまで淡色表示になり使用できません。同様に、Redoは対応可能なUndoの操作が行われるまで使用できません

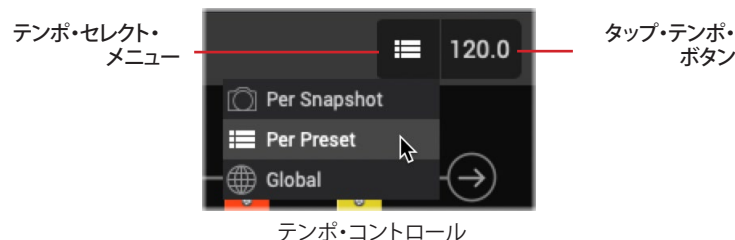
## ソフトウェア・エディットvsハードウェア・エディット

POD Go Edit内で行われた編集(ソフトウェア・エディットと呼びます)には、個別にUndo/Redoが記録されます。例えば、POD Go Editのパラメータ・スライダーを調整したり、ブロックを移動したり、ブロックのモデルを変更した場合、これらの操作は1クリックごとに1操作前の状態に戻すことができます。

接続された本体、または外部MIDIコントローラ経由で行われた編集(ハードウェア・エディットと呼びます)は、Undo履歴の中では1つにまとめられます。そのため、複数のハードウェア・エディットを行なってUndoを選択した場合、1クリックでそれら全てを編集前の状態に戻します。同様に、複数のハードウェア・エディットを行なった後にRedoを選択した場合、1クリックで全てのハードウェア・エディットを復元しRedoを実行します。

## タップ・テンポの編集

シグナル・フロー・ウィンドウの最上部のテンポ・コントロールには、テンポに関する設定がいくつかあります。タップ・テンポの値は、選択中のプリセットの中で音符表示に設定されている全てのエフェクト・モデルに適用されます。(ノート・シンク・モードはほとんどのディレイやモジュレーション・エフェクトで使用できます - [P.23](#)参照)



## テンポの呼び出し設定

テンポ・セレクト・メニューで、テンポをどのように保存、呼び出すかの設定が行えます。(POD Go本体のGlobal Settings > MIDI/Tempoと同じオプションです)

- ・ **Per Snapshot** - 呼び出しているプリセットの各スナップショットでテンポの値を保存、呼び出します。
- ・ **Per Preset** - 各プリセットで固有のテンポを保存、呼び出します。
- ・ **Global** - 設定したテンポが全てのプリセットに適用されます(プリセットやスナップショットに保存されたテンポは無視されます)。

**\*NOTE:** POD Go本体のGlobal Settings > MIDI/Tempoにアクセスすることで、POD Go本体のテンポを外部機器のMIDIクロックに追従させる設定にすることができます。

**[External]** デバイスがMIDIクロックに追従している場合、全てのテンポ・コントロールは使用できなくなり、テンポの値も"[External]"と表示されます。

## テンポ値の決定

値を設定するには、タップ・テンポ・ボタンをリズムに合わせてクリックするか、タップ・テンポ・ボタンを右クリックして直接数値を入力してください。

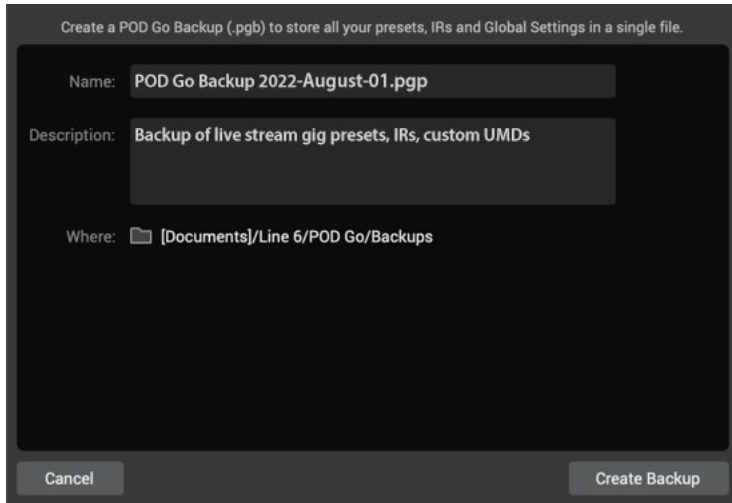
# 本体の完全なバックアップの作成と復元

ファイル・メニューのCreate BackupとRestore From Backupを使用すると、Helix本体のプリセット、ユーザー・モデル・デフォルト、インパルス・レスポンス、グローバル設定の全てのバックアップが作成でき、いつでも簡単にHelix本体にそのデータを復元することができます。全てのプリセットは最後に保存した状態でバックアップされるので、バックアップを作成する前に、ロードされているプリセットの状態を確認して保存してください。

**NOTE:** マーケットプレイスで購入したプレミアム・プリセットやIRを所有していて、バックアップの対象にそれらが含まれている場合、この機能を使用してバックアップを取るにはコンピュータがオーサライズされた状態である必要があります。["コントローラー・アサイン・インジケータ" P. 24](#) 参照

## バックアップの作成

FileメニューからCreate Backupを選択してウィンドウを立ち上げてください。



Create Backupウィンドウ

**Name** - 自動的に"POD Go Backup"と日付が入力されます。名前をクリックすることでファイル名の変更も行えます。

**Description** - このバックアップに関するメモを記入できます。ここで入力したものはバックアップに保存され、バックアップの復元時に確認できます。

**Where** - 初期設定では、Helixバックアップ・ファイル(.hxb)はコンピュータ上の以下の場所に保存されます。

- Mac - /書類/Line 6/POD Go/Backupsフォルダ
- PC - \マイドキュメント\Line 6\POD Go\Backupsフォルダ

他のフォルダに保存したい場合は、フォルダ・ボタンをクリックして保存する場所を選択してください。

Create Backupをクリックするとバックアップ作成の進行状況が表示され、問題なく終了するとメッセージが表示されます。(Cancelをクリックするとバックアップは作成されずに終了します)

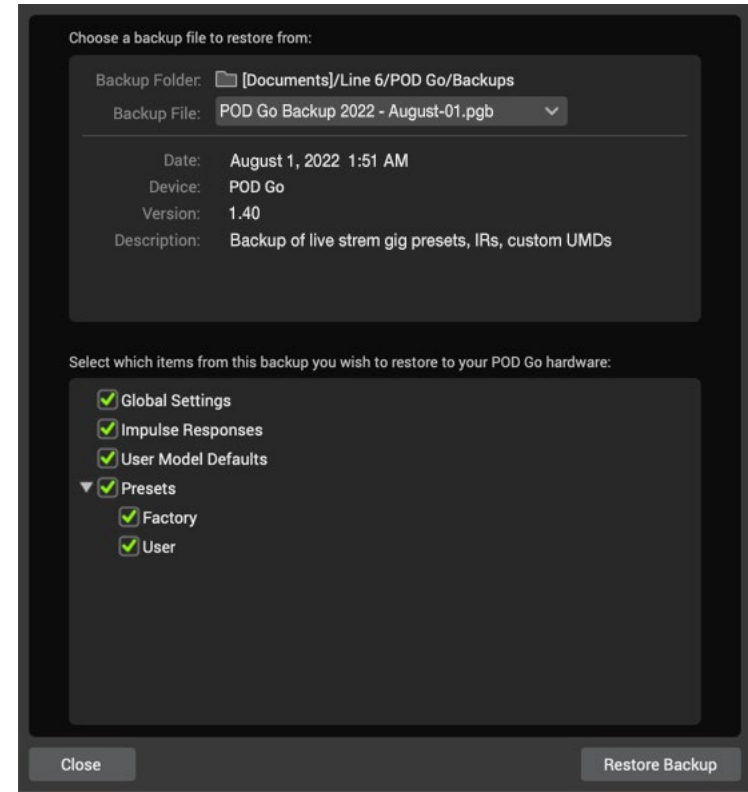
以上の操作を繰り返すことで、いつでも個別のバックアップを作成することができます。利用可能な全てのバックアップ・ファイルはRestore from Backupウィンドウに表示されます。

**TIP:** 新しいHelixのファームウェアをインストールする前にバックアップを作成すること、定期的にバックアップを行い音色やIR、設定のコピーを持っておくことを強くお勧めします!

## バックアップから復元

ファイル・メニューからRestore From Backupを選択してウィンドウを立ち上げてください。

**NOTE:** POD GoまたはPOD Go Wirelessから作成されたバックアップファイルは、どちらのデバイスでも復元することができます。["POD GoとPOD Go Wirelessのプリセット互換" P. 4](#)もご参照ください。




Restore From Backup ウィンドウ


**Backup Folder** - 初期設定または最後に使用したフォルダが選択されます。もし他のフォルダからファイルを探したい場合は、フォルダ・ボタンを押して場所を指定してください。

**Backup File** - 初期状態では、最も最近作成されたバックアップ・ファイルが選択されます。指定したディレクトリ内の互換性のある完全なHelixのバックアップ・ファイルが選択できます。バックアップ・ファイルを選択したら、復元を実行する前に確認できるようにそのバックアップ・ファイルの詳細を示す以下の情報が表示されます。


- **Date:** バックアップ・ファイルの作成日
- **Device:** このバックアップ・ファイルを作成した本体のタイプ (POD Go)
- **Version:** バックアップが作成されたデバイスのファームウェアのバージョン
- **Description:** バックアップ作成時に加えたメモ

**Items to Restore** - 下の領域では、バックアップ・ファイルから復元したい項目(プリセット、ユーザー・モデル・デフォルト、インパルス・レスポンス、グローバル設定)を個別に選択できます。選択された内容が本体に復元され、現在の設定に上書きされます。

 **\*NOTE:** バックアップのIRライブラリにマーケットプレイスで購入したIRが含まれている場合、復元するためにPOD Go Editでサインインする必要があります。["サインイン/サインアウト" P.39](#)参照

 **TIP:** プリセットのチェックボックスの左にある矢印をクリックすることで、選択されたバックアップから復元するセットリストを個別に選択できるオプションを表示することができます! (上部画像)

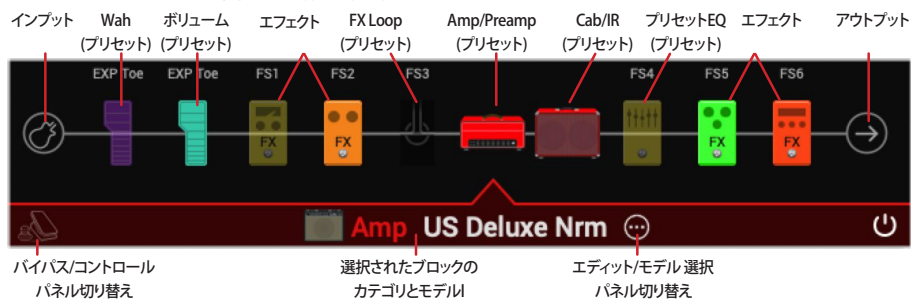
**Restore Backup**をクリックすると復元の進行状況が表示され、成功するとメッセージが表示されます。(もしくはCloseをクリックすると復元せずに終了します。)復元が完了するまで、POD Go EditやPOD Go本体には一切触れないようにしてください。

 **TIP:** プリセットやセットリストを含むバックアップを復元した際は、プリセットを再構築するために、一度電源をオフにしてから入れ直すといでしょう。このプロセスにより、プリセットをロードする時間が最適化されます。

以上の手順をまめに繰り返すことによって、POD GoもしくはPOD Go Wirelessの最適なバックアップ・ファイルをコンピュータ上で選択できるようになります。

# シグナル・フロー・パネル

シグナル・フロー・パネルでは、プリセット内の全てのブロックに直接アクセスでき、クリックやドラッグすることでシグナルのルーティングを設定できます。シグナル・フローのブロックを選択すると、インスペクターのEdit/パネルの下に編集可能な全てのパラメータが表示されます。このオプションは基本的に接続されているPOD Go本体のホームのエディット・スクリーンで見られるものと同じで、編集作業をわかりやすくしています。



シグナル・フロー・パネル (Amp/Preampブロック選択時)

## ブロック・タイプ

全てのPOD Goプリセットのシグナル・パスは「プリセット」ブロックと「エフェクト」ブロックに、「インプット」ブロックと「アウトプット」ブロックが組み合わさっています。これらのブロックの機能と動作を理解することはとても重要ですので、この後の項でご説明します。各カテゴリの全てのモデルのリストは、「[モデルリスト](#)」P 41をご参照ください。

## プリセット・ブロック

プリセットをロードすると、シグナル・フローには常に共通のプリセット・ブロックが含まれています。これらのブロックは、後の項で説明する通りモデル・カテゴリや機能が決まっています。「New Preset」をロードした場合でも、あらかじめ設定されたプリセット・ブロックや4つの空のエフェクト・ブロック、インプット・ブロックとアウトプット・ブロックが含まれています。

全てのブロック (インプット・ブロックとアウトプット・ブロックを除く) は、シグナル・フロー内を左右に移動でき、バイパスの切り替えも行えますが、プリセット・ブロックは「empty」にすることはできず、決められたカテゴリのモデルのみ使用できます。ブロックとモデルのタイプに関しては「[POD Goオーナーズマニュアル](#)」をご参照ください。

**Volume** - 初期状態では、このブロックはボリューム・ペダルに設定されており、Gain、PanもしくはStereo Widthに変更できます。EXP 2ペダルは自動でボリュームの「Position」やPanの「Pan」パラメータがコントロールに設定され、ブロックのバイパスは自動的にオンボードのトゥ・スイッチにアサインされます。

**Wah** - お好みのWahモデルを選択してください。初期状態では、WahブロックはEXP 1ペダルにブロックの「Position」パラメータが自動的にアサインされ、ブロックのバイパスは自動的にオンボードのトゥ・スイッチにアサインされます。

**TIP:** これらのあらかじめ設定されているEXPペダルとトゥ・スイッチのアサインは変更できません。[「バイパス/コントローラー・アサイン」](#) P 27参照

**FX Loop** - SendとReturnジャックではPOD Go本体と外部機器を接続し、このブロックでレベルとPanがコントロールできます。ジャックの接続に合わせてFX LoopのブロックのタイプをMonoかStereoを選択でき、ブロックのバイパスも切り替えられます。初期状態では、FX Loopブロックのバイパスはフットスイッチ2にアサインされます。

**\*NOTE:** ReturnジャックをAuxとして設定することもできます。デバイスのGlobal Settings > Ins/Outs > Return Type/パラメータをAux Inに設定し、FX Loopがアクティブになった場合は、Returnジャック以外の全てのインプットのシグナルをミュートします。(FX Loopのバイパス状態に関わらずAux Inはアクティブな状態を保ちます)

**Amp/Preamp** - AmpもしくはPreampモデルを選択するかブロックをバイパスします。

**TIP:** POD GoにはAmp Out端子が搭載されており、ルーティングする出力をCab/IRの手前から独立させて分岐するか、またはシグナル・フローの最後からにするかを、デバイスのGlobal Settings > Ins/Outsで設定することができます。

**Cab/IR** - スピーカー・キャビネット・モデルを選択するか、IRライブラリに読み込まれたIRのIRカテゴリを選択します。[「インパルス・リスト」](#) P 10参照

**プリセット EQ** - この黄色のブロックはEQ専用です。初期状態ではParametric EQ (バイパスされた状態) がロードされていますが、このブロックに他のEQモデルも選択できます。初期状態では、EQブロックのバイパスのアサインはフットスイッチ 1にアサインされています。

**TIP:** EQがさらに必要ですか? 4つのエフェクト・ブロックにもEQカテゴリのモデルをロードできます。

**NOTE:** 全てのDistortion、Dynamics、Pitch/Synth、Amp/Preamp、Cab/IR、FX Loop、とLooperカテゴリのモデル (「Mono」タイプのFX LoopやLooper使用時も) はモノラルです。ステレオ・ブロックをモノラル・ブロックの左側に配置するとモノラル・ブロックに入った時点でアウトプットはモノラルにマージされます。そのため、ステレオエフェクトをステレオで聴かせるためには、シグナル・パスで全てのモノ・ブロックより右側にそれらを配置しましょう。バイパスされたブロックはステレオのシグナルが入っても変化しません。

## エフェクト・ブロック

4つのエフェクト・ブロックをクリックすることで、エフェクトやルーパーのカテゴリを選択できます。選択したモデルのタイプに関係なく、エフェクト・ブロックは常に動かすことができ、バイパスの切り替えも可能です。エフェクト・ブロックがNone (もしくは削除された) の場合、シグナルは何も影響を受けずに通ります。

**TIP:** アクティブもしくはバイパスした場合、エフェクト・ブロックは本体のDSPパワーを使用しますが、Noneに設定されている場合はDSPを使用しません。[「ユーザー・モデル・デフォルトの設定」](#) P 25もご参照ください。

## インプットとアウトプット・ブロック

インプットとアウトプット・ブロックをクリックすることで、他のブロック・タイプと同じようにエディット・パネルの下側にパラメータを表示し、ほとんどのパラメータがコントローラーやスナップショットのアサインを作成可能です。インプットとアウトプット・ブロックはシグナル・フロー内を移動できません。

本体と同様に、インプット・ブロックとアウトプット・ブロックの設定を選択でき、プリセットごとに保存されます。Guitar、Wireless、USBのインプット・タイプとその用途については、ご使用の機器の[オーナーズ・マニュアル](#)をご覧ください。


**TIP:** インプット・ブロックにはNoise Gate回路のオプション(On/Off, Threshold, and Decay)が含まれています—このGate回路はシグナル・パスの入力段にあり、その設定はプリセットごとに保存されます。

## ブロックの移動

シグナル・パス内でブロックを移動するには、ブロックをクリック&ドラッグして左右に動かして、シグナル・パスの好きな場所に配置するだけです。前の項でご説明したとおり、デバイスから意図した通りにモノあるいはステレオで出力するには、モノ、ステレオのブロックの適切なアレンジに注意しましょう。

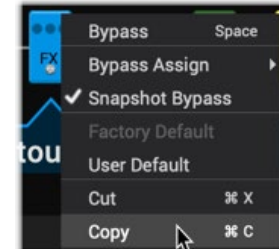
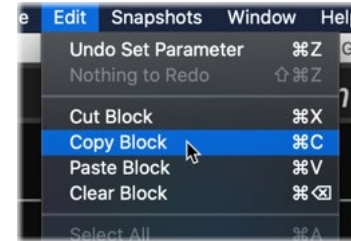
## ブロックのバイパス

プリセットやエフェクト・ブロックのバイパスを切り替えるには、下記の方法があります。

- シグナル・フロー内でマウス・カーソルを動かしてブロックの上のバイパス・ボタンを使用します。
- ブロックを右クリックして、メニューからBypassを選択します。
- ブロックをクリックして選択し、エディット・パネルのバイパス・ボタンを使用します。
- ブロックをクリックして選択し、スペース・バーを押します。
- ブロックのバイパス状態は、初期状態では各スナップショットでも保存され、呼び出させれます。 (["スナップショットの設定と管理" P 14](#)参照)

## ブロックのコピー、ペーストと削除

シグナル・フローのブロックを選択すると、これらのコマンドはメニューバーのEditメニュー、もしくはブロックのコンテキスト・メニュー(右クリック)のどちらからでもアクセスできます (["キーボード・ショートカット" P 53](#)参照)。



ブロックのカット、コピー、ペーストと削除コマンドは、Editもしくはブロックのコンテキスト・メニューで使用できます。

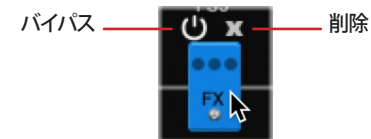
ブロックにCopy Blockコマンドを使用して、Paste Blockコマンドを選択すると、全ての設定とアサインとともに、以下のような結果を伴い、同じもしくは異なるブロックにペーストされます。

- プリセット、インプットとアウトプット・ブロックは、同じブロックにのみコピー&ペーストできます。例えば、現在呼び出しているAmp/Preamp (Preset) ブロックの全てのセッティングをコピーして、他のAmp/Preampモデルとセッティングを試してみた後に、Amp/Preampブロックにペーストしなおすことでコピーしたモデルとセッティングを復元します。
- エフェクト・ブロックはコピーして他のエフェクト・ブロックにペーストできます。
- ルーパーは1つのプリセット内に1つしか配置できないため、コピーされたルーパー・ブロックは、元のブロック上、もしくは元のブロックが削除されている場合に、エフェクト・ブロックにペーストできます

**TIP:** コピーされたブロックは、異なるプリセットにもペーストできます!

Clearコマンドは4つのエフェクト・ブロックを"リセット"する際に便利です。

- ブロックを選択して、Clear Blockを使用してブロックのモデルを削除すると"None"に設定されます。あるいは、エフェクト・ブロックにカーソルを合わせた際に表示される"X"ボタンを使用して削除します。



エフェクト・ブロックにカーソルを合わせた際に表示されるバイパスと削除ボタン

**NOTE:** プリセット・ブロックは削除できません。そのためプリセット・ブロックにカーソルを合わせるとバイパス・ボタンのみ表示されます。

## バイパス・アサイン・インジケータ

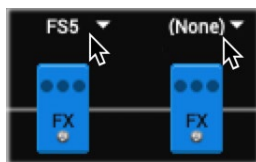
アプリケーション上のシグナル・フローには、いくつかのブロック上にラベルが表示されます。これは、ブロックにバイパス・アサインが設定されていること、およびどのフットスイッチがアサインされているかを示しており、素早くフットスイッチとEXPペダルのバイパス・アサインを作成&編集も行えます。



バイパス・アサイン・インジケータ

例えば、上のプリセットではWahとVolumeブロックのバイパスがペダルのトゥ・スイッチ (EXP Toe) で切り替えられ、FX Loopブロックはフットスイッチ2 (FS2) にアサインされていることを表示しています。

ブロックのインジケータにマウスのカーソルを合わせた場合、メニュー・ボタン (白い下向きの矢印) が表示され、このエリアをクリックするとバイパス・アサイン・パネルが表示することを知らせます。次の項をご参照ください。バイパス・アサインが設定されていないブロックは、ブロックにマウスのカーソルを合わせると"None"のラベルが表示されます。



ブロックのアサイン・インジケータ・エリアにカーソルを合わせた場合に表示されるメニューボタン

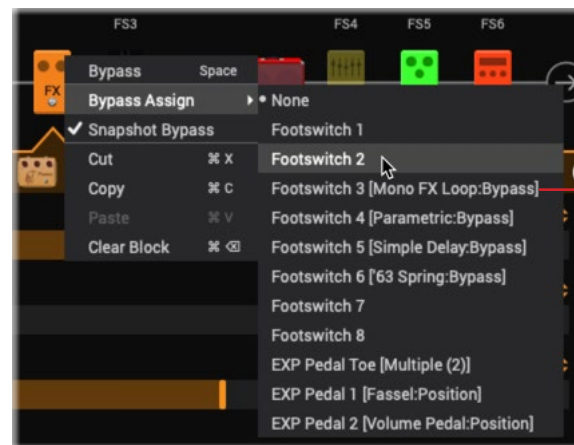
### クイック・バイパス・アサイン

シグナル・フロー内で直接ブロックにバイパス・アサインを作成&エディットする方法がいくつかあります。ブロックを右クリックしてメニュー・コマンドを使用するか、クイック・バイパス・アサイン・パネルを使用します。

**TIP:** エディット・パネルのバイパス/コントローラー画面では、フットスイッチの名称やLEDの色などをカスタマイズできるオプションも用意されています! [P.27](#)参照

### ブロックの右クリック・メニューを使用したバイパス・アサイン

プリセットやエフェクト・ブロック、もしくはブロックの上のアサインのインジケータ・ラベルから右クリックしてBypass Assignを選択すると、フットスイッチやEXPペダルのバイパス・アサイン、既存のバイパス・アサインの変更またはバイパス・アサインを削除するためのNoneボタンが選択できます。サブメニュー内で、既存のアサインを見ることができます。



設定されているバイパスとコントローラーのアサインはカッコ内に表示

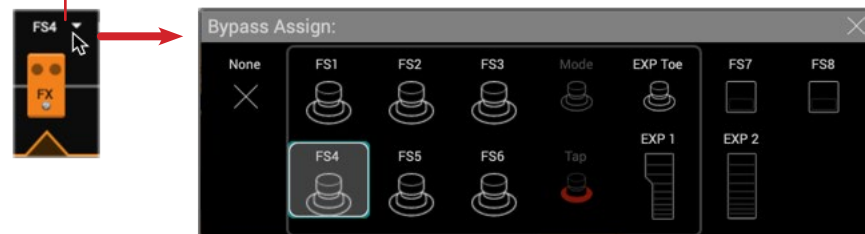
ブロックを右クリックしたバイパス・アサイン・メニュー

### バイパス・アサイン・パネルを使用したバイパス・アサイン

シグナル・フローのブロックの上のアサイン・インジケータをクリックしてバイパス・アサインのポップアップ・パネルを表示します。

このパネルでは、ブロックに既にバイパス・アサインが設定されている場合、コントローラーがハイライトされています (下画像)。フットスイッチやEXPペダルのコントローラー・セレクターをクリックして素早くバイパス・アサインが作成でき、既存のバイパス・アサインを変更したり、Noneボタンを選択してブロックのアサインを削除できます。

任意のブロックのアサイン・インジケータのメニューボタンを左クリック



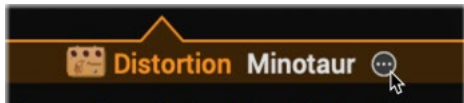
シグナル・フローのブロックのバイパス・アサイン・パネルにアクセス

**NOTE:** FS7とFS8にもアサインを作成できますが、デバイスのGlobal Settings > EXP2 FS7/8 (P.36参照) をFS7/8 (1つもしくは2つの外部フットスイッチも本体に接続) に設定する必要があります。

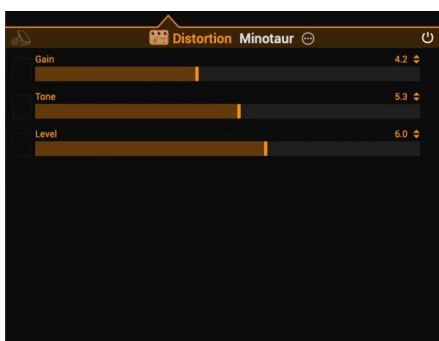
EXP Toeスイッチもフットスイッチとしてバイパスとコントローラーのアサインを設定できます。

# エディット/モデル・セレクト・パネル

エディターのインスペクター部分は、選択されているブロックの全てのパラメータがエディットできるエディット・パネルと、選択されているブロックにモデルをロードできるモデル・セレクト・パネルの両方を切り替えて表示します。インスペクターの最上部に、選択されているブロックで使用中のカテゴリとモデル名に続いてエディット/モデル・セレクトの切り替えボタンが表示されます。これらのアイテムをクリックするだけで、エディットとモデル・セレクト・パネルを切り替えます。



エディット/モデル・セレクトの切り替えボタン



インスペクター - エディット・パネル




インスペクター - モデル・セレクト・パネル

**TIP:** シグナル・フローのブロックをダブルクリックするとエディット・パネルとブロックのパラメータを表示します。キーボードの"M"でモデル・セレクト・パネルを表示するショートカットを使用して下さい。

## モデル・パラメータのエディット

エディット・パネルが表示されている場合、シグナル・フローのブロックをクリックするだけで、そのブロックを選択しパラメータを調整します。以下はエディットのtipsです。 ("[キーボード・ショートカット](#)"もご参照ください)

**ブロックのバイパス切り替え** - エディット・パネルの右上にブロックのバイパスを切り替えられるバイパス・ボタン  があります。バイパス時には、カテゴリ、モデル、全てのパラメータが薄暗く表示されます。



エディット・パネル - アクティブ

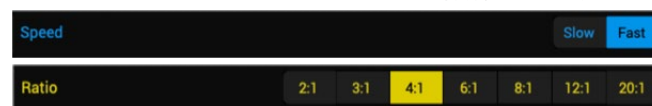


エディット・パネル - バイパス

**パラメータ・スライダの調整** - スライダーの値を調整するにはいくつか方法があります。

- スライダーをクリックして任意の値までドラッグ
- スライダーの設定したい値の場所をクリック
- マウス・カーソルをスライダー上に合わせて、マウスホイールで調整
- 右側の小さな上下の矢印ボタンで調整。さらに下向きの矢印が表示されている場合はメニューを表示します。
- パラメーターを右クリックするとコントローラーやスナップショットのアサインを作成 & エディットするコントローラーの選択画面が表示されます。 (P 31参照)

エディット・パネルのほとんどのパラメータはスライダーで表示されますが、モジュールのSpeedやコンプレッサーのRatioなどはスイッチ・タイプのパラメータで表示されるものもあります。これらの全てのパラメータは同じ機能を使用して調整可能で、コントローラーやスナップショットのアサインも作成できます。



エディット・パネルのスイッチ・タイプのパラメータ

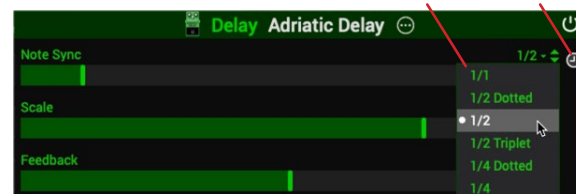
**値の入力** - パラメータをダブル・クリックして、設定したい値を入力します。

**値のリセット** - パラメータの調整がうまくいかなかった場合、スライダーやスイッチをCmd+クリック (Mac)、Ctrl+クリック (Windows) することで初期値にリセットできます。

**全てのパラメータにアクセス** - Ampや複雑な機能を持つエフェクトなどはエディット・パネルに一度に全てのパラメータを表示できないことがあります。アプリケーション・ウィンドウの大きさを調整するか、右側のスクロール・バーをクリック&ドラッグして全てのパラメータにアクセスしてください。(スクロール・バーにカーソルを合わせてマウス・ホイールも使用できます)

**Note Sync** - ほとんどのモジュールやディレイのモデルは、モジュールのRateやディレイのTimeを本体のタップ・テンポの値に追従させることができます ("[タップ・テンポの編集](#)" P 17参照)。その機能を使用するには、エディット・パネルのNote Syncボタンをクリックしてon/offを切り替えます。アクティブな場合 (Note Syncボタンが点灯)、パラメータは下の画像のようにメニューからノート値を変更します。

ノートの値 Note Sync (アクティブ)



ディレイのNote Syncの設定

**TIP:** すべてのモデルの初期設定を、自分の好きなようにカスタマイズすることができます! ("[ユーザー・モデル・デフォルトの設定](#)" P 25参照)



## インパルス・レスポンス・ブロック

シグナル・フローのIRブロックが選択されている場合、エディット・パネルに他のブロックと同じようなIRブロックのパラメータが表示されます。IRブロックをご使用になるには、POD Go Editのインパルス・ライブラリを使用して本体にIRファイルを読み込ませる必要があることを忘れないでください。["インパルス・レスポンスの読み込みと書き出し" P 10](#)


## ルーパー・ブロック

エフェクト・ブロックにルーパーを追加した場合、エディット・パネルにルーパーのパラメータが表示されますが、POD Go Editから接続された本体のルーパーのon/offを切り替えることはできません。

## インプットとアウトプット・ブロック

シグナル・フローのインプットかアウトプット・ブロックが選択されている場合、パネルにはエディット可能なパラメータが表示されます(エディットもしくはモデル・セレクト画面に関わらず)。これらのオプションは各プリセットに保存されます。

- ・ **インプット・ブロック:** POD GoではGuitarまたはUSB 3/4、POD Go WirelessではGuitar+Wireless、Guitar、Wireless、USB 3/4のいずれかを選択できます。また、USBレコーディング、リアンプ、USB 3/4の機能については、POD Goの[オーナーズ・マニュアル](#)をご覧ください。インプットブロックのノイズ・ゲートのOn/Off、Threshold、Decayのパラメータが使用できます。
- ・ **アウトプット・ブロック:** Main 1/4"アウトプットのPanとレベルが使用できます。

 **TIP:** Globalの設定は本体のGlobal Settings > Ins/Outsから設定してください。

## コントローラー・アサイン・インジケータ

パラメータにスナップショット、フットスイッチ、EXPペダルのコントローラーを作成した場合、エディット・パネルのスライダーの左側にアサインしたアイコンが表示され、パラメータの値も白い文字と括弧で表示されます。フットスイッチとEXPペダルにコントローラーをアサインすると、Min.とMax.が表示され、コントロールする幅を調整できます。



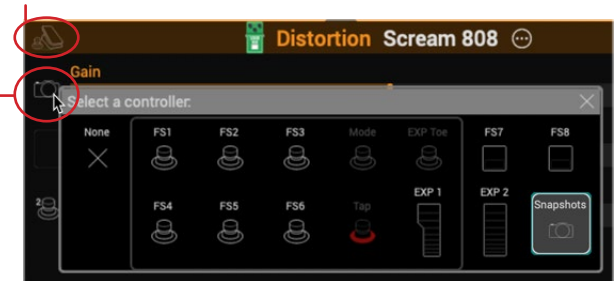
- ・ **EXPペダルのコントローラー・アサイン** - EXPペダルに作成されたコントローラー・アサインは、パラメータの左側にEXP 1もしくはEXP 2の番号のついたペダル・アイコンが表示されます。


- ・ **フットスイッチのコントローラー・アサイン** - フットスイッチに作成されたコントローラー・アサインは、パラメータの左側にFS1~FS8の番号のついたスイッチアイコンが表示されます。
- ・ **スナップショットのコントローラー・アサイン** - スナップショットへのアサインは、パラメータの左側にカメラ・アイコンが表示されます。

これらのインジケータは、エディット中にアサインを確認しやすくだけでなく、直接このインジケータ・エリアをクリックすることでSelect a controllerパネルを表示して素早くコントローラーのセッティングにアクセスできます。

クリックすることでメインのBypass/Controlウィンドウを表示/非表示

インジケータをクリックすることでSelect a controllerパネルを表示



全ての詳細なアサインを設定するには、トグル・ボタンをクリックしてより大きいエディット・パネルのバイパス/コントロール・ウィンドウを表示します。バイパス/コントロール・ウィンドウはエディット・パネル内で表示され、非表示を選択するまで表示し続けます。["バイパス/コントローラー・アサイン" P 27](#)をご参照下さい。

### TIPS:

パラメータ・スライダーを右クリックするかSelect a Controlパネルに切り替えて、パラメータをコントローラーもしくはスナップショットにアサインします。[P 31](#)参照

エディット・パネル内のパラメータを直接Alt+クリックすることで、スナップショットへのコントローラーのアサインが瞬時に作成できます(もしくは設定済みのスナップショットのアサインの削除)。[P 14](#)参照

初期設定では、全てのブロックのバイパス状態は各スナップショットに保存&呼び出されます。必要であれば、ブロックのバイパス状態の呼び出しをスナップショットから除外できます。[P 14](#)参照

## モデルの選択

前の項でご説明している通り、シグナル・フローのブロックを選択してモデル・セレクト・パネルを表示すると、カテゴリとモデルのリストが表示されます。クリックして選択したブロックにモデルをロードしてください。



モデル・セレクト

モデル・セレクト・パネル (エフェクト・タイプのブロック選択時)

シグナル・フローで選択したブロック・タイプ毎に異なって表示される内容は下記の通りです。

**エフェクト・タイプ・ブロック** - エフェクト・カテゴリの全てのモデルが表示されます (上画像)。カテゴリをクリックしてエフェクト・モデルを選択してください。カテゴリでNoneを選択するとエフェクト・ブロックが削除されます。

**Preset EQ, Wah, Volume, FX Loop**ブロック - これらのカテゴリは一つのモデルしかカテゴリに含まれていないため、カテゴリの選択は表示されず、モデルの選択のみが可能です。

**Amp/Preamp**ブロック - AmpとPreampカテゴリに、それぞれの選択可能なモデルが表示されます。

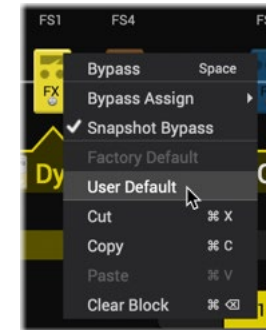
**Cab/IR**ブロック - CabとIRカテゴリが表示されます。Cabカテゴリには全てのCabモデルが含まれています。IRカテゴリは1024サンプルのIRカテゴリで、インパルス・ライブラリからIRを選択できます。["IRブロックへのIRのロード" P 11](#)をご参照下さい。

**インプットもしくはアウトプット・ブロック選択時** - エディット・パネルもしくはモデル・セレクト・パネルのどちらでもパネルにエディットのパラメータが表示されます。前の項をご参照ください。

## ユーザー・モデル・デフォルトの設定

よく使用するモデルを頻繁に再調整している場合は、お好みのモデルの設定を新しい初期設定 (入出力ブロックを除く) として保存しておけば、プリセットに追加するたびに、そのモデルがその設定で使用できます。この機能をユーザー・モデル・デフォルト (UMD) と呼んでいます。

1. シグナル・フローでインプットおよびアウトプット・ブロックを除く任意のブロックを選択して、パラメーターやブロックのバイパス状態を含む、そのモデルの設定をお好みに調整します (既存のバイパス、MIDI、スナップショットやコントローラー・アサインはユーザー・モデル・デフォルトには保存されません)。
2. 目的のブロックを右クリックして、User Defaultを選択します。



エフェクト・ブロックでUser Defaultを選択

これで、現在の全てのパラメータは次回以降そのモデルを使用する際の初期設定として保存されました (既存のプリセットにすでに含まれているモデルは影響を受けません)。POD Go Editでバックアップを作成すると、ユーザー・モデル・デフォルトは自動的に含まれます。—["本体の完全なバックアップの作成と復元" P 18](#)参照

3. モデルからユーザー・モデル・デフォルトを削除し、元の初期設定に戻すには、ブロックを右クリックしてFactory Defaultを選択します。

**NOTE:** ユーザー・モデル・デフォルトは、プリセットEQブロックでロードされるEQモデルと、FXブロックでロードされるEQモデルにそれぞれ独立して設定されます。

## DSPマネージメントと使用できるモデル

使用するブロック数を制限したりオーディオのクオリティを下げるのではなく、POD Goはダイナミック・デジタル・シグナル・プロセッサ (DSP) ・マネージメント・システムでモデル選択を調整します。"Jumped"アンプや、より複雑なリバーブやディレイ・モデルはDSPリソースをより多く使用します。プリセットでいくつかのDSP処理量の大きいモデルを設定している場合、DSPマネージメント・システムが機能し、プリセットのDSP制限を超過するモデルのみ追加できないようにします。

POD Go本体のモデル・セレクト・メニューのように、プリセットが高いDSP処理量に達している場合、制限を超えるモデルは選択できなくなります。POD Goエディットのモデル・セレクト・パネルではモデルが下の画像のように薄暗く表示されます。



プリセットのDSP制限に達した場合に使用できないモデルを薄暗く表示

インパルス・ライブラリのIRをダブルクリックしてIRをロードするとDSPリミットに達する可能性があります ("IRブロックへのIRのロード" P.11参照)。この方法でIRを追加する場合にDSPリミットに達すると、このプリセットのDSP使用量ではIRはロードできないという警告が出ます。


**Cannot load IR. The DSP usage of the current preset does not allow IRs to be loaded.**

呼び出しているプリセットのDSP使用量を減らすには、モデルを変更もしくは削除してみてください。Distortion、Dynamics、EQとおよび"Simple"が名称に含まれるエフェクトは大概DSP使用量が少ないです。Cab/IRブロックでIRよりCabモデルを使用する方がDSP使用量が節約できます。

# バイパス/コントローラー・アサイン

POD Go本体と同じように、POD Go Editではデバイス上のフットスイッチやエクスプレッション・ペダルにバイパス/コントローラー・アサインを作成するいくつかの方法を提供します。前の項で説明した通り、バイパス、スナップショットとコントローラー・アサインはエディット・パネルのインスペクターとシグナル・フローで直接作成&エディットできます。エディット・パネルでは、バイパス/コントロール・ウィンドウはアサインの作成、エディットや名称変更には作用するより深いオプションがあります。この章ではアサインの手順がいくつか含まれています。

## バイパス/コントロール・ウィンドウ

エディット・パネルが表示している場合、バイパス/コントロール・パネルの表示/非表示をトグル・ボタン  をクリックすることで切り替えられます。バイパス/コントロール・ウィンドウが表示されている場合、シグナル・フロー内で現在選択されているブロックのオプションを提供します。例えば、下のスクリーンショットでは、エフェクト・ブロックにはKinky Boostが選択されていて、パネルにはFS6にバイパス・アサインが設定されていることが表示されています。このパネルのパラメータ・メニューから、Kinky Boostでコントローラー・アサインを作成および編集できる全てのパラメータにアクセスできます。

バイパス/コントロール・ウィンドウ切り替え



パラメータ・メニュー      フットスイッチ名      コントローラー・セレクタ


表示されたバイパス/コントロール・パネル

**NOTE:** バイパス/コントロール・ウィンドウはエディット・パネルのサブ・ウィンドウです。そのため、表示/非表示やショートカットはエディット・パネル表示の場合のみ使用可能で、非表示を選択するまで表示し続けます(インスペクター・ディスプレイ切り替え時も)。また、キーボードショートカットは、エディット・パネルをフォーカスしている場合にエディット・パネルに作用します。["キーボード・ショートカット"](#)参照

事実上どのモデルのパラメータも手動で、リアルタイムにリモートで本体のフットスイッチやEXPペダルにアサインできます。スナップショットに保存して呼び出せるモデルのパラメータもアサイン可能です。

- **バイパス/コントロール切り替えボタン:** エディット・パネルが表示されている場合、バイパス/コントロール・ウィンドウの表示/非表示をクリックするか、Window > Show/HideのBypassメニューを使用します。最右上部のクローズ・ボタン(X)でもパネルを閉じることができます。アサインの作業が終了したらウィンドウを閉じるのが良いでしょう。
- **Parameterメニュー:** 選択されているシグナル・フロー内のブロックに含まれる全てのパラメータのリストです。ここからフットスイッチ、EXPペダルやスナップ・ショットにアサインしたいパラメータを選択してください。
- **コントローラー・セレクター:** Parameterメニューで目的のパラメータが選択されると、FS1~FS8、EXP Toeフットスイッチ、もしくはEXP 1、EXP 2ペダルからアサインしたいものをクリックします。各スナップショットでパラメータの値をリコールするには、スナップショット・ボタンをクリックします。既存のアサインを削除するにはNoneボタンをクリックしてください。各フットスイッチやEXPペダルにアサイン可能なコントローラーの上限は8です。(バイパス、コントローラーの合計)
- **Snapshots** Parameterメニューでバイパス以外のパラメータが選択された場合、スナップショット・コントローラー・セレクターが表示されます。["スナップショット・コントローラー・アサインの作成"](#) P.32参照 (ブロックのバイパスは自動的にスナップショットでリコールされるので、スナップショット・アサインを作成する必要はありません。P.14参照)
- 既存のバイパスもしくはコントローラー・アサインがある場合、FS1~FS6のコントローラー・セレクターには、デバイスのストップ・モードのラベルのように、アサイン名が下に表示されます。
- FS1~FS6のコントローラー・セレクターは本体のフットスイッチと同様にカラーのリングで、アサインされているモデルのカテゴリを表示します。

**TIP:** ストップ・モードでデバイスに表示されるフットスイッチのラベルとLEDの色は、ここでもカスタマイズできます。—P.33参照

- 1つもしくは複数のアサインがある場合、コントローラー・セレクターの上のラベルがイタリック体に変化します。
- マウス・カーソルを合わせると、カスタマイズ・オプションを含んだメニュー・ボタン  が表示されます。これについては次のセクションで解説します。
- MODEとTAPのスイッチにはアサインできません。

**NOTE:** FS7、FS8、EXP 2にもアサインは作成できますが、POD Goに接続された外部のフットスイッチがエクスプレッション・ペダルが必要になり、適切なデバイス設定をする必要があります。(P.36参照)

ファクトリー・プリセットには、あらかじめバイパスとコントローラー・アサインが含まれています。加えて、全てのNew Presetは以下のアサインを含んでいます。

- VolumeとWahブロックはEXP Toeがバイパスにアサインされ、これら2つのブロック間のバイパスを切り替えます。
- さらに、EXP 1とEXP 2ペダル・コントローラーは自動的にWah、Volume/panとPitch Whamブロックのパラメータに設定されます。
- Preset EQとFX LoopはそれぞれFS1とFS2にバイパスがアサインされます。

**NOTE:** POD Goには、4つのエフェクト・ブロックにモデルを追加するとF1~F6に自動でバイパス・アサインを作成する、便利なオート・アサイン機能があります。この機能は初期設定では有効になっています。[P 30](#)参照

**TIP:** POD Goのルーパー、チューナー、テンポ、バンクとプリセット等のいくつかの機能はMIDI(コンピューター - USB) 経由でリモート・コントロールできます。全てのMIDIコントロール・アサインはあらかじめ設定されているので、POD Go Editで設定する手順は不要です。詳細は[POD Go オーナーズマニュアル](#)をご参照ください。

## 既存のアサインの削除

既存のバイパスやコントローラー・アサインを削除(Clear)する方法をいくつか説明します。この例では、Wahブロックのバイパス・アサインがToe Switchに、コントローラー・アサインがEXP 1ペダルにアサインされています。

シグナル・フロー内およびエディット・パネルから直接削除するのが最も早い方法です

ブロックに設定されたバイパス・アサインを削除するには、シグナル・フローのブロックを右クリック(ブロックの上のアサイン・インジケータ・ラベルをクリック)してクイック・バイパス・アサイン・ウィンドウを表示して、Noneをクリックしてください。




シグナル・フロー - Bypass Assignパネルでバイパス・アサインの削除

パラメータに設定されたコントローラーやスナップショットのアサインを削除するには、Parameterスライダーを右クリックしてSelect a controller/パネルを表示し、Noneをクリックします。



エディット・パネル - Select a controller/パネルでのコントローラー・アサインの削除

また、より詳細なエディット・パネルのバイパス/コントロール・ウィンドウを使うと、あらゆるタイプのアサインを削除することができます。

1. シグナル・フローでアサインを削除したいブロックをクリックして選択します。(ここではWahブロックを例にしています)
2. 何も表示されない場合は、バイパス/コントロール・ウィンドウを表示するためにフットスイッチ/ペダル・アイコン  をクリックします。
3. Parameterメニューをクリックして展開し、各パラメータ名の右側に表示される既存のアサインを表示します。Wahでは、BypassがToe Switch、PositionがEXP 1にアサインされていることがわかります。

ParameterメニューのBypassを選択します。



4. Bypass (Toe Switchにアサイン) を削除するにはNoneボタンをクリックします。



5. Parameterメニューを再び展開して、Positionを選択します。
6. Position (EXP 1ペダルにアサイン) を削除するにはNoneボタンをクリックします。

バイパス/コントロール・ウィンドウを使用してアサインを削除することも可能です。[P 32](#)参照

これでWahブロックのアサインの削除が完了しました。同じ手順でブロックのフットスイッチ、EXPペダル、スナップショットへのアサインが削除できます。

## バイパス・アサインの作成

本体のフットスイッチやEXPペダルでブロック(インプット、アウトプットを除く)のon/offを切り替えるためにバイパス・アサインを作成します。下の手順では、既存のバイパス・アサインを他のフットスイッチやペダルに変更することもできます。

### シグナル・フローでのバイパス・アサインの作成

ブロックのバイパス/アサインを素早く作りたければ、最もシンプルなのはシグナル・フローで直接作成する方法です。["クイック・バイパス・アサイン" P 22](#)でご説明しています。

### バイパス/コントロール・ウィンドウを使用したバイパス・アサインの作成

エディット・パネルのバイパス/コントロール・ウィンドウは、あらゆるタイプのアサインの作成と編集を行うための詳細な機能を提供します。以下の手順ではバイパス・アサインをフットスイッチかEXPペダルに作成します。

#### フットスイッチへのバイパス・アサインの作成

1. バイパス・アサインを作成したいシグナル・フローのブロックを選択します。
2. メイン・メニューのWindowからShow Bypass/Controlコマンドを選択します。
3. バイパス/コントロール・ウィンドウのParameterメニューをクリックして、選択されていない場合はBypassを選択します。



Parameterメニューで  
Bypassを選択

バイパスをアサインしたい  
コントローラー・セレクター  
を選択

エフェクト・ブロックのバイパス・アサインにFS4を選択

4. バイパス・アサインはFS1~FS8、ペダルのToe Switchに設定できます。パネルのコントローラー・セレクターで設定したいフットスイッチをクリックするとアサインが作成されます(バイパス・アサインはEXPペダルも選択できます。次の項をご参照ください)。バイパス/コントロール・ウィンドウを閉じます。

前述の手順で、ブロックにある既存のバイパス・アサインを変更することもできます。4.の手順でフットスイッチを選択した場合、既存のバイパスは自動的に新しく選択したフットスイッチに移動します。1つのフットスイッチに複数のブロックのバイパス・アサインを作成することも可能です。["複数のブロックのバイパス・アサイン" P 30](#)をご参照下さい。

## エクスプレッション・ペダルへのバイパス・アサインの作成

ブロックのバイパスをEXPペダルにアサインすることも可能です。例としてはWahブロックを"heel"ポジションで動かしていない場合はエフェクトをバイパス、動き始めてこのポジションを離れるとエフェクトが自動的にアクティブになるように設定します。このタイプの設定は下記の手順で行います。

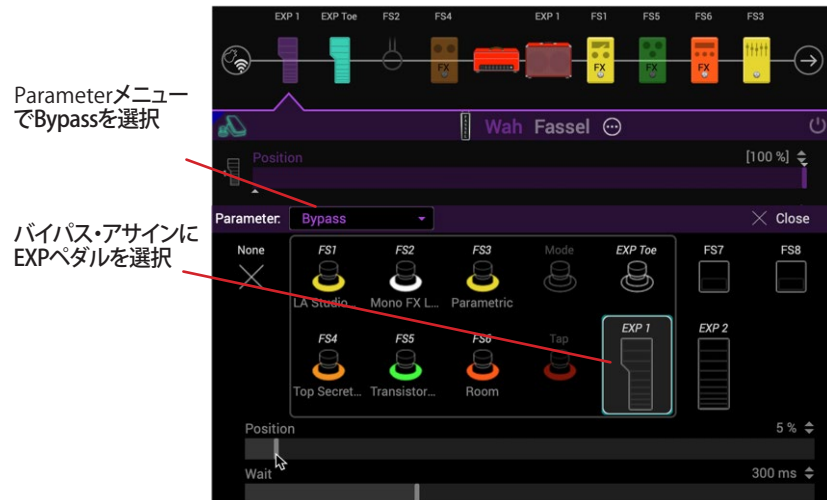
**NOTE:** Wahをペダルでバイパスするように設定する場合、Volume Pedal ブロックを異なるペダルでコントロールできるようにPOD GoのEXP 2ジャックに追加のペダルを接続することをお勧めします。追加のペダルを使用しない場合は、オンボードのペダルはWah専用にするために、Volume Pedalブロックに設置されているBypassとPositionのアサインを削除するのが良いでしょう。["既存のアサインの削除" P 28](#)をご参照ください。

1. エディット・パネルのパラメータにアクセスするために、シグナル・フローのWahブロックをダブルクリックします。
2. オンボードのエクスプレッション・ペダルを動かして、Toe Switchをクリックして本体のWAH/EXP 1 LEDを点灯させ、Wahブロックをアクティブにします。(まだされていない場合)
3. バイパス/コントロール・ウィンドウを表示します。Wahブロックのバイパスはこの段階でEXP Toeスイッチにアサインされています。この手順では、バイパス・アサインをEXPペダルに変更します。初期状態では、WahブロックのPositionのパラメータはEXP 1ペダルにコントローラー・アサインが設定されています。同じペダルでWahのバイパスとWah Positionをコントロールするため、これは変更しません。

**NOTE:** Parameterメニューをクリックして展開すると、各パラメータの右に括弧の表示がされている場合があります。これらはブロックの既存のバイパスとコントローラーを示しています。例えば、WahのPositionはバイパスがToe Switchに、PositionはEXP 1にアサインされていることを表しています。



ParameterメニューをクリックしてBypassを選択し、パネル内のEXP 1コントローラー・セレクターをクリック



ParameterメニューでBypassを選択

バイパス・アサインにEXPペダルを選択

EXPペダルにバイパス・アサイン・パラメータを設定

4. アサインが作成されると、必要に応じてバイパス/コントロール画面の下部に表示されるパラメータ・スライダーを調整できます。

- **Position** - バイパス・アサインに使用するブロックのバイパスを切り替えるポジションを決定します。かかるといっばいに下げた"ヒールダウン"のポジションでバイパスをトリガーするために、スライダーを5%以下に設定します。
- **Wait** - バイパスがトリガーされる前の、アサインされたコントローラーが設定したPositionの値で待機する時間の長さを決定します。このタイプのWahのバイパス・アサインは、Wahエフェクトを使用している間に不要なバイパスの切り替えを防ぐため、300 msもしくはそれよりも若干高めにするのがよいでしょう。

設定が完了すると、EXP1のヒール・ダウン・ポジションでWahブロックでoffに切り替わり、ペダルを動かすとすぐにWahがアクティブになり、再度ヒール・ポジションに戻して300 msもしくはそれ以上 (Wait/パラメータで設定した値) 止めるまでの間作動し続けます。同じ手順で他のブロックのパラメータで"ペダル・バイパス"の設定を選択できます。設定が完了したらバイパス/コントロール・ウィンドウを開いてください。

## 複数のブロックのバイパス・アサイン

ブロックのバイパスの切り替えは、1度に1つのフットスイッチにのみアサインできます。ブロックにバイパスがアサインされている場合、アサインを変更するとアサインが選択された新しいフットスイッチがEXPペダルに移動します。しかし、複数のブロックのバイパスを共通の1つのフットスイッチがコントローラーで同時に切り替える機能をアサインすることは可能です。

各フットスイッチかEXPペダルは最大8のアサイン (バイパスとコントローラーの組み合わせ) を持つことができます。1つのプリセットには最大64のアサイン (バイパスとコントローラーとスナップショットの組み合わせ) をを設定できます。

**TIP:** 複数のバイパス切り替えを使うと、2種類の異なるディストーションやディレイなどを、一方のブロックをoffにしたときに、同時にもう一方をonにするという便利な使い方ができます。スイッチを逆転するためには、1つ目のブロックのバイパス状態をもう一方のブロックの逆にするためにシグナル・フローのブロックを選択して手動でバイパス・ボタンをクリックします。Bypassがアサインされたフットスイッチで両方のブロックのバイパスが逆に切り替えられます。

**NOTE:** フットスイッチに複数のバイパスもしくはコントローラーのアサインが含まれている場合、フットスイッチ・コントローラー・セレクターのアサイン・リスト・ウィンドウに削除可能なこれらのアサインが表示されます。P.32参照



複数のアサインを表示するアサイン・リスト・ウィンドウ

## オート・アサイン機能

POD Go本体のGlobal Settings > Switches/Pedals > FS Auto AssignのOn/OffオプションはPOD Goが自動的に4つの各エフェクト・ブロックにバイパス・アサインを作成して、FS1~FS6で空いている最も数字の小さいスイッチにアサインを加えるかどうかを決定します (ブロックにモデルが選択されたら)。初期状態ではFS Auto AssignはOnに設定されています。バイパス・アサインは、これから説明する通り、FS Auto AssignのOn/Offに関わらず、いつどのブロックに対しても編集が可能です。

- そのエフェクト・ブロックにおいても、最初にモデルを空のブロックに追加した際に、FS1~FS6で空いている最も数字の小さいスイッチにバイパスを自動でアサインします。ブロックのモデルが変更された場合でもブロックのバイパス・アサインはフットスイッチに保持されます。
- 全てのNew Preset (新しいプリセット) では、Preset EQのバイパスがFS1、FX LoopのバイパスがFS2に、あらかじめアサインされています。しかしながら、他のブロックのを自動、もしくは手動でアサインするために、FS1とFS2のブロックのバイパス・アサインは削除することが可能です。

**NOTE:** Preset EQとFX Loopブロックのバイパス・アサインを手動で削除して、そのブロックのモデルを変更した場合、オート・アサイン機能はブロックのバイパスをアサインされていないFS1~FS6の最も数字の小さいスイッチに再びアサインします。

- WahとVolumeブロックのバイパスはペダルのToe Switchにあらかじめアサインされています。お望みであれば、これらのブロックのバイパス・アサインを削除できますが、オート・アサイン機能はペダルのToe Switchにアサインを作成しません。必要に応じてであれば手動でToe Switchのアサインを作成できます。
- Amp/Preamp、Cab/IRブロックはフットスイッチへのオート・アサイン機能はありませんが、手動で設定可能です。
- オート・アサイン機能がFS1~FS6の全てにバイパス・アサインを作成すると、プリセット内で他にオート・アサインは作成されません(手動でFS1~FS6のアサインを削除しても)。

この章や[POD Go オーナーズ・マニュアル](#)を通して、これらのより詳細な動作をご確認いただけます。

## コントローラー・アサインの作成

事実上全てのブロックのパラメータ(もちろんインプット、アウトプット、FX Loop、Looperブロックのパラメータもです!)に本体のフットスイッチやEXPペダルでコントロールされるコントローラー・アサインを作成できます。プリセット内のスナップショットで任意のパラメータのセッティングを保存&リコールできるようにスナップショットのアサインも設定が可能です。以下でこれらのアサインを作成する例をいくつか紹介しています。

### エディット・パネルでのコントローラー・アサインの作成

例えばDelayのMixのような場合、Edit/パネルのパラメータから直接コントローラー・アサインを作成するのが、最も簡単な方法です。

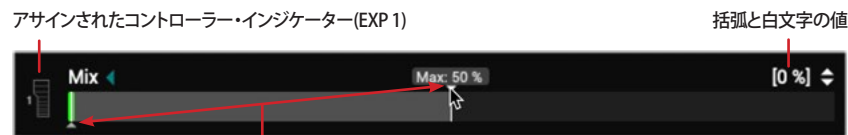
- エディット・パネルの内のパラメータの左側にあるアサイン表示エリアを左クリック(もしくはスライダーを右クリック)してSelect a controller/パネルを表示して、任意のコントローラーをクリックすると素早くコントローラー・アサインが作成できます。



任意のコントローラー・セレクターをクリックしてアサインを作成

エディット・パネル - Select a controller/パネルを使用してコントローラー・アサインを作成

- 新しいコントローラー・アサインはいくつかの便利なインジケータとエディット・パネルで明示されます。例えば下のようにディレイのMix/パラメータを表示します。EXPペダルやフットスイッチにアサインされたコントロールの調整するMin.とMax.の値を、パラメータ・スライダーのMin. & Max.インジケータの矢印をドラッグすることでも調整できます。(Min.とMax.パラメータは、メイン・バイパス・コントロール・ウィンドウでもアクセスできます。次の項をご参照ください。)



Min & Max調整インジケータ

エディット・パネルでのコントローラー・アサインのMin. & Max.の設定

### バイパス/コントロール・ウィンドウでのコントローラー・アサインの作成

エディット・パネルのバイパス/コントロール・ウィンドウは全てのタイプのアサインの作成やエディットでより深い機能を提供します。以下はフットスイッチもしくはEXPペダルにコントローラー・アサインを作成する手順です。

シグナル・フローのコントローラー・アサインを作成したいブロックをダブルクリックします。今回は例としてDelayブロックでSimple Delayを選択しています。

メイン・メニューのWindowからShow Bypass/Control を選択します。

バイパス/コントロール・ウィンドウのパラメータメニューをクリックしてSimple DelayのMixを選択します。



コントローラー・アサインにDelayのMixを選択



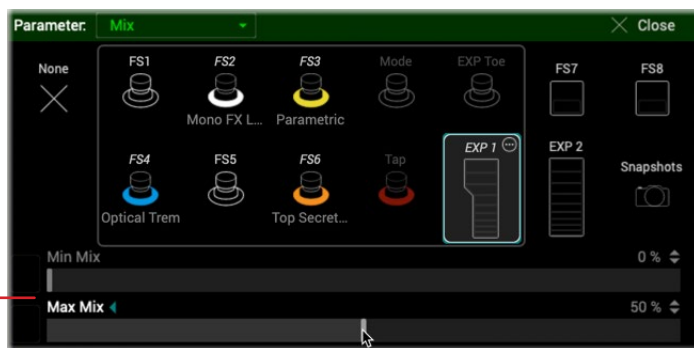
Mixを選択した状態で、任意のコントローラーをクリックするとアサインが作成されます。この説明ではEXP 1を選択していますが、EXP 2や2つのパラメータの値を切り替えられるフットスイッチも選択できます。最後の手順をご確認ください。



コントローラー・アサインにEXP 1ペダルを選択

コントローラー・アサインが作成されると、ペダルを動かした場合にアサインされたパラメータの最小値と最大値の幅を制限するMinimumとMaximumスライダーがバイパス/コントロール・ウィンドウの下部に表示されます。

下の例では、コントローラーがフル・オープンした場合にwet/dryのバランスが50%になるようにMax.Mixスライダーを50%に設定しています。



MinimumとMaximumスライダー

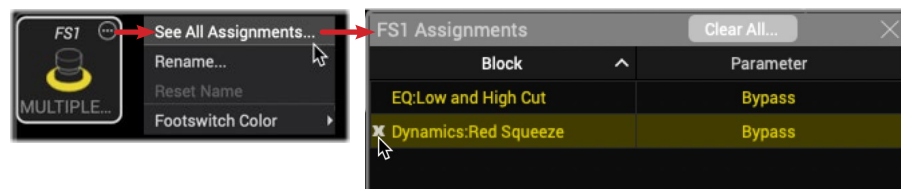
EXPペダルのコントローラー・アサインでMin.&Max.の設定

コントローラーとしてEXPペダルではなくフットスイッチが選択されている場合、Min.とMax.スライダーの値によってはアサインされたフットスイッチで個別のフットスイッチをOn/Offすると似たような設定が可能です。セッティングが完了したらバイパス/コントロール・ウィンドウを閉じてください。

**TIP:** コントローラーのセッティングをMinを100%側に、Maxを0%側に設定すると、アサインされたWahを反対方向に動作させられます。

## アサイン・リスト・ウィンドウ

エディット・パネルのバイパス/コントロール・ウィンドウで、一つもしくは複数のフットスイッチ、EXP、スナップショットのコントローラーが含まれている場合、マウス・カーソルをコントローラーのアイコンに合わせてオプション・メニュー・ボタンにアクセスできます。フットスイッチ1~6のコントロールについては、メニューからSee All Assignmentsを選択すると、アサイン・リスト・ウィンドウが表示されます(その他のコントロールについては、オプションがアサイン・リストのみになります)。例えば、FS1に2つのブロックのバイパスのアサインのような複数のアサインが含まれている場合、このウィンドウに表示されます。



FS1 アサイン・リスト・ウィンドウ

このリスト・ウィンドウは各コントローラーに設定されているアサインを参照するのに便利であるのと、アサインの削除にもいくつか便利な機能があります。

- ウィンドウの個別のアサインの左側に表示されるXボタンをクリックして削除します。
- Clear Allボタンをクリックすると選択されたコントローラーの全てのアサインを削除します。

## スナップショット・コントローラー・アサインの作成

パラメータのセッティングをプリセットのスナップショットで保存&リコールできるように、スナップショットへのアサインをブロックのパラメータに設定してください。この例では、Kinky BoostのDriveのパラメータを各スナップショットで異なるDriveの値を設定するためスナップショットのアサインを作成します。

## エディット・パネルでコントローラー・アサインを作成

エディット・パネルで直接コントローラー・アサインを作成するのが最も簡単な方法です。

シグナル・フローのKinky Boostをダブルクリックしてエディット・パネルを表示し、Driveスライダーの左側のアサイン・インジケーター・エリアをクリックしてSelect a controllerパネルからSnapshotsを選択します。["コントローラー・アサイン・インジケータ" P 24参照](#)

パラメータを右クリック



アサイン・インジケーター・エリアを左クリック

エディット・パネルのSelect a Controller/パネルを使用したスナップショット・アサインの作成



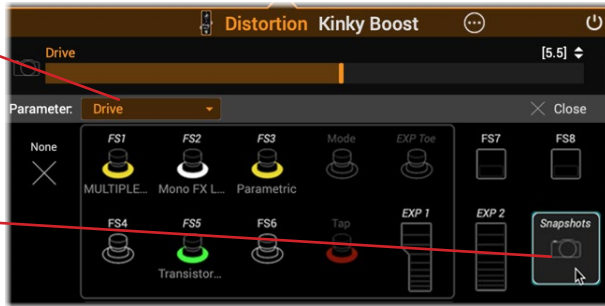
ショートカット! さらに早く...エディット・パネルで任意のパラメータ・スライダを"Alt+Click"もしくはキーボードショートカットの"S"を使用すると、すぐにパラメータのスナップショット・コントロール・アサインが作成されます。

## バイパス/コントロール・ウィンドウを使用してスナップショット・アサインを作成

エディット・パネルのバイパス/コントロール・ウィンドウは全てのタイプのアサインの作成とエディット機能を提供します。以下は、パラメータにスナップショットのアサインを作成する手順です。

1. シグナル・フローのディストーション (Kinky Boost) をダブルクリックします。
2. バイパス/コントロール・アサイン・パネルを表示して、パラメータ・メニューをクリックしてDriveを選択します
3. パネルのスナップショット・コントローラー・ボタンをクリックすることで、アサインが作成されます。

ParameterメニューでDriveが選択されている



アサインの作成のためにスナップショット・コントローラーを選択

スナップショット・アサインの作成のためにスナップショット・コントローラー・ボタンを選択

他のタイプのアサインと違って、スナップショット・コントローラー・アサインはバイパス・コントロール・ウィンドウの下部に設定できるオプションは表示されません。セッティングが完了したらバイパス/コントロール・ウィンドウを閉じてください。

パラメータにこのアサインが作成されると、POD Goアプリケーション・ウィンドウの最上部のSnapshotsから任意でスナップショット1~4を選択して、このパラメータに任意の値を設定すると、自動的にスナップショットに保存&リコールされます。これによって最大4つの異なる値を現在呼び出しているプリセットに設定できます。スナップショットの使用に関する詳細は本体の[オーナーズ・マニュアル](#)をご参照下さい。

## 複数のコントローラー・アサイン

ハードウェアと同じように、1つのパラメータは1つのコントローラーのみにアサインできます。しかしながら、複数のパラメータを1つの共通するフットスイッチにアサインすることが可能で、例えば以下のようなコントローラー・アサインの作成が可能です。

- 2つの異なるエフェクトのMixのパラメータをEXPペダルに設定して、それらをブレンドする
- DistortionブロックのDriveとLevelのパラメータを同時に反対方向に調整して、アウトプットのボリュームを変更することなく歪みの量を調整するように設定

- 表情豊かな音色変化のために複数のパラメータの変更を設定。例えば、ギターソロの音色でDistortionのVolumeとGainをブースト、DelayとReverbのMixを増やして、コーラス・ブロックをアクティブにする、全てを1つのフットスイッチで同時に行う!

コントローラーのアサイン・リストで各コントローラーの全てのアサインを参照できます。[P.32](#)参照



NOTE: フットスイッチに1つもしくは複数のブロックのバイパスやコントローラーのアサインが含まれている場合、POD Go本体のストップ・モードではフットスイッチ・ラベルはMultiple(X)で表示されます。(Xはアサインされている数)


## フットスイッチの名称とLEDカラーのカスタマイズ

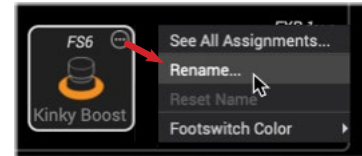
POD Goがストップ・モードの時に、アサインされたフット・スイッチに表示される名称とLEDリングをカスタマイズして、プリセットをより自分好みにできます。POD Go Editのバイパス/コントロール・ウィンドウで、以下の手順を実行します。カスタマイズした名称とカラーは、アサインされたモデルやパラメーターを変更しても、ストップ・モードのフットスイッチに残ります。



TIP: POD Goのバイパス/コントロール画面でActionボタンを押し、Customizeを選択すると、これらの機能に直接アクセスすることができます。

### ストップ・モードのフットスイッチ名のカスタマイズ

1. バイパス/コントロール・パネルが開いている状態で、アサインされたフットスイッチ1~6のコントローラーにカーソルを合わせ、表示されるメニュー・ボタンをクリックして、Renameを選択します。



2. また、フットスイッチ1~6の名前を直接ダブルクリックして、お好みの名前に編集し、ENTERキーを押して新しいテキストを決定することもできます。ここでは、"Kinky Boost"を"BOOST"に変更しています。なお、カスタマイズした名前は、アプリ内では白い太字で表示されます。




POD Goデバイスでストップ・モードを表示すると、カスタマイズされたフットスイッチの名称がすぐに更新されます。

3. カスタマイズしたフットスイッチの名称を元に戻すには、フットスイッチのメニュー・ボタンをもう一度クリックし、Reset Nameを選択します。

## ストップ・モードのフットスイッチのカラーのカスタマイズ

バイパスやコントローラーにアサインされたフットスイッチの色は、初期設定ではAutoに設定されており、LEDやストップ・モード画面のフットスイッチには、アサインされたモデルのカラーの色が採用されます。しかし、この色を変更したいと思うかもしれません。(点灯させたくない場合はNoneに設定)。今回の例では、より目立たせるためにBOOSTフットスイッチの色を白に変更します。

1. バイパス/コントロール・パネルが開いている状態で、アサインされたフットスイッチ・ボタンの上にカーソルを置き、表示されるメニュー・ボタンをクリックして、Footswitch Colorを選択して、任意のカラーを選択します。



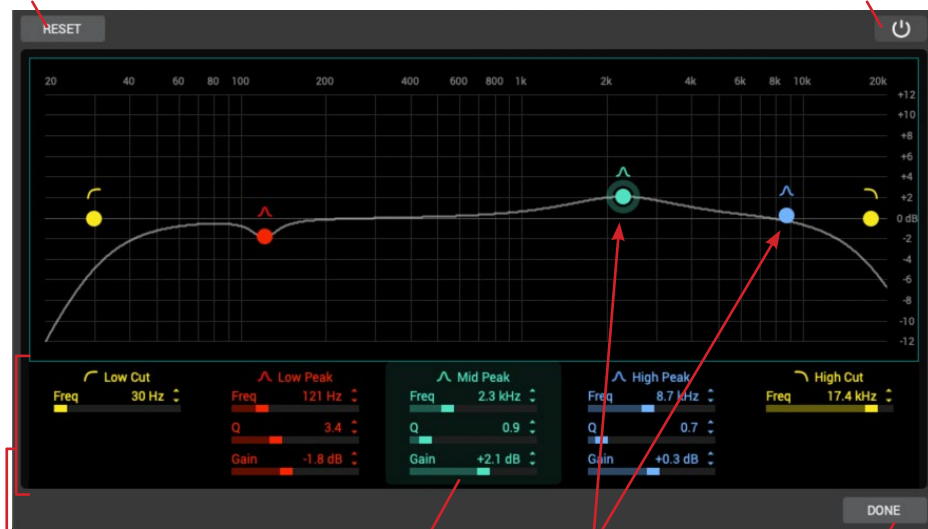
POD Goデバイスでストップ・モードを表示すると、カスタマイズされたフットスイッチの名称がすぐに更新されます。

# グローバルEQ

アプリケーションのWindowメニューからアクセスできるGlobal EQは、POD Go本体のグローバルEQを大きなグラフィック・インターフェースで表示します。この名前が表すように、グローバルEQの設定やバイパスの状態は全体に共通して反映され、プリセットやスナップショットで保存や呼び出しはできません

リセット・ボタン

バイパス・ボタン



インスペクター・ペイン

バンド・パラメータ

バンド・エディット・ノード

Doneボタン

グローバルEQは5バンドのパラメトリック・イコライザーで、POD Goのシグナル・パスの全てのブロックの後ろに位置し、Main 1/4”とヘッドホン・アウトに送る直前で全ての音色に適用されます。プリセットを1つずつ調整する必要がなく、ルーム・サウンドやステージによって音色の補正のために微調整を行うのに非常に便利です。

## グローバルEQパラメータの調整

グローバルEQウィンドウでは、グラフ内で“ノード”をドラッグするか、またはウィンドウ下部のインスペクターでバンド・パラメータのスライダーを使用する2つの方法で設定を確認・調整することができます。EQのプロセッシングは、このウィンドウのBypassボタンがアクティブに設定されている場合はいつでも適用されます。(もしくはグローバルEQ画面を見ている時に本体のBypassボタンから)

**Reset** - Resetボタンをクリックすることですぐに全てのパラメータが初期値である“フラット”に戻って、EQがアクティブになります。

**Bypassボタン** - グローバルEQのBypassを切り替えます。初期設定ではグローバルEQはアクティブで全てのパラメータはフラットです。

**バンド・エディット・ノード** - グラフ上にある目的の帯域の編集したポイントをクリックしてドラッグすることで、周波数とゲインが調整できます。エディット・ポイントを調整している時にインスペクター・パネルのパラメータのスライダーも動いていることが確認できます。

**インスペクター・ペイン** - このウィンドウの下部で5バンドEQの各パラメータを調整します。

**バンド・パラメータ** - 各帯域にはそれぞれ調整用のスライダーがあります。Low CutとHigh Cutはシェルヴィング・タイプのフィルターで、Low、Highごとにロールオフ・ポイントを設定できます。ミドルの3バンドはフル・パラメトリックで、中心となる周波数帯域を選択したり、Gain(最大12dBのブースト、カット)、Q(周波数帯域の範囲を適用する幅)をコントロールします。スライダーの調整方法は次の通りです。

- ・ スライダーのハンドルをクリック&ドラッグするか各スライダー右側のUp/Downボタンを使用
- ・ スライダーを右クリックして数字を入力
- ・ スライダー上にカーソルを合わせた状態でマウス・ホイールを操作
- ・ スライダーをクリックして、コンマ/ピリオドもしくは+/−ショートカット・キーを使用してその値を徐々に調整
- ・ 個別にスライダーをダブルクリックすることで、初期値にリセット

**Doneボタン** - クリックするとグローバルEQウィンドウを閉じます。

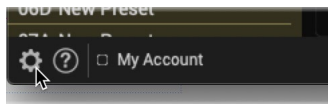


**TIP:** グローバルEQを調整するための便利なキーボード・ショートカットを試してください。[P.35](#) 参照

# PreferencesとAbout

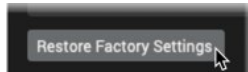
## Preferencesウィンドウ

POD Go EditのPreferencesウィンドウは3つの選択画面: General、Presets/IRs、Device Settingsを持っています。このウィンドウはPOD Go Editメニュー(Mac)またはHelpメニュー(Windows)、もしくはPOD Go Editの左下のPreferencesボタンをクリックすることでアクセスできます。



歯車ボタンをクリックしてPreferencesウィンドウを起動

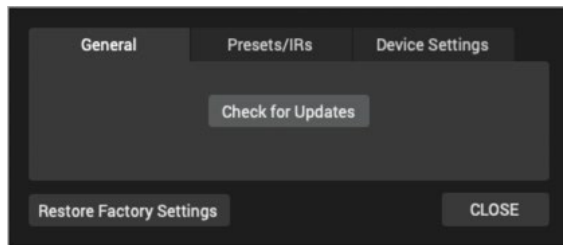
## ファクトリー・セッティングの復元



Preferencesウィンドウの左下のこのボタンで、PreferencesウィンドウのPresets/IRs、Device Settingsの全てのアイテムを工場出荷時の初期設定にリセットすることができます。

**NOTE:** POD Go本体はグローバル・セッティング画面の中に、復元オプションを含むいくつかの設定を持っています。このRestore Factory Settings ボタンはアプリケーションのPreferencesウィンドウで表示されるセッティングのみを復元します。

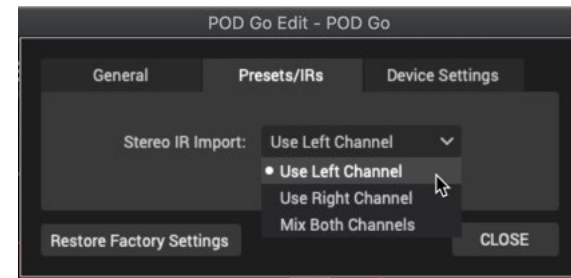
## Generalタブ - Check for Updates



Generalタブ

このボタンを使用して接続されているPOD Go本体のファームウェアやソフトウェアを手動でチェック、インストールできます。[P.63](#)参照

## Presets/IRsタブ - ステレオIRの読み込み



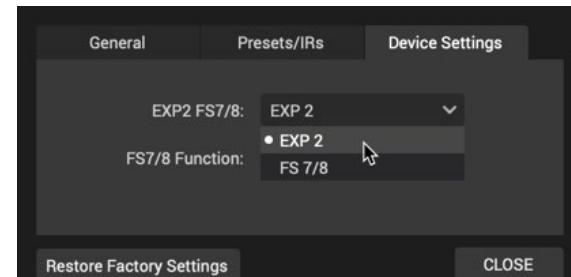
Presets/IRsタブ

このタブではステレオIRのオプションを含みます。ステレオのIR(.wav)を読み込んだ場合、POD Go本体で使用するためにモノラルに変換されます。このプリファレンスではIRファイルの左チャンネル(初期設定)と右チャンネルのどちらを使用するか、もしくは両方のチャンネルをモノラルにサンプリングするかを選択します。

## Device Settingsタブ - EXP 2-Footswitch 7/8

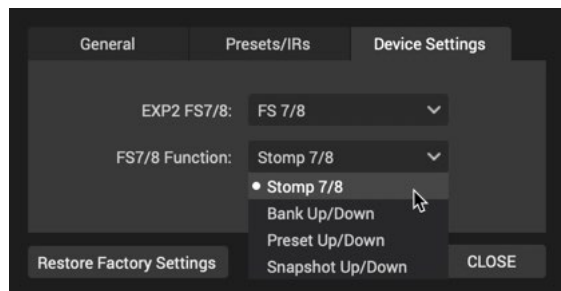
Device Settingスクリーンは、接続した本体のEXPとフットスイッチ・ジャックの設定可能なオプションを提供します。これらのオプションは、POD Go本体のGlobal Settings > Preferencesでみられるものと同じです。参照

EXP 2 - FS7/8 - EXP 2(2台目の外部エクスプレッション・ペダルを接続)とFS7/8(シングルまたはデュアルのフットスイッチを接続)の間で端子の機能を切り替えることができます。



Device settingsタブのEXP2、FS7/8オプション

FS7/8 Function - 前述のオプションでFS 7/8を選択した場合、この設定では、接続されたフットスイッチの動作を選択できます。: Stomp 7/8, Bank Up/Down, Preset Up/Down, Snapshot Up/Down.

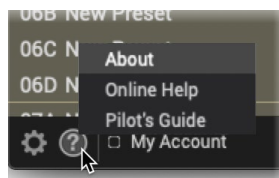


Device Settingsタブ - FS7/8 Functionオプション

## About/LegalとHelp

下記から選択できます。

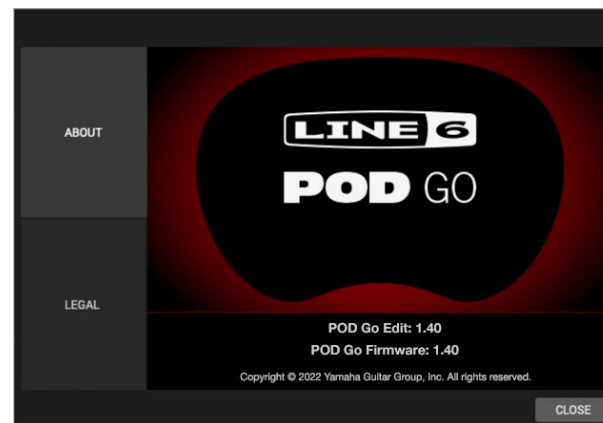
- POD Go Editメニュー (Mac)、Helpメニュー (Windows) からAbout POD Go Editを選択
- アプリケーションのHelpメニューからHelpかPilot's Guideを選択
- POD Go Editのメインウィンドウの左下の ? ボタンから、これらのオプションを選択



? ボタンをクリックしてメニューにアクセス

## About

ウィンドウの左にあるAboutを選択すると、AboutボックスにPOD Go Editと接続されたPOD Go本体のバージョン情報が表示されます。



POD Go Edit Aboutスクリーン - Aboutタブ選択時

POD Go Editのバージョン、POD Go本体およびRelayトランスミッターのファームウェア・バージョンを常に最新にしておくことをお勧めします。POD Go Editに内蔵されているファームウェア・アップデートを使用して最新のファームウェアをインストールしてください。(P.63参照) 最新のPOD Go Editとドライバーは<https://jp.line6.com/software/>から無償でダウンロードできます。

**!** インストールの順番や手順については、既にインストールされているバージョンによって異なる場合がありますため、ファームウェア、ドライバー、アプリケーションをインストールする前に必ずリリース・ノートをお読みください。

## Legal Information

POD Go Editについての商標、著作権およびその他の法的な情報を表示するには、ウィンドウ左側のLegalタブを選択します。

## Online Help

メニューからOnline Helpを選択することで、ブラウザから直接Line 6サポート・ページ(英語)にアクセスします。アクセス先のKnowledge Baseには、Helix/HXデバイスのFAQ、動画、ユーザー・フォーラムなどがあります。

## Pilot's Guide

メニューからPilot's Guideを選択することで、この取扱説明書の英語版のPDFを開きます。

# マーケットプレイスとアカウント

## マーケットプレイス



POD Go本体の機能をより高めるサードパーティ製のプレミアム・アセットが見つかるLine 6マーケットプレイス・オンラインショップがオープンしています! このマニュアルを作成している現時点でも、プロフェッショナルが作成したPOD GoプリセットやIRを入手することができます。Helixファミリー(Helix, HXシリーズ, Helix Native)向けの全てのIRはPOD Goもフルサポートしています。絶えず新しい商品が追加されているので、[マーケットプレイスのサイト](#)で商品ニュースやアナウンスをまめにチェックしてください。この章でご説明している通り、新しいマーケットプレイスのプリセットとIRを使用するためには、POD Go EditのMy Accountメニューを数クリックするだけです。

### マーケットプレイスのアセットを入手するには

POD Go Editウィンドウの左下のMy Accountメニュー内のGet More PresetsとGet More IRsをクリック(もしくは<https://line6.com/marketplace/>に直接アクセス)してマーケットプレイスのサイトにアクセスしてください。マーケットプレイスのサイトにアクセスしたら、Line 6アカウントにサインインし、目的のプリセットやIRのパックを選択して、カートに追加してチェックアウトしてください。

**\*NOTE:** マーケットプレイスで購入したアセットが適切なアカウントに追加されるよう、POD Go Editを使用するためにオーサライズしたコンピュータ上で、同じLine 6アカウントでログインしていることを確認してください!

購入手続きが完了すると、オーサライズされたコンピュータ上でインポートすることができるライセンス情報を含むダウンロード可能なアセットがLine 6アカウントにデポジットされ、マーケットプレイスで購入されたものはzipファイルとしてダウンロード可能になり、ダウンロード後にローカルのハードディスク上で解凍する必要があります。

購入したアセットをダウンロードするには、POD Go EditのMy Accountメニュー内のManage Accountをクリック(<https://line6.com/account/>)して、アカウントにサインインし、左側の(Hardware & Software)からMarketplace Downloadsを選択してください。

### Hardware & Software

Registered Gear

Purchase History

Authorized Devices

Software Add-ons

Marketplace Downloads

Activations

iLok Deposits

購入したアセットのライセンスは自動的にLine 6アカウントに追加され、My AccountメニューのLine 6アカウントにサインインされていれば、次回POD Go Editを使用するときに同期されます。(["サインイン/サインアウト" P.39参照](#))

### マーケットプレイスのアセットのインポートと活用

マーケットプレイス・プレミアム・アセットを使用するにはPOD Go Editでのオーサライズ、および新たに購入したアセットのライセンスを認証してLine 6アカウントと同期するためにコンピュータをインターネットに接続する必要があります。POD Go Editをご使用になるにはインターネット接続は必要ありません。サインインとオーサライズに関しては以下でご説明します。

一度サインインしてPOD Go Edit経由でコンピュータをオーサライズすると、マーケットプレイスのプレミアム・プリセットやIRをインポートでき、POD Go Editで他のプリセットやIRと同じように使用することができます。

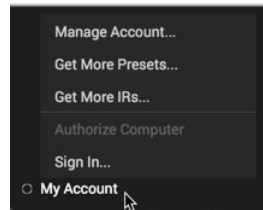
マーケットプレイスのアセットは、POD Go Editのライブラリアンのリストで右側に金色のピック型のバッジを表示します。[\(P.9とP.11\)](#)プリセットとIRの読み込みをご参照ください。



金色のギター・ピック型バッジを表示するプレミアムなマーケットプレイスのプリセットとIR

# My Account

POD Go Editのウィンドウの左下に、My Accountメニューとアカウント・ステータスのインジケータがあります。Line 6アカウントにサインインする前や、マーケットプレイス・プレミアム・アセットを使用するためにコンピュータをオーサライズする前は、My Accountという名前前で表示されます。



My Accountメニュー (サインインまたはオーサライズしていない状態)

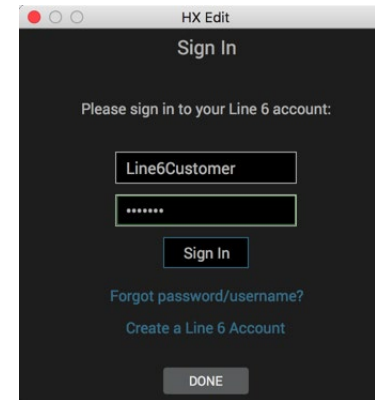
My Accountメニューをクリックすることで、Line 6アカウントのサインイン、管理、マーケットプレイスのオンライン・ショップにアクセスできます。

**\*NOTE:** POD Go Edit自体を使用するために、サインインやオーサライズ、インターネット接続は必要ありません。しかしながら、マーケットプレイスで購入したアセットのインポートやエクスポートにはコンピュータのオーサライズ(デオーサライズ)のためにサインインが必要になります。

## サインイン/サインアウト

サインインされていない場合、メニューからSign Inを選択して、サインイン・ウィンドウでLine 6アカウントのユーザー名とパスワードを入力してください。サインインに必要な情報を忘れた場合、もしくはまだLine 6アカウントを作成していない場合は、ウィンドウのForgot my password/usernameもしくはCreate a Line 6 accountを選択してください。すでにサインインしてサインアウトしたい場合はメニューからSign Outを選択してください。

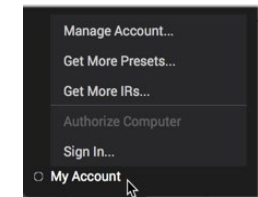
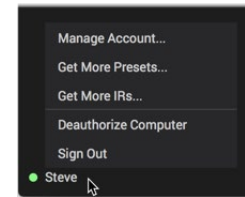
**TIP:** マーケットプレイスのプレミアム・アセットの購入を検討されている場合、コンピュータのオーサライズとPOD Go Editのサインインをアクティブな状態にしておくことが最も簡単な方法です。これによって、購入したアセットのライセンスはLine 6アカウントから自動的に同期され、アセットに対して、POD Go Edit内の全ての機能が利用可能となります。POD Go Editのアップデート機能を使用するにもサインインが必要です。(P 63)



Line 6アカウントのサインイン・ウィンドウ

## コンピュータのオーサライズ状態のインジケータ

一度サインインすると、自動的にコンピュータはオーサライズされ、サインインとオーサライズが成功したことをポップアップ・ウィンドウによって確認できます。My Accountメニュー・ラベルにLine 6アカウントで作成したファーストネームが表示され、コンピュータのオーサライズとサインインの状態を表示します(オーサライズの詳細は下記のセクションをご参照ください)。サインアウトすると、メニューボタンは“My Account”と表示され、オーサライズ・インジケータは無色になります。



コンピュータがオーサライズされてサインインしている状態  
コンピュータがオーサライズされずにサインインしている状態


一度コンピュータをオーサライズすると、サインアウトしてもコンピュータはオーサライズの状態を保持し、コンピュータがインターネットに接続されていなくても、マーケットプレイスのアセットに対してインポート、エクスポート、コピーとバックアップが行えます。

メニューからデオーサライズおよびオーサライズするために再度サインインしたり、マーケットプレイスで新たな購入をしたあとに初めてLine 6アカウントと同期する場合には、インターネット接続が必要になります。(["ライセンスの同期" P 40参照](#))



## コンピュータのオーサライズ/デオーサライズ

マーケットプレイスのプレミアムIRにPOD Go Editでインポート、エクスポート、コピー/ペーストやバックアップの作成/復元を使用するためには、コンピュータがオーサライズされた状態であることが必要です。Line 6アカウントにサインインすることで、コンピュータは自動的にオーサライズされます。

 **\*NOTE:** コンピュータは同時に最大4台までオーサライズすることができます。すでに4台のコンピュータがオーサライズされている場合、オーサライズされているコンピュータを1台デオーサライズする必要があります。

### コンピュータのデオーサライズ

Line 6アカウントにサインインしている間に、My AccountメニューからDeauthorize Computerを選択すると自動的にオンラインのデオーサライズのプロセスが短時間で完了します。デオーサライズ・ステータスを示す確認のダイアログを表示します。さらに、コンピュータのデオーサライズを行うと、自動的にLine 6アカウントはサインアウトします。

デオーサライズ状態では、POD Go Editは全てのプリセットやIRライブラリアンとシグナル・フローの編集機能が使用できますが、マーケットプレイスで購入したアセットは、POD Go Editでインポート、エクスポートが実行できません。まだオーサライズされたコンピュータが4台に達していなければ、メニューからAuthorize Computerを選択することで、いつでも再びオーサライズすることができます。

 **Helix/HXシリーズ&Helix Nativeオーナー:** プレミアム・マーケットプレイスを購入している場合、それらをご使用になるにはHX EditかHelix Nativeの[取扱説明書](#)をご参照ください。

### ライセンスの同期

マーケットプレイスで購入すると、購入した商品のライセンスはオンラインのLine 6アカウントに置かれます。POD Go Editがライセンスにアクセスして購入したアセットをアンロックするために、Line 6アカウントを同期する必要があります。インターネット接続とライセンスの同期後、次にPOD Go Editを使用するときにサインインしなければなりません。

サインインした場合、次にPOD Go Editを起動した時、もしくは、すでに起動している場合は、POD Go Editのウィンドウを次にクリックした時に短時間で自動的に同期を実行します。(POD Go Editがすでに起動している場合は、シンクされるまで最大5分かかる場合があります)ライセンスの同期が完了すると、購入したマーケットプレイス・アセットをPOD Go Edit、あるいはHelixハードウェアで使用するためにインターネットに接続する必要はありません。

### アカウントの管理

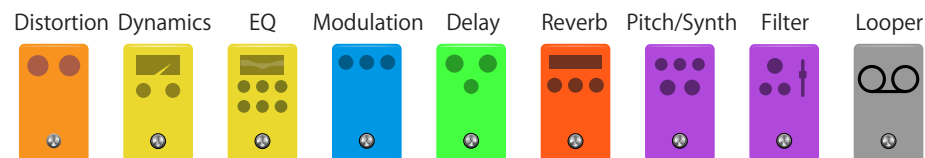
Line 6.comのMy Accountページでこのメニュー・オプションを選択することで、Line 6アカウントを閲覧&アップデートでき、アドオンやマーケットプレイスで購入したものの閲覧や管理、Line 6商品の登録、個人情報のアップデートが実行できます。

# モデルリスト

以下は、POD Go本体に搭載されているエフェクト、アンプ、スピーカー・キャビネット、マイク・モデルで

ベースになったオリジナルのモデルも記載されています。各モデルは、モデリングの元になった機器が持つ独特のコントロールに基づくユニークなパラメータを搭載していることがあります。また一方で、以下で説明する通り、各モデルのカテゴリー・タイプで共通するオプションも存在します

## エフェクト・ブロック・モデル



以下のモデルはデバイスのエフェクト・ブロックのカテゴリー・メニューにあります。各エフェクト・モデルがプロセス可能なモノ/ステレオの区分は以下の通りです。

- Distortion、Dynamics、およびPitch/Synthカテゴリー・モデルはモノラルです。
- EQ、Modulation、Delay、ReverbおよびFilterはステレオです。
- Looperカテゴリー・モデルは名称で示されるように、モノ/ステレオの両方のモデルがあります。

Monoモデルはその名の通り、モノラルでプロセスするため、ステレオ・アウトプットを持つあらゆるブロックの出力をモノに変換します。ステレオのモデルは信号をステレオ・イン/ステレオ・アウトで処理します。バイパスされたブロックはステレオ・信号に変更を加えません。

Distortionモデル (モノ)	
モデル	ベースとしたモデル*
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 Rogue	Way Huge® Red Llama (モディファイド)
Compulsive Drive	Fulltone® OCD
Dhyana Drive	Hermida Zendrive
Valve Driver	Chandler Tube Driver

Distortionモデル (モノ)	
モデル	ベースとしたモデル*
Horizon Drive	Horizon Precision Drive
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)
Ratatouille Dist	Pro Co Rat (LM308オペアンプ)
Vermin Dist	Pro Co RAT
KWB	Benadrian Kowloon Walled Bunny Distortion
Swedish Chainsaw	Boss HM-2 Heavy Metal Distortion (日本製)
Arbitrator Fuzz	Arbiter® FuzzFace®
Pocket Fuzz	Jordan Boss Tone Fuzz
Bighorn Fuzz	'73 Electro-Harmonix® Ram's Head Big Muff Pi
Ballistic Fuzz	Euthymia ICBM Fuzz
Triangle Fuzz	Electro-Harmonix® Big Muff Pi
Industrial Fuzz	Z.Vex Fuzz Factory
Tycocavia Fuzz	Tycobrahe® Octavia
Wringer Fuzz	BOSS FZ-2 Garbageモディファイド
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	Darkglas® Electronics Microtubes® B7K Ultra
Tube Drive	Chandler Tube Driver
Screamer	Ibanez Tube Screamer
Overdrive	DOD Overdrive/Preamp 250
Classic Dist	Pro Co RAT

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P.52](#)をご参照ください。

## Distortionモデル (モノ)

モデル	ベースとしたモデル*
Heavy Dist	BOSS Metal Zone
Colordrive	Colorsound® Overdriver (モディファイド)
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 (modded)
L6 Distortion	Line 6オリジナル
Sub Oct Fuzz	PAiA Roctave Divider
Octave Fuzz	Tycobrahe Octavia
Bronze Master	Maestro Bass Brassmaster
Killer Z	BOSS Metal Zone MT-2

## Dynamicsモデル (モノ)

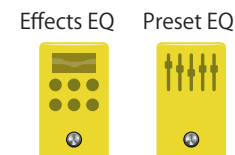
モデル	ベースとしたモデル*
Deluxe Comp	Line 6オリジナル
Red Squeeze	MXR® Dyna Comp
Kinky Comp	Xotic® SP Compressor
Ampeg Opto Comp	Ampeg Opto Comp Compressor
Rochester Comp	Ashly® CLX-52 (B. Sheehanと組み合わせて)
LA Studio Comp	Teletronix® LA-2A®
3-Band Comp	Line 6オリジナル
Noise Gate	Line 6オリジナル
Hard Gate	Line 6オリジナル
Autoswell	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 オン)

## Dynamicsモデル (モノ)

モデル	ベースとしたモデル*
Vetta Comp	Line 6オリジナル
Vetta Juice	Line 6オリジナル
Boost Comp	MXR Micro Amp

## Effects EQとPreset EQモデル

以下のEQモデルはエフェクト・ブロックとプリセットのPreset EQブロックで使用できます。4つのエフェクト・ブロックで任意のEQモデルを選択しても、プリセットEQブロックを使用しても違いはありません(ただし、後述するようにAcoustic Simモデルの有無は異なります)。この2つのEQタイプのアイコンは少しずつ変えてあるので、どちらのタイプかがわかるようになっています。



## EQモデル (ステレオ)

モデル	ベースとしたモデル*
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
Acoustic Sim	Line 6オリジナル

**NOTE:** Acoustic Simモデルはエフェクト・ブロックでのみ使用いただけます。プリセットEQブロックではご使用になれません。

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P.52](#)をご参照ください。

Modulationモデル(ステレオ)	
モデル	ベースとしたモデル*
Optical Trem	Fender® オプティカル・トレモロ回路
60s Bias Trem	Vox AC-15 Tremolo
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
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 chorus
Ampeg Liquifier	Ampeg Liquifier Chorus
Trinity Chorus	Dytronic® Tri-Stereo Chorus
Bubble Vibrato	BOSS VB-2 Vibrato
Vibe Rotary	Fender Vibratone
122 Rotary	Leslie® 122
145 Rotary	Leslie 145
Retro Reel	Line 6オリジナル
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®

Modulationモデル(ステレオ)	
モデル	ベースとしたモデル*
Script Phase	MXR Phase 90 (スクリプト・ロゴ・バージョン)
Panned Phaser	Ibanez Flying Pan
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	Dytronic® 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
Tape Eater	Line 6オリジナル
Warble-Matic	Line 6オリジナル
Random S&H	Line 6オリジナル
Sweeper	Line 6オリジナル

Delayモデル(ステレオ)	
モデル	ベースとしたモデル*
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

\*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。"U.S. Registered Trademarks" P 52をご参照ください。

## Delayモデル(ステレオ)

モデル	ベースとしたモデル*
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
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
Glitch Delay	Line 6オリジナル
Euclidean Delay	Line 6オリジナル
ADT	Line 6オリジナル
Crisscross	Line 6オリジナル
Tesselator	Line 6オリジナル
Ratchet	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®

## Delayモデル(ステレオ)

モデル	ベースとしたモデル*
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
Bubble Echo	Line 6オリジナル
Phaze Eko	Line 6オリジナル

## Reverbモデル(ステレオ)

モデル	ベースとしたモデル*
Dynamic Hall	Line 6オリジナル
Dynamic Plate	Line 6オリジナル
Dynamic Room	Line 6オリジナル
Shimmer	Line 6オリジナル
Hot Springs	Line 6オリジナル
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
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

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P.52](#)をご参照ください。

## Pitch/Synthモデル(モノ)

モデル	ベースとしたモデル*
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	Korg® 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
Buzz Wave	Line 6オリジナル
Rez Synth	Line 6オリジナル
Seismik Synth	Line 6オリジナル
Analog Synth	Line 6オリジナル
Synth Lead	Line 6オリジナル
String Theory	Line 6オリジナル
Synth FX	Line 6オリジナル
Saturn 5 Ring Mod	Line 6オリジナル
Synth Harmony	Line 6オリジナル
Double Bass	Line 6オリジナル

## Filterモデル(ステレオ)

モデル	ベースとしたモデル*
Mutant Filter	Digitech Whammy®
Mystery Filter	Eventide® H3000
Autofilter	Line 6オリジナル
Asheville Patrn	Moog® Moogerfooger® MF-105M MuRF フィルター

## Filterモデル(ステレオ)

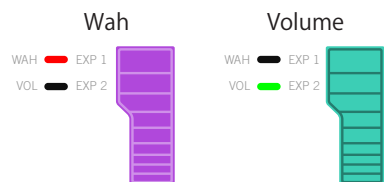
モデル	ベースとしたモデル*
Voice Box	Line 6オリジナル
V Tron	Musitronics Mu-Tron III
Q Filter	Line 6オリジナル
Seeker	Z Vex Seek Wah
Obi Wah	Oberheim® 電圧制御 S&H フィルター
Tron Up	Musitronics Mu-Tron III (アップポジション)
Tron Down	Musitronics Mu-Tron III (アップポジション)
Throbber	Electrix® Filter Factory
Slow Filter	Line 6オリジナル
Spin Cycle	Craig Anderton's Wah/Anti-Wah
Comet Trails	Line 6オリジナル

## Looperモデル(モノ/ステレオ)

モデル	ベースとしたモデル*
6 Switch Mono Looper	Line 6オリジナル
1 Switch Mono Looper	Line 6オリジナル
6 Switch Stereo Looper	Line 6オリジナル
1 Switch Stereo Looper	Line 6オリジナル

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P.52](#)をご参照ください。

## Wah/Volumeブロック・モデル



全てのプリセットは1つのWahブロック(自動的にEXP 1にアサイン)と1つのVolumeブロック(自動的にEXP 2にアサイン)を持っています。以下はWahとVolumeで使用できるモデルです。これらのカテゴリの全てのモデルはステレオです。

### Wahモデル(ステレオ)

モデル	ベースとしたモデル*
UK Wah 846	Vox V846
Teardrop 310	Dunlop Cry Baby® Fasel 310 モデル
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	ベースとしたモデル*
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

## エフェクトに共通するセッティング

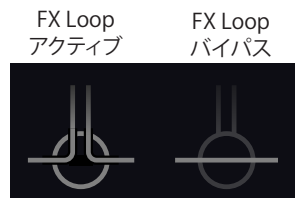
パラメータ	内容
Drive	オーバードライブ、ディストーション、ファズの量を調整します
Bass	低音域の量を調整します
Mid	中音域の量を調整します
Treble	高音域の量を調整します。
Speed	エフェクトのspeedを調整し、高くするとSpeedは速くなります。Hzとのnoteの値を切り替えてモデルのNote Syncパラメータをアクティブにします。Hzを選択するとモジュレーションの周期のスピードの秒数で使用できません。noteを選択すると現在設定されているテンポのタイム・ベースで使用できます。Speedのパラメータは非線形で相互作用するので、noteの値と同期しません。
Rate	エフェクトのrateを調整し、高くするとRateは速くなります。Hzとのnoteの値を切り替えてモデルのNote Syncパラメータをアクティブにします。Rateのパラメータは非線形で相互作用するので、noteの値と同期しません。
Time	Delay/RepeatのTimeを調整して、高いセッティングにするとディレイが長くなります。Hzとのnoteの値を切り替えてモデルのNote Syncパラメータをアクティブにします。msの値は1/1000単位で任意のTimeを指定できます。noteを選択すると現在設定されているテンポのタイム・ベースで使用できます。noteの値はモデルを変更しても保持されます。
Depth	モジュレーションの強度を調整します。高いセッティングはエフェクトによってはより強いピッチの揺らぎを起こします。
Feedback	ディレイ・シグナルのエフェクトへのフィードバックの量を調整します。高いセッティングにすると、よりドラマティックな質感を得られます。
Decay	リバーブのサスティンの長さを調整します。
Predelay	リバーブエフェクトが聴こえ始めるまでの時間を決定します。
Scale	ステレオ・ディレイで、Scaleは左と右のチャンネルの比例するリピートをコントロールします。左チャンネルはTimeの値に追従してリピートし、右チャンネルは左チャンネルのパーセンテージでリピートします。例えば、ディレイのTimeを1000ms、Scaleを75%に設定すると、左チャンネルは1000ms、右チャンネルは750msでリピートします。
Spread	ステレオディレイ・エフェクトの中でもSpreadはわずかに異なります。ほとんどのディレイは左と右のリピートの広がり方を調整します。Pig Pong Delayの場合、例えば0は真ん中のみ(モノ)で、10はリピートを左と右にフルにパンニングします。 モジュレーション付きのステレオ・ディレイは、SpreadはLFO(ロー・フリークエンシー・オシレーター)のステレオのモジュレーションの挙動に作用します。0の場合LFOは同期しており、10の場合はLFOは180°逆転しており、片側はモジュレーションが上がり、もう一方が下がるといった効果が狙えます。
Headroom	いくつかのモジュレーションとディレイ・モデルは、特にハイゲイン・アンプの後ろにブロックを設置した際に内部シグナルを少し粗くします。値をマイナス方向に増やすと粗さがわかるようになり、値をプラス方向に設定すると少しクリーンになります。0dmではそのモデルはオリジナルのような挙動をします。

\*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。"U.S. Registered Trademarks" P 52をご参照ください。

パラメータ	内容
Low Cut	フィルターはブロックの低音域/高音域の一部で、低音のダブつきや耳障りな高音を取り除きます。
High Cut	
Mix	ブロックを通るエフェクト音の"wet"シグナルと"dry"シグナルをブレンドします。0%にセットすると、エフェクトは完全にバイパスされます。100%にセットするとエフェクト成分だけになり、ドライ音は聞こえなくなります。
Level	エフェクト・ブロックのアウトプット・レベルを調整します。デジタル・クリップが起る可能性があるため、複数のモデルでこのパラメータの設定を高くしすぎないように気をつけてください。通常はほとんどのブロックは0dbにしておいてください。オリジナルのペダルのレベルやボリューム・ノブは0.0~10をdbの値で拳動しません。
Trails	Trails Off:ブロックをバイパスするとディレイのリピートやリバーブのディケイをすぐにミュートします。 Trails On:ブロックをバイパスもしくは異なるスナップショットが選択された場合、ディレイのリピートやリバーブのディケイが自然に続きます。

## FX Loopブロック

FX Loopを使用する事で、POD GoのStereo Send/Returnジャックに接続された外部ストンプボックス(またはラック・エフェクト)を、プリセットの中の任意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。各プリセットでこのブロックをモノカステレオで設定できます。



**NOTE:** FX LoopはPOD Go本体のGlobal Settings> Ins/Outsでインストゥルメント(ストンプ・ボックスをインサート)もしくはライン・レベルに設定できます。

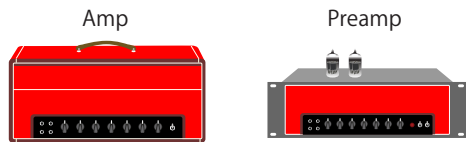
### FX Loopのセッティング

ページ	ノブ	パラメータ	内容
1	1	Send	外部機器に送るレベルを調整します。
	2	Return	Returnジャックで受け取るレベルを調整します。
	3	Mix	FX Loopのシグナルと"dry"シグナルをブレンドします。0%にセットすると、FX Loopは完全にバイパスされます。100%にセットするとFX Loop音だけになり、ドライ音は聞こえなくなります。
2	1	Trails	Trails Off:FX Loopブロックをバイパスした場合に、外部ストンプボックスがすぐにミュートされます。 Trails On:ブロックをバイパスもしくは異なるスナップショットが選択された場合、外部のディレイのリピートやリバーブのディケイが自然に続きます。

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P.52](#)をご参照ください。



## Amp/Preampブロック・モデル



以下のギター & ベースのAmp & PreampモデルはAmp/Preampブロックのカテゴリ・メニューにあります。アンプの代表的なトーンを得るために、Cab/IRブロック内からフィットするスピーカー・モデルを選択するにはAmpカテゴリのモデルを使用します。また、プリアンプ段のトーンとキャラクターだけを得るにはPreampカテゴリを選択します (POD Goアウトプットからの外部パワーアンプへの素晴らしいオプションになります)。全てのAmpとPreampカテゴリはモノです。

**📌** \*NOTE: 本体のGlobal Settings > PreferencesのLink Amp/Cabは現在呼び出されているプリセットのCabブロック・モデルを、選択したAmp/Preampブロックに合わせて自動的に変更するかどうかを決定します。全てのプリセットでCabブロックを独立して選択したい場合、Link Amp/CabをOffにセットしてください。["Cab/IRブロックのスピーカー・キャビネット・モデル" P 50](#)のリストをご参照ください。

### Ampモデル

モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
WhoWatt 100	Guitar	Hiwatt® DR-103 Brill
Soup Pro	Guitar	Supro® S6616
Stone Age 185	Guitar	Gibson® EH-185
Voltage Queen	Guitar	Victoria Vintage Queen
Tweed Blues Nrm	Guitar	Fender Bassman® (ノーマルチャンネル)
Tweed Blues Brt	Guitar	Fender Bassman (明るいチャンネル)
Fullerton Nrm	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (ノーマルチャンネル)
Fullerton Brt	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (明るいチャンネル)
Fullerton Jump	Guitar	Fender 5C3 Tweed Deluxe (ジャンプ)
Grammatico Nrm	Guitar	Grammatico LaGrange (ノーマルチャンネル)
Grammatico Brt	Guitar	Grammatico LaGrange (明るいチャンネル)
Grammatico Jump	Guitar	Grammatico LaGrange (ジャンプ)
US Small Tweed	Guitar	Fender Champ®
US Princess	Guitar	Fender Princeton Reverb®
US Deluxe Nrm	Guitar	Fender Deluxe Reverb (ノーマルチャンネル)
US Deluxe Vib	Guitar	Fender Deluxe Reverb (ビブラートチャンネル)
US Double Nrm	Guitar	Fender Twin Reverb® (ノーマルチャンネル)

### Ampモデル

モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
US Double Vib	Guitar	Fender Twin Reverb (ビブラートチャンネル)
Mail Order Twin	Guitar	Silvertone® 1484
Divided Duo	Guitar	÷ 13 JRT 9/15
Interstate Zed	Guitar	Dr Z® Route 66
Derailed Ingrid	Guitar	Trainwreck® Circuits Express
Jazz Rivet 120	Guitar	Roland JC-120 Jazz Chorus
Essex A15	Guitar	Vox AC-15
Essex A30	Guitar	Vox AC-30トップブースト
A30 Fawn Nrm	Guitar	Vox AC-30 Fawn (ノーマルチャンネル)
A30 Fawn Brt	Guitar	Vox AC-30 Fawn (明るいチャンネル)
Matchstick Ch1	Guitar	Matchless® DC30 (チャンネル1)
Matchstick Ch2	Guitar	Matchless DC30 (チャンネル2)
Matchstick Jump	Guitar	Matchless DC30 (ジャンプ)
Mandarin 80	Guitar	Orange® OR80
Mandarin Rocker	Guitar	Orange Rockerverb 100 MkIII (ダーティ・チャンネル)
Brit J45 Nrm	Guitar	Marshall® JTM-45 (ノーマルチャンネル)
Brit J45 Brt	Guitar	Marshall JTM-45 (明るいチャンネル)
Brit Trem Nrm	Guitar	Marshall JTM-50 (ノーマルチャンネル)
Brit Trem Brt	Guitar	Marshall JTM-50 (明るいチャンネル)
Brit Trem Jump	Guitar	Marshall JTM-50 (ジャンプ)
Brit Plexi Nrm	Guitar	Marshall Super Lead 100 (ノーマルチャンネル)
Brit Plexi Brt	Guitar	Marshall Super Lead 100 (明るいチャンネル)
Brit Plexi Jump	Guitar	Marshall Super Lead 100 (ジャンプ)
Brit P75 Nrm	Guitar	Park® 75 (ノーマルチャンネル)
Brit P75 Brt	Guitar	Park 75 (明るいチャンネル)
Brit 2204	Guitar	Marshall JCM-800
Placater Clean	Guitar	Friedman BE-100 (クリーンチャンネル)
Placater Dirty	Guitar	Friedman BE-100 (BE/HBEチャンネル)
Cartographer	Guitar	Ben Adrian Cartographer
German Mahadeva	Guitar	Bogner® Shiva

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P 52](#)をご参照ください。

Ampモデル		
モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
German Ubersonic	Guitar	Bogner Überschall®
Cali Texas Ch1	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (クリーンチャンネル)
Cali Texas Ch2	Guitar	MESA/Boogie Lone Star (ドライブチャンネル)
Cali IV Rhythm 1	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (Iチャンネル)
Cali IV Rhythm 2	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (IIチャンネル)
Cali IV Lead	Guitar	MESA/Boogie Mark IV (リードチャンネル)
Cali Rectifire	Guitar	MESA/Boogie Dual Rectifier®
Archetype Clean	Guitar	Paul Reed Smith® Archon® (クリーンチャンネル)
Archetype Lead	Guitar	Paul Reed Smith Archon (リードチャンネル)
ANGL Meteor	Guitar	ENGL® Fireball 100
Solo Lead Clean	Guitar	Soldano SLO-100 (クリーンチャンネル)
Solo Lead Crunch	Guitar	Soldano SLO-100 (クランチチャンネル)
Solo Lead OD	Guitar	Soldano SLO-100 (オーバードライブチャンネル)
PV Panama	Guitar	Peavey® 5150®
Revv Gen Purple	Guitar	Revv® Generator 120 (紫/ゲインチャンネル3)
Revv Gen Red	Guitar	Revv Generator 120 (赤/ハイゲインチャンネル4)
Das Benzin Mega	Guitar	Diezel VH4 (メガチャンネル)
Das Benzin Lead	Guitar	Diezel VH4 (リードチャンネル)
Line 6 Ventoux	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Elektrik	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Doom	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Epic	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 2204 Mod	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Fatality	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Litigator	Guitar	Line 6オリジナル
Line 6 Badonk	Guitar	Line 6オリジナル
Ampeg B-15NF	Bass	Ampeg B-15NF Portaflex®
Ampeg SVT Nrm	Bass	Ampeg SVT® (ノーマルチャンネル)
Ampeg SVT Brt	Bass	Ampeg SVT (明るいチャンネル)
Ampeg SVT-4 PRO	Bass	Ampeg SVT-4 PRO

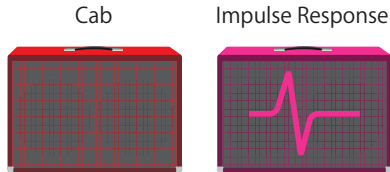
Ampモデル		
モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
Woody Blue	Bass	Acoustic® 360
Agua 51	Bass	Aguilar® DB51
Cali Bass	Bass	MESA/Boogie M9 Carbine
Cali 400 Ch1	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (1チャンネル)
Cali 400 Ch2	Bass	MESA/Boogie Bass 400+ (2チャンネル)
G Cougar 800	Bass	Gallien-Krueger® GK 800RB
Del Sol 300	Bass	Sunn® Coliseum 300
Busy One Ch1	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 1)
Busy One Ch2	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (チャンネル 2)
Busy One Jump	Bass	Pearce BC-1 プリアンプ (ジャンプ済み)
Studio Tube Pre	Preamp > Mic	Requisite Y7 マイクプリアンプ

## Ampに共通するセッティング

パラメータ	内容
Master	パワーアンプのディストーションの量を調整します。このパラメータは他のパワーアンプのパラメータに大きく影響して、Masterを低くセットするとその他のパラメータの影響は小さくなります。
Sag	Sagの値を低くするとメタルやジェントの演奏向けのタイトなレスポンスを得られます。高くするとブルースやクラシックなロックのリフに向きのタッチのダイナミクスやサスティンが得られます。
Hum Ripple	ヒーターのハムとACリップルをトーンにどれくらい作用させるかを調整します。高いセッティングにすると音に異常さが加わります。
Bias	パワー管のバイアスを変更します。低くすると冷たいABバイアスになり、最大にするとアンプはClass Aで動作します。
Bias X	パワー管がどれくらい強くプッシュするかを決定します。低く設定するとタイトになり、高く設定するとよりチューブ・コンプレッションが得られます。このパラメータはDriveとMasterのセッティングと強く相互作用します。

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P.52](#)をご参照ください。

## Cab/IRブロックのスピーカー・キャビネット・モデル



以下のギターとベースのスピーカー・キャビネットのモデルはCab/IRブロックのCabカテゴリにあります。全てのCabモデルには、Cabに使用されているマイク・モデルのタイプや、いくつかのマイク設定のオプションが含まれています。["マイク・モデル" P 51](#)のリストをご参照ください)

**📌** \*NOTE: 本体のGlobal Settings > PreferencesのLink Amp/Cabは現在呼び出されているプリセットのCabブロック・モデルを、選択したAmp/Preampブロックに合わせて自動的に変更するかどうかを決定します。全てのプリセットでCabブロックを独立して選択したい場合、Link Amp/CabをOffにセットしてください。["Cab/IRブロックのスピーカー・キャビネット・モデル" P 50](#)のリストをご参照ください。

**📌** NOTE: Cabモデルでは、Cab/IRブロックでIRカテゴリを選択し、お手持ちのインパルス・レスポンス・ファイルを活用するという使い方もできます。[P.10](#)をご参照ください。

### Cabモデル

モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
Soup Pro Ellipse	Single, Dual	1 x 6x9" Supro S6616
1x8 Small Tweed	Single, Dual	1x8" Fender Champ
1x10 US Princess	Single, Dual	1x10" Fender Princeton Reverb
1x12 Field Coil	Single, Dual	1x12" Gibson EH185
1x12 Fullerton	Single, Dual	1x12" Fender 5C3 Tweed Deluxe
1x12 Grammatico	Single, Dual	1x12" Grammatico LaGrange
1x12 US Deluxe	Single, Dual	1x12" Fender Deluxe Oxford
1x12 US Princess	Single, Dual	1x12" Fender Princeton Reverb
1x12 Celest 12H	Single, Dual	1x12" ÷ 13 JRT 9/15 G12 H30
1x12 Blue Bell	Single, Dual	1x12" Vox AC-15 Blue
1x12 Lead 80	Single, Dual	1x12" Bogner Shiva CL80
1x12 Cali IV	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie Mk IV
1x12 Cali Ext	Single, Dual	1x12" MESA/Boogie EVM12L
2x12 Double C12N	Single, Dual	2x12" Fender Twin C12N
2x12 Mail C12Q	Single, Dual	2x12" Silvertone 1484

### Cabモデル

モデル	サブカテゴリ	ベースにしています*
2x12 Interstate	Single, Dual	2x12" Dr Z Z Best V30
2x12 Jazz Rivet	Single, Dual	2x12" Roland JC-120
2x12 Silver Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30TB Silver
2x12 Blue Bell	Single, Dual	2x12" Vox AC-30 Fawn Blue
2x12 Match H30	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 G12H30
2x12 Match G25	Single, Dual	1x12" Matchless DC-30 Greenback 25
4x10 Tweed P10R	Single, Dual	4x10" Fender Bassman P10R
4x12 WhoWatt 100	Single, Dual	4x12" Hiwatt AP Fane®
4x12 Mandarin EM	Single, Dual	4x12" Orange® Eminence®
4x12 Greenback25	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M25
4x12 Greenback20	Single, Dual	4x12" Marshall Basketweave G12 M20
4x12 Blackback30	Single, Dual	4x12" Park 75 G12 H30
4x12 1960 T75	Single, Dual	4x12" Marshall 1960 AT75
4x12 Uber V30	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab V30
4x12 Uber T75	Single, Dual	4x12" Bogner Uberkab T75
4x12 Cali V30	Single, Dual	4x12" MESA/Boogie 4FB V30
4x12 XXL V30	Single, Dual	4x12" ENGL XXL V30
4x12 SoloLead EM	Single, Dual	4x12" Soldano
1x12 Del Sol	Single, Dual	1x12" Sunn Coliseum
1x15 Ampeg B-15	Single, Dual	1x15" Ampeg B-15
1x18 Del Sol	Single, Dual	1x18" Sunn Coliseum
1x18 Woody Blue	Single, Dual	1x18" Acoustic 360
2x15 Brute	Single, Dual	2x15" MESA/Boogie 2x15 EV
4x10 Ampeg HLF	Single, Dual	4x10" Ampeg SVT 410HLF
6x10 Cali Power	Single, Dual	6x10" MESA/Boogie Power House
8x10 Ampeg SVT E	Single, Dual	8x10" Ampeg SVT

\*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。["U.S. Registered Trademarks" P 52](#)をご参照ください。

## マイク・モデル

マイクモデル	
モデル	ベースとなったモデル*
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 & Micセッティング

パラメータ	内容
Mic	16種類のマイク・モデルから1つ選択します。
Distance	マイクとスピーカー・グリルの距離を設定します。(1インチ~12インチ)
Low Cut	フィルターはブロックの低音域/高音域の一部で、低音のダブつきや耳障りな高音を取り除きます。
High Cut	
EarlyReflec	アーリー・リフレクションの量を設定します。高い値にするほどアンプのトーンに部屋の反響音をより多く加えます。
Level	Cabのアウトプットのレベルを調整します。

## U.S. Registered Trademarks

All product names used in this document are trademarks of their respective owners and neither Yamaha Guitar Group nor Line 6 are associated or affiliated with them. These trademarks appear solely to identify products whose tones and sounds were studied by Line 6 during sound model development.

5150 is a registered trademark of ELVH Inc.

Acoustic is a registered trademark of GTRC Services, Inc.

Aguilar is a registered trademark David Boonshoft.

AKG and Digitech Whammy are registered trademarks of Harman International Industries, Inc.

Arbiter is a registered trademark of Sound City Amplification LLC.

Ashly is a registered trademark of Ashly Audio, Inc.

Binson, Dytronic, LA-2A and Teletronix are registered trademarks of Universal Audio, Inc.

Beyerdynamic is a registered trademark of Beyer Dynamic GmbH & Co. KG.

Bogner and Überschall are registered trademarks of Bogner Amplification.

BOSS and Roland are registered trademarks of Roland Corporation U.S.

Carvin is a registered trademark of Kiesel Guitars.

Colorsound is a registered trademark of Sola Sound Limited Corporation, UK.

Cry Baby, Dunlop, Fuzz Face, MXR and Uni-Vibe are registered trademarks of Dunlop Manufacturing, Inc.

Darkglass and Microtubes are registered trademarks of Darkglass Electronics, TMI Douglas Castro.

DOD is a registered trademark of DOD Electronics Corporation.

Dr. Z is a registered trademark of Dr. Z Amps, Inc.

EBS is a registered trademark according of EBS Holding.

EchoRec is a registered trademark of Nicholas Harris.

Electrix is a trademark or registered trademark of IVL Technologies, Ltd. in the U.S. and/or other jurisdictions.

Electro-Harmonix is a registered trademark of New Sensor Corp.

Electro-Voice is a registered trademark of Bosch Security Systems, Inc.

Eminence is a registered trademark of Eminence Speaker, LLC

Engl is a registered trademark of Beate Ausflug and Edmund Engl.

Eventide is a registered trademark of Eventide Inc.

Fane is a trademark of Fane International Ltd.

Fender, Twin Reverb, Bassman, Champ, Deluxe Reverb, Princeton Reverb, and Sunn are registered trademarks of Fender Musical Instruments Corp.

Fulltone is a registered trademark of Fulltone Musical Products, Inc.

Gallien-Krueger is a registered trademark of Gallien Technology, Inc.

Gibson and Maestro are registered trademarks of Gibson Guitar Corp.

Heil Sound is a registered trademark of Heil Sound Ltd.

Hiwatt is a registered trademark of 9574565 Canada Inc.

Ibanez is a registered trademark of Hoshino, Inc.

Klon is a registered trademark of Klon, LLC.

Korg is a registered trademark of Korg, Inc.

Leslie is a registered trademark of Suzuki Musical Instrument Manufacturing Co. Ltd.

Marshall is a registered trademark of Marshall Amplification Plc.

Matchless is a registered trademark of Matchless, LLC.

MAXON is a registered trademark of Nisshin Onpa Co., Ltd.

Mesa/Boogie, Lone Star, and Rectifier are registered trademarks of Mesa/Boogie, Ltd.

Moog and Moogerfooger are registered trademarks of Moog Music, Inc.

Musitronics is a registered trademark of Mark S. Simonsen.

Mu-Tron is a registered trademark of Henry Zajac.

Neumann is a registered trademark of Georg Neumann GmbH.

Orange is a registered trademark of Orange Brand Services Limited.

Park is a registered trademark of AMP RX LLC.

Paul Reed Smith and Archon are registered trademarks of Paul Reed Smith Guitars, LP.

Peavey is a registered trademark of Peavey Electronics Corporation.

Revv is a registered trademark of Revv Amplification Inc.

RMC is a registered trademark of Richard McClish.

Royer is a registered trademark of Bulldog Audio, Inc. DBA Rover Labs.

Sennheiser is a registered trademark of Sennheiser Electronic GmbH & Co. KG.

Shure is a registered trademark of Shure Inc.

Silvertone is a registered trademark of Samick Music Corporation.

Supro is a registered trademark of DAG Audio Group LLC.

TC Electronic is a registered trademark of MUSIC Group IP Ltd.

Tech21 is a registered trademark of Tech21 Licensing Ltd.

Timmy is a registered trademark of Paul Cochrane AKA PAULCAUDIO.

Trainwreck is a registered trademark of of Scott Alan Fischer and Mona Fischer.

Tube Screamer is a registered trademark of Hoshino Gakki Co. Ltd.

Tycobrahe is a registered trademark of Kurt Stier.

Vox is a registered trademark of Vox R&D Limited.

Way Huge is a registered trademark of Saucy Inc.

Xotic is a registered trademark of Prosound Communications, Inc.

# キーボード・ショートカット

以下のキーボードショートカットを使用すると、POD Go Editでの作業をスピードアップすることが可能です。表記のあるいくつかのショートカットは、ウィンドウ、パネルや特定のコントロールの機能を使用できるようにするために“フォーカス”を切り替える必要があります。目的のウィンドウにフォーカスを置くには、Tabキーを押してライブラリアン、エディター、インスペクター・ウィンドウのフォーカスを順番に切り替えます、するとフォーカスされているウィンドウの左上のコーナーに青いインジケータが表示されます。さらに表示されたパネルで選択された独立したエレメントはフォーカスされているため、関連するキーボード・ショートカットで切り替えることが可能です。下に紹介しているのは、ライブラリアンと選択されたFactoryセットリスト、シグナル・フローと選択されたVolumeブロック、エディット・パネルと選択されたDriveパラメータとインスペクターがフォーカスされた例です（インスペクターに表示された場合、Model Selectパネルはフォーカスされません）



## グローバル - ショートカット

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはフォーカスに関わらず以下のように動作します。
ウィンドウ・フォーカス (順送り)	Tab		上の画像のようにパネルの左上のコーナーに青い三角を表示して、ライブラリアン、シグナル・フロー、インスペクターを切り替えます。
ウィンドウ・フォーカス (逆送り)	Shift + Tab		上と同じ操作を行いますが、ライブラリアン、シグナル・フロー、インスペクターを反対方向に切り替えます。
タップ・テンポの入力	T		このキーをリズムカルにタップすることで、タップ・テンポの値を入力します。
タップ・テンポ・モード	Shift + T		タップ・テンポのモード・メニュー (Per Snapshot, Per PresetまたはGlobal) を変更します。
タップ・テンポの値	Command + T	Ctrl + T	タップ・テンポのエディット・ボックスを選択して数字で値を入力します。
POD Go Pilot's Guide	N/A	F1	このマニュアルの英語版が起動します。
About	N/A	Alt + ?	POD Go Editのアプリケーションのバージョン情報を含むAboutを表示します。

## POD Go Edit メニュー・コマンド - ショートカット (Macのみ)

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはフォーカスに関わらず以下のように動作します。T
Preferences	Command + ,	*	Preferencesウィンドウを起動します。
POD Go Editを終了	Command + Q	*	POD Go Editを終了します。

\*Fileメニュー・コマンドの欄でPCと同じショートカットをご確認ください。

Fileメニュー・コマンド - ショートカット						
コマンド	Mac	PC	セットリスト・ライブラリをフォーカス	インパルス・ライブラリをフォーカス	シグナル・フロー・パネルをフォーカス	インスペクターをフォーカス
プリセットの保存	+ <b>S</b>	<b>Ctrl</b> + <b>S</b>	ロードしているプリセットを保存します。			
保存場所を指定してプリセットの保存	<b>Shift</b> +  + <b>S</b>	<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> + <b>S</b>	Save Asウィンドウでプリセットやセットリストの保存先を選択できます。			
プリセット/IRの読み込み	+ <b>I</b>	<b>Ctrl</b> + <b>I</b>	プリセットを選択されているセットリストのスロットにインポート	IRを選択されているライブラリアンリストのスロットにインポート	これらのショートカットは表示されているセットリストもしくはインパルス・パネルのどちらでも実行されます	
プリセット/IRの書き出し	+ <b>E</b>	<b>Ctrl</b> + <b>E</b>	選択されているプリセットを書き出します。	選択されているIRを書き出します		
セットリストの読み込み	<b>Alt Option</b> +  + <b>I</b>	<b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> + <b>I</b>	セットリストを読み込んで、現在呼び出しているセットリストとプリセットを置き換えます。	機能なし	これらのショートカットはライブラリに表示されているFactoryもしくはUserセットリストでいつでも実行されます	
セットリストの書き出し	<b>Alt Option</b> +  + <b>E</b>	<b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> + <b>E</b>	現在呼び出しているセットリストとプリセットをセットリスト・ファイルとしてコンピュータに書き出します。r			
Preferences	*	<b>Alt</b> + <b>Enter Return</b>	Preferencesウィンドウを表示します。(ウィンドウを閉じるにはESCを使用します。)			
POD Go Editを終了	*	<b>Ctrl</b> + <b>Q</b>	POD Go Editを終了します。			

\*POD Go EditのメニューからMacと同じショートカットをご確認ください。

Editメニュー・コマンド - ショートカット						
コマンド	Mac	PC	セットリスト・ライブラリをフォーカス	インパルス・ライブラリをフォーカス	シグナル・フロー・パネルをフォーカス	インスペクターをフォーカス
Undo	+ <b>Z</b>	<b>Ctrl</b> + <b>Z</b>	機能なし	機能なし	ブロックやシグナル・フローの最後に行った操作を戻します	最後に行った操作を戻します
Redo	<b>Shift</b> +  + <b>Z</b>	<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> + <b>Z</b>	機能なし	機能なし	シグナル・フロー内で最後に行ったUndoを元に戻します	最後に行ったUndoを元に戻します
カット	+ <b>X</b>	<b>Ctrl</b> + <b>X</b>	機能なし	機能なし	選択したブロックとそのセッティングをクリップボードにコピーし、シグナル・フローからそのブロックを削除します。	機能なし
コピー	+ <b>C</b>	<b>Ctrl</b> + <b>C</b>	選択されているプリセットを最後にセーブした状態でクリップボードにコピーします。	選択されているIRをその状態でクリップボードにコピーします。	選択されているブロックをその状態でクリップボードにコピーします。	機能なし

## Editメニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	セットリスト・ライブラリをフォーカス	インパルス・ライブラリをフォーカス	シグナル・フロー・パネルをフォーカス	インスペクターをフォーカス
ペースト	+ <b>V</b>	+ <b>V</b>	選択したプリセットの場所に最後にクリップボードにコピーしたプリセットをペーストします。	選択したIRの場所に最後にクリップボードにコピーしたIRをペーストします。	選択したブロックの場所に最後にクリップボードにコピーしたブロックをペーストします。	機能なし
クリア	+		機能なし	選択したIRの場所を消去します。	ブロックを削除します。(エフェクトタイプのみ)	機能なし
全選択	+ <b>A</b>	+ <b>A</b>	現在のセットリストから128の全てのプリセットを選択します。	Impulsesリストの128の全てのIRを選択します。	機能なし	機能なし
名称変更	+ <b>R</b>	+ <b>R</b>	選択したプリセットの名称変更を行います。	選択したIRの名称変更を行います。	現在ロードしているプリセットの名称変更が行えます。	

## ウィンドウ・メニュー・コマンドのショートカット

コマンド	Mac	PC	セットリストもしくはインパルス・ライブラリをフォーカス	シグナル・フロー・パネルをフォーカス	インスペクターをフォーカス
バイパス/コントロール・ウィンドウの表示/非表示	+ <b>B</b>	+ <b>B</b>	エディット・パネルのバイパス/コントロール・ウィンドウの表示/非表示 このショート・カットとメニュー・コマンドはエディット・パネルがインスペクターに表示されている場合のみ使用できます。		
グローバルEQウィンドウ	+ <b>G</b>	+ <b>G</b>	グローバルEQウィンドウを表示(さらにフォーカス)		

## スナップショット・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	セットリスト・ライブラリをフォーカス	インパルス・ライブラリをフォーカス	シグナル・フロー・パネルをフォーカス	インスペクターをフォーカス
コピー	+  + <b>C</b>	+  + <b>C</b>	現在呼び出しているスナップショットをクリップボードにコピー			
ペースト	+  + <b>V</b>	+  + <b>V</b>	最後にクリップボードにコピーしたスナップショットを現在呼び出しているスナップショットにペースト			
スナップショット1	+ <b>1</b>	+ <b>1</b>	スナップショット1をロード			
スナップショット2	+ <b>2</b>	+ <b>2</b>	スナップショット2をロード			
スナップショット3	+ <b>3</b>	+ <b>3</b>	スナップショット3をロード			
スナップショット4	+ <b>4</b>	+ <b>4</b>	スナップショット4をロード			























## デバイス・メニュー・コマンド - ショートカット

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはフォーカスに関係なく以下の機能が動作します。
デバイスのPOD Go Editのウィンドウを選択			選択されたPOD GoまたはPOD Go Wirelessのアプリケーション・ウィンドウを選択し、最前面に表示します。デバイスは "0" から順に並んでおり、ショートカットの各デバイス番号を使って選択します。

## セットリスト&インパルス・ライブラリアン・パネル - ショートカット

コマンド	Mac	PC	セットリスト・ライブラリをフォーカス	インパルス・ライブラリをフォーカス
Factoryセットリスト・ライブラリ			Factoryセットリストへの表示とフォーカスの変更	
Userセットリスト・ライブラリ			Userセットリスト・ライブラリ・パネルへのフォーカスの変更と表示	
インパルス・ライブラリ			インパルス・ライブラリ・パネルへのフォーカスの変更と表示	
コンテキスト・メニューを表示			選択したプリセットのコンテキスト・メニューの表示 (表示したメニューで上下矢印を使用して選択しENTERで決定します。ESCキーでメニューを閉じます)	選択したIRのコンテキスト・メニューの表示 (表示したメニューで上下矢印を使用して選択しENTERで決定します。ESCキーでメニューを閉じます)
セットリスト/インパルス・リストのフォーカス変更			Factoryセットリスト、Userセットリスト、インパルス・ライブラリのフォーカスを変更	
選択の操作			現在呼び出しているセットリストのプリセット・リストを移動	現在呼び出しているインパルス・リストのIRを移動
選択範囲の拡大			現在呼び出しているセットリストのプリセットの選択範囲を拡大	現在呼び出しているインパルス・リストのIRの選択範囲を拡大
連続した複数の選択			現在呼び出しているセットリストのプリセットを連続して複数選択	現在呼び出しているインパルス・リストのIRを連続して複数選択
連続しない複数の選択			現在呼び出しているセットリストの連続しないプリセットを複数選択	現在呼び出しているインパルス・リストの連続しないIRを複数選択
Preset/IRの名称変更			クリックしたプリセットの名称変更 (1度クリックして2回目を1/3秒もしくはそれより遅くクリック)	クリックしたIRの名称変更 (1度クリックして2回目を1/3秒もしくはそれより遅くクリック)

## シグナル・フロー・パネル - ショートカット

コマンド	Mac	PC	機能 - これらのショートカットはシグナル・フロー・パネルがフォーカスされている場合に以下の機能が動作します。
選択の操作			シグナル・フローのブロックを移動して選択します。
ブロックのコンテキスト・メニューの表示	Shift + Enter Return or Ctrl +  or 	Shift + Enter Return or 	ブロックのコンテキスト・メニューを表示します。 NOTE: コンテキスト・メニューはENTERで決定、ESCでメニューを非表示、矢印キーで移動できます。
Block Bypass Toggle			選択されたブロックのバイパス状態を切り替えます。
Amp Block Select			現在呼び出しているプリセットのアンプ・ブロックを選択
Cab/IR Block Select			現在呼び出しているCab/IRブロックを選択
Volumeブロックの選択			現在呼び出しているプリセットのVolumeブロックを選択
Wahブロックの選択			現在呼び出しているプリセットのWahブロックを選択
FX Loopブロックの選択			現在呼び出しているプリセットのFX Loopブロックを選択
Preset EQブロックの選択			現在呼び出しているプリセットのPreset EQブロックを選択
1番目のエフェクト・ブロックを選択			現在呼び出しているプリセットの1番目のエフェクト・ブロックを選択
2番目のエフェクト・ブロックを選択			現在呼び出しているプリセットの2番目のエフェクト・ブロックを選択
3番目のエフェクト・ブロックを選択			現在呼び出しているプリセットの3番目のエフェクト・ブロックを選択
4番目のエフェクト・ブロックを選択			現在呼び出しているプリセットの4番目のエフェクト・ブロックを選択
Inputブロックの選択			現在呼び出しているプリセットのInputブロックを選択
Outputブロックの選択			現在呼び出しているプリセットのOutputブロックを選択
Blockの選択	 Single-click		クリックするとブロックを選択します。
エディット・パネルの表示	 Double-click		ブロック(もしくはブロックを選択してEnter/Returnキーを押します)をダブルクリックすることで、現在呼び出しているモデルのエディットするパラメータとインスペクターのエディット・パネルを表示します。
Model Selectorパネルの表示			選択されたブロックのモデルを選択する、インスペクターのModel Selectorパネルを表示します。

## エディット・パネル - ショートカット

コマンド	Mac	PC	インスペクター - エディット・パネル・フォーカス*
Model Selectorの表示			インスペクターのModel Selector/パネルを表示
バイパス/コントロール・ウィンドウの表示/非表示	+	+	バイパス/コントロール・ウィンドウの表示/非表示 このコマンドはインスペクターがエディット・パネルを表示している場合に使用でき、Model Select/パネルを表示している場合は使用できません。
エディット・パネルとバイパス/コントロール・ウィンドウのフォーカスを変更	+		エディット・パネルのパラメータとバイパス/コントロール・ウィンドウ (表示している場合) のフォーカスを移動。右/左の矢印キーで現在のウィンドウのアイテムを選択

## エディット・パネル - パラメータ・ショートカット

コマンド	Mac	PC	個別のパラメータのフォーカス:フォーカスされたパラメータは白い文字でパラメータ名の表示とそのラベルの右側に青緑の矢印  が表示されます。
前/次の選択			前/次のパラメータもしくはコントロールを選択
スナップショット・アサイン	+		Altを押しながらパラメータをクリックすることでその値をスナップショット・コントローラーに素早くアサインできます (もしくは既存のスナップショット・アサインの削除)。他にもSを押すことで現在選択されているパラメータをアサイン/アンアサインできます。
初期設定にリセット	+	+	Commandを押しながらパラメータ・スライダーをクリックすると初期値にリセットします。他にもDを押すことで現在選択されているパラメータをリセットできます。
細かく値を調整	or		パラメータの値の増減 - 細かく調整
大まかに値を調整	+   or  +		パラメータの値の増減 - 大まかに調整
値を数字でエディット	or  Double-click		パラメータの値を数字でエディット、もしくはドロップ・ダウン・メニュー、可能な場合は個別のパラメータの選択肢を表示します。(表示したメニューで上下矢印を使用して選択しENTERで決定します。ESCキーでメニューを閉じます)
Select a Controller Panelを表示	+  or  Right-click		コントローラー・アサインのオプションを素早く行うために、選択されたパラメータのSelect a Controller/パネルを表示します。
Note Sync On/Off			"Note Sync"が使用できるパラメーター (スライダーの右側に  ボタンが表示) で、Note Syncとms/Hzを切り替えます。(

## エディット・パネル - バイパス/コントローラー・ウィンドウのショートカット

コマンド	Mac	PC	説明
ウィンドウ内のフォーカスの変更		Shift + ◀ ▶	個別のコントロールにフォーカス: バイパス/コントロール・ウィンドウはフォーカスされるとアウトラインと左側に青緑の矢印  が表示されます。先の表のエディット・パネルの多くのパラメータ・ショートカットはこのウィンドウでも動作します。
パラメータ・メニューを表示		Enter Return	パラメータ・メニューがフォーカスされている場合、押すことでメニューは開きます。上下の矢印キーを使用してメニューのリストを移動して、Enter/Returnを押してハイライトされたメニュー・アイテムを使用します。ESCを使用するとメニューを終了します。
パラメータ・メニュー・リストの移動		▲ ▼	パラメータ・メニューがフォーカスされている場合、これらのキーはメニュー・リストを移動します: -メニューが閉じている場合、次/前メニューが選択されます。 -メニューが開いている場合、メニューリストのオプションを移動し、Enter/Returnで決定します。
コントローラー・アサイン・リストの表示		A	FSもしくはEXPコントローラーがフォーカスされている場合、Aを押すとコントローラーのアサイン・リスト・ウィンドウが開きます。Enter/ReturnもしくはESCを使用するとアサイン・リスト・ウィンドウを終了します。

## モデル・セレクト・パネル - ショートカット

コマンド	Mac	PC	説明
エディット・パネルを表示		Double-click	インスペクター - モデル・セレクト・パネルがフォーカスされている場合 モデル・セレクト・パネル、もしくはシグナル・フローのブロック上でダブルクリックするとインスペクターにエディット・パネルを表示し、現在呼び出しているモデルのパラメータが表示されます。
モデルとカテゴリ・リストのフォーカスを変更		Shift + ▲ ▼	モデルかカテゴリの選択を左右の矢印キーで行えるように、モデル・グリッド・リストとカテゴリ・リストでフォーカスを移動します。フォーカスされている場合、カテゴリ・リストの左に青緑の三角  が表示されます。
Previous/Nextの選択 (横方向)		◀ ▶	モデル(フォーカスされている場合モデルグリッドを横方向)の選択、もしくはカテゴリ(カテゴリ・リストの最上部がフォーカスされている場合)を選択します。
Previous/Nextの選択 (縦方向)		▲ ▼	モデルを選択します。(フォーカスされている場合モデル・グリッドを縦方向)

## ブロック - カテゴリ・ショートカット

シグナル・フローのAmp/Preamp、Cab/IR、4つあるエフェクト・ブロックが選択されている場合に、モデル・セレクト・パネルの最上部のカテゴリ・リストがフォーカスされると、以下のショートカットでブロックのカテゴリの選択やカテゴリーのモデルを表示できます選択や

Amp/Cabカテゴリ - ショートカット	
Mac or PC	Amp/Cabブロックが選択されていてカテゴリ・リストがフォーカスされている場合
+ <b>A</b>	Ampカテゴリを選択
+ <b>P</b>	Preampカテゴリを選択

Cab/IRカテゴリ - ショートカット	
Mac or PC	Cab/IRブロックが選択されていてカテゴリ・リストがフォーカスされている場合
+ <b>C</b>	Cabカテゴリを選択
+ <b>I</b>	IRカテゴリを選択


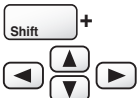






Effectsカテゴリ - ショートカット	
Mac or PC	4つあるエフェクト・ブロックのうちいずれかが選択されていて、カテゴリリストがフォーカスされている場合
+ <b>D</b>	Distortionカテゴリを選択
+ <b>Y</b>	Dynamicsカテゴリを選択
+ <b>E</b>	EQカテゴリを選択
+ <b>M</b>	Modulationカテゴリを選択
+ <b>L</b>	Delayカテゴリを選択
+ <b>R</b>	Reverbカテゴリを選択
+ <b>P</b>	Pitch/Synthカテゴリを選択
+ <b>F</b>	Filterカテゴリを選択
+ <b>O</b>	Looperカテゴリを選択

## グローバルEQ & Preferencesウィンドウ・ショートカット




ウィンドウが開いている場合はグローバルEQとPreferencesウィンドウに自動的にフォーカスし、選択肢の移動とほとんどのコントロールが調整できます。

グローバルEQウィンドウ - ショートカット			
コマンド	Mac	PC	機能
コントロールをフォーカス			
グローバルEQの表示	+ <b>G</b>	+ <b>G</b>	グローバルEQウィンドウを表示 ESCを使用することでグローバルEQのウィンドウを閉じます。
Focusを次に移動			次のコントロールにフォーカスを移動します。
Focusを前に移動	+		前のコントロールにフォーカスを移動します。
リセット	<b>R</b>		全てのパラメータをフラットにするリセット・ボタンを発動します。
バイパス	<b>B</b>		グローバルEQのバイパスを切り替えます。

## グローバルEQウィンドウ - ショートカット

コマンド	Mac	PC	機能
EQグラフ・ペインをフォーカス			
Low Cut		1	Low Cutを選択
Low Peak		2	Low Peakを選択
Mid Peak		3	Mid Peakを選択
High Peak		4	High Peakを選択
High Cut		5	High Cutを選択
エディット・ノードを細かく調整			選択されたエディット・ノードを細かく調整 上の数字キーを使用してノードを選択し、上下矢印キーでGain、左右矢印キーでFrequencyを調整してください。
エディット・ノードを大まかに調整			選択されたエディット・ノードを大まかに調整 上の数字キーを使用してノードを選択し、上下矢印キーでGain、左右矢印キーでFrequencyを調整してください。
Qの値を細かく増加		Q	選択されたQのパラメータを0.1増加
Qの値を大まかに増加			選択されたQのパラメータを1.0増加
Qの値を細かく減少			選択されたQのパラメータを0.1減少
Qの値を大まかに減少			選択されたQのパラメータを1.0減少
特定にコントロールにフォーカス			
リセット			リセット・ボタンをフォーカス時に全てのパラメータをフラットにリセットします。
バイパス			バイパス・ボタンをフォーカス時にグローバルEQをバイパスします。
ウィンドウを閉じる			Doneボタンをフォーカス時にグローバルEQを終了するかどうか切り替えます。ESCキーでもウィンドウを閉じます。

## Preferencesウィンドウ - ショートカット

コマンド	Mac	PC	機能
Open Window			Preferencesウィンドウを開きます。
Close Window			Preferencesウィンドウが開いている場合、ウィンドウを終了するCloseボタンを切り替えます。ESCキーを使用することでもウィンドウを閉じます。

## その他のマウスの動作に関して

ちょっと待ってください、まだあります! 以下はマウスボタンやホイールを使用してさらに時間を節約できるマウスジェスチャーです。

- シグナル・フローのブロックの上にカーソルを合わせることでバイパスと削除ボタンにアクセスできます。
- スライダーの上にマウス・カーソルを合わせることで...
  - パラメータ・スライダーとその値の調整
  - PresetsやImpulsesリストとEditおよびBypass/Controller Assignタブのスクロール・バーでパネルの内容をスクロールできます。
  - スナップショット・メニューで異なるスナップショットのロード
  - 数字で表記されたタップ・テンポ・コントロールのテンポ値の増減
  - セットリスト・メニューで異なるセットリストのロード
- Presetライブラリアン・リストで、Alt/Option + 左click (Mac) or Ctrl + 左-click (PC)とプリセット (もしくは複数) をドラッグ&ドロップして新しいプリセットの場所にコピーすると、その場所に既に存在しているプリセットを上書きします。(修飾キーを使用せずにドラッグ&ドロップすることでプリセットの移動やプリセットリストの並べ替え)
- アプリケーション内の異なるアイテムで右クリック (Macの場合はControl+左クリック) すると、あなたの知らない便利なコマンド発見があるかもしれません!

# アップデート&資料

## POD Go Editとファームウェア・アップデート

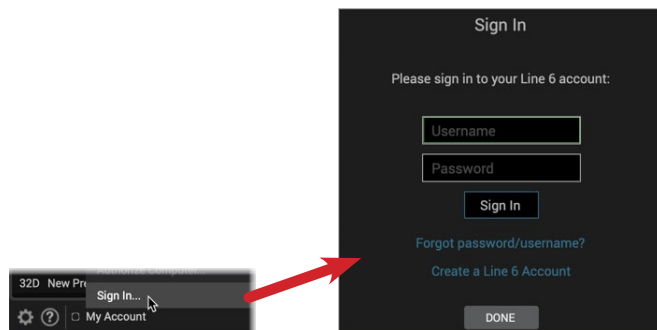
ご参考までに、POD Go Editには、ソフトウェアとファームウェアのアップデートが組み込まれています。POD Go本体が接続され、インターネットに接続されている状態でPOD Go Editを起動すると、接続されているPOD GoまたはPOD Go WirelessデバイスのファームウェアとPod Go Editの両方が最新バージョンであるかが自動的にチェックされます。POD Go Wirelessデバイスでは、Relay G10TまたはG10TIIがPOD GoのGuitar In端子に接続されている場合、POD Go Edit (v1.30以降)はトランスミッターのファームウェア・アップデートを提供します。最新の機能やスムーズな製品の互換性を得るために、常に最新のバージョンを使用することを強くお勧めします。

**NOTE:** 本体に最新ではないバージョンのファームウェアをインストールしたい場合やインターネット接続していないコンピュータをご使用になる場合、Line 6 Updaterをご使用ください。[P.63](#) 参照

### アップデートのチェックとインストール

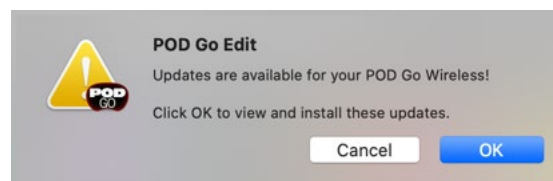
POD Go Edit v1.30(またはそれ以降)をインストールしたら、以下の手順で操作してください。

1. POD GoデバイスをコンピュータのUSBポートに接続します。POD Go Wirelessを使用している場合は、Relay G10/G10TIIトランスミッターをPOD GoのGuitar In端子に接続します。POD Goデバイスの電源を入れ、POD Go Editを起動します。
2. **Sign In:** まだサインインしていない場合、POD Go Editの左下のMy AccountボタンをクリックしてSign Inを選択し、Line 6.comのアカウントのユーザーネームとパスワードを入力しSign Inをクリックします。まだアカウントを作成していない場合はSign InウィンドウのCreate a Line 6 AccountをクリックしてLine 6.comでアカウントを作成し(無料)、POD Go Editでサインインしてください。

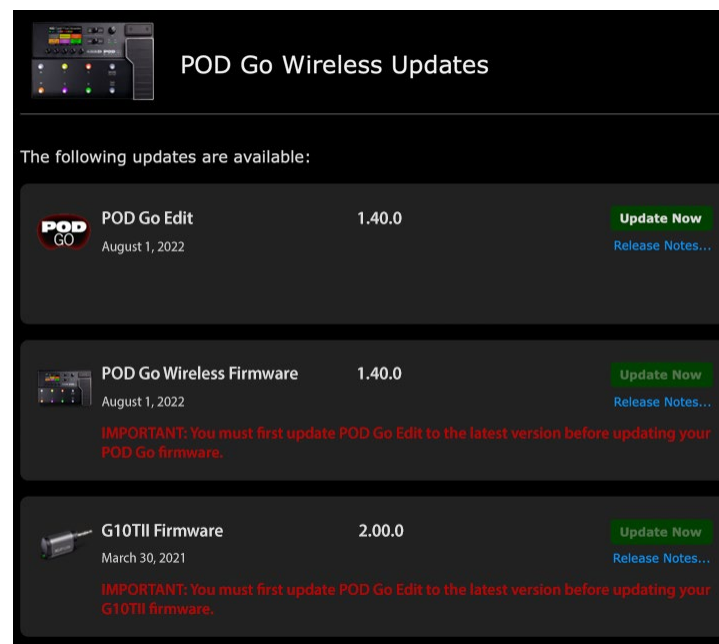


POD Go EditでLine 6アカウントにサインイン

3. アップデートが可能な場合は、ポップアップ・ウィンドウが表示されます。



4. OKをクリックすると、利用可能なアップデートとそのバージョン情報が表示されます。また、POD Go Editアプリのメインウィンドウの下部にも **Updates available!** が表示され、いつでもクリックしてアップデートを表示することができます。お使いのデバイス用のアプリやファームウェアのオプションが表示されない場合は、最新の状態であることを示します。

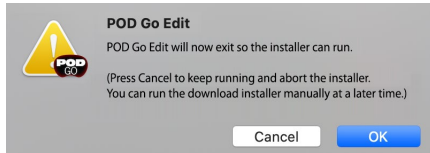


上の例では、接続されたPOD Go本体とG10T IIのファームウェアとPOD Go Editの両方がアップデート可能になっています。\* POD Go Edit Update Nowボタンのみが選択可能な場合、デバイスのファームウェアをアップデートする前にアプリケーションをアップデートする必要があります。

**重要!** アップデートの際には、必ずリリースノートをご確認ください。お使いのデバイスやコンピュータ・システムによっては、アップデートを実行する順序や手順について具体的な説明がある場合があります。



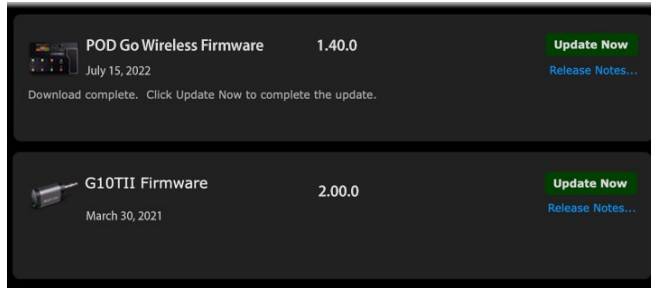
5. POD Go EditのUpdate Nowをクリックすると、アプリケーションのインストーラーをダウンロードするよう促されます(このダウンロードにより、将来インストーラーを再度実行する必要が生じた場合に備えて、インストーラーをコンピュータに保存しておくことができます)。OKをクリックし、ダウンロード先を選択してダウンロードを開始します。
6. ダウンロードが完了すると、POD Go Editのインストーラーを実行するよう促されます。




OKをクリックして進みます。インストーラ画面の指示に従って、POD Go Editのインストールを完了します。

## POD Go/POD Go Wirelessのファームウェア・アップデート

1. 前述の手順でPOD Go Editのアップデートを完了すると、POD Go Edit Updaterは再びアップデート可能であるということを知らせれます。OKをクリックすると、利用可能なファームウェア・アップデートが表示されます。



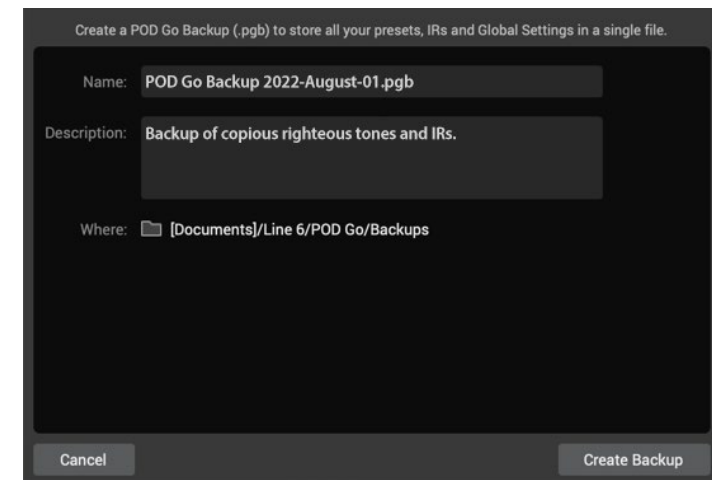
2. Update Nowボタンをクリックすると、POD GoもしくはPOD Go Wirelessのファームウェアのアップデートが開始され、次のステップに進みます。

 **POD Go Wireless ユーザー:Relay G10T/G10TIIのファームウェアをアップデートする前に**  
POD Go Wirelessのファームウェアを先にアップデートすることをお勧めします。

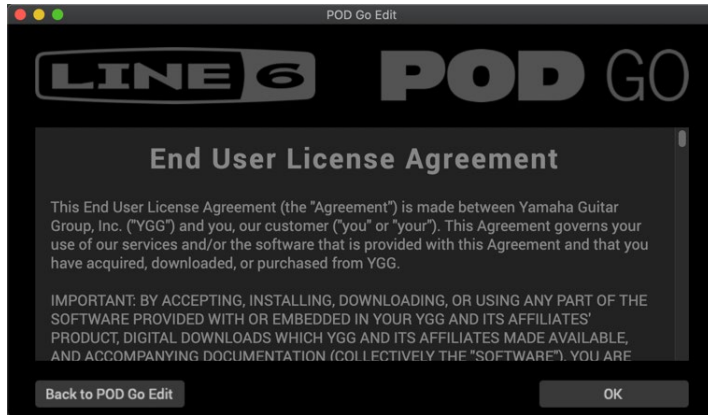
- **Create Backup** - 本体の全てのプリセット、セットリスト、IR、ユーザー・モデル・デフォルトとグローバル・セッティングを含むバックアップの作成を促されます。OKをクリックすると次に進みます。



- Create Backupウィンドウでバックアップ・ファイルのName (名称)、Description (説明)、Where (保存場所) を変更可能です (詳細はP 18参照)。Create Backupボタンをクリックして次に進んで下さい。



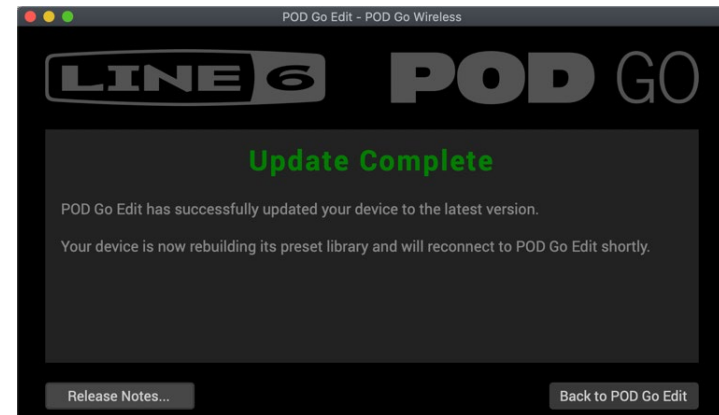
- **End User License Agreement** - ファームウェアのインストールを行うために利用規約に合意する必要があります。読み終えたらOKをクリックして次に進みます。




- **Update Device** - Updateをクリックしてウィンドウ下部のステータス・バーに表示されるアップデートの作業を待ちます。アップデートが完了するまで絶対に本体を操作したりケーブルの接続を外したりしないでください!

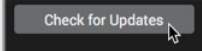


- **Update Complete** - 完了すると、Update Complete画面が表示されます。記載されている手順を読んで実行し、Back to POD Go Editをクリックします。POD Go Editに再び接続されたら新しいファームウェアを使用する準備は完了です!



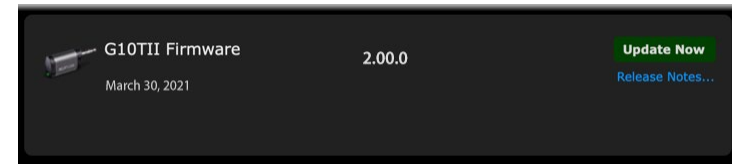
デバイス上のプリセット自体は変更されませんが、ファームウェアのリリースノートにも記載される通り、アップデートによって微妙な音の変化が生じる場合があります。

 **TIP:** PreferencesウィンドウのCheck for Updateボタンをクリックすることで、いつでもファームウェア・アップデートを手動で確認いただけます。[P.36](#)参照



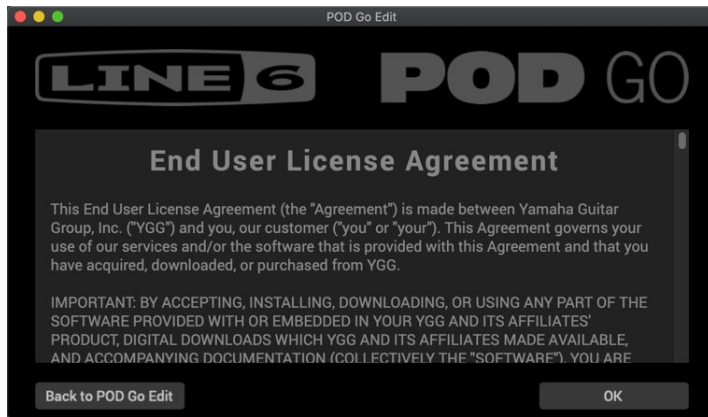
## Relay G10T/G10TIIのファームウェア・アップデート

1. 前述の手順で利用可能なソフトウェアとファームウェアのアップデートを完了すると、Relay G10T/G10T II のファームウェアのアップデートが可能な場合、POD Go Edit Updaterは再びプロンプトを表示します。Update AvailableプロンプトでOKをクリックすると、利用可能なRelayアップデートが表示されます。

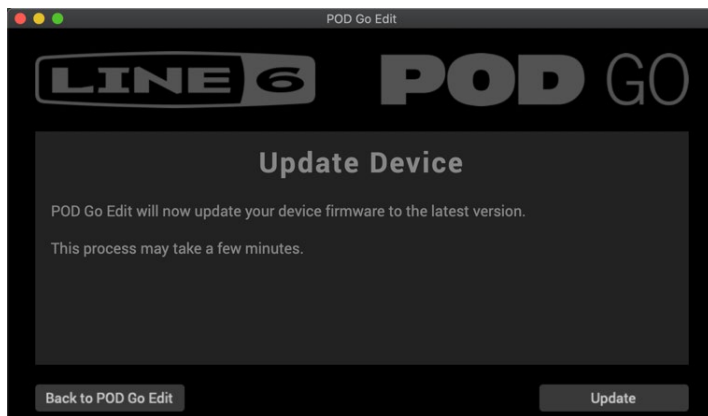


2. Update Now をクリックすると、Relay G10TまたはG10TIIのファームウェア・アップデートターが起動し、手順が表示されます。

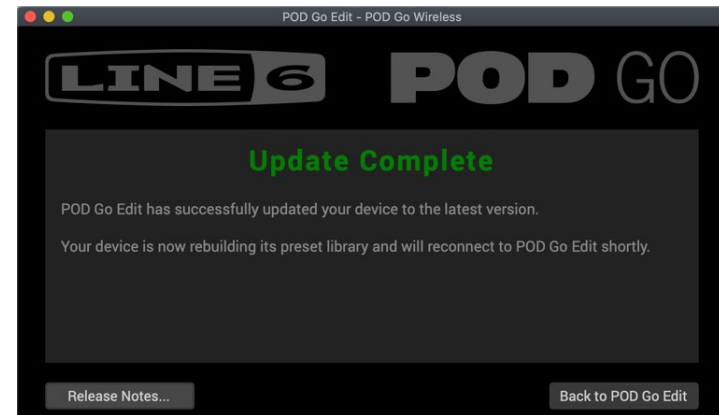
- End User License Agreement: ファームウェアのインストールを行うには、使用許諾契約書の条項に同意していただく必要があります。よくお読みになってからOKをクリックしてください。




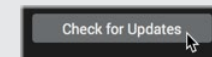
- Update Device: Updateをクリックすると、アップデートが実行されます。アップデートが実行されるのをお待ちいただき、次の画面の下部に表示されるステータス・バーで進捗をご確認ください。アップデートが完了するまで、デバイスの操作やケーブルの接続は絶対に行わないでください!



- Update Complete: アップデートが完了すると、Update Completeの画面が表示されます。指定された手順を読んで実行し、Back to POD Go Editをクリックします。これでPOD Go Editに再接続され、新しくアップデートされたRelayトランスミッターを使い始めることができます。



 **TIP:** また、「環境設定」ウィンドウ内の「アップデートの確認」ボタンをクリックして、利用可能なソフトウェアやファームウェアのアップデートをいつでも手動で確認することもできます (P.36参照)。



## Line 6 Updaterのご使用に関して



い。

前の項でご説明した通り、POD Go、POD Go Wireless、Relay G10T II のファームウェアを最新にするには、最新のPOD Go Editに内蔵されているファームウェア・アップデータをご使用になることをお勧めします。何らかの理由で古いバージョンのファームウェアをインストールしたい場合は、Line 6 Updaterをご使用ください。

無償のLine 6 Updaterは<https://jp.line6.com/software/>から入手できます。

**重要!** アップデートやインストールを行う前に、最初に必ず全てのLine 6アプリケーションやドライバーのリリース・ノートをご確認ください。(最新のPOD Go Editをインストールすると、デフォルトでLine 6 Updaterに必要なデバイスのドライバーがすべてインストールされます)

またファームウェア・アップデートを始めた場合にLine 6 Updaterに表示されるリリース・ノートや特別な指示もお読みください(以下の手順をご参照ください)。現在使用しているバージョンによっては、特別な指示や手順がある場合があります。

**TIP:** ファームウェアのバックアップを作成する前に本体のバックアップを作成することをお勧めします! 現在ご使用になっているPOD Go Editのバージョンでバックアップを作成してから、ファームウェアとHX Editを最新のバージョンにアップデートしてください。["本体の完全なバックアップの作成と復元" P 18](#)参照

### POD Go、POD Go Wireless、またはRelay G10T/G10TII トランスミッターのファームウェア・アップデート

<https://jp.line6.com/software/>にアクセスして、最新版のLine 6 Updaterをダウンロードして、コンピュータにインストールしてください。POD GOを接続して電源を入れたら、他の全てのLine 6およびオーディオ・アプリケーションを終了してからLine 6 Updaterを起動してください。POD Go Wirelessをご使用の場合は、G10TもしくはG10T II もGuitar Inに接続してください。

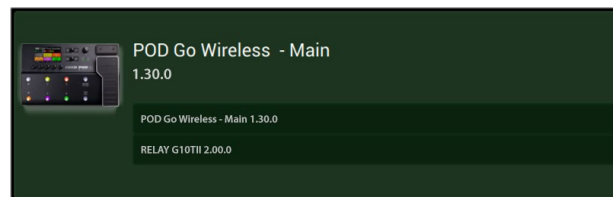
On Mac - アプリケーション > Line 6 > Line 6 Updater

On Windows® - スタートボタン・メニュー > 全てのアプリケーション (プログラム) > Line 6 > Line 6 Updater

- Line 6 Updater起動すると、Line 6アカウントにサインインするよう求められます。まだアカウントをお持ちでない場合は、最初にアカウントを作成する必要があります。指示に従ってオンライン登録を行ってください。

**NOTE:** ご使用になっているコンピュータがインターネットに接続されていない場合、Line 6 Updaterの"オフライン・モード"でデバイスのアップデートを行うことができます。詳細はこの項の最後の手順をご参照ください。

- ログインすると、Line 6 Updaterのメイン画面にUSB接続されているPOD Goと、そのファームウェア・バージョンが表示されます。POD Go WirelessにRelayトランスミッターが接続されている場合は、次に示す画像のように、Updaterウィンドウ内に選択可能なデバイスとして表示されます。



- アップデートしたいデバイスをクリックすると、デバイスの現在のファームウェアバージョンと利用可能なアップデートが表示されます。お使いのデバイスの最新のファームウェアを選択することが推奨されます。続けるにはUpdateボタンをクリックします。
- アップデート・プロセスが始まる前にリリース・ノートが表示されます。重要な詳細をお読みください。\*
- ライセンスの規約が次に表示されます。規約を読んでAcceptをクリックして諸条件を承認したらアップデート・プロセスが始まります。
- ファームウェアの特別な指示が表示されます。表示される手順をよく読んで下の手順を進めてください。
- Nextをクリックするとアップデートは通常数分で終了します。アップデートが完全に終了するまでは絶対に本体を操作したりケーブルの接続を外したりしないでください!

デバイス上のプリセット自体は変更されませんが、ファームウェアのリリースノートにも記載される通り、アップデートによって微かな音の変化が生じる場合があります。

### Line 6 Updaterをオフライン・モードで使用

ご使用になっているコンピュータがインターネットに接続されていない場合、Line 6 Updaterの"オフライン・モード"でPOD Go本体もしくはRelayトランスミッターのアップデートを行うことができます。

- <https://jp.line6.com/software/>からPOD Go本体もしくはRelayトランスミッターの最新のファームウェアを最初に入手して、ダウンロードしたファイル(.hxf)をコンピュータで起動しているLine 6 Updaterに手動でコピーする必要があります。HelixやHXデバイスをコンピュータのUSBポートに直接接続してください。

**NOTE:** Line 6 Updaterを起動する前に、Line 6のソフトウェア・ページで、ダウンロードしようとしているファームウェアのリリース・ノートをよくお読みになることを強くお勧めします。これらのノートには重要な詳細やアップデートの手順が含まれていることがあります!

- Line 6 Updaterを起動して、ログインせずにOffline Modeボタンを押してください。
- アップデートしたいデバイス (POD Go、POD Go WirelessもしくはRelayトランスミッター) を選択してください。
- Choose Fileボタンをクリックして、コンピュータ内から最初に入手したPOD GoもしくはRelayトランスミッターのファームウェアのファイル(.hxf)を選択してください。
- Nextボタンをクリックするだけでアップデートを開始するので、作業が完了するまでに画面に表示される指示にご注意ください。

**TIP:** ファームウェアのインストールをする場合は、必ずPOD Go Editも同じバージョンをインストールしてください。<https://jp.line6.com/software/>から正しいアプリケーションのバージョンを見つけてください。

## 資料

さらに情報をお探しですか?クリックするだけで膨大なオンライン・リソースにアクセスできます。

- POD Goの使い方を学ぶには[line6.jp/meet-pod-go/](https://line6.jp/meet-pod-go/)をお勧めします
- POD GOに関する資料が必要な場合は[関連資料](#)で入手するか、[POD Go オンライン・ナレッジ・ベース\(英語\)](#)にアクセスしてください。
- [Line 6 CustomTone](#)にアクセスすると世界中にあなたの作成したHelixのプリセットを共有したり、無償でLine 6や他のユーザーが作成したプリセットをダウンロードできます。
- プロフェッショナルが作成したプリセットやインパルス・レスポンスをお探しですか?[Marketplace](#)とニュースやプロダクトに関する情報をまめにチェックしてください。(Helixファミリー向けのIRはPOD Goもフルサポートしています。)
- Line 6機器やアクセサリがもっと必要ですか?国内Line 6製品正規お取扱いディーラーにお問い合わせください。
- [Line 6サポート・ページ](#)にアクセスして、役に立つ情報やビデオ、フォーラムをご確認いただいたり、Line 6のテクニカル・サポートに連絡してください。(一部コンテンツは英語のみ)

## 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 輸入マーケティング課

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL 03-5488-6195

