

9001

ADVANCED MULTI-EFFECTS PROCESSOR

アドバンスドマルチエフェクトプロセッサ

ZEDDEN

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
マニュアルを読む前に	4
各部の名称と機能	6
■フロントパネル	6
■リアパネル	8
■右サイドパネル/ボトムパネル	8
接続しましょう	9
■ミキサーに接続する場合(接続例1)	9
■シンセサイザーやリズムマシンを接続する場合(接続例2)	9
■ギターやベースに使用する場合(接続例3)	10
■マイクロフォンを接続する場合(接続例4)	10
■CDプレイヤーやカセットテープレコーダーを接続する場合(接続例5)	11
■個人練習用の場合(接続例6)	11
■入力レベルの調節	12
プログラムを聞いてみましょう(プレイモード)	13
■プレイモードのディスプレイの見かた	13
■プログラムを選ぶ	14
■エフェクトを一時的にオフにする	15
■出力レベルを一時的に変更する	15
■プログラムを同じバンク、プログラムナンバーに保存する	16
■プログラムを別のバンク、プログラムナンバーに保存する	17
プログラムをエディットする(エディットモード)	18
■9001をエディットモードにするには	18
■エディットモードのディスプレイの見かた	18
■パラメーターの値を変更する	19
■エフェクトタイプを切り替える	20
■エディットしたプログラムを変更前と比較する(コンペア)	20
■エディットしたプログラムを保存する	21
パラメーターリスト	22
その他の機能(ユーティリティーモード)	38
■9001をユーティリティーモードにするには	38
■9001の入力レベルを調節する(トリム調節)	38
■工場出荷時のプログラムを呼び出す(プリセットコール)	39
■9001を初期状態にする(イニシャライズ)	40
9001のリモートコントロール	41
■接続	41
■プログラムを選択する	41
■エフェクトをバイパスする	42
仕様	43
PRESET PROGRAMS	44
Extra Programs	48
Blank Program Chart	53

ごあいさつ

このたびはZOOM 9001アドバンスドマルチエフェクトプロセッサー(以下“9001”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。

9001はつぎのような特長を備えたマルチエフェクターです。

●高品位でユニークなエフェクトを満載

上級機をしのぐ高品位なリバーブからユニークなサウンドエフェクトまで、目的に応じて単体エフェクトの機能を組み合わせた20種類のエフェクトタイプを内蔵。これらのエフェクトタイプをフルに生かしたプログラムを、最大40種類までメモリーに保存できます。

●音録りからミックスダウンまで1台でフル対応

9001は、これからホームレコーディングをはじめようとする方に最適なユニットとしてご使用いただけます。シンセサイザーの多彩なサウンド、ドラム、ベースといったリズム隊、ギター、ボーカルなどのメインパートの音録りに適したエフェクトから、最終的にMTR(マルチトラックレコーダー)でミックスダウンするためのエフェクトまで、ホームレコーディングに必要な用途にこの1台で対応できます。

●操作が簡単

ユーザーが設定可能な要素を厳選。しかもエフェクトタイプの用途や、個々の設定値といった直感的に理解しにくい要素をイラストやバーグラフで表示しますので、どなたにも簡単に操作できます。

●フットコントローラーによるリモートコントロールが可能

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、エフェクトのプログラムやバイパスのオン/オフを足元で切り替えることが可能です。

9001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

9001の電源には単3乾電池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、危険ですからおやめください。

電源電圧が標準以外の地域(たとえば国外)で、9001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

9001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。

- 寒暖の激しいところ
- 湿度が極端に高いところ
- 砂やほこりの多いところ
- 振動の多いところ

■取り扱いについて

9001は精密機器です。スイッチ類に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を与えると、故障の原因になります。

■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、本機及び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なってください。

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“INIT”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

9001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9001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、すぐに電源を切り、接続ケーブル類をはずしてください。

「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

9001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當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いません。

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。

マニュアルを読む前に









ここで9001の働きについて簡単に説明しておきましょう。また9001ならではの用語や本マニュアルの表記についても説明していますので、すでにマルチエフェクトプロセッサーを活用している方も簡単に目を通しておいください。

■9001について

9001は、サウンドをさまざまに加工するマルチエフェクトプロセッサーと呼ばれる装置です。9001を使えば楽器音やテープなどの音源ソースに、残響やコーラス効果を加え自然な響きや深みを得ることができます。また、原音からは想像もつかないようなユニークなサウンドを作り出すことも可能です。

■エフェクトタイプとカテゴリー

9001には、サウンドをさまざまに変化させる20種類の効果が用意されています。この効果を「エフェクトタイプ」と呼びます。エフェクトタイプは、使用する音源の種類や用途に応じて8つに分類されています。この分類されたものを「カテゴリー」と呼びます。それぞれのカテゴリーに含まれるエフェクトタイプは、つぎの表の通りです。カテゴリーやエフェクトタイプの名前には楽器名が多く使われていますが、ピアノには必ずPIANOという名前のついたカテゴリーやエフェクトタイプを使わなくてはならない、ということはありません。たとえば「カテゴリーKEYBOARD」のエフェクトタイプ“STRINGS”も、クリアなエレクトリックギターでのバックアップなどには非常に有効です。名前にこだわらずにご自分のセンスでトライしてみてください。

カテゴリー			エフェクト	カテゴリー			エフェクト
I		STUDIO	1 REVERB 2 ECHO 3 CHORUS	V		ACOUSTIC GUITAR	1 STEEL GUITAR 2 GUT GUITAR
II		DRUMS	1 GATE 2 AMBIENCE	VI		BASS	1 BASS 2 SLAP BASS
III		KEYBOARD	1 STRINGS 2 ORGAN 3 SOLO	VII		VOCAL	1 VOCAL 1 2 VOCAL 2 3 HARMONY 4 ROBOT
IV		PIANO	1 ACOUSTIC PIANO 2 ELECTRIC PIANO	VIII		SOUND	1 WAVE 2 TEST TONE OSCILLATOR

各カテゴリーに含まれるエフェクトタイプ

■パラメーター

エフェクトタイプはいくつかの要素から構成されていて、この要素をエディット(修正)することでエフェクトタイプの細かい調整が行なえます。

この要素を「パラメーター」と呼びます。9001では、エフェクトタイプの内容を各パラメーターの設定値として記憶していることを覚えておきましょう。

■プログラム

エフェクトタイプを選んで1つ1つのパラメーターを設定し、さらに最終的な出力レベルを調節したものを「プログラム」と呼びます。9001には工場出荷時に40種類のプログラムがメモリーに保存されていて、このプログラムを1つずつ呼び出して使します。またメモリー内のプログラムを、ユーザーがパラメーターをエディットしたプログラムに書き換えることもできます。

■バンクナンバーとプログラムナンバー

9001のプログラムを選ぶときには、2桁の番号を使ってプログラムを指定します。番号の上の位を「バンクナンバー」、下の位を「プログラムナンバー」と呼びます。バンクナンバーは0~9、プログラムナンバーは1~4の範囲が使用できます。

■モード

9001の働きを大別すると、3つの機能に分けることができます。この機能を「モード」と呼びます。9001のモードには、つぎのような種類があります。

●プレイモード

プログラムを選んで使用する、9001の基本となるモードです。9001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

プログラムで使用するエフェクトタイプを選択したり、エフェクトタイプの各パラメーターをエディットするなど、個々のプログラム内容を変更するモードです。

●ユーティリティーモード

音源ソースの種類に応じて入力感度を調整したり、9001を工場出荷時の状態に戻すなど、9001全体に関する操作を行なうモードです。

■マニュアルの記載について

このマニュアルでは、ちょっとしたヒントや、とくに注意すべき項目などをアイコン(絵文字)で表しています。それぞれのアイコンの意味はつぎの通りです。



【ヒント】

具体的な使用例や使いこなしのアイデアを紹介します。



【ノート】

エフェクトプロセッサーを初めて使用する方がおちいりやすい失敗を防ぐための注意事項です。

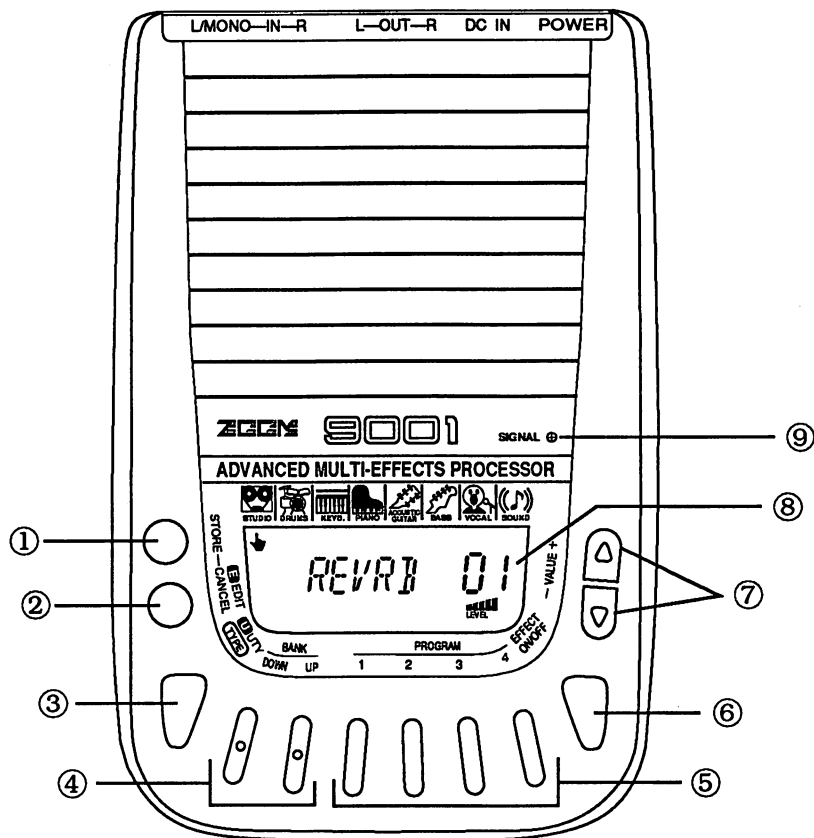


【ワンポイントレッスン】

9001を使用する上で、知っておくと便利な基礎知識を解説しています。

各部の名称と機能

■ フロントパネル



① STORE(ストア)キー

修正したプログラムをメモリーに保存するときに使用します。

② EDIT/CANCEL(エディット/キャンセル)キー

おもに9001をエディットモードに切り替えるのに使用します。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。

③ UTILITY(TYPE)(ユーティリティー/タイプ)キー

おもに9001をユーティリティーモードに切り替えるのに使用します。また、エディットモードでは、エフェクトタイプを選択するのに使います。

④BANK DOWN/UP(バンクダウン/アップ)キー

- プレイモードでは…0～9のバンクを切り替えるときに使用します。つぎに説明するPROGRAMキーと組み合わせて、プログラムを選びます。
- エディットモードでは…エディットするパラメーターを選択するのに使用します。

⑤PROGRAM(プログラム)1～4キー

- プレイモードでは…現在選んでいるバンクの中からプログラムを選択します。
- エディットモードでは…エディットするパラメーターを選択するのに使用します。

⑥EFFECT ON/OFF(エフェクトオン/オフ)キー

- プレイモードでは…このキーを押すと、エフェクトを一時的にオフにすることができます。もう一度押せば、もとの状態に戻ります。
- エディットモードでは…このキーを押すと、エディット中のプログラムを変更前と聞き比べるコンペア機能が呼び出されます。

⑦VALUE(バリュー) +/−キー

- プレイモードでは…プログラムの最終的な出力レベルを調節するのに使用します。
- エディットモードでは…パラメーターの値をエディットするのに使用します。
- ユーティリティーモードでは…9001の入力レベルの感度を、音源ソースの種類に合わせて調節するのに使用します。

⑧ディスプレイ

現在選んでいるプログラムのエフェクトタイプ、バンクナンバー、プログラムナンバーなど、9001を操作するのに必要な情報が表示されます。

⑨SIGNAL(シグナル)インジケータールED

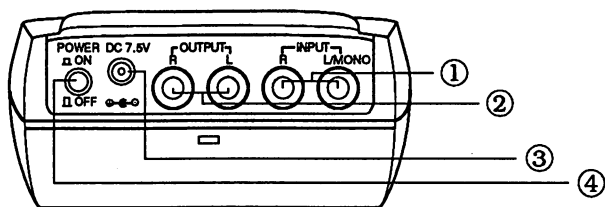
9001に入力される信号のレベルを表すLEDです。

- 消灯しているときは…信号が入力されていない無音状態を表します。
- 緑色に点灯しているときは…信号が入力されているが、レベルの低い状態を表します。
- 黄色に点灯しているときは…信号が最適のレベルで入力されていることを表します。
- 赤く点灯しているときは…信号が大きすぎて9001入力部に歪んでいることを表します。



電池が残り少なくなるとSIGNALインジケータールEDが赤く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



①INPUT(インプット)R, L/MONO端子

楽器やテープレコーダー、CDプレーヤーなどの音源ソースを接続します。音源ソースがモノラルの場合にはL/MONO端子、ステレオの場合にはR、L/MONO端子の両方に接続します。なお、音源ソースの出力がRCAピン端子の場合は、RCAピンプラグを1/4"フォーンプラグに変換するアダプターが必要です。

②OUTPUT(アウトプット)L/R端子

アンプ内蔵スピーカーやオーディオ装置など再生装置の入力に接続する端子です。

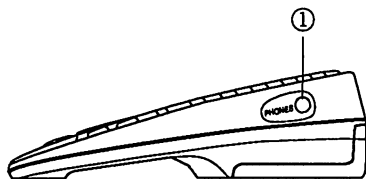
③DC IN(ACアダプター)端子

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。

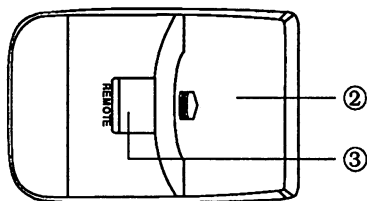
④POWER(パワー)スイッチ

電源のオン/オフスイッチです。

■右サイドパネル/ボトムパネル



右サイドパネル



ボトムパネル

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。

②バッテリーケース

乾電池(単3×6本)を取納します。

③リモートジャック

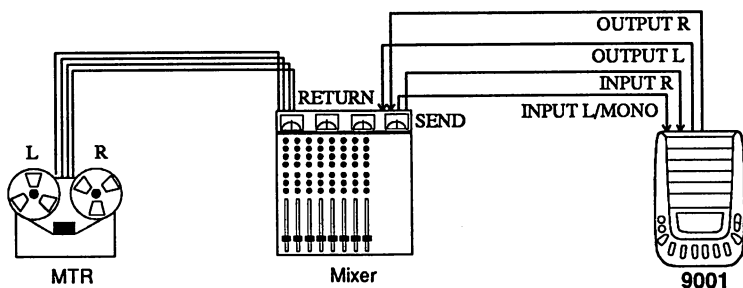
別売のリモートフットスイッチFC01を接続します。

接続しましょう

9001の接続方法は、音源ソースの種類に応じてさまざまな例が考えられます。ここでは代表例をいくつか紹介しておきましょう。

■ ミキサーに接続する場合(接続例1)

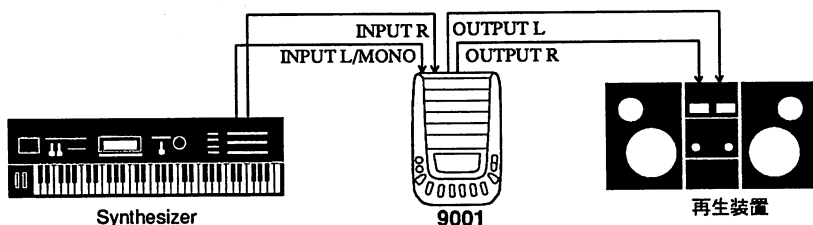
複数の楽器にエフェクトをかけたい場合や、MTR(マルチトラックレコーダー)の各トラックにエフェクトを加えたい場合は、ミキサーのSEND/RETURN端子に接続します。ミキサーのSEND端子がモノラルの場合は9001のINPUT L/MONO端子に、ステレオの場合は両方のINPUT端子に接続します。また、ミキサーのRETURN端子がモノラルの場合は9001のOUTPUT L端子に、ステレオの場合は両方のOUTPUT端子に接続します。



この例のように、9001をミキサーのSEND/RETURN端子に接続する場合は、STUDIOやDRUMSのカテゴリーに含まれるエフェクトタイプを選び、DIRのパラメーター(原音のミックスをオン/オフする機能)をオフにして使用します。また、他のカテゴリーに含まれるエフェクトタイプは、原音をオフにする機能がないため、この接続方法で使用することはあまりお勧めできません。詳しくは22ページからのパラメーターリストをご参照ください。

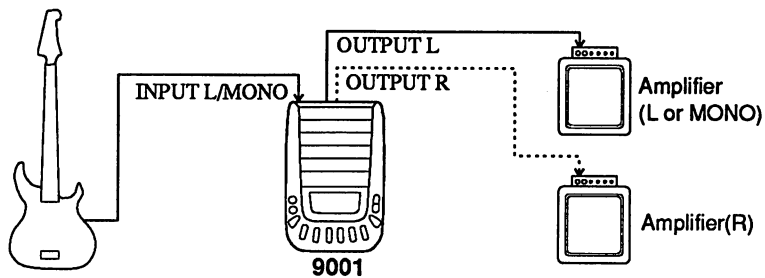
■ シンセサイザーやリズムマシンを接続する場合(接続例2)

シンセサイザーやリズムマシンなどステレオ出力を持つ電子楽器を接続する場合は、楽器のステレオ出力を9001の2つのINPUT端子に、9001の2つのOUTPUT端子をオーディオ装置などの再生装置に接続します。



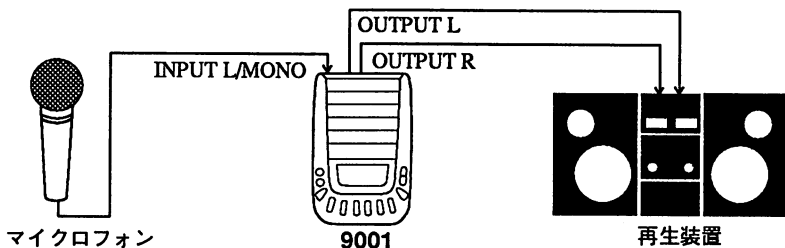
■ギターやベースに使用する場合(接続例3)

エレキギター、エレキベース、マイク内蔵のアコースティックギターなど、モノラル出力の楽器を接続する場合は、楽器の出力を9001のINPUT L/MONO端子に、9001のOUTPUT L端子をアンプに接続してください。ただしこの場合は、リバーブなどのステレオエフェクトがモノラル出力となります。ステレオで出力したい場合は、9001の2つのOUTPUT端子を2台のアンプに接続します。



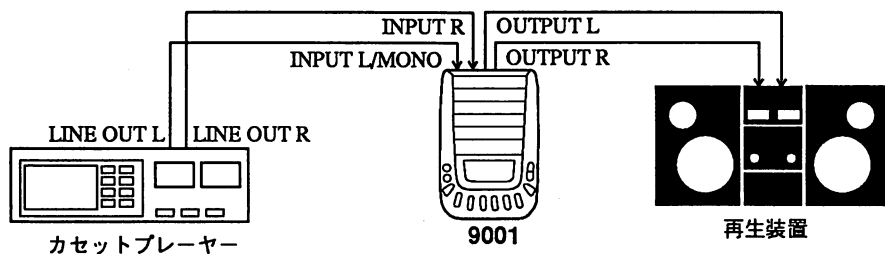
■マイクロフォンを接続する場合(接続例4)

マイクロフォンを接続する場合は、出力を9001のINPUT L/MONO端子に、9001のOUTPUT L端子をアンプに接続してください。ただし、ステレオエフェクトがモノラル出力となりますので、ステレオ出力したい場合は9001のOUTPUT L/R端子をそれぞれアンプに接続します。なお、コンデンサー式のマイクロフォンには対応していませんが、一般的なダイナミック式マイクロフォンはご使用いただけます。マイクロフォンの出力は製品の特性によりバラツキがありますので、9001の入力感度の調節を行なって適切なレベルでご使用ください。



■CDプレイヤーやカセットテープレコーダーを接続する場合(接続例5)

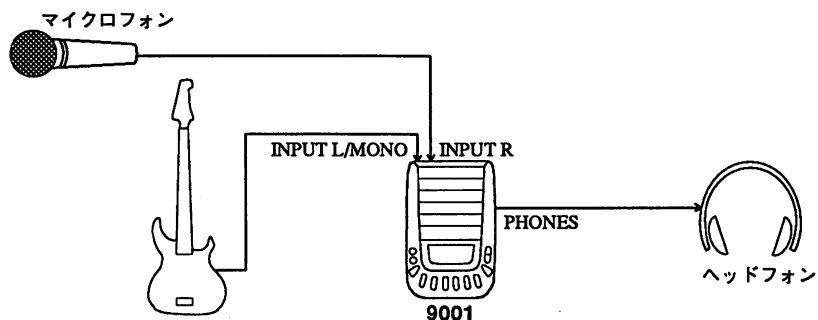
CDプレイヤーやカセットプレイヤーのLINE OUT端子を9001の2つのINPUT端子に、9001のL,R 2つのOUTPUT端子をオーディオ装置のAUX IN端子に接続します。市販のミュージックソースにリバーブなどのエフェクトを加えたオリジナルテープの制作などに威力を発揮します。



■個人練習用の場合(接続例6)

個人練習用に適したセットアップです。


ギターやキーボードなどの楽器の出力を9001の一方のINPUT端子に、マイクロフォンを、もう一方のINPUT端子に接続することによって両方の音にエフェクト効果がかかります。演奏をしながら歌の練習をすることができ、とくにヘッドフォンを使ったときに威力を発揮します。



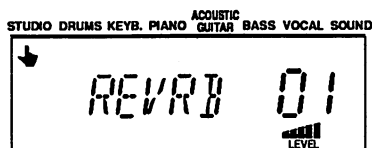
■入力レベルの調節


実際の操作に入る前に、使用する音源ソースの種類に合わせて9001の入力レベルの感度を調節しておきましょう。この操作を一度すませておけば、ノイズの少ない、クリーンなサウンドが得られます。

- ・ 9001を音源ソースや再生装置と正しく接続してから、①音源ソース(楽器)→②9001→③再生装置の順番で電源を入れてください。ただし、音源ソースや再生装置のボリュームはまだ絞っておいてください。

 **NOTE** この順番を逆にすると、電源投入時に発生する「ボン」というノイズによってスピーカーが損傷を受ける場合があります。電源を切る場合は逆の順番で行ないます。

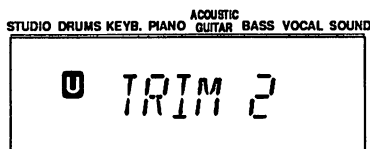
プレイモードのディスプレイが表示されます。



 **NOTE** 実際に表示される文字や数値は、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。9001が他のモードにあるときには、ディスプレイ左側に“E”や“U”のマークが表示されますので、これらのマークが表示されていないことを目印にプレイモードであることを確認してください。

- ・ UTILITY(TYPE)キーを押してください。

これで9001全体の設定を行なうユーティリティーモードになります(ディスプレイ左側にユーティリティーモードを表す“U”のマークが表示されます)。



- ・ VALUE +/-キーを使って、9001の入力感度を調節します。

音源ソースの音量を通常使用するレベルまで上げ、SIGNALインジケータLEDが最大音量入力時でも黄色に点灯するように、VALUE +/-キーを押して1~5の範囲で調節してください。

- ・ 設定が終わったら、最初のディスプレイ(Uのマークが表示されない状態)に戻るまで、何回かUTILITY(TYPE)キーを押してください。

これで9001がプレイモードに戻ります。

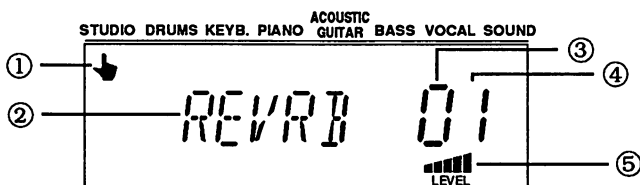
プログラムを聞いてみましょう (プレイモード)

プレイモードはプログラムを選択する、9001の基本となるモードです。プレイモードでは、つぎの操作を行いません。


- プログラムの選択
- エフェクトの一時的なオン/オフ切り替え
- 出力レベルの一時的な変更

■プレイモードのディスプレイの見かた

プレイモードでは、ディスプレイにつぎのような情報が表示されます。



①カテゴリー

プログラムで使用しているエフェクトタイプのカテゴリーを“”のマークで表示します。カテゴリーはわかりやすいイラストで分類されていますので、そのプログラムで使用しているエフェクトタイプがどんな用途に向いているのか、一目でわかります。

②エフェクトタイプ

現在選んでいるプログラムのエフェクトタイプ名です。

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プログラムナンバー

現在選んでいるプログラムのナンバーです。

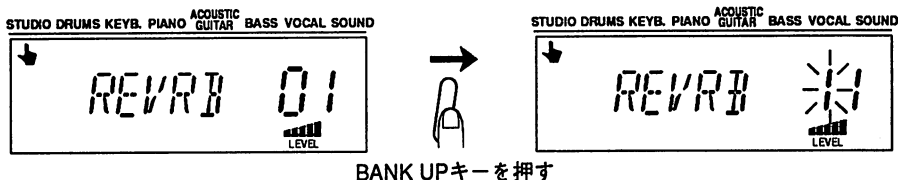
⑤バーグラフ

現在選んでいるプログラムの出力レベルをバーグラフで表示します。

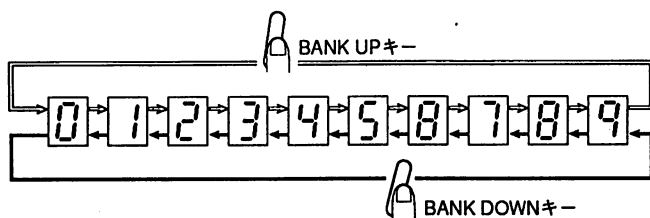
■ プログラムを選ぶ

- ・ BANK DOWN/UPキーでバンクを選びます。

9001のプログラムは4つ単位でバンクに分かれています。プログラムを選ぶときには、まずBANK DOWN/UPキーを押して0~9のバンクを選びます。BANK UPキーでバンクナンバーが1つ上がり、BANK DOWNキーで1つ下がります。バンクを切り替えると、バンクナンバーが点滅します。



バンクナンバーを素早く切り替えたいときは、BANK DOWN/UPキーを押し続けます。これでバンクナンバーが連続して変わります。



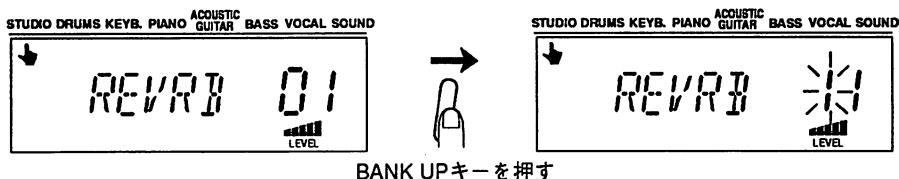
BANK DOWN/UPキーとバンクナンバー



BANK DOWN/UPキーを押しただけでは、プログラムは変更されません。つぎに説明するPROGRAM 1~4キーを押したときにプログラムが確定します。

- ・ PROGRAM 1~4キーでプログラムを選びます。

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プログラムナンバーが表示されます。同時に新しいプログラムのエフェクトタイプ名、カテゴリー、出力レベルが表示されます。





同じバンク内でプログラムを切り替える場合は、バンクナンバーを指定し直す必要はありません。たとえばプログラム11番から14番に変更するには、PROGRAM 4キーを押すだけで切り替わります。

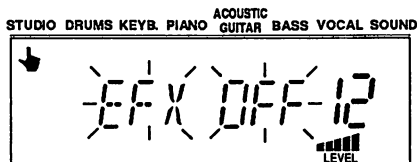
プログラムの選びかたがわかったところで、プログラムを一通り聞いてみましょう。各プログラムの詳しい内容については、44ページからのプリセットプログラムリストをご参照ください。

■エフェクトを一時的にオフにする

プレイモードでは、エフェクトを一時的にオフにすることができます。エフェクトのかり具合を確かめたいときや、楽器をチューニングしたいときに便利です。

- ・プレイモードでEFFECT ON/OFFキーを押してください。

エフェクトがオフになり、ダイレクト音(原音)のみの出力になります。ディスプレイにエフェクトがオフになっていることを表す“EFX OFF”の表示が点滅します。ただし、STUDIOやDRUMSの категорияに含まれるエフェクトタイプのパラメーター“DIR”がオフの場合は、ダイレクト音も出力されません。



- ・もう一度EFFECT ON/OFFキーを押してください。

これで以前のプレイモードに戻ります。

■出力レベルを一時的に変更する

9001は出力レベルがプログラムごとに設定されています。プレイモードでこの出力レベルを一時的に変更することができます。

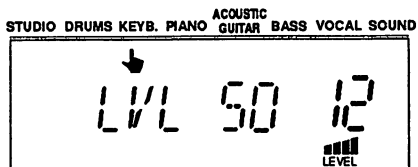


STUDIOやDRUMSの категорияに含まれるエフェクトタイプと、その他の категорияに含まれるエフェクトタイプでは、出力レベルで調節する内容が異なりますので注意してください。

STUDIOとDRUMSの категорияに含まれるエフェクトタイプではエフェクト音のみの音量を調節するのに対し、その他の categoriaに含まれるエフェクトタイプでは原音とエフェクト音がミックスされた信号の音量を調節します。

- ・プレイモードからVALUE +/-キーを押してください。

VALUE +/-キーを押すと、ディスプレイがつぎのように変化します。



“LVL” のすぐ右の数値(この図で言えば “50”)が、現在のプログラムに設定されていた出力レベルの値を表します。

- ・そのままVALUE +/-キーを押し続けてください。

VALUE +/-キーのいずれか一方を続けて何度も押すか、そのまま押し続けることにより、レベルの値が増減します。また、一方を押し続けながらもう一方を押すと、さらに速く増減します。音源ソースを鳴らしながら0(無音)~99(最大レベル)の範囲で最適なレベルに設定します。

- ・VALUE +/-キーを離せば、もとのプレイモードに戻ります。



単に出力レベルの数値を確認したいだけの場合は、VALUE +/-キーのいずれかを一回だけ軽く押します。しばらくの間レベルの値を表示してからもとのプレイモードに戻ります。



ここで変更した内容は一時的なもので、他のプログラムを選んだときにもとの数値に戻ってしまいます。変更したレベルをそのまま保存したい場合は、つぎに説明する方法で保存してください。

■プログラムを同じバンク、プログラムナンバーに保存する

プレイモードで出力レベルを変更したプログラムを同じ位置に保存するには、つぎの操作を行いません。

- ・プレイモードからSTOREキーを押してください。

これで保存待機状態となり、バンクナンバーとプログラムナンバーが点滅します。



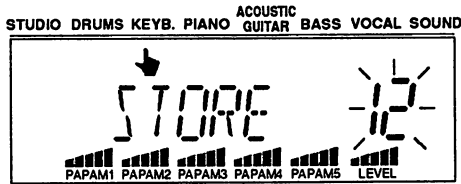
- ・再度STOREキーを押してください。これで保存が実行され、プレイモードに戻ります。

■プログラムを別のバンク、プログラムナンバーに保存する

9001をギターやベース、シンセサイザーなどのエフェクターとして使用する場合、1曲の中で使用するプログラムを同じバンクにまとめておけば、PROGRAM 1~4のボタンを一押しするだけでプログラムが切り替えられるので便利です。ここではプログラムを別の位置に保存する方法について説明します。

- ・プレイモードからSTOREキーを押してください。

これで保存待機状態となり、バンクナンバーとプログラムナンバーが点滅します。



- ・BANK DOWN/UPキーとPROGRAM 1~4キーを使って、保存先のバンクナンバーとプログラムナンバーを指定してください。ただし、プレイモードでのプログラムの選択と違い、プログラムナンバーを変えず、バンクナンバーのみを変えるなら、BANK DOWN/UPキーでバンクを切り替えただけで保存先のプログラムが確定されます。



NOTE 保存を実行すると、保存先のバンク、プログラムナンバーにあったプログラムのデータが新しく書き換えられてしまいます。保存先のプログラムが不要であることを確認してください。工場出荷時のプログラムを再度呼び出したい場合は、39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。



HINT 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元のモード(この場合はプレイモード)に戻ります。

プログラムをエディットする (エディットモード)

9001のエフェクトタイプは、最高6つのパラメーター(パラメーター1~5+出力レベル)から構成されています。これらのパラメーターの設定を変更することを「エディットする」と言います。プログラムのエディットは、エディットモードで行ないます。

■9001をエディットモードにするには

- ・プレイモードでエディットしたいプログラムを選び、EDIT/CANCELキーを押します。

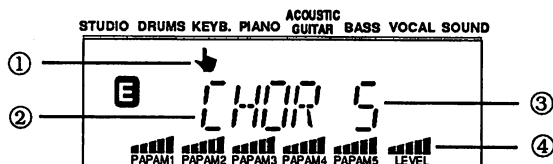
これで9001がエディットモードになり、ディスプレイ左側にエディットモードを表す“E”のマークが表示されます。



もう一度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の見かた

エディットモードディスプレイには、つぎの情報が表示されます。



①カテゴリー

プログラムで使用しているエフェクトタイプのカテゴリーを“↓”のマークで表示します。

②パラメーター

現在エディットの対象となっているパラメーター(パラメーター1~5または出力レベル)の名前を表示します。

③パラメーターバリュー

現在エディットの対象となっているパラメーターの設定値を表示します。

④バーグラフ

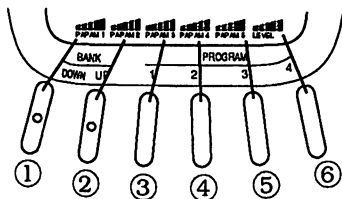
各パラメーターのおおまかな値をグラフで表示します。また、現在エディットの対象となっているパラメーターのナンバー表示が点滅します(エディットモードに入ったときには、パラメーター1のナンバー表示が点滅します)。

■パラメーターの値を変更する

9001のプログラムをエディットするときには、

- エディットの対象となるパラメーターを選択する
 - 選択したパラメーターの設定値を変更する
という手順が基本になります。
- ・エディットモードでBANK DOWN/UPキー、PROGRAM 1~4キーを使ってエディットの対象となるパラメーターを選びます。

それぞれのキーに対応するパラメーターは、つぎの通りです。

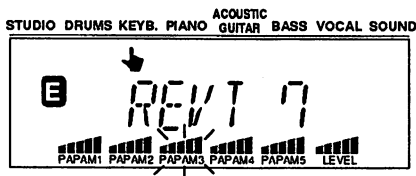


- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| ① BANK DOWNキー ……パラメーター1 | ④ PROGRAM 2キー ……パラメーター4 |
| ② BANK UPキー ……パラメーター2 | ⑤ PROGRAM 3キー ……パラメーター5 |
| ③ PROGRAM 1キー ……パラメーター3 | ⑥ PROGRAM 4キー ……出力レベル |



各パラメーターの内容は、エフェクトタイプの種類によって異なります。22ページからのパラメーターリストをご参照ください。また、出力レベルのパラメーターはプレイモードで変更可能な出力レベルと同じものです。

ディスプレイに選択したパラメーターの名前と設定値が表示され、そのパラメーターのナンバー表示が点滅します。



- ・VALUE +/-キーを使って設定値を変更します。



数値を素早く変化させたいときは、VALUE +/-のいずれか一方を押し続けます。これで数値が連続的に変化します。また、一方を押し続けながらもう一方を押すと、さらに速く増減します。

■エフェクトタイプを切り替える

エディットモードでは、エフェクトタイプを切り替えることが可能です。ゼロからの状態で新しいプログラムを作りたいときに使います。

- ・UTILITY(TYPE)キーを押してください。

UTILITY(TYPE)キーを押すと、現在選んでいるエフェクトタイプ名が表示され(ディスプレイ左下に“TYPE”のマークが表示されます)、エフェクトタイプを切り替え可能になります。



- ・VALUE +/-キーを使ってエフェクトタイプを選びます。

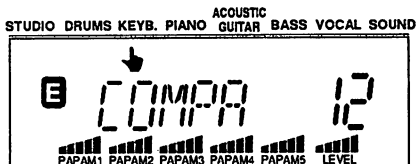


新しいエフェクトタイプを選んだ場合は、全パラメーターの設定値がクリアされ、新しいエフェクトタイプの初期設定値となります。

■エディットしたプログラムを変更前と比較する(コンペア)

プログラムをエディット中にEFFECT ON/OFFキーを押すことにより、一時的に変更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。

EFFECT ON/OFFキーを押すと、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プログラムがエディット前の状態に戻ります。



EFFECT ON/OFFキーを再度押せば、エディットモードに戻ります。



コンペア機能は、あるパラメーターを変更するとどの程度全体のエフェクトが変化するかを確認するのに便利です。

■エディットしたプログラムを保存する

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、別のプログラムを選んだときに消えてしまいます。気に入ったプログラムができたらずち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、バンクナンバーとプログラムナンバーが点滅します。



- ・BANK DOWN/UPキーとPROGRAM 1~4キーを使って、保存先のバンクナンバーとプログラム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、エディットしたプログラム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、保存を中断して前の画面に戻ります。



EDIT/CANCELキーでプレイモードに戻っても、別のプログラムを呼び出すまではエディットした内容が保持されます。

パラメーターリスト

ここでは9001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する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。



カテゴリーI STUDIO(スタジオ)

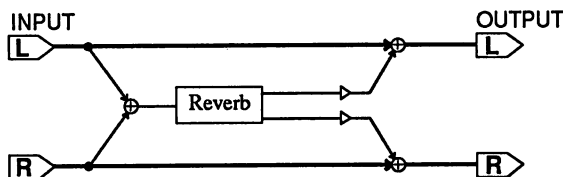
1. REVERB(リバーブ) [REVRB]

サウンドに自然な響きを加える、オールマイティのリバーブです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Reverb Time	REVT	1~10	リバーブタイムを設定します。
2	Pre Delay Time	PR_D	0~100	プリディレイタイムを設定します。単位はmsです。
3	Tone	TONE	0~10	リバーブの音質を決定します。数値が小さくなるほど高音域がカットされます。
4	Early Reflection	E/R	0~10	初期反射音のレベルを設定します。
5	Direct Mix	DIR	OF,On	原音をミックスするかどうかを決定します。
L	Effect Level	LVL	0~99	リバーブ音のレベルを設定します。

REVT の値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
実時間 (sec)	0.4	0.7	0.9	1.2	1.5	1.8	2.1	2.5	3	4

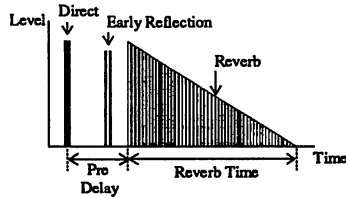
REVTの値と実時間の対応表



リバーブは、音に残響成分を加えることによって、奥行きや広がり感を与えるエフェクトです。音が壁などの堅い表面に当たって跳ね返ると、最初の反射音が聞こえます。これを初期反射音と言い、原音が鳴ってから初期反射音が聞こえるまでの時間差をプリディレイタイムと呼びます。初期反射音が大きくプリディレイタイムが短いほど、狭い部屋で鳴っている印象を受けます。

壁に反射した音は、さらにあちこちに乱反射して残響となって減衰していきます。この残響の音量がリバーブ音のレベル、減衰するまでの時間がリバーブタイムということになります。

反射面の材質が柔らかいと、残響成分の高音域が失われて、リバーブタイムが短くなります(吸音材を貼った部屋がこれに当たります)。逆に反射面の材質が硬いと、残響成分の高音域が残り、リバーブタイムが長くなります(ホールなどの残響がこれに当たります)。



リバーブの各パラメーター



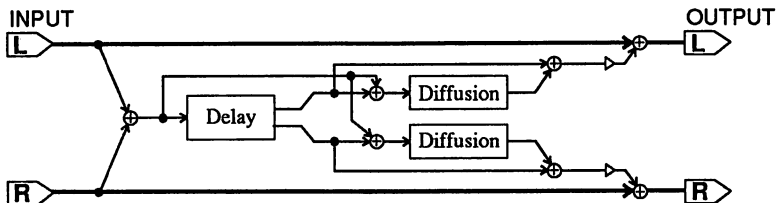
STUDIOとDRUMSのカテゴリーに含まれるエフェクトタイプは、つぎの3点が他のカテゴリーと異なります。

- ステレオのエフェクト音と、ステレオの原音をミックスすることにより、ステレオ入出力エフェクトが得られます。
- LVLパラメーターで設定可能できるのはエフェクト音のみで、原音のレベルは設定できません。
- DIRパラメーターで原音をミックスするかどうかを決定します。9001を音源ソースと再生装置の間に接続する場合はこのパラメーターをオン、ミキサーのSEND/RETURN端子に接続する場合はオフに設定するといいでしょ。

2. ECHO(エコー)[ECHO]

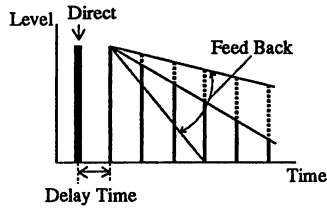
シングルディレイからマルチフィードバックディレイまで、多彩な効果が得られるディレイです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Delay Time	DLYT	1~128	10ms単位でディレイタイムを設定します。 (例: 128=1280ms)
2	Feed Back	FB	0~10	フィードバックの量を設定します。
3	MODE	MODE	1,2,3	エコーの種類を選びます。 1:Single Delay 2: Ping-Pong Delay 3: Multi Feedback Delay
4	Diffusion	DIFF	0~10	ディフュージョンの音量レベルを設定します。
5	Direct Mix	DIR	OF,On	原音をミックスするかどうかを決定します。このパラメーターがオンのとき、原音にもディフュージョンがかかります。
L	Effect Level	LVL	0~99	エコー音のレベルを設定します。





エコー(またはディレイとも呼びます)は山びこのような反響効果のことで、リバーブに比べて反射音の密度がずっと粗いのが特徴です。エコー音どうしの間隔をディレイタイム、繰り返し回数をフィードバックのパラメーターで設定します。また音が乱反射する感じを強調するディフュージョンというパラメーターの値を上げれば、リバーブに近いニュアンスも出せます。

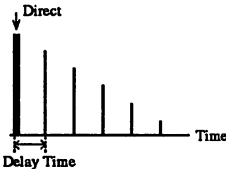


エコーの各パラメーター

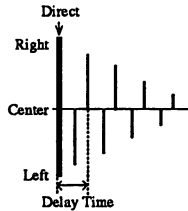
このエフェクトタイプでは、つぎの3種類のエコーが選べます。

- 1) シングルディレイ・・・エコー音が一定の周期で聞こえる、一般的なエコーです。
- 2) ピンポンディレイ・・・エコー音が左右から交互に聞こえる、特殊なエコーです。ただし、出力をL側のみに接続してモノラルとしている場合は、L/Rのディレイ成分がミックスされるので、ディレイタイムの1/2の周期でディレイ音が得られます。
- 3) マルチフィードバックディレイ・・・左右から聞こえるエコー音の定位と間隔が変化するエコーです。

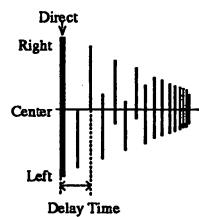
1) シングルディレイ



2) ピンポンディレイ



3) マルチフィードバックディレイ



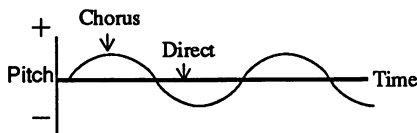
3.CHORUS(コーラス)[CHORUS]

ギターからシンセサイザーまで、幅広く使えるコーラスです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Depth	DEPT	0~50	コーラス効果の深さを設定します。
2	Color	COLOR	0~10	コーラス音の音質を調整します。数値が大きいほどコーラス音の低域がカットされ、透明感が増します。
5	Direct Mix	DIR	OF,On	原音をミックスするかどうかを決定します。
L	Effect Level	LVL	0~99	コーラス音のレベルを設定します。



POINT コーラスは、音程を周期的にゆらしたエフェクト音を原音に重ね、独特の柔らかい響きにするエフェクトです。このエフェクトタイプでは、Depthでコーラスのゆれの深さを、Colorでコーラス音の音質を調節します。



コーラスエフェクトの原理



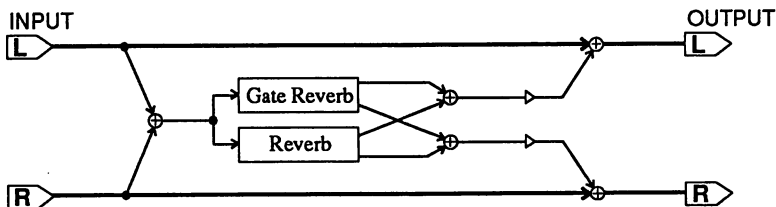
カテゴリーII DRUMS(ドラムス)

1. GATE(ゲート)[GATE]

過激なドラムサウンドが得られる、ゲートリバーブです。

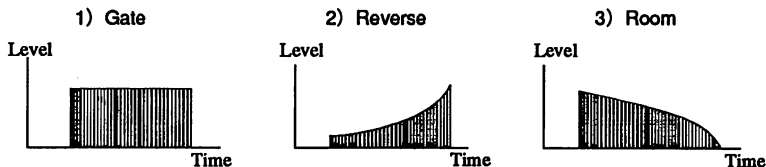
	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Gate Time	TIME	1~100	ゲートリバーブのタイムを設定します。
2	Gate Shape	SHAPE	1,2,3	ゲートリバーブの減衰パターンを設定します。 1: Gate 2: Reverse 3: Room
3	Reverb Time	REVT	1~10	*リバーブタイムを設定します。
4	REV/GATE Balance	BAL	0~10	リバーブ音とゲートリバーブ音のミックス比を設定します。 0:リバーブのみ 10:ゲートリバーブのみ
5	Direct Mix	DIR	OF,On	原音をミックスするかどうかを決定します。
L	Effect Level	LVL	0~99	ゲートリバーブ音+リバーブ音のレベルを設定します。

*リバーブタイムで表示される数値と実際の時間との関係については22ページの表をご覧ください。



POINT ゲートリバーブは、リバーブ音の減衰をコントロールすることにより作り出される、人工的なエフェクトです。バスドラムやスネアドラムのリバーブ成分を強制的にカットした「ゲートリバーブサウンド」が有名です。このエフェクトタイプでは、つぎの3種類の減衰パターンが選べます。

- 1) Gate……リバーブが減衰の途中で突然消える、独特の効果です。
- 2) Reverse……通常とは逆のカーブでリバーブが増大します。
- 3) Room……極端に狭い部屋で音を鳴らしたようなリバーブです。



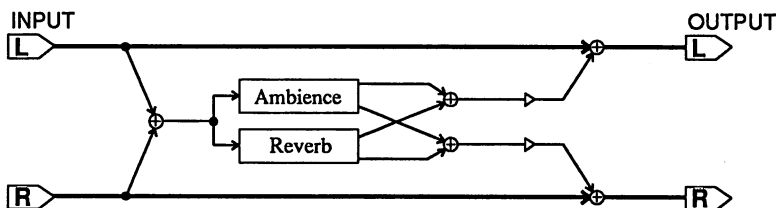
ゲートリバーブの各減衰パターン

2.AMBIENCE(アンビエンス)[AMB]

部屋の反響や反射面の材質をシミュレートするエフェクトです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Room Size	SIZE	1~100	部屋の広さを設定します。
2	Room Mode	MODE	1, 2, 3	部屋の種類を選択をします。 1: Small 2: Large 3: Tight
3	Reverb Time	REVT	1~10	*リバーブタイムを設定します。
4	REV/AMB Balance	BAL	0~10	リバーブ音とアンビエンス音のミックス比を設定します。 0:リバーブ音のみ 10:アンビエンス音のみ
5	Direct Mix	DIR	OF, On	原音をミックスするかどうかを決定します。
L	Effect Level	LVL	0~99	アンビエンス音+リバーブ音のレベルを設定します。

*リバーブタイムで表示される数値と実際の時間との関係については22ページの表をご覧ください。



POINT Room Modeで残響の性質、Room Sizeで部屋の大きさを設定します。Room Modeでは、つぎの設定が選べます。

- 1) Small……小さく残響の少ない部屋
- 2) Large……大きく比較的残響の多い部屋
- 3) Tight……極端に小さく、残響のほとんどない部屋



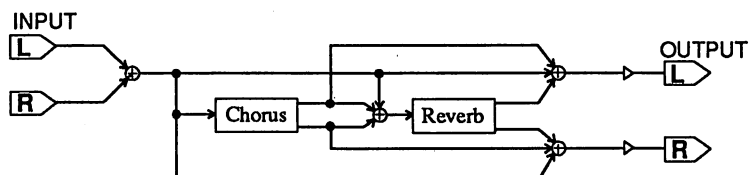
カテゴリⅢ KEYBOARD(キーボード)

1. STRINGS(ストリングス)[STRNG]

ストリングス音にアンサンブルの厚みを加える、コーラスとリバーブのコンビネーションです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Chorus Depth	CHOR	0~10	コーラス音の変調の深さを設定します。
2	Chorus Mix	CMIX	0~10	コーラス音のミックス量を設定します。
3	Reverb Time	REVT	1~10	*リバーブタイムを設定します。
4	Pre Delay Time	PR_D	0~100	リバーブのプリディレイタイムを設定します。
5	Reverb Mix	RMIX	0~10	リバーブ音のミックス量を設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。

*リバーブタイムで表示される数値と実際の時間との関係については22ページの表をご覧ください。



2. ORGAN(オルガン)[ORGAN]

回転スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Lo Freq Rate	LRAT	1~50	低域スピーカーの回転速度を設定します。
2	Hi Freq Rate	HRAT	1~50	高域スピーカーの回転速度を設定します。
3	Stereo Width	WIDTH	1~10	左右のセパレーションを設定します。
4	Tone	TONE	0~10	音質を設定します。数値が小さいほど高音域がカットされます。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



POINT 回転スピーカー(ボックスの中で高域用と低域用のスピーカーを別個に回転させ、音を四方に拡散させるオルガン専用のスピーカー)をシミュレートしたエフェクトタイプです。

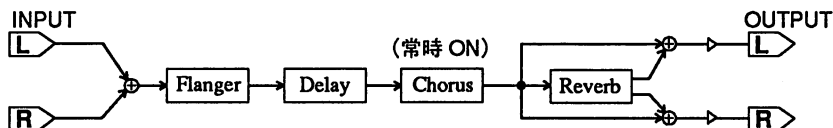


エフェクトタイプとしてORGANを使ったプログラムどうしを切り替えた場合は、スピーカーの回転(スピード)が徐々に変化します。たとえば回転の速いプログラムと遅いプログラムを用意して、曲の途中で切り替えれば、リアルな回転スピーカーのエフェクトが得られます。

3. SOLO(ソロ)[SOLO]

シンセサイザーやギターサウンドなど、単音の派手なソロ向きのエフェクト。フランジャー、エコー、リバーブ、コーラスのコンビネーションです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Flanger Depth	FLG	0~10	フランジングの深さを設定します。
2	Flanger Rate	RATE	1~50	フランジングの変調レートを設定します。
3	Delay Time	DLYT	1~100	ディレイタイムを10ms単位で設定します。 (例：100=1000ms)
4	Delay Mix	DMIX	0~10	ディレイ音のミックスレベルを設定します。
5	Reverb Mix	REV	0~10	リバーブ音のミックスレベルを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



フランジャーは原音に対してわずかにディレイさせた音を干渉させ、これによってクセのつく周波数を周期的に播らし、強いうねりを生じさせるエフェクトです。



このエフェクトタイプに含まれるコーラスエフェクトは、常時オンになっていますので注意してください。



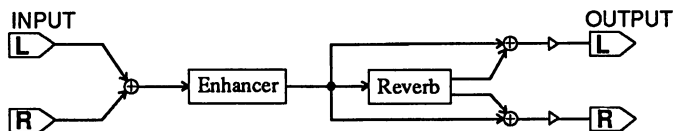
カテゴリーIV PIANO(ピアノ)

1. ACOUSTIC PIANO(アコースティックピアノ)[PIANO]

アコースティックピアノに最適の、深みとつやのあるエフェクトタイプ。エンハンサーとリバーブのコンビネーションです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Enhancer Depth	ENH	0~10	エンハンサーの効果の強さを設定します。
2	Reverb Time	REVT	1~10	*リバーブタイムを設定します。
3	Pre Delay Time	PR_D	0~100 (単位: ms)	リバーブのプリディレイタイムを設定します。
4	Reverb Tone	TONE	0~10	リバーブ音の音質を設定します。数値が小さいほど高音域がカットされ、大きいほど低音域がカットされます。
5	Reverb Mix	RMIX	0~10	リバーブ音のミックスレベルを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。

*リバーブタイムで表示される数値と実際の時間との関係については22ページの表をご覧ください。

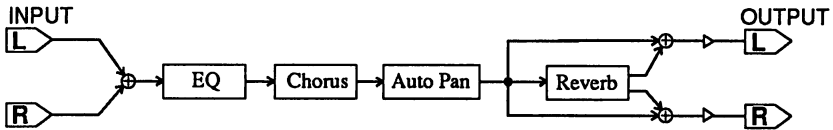


POINT エンハンサーは音の明瞭度を高めるエフェクトで、こもって聞こえる原因となる特定の周波数を除去し、高音域を強調する働きがあります。9001に搭載されたエンハンサーは、エフェクトタイプにより強調する帯域が異なります。たとえばこのアコースティックピアノでは、とくにアタックのハンマー音を強調するよう設定されています。

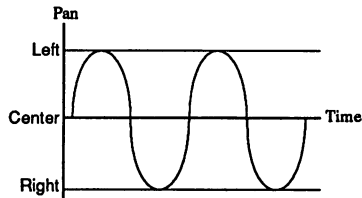
2.ELECTRIC PIANO(エレクトリックピアノ) [ELPNO]

コーラスエフェクトにイコライザーとオートパンを加えた、エレクトリックピアノの定番エフェクトです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	EQ Lo Gain	LO_G	-12~0~+12	イコライザーの低音部のゲインを設定します。
2	EQ Hi Gain	HI_G	-12~0~+12	イコライザーの高音部のゲインを設定します。
3	Chorus Depth	CHOR	0~10	コーラス効果の深さを設定します。
4	Panning Rate	PAN	0~50	パンニング効果の速度を設定します。値が0のときにはパンニング効果がなくなります。
5	Reverb Mix	REV	0~10	リバーブ音のミックスレベルを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



POINT オートパンは、70~80年代に流行したエレクトリックピアノのエフェクトをシミュレートしたもので、ステレオで再生したときに音像を左右から交互に出力します。



オートパン



出力をL側のみに接続してモノラルとしている場合は、パンニング効果はなくなります。が、変調効果が残るため、パンニングオフ(値が0)とは違った効果となります。

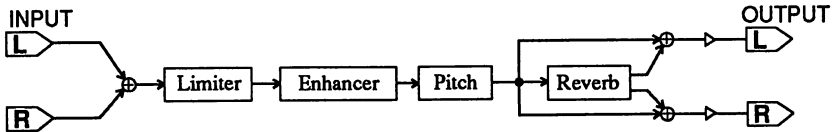


カテゴリ-V ACOUSTIC GUITAR(アコースティックギター)

1. STEEL GUITAR(スチールギター) [STEEL]

アコースティックギターの粒立ちを揃え、はりのあるサウンドが得られるエフェクトタイプです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Limiter Intensity	LIM	0~10	リミッター効果の強さを設定します。
2	Enhancer Depth	ENH	0~10	エンハンサー効果の強さを設定します。巻弦の音をクリアに、線弦の音をきらびやかにする効果があります。
3	PitchShift Mode	PMODE	1~7	ピッチシフターの音程の上下幅を設定します。1: -1oct 2: -5semi 3: detune- 4: detune+ 5: +5semi 6: +7semi 7: +1oct
4	PitchShift Mix	PMIX	0~10	ピッチシフト音のミックスレベルを設定します。
5	Reverb Mix	REV	0~10	リバーブ音のミックスレベルを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



POINT リミッターは、一定以上のレベルを圧縮するエフェクトで、音の粒立ちを揃え、サスティンを延ばす効果があります。

ピッチシフトは、上下1オクターブの範囲でエフェクト音のピッチを変え、独特のコラス効果やハーモナイズ効果を作り出すエフェクトです。このエフェクトタイプでは、ピッチシフトする音程の上下幅をつぎの中から選べます。

- | | | | |
|---|----------------|---|---------------|
| 1 | -1オクターブ | 5 | +5半音 |
| 2 | -5半音 | 6 | +7半音 |
| 3 | デチューン(-) | 7 | +1オクターブ |
| 4 | デチューン(+) | | |

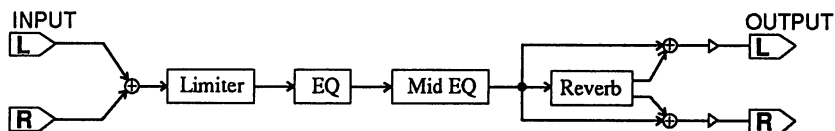


ACOUSTIC GUITARとBASSのカテゴリに含まれるエフェクトタイプのプログラムどうしを切り替えた場合、エフェクト音がミュートされずに新しいプログラムに切り替わります。

2. GUT GUITAR(ガットギター) [GUT]

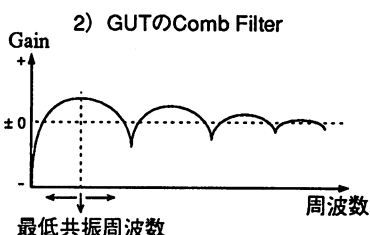
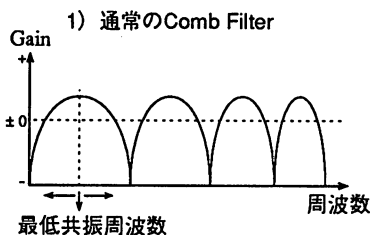
丸みのあるガットギターサウンドを演出するエフェクトタイプです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Limiter Intensity	LIM	0~10	リミッター効果の強さを設定します。
2	EQ Lo Gain	LO_G	-12~0~+12	イコライザーの低音部を設定します。
3	EQ Hi Gain	HI_G	-12~0~+12	イコライザーの高音部を設定します。
4	Comb Frequency	COMB	0~50	コムフィルター共振周波数を設定します。 0:フラット 1: 120Hz ~ 50: 2.5kHz
5	Reverb Mix	REV	0~10	リバーブ音のミックスレベルを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



POINT

コムフィルターは、基準となる周波数より上に山(ブーストされる周波数)と谷(カットされる周波数)が交互に現れる特殊なエフェクトです。このエフェクトタイプでは、低い方に最初に現れる山と谷(最低共振周波数)を残して、それ以外をなだらかにすることによって、特に中音域にクセをつけ、ガットギターのボディの共振をシミュレートするのに使用できるようになっています。



コムフィルター

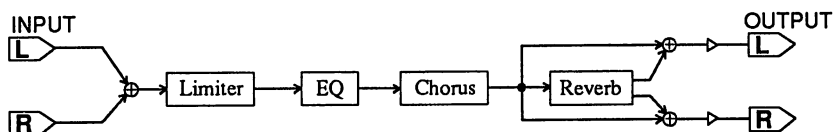


カテゴリ-VI BASS(ベース)

1. BASS(ベース) [BASS]

リッチなベースサウンドが得られる、リミッター、イコライザー、コーラス、リバーブのコンビネーションです。

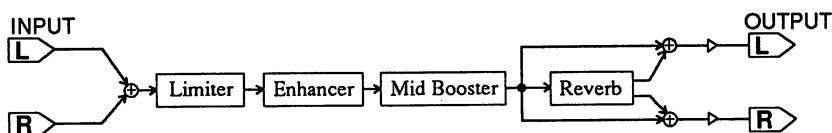
	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Limiter Intensity	LIM	0~10	リミッター効果の強さを設定します。
2	EQ Lo Gain	LO_G	-12~0~+12	イコライザーの低音部を設定します。
3	EQ Hi Gain	HI_G	-12~0~+12	イコライザーの高音部を設定します。
4	Chorus Depth	CHOR	0~10	コーラス効果の深さを設定します。
5	Reverb Mix	REV	0~10	リバーブ音のミックスレベルを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



2. SLAP BASS(スラップベース)[SLAP]

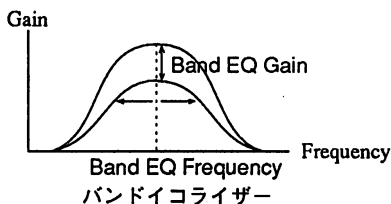
低音域と高音域を強調した、チョッパー奏法に最適のエフェクトタイプです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Limiter Intensity	LIM	0~10	リミッター効果の強さを設定します。
2	Enhancer Depth	ENII	0~10	エンハンサー効果の強さを設定します。
3	Band EQ Frequency	FRQ	0~50	バンドイコライザーのブーストする中心周波数を設定します。0: 60Hz ~50: 7kHz
4	Band EQ Gain	GAIN	0~10	バンドイコライザーのブースト量を設定します。0: 0dB 10: +12dB
5	Reverb Mix	REV	0~10	リバーブ音のミックスレベルを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。





POINT バンドイコライザーは、コントロールする周波数を音源に合わせて上下に移動できるタイプのイコライザーです。



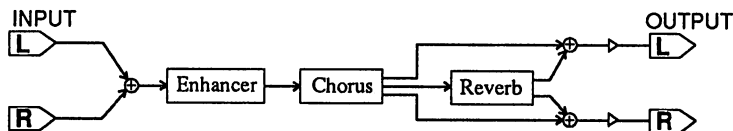
カテゴリ-VII VOCAL(ボーカル)

1.VOCAL1(ボーカル1) [VOCAL1]

大人数のコーラスからストリングスまで、サウンドのニュアンスを変えずに奥行きを与えるエフェクトタイプです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Enhancer Depth	ENH	0~10	エンハンサー効果の強さを設定します。発音を明瞭にする効果があります。
2	Chorus Depth	CHOR	0~10	コーラス効果の深さを設定します。1:Mono 2:Stereo
3	Chorus Mode	MODE	1,2	コーラスモードを選択します。
4	ReverbTime	REVT	1~10	*リバーブタイムを設定します。
5	Reverb Mix	RMIX	0~10	リバーブ音のミックス量を設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。

*リバーブタイムで表示される数値と実際の時間との関係については22ページの表をご覧ください。

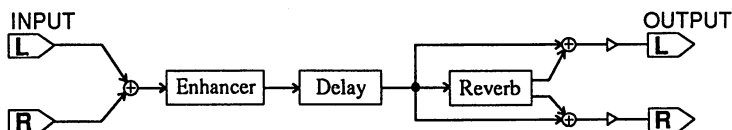


2.VOCAL2(ボーカル2) [VOCAL2]

ソロボーカルに必要なエフェクトを組み合わせたコンビネーションです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Enhancer Depth	ENH	0~10	エンハンサー効果の強さを設定します。発音を明瞭にする効果があります。
2	Delay Time	DLYT	1~100	ディレイタイムを×10msで設定します。
3	Delay Mix	DMIX	0~10	ディレイ音のミックスレベルを設定します。
4	ReverbTime	REVT	1~10	*リバーブタイムを設定します。
5	Reverb Mix	RMIX	0~10	リバーブ音のミックス量を設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。

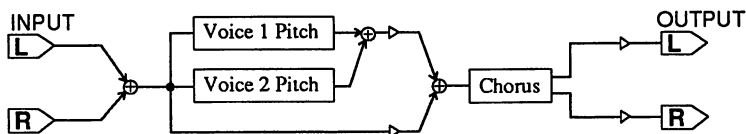
*リバーブタイムで表示される数値と実際の時間との関係については22ページの表をご覧ください。



3. HARMONY(ハーモニー)[HARMONY]

ソロボーカルを3パートハーモニーに変身させるエフェクトタイプです。シンセサイザーに使用すればサウンドエフェクトとしても使用できます。

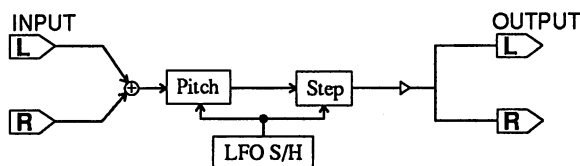
	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Voice 1 Pitch	PT1	-12~0~+12	ピッチシフト音1のシフト量を設定します。
2	Voice 2 Pitch	PT2	-12~0~+12	ピッチシフト音2のシフト量を設定します。
3	Pitch/Dir Balance	BAL	0~10	ピッチシフト音と原音の音量バランスを設定します。 0:原音のみ 10:シフト音のみ
4	Chorus Depth	CHOR	0~10	コーラスアプスを設定します。
5	Chorus Mode	CMODE	1,2	コーラスの動作モードを設定します。 1:Mono 2:Stereo
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



4. ROBOT(ロボット)[ROBOT]

SFX映画に出てくるようなロボットボイスを作り出す、ユニークなエフェクトです。

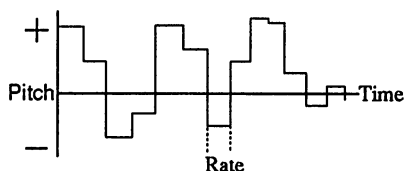
	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Random Pitch Mode	PMODE	1,2,3	ランダムステップピッチシフターの動作モードを選択します。 1: Narrow 2: Deep 3: Hysteric
2	Pitch Depth	PITCH	1~10	ピッチの変化幅を設定します。
3	Step Depth	STEP	1~10	ステップの変調幅を設定します。
4	Pitch & Step Rate	RATE	0~50	ピッチとステップの変化レートを設定します。 0: ホールド状態
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。



RATEが1~50のときには、ピッチがランダムな階段状に変化する効果(サンプル&ホールド)が得られます。Random Pitch ModeをHystericに設定してボーカルに使えば、狂ったロボットが歌っているような声になります。RATEが0のときには、動きは止まりますが、一種独特の金属的な響きが得られます(動きを止めたタイミングによって響きが変わります)。



RATEを0にしてストアした場合、呼び出すタイミングによって異なる音色になるので注意してください。



Robotのサンプル&ホールド効果



カテゴリーVIII SOUND(サウンド)

1. WAVE(ウェーブ) [WAVE]

何も演奏しなくとも、迫力ある波や嵐のサウンドエフェクトを合成してくれるエフェクトタイプです。

	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Mode	MODE	1,2,3	波の雰囲気を選択します。 1: Sand Beach 2: Rock Beach 3: Storm
5	Direct Mix	DIR	OF,On	原音をミックスするかどうかを設定します。
L	Program Level	LVL	0~99	出力レベルを設定します。

2. TEST TONE OSCILLATOR(テストトーンオシレーター) [OSC]

チューニングや音響機器のテスト用発振器として使用可能なエフェクトタイプです。

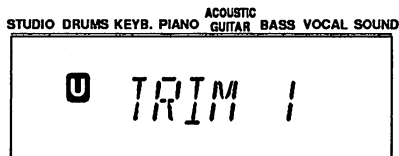
	パラメーター名	表示	範囲	説明
1	Frequency	FRQ	250, 438~442, 500, 1000, 2000, 5000	オシレーターの発振周波数を選択します。 (単位: Hz)
5	Balance	BAL	0~10	原音とのミックス比を決定します。
L	ProgramLevel	LVL	0~99	出力レベルを設定します。

その他の機能 (ユーティリティーモード)

ここでは、9001全体に関する設定や操作を行なうユーティリティーモードについて説明します。

■9001をユーティリティーモードにするには

プレイモードからUTILITY(TYPE)キーを押します。これで9001がユーティリティーモードになり、ディスプレイ左側にユーティリティーモードを表す“U”のマークが表示されます。



ユーティリティーモードには、つぎの3つの機能があり、UTILITY(TYPE)キーを押すたびにディスプレイが切り替わります。最後にもう一度UTILITY(TYPE)キーを押せば、プレイモードにもどります。

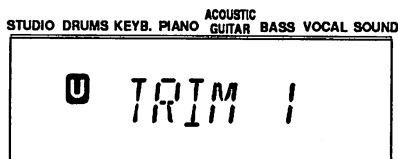
- 入力レベルの調節
- 工場出荷時のプログラムの呼び出し
- 9001を工場出荷時の状態に初期化

■9001の入力レベルを調節する(トリム調節)

12ページでも説明した、9001の入力感度を音源ソースに合わせて調節する機能です。

- ・プレイモードからUTILITY(TYPE)キーを押してユーティリティーモードにしてください。

ユーティリティーモードの最初のディスプレイ(“TRIM”と表示されます)が、入力感度の調節です。



- ・VALUE +/-キーを使って、9001の入力感度を調節します。

音源ソースを最大音量で鳴らしたときに、SIGNALインジケータLEDが黄色に点灯しているように、VALUE +/-キーで調節してください。1~5の範囲で設定できます。数字が小さいほど入力ゲインが下がります。

1. ラインレベル(キーボード、ドラムマシン、ミキサー出力)
2. 出力の大きいベース、出力の小さいキーボード
3. 出力の小さいベース、エレアコギター
4. エレキギター
5. 出力の小さいエレキギター、ボーカルマイク

あくまでも参考用の使用方法ですので、使用する機械の特性にあわせて調節してください。

■工場出荷時のプログラムを呼び出す(プリセットコール)

9001には、ユーザーが自由に書き換え可能なメモリーのほかに、あらかじめプログラムデータが工場出荷時のメモリーと同じ内容、同じ配列で焼き込まれたROM(読みだし専用メモリー)を内蔵しています。出荷時のプログラムをエディットしストアしてしまった場合でも、ROMの同じ位置から読み出すことでもとのプログラムを復帰させることができます。

- ・プレイモードからUTILITY(TYPE)キーを押してユーティリティモードにしてください。
- ・UTILITY(TYPE)キーをもう一回押し、ディスプレイに“RECALL”と表示させてください。

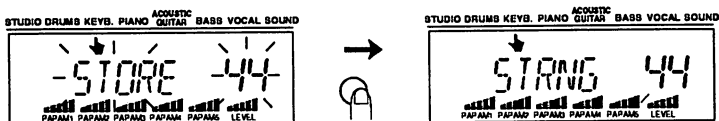
ディスプレイがつぎのように変化します。これはバンクナンバー3、プログラムナンバー2のプログラムをROMから呼び出せる状態にあることを表しています。



- ・BANK DOWN/UPキーとPROGRAM 1~4キーを使って呼び出したいプログラムを選びます。

プレイモードでプログラムを選択するときと同じ手順で、ROMから呼び出すプログラムを選びます。このとき、ROM内のプログラムのサウンドを確認することができます。

- ROMのプログラムをメモリーに保存したいときはSTOREキーを押します。9001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プログラムナンバーを選びます。再度STOREキーを押すと(EDIT/CANCELキーで保存を中断し、プリセットコールに戻ります)、ROMのプログラムをメモリーに保存し、プレイモードに戻ります(プレイモードでは、今保存したプログラムを選んだ状態になります)。



STOREキーを押す

●ROMのプログラムをエディットしたいときは
EDIT/CANCELキーを押します。9001がそのプログラムを保持したままプレイモード
に戻りますので、もう一度EDIT/CANCELキーを押してエディットモードに入ります。

●プリセットコールを中断したいときは
UTILITY(TYPE)キーを二回押します。これでプレイモードに戻ります。この場合は、
前述のROMのプログラムのときと違いプリセットモードに入る前のプログラムのま
まとなります。エディットの途中でも、エディットのデータが保持されています。

■9001を初期状態にする(イニシャライズ)

イニシャライズとは、9001の全プログラムや入力レベルの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ユーザーがメモリに保存したプロ
グラムはすべて消えてしまいますので注意してください。

- ・プレイモードからUTILITY(TYPE)キーを押してユーティリティーモードにしてください。
- ・UTILITY(TYPE)キーをさらに二回押し、ディスプレイに“INIT”と表示させてください。



- ・この状態からSTOREキーを押してください。
ディスプレイがつぎのように変化します。



●そのままイニシャライズしたいときは
もう一度STOREキーを押します。ディスプレイ上の“STORE AL”の文字が点滅し、
イニシャライズを実行したあとでプレイモードに戻ります。

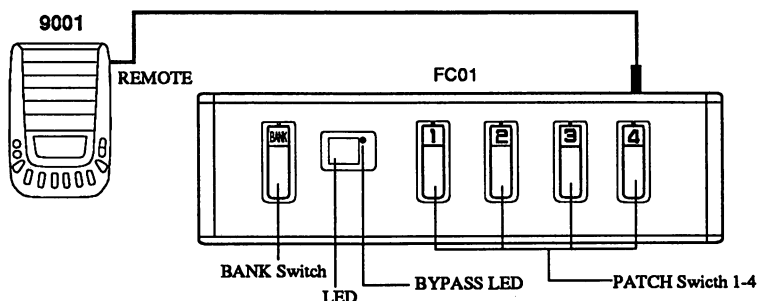
●イニシャライズを中断したいときは
EDIT/CANCELキーを押します。これでイニシャライズの最初のディスプレイに戻り
ます。

9001の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、9001のプログラム選択やエフェクトのオン/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、FC-01を9001のREMOTE端子(本体底面)に接続してください。



FC01と9001の接続

9001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9001の電源をオフにしてから行ってください。

■プログラムを選択する

- ・FC01のBANKスイッチを何回か踏んで0～9のバンクナンバーを選んでください。

FC01のLEDが、

0→1→2→3→4→P→5→6→7→8→9→P→0

の順に切り替わります。0～9が9001のバンクナンバー、“P”がエフェクトオフ(バイパス)待機状態を表します。すでにエフェクトがオフになっているときには“P”に行かずに“0”に戻り(または“5”に移り)ます。

- ・FC01のPROGRAMスイッチ1～4でプログラムナンバーを選んでください。



9001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プログラムは切り替わりません。PROGRAMスイッチを押したときにプログラムが切り替わります。

■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PROGRAM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表示します。BYPASS LEDが点灯します。

バイパスを解除するには、FC01のBANKスイッチとPROGRAMスイッチを使っていずれかのプログラムを選択します。



FC01を使って9001をリモートコントロールできるのは、9001がプレイモードにあるときだけです。9001がその他のモードにあるときは、FC01のLEDが点滅し、プログラムの切り替えやバイパスのオン/オフができなくなります。



エフェクトオフの解除は9001側でも行なえます。

仕 様

Program Memory	40 (4 x 10 banks, Factory Preset recallable)
Effect Category	Studio, Drums, Keyboard, Piano, Acoustic Guitar, Bass, Vocal, Sound
Input	2 channels, 1/4", -30 to -10dBm
Output	2 channels, 1/4", -10dBm Headphones, 1/8"
Control	Remote In for optional FC01
Power	UM-3 batteries x 6 (Accessory), or optional AC Adaptor (AD-0001)
Dimensions	106.4(W) x 162(D) x 47(H)mm
Weight	250 g (without batteries)

PRESET PROGRAMS

B/P	Program Name	Effect Type	Comments
01	Large Hall	REVRB	大型のコンサートホールをシミュレートした、徐々にリバーブの広がる、中程度にダンピングエフェクトをかけたプログラム。アーリーリフレクションを抑えなければE/Rを0にセットすると良い。
02	Clear Plate	REVRB	音源を長く明るいリバーブで強調。ボーカルやソコ楽器演奏に最適。リバーブタイムとプリディレイタイムを調整すれば、仕上げのミックスにも可。
03	Warm Chamber	REVRB	残響をあまり引きすぎらない、ナチュラルなアンビエンス。サンプルサウンドにメリハリをつけたり、小規模なアコースティックアンサンブルに最適。
04	Rehearsal Room	REVRB	ライブな感じを生かした、リハーサルルームのシミュレート。エフェクトレベルを上げ、トーンやリバーブタイムを下げると、さまざまなバリエーションが楽しめる。
11	Stereo Echo	ECHO	徐々にディレイ幅を小さくしながら消えて行くロング・ステレオ・エコー。アカペラソロで歌う場合や、ソコ楽器、たくさんのパーカッションとジャムする場合などに最適。ディレイタイムを調節して、テンポにそろえよう。
12	Stereo Slapback	ECHO	音像の外側に広がるように一回エコーする、ショートディレイプログラム。どの音も、ダブルトラックになる。声などのサステイン用ソースにリバーブを効かせるには、ディフュージョンの値を上げる事。
13	Bright Chorus	CHORUS	アンサンブルの高音域に輝きを与える8ボイスコーラス。オシレーターやバンドワイズに限りのある古いシンセの、お気に入りのパッチが甦る。今こそ押入から引っ張り出してあげよう。
14	Dark Detune	CHORUS	深くモジュレーションをかけた、暗い感じのアンサンブル用コーラス。サンプル・ストリングスなどの粗い、デジタルっぽさを、フィルターをいじることなく、なくす事ができる。
21	Ballad Drums	GATE	ドラム音をパワーアップするゲートと、ミディウムリバーブのコンビネーション。ドラムマシンに最適。テンポを合わせるためにはゲートタイムを、ゲート効果を高めるにはバランスを調節する。
22	Snare Gate	GATE	スネアサウンドを強調するために広く使われているゲートエフェクト。バランスを調節して、自然なサウンドになるよう工夫してみよう。

PRESET PROGRAMS

B/P	Program Name	Effect Type	Comments
23	Garage Drums	GATE	ドライなアコースティックドラムに、空間感を与え自然に響かせる微妙なエフェクト。ドラムに合わせて、レベルやモードを調節してみよう。
24	Club Drums	AMB	デジタルリバーブらしからぬごく自然な、ルーム感をシミュレートしたドラム用エフェクト。ルームサイズの値を上げ、エフェクトレベルを下げるとさまざまなバリエーションが楽しめる。
31	Stadium	AMB	大会場のロックドラムをシミュレートしたエフェクト。サンプルドラムを強烈なメタルサウンドに。
32	Rich Strings	STRNG	合唱やストリングスのアンサンブル向けの、音数の豊富なコーラスリバーブ。E. ギターのアルペジオを豊かにすることもできる。シンセ・オーケストラへ応用するには、コーラスデプスを下げ、プリディレイを上げると良い。
33	Slow Organ	ORGAN	サンプルやシンセのオルガン音を回転スピーカのシミュレーションと暗めのトーンで豊かにする。ローフリクエンシー用とハイフリクエンシー用両方のレイトセッティングがある。
34	Fast Organ	ORGAN	33番より明るく、速いレイトのオルガン用プログラム。33番から34番にプログラムチェンジを行うと、スピーカの回転が実際にゆっくり切り替わっていくようなリアルなシミュレーションがなされる。
41	Deep Flange	SOLO	クリーンなE. ギターを豊かにするリバーブをかけた強いフランジングエフェクト。フランジャーのデプスとリバーブを上げれば、さらに鳴りがしっかりする。
42	Spacious Lead	SOLO	ディレイとリバーブのコンビネーションが大きく広がるようなシングルエコーを作り出す、ソロ楽器のサンプル音に最適なエフェクト。ディレイのタイムとレベルを上げれば、さらに空間が広がる。ディレイミックスを上げれば、エコーのフィードバック量が増える。
43	Piano Recital	PIANO	暗めにダンブしたトーンでリサイタル用の中ホールをシミュレートしたプログラム。エフェクトレベルはリアルな響きを再現するよう、低めに調整してある。
44	Rock Piano	PIANO	明るいトーンとエンハンス効果と抑えめなりバーブが、ポップ・ミックスやライブでのロックピアノに向いているプログラム。ボーカルと一緒に個人練習用セッティングにも最適。

PRESET PROGRAMS

B/P	Program Name	Effect Type	Comments
51	Electric Piano	ELPNO	E Qゲイン、コーラス、スローパンニング、リバーブのコンビネーションで、どんなにさびしいエレピの波形も豊かにしてくれる。ピアノの特性に合わせて、E Qを調節する事。曲中のセクションの変わり目でパンニングのレートで2から0にすると面白い。
52	Warm Acoustic	STEEL	抑え目のエンハンスとヘビーなデチューンにリバーブを少し効かせている。アコースティックギターを単音で淡く決めるのに最適。リミッターをアップさせれば、リズムを活かしてジャカジャカやる時にも。ボーカルと一緒に個人練習用セッティングにも。
53	Bright Lead	STEEL	高めにセッティングしたエンハンサーと軽いデチューン、深めのリバーブが、ギタートーンをエキサイティングに。アコギのプレイ、特にソロに最適。ボーカルと一緒に個人練習用セッティングにも。
54	12-String Guitar	STEEL	ピッチモード：7で、12弦をシミュレート。低い音の弦を弾くとかなりそれっぽい。ピッチミックスやリミッターを演奏状況に合わせて調節すること。
61	Deep Nylon	GUT	低めのE Qゲインとコムフィルターのセッティングで、ナイロン弦のラージボディギターをシミュレート。クラシックギターの音には深み、スチール弦の音にはメロウな感じを与える。リバーブはソロ用にセッティングされている。
62	Bright Classic	GUT	高めのE Qゲインとコムフィルターのセッティングで、明るい音のするスモール・クラシックギターをシミュレート。リミッターはソロメロディー用に低めにセッティングされている。
63	Clean Rock	BASS	高めのE Qゲインと、抑え目のコーラスとリバーブがE. ベースのエッジを際立たせる。ピックアップの方式によってE Qを調整する。ロックのミックス用にはリバーブを0にすること。
64	Rich Fretless	BASS	低域をブーストし、コーラスとリバーブを効かせた、フレットレスのE. ベース用エフェクト。
71	Synth Bass	BASS	低域高域両方のE Qゲインとコーラスが弱々しいシングルオシレーターシンセのベースサウンドにしっかりと鳴りを与えてくれる。ミックス用にはE Qを調節すること。
72	Snappy Slap	SLAP	エンハンサーがE. ベースにメリハリを与える。音楽やベースのトーンに合わせてパライコを調節してみよう。

PRESET PROGRAMS

B/P	Program Name	Effect Type	Comments
73	Rock Singer	VOCAL1	ボーカルにエンハンサーがメリハリを、抑え目のコーラスで鳴りを与え、ショートリバーブで他の楽器とのミックスを仕上げる。バンドのリハーサルに最適。個人練習用セッティングにも。
74	Solo Voice	VOCAL1	リッチなコーラスとリバーブがアカベラのソロボーカルを完璧に仕上げる。ボイスタイプによっては、エンハンサーを加えるのも可。シンセパッドと一緒に個人練習用セッティングにも。
81	Double Track	VOCAL2	ショート・スラップバック・ディレイと、たっぷり効かせたリバーブでリードボーカルまたはサクソフォーンに最適なプログラム。ミックス用にはディレイタイムを調節して。
82	Vocal Echo	VOCAL2	強めのエンハンサーとリバーブに混ぜたエコーで、どんなソロボーカルにも一般的に使えるエフェクト。楽器音源にも。
83	Soul Chord	HARM	ボーカルにピッチシフト音をメジャー6度下と、完全4度下につけ、ブルースムードに最適な第1転回型マイナーコードを作り出す。ピッチ1と2を調節すれば、さまざまなコードを作ることができる。
84	Double Octave	HARM	ピッチシフト音をそれぞれ上下1オクターブ分動かして重ね合わせたヘビーなコーラスサウンド。サンプルシンセのクワイヤーに使うと効果的。
91	Stereo Doubler	HARM	ピッチを0にセットし、かすかにディレイさせた音声によって作り出す、ステレオイメージで広がる3声のハーモニー。バックコーラスに最適。音楽に合わせて、ピッチを調整すると良い。
92	Sample & Hold	ROBOT	ピッチモード、デプス、ステップをそれぞれミディアムレベルでセットし、どんなスピーカーもサンプルエフェクトも発狂したロボット状態に。やっつけらな。
93	Zero Mode	ROBOT	レートをも1にセッティングしてあるので、サンプル/ホルドの変化がよくわかる。レートを0にすれば効果をフリーズできる。
94	Rocky Waves	WAVE	絶え間なく打ち寄せ、砕ける波の音は映像の効果音に最適。一人で聴いているとそのまま眠ってしまうかも。モードを調節して、自分だけの環境音楽。

Extra Programs

Name: Predelay Plate

Effect Type: Reverb	REVT	PR_D	TONE	E/R	DIR	LVL
Value	8	55	4	1	On	50

Name: Big Bright Verb

Effect Type: Reverb	REVT	PR_D	TONE	E/R	DIR	LVL
Value	10	32	2	2	On	50

Name: Public Address

Effect Type: Echo	DLYT	FB	MODE	DIFF	DIR	LVL
Value	20	0	2	8	On	48

Name: Echo Reverb

Effect Type: Echo	DLYT	FB	MODE	DIFF	DIR	LVL
Value	36	5	1	10	On	40

Name: Stereoizer

Effect Type: Echo	DLYT	FB	MODE	DIFF	DIR	LVL
Value	2	1	3	0	On	99

Name: Heavy Chorus

Effect Type: Chorus	DEPT	COLOR	—	—	DIR	LVL
Value	18	8	—	—	On	92

Name: Hip Hop Verb

Effect Type: Gate	TIME	SHAPE	REVT	BAL	DIR	LVL
Value	48	1	3	4	On	60

Name: Signal Exciter

Effect Type: Steel	LIM	ENH	PMODE	PMIX	REV	LVL
Value	0	10	4	0	1	99

Extra Programs

Name: Tight Gate Drums

Effect Type: Gate	TIME	SHAPE	REVT	BAL	DIR	LVL
Value	4	1	3	2	On	60

Name: Power Ambience

Effect Type: Ambience	SIZE	MODE	REVT	BAL	DIR	LVL
Value	20	3	2	3	On	99

Name: Small Drum Room

Effect Type: Ambience	SIZE	MODE	REVT	BAL	DIR	LVL
Value	100	3	1	10	On	50

Name: Medium Drum Room

Effect Type: Ambience	SIZE	MODE	REVT	BAL	DIR	LVL
Value	32	1	1	6	On	36

Name: Drum FX 1

Effect Type: Organ	LRAT	HRAT	WIDTH	TONE	—	LVL
Value	15	42	7	8	—	52

Name: Drum FX 2

Effect Type: Organ	LRAT	HRAT	WIDTH	TONE	—	LVL
Value	35	8	10	10	—	52

Name: Drum Flange 1

Effect Type: Solo	FLG	RATE	DLYT	DMIX	REV	LVL
Value	6	1	24	3	10	72

Name: Drum Flange 2

Effect Type: Solo	FLG	RATE	DLYT	DMIX	REV	LVL
Value	7	9	7	6	0	74

Extra Programs

Name: Strings Quartet

Effect Type: Strings	CHOR	CMIX	REVT	PR_D	RMIX	LVL
Value	3	5	5	40	3	40

Name: Midium Organ

Effect Type: Organ	LRAT	HRAT	WIDTH	TONE	—	LVL
Value	20	28	4	6	—	99

Name: Symphonic Piano

Effect Type: Acoustic Piano	ENH	REVT	PR_D	TONE	RMIX	LVL
Value	3	8	78	4	7	42

Name: Synth Enhancer

Effect Type: Acoustic Piano	ENH	REVT	PR_D	TONE	RMIX	LVL
Value	5	3	11	4	2	99

Name: Panning Piano

Effect Type: Electric Piano	LO_G	HI_G	CHOR	PAN	REV	LVL
Value	+2	-2	2	17	3	75

Name: High Strings

Effect Type: Electric Piano	LO_G	HI_G	CHOR	PAN	REV	LVL
Value	-4	+5	1	10	4	65

Name: R&B Brass Chamber

Effect Type: VOCAL 1	ENH	CHOR	MODE	REVT	RMIX	LVL
Value	6	2	2	2	8	67

Name: Funky Clav

Effect Type: VOCAL 2	ENH	DLYT	DMIX	REVT	RMIX	LVL
Value	8	12	8	4	10	90

Extra Programs

Name: Dark Chorus

Effect Type: Steel	LIM	ENH	PMODE	PMIX	REV	LVL
Value	5	1	4	5	7	70

Name: Clean Electric Gtr

Effect Type: Steel	LIM	ENH	PMODE	PMIX	REV	LVL
Value	4	2	4	6	4	99

Name: Gut Feeling

Effect Type: Gut	LIM	LO_G	HI_G	COMB	REV	LVL
Value	8	+5	-2	18	5	99

Name: Shimmer Guitar

Effect Type: Bass	LIM	LO_G	HI_G	CHOR	REV	LVL
Value	0	-12	+12	5	6	32

Name: Bass Flanger

Effect Type: Solo	FLG	RATE	DLYT	DMIX	REV	LVL
Value	6	5	7	4	1	70

Name: Warm Pizz Bass

Effect Type: Solo	FLG	RATE	DLYT	DMIX	REV	LVL
Value	1	5	4	3	3	62

Name: Power Bass

Effect Type: Bass	LIM	LO_G	HI_G	CHOR	REV	LVL
Value	9	+6	+2	3	1	99

Name: Popping Low

Effect Type: Slap	LIM	ENH	FRQ	GAIN	REV	LVL
Value	9	6	12	7	1	99

Extra Programs

Name: Rich Vocal

Effect Type: Echo	DLYT	FB	MODE	DIFF	DIR	LVL
Value	8	0	3	8	On	44

Name: Vocal Chorus

Effect Type: Strings	CHOR	CMIX	REVT	PR_D	RMIX	LVL
Value	8	10	5	24	6	64

Name: Voice Doubler

Effect Type: VOCAL 1	ENH	CHOR	MODE	REVT	RMIX	LVL
Value	7	9	1	1	8	99

Name: Big Industrial SFX

Effect Type: Harmony	PT1	PT2	BAL	CHOR	CMODE	-LVL
Value	2	+2	3	1	2	99

Name: Upbeat Vocal

Effect Type: VOCAL 1	ENH	CHOR	MODE	REVT	RMIX	LVL
Value	5	1	1	3	5	99

Name: Vocal Verb 1

Effect Type: VOCAL 1	ENH	CHOR	MODE	REVT	RMIX	LVL
Value	3	3	2	7	8	50

Name: Vocal Verb 2

Effect Type: VOCAL 2	ENH	DLYT	DMIX	REVT	RMIX	LVL
Value	3	3	2	7	8	50

Name: Falsetto Scat

Effect Type: Harmony	PT1	PT2	BAL	CHOR	CMODE	-LVL
Value	+12	+12	9	10	2	99

Blank Program Chart

Name:

Effect Type:						
Value						

Name:

Effect Type:						
Value						

Name:

Effect Type:						
Value						

Name:

Effect Type:						
Value						

Name:

Effect Type:						
Value						

Name:

Effect Type:						
Value						

Name:

Effect Type:						
Value						

Name:

Effect Type:						
Value						



High-Tech Tools for Artistic Expression

株式会社ズーム

〒101-0032 東京都千代田区岩本町 2-11-2

イーピア岩本町二丁目ビル 2 階

TEL: 03-5835-2200 FAX: 03-5835-2201

ホームページ: www.zoom.co.jp