

ZOOM 506 II BASS

オペレーションマニュアル

はじめに

このたびは、ZOOM 506 II (以下506 II と呼びます) をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
506 II の機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

目次

安全上のご注意	2
特長	3
このマニュアルで扱う用語について	4
電池で使用する場合	5
各部の名称と機能／接続	6
パッチを選んで演奏する	8
チューナー機能を使う	10
パッチを作り替える	12
パッチを保存／コピーする	14
パッチの呼び出し方を変更する	16
オプションのペダルを使う	18
工場出荷時の状態に戻す	19
エフェクトのつながり	20
エフェクトパラメーター一覧	21
主な仕様	31
使用上のご注意	31
パッチリスト	
故障かな？と思う前に	

安全上のご注意

この取り扱い説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。
マークの意味はつぎの通りです。



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損傷のみが発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について



- 本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池の使用をお薦めします。

ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動

- 市販の1.5V単三乾電池×4本（アルカリ/マンガン）をお使いください。
- 506 IIは充電機能を持っていません。

乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。

- 長時間ご使用にならない場合は、乾電池を506 IIから取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ボタンを閉めてください。

使用環境について



506 IIをつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となります。必ずお避けください。

- 温度が極端に高くなる所や低くなる所
- 湿度が極端に高い所
- 砂やほこりの多い所
- 振動や衝撃の多い所

取り扱いについて



- 506 IIは精密機器ですのでフットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。
- 506 IIに異物（硬貨や針金など）または液体（水、ジュースやアルコールなど）を入れないように注意してください。
- ケーブルを接続する際は、各機器の電源を必ずオフにしてから行ってください。
- 移動させる場合は一旦電源をオフにして必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

改造について



- ケースを開けたり改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対にやめください。
- 改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負いかねます。

特長

506 IIは、次のような特長を備えたベース用マルチエフェクトプロセッサです。

● クラスを越えたハイパフォーマンス

コンパクトエフェクター並みの価格ながら、33種類の多彩なエフェクトを内蔵。最大8系統のエフェクト（ZNRおよびアンプシミュレーターを含む）を使ったエフェクトプログラムを36種類まで記憶可能と、妥協のないハイパフォーマンスを実現しています。

● 先進のユーザーインターフェース

ユーザーインターフェースを徹底的に見直し、使いやすい大型のキーやロータリー式のセレクタースイッチを採用。シンプルな操作で、エフェクトの作り替えが迅速に行えます。

● ユニークなベース用エフェクトを満載

ベースシンセ風の音色に加工する“ベースシンセ”エフェクト、トーンキングモジュレーター風に音色を変化させる“クライ”エフェクトなど、一風変わったベース用エフェクトを満載。オリジナリティの高いベースサウンド作りが可能です。

● オートクロマチックチューナー機能を搭載

ベース用のオートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも手軽にチューニングが行えます。

● 演奏場所を選ばない2電源方式

ACアダプター以外に、単三電池×4本による駆動も可能な2電源方式。マンガン電池で約8時間、アルカリ電池で約28時間の連続使用が可能です。

● フットスイッチやペダルによる操作も可能

オプションのフットスイッチ（FS01）やエクスペッションペダル（FP01/FP02）を接続するCONTROL IN端子を装備。フットスイッチを使ってエフェクトプログラムを切り替えたり、エクスペッションペダルを使って音量やエフェクトのかかり具合をコントロールできます。

● 506のサウンドをパワーアップ

ベストセラー機ZOOM 506のサウンドを継承しながら、ローコスト＆コンパクトサイズを実現。さらにベースサウンドの基本を見直した歪み系エフェクトから、実用性重視のエフェクト、SFX系エフェクトまで、9種類の新規エフェクトが搭載されています。

このマニュアルで扱う用語について

ここでは、このマニュアルで使用する506 IIの用語について説明します。

■ エフェクトモジュール

506 IIのエフェクトは、次の図のように効果の異なる複数の単体エフェクトを組み合わせたものと考えられます。これらの1つ1つの単体エフェクトを“エフェクトモジュール”と呼びます。506 IIには、コンプレッサー系 (COMP) モジュール、ディストーション系 (DIST) モジュールなどのエフェクトモジュールに加え、ZNR (ズームノイズリダクション) やアンプシミュレーターが内蔵されており、モジュールごとに効果のかり具合を調節したり、オン/オフを切り替えることができます。



■ エフェクトタイプ

エフェクトモジュールの中には、効果の種類 (これを“エフェクトタイプ”と呼びます) を切り替えて使用できるものもあります。例えば、モジュレーション系 (MOD) モジュールには、コーラス、フランジャー、ピッチシフターなどのエフェクトタイプが含まれており、いずれか1つのエフェクトタイプを選択できます。

■ エフェクトパラメーター

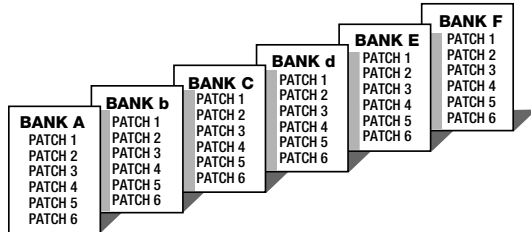
すべてのエフェクトモジュールには、効果のかり具合を決定する要素 (これを“エフェクトパラメーター”と呼びます) が含まれています。1つのエフェクトモジュールをコンパクトエフェクターに例えると、エフェクトパラメーターはコンパクトエフェクターのつまみのようなものと考えれば良いでしょう。エフェクトモジュールの設定値を変えると、ちょうどコンパクトエフェクターのつまみを回したときと同じように、音色や効果のかり具合が変化します。

■ パッチ

506 II では、“パッチ”と呼ばれる単位で、エフェクトを呼び出したり保存したりします。パッチは、エフェクトモジュールごとのオン/オフ状態、使用するエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの設定値を記憶したものです。506 II では、本体内のメモリーに最大36のパッチを保存できます。

■ バンク

6つのパッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。バンクは全部で6つあり、それぞれA~Fのアルファベットで区別します。また、1つのバンクに含まれるパッチには、1~6の番号 (パッチ番号) が付けられています。506 II でパッチを指定するときは、A1 (バンクAのパッチ番号1)、b6 (バンクbのパッチ番号6) のように、バンクとパッチ番号の両方を使用します。



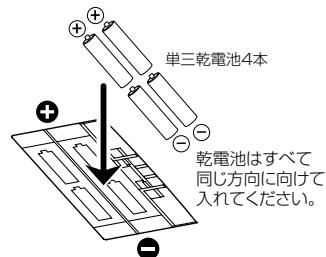
■ プレイモード/エディットモード

506 II 内部の動作状態を“モード”と呼びます。506 II の主要なモードには、バッチを選択して演奏する“プレイモード”、エフェクトを作り替える“エディットモード”があります。プレイモードとエディットモードは、[PLAY/EDIT]セレクトターで切り替えます。

電池で使用する場合

1. 506 II 本体を裏返しにして、電池ボタンを開けます。
ツメを押して引っかけを外し、フタを上を持ち上げてください。

2. 電池ケースに単三乾電池×4本を入れます。



3. 電池ボタンを閉めます。
電池ボタンのツメの部分でカチリと音がするようにしっかり閉めてください。

電池は、単三乾電池4本をご使用ください。
電池の残量が少なくなるとディスプレイ下のドット (・) が点滅を始めます。

NOTE 506 II を使用しないときは、電池の消耗を防ぐためにINPUT端子からプラグを抜いておきましょう。

フロントパネル

[PLAY/EDIT]セレクトター

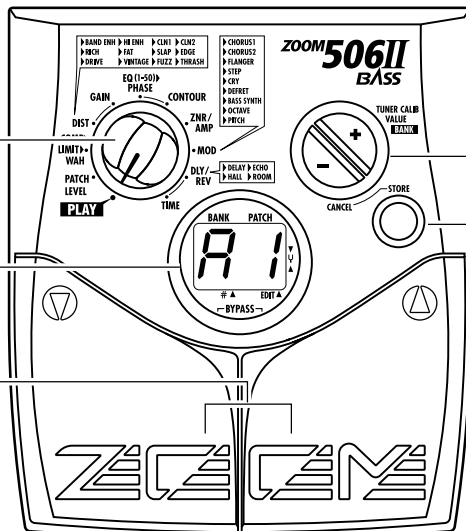
プレイモード(パッチを選んで演奏する状態)と、エディットモード(パッチを作り替える状態)を切り替えたり、エディットする項目を選ぶノブです。

ディスプレイ

パッチの番号や内部設定の値など、506IIを操作するのに必要な情報が表示されます。

[▼]/[▲]フットスイッチ

パッチを切り替えたり、チューナーを使うときなどに利用します。



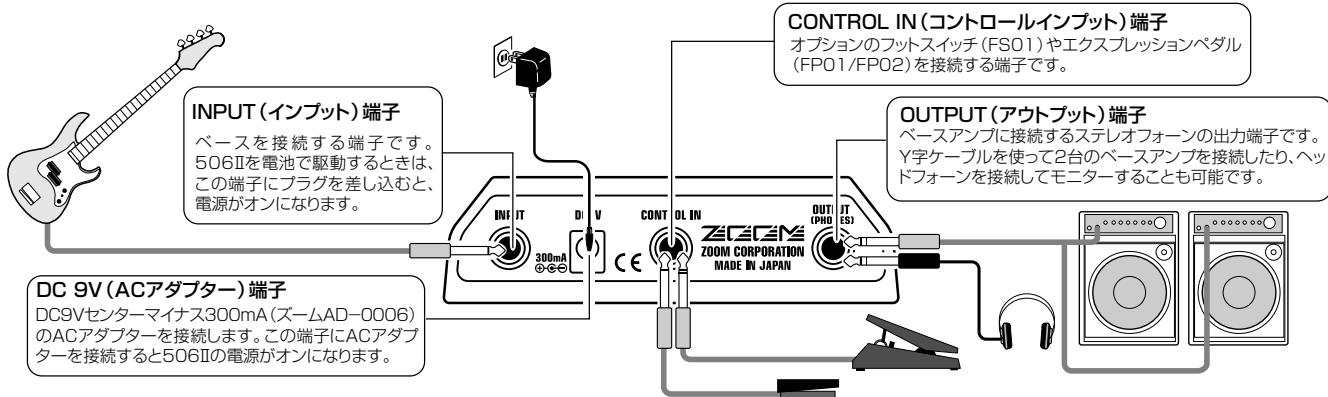
[+]/[-]キー

バンクを上下に切り替えたり、設定項目を調節するときに使用します。

[STORE] (ストア) キー

作り替えたパッチを保存したり、パッチを他の位置にコピーするときなどに使用します。

リアパネル／接続



INPUT (インプット) 端子

ベースを接続する端子です。506IIを電池で駆動するときは、この端子にプラグを差し込むと、電源がオンになります。

DC 9V (ACアダプター) 端子

DC9Vセンターマイナス300mA (ズームAD-0006)のACアダプターを接続します。この端子にACアダプターを接続すると506IIの電源がオンになります。

CONTROL IN (コントロールインプット) 端子

オプションのフットスイッチ (FS01) やエクスペッションペダル (FP01/FP02) を接続する端子です。

OUTPUT (アウトプット) 端子

ベースアンプに接続するステレオフィオンの出力端子です。Y字ケーブルを使って2台のベースアンプを接続したり、ヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

楽器を演奏しながらパッチを切り替えて、さまざまな効果を試してみましょう。

1 電源を入れる

- 電池で使用する場合は、506IIのINPUT端子にモノラルシールドケーブルを差し込んでください。
- ACアダプターで使用する場合は、ACアダプターをコンセントに差し込み、もう一方のプラグを506IIに接続してください。
- ベースアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

2 506IIをプレイモードに設定する

- [PLAY/EDIT]セクターが“PLAY”以外のある場合は、“PLAY”の位置に合わせてください。



バンク名
パッチ番号

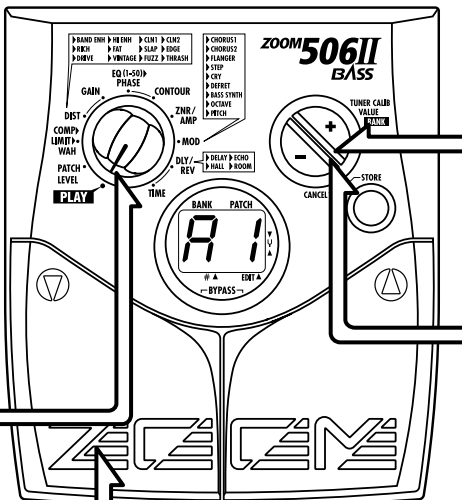
現在選ばれているバンクとパッチ番号は、ディスプレイで確認できます。



506IIの電源を入れた直後は、[PLAY/EDIT]セクターが“PLAY”以外の位置に設定されていても、プレイモードとして動作します。

3 パッチを切り替える

- プレイモードでパッチを切り替えるには、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。



4 バンクを直接切り替える

- A~Fのバンクを直接切り替えたいときは、[+]/[-]キーのどちらか一方を押してください。

5 マスターボリュームを調節する

- [+]/[-]キーの両方を1秒以上押し続けてください。



- マスターボリュームの値が表示されている間に、[+]/[-]キーのどちらか一方を押して値を変更してください。マスターボリュームの設定範囲は0~50です。電源を入れ直すと、40にリセットされます。



ヘッドフォンでご使用の場合はここで音量調節をすると便利です。

506 IIには、オートクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能は、506 IIがバイパス(エフェクトを一時的にオフにする)またはミュート(原音とエフェクト音を消音する)状態のときに、利用できます。

1 バイパス/ミュート状態に切り替える

● 506 IIをバイパス状態にする

プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、すぐに離してください。

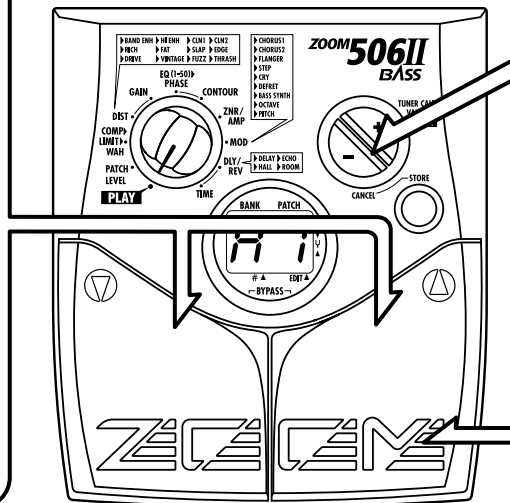


● 506 IIをミュート状態にする

プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、1秒以上踏み続けてから離してください。



エディットモードからバイパス/ミュート状態に入ることできません。



3 チューナーの基準ピッチを調節したいときは

内蔵チューナーの基準となる中央Aの周波数を微調整することが可能です。

- [＋]/[－]キーのどちらか一方を押してください。



基準ピッチの値

- 基準ピッチの値が表示されている間に、[＋]/[－]キーを使って値を調節してください。基準のピッチの値は35～45です。(中央 A = 435Hz～445Hz)



506 IIの電源を入れなおすと、基準ピッチが40 (440Hz) にリセットされます。

4 プレイモードに戻る

- [▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

2 チューニングを合わせる

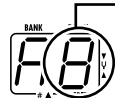
- チューニングを合わせたい弦の開放弦を弾き、ピッチを調節してください。

ディスプレイの左側の桁に、最寄りの音名が表示されます。



A = A	D = d	G = G
A# = A	D# = d	G# = G
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C	F# = F	

また、右側の桁には、ピッチがどれだけずれているかを示す記号が表示されます。



- 他の弦も、同じ要領でチューニングしてください。

高いピッチ 正確なピッチ 低いピッチ



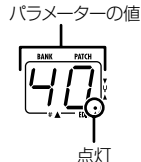
ずれが大きいほど表示の回転が速くなります

506 II のパッチは、エフェクトパラメーターの設定値を変更することで、自由に作り替えることができます。現在選択されているパッチをエディットして、好みのエフェクトを作ってみましょう。

1 エフェクトパラメーターを選択する

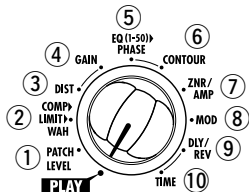
- [PLAY/EDIT]セクターを回して、エディットしたいエフェクトを選択してください。

現在選択されているパラメーターの値がディスプレイに表示されます(506 II がエディットモードのときは、ディスプレイの右下のドットが点灯します)。



[PLAY/EDIT]セクターで選択可能なモジュール/パラメーター

- ① パッチレベル
- ② COMPモジュールの基本パラメーター(*)
- ③ DISTモジュールの基本パラメーター(*)
- ④ DISTモジュールの拡張パラメーター
- ⑤ EQモジュールの基本パラメーター(*)
- ⑥ EQモジュールの拡張パラメーター

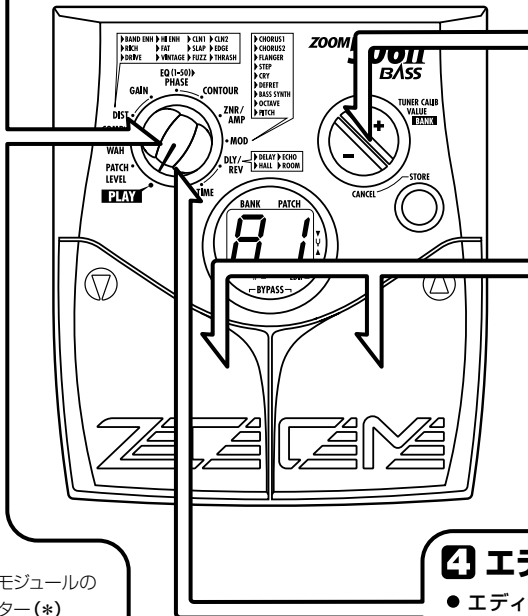


- ⑦ ZNR/AMPモジュールの基本パラメーター(*)
- ⑧ MODモジュールの基本パラメーター(*)
- ⑨ DLY/REVモジュールの基本パラメーター(*)
- ⑩ DLY/REVモジュールの拡張パラメーター

2 パラメーターの設定値を変更する

- [+] / [-] キーを押してください。

いずれか一方のキーを押し続けると、値が連続して変化します。また、片方のキーを押したままもう一方のキーを押すと、値が素早く増減します。さらに、両方のキーを同時に押すと、同じモジュール内で、次のエフェクトタイプの最初の値へとスキップします



3 モジュールのオン/オフを変更したいときは

- [▼] / [▲] フットスイッチを両方同時に踏んでください。この操作はそのモジュールの基本パラメーター(1)の図で(*)印が付いたパラメーターを選択した場合のみ有効です。

NOTE エフェクトモジュールをオフにすると、そのモジュールの拡張パラメーターの値は表示されません。

4 エディットを終了する

- エディットを終了してプレイモードに戻りたいときは、[PLAY/EDIT]セクターを“PLAY”の位置に合わせてください。

NOTE プレイモードに戻って他のパッチを選択すると、エディット内容が消去されますのでご注意ください。エディット内容を保存したいときは、14ページをご参照ください。

エディットしたパッチは、本体内のどの位置にも保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作ることできます。

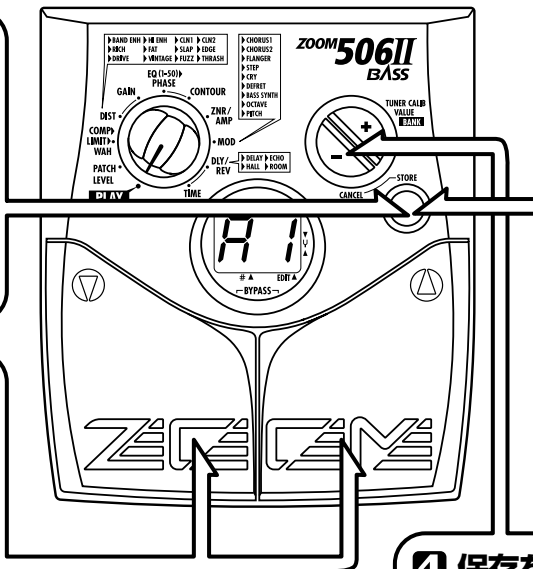
1 プレイモードまたはエディットモードで [STORE] キーを押す

このときディスプレイのバンクとパッチ番号が点滅します。



2 [▼]/[▲] フットスイッチを使って、保存／コピー先のパッチを指定する

NOTE パッチを保存／コピーするときは、[+] / [-] キーを使ってバンクのみを変更することはできません。



3 もう一度 [STORE] キーを押す

保存／コピーが完了すると、保存先のパッチが選択された状態で、元いたモードに戻ります。



NOTE 保存／コピーを実行すると、それまで保存先にあったパッチは消去されます。大切なパッチを消去しないように、保存先の選択は慎重に行ってください。誤って工場出荷時のパッチを消去した場合は、個々のパッチ（あるいはすべてのパッチ）を工場出荷時の状態に戻すことが可能です。詳しくは 19 ページをご参照ください。

4 保存をキャンセルしたいときは

- [STORE] キーの代わりに、[-] キーを押してください。

保存が中止され、元のモードに戻ります。

NOTE [-] キーを押す以外に、[PLAY/EDIT] セレクターを回した場合も、保存がキャンセルされます。

506 II の通常の操作では、プレイモードでパッチを切り替えたときに、即座にパッチが呼び出されて音色が変化します。

しかし、メモリー内の離れた位置にあるパッチを呼び出すときは、次々と音色が切り替わるため、この方式が不便に感じることもあります。こんなときは、パッチの呼び出し方として“プリセレクト方式”を選ぶこともできます。プリセレクト方式とは、あらかじめ次に呼び出したいパッチを選んでおき、確定操作を行ったときに初めてパッチが切り替わる方式です。

1 パッチの呼び出し方をプリセレクト方式に変える

パッチの呼び出し方をプリセレクト方式に切り替えるには、[▲]フットスイッチを踏みながら、506 II の電源を入れます。

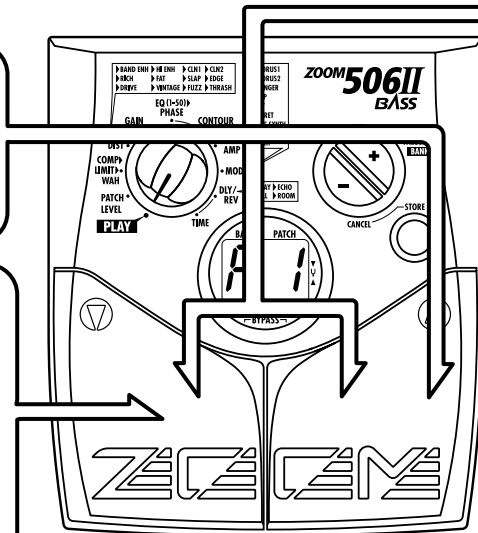
2 呼び出したいパッチを指定する

- プレイモードで、[▼]/[▲]フットスイッチを使って次に呼び出したいパッチを指定してください。

[+]/[-]キーを使ってバンクのみを切り替えることも可能です。

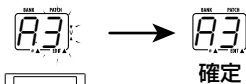


ディスプレイには、次に呼び出されるパッチのバンクやパッチ番号が点滅して表示されます(ただし、音色は切り替わりません)。



3 パッチを確定する

- 呼び出したいパッチが決ったら、[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏んでください。



確定

パッチが確定し、ディスプレイの点滅が点灯に変わります。

4 パッチの呼び出し方を通常的方式に戻したいときは

- 506 II の電源を入れ直してください。パッチの呼び出し方が自動的に通常的方式に戻ります。

オプションのペダルを使う

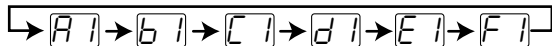
506 IIには、オプションのフットスイッチやエクスプレッションペダルを接続するCONTROL IN端子が搭載されています。ここではフットスイッチやエクスプレッションペダルの利用方法について説明します。

■ フットスイッチ (FS01) を使う

506 IIのCONTROL IN端子にオプションのフットスイッチFS01を接続すれば、プレイモードでバンクを切り替えることができます(プレイモードで[+]キーを押したときと同じ動きです)。

1. FS01のプラグをCONTROL IN端子に挿入し、続いてINPUT端子(またはDC 9V端子)にプラグを挿入してください。
2. FS01を踏んでください。

FS01を踏むごとに、バンクが1つずつ進みます。



■ エクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使う

506 IIのCONTROL IN端子にエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を接続すれば、ボリュームペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できます。

FP01/FP02でコントロール可能なパラメーターについては、22~29ページをご参照ください。

1. FP01/FP02のプラグをCONTROL IN端子に挿入し、続いてINPUT端子(またはDC 9V端子)にプラグを挿入してください。
2. プレイモードでパッチを選び、エクスプレッションペダルを前後に動かしてください。
そのパッチでプログラムされた内容に応じて、ボリュームやエフェクトパラメーターが変化します。

NOTE 506 IIの電源がオンのままフットスイッチやエクスプレッションペダルを接続すると誤動作の原因になります。必ずCONTROL IN端子→INPUT端子(またはDC 9V端子)の順でプラグを挿入してください。

HINT エディット中でもペダル操作はできます。

工場出荷時の状態に戻す

506 IIには、工場出荷時に36のファクトリーパッチが保存されています。これらのファクトリーパッチは、他のパッチを上書きした後でも、いつでも元の状態に戻せます。

パッチを元に戻す方法には、すべてのパッチ情報を工場出荷時の状態に戻す“オールイニシャライズ”と、任意のパッチのみを工場出荷時の状態に戻す“ファクトリーリコール”の2種類があります。

1. [STORE]キーを押しながら、INPUT端子(またはDC 9V端子)にプラグを挿入してください。
ディスプレイで“AL”の表示が点滅します。



■ オールイニシャライズを実行する場合

2. もう一度[STORE]キーを押してください。
すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、[-]キーを押してください。

NOTE オールイニシャライズを実行すると、ユーザーが保存したパッチはすべて消去されますので、操作は慎重に行ってください。

■ ファクトリーリコールを実行する場合

2. [▼]/[▲]フットスイッチを使って、工場出荷時の設定に戻すパッチを選択してください。

指定したバンク名/パッチ番号がディスプレイ上で点滅します。



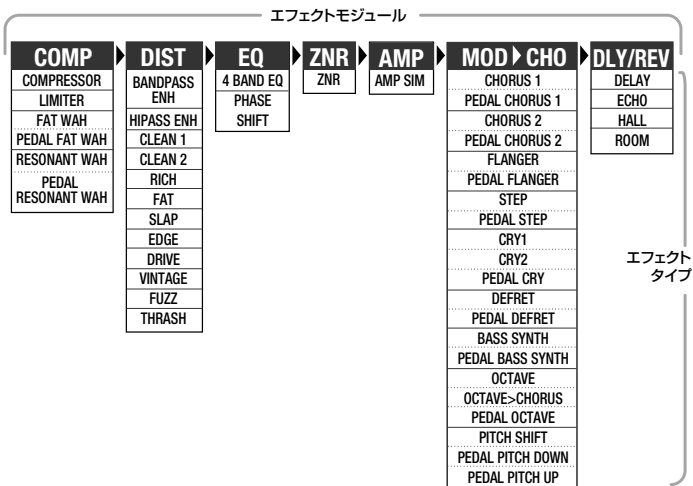
ファクトリーリコール操作中は、[+]/[-]キーを使って、バンクのみを切り替えることはできません。

3. もう一度[STORE]キーを押してください。
指定されたパッチが工場出荷時の状態に戻ります。

必要に応じて手順2~3を繰り返し、ファクトリーリコールを続けることができます。また、[-]キーを押せば、ファクトリーリコールを終了して、プレイモードに戻ります。

エフェクトのつながり

506 II のパッチは、次の図のように7種類のエフェクトモジュール(最大同時使用エフェクト数 8)が直列に接続されたものと考えることができます。すべてのエフェクトモジュールを同時に利用することも、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えて、任意のエフェクトモジュールのみを利用することもできます。



エフェクトモジュールの中には、効果の種類(エフェクトタイプ)を複数の中から選択できるものもあります。例えば、COMPモジュールでは、COMPRESSOR(コンプレッサー)やLIMITER(リミッター)などのエフェクトタイプの中からいずれか1種類を選択できます。

また、MODモジュールのエフェクトタイプには、OCTAVE>CHORUS(オクターバー>コーラス)のように2種類のエフェクトを同時に使用できるものもあります。

エフェクトパラメーター一覧

22ページからの「エフェクトパラメーター一覧」では、すべてのエフェクトモジュールに含まれるエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。

「エフェクトパラメーター一覧」の見方

ディスプレイ
エフェクトパラメーター表の左端に記載されたディスプレイ表示例は、それぞれのモジュールで、[+]/[-]キーを使って選択可能な設定値を表しています。ディスプレイに表示される要素はモジュールに応じて異なります。

エフェクトタイプのみを表示
FU

パラメーターの設定値のみを表示
40

エフェクトタイプとパラメーターの設定値を同時に表示
FU 40

エフェクトタイプ

エフェクトタイプとパラメーターの設定値を同時に表示

エフェクトタイプ


設定値

[PLAY/EDIT]セレクト
[PLAY/EDIT]セレクトのイラストは、そのモジュール/パラメーターを呼び出すための、セレクトの位置を示しています。

モジュールのオン/オフ



どのエフェクトモジュールでも、基本パラメーターの最後には「OFF」という設定が用意されています。この設定を選択すると、該当するモジュールがオフになります(エディットモードで[▼]/[▲]フットスイッチを両踏みしたときと同じ効果です)。



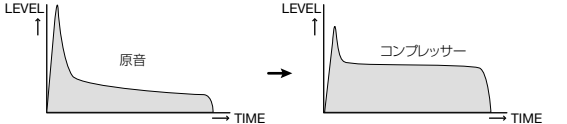

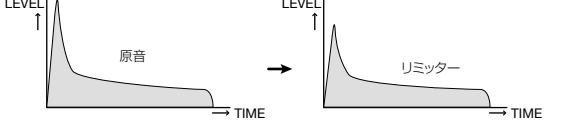



エクスプレッションペダル





表中にペダルアイコン()が表記されている場合は、エクスプレッションペダル(FP01/FP02)でコントロール可能なパラメーターであることを示しています。ペダルアイコンのあるパラメーターを選択すれば、該当するモジュールをエクスプレッションペダルでリアルタイムコントロールできます。

HINT ペダルアイコンのあるパラメーターを選択したときは、そのエフェクトの代表的な設定の音が出ます。





なお、1つのパッチの中で、ペダルアイコンのあるパラメーターが1つも選択されていない場合、エクスプレッションペダルがボリュームペダルとして動作します。

	PATCH LEVEL パッチレベル
	パッチの最終的な音量を調節します。25の値で入出力のレベルが均等(ユニティゲイン)になります。

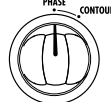



	COMP ▶ LIMIT ▶ WAH COMPモジュールの基本パラメーター
	コンプレッサー、リミッター、オートワウなどのエフェクトタイプが選べるモジュールです。[+] / [-]キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。
	■COMPRESSOR (コンプレッサー) 高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮するエフェクトです。サスティンを長くしたり音の粒立ちを揃える効果があります。値を高くするほどコンプレッサーのかかり具合が強くなります。
	 <p>LEVEL ↑ TIME →</p> <p>原音 → コンプレッサー</p>
	■LIMITER (リミッター) 入力信号のピークレベルを抑えるエフェクトです。次のモジュールへの過大入力を防ぐのに使用します。値を高くするほどリミッターのかかり具合が強くなります。
	 <p>LEVEL ↑ TIME →</p> <p>原音 → リミッター</p>
	■FAT WAH (ファットワウ) 演奏の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクト(オートワウ)です。強調する周波数の範囲が広く、芯の太い音色が特徴です。右側の桁の数値が大きいほどオートワウの感度が高くなります。
	■PEDAL FAT WAH (ペダルファットワウ)  CONTROL IN端子に接続したエクスプレッションペダル(FP01/FP02)を“ワウペダル”として利用するエフェクトです。エクスプレッションペダルの操作に応じて、ファットワウで強調される周波数に変化します。

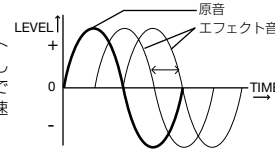
	■RESONANT WAH (レゾナントワウ) 強調する周波数の範囲が狭く、クセの強いオートワウです。右側の桁の数値が大きいかほど、オートワウの感度が高くなります。
	■PEDAL RESONANT WAH (ペダルレゾナントワウ)  CONTROL IN端子に接続したエクスプレッションペダル(FP01/FP02)を使って、レゾナントワウで強調される周波数に変化します。
	■OFF (オフ) COMPモジュールがオフになります。

	DIST DISTモジュールの基本パラメーター
	5種類の歪み系エフェクトタイプと5種類のクリーン系エフェクトタイプに加え、2種類のエンハンサーが選べるモジュールです。[+] / [-]キーを使って、エフェクトタイプを選択します。
	■BANDPASS ENH (バンドパスエンハンサー) バンドパスフィルターを使ったエンハンサーです。エンハンサーには音の輪郭を際立たせる効果があります。
	■HIPASS ENH (ハイパスエンハンサー) ハイパスフィルターを使ったエンハンサーです。上記のエンハンサーとは音色のニュアンスが異なります。
	■CLEAN 1 (クリーン1:クリーン系) フラットな特性のクリーンサウンドです。
	■CLEAN 2 (クリーン2:クリーン系) 中音域をカットした上品な響きのクリーンサウンドです。
	■RICH (リッチ:クリーン系) 低音域を強調した豊かな響きのクリーンサウンドです。
	■FAT (ファット:クリーン系) 中音域を強調した芯の太いクリーンサウンドです。
	■SLAP (スラップ:クリーン系) スラップ奏法に最適なクリーンサウンドです。
	■EDGE (エッジ:歪み系) トレブリーなドライブサウンドです。

	DRIVE (ドライブ:歪み系) 中音域を強調したオーバードライブサウンドです。
	VINTAGE (ビンテージ:歪み系) ビンテージアンプで鳴らしたようなオーバードライブサウンドです。
	FUZZ (ファズ:歪み系) 荒々しい歪みが得られるファズサウンドです。
	THRASH (スラッシュ:歪み系) スラッシュメタル向けのディストーションサウンドです。
	OFF (オフ) DISTモジュールがオフになります。

	GAIN DISTモジュールの拡張パラメーター “DISTモジュールの基本パラメーター”で選択されたエフェクトタイプに応じて、音の輪郭や歪みの深さなどを調節します。
 (オフ表示)	GAIN (ゲイン) このパラメーターの動きは、DISTモジュールで選択されているエフェクトタイプに応じて異なります。 ●C1やbEなどクリーン系やエンハンサーのエフェクトタイプが選択されている場合 値を高くするほど、音の輪郭が強調されます。 ●FUやdrなど歪み系のエフェクトタイプが選択されている場合 値を高くするほど歪みが深くなります。
	PEDAL DIST (ペダルディストーション)  CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダルを使って、GAINの値(1~30)をコントロールします。

	EQ>PHASE EQモジュールの基本パラメーター 4バンドEQとフェイザーのエフェクトタイプが選べるモジュールです。[+] [-]キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。
	4 BAND EQ (4バンドEQ) ベース/ミドル/ハイ/プレゼンスをブースト/カットする4バンドEQです。50パターン(01~50)のブースト/カット特性の中から、1つを選んで使用します。 ●01~10:値が小さいほど、ハイがカットされ、ローがブーストされます。 ●11~20:値が小さいほど、ブーストされる周波数が低くなります。 ●21~24:値が小さいほど、ミドルがブーストされます。 ●25:フラットな特性です。 ●26~30:値が大きいほど、ハイがブーストされます。 ●31~40:値が大きいほど、ブーストされる周波数が高くなります。 ●41~50:値が大きいほど、プレゼンスとローがブーストされます。
	PHASE SHIFT (フェイザー) 原音の位相を周期的にずらしたエフェクト音と原音をミックスさせ、“シュワシュワ”したうねりのあるサウンドを作るエフェクトです。値を大きくするほど、ウネリの速度が速くなります。
	OFF (オフ) EQモジュールがオフになります。



	CONTOUR EQモジュールの拡張パラメーター “EQモジュールの基本パラメーター”で選択されたエフェクトタイプに応じて、エフェクトのかかり具合を変化させます。
	CONTOUR (コントゥアー) ●4 BAND EQが選択されている場合 0の値を基準(フラット)にして、マイナス方向に進むほどローがブーストされ、プラス方向に進むほどハイがブーストされます。なお、EQモジュールがオンときは、このパラメーターが常に有効になります。4バンドEQのエフェクトタイプを選んだときに、思ったような効果が得られないときは、このパラメーターを確認してください。 ●PHASE SHIFTが選択されている場合 0の値を基準にして、値がプラス/マイナス両方向に変化するほど、フェイザー効果が強くなります(マイナスの値のときは、エフェクト音のフィードバックの位相が逆になります)。



ZNR/AMP

ZNR/AMPモジュールの基本パラメーター

ZNRモジュールとAMPモジュールの設定を行います。ZNRでは、ズーム独自のノイズリダクションの効き具合を調節します。また、AMPモジュールでは、サウンドにベースアンプ風の響きを加えるアンプシミュレーターのオン/オフを切り替えます。



■ZNR

ZNR(ズームノイズリダクション)は、無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。値を大きくするほどノイズリダクションの効き具合が強くなります。音の切れ際が不自然にならない範囲で、できるだけ大きな値に設定してください。



■AMP(アンプシミュレーター)

アンプシミュレーターは、出力信号をベースアンプで鳴らしたような響きに加工するエフェクトです。この設定値では、アンプシミュレーターがオン、ZNRがオフになります。



■ZNR+AMP(ZNR+アンプシミュレーター)

アンプシミュレーターとZNRの両方がオンになります。右側の桁の数値を大きくするほど、ノイズリダクションの効き具合が強くなります。音の切れ際が不自然にならない範囲で、できるだけ大きな値に設定してください。



■OFF(オフ)

ZNRモジュールとAMPモジュールの両方がオフになります。



MOD

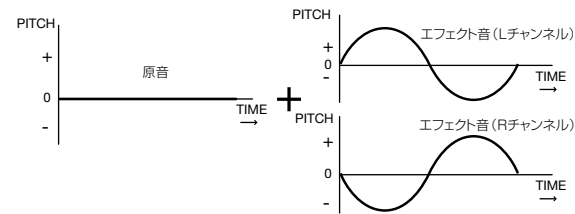
MODモジュールの基本パラメーター

コーラス、フランジャー、オクターバーなどのエフェクトタイプが選べる、モジュレーション系のエフェクトモジュールです。[+] / [-]キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。



■CHORUS 1(コーラス1)

ピッチを上下に揺らしたエフェクト音と原音をミックスし、音に厚みと広がりを与えるエフェクトです。右側の桁の数値が大きいほど、コーラス効果が深くなります。



■PEDAL CHORUS 1(ペダルコーラス1)

CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル(FP01/FP02)を使って、コーラス1の効き具合を調節します。



■CHORUS 2(コーラス2)

奥行き感と広がり感を強調した、明るい響きのコーラスエフェクトです。右側の桁の数値が大きいほど、コーラス効果が深くなります。



■PEDAL CHORUS 2(ペダルコーラス2)

CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル(FP01/FP02)を使って、コーラス2の効き具合を調節します。



■FLANGER(フランジャー)

ピッチが上下するようなクセのあるウネリを加えるエフェクトです。右側の桁の数値が大きいほど、フランジャーのウネリの速度が速くなります。



■PEDAL FLANGER(ペダルフランジャー)

CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル(FP01/FP02)を使って、フランジャーのウネリの速さを調節します。F1~F9では得られない速さまで可変できます。



■STEP(ステップ)

フィルターをランダムに変化させ、オートアルペジオ風の音色変化を作り出すエフェクトです。右側の桁の数値が大きいほど、音色変化の速度が速くなります。



■PEDAL STEP(ペダルステップ)

CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル(FP01/FP02)を使って、ステップによる音色変化の速度を調節します。



■CRY 1(クライ1)

トーンクモジュレーター風に音色が変化するエフェクトです。右側の桁の数値が大きいほど、音色変化の幅が深くなります。



■CRY 2(クライ2)

上記のクライとは音色のニュアンスが異なるエフェクトです。右側の桁の数値が大きいほど、音色変化の幅が深くなります。



■PEDAL CRY(ペダルクライ)


CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル(FP01/FP02)を使って、クライによる音色変化を調節します。

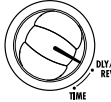

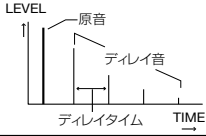

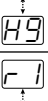
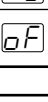



■DEFRET(デフレット)

フレット付きベースの音色をフレットレスベース風の音色に加工するエフェクトです。単音で弾いたときに最適な効果が得られます。右側の桁の数値が大きいほどデフレットの効果が深くなります。

	■PEDAL DEFRET (ペダルデフレット)  CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使って、デフレットのかかり具合を調節します。
 	■BASS SYNTH (ベースシンセ) ベースシンセの音色を生成するエフェクトです。単音で弾いたときに最適な効果が得られます。音色とミックスバランスがあらかじめ設定されている9種類のパターン (b1~b9) の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> •b1: 倍音が多く低音の太いベースシンセです (エフェクト音のみ出力)。 •b2: フィルターのレゾナンスを効かせたベースシンセです (エフェクト音のみ出力)。 •b3: 倍音が少なく柔らかな響きのベースシンセです (エフェクト音のみ出力)。 •b4: b1のエフェクト音に原音をわずかにミックスします。 •b5: b2のエフェクト音に原音をわずかにミックスします。 •b6: b3のエフェクト音に原音をわずかにミックスします。 •b7: b1のエフェクト音と原音を1:1でミックスします。 •b8: b2のエフェクト音と原音を1:1でミックスします。 •b9: b3のエフェクト音と原音を1:1でミックスします。
	■PEDAL BASS SYNTH (ペダルベースシンセ)  CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使って、b2のエフェクト音と原音のミックスバランスを調節します。
 	■OCTAVE (オクターバー) 原音に1オクターブ低いエフェクト音をミックスするエフェクトです。右側の値が大きいほど、エフェクト音の音量が大きくなります。
 	■OCTAVE>CHORUS (オクターバー>コーラス) オクターバーとコーラスを直列で接続した設定です。右側の値が大きいほど、オクターバーのエフェクト音の音量が大きくなります (コーラスのかかり具合は、常に一定です)。
	■PEDAL OCTAVE (ペダルオクターバー)  CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使って、オクターバーのエフェクト音と原音のミックスバランスを調節します。

 	■PITCH SHIFT (ピッチシフト) 原音のピッチを変化させるエフェクトです。あらかじめ設定された、9種類のピッチの変化パターン (P1~P9) の中から1つを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> •P1/P2: 1オクターブ下にピッチシフトした音と原音をミックスします。P1とP2ではミックス量が異なります。 •P3/P4: 完全5度下にピッチシフトした音と原音をミックスします。P3とP4ではミックス量が異なります。 •P5/P6: 完全4度上にピッチシフトした音と原音をミックスします。P5とP6ではミックス量が異なります。 •P7/P8: 1オクターブ上にピッチシフトした音と原音をミックスします。P7とP8ではミックス量が異なります。 •P9: ピッチを微妙にずらした音と原音をミックスします。変調感の少ないコーラス効果が得られます。
	●原音に対するエフェクト音の音程
P1/P2の場合	
P3/P4の場合	
P5/P6の場合	
P7/P8の場合	
	■PEDAL PITCH DOWN (ペダルピッチダウン)  CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使って、0~1オクターブの範囲で、エフェクト音のピッチを下方に変化させます。
	■PEDAL PITCH UP (ペダルピッチアップ)  CONTROL IN端子に接続されたエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使って、0~1オクターブの範囲で、エフェクト音のピッチを上方向に変化させます。
	■OFF (オフ) MODモジュールがオフになります。

 DLY/REV DLY/REVモジュールの基本パラメーター	
デレイ、エコー、リバーブなどのエフェクトタイプが選べるモジュールです。[+] / [-] キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。	
	■DELAY (ディレイ) オートドックスなデジタルディレイエフェクトです。ステレオで出力すれば、ディレイ音が左右交互に発音するピンポンディレイとして利用できます。右側の桁の数値に応じて、フィードバック(繰り返しの回数)や、エフェクト音と原音のミックスバランスが変化します。 
	■ECHO (エコー) テープエコー風の暖かみのあるディレイエフェクトです。ステレオで出力すれば、ディレイ音が左右交互に発音するピンポンディレイとして利用できます。右側の桁の数値に応じて、フィードバック(繰り返しの回数)や、エフェクト音と原音のミックスバランスが変化します。
	■HALL (ホール) コンサートホール風の残響音が得られるリバーブエフェクトです。右側の桁の数値を大きくするほど、リバーブのかかり具合が深くなります。
	■ROOM (ルーム) 室内の残響音をシミュレートするリバーブエフェクトです。右側の桁の数値を大きくするほど、リバーブのかかり具合が深くなります。
	■OFF (オフ) DLY/REVモジュールがオフになります。

 TIME DLY/REVモジュールの拡張パラメーター	
"DLY/REVモジュールの基本パラメーター" で選択されたエフェクトタイプに応じて、ディレイタイム/リバーブタイムを設定します。	
	■DELAY TIME (ディレイタイム) (エフェクトタイプとしてDELAYまたはECHOが選択されている場合) 1~37の範囲で、ディレイタイムを設定します。実際のディレイタイムは、設定値×10(ms)となります(例:設定値が15のとき、ディレイタイム=150ms)。
	■REVERB TIME (リバーブタイム) (エフェクトタイプとしてHALLまたはROOMが選択されている場合) 1~10の範囲で、リバーブタイムを設定します。右側の桁の数値を大きくするほど、残響音が長くなります。

主な仕様

エフェクト:	最大同時使用数 8エフェクト / 33エフェクト
エフェクトモジュール:	最大同時使用数 7モジュール(5モジュール+1ブロック)
バンク/パッチ:	6バンク x 6パッチ = 36パッチ(書き換え、保存可能)
Analog/Digital 変換:	16bit 64倍 オーバーサンプリング
Digital/Analog 変換:	16bit 8倍 オーバーサンプリング
サンプリング周波数:	31.25kHz
インプット:	ベースインプット 標準モノラルフォーンジャック (定格入力レベル=-20dBm/入力インピーダンス=470kΩ)
アウトプット:	ライン/ヘッドフォン兼用アウトプット 標準ステレオフォーンジャック (最大出力レベル=+5dBm/出力負荷インピーダンス=10kΩ以上時)
コントロール端子:	オプションFP01 または FP02 / FS01 接続端子
ディスプレイ:	2桁7セグメントLED
電源:	別売 ACアダプター DC9V センターマイナス300mA(ズーム AD-0006) 電池 単三乾電池x4本 連続使用 約28時間(アルカリ)/約8時間(マンガン)
外形寸法:	145mm(D)x125mm(W)x40mm(H)
重量:	280g(電池含まず)

・0dBm=0.775Vrms

・製品の仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

506 II は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周辺に設置すると影響がある場合があります。そのような場合は、506 II と影響する機器とを十分に距離をおいて設置してください。デジタル制御の電子機器では、506 II も含めて、電波障害による誤動作やデータ破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

506 II が汚れたときは、柔らかい布で乾拭きをしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼってふいてください。クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにINPUT端子に接続されているケーブルのプラグがACアダプターまたは電池を抜いて電源を切り、他の接続されているケーブル類も外してください。

「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」

「お客様の名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。万一、保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示が無い場合
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述が無い場合
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合
4. 指定業者以外での修理、改造が不適当なため生じた故障の場合
5. 故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合
6. ご購入後に製品が受けた過度の衝撃による故障の場合
7. 本製品に起因しない事故や人災および天災による故障の場合
8. 消耗品(電池など)を交換する場合
9. 日本国外でご使用になる場合

■ パッチリスト

BANK	PATCH	PATCH NAME	COMMENT	PEDAL
A [DEMO]	1	SLAP SOLO	オーソドックスなスラップサウンドにフランジヤーで味つけ	Volume
	2	VINTAGE	70年代UKハードロック系のビンテージサウンド	Volume
	3	ROCK DRIVE	奏法を選ばないエッジの立ったサウンド	Gain
	4	FRETLESS	リード弾きに適したフレットレス風サウンド	Fretless
	5	P-FUNK LEAD	超ゴリゴリのベースソロ用サウンド	Volume
	6	CHORD CHORUS	高域でのコード弾きに最適なクリアなコーラスサウンド	Chorus2
b [DEMO]	1	FUZZY DRIVE	強烈に歪むファーストーン、更にベダルでピッチダウン	Pitch
	2	MILLER OF SLAP	ダンサブルなフュージョン系スラップサウンド	Volume
	3	EMOTIONAL TALK	エモーショナルなトーンキング効果を表現したサウンド	Gain
	4	PHASE CHORUS	フェイズトーンにコーラスを付加したサウンド	Chorus2
	5	TAURUS	一世を風靡したあのビンテージオートワウサウンド	Volume
	6	BASS SYNTH	ダイレクト音とミックスしたシンセベースサウンド	Volume
C [REAL]	1	HIGH TONE AMP	ミュージックマン系のハイトーンアンプサウンド	Volume
	2	BILLY'S DRIVE	ライトハンド奏法もばっちりのオーバードライブサウンド	Pitch
	3	GROUND FUNKY	ファンキーなグループをもつスラップ奏者のサウンド	Volume
	4	SWEET BOTTOM	ボトムを重視した、ビック弾きでもソフトなサウンド	Volume
	5	PICKED CHORUS	ビック弾きを想定したステージ向きコーラスサウンド	Chorus2
	6	RETRO SLAP	オールドファンク好きにはたまらない、懐かしいサウンド	Volume
d [COLOR]	1	ATTACK FUZZ	アタック感のあるエッジの立ったファズサウンド	Gain
	2	UNITE	フウ&オクターブのファンクベースサウンド	Volume
	3	PHASE SLAP	パーカッパなスラップ奏法で楽しめるサウンド	Volume
	4	U.K.ROCK	ビック弾きに最適なコーラス&ベダルワウサウンド	Fat wah
	5	NATURAL CLEAN	音の輪郭がはっきりとしたベーシックなサウンド	Volume
	6	OCTAVE CHORUS	オクターブが付加されたファットなコーラスアンサンブル	Volume
E [ACTIVE]	1	CYCLONE	ドラマチックなリードシンセ系サウンド	Gain
	2	DROP	ビチョビチョしたユニークなサウンド	Volume
	3	DRASTIC STEP	過激なステップベースソロサウンド	Step
	4	JET BEAT	8ビット刻みに最適なベダルジェットサウンド	Flinger
	5	OCTAVE UP	ダイレクト+1オクターブアップのピッチシフターサウンド	Volume
	6	WILD WAH	レゾナントワウとドライブサウンドのコンビネーション	Volume
F [LINE]	1	T.M.SLAP	安定感のあるスラップ向きのサウンド	Volume
	2	NUANCE	ビッキングニュアンスを表現できるサウンド	Volume
	3	CLASSICAL	アタックの柔らかいメロウなリード向きサウンド	Fretless
	4	ENHANCED	クリア感を重視したエンハンスドコンプサウンド	Volume
	5	SOLOIST	バラードのソロやバックিং用に最適なサウンド	Volume
	6	MULTI SYNTH	ビックで楽に弾けるシンセベースサウンド	Volume

※各パッチのZNR(ズーム・ノイズリダクション)は使用するベースに合わせて調整することを推奨します。

■ 故障かな?と思う前に

<p>● 電源が入らない</p> <p>8ページ「1 電源を入れる」をご参照ください。</p>	<p>● ノイズが多い</p> <p>ZOOM製のアダプタを使用していますか? 必ずDC9Vセンターマイナス300mA(ズームAD-0006)をご使用ください。</p>
<p>● パッチが変わらない</p> <p>パッチの呼び出し方がプリセレクト方式になっていないか、ご確認ください(16ページ参照)。</p>	<p>● 電池の消耗が早い</p> <p>マンガン電池を使用していませんか? 連続使用可能時間は、アルカリで28時間、マンガンで8時間です。電池はアルカリ電池をお薦めします。</p>

ZOOM
CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

Printed in Japan 506 II-5010