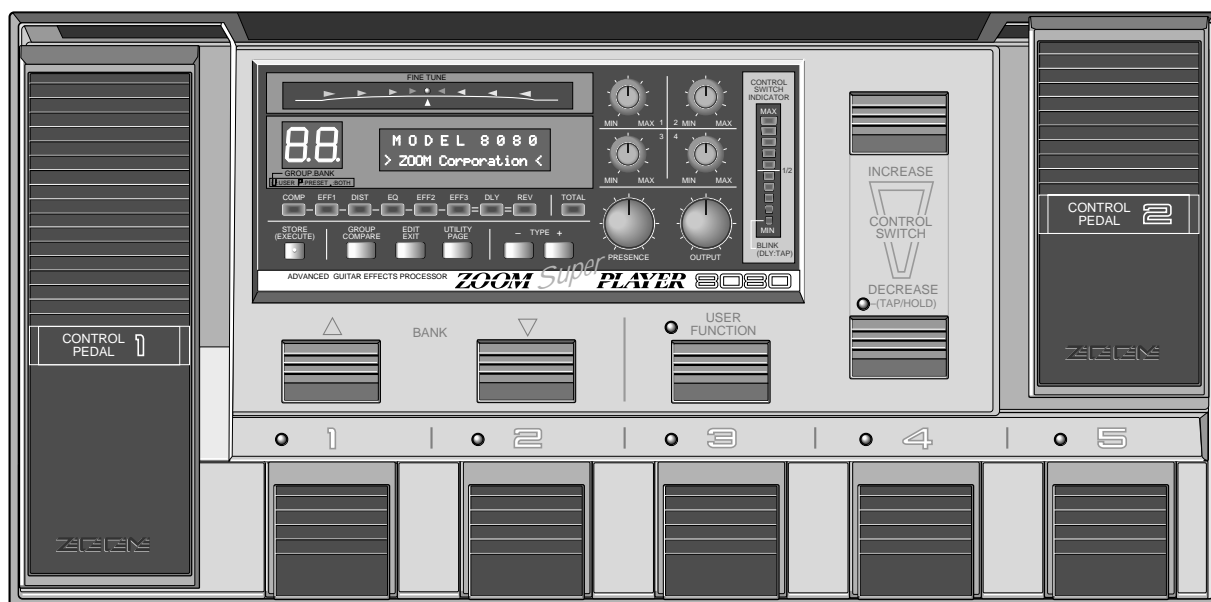


ZOOM Super PLAYER

8080



オペレーションマニュアル

ZOOM®

ごあいさつ

このたびは、ズームスーパープレーヤー 8080（以下“8080”と呼びます）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。8080はつぎのような特長を備えたマルチエフェクターです。

ズームオリジナルの新世代DSP“ZFx-2”を2個搭載することにより、ハイクオリティーな47種類の単体エフェクトを実現。それらを同時に最大10系統組み合わせ、配列までも変更が可能。無限の可能性を秘めたギターサウンドを演出します。

本体にメモリーされているパッチプログラムは、プリセット150種類、ユーザー50種類の合計200種類。プロのサウンドマニピレーターが厳選した多彩で実用的なパッチが内蔵されています。

今では入手が困難な“時代の銘器”と呼ばれるビンテージエフェクトをシミュレートしたエフェクトを多数収録。操作性にまでこだわり、忠実に復刻しました。

パッチ切り替え時に、以前のパッチの残響音が残るシームレスパッチチェンジ機能を搭載。滑らかなパッチ切り替えが行えます。

ディストーションにはエフェクトタイプ別に独立したアナログ回路を採用。内蔵アンプシミュレーターと併用することにより、ライン録音やヘッドフォンによるモニターでも迫力あるギターアンプのサウンドが得られます。

外部エフェクトのオン/オフ、外部アンプのチャンネル切り替えといった要素もパッチの一部として記憶できます。

アナログ感覚で調節できる4つのデーターエントリーノブと大型フットスイッチを採用。今までコンパクトエフェクターしか使われていなかった方でも違和感なく操作できます。

ギター用オートクロマチックチューナー機能を搭載。専用のチューニングメーターにより、ステージ上での視認性も抜群です。

3系統のリアルタイムコントロールが可能。ペダルワウやペダルピッチシフター、その他さまざまなエフェクトパラメーターやボリュームレベルをコントロールする2系統のコントロールペダルとエフェクトパラメーターを段階的に変化させるコントロールスイッチが搭載されています。

8080の機能をよく理解し、未永くご使用いただくために、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

マニュアルの読み方

このマニュアルでは、操作説明のページはつぎのような構成となっています。

このページで説明する機能です

パッチを選ぶには

プレイモードでは、100のパッチ（PRESETグループA～Cのうち19個がトランス+USERグループ）の中から好きなパッチを1つ選ぶことができます。

操作するキーやスイッチを表します

8080の操作基本編

1つ1つの操作手順です

<p>1 GROUPキー を押してグループを選んでください。</p>	<p>U (USER グループのみ使用可能) P (PRESET グループのみ使用可能) U または P (両方のグループを使用可能) が順番に表示されます。</p>
<p>2 BANK ▲ / ▼ スイッチ を踏んで 0 ~ 9 のバンクを選んでください。</p>	<p>この状態では、まだパッチは切り替わりません。</p>
<p>3 フットスイッチ 1 ~ 5 を踏んで 1 ~ 5 のパッチナンバーを選んでください。</p>	<p>パッチが切り替わり、選択したフットスイッチのインジケータが点灯します。</p>

操作手順についての詳しい説明です

ヒントや注意事項です

PRESETグループA～Cを切り替える方法 ➡ 35ページ

11

マニュアルで使用するアイコンについて

マニュアルの文中で、次のようなアイコン（マーク）が表示されることがあります。それぞれのアイコンは次の内容を表しています。

【ノート】 特に注意すべき項目や、誤りやすい操作について警告しています。

【ヒント】 使い方のヒントや、便利な使用方法について説明しています。

【参照ページ】 参照すべきページを表します。

安全上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、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。マークの意味は次の通りです。



警告

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。



注意

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、または物的損害のみの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

警告

8080の電源には付属のACアダプターを使用します。これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域（たとえば国外）で、8080をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。



使用環境について

注意

8080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のでお避けください。

温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
湿度が極端に高い場所
砂やほこりの多い場所
振動の多い場所



取り扱いについて

注意

8080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。

必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。



接続ケーブルと入出力ジャックについて

注意

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフしてから行ってください。本製品を移動するときは、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

注意

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おやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

8080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囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、8080と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、8080も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、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

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。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拭いてください。

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絶対に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ACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、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

8080の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。

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. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
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. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
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。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます

このマニュアルは将来必要となることがありますので、必ず参照しやすいところに保管してください。

目次

8080 の操作 基本編

各部の名称	6
フロントパネル	6
リアパネル	6
接続例	7
8080 のご紹介	8
エフェクトモジュールの構成	8
パッチについて	8
モードについて	9
演奏前の準備	9

パッチを選んで演奏してみよう

(プレイモードの操作)	10
プレイモードの表示	10
パッチを選ぶには	11
エフェクトモジュールのオン/オフを 切り替えるには	12
バイパス/ミュート機能を利用するには	13
オートチューナー機能を使うには	14
チューナーの基準ピッチを調節するには	15
パッチレベルを変更するには	16

8080 の操作 応用編

パッチをエディットしてみよう

(エディットモードの操作)	18
エディットモードに入るには	18
エディットモードのパネル表示	19
モジュールのオン/オフを切り替えるには	20
パラメーターの設定を変更するには	21
エディットしたパッチを元の設定と 比較するには	22
エディットしたパッチを保存するには	23

RTM 機能を使ってみよう

コントロールペダルの RTM 機能を使うには	24
コントロールスイッチの RTM 機能を使うには	26
ディレイタイムをタップ入力するには	28
ディレイをホールドするには	30

ユーティリティモード

ユーティリティモードとプレイモードを 切り替えるには	32
アンプシミュレーターの設定：ページ 1, 2	33
ユーザーファンクションの設定：ページ 3	33
MIDI の設定：ページ 4 ~ 6	34
フットスイッチの設定：ページ 7, 8	35
PRESET グループ A / B / C の切り替え： ページ 9	35

USER FUNCTION スイッチを使う	36
USER FUNCTION スイッチで プレイモード/マニュアルモードを 切り替えるには	36
USER FUNCTION スイッチでバンク/パッチを 呼び出すには	38
USER FUNCTION スイッチで PRESET A / B / C グループを切り替えるには	40
その他の機能	41
外部エフェクターをコントロールするには	41
外部アンプをコントロールする	42
8080 を工場出荷時の状態に戻すには	44

エフェクトタイプとパラメーター

8080 のエフェクトモジュール	46
COMP MODULE / コンプレッサーモジュール	47
EFF1 MODULE / エフェクト1モジュール	48
DIST MODULE / ディストーションモジュール	50
EQ MODULE / イコライザーモジュール	54
EFF2 MODULE / エフェクト2モジュール	55
EFF3 MODULE / エフェクト3モジュール	58
DLY MODULE / ディレイモジュール	60
REV MODULE / リバースモジュール	62
TOTAL MODULE / トータルモジュール	63

付録

MIDI インプリメンテーション	66
仕様	67
故障と思う前に	68
MIDI インプリメンテーションチャート	

ZOOM *Super* PLAYER

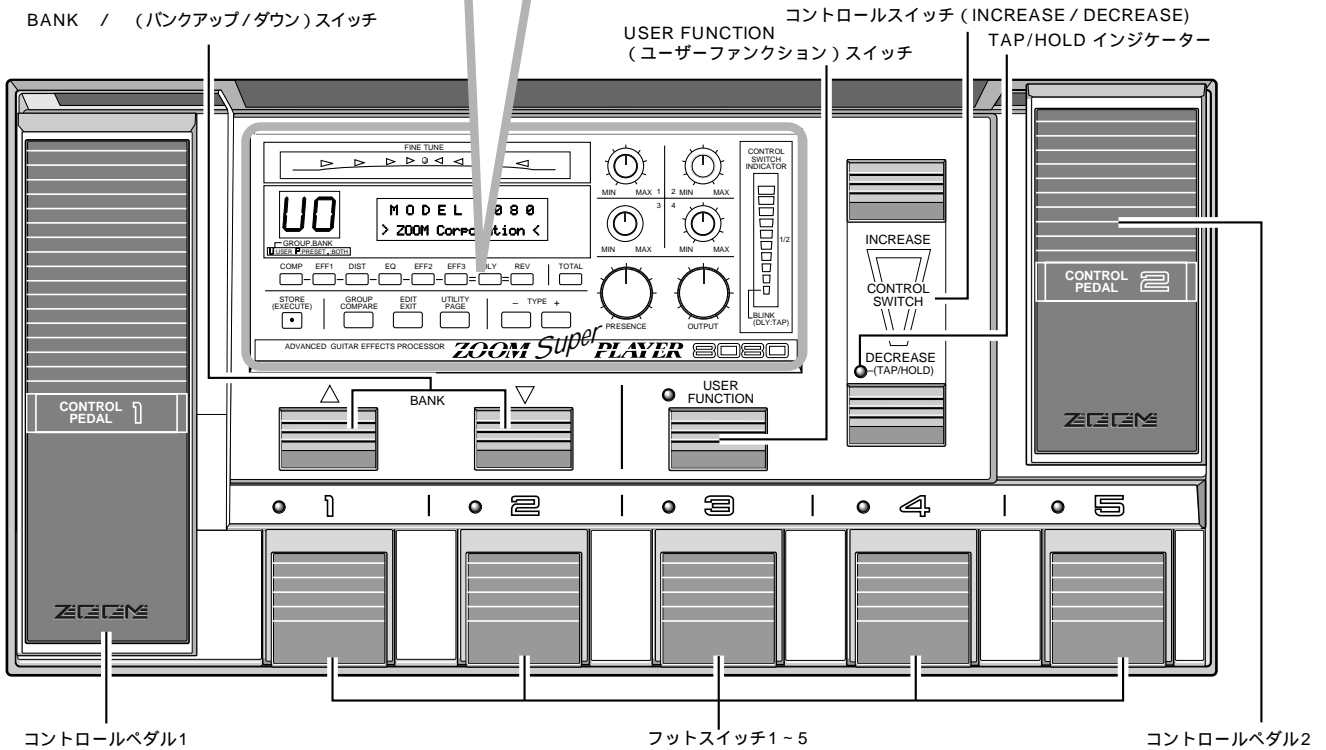
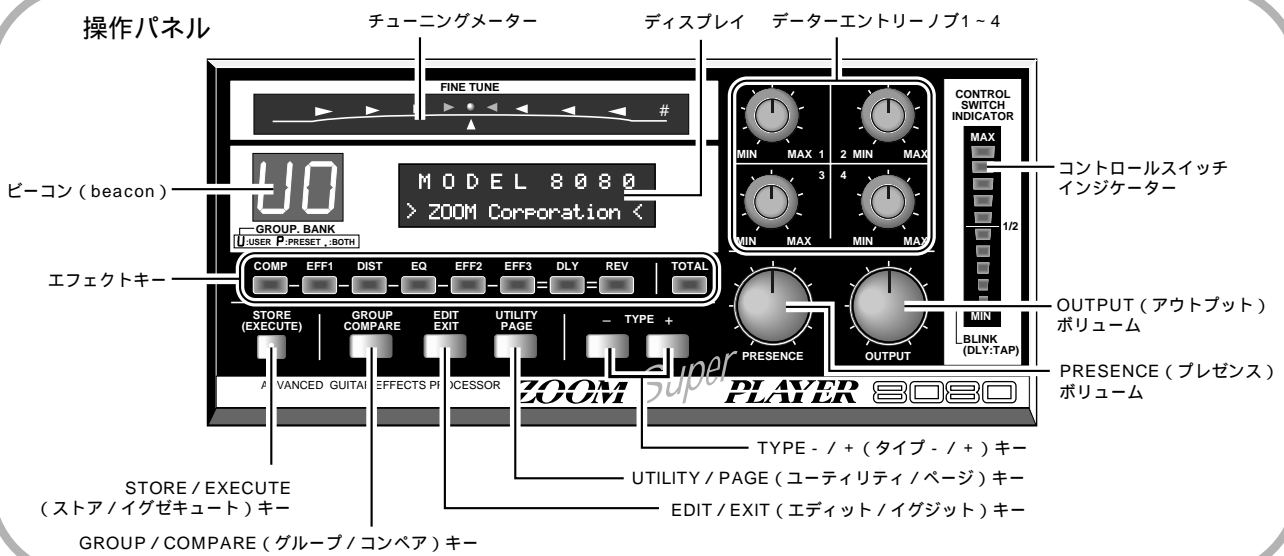


8080 の操作 基本編

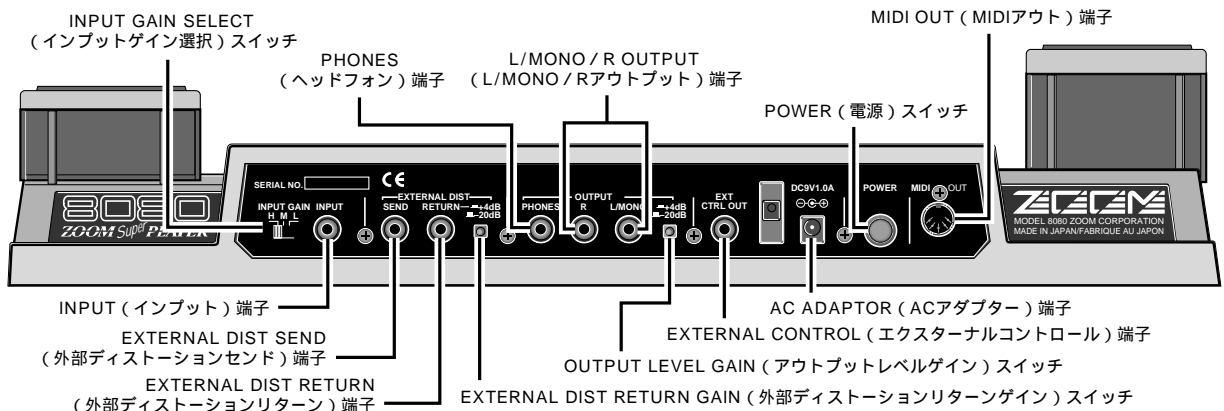
各部の名称	6
フロントパネル	6
リアパネル	6
接続例	7
8080 のご紹介	8
エフェクトモジュールの構成	8
パッチについて	8
モードについて	9
演奏前の準備	9
パッチを選んで演奏してみよう (プレイモードの操作)	10
プレイモードの表示	10
パッチを選ぶには	11
エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えるには	12
バイパス/ミュート機能を利用するには	13
オートチューナー機能を使うには	14
チューナーの基準ピッチを調節するには	15
パッチレベルを変更するには	16

各部の名称

フロントパネル



リアパネル




接続例

接続例 1 楽器 / ギターアンプとの接続

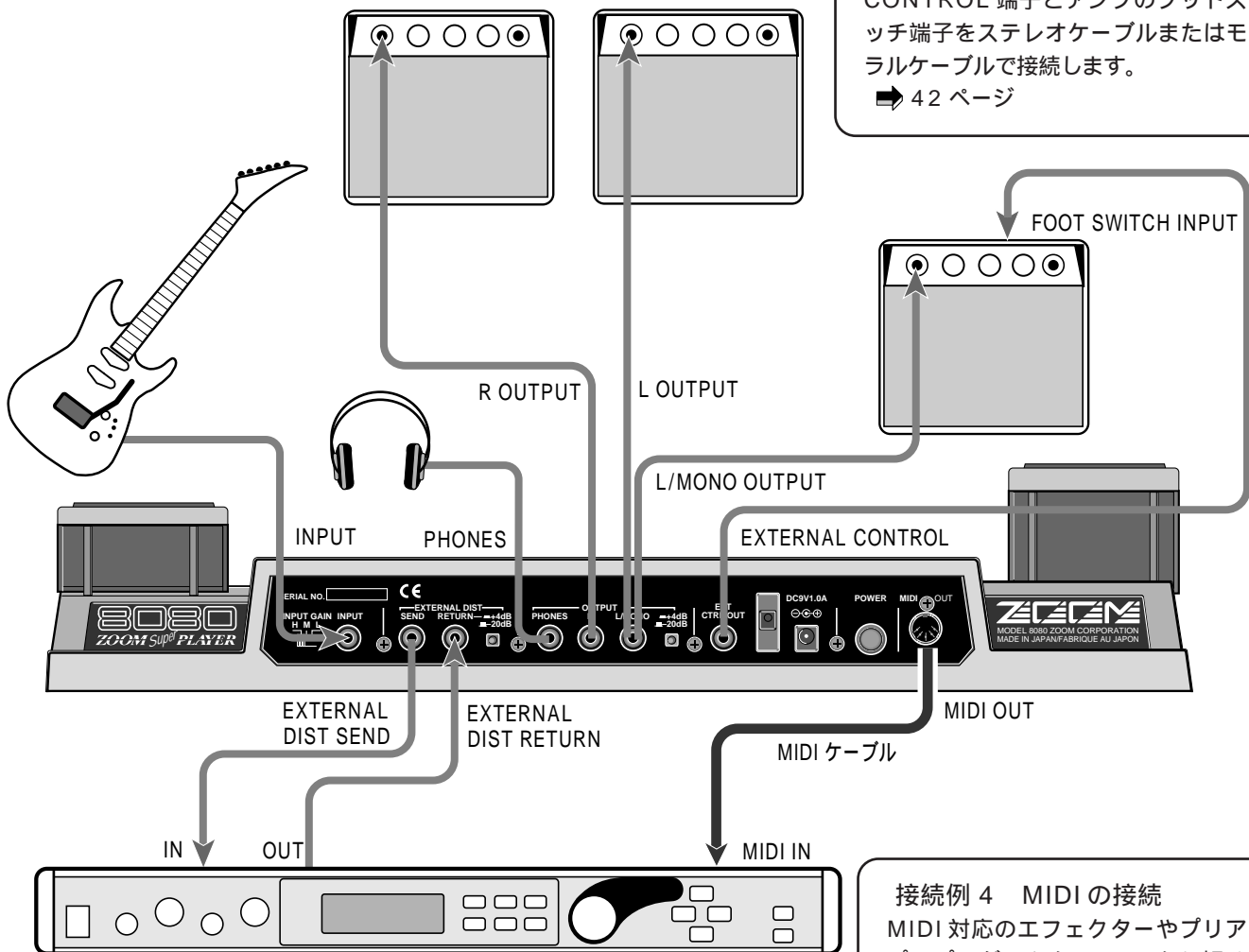
ギターアンプを1台のみ使用する場合は、8080のL/MONO OUTPUT端子をギターアンプに接続します。この接続ではステレオエフェクトはLとRがミックスされた出力となります。

ギターアンプを2台使用する場合は、8080のL OUTPUT端子とR OUTPUT端子をギターアンプに接続します。

 OUTPUT LEVEL GAINスイッチはアンプの入力レベルに応じて切り替えます。ギターアンプに接続する場合は - 20dB、業務用エフェクターやミキシングコンソールに接続する場合は + 4dB に設定するとよいでしょう。


接続例 3 外部ギターアンプの接続
フットスイッチによるチャンネル切り替えが可能なギターアンプを8080からコントロールしたい場合は、EXTERNAL CONTROL端子とアンプのフットスイッチ端子をステレオケーブルまたはモノラルケーブルで接続します。

➡ 42 ページ



接続例 2 外部エフェクター / プリアンプの接続
ディストーションなどの外部エフェクターやプリアンプのオン / オフを8080からコントロールしたい場合は、EXTERNAL DIST SEND端子とEXTERNAL DIST RETURNの間に接続します。

➡ 41 ページ

 EXTERNAL DIST RETURN GAINスイッチは外部機器の出力レベルに応じて切り替えます。コンパクトエフェクターの場合は - 20dB、業務用エフェクターやギタープリアンプの場合は + 4dB に設定するとよいでしょう。

接続例 4 MIDIの接続

MIDI対応のエフェクターやプリアンプのプログラムを8080から切り替えたい場合は、8080のMIDI OUT端子と外部エフェクター / プリアンプのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。 ➡ 34 ページ

8080 のご紹介

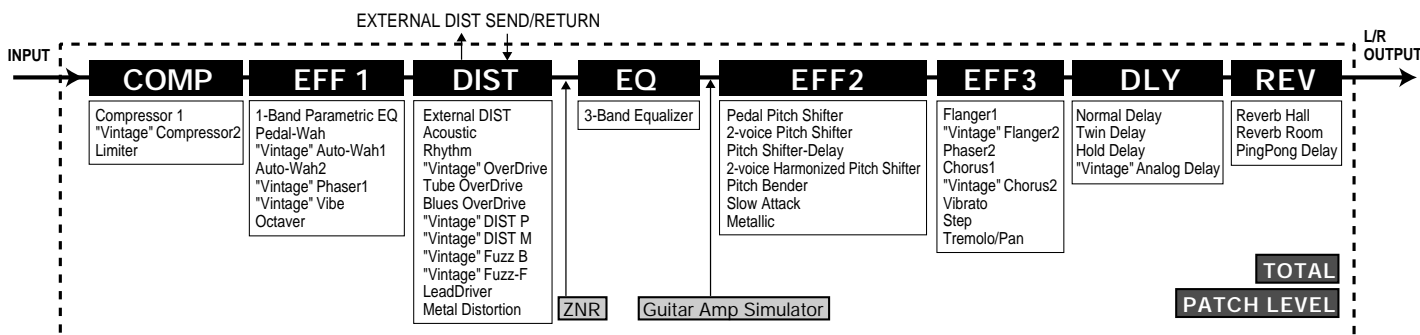
ここでは8080の全体像や8080を構成する各要素、8080の用語について説明します。

エフェクトモジュールの構成

8080は、8系統のエフェクトモジュール(エフェクトのブロック)から構成されるマルチエフェクターです。エフェクトモジュールの1つ1つは、コンパクトエフェクターと同じように単体エフェクトとして働きます。8080のエフェクトモジュールには、つぎの種類があります。

- COMP・・・音のレベルを揃えるコンプレッサー系エフェクト。
- EFF1・・・積極的な音色作りを行なうイコライザーやワウ、モジュレーション系のエフェクト。挿入位置をDISTモジュールの前または後に設定できます。
- DIST・・・アナログ回路による歪み系エフェクト。
- EQ・・・基本的な音色を上げるためのイコライザー。
- EFF2・・・ピッチを変化させるモジュレーション系エフェクトと、特殊効果エフェクト。
- EFF3・・・フランジャーやコーラスなどオーソドックスなモジュレーション系エフェクト。
- DLY・・・ディレイ系のステレオエフェクト。
- REV・・・音に残響音を加える響き系エフェクト。

ほとんどのエフェクトモジュールには、効果の異なるバリエーション(これを“エフェクトタイプ”と呼びます)が数種類ずつ含まれており、いずれか1つのエフェクトタイプを選んで使用します。つぎの図は、8080内部での信号の流れと、各エフェクトモジュールで選択可能なエフェクトタイプを表わしています。



EFF1モジュールは、DISTモジュールの前または後ろに挿入できます。
EFF2モジュールとEFF3モジュールの接続方法は、シリアル(直列)またはパラレル(並列)が選択できます。

パッチについて

8080内部のセッティングは、“パッチ”と呼ばれる単位でメモリーに保存したり、メモリーから読み出すことができます。パッチとは、それぞれのエフェクトモジュールを構成する要素(これを“パラメーター”と呼びます)のセッティングに、パッチレベルのセッティング、コントロールペダル/コントロールスイッチのセッティング、EFF1の挿入位置、EFF2 EFF3の接続方法といった要素を加えたものです。上の図では、点線で囲まれた部分がパッチに相当します。

8080のパッチは、読み書き可能なUSER(ユーザー)グループと読み込み専用のPRESET(プリセット)グループA~Cに分かれており、それぞれのグループに50のパッチ、合計200のパッチが本体に内蔵されています。8080では、PRESET A~Cのうちいずれか1つのグループとUSERグループの合計100のパッチを同時に使用できます。

それぞれのグループは、5つのパッチが1組になった0~9の“バンク”に分かれています。

HINT PRESETグループA~Cは、フロントパネルのUSER FUNCTIONスイッチで切り替えられます。

➡ 40ページ



モードについて

8080の動きを目的ごとに分けると、いくつかの機能に大別することができます。この機能を“モード”と呼びます。8080の主要なモードには、つぎの3種類があります。

- プレイモード…………… パッチを選び、エフェクトを使って演奏をするモードです。エフェクト音を一時的にオフにしたり、楽器をチューニングする機能も、このモードで利用できます。
- エディットモード…………… 現在選んでいるパッチに含まれるエフェクトモジュールのパラメーターをエディット（編集）するモードです。
- ユーティリティモード…………… アンプシミュレーターやMIDIの設定など、すべてのパッチに共通する要素を設定するモードです。



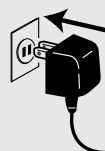
その他8080には、演奏中にエフェクトモジュールのオン/オフをフットスイッチで切り替えるマニュアルモード、8080の設定を工場出荷時に戻すイニシャライズモードなどがあります。

演奏前の準備

1 アンプの電源を切り、ボリュームを最小に絞った状態にしてください。

2 8080を楽器やアンプと接続してください。

3 8080のACアダプターをコンセントに接続してください。



4 8080のリアパネルにあるINPUT GAIN SELECTスイッチをギターの出力レベルに応じて設定してください。



ピックアップがシングルコイルのギターはH、ハンバッキングのギターはM、アクティブピックアップのギターはLに設定するとよいでしょう。

5 8080の電源をオンにしてください。

POWER



6 アンプの電源をオンにしてください。

7 楽器を弾きながら、適切な音量になるように8080のOUTPUTボリューム、楽器やアンプのボリュームを調節してください。



8 8080のPRESENCEボリュームで音色を調整してください。



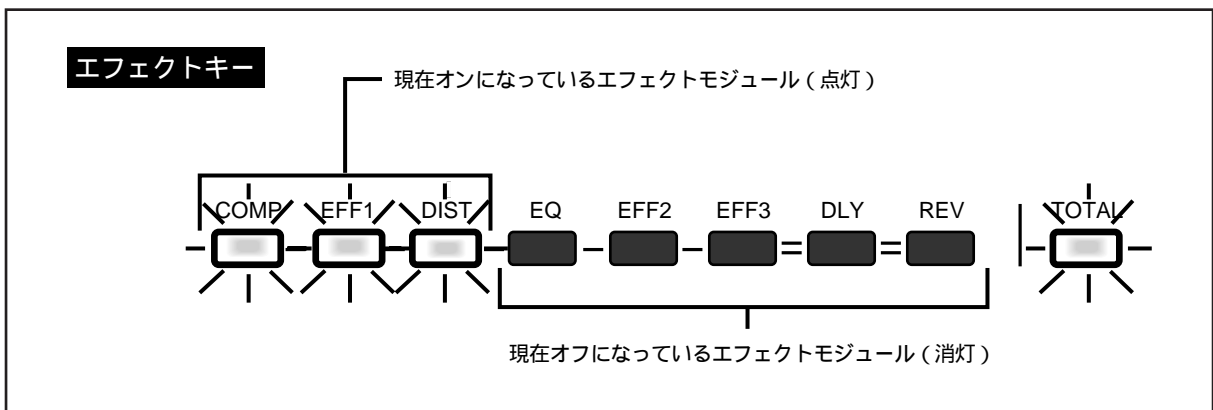
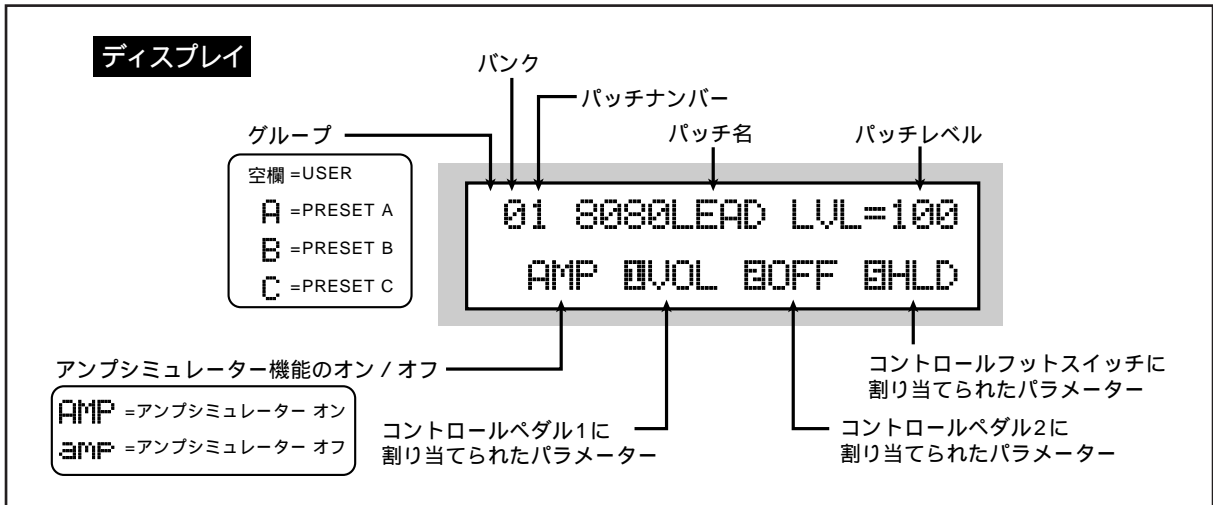
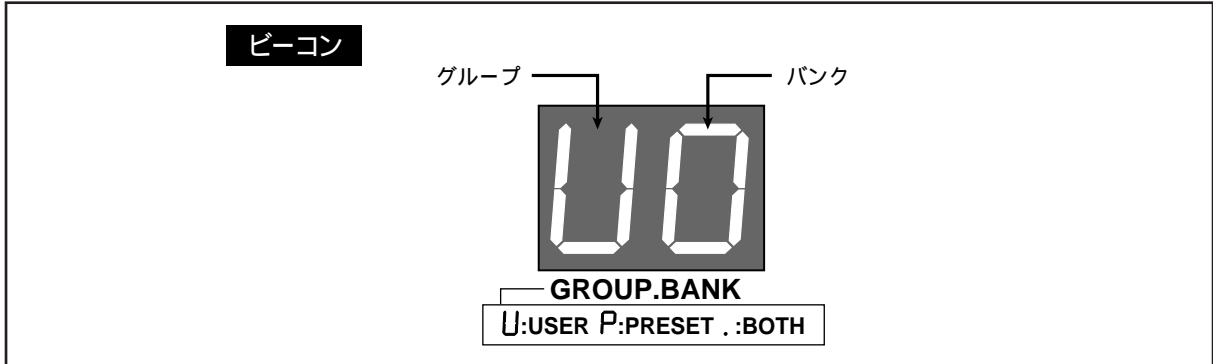
OUTPUTボリュームやPRESENCEボリュームの設定は記憶されません。

電源を切る場合は、逆の順番で各機器の電源をオフにしてください。

プレイモードはパッチを選択して演奏する 8080 の基本となるモードです。8080 の電源を入れると自動的にプレイモードとなり、USER グループ/バンク0のパッチナンバー1が選ばれます。

プレイモードの表示

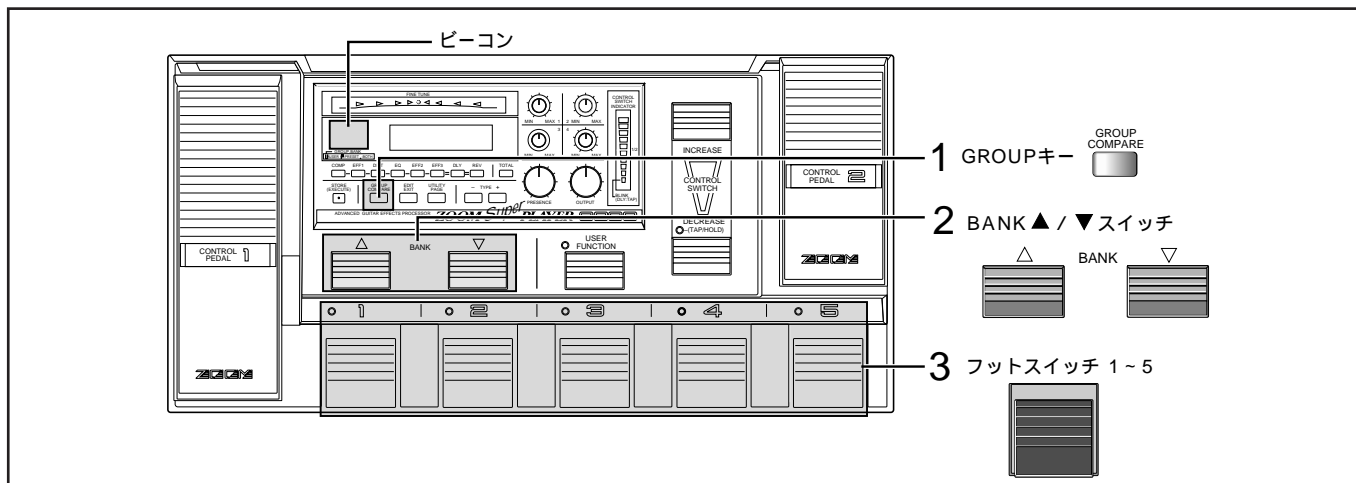
プレイモードではパネル上のビーコン、ディスプレイ、エフェクトキーにつきの情報が表示されます。



図のパッチ名や数値は参考例です。実際に表示されるものとは異なることがあります。

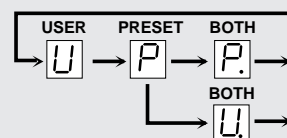
パッチを選ぶには

プレイモードでは、100のパッチ（PRESET グループA～Cのうちいずれか1つ+ USER グループ）の中から好きなパッチを1つ選ぶことができます。



- 1 GROUPキー
を押してグループ
を選んでください。

U (USER グループのみ使用可能)
P (PRESET グループのみ使用可能)
U. または P. (両方のグループを使用
可能) が順番に表示されます。



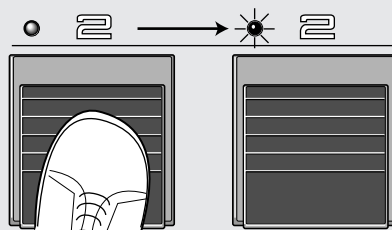
- 2 BANK▲/▼スイッチ
を踏んで
0～9のバンクを選んで
ください。

この状態では、まだパッチは切り替わ
りません。

P0 ----- P9

- 3 フットスイッチ
1～5を踏んで
1～5のパッチナンバーを
選んでください。

パッチが切り替わり、選択したフットス
イッチのインジケーターが点灯します。



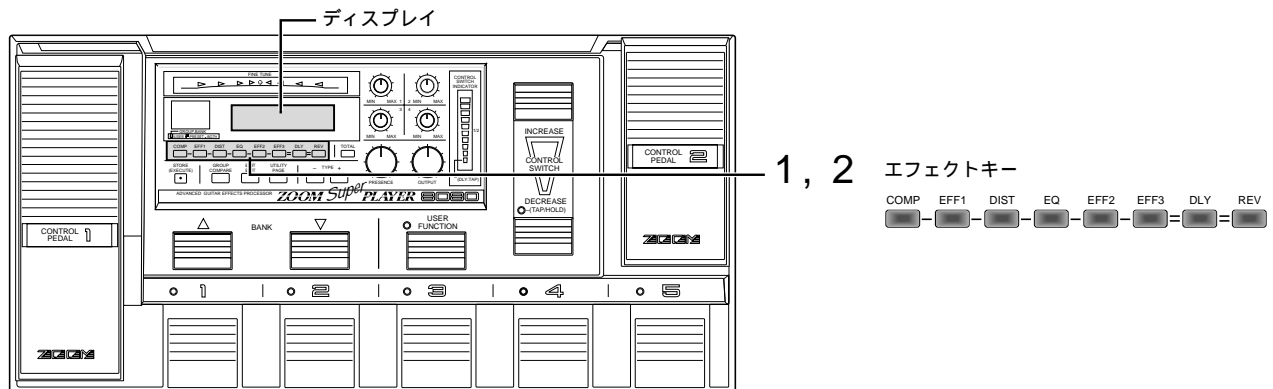
P9



PRESET グループ A～C を切り替える方法 ➡ 35 ページ

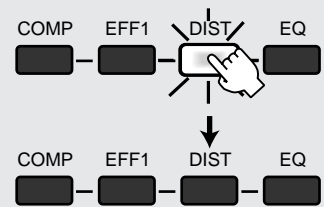
エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えるには

8080のパッチは、複数のエフェクトモジュールから構成されています。
エフェクトキーを使ってそれぞれのエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えることができます。



- 1 点灯しているエフェクトキーをいずれか1つ(TOTALキーを除く)押してください。

プレイモードでは、現在のパッチ内でオンになっているエフェクトモジュールのエフェクトキーが点灯し、オフになっているエフェクトモジュールは消灯しています。点灯しているエフェクトキーを押すと、エフェクトキーが消灯してそのキーに対応するエフェクトモジュールがオフになります。




```
01 8080LEAD LVL=100
AMP 0VOL 0OFF 0HLD
```

- 2 もう一度同じエフェクトキーを押してください。

エフェクトキーが点灯し、対応するエフェクトモジュールがオンになります。他のエフェクトモジュールも同じようにオン/オフを切り替えることができます。

```
01 8080LEAD LVL=100
8 AMP 0VOL 0OFF 0HLD
```

エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えると、ディスプレイに“”の文字が表示されます。これは現在選ばれているパッチが変更されたことを表します。

TOTALモジュールはパッチ全体に共通する設定を行うモジュールなので、オフにはできません。

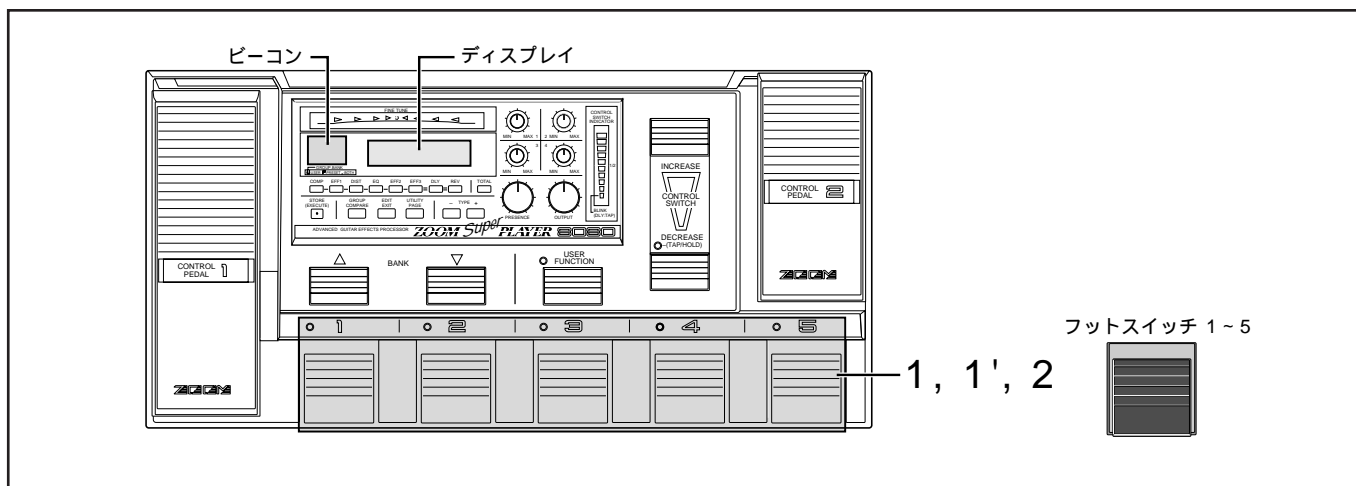


エフェクトモジュールのオン/オフ切り替えは、保存操作(➡23ページ)を行わない限り他のパッチを選んだときに無効となります。


バイパス/ミュート機能を利用するには

バイパス機能は、8080のエフェクト音を一時的にオフにして、原音のみを出力する機能です。エフェクトの効き具合を確認したいときに便利です。

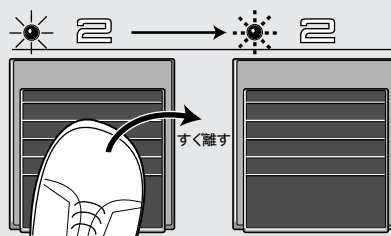
またミュート機能は、エフェクト音と原音の両方を一時的にオフにして無音状態にする機能です。外部に音を出さずにオートチューナー機能(➡14ページ)を利用したいときに便利です。



- 1** 8080をバイパス状態にするには、現在選んでいるフットスイッチ


 (インジケータが点灯しています)を踏み、すぐに離してください。

8080がバイパス状態となり、原音のみが出力されます。フットスイッチのインジケータが点滅に変わります。

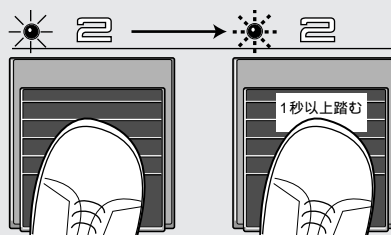


```
01 8080LEAD BYPASS
TUNER CALIB=440Hz
```

- 1'** 8080をミュート状態にするには、現在選んでいるフットスイッチ


 を踏み、1秒間以上踏み続けてから離してください。

8080がミュート状態となり、エフェクト音と原音の両方が消音されます。またフットスイッチのインジケータが点滅に変わります。



```
01 8080LEAD MUTE
TUNER CALIB=440Hz
```

- 2** バイパス/ミュートを解除するには、もう一度同じフットスイッチ

 を踏むか、他のパッチを選んでください。

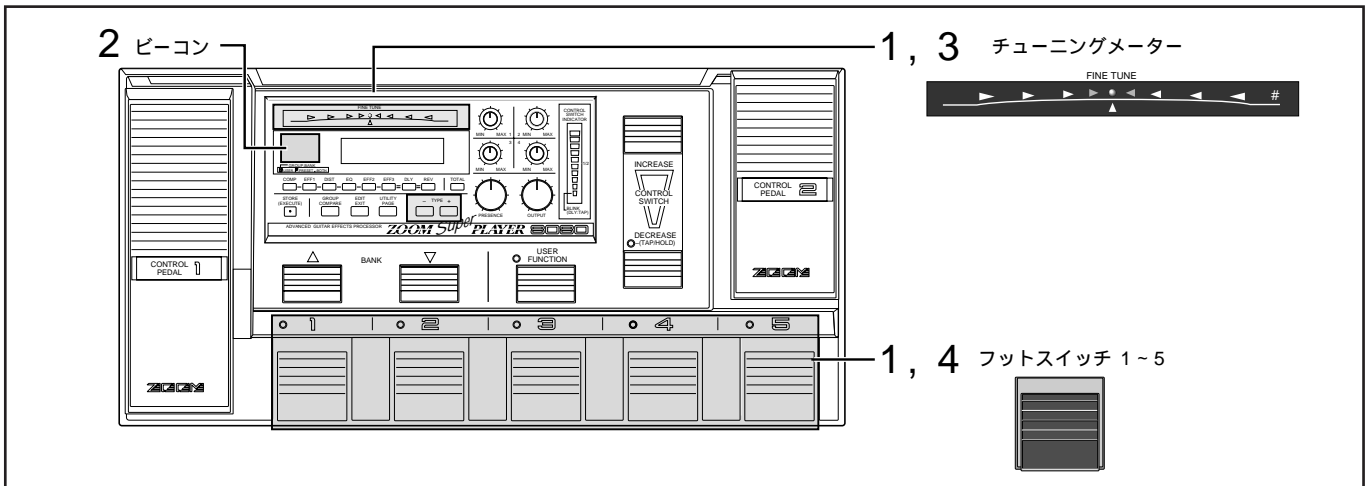
8080がプレイモードに戻ります。

```
00
```

```
01 8080LEAD LVL=100
AMP ENVOL BOFF BHL
```

オートチューナー機能を使うには

8080 に内蔵されたクロマチックのオートチューナー機能を使えば、ギターのチューニングを簡単に合わせることができます。この機能はバイパス/ミュート状態のときに利用できます。



- 1 インジケータが点灯している フットスイッチ 1 ~ 5 オートチューナー機能が利用可能になります。



を踏み、8080 をバイパスまたはミュート状態にしてください。



- 2 チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾いてください。弾いた音に最も近い音名がピーコンに表示されます。希望する音名になるように、チューニングを合わせてください。



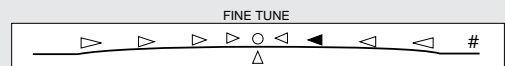
C =	C	F =	F	A =	A
C# =	C#	F# =	F#	A# =	A#
D =	d	G =	G	B =	b
D# =	D#	G# =	G#		
E =	E				

- 3 ピーコンの表示が希望する音名になったら、チューニングメーター部の FINE TUNE のインジケータが点灯するように、さらに微調整してください。

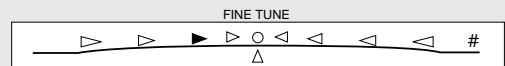
ピッチが正確に合った場合



ピッチが高い場合



ピッチが低い場合



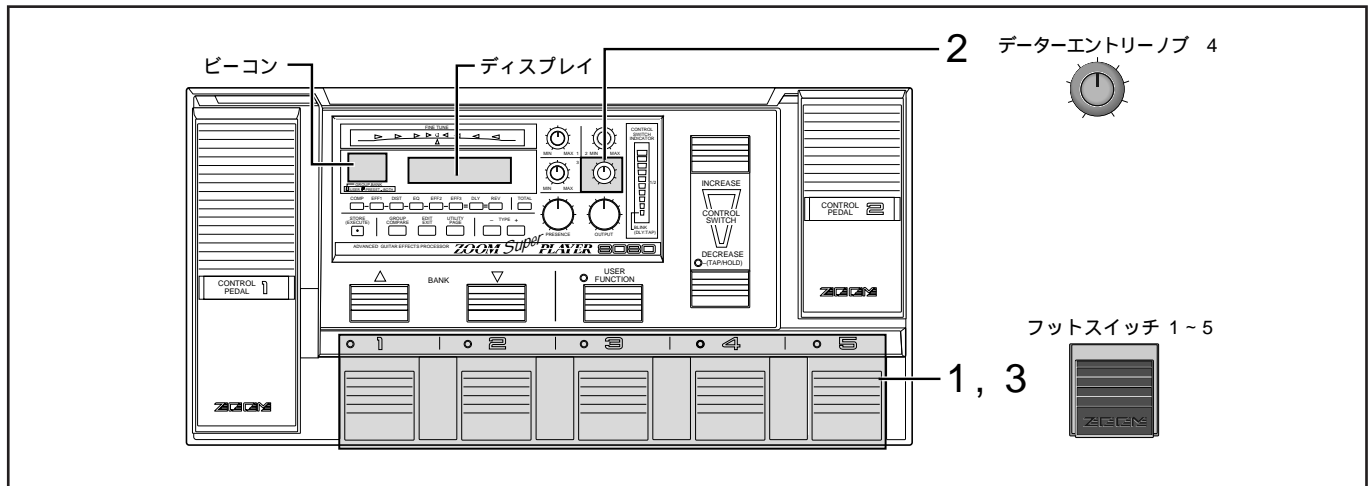
- 4 もう一度同じ フットスイッチを踏むか、他のパッチを選んでください。8080 がプレイモードに戻ります。




ライブのステージ上などで、チューニング中に音を出したくない場合はミュート状態で行うといいでしょう。

チューナーの基準ピッチを調節するには


8080 に内蔵されたオートチューナーの基準ピッチを調節します



- 1** インジケータが点灯している フットスイッチ 1 ~ 5
- 
- を踏み、8080 をバイパスまたはミュート状態にしてください。

```

01 8080LEAD BYPASS
TUNER CALIB=440Hz
    
```

- 2** データエントリーノブ  4 で選択します。
- ディスプレイに現在の TUNER CALIB の値が表示されます。
- キャリブレーションは A= 435Hz ~ 445Hz の範囲で設定できます。

```

01 8080LEAD BYPASS
TUNER CALIB=440Hz
    
```


↑
キャリブレーション

- 3** もう一度同じ フットスイッチ  を踏むか、他のパッチを選んでください。
- 8080 がプレイモードに戻ります。

```

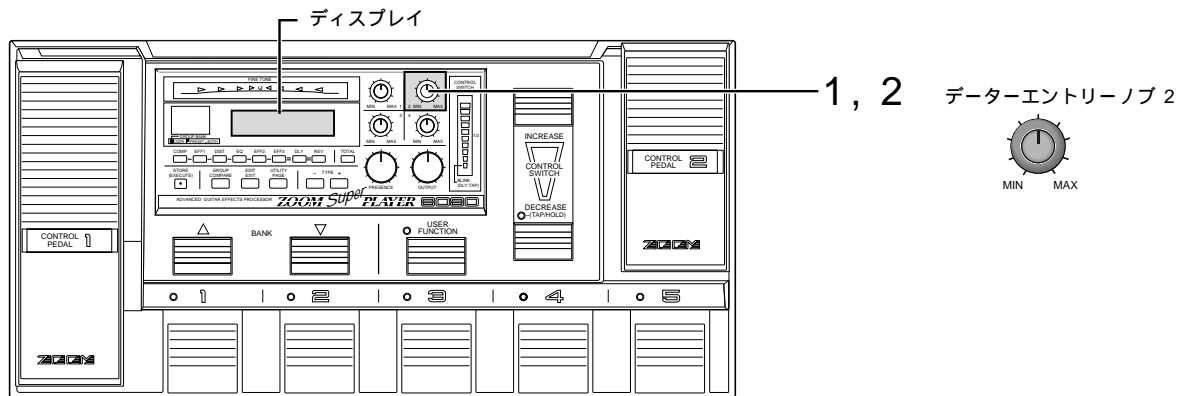
01 8080LEAD LVL=100
AMP #VOL BOFF EHLD
    
```

UO

.....
 変更したキャリブレーションの値は自動的に保存されます。

パッチレベルを変更するには

8080のパッチは、それぞれ独立して音量レベルを設定することができます。リードサウンドとリズムサウンドで音量に変化を付けたい場合に便利です。



1 プレイモードで

データーエントリーノブ



2 を動かしてください。

“LVL”(レベル)の値が変化します。

```
01 8080LEAD LVL= 90  
B AMP BVOL BOFF BHLD
```

2 楽器を演奏しながら

データーエントリーノブ



2 を回して適切な音量レベルに設定してください。

```
01 8080LEAD LVL= 80  
B AMP BVOL BOFF BHLD
```

✎ データーエントリーノブ2を動かすと、ディスプレイに“ ”の文字が表示されます。これは現在選ばれているパッチが変更されたことを示します。

✎ パッチレベルはパッチの最終的な音量を決めるパラメーターで、設定をパッチごとに保存できます。
➡ 23ページ

8080 の操作 応用編

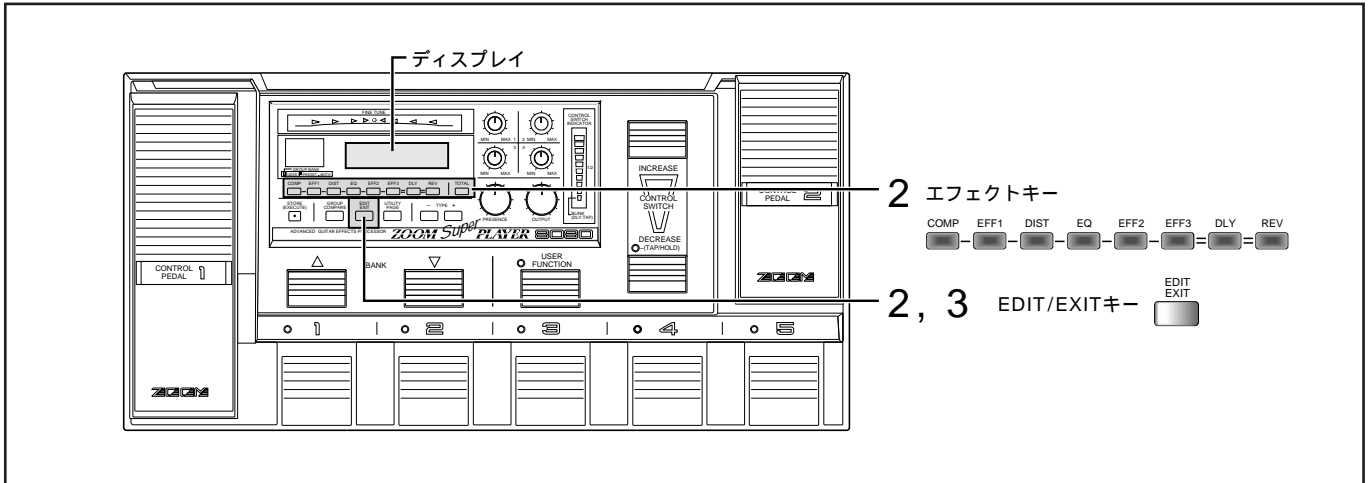
パッチをエディットしてみよう (エディットモードの操作).....	18
エディットモードに入るには.....	18
エディットモードのパネル表示.....	19
モジュールのオン / オフを切り替えるには.....	20
パラメーターの設定を変更するには.....	21
エディットしたパッチを元の設定と比較するには.....	22
エディットしたパッチを保存するには.....	23
RTM 機能を使ってみよう.....	24
コントロールペダルの RTM 機能を使うには.....	24
コントロールスイッチの RTM 機能を使うには.....	26
ディレイタイムをタップ入力するには.....	28
ディレイをホールドするには.....	30
ユーティリティモード.....	32
ユーティリティモードとプレイモードを切り替えるには.....	32
アンプシミュレーターの設定 : ページ 1, 2.....	33
ユーザーファンクションの設定 : ページ 3.....	33
MIDI の設定 : ページ 4 ~ 6.....	34
フットスイッチの設定 : ページ 7, 8.....	35
PRESET グループ A / B / C の切り替え : ページ 9.....	35
USER FUNCTION スイッチを使う.....	36
USER FUNCTION スイッチで プレイモード / マニュアルモードを切り替えるには.....	36
USER FUNCTION スイッチで バンク / パッチを呼び出すには.....	38
USER FUNCTION スイッチで PRESET A / B / C グループを切り替えるには.....	40
その他の機能.....	41
外部エフェクターをコントロールするには.....	41
外部アンプをコントロールする.....	42
8080 を工場出荷時の状態に戻すには.....	44

パッチをエディットしてみよう

(エディットモードの操作)

エディットモードは、自分の好みに合わせた音色に変更するために、値や設定をエディット(編集)するモードです。

エディットモードに入るには

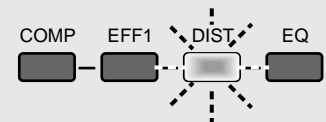


- 1 プレイモードでエディットしたいパッチを選んでください。 「パッチを選ぶには」⇒11 ページ

```
01 8080LEAD LVL=100
AMP BVOL BOFF BHL
```

- 2 EDIT/EXITキーを押してください。

8080 がエディットモードに入ります。エフェクトキーのいずれか1つを押すと選ばれたエフェクトキーが点滅します。



これはエフェクトキーに対応するエフェクトモジュールのオン/オフやパラメーターの設定を変更できることを示しています。

```
Tb0D OD= 16 EQ=+10
LVL= 5 ZNR=off
```

具体的なエディット方法⇒21 ページ

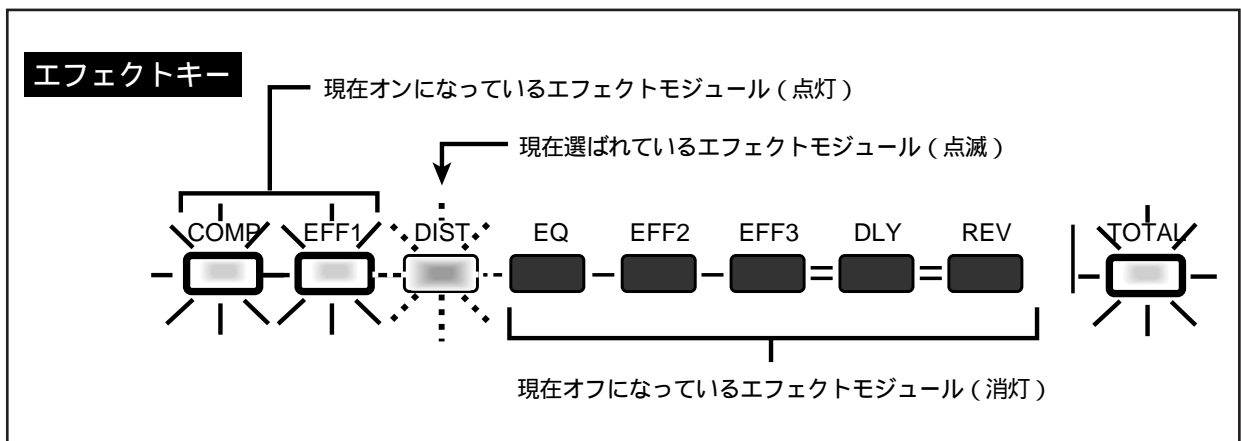
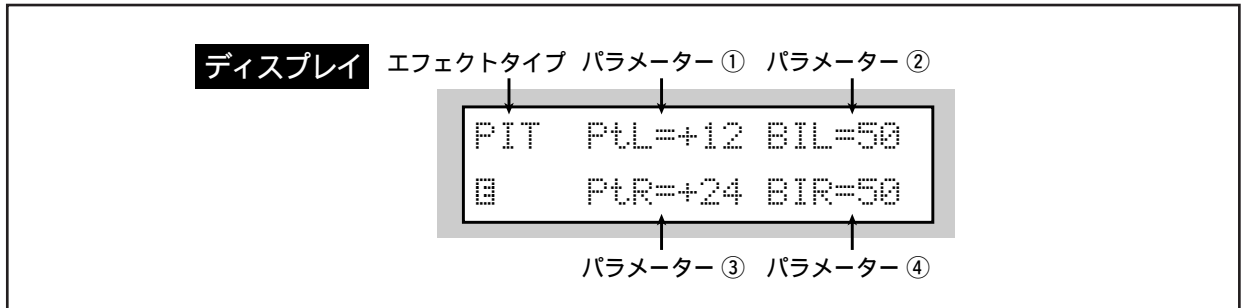
- 3 エディットが終了したら、EDIT/EXITキーを押してください。 8080 がプレイモードに戻ります。

```
01 8080LEAD LVL=100
B AMP BVOL BOFF BHL
```

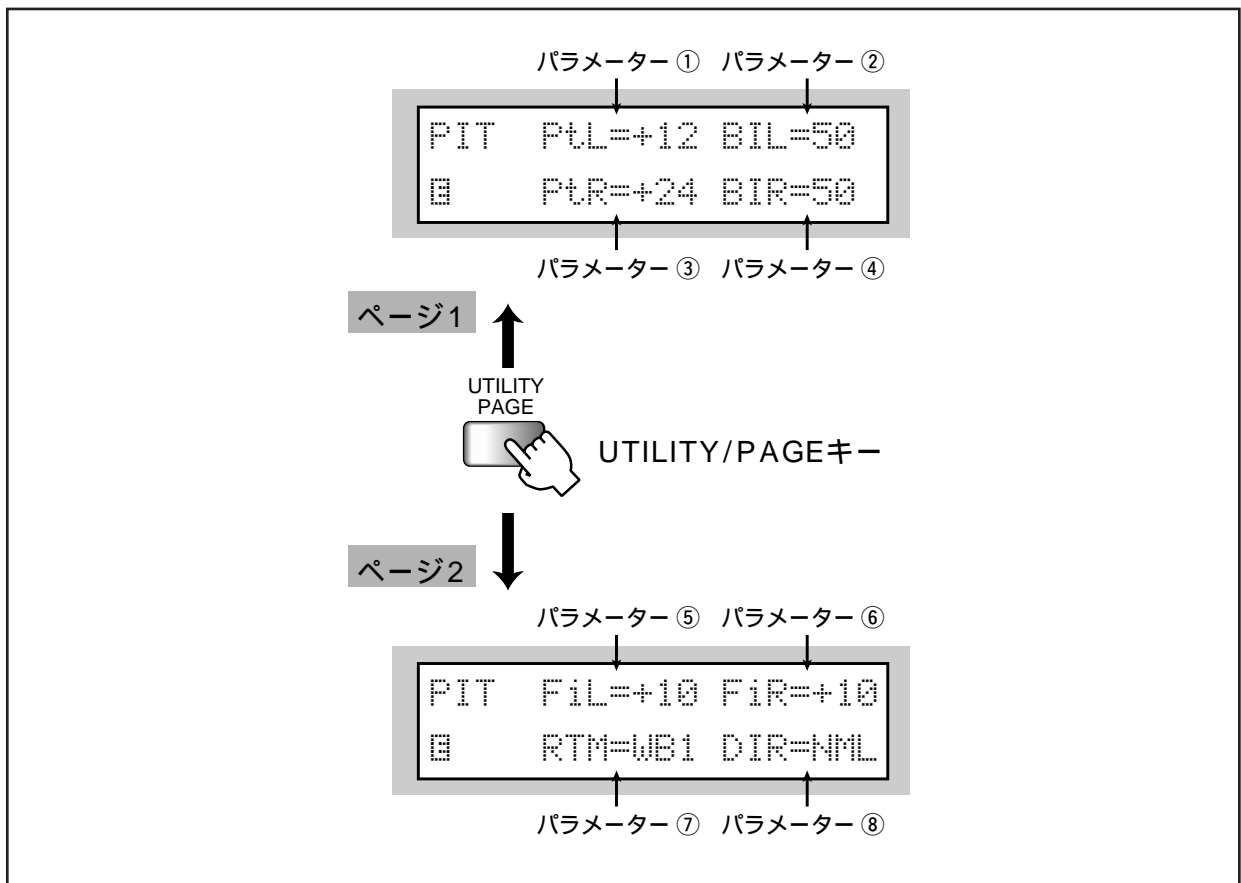
USER / PRESET どちらのグループのパッチでもエディットできます。ただしPRESETグループのパッチは読み込み専用のため、エディットしたパッチを元の位置に保存することはできません。このためPRESETグループのパッチをエディットした後で保存しようとすると、自動的にUSERグループが保存先として選ばれます。

エディットモードのパネル表示

エディットモードではパネル上のディスプレイ、エフェクトキーにつぎの情報が表示されます。

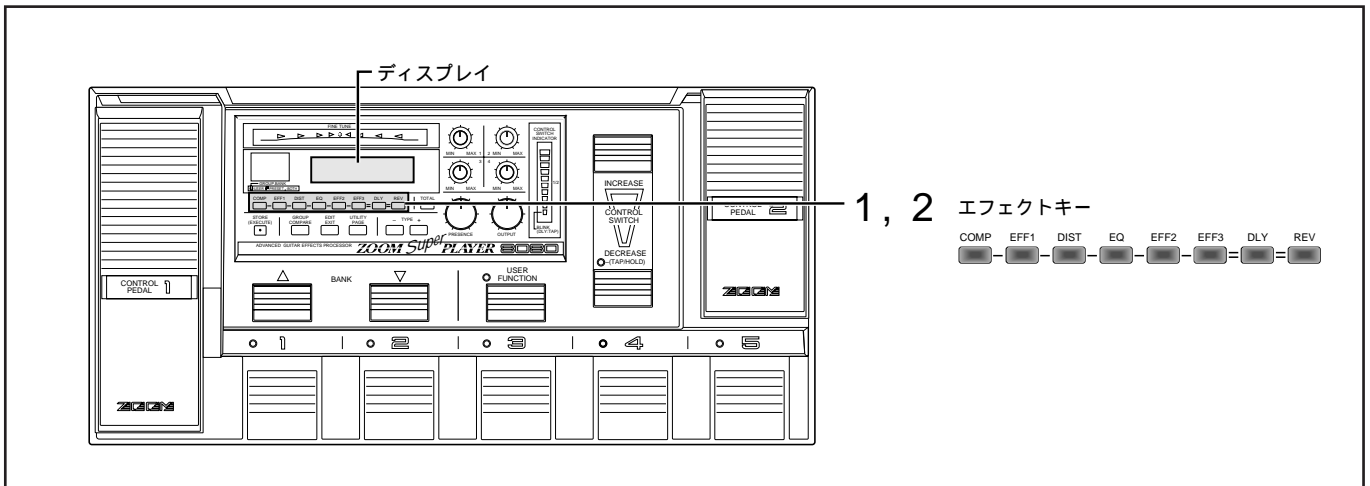


エディットモードでは、TOTAL モジュールを除くすべてのエフェクトモジュールでパラメーターを2つの画面 (これを“ページ”と呼びます) に分けて表示します。ページを切り替えるには、UTILITY/PAGE キーを使います。



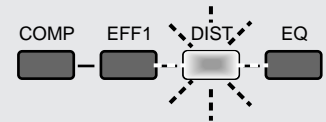
モジュールのオン/オフを切り替えるには

最も簡単なエディット方法は、それぞれのエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えることです。この操作には、エフェクトキーを使用します。



1 エフェクトキー¹を使って、オン/オフを切り替えたいエフェクトモジュールを選択してください。

エフェクトキー²が点滅します。選択したエフェクトモジュールがオンのときにはディスプレイにそのモジュールのパラメーターが表示されます。またオフのときには“MODULE OFF”と表示されます。




```
Tb0D  OD= 16  EQ=+10
      LVL=  5  ZNR=off
```

2 同じエフェクトキー¹をもう一度押してください。

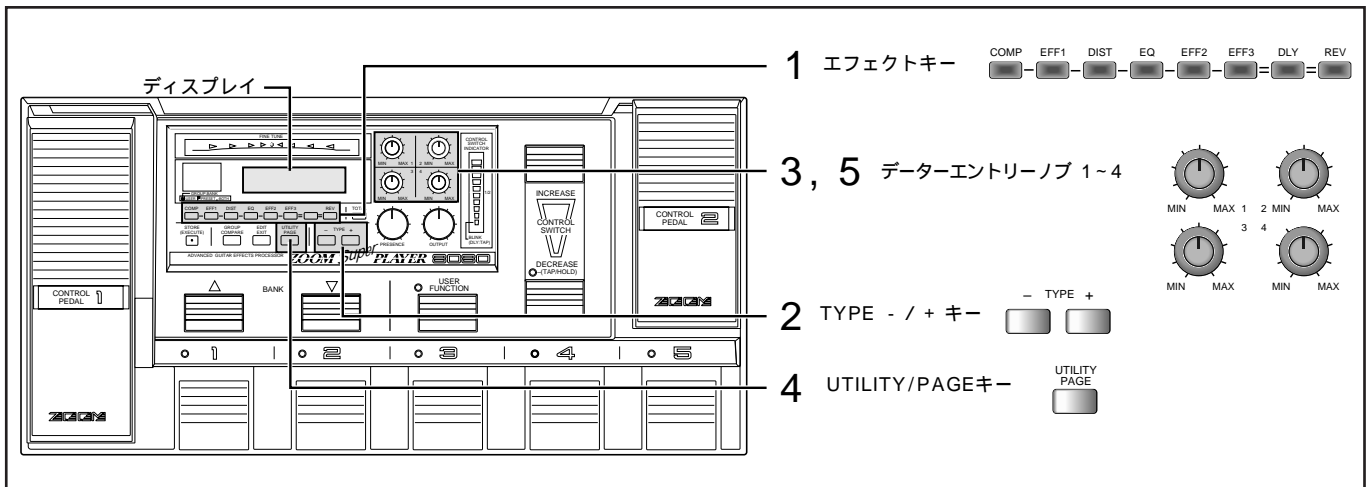
エフェクトモジュールのオン/オフが切り替わります。

```
Tb0D  MODULE OFF
      ZNR=off
```



エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えると、ディスプレイに“”の文字が表示されます。この表示はパッチがエディットされたことを表しています。

パラメーターの設定を変更するには



1 エフェクトキー を使ってエディットしたいエフェクトモジュールを選択してください。

```
PitD PIT=+12 TIM=10
    FB= 0 BAL=50
```

2 エフェクトタイプを切り替えるには を押してください。エフェクトモジュールを切り替えると、それに応じてディスプレイに表示されるパラメーターも変わります。

```
PIT PTL=+12 BIL=50
    PTL=+24 BIR=50
```

3 データエントリーノブ 1 ~ 4 を回して、各パラメーターの設定を変更してください。ディスプレイに表示されるパラメーターは、それぞれ 1 ~ 4 に割り当てられています。 を回すことで、該当するパラメーターの設定を変更することができます。

1ページめ

```
PIT PTL=① BIL=②
    PTL=③ BIR=④
```

パラメーター 1-4

```
PIT PTL=+12 BIL=50
    PTL=+24 BIR=30
```

4 UTILITY/PAGEキー を押して、2ページめのパラメーターを呼び出してください。

```
PIT FiL=+10 FiR=+10
    RTM=UB1 DIR=NML
```

5 2ページめのパラメーターも同じように データエントリーノブ 1 ~ 4 で設定を変更できます。

2ページめ

```
PIT FiL=⑤ FiR=⑥
    RTM=⑦ DIR=⑧
```

パラメーター 5-8

```
PIT FiL=+10 FiR=+10
    RTM=UB1 DIR=INV
```

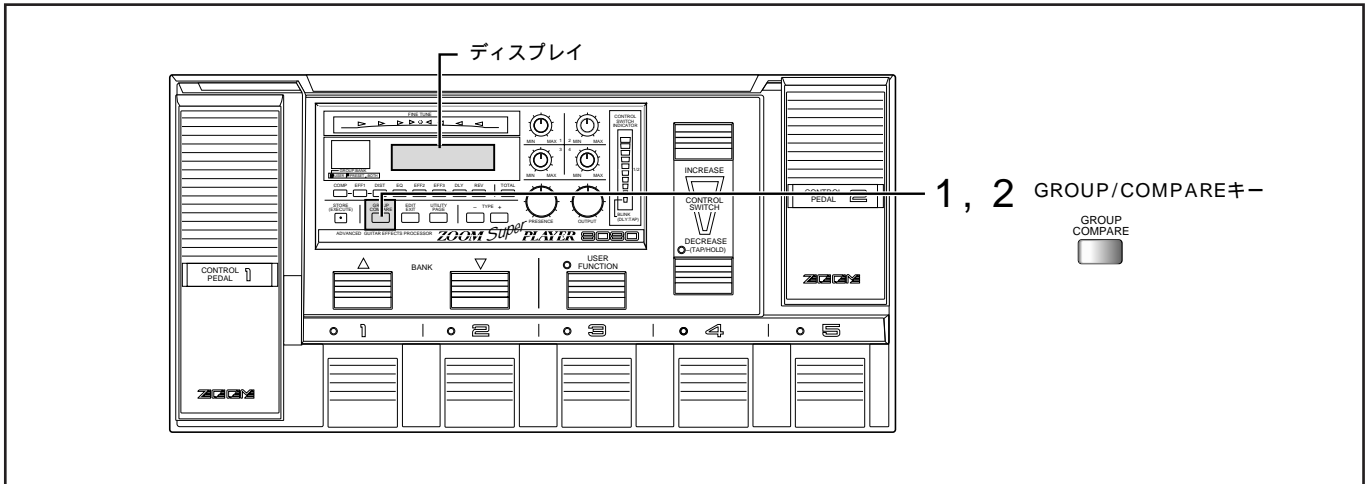
6 他のエフェクトモジュールも同じようにエディットしてください。


各モジュールのエフェクトタイプやパラメーターの詳細内容は、「エフェクトタイプとパラメーター」 ➡ 45ページ

8080の操作 応用編

エディットしたパッチを元の設定と比較するには

エディット中のパッチを一時的に元のパッチに戻し、パラメーターの設定値を比較したり、パッチの音色を聴き比べることができます。この機能をコンペアと呼びます。



- 1 エディットモードで
GROUP/COMPAREキー
 を押して
ください。


ディスプレイに“CMPR”と表示され、エディットされたパラメーターが元のパッチの設定に戻ります。

```
VDSP DST=16  
CMPR LVL=15 ZNR=off
```

- 2 もう1度 GROUP/COMPAREキー
 を押してください。

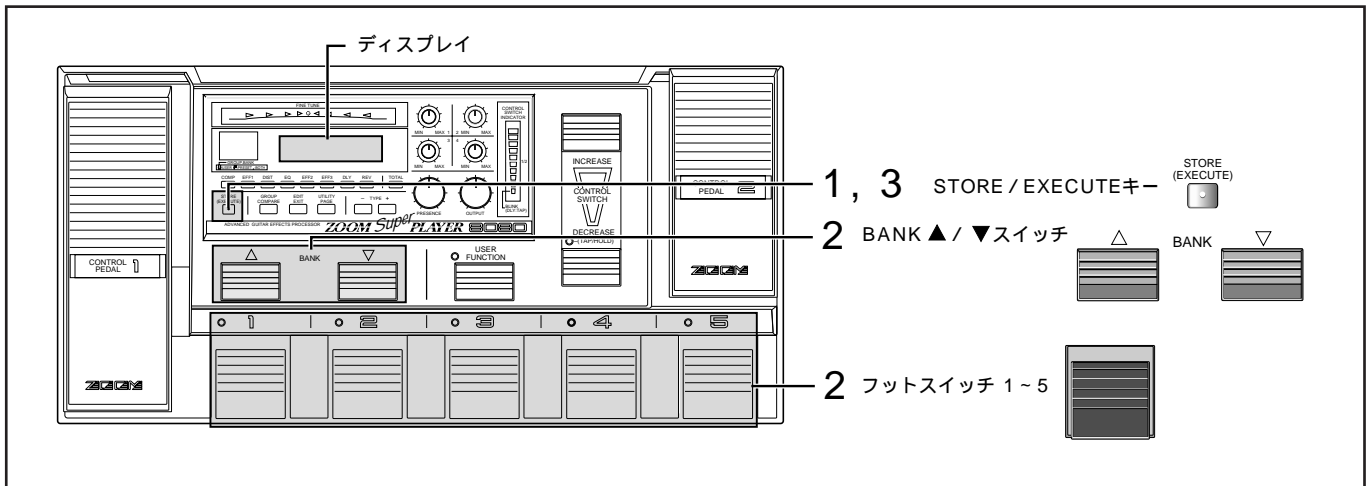
各パラメーターの設定がエディット中の内容に戻ります。


```
VDSP DST=15  
LVL=15 ZNR=off
```

 ディスプレイ上に“CM”の文字が表示されていない時は、値が変更されていないので、コンペア機能は動作しません。


エディットしたパッチを保存するには


パッチをエディットした内容は、USER グループに保存しない限り、つぎに別のパッチを選んだときに消えてしまいます。気に入ったパッチができたなら必ず保存しましょう。この機能をストアと呼びます。




- 1 STORE / EXECUTEキー
 を押して
 ください。

```
01 8080LEAD
[ ] STORE? → U0-1
```

- 2 BANK ▲ / ▼ スイッチ フットスイッチ
 を
 使って保存先を指定してく
 ださい。 特に指定しない場合は、同じ位置に保
 存されます。

- 3 もう一度 STORE / EXECUTEキー
 を押してください。 ディスプレイが一瞬つぎのように変化
 し、保存が実行されてプレイモードに
 戻ります。

```
01 8080LEAD
[ ] Completed
```

 **HINT** 保存する前にパッチネームを変更することも可能です。 ➡ 64 ページ

 **HINT** 2回めに STORE / EXECUTE キーを押す前に EDIT / EXIT キーを押せば、保存操作が中断されてプレイモードに戻ります。

 PRESET グループのパッチをエディットして STORE / EXECUTE キーを押すと、保存先として USER グループ / バンク 0 のパッチナンバー 1 が自動的に選ばれます。

 保存を実行すると、以前その位置に記憶されていたパッチのデータが消去されます。

RTM 機能を使ってみよう

8080 には、エフェクトパラメーターをリアルタイムに変化させる RTM (リアルタイムモジュレーション) 機能が搭載されています。この機能を使えば、演奏中にコントロールペダル1、2、コントロールスイッチを使って、あらかじめ選択したエフェクトモジュールのパラメーターを変化させることができます。

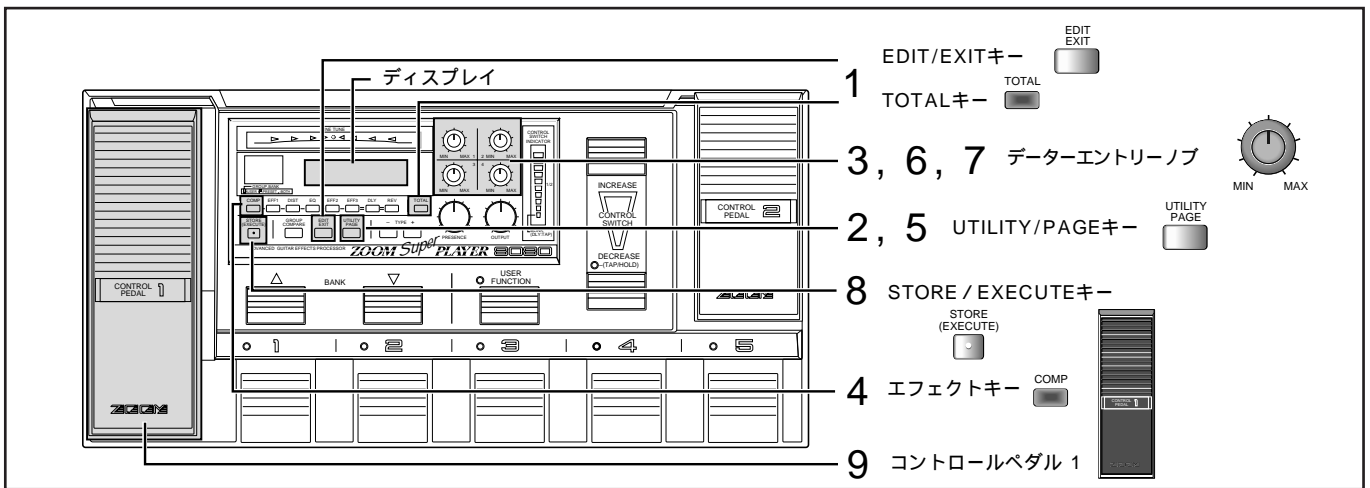
HINT 工場出荷時には、それぞれのパッチでコントロールペダル1はボリューム、コントロールペダル2とコントロールスイッチはその他の要素をコントロールできるように設定されていますので、試してみましょう。

コントロールペダルの RTM 機能を使うには

コントロールペダル1、2を使ったRTM機能では、ボリューム、ワウなどのパラメーターを連続的に変化させるダイナミックな効果が得られます。これを行なうには、

TOTAL モジュールでコントロールペダル1、2に割り当てるエフェクトモジュールを選ぶ
 選択したエフェクトモジュール内で、コントロールされるパラメーターと方向を設定する

という操作が必要となります。



1 プレイモードから EDIT/EXITキー を押してください。

8080 がエディットモードに入ります。TOTALキー が点滅していない場合は TOTALキー を押してください。TOTALパラメーターが選ばれます。

```
SERIAL/PARALLEL:
1 EF2 → EF3
```

2 UTILITY/PAGEキー を 1 回押してください。

```
CONTROL SET: CSW=DLY
2 CP1=VOL CP2=OFF
```

3 データエントリーノブ を使って コントロールペダル1 に割り当てるエフェクトモジュールを選んでください。


このページでは、コントロールスイッチ (データエントリーノブ 2) コントロールペダル1 (データエントリーノブ 3) コントロールペダル2 (データエントリーノブ 4) にエフェクトモジュールを割り当てます。

つぎの図は、コントロールペダル1にエフェクトモジュールEF3を割り当てた例です。

```
CONTROL SET: CSW=DLY
# 2 CP1=EF3 CP2=OFF
```

4 コントロールペダルを割り当てたエフェクトモジュールのエフェクトキー を押し、そのモジュールのパラメーターを表示させてください。


```
FLG DPT=50 SPD= 50
# FB= 0 MAN= 0
```

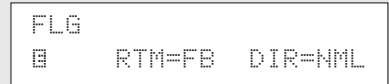
5 UTILITY/PAGEキー  を1回押して RTMのパラメーターを表示させてください。


TOTAL および EQ モジュールを除くすべてのエフェクトモジュールでは、2ページめに RTM のパラメーターが用意されています。



“RTM”(RTM ディスティネーション)は RTM でコントロールされるパラメーター、“DIR”(RTM ディレクション)はコントロールされる方向を表しています。

6 データエントリーノブ  3 を使ってパラメーターを選択してください(RTM ディスティネーションが切り替え可能なエフェクトタイプの場合のみ)




7 データエントリーノブ  4 を使って、“DIR=”の欄でペダルでコントロールする方向を設定してください。


“NML”(順方向)または“INV”(逆方向)が選択できます。“NML”と“INV”の働きは、ペダルでコントロールするエフェクトタイプによって異なります。

VIB (ピンテージパイプ) PPIT (ペダルピッチシフター)をペダルでコントロールする場合		
	踏み上げた状態	踏み込んだ状態
NML	最小値	最大値
INV	最大値	最小値
DIST エフェクトモジュールのエフェクトタイプをペダルでコントロールする場合		
	踏み上げた状態	踏み込んだ状態
NML	(設定状況依存最小値)	パラメーター設定値
INV	パラメーター設定値	(設定状況依存最小値)
その他のエフェクトタイプをペダルでコントロールする場合		
	踏み上げた状態	踏み込んだ状態
NML	最小値	パラメーター設定値
INV	パラメーター設定値	最大値

8 必要に応じてこのパッチを保存してください。

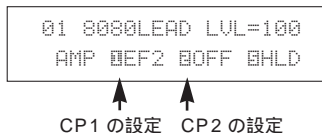
「エディットしたパッチを保存するには」➡23 ページ

9 演奏しながら  を操作してください


選択したエフェクトモジュールのパラメーターがペダル操作に応じて変化します。この例では、コンプレッション効果の深さをペダルでコントロールできるようになります。
 も同じ手順で設定できます。

- HINT** RTM ディスティネーションが切り替え可能なエフェクトタイプ (EFF2、EFF3 モジュールの一部のエフェクトタイプ) では、ディスプレイに “RTM=” と表示され、データエントリーノブ3を使ってパラメーターを選択できます。また RTM ディスティネーションが固定されているエフェクトタイプでは、ディスプレイに “RTM ” と表示されます。
- HINT** プレイモードのディスプレイ下段で、コントロールペダル1,2に割り当てられたモジュールを確認できます。

- HINT** 原則としてコントロールペダル1、コントロールペダル2、コントロールスイッチで同じエフェクトモジュールをコントロールすることはできません。ステップ3の操作 (TOTAL モジュールの設定) で複数のコントローラーに同じモジュールを割り当てた場合、CP1、CP2、CSWの順で優先されます。



CP1 / CP2 に同じモジュールを割り当てた場合... CP1 が優先され、CP2 が “OFF” になります。

 ディストーションのゲインコントロールは、ディストーションのタイプやパラメーターの設定の状態により、最小値が変化します。この変化で得られる最小値はゲイン “1” より小さくなることもあります。

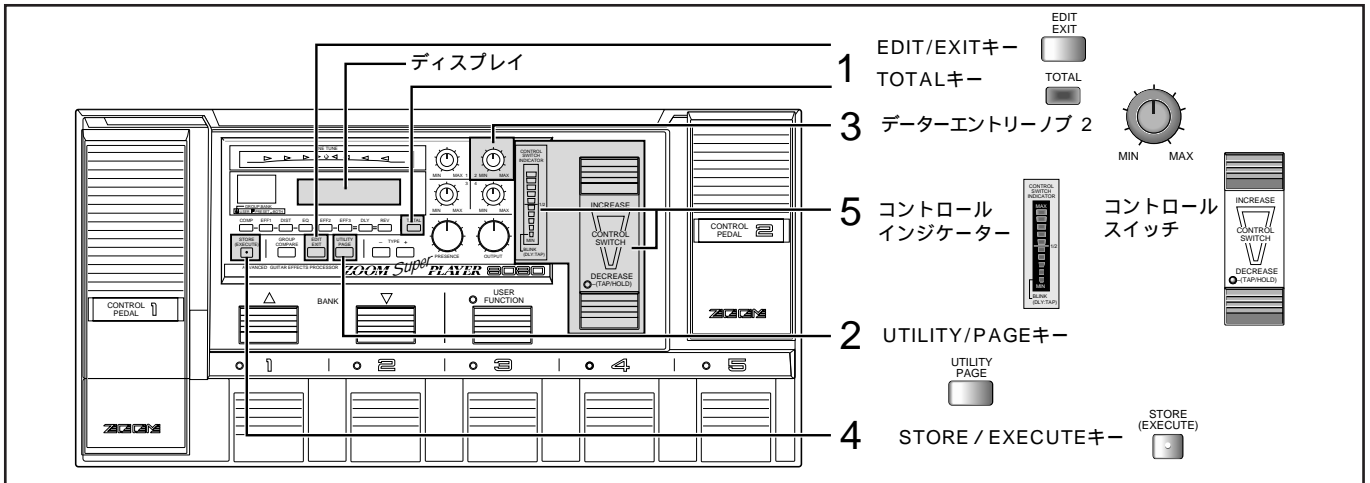
コントロールスイッチのRTM機能を使うには

コントロールスイッチを使ったRTM機能では、エフェクトパラメーターの設定値を段階的に上下させることが可能です。例えばディストーションやオーバードライブの歪み具合、フランジャーのスピードといった要素を演奏中に調節したいときに便利な機能です。

コントロールスイッチを使ってエフェクトパラメーターを操作するには、

TOTAL モジュールでコントロールスイッチに割り当てるエフェクトモジュールを選ぶ
必要に応じて、選択したエフェクトモジュール内でコントロールされるパラメーターを設定する

という操作が必要になります。



- 1 プレイモードから EDIT/EXITキー を押してください。 TOTALパラメーターが選ばれていない場合は、 TOTALキー を押して選んでください。

```
SERIAL/PARALLEL:
1 EF2 + EF3
```

- 2 UTILITY/PAGEキー を 1 回押してください。

```
CONTROL SET: CSW=DST
2 CP1=VQL CP2=OFF
```

- 3 データエントリーノブ を使って コントロールスイッチ に割り当てるエフェクトモジュールを選んでください。 CSWは コントロールスイッチ で変化させるモジュールを選択するパラメーターです。

```
CONTROL SET: CSW=EF1
2 CP1=VQL CP2=OFF
```

✎ RTMディステーションが切り替え可能なエフェクトタイプ (EFF2、EFF3モジュールの一部のエフェクトタイプ) では、そのモジュールのRTMページでコントロールされるパラメーターを選択できます (➡ 55 ページ)。

またDLYモジュールのエフェクトタイプでは、RTMページにコントロールスイッチ専用の機能を設定する“CSW”(CSWモードセレクト)と呼ばれるパラメーターがあり、“RTM”(RTMディステーション)とは別個にコントロールスイッチで操作する要素が選択できます (➡ 60 ページ)。

DLYモジュールのRTMページ

```
DLY HiD= 0 TYP= MN
RTM+Mix CSW=Tap
```

↑
コントロールスイッチで操作する要素

- 4 必要に応じてこのパッチを保存してください。 「エディットしたパッチを保存するには」⇒23 ページ

5 演奏しながら

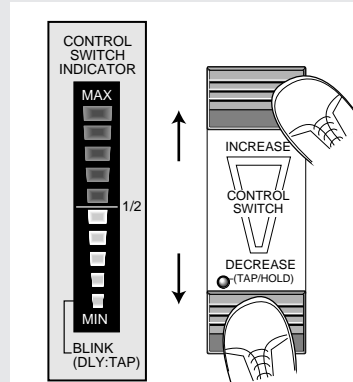
コントロールスイッチ



を操作してください。

INCREASE スイッチを踏めばパラメーターの設定値が段階的に上がり、DECREASE スイッチを踏めば下がります。

このとき、現在の大まかな設定値をコントロールスイッチインジケータで確認できます。



コントロールペダル1, 2の場合とは異なり、割り当てたエフェクトモジュール側で“DIR=”(コントロールする方向)を設定する必要はありません。コントロールスイッチの場合は“DIR=”の設定とは無関係に、常にINCREASE フットスイッチで設定値が上がり、DECREASE フットスイッチで下がります。

HINT プレイモードのディスプレイ下段で、コントロールスイッチに割り当てられたモジュールを確認できます。

```
01 8080LEAD LVL=100
AMP 0VOL 0OFF 0DST
```

↑
CSW の設定

HINT 原則として、コントロールスイッチにコントロールペダル1、コントロールペダル2と同じエフェクトモジュールを割り当てることはできません。ただしDLYモジュールの“CSW”パラメーターに“RTM”パラメーターと別の要素が割り当てられている場合は、コントロールペダル1または2のいずれか一方とコントロールスイッチにDLYモジュールを割り当てることができます。

DLYモジュールのRTMページ

```
DLY HiD= 0 TYP= MN
RTM→Mix CSW=Tap
```

↑ ↑
“RTM”と“CSW”で別の要素が
選ばれていれば...

TOTALモジュールの設定

```
CONTROL SET: CSW=DLY
02 CP1=DLY CP2=DS
```

↑ ↑
TOTALモジュールでCP1とCSW
にDLYモジュールを割り当てても、

プレイモードのディスプレイ

```
01 8080LEAD LVL=100
AMP 0Mix 0OFF 0Tap
```

↑ ↑
どちらのコントローラーも有効と
なります。

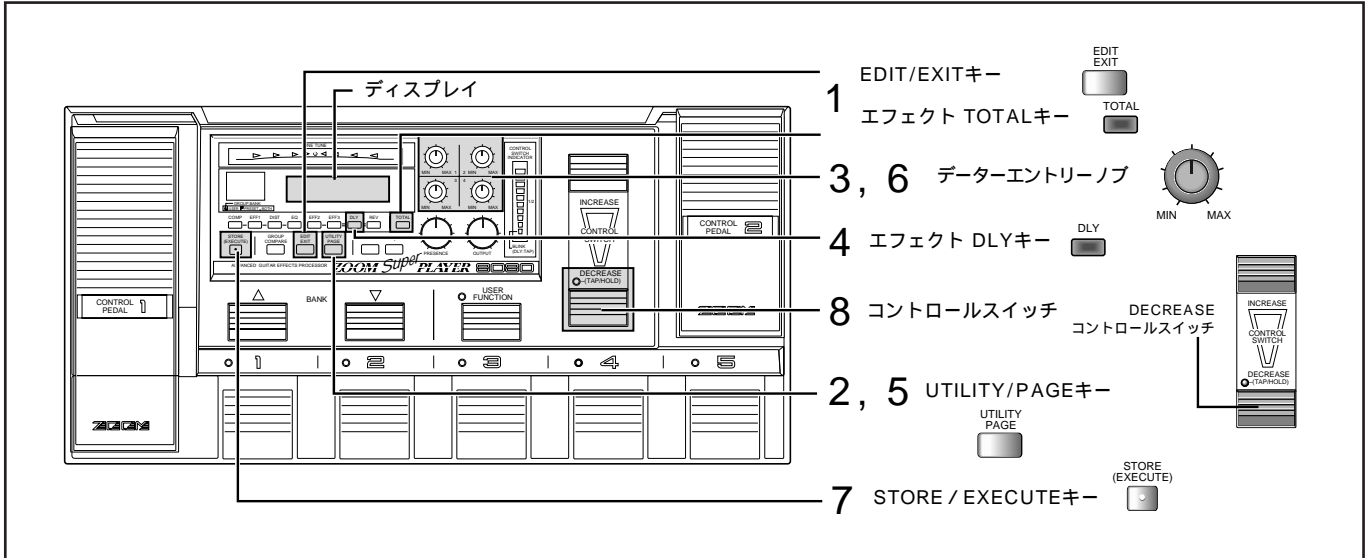
HINT コントロールスイッチを踏んですぐ離れた場合は、最大可変範囲の1/10単位で値が増減します。またコントロールスイッチを踏み続けた場合は、値が1つつ増減します(ただしコントロールスイッチインジケータには10段階で表示されます)。例えば可変範囲が100の場合、コントロールスイッチを踏んですぐ離せば値が10単位で段階的に変化し、踏み続けると1つつ連続して変化します。

ディレイタイムをタップ入力するには

DECREASE コントロールスイッチを使ってディレイモジュールのディレイタイムをタップ入力することができます。これを行なうには、

TOTAL モジュールでコントロールスイッチに “DLY” (DLY モジュール) を割り当てる
DLY モジュール内で CSW パラメーターを “Tap” (タップ入力) に設定する

という操作が必要となります。



1 プレイモードから

EDIT/EXITキー
を押してください。

8080 がエディットモードに入ります。

TOTALキー
を押して、TOTAL パラメーターを選んでください。

```
SERIAL/PARALLEL:
1 EF2 → EF3
```

2

UTILITY/PAGEキー
を 1 回押してください。

```
CONTROL SET: CSW=DST
2 CP1=UOL CP2=OFF
```

3


データエントリーノブ
2 を使って
CSW パラメーターを
“DLY” に設定してください。

```
CONTROL SET: CSW=DLY
2 CP1=UOL CP2=OFF
```


4

エフェクトキー
の DLY キーを押して、DLY モジュールを選択してください。

```
DLY TIM=1000(mS)
FB= 3 Mix= 30
```

- 5 UTILITY/PAGEキー  を 1 回押し
て、2 ページめのRTMの
パラメーターを表示させて
ください。

```
DLY HiD= 0 SEL=MN
@ RTM=Mix CSW=Mix
```

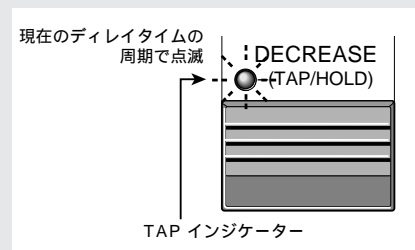
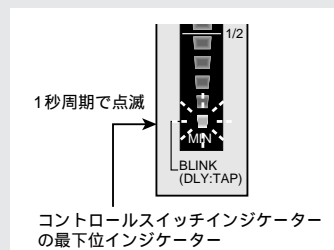
- 6  データーエントリーノブ
4 を使って
CSW パラメーターを
“ Tap ” に設定してくだ
さい。


```
DLY HiD= 0 SEL=MN
@ RTM=Mix CSW=Tap
```


- 7 必要に応じてこのパッチを
保存してください。

プレイモードでディレイタイムのタッ
プ入力が可能なパッチが選ばれている
ときは、パネル上のインジケーターが
つぎのように点滅します。

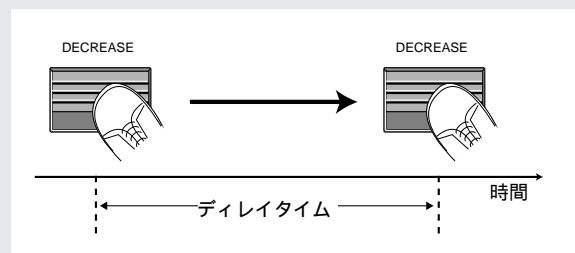
「エディットしたパッチを保存する
には」⇒23 ページ



- 8 演奏しながら
DECREASE  コントロールスイッチ

 コントロールスイッチ
を踏む間隔に合わせて
ディレイタイムが設定されます。

を希望するテンポに合わせて
2 回踏んでください。



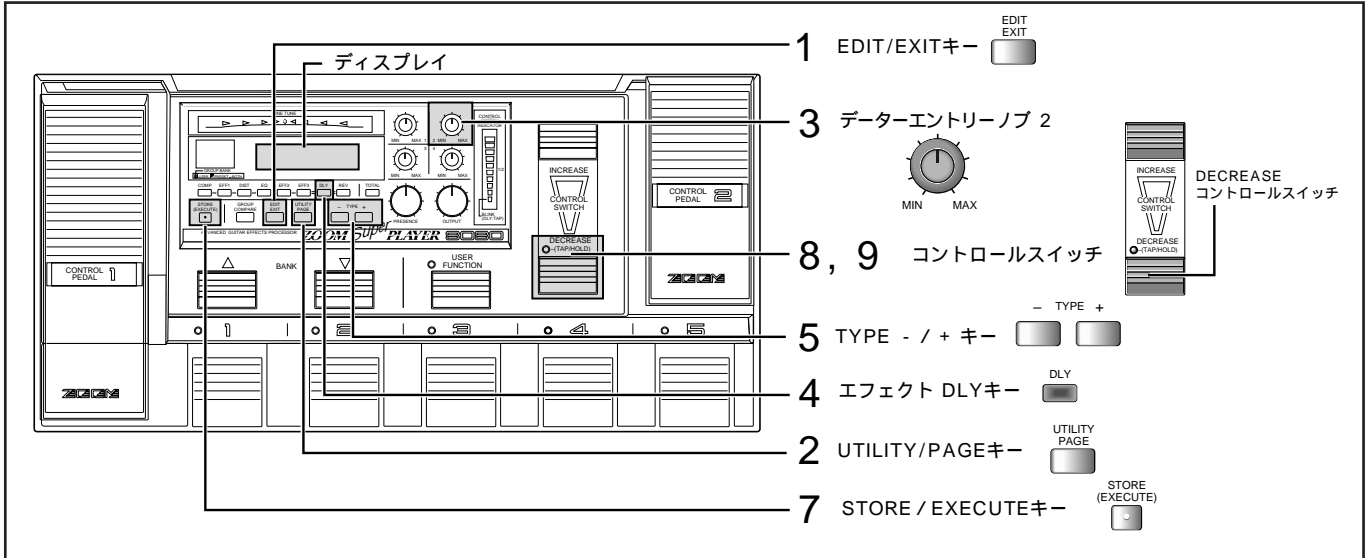
.....
✎ コントロールスイッチを踏む間隔が4秒を越えた場合は、コントロールスイッチインジケーターが素早い点滅に変わ
り、ディレイタイムの計測を中止したことを示します。この場合は再度DECREASEコントロールスイッチを
踏み、再度テンポを指定してください。

ディレイをホールドするには

コントロールスイッチを使えば、ギターのフレーズを 8080 にサンプリングし、そのままホールドさせることができます。これを行なうには、

TOTAL モジュールでコントロールスイッチに “DLY” を割り当てる
ディレイモジュール内でエフェクトタイプとして “HLD”(ホールドディレイ) を選択する

という操作が必要となります。



1 プレイモードから

EDIT/EXITキー
を押してください。

```
SERIAL/PARALLEL:
1 EF2 → EF3
```

2 UTILITY/PAGEキー を 1 回押し てください。

```
CONTROL SET: CSW=DST
2 CP1=VOL CP2=OFF
```


3 データエントリーノブ 2 を使って CSW パラメーターを “DLY”(DLY モジュール) に設定してください。

```
CONTROL SET: CSW=DLY
2 CP1=VOL CP2=OFF
```

4 エフェクトキー の DLY キーを 押して、DLY モジュール を選択してください。

```
DLY TIM=1000(mS)
2 FB= 3 Mix= 30
```

.....
✎ DLY モジュールがオフになっている場合は、もう一度 DLY キーを押してオンにしてください。

- 5 TYPE -/+ キー  を使ってエフェクトタイプとして“HLD” (ホールドディレイ) を選択してください。

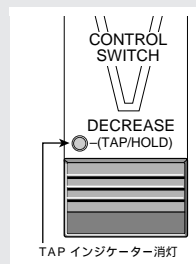
HLD TIM=1000(mS)
 FB= 3 Mix= 30


- 6 必要に応じて他のディレイパラメーターを調節してください。

- 7 必要に応じてこのパッチを保存してください。

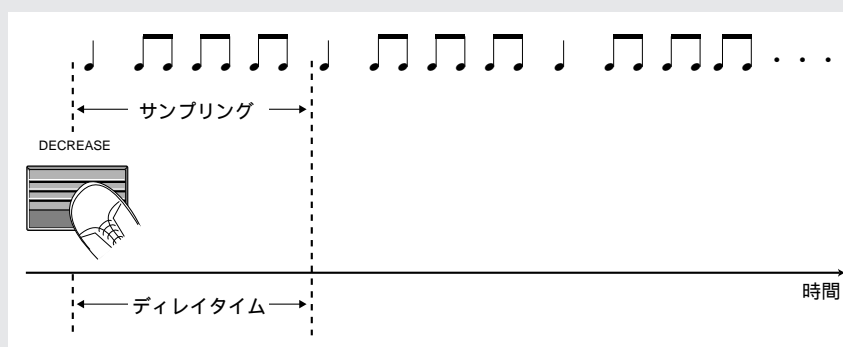
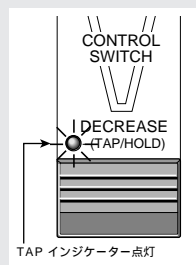
「エディットしたパッチを保存するには」➡23 ページ


このとき、DECREASE コントロールスイッチの TAP インジケーターは消灯しています。



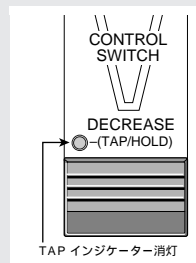
- 8 演奏しながらサンプリングするフレーズの先頭位置で DECREASE  を踏んでください。


ディレイモジュールで設定されたディレイタイムの長さだけフレーズをサンプリングし、そのまま繰り返し再生します。




- 9 ディレイ音を止めるには、もう一度 DECREASE  を踏んでください。

ディレイ音が止まります。



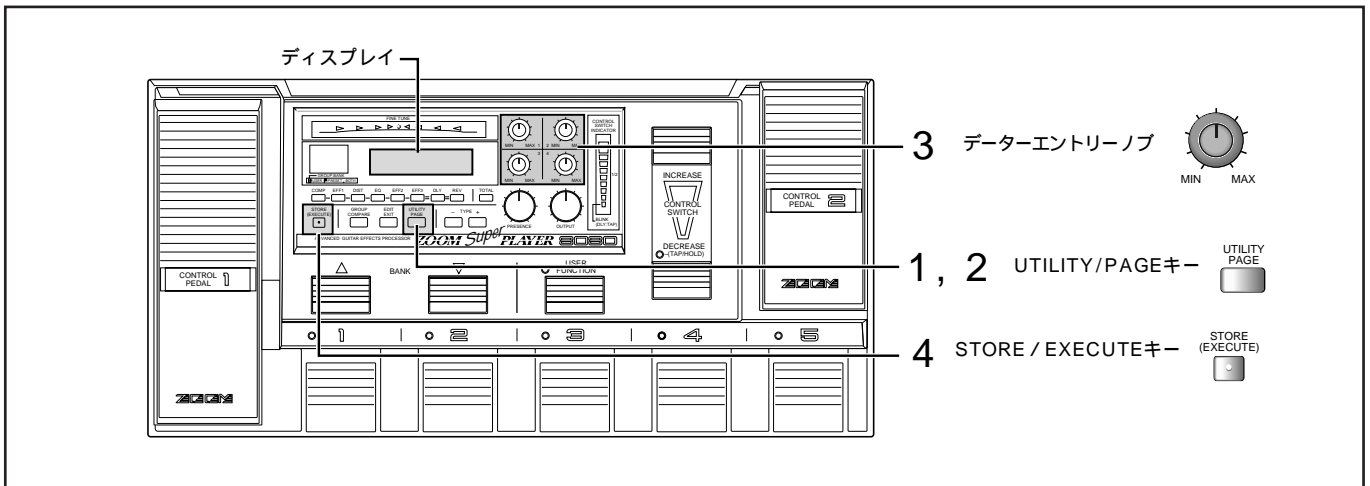
 **HINT** ディレイがホールドされる時間は、ここで設定したディレイタイムで決まります。ディレイタイムを曲のテンポに合わせて2拍、4拍といった長さに設定しておくといいいでしょう。

 TOTAL モジュールでシームレス機能の CUV パラメーターが“HLD” に設定されている場合 (➡63 ページ) は、この状態でパッチを変えてもディレイ音のホールドが続きます。これを止めるには再度パッチを変えるか、バイパス/ミュート機能を使ってください。

ユーティリティモード

ユーティリティモードは、すべてのパッチに共通する要素を設定するモードです。

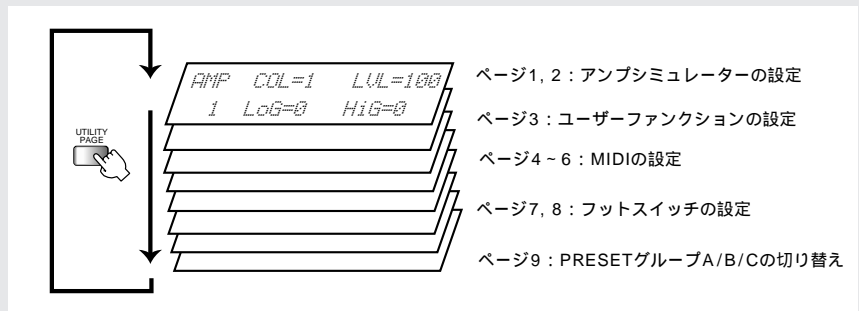
ユーティリティモードとプレイモードを切り替えるには



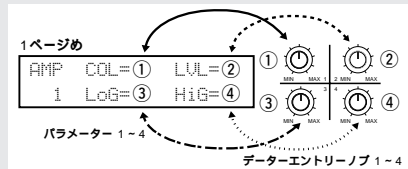
- 1** プレイモードで UTILITY/PAGEキー を押してください。
- 8080 がユーティリティモードに入ります。

```
AMP COL=1 LVL=100
1 LoG=0 HiG=0
```

- 2** 目的のページが表示されるまで、UTILITY/PAGEキー を繰り返し押ししてください。
- ユーティリティモードは、9 ページに分かれています。ページの切り替えには UTILITY/PAGEキー を使用します。



- 3** データエントリーノブ 1 ~ 4 を使って設定内容を変更してください。
- エディットモードと同じように、データエントリーノブ 1 ~ 4 で設定内容を変更できます。



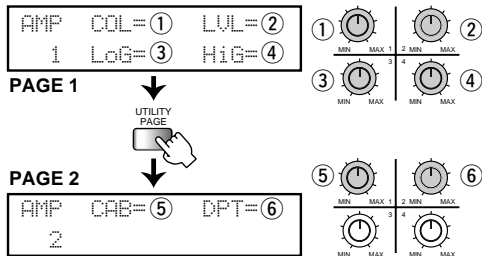
- 4** STORE / EXECUTEキー を 2 回続けて押ししてください。
- 変更した設定内容がメモリーに保存され、プレイモードに戻ります。また、変更した設定を保存せずにプレイモードに戻るには、EDIT/EXITキー を押します。

ユーティリティモードの設定は、メモリーに保存しない限り、電源を切ったときに以前の状態に戻ってしまいます。設定を取っておきたい場合は、STORE キーを2回続けて押しして保存してください。このとき、エディット中のパッチも同時に保存操作が実行されてしまいますので、ご注意ください。

アンプシミュレーターの設定：ページ 1, 2

8080 には、パッチに含まれるエフェクトモジュールからは独立したアンプシミュレーターが内蔵されています。アンプシミュレーターを使えばヘッドフォンやオーディオスピーカーで聴いたときでも、リアルなギターアンプのサウンドが得られます。

ユーティリティモードのページ1, ページ2 でアンプシミュレーター各パラメーターを設定します。



パラメーター	解説	範囲
① COL(Color)	アンプのタイプを選択します。	OFF, 1 ~ 3
② LVL(Level)	アウトプットレベルを設定します。	0 ~ 100
③ LoG(Low EQ Gain)	低域のイコライザーを調節します。	- 10 ~ + 10
④ HiG(High EQ Gain)	高域のイコライザーを調節します。	- 10 ~ + 10
⑤ CAB(Cabinet)	スピーカーキャビネットのタイプを選択します。	COM, CMB, STK
⑥ DPT(Depth)	キャビネット効果の深さを設定します。	0 ~ 100



COL パラメーターで選択可能なタイプはつぎの通りです。

- OFF : アンプシミュレーター機能がオフになります。
- 1 : 周波数特性がフラットなアンプのシミュレーション
- 2 : 中域が強調されたオールドアンプのシミュレーション
- 3 : 高域と低域が強調された現代的なアンプのシミュレーション

CAB パラメーターで選択可能なタイプはつぎの通りです。

- COM : コンパクト
- CMB : コンボ
- STK : スタック



プレイモード画面に “AMP” と表示されているときはアンプシミュレーターがオン、“amp” と表示されているときはオフです。

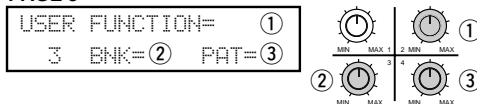
ユーザーファンクションの設定：ページ 3

USER FUNCTION スイッチは、ユーザーが機能を選択できるスイッチです。フットスイッチの機能は、つぎの4種類が選べます。

- PATCH..... PAT パラメーターで選択したパッチを呼び出します。
- BANK..... BNK パラメーターで選択したバンクを呼び出します。
- MANUAL..... プレイモードとマニュアルモードを切り替えます。
- PRESET PRESET グループ A/B/C を切り替えます。

ユーティリティモードのページ3 ではUSER FUNCTION スイッチの機能を選択します。

PAGE 3



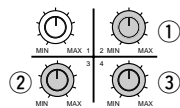
パラメーター	解説	範囲
① USER FUNCTION=	USER FUNCTION スイッチの機能を選択します。	PATCH, BANK, MANUAL, PRESET (工場出荷時 = PRESET)
② BNK(Bank Number)	USER FUNCTION スイッチで呼び出されるバンクを設定します。	U0 ~ P9
③ PAT(Patch Number)	USER FUNCTION スイッチで呼び出されるパッチナンバーを設定します。	U01 ~ P95

MIDI の設定 : ページ 4 ~ 6

8080 のペダルやフットスイッチの操作を MIDI コントロールチェンジとして MIDI OUT 端子から出力することができます。ユーティリティモードのページ4 ~ 6ではMIDI チャンネルやコントロールチェンジナンバーなど、MIDI に関するさまざまな設定を行います。

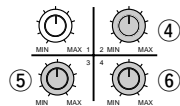
PAGE 4

MIDI CTRLch9 CH=①
4 CP1=② CP2=③



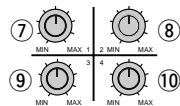
PAGE 5

MIDI CTRLch9 SW1=④
5 SW2=⑤ SW3=⑥



PAGE 6

MIDI SW4=⑦ SW5=⑧
6 MUT=⑨ BYP=⑩



パラメーター	解説	範囲
① CH(Channel)	8080 の MIDI アウトチャンネルを設定します。	1 ~ 16
② CP1(Control Pedal 1)	コントロールペダル 1 (CP1) に対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	1 ~ 31 (工場出荷時 = 7)
③ CP2(Control Pedal 2)	コントロールペダル 2 (CP2) に対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	1 ~ 31 (工場出荷時 = 1)
④ SW1(SW1)	フットスイッチ 1 に対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	64 ~ 95 (工場出荷時 = 70)
⑤ SW2(SW2)	フットスイッチ 2 に対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	64 ~ 95 (工場出荷時 = 71)
⑥ SW3(SW3)	フットスイッチ 3 に対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	64 ~ 95 (工場出荷時 = 72)
⑦ SW4(SW4)	フットスイッチ 4 に対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	64 ~ 95 (工場出荷時 = 73)
⑧ SW5(SW5)	フットスイッチ 5 に対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	64 ~ 95 (工場出荷時 = 74)
⑨ MUT(Mute)	ミュートのオン/オフに対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	64 ~ 95 (工場出荷時 = 80)
⑩ BYP(Bypass)	バイパスのオン/オフに対応するコントロールチェンジナンバーを設定します。	64 ~ 95 (工場出荷時 = 91)

② ~ ③ではペダル操作に応じて連続可変の値が、④ ~ ⑩ではフットスイッチ操作に応じてオン (127) またはオフ (0) の値が出力されます。

HINT プレイモードでパッチを切り替えたときは、常に 0 (U01) ~ 99 (P95) のプログラムチェンジが MIDI OUT 端子から送信されます。

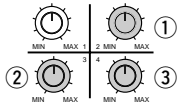
④ ~ ⑧のフットスイッチ操作でコントロールチェンジが送信されるのは、マニュアルモードやエディットモードの時のみです。
プレイモードでのフットスイッチ操作では、プログラムチェンジを送信します。

フットスイッチの設定：ページ 7, 8

8080 がマニュアルモードやエディットモードのとき、フットスイッチ 1～5 でエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えることができます。ユーティリティモードのページ 7, ページ 8 では各スイッチにどのモジュールを割り当てるかを設定します。

PAGE 7

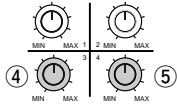
Fsw ASSIGN: SW1=①
7 SW2=② SW3=③



UTILITY PAGE

PAGE 8

Fsw ASSIGN: 8 SW4=④ SW5=⑤



パラメーター	解説	範囲
① SW1(SW1)	フットスイッチ 1 に割り当てるエフェクトモジュールを選択します。	CMP, EF1, DST, EQ, EF2, EF3, DLY, REV
② SW2(SW2)	フットスイッチ 2 に割り当てるエフェクトモジュールを選択します。	CMP, EF1, DST, EQ, EF2, EF3, DLY, REV
③ SW3(SW3)	フットスイッチ 3 に割り当てるエフェクトモジュールを選択します。	CMP, EF1, DST, EQ, EF2, EF3, DLY, REV
④ SW4(SW4)	フットスイッチ 4 に割り当てるエフェクトモジュールを選択します。	CMP, EF1, DST, EQ, EF2, EF3, DLY, REV
⑤ SW5(SW5)	フットスイッチ 5 に割り当てるエフェクトモジュールを選択します。	CMP, EF1, DST, EQ, EF2, EF3, DLY, REV



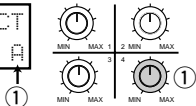
複数のフットスイッチに同じエフェクトモジュールを割り当てることはできません。この場合は、番号の小さいフットスイッチが優先されます。例えばすでに SW1 に DST モジュールが割り当てられた状態で SW3 に DST モジュールを設定しようとすると、“SW 3=dst” とモジュール名が小文字で表示され、SW1 の割り当てを解除するまで SW3 の設定は無効となります。

PRESET グループ A/B/C の切り替え：ページ 9

8080 のパッチは、USER グループと PRESET グループ A～C に分かれており、PRESET グループ A～C のうちいずれか 1 つのグループと USER グループを同時に使用できます。ユーティリティモードのページ 9 では、PRESET グループの A/B/C (これをフォルダー A/B/C と呼びます) を切り替えます。

PAGE 9

PRESET FOLDER SELECT
9 FOLDER = A



パラメーター	解説
① FOLDER	プレイモードで使用する PRESET グループのフォルダーを A/B/C の中から選びます。



USER FUNCTION スイッチを使って、演奏中に PRESET グループのフォルダー A/B/C を切り替えることも可能です。

➡ 40 ページ

USER FUNCTION スイッチを使う

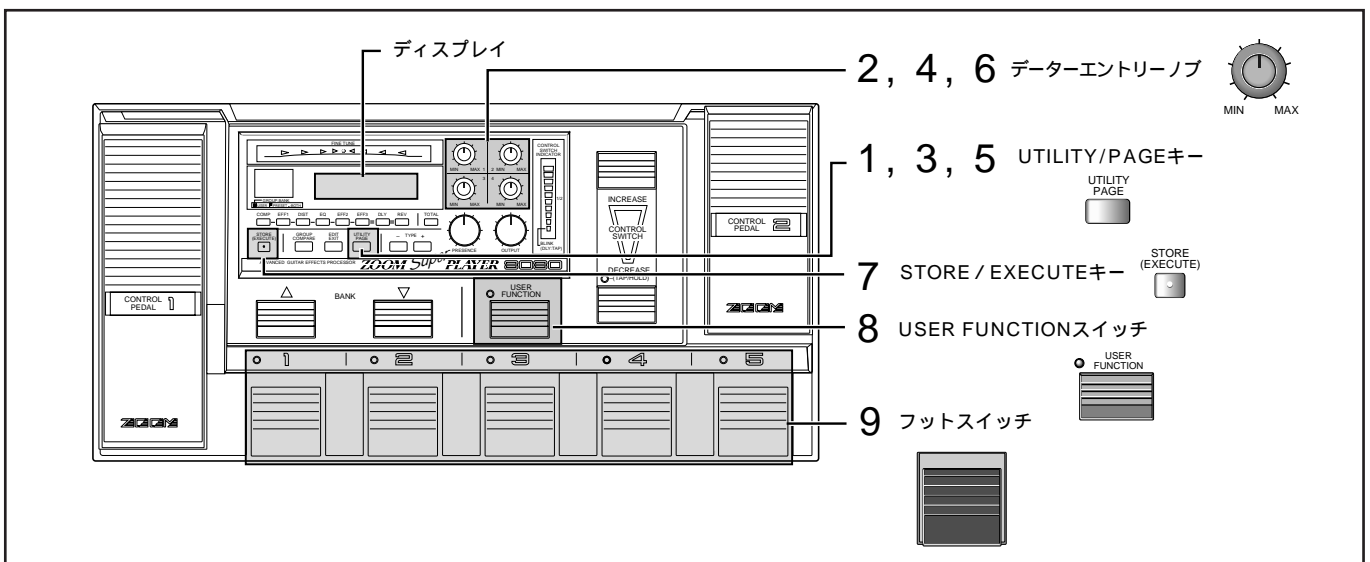
USER FUNCTION スイッチは、ユーザー自身が機能を定義できる特殊なスイッチです。選択可能な機能にはプレイモード/マニュアルモードの切り替え、特定のバンクナンバーの呼び出し、特定のパッチナンバーの呼び出し、PRESET グループ A / B / C の切り替えがあります。
工場出荷時は、PRESET グループのフォルダー切り替えが設定されています。

USER FUNCTION スイッチでプレイモード/マニュアルモードを切り替えるには

マニュアルモードは、あらかじめ選択したエフェクトモジュールのオン/オフを、フットスイッチ1~5を使ってコンパクトエフェクター感覚で切り替えるモードです。USER FUNCTION スイッチでプレイモードとマニュアルモードを切り替えるには、

- ユーティリティモードで USER FUNCTION スイッチの機能として “MANUAL” を選択する
- ユーティリティモードで SW1 ~ SW5 にエフェクトモジュールを割り当てる

という操作が必要です。



1 プレイモードから UTILITY/PAGEキー を 3 回押し、つぎのページを表示させてください。

これはユーティリティモードの USER FUNCTION スイッチ の機能を選択するページです。

```
USER FUNCTION=
3
```



2 USER FUNCTION= の欄が “MANUAL” に設定されていることを確認してください。

他の設定になっている場合は、データエントリーノブ 2 を使って “MANUAL” に設定してください。



3 UTILITY/PAGEキー を 4 回押し、つぎのページを表示させてください。

このページでは、フットスイッチ 1 ~ 3 に割り当てるエフェクトモジュールを選択します。



```
Fsw ASSIGN: SW1=EF1
7 SW2=DST SW3=EF2
```

- 4 データエントリーノブ
 2 ~ 4 を使って
 それぞれの フットスイッチ

 にエフェクトモジュールを
 選択してください。


```
Fsw ASSIGN: SW1=CMP
7 SW2=EF1 SW3=DST
```

- 5 UTILITY/PAGEキー
 をもう 1 回
 押して、つぎのページを表
 示させてください。
- このページでは、フットスイッチ
 4, 5 に割り
 当てるエフェクトモジュールを選択し
 ます。



```
Fsw ASSIGN:
8 SW4=EF3 SW5=DLY
```

- 6 データエントリーノブ
 3, 4 を使ってそ
 れぞれの フットスイッチ

 にエフェクトモジュールを
 選択してください。

```
Fsw ASSIGN: SW1=CMP
8 SW4=DLY SW5=REV
```


- 7 STORE / EXECUTEキー
 を 2 回 続
 けて押してください。
- ユーティリティモードの設定がメモリ
 ーに保存され、プレイモードに戻りま
 す。


```
01 8080LEAD LVL=100
AMP BVOL BOFF BHL
```


- 8 プレイモードで演奏しな
 がら、USER FUNCTIONスイッチ

 を踏んでください。
- これで8080がマニュアルモードと
 なり、ディスプレイに フットスイッチ
 1 ~ 5
 で切り替え可能なエフェクトモジュ
 ールが表示されます。

```
01 8080LEAD MANUAL
CMP EP1 DST DLY REV
```

SW1 SW2 SW3 SW4 SW5

- 9 フットスイッチ
 1 ~ 5 を使って
 エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えてくだ
 さい。

 複数のフットスイッチで同じエフェクトモジュールを割り当てることはできません。 ➡ 35 ページ

 ユーティリティモードの設定は、メモリに保存しない限り、電源を切ったときに以前の状態に戻ってしまいます。設定を取っておきたい場合は、STOREキーを2回続けて押して保存してください。このとき、エディット中のパッチも同時に保存操作が実行されてしまいますので、ご注意ください。

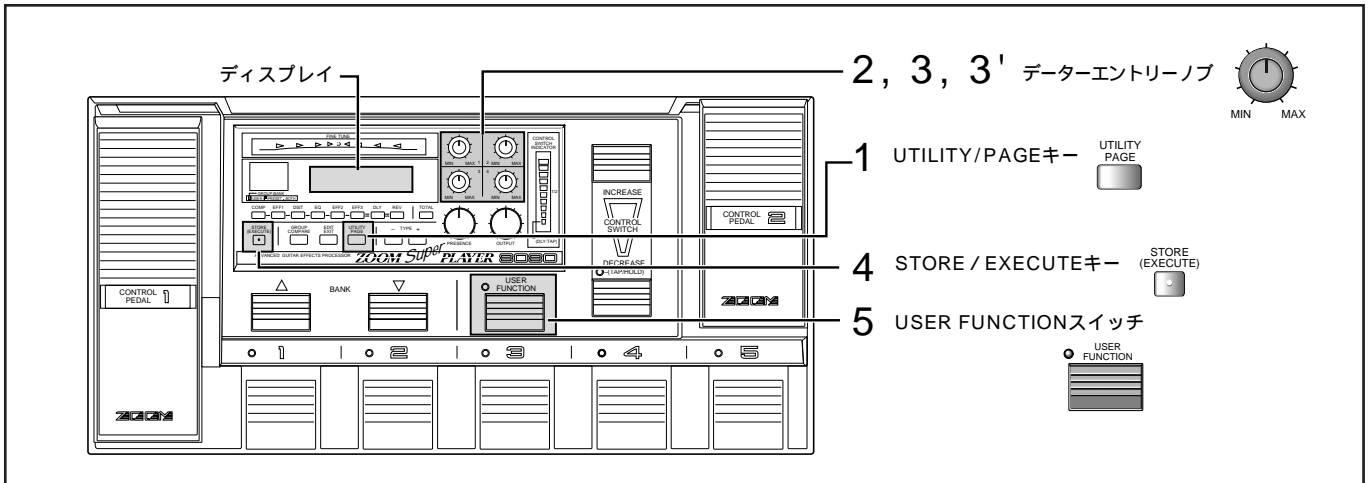
USER FUNCTION スイッチでバンク / パッチを呼び出すには


USER FUNCTION スイッチを使って、演奏中にあらかじめ設定したバンクまたはパッチを呼び出すことができます。ライブ演奏時に1曲の中でパッチを頻繁に切り替えるような場合に便利な機能です。この機能を利用するには、

ユーティリティモードでUSER FUNCTION スイッチの機能として “ BANK ” (バンクナンバー) または “ PATCH ” (パッチナンバー) を選択する


ユーティリティモードで任意のバンクナンバーまたはパッチナンバーを選択する

という操作が必要です。



- 1 プレイモードから UTILITY/PAGEキー  を3回押して、つぎのページを表示させてください。

```
USER FUNCTION=PRESET
3
```


- 2 データエントリーノブ  2 を使って USER FUNCTION= の欄を “ BANK ” (特定のバンクナンバーを呼び出す場合) または “ PATCH ” (特定のパッチナンバーを呼び出す場合) に設定してください。

“ BANK ” を選んだ場合

```
USER FUNCTION= BANK
3 BNK=U0
```

“ PATCH ” を選んだ場合

```
USER FUNCTION= PATCH
3 PAT=U01
```

- 3 “ BANK ” を選んだ場合は、データエントリーノブ  3 を使って “ BNK= ” の欄のバンクナンバーを設定してください。

```
USER FUNCTION= BANK
3 BNK=U9
```

3 “PATCH”を選んだ場合は、


データエントリーノブ



3 を使って

“PAT=” の欄のパッチナンバーを設定してください。

```
USER FUNCTION= PATCH
3                PAT=U09
```

4 STORE / EXECUTEキー  を 2 回続けて押してください。

ユーティリティモードの設定がメモリーに保存され、プレイモードに戻ります。

```
01 8080LEAD LVL=100
AMP 0VOL 0OFF 0HLD
```


5 プレイモードで演奏しながら、

USER FUNCTIONスイッチ



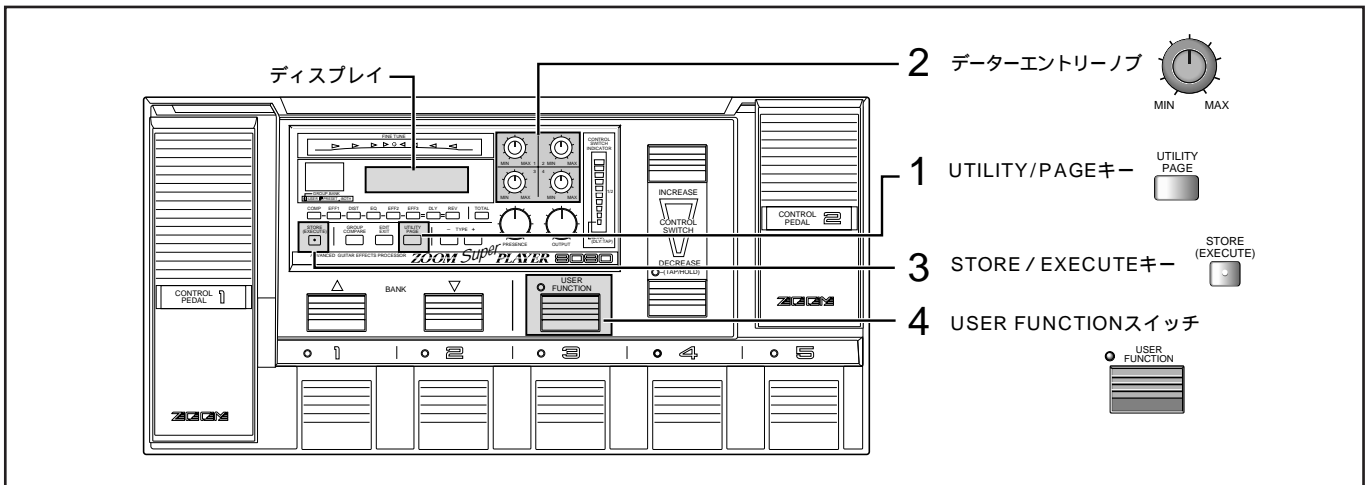
を踏んでください。

あらかじめ設定されたバンクナンバーまたはパッチナンバーが選択されます。

.....
 ユーティリティモードの設定は、メモリーに保存しない限り、電源を切ったときに以前の状態に戻ってしまいます。設定を取っておきたい場合は、STORE キーを2回続けて押して保存してください。このとき、エディット中のパッチも同時に保存操作が実行されてしまいますので、ご注意ください。

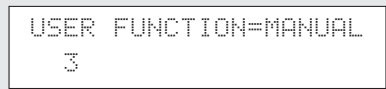
USER FUNCTION スイッチで PRESET A/B/C グループを切り替えるには

USER FUNCTION スイッチを使ってPRESET グループのフォルダーA/B/Cを切り替えることができます。これを行うには、ユーティリティモードでUSER FUNCTION スイッチの機能として “ PRESET ” を選択します。

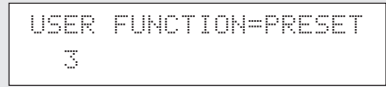


1 プレイモードから UTILITY/PAGEキーを3回押し、つぎのページを表示させてください。

これはユーティリティモードの USER FUNCTIONスイッチの機能を選択するページです。



2 データエントリーノブ 2 を使って USER FUNCTIONスイッチの機能として “ PRESET ” を選択してください。

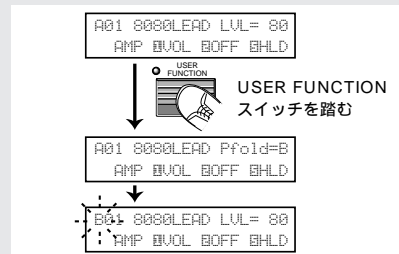


3 STORE / EXECUTEキーを2回続けて押してください。

ユーティリティモードの設定がメモリーに保存され、プレイモードに戻ります。

4 プレイモードで演奏しながら、USER FUNCTIONスイッチを踏んでください。

ディスプレイに “ Pfold=B ” のように新しいフォルダー名が一瞬表示された後で、PRESET グループのフォルダーが切り替わります。



5 PRESET グループのパッチを選んでください。

新しいフォルダーのPRESET グループのパッチが選ばれます。「パッチを選ぶには」 ➡ 11 ページ



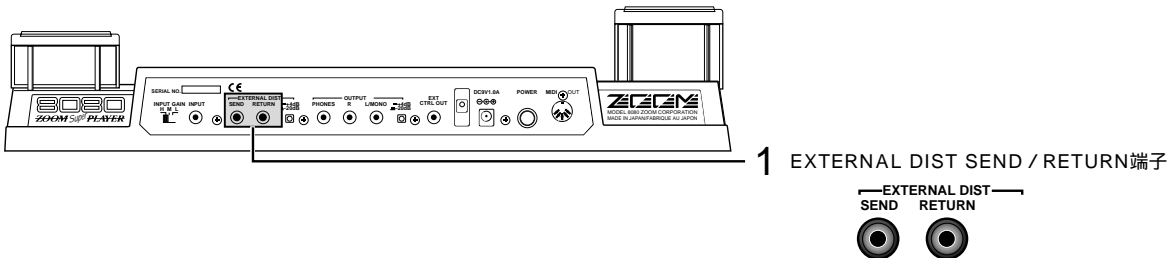
ユーティリティモードの設定は、メモリーに保存しない限り、電源を切ったときに以前の状態に戻ってしまいます。設定を取っておきたい場合は、STORE キーを2回続けて押して保存してください。このとき、エディット中のパッチも同時に保存操作が実行されてしまいますので、ご注意ください。


USER FUNCTION スイッチを踏んだだけでは、現在選んでいるパッチは切り替わりません。

その他の機能

ここでは、8080 から外部エフェクターやアンプをコントロールする方法や、8080 の設定内容を工場出荷時の状態に戻すイニシャライズモードについて説明します。

外部エフェクターをコントロールするには





- 1 EXTERNAL DIST SEND / RETURN端子

の間に外部エフェクターを
接続してください
(➡ 7 ページ)

- 2 エディットモードに入り、
ディストーションモジュール
のエフェクトタイプとして
“EXT”(外部ディスト
ーション)を選択してくだ
さい。

```
EXT  BST=OFF  SND=off  
LVL= 1  ZNR=off
```

- 3 必要に応じてBST(ブー
スターのタイプ)、SND(外
部エフェクトに送る信号の
レベル)、LVL(つぎのモ
ジュールに送る信号のレ
ベル)といったパラメータ
を設定してください。

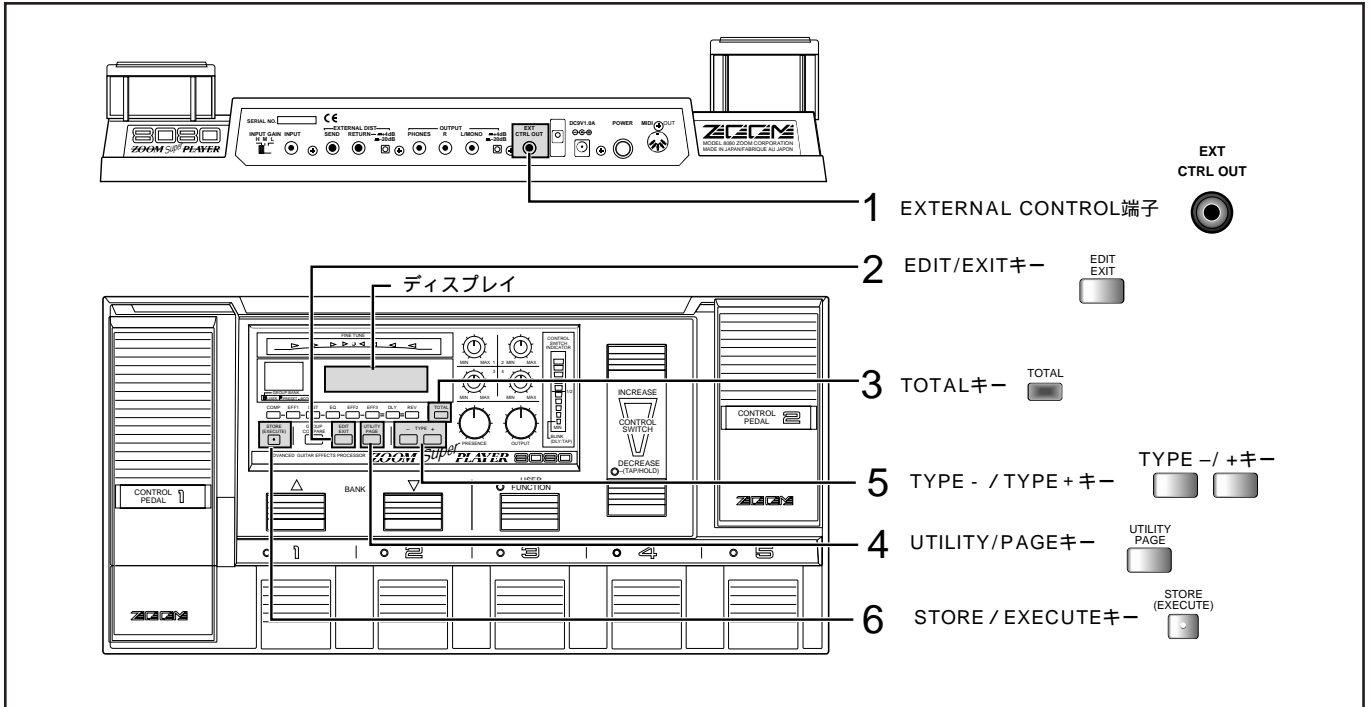
- 4 必要に応じてこのパッチを
保存してください。
このパッチを選んだときには、内蔵
ディストーションの代わりに
EXTERNAL DIST SEND /
RETURN 端子の間に接続した外部
エフェクターを使用できるよう
なります。

-  外部エフェクター自身は常にオンの状態でご使用ください。設定されているパッチで外部エフェクターのオン/オフをコントロールする場合は、8080 のディストーションモジュールをオン/オフすることで擬似的に行えます。
-  外部エフェクトを使用するよう設定したときに RETURN 端子にジャックが挿入されていない場合でも、8080 内部では信号がつぎのモジュールへ送られるため音切れすることはありません。このとき EXT モジュールのパラメーター設定は有効となり、SND パラメーターを “ off ” にした場合は音色が異なる場合がありますのでご注意ください。

外部アンプをコントロールする


ギターアンプの中には、フットスイッチでチャンネル切り替えや内蔵エフェクトのオン/オフ切り替えが可能なタイプがあります。

8080のEXTERNAL CONTROL 端子をアンプのフットスイッチ端子に接続すれば、パッチ切り替えに連動してアンプのチャンネルや内蔵エフェクトのオン/オフを切り替えることができます。




- 1 EXTERNAL CONTROL 端子
 をアンプのフットスイッチ端子に接続してください (➡ 7 ページ)

ステレオケーブルまたはモノラルケーブルを使ってこの端子とアンプのフットスイッチ端子を接続します。通常はプラグのチップとリング部分がグラウンドに対して接触しているか(ショート)、離れているか(オープン)という2種類の状態の組み合わせによってアンプ側の動作が変化します。

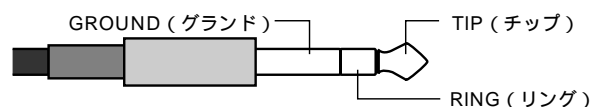
- 2 プレイモードで
 EDIT/EXITキー  を押してエディットモードに入ってください。

```
SERIAL/PARALLEL:
1 EF2 → EF3
```

- 3 TOTALキー  を押して、TOTAL モジュールを選んでください。



EXTERNAL CONTROL 端子は、図のようにステレオ仕様のケーブルに対応し、2系統のオン/オフをコントロールできるようになっています。



4 UTILITY/PAGEキーを3回押し
てください。

EXT CONTROL OUT:
4 TYPE=R(s) T(s)

5 TYPE -/+キーを使って、つぎ
の4種類の中から端子の
組み合わせを選んでくださ
い。

表示	リング	チップ
R(s) T(s)	ショート	ショート
R(o) T(o)	オープン	オープン
R(o) T(s)	オープン	ショート
R(s) T(o)	ショート	オープン

6 必要に応じてこのパッチを
保存してください。

「エディットしたパッチを保存するに
は」➡23ページ

このパッチを選んだときには、外部ア
ンプのチャンネルやエフェクトのオン
/オフ切り替えも変化します。



アンプ側のフットスイッチ端子の仕様は機種によって異なります。一般的にはアンプに付属するフットスイッチと同タイプ（モノラルまたはステレオ）のケーブルを使用するのがいいでしょう。詳しくはアンプの取扱説明書をご参照ください。

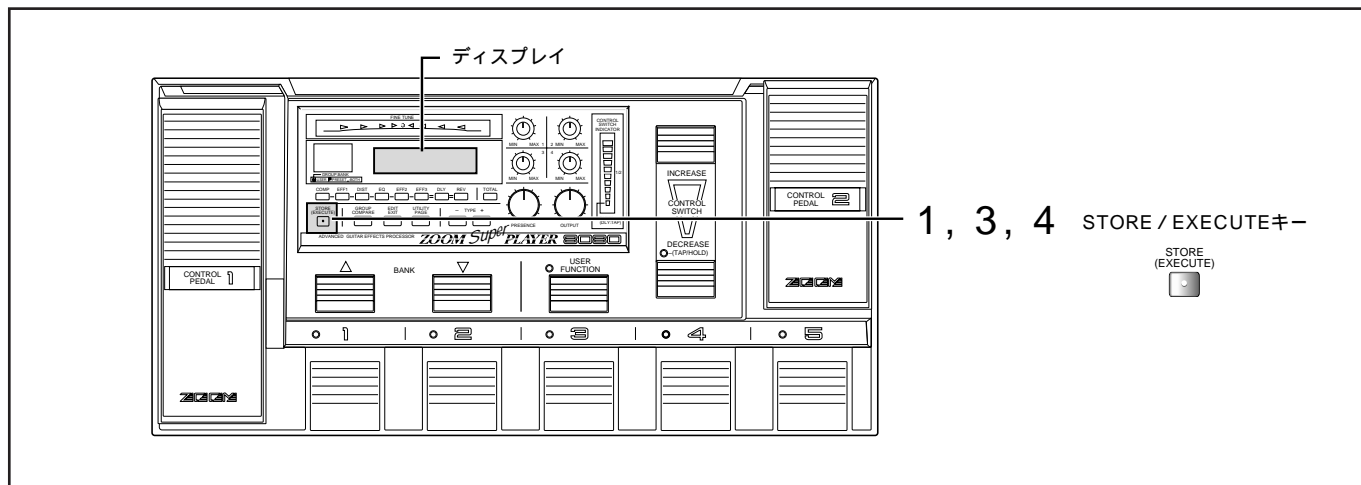
ケーブルの接続は電源がオフの状態で行なってください。



アンプの機種によっては、たとえフットスイッチ端子があっても8080からはコントロールできないものもあります。

8080 を工場出荷時の状態に戻すには

USER グループ全パッチを含め、8080 のすべての設定を工場出荷時の状態に戻すことができます。
USER グループのパッチを誤って消去したときなどに便利な機能です。



- 1 8080 の電源をオフにしてください (アンプのボリュームは最小に絞っておいてください)。

POWER



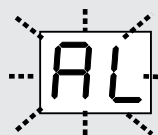
オフ

- 2 STORE / EXECUTEキーを押しながら電源をオンにしてください。

POWER



オン



- 3 もう一度 STORE / EXECUTEキーを押してください。

8080 を工場出荷時の状態にもどす、オールイニシャライズ機能の待機状態となります。

ALL INITIALIZE
PLEASE EXECUTE Key

- 4 オールイニシャライズを実行するには、STORE / EXECUTEキーを押してください。

8080 の全設定が工場出荷時の状態に戻ります。

01 8080LEAD LVL=100
AMP 0VOL 0OFF 0HLD



最後の STORE キーを押さずに EDIT / EXIT キーを押せば、イニシャライズされずにプレイモードに移行します。

ZOOM *Super* PLAYER

8080

エフェクトタイプとパラメーター

8080のエフェクトモジュール.....	46
COMP MODULE / コンプレッサーモジュール.....	47
EFF1 MODULE / エフェクト1モジュール.....	48
DIST MODULE / ディストーションモジュール.....	50
EQ MODULE / イコライザーモジュール.....	54
EFF2 MODULE / エフェクト2モジュール.....	55
EFF3 MODULE / エフェクト3モジュール.....	58
DLY MODULE / ディレイモジュール.....	60
REV MODULE / リバースモジュール.....	62
TOTAL MODULE / トータルモジュール.....	63

8080のエフェクトモジュール

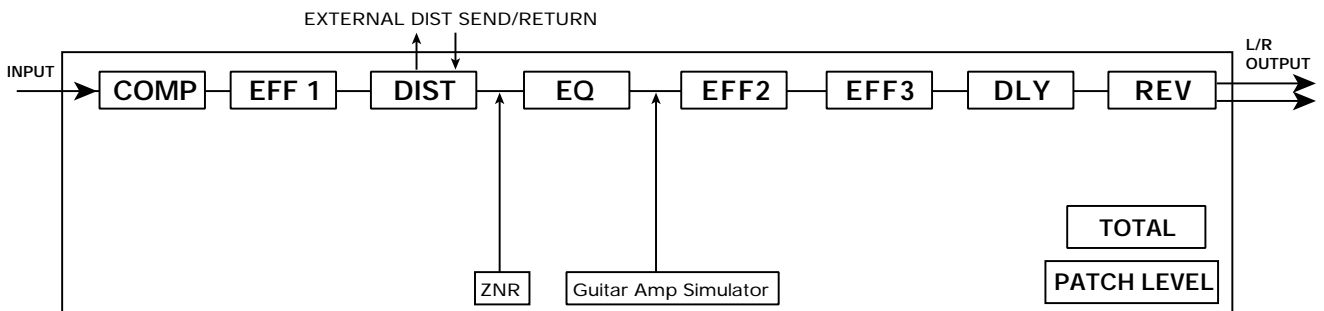
ここではそれぞれのエフェクトモジュールに含まれるすべてのエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。

8080には8種類のエフェクトモジュールがあり、それぞれつぎの表のエフェクトタイプが含まれています。

COMP	EFF 1	DIST	EQ	EFF2	EFF3	DLY	REV
Compressor 1 "Vintage" Compressor2 Limiter	1-Band Parametric EQ Pedal-Wah "Vintage" Auto-Wah1 Auto-Wah2 "Vintage" Phaser1 "Vintage" Vibe Octaver	External DIST Acoustic Rhythm "Vintage" OverDrive Tube OverDrive Blues OverDrive "Vintage" DIST P "Vintage" DIST M "Vintage" Fuzz B "Vintage" Fuzz-F LeadDriver Metal Distortion	3-Band Equalizer	Pedal Pitch Shifter 2-voice Pitch Shifter Pitch Shifter-Delay 2-voice Harmonized Pitch Shifter Pitch Bender Slow Attack Metallic	Flanger1 "Vintage" Flanger2 Phaser2 Chorus1 "Vintage" Chorus2 Vibrato Step Tremolo/Pan	Normal Delay Twin Delay Hold Delay "Vintage" Analog Delay	Reverb Hall Reverb Room PingPong Delay

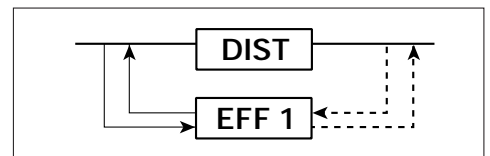
エフェクトモジュールとエフェクトタイプ

エフェクトモジュール間の信号の流れはつぎのようになります。



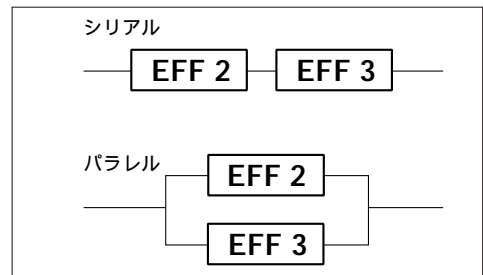
エフェクトモジュールの信号の流れ

- EFF1 モジュールは、DIST モジュールの前または後ろに挿入できます。挿入位置はEFF1 モジュールで設定します (➡ 48 ページ)



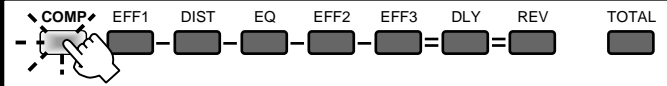
EFF1 モジュールの挿入位置

- EFF2 モジュールとEFF3 モジュールの接続方法は、シリアル (直列) またはパラレル (並列) が選択できます。この接続方法はTOTAL モジュールで設定します (➡ 63 ページ)



EFF2 モジュールとEFF3 モジュールの接続方法

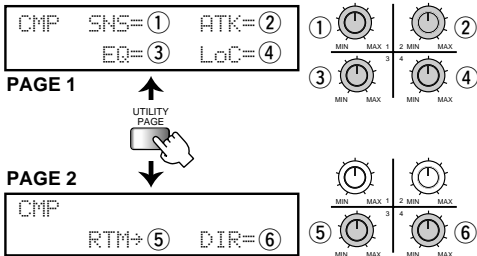
COMP MODULE / コンプレッサーモジュール



入力信号を圧縮させることで、音を歪ませることなくサスティン効果を得たり、音の粒立ちを揃えさせるエフェクターです

CMP: Compressor1 (コンプレッサー 1)

ナチュラルなサスティンが得られる代表的なコンプレッサーです。

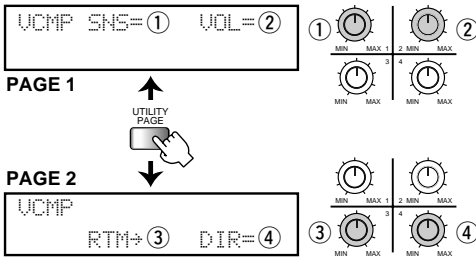


パラメーター	解説	範囲
① SNS(Sensitivity)	コンプレッション効果の深さを設定します。	1 ~ 50
② ATK(Attack)	ピッキングからコンプレッションがかかるまでの速さを設定します。	0 ~ 10
③ EQ(EQ)	コンプレッサーのトーンコントロールを設定します。	- 7 ~ + 7
④ LoC(Low-Cut)	低域をカットするかどうかを設定します。	off, on
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SNS
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

“ RTM ” と表示されたモジュールでは、RTMパラメーターは表示のみで変更することはできません

VCMP: "Vintage"Compressor2 (ビンテージコンプレッサー 2)

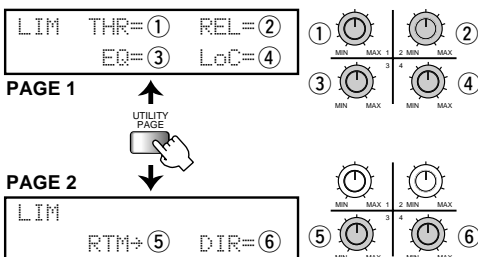
70 ~ 80年代のフュージョンギタリストに愛用されたビンテージタイプのコンプレッサーを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① SNS(Sensitivity)	コンプレッション効果の深さを設定します。	1 ~ 50
② VOL(Volume)	出力レベルを調節します。	1 ~ 10
③ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SNS
④ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

LIM: Limiter (リミッター)

レベルを一定に抑えることで音の粒立ちを揃えるエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① THR(Threshold)	圧縮を始めるポイントを設定します。	1 ~ 50
② REL(Release)	レベルがスレッシュホールドより下がってから元のレベルに戻るまでの時間を設定します。	0 ~ 10
③ EQ(EQ)	リミッターのトーンコントロールを設定します。	- 7 ~ + 7
④ LoC(Low-Cut)	低域をカットするかどうかを設定します。	off, on
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	THR
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

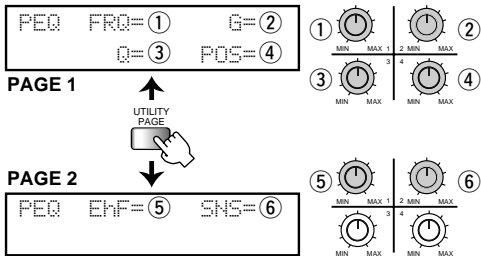
EFF1 MODULE / エフェクト 1 モジュール



積極的な音色作りを行うイコライザーやワウ系のモジュールです。挿入位置をパッチごとにDIST モジュールの前または後に設定できます。

PEQ: 1-Band Parametric EQ (1 バンドパラメトリックイコライザー)

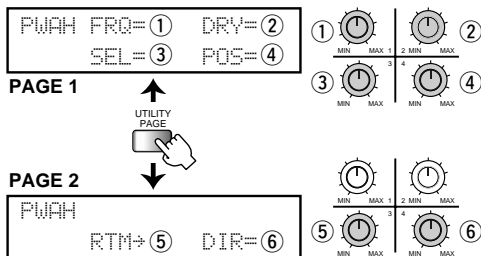
パラメトリックイコライザーに高域を強調するエンハンサーが追加されています。



パラメーター	解説	範囲
① FRQ(Frequency)	ブースト/カットする周波数を設定します。	63, 160, 400, 1.0, 2.5
② G(Gain)	ブースト/カットする量を設定します。	- 18, - 16, ..., + 5, + 6
③ Q(Q)	ブースト/カットする周波数帯域の幅を設定します。	.78, 2.1
④ POS (Insert Position)	モジュールを挿入する位置を設定します。 " BFR " で DIST モジュールの前に、" AFT " で DIST モジュール後に挿入されます。	BFR, AFT
⑤ EhF (Enhance Frequency)	エンハンサーで強調する周波数を設定します。	1 ~ 4
⑥ SNS (Enhance Sensitivity)	エンハンサーのかかり具合を設定します。	off, 1 ~ 10

PWAH: Pedal-Wah (ペダルワウ)

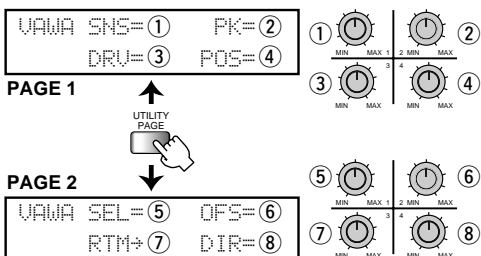
根強く人気があるピンテージのペダルワウを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① FRQ(Frequency)	パッチを呼び出したときにセットされるワウの中心周波数を設定します。	1 ~ 50
② DRY(Dry Mix)	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。 0 のときにはドライ音は出力されません。	0 ~ 10
③ SEL(Type Select)	2 種類のワウのタイプから 1 つを選択します。	1, 2
④ POS (Insert Position)	モジュールを挿入する位置を設定します。" BFR " で DIST モジュールの前に、" AFT " で DIST モジュール後に挿入されます。	BFR, AFT
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	FRQ
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VAWA: "Vintage" Auto-Wah1 (ビンテージオートワウ 1)

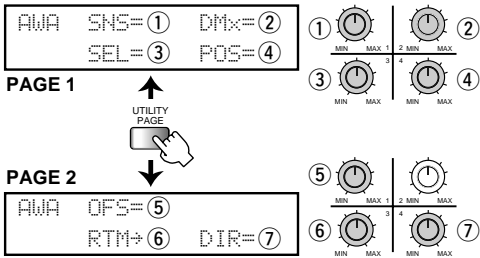
70 ~ 80 年代のフュージョンやファンクで愛用されたビンテージタイプのオートワウを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① SNS(Sensitivity)	ワウ効果の感度を設定します。値を大きくするほど弱いピッキングでもワウ効果が得られます。	1 ~ 50
② PK(Peak)	値を大きくするとワウ効果がより強調されます。	1 ~ 10
③ DRV(Drive)	ワウ効果の動作方向を設定します。up にすると中心周波数が上方向に、down で下方向に移動します。	dwn, up
④ POS (Insert Position)	モジュールを挿入する位置を設定します。" BFR " で DIST モジュールの前に、" AFT " で DIST モジュール後に挿入されます。	BFR, AFT
⑤ SEL(Type Select)	ワウ効果に使用する 3 種類のフィルターを Low(ローパスフィルター)、Mid(バンドパスフィルター)、HiP(ハイパスフィルター)の中から選びます。	Low, Mid, HiP
⑧ OFS(offset)	ワウ効果がかかる中心周波数を設定します。	Low, Hi
⑦ RTM(RTMsrc)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SNS
⑧ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

AWA: Auto-Wah2 (オートワウ2)

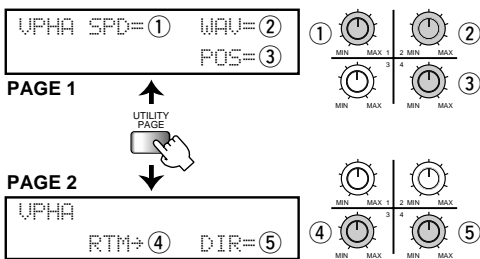
ピッキングの強弱に応じて自動的にワウ効果が得られる一般的なオートワウです。



パラメーター	解説	範囲
① SNS(Sensitivity)	ワウ効果の感度を設定します。	1 ~ 50
② DRY(Dry Mix)	エフェクト音とドライ音のバランスを設定します。0 のときにはドライ音は出力されません。	0 ~ 10
③ SEL(Type Select)	ワウ効果の動作方向を設定します。up にすると中心周波数が上方向に、dwn で下方向に移動します。	dwn, up
④ POS(Insert Position)	モジュールを挿入する位置を設定します。“BFR”でDIST モジュールの前に、“AFT”でDIST モジュール後に挿入されます。	BFR, AFT
⑤ OFS(Offset)	ワウ効果がかかる中心周波数を設定します。	LOW, HI
⑥ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SNS
⑦ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VPHA: "Vintage"Phaser1 (ビンテージフェイザー1)

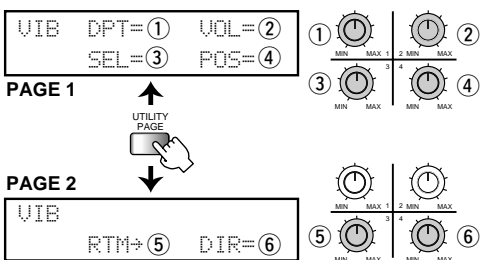
独特の“うねり”のあるサウンドで、70 ~ 80年代のフュージョンギタリストに愛用されていたビンテージタイプのフェイザーを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① SPD(Speed)	フェイズ効果のうねりの速さを設定します。	1 ~ 50
② WAV(Wave Type)	値に応じてうねりのカーブが変化します。	1 ~ 4
③ POS(Insert Position)	モジュールを挿入する位置を設定します。“BFR”でDIST モジュールの前に、“AFT”でDIST モジュール後に挿入されます。	BFR, AFT
④ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SPD
⑤ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VIB: "Vintage"Vibe (ビンテージバイブ)

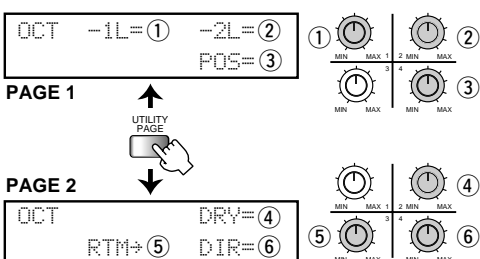
ペダル操作に応じて“バイブ”のかかり具合とスピードが変化する、ビンテージバイブを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	バイブ効果の深さを設定します。	1 ~ 50
② VOL(Volume)	出力レベルを設定します。	1 ~ 10
③ SEL(Type Select)	“CHO”ではエフェクト音にドライ音がミックスされコーラス効果が得られます。“VIB”はエフェクト音(バイブ)のみになります。	CHO, VIB
④ POS(Insert Position)	モジュールを挿入する位置を設定します。“BFR”でDIST モジュールの前に、“AFT”でDIST モジュール後に挿入されます。	BFR, AFT
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SPD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

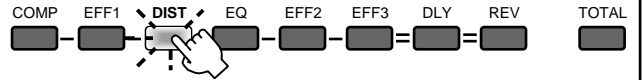
OCT: Octaver (オクターバー)

原音に対して1オクターブまたは2オクターブ下のエフェクト音を加えるオクターバーです。



パラメーター	解説	範囲
① - 1L(-1 Octave Level)	1オクターブ下の音の出力レベルを設定します。	0 ~ 10
② - 2L(-2 Octave Level)	2オクターブ下の音の出力レベルを設定します。	0 ~ 10
③ POS(Insert Position)	モジュールを挿入する位置を設定します。“BFR”でDIST モジュールの前に、“AFT”でDIST モジュール後に挿入されます。	BFR, AFT
④ DRV(Dry Level)	原音の出力レベルを設定します。	0 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。WLv (“Wet Level”) はゼロから設定値 (“- 1L”と“- 2L”で設定された値)の範囲でコントロールされます。	WLv
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

DIST MODULE / ディストーションモジュール



キャラクターの異なる10種類のディストーション/オーバードライブ、外部ディストーションをコントロールできるエフェクトタイプ、さらにエレクトリックギターの音をアコースティックギターの音にするユニークな“Acoustic”を搭載したモジュールです。また、ズーム独自のノイズリダクションシステムZNRの設定もここでを行います。

HINT ZNRは、DISTモジュールがオフの場合でも使用できます。

EXT: External DIST (外部ディストーション)

EXTERNAL DIST SEND / RETURN 端子を経由して外部のディストーションをコントロールするためのエフェクトタイプです。ブーストした音を出力することもできます。

パラメーター	解説	範囲
① BST(Booster Type)	ブーストする周波数帯を Low (低域) Mid (中域) Tre (高域) から選びます。“off” のときにはブースターがオフになります。	off, Low, Mid, Tre
② SND(Send Level)	外部エフェクトに送られるセンドレベルを設定します。	off, 1 ~ 10
③ LVL(Level)	つぎのモジュールへの出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNR は DIST モジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SND
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

HINT RETURN 端子にジャックを挿入していないときは信号がつぎのモジュールへと送られます。ただしBSTやSNDパラメーターなどモジュールの設定内容は音色に反映されます。

このエフェクトタイプを選んだときは、内蔵ディストーションは使用できません。

DISTエフェクトモジュールでは、DIR=NMLに設定したときにペダルを手前から奥に踏み込むと、パラメーターの最小値から現在の設定値(パッチ内でプログラムされた値)まで変化します。またDIR=INVに設定したときにペダルを手前から奥に踏み込むと、現在の設定値からパラメーターの最小値まで変化します。なお、最小値はディストーションのタイプやパラメーターの設定値に応じて変化します。

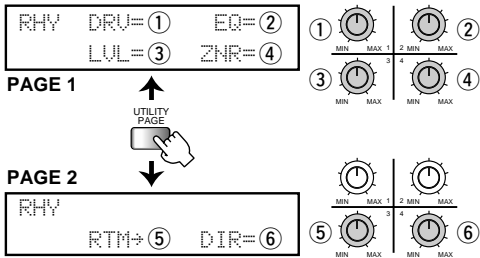
Acou: Acoustic (アコースティック)

エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風の音色にするエフェクトです。

パラメーター	解説	範囲
① TOP(Top)	高域成分の調整をします。	1 ~ 10
② BDY(Body)	ボディの大きさを設定します。	1 ~ 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNR は DIST モジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	LVL
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

RHY: Rhythm (リズム)

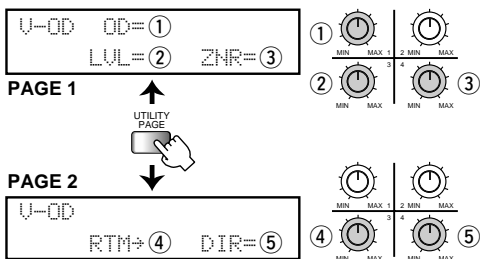
リズムギターに最適な歪みの少ないクランチサウンド風のエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① DRV(Drive)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② EQ(EQ)	音質を調節します。値が高いほど高域が強調されます。	- 10 ~ + 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNRはDISTモジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを表示します。	DRV
⑥ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

V-OD: "Vintage"OverDrive (ビンテージオーバードライブ)

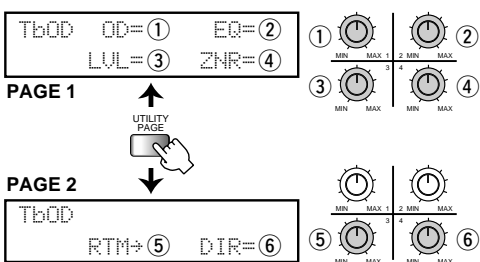
オーバードライブの草分けとなったビンテージオーバードライブを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① OD(OverDrive)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
③ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNRはDISTモジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
④ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを表示します。	OD
⑤ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

TbOD: Tube OverDrive (チューブオーバードライブ)

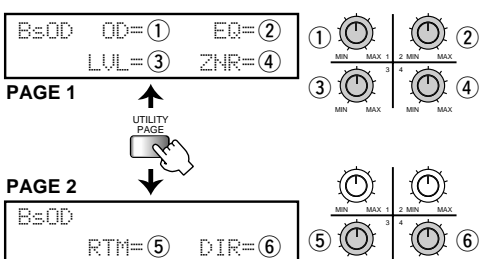
チューブアンプ特有の張りのあるオーバードライブです。



パラメーター	解説	範囲
① OD(OverDrive)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② EQ(EQ)	音質を調節します。値が高いほど高域が強調されます。	- 10 ~ + 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNRはDISTモジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを表示します。	OD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

BsOD: Blues OverDrive (ブルースオーバードライブ)

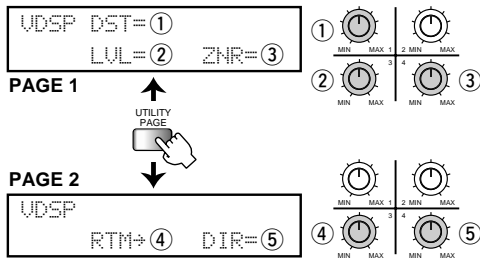
音に芯のあるオーバードライブです。



パラメーター	解説	範囲
① OD(OverDrive)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② EQ(EQ)	音質を調節します。値が高いほど高域が強調され、低いほど高域がカットされます。	- 10 ~ + 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	0 ~ 15
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNRはDISTモジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを表示します。	OD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

VDSP: "Vintage"DIST P (ビンテージディストーション P)

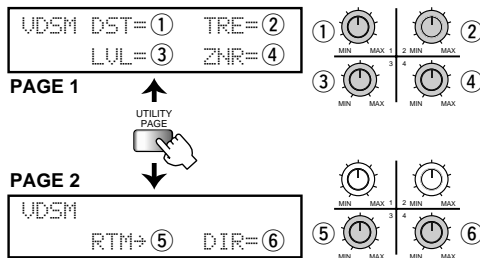
ワイルドな歪みで人気のあったビンテージディストーションを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① DST(Distortion)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
③ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNR はDIST モジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
④ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	DST
⑤ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VDSM: "Vintage"DIST M (ビンテージディストーション M)

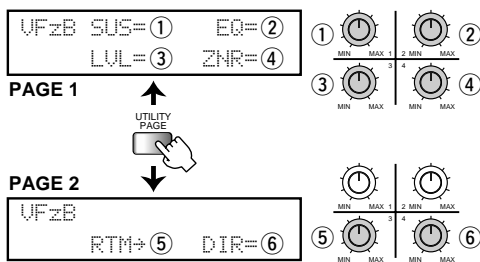
スタックアンプ風のハードなディストーションで一世を風靡したビンテージディストーションを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① DST(Distortion)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② TRE(Treble)	トレブルの調節を行いません。値が大きいほど高域がブーストされ、小さいほど高域がカットされます。	- 10 ~ + 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNR はDIST モジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	DST
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VFzB: "Vintage" Fuzz B (ビンテージファズ B)

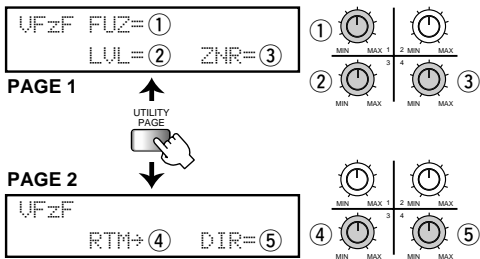
ファズの代名詞となったビンテージファズを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① SUS(Sustain)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② EQ(EQ)	音質を調節します。値が大きいほど高域が強調されます。	- 10 ~ + 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNR はDIST モジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SUS
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VFzF:"Vintage"Fuzz-F (ビンテージファズF)

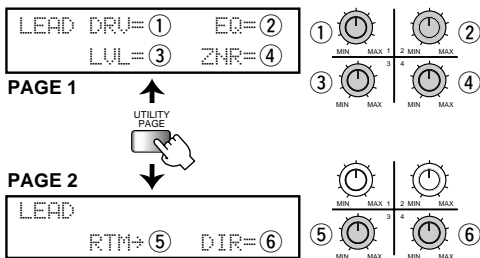
芯のあるファズサウンドで人気の高かったビンテージファズを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① FUZ(Fuzz)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
③ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNRはDISTモジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
④ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを表示します。	FUZ
⑤ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

LEAD: LeadDriver (リードドライバー)

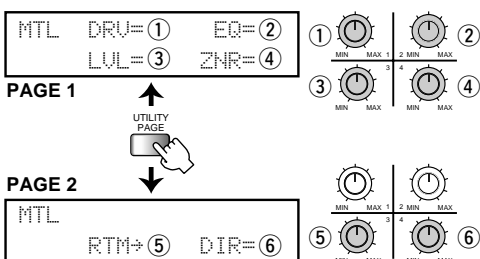
リードギターに最適な中域に特徴のある歪みのディストーションサウンドです。



パラメーター	解説	範囲
① DRV(Drive)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② EQ(EQ)	音質を設定します。値が大きいほど高域がブーストされ、値が小さいほど高域がカットされます。	- 10 ~ + 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNRはDISTモジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを表示します。	DRV
⑥ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

MTL: Metal Distortion (メタルディストーション)

高域と低域に張りがあり、ヘビメタルに最適なディストーションです。

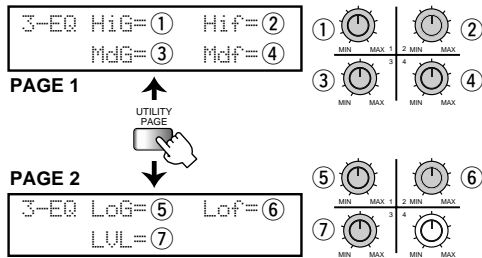


パラメーター	解説	範囲
① DRV(Drive)	歪み具合を設定します。	1 ~ 30
② EQ(EQ)	音質を設定します。値が大きいほど高域が強調されます。	- 10 ~ + 10
③ LVL(Level)	出力レベルを設定します。	1 ~ 16
④ ZNR(ZNR)	無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値に設定するのがコツです。ZNRはDISTモジュールがオフの場合でも使用できます。	Off, 1 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを表示します。	DRV
⑥ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

音質補正を行なうためのイコライザーです。

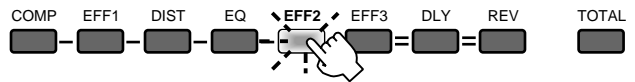
3-EQ: 3-Band Equalizer (3 バンドイコライザー)

高域、中域、低域の中央周波数を移動してブースト/カットする3バンドパラメトリックイコライザーです。各バンドともQは固定です。



パラメーター	解説	範囲
① HiG (High Gain)	高域をブースト/カットします。	- 12 ~ + 12
② Hif (High Frequency)	ブースト/カットを行なう高域の周波数を設定します。	5.0, 6.3
③ MdG (Middle Gain)	中域をブースト/カットします。	- 12 ~ + 12
④ Mdf (Middle Frequency)	ブースト/カットを行なう中域の周波数を設定します。	200, 315, 500, 630, 800, 1.2, 2.0, 3.1
⑤ LoG (Low Gain)	低域をブースト/カットします。	- 12 ~ + 12
⑥ Lof (Low Frequency)	ブースト/カットを行う低域の周波数を設定します。	80, 125
⑦ LVL (Level)	出力レベルを設定します。	- 18, - 16... ~ + 5, + 6

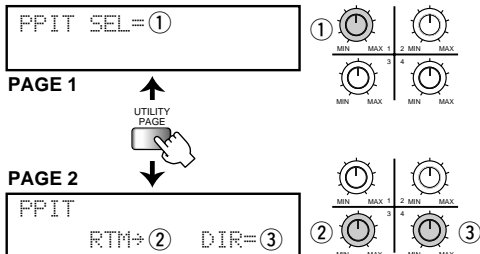
EFF2 MODULE / エフェクト2モジュール



ピッチシフターや特殊効果に最適なエフェクトを装備したモジュレーション系のエフェクトモジュールです。

PPIT: Pedal Pitch Shifter (ペダルピッチシフター)

ペダル操作でリアルタイムにピッチ変化が行えるピッチエフェクターです。ピッチの変化パターンは16種類のモードが用意されています。



パラメーター	解説	範囲
① SEL(Type Select)	ピッチの変化パターンを16種類のモードから選択します。	1 ~ 16
② RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	PIT
③ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

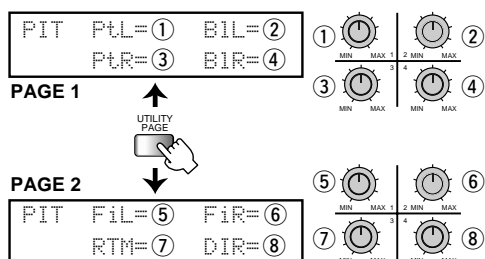
DIR(RTM Direction)をNMLに設定した場合、16種類の各モードはペダル操作に応じてつぎのように動作します。

モード	表示 (名称)	ペダルを踏み上げた時 (最小値)	ペダルを踏み込んだ時 (最大値)
(1)	DTYBend (ダーティーベンド)	- 100 セント	原音のみ
(2)	HrmCho (ハーモナイズドチョーキング)	- 200 セント+原音	- 10 セント+原音
(3)	Detune (デチューン)	0 セント	+ 50 セント+原音
(4)	BendDown (ベンドダウン)	0 セント	- 200 セント
(5)	BendUp (ベンドアップ)	0 セント	+ 1 オクターブ
(6)	ArmDw-1 (アームダウン1)	0 セント	- 1 オクターブ
(7)	ArmDw-2 (アームダウン2)	0 セント	- 2 オクターブ
(8)	Infinity (無限ベンドダウン)	0 セント	-
(9)	min/Maj (マイナー/メジャー)	+ 300 セント+原音	+ 400 セント+原音
(10)	OctHrm (オクターブハーモニー)	- 1 オクターブ+原音	+ 1 オクターブ+原音
(11)	- 5th/4th (完全5度下/完全4度上)	- 700 セント+原音	+ 500 セント+原音
(12)	5th/6th (完全5度上/完全6度上)	+ 700 セント+原音	+ 900 セント+原音
(13)	4OCT-SFT (4オクターブシフト)	- 2 オクターブ	+ 2 オクターブ
(14)	MANU-FL (マニュアルフランジャー)	+ 1 オクターブ+原音	+ 2 オクターブ+原音
(15)	CRS-fade (クロスフェード)	- +原音	+ 1 オクターブ
(16)	Stop (ストップ)	- +原音	+ 1 オクターブ+原音

このエフェクトタイプでは、DIR=NMLに設定したときにペダルを手前から奥に踏み込むと、パラメーターの最小値から最大値まで変化します。また DIR=INVに設定したときにペダルを手前から奥に踏み込むと、最大値から最小値まで変化します。

PIT: 2-voice Pitch Shifter (2 ボイスピッチシフター)

原音をL/Rの2系統に分岐し、それぞれ異なるピッチを設定できるピッチシフターです。原音とミックスさせることで3和音のハーモニーが得られます。

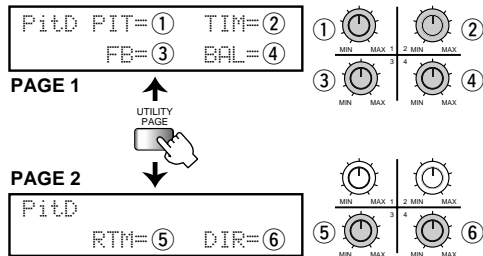


パラメーター	解説	範囲
① PtL(Pitch L)	L側のピッチ変化量を±2オクターブ/1半音単位で設定します。	- 24 ~ + 24
② BIL(Balance L)	L側のエフェクト音と原音のバランスを設定します。値が大きいほどエフェクト音の割合が多くなります。	0 ~ 100
③ PtR(Pitch R)	R側のピッチ変化量を±2オクターブ/1半音単位で設定します。	- 24 ~ + 24
④ BIR(Balance R)	R側のエフェクト音と原音のバランスを設定します。値が大きいほどエフェクト音の割合が多くなります。	0 ~ 100
⑤ FiL(Fine L)	L側のピッチ変化量を微調整します。	- 10 ~ + 10
⑥ FiR(Fine R)	R側のピッチ変化量を微調整します。	- 10 ~ + 10
⑦ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを設定します。“WBI”(Wet Balance)を選んだ場合は、L/R両方のBIL, BIR, WBIバランスを同時にコントロールできます。	
⑧ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

エフェクトタイプとパラメーター

PitD:Pitch Shifter-Delay (ピッチシフターディレイ)

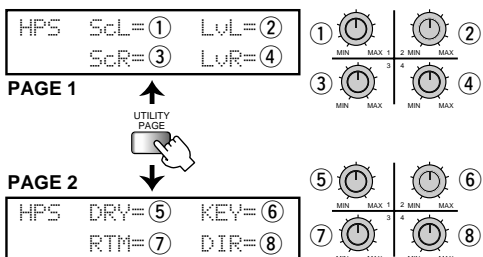
単一のピッチシフターにプリディレイを加えたもので、ディレイのリピート音を徐々にピッチシフトさせる特殊効果を得ることができます。



パラメーター	解説	範囲
① PIT(Pitch)	ピッチの変化量を±1オクターブの範囲で設定します。	-12 ~ +12
② TIM(Time x10ms)	プリディレイのディレイタイムを10msec単位で設定します。	0 ~ 100
③ FB(Feedback)	プリディレイのリピート量を設定します。	0 ~ 10
④ BAL(Balance)	原音とエフェクト音のバランスを設定します。値を大きくするほどエフェクト音の割合が大きくなります。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを設定します。PIT, FB, BAL	
⑥ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

HPS:2-voice Harmonized Pitch Shifter (2ボイスハーモナイズピッチシフター)

原音をL/Rの2系統に分岐し、それぞれ異なるスケール(音階)を指定してダイアトニックのハーモニーを生成するインテリジェントなピッチシフターです。



パラメーター	解説	範囲
① ScL(Scale L)	L側で何度のハーモニーを作るかを設定します。	-6t(完全6度下), -5t(完全5度下), -4t(完全4度下), -m3(短3度下), -M3(長3度下), +M3(長3度上), +m3(短3度上), +4t(完全4度上), +5t(完全5度上), +6t(完全6度上)
② LvL(Level L)	L側のエフェクト音のレベルを設定します。	0 ~ 100
③ ScR(Scale R)	R側で何度のハーモニーを作るかを設定します。	-6t(完全6度下), -5t(完全5度下), -4t(完全4度下), -m3(短3度下), -M3(長3度下), +M3(長3度上), +m3(短3度上), +4t(完全4度上), +5t(完全5度上), +6t(完全6度上)
④ LvR(Level R)	R側のエフェクト音のレベルを設定します。	0 ~ 100
⑤ DRY(Dry Level)	原音のレベルを設定します。	0 ~ 100
⑥ KEY(Key)	スケールのトニック(主音)を設定します。	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
⑦ RTM(RTM Destination)	RTMでコントロールされるパラメーターを設定します。"WLv"はA/B両方のレベルを同時にコントロールします。	LvL, LvR, WLv
⑧ DIR(RTM Direction)	RTMのディレクションを設定します。	NML, INV

ハーモニー例

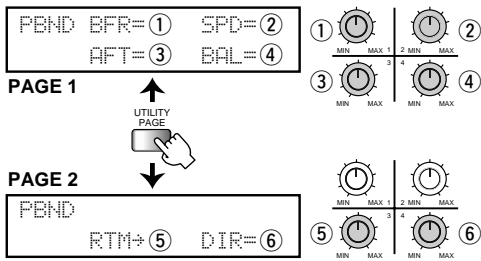
KEY=C
Direct

Scale L
= + M3

Scale R
= - 4t

PBND: Pitch Bender (ピッチベンダー)

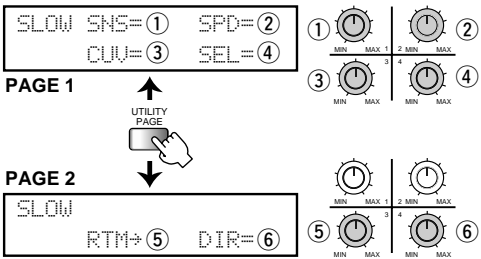
ピッキングを検出して、ピッチを上下にバンドさせるエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① BFR(Before Pitch)	バンドの始まる音程を設定します。半音単位で ± 1 半音 ~ ± 1 オクターブ、または ± 2 オクターブ のいずれかを選択します。	- 24, - 12, -11, 0, +11, +12, +24
② SPD(Speed)	ピッチが変化する時間を設定します。	1 ~ 100
③ AFT(After Pitch)	ピッチバンドの落ち着く音程を設定します。半音単位で ± 1 半音 ~ ± 1 オクターブ、または ± 2 オクターブ のいずれかを選択します。	- 11, 0, +11, +12, +24
④ BAL(Balance)	原音とエフェクト音のバランスを設定します。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SPD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

SLOW: Slow Attack (スローアタック)

“バイオリン奏法”を自動的に行うスローアタックと、ピッキングに応じてフィルターが開き、低域または高域が強調されるダイナミックフィルターをタイプで選択できるエフェクトです。

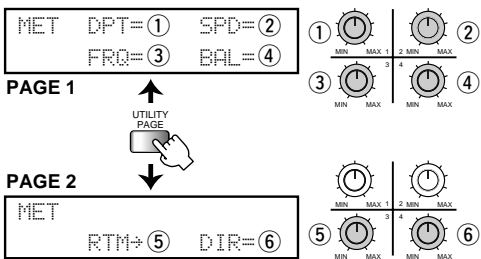


パラメーター	解説	範囲
① SNS(Sensitivity)	音量を絞る深さ/フィルターの変化幅を設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	音の立ち上がり時間/フィルターの効果が見れるまでの時間を設定します。値が小さいほどゆるやかに なります。	1 ~ 100
③ CUV(Curve)	音量変化/フィルター変化のカーブを設定します。	0 ~ 3
④ SEL(Type Select)	エフェクトのタイプを設定します。“SLO”でスローアタック、“DYN”でダイナミックフィルターが選ば れます。	SLO, DYN
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SPD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

このエフェクトはパラメーター4の設定値によりパラメーター1~3の効果が変わります。

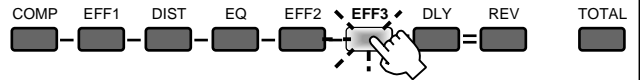
MET: Metallic (メタリック)

金属的なサウンドを作るリングモジュレーターです。時間の経過に従って変調周波数が変化します。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	ピッキング時の変調周波数を設定します。	0 ~ 10
② SPD(Speed)	変調周波数が変化する時間を設定します。	1 ~ 100
③ FRQ(Frequency)	変調波が最終的に到達する周波数を設定します。	0 ~ 10
④ BAL(Balance)	原音とエフェクト音のバランスを設定します。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	BAL
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

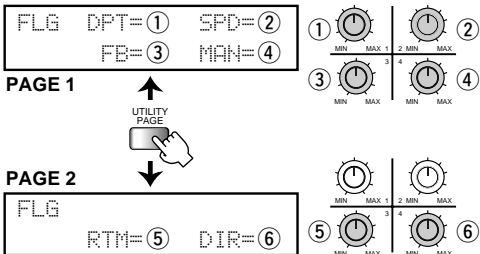
EFF3 MODULE / エフェクト3モジュール



フランジャーやコーラス、フェイザーなど代表的なモジュレーション系エフェクトを集めたエフェクトモジュールです。

FLG: Flanger1 (フランジャー 1)

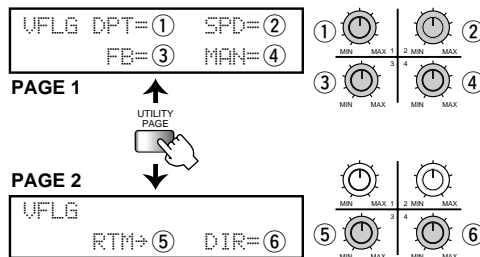
ジェットサウンドに欠かせないフランジング効果を作り出す、代表的なフランジャーです。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	フランジング効果の深さを設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	フランジング効果のうねりの速さを設定します。	1 ~ 100
③ FB(Feedback)	この値を上げると変調感が強調され、よりクセの強いフランジング効果が得られます。	0 ~ 10
④ MAN(Manual)	プリディレイタイムを設定します。	0 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを設定します。	SPD, FB
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VFLG:"Vintage"Flanger2 (ビンテージフランジャー 2)

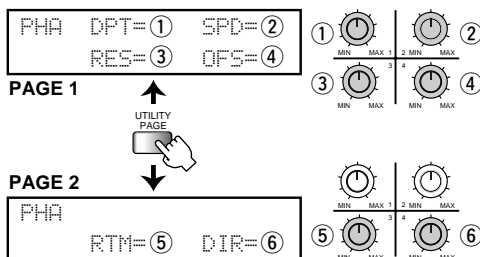
ハードロックで多用されたビンテージフランジャーを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	フランジング効果の深さを設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	フランジング効果のうねりの速さを設定します。	1 ~ 100
③ FB(Feedback)	この値を上げると変調感が強調され、よりクセの強いフランジング効果が得られます。	0 ~ 10
④ MAN(Manual)	プリディレイタイムを設定します。	0 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SPD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

PHA:Phaser2 (フェイザー 2)

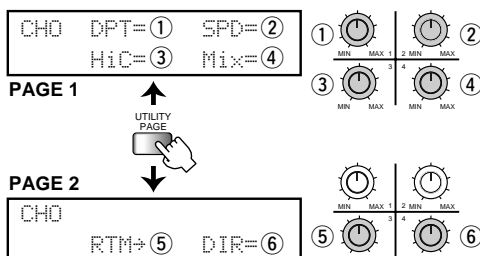
フェイズ効果をマニュアルで細かく設定できるフェイザーです。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	フェイズ効果の深さを設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	フェイズ効果のうねりの速さを設定します。	1 ~ 100
③ RES(Resonance)	音にクセをつけ、フェイズ効果を強調します。	0 ~ 10
④ OFS(Offset)	変調していないときの中心周波数を設定します。	0 ~ 10
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを設定します。	SPD, RES
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

CHO: Chorus1 (コーラス 1)

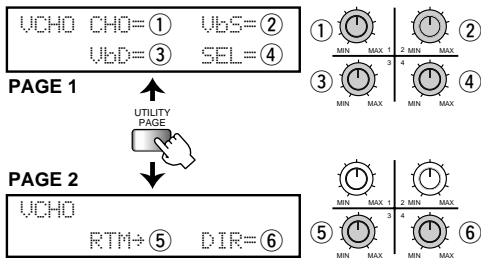
サウンドに厚みと広がりを与えるコーラスエフェクトです。エフェクト音の音質補正も可能で、暖かみのあるコーラスサウンドが得られます。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	コーラス効果の深さを設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	コーラス効果のうねりの速さを設定します。	1 ~ 100
③ HiC(High Cut)	エフェクト音の高域をカットします。	0 ~ 10
④ MIX(Mix)	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VCHO:"Vintage"Chorus2 (ビンテージコーラス2)

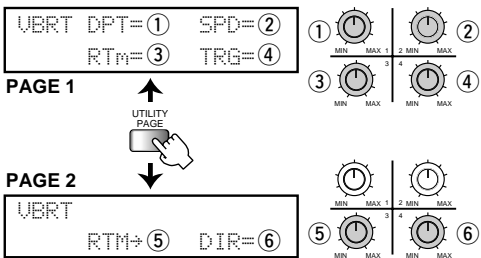
ギター用コーラスの代名詞となったビンテージコーラスを再現します。



パラメーター	解説	範囲
① CHO(Chorus Intensity)	SEL パラメーターが " CHO " のときにコーラス効果の深さを設定します。	0 ~ 50
② VbS(Vibrato Speed)	SEL パラメーターが " VIB " のときにビブラート効果のうねりの速さを設定します。	1 ~ 100
③ VbD(Vibrato Depth)	SEL パラメーターが " VIB " のときにビブラート効果の深さを設定します。	0 ~ 10
④ SEL(Type Select)	コーラスまたはビブラート効果のどちらかを選択します。	CHO, VIB
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールするパラメーターを表示します。SEL パラメーターが " CHO " のときは " Mix "(原音とエフェクト音のバランス) " VIB " のときは " SPD " をコントロールできます。	Mix, SPD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

VBRT: Vibrato (ビブラート)

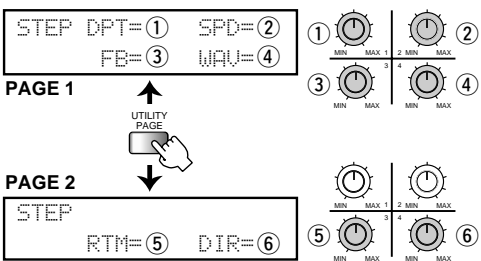
ピッチを周期的に変化させるビブラートエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	ビブラート効果の深さを設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	ビブラート効果のうねりの速さを設定します。	1 ~ 100
③ RTM(Rise Time)	ピッキングからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。	0 ~ 10
④ TRG(Trigger)	on にすると、ピッキングに追従してビブラートがかかります。	off, on
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SPD
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

STEP: Step (ステップ)

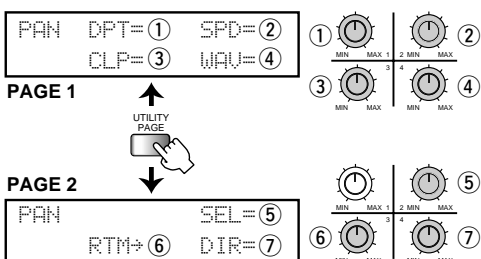
フィルターがランダムに変化する、オートアルペジオ的な効果が得られるエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	ピッチの変化幅を設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	効果の速さを設定します。	1 ~ 100
③ FB(Feedback)	エフェクト音のフィードバック量を設定します。	0 ~ 10
④ WAV(Wave Type)	変調のカーブ (波形) を 3 種類から選びます。	1 ~ 3
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを設定します。	SPD, FB
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

PAN: Tremolo/Pan (トレモロ/パン)

トレモロまたはステレオのオートパンポットとして利用できるエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① DPT(Depth)	トレモロ/オートパンポット効果の深さを設定します。	0 ~ 50
② SPD(Speed)	トレモロ/オートパンポット効果の速さを設定します。	1 ~ 100
③ CLP(Clip)	この値を上げるとトレモロ波形がつぶれて、トレモロ/オートパンポット効果がより強調されます。	0 ~ 10
④ WAV(Wave Type)	変調のカーブ (波形) を 4 種類から選びます。TRI は三角波、" SIN " はサイン波を表します。	TRI, SIN, up, dwn
⑤ SEL(Type Select)	" TRM "(トレモロ)または" PAN "(オートパンポット)の効果を選択します。	TRM, PAN
⑥ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	SPD
⑦ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

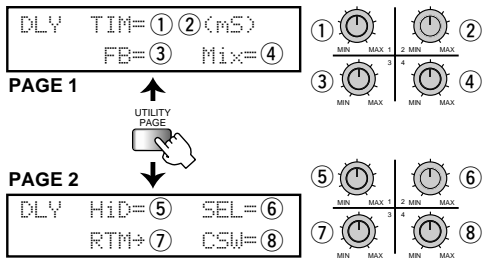
DLY MODULE / ディレイモジュール



4秒の超ロングディレイやアナログ風ディレイなど、用途に応じた4種類のディレイエフェクトを装備したディレイモジュールです。

DLY: Normal Delay (ノーマルディレイ)

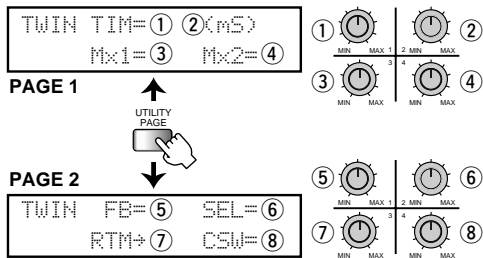
最長4秒のロングディレイが得られる代表的なディレイエフェクトです。モノラルディレイ/ピンボンディレイの選択ができます。また、コントロールスイッチを使ってディレイタイムをタップ入力することも可能です。



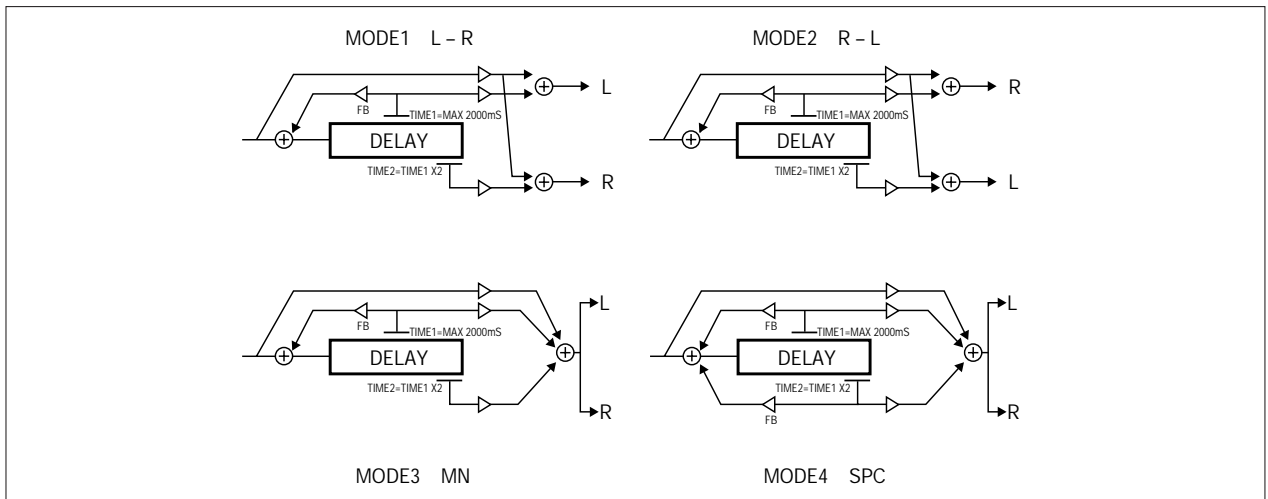
パラメーター	解説	範囲
① TIM (Time x 100ms)	ディレイタイムを 100ms 単位で設定します。	0 ~ 40 (x 100)
② (mS) (Time Fine)	ディレイタイムを 1ms 単位で設定します。	0 ~ 99
③ FB (Feedback)	フィードバックの量を設定します。	0 ~ 10
④ Mix (Mix)	原音とエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
⑤ HiD (High Damp)	フィードバックするとき高域を減衰させる量を設定します。	0 ~ 10
⑥ SEL (Type Select)	“MN” (モノラルディレイ) と “PPD” (ピンボンディレイ) のどちらかを選択します。	MN, PPD
⑦ RTM (RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑧ CSW (CSWselect)	コントロールスイッチの機能を “Mix” (原音とエフェクト音のミックス量) または “Tap” (タップ入力) に設定します。	Mix, Tap

TWIN: Twin Delay (ツインディレイ)

設定したディレイタイム (Time1)、その倍のディレイタイム (Time2) という2系統のディレイ音により、1人3重奏が可能なディレイエフェクトです。



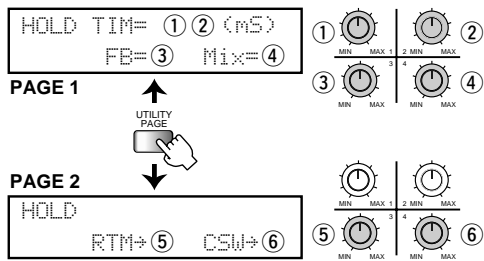
パラメーター	解説	範囲
① TIM (Time1)	Time1 のディレイタイムを 100ms 単位で設定します。	0 ~ 20 (x 100)
② (mS) (Time Fine)	Time1 のディレイタイムを 1ms 単位で設定します。	0 ~ 99
③ Mx1 (Time1 Mix)	Time1 のエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
④ Mx2 (Time2 Mix)	Time2 (Time1 の倍のディレイタイム) のエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
⑤ FB (Feedback)	フィードバック量を設定します。	0 ~ 10
⑥ SEL (Type Select)	モジュール内の接続方法を選択します (下図参照)	L-R, R-L, MN, SPC
⑦ RTM (RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑧ CSW (CSWselect)	コントロールスイッチの機能を “Mix” (原音とエフェクト音のミックス量) または “Tap” (タップ入力) に設定します。	Mix, Tap



エフェクトタイプとパラメーター

HOLD: Hold Delay (ホールドディレイ)

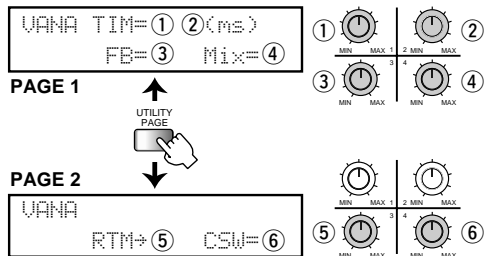
フレーズをサンプリングして繰り返し演奏させるサンプリングホールド機能を備えたディレイエフェクトです。コントロールフットスイッチを踏むと設定されたディレイタイムの長さだけサンプリングを行ない、もう一度コントロールフットスイッチを踏むまでフレーズを繰り返し再生します。



パラメーター	解説	範囲
① TIM(Time)	ディレイタイムを 100ms 単位で設定します。	0 ~ 40(x 100)
② (mS) (Time Fine)	ディレイタイムを 1ms 単位で設定します。	0 ~ 99
③ FB(Feedback)	フィードバックの量を設定します。	0 ~ 10
④ Mix(Mix)	原音とエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑧ CSW(CSWselect)	CSW でコントロールされるパラメーターを表示します。	HLD

VANA: "Vintage" Analog Delay (ビンテージアナログディレイ)

厚く深みのあるビンテージアナログディレイのサウンドです。



パラメーター	解説	範囲
① TIM(Time)	ディレイタイムを 100ms 単位で設定します。	0 ~ 10 (x 100)
② (mS) (Time Fine)	ディレイタイムを 1ms 単位で設定します。	0 ~ 99
③ FB(Feedback)	フィードバックの量を設定します。	0 ~ 10
④ Mix(Mix)	原音とエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑧ CSW(CSWselect)	コントロールスイッチの機能を " Mix " (原音とエフェクト音のミックス量) または " Tap " (タップ入力) に設定します。	Mix, Tap

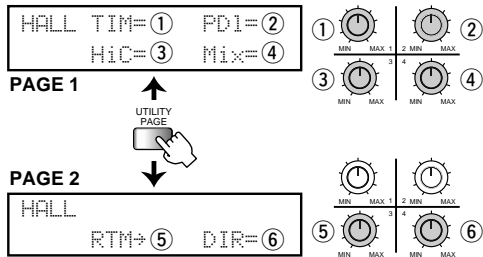
REV MODULE / リバースモジュール



サウンドに残響成分を加える3種類のステレオエフェクトを搭載したエフェクトモジュールです。

HALL:Reverb Hall (リバーブホール)

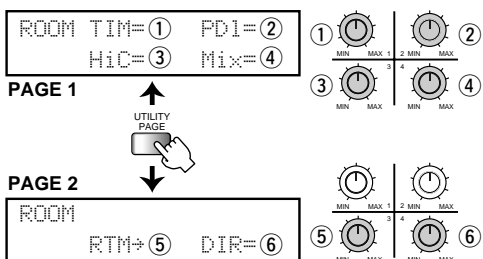
コンサートホールの残響音を再現するリバーブエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① TIM(Time)	残響音の長さを設定します。	0 ~ 10
② PDI(Pre Delay)	初期反射音までの時間を設定します。値を大きくすると、より大きな鳴りが表現できます。	0 ~ 100
③ HiC(High Cut)	エフェクト音の高域をカットできます。	0 ~ 30
④ Mix(Mix)	原音とエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

ROOM: Reverb Room (リバーブルーム)

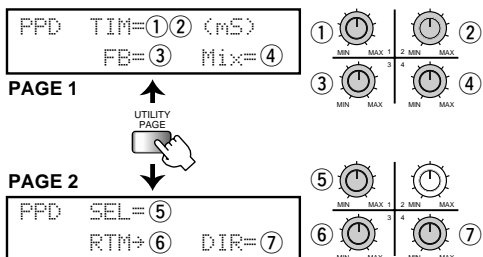
部屋 (スタジオ) の残響音を再現するリバーブエフェクトです。



パラメーター	解説	範囲
① TIM(Time)	残響音の長さを設定します。	0 ~ 10
② PDI(Pre Delay)	初期反射音までの時間を設定します。値を大きくすると、より大きな鳴りが表現できます。	0 ~ 100
③ HiC(High Cut)	エフェクト音の高域をカットできます。	0 ~ 30
④ Mix(Mix)	原音とエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
⑤ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑥ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

PPD:PingPong Delay (ピンポンディレイ)

ディレイ音が左右交互に出力される、ステレオディレイエフェクトです。モノラルディレイに切り替えて利用することもできます。

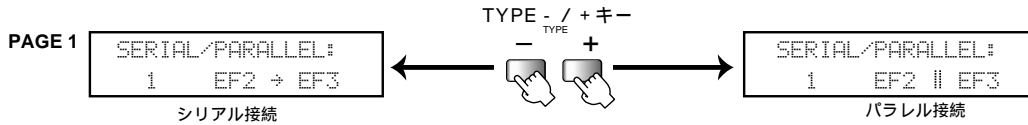


パラメーター	解説	範囲
① TIM(Time)	ディレイタイムを 100ms 単位で設定します。	0 ~ 20 (x 100)
② (mS) (Time Fine)	ディレイタイムを 1ms 単位で設定します。	0 ~ 99
③ FB(Feedback)	フィードバックの量を設定します。	0 ~ 30
④ Mix(Mix)	原音とエフェクト音のミックスを調節します。	0 ~ 100
⑤ SEL(Type Select)	"MN"(モノラルディレイ)または"PPD"(ピンポンディレイ)のどちらかを選択します。	MN, PPD
⑥ RTM(RTM Destination)	RTM でコントロールされるパラメーターを表示します。	Mix
⑦ DIR(RTM Direction)	RTM のディレクションを設定します。	NML, INV

このモジュールは厳密にはエフェクトではありませんが、コントロールペダルおよびコントロールスイッチの設定やシームレス機能の設定、パッチ名称のエディットなど、パッチ全体に共通するパラメーターを設定します。このモジュールには5つのページがあり、UTILITY / PAGE キーでページを切り替えて目的のパラメーターを設定します。

ページ1：シリアル接続 / パラレル接続の設定

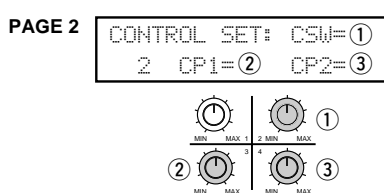
EFF2とEFF3のエフェクトモジュールをシリアル（直列）で接続するか、パラレル（並列）で接続するかを設定します。



TYPE - キーを押すとシリアル接続となり、“→”のマークが表示されます。
TYPE + キーを押すとパラレル接続となり、“||”のマークが表示されます。

ページ2：コントロールペダル / スイッチの設定

コントロールペダル（CP1, CP2）とコントロールフットスイッチ（CSW）に割り当てるモジュールを設定します。



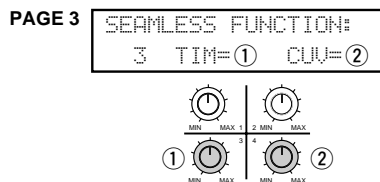
パラメーター	解説	範囲
① CSW (Control Switch)	コントロールスイッチ (CSW) のモジュールを設定します。	OFF, COMP, EF1, DST, VOL, EF2, EF3, DLY, REV
② CP1 (Control Pedal 1)	コントロールペダル1 (CP1) のモジュールを設定します。	OFF, COMP, EF1, DST, VOL, EF2, EF3, DLY, REV
③ CP2 (Control Pedal 2)	コントロールペダル2 (CP2) のモジュールを設定します。	OFF, COMP, EF1, DST, VOL, EF2,

VOLは特定のモジュールのパラメーターではなく、パッチ全体のボリュームです。

原則として、コントロールスイッチにコントロールペダル1、コントロールペダル2と同じエフェクトモジュールを割り当てることはできません。このページで複数のコントローラーに同じモジュールを割り当てた場合、プレイモードに戻ったときにはCP1、CP2、CSWの順で優先され、それ以外のコントローラーは“OFF”と表示されます（➡27ページ）。ただしDLYモジュールのRTMページで“CSW”パラメーターに“RTM”パラメーターとは別の要素が選ばれている場合は、コントロールペダル1または2のいずれか一方とコントロールスイッチにDLYモジュールを割り当てることができます。（➡27ページ）

ページ3：シームレス機能の設定

演奏中にパッチを切り替えたとき、前のパッチのディレイやリバープの残響音を残して継ぎ目を目立たなくさせるシームレス機能の設定を行ないます。





パラメーター	解説	範囲
① TIM (SEAM Time)	残響音が減衰するまでの時間を 100msec 単位で設定します。	OFF, 0.1 ~ 9.9
② CUV (SEAM Curve)	残響音の消え方を “LNR” (SEAM Time で設定した時間で強制的に減衰する) または “HLD” (パッチにプログラムされた時間だけ残響が残る) のいずれか一方から選びます。	LNR, HLD

リバープのシームレス機能は、新規に選んだパッチでリバープモジュールがオフになっている場合のみ有効です。また、パッチにプログラムされた残響時間が SEAM Time よりも短い場合、プログラムされた時間で減衰します。

ページ4：外部コントロールアウトの設定

本体からギターアンプのチャンネルを切り替えるための設定を行ないます。

PAGE 4 EXT CONTROL OUT:
4 TYPE=R(s) T(s)

TYPE - / + キー  

でつぎのように切り替わります。

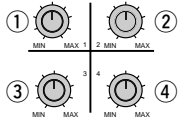
表示	リング	チップ
R(s) T(s)	ショート	ショート
R(o) T(o)	オープン	オープン
R(o) T(s)	オープン	ショート
R(s) T(o)	ショート	オープン



ディスプレイに端子のリングとチップの状態が表示されます。

ページ5：パッチネームのエディット

データエントリーノブ1~4とTYPE - / TYPE + キーを使って最高8文字のパッチネームを付けます。

PAGE 5 PATCH NAME EDIT
5 [8880LEAD]



TYPE - / + キー  
⑤ TYPE - / + キー

- ① 0 ~ 9 までの数字キャラクターを選択します。
- ② A ~ Z と a ~ z の英字キャラクターを選択します。
- ③ その他の特殊キャラクターを選択します。
- ④ 変更したい文字へカーソルを移動します。
- ⑤ TYPE - / TYPE + キー現在選んでいる文字の前後を選択します。

ZOOM *Super* PLAYER



付録

MIDI インプリメンテーション	66
仕様	67
故障と思う前に	68
MIDI インプリメンテーションチャート	

8080 MIDI インプリメンテーション

8080 MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1) CHANNEL VOICE MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	<p><u>CONTROL CHANGE</u></p> <p><u>CONTROL PEDAL 1</u> ccc cccc : Control No. 1-31 (Selectable, memorized. Default 7) vvv vvvv : Control Value (0-127)</p> <p><u>CONTROL PEDAL 2</u> ccc cccc : Control No. 1-31 (Selectable, memorized. Default 1) vvv vvvv : Control Value (0-127)</p> <p><u>Signal Mute</u> ccc cccc : MUTE (64-95 selectable, memorized. Default 80) vvv vvvv : MUTE on / off (When vvv vvvv is 0, MUTE is turned off.) (When vvv vvvv is 127, MUTE is turned on.)</p> <p><u>Bypass</u> ccc cccc : Bypass (64-95 selectable, memorized. Default 91) vvv vvvv : Bypass on / off (When vvv vvvv is 0, Bypass is turned off.) (When vvv vvvv is 127, Bypass is turned on.)</p> <p><u>Foot Switch (Effect Module) On / Off</u> ccc cccc : Module on / off (64-95 selectable, memorized.) vvv vvvv : on / off (When vvv vvvv is 0, module is turned off.) (When vvv vvvv is 127, module is turned on.) defaults Foot Switch1 70, Foot Switch2 71, Foot Switch3 72, Foot Switch4 73, Foot Switch5 74</p>
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	<p><u>PROGRAM CHANGE</u> ppp pppp : Program Number (When ppp pppp is 00-49, group is USER.) (When ppp pppp is 50-99, group is PRESET.)</p>

NOTES :

* nnnn = MIDI Channel Number (0000 - 1111)

2. RECOGNIZED DATA

NONE.

8080 仕様

エフェクトプログラム	47種類 (45エフェクトタイプ+アンプシュミレーター+ZNR)
エフェクトモジュール	8モジュール+AMP+ZNR
パッチメモリー	USER 10バンク×5=50 (書き換え、保存可能) PRESET 3フォルダー(A,B,C)×10バンク×5=150 合計200パッチ
サンプリング周波数	44.1kHz
A / D 変換	18ビット 128倍オーバーサンプリング ビットストリーム方式
D / A 変換	20ビット 128倍オーバーサンプリング ビットストリーム方式
DSP	ZOOM オリジナル ZFx-2 × 2
インプット	ギターインプット フォーン/モノラル×1 定格入力レベルインプットゲイン SW H = シングルコイル用 M = ハムバック用 L = アクティブ用 入力インピーダンス 480k エクスターナルリターン フォーン/モノラル×1 定格入力レベルインプットゲイン SW + 4dB = + 4dBm - 20dB = - 20dBm 入力インピーダンス 45k
アウトプット	ラインアウトプット フォーン/モノラル×2 = STEREO 定格出力レベルアウトプットレベル SW + 4dB = + 4dBm - 20dB = - 20dBm 出力インピーダンス 610 (アウトプットレベル SW = + 4dB, アウトプットボリューム = MAX時) ヘッドフォーン フォーン/ステレオ×1 消費電力 50mW 32 負荷時 エクスターナルセンド フォーン/モノラル×1 定格出力レベル - 10dBm 出力インピーダンス 1.5k
コントロール	MIDI OUT, EXTERNAL CONTROL OUT
ディスプレイ	2桁7セグメントLED, チューナーメーター, コントロールインジケーター 蛍光表示管 2行20桁ディスプレイ
電源	DC9V 1.0A (ACアダプター付属 AD-0002またはAD-0007)
外形寸法	510(W)×250(D)×83(H)
重量	3Kg

*0dBm = 0.775Vrms

*製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障と思う前に

症状	確認	対策						
音がでない、非常に小さい	<ul style="list-style-type: none"> ・ ご使用のシールドケーブルの接続は正常ですか？ ・ INPUT端子とギター、OUTPUT端子とアンプが正しく接続されていますか？ ・ ご使用のシールドケーブルは正常ですか？ ・ 接続されているアンプの電源はオンされていますか？ ・ ギターやアンプのボリュームは適切ですか？ ・ 8080のレベル（OUTPUTボリュームのレベル、パッチレベル、VOL/LEVELパラメーター）は適切ですか？ ・ EQエフェクトのゲインパラメーターの設定でカットが強すぎませんか？ ・ コントロールペダル/コントロールスイッチでボリュームが小さくなっていませんか？ ・ ミュート状態になっていませんか？ 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ 「接続しましょう」のページに従って、電源をオンしてください。 ⇒ 「接続しましょう」のページに従って、電源をオンしてください。 ⇒ シールドケーブルを交換してみてください。 ⇒ アンプの電源をオンしてください。 ⇒ 適切な音量になるように調節してください。 ⇒ エディットモードに入って、各パラメーターの値を適切に調節してください。 ⇒ エディットモードに入って、各パラメーターの値を適切に調節してください。 (➡ 54ページ) ⇒ コントロールペダル/コントロールスイッチを動かしてみてください。 ⇒ インジケーターの点滅するフットスイッチを踏んでミュートを解除してください。 						
音が歪む、非常に大きい	<ul style="list-style-type: none"> ・ ご使用のギター出力とインプットゲインスイッチはマッチしていますか？ 	<table border="0"> <tr> <td>シングルコイル</td> <td>H</td> </tr> <tr> <td>ハムバックング</td> <td>M</td> </tr> <tr> <td>アクティブ</td> <td>L</td> </tr> </table> <p>に調節してください。</p>	シングルコイル	H	ハムバックング	M	アクティブ	L
シングルコイル	H							
ハムバックング	M							
アクティブ	L							
パッチが切り替わらない	<ul style="list-style-type: none"> ・ エディットモードになっていませんか？ ・ ストア待機状態やオールイニシャライズ待機状態になっていませんか？ 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ EDIT / EXITキーを押してプレイモードにもどってください。 ⇒ STOREキーを押して動作を実行させるか、EDIT / EXITキーを押して待機状態から抜けてプレイモードにもどってください。 						
コントロールペダル、コントロールスイッチが効かない	<ul style="list-style-type: none"> ・ CONTROL SET (TOTALモジュール) のパラメーターで設定されているエフェクトモジュールがオンになっていますか？ ・ DIRパラメーターの効果の向きと、コントロールされるパラメーターの値が適切ですか？ 例えばコントロールペダルにPWAモジュールを割り当て、PWAモジュール側でDIRパラメーターをNMLに設定している場合、コントロールされるパラメーターFRQは最小値から現在の設定値までしか変化しません。 このためFRQパラメーターが最小値の1に設定されているとコントロールペダルは機能しなくなります。 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ エディットモードに入って、パラメーターの値を適切に調節してください。 (➡ 63ページ) ⇒ エディットモードに入って、パラメーターの値を適切に調節してください。 						

8080 MIDI インプリメンテーションチャート

[MULTI EFFECTOR]
[Model 8080]

MIDI Implementation Chart

Date : 1. August. 1996
Version : 1.00

Function . . .	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Change	1 - 16 1 - 16	×	Memorized
Mode Default Messages Altered	3 ×	×	
Note Number True voice	×	×	
Velocity Note ON Note OFF	×	×	
After Touch Key's Ch's	×	×	
Pitch Bend	×	×	
Control Change	1 - 31 1 - 31 64 - 95 64 - 95 64 - 95 64 - 95 64 - 95 64 - 95 64 - 95	×	CONTROL PEDAL 1 CONTROL PEDAL 2 Foot Switch1 ON/OFF Foot Switch2 ON/OFF Foot Switch3 ON/OFF Foot Switch4 ON/OFF Foot Switch5 ON/OFF Signal Mute All Bypass
Prog Change True #	(0 - 99) *****	×	USER PATCH 0 - 49 PRESET PATCH 50 - 99
System Exclusive	×	×	×
Common Song Pos Song Sel Tune	×	×	
System Real Time Clock Commands	×	×	
Aux Messages Local ON/OFF All Notes OFF Active Sens Reset	×	×	
Notes			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

: YES
x : NO

ZECOM[®]
CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183 東京都府中市宮西町 2-10-2 ノアビル 1 階 TEL: 0423-69-7111 FAX: 0423-69-7115

Printed in Japan 8080-5010