

9000

ADVANCED GUITAR EFFECTS PROCESSOR

アドバンスドギターエフェクトプロセッサ

ZEN

High-Tech Tools for Artistic Expression

オペレーションマニュアル

目次

ごあいさつ	1
安全上のご注意	2
使用上のご注意	3
マニュアルで使用する用語について	4
各部の名称とはたらき	6
フロントパネル	6
リアパネル	8
右サイドパネル	8
接続例	9
パッチを選んで演奏する(プレイモード)	11
パッチを選ぶ	12
アンプシミュレーターのオン/オフ	12
マスターボリュームを調整する	13
エフェクトのバイパス	13
楽器をチューニングする	14
チューナーのキャリブレーション	15
パッチを別の位置に保存する	16
エフェクトをエディットする(エディットモード)	17
エディットモードに入るには	17
パッチをエディットする	17
エフェクトモジュールのオン/オフ	21
コンペア	21
エディットしたパッチを保存する	22
工場出荷時のパッチを呼び出す(プリセットコール)	22
工場出荷時の状態に戻す(イニシャライズ)	23
エフェクトタイプとパラメーター	24
応用例：フットコントローラーを使ったりリモートコントロール	33
接続	33
パッチを選択する	33
エフェクトをバイパスする	34
9000 SPECIFICATIONS	35
Patch List	36

ごあいさつ

このたびはZOOM 9000アドバンスドギターエフェクトプロセッサ(以下“9000”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。

9000はつぎのような特長を備えたマルチエフェクターです。

- 21種類の多彩な単体エフェクトを内蔵。最大5系統のエフェクトを組み合わせたプログラムを20種類までメモリーに保存できます。
- ユーザーが設定可能なエフェクト要素を厳選。コンパクトエフェクターと同じ感覚で操作できます。
- コンプレッサーとディストーションにはアナログ回路を採用。音痩せのない自然なサステーンやディストーションが得られます。
- オートチューナー機能を内蔵。楽器を接続した状態で、いつでもチューニングが行なえます。
- オプションのフットコントローラーFC01を使うことにより、エフェクトのパッチやバイパスのオン/オフを足元で切り替えることが可能です。

9000の機能をよく理解し、末永くご愛用いただくために、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。

安全上のご注意

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

9000の電源には単3電池6本またはACアダプターAD-0001(別売)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、9000をACアダプターで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。

■使用環境について

9000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

9000は精密機器ですので、スイッチ類には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。

■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。

■接続ケーブルと入出力ジャックについて

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にしてから行なってください。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。

バッテリーの注意

【注 意！】

本製品では、エフェクトプログラムを記憶するメモリーICを専用電池（電源用の電池とは異なります）によりバックアップしています。専用電池の寿命は約3年です。なお、バックアップ電池が切れると、ディスプレイに“ERROR”と表示され、メモリー内容が強制的に工場出荷時の状態に戻ります。電池交換の際にはメモリー内容が消えてしまいますので、交換前にデータをメモなどに書き写し、交換後に再びインプットしてください。不適切な電池を使用した場合、電池が破裂する危険がありますので、電池の交換は必ずズームサービスまたはお買い上げの販売店にご依頼ください。

使用上のご注意

■他の電気機器への影響について

9000はデジタル回路を多く使用しているため、近くのテレビやラジオに雑音が生じることがあります。この場合は十分に距離をおいて設置してください。また9000の近くに蛍光灯やモーター内蔵の機器があると、正常に動作しないことがありますのでご注意ください。

■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IN/POWER端子のケーブル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。

「製品の型名」「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

9000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とってください。

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、無償で修理致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. 保証書にお買い上げの年月日、販売店名の記入がない場合。
3. お客様の取り扱い方法が不適当のために生じた故障の場合。
4. 当社の指定業者以外の手により修理、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、おつけるなど、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. 消耗部品(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。

マニュアルで使用する用語について

このマニュアルは、初心者の方にもわかるように、なるべく専門用語を使わずに書かれています。ただし、9000には単体のコンパクトエフェクターにはない要素がいくつか含まれています。そこで、最初に9000ならではの用語について解説しておきましょう。

■エフェクトモジュール

9000は下記のようなエフェクトのブロックで構成されています。これらのブロックを「エフェクトモジュール」と呼びます。エフェクトモジュールの1つ1つが、独立したコンパクトエフェクターのようなものと考えればわかりやすいでしょう。9000のエフェクトモジュールには、つぎのような種類があります。

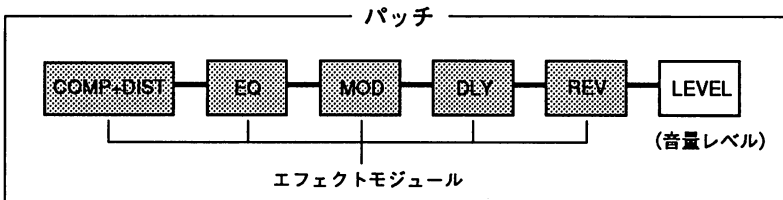
- COMP+DIST(コンプレッサー+ディストーション系エフェクト)
- EQ(イコライザー系エフェクト)
- MOD(コーラス、フランジャーなどのモジュレーション系エフェクト)
- DLY(ディレイエフェクト)
- REV(リバーブ系エフェクト)

■エフェクトタイプ

それぞれのエフェクトモジュールには、エフェクトのパリエーションが何種類かずつ含まれています(ディレイエフェクトは1種類のみ)。これを「エフェクトタイプ」と呼びます。それぞれのエフェクトモジュールでは、エフェクトタイプを1つ選択することができます。各エフェクトモジュールに含まれるエフェクトタイプについては、19ページの表をご参照ください。

■バッチ

9000では最高5種類のエフェクトモジュールを同時に使用することができます。各エフェクトモジュールのセッティングに、音量レベルのセッティングを加えたものを「バッチ」と呼びます。9000では20種類までのバッチをメモリーに保存することができます。



バッチの構成

■バンク

9000では、パッチを4つずつのグループに分けて呼び出します。このグループを「バンク」と呼びます。パッチを選ぶには、0~4のバンクナンバーと1~4のパッチナンバーで指定します。

■パラメーター

エフェクトのサウンドを決定する要素を「パラメーター」と呼びます。9000ではエフェクトモジュールごとにパラメーターの値を設定してパッチを作ります。

■モード

9000の働きを大別すると、2つの方式に分けることができます。この方式を「モード」と呼びます。9000のモードにはつぎの種類があります。

●プレイモード

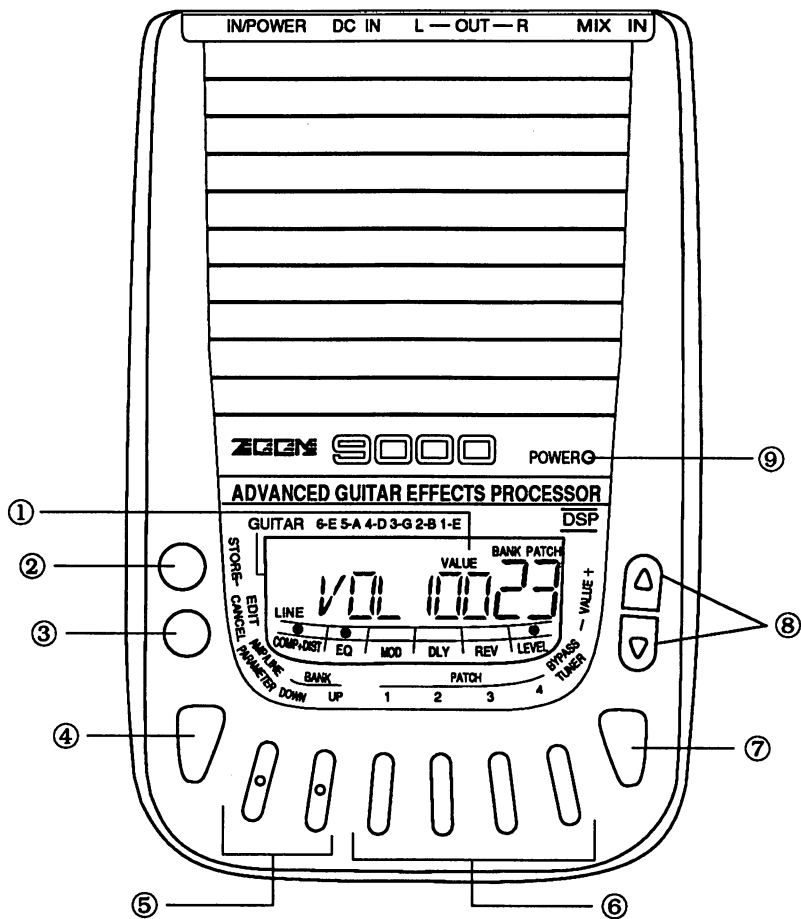
パッチを選んで演奏するモードです。9000の電源を入れたときには、自動的にこのモードになっています。

●エディットモード

個々のパッチのパラメーターをエディットするモードです。

各部の名称とはたらき

■フロントパネル



①ディスプレイ

現在選んでいるパッチのバンクナンバー、パッチナンバー、パラメーターの値など、9000を操作するのに必要な情報が表示されます。

②STORE(ストア)キー

修正したパッチをメモリーにストア(保存)するときに使用します。

③EDIT/CANCEL(エディット/キャンセル)キー

このキーを押すと、9000がエディットモードになります。また保存などの操作を中断したいときにも、このキーを使います。

④AMP/LINE(PARAMETER) (アンプ/ライン・パラメーター)キー

●プレイモードでは

使用する再生装置に合わせて、9000の音質を切り替えます。

●エディットモードでは

エディットするパラメーターを呼び出すときに使用します。

⑤BANK DOWN/UP(バンクダウン/アップ)キー

0~4のバンクを切り替えるときに使用します。つぎのPATCHキーと組み合わせて、パッチを選びます。

⑥PATCH(パッチ)1~4キー

現在選んでいるバンクの中からパッチを選択します。

⑦BYPASS/TUNER(バイパス/チューナー)キー

エフェクトを一時的にオフ(バイパス)させます。9000がバイパス状態にあるときは、チューナー機能が働きます。

⑧VALUE(バリュウ)ー/十キー

●プレイモードでは

通常の使用ではマスターボリュームを調節するときに使用します。また、バイパス状態にあるときは、チューナーの基準ピッチを調節するキャリブレーションに使用します。

●エディットモードでは

エフェクトタイプの切り替えや現在選んでいるパラメーターの値を変更するときに使用します。

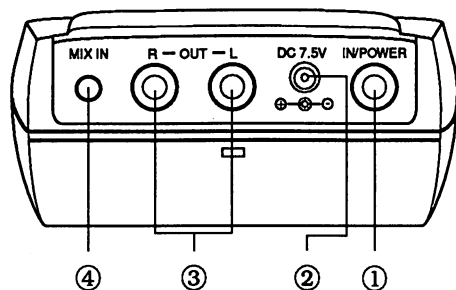
⑨POWER(パワー)LED

電源オンの状態を表すインジケーターです。

【ノート】

電池が残り少なくなるとPOWER LEDが点滅を始めますので、早めに電池交換をしてください。電池の寿命は、マンガン乾電池使用時が約3時間、アルカリ乾電池使用時が約6時間です(いずれも連続使用時)。電池フタの取付けは先端のツメを取付け穴に差し込み、フタの後部を本体に確実にはめ込むようにします。

■リアパネル



①IN/POWER(インプット)端子

ギターを接続します。この端子にケーブルを接続すると、自動的に9000の電源がオンになります。なお、ステレオプラグを接続しても電源は入りません。

②DC-7.5V(ACアダプター)端子

電池の代わりに別売のACアダプター(AD-0001)から電源を供給するときに、この端子に接続します。

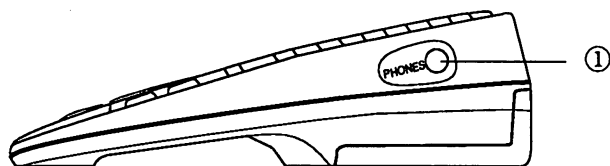
③OUT(アウトプット)L/R端子

ギターアンプやPAシステム、レコーディングミキサーの入力に接続する端子です。

④MIX IN(ミックスイン)端子

CDプレーヤーやカセットプレーヤーなどのヘッドフォン端子からの出力を接続します(接続にはステレオのミニプラグを使います)。この端子につないだ音源ソースを楽器の演奏とミックスして聞くことができます。なお、この端子につないだ音源ソースには、エフェクトはかかりません。

■右サイドパネル



①PHONES (ヘッドフォン) 端子

ステレオヘッドフォンを接続します。

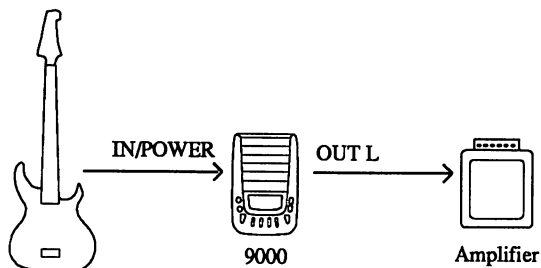
*リモートジャック (FC01用) はパネル底面にあります。

接続例

■ギターアンプ1台で使用する場合(接続例1)

ギターアンプ1台で使用する場合は、楽器の出力を9000のIN/POWER端子に、9000のOUT L端子をアンプに接続してください。リバーブやステレオコーラスなどのステレオエフェクトはモノラル出力となります。

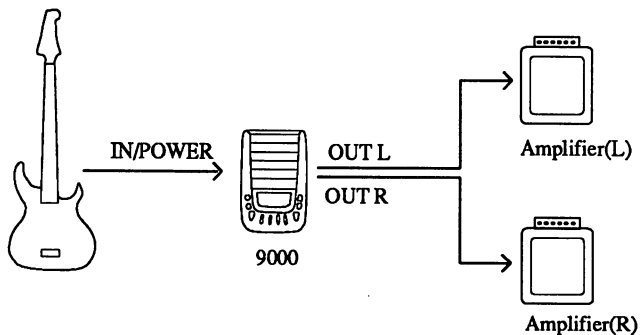
接続例1



■ギターアンプ2台で使用する場合(接続例2)

ギターアンプ2台で使用する場合は、9000のOUT L/R端子をアンプに接続してください。ステレオエフェクトを使用したときに素晴らしい広がりが見られます。

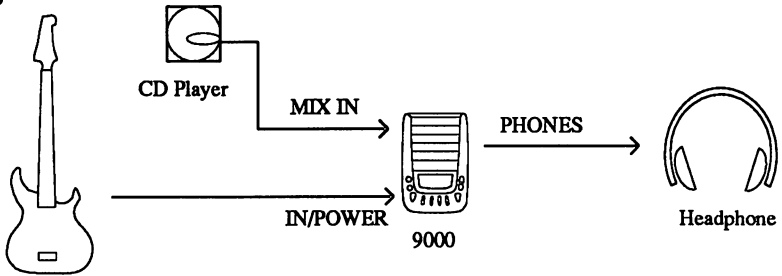
接続例2



■CDプレーヤーやカセットプレーヤーを接続する場合(接続例3)

CDプレーヤーやカセットプレーヤーのヘッドホン出力を9000のMIX IN端子に接続すれば、CDやテープの音源ソースと楽器の演奏をミックスして出力できます。これをヘッドホンでモニターすれば、深夜の練習やレコードコピーにも最適です。

接続例3



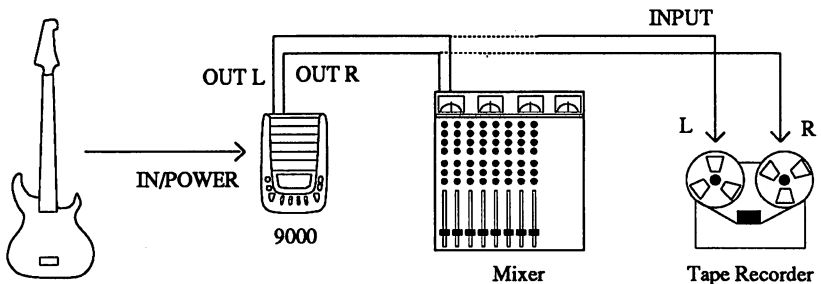
■テープレコーダーやミキサーに接続する場合(接続例4)

MTR(マルチトラックレコーダー)やミキサーにもダイレクトに接続することができます。このようにハイファイなシステムに接続する場合は、12ページで説明するアンプシミュレーター機能をオンにしてください。

【ノート】

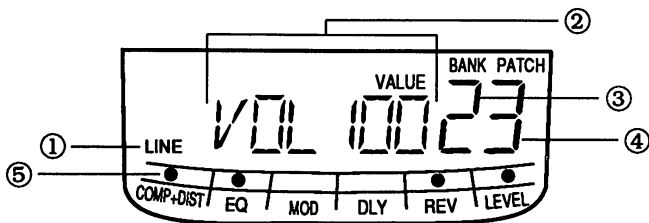
9000のIN/POWER端子にケーブルを接続すると、自動的に電源がオンになります。電源を単3電池で供給する場合は、電池の消耗を防ぐために、使用しないときはケーブルをはずすようにしてください。

接続例4



パッチを選んで演奏する(プレイモード)

プレイモードはパッチを選択して演奏するためのモードです。9000の電源をオンにすると、自動的にプレイモードになります。このモードでは、ディスプレイにつきのような情報が表示されます。



プレイモードのディスプレイ

① アンプシミュレーターのオン/オフ

9000の再生特性を“LINE”（ライン）または“AMP”（ギターアンプ）のどちらに合わせているかを表示します。

② マスターボリューム

すべてのパッチに共通して働く、9000全体のボリュームです。

③ バンクナンバー

現在選んでいるバンクのナンバーです。

④ パッチナンバー

現在選んでいるパッチのナンバーです。

⑤ エフェクトマーク

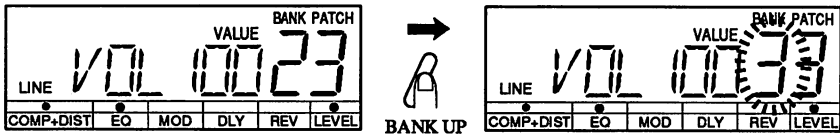
現在選んでいるパッチで使用しているエフェクトモジュールを“●”のマークで表示します。

【ノート】

ディスプレイに表示される内容は、最後に電源をオフにしたときの状態によって異なります。

■パッチを選ぶ

- ・9000を楽器やアンプと正しく接続してから、アンプの電源を入れてください。9000のIN/POWER端子にケーブルを接続すると、自動的に電源がオンになります。
- ・BANK DOWN/UPキーでバンクを選びます。9000のパッチは4つずつのグループに分かれています。このグループをバンクと呼びます。BANK DOWN/UPキーを押して0~4のバンクを選びます。このとき、バンクナンバーが点滅します。

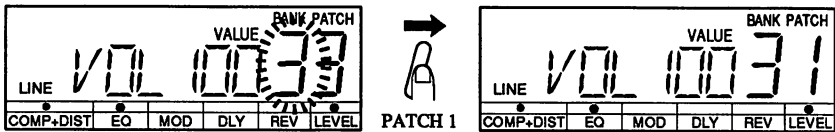


バンクナンバーの選択

【ノート】

BANK DOWN/UPキーを押しただけでは、パッチは変更されません。つぎに説明するPATCH 1~4キーを押したときにパッチが確定します。

- ・PATCH 1~4キーでパッチを選びます。バンクナンバーの点滅が止まり、ディスプレイに新しく選んだパッチナンバーが表示されます。また、このパッチで使用しているエフェクトモジュールがエフェクトマークで表示されます。



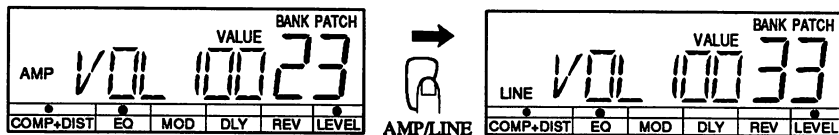
パッチナンバーの選択

■アンプシミュレーターのオン/オフ

9000は、ハイファイなオーディオシステムで再生するときにも音痩せがしないように、アンプシミュレーター機能を内蔵しています。

- ・プレイモードの状態AMP/LINEキーを押してください。AMP/LINEキーを押すたびに、ディスプレイ上の“LINE”または“AMP”の表示が交互に切り替わります。オーディオなどハイファイなシステムで再生するときや、テープレコーダーにダイレクトに録音するときは“LINE”（アンプシミュレ

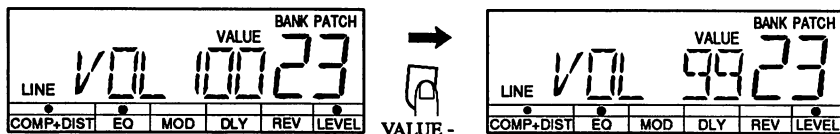
ーターがオン)、ギターアンプで再生するときは“AMP” (アンプシミュレーターがオフ) を選択してください。



アンプシミュレーターの切り替え

■ マスターボリュームを調整する

- ・ プレイモードの状態ではVALUE -/+キーを押してください。
これでディスプレイ上に表示されたマスターボリュームの値が変更されます。変更した値は、電源をオフにしても保持されます。



マスターボリュームの変更

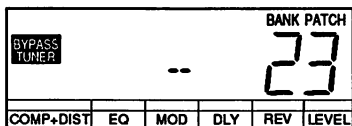
【ノート】

マスターボリュームは、すべてのパッチに対して働く全体のボリュームです。エディットモードで説明するLEVEL (パッチごとの音量)パラメーターとは異なります。

■ エフェクトのバイパス

9000では、パッチに含まれるすべてのエフェクトをバイパス (一時的にオフ) することができます。エフェクトのかかり具合を確かめたいときに便利です。またバイパス状態のときは内蔵のオートチューナー機能を使用できます。

- ・ プレイモードでBYPASS/TUNERキーを押してください。
これですべてのエフェクトがバイパスされ、ダイレクト音のみの出力になります。ディスプレイがつぎのように変わり、バイパス状態であることを表す“BYPASS TUNER”の表示が出ます。

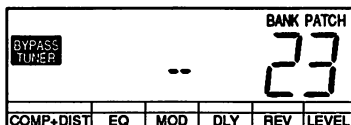


バイパス状態のディスプレイ

■楽器をチューニングする

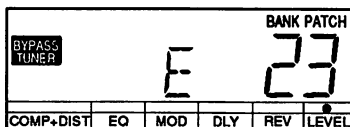
9000にはオートマチックのギターチューナー機能が内蔵されています。この機能は、9000がバイパス状態のときのみ使用できます。

- ・プレイモードでBYPASS/TUNERキーを押してください。
9000がバイパス状態になり、チューナー機能が使用できるようになります。

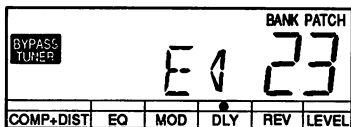


バイパス状態のディスプレイ

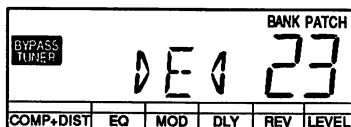
- ・チューニングしたい弦の開放弦を弾いてください。
たとえば1弦が基準のピッチより高い場合、つぎのような表示になります。音程の最も近いピッチが、ギター開放弦の音名(E,A,D,G,B,E)で表示されます。また、エフェクトマーク (●) がピッチの高低を表します。



1弦の音程を下げていくと、エフェクトマークが中央に移動していきます。“DLY”の位置を過ぎたところでガイドマーク (◁) が現れます。このマークは、音程が基準のピッチからわずかに高い方にずれていることを表します。



さらに音程を下げるとエフェクトマークが消え、ガイドマークが両側に現れます。
この状態で正確にチューニングできました。

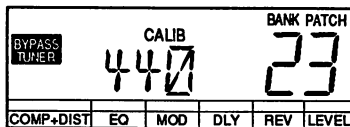


【ノート】

このチューナー機能は、ギター専用に設計されています。ベースをチューニングする際は、ハーモニクスで合わせてください。

■チューナーのキャリブレーション

キャリブレーションとは、チューナーの基準となるピッチを微調整する機能です。9000ではA4のピッチを440Hz、441Hz、442Hzのいずれかに設定することができます。



キャリブレーションのディスプレイ

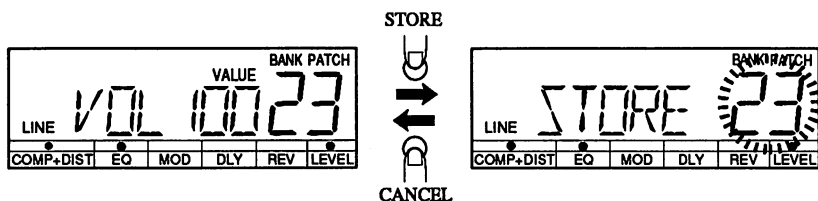
- ・プレイモードでBYPASS/TUNERキーを押してください。
9000がバイパス状態になり、チューナー機能が使用できるようになります。
- ・VALUE -/+キーのいずれかを押してください。
現在基準となっているA4のピッチ（周波数）が約3秒間表示されます。
- ・表示が消える前にVALUE -/+キーを押してください。
440Hz、441Hz、442Hzが順番に切り替わります。

最後にVALUE -/+キーを押してから3秒後にバイパス状態に戻り、変更された基準値が記憶されます。

■パッチを別の位置に保存する

9000でパッチを選ぶときにはまずバンクナンバーを指定しますが、1曲の中で複数のパッチを使用する場合は、パッチを同じバンクにまとめておけば操作がしやすくなります。ここでは、パッチを別のバンクやパッチナンバーに保存する方法について説明します。

- ・プレイモードで他の位置に保存するパッチを選んでください。
- ・STOREキーを押してください。
これでストア(保存)待機状態となり、バンクナンバーとパッチナンバーが点滅します。



ストア待機状態のディスプレイ

- ・BANK DOWN/UPキーとPATCH 1~4キーを使って、保存先のバンクナンバーとパッチナンバーを指定してください。

【ノート】

保存を実行すると、保存先の位置にあったパッチのデータが消えてしまいます。保存先のパッチが不要であることを確認してください。誤って消してしまった工場出荷時のパッチを再度呼び出したい場合は、22ページをご参照ください。

- ・再度STOREキーを押してください。これで保存が実行され、プレイモードに戻ります。

【ヒント】

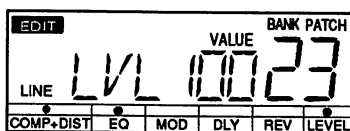
最後にSTOREキーを押す前であれば、EDIT/CANCELキーを押すことにより保存を中断してプレイモードに戻ります。

エフェクトをエディットする(エディットモード)

エディットモードは、9000のパッチを構成するエフェクトモジュールを1つずつ呼び出し、パラメーターのセッティングを行なうモードです。

■エディットモードに入るには

- ・プレイモードでエディットしたいパッチを選び、EDIT/CANCELキーを押します。これで9000がエディットモードになり、ディスプレイに“EDIT”と表示されます。再度EDIT/CANCELキーを押せば、プレイモードに戻ります。



エディットモードのディスプレイ

■パッチをエディットする

パッチをエディットするときは、

1. エフェクトモジュールを選択する (BANK DOWN/UPキー/PATCH 1~4キー)
2. エフェクトタイプを選択する (VALUE -/+キー)
3. パラメーターを選択する (PARAMETERキー)
4. パラメーターの値を変更する (VALUE -/+キー)

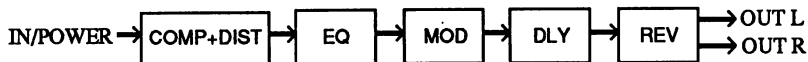
という手順が基本になります。

- ・エディットモードからBANK DOWN/UPキー、PATCH 1~4キーを使ってエディットするエフェクトモジュールを選択します。

9000のパッチにはつぎのようなエフェクトモジュールが含まれています。

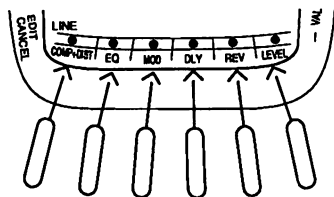
- COMP+DIST(コンプレッサー+ディストーション系エフェクト)
- EQ(イコライザー系エフェクト)
- MOD(コーラス、フランジャーなどのモジュレーション系エフェクト)
- DLY(ディレイエフェクト)
- REV(リバーブ系エフェクト)

前記のエフェクトモジュールは直列に接続されています。これらのエフェクトモジュールにLEVEL（パッチごとの音量レベル）パラメーターを加えたものが9000のパッチということになります。



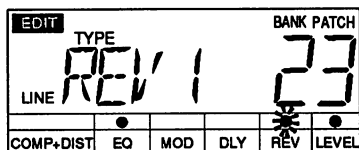
エフェクトモジュールの構成図

エディットモードでは、BANK DOWN/UPキーとPATCH 1~4キーが、それぞれ5つのエフェクトモジュールとLEVELパラメーターに割り当てられます。パッチエディットするときには、これらのキーを使ってエディットの対象となるエフェクトモジュールまたはLEVELパラメーターを選びます。



エフェクトモジュール選択のキー配列

- オフのエフェクトモジュールを選ぶと
ディスプレイに“OFF”と表示されます。
- オンのエフェクトモジュールを選ぶと
ディスプレイに現在選んでいるエフェクトタイプが表示されます。



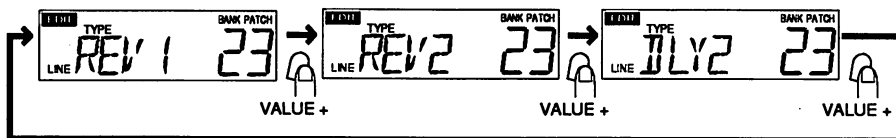
エフェクトタイプを表示したディスプレイ

- ・ VALUE -/+キーを使ってエフェクトタイプを選びます。
COMP+DIST、EQ、MOD、REVの各エフェクトモジュールには、それぞれ数種類のエフェクトタイプが含まれています。つぎの表はエフェクトモジュールごとのエフェクトタイプを表したものです。

MODULE	EFFECT TYPE	MODULE	EFFECT TYPE
COMP+DIST	CLEAN	MOD	CHORS1
	RHYTHM		CHORS2
CRUNCH	TREMOL		
OVDIV	STEP		
DIST	CRY		
EQ	EQ	DLY	DLY1
	ENHANC		REV
MOD	PITCH		REV2
	PHASE		DLY2
	MID EQ		
	FLANGE		

エフェクトモジュールごとのエフェクトタイプ

たとえばREVのエフェクトモジュールを選んだ状態でVALUE -/+キーを押していくと、つぎの図のようにエフェクトタイプが切り替わっていきます。



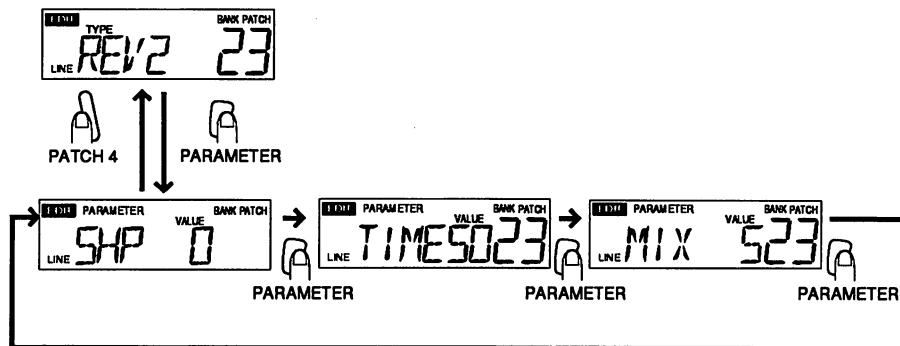
エフェクトタイプの切り替え例

- ・PARAMETER(AMP/LINE)キーを押して変更するパラメーターを選びます。それぞれのエフェクトタイプは、エフェクトを決定する独自のパラメーターから構成されています（このパラメーターがコンパクトエフェクターのつまみにあたると考えるとわかりやすいでしょう）。PARAMETERキーを押すごとに、現在選んでいるエフェクトタイプに含まれるパラメーターが順番に表示されます。

【ヒント】

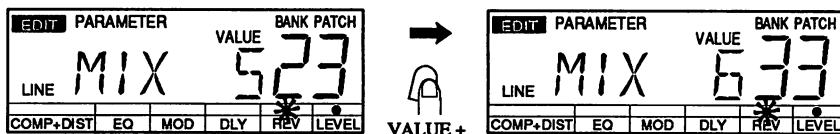
PARAMETER(AMP/LINE)キーを押した後で、エフェクトタイプの選択に戻りたい場合は、BANK DOWN/UPキーとPATCH 1~4キーを使って同じエフェクトモジュールを選び、上記の操作を繰り返します。

たとえばつぎの図はエフェクトタイプREV2のパラメーターを切り替える例です。



パラメーターの切り替え例

- ・ VALUE -/+キーを押してください。
これで現在選んでいるパラメーターの値が変更されます。



パラメーター値の変更

同じようにPARAMETER(AMP/LINE)キーを押して他のパラメーターを選び、VALUE -/+キーで値を設定していきます。

【ヒント】

引き続き他のエフェクトモジュールをエディットしたい場合は、BANK UP/DOWNキーとPATCH 1~4キーを使ってエフェクトモジュールを選び、上記の操作を繰り返します。

■エフェクトモジュールのオン／オフ

それぞれのエフェクトモジュールは自由にオン／オフを切り替えることができます。

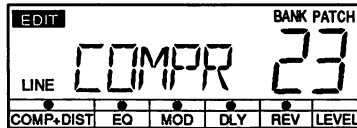
- ・エディットモードからBANK DOWN/UPキー、PATCH 1~4キーを使ってエフェクトモジュールを選択します。
- ・同じキーを再度押します。

これで選択したエフェクトモジュールのオン／オフが切り替わります。オフのときにはディスプレイに“OFF”の表示が現われます。

■コンペア

パッチをエディット中にBYPASS/TUNERキーを押すことにより、一時的にエディット前の状態に戻すことができます。この機能を「コンペア」と呼びます。

ディスプレイがつぎのように変わり、現在エディットしているパッチのパラメーターがエディット前の状態に戻ります。



コンペア中のディスプレイ

BYPASS/TUNERキーを再度押せば、エディットモードに戻ります。

【ヒント】

コンペア機能は、あるパラメーターを変更したときに、どの程度全体のエフェクトが変化したかを確認するのに便利です。

■エディットしたパッチを保存する

エディットモードで行なったパラメーターのエディットは一時的なもので、メモリーに保存しない限り、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らずぐに保存する習慣をつけましょう。

- ・エディットモードで各パラメーターの設定が終わったら、STOREキーを押してください。
これでストア(保存)待機状態となり、バンクナンバーとパッチナンバーが点滅します。
- ・BANK DOWN/UPキーとPATCH 1~4キーを使って、保存先のバンクナンバーとパッチナンバーを指定してください。
保存先を指定しない場合は、エディットしたパッチが元の位置に保存されます。
- ・再度STOREキーを押してください。これで保存が実行され、プレイモードに戻ります。またSTOREキーを押す前にEDIT/CANCELキーを押せば、保存を中断してプレイモードに戻ります。

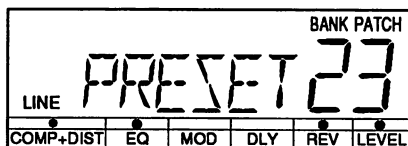
【ヒント】

プレイモードに戻っても、別のパッチを呼び出すまではエディットした内容が保持されます。

■工場出荷時のパッチを呼び出す（プリセットコール）

9000では、あらかじめパッチデータがROM(読みだし専用メモリー)にプリセットされています。お買い上げ直後のパッチをエディットして変更してしまった場合でも、ROMから読み出して復帰することができます。

- ・プレイモードでEDIT/CANCELキーを押しながらAMP/LINEキーを1秒以上押し続けてください。
これでディスプレイがつぎの図のように変化します。これはプリセットのパッチを呼び出せる状態にあることを表しています。



プリセットコール待機状態のディスプレイ

- ・BANK DOWN/UPキーとPATCH 1~4キーを使って呼び出したいパッチを選びます。このとき、エフェクトのサウンドを確認することができます。

●パッチをそのまま保存したいときは

STOREキーを押します。9000がストア待機状態になりますので保存先のバンクナンバーとパッチナンバーを選んで再度STOREキーを押します（EDIT/CANCELキーで中断できます）。

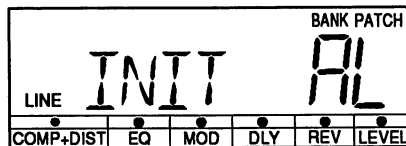
●パッチをエディットしたいときは

EDIT/CANCELキーを押します。9000がそのパッチを保持したままプレイモードに戻りますので、再度EDIT/CANCELキーを押してエディットモードに入ります。

■工場出荷時の状態に戻す(イニシャライズ)

イニシャライズは、9000のすべてのパッチと設定を工場出荷時の状態に戻す特殊な機能です。イニシャライズを実行すると保存したパッチはすべて消えてしまいますので注意してください。

- ・プレイモードでEDIT/CANCELキーを押しながらSTOREキーを1秒以上押し続けてください。これでディスプレイがつぎの図のように変化します。



イニシャライズ待機状態のディスプレイ

●全パッチをそのままイニシャライズしたいときは

STOREキーを押します。ディスプレイ上の“AL”の文字が点滅しますので、再度STOREキーを押します（EDIT/CANCELキーで中断できます）。

●イニシャライズを中断したいときは

EDIT/CANCELキーを押します。これで9000がプレイモードに戻ります。

【ヒント】

イニシャライズを実行すると、マスターボリュームやチューナーのキャリブレーションも工場出荷時の状態に戻ります。

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは9000のすべてのエフェクトタイプのパラメーターについて説明します。ただし他のエフェクトタイプと共通のパラメーターについては、最小限の説明にとどめています。

■エフェクトモジュール1：コンプレッサー+ディストーション (COMP+DIST)

コンプレッサーは、音色やアタックのニュアンスを損なわずにレベルを均一に保ち、音の粒立ちを揃えるエフェクトです。またディストーションはチューブアンプ独特の歪みとロングサステーンが得られるエフェクトです。このエフェクトモジュールでは、ディストーションの深さに応じて5段階のエフェクトタイプを選び、コンプレッサーのかかり具合をパラメーターで調節します。

●CLEAN(クリーン)

コンプレッサーのみのエフェクトタイプです。文字通り歪みのない、クリーンなサウンドが得られます。コーラスを併用したアルペジオなどに最適です。

【パラメーター】

①COMP(コンプレッサー)：0~2

コンプレッサーの深さを設定します。値が大きいほどレベルが均一化され、長いサステーンが得られます。

●RHYTHM(リズム)

チューブアンプを軽く歪ませたときのサウンドです。コードカッティングに向いています。

【パラメーター】

①COMP(コンプレッサー)：0~2

●CRUNCH(クランチ)

チューブアンプ独特の、自然で暖かみのある歪みが得られます。

【パラメーター】

①COMP(コンプレッサー)：0~2

●OVDREV(オーバードライブ)

オールマイティに使える、オーバードライブサウンドです。

【パラメーター】

①COMP(コンプレッサー): 0~2

●DIST(ディストーション)

大型アンプをフルアップで鳴らしたときの、ハードなディストーションです。

【パラメーター】

①COMP(コンプレッサー): 0~2

■エフェクトモジュール2:イコライザー(EQ)

このエフェクトモジュールには、サウンドのトーンをコントロールする2種類のエフェクトタイプが含まれます。

●EQ(イコライザー)

高域と低域を独立してブースト/カットできる、トーンコントロールタイプのイコライザーです。

【パラメーター】

①LO(ロー): -7~+7

低音域を補正します。

②HI(ハイ): -7~+7

高音域を補正します。

●ENHANC(エンハンサー)

高音域を強調し、音の輪郭をはっきりさせるエフェクトです。

【パラメーター】

①DEPT(デプス): 0~10

強調する量を設定します。値が大きいほど効果が深くなります。

②FREQ(フレクンシー): 0~10

強調する周波数を調整します。値が大きいほど高い周波数が強調されます。

【ヒント】

ディストーションをかけると中音域の成分が増えるため、サウンドの明瞭度が下がることがあります。こんなときにエンハンサーを使用すれば、クッキリとしたディストーションサウンドが得られます。

■エフェクトモジュール3：モジュレーション(MOD)

このエフェクトモジュールには、音色を時間的に変化させる11種類のエフェクトタイプが含まれています。

●PITCH(ピッチ)

上下1オクターブの範囲でピッチを変化させたエフェクト音をダイレクト音に加えるエフェクトです。

【パラメーター】

①PIT(ピッチ)：-12～+12

ピッチの変化幅を半音単位で設定します。上下1オクターブまで設定できます。

②FIN(ファイン)：-10～+10

ピッチの変化幅を微調整します。

③BAL(バランス)：0～10

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0(ゼロ)でダイレクト音のみ、10でエフェクト音のみとなります。

【ヒント】

ピッチを0(ゼロ)に設定し、ファインを若干上げれば変調感の少ないコーラス効果が得られます。

●PHASE(フェイズ)

ダイレクト音に位相(フェイズ)をずらしたエフェクト音を加え、位相のずれを時間的に変化させるエフェクトです。フランジャーやコーラスとは一味違った、ウォームでクセの少ない音色変化が得られます。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0～10

フェイズ効果の深さを設定します。

②RATE(レート)：0～50

フェイズの揺れの速さを設定します。

●MID_EQ(ミッドレンジイコライザー)

フェイズ効果をイコライザー的に使う、ユニークなエフェクトです。ダイレクト音に位相をずらしたエフェクト音を加えることにより、周波数特性上に山と谷ができるため、特定の音域が強調されます。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0～10

つぎのFREQパラメーターで設定した周波数のブースト(増幅)量を決定します。

②FREQ(フレクシー)：0～50

ブーストする中心周波数を設定します。

③PEAK(ピーク)：0～10

ブーストする音域の幅を設定します。値が大きいほど、帯域幅が狭くなります。

●FLANGE(フランジャー)

ダイレクト音に数ミリ～数10ミリ秒遅らせたエフェクト音を加え、遅れ時間を周期的に揺らすことによって、サウンドに強烈なクセをつけるエフェクトです。ディストーションと組み合わせれば、「ジェットサウンド」と呼ばれる回転感を伴うサウンドが得られます。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0～10

フランジャー効果の深さを設定します。

②RATE(レイト)：0～50

フランジャー効果の揺れの速さを設定します。

③PEAK(ピーク)：0～10

エフェクトの出力を入力に戻すフィードバックの量を設定します。このパラメーターの値を上げると、変調感がより強調され、サウンドに強力なクセが付きま

●CHORS1(コーラス1)

ダイレクト音にピッチを周期的に揺らしたエフェクト音を加え、サウンドを空間的に広げるモノラルコーラスです。原理はフランジャーと似ていますが、フィードバックのパラメーターがない点が異なります。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0～10

音程の揺れ幅を設定します。

②RATE(レイト)：0～50

音程の揺れの速さを設定します。

③MIX(ミックス)：0～10

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。値が0(ゼロ)のときにダイレクト音のみ、10のときにエフェクト音が最大になります。

【ヒント】

心地よいビブラートを作るには、レイトに応じてデプスを細かく調節するのがコツです。

●CHORS2(コーラス2)

ステレオ出力のコーラスエフェクトです。ステレオのシステムで再生したときに最大の効果を発揮します。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0~10

音程の揺れ幅を設定します。

②RATE(レート)：0~50

音程の揺れの速さを設定します。

③MIX(ミックス)：0~10

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。

●TREMOL(トレモロ)

音量を周期的に変化させるエフェクトです。オーソドックスなトレモロサウンドから音がブツ切りになるような強力な効果まで得られます。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0~10

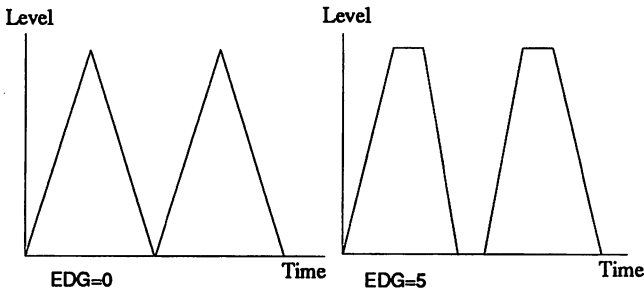
トレモロ効果の深さを設定します。

②RATE(レート)：0~50

トレモロ効果の速さを設定します。

③EDG(エッジ)：0~10

このパラメーターの値を上げていくとトレモロの波形がつぶれて台形になり、音がブツ切りになるような強力な効果まで得られます。



EDGパラメーターの効果

●STEP(ステップ)

ダイレクト音に音程がランダムに変化するエフェクト音を加え、オートアルペジオ的な効果を作り出します。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0～10

音程の変化幅を設定します。

②RATE(レート)：0～50

効果の速さ(アルペジオのレート)を設定します。

③SPD(スピード)：0, 1

このパラメーターの値を1にすると、効果の速さが6倍に加速され、特殊な効果が得られます。

【ヒント】

シンセサイザーのサンプル&ホールドと呼ばれる機能と同じような効果が得られるエフェクトです。スピードを1に設定すれば、SFX風のサウンドエフェクトとしても使用できます。

●CRY(クライ)

ピッキングの強弱に応じて1音1音のトーンが変化する、オートワウ効果です。トーキングワウ風のエフェクトも作り出すことができます。

【パラメーター】

①SENS(センス)：0～10

入力信号に対するワウ効果の感度を調整します。このパラメーターの値が大きいくほど、弱いピッキングでも深いワウ効果が得られるようになります。

②DIR(ディレクション)：0, 1

トーンが変化する方向を決定します。0で上方向、1で下方向の音域にピークが移動します。0に設定したときには、人間が喋るようなトーキングワウ風の効果が得られます。

【ヒント】

オートワウの効果は、ディストーションのエフェクトタイプによっても大きく変化します。いろいろな組み合わせを試してみてください。

●METAL(メタリック)

ダイレクト音にオシレーターによるAM変調(リングモジュレーション)をかけ、不規則なハーモニクスを発生させて、音程感のない金属的な響きを作り出すエフェクトです。変調用のオシレーター自体にもLFO(低周波オシレーター)によるFM変調(ビブラート)をかけ、金属音にうねりを加えることができます。

【パラメーター】

①DEPT(デプス)：0～10

オシレーターに対する周波数変調の深さを設定します。このパラメーターの値を上げていくと、金属音にうねりが加わります。

②FREQ(フレクвенシー)：0～50

モジュレーターの周波数を設定します。このパラメーターを上下させると、金属音の響きが変化していきます。

【ヒント】

きれいな金属音を得るには、COMP+DISTをCLEAN（ディストーションがオフのエフェクトタイプ）に設定し、単音で演奏するのが効果的です。

■エフェクトモジュール4：ディレイ(DLY)

ダイレクト音にエコー成分を加えるエフェクトモジュールです。エフェクトタイプは1種類のみです。

●DLY1(ディレイ1)

最高480ミリ秒までのディレイタイムが得られる、オーソドックスなデジタルディレイです。

【パラメーター】

①DECY(ディケイ)：0～10

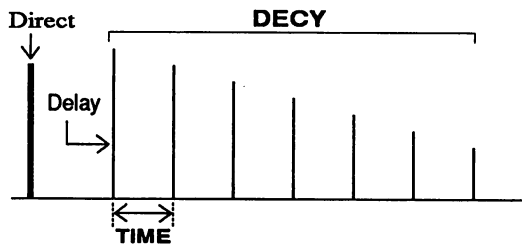
ディレイ音の繰り返し回数を設定します。値が大きいほど回数が多くなります。

②TIME(タイム)：1～48

ディレイタイム(ディレイ音どうしの間隔)を設定します。このパラメーターの値を10倍したものがディレイタイム(ミリ秒単位)となります。

③MIX(ミックス)：0～10

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。値が0(ゼロ)のときにダイレクト音のみ、10のときにエフェクト音(ディレイ音)が最大になります。



ディレイのパラメーター

■エフェクトモジュール5：リバーブ(REV)

このモジュールには、サウンドに残響成分を加える3種類のエフェクトタイプが含まれています。

●REV1(リバーブ1)

ホールの残響をシミュレートするリバーブです。サウンドに自然な広がり感を与えます。

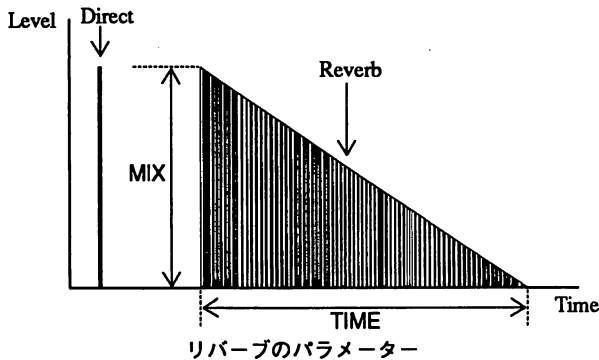
【パラメーター】

①TIME(タイム)：0～10

リバーブタイム(残響の長さ)を設定します。値が大きいほど残響時間が長くなり、音場の広がり感を表現できます。

②MIX(ミックス)：0～10

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。



●REV2(リバーブ2)

幅色いバリエーションを作り出せるリバーブエフェクトです。

【パラメーター】

①SHP(シェイプ)：0, 1, 2

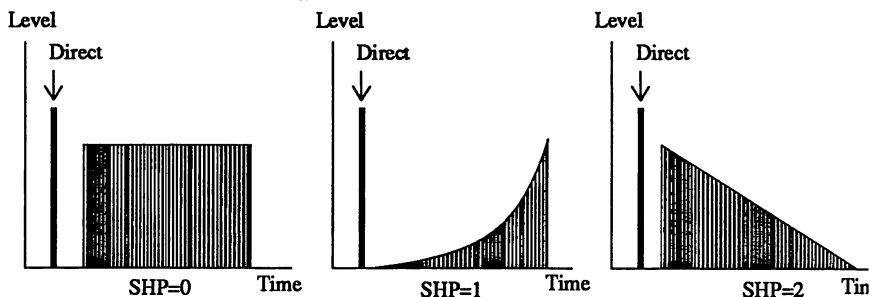
リバーブ成分の鳴り方を3種類のシェイプから選びます。シェイプが0のときにルーム系リバーブ、1のときにリバースのシェイプ、2のときに減衰系リバーブとなります。

②TIME(タイム)：0～50

リバーブタイムを設定します。リバーブ1より細かく設定できます。

③MIX(ミックス)：0～10

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。



シェイプの種類

●DLY2(ディレイ2)

ディレイ音が左右に交互に飛ぶピンポンディレイです。

【パラメーター】

①DECY(ディケイ)：0～10

ディレイ音の繰り返し回数を設定します。

②TIME(タイム)：1～44

ディレイタイム(ディレイ音どうしの間隔)を設定します。このパラメーターの値を10倍したものがディレイタイム(ミリ秒単位)となります。

③MIX(ミックス)：0～10

ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。値が0(ゼロ)のときにダイレクト音のみ、10のときにエフェクト音(ディレイ音)が最大となります。

●LEVEL (レベル)

パッチ独自の音量レベルを設定します。この要素は、正確にはエフェクトではありませんが、パッチの一部として保存されます。

【パラメーター】

①LVL (アウトプットレベル)：0～200

パッチごとの出力レベルを設定します。

【ヒント】

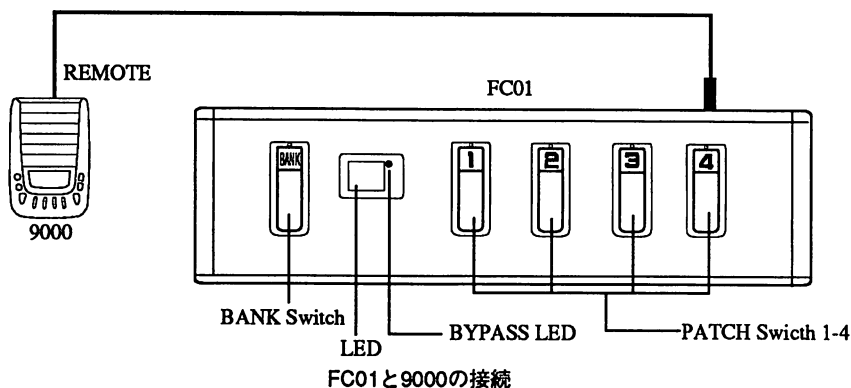
LEVELパラメーターは、プレイモードで設定するマスターボリュームとは別のものです。

応用例：フットコントローラーを使ったリモートコントロール

オプションのフットリモートコントローラーFC01を使用すれば、9000のパッチ選択やバイパスのオン/オフを足元でコントロールすることができます。

■接続

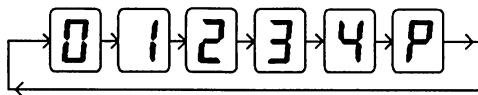
- FC01に付属のケーブルを使って、9000のREMOTE端子（パネル底面）に接続してください。



9000本体からFC01に電源が供給されますので、FC01独自の電源は不要です。なお、端子を接続する際は、必ず9000の電源をオフにしてから行ってください。

■パッチを選択する

- FC01のBANKスイッチを踏んでください。FC01のLEDが0→1→2→3→4→P→0の順に切り替わります。0～4がバンクナンバーを表します。“P”はバイパス待機状態を表します。すでにバイパスがオンのときには“P”に行かずに“0”に戻ります。



バンクの選択

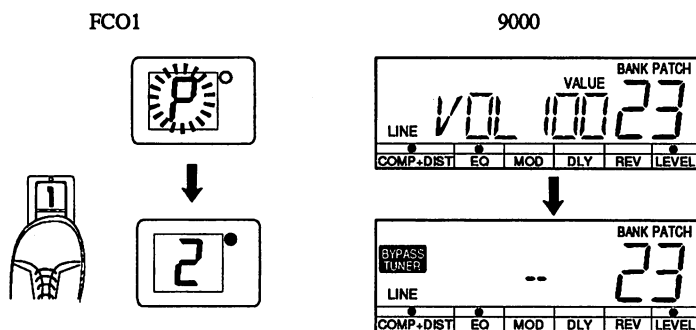
- FC01のPATCHスイッチ1～4でパッチナンバーを選んでください。

【ノート】

9000のパネル上の操作と同じように、バンクを切り替えただけではパッチは切り替わりません。PATCHスイッチを押したときにパッチが切り替わります。

■エフェクトをバイパスする

- ・FC01のBANKスイッチを何回か踏み、FC01のLEDに“P”と表示させます。LEDが点滅します。
- ・FC01のPATCHスイッチ1～4のいずれかを踏みます。LEDの点滅が止まり、バイパス直前のバンクを示します。BYPASS LEDが点灯します。



バイパス操作

バイパスを解除するには、FC01のBANKスイッチとPATCHスイッチを使っていずれかのパッチを選択します。

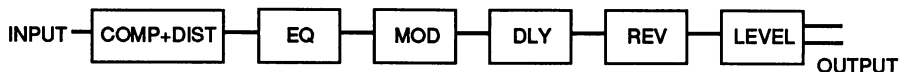
【ノート】

FC01を使って9000をリモートコントロールできるのは、9000がプレイモードにあるときだけです。9000がその他のモードにあるときは、FC01のLEDが点滅し、パッチの切り替えやバイパスのオン/オフができなくなります。

9000 SPECIFICATIONS

Effect Programs:	21 programs
Patch Memory :	20(programmable)
Input : Guitar Input	1/4"phone jack×1 (input impedance 470kΩ)
MIX IN	mini stereo jack×1
Output: Main Output	1/4"phone jack×2 (max 4Vp-p,10kΩ)
Phones	mini stereo jack×1 (max 50mW, 32Ω)
Display :	Custom LCD×1 POWER Indicator LED×1
Control In/Out :	Remote In
Power Supply :	DC7.5V 200mA AC adapter AD0001(option)
Dimensions :	106.4(W)×162 (L)×47 (H)mm
Weight :	250g(without batteries) battery 19×6 : 114g

BLOCK DIAGRAM



*Specifications are subject to change without notice.

Patch List

NAME : FULL CLEAN CHORUS

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
<ul style="list-style-type: none"> ● CLEAN • RHYTHM • CRUNCH • OVERDRV • DISTORTION 	TYPE	TYPE		TYPE	52
	ENHANC	CHORS2		REV1	
	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
	7	1		7	
COMP/2	10	30		par2(MIX)	2
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : FAT DELAY CHORUS

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
<ul style="list-style-type: none"> ● CLEAN • RHYTHM • CRUNCH • OVERDRV • DISTORTION 	TYPE	TYPE		TYPE	52
	EQ	PITCH		REV1	
	par1(LO)	par1(PIT)	DECAY	par1(TIME)	
	0	0	5	6	
COMP/2	+7	+4	46	par2(MIX)	2
COMMENTS:		par3(BAL)	MIX	par3()	
		5	5		

NAME : STEREO RHYTHM

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
<ul style="list-style-type: none"> ● CLEAN • RHYTHM • CRUNCH • OVERDRV • DISTORTION 	TYPE	TYPE		TYPE	40
	EQ	CHORS2			
	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1()	
	-2	10			
COMP/2	+7	0		par2()	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		10			

NAME : HEAVY CHORUS DISTORTION

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
<ul style="list-style-type: none"> • CLEAN • RHYTHM • CRUNCH • OVERDRV ● DISTORTION 	TYPE	TYPE		TYPE	34
	ENHANC	CHORS2			
	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1()	
	7	2			
COMP/1	10	17		par2()	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : HEAVY DISTORTION DELAY

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	24
• RHYTHM	ENHANC			DLY2	
• CRUNCH	par1(DEPT)	par1()	DECAY	par1(DECY)	
• OVERDRV	6		0	0	
● DISTORTION	par2(FREQ)	par2()	TIME	par2(TIME)	
COMP/1	10		48	44	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3(MIX)	
			8	5	

NAME : SLOW CLEAN PHASE

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	46
● RHYTHM	EQ	PHASE		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	+ 3	6		0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 5	1		2	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	

NAME : CLEAN BLUES LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	40
• RHYTHM	EQ			REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1()	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	- 3		0	0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2()	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 7		8	2	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	
			8		

NAME : RHTHYM CRUNCH

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	28
• RHYTHM	ENHANC			REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1()	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	5		0	0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2()	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	10		9	3	
COMMENTS:		par3()	MIX	par3()	
			8		

NAME : METAL ROBOT

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	24
• RHYTHM	ENHANC	METAL		DLY2	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(DECY)	
• OVERDRV	8	0		10	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(FREQ)	TIME	par2(TIME)	
COMP/ 0	10	0		1	
COMMENTS:			MIX	par3(MIX)	10

NAME : COMPRESSED FUNK

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	EQ	CHORS2		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	0	3	0	1	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/ 2	+ 4	7	28	1	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6	1		

NAME : FUNK LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	52
• RHYTHM	EQ	CHORS2		REV2	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(SHP)	
• OVERDRV	- 3	6	0	0	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(TIME)	
COMP/ 2	+ 7	2	24	20	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3(MIX)	
		0	1	10	

NAME : MILD CHORUS LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	26
• RHYTHM	ENHANC	CHORS1		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	10	7		0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/ 0	8	7		3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		7			

NAME : ROCK CHORUS LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	34
• RHYTHM	ENHANC	CHORS1		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	5	8		5	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	7	7		3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6			

NAME : COMB LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	30
• RHYTHM	ENHANC	FLANGE		REV2	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(DEPT)	DECAY	par1(SHP)	
• OVERDRV	10	0		0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(RATE)	TIME	par2(TIME)	
COMP/0	10	10		8	
COMMENTS:		par3(PEAK)	MIX	par3(MIX)	
		5		3	

NAME : CHORUS BLUES LEAD

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
● CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	48
• RHYTHM	EQ	CHORS1		REV1	
• CRUNCH	par1(LO)	par1(DEPT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	- 5	0	3	3	
• DISTORTION	par2(HI)	par2(RATE)	TIME	par2(MIX)	
COMP/1	+ 7	0	35	3	
COMMENTS:		par3(MIX)	MIX	par3()	
		6	4		

NAME : HARMONY LEAD - 5

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE	TYPE		TYPE	22
• RHYTHM	ENHANC	PITCH		REV1	
● CRUNCH	par1(DEPT)	par1(PIT)	DECAY	par1(TIME)	
• OVERDRV	10	- 5	5	0	
• DISTORTION	par2(FREQ)	par2(FIN)	TIME	par2(MIX)	
COMP/2	7	0	22	5	
COMMENTS:		par3(BAL)	MIX	par3()	
		5	3		

PRESET PATCHES

BP	PATCH NAME	BP	PATCH NAME	BP	PATCH NAME
01	SOFT CHORUS	21	MODERN JAZZ	41	RHYTHM FLANGE
2	BLUES CHORUS	2	ECHO LEAD	2	MULTI-DELAY LEAD
3	HEAVY ROCK	3	CHORUS ROCK	3	HONK LEAD
4	THICK ROCK LEAD	4	-5 PITCH LEAD	4	CLASSIC TREMOLO
11	FUNKY PHASE	31	SMOOTH CHORUS		
2	FULL CHORUS LEAD	2	ZOOM TALK		
3	SQUEEZE	3	ROCK CRUNCH		
4	CRY-WAH	4	BASS LEAD		

BLANK PATCH CHART

BANK _____ PATCH _____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	

BANK _____ PATCH _____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	

BANK _____ PATCH _____ NAME :

COMP+DIST	EQUALIZER	MODULATION	DELAY	REVERB	PATCH LVL
• CLEAN	TYPE -----	TYPE -----		TYPE -----	
• RHYTHM					
• CRUNCH	par1() -----	par1() -----	DECAY	par1() -----	
• OVERDRV					
• DISTORTION	par2() -----	par2() -----	TIME	par2() -----	
COMP/					
COMMENTS:		par3() -----	MIX	par3() -----	



High-Tech Tools for Artistic Expression

株式会社ズーム

〒101 東京都千代田区外神田3-5-12 聖公会神田ビル

TEL:03-5256-1741 FAX:03-5256-1743