

9030

ADVANCED INSTRUMENT EFFECTS PROCESSOR  
アドバンスド インストゥルメント 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

## ごあいさつ

このたびはZOOM 9030アドバンスドインストゥルメントエフェクトプロセッサー(以下“9030”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。

9030はつぎのような特長を備えたマルチエフェクターです。

- 47種類の多彩な単体エフェクトを内蔵。最大7系統のエフェクトを組み合わせ、スタンダードなサウンドからシンセサイザー的なスペシャルエフェクトまで、幅広いサウンドメイキングが可能です。
- ユーザーインターフェースを徹底追及。コンパクトエフェクターと同じ感覚で操作できます。
- バリエーションの広いアナログディストーションを内蔵。
- 外部エフェクトの SEND/リターン端子により、外部エフェクトも同時にコントロールできます。
- オプションのアドバンスドフットコントローラー8050やMIDIキーボードを使うことにより、エフェクトパラメーターをダイナミックに変化させるリアルタイムモジュレーションが可能です。

9030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、つぎの安全事項にご注意ください。

### ■電源について

9030はACアダプター専用です。必ず付属のACアダプター(AD0002)をご使用ください。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9030をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店にご相談して適切なACアダプターをご使用ください。

### ■使用環境について

9030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

9030は精密機器ですので、スイッチやつまみ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、落としたりぶつけたり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、故障や感電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を電池によりバックアップしています。この電池の寿命は約5年です。寿命がくるとメモリー内容が消えてしまいますので、5年を目安に電池交換を依頼してください。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、電池の交換は必ず株式会社ズームのサービスまたはお買い上げの販売店に依頼してください。

# 目次

|                  |    |                        |    |
|------------------|----|------------------------|----|
| 使用上のご注意          | 4  | パラメーターの値の変更            | 20 |
| マニュアルの構成について     | 5  | ページの選択                 | 20 |
| 第1章 はじめに         | 6  | エフェクトモジュールのオフ          | 21 |
| マニュアルで使用する用語について | 6  | リアルタイムモジュレーションについて     | 21 |
| 各部の名称と機能         | 7  | エフェクトタイプとパラメーター        | 21 |
|                  |    | コンペア                   | 35 |
|                  |    | メモリーエリアとバッファについて       | 35 |
|                  |    | エディットモードからの保存          | 37 |
| 第2章 ガイドツアー       | 10 | 第5章 その他の機能             | 38 |
| 接続               | 10 | ユーティリティーモード            | 38 |
| セットアップ           | 10 | ユーティリティーモードにするには       | 38 |
| エフェクトを使う         | 12 | ユーティリティーモードを抜けるには      | 38 |
| エフェクトをエディットする    | 13 | ページの選択                 | 38 |
| コンペア             | 15 | ユーティリティーモードの各ページ       | 38 |
| エディットしたパッチを保存する  | 15 | ポップアップメニュー             | 42 |
| 第3章 プレイモード       | 16 | ポップアップメニューとは           | 42 |
| プレイモードの機能        | 16 | 1. プログラムチェンジの学習        | 42 |
| プレイモードにするには      | 16 | 2. コントロールチェンジナンバーのモニター | 43 |
| プレイモードのディスプレイ    | 16 | セルフイントロダクション機能         | 43 |
| パッチの選択           | 16 | 第6章 応用例：リモートコントロールと    |    |
| 全エフェクトのバイパス      | 16 | リアルタイムモジュレーション         | 44 |
| マスターレベルの変更       | 17 | 8050で9030をコントロールする     | 44 |
| プレイモードからの保存      | 17 | 接続と各機器の設定              | 44 |
| 第4章 エディットモード     | 18 | 8050でパッチを選択する          | 45 |
| パッチの構成           | 18 | 8050で全エフェクトをバイパスさせる    | 45 |
| エフェクトモジュール       | 18 | 8050で個々のエフェクトモジュールを    |    |
| エフェクトタイプ         | 18 | オフにする                  | 45 |
| ルーティングについて       | 19 | 8050を使ったリアルタイムモジュレーション | 45 |
| エディットモード         | 20 | シンセサイザーで9030をコントロールする  | 46 |
| エディットモードとは       | 20 | 接続                     | 46 |
| エディットモードにするには    | 20 | 各機器の設定                 | 46 |
| エフェクトモジュールの選択    | 20 | シンセサイザーから9030のパッチを選択する | 47 |
| エディットモードのディスプレイ  | 20 | モジュレーションホイールを使った       |    |
|                  |    | リアルタイムモジュレーション         | 47 |

## 使用上のご注意

### ■他の電気機器への影響について

9030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9030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注意してください。

### ■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、すぐに電源を切って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

9030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、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、鼠害、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。

## マニュアルの構成について

このマニュアルはつぎのような構成になっています。

### 第1章 はじめに

マニュアルで使用する用語、さらにパネル上の各部の名称や機能について説明しています。

### 第2章 ガイドツアー

接続や各機器の設定から始まって、エディットしたエフェクトプログラムを保存するまで、9030の機能を一通り体験していただくガイドツアーです。すでにマルチエフェクターを使いこなしている方も、目を通しておかれることをお勧めします。

### 第3章 プレイモード

9030のエフェクトプログラムを選んで演奏するプレイモードの詳しい操作方法について説明しています。「一刻も早く音を出したい」という方は、ガイドツアーのあとでこの章をお読みください。

### 第4章 エディットモード

9030のバッチをエディットするエディットモードについて説明しています。それぞれの単体エフェクトに含まれるパラメーターも、この章で解説します。自分自身のエフェクトプログラムを作ってみたいかたは、ガイドツアーのあとでこの章をお読みください。

### 第5章 その他の機能

エフェクトプログラムに名前をつけたり、MIDIの設定を行なうユーティリティーモードや便利なポップアップメニューについて説明します。

### 第6章 応用例：リモートコントロールとリアルタイムモジュレーション

フットコントローラー8050やシンセサイザーなどのMIDI機器を使って、9030をコントロールする方法について説明します。MIDIキーボードのエフェクトとして9030をご使用になる方は、ぜひこの章もお読みください。

# 第1章 はじめに

この章ではマニュアルで使用する9030の用語、さらにパネル上の各部の名称や機能について説明しています。

## マニュアルで使用する用語について

### ■エフェクトモジュール

9030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。これらの各ブロックを「エフェクトモジュール」と呼びます。9030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 (コンプレッサー系)
- EXT (外部エフェクト)
- DIST (ディストーション系)
- EQ (イコライザー系)
- AMP (アンプシミュレーター系)
- EFF1 (その他のエフェクト1)
- EFF2 (その他のエフェクト2)
- SFX (スペシャルエフェクト)
- REV (リバース&エコー系)

### ■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、エフェクトのバリエーションが何種類かずつ含まれています。これを「エフェクトタイプ」と呼びます。エフェクトタイプの種類については19ページをご参照ください。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。

### ■パッチ

9030では最高7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名前をつけたものを「パッチ」と呼びます。9030は99種類までのパッチをメモリー(パッチナンバー1~99)に保存することができます。

### ■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。9030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。

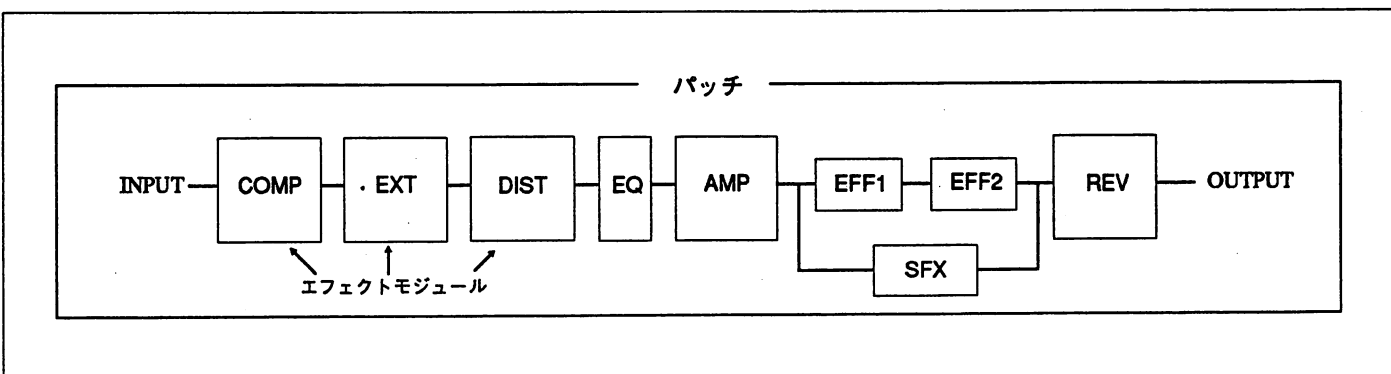
### ■ページ

ディスプレイの1画面のことを「ページ」と呼びます。パラメーターが1画面に表示しきれない場合は、複数のページに分けて設定することもあります。

### ■モード

9030の働きを大別すると、3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。9030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。9030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。
- ユーティリティーモード・・・パッチに名前をつけたり、MIDIチャンネルなどの設定を行なうモードです。



## 各部の名称と機能

### ■フロントパネル

#### ①インプットゲインボリューム

入力する楽器音のレベルを調節するボリュームです。フロントパネルのHi-Z INPUT端子、リアパネルのINPUT端子の両方に対して働きます。

#### ②インプットインジケータ

入力された楽器音のレベルを表示するインジケータです。入力信号を検出すると下のLEDが緑色に点灯し、レベルが大きくなるに従って黄色(アンバー)に変わってきます。また、歪みを発生するような高いレベルの信号が入力された場合は、上のLEDが赤く点灯します。

#### ③Hi-Z INPUT(ハイインピーダンスインプット)端子

ギターやベースなどの楽器を接続する端子です。リアパネルのINPUT端子と同時に使用できません。両方に接続した場合は、Hi-Z INPUT端子が優先されます。

#### ④PHONES(ヘッドフォン)端子

ステレオヘッドフォンを接続する端子です。

#### ⑤ヘッドフォンボリューム

ヘッドフォンでモニターするレベルを調節します。

#### ⑥PATCH NO.(パッチナンバー)インジケータ

選択されているパッチのパッチナンバー(1~99)を表示するインジケータです。またエディットしたパッチを保存するときには、保存先のパッチナンバーが表示されます。

#### ⑦PATCH(パッチ)▽キー, PATCH△(COMPARE:コンペア)キー

●プレイモードのときは・・・パッチを選択するのに使われます。PATCH△キーを1回押すとパッチナンバーが1つ増え、PATCH▽キーで1つ減ります。

#### ●エディットモードのときは・・・PATCH△キーを押すこと

により、エディット中のパッチと元のパッチを聞き比べできます。

#### ⑧ディスプレイ

パッチネームやエフェクトパラメーターの値など、9030を操作するのに必要な情報が表示されます。

#### ⑨エフェクトインジケータ

それぞれのエフェクトモジュールの状態を表すインジケータです。

#### ●プレイモードのときは・・・オンの状態にあるエフェクト

モジュールが赤く点灯します。オフのモジュールは緑色で点灯します。

#### ●エディットモードのときは・・・現在エディットしている

モジュールが点滅します。

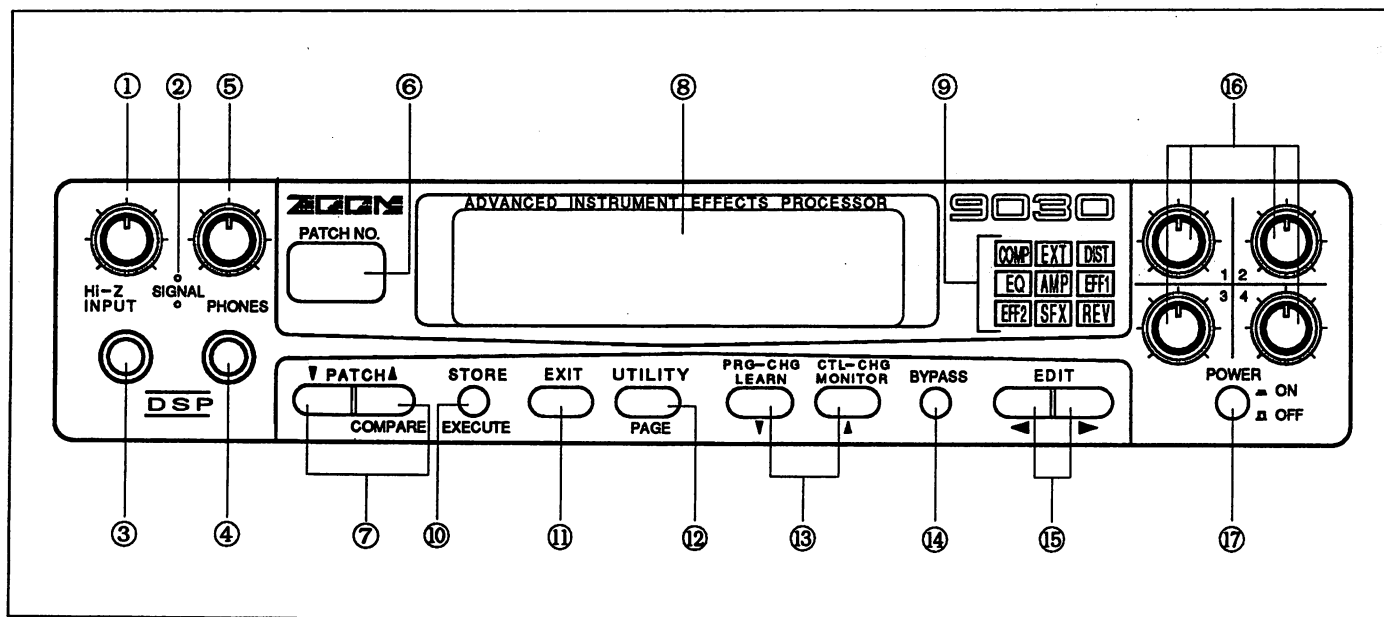
なお、プレイモードやユーティリティーモードで9030の全エフェクトをバイパス(一時的にオフ)にしているときは、オンの状態にあるモジュールが黄色で点灯します。

#### ⑩STORE/EXECUTE(ストア/エグゼキュート)キー

●プレイモード、エディットモードのときは・・・ストアメニューが開きます。

#### ●ユーティリティーモードのときは・・・最後にエディット

していたパッチの呼び出しなど、特定の操作を実行させるために使われます。





⑪EXIT(エグジット)キー

エディットモードやユーティリティーモードから抜けて、プレイモードにもどるときに使用します。

⑫UTILITY/PAGE(ユーティリティー/ページ)キー

●プレイモードのときは・・・ユーティリティーモードに入ります。

●エディットモードのときは・・・エディットモードに含まれる各ページを呼び出すためのページキーとして使用します。

●ユーティリティーモードのときは・・・ユーティリティーモードに含まれる各ページを呼び出すためのページキーとして使用します。

⑬PRG-CHG LEARN(DEC▽:デクリメント)キー/

CTL-CHG MONITOR(INC△:インクリメント)キー

●プレイモードのときは・・・ポップアップメニューを呼び出します(ポップアップメニューについては42ページをご覧ください)。

●エディットモードのときは・・・おもにエフェクトタイプの選択に使用します。

●ユーティリティーモードのときは・・・データ入力キーとして使用します。

⑭BYPASS(バイパス)キー

●プレイモード/ユーティリティーモードのときは・・・すべてのエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えます(オフのときにはダイレクト音のみとなります)。

●エディットモードのときは・・・エフェクトモジュールを個別にオン/オフさせます。

⑮EDIT</>(エディット)キー

●プレイモードのときは・・・エディットモードに入ります。

●エディットモードのときは・・・エディットするエフェクトモジュールを選択します。

●ユーティリティーモードのときは・・・ディスプレイ上のカーソルを左右に動かす、カーソル移動キーとして使用します。

⑯データエントリーボリューム1~4

パラメーターの値を変更するためのボリュームです。同時に4種類までのパラメーターをコンパクトエフェクターの感覚で設定できます。

⑰電源スイッチ

9030の電源をオン/オフするスイッチです。

## ■リアパネル

### ①ACアダプター端子

付属のACアダプターAD0002を接続する端子です。

### ②REMOTE IN(リモートイン)端子

オプションのフットコントローラー8050など、ZOOMリモートアウト端子を持つコントローラーを接続する端子です。

### ③MIDI(ミディ)端子

シンセサイザーやコンピューターのMIDIインターフェースなどのMIDI機器と接続するための端子です。シンセサイザーから9030をリモートコントロールしたり、9030のデータをコンピューターに保存するときに使用します。

### ④OUTPUT(アウトプット)端子

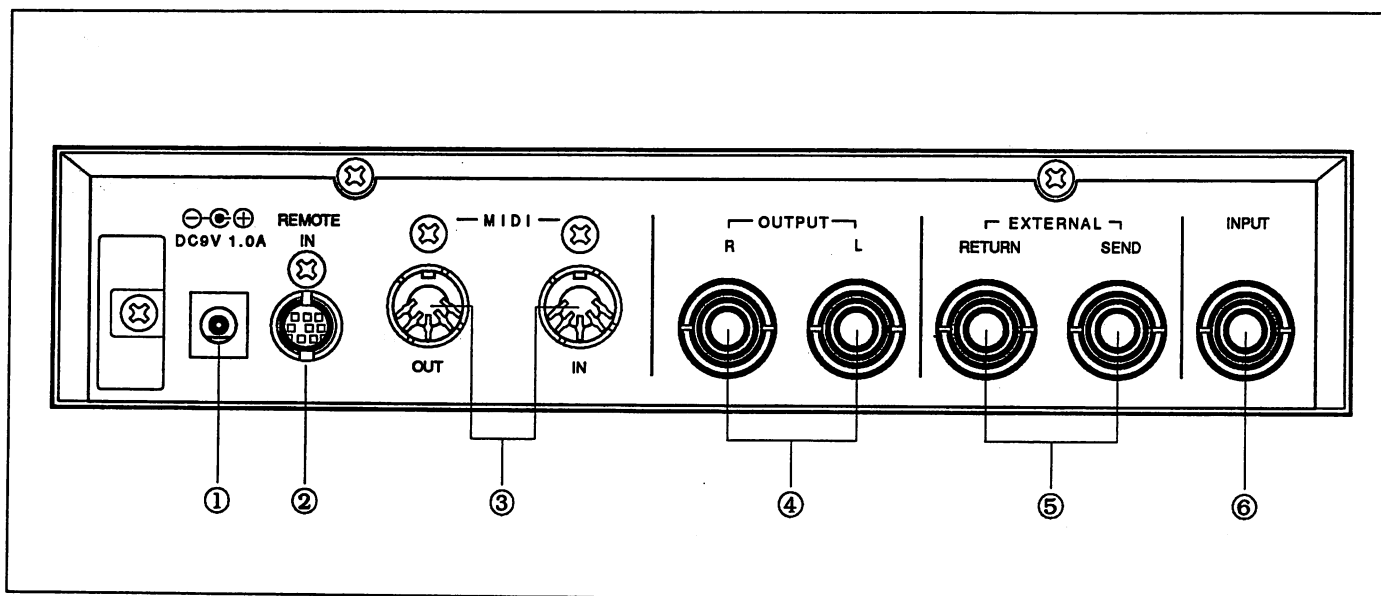
アンプやミキサーなどの再生装置に接続するステレオのアウトプット端子です。アウトプットモード(38ページをご覧ください)の設定により、出力のしかたが変わります。

### ⑤EXTERNAL SEND/RETURN(外部センド/リターン)端子

外部のエフェクターを接続する端子です。この端子に接続した外部エフェクターに送られる信号の量やエフェクトのオン/オフも、9030側でプログラムすることができます。

### ⑥INPUT(インプット)端子

シンセサイザーやリズムマシンなど、出力インピーダンスの比較的低い楽器を接続する端子です。フロントパネルのHi-Z INPUT端子と同時に使うことはできません。両方に接続した場合はフロントパネルの端子が優先されます。



# 第2章 ガイドツアー

この章は、9030の機能を一通り体験していただくためのガイドツアーです。

9030の構成を理解し操作に慣れるためにも、実際に9030を操作しながらお読みになることをお勧めします。

## 接続

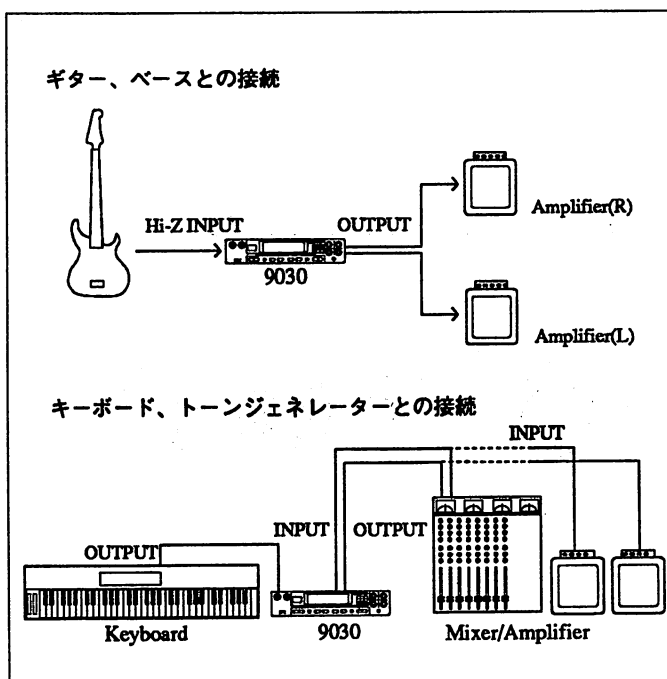
1.ACアダプターを差し込みます。

9030にACアダプターをつなぎ、コンセントに差し込んでください。このとき、まだ電源スイッチは入れないでください。

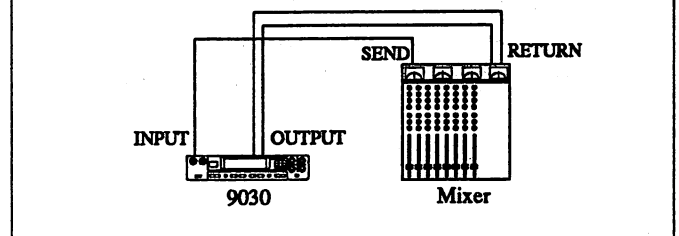
2.9030に楽器とアンプ(再生システム)を接続します。

楽器の出力を9030のインプットに接続してください。ギターやベースはフロントパネルのHi-Z INPUT端子に、キーボードやリズムマシンなど出力インピーダンスの比較的低い楽器はリアパネルのINPUT端子に接続します。また、アクティブピックアップアップやプリアンプを内蔵したギターやベースは、リアパネルのINPUT端子にも接続できます。

つぎに9030のアウトプットをアンプやミキサーなどの再生システムに接続してください。モノラルで再生するときにはL/Rどちらか一方の端子を、ステレオで再生するときには両方の端子を再生システムにつなぎます。



PA、レコーディングシステムとの接続



3.各機器の電源をつぎの順番で入れます。

- 1)キーボードや音源モジュールなど、9030に接続されている楽器
- 2)9030
- 3)再生システム

この順番で電源を入れるのは、スピーカーの破損を防ぐためです。また電源を切るときは逆の順番で行なってください。

## セットアップ

接続がすんだら、楽器のレベルや再生システムに合わせて9030の設定を行ないます。面倒でも一度設定さえ済ませれば、つぎからは電源をオンするだけで最良の状態で演奏することができます。

1.楽器を演奏しながらインプットゲインボリュームを調節します。

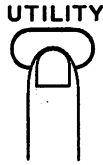
まずはレベルの設定から始めます。楽器側のボリュームを通常演奏するときの状態に合わせ、楽器を最大の音量で演奏したときに、9030の赤いLEDがたまに点灯するぐらいに9030のインプットゲインボリュームを調節してください。

2.UTILITY/PAGEキーを押します。

つぎに再生システムの特性や再生方法に合わせて9030を設定しましょう。UTILITY/PAGEキーを押すと、9030がユーティリティモードになります。ディスプレイがつぎのような表示になります。

**【注意】**

ディスプレイの上の行が下の図と異なる場合は、UTILITY/PAGEキーを何回か押してください。ただしディスプレイの下の行に表示される内容は、そのときの設定によって異なります。



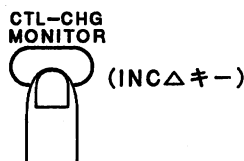
```
UTILITY
┌───────────┐
│ UTILITY     │
│ ─────────── │
│ ▶ LINE      │
│           STEREO │
└───────────┘
```

これは9030の特性や再生方法を設定する画面です。ディスプレイ内の“▶”の記号はカーソルと呼び、このカーソルのある位置の項目が設定可能です。試しにEDIT</>キーを押してみてください。カーソルが左右に移動するはずですが、

3. DEC▽/INC△キーで設定を変更します。

カーソルが左側にある状態で、DEC▽/INC△キーを交互に押してみてください。ディスプレイ左側に“LINE”と“AMP”が交互に表示されます。

```
UTILITY
┌───────────┐
│ UTILITY     │
│ ─────────── │
│ ▶ LINE      │
│           STEREO │
└───────────┘
```



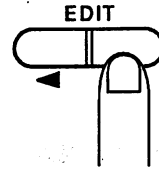
```
UTILITY
┌───────────┐
│ UTILITY     │
│ ─────────── │
│ ▶ AMP       │
│           STEREO │
└───────────┘
```

現在カーソルのある左側のパラメーターは、再生システムに合わせて9030の特性を切り替える機能です。9030はハイファイなオーディオシステムで再生したときも、ギターアンプから再生したときも同じ音質で演奏できるように設計されています。

オーディオなどハイファイなシステムで再生する場合や、直接レコーダーに録音する場合は“LINE”、ギターアンプで再

生する場合は“AMP”を選択してください。

4. EDIT>キーを押して、カーソルを右に移動します。



```
UTILITY
┌───────────┐
│ UTILITY     │
│ ─────────── │
│ ▶ LINE      │
│           STEREO │
└───────────┘
```

右側のパラメーターでは再生方法を決定します。ステレオで再生する場合は“STEREO”、モノラルで再生する場合は“MONO”を選択します。お使いの再生システムに合わせて設定してください。

5. 設定が終わったら、EXITキーを押します。

これでユーティリティーモードから抜けて、パッチを選んで演奏するプレイモードになります。

**【注意】**

下のディスプレイの表示はプレイモードの一例です。設定内容や最後に選んだパッチによって表示が異なります。

```
UTILITY
┌───────────┐
│ UTILITY     │
│ ─────────── │
│ ▶ LINE      │
│           STEREO │
└───────────┘
```

6. 再生システムのレベルを調節します。

楽器を演奏しながら再生システムを最適なボリュームに合わせてください。これで準備完了です。

## エフェクトを使う

おまたせしました！いよいよ9030のエフェクトサウンドを聞いてみましょう。

### ■パッチを選ぶ

1.すべての機器が正しく接続され、電源がオンになっていることを確認してください。

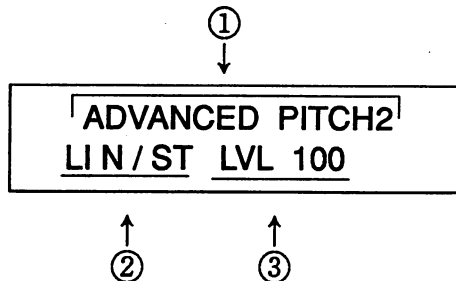
2.9030をプレイモードにします。

9030が他のモードにあるときは、EXITキーを数回押してください。

#### 【ヒント】

9030の操作がわからなくなったときは、EXITキーを数回押せばプレイモードにもどります。

プレイモードでは、PATCH NO.インジケータに現在選ばれているパッチのパッチナンバー(1~99)が表示され、さらにディスプレイにつきのような情報が表示されます。



①パッチネーム

②アウトプットモード(前に設定した再生方式がここに表示されます)

③マスターレベル(ダイレクト音とエフェクト音のマスターボリュームです。パッチごとに設定できます)

3.PATCH▽/△キーでパッチを選びます。

楽器を演奏しながらPATCH▽/△キーを押してみてください。エフェクトのサウンドがつつぎに切り替わっていくのがわかるはずです。

PATCH△キーを押すと1つ上のパッチナンバーが、PATCH▽キーで1つ下のパッチナンバーが選ばれます。

#### 【ヒント】

8050を使えば、演奏中に足元でパッチを切り替えることも可能です。詳しくは44ページをご覧ください。

### ■エフェクトのバイパス

9030には、演奏中にすべてのエフェクトをバイパス(一時的にオフ)にする機能があります。

1.9030がプレイモードにあることを確認してください。

2.BYPASSキーでエフェクトをバイパスにします。

プレイモードでBYPASSキーを押してみてください。ディスプレイの右下に“BYP”という表示が点滅し、9030の出力がダイレクト音のみとなります。

BYPASS



3.もう一度BYPASSキーを押すと、バイパスが解除され、最初の状態にもどります。

#### 【ヒント】

バイパス機能は、ギターやベースをチューニングしたいときや、エフェクトのかかり具合を確認したいときに便利です。

### ■マスターレベルを変更する

1.データエントリーボリューム1でマスターボリュームを変更します。

プレイモードでは、ディスプレイ右側にあるデータエントリーボリューム1がマスターボリュームとして働きます。

試しに楽器を演奏しながら、データエントリーボリューム1を左右に回してみてください。ディスプレイの“LVL”の値が上下し、ダイレクト音やエフェクト音のボリュームが変化します。またディスプレイに“E”という表示が出ます。これは“Edited”の意味で、パッチのパラメーターが変更されたことを表します。

ADVANCED PITCH2  
LIN/ST LVL 100



ADVANCED PITCH2  
LIN/ST LVL 80

【ヒント】

マスターボリュームの値は、パッチに含まれるパラメーターの一部としてパッチごとに保存することができます。保存する方法は17ページをご参照ください。

## エフェクトをエディットする

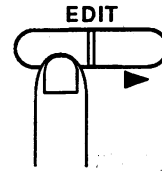
9030のユーザーメモリーに保存されたパッチは、自由にエディットして好きなパッチナンバーに保存することができます。

1. プレイモードでエディットしたいパッチを選びます。
2. EDIT</>キーを押してエディットモードに入ります。

9030のパッチはコンプレッサー系、ディストーション系など9種類のエフェクトモジュールから構成されています(ただし同時に使用できるモジュールは7種類までです)。エディットモードでは、このエフェクトモジュールを1つずつディスプレイに呼び出して設定を行ないます。

たとえばプレイモードからEDIT<キーを押してエディットモードに入ると、つぎのようなディスプレイになります。これ

はエフェクトモジュールREV(リバーブ)をエディットする画面です。エフェクトインジケーターの“REV”が赤く点灯し、現在リバーブのモジュールをエディット可能であることを表します。



|     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| TYP | RvT | PDI | COL | MIX |
| Rv2 | 2.4 | 60  | 5   | 40  |

【注意】

上の図はあくまでも参考例です。実際の数値はプレイモードで選んだパッチによって異なります。

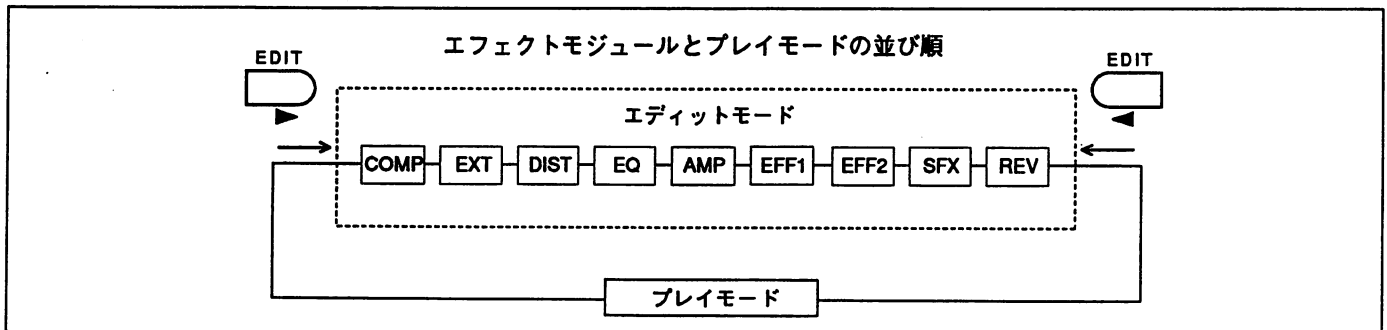
逆にプレイモードからEDIT>キーを押してエディットモードに入ると、エフェクトモジュールCOMP(コンプレッサー系)をエディットする画面になります。どちらの場合でもEDIT</>キーを同じ方向に何度も押していくと、一巡してもとのプレイモードにもどります。

【ヒント】

EDIT</>キーでエフェクトモジュールを選択するときは、下の図のようにプレイモードをはさんで循環していると考えるとわかりやすいでしょう。

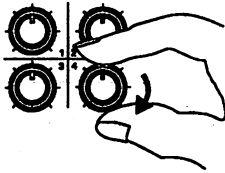
3. データエントリーボリュームを回して、パラメーターの値を変更します。

エディットモードでは、値を変更するのにデータエントリーボリューム1~4を使います。ためしにデータエントリーボリューム4を左右に回してみてください。ディスプレイ右下の値(次図の⑤)が上下し、サウンドも変化するはずですが(この例ではリバーブの量が変化します)。



|     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| TYP | RvP | PDI | COL | MIX |
| Rv2 | 2.4 | 60  | 5   | 40  |

↑ ①    ↑ ②    ↑ ③    ↑ ④    ↑ ⑤



|       |     |     |     |     |
|-------|-----|-----|-----|-----|
| TYP   | RvP | PDI | COL | MIX |
| ▣ Rv2 | 2.4 | 60  | 5   | 50  |

値を変更すると、ディスプレイの左端に“▣”が表示されます。“▣”のマークは“Edited”の意味で、このパッチ内のパラメーターが変更されたことを表します。同じようにデータエントリーボリューム1～3も回してみてください。上図の②～④の値が変化します。

#### 【注意】

上図の①のパラメーターはデータエントリーボリュームを回しても変化はありません。これはエフェクトタイプを選ぶ特別なパラメーターです。あるエフェクトモジュール(たとえばREVとします)内でエフェクトのバリエーションを切り替えた場合(たとえばリバーブからマルチタップディレイに)のみDEC▽/INC△キーを使って変更します。

ただしエフェクトタイプを変更した場合、他のパラメーターも(たとえばリバーブ用のパラメーターからマルチタップディレイ用のパラメーターに)変更されます。詳しくは第4章をご参照ください。

#### 4.UTILITY/PAGEキーで他のページを呼び出します。

UTILITY/PAGEキーを押してください。エフェクトモジュールREVのもう一つのページが呼び出されます。

#### UTILITY



|        |     |         |     |
|--------|-----|---------|-----|
| typ    | DES | CTL (%) | SRC |
| ▣ Rv 2 | RvT | 1 -100  | 2   |

↑ ①    ↑ ②    ↑ ③    ↑ ④    ↑ ⑤

②～④に新しいパラメーターが表示されたことに注目してください。このページでもデータエントリーボリューム1～4を使って②～⑤のパラメーター値をエディットすることができます。

#### 【ヒント】

このように各エフェクトモジュールのパラメーターをエディットするときは、2～3ページに分けて設定を行ないます。

5.さらにUTILITY/PAGEキーを押して最初のページにもどります。

UTILITY/PAGEキーをもう1回(パラメーターが3ページに分かれる場合は2回)押すと、最初のページにもどります。

6.EDIT</>キーで他のモジュールを呼びだし、同じようにパラメーターをエディットします。

#### 【ヒント】

エディットモードでは、

- エフェクトモジュールを選ぶ(EDIT</>キー)
- エフェクトタイプを選ぶ(DEC▽/INC△キー)
- ページを選ぶ(UTILITY/PAGEキー)
- パラメーターを変更する(データエントリーボリューム1～4)

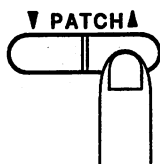
という操作が基本となりますので覚えておくといいでしょう。

## コンペア

パラメーターを変更しているときに、一時的に変更前のパッチと聞き比べることができます。これをコンペア機能と呼びます。

- 1.エディットモードでパラメーターを変更したあとで、COMPARE(PATCH△)キーを押します。

ディスプレイがつぎのように変わり、パッチの全パラメーターが変更前の状態にもどります。



ADVANCED PITCH2  
COMPARE

- 2.EDIT</>キーを1回押します。

EDIT</>キーを押すと、エディットモードにもどります。EXITキー、UTILITY/PAGEキーを押しても同じ効果が得られます。

### 【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する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

ガイドツアーのしめくりとして、パッチを保存する方法について説明しておきます。ここまでするま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、別のパッチをエディットしたときに消えてしまいます。気に入ったパッチができたらすぐに保存する習慣をつけましょう。

- 1.エディットモードからSTORE/EXECUTEキーを押します。

STORE/EXECUTEキーを押すと、つぎのようなディスプレイが現れます。

STORE



88 ADVANCED PITCH2  
[F]→ ADVANCED PITCH2

パッチをメモリーの同じパッチナンバーに保存したいときは、このままSTORE/EXECUTEキーを押せばエディットしたパッチが同じパッチナンバーに保存され、プレイモードにもどります。

### 【ヒント】

パッチネームを変えて保存することもできます。詳しくは39ページをご覧ください。

- 2.PATCH▽/△キーで保存先のパッチナンバーを選びます。

エディットしたパッチを別のパッチナンバーに保存したいときは、PATCH▽/△キーでパッチナンバーを指定してください(PATCH NO.インジケーターで確認できます)。

88 ADVANCED PITCH2  
[F]→ TubeAmp Sound

ディスプレイの下の方に、保存先のパッチネームが表示されます。STORE/EXECUTEキーを押せばエディットしたパッチが新しいパッチナンバーに保存され、プレイモードにもどります。EXITキーを押せば保存を中止します。

### 【注意】

パッチを保存すると、前に保存されていたパッチは消えてしまいます。保存先のパッチが不要なパッチであることを確認してください。

これでガイドツアーは終わりました。ここまでするまでで9030の基本的な操作を一通り実行していただいたこととなりますが、9030の優れた機能をより深く理解していただくために、マニュアルの残りの章もよくお読みください。



# 第3章 プレイモード

この章では、プレイモードの機能について詳しく説明します。

## プレイモードの機能

プレイモードは、パッチを選んで演奏する9030の基本となるモードです。プレイモードでは、つぎの操作が行なえます。

- パッチの選択
- 全エフェクトのバイパス
- マニュアルによるマスターレベルの変更

### ■プレイモードにするには

9030が他のモードにあるときはEXITキーを何回か押せばプレイモードになります。また9030の電源を切ってからもう一度入れなおせば自動的にプレイモードになります。

### ■プレイモードのディスプレイ

プレイモードでは、パネル上につぎの情報が表示されます。

- PATCH NO.インジケーター・・・選んでいるパッチナンバー(1~99)が表示されます。

- ディスプレイ・・・つぎの情報が表示されます。

- ①パッチネーム
- ②アウトプットモード
- ③マスターレベル

- エフェクトインジケーター・・・選んでいるパッチ内でオンになっているエフェクトモジュールが、赤く点灯します。またパッチ内でオフになっているモジュールは緑で点灯します。

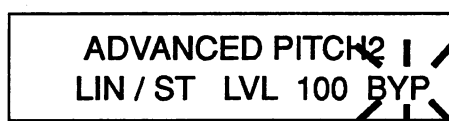
### ■パッチの選択

パッチの選択には、PATCH▽/△キーを使用します。

PATCH△キーを押すと1つ上のパッチナンバーが、PATCH▽キーで1つ下のパッチナンバーが選ばれます。現在選ばれているパッチナンバーが“99”のときにPATCH△キーを押せばパッチナンバー“1”が、“1”のときにPATCH▽キーを押せば“99”が選ばれます。

### ■全エフェクトのバイパス

プレイモードでBYPASSキーを押すと、すべてのエフェクトをバイパスさせることができます。このときディスプレイ上に“BYP”という表示が点滅します。また、エフェクトインジケーターでは使用中のエフェクト表示が赤から一時的にオフにされていることを示す黄色に変わります。

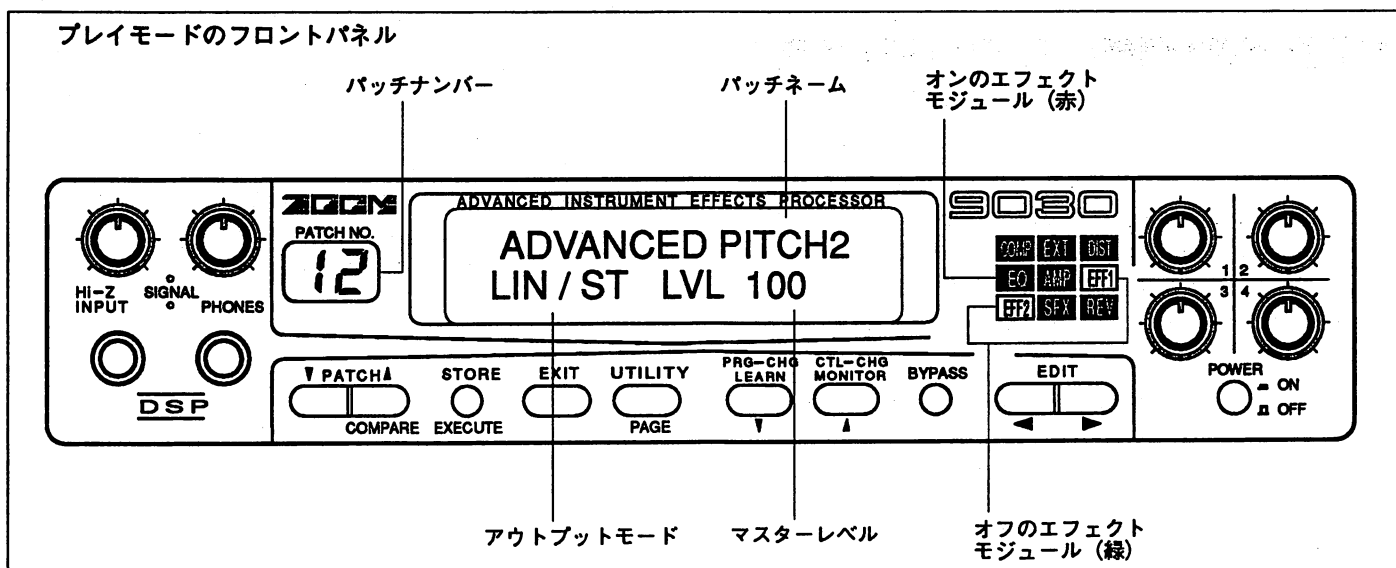


### 【注意】

バイパス中にはエディットモードに入れません。

もう一度BYPASSキーを押すと、バイパスが解除されます。

プレイモードのフロントパネル



## ■マスターレベルの変更

プレイモードでは、データエントリーボリューム1を使って、パッチのマスターレベル(ダイレクト音+エフェクト音のマスターボリューム)を変更することができます。

データエントリーボリューム1を回すとディスプレイ上のマスターレベルの値が変化し、全体のボリュームが変化します(ディスプレイに、パッチがエディット状態であることを表す“E”が表示されます)。

### 【ヒント】

マスターレベルは、パッチのパラメーターの一部としてパッチごとに保存できます。つぎに説明する保存方法をご参照ください。

## プレイモードからの保存

変更したマスターレベルを保存したいときや、あるパッチを他のパッチナンバーにコピーしたいときには、プレイモードから保存を行ないます。

たとえば変更したマスターレベルを保存する場合は、マスターレベルを変更したあとでSTORE/EXECUTEキーを押します。ディスプレイがつぎのように変化します。

88 ADVANCED PITCH2  
E→ ADVANCED PITCH2

このままSTORE/EXECUTEキーを押すと、同じパッチナンバーにマスターレベルを変更したパッチが保存されます。EXITキーを押すと、保存を中止します。

また、パッチを別のパッチナンバーに保存したいときは、STORE/EXECUTEキーを押したあとでPATCH▽/△キーで保存先のパッチナンバーを選びます(パッチナンバーはPATCH NO.インジケーターで確認できます)。

88 ADVANCED PITCH2  
E→ TubeAmp Sound

ディスプレイの下の行に、選んだパッチナンバーの位置にあるパッチネームが表示されます。

もう一度STORE/EXECUTEキーを押すと、パッチが新しいパッチナンバーに保存されます。EXITキーを押すと保存を中止します。

### 【注意】

パッチを保存すると、前にそのパッチナンバーに保存されていたパッチに上書きすることになります。必ず保存先のパッチを消してもいいかどうかを確認してください。

# 第4章 エディットモード

この章では9030のバッチをプログラムするエディットモードについて説明します。

## パッチの構成

最初に9030のバッチにはどんなエフェクトモジュールやエフェクトタイプがあり、どのように信号を処理しているのかを説明しておきましょう。パッチがどのような構造になっているのかを知っておくと、プログラミングが理解しやすくなります。

### ■エフェクトモジュール

9030はつぎのようなエフェクトモジュールから構成されています。

- COMP(コンプレッサー系)
- EXT(外部エフェクト)
- DIST(ディストーション系)
- EQ(イコライザー系)
- AMP(アンプシミュレーター系)
- EFF1(その他のエフェクト1)
- EFF2(その他のエフェクト2)
- SFX(スペシャルエフェクト)
- REV(リバーブ&エコー系)

### 【ヒント】

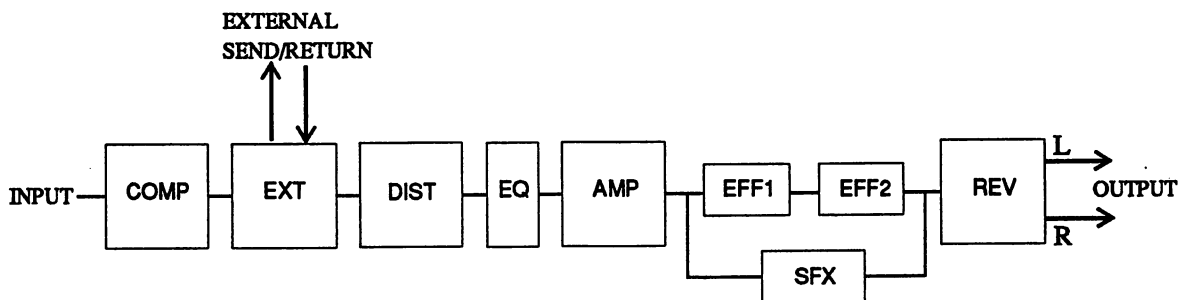
エフェクトモジュールのセッティングにマスターレベル(プレイモードで設定します)とパッチネーム(ユーティリティーモードで設定します)を加えたものがパッチとしてメモリーに保存されます。

このモジュールの中で、SFXとEFF1/2は同時に使用することはできません。たとえばSFXモジュールを選ぶと、自動的にEFF1/2がオフとなり、逆にEFF1/2のどちらか一方を選ぶと、SFXがオフとなります。

### ■エフェクトタイプ

次ページの表はエフェクトモジュールごとに用意されているエフェクトタイプを表したものです。\*印のエフェクトはステレオエフェクトです。

エフェクトモジュールの構成



各エフェクトモジュールのエフェクトタイプ

| MODULE | EFFECT NAME  |
|--------|--|
| COMP   | COMPRESSOR<br>LIMITER  |
| EXT    | EXTERNAL Fx  |
| DIST   | DISTORTION<br>OVER DRIVE<br>CRUNCH   |
| EQ     | 4 BAND GUITAR EQ<br>3 BAND EQ<br>ENHANCER  |
| AMP    | GUITAR AMP. SIMULATOR<br>BASS AMP. SIMULATOR   |
| EFF 1  | PITCH SHIFTER<br>PHASE<br>FLANGER<br>CHORUS<br>AUTO WAH<br>CRY<br>METALIC<br>DOUBLING<br>COMB FILTER<br>TREMOLO<br>OCTAVE<br>PEDAL WAH           |
| EFF 2  | PITCH 2<br>PHASE 2<br>PHASE 3 (*)<br>CHORUS 2<br>CHORUS 3 (*)<br>FLANGER 2<br>CRY 2<br>TREMOLO 2<br>STEP<br>AUTO PANPOT (*)<br>DELAY<br>ECHO (*) |
| SFX    | HARMONIZED PITCH SHIFTER<br>ADVANCED FLANGER<br>BEND CHORUS<br>PICKING MODULATOR<br>SUPER CRY<br>BOMBER<br>ZITAR                                 |
| REV    | REVERB 1 (*)<br>REVERB 2 (*)<br>E/R 1 (*)<br>E/R 2 (*)<br>MULTITAP DELAY (*)<br>PING PONG DELAY (*)  |

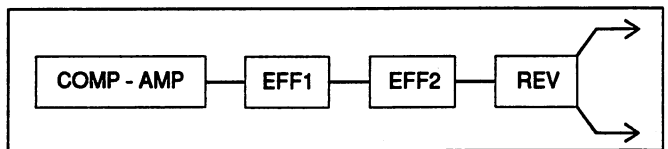
■ルーティングについて

ここで言うルーティングとは、それぞれのエフェクトモジュール間で信号がどういう経路で(直列か並列か、ステレオかモノラルか)処理されるかということです。9030では、条件によってつぎの4種類のルーティングを自動的に切り替えます。パッチをプログラムするときの参考にしてください。

①シリーズ1ルーティング

エフェクトモジュールREVの出力のみがステレオになります。以下の条件が揃ったときに、このルーティングが選ばれます。

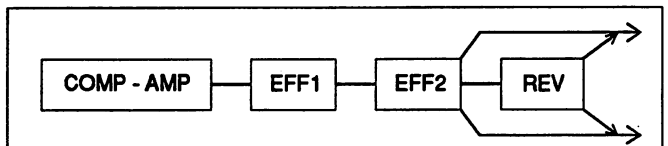
- エフェクトモジュールSFXが選択されていない
- エフェクトモジュールAMPをオフ、またはモノラルに設定
- EFF2でモノラルのエフェクトタイプを選択



②シリーズ2ルーティング

エフェクトモジュールEFF2とREVの出力がステレオになります。以下の条件が揃ったときに、このルーティングが選ばれます。

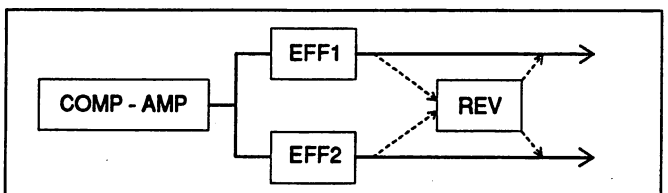
- エフェクトモジュールSFXが選択されていない
- エフェクトモジュールAMPをオフ、またはモノラルに設定
- EFF2でステレオのエフェクトタイプを選択



③パラレルルーティング

エフェクトモジュールAMPからの出力がEFF1と2にパラレルで送られるルーティングです。以下の条件が揃ったときに、このルーティングが選ばれます。

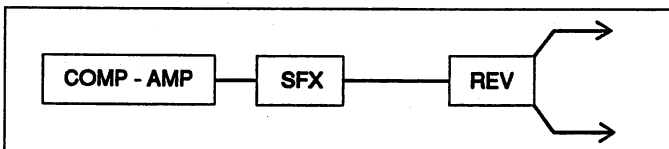
- エフェクトモジュールSFXが選択されていない
- エフェクトモジュールAMPがオンでステレオに設定



なお、エフェクトモジュールREVへの入力にはEFF1、2の片方、または両方が選べます。

#### ④SFXルーティング

エフェクトモジュールSFXがオンのときにこのルーティングが選ばれます。



## エディットモード

### ■エディットモードとは

エディットモードは、9030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するには

プレイモードからEDIT</>キーを押します。EDIT<キーを押すとエフェクトモジュールREV(リバブ系)の、EDIT>キーを押すとエフェクトモジュールCOMP(コンプレッサー系)のエディット画面になります。

### ■エフェクトモジュールの選択

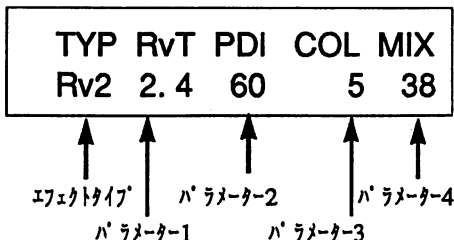
エディットするエフェクトモジュールを選択するには、エディットモードに入ったあと、続けて同じ方向のEDIT</>キーを押します。(エフェクトインジケーターで現在エディットの対象となっているエフェクトモジュールが点滅します)。

#### 【ヒント】

プレイモードをはさんで各モジュールのエディット画面を循環していくと考えるとわかりやすいでしょう。循環図は、「ガイドツアー」13ページを参照してください。

### ■エディットモードのディスプレイ

エディットモードでは、ディスプレイの上の行がパラメーターの名前、下の行がそれぞれのパラメーターの値となっています。たとえば下の図はエフェクトモジュールREVのエディット画面の例です。



- エフェクトタイプ・・・エフェクトモジュール内に用意されているエフェクトタイプを選ぶパラメーターです。
- パラメーター1~4・・・現在選んでいるエフェクトタイプに固有のパラメーターです。

### ■パラメーターの値の変更

エフェクトタイプの変更には、DEC▽/INC△キーを使います。エフェクトタイプを変更すると、パラメーター1~4の内容も変化します。

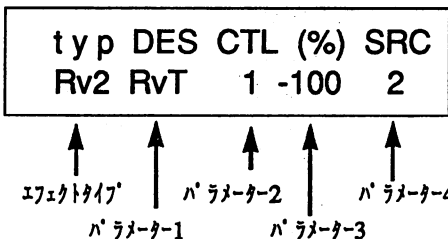
パラメーター1~4の値を変更するには、データエントリーボリューム1~4を使用します。値を変更するとディスプレイの左側に“**E**”が表示されます。“**E**”マークはこのパッチ内のパラメーターが変更されたことを表わします。

|              |     |     |     |     |
|--------------|-----|-----|-----|-----|
| TYP          | RvT | PDI | COL | MIX |
| <b>E</b> Rv2 | 2.4 | 60  | 5   | 38  |

### ■ページの選択

それぞれのエフェクトモジュールは、2~3ページのパラメーターで構成されています。ページの切り替えにはUTILITY/PAGEキーを使用します。EDIT</>キーでエフェクトモジュールを選んでいるときは、各モジュールの最初のページのみを見ているわけです。モジュールを選んでからUTILITY/PAGEキーを押すと、そのモジュールのつぎのページがディスプレイに表示されます。

|     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| TYP | RvT | PDI | COL | MIX |
| Rv2 | 2.4 | 60  | 5   | 38  |



ここでも最初のページと同じように、各パラメーターの値を変更します。UTILITY/PAGEキーを1~2回押せば最初のページにもどります。

#### 【注意】

最初のページ以外ではエフェクトタイプを変更することはできません。2ページ目以降ではエフェクトタイプの項目が“typ”と小文字になります。

## ■エフェクトモジュールのオフ

エディットモードでBYPASSキーを押すと、そのエフェクトモジュールをオフにすることができます。このとき、ディスプレイはつぎのように変化し、パラメーターの変更はできなくなります。またエフェクトインジケーターではオフにしたモジュールが緑で点滅します。

|                          |
|--------------------------|
| TYP<br>Rv2    MODULE OFF |
|--------------------------|

もう一度BYPASSキーを押すと、オフが解除されます。

### 【注意】

エフェクトモジュールSFXとEFF1、2は同時には使用できません。このためSFXをオンにすると自動的にEFF1、2がオフになり、EFF1、2のいずれかをオンにするとSFXがオフになります。

## ■リアルタイムモジュレーションについて

どのエフェクトモジュールでどのエフェクトタイプを選んでいても、最終ページにはリアルタイムモジュレーションの設定を行なうパラメーターが集められています。リアルタイムモジュレーションとは、外部のコントローラー(8050やシンセサイザーなど)を使ってエフェクトのパラメーターを連続的に変化させる機能です。たとえば、8050のペダルスイッチを踏むタイミングに9030のディレイタイムを合わせたり、シンセサイザーのモジュレーションホイールでコーラスのかかり具合を変化させることが可能です。

つぎの図は最終ページのディスプレイ例です。①～③がリアルタイムモジュレーションのパラメーターで、全エフェクトタイプに共通です。

|                        |
|------------------------|
| typ DES    CTL (%) SRC |
| Rv2 RvT    1 -100 2    |

↑            ↑            ↑  
①            ②            ③

- ①デスティネーション・・・リアルタイムモジュレーションを受けるパラメーターを選択します。ここで選択できる設定は、エフェクトタイプによって異なります。
- ②コントロールチェンジナンバー・・・リアルタイムモジュレーションのソースとなる、コントロールチェンジの番号を選択します。
- ③レシオ・・・リアルタイムモジュレーションの変化幅です。現在設定されているパラメーター値を基準に、モジュレーションを受けたときに到達する値をパーセントで設定します。

## エフェクトタイプとパラメーター

ここでは9030のすべてのエフェクトタイプのパラメーターについて、ページごとに説明します。ただし全エフェクトタイプで共通のパラメーターや、他のページと同じ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。なお、①～④の番号は対応するデータエントリーボリュームを表しています。

### ■エフェクトモジュール1：コンプレッサー(COMP)

アタックパラメーターで表情を大きく変えられる、ギター向けのコンプレッサーです。

#### ●コンプレッサー(CMP)

##### 【ページ1】

#### ①DPT(デプス)：1～13

コンプレッションの深さを決定します。値が大きいほど深くなります。

#### ②ATK(アタック)：slw,fst

ギターをピッキングしたときのアタックの速度をslw(スロー)またはfst(ファスト)から選びます。

#### ③Bsw(ブライトスイッチ)：off,on

“on”にすると高域が強調され、明るい音色になります。

#### ④LVL(アウトプットレベル)：1～10

モジュールの出力レベルです。

##### 【ページ2】

#### ①DES(デスティネーション)：DPT,ATK,Bsw,LVL

リアルタイムモジュレーションを受けるパラメーターを選択します。

#### ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1～31、63～95(6、7、70～79、91を除く)

リアルタイムモジュレーションのソースとなる、コントロールチェンジの番号を選択します。

#### ③RATIO(レシオ)：-100～+100(単位：パーセント)

リアルタイムモジュレーションの変化幅をパーセントで設定します。

#### ④LVL(アウトプットレベル)：1～10

ページ1の④と同じパラメーターです。ページを変えても同じパラメーターが表示されます。

#### ●リミッター(LIM)

コンプレッサーよりも圧縮率の高いエフェクトタイプです。おもに楽器音のつぶだちを揃えたり、信号が一定のレベルを越えないようにして他のモジュールへの過大入力を防ぐ目的で使用します。

【ページ1】

①DPT(デプス)：1~13

リミッター効果の深さを決定します。値が大きいほど深くなります。

②REL(リリースタイム)：slw,fst

効果が解除されてから通常の状態にもどるまでの時間(リリースタイム)を設定します。slw(スロー)またはfst(ファスト)が選べます。

④LVL(アウトプットレベル)：1~10

エフェクトモジュールの出力レベルです。

【ページ2】

①DES(デステイネーション)：DPT,REL,LVL

②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(アウトプットレベル)：1~10

■エフェクトモジュール2：外部エフェクト(EXT)

外部 SEND/リターン端子に接続されたエフェクターをコントロールす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。

●外部エフェクト(EXT)

【ページ1】

④LVL(センドレベル)：1~10

外部センドから出力されるレベルを設定します。

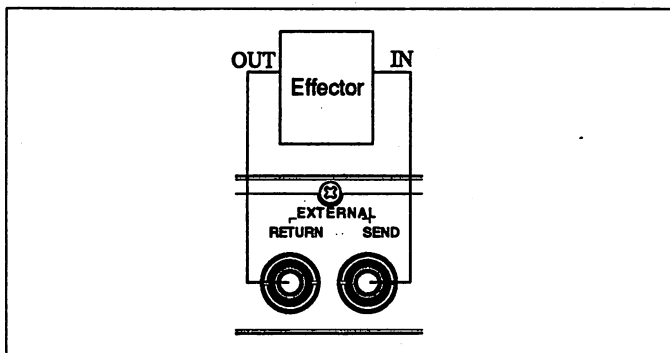
【ページ2】

①DES(デステイネーション)：LVL

②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(センドレベル)：1~10



【注意】

9030に外部エフェクターを接続する場合は、外部エフェクターは常にオンの状態に設定し、9030側でオン/オフを切り替えるようにしてください。

■エフェクトモジュール3：ディストーション(DIST)

3種類のエフェクトタイプがあります。

●ディストーション(DST)

ハードなアナログディストーションです。

【ページ1】

①DST(ディストーション)：1~13

ディストーションの強さを設定します。値が大きいほどディストーションが深くなります。

②EQ(イコライザー)：1~10

ディストーションの音色を調整します。値が大きいほど高域が強調されます。

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

モジュールの出力レベルです。

【ページ2】

①DES(デステイネーション)：DST,EQ,LVL

②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

●オーバードライブ(OD)

チューブアンプをフルアップにしたときの、自然な歪みをシミュレートするエフェクトです。

【ページ1】

①DRV(ドライブ)：1~13

オーバードライブの強さを設定します。値が大きいほどオーバードライブが深くなります。

②EQ(イコライザー)：1~10

ディストーションの音色を調整します。値が大きいほど高域が強調されます。

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

エフェクトモジュールの出力レベルです。

【ページ2】

①DES(デステイネーション)：DRV,EQ,LVL

②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

●克蘭チ(CRU)

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や単音のリフレインなどに向いています。

【ページ1】

- ①DRV(ドライブ)：1~13  
オーバードライブの強さを設定します。
- ②EQ(イコライザー)：1~10  
オーバードライブの音色を調整します。値が大きいほど高域が強調されます。
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100  
エフェクトモジュールの出力レベルです。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション)：DRV,EQ,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

■エフェクトモジュール4：イコライザー(EQ)

イコライザー系のエフェクトモジュールです。

●4バンドギターEQ(4Gt)

ギターアンプ風の4バンドイコライザーです。ギターやベースの音色補正に向いています。

【ページ1】

- ①Low(ロー)：0~100  
低音域を補正します。
- ②Mid(ミドル)：0~100  
中音域を補正します。
- ③Hi(ハイ)：0~100  
高音域を補正します。
- ④Prs(プレゼンス)：0~100  
超高域を補正します。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション)：Low,Mid,Hi,Prs,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

●3バンドEQ(3EQ)

中音域の中心周波数を移動できるパラメトリックタイプのイコライザーです。

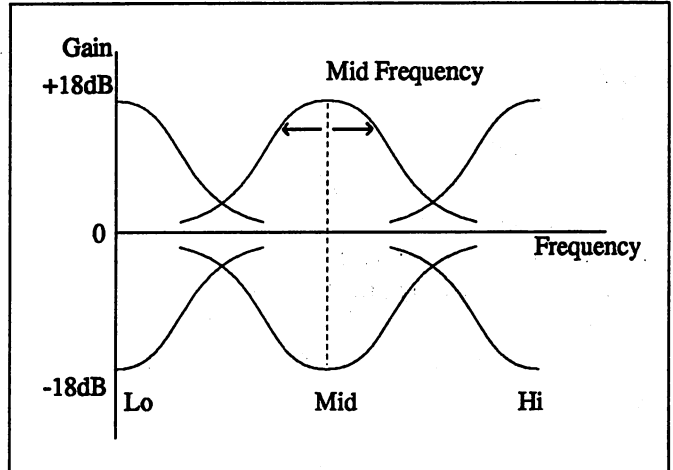
【ページ1】

- ①LoG(ローゲイン)：-18~+18(単位：dB)  
低音域のゲインを調整します。“0”(ゼロ)の値でフラット、最高18dBまでカット/ブーストできます。

- ②MdF(ミドルフレクシー)：100~4k(単位：Hz)  
中音域の中心周波数を設定します。
- ③MdG(ミドルゲイン)：-18~+18(単位：dB)  
中音域のゲインを調整します。
- ④HiG(ハイゲイン)：-18~+18(単位：dB)  
高音域のゲインを調整します。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション)：LoG,MdF,MdG,HiG,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100



3バンドEQのパラメーター

●エンハンサー(ENH)

ダイナミクスに応じて高低域を強調する新しいタイプのエンハンサーです。音の輪郭をはっきりさせる効果があります。

【ページ1】

- ①LoF(ローフレクシー)：1~10  
低域の強調する周波数を設定します。
- ②LoE(ローエンハンス)：0~100  
低域のエンハンス量を調節します。
- ③HiF(ハイフレクシー)：1~10  
高域の強調する周波数を設定します。
- ④HiE(ハイエンハンス)：0~100  
高域のエンハンス量を調節します。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション)：LoF,LoE,HiF,HiE,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100



## ■エフェクトモジュール5：アンプシミュレーター (AMP)

ギターアンプやベースアンプの特性をシミュレートするエフェクトです。ライン出力のまま録音したり、ハイファイなシステムで再生するときに便利です。

### ●ギターアンプシミュレーター(Gt A)

ギターアンプのサウンドをシミュレートします。ディストーション系のエフェクトモジュールと併用すれば、ギターアンプをマイクでピックアップしたようなリアルなサウンドが得られます。

#### 【ページ1】

##### ①COL(カラー)：1~4

周波数特性を変化させます。

- 1: フラットな特性
- 2: オールドのチューブアンプ風サウンド
- 3: ハイ上がりのカラッとしたサウンド
- 4: 現代風の high と low を強調したドンシャリサウンド

##### ②BOX(ボックス)：COM,CMB,STK

エンクロージャーの箱鳴りのタイプを選択します。COM(コンパクト)、CMB(コンボ)、STK(スタック=段積みスピーカー)が選べます。

##### ③DPT(デプス)：0~100

箱鳴りの量を設定します。数値が大きいほどクセの強いサウンドになります。

##### ④STR(ステレオスイッチ)：off,on

AMP以降のモジュールでステレオのプロセッシングを行なうかどうかを設定します。

#### 【ページ2】

##### ①DES(デステイネーション)：DPT,LVL

##### ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

##### ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

##### ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

#### 【ヒント】

ステレオスイッチがオンのときは、アンプのエフェクトモジュール以降がステレオプロセッシングになります。

#### 【注意】

SFXのエフェクトモジュールを使用する場合は、ステレオスイッチのパラメーターは無効となります。

### ●ベースアンプシミュレーター(Bs A)

ベースアンプのサウンドをシミュレートします。

#### 【ページ1】

##### ①COL(カラー)：1~4

周波数特性を変化させます。

- 1: フラットな特性
- 2: 中低域を強調した重めのサウンド
- 3: 中域にクセのあるオールドのチューブベースアンプ風サウンド
- 4: 現代風の high と low を強調したドンシャリサウンド

##### ②BOX(ボックス)：COM,CMB,STK

エンクロージャーの箱鳴りのタイプを選択します。

##### ③DPT(デプス)：0~100

箱鳴りの量を設定します。

##### ④STR(ステレオスイッチ)：off,on

AMP以降のモジュールでステレオのプロセッシングを行なうかどうかを設定します。

#### 【ページ2】

##### ①DES(デステイネーション)：DPT,LVL

##### ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

##### ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

##### ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

#### 【注意】

エフェクトモジュールSFXを使用する場合は、ステレオスイッチのパラメーターは無効となります。

## ■エフェクトモジュール6：エフェクト1 (EFF1)

このモジュールには12種類のモノラルエフェクトが含まれています。

### ●ピッチシフター(PIT)

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るエフェクトです。

#### 【ページ1】

##### ①PIT(ピッチ)：-12~+12(単位：半音)

ピッチシフト量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)：-50~+50(単位：セント)

1セント(1/100半音)単位でシフト量を微調整します。

##### ③BAL(バランス)：0~100

ダイレクト音とピッチシフト音の音量バランスを調整します。“0”(ゼロ)でダイレクト音のみ、“100”でピッチシフト音のみとなります。

##### ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

モジュールの出力レベルです。

#### 【ページ2】

##### ①DES(デステイネーション)：PIT,FIN,BAL,LVL

- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

### ●フェイズ(PHA)

ウォームな音色を持つフェイズサウンドです。

#### 【ページ1】

- ①DPT(デプス): 0~100  
変調の深さを設定します。数値が大きいほど音色の変化が激しくなります。
- ②SPD(スピード): 0.1~10(単位: Hz)  
変調の周期を設定します。0.1Hz単位で設定できます。
- ③PK(ピーク): 0~100  
サウンドにクセをつけるパラメーターです。
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100  
モジュールの出力レベルです。

#### 【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): DPT,SPD,D+S,LVL  
“D+S”を選べば、デプスとスピードの両方にモジュレーションをかけることができます。
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

### ●フランジャー(FLG)

潤いのあるさわやかなコーラスから強烈なフランジングサウンドまで、多彩なエフェクトを作り出すフランジャーです。

#### 【ページ1】

- ①DPT(デプス): 0~100  
変調の深さを設定します。数値が大きいほど音色の変化が激しくなります。
- ②SPD(スピード): 0.1~10(単位: Hz)  
変調の周期を0.1Hz単位で設定できます。
- ③MAN(マニュアル): 0~100(単位: ms)  
ダイレイタイムを1ms単位で設定します。ダイレクトサウンドが入力されてからモジュレーションを開始するまでの時間を決めます。
- ④F.B(フィードバック): -98~+98  
フィードバックの量を設定します。数値が大きいほど山(強調される周波数)と谷(打ち消される周波数)の段差が大きくなります。マイナスの値では、山と谷が逆になります。

#### 【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): DPT,SPD,F.B,S+F,LVL  
“S+F”を選べば、スピードとフィードバックの両方にモジュレーションをかけられます。

ユレーションをかけられます。

- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

### ●コーラス(CHO)

操作のシンプルなモノラルコーラスです。変調のスピードがあらかじめプリセットされていますので、簡単な操作で美しいコーラスサウンドが得られます。

#### 【ページ1】

- ①DPT(デプス): 0~100  
変調の深さを設定します。数値が大きいほど音程の変化が大きくなります。
- ③MIX(エフェクトミックス): 0~100  
エフェクト音のミックス量を設定します。
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100  
モジュールの出力レベルです。

#### 【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): DPT,MIX,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

### ●オートワウ(AWA)

ピッキングの強さに応じてワウのかかる、シンプルなオートワウです。

#### 【ページ1】

- ①SNS(センス): 1~100  
ワウの感度を設定します。数値が大きいほど弱いピッキングでもワウ効果が得られます。
- ②MAN(マニュアル): 1~100  
ワウのかかる最低周波数を設定します。楽器やフレーズに合わせて微調整するといいでしょ。
- ③PK(ピーク): 1~10  
値を大きくするとワウ効果のかかっている周波数で強く共振します。
- ④TRG(トリガー): pre,pos  
オートワウがどの段階で音量変化を検出するかを設定します。“pre”でインプットの信号、“pos”でアンプのエフェクトモジュールの音量変化を検出します。

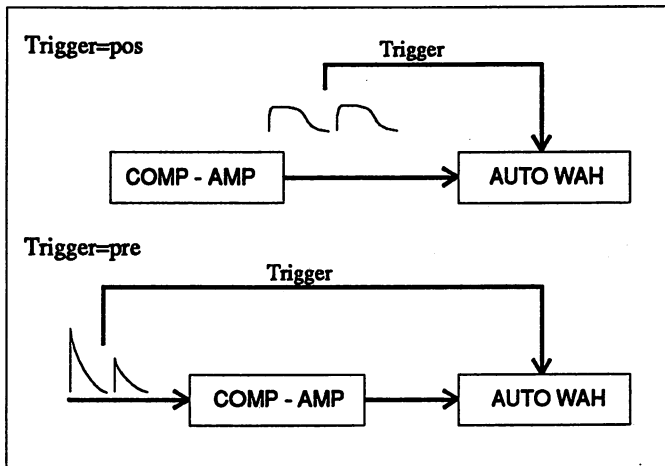
#### 【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): SNS,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

- ③RATIO(レシオ)：-100～+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0～100

【ヒント】

オートワウをコンプレッサー／ディストーション系のエフェクトモジュールを併用すると、レベルが均一となるためにオートワウ効果が薄れることがあります。こんな場合はトリガーを“pre”に設定すれば、エフェクト処理される前のダイレクト信号でオートワウのトリガーがかかるため、コンプレッサー／ディストーションを通じた信号にピッキングの強弱に応じたオートワウを加えることができます。



オートワウのトリガー検出

●クライ(CRY)

トーンモジュレーター風に音色が変化する、ユニークなオートワウです。

【ページ1】

- ①SNS(センス)：1～100  
ワウの感度を設定します。
- ②DIR(デレクション)：dwn,up  
音色が変化する方向を決定します。“dwn”で下方向、“up”で上方向の音域にピークが変化します。
- ③TRG(トリガー)：pre,pos  
オートワウがどの段階で音量変化を検出するかを設定します。“pre”でインプットの信号、“pos”でアンプのエフェクトモジュールの音量変化を検出します。
- ④LVL(アウトプットレベル)：0～100  
モジュールの出力レベルです。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション)：SNS,DIR,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1～31、63～95(6、7、70～79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100～+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0～100

●メタリック(MET)

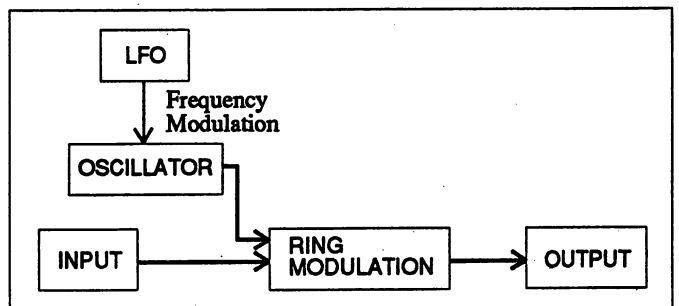
ダイレクト音にオシレーターのAM変調(リングモジュレーション)をかけることにより、不規則なハーモックスを発生させて金属的な響きを作り出すエフェクトです。さらにオシレーター自体にもLFOによる周波数変調(ビブラート)をかけることもできます。

【ページ1】

- ①FRQ(フレクシー)：1～100  
変調用のオシレーターの周波数を設定します。
- ②MOD(モジュレーションデプス)：0～100  
LFOによるオシレーターの周波数変調の深さを設定します。
- ③SPD(スピード)：0.1～10(Hz)  
LFOによる変調スピードを設定します。
- ④LVL(アウトプットレベル)：0～100  
モジュールの出力レベルです。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション)：FRQ,MOD,SPD,LVL,M+S  
“M+S”を選ぶと、LFOのモジュレーションデプスとスピードの両方をコントロールできます。
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1～31、63～95(6、7、70～79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100～+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0～100



メタリックのパラメーター

●ダブリング(DBL)

ダイレクト音に100ms以内のショートディレイを重ね、2～3人の奏者が演奏しているような厚みをつけるエフェクトです。タップ1とタップ2の2系統のディレイが使用できます。

【ページ1】

- ①TT1(タップ1タイム)：1～100(単位：ms)  
タップ1のディレイタイムです。
- ②TL1(タップ1レベル)：0～100  
タップ1のディレイ音のレベルです。
- ③TT2(タップ2タイム)：1～100(単位：ms)  
タップ2のディレイタイムです。
- ④TL2(タップ2レベル)：0～100  
タップ2のディレイ音のレベルです。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): TL1,TL2,L12,LVL  
“L12”を選ぶと、タップ1/2のレベルを同時にコントロールできます。
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位:パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

●コムフィルター(COF)

フランジャーを固定することによって生じるクシ型フィルターを、イコライザー的に利用するユニークなエフェクトです。周波数特性に山と谷が交互にできるため、ピックアップの位相を反転させた「フェイズサウンド」のような独特の音色が得られます。また、ハイダンプを上げていくとフランジャー独特の高域のクセが薄れてアコースティック風サウンドになります。

【ページ1】

- ①FRQ(フレクシー): 20~2k(単位:Hz)  
基本周波数を設定するパラメーターです。
- ②F.B(フィードバック): -98~+98  
フランジャーのフィードバック量です。ここでは共振の強さを設定するパラメーターとして働きます。マイナス側では山と谷が逆になります。
- ③HiD(ハイダンプ): 0~99  
フィードバックするときに高域を減衰させる量を設定します。
- ④MIX(ミックス): -98~+98  
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。マイナスの値ではエフェクト音の位相が逆になります。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): FRQ,F.B,HiD,MIX,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位:パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

【ヒント】

フィードバックを十分上げて、リアルタイムモジュレーションで“FRQ”をコントロールすれば、「ゆらぎ」の部分マニュアルでコントロールできるフランジャーとしても使用可能です。

●トレモロ(TRM)

多彩な効果を持つ、トレモロエフェクトです。

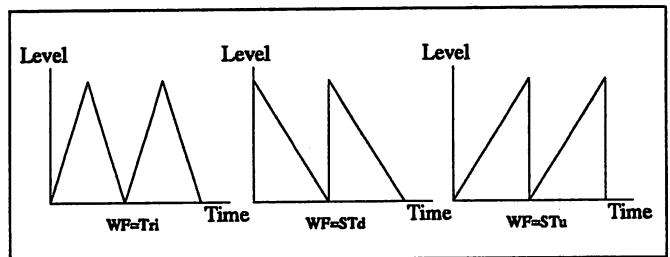
【ページ1】

- ①DPT(デプス): 0~100  
トレモロ効果の深さを設定します。

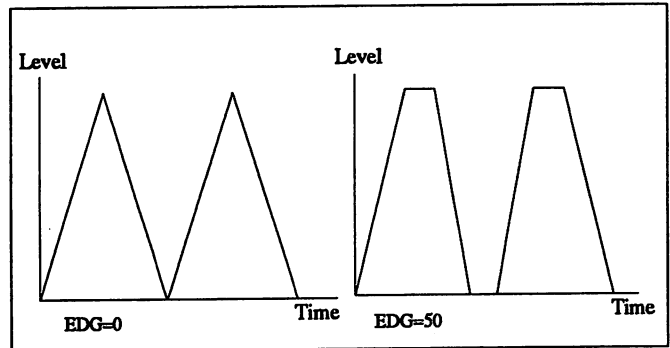
- ②SPD(スピード): 1.0~20(単位:Hz)  
トレモロのスピードを設定します。
- ③WF(ウェーブフォーム): Tri,STd,STu  
トレモロの波形を選択します。Tri(三角波)、STd(Saw Tooth down=下向きのこぎり波)、STu(Saw Tooth up=上向きのこぎり波)が選べます。
- ④EDG(エッジ): 0~100  
このパラメーターの値を上げていくと、トレモロ波形がぶれて台形になります。音がブツ切りになるような強力な効果が得られます。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): DPT,SPD,EDG,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位:パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100



トレモロの各波形



エッジの効果

●オクターブ(OCT)

ダイレクト音に2オクターブ下の音を加えるエフェクトです。

【ページ1】

- ①Low(ローレベル): 0~100  
2オクターブ下のエフェクト音のレベルを設定します。
- ②DiL(ダイレクトレベル): 0~100  
ダイレクト音のレベルを設定します。
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100  
モジュールの出力レベルです。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): Low,DiL,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、

7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

### ●ペダルワウ(PWA)

リアルタイムモジュレーション専用のワウです。フットコントローラー8050とエクスプレッションペダルFP01を使えば、ペダルワウ効果が得られます。

#### 【ページ1】

①FRQ(フレクンシー)：1~100

ワウの基本周波数を設定します。

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

モジュールの出力レベルです。

#### 【ページ2】

①DES(デステイネーション)：FRQ,LVL

②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

### ■エフェクトモジュール7：エフェクト2 (EFF2)

このモジュールには、ステレオエフェクトを含む12種類のエフェクトが用意されています。

### ●ピッチシフター2(PT2)

EFF1のピッチシフターと同タイプのエフェクトです。

### ●フェイズ2(PH2)

EFF1のフェイズと同タイプのエフェクトです。

### ●フェイズ3(PH3)

ステレオ出力のフェイズシフターです。

#### 【ページ1】

①DPT(デプス)：0~100

変調の深さを設定します。数値が大きいほど音色の変化が激しくなります。

②SPD(スピード)：0.1~10(単位：Hz)

変調の周期を設定します。0.1Hz単位で設定できます。

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

モジュールの出力レベルです。

#### 【ページ2】

①DES(デステイネーション)：DPT,SPD,LVL

②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

### ●コーラス2(CH2)

かかりの深い、濃密なモノラルコーラスです。EFF1のコーラスとは異なり、変調のスピードもプログラムできます。

#### 【ページ1】

①DPT(デプス)：0~100

変調の深さを設定します。

②SPD(スピード)：0.1~10(単位：Hz)

変調のスピード(周期)を設定します。

③MIX(エフェクトミックス)：0~100

エフェクト音のミックス量を設定します。

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

モジュールの出力レベルです。

#### 【ページ2】

①DES(デステイネーション)：DPT,SPD,MIX,LVL

②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)

④LVL(アウトプットレベル)：0~100

### ●コーラス3(CH3)

空間的な広がりを感じさせる、ステレオコーラスです。パラメーターの内容はコーラス2と同様です。

### ●フランジャー2(FL2)

マニュアルの可変範囲を広くとり、フランジングディレイとしても使用可能なエフェクトです。

#### 【ページ1】

①DPT(デプス)：0~100

変調の深さを設定します。

②SPD(スピード)：0.1~10(単位：Hz)

変調の周期を設定します。

③MAN(マニュアル)：1~900(単位：ms)

ディレイタイムを1ms単位で設定します。最高900msまで延長できます。

④F.B(フィードバック)：-98~+98

フィードバックの量を設定します。

#### 【ページ2】

①DES(デステイネーション)：DPT,SPD,F.B,S+F,LVL

“S+F”を選べば、スピードとフィードバックの両方をコントロールできます。

- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

**【ヒント】**

マニュアルの値を300ms~900ms程度に設定すれば、フランジングのかかったディレイとして使用できます。

●クライ2(CR2)

EFF1のクライと同じタイプのエフェクトです。

●トレモロ2(TR2)

EFF1のトレモロと同じタイプのエフェクトです。

●ステップ(STP)

サンプル&ホールド機能でオートアルペジオ的な効果を作り出すエフェクトです。

**【ページ1】**

- ①DPT(デプス): 1~100  
変調の深さを設定します。数値が大きいほど音程の変化幅が大きくなります。
- ②FRQ(フレクシー): 1.0~10(単位: Hz)  
サンプリングするスピード(アルペジオのレート)を設定します。
- ③SPD(スピード): slw,fst  
サンプリングスピードを上げて、さらに特殊効果を出すためのパラメーターです。“fst”で10倍のスピードになります。
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100  
モジュールの出力レベルです。

**【ページ2】**

- ①DES(デステイネーション): DPT,FRQ,SPD,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

●オートパンポット(PAN)

ステレオのオートパンポットです。

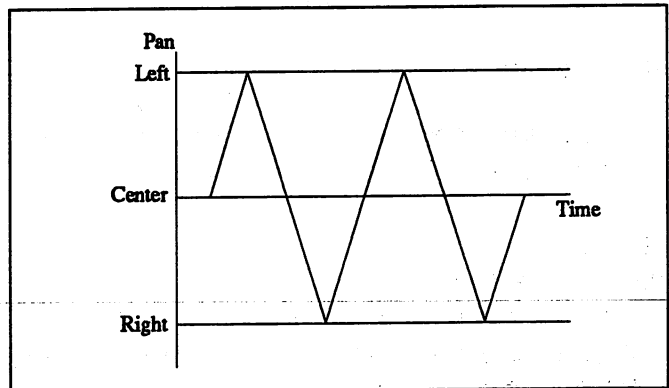
**【ページ1】**

- ①DPT(デプス): 0~100  
変調の深さを設定します。
- ②SPD(スピード): 0.1~10(単位: Hz)  
パンポットのスピードを設定します。
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

モジュールの出力レベルです。

**【ページ2】**

- ①DES(デステイネーション): DPT,SPD,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100



オートパンポット

**【ヒント】**

このエフェクトは、ルーティングがバラレルのときにはトレモロになります。詳しくは19ページをご覧ください。

●ディレイ(DEL)

ディレイタイムを1000msまで設定できるロングディレイです。また、8050を使用すれば、テンポに合わせてペダルスイッチをタッピングすることによって曲にマッチしたディレイタイムを設定することも可能です。

**【ページ1】**

- ①TM(タイム): 1(ms)~1S  
ディレイタイムを設定します。
- ②FB(フィードバック): 0~98  
ディレイのフィードバック量(リピート量)を設定します。
- ③HiD(ハイダンプ): 0~99  
フィードバックするときに高域を減衰させる量を設定します。この数値を高く設定すれば、エコー音がリピートするたびに音質がソフトになるアナログディレイやテープエコー風の効果を出せます。
- ④BAL(バランス): 0~100  
ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。“0”(ゼロ)でダイレクト音のみ、“100”でエフェクト音のみになります。

**【ページ2】**

- ①DES(デステイネーション): F.B,BAL,LVL,TM
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

- ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント),Tap(デスティネーションが“TM”のときに“Tap”が表示されます)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

**【ヒント】**

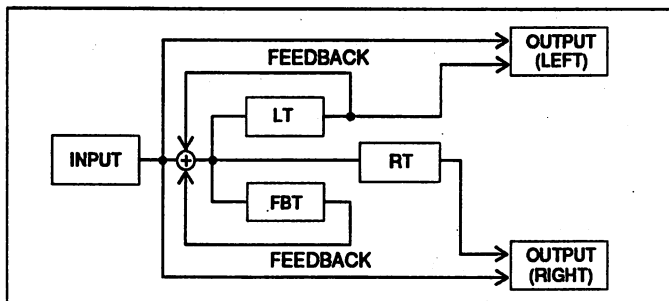
レシオの“Tap”は、8050に対応した特別な設定です。この設定にした場合は、8050のペダルスイッチを踏むタイミングに合わせてディレイタイムを設定できます(8050の詳しい使用方法はそちらのマニュアルをご覧ください)。

**●エコー(ECH)**

シンプルな操作で複雑なエコーパターンが作れるステレオエコーです。2系統のフィードバックラインを備えています。

**【ページ1】**

- ①LT(レフトタイム)：1(ms)~1S  
左チャンネルのダイレクト音と最初のディレイ音の間隔を設定します。またそれに続くフィードバックのリピート間隔を設定します。
- ②FBT(フィードバックタイム)：1(ms)~1S  
もう1系統のフィードバックのリピート間隔を設定します。
- ③RT(ライトタイム)：1(ms)~1S  
右チャンネルのダイレクト音と最初のディレイ音の間隔を設定します。
- ④F.B(フィードバック)：0~98  
2系統のフィードバックのリピート量を設定します。



エコーのダイアグラム

**【ページ2】**

- ①DES(デスティネーション)：F,B,BAL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)
- ④BAL(バランス)：0~100

**■エフェクトモジュール8：スペシャルエフェクト(SFX)**

このモジュールでは、一般のエフェクト概念を超えた、シンセサイザー的で複雑な効果が得られます。斬新なスペシャルエフェクトが7種類用意されています。

**【注意】**

SFXモジュールとEFF1、EFF2のモジュールは同時には使用できません。BYPASSキーでこのモジュールをオンにすると、EFF1、EFF2のモジュールは自動的にオフになります。逆にEFF1またはEFF2をオンにするとSFXが自動的にオフになります。

**●ハーモナイズドピッチシフター(HPS)**

スケール(音階)を指定してダイアトニックのハーモナイズができる、ギター専用のインテリジェントなピッチシフターです。

**【ページ1】**

- ①KEY(キー)：C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B  
パラメーター2と組み合わせてスケールを指定します。ここではスケールのトニック(主音)を選びます。
- ②INT(インターバル)：2nd, Ma3, Mi3, 4th, 5th, 6th, 7th  
パラメーター1で選んだノートをトニックとするスケールを選びます。
- ③PIT(ピッチ)：up, dwn  
ハーモナイズのピッチを選びます。“up”ではスケール上の音程が、“dwn”では下の音程がエフェクト音として出力されます。
- ④BAL(バランス)：0~100  
ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。“0”(ゼロ)でダイレクト音のみ、“100”でエフェクト音のみになります。

**【ページ2】**

- ①TRK(トラッキング)：1,2  
適切な動作を行なうよう調節します。
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

**【ページ3】**

- ①DES(デスティネーション)：BAL,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー)：1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ)：-100~+100(単位：パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル)：0~100

ハーモナイズの例      KEY = C, INT = Ma3, PIT = up

### 【注意】

HPSは単音で弾いたときのみ有効です。またギターは正確にチューニング、オクターブ調整されている必要があります。

### ●アドバンスドフランジャー(AFL)

入力信号からトリガーを検出し、1音1音に対してEG(エンベロープジェネレーター)で変化をつけるシンセサイザー的なフランジャーです。デプスやスピードに対して入力信号からトリガーを検出し、音の立ち上がりでゆっくりの変調だったものが、時間とともに早くなっていったりするような効果をつけることができます。

#### 【ページ1】

##### ①DPT(デプス): 0~100

基本となるフランジャーのデプスを設定します。

##### ②SPD(スピード): 0.1~10(単位: Hz)

基本となるフランジャーの変調スピードを設定します。

##### ③EGD(EG→デプス): -98~+98

フランジャーのデプスにEGのモジュレーションをかける深さを決めます。

##### ④EGS(EG→スピード): -98~+98

フランジャーのスピードにEGのモジュレーションをかける深さを決めます。

#### 【ページ2】

##### ①TDI(トリガーディレイ): 0(ms)~1S

インプットでトリガーを検出してからEGが立ち上がるまでの時間を設定します。

##### ②EGt(EGタイム): 1~100

EGの立ち上がり時間を設定します。

##### ③F.B(フィードバック): -98~+98

フランジャーのフィードバック量を設定します。

##### ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

モジュールの出力レベルを設定します。

#### 【ページ3】

##### ①DES(デスティネーション): DPT,SPD,EGt,F.B,LVL

##### ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

##### ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)

##### ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

### ●バンドコーラス(BND)

入力信号からトリガーを検出し、1音1音に対して音程をベンディングするエフェクトです。

#### 【ページ1】

##### ①DPT(デプス): -98~+98

バンドの幅と方向を決定します。プラスの値で音程が上に、マイナスの値で下に変化します。

##### ②BTm(バンドタイム): 1~100

音程が上がりきる(または下がりきる)までの時間を設定します。

##### ③BAL(バランス): 0~100

ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。

##### ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

モジュールの出力レベルを設定します。

#### 【ページ2】

##### ①DES(デスティネーション): DPT,BTm,BAL,LVL

##### ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

##### ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)

##### ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

### ●ピッキングモジュレーター(PIC)

ピッキングする1音1音に対してリングモジュレーションがかかるエフェクトです。

#### 【ページ1】

##### ①FRQ(フレクシー): 1~100

変調用のオシレーターの周波数を設定します。

##### ②DEC(ディケイタイム): 1~100

ピッキングしてからモジュレーションが解除されるまでの時間を設定します。

##### ③2DI(2nd変調ディレイ): 0(ms)~1S

再変調がかかるまでの時間を設定します。

##### ④2Rt(2nd変調ライズタイム): 0~100

再変調の立ち上がり速度を設定します。“0”(ゼロ)のときには再変調なしになります。

#### 【ページ2】

##### ①DES(デスティネーション): FRQ,DEC,2Rt,LVL

##### ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)

##### ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)

##### ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

### ●スーパークライ(SCR)

EFF1、EFF2に含まれるクライに改良を加えたエフェクトです。ポコーダー並みのクリアな効果を簡単に得られます。

#### 【ページ1】

##### ①PTN(パターン): 1~5

ワウ効果によって音色が変化するパターンを1~5から選びます。

##### ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

モジュールの出力レベルを設定します。

#### 【ページ2】

##### ①DES(デスティネーション): PTN,LVL



- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

●ボマー(BOM)

ピッキングする1音1音に対して爆発音を発生する、愉快的なエフェクトです。

【ページ1】

- ①TRG(トリガー): mut,in  
このパラメーターが“mut”のときには、トリガーが検出されません。8050などで、リアルタイムコントロールするときに便利です。
- ②PTN(パターン): 1~3  
爆発音の音色を変化させます。
- ③DEC(ディケイ): 1~100  
爆発音の減衰スピードを調節します。数字が大きいほど減衰が遅くなります。
- ④BAL(バランス): 0~100  
ダイレクト音とエフェクト音のバランスを設定します。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): TRG,PTN,DEC,BAL,MAN  
“MAN”を選ぶと、レシオに関係なくコントロールチェンジのバリューが63以下から64以上になった時点で爆発音が出力されます。
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

【ヒント】

楽器の演奏とは無関係に爆発音を発生させたい場合は、トリガーを“mut”、デステイネーションを“MAN”に設定し、コントロールチェンジナンバーを8050のペダルスイッチやシンセサイザーのサステインペダルに合わせます。これでペダルを踏むだけで「ドカーン」と爆発します。イントロやエンディングの効果音としても使用できます。

●シタール(ZIT)

シタールサウンドをシミュレートしたエフェクトです。

【ページ1】

- ①DPT(デプス): 0~10  
シタールのブリッジがビビる深さを設定します。
- ②RES(レゾナンス): 0~10  
共鳴弦(ドローン)の響き具合を設定します。
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100  
モジュールの出力レベルを設定します。

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): DPT,RES,LVL
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④LVL(アウトプットレベル): 0~100

■エフェクトモジュール9: リバース(REV)

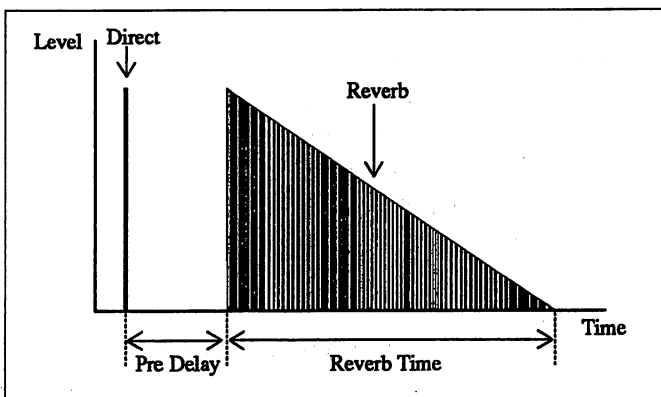
6種類のディレイ/リバース系エフェクトが用意されています。

●リバース1(RV1)

ホールタイプのリバース。ストリングスなどのサウンドに広がり感を与えるのに最適です。

【ページ1】

- ①RvT(リバースタイム): 0.5~10(単位: S)  
リバースの残響時間を設定します。残響時間が長いほど、音場の広がり感が出せます。
- ②PDI(プリディレイ): 0~100(単位: ms)  
残響が始まるまでのプリディレイタイムを設定します。このパラメーターで音源との距離感が表現できます。
- ③COL(カラー): 1~5  
リバースの音色を選びます。
- ④MIX(ミックスレベル): 0~100  
エフェクト音のミックス量を設定します。



リバースのパラメーター

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): RvT,COL,MIX,INP  
“INP”を選ぶと、リバースへの入力レベルをリアルタイムモジュレーションでコントロールできます。
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④SRC(インプットソース): 1,1+2,2  
リバースモジュールに入力されるソース(エフェクトモジュール)を選択します。EFF1、EFF2、またはその両方が選べます。ただし、EFF1とEFF2がパラレル接続になっているときのみ有効です。

### 【注意】

リバーブ(REV)のエフェクトモジュールでは、最終ページの④がインプットソースを選択するパラメーターとなります。なお、このパラメーターはルーティングがパラレルのときのみ有効です。

### ●リバーブ2(RV2)

リバーブ1より残響の密度が濃いリバーブです。パーカッシブなサウンドに向いています。

#### 【ページ1】

- ①RvT(リバーブタイム): 0.5~10(単位: S)  
リバーブの残響時間を設定します。
- ②PDI(プリディレイ): 0~100(単位: ms)  
残響が始まるまでのプリディレイタイムを設定します。
- ③COL(カラー): 1~5  
シミュレートする部屋のサイズを設定します。値が大きくなるほど部屋のサイズも広がります。
- ④MIX(ミックスレベル): 0~100  
エフェクト音のミックス量を設定します。

#### 【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): RvT, MIX, INP, HLD(“HLD”はカラーが“5”のときのみ有効です)  
“INP”を選ぶと、リバーブへの入力レベルをリアルタイムモジュレーションでコントロールできます。“HLD”を選ぶと、リバーブ音をホールド状態にする「無限リバーブ」効果が得られます。この場合レシオに関係なくコントロールチェンジのバリューが63以下から64以上になった時点でホールドを開始し、63以下に下がったときに止まります。
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④SRC(インプットソース): 1,1+2,2  
リバーブモジュールに入力されるソース(エフェクトモジュール)を選択します。EFF1、EFF2、またはその両方が選べます。ただし、EFF1とEFF2がパラレル接続になっているときのみ有効です。

### 【ヒント】

カラーを“5”、デステイネーションを“HLD”に設定し、コントロールチェンジナンバーを8050のペダルスイッチヤシ

ンセサイザーのサステインペダルに合わせれば、ペダルを踏むだけで「無限リバーブ」のオン/オフがコントロールできます。

### ●アーリーリフレクション1(ER1)

リバーブよりも初期反響に重点を置いたシミュレートをするエフェクトです。音のタイト感を失わずに空間的広がりを表現できます。減衰部分はリバーブよりも粗くなります。

#### 【ページ1】

- ①RmS(ルームサイズ): 1~100  
シミュレートする部屋のサイズを設定します。
- ②PDI(プリディレイ): 0~100(単位: ms)  
最初の反響が始まるまでのプリディレイタイムを設定します。
- ③HiC(ハイカット): 0~10  
高域が減衰していく量を設定します。高域をカットして反射面の材質感を表現できます。
- ④MIX(ミックスレベル): 0~100  
エフェクト音のミックス量を設定します。

#### 【ページ2】

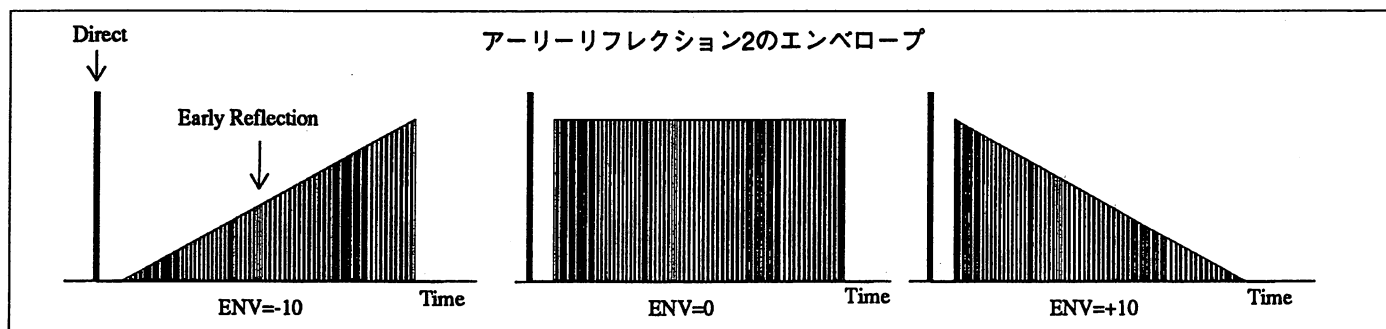
- ①DES(デステイネーション): RmS, MIX, INP
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④SRC(インプットソース): 1,1+2,2

### ●アーリーリフレクション2(ER2)

ランダムパターンのアーリーリフレクションです。

#### 【ページ1】

- ①RmS(ルームサイズ): 1~100  
シミュレートする部屋のサイズを設定します。
- ②PDI(プリディレイ): 0~100(単位: ms)  
最初の反響が始まるまでのプリディレイタイムを設定します。
- ③ENV(エンベロープ): -10~+10  
リバーブ音のエンベロープをさまざまな形に設定できます。
- ④MIX(ミックスレベル): 0~100  
このパラメーターでは、エフェクト音のミックス量を設定します。最終的なレベルはマスターレベルで決定します。



【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): RmS,ENV,MIX,INP
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④SRC(インプットソース): 1,1+2,2

【ヒント】

エンベロープを工夫すれば、「ゲートリバプ」と呼ばれる効果を作り出すことができます。「ゲートリバプ」とは、リバプ音に立ち上がりをつけたり、リバプ音をスパッと強制的に切る人工的なリバプで、スネアやバスドラムのサウンドによく用いられます。

●マルチタップディレイ(MTD)

タップの間隔を移動できる、多彩なマルチタップディレイです。

【ページ1】

- ①TM(ディレイタイム): 10~900(単位: ms)  
最終タップのディレイタイムです。10msのショートディレイから900msのロングディレイまで設定できます。
- ②INT(インターバル): -10~+10  
タップの間隔を設定します。“0”(ゼロ)のときに均等、プラス側でタップの間隔がだんだん短くなり、マイナス側で長くなります。
- ③PTN(パターン): L→R,L←R,L-R,P-P  
タップディレイが流れる方向を設定します。“L→R”と“L←R”では片方向に、“L-R”では右から左へ、左から右へと連続的にディレイ音の流れます。また“P-P”を選ぶとディレイ音が左端または右端から交互に聞こえるピンポン効果が得られます。
- ④SLO(スロープ): -10~+10  
ディレイ音のクレッシェンド、デクレッシェンドを設定します。

【ページ2】

- ①HiC(ハイカット): 0~10  
ディレイ音の高域をカットする量を設定します。
- ④MIX(ミックスレベル): 0~100

【ページ3】

- ①DES(デステイネーション): INT,PTN,SLO,MIX,INP
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)
- ④SRC(インプットソース): 1,1+2,2

●ピンポンディレイ(PPD)

ディレイ音が左右に交互に流れる、ギミックなディレイです。

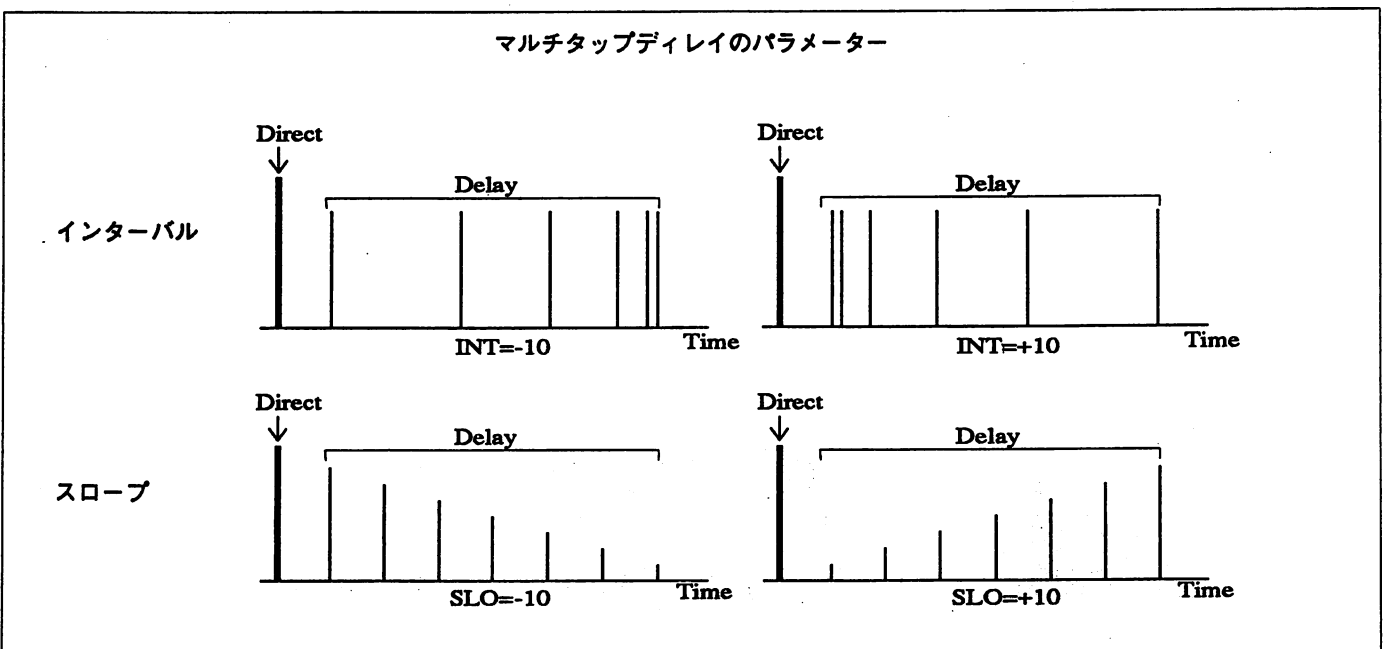
【ページ1】

- ①TM(ディレイタイム): 10~900(単位: ms)  
ディレイタイムを設定します。
- ②FB(フィードバック): 0~98  
ディレイのリピート量を設定します。
- ③HID(ハイダンプ): 0~10  
フィードバックするときに高域を減衰させる量を設定します。
- ④MIX(ミックスレベル): 0~100

【ページ2】

- ①DES(デステイネーション): F.B,MIX,INP,TM
- ②CTL(コントロールチェンジナンバー): 1~31、63~95(6、7、70~79、91を除く)
- ③RATIO(レシオ): -100~+100(単位: パーセント)Tap(デステイネーションが“TM”のときに“Tap”が表示されます)
- ④SRC(インプットソース): 1,1+2,2

マルチタップディレイのパラメーター



## 【ヒント】

レシオを“Tap”に設定すると、8050のペダルスイッチを踏むタイミングに合わせてディレイタイムを設定できます(8050の詳しい使用方法はそちらのマニュアルをご覧ください)。

## コンペア

エディットモードでPATCH△キーを押すことにより、一時的に変更前のパッチと聞き比べることができます。

ディスプレイがつぎのように変わり、パッチの全パラメーターが変更前の状態にもどります。

ADVANCED PITCH2  
COMPARE

もう一度EDIT</>キーを押すと、エディットモードにもどります。

## 【ヒント】

パッチを選択すると、メモリー内のパッチデータが、エディットバッファと呼ばれる編集用エリアにコピーされます。エディットモードでパラメーターをエディットしているときは、このエディットバッファのパッチをエディットしていることとなります。

## メモリーエリアとバッファについて

9030では2つのメモリーエリア(データを恒常的に保管する場所)と3つのバッファ(データを一時的に保管する場所)を持っています。パッチを選んだときや、エディット中にコンペアを行なったときには、これらのメモリーエリアやバッファの間でパッチデータのやり取りを行なっています。ここではメモリーエリアやバッファの働きについて説明します。

### ●メモリーエリア・・・

パッチのデータを恒常的に保管するための場所をメモリーエリアと呼びます。メモリーエリアにはつぎの2種類があります。

#### ユーザーメモリー：

プレイモードで直接呼び出せるメモリーで、エディットしたパッチの保存に使用します。

#### ROMメモリー：

読みだし専用のメモリーで、直接書き換えることはできません。いったんユーティリティーモードのROMコールで呼び出してからエディットしてください(ROMコールの方法については、42ページをご覧ください)。ROMメモリーの内容は、工場出荷時のユーザーメモリーと同じです。

### ●バッファ・・・

パッチのデータを一時的に保管しておく場所をバッファと呼びます。バッファにはつぎの3種類があります。

#### エディットバッファ：

パッチセレクト、エディットを行う場合に使用します。

#### リコールバッファ：

エディットバッファにエディット中のデータがあるときにパッチセレクトやROMコールを行うと、いままでエディットバッファにあったデータがこのリコールバッファに退避します。このデータはパッチリコールにより復帰できます(パッチリコールの方法については、42ページをご覧ください)。

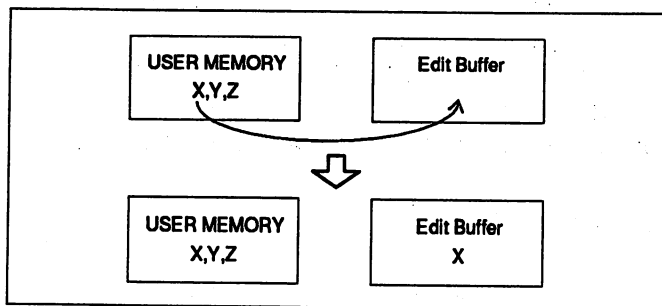
#### コンペアバッファ：

エディットモードで、エディット前のデータとエディット中のデータを聞き比べる場合に使用します。

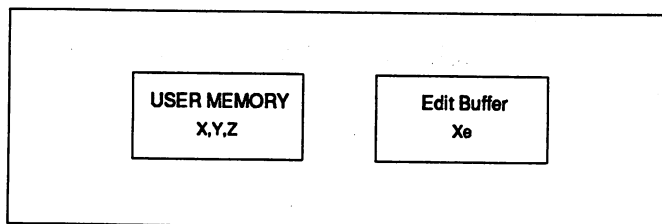
メモリーエリアとバッファの関係はつぎのようになります。とくにROMコールやパッチリコールを行なうときは、この関係を頭に入れておくと便利です。

①新しいパッチを選んだときに(たとえばパッチXとします)、パッチXの内容がユーザーメモリーからエディットバッ

ア-にコピーされます。パッチをエディットするとは、実はエディットバッファの内容をエディットしていることになります。ここではパッチXのデータをエディット(=パラメーターの値を変更)したものをXeと呼ぶことにします。

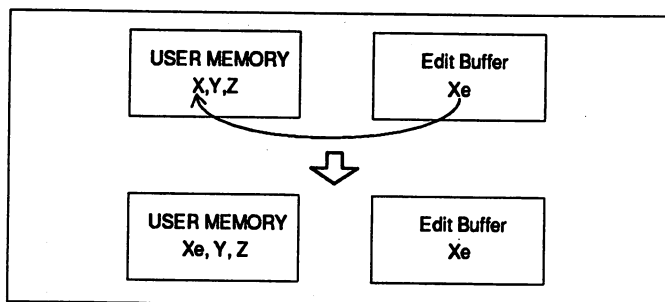


パッチXを選択する



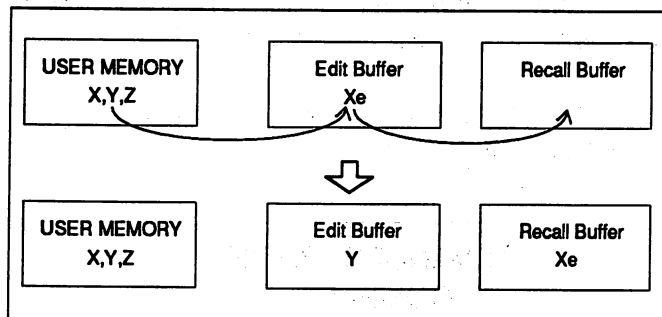
パッチXをエディットする

②エディット中のパッチ(Xe)をユーザーメモリー(たとえばXの位置)に保存すると、ユーザーメモリーにあるパッチXのデータがXeに書き換わります(パッチXのデータは消えてしまいます)

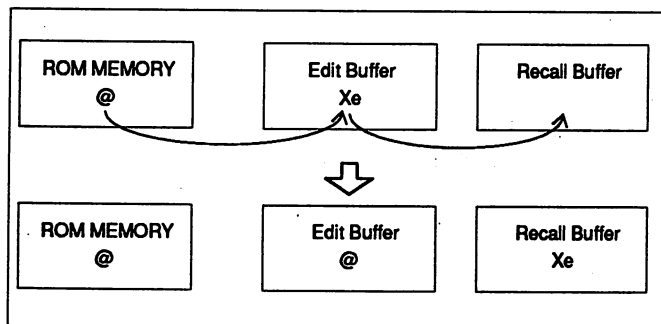


パッチXeを保存する

③エディットを中断して新しいパッチ(たとえばパッチY)を選択すると、エディット中のデータ(Xe)はリコールバッファ-に退避し、パッチデータYがエディットバッファ-にコピーされます。また、ROMコールを行なった場合も、エディット中のデータがリコールバッファ-に退避し、ROMのパッチデータ(たとえばパッチ@)がエディットバッファ-にコピーされます(ROMコール操作は42ページをご覧ください)。

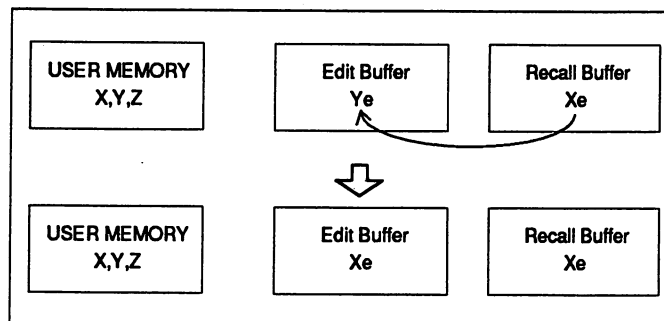


パッチYを選択する



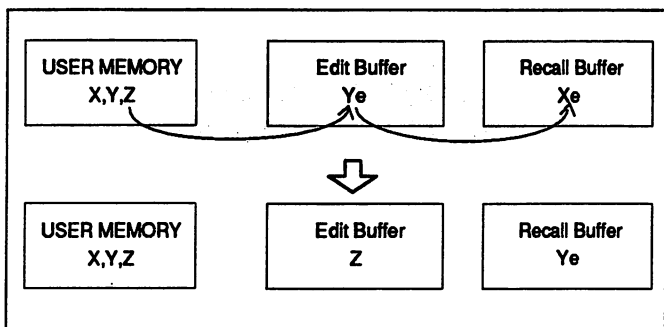
ROMコールを実行する

④エディットバッファ-内のパッチYをエディットしたあとも(パッチYのデータがエディットされてYeとなります)、パッチリコールを実行することにより、リコールバッファ-に退避したデータXeが復帰します(パッチリコール操作は42ページをご覧ください)。このとき、エディット中だったデータYeは消去されます。



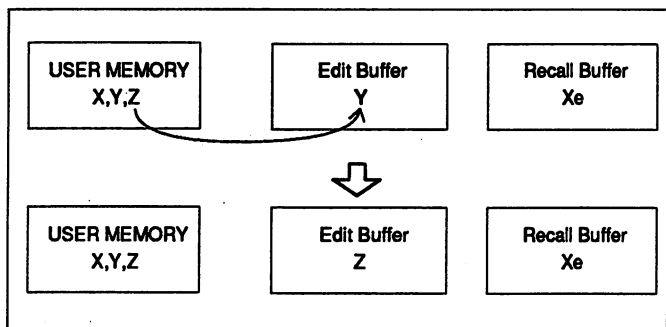
パッチリコールを実行する

⑤パッチYのエディットを中断して新たにパッチZを選択したり、ROMコールを行なった場合、エディットバッファのデータYeがリコールバッファに退避し、以前リコールバッファにあったデータXeが消去されます(データXeは復帰できなくなります)。



パッチZを選択する

⑥エディットバッファ内のデータをエディットしていない場合に、パッチ選択やROMコールを行ってもエディットバッファの内容は退避されません。したがって、事前にリコールバッファに退避していたデータXeは保持されています。



パッチZを選択する

## エディットモードからの保存

エディットが終わったら、パッチを保存します。

STORE/EXECUTEキーを押します。ディスプレイがつぎのように変化します。

88 ADVANCED PITCH2  
 [ ] → ADVANCED PITCH2

このままSTORE/EXECUTEキーを押すと、同じパッチナンバーにマスターレベルを変更したパッチが保存されます。

また、パッチを別のパッチナンバーに保存したいときは、STORE/EXECUTEキーを押したあとでPATCH▽/△キーで保存先のパッチナンバーを選びます。

もう一度STORE/EXECUTEキーを押すと、パッチが新しいパッチナンバーに保存されます。

# 第5章 その他の機能

この章では、ユーティリティモードやポップアップメニューについて説明します。

## ユーティリティモード

ユーティリティモードでは、つぎの操作を行ないます。

- 再生システム特性、再生方法の設定
- パッチネームの変更
- MIDIに関する各種の設定や操作
- パッチリコール
- ROMパッチコール
- ディスプレイの輝度調節

### 【ヒント】

「パッチネームの変更」をのぞき、ユーティリティモードで行なったパラメーターの変更はそのまま9030に記憶されます。エディットモードのように保存する必要はありません。

### ■ユーティリティモードにするには

プレイモードからUTILITY/PAGEキーを押します。

UTILITY1 OUTPUT MODE  
▶ LINE STEREO

### 【注意】

エディットモードから直接ユーティリティモードに入ることはできません。

### ■ユーティリティモードを抜けるには

ユーティリティモードからEXITキーを何回か押すと、ユーティリティモードを抜けてプレイモードにもどります。

### ■ページの選択

ユーティリティモードはいくつかのページに分かれています。ページを選ぶときは、続けてUTILITY/PAGEキーを押します。

UTILITY1 OUTPUT MODE  
▶ LINE STEREO

UTILITY



UTILITY2 PATCH NAMING  
BS [ULTRA SUPER CH\_]

### ■ユーティリティモードの各ページ

#### 1. アウトプットモード(OUTPUT MODE)

再生システムに合わせて特性や再生方法を設定するページです。

UTILITY1 OUTPUT MODE  
▶ LINE STEREO

①

②

①LINE/AMP・・・再生システムの特性に合わせて9030の特性を変更するパラメーターです。オーディオやPAなどハイファイなシステムで再生する場合は“LINE”、ギターアンプで再生する場合は“AMP”を選びます。

②STEREO/MONO・・・ステレオ/モノラルの切り替えです。“MONO”に設定すると、L/RのOUTPUT端子にケーブルが接続されていても、全く同じ信号が出力されます。

エフェクトモジュールの最終出力がステレオの場合でも、アウトプットモードが“MONO”の設定ならば、LとRはエフェクトモジュール出力のミックスが同様に出力されます。PAやモニターなどの用途で同じ信号が2系統必要なときには、この設定が便利です。

エフェクトモジュールの最終出力がステレオで、アウトプットモードが“STEREO”に設定されている場合、片方のアウトプット端子(たとえばL端子)にケーブルを接続してもL/RはミックスされずにL出力のみが取り出されます。

**【各キーのはたらき】**

- UTILITYキー・・・2ページ(パッチネーム)に移動します。
- DEC▽/INC△キー・・・パラメーターの設定を変更します。
- EDIT</>キー・・・カーソルを移動します。

**2.パッチネーム(PATCH NAMING)**

UTY2 PATCH NAMING  
BS [ULTRA SUPER CH\_]

プレイモードで最後に選んだパッチに名前をつけるページです。15文字以内の英数字が使えます。使用できる英数字はつぎの通りです。

0123456789(スペース)  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ(スペース)  
abcdefghijklmnopqrstvwxyz(スペース)  
@!~?#\$%&'()\* , . : ; + - \* / = < > ^ ` { } | ~ ← ↑ ↓ (スペース)

(スペース)は空白を表します。

EDIT</>キーでカーソル(ここではアンダーラインで表示されます)を移動し、DEC▽/INC△キーまたはデータエントリーボリューム2で文字を選びます。

また、STORE/EXECUTEキーを使って文字の削除や挿入が行なえます。この場合はまずデータエントリーボリューム1で機能(BS/INS/DEL)を選んでから(ディスプレイの左下に現在選んでいる機能が表示されます)、STORE/EXECUTEキーを押して実行します。

- BS・・・STORE/EXECUTEキーを押すと、バックスペース(カーソルの1文字前を削除し、カーソル以降を1文字分、前につめる)を実行します。
- INS・・・STORE/EXECUTEキーを押すとインサート(カーソル位置にスペースを挿入し、カーソル以降を1文字分、後ろにずらす)を実行します。
- DEL・・・STORE/EXECUTEキーを押すとデリート(カーソル位置の文字を消し、カーソル以降を1文字分、前につめる)を実行します。

**【各キーのはたらき】**

- UTILITYキー・・・3-1ページ(MIDIチャンネル選択)に移動します。
- データエントリーボリューム1・・・STORE/EXECUTEキーで実行する機能を選びます。
- データエントリーボリューム2・・・文字を選びます。
- DEC▽/INC△キー・・・文字を選びます。
- EDIT</>キー・・・カーソルの位置を移動します。

- STORE/EXECUTEキー・・・バックスペース、インサート、またはデリートを実行します。

**【ヒント】**

パッチネームを変更する場合は、あらかじめプレイモードでパッチを選んでから、このページを呼び出してください(パッチネームの変更は、現在エディットバッファーにあるパッチに対して有効です)。

**【注意】**

パッチネームはパッチパラメーターの一部です。このためパッチネームの変更を確定するにはパッチをメモリーに保存する必要があります。パッチネームを変更したときは、いったんプレイモードに抜けてから(ディスプレイにパッチがエディット状態であることを表す“E”が表示されます)メモリーに保存してください。保存の方法については17ページをご参照ください。

**3.MIDI/リモートセットアップ**

MIDIやZOOMリモート端子の設定を行なうページです(ただし、この2つを別個に設定することはできません)。なお、このページでは項目が多いため、6つの小ページ(3-1~3-6)に分けて設定を行ないます。小ページの移動にはEDIT</>キーを使用します。

**3-1MIDIチャンネルの選択(MIDI CH SEL)**

MIDI受信チャンネルを設定する画面です。

UTY 3 - 1 MIDI CH SEL  
CH => 1 OMNI= ON



- ①MIDIチャンネル・・・8050がプログラムチェンジやコントロールチェンジを送受信するMIDIチャンネルを設定します。1~16が選べます。
- ②オムニオン/オフ・・・このパラメーターが“ON”のときは、MIDIチャンネルの設定にかかわらず、すべてのMIDIチャンネルを受信します。

8050やその他のMIDI機器から9030をリモートコントロールするときには、コントローラーのMIDI送信チャンネルと9030のMIDI受信チャンネルを合わせるか、オムニオンに設定してください。

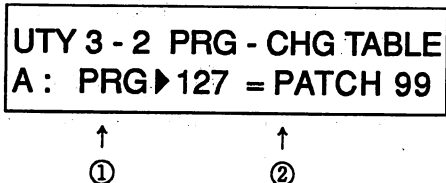


**【各キーのはたらき】**

- UTILITYキー・・・4ページ(パッチリコール)に移動します。
- DEC▽/INC△キー・・・パラメーターの値を設定します。
- EDIT</>キー・・・カーソルの位置を移動します。カーソルが“OMNI”の位置にあるときにEDIT>キーを押せば、3-2ページに移動します。

**3-2プログラムチェンジテーブルの設定**

この画面では、プログラムチェンジテーブルの設定を行ないます。



プログラムチェンジテーブルとは、MIDIのプログラムチェンジナンバー0~127に9030のパッチナンバー1~99を割り当て、外部からリモートコントロールしやすくするための機能です。

- ①プログラムチェンジナンバー・・・9030のパッチに割り当ててプログラムチェンジの番号を選びます。
- ②パッチナンバー・・・9030のパッチナンバーを選びます。

**【各キーのはたらき】**

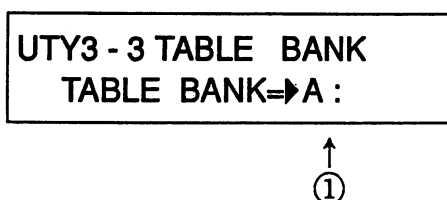
- UTILITYキー・・・4ページ(パッチリコール)に移動します。
- DEC▽/INC△キー・・・パラメーターの値を設定します。
- EDIT</>キー・・・カーソルの位置を移動します。カーソルが“PC”の位置にあるときにEDIT<キーを押せば3-1ページに、“PATCH”の位置にあるときにEDIT>キーを押せば、3-3ページ(テーブルバンクの選択)に移動します。

**【ヒント】**

ポップアップメニューを使って、プログラムチェンジテーブルを簡単に登録することも可能です。詳しくは42ページをご覧ください。

**3-3テーブルバンクの選択**

この画面では、プログラムチェンジテーブルをA~Dの4バンクから選びます。



プログラムチェンジテーブルはA~Dの4バンクあり、DEC▽/INC△キーでいずれか1バンクを選んでから設定や演奏を行ないます。

- ①バンク名・・・“A:”~“D:”のバンク名が表示されます。

**【ヒント】**

9030の使用形態に応じたバンクをあらかじめ作っておき、演奏するときに選ぶようにするといいでしょう。

**【各キーのはたらき】**

- UTILITYキー・・・4ページ(パッチリコール)に移動します。
- DEC▽/INC△キー・・・パラメーターの値を設定します。
- EDIT</>キー・・・EDIT<キーを押せば3-2ページに、EDIT>キーを押せば、3-4ページ(モード設定)に移動します。

**3-4 MIDI/リモートモードの設定**

この画面では9030をリモート端子、MIDI端子のどちらでリモートコントロールするかを選びます。



モードはつぎの3つから選択できます。なお、モードによってMIDI OUT端子の働きも変わります。

- MIDI OUT MODE・・・MIDI IN端子から9030をリモートコントロールできます(リモート端子は使えません)。MIDI OUT端子からはシステムエクスクルーシブデータの送信ができます。
- MIDI THRU MODE・・・MIDI IN端子から9030をリモートコントロールできます(リモート端子は使えません)。MIDI OUT端子はMIDI THRU端子(MIDI INで受信した信号をそのまま出力する端子)として働きます。9030独自のデータは送信されません。
- REMOTE MODE・・・REMOTE端子から9030をリモートコントロールできます(MIDI IN端子からリモートコントロールすることはできません)。MIDI OUT端子はMIDI THRU端子(REMOTE端子で受信した信号をそのまま出力する端子)として働きます。

**【各キーのはたらき】**

- UTILITYキー・・・4ページ(パッチリコール)に移動します。
- DEC▽/INC△キー・・・パラメーターの値を設定します。
- EDIT</>キー・・・EDIT<キーを押せば3-3ページに、EDIT>キーを押せば3-5ページ(MIDIバルクダンプ)に移動します。

### 3-5 MIDIバルクダンプ

バルクダンプを実行する画面です。

UTY3-5 BULK DUMP  
▶ PATCH MEM OK?

バルクダンプとは、9030のパッチ設定やMIDI設定などの内容をMIDIを通じて出力する機能です。

#### 【ヒント】

バルクダンプを実行すると、MIDIシステムエクスクルーシブと呼ばれるメッセージがMIDI OUT端子から出力されます。システムエクスクルーシブメッセージを記録できるシーケンサーやコンピュータプログラムを使用すれば、9030の設定内容をフロッピーディスクなどに保存することができます。また、もう1台の9030にデータをコピーしたい場合にも使用します。

DEC▽/INC△キーで出力するデータの種類を選び、STORE/EXECUTEキーでバルクダンプを実行します。つぎのタイプが選択できます。

- ALL・・・9030の全設定。
- PATCH・・・1～99のパッチメモリーすべて(パッチネームを含みます)。
- SYSTEM・・・パッチネームを除く、ユーティリティーモードの設定内容。
- EDIT BUFFER・・・エディットバッファ内の内容(パッチネームを含みます)。

#### 【各キーのはたらき】

- UTILITYキー・・・4ページ(パッチリコール)に移動します。
- DEC▽/INC△キー・・・パラメーターの値を設定します。
- EDIT</>キー・・・EDIT<キーを押せば3-4ページに、EDIT>キーを押せば、3-6ページ(MIDIバルクのロード)に移動します。

#### 【注意】

バルクダンプを行なうには、MIDI/リモートモードの設定(40ページ)が“MIDI OUT MODE”になっていなければなりません。これ以外のモードでは、ディスプレイにつぎのようなエラーメッセージが表示されます。

UTY3-5 BULK DUMP  
Set to MIDI OUT MODE

### 3-6 MIDIバルクのロード

バルクダンプで保存した設定内容をメモリーに読み込むための画面です。

UTY3-6 BULK LOAD  
Now waiting

この画面ではとくに設定するパラメーターはありません。ただしこの画面を表示している間だけ、9030がMIDI IN端子からシステムエクスクルーシブメッセージを受信します。

#### 【ヒント】

シーケンサーなどに記録した9030のバルクデータを、9030に保存しなおすときに使用します。また、コンピュータと双方向のデータ転送を行なうときや、もう1台の9030からデータを受け取る場合もこの画面を使用します。

#### 【各キーのはたらき】

- UTILITYキー・・・4ページ(パッチリコール)に移動します。
- EDIT</>キー・・・EDIT<キーを押せば3-5ページに、EDIT>キーを押せば、3-1ページに移動します。

#### 【注意】

バルクロードを行なうには、MIDI/リモートモードの設定(40ページ)が“MIDI OUT MODE”になっていなければなりません。これ以外のモードでは、ディスプレイにつぎのようなエラーメッセージが表示されます。

UTY3-6 BULK LOAD  
Set to MIDI OUT MODE

#### 4. パッチリコール

リコールバッファ内のパッチを呼び出す機能です(リコールバッファについては35ページをご参照ください)。

UTY4 PATCH RECALL  
EDIT RECALL OK?

この機能で呼び出すことのできるパッチはつぎの通りです。

- プレイモードで新しいパッチを選んだときに、最後にエディットしていたパッチ。
- ROMパッチを呼び出したときに(「5.ROMパッチコール」をご覧ください)、最後にエディットしていたパッチ。

##### 【各キーのはたらき】

- UTILITYキー・・・5ページ(ROMパッチコール)に移動します。
- STORE/EXECUTEキー・・・パッチリコールを実行します。

##### 【ヒント】

パッチをエディットしたあとで保存するのを忘れて他のパッチを選んでしまったときなどに便利です。リコールを実行すると、リコールバッファのパッチがエディットバッファに移されますので、必要に応じてメモリーに保存してください。エディットバッファ内にエディットされたパッチがあるときは、確認のためにディスプレイに“Are you sure?”と表示されます。もう一度STORE/EXECUTEキーを押すとパッチリコールを実行します。


#### 5. ROMパッチコール(ROM PATCH CALL)

9030ではROM(Read Only Memoryの略。読みだし専用のメモリーのこと)内に99種類のパッチが書き込まれています。ROM内のパッチは、通常のパッチ操作では呼び出すことはできません。この画面ではROM内のパッチを1つずつサウンドを確かめてエディットバッファに移すことができます。

##### 【ヒント】

ROM内のパッチは、9030の工場出荷時にメモリーされているパッチと同内容です。よく使うパッチを誤ってエディットしたときでも、この画面でもとのパッチを呼び出すことができます。

UTY5 ROM PATCH CALL  
01 DOUBLE WAH ?

DEC▽/INC△キーでパッチを選び、STORE/EXECUTEキーで実行します。読み込み終了後、自動的にプレイモードにもどります(このときパッチがエディット中であることを表す“”の表示が点灯します)。

##### 【各キーのはたらき】

- UTILITYキー・・・6ページ(ディスプレイ輝度調節)に移動します。
- DEC▽/INC△キー・・・ROMから読み出すパッチを選びます。
- STORE/EXECUTEキー・・・読み出しを実行します。

##### 【注意】

この機能を使って読み出したパッチはエディットバッファに入ります。必要に応じてメモリーに保存してください。

#### 6. ディスプレイの輝度調節(DISPLAY DIMMING)

ディスプレイの輝度を調節する画面です。スタジオやステージでディスプレイが見にくいときに調節してください。

UTY6 DISPLAY DIMMING  
DIMMING⇒60%

DEC▽/INC△キーでディスプレイの輝度を調節します。20%きざみで20~100%までの5段階に設定できます。

##### 【各キーのはたらき】

- UTILITYキー・・・最初のページに戻ります。
- DEC▽/INC△キー・・・輝度を設定します。

## ポップアップメニュー

### ■ポップアップメニューとは

ポップアップメニューは、コントロールチェンジモニターやプログラムチェンジナンバーの設定などの機能をすぐ呼び出せるようにボタンに割り当てたメニューのことで、9030の他のモードからは独立しています。

#### 1. プログラムチェンジナンバーの学習(PRG-CHG LEARN)

8050や外部MIDI機器から受信したプログラムチェンジナンバーを、プログラムチェンジテーブルに登録するポップアップメニューです。プログラムチェンジテーブルに簡単にパッチを割り当てられます(40ページをご覧ください)。

この機能を使うためには、8050またはシンセサイザーなどのMIDI機器が9030のREMOTE IN端子、またはMIDI IN端子に接続されていなければなりません(44~46ページをご覧ください)。プレイモードでプログラムチェンジテーブルに登録したいパ

ッチを選んでからPRG-CHG LEARN(DEC▽キー)を押し、そのまま押し続けてください。PRG-CHG LEARN(DEC▽キー)が押されている間、ディスプレイがつぎのように変わります。

PRG-CHG LEARN  
A: waiting =PATCH88

ディスプレイ右下に、現在選んでいるパッチのパッチナンバーが表示され、左下には“waiting”と表示されています(つまりプログラムチェンジナンバーを待っているわけです)。PRG-CHG LEARN(DEC▽キー)を押し続けた状態から8050、またはMIDI機器からプログラムチェンジを送信してください。送信したプログラムチェンジナンバーが左下に表示されます。

PRG-CHG LEARN  
A: PRG 127 = PATCH88

これで学習が終わりました(この例で言えば、プログラムチェンジナンバー127にパッチナンバー88のパッチが登録されました)。PRG-CHG LEARN(DEC▽キー)を離すとプレイモードにもどります。

#### 【注意】

この設定は、ユーティリティーモードで選んだテーブルバンクに対してのみ有効です(40ページをご覧ください)

## 2. コントロールチェンジナンバーのモニター(CTL-CHG MONITOR)

8050やMIDI機器などの外部コントローラーから受信するコントロールチェンジメッセージを、ディスプレイ上でモニターするためのポップアップメニューです。リアルタイムモジュレーションのソースを選ぶときに便利です。

この機能を使うためには、8050またはシンセサイザーなどのMIDI機器が9030のREMOTE IN端子、またはMIDI IN端子に接続されていなければなりません。

プレイモードでCTL-CHG MONITOR(INC△キー)を押し、そのまま押し続けてください。CTL-CHG MONITOR(INC△キー)が押されている間、ディスプレイがつぎのように変わります。

CTL - CHG MONITOR  
CH -- CTL -- VAL --

CTL-CHG MONITOR(INC△キー)を押し続けた状態から8050、またはMIDI機器からコントロールチェンジを送信してください。送信したコントロールチェンジのMIDIチャンネル、コントロールナンバー、値がディスプレイの下の行に表示されます。

CTL - CHG MONITOR  
CH-1 CTL64 VAL127

#### 【注意】

モニターできるコントロールチェンジナンバーは0~95です。ナンバー96~127のコントロールチェンジは無視します。また、ナンバー32~64のコントロールチェンジは0~31として表示します。

ナンバー0~31を上位、ナンバー32~64を下位のペアデータで受信したコントロールチェンジは、0~31のデータのみを値として表示し、右横に“→(矢印)”が出て、2バイトデータであることを示します。

## セルフイントロダクション機能

セルフイントロダクション機能とは、9030が自己紹介をする機能です。

#### ■セルフイントロダクションを表示させるには

PATCH▽/△キーを両方押しながら、9030の電源を入れてください。

ディスプレイに自己紹介が表示されます。

#### ■セルフイントロダクションを終了するには

EXITキーを押してください。これでセルフイントロダクションを終了し、プレイモードにもどります。

## 第6章 応用例：

# リモートコントロールとリアルタイムモジュレーション

この章では、8050(オプション)やシンセサイザーなどのMIDI機器を使って、9030をリモートコントロールしたり、リアルタイムモジュレーションをかける方法について説明します。

## 8050で9030をコントロールする

8050を使えば、演奏中に足元で9030のパッチを切り替えたり、特定のエフェクトモジュールのみをバイパスさせることができます。また、8050に接続したエクスペッションペダルFP01を使って9030のエフェクトパラメーターをリアルタイムでコントロールすることができます。

### ■接続と各機器の設定

1.8050と9030の接続を行いません。

8050に付属のリモートケーブル(RC05)を使って、8050のREMOTE OUT端子を9030のREMOTE IN端子に接続してください。このとき、REMOTE端子を通じて電源が9030側から供給されるため、8050側のACアダプターは不要です。

2.8050をつぎのように設定してください。

- 送信MIDIチャンネル：1
- モード：スタンダードモード
- エクスペッションペダル1のコントロールチェンジ：No.7
- エクスペッションペダル2のコントロールチェンジ：No.1
- BYPASSペダルスイッチのコントロールチェンジ：No.91

上記は8050の工場出荷時の設定です。とくに設定を変更していない場合は、この操作は不要です。

3.9030のMIDI受信チャンネルを8050のMIDI送信チャンネルに合わせます。

ユーティリティーモードで「MIDIチャンネルの選択」のページを呼びだし、MIDIチャンネルを“1”に合わせるか、“OMNI=ON”に設定してください。

下のディスプレイはMIDIチャンネル1に合わせた例です。

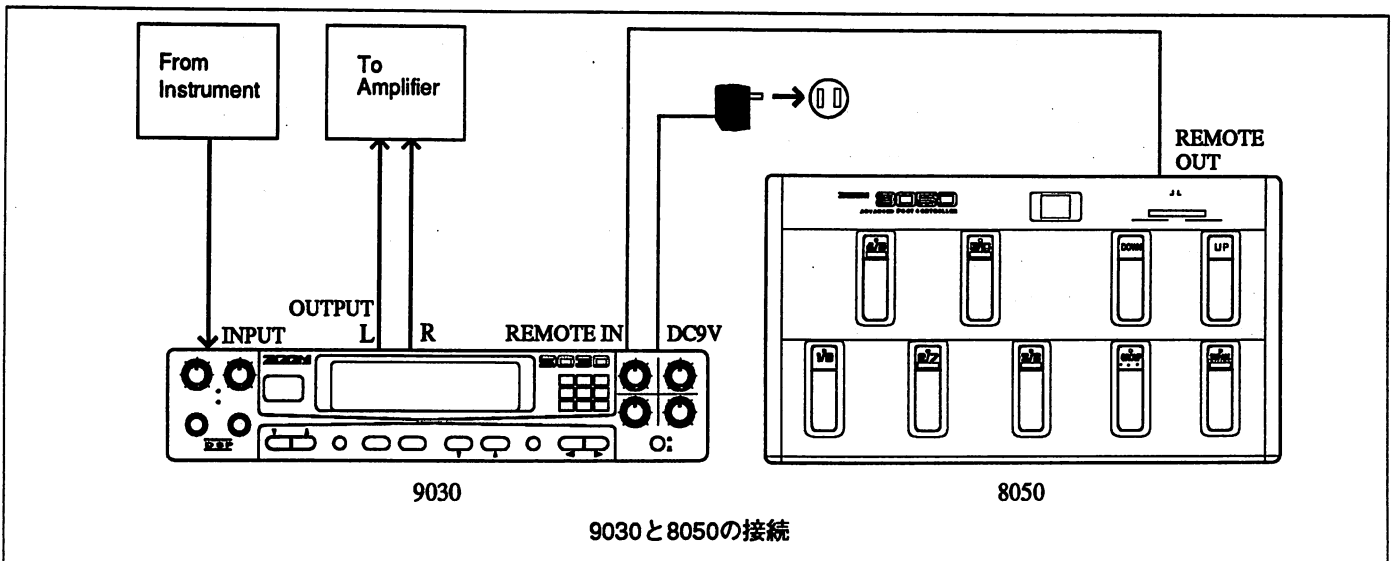
```
UTY 3-1 MIDI CH SEL  
CH => 1 OMNI= OFF
```

下のディスプレイはオムニオンに設定した例です。

```
UTY 3-1 MIDI CH SEL  
CH = 2 OMNI=>ON
```

4.9030をリモート端子からコントロールできるように設定します。

同じくユーティリティーモードで「MIDI/リモートモード」のページを呼びだし、“REMOTE MODE”を選んでください。



**UTY 3 - 4 MIDI/ RMT MODE**  
▶ **REMOTE MODE**

5.EXITキーを押してプレイモードにもどります。

### ■8050でパッチを選択する

まずは8050で9030のパッチを選択する方法を説明します。

1.あらかじめ9030のプログラムチェンジテーブルに、使用するパッチとプログラムナンバーを登録しておいてください。

#### 【ヒント】

登録にはポップアップメニュー「PRG-CHG LEARN」を使うのが便利です(42ページをご参照ください)

2.8050のBANKペダルスイッチ、GROUPペダルスイッチ、ナンバーペダルスイッチを使ってプログラムチェンジを送信してください。

9030が該当するプログラムチェンジテーブルに登録されたパッチに切り替わります。

### ■8050で全エフェクトをバイパスさせる

8050のBYPASSペダルスイッチを使って、9030の全エフェクトをバイパスさせることができます。

1.8050のBYPASSペダルスイッチを踏んでください。

これで9030の全エフェクトがバイパスされます。つまり9030のBYPASSキーを押したのと同じ状態になります。

8050のBYPASSペダルスイッチを踏んだ瞬間にコントロールチェンジNo.91が9030に送られます。このコントロールチェンジナンバーは9030のバイパス機能に対応しているため、このような使い方ができるわけです。

2.もう一度8050のBYPASSペダルスイッチを踏んでください。

エフェクトのバイパスが解除されます。

### ■8050で個々のエフェクトモジュールをオフにする

8050のエクステンデッドモードを使えば、9030のエフェクトモジュールを個別にオフにすることができます。

1.8050をエクステンデッドモードに設定し、さらにGROUPペダルスイッチでグループCONTを選んでください。

これで8050のすべてのナンバーペダルスイッチがコントロールペダルとして使用できるようになりました。8050の工場出荷時における各ペダルスイッチのコントロールナンバーは、以下のような9030のエフェクトモジュールのオフ機能に割り当てられています。

ナンバーペダルスイッチ1・・・

COMP(コントロールチェンジNo.70)

ナンバーペダルスイッチ2・・・

DST(コントロールチェンジNo.72)

ナンバーペダルスイッチ3・・・

FF1/SFX(コントロールチェンジNo.75)

ナンバーペダルスイッチ4・・・

EFF2(コントロールチェンジNo.76)

ナンバーペダルスイッチ5・・・

REV(コントロールチェンジNo.77)

2.楽器を演奏しながら8050のナンバーペダルスイッチ1～5を何回か踏んでみてください。

9030のエフェクトモジュールがオン/オフされるのがわかるはずです。

#### 【ヒント】

8050側でBYPASSペダルスイッチのコントロールチェンジを変更することにより、その他のエフェクトモジュールのバイパスに利用することも可能です。

### ■8050を使ったリアルタイムモジュレーション

8050のEXP.PEDAL 1,2端子にエクスペッションペダルFP01(オプション)を接続すれば、9030のエフェクトパラメーターをリアルタイムで変化させることができます。

1.FP01を8050のEXP.PEDAL 2端子に接続します。

8050の工場出荷時には、EXP.PEDAL 2端子につないだFP01を動かしたときにコントロールチェンジNo.1が出力されるように設定されています。

2.9030をエディットモードにして、リアルタイムモジュレーションをかけたいエフェクトタイプの最終ページを呼び出してください。

ここでは例として、エフェクトモジュールREVからリバーブ2(Rv2)のエフェクトタイプを選びます。

```
typ DES CTL (%) SRC
Rv 2 RvT 15 +50 2
```

3. “CTL” (コントロールチェンジナンバー)と “DES” (デスティネーション)をつぎのように変更します。

```
typ DES CTL (%) SRC
Rv 2 MIX 1 +50 2
```

これでFP01(コントロールチェンジナンバーNo.1)で “MIX” (エフェクトのミックスレベル)をコントロールすることができます。

- 4.EXTIキーを押してプレイモードにもどり、必要に応じてパッチを保存してください。

#### 【ヒント】

9030と8050を組み合わせた応用例はいくらでも考えられます。さまざまなパターンを試して、ぜひおもしろい効果を見つけてください。

## シンセサイザーで9030をコントロールする

ここではシンセサイザーなどのMIDIキーボードを使って、9030をリモートコントロールしたり、エフェクトのパラメーターにリアルタイムモジュレーションをかける方法を説明します。

### ■接続

- 1.9030とシンセサイザーの接続を行いません。

MIDIケーブルを使って、シンセサイザーのMIDI OUT端子を9030のMIDI IN端子に接続してください。また、シンセサイザーの出力に9030のエフェクトをかけたい場合は、通常と同じようにオーディオの配線を行なってください。

### ■各機器の設定

- 1.シンセサイザー側をつぎのように設定してください。

MIDI送信チャンネル：1

プログラムチェンジの送信機能：オン

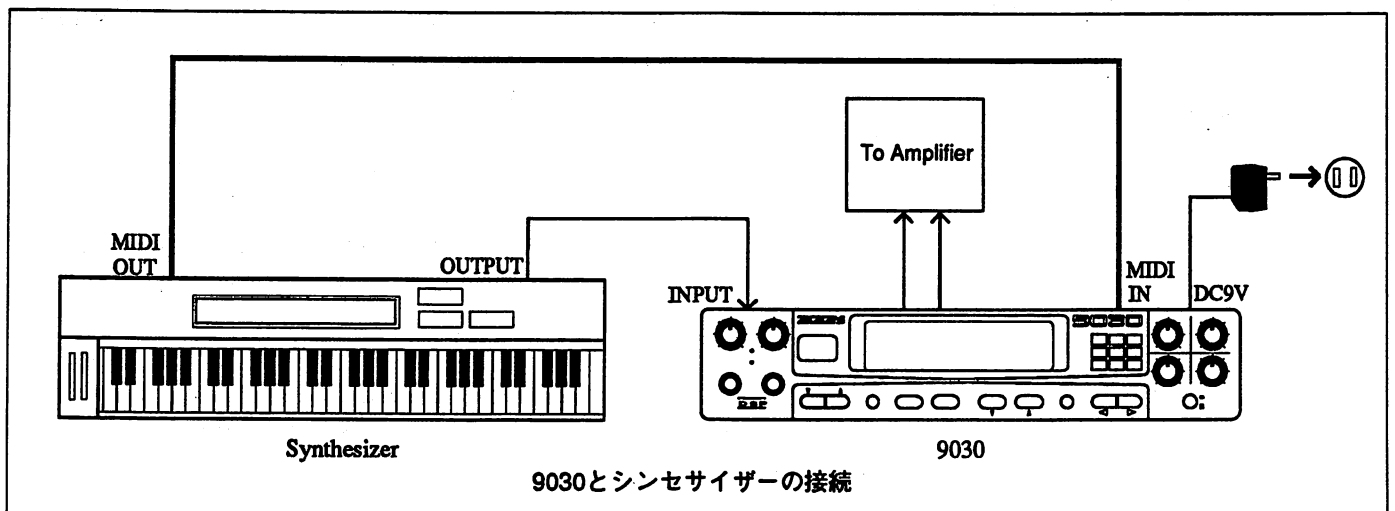
コントロールチェンジの送信機能：オン

- 2.9030のMIDI受信チャンネルをシンセサイザーのMIDI送信チャンネルに合わせます。

ユーティリティモードで「MIDIチャンネルの選択」のページを呼びだし、MIDIチャンネルを“1”に合わせるか、“OMNI=ON”に設定してください。

- 3.9030をMIDI端子からコントロールできるように設定します。

同じくユーティリティモードで、MIDI/リモートモードをつぎのように設定します。



UTY 3 - 4 MIDI/ RMT MODE  
▶ MIDI OUT MODE

typ DES CTL (%) SRC  
Rv 2 MIX 1 +50 2

4.EXITキーを押してプレイモードにもどります。

#### ■シンセサイザーから9030のパッチを選択する

1.シンセサイザー側で音色プログラムを切り替えてください。

シンセサイザーでプログラムを選択すると、プログラムチェンジメッセージがMIDIアウト端子から出力され、9030が該当するプログラムチェンジテーブルに登録されたパッチに切り替わります。

#### 【注意】

シンセサイザーの音色プログラム番号と、出力されるプログラムチェンジナンバーは必ずしも一致しません。ご使用になる機器の取扱説明書をご覧ください

#### ■モジュレーションホイールを使ったリアルタイムモジュレーション

シンセサイザーのモジュレーションホイールを使って9030のエフェクトパラメーターをリアルタイムで変化させることができます。

1.9030をエディットモードにして、リアルタイムモジュレーションをかけたいエフェクトタイプの最終ページを呼び出してください。

ここでは例として、エフェクトモジュールREVからリバーブ2(Rv2)のエフェクトタイプを選びます。

typ DES CTL (%) SRC  
rv2 RvT 15 +50 2

2.“CTL”(コントロールチェンジナンバー)と“DES”(デスティネーション)をつぎのように変更します。

通常モジュレーションホイールのコントロールチェンジナンバーは“1”ですから、“CTL”を“1”に、“DES”を“MIX”に設定します。

これでモジュレーションホイールを使って“MIX”(エフェクトのミックスレベル)をコントロールすることができます。

3.EXITキーを押してプレイモードにもどり、必要に応じてパッチを保存してください。

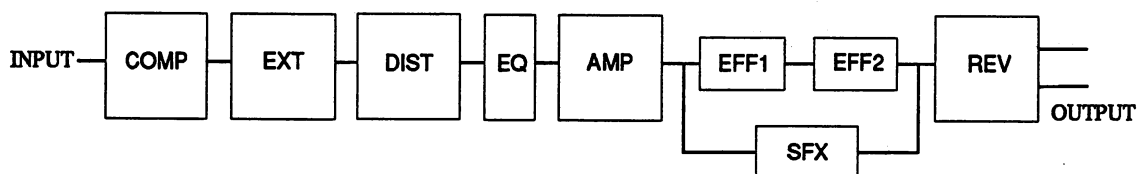


# 9030

## SPECIFICATIONS

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Effect Programs:</b>       | 47 programs   |
| <b>Patch Memory:</b>          | 99 (programmable)   |
| <b>Sampling Quantization:</b> | 16bit   |
| <b>Input</b>                  |   |
| (Front) :                     | 1/4" x 1 (-10 to -40dBm/470k $\Omega$ )   |
| (Rear) :                      | 1/4" x 1 (-10 to -40dBm/100k $\Omega$ )   |
|                               | * The front is prior to the rear.   |
| <b>Output:</b>                | 1/4" x 2 (-10dBm)   |
| <b>External Connection</b>    |   |
| (Send):                       | 1/4" x 1 (-10dBm)   |
| (Return):                     | 1/4" x 1 (-10dBm)   |
| <b>Display:</b>               | 20 characters x 2 Lines VFD<br>Patch Number; 7 segment LED x 2<br>Effect; LED x 9<br>Input Indicator; LED x 2 |
| <b>Control In/Out:</b>        | MIDI In<br>MIDI Out<br>Remote In  |
| <b>Power Supply:</b>          | DC 9V 1A<br>AC adaptor AD0002   |
| <b>Dimensions:</b>            | 220 (W) x 187 (D) x 46 (H) mm   |
| <b>Weight:</b>                | 1.2kg   |
| <b>Accessory:</b>             | AC Adaptor AD0002   |

### **BLOCK DIAGRAM**



\* SFX and EFF1 + EFF2 can not used simultaneously.

\* Specifications are subject to change without notice.

# 9030

## MIDI IMPLEMENTATION

### 1. TRANSMITTED DATA

#### 1) CHANNEL VOICE MESSAGES

| STATUS    | SECOND    | THIRD     | DESCRIPTION  |
|-----------|-----------|-----------|--|
| 1011 nnnn | 0ccc cccc | 0vvv vvvv | CONTROL CHANGE                                     |
|           |           |           | ccc cccc : Control No.<br>vvv vvvv : Control Value |
| 1100 nnnn | 0ppp pppp | ---- ---- | PROGRAM CHANGE                                     |
|           |           |           | ppp pppp : Program Number                          |

#### NOTE:

\* nnnn = MIDI Channel Number ( 0000 - 1111 )

These messages are transmitted in Remote Mode only.

## 2. RECOGNIZED DATA

### 1) CHANNEL VOICE MESSAGES

| STATUS    | SECOND    | THIRD     | DESCRIPTION  |
|-----------|-----------|-----------|--|
| 1011 nnnn | 0ccc cccc | 0vvv vvvv | CONTROL CHANGE<br>ccc cccc : Control No.<br>(1-5, 8-31, 33-37, 40-69, 80-90, 92-95)<br>vvv vvvv : Real time modulation control Value<br>(See NOTE 1) |
|           | 0000 0111 | 0vvv vvvv | Master Output Level<br>vvv vvvv : Level  |
|           | 0100 0110 | 0vvv vvvv | Compressor<br>vvv vvvv : Comp ON/OFF (See NOTE 2)  |
|           | 0100 0111 | 0vvv vvvv | External Effect<br>vvv vvvv : EXT ON/OFF (See NOTE 2)  |
|           | 0100 1000 | 0vvv vvvv | Distortion<br>vvv vvvv : DIST ON/OFF (See NOTE 2)  |
|           | 0100 1001 | 0vvv vvvv | Equalizer<br>vvv vvvv : EQ ON/OFF (See NOTE 2)   |
|           | 0100 1010 | 0vvv vvvv | Amp Simulator<br>vvv vvvv : AMP ON/OFF (See NOTE 2)  |
|           | 0100 1011 | 0vvv vvvv | Effect1<br>vvv vvvv : EFF1 ON/OFF (See NOTE 2)   |
|           | 0100 1100 | 0vvv vvvv | Effect2<br>vvv vvvv : EFF2 ON/OFF (See NOTE 2)   |
|           | 0100 1101 | 0vvv vvvv | Reverb<br>vvv vvvv : REV ON/OFF (See NOTE 2)   |
|           | 0100 1110 | 0vvv vvvv | Special Effects<br>vvv vvvv : SFX ON/OFF (See NOTE 2)  |
|           | 0101 1011 | 0vvv vvvv | All bypass<br>vvv vvvv : Bypass ON/OFF (See NOTE 3)  |
| 1100 nnnn | 0ppp pppp | ---- ---- | PROGRAM CHANGE<br>ppp pppp : Program Number (See NOTE 4)   |

#### NOTE:

\* nnnn = MIDI Channel Number ( 0000 - 1111 )

- CONTROL CHANGE message is recognized only when the control number is matched with Control numbers selected by panel.
- Effect module ON/OFF function is always recognized in BASIC Channel.  
When value vvvvvv is 0, module is turned off.  
When value vvvvvv is 127, module is turned on.
- Bypass function is always recognized in BASIC Channel.  
When value vvvvvv is 0, Bypass is turned off.  
When value vvvvvv is 127, Bypass is turned on.
- Relationship between MIDI Program No. and Patch No. is assignable.

### 3. SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

All System Exclusive Messages are recognized in BULK LOAD MENU only.

#### 1) Identity Request

| BYTE | DESCRIPTION |
|------|-------------|
|------|-------------|

---

|           |   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | Exclusive Status  |
| 0111 1110 | Universal System Exclusive Non-Real Time Header                           |
| 0nnn nnnn | Channel                    nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0110 | General Information (Sub-ID #1)   |
| 0000 0001 | Identity Request        (Sub-ID #2)                                       |
| 1111 0111 | EOX   |

#### NOTE:

\* Recognized only.

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, Identity Reply Message is transmitted with Basic Channel.  
(Rule of Universal System Exclusive Message Communication)

2) Identity Reply

| BYTE      | DESCRIPTION   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | Exclusive Status                                      |
| 0111 1110 | Universal System Exclusive Non-Real Time Header       |
| 0nnn nnnn | Channel                    nnn nnnn : channel 00H-0FH |
| 0000 0110 | General Information (Sub-ID #1)                       |
| 0000 0010 | Identity Reply            (Sub-ID #2)                 |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H                                |
| 0000 0011 | DEVICE ID    03H (ZOOM 9030)                          |
| 0000 0000 | Reserved of MSB of device code                        |
| 0000 0000 | Reserved of MSB of device code                        |
| 0000 0000 | Reserved of MSB of device code                        |
| 0sss ssss | 1st character of Software Revision Code               |
| 0sss ssss | 2nd character of Software Revision Code               |
| 0sss ssss | 3rd character of Software Revision Code               |
| 0sss ssss | 4th character of Software Revision Code               |
| 1111 0111 | EOX   |

NOTE:

- \* Transmitted when Identity Request Message is recognized.  
Software revision code is 4-digits ASCII characters.

### 3) Patch Dump

| BYTE           | DESCRIPTION   |
|----------------|---|
| 1111 0000      | EXCLUSIVE STATUS  |
| 0101 0010      | ZOOM ID            52H  |
| 0nnn nnnn      | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0011      | DEVICE ID          03H : device No. (ZOOM 9030)                   |
| 0010 0001      | FUNCTION ID        21H : Patch Dump                               |
| 0vvv vvvv<br>: | Patch Data in Edit Buffer (148bytes) (See NOTE 2)                 |
| 0vvv vvvv      |   |
| 1111 0111      | EOX   |

#### NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. 8-7 Conversion technique is used while Patch Data is transmitted.

### 4) Patch Dump Request

| BYTE      | DESCRIPTION   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS  |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H  |
| 0nnn nnnn | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0011 | DEVICE ID          03H : device No. (ZOOM 9030)                   |
| 0001 0001 | FUNCTION ID        11H : Patch Dump Request                       |
| 1111 0111 | EOX   |

#### NOTE:

\* Recognized only.  
When this message is recognized, Patch Dump Message will be transmitted.

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, Patch Dump Message is transmitted with Basic Channel.

### 5)Write Request

| BYTE      | DESCRIPTION   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS  |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H  |
| 0nnn nnnn | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0011 | DEVICE ID           03H : device No. (ZOOM 9030)                  |
| 0001 0010 | FUNCTION ID         12H : Write Request                           |
| 0ppp pppp | PATCH No.           ppp pppp : 1 - 99                             |
| 1111 0111 | EOX   |

#### NOTE:

\* Recognized only.

When this message is recognized, 9030 stores the Patch Data in Edit Buffer into Patch memory #<PATCH No.> .

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.

### 6)Write Completed

| BYTE      | DESCRIPTION                                      |
|-----------|--|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS                                 |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H                           |
| 0nnn nnnn | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH    |
| 0000 0011 | DEVICE ID           03H : device No. (ZOOM 9030) |
| 0001 0100 | FUNCTION ID         14H : Write Completed        |
| 1111 0111 | EOX  |

#### NOTE:

\* When Write operation is completed for Write Request Message, this message is transmitted.

7) All Patches Dump

| BYTE      | DESCRIPTION   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS  |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H  |
| 0nnn nnnn | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0011 | DEVICE ID           03H : device No. (ZOOM 9030)                  |
| 0010 0010 | FUNCTION ID        22H : All Patches Dump                         |
| 0vvv vvvv |   |
| :         | whole of Patch Data in Memory (14743bytes) (See NOTE 2)           |
| 0vvv vvvv |   |
| 1111 0111 | EOX   |

NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. 8-7 Conversion technique is used while Patch Data is transmitted.

8) All Patch Dump Request

| BYTE      | DESCRIPTION   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS  |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H  |
| 0nnn nnnn | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0011 | DEVICE ID           03H : device No. (ZOOM 9030)                  |
| 0001 0011 | FUNCTION ID        13H : All Patch Dump Request                   |
| 1111 0111 | EOX   |

NOTE:

- \* Recognized only.  
 When this message is recognized, All Patch Dump Message will be Transmitted.
1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, All Patch Dump Message is transmitted with Basic Channel.



### 9) System data Dump

| BYTE      | DESCRIPTION   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS  |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H  |
| 0nnn nnnn | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0011 | DEVICE ID          03H : device No. (ZOOM 9030)                   |
| 0010 0010 | FUNCTION ID        23H : System data Dump                         |
| 0vvv vvvv |   |
| :         | system data (516bytes) (NOTE 2)                                   |
| 0vvv vvvv |   |
| 1111 0111 | EOX   |

#### NOTE:

1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel.
2. System Data Dump Includes Output Mode, MIDI channel, OMNI On/Off, Program Change Table and Dimming Level.

### 10) System Data Dump Request

| BYTE      | DESCRIPTION   |
|-----------|---|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS  |
| 0101 0010 | ZOOM ID            52H  |
| 0nnn nnnn | CHANNEL            nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1) |
| 0000 0011 | DEVICE ID          03H : device No. (ZOOM 9030)                   |
| 0001 0011 | FUNCTION ID        16H : System data Dump Request                 |
| 1111 0111 | EOX   |

#### NOTE:

- \* Recognized only.
- When this message is recognized, System data Dump Message will be Transmitted.
1. When this message is received with channel No. 7fh, it should be recognized with any channel. Then, System Data Dump Message is transmitted with Basic Channel.

11)Dump Processed

BYTE            DESCRIPTION

---

|           |                  |                              |
|-----------|------------------|------------------------------|
| 1111 0000 | EXCLUSIVE STATUS |                              |
| 0101 0010 | ZOOM ID          | 52H                          |
| 0nnn nnnn | CHANNEL          | nnn nnnn : channel 00H-0FH   |
| 0000 0011 | DEVICE ID        | 03H : device No. (ZOOM 9030) |
| 0001 0101 | FUNCTION ID      | 15H : Dump Processed         |
| 1111 0111 | EOX              |                              |

NOTE:

\* When transmitted Patch Dump or All Patch Dump is processed successfully, this message is transmitted.

\* 8-7 Conversion

To transmit 8bit-byte data in MIDI SysEx, any data bytes should be 7bit-byte data.

First, strip out bit7(MSB) from source 7 bytes of data, and built 1 byte data attaching MSB=0.

Then send this byte first, and send 1st - 7th data without MSB. These 8 bytes are combined to 1 block.(Fig.1)

If stream of data is less than 7 bytes, stream bytes + 1 will be a size of the block.(Fig.2)

Fig.1

AAAAAaaa BBBBBbbb CCCCCccc DDDDDddd EEEEEeee FFFFFfff GGGGgggg

↓

0GFEDCBA 0AAAAaaa 0BBBBbbb 0CCCCccc 0DDDDddd 0EEEEeee 0FFFFfff 0GGGgggg

Fig.2

AAAAAaaa BBBBBbbb CCCCCccc

↓

00000CBA 0AAAAaaa 0BBBBbbb 0CCCCccc

| Function ...  | Transmitted        | Recognized  | Remarks  |
|---|--------------------|---|--|
| Basic Default<br>Channel Changed  | 1 - 16<br>1 - 16   | 1 - 16<br>1 - 16  | Memorized  |
| Mode Default<br>Messages<br>Altered   | 1, 3<br>×<br>***** | 1, 3<br>×   | Memorized  |
| Note<br>Number   True voice   | ×<br>*****         | ×   |  |
| Velocity Note ON<br>Note OFF  | ×<br>×             | ×<br>×  |  |
| After Key's<br>Touch Ch's   | ×<br>×             | ×<br>×  |  |
| Pitch Bend  | ×                  | ×   |  |
| Control<br>Change   | ○                  | ○<br>1-5, 8-31, 33-37,<br>40-69, 80-90, 92-95<br>7<br>70-78<br>91 | Real time modulation<br>control<br>Master Output level<br>Effect module on/off<br>All bypass |
| Prog<br>Change   True #   | ○(0-127)<br>*****  | ○(0-127)<br>*****   |  |
| System Exclusive  | ○                  | ○   |  |
| System   Song Pos<br>  Song Sel<br>Common   Tune                              | ×<br>×<br>×        | ×<br>×<br>×   |  |
| System   Clock<br>Real Time   Commands  | ×<br>×             | ×<br>×  |  |
| Aux   Local ON/OFF<br>  All Notes OFF<br>Mes-   Active Sense<br>sages   Reset | ×<br>×<br>×<br>×   | ×<br>×<br>×<br>×  |  |
| Notes   |                    |   |  |

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

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
 Mode 3 : OMNI OFF, MONO

o : Yes  
 x : No

The logo for ZECOM is a stylized, bold, black font. The letters 'Z', 'E', 'C', and 'O' are interconnected, with the 'Z' and 'E' sharing a vertical stroke. The 'M' is also bold and blocky, with a slight shadow effect on its right side.

**High-Tech Tools for Artistic Expression**

株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-4-3

TEL:03-5297-1001 FAX:03-5297-1009