

## Pre-Amp & Effects for Acoustic Guitar

# A3

### オペレーションマニュアル

このたびは、**ZOOM A3** (以下**A3**と呼びます)をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

**A3**の機能を十分に理解し、未永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、このマニュアルはお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。



#### 目次

安全上の注意／使用上の注意……………	2	パッチメモリーを選択／保存する……………	18
はじめに……………	3	パッチメモリーを切り替える……………	20
用語について……………	3	各種設定を変更する……………	22
各部の名称……………	4	チューナーを使う……………	28
電源を入れる……………	6	ファームウェアについて……………	30
音質や音量を調節する……………	8	<b>A3</b> を工場出荷時の設定に戻す……………	32
エフェクトを調節する……………	10	エフェクトタイプとパラメーター……………	33
ブースト機能を使う……………	15	故障かな?と思う前に……………	42
アンチフィードバック機能を使う……………	16	仕様……………	43



# 安全上の注意／使用上の注意

## 安全上の注意

このオペレーションマニュアルでは、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

	「死亡や重症を負うおそれがある内容」です。
	「傷害を負うことや、財産の損害が発生するおそれがある内容」です。

図記号の例

	「実行しなければならない(強制)内容」です。
	「してはいけない(禁止)内容」です。

### 警告

#### ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずZOOM AD-16を使用する。
- コンセントや配線器具の定格を超える使い方や交流100V以外では使用しない。  
AC100Vと異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で使用する場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターを使用する。

#### 乾電池による駆動

- 市販の1.5V単三乾電池(アルカリ電池または、ニッケル水素蓄電池)×4を使用する。
- 乾電池の注意表示をよく見て使用する。
- 使用するときは、必ず電池カバーを開める。

#### 改造について

- ケースの開封や改造を加えない。

### 注意

#### 製品の取り扱いについて

- 落としたり、ぶつけたり、無理な力を加えない。
- 異物や液体を入れないように注意する。

#### 使用環境について

- 温度が極端に高いところや低いところでは使わない。
- 暖房機やコンロなど熱源の近くでは使わない。
- 湿度が極端に高いところや水滴のかかる場所では使わない。
- 振動の多いところでは使わない。
- 砂やほこりの多いところでは使わない。

#### ACアダプターの取り扱いについて

- 電源プラグをコンセントから抜くときは、必ずプラグを持って抜く。
- 長期間使用しないときや雷がなっているときは、電源プラグをコンセントから抜く。

#### 乾電池の取り扱いについて

- 電池の+、-極を正しく装着する。
- 指定の電池を使う。  
新しい電池と古い電池、銘柄や種類の違う電池を同時に使用しない。
- 長期間使用しないときは、乾電池を取り外す。  
液漏れが発生したときは、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取る。

#### 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ときは、各機器の電源スイッチを必ずオフしてから接続する。
- 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移動する。

#### 音量について

- 大音量で長時間使用しない。

## 使用上の注意

#### 他の電気機器への影響について

**A3**は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、**A3**と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。  
デジタル制御の電子機器では、**A3**も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。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ACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。「製品の型番」[製造番号]「故障、異常の具体的な症状」[お客様の名前、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連絡してください。

#### 著作権について

©Windows® / Windows Vista® / Windows® 7 / Windows® 8 はMicrosoft® 社の商標または登録商標です。©Macintosh® / Mac OS® は、Apple Inc.の商標または登録商標です。©文中のその他の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。

\*文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

# はじめに

---

## ボディ鳴りを再現するアコースティック・リモデリング

ボディ形状や材質によって異なる多彩なアコースティックギターの音響特性をシミュレートした、16種類のボディタイプと28種類のモデルタイプをプリセットしています。使用するギターに応じたボディとモデルを選択することで、アコースティックギター本来の美しく豊かな響きを、ライブ会場のオーディエンスに届けることができます。

## ピックアップもマイクも選ばない高音質プリアンプ

ピエゾも、マグネティックも、パッシブタイプのピックアップも入力できる、アコースティック専用プリアンプを搭載しています。ファンタム電源を供給可能なXLRマイク入力も装備し、コンデンサーマイクを接続してピックアップの信号とミックスして音作りを行うことも可能です。環境に応じたトーン調整が行える3バンドEQ、原音(DRY)とエフェクト音(WET)のバランス調整ボリューム、S/N比120dB / ノイズフロア-100dBmの超低ノイズ設計など、アコースティック専用プリアンプとして充実した基本性能を提供します。

## 40種類のアコースティック用エフェクト

アコースティック・サウンドをより美しく響かせるコーラス、ディレイ、リバーブなどの空間系エフェクトを中心に、ピーク入力を抑えて音のツブを揃えるコンプレッサー、部屋鳴りの空気感を再現するエアー、12弦ギターのような響きを創り出すデチューンなど40種類のエフェクトを搭載し、2種類のエフェクトを自由に組み合わせて使用できます。

## 音質変化の少ないアンチフィードバック機能

ライブ演奏中のフィードバック(ハウリング)を素早く効果的に除去するアンチフィードバック機能を搭載。専用フットスイッチを踏むだけで、フィードバックの原因となる周波数を自動で検出し、その帯域だけを急峻なフィルターでピンポイントにカットします。最大3ポイントの異なるフィードバック周波数に対処することができます。

## 最大12dBのクリーンブースト機能

フィンガーピッキングとコードストロークなど奏法の違いによる音量差を揃えたり、ソロプレイの際に音量を増幅できるブースター機能を搭載しています。TONEパラメータで、ブーストした時の音質を調整することも可能です。

# 用語について

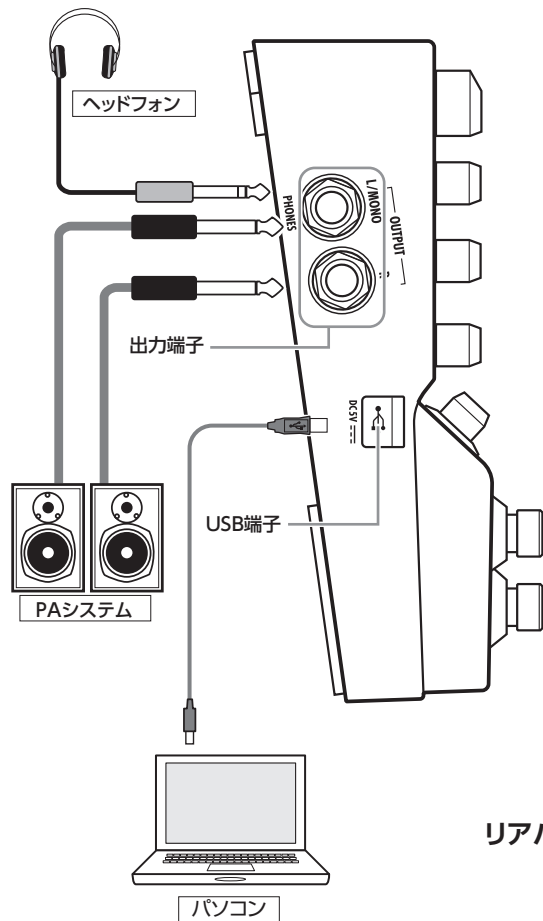
---

## パッチメモリー

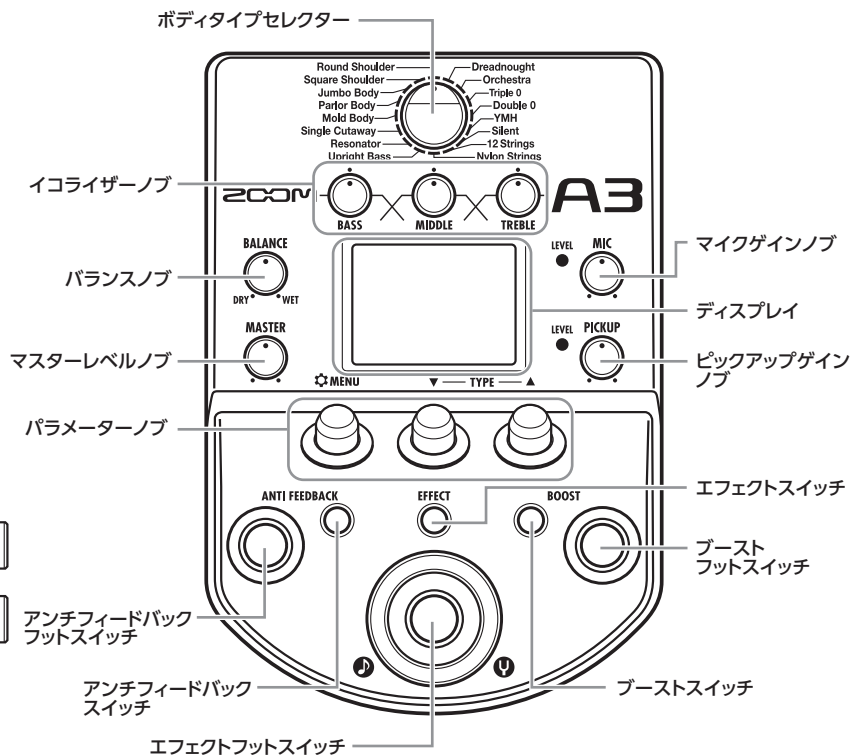
エフェクトのON/OFFやパラメーターの設定値を記憶したものを“パッチメモリー”と呼びます。A3では、最大20個のパッチメモリーを保存できます。

# 各部の名称

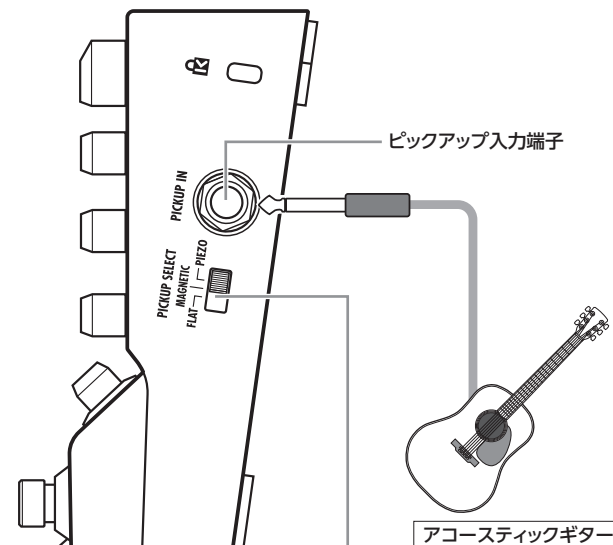
## 左パネル



## フロントパネル

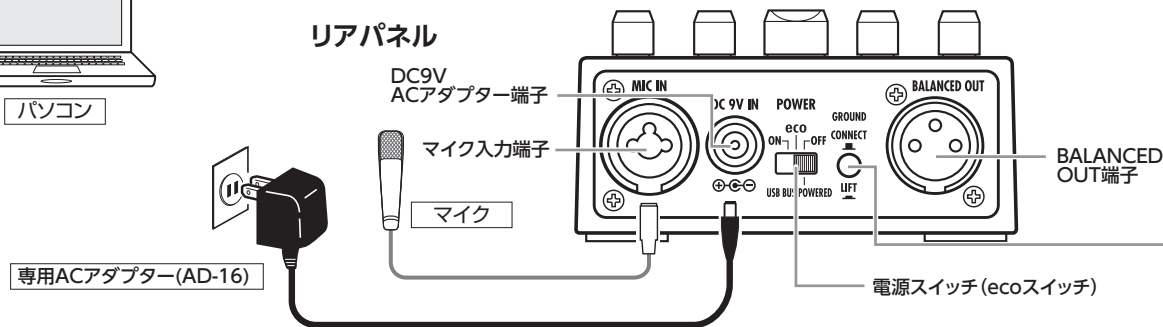


## 右パネル



**ピックアップセレクトスイッチ**  
 ピックアップの種類に応じて最適な入力特性を設定します。  
 ピエゾ・ピックアップを搭載したアコースティックギターを使用する場合は“PIEZO”に、マグネティック・ピックアップを搭載したアコースティックギターを使用する場合は“MAGNETIC”に、ピックアップセレクトをOFFにする場合は“FLAT”にします。

## リアパネル



**GROUNDスイッチ**  
 BALANCED OUT端子のグラウンドへの接続/解除を切り替えるスイッチです。“LIFT”(押し下げた状態)では、グラウンドピンが信号経路から切り離され、“CONNECT”(押し上げた状態)ではグラウンドピンがグラウンドに接地します。

各部の名称

各部の名称



# 電源を入れる

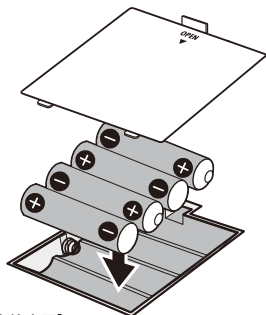
## 1 電源を入れるには

- 再生機器の音量を最小にする。

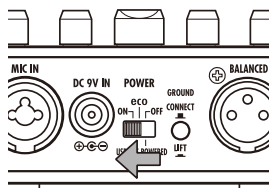


### ■ 電池を使用する場合

底面のフタを開けて、電池ボックスに電池を入れる。



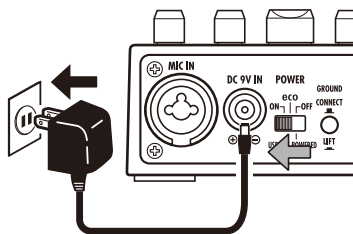
【本体底面】



- 再生機器の電源を入れ、音量を上げる。

### ■ ACアダプターを使用する場合

専用アダプター (AD-16) を接続する。



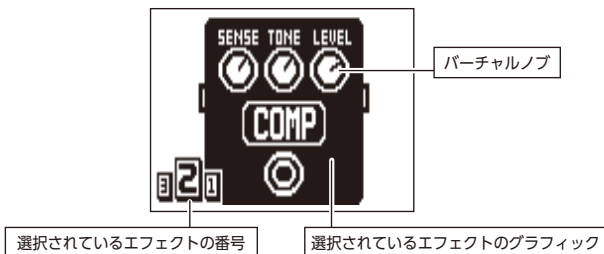
## 電源スイッチ "eco" について

**操作をやめてから10時間経過すると自動的に電源が切れます。**

常に電源をオンにしたい場合は電源スイッチを"ON"に設定して下さい。

## 2 ディスプレイ情報

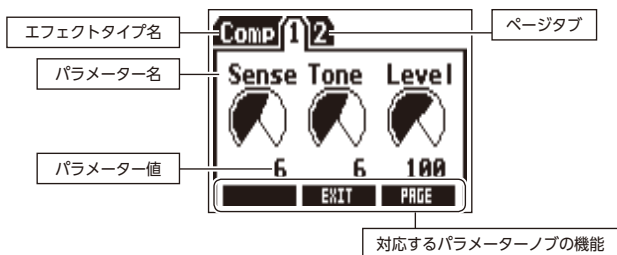
### ■ ホーム画面:現在のエフェクトを表示



#### HINT

- ・ パーチャルノブは現在のパラメーター値を表示します。
- ・ ホーム画面以外の画面で  を押すと、ホーム画面に戻ります。

### ■ エディット画面:編集中のパラメーターを表示



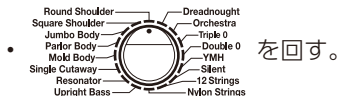
#### HINT

- ・ 編集可能なパラメーターが4つ以上ある場合、ページタブが複数表示されます。

# 音質や音量を調節する

## 1 ボディタイプを選択するには

使用するギターに合わせて、ボディタイプを選んでください。



### NOTE

- ・ マイク入力の場合は無効です。
- ・ パッチメモリーには保存されません。
- ・ 選択できるボディタイプの種類はP33を参照してください。

## 2 入力感度を調節するには

### ■ ピックアップ入力の場合



### ■ マイク入力の場合



### NOTE

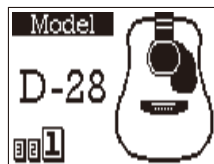
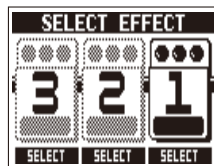
- ・ レベルインジケーターが赤く点滅しないように調節してください。

## 3 モデルタイプを選択するには

- ・ ホーム画面で を押す。
- ・ を押して、エフェクト1を選択する。



- ・ モデルタイプがホーム画面に表示される。
- ・ 、 を押して、モデルタイプを選択する。







### NOTE

- ・ 各モデルタイプの詳細は、P34を参照してください。

## 4 音質を調節するには

-  を回す。

### HINT

-  :-12dB ~ 12dB @60Hz (低音域のブースト/カット量を調節する。)
-  :-12dB ~ 0dB @700Hz (中音域のカット量を調節する。)
-  : 0dB ~ 12dB @400Hz (中音域のブースト量を調節する。)
-  :-12dB ~ 12dB @8kHz (高音域のブースト/カット量を調節する。)

## 5 原音とのバランスを調節するには

原音 (DRY) とエフェクト音 (WET) のバランスを調節する。

-  を回す。

### NOTE

- エフェクト音とは、ピックアップセレクト、プリアンプ、エフェクト、ブースト、イコライザーの効果がかかった音です。

## 6 マスターレベルを調節するには

-  を回す。

# エフェクトを調節する

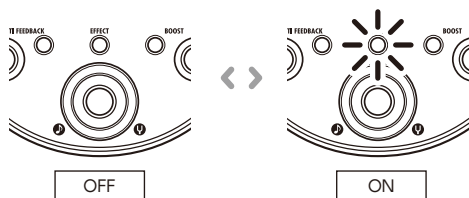
ホーム画面が表示されていることを確認する。

## 1 エフェクトのONとOFFを切り替えるには

-  を押す。



- ディスプレイ表示されているエフェクトのON/OFFが切り替わる。



## 2 調節するエフェクトを選択するには

-  を押す。
- 、、 を押して、調節するエフェクトを選択する。

### HINT

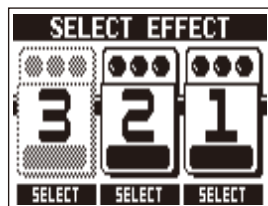
- OFFのエフェクトはグレーアウト表示されます。





- 選択したエフェクトがホーム画面に表示される。

### NOTE

- エフェクト1は、モデルタイプ専用です。(→P34)

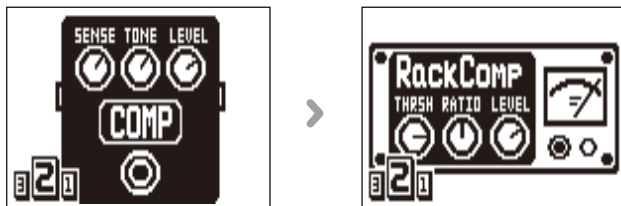


### 3 エフェクトタイプを選択するには

- 、 を押す。



- エフェクトタイプが変更される。



#### HINT

- エフェクトタイプ/パラメーターについては、P34以降を参照してください。

#### NOTE

- モデルタイプは、エフェクト1でのみ選択できます。

### エフェクトの処理量制限について






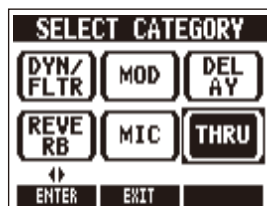
A3は3つのエフェクトを自由に組み合わせることができますが、大きな処理量を必要とするエフェクトを組み合わせると、処理の限界を超えることがあります。その場合、“DSP Full!”と表示され、エフェクトがバイパス状態になります。いずれかのエフェクトタイプを変えるか“THRU”を選択することにより、この状態を回避できます。

#### NOTE


- 各エフェクトはON/OFFに関係なく同じ処理量を必要とします。

## 4 エフェクトのカテゴリーを選択するには

-  を1秒間長押しする。
- ▼
-  を回してカテゴリーを選択する。
-  を押す。



### HINT

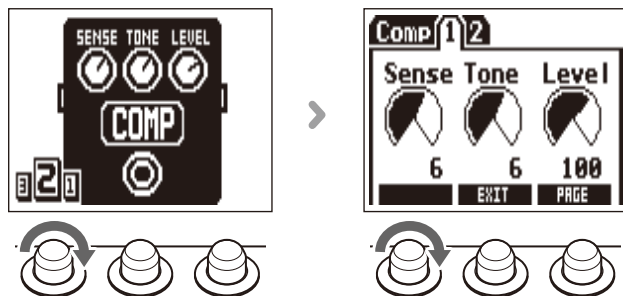
- 中止する場合は  を押します。
- エフェクトのカテゴリー選択は、エフェクト2、3のみで実行できます。

## 5 パラメーターを調節するには

-  、  、  を回す。



- エディット画面が開き、パラメーターがエディットされる。



## 6 ページを変更するには

- エディット画面で  を押す。



- 次のページが開く。



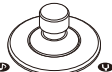
## 7 タップテンポ機能を使うには

ディレイや一部のモジュレーションでは、テンポの同期が可能です。同期させるには、あらかじめ同期が可能なエフェクトを選択し、“Time”や“Rate”など、同期に対応したパラメーターを“♪”や“J”の音符マークに設定しておきます。(→P10、35) テンポは、フットスイッチまたは手動でタップして設定します。

### NOTE

- 工場出荷時の設定では、フットスイッチを長押しするとチューナーが起動します。フットスイッチでテンポを設定するには、フットスイッチを長押ししたときの機能をタップテンポに変更する必要があります。(→P24)
- テンポは、パッチメモリーごとに保存されます。

### ■ フットスイッチでテンポを設定するには

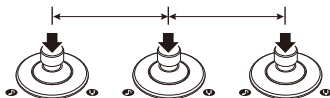
-  を1秒間長押しする。

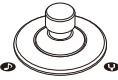






## エフェクトを調節する

- 目的のテンポで  を2回以上踏む。



-  を1秒間長押しすると、ホーム画面に戻る。

## NOTE

- エフェクトがONの状態では  を踏むと、 が消灯し、エフェクトは1秒間OFFの状態になります。

## ■ パラメーターノブでテンポを設定するには

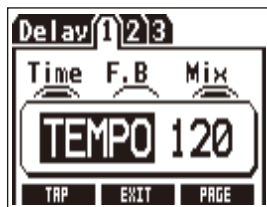
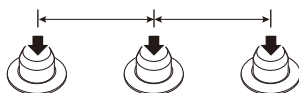
- テンポ同期対応のエフェクトを選択する。(→P35)



- 、、 を回す。



- 目的のテンポで  を2回以上押す。



## 8 ホーム画面に戻るには

-  を押す。

## HINT

-  を押すと、どの画面からでもホーム画面に戻ります。

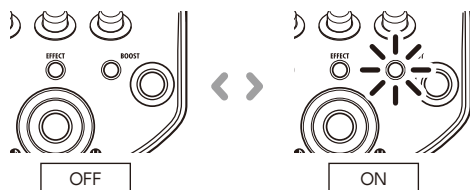
最大+12dBまで音量を増幅でき、ソロ時の音量アップやストロークとフィンガーピッキングの音量の調節をすることができます。

## 1 ONとOFFを切り替えるには

-  を押す。



- ブースト機能のON/OFFが切り替わる。



### NOTE

- ブースト機能をONにしたときに音が歪む場合は、マスターレベルを調節します。
- ブースト機能のON/OFF状態は記憶されません。起動時は必ずOFFとなります。


## 2 パラメーターを調節するには

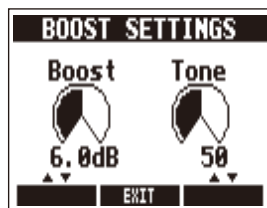
-  を押す。



- パラメーターを調節する。

Boost (ブースト量) :  を回す。

Tone (トーン) :  を回す。



## 3 設定を終了するには

-  または  を押す。

# アンチフィードバック機能を使う

フィードバックの原因となる周波数帯域を自動で検出し、その帯域をカットすることにより、フィードバックを抑えることができます。

## 1 フィードバック除去を行うには

### ANTI FEEDBACK

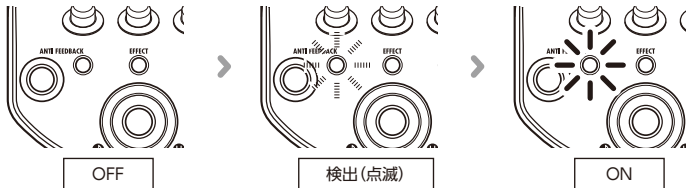
-  を押す。




### NOTE

- アンチフィードバック機能のON/OFF状態は記憶されません。起動時は必ずOFFとなります。

- フィードバック周波数の検出の後、アンチフィードバック機能がONになる。

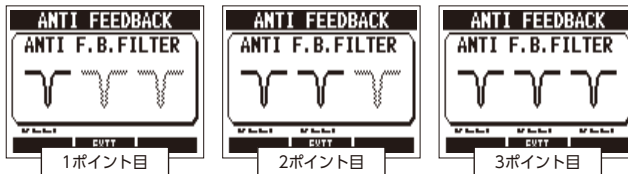



### ANTI FEEDBACK

-  を押すたび、フィードバック周波数の検出を行い、最大3ポイントまで登録できる。

### HINT

- 検出完了時、フィードバック周波数が何ポイント登録されているかが画面に表示されます。



- アンチフィードバック機能をOFFにするには、3ポイント分のフィードバック周波数を登録した状態で  を押します。

### NOTE

- アンチフィードバック機能をOFFにすると、検出された周波数の登録も消去されます。
- 検出中に操作すると、検出がキャンセルされます。

## 2 パラメーターを調節するには

- ANTI FEEDBACK を押す。

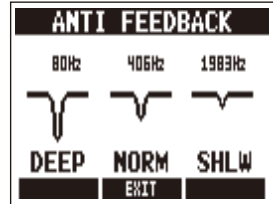


- Depth (帯域カットの深さ)を調節する。

1本目のフィルターのDepth:  を回す。

2本目のフィルターのDepth:  を回す。

3本目のフィルターのDepth:  を回す。



### NOTE

- 検出完了直後、各フィルターのDepthは自動的にDEEPに設定されます。

## 3 設定を終了するには

-  または  を押す。

# パッチメモリーを選択／保存する

エフェクトの設定は、パッチメモリーに最大20個まで保存することができます。工場出荷時はオートセーブ機能が有効になっているため、設定を変更すると自動的に保存されます。

## 1 パッチメモリーを選択するには

- ホーム画面で  を押す。

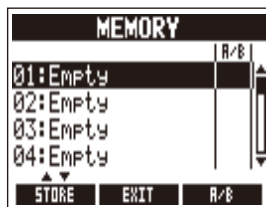
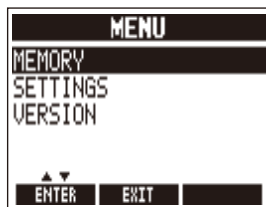


-  を回して[MENU]を選択する。

-  を押す。

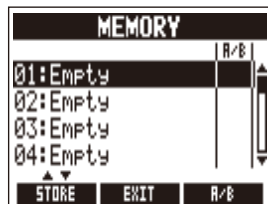


-  を回して選択する。




## 2 パッチメモリーを保存するには

- MEMORY画面で  を押す。




- 名前をつけて、保存先を選択する。

カーソル移動:  を回す。

文字の変更:  を回す。

文字／記号の種類の変更:  を押す。

保存先の選択:  を回す。





-  を押す。

### NOTE

- 設定が保存され、MEMORY画面に戻ります。

### HINT

-  でパッチメモリーを保存する前に  を押すと、保存されずにMEMORY画面に戻ります。



# パッチメモリーを切り替える

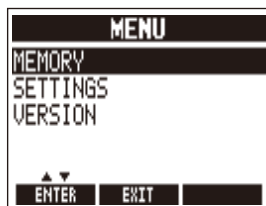
パッチメモリーの順番をあらかじめ登録しておき、フットスイッチでその順番どおりに切り替えることができます。最大20個まで登録できます。



## 1 切り替える順番を登録／削除するには

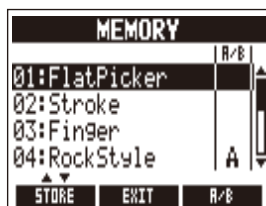
- ホーム画面で  を押す。




-  を回して[MEMORY]を選択する。
-  を押す。



-  を回してフットスイッチに登録／削除するパッチメモリーを選択する。
-  を押す。





### HINT

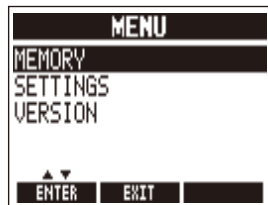
-  を長押しすることで、すべての登録を削除することができます。

## 2 登録した順にフットスイッチで切り替えるには

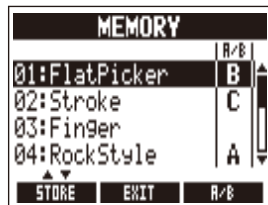
- ホーム画面で  を押す。



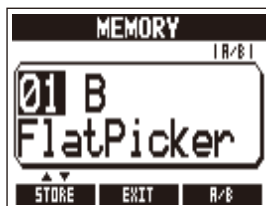
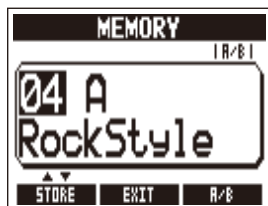
-  を回して[MEMORY]を選択する。
-  を押す。



-  を押す。

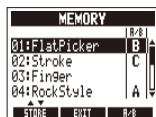


- 押すたびに、登録した順にパッチメモリーが切り替わる。



### HINT

- 右のような場合、フットスイッチを踏むたびに、アルファベットの順に  
[04:RockStyle]→[01:FlatPicker]→[02:Stroke]→  
[04:RockStyle]→[01:FlatPicker]…  
のように切り替わります。







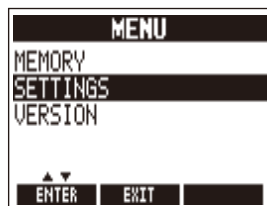
# 各種設定を変更する

## 1 各種設定を変更するには



- ホーム画面で  を押す。



-  を回して[SETTINGS]を選択する。
-  を押す。



### HINT

- 設定中に  を押すと、1つ前の画面に戻ります。
-  を押すと、ホーム画面に戻ります。

## 2 マイク入力の設定を変更するには

-  を回して[MIC]を選択する。



-  を押す。



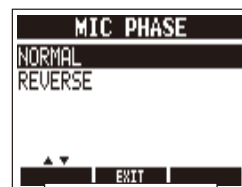
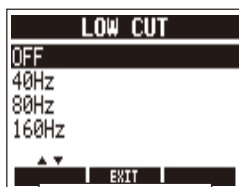
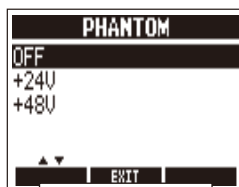
-  を回して設定する項目を選択する。



-  を押す。




-  を回して設定を変更する。






### HINT

- PHANTOM: ファンタム電源の電圧を選択します。
- LOW CUT: 低音ノイズを軽減する場合、カットする周波数帯域を選択します。
- MIC PHASE: マイク入力信号の位相を選択します。

### NOTE




- PHANTOMは  を押して退出すると設定が反映されます。
- コンデンサーマイクの中には、+24V のファンタム電源では動作しないものもあります。ただし、+48V の設定に比べ消費電力が抑えられるため電池動作時には有効です。

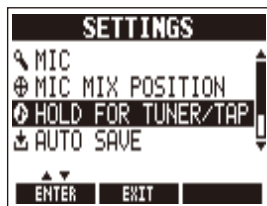
### 3 マイク入力のミックス位置を設定するには

-  を回して[MIC MIX POSITION]を選択する。
  -  を押す。
- ▼
-  を回してマイクのミックス位置を選択する。



### 4 フットスイッチを長押ししたときの機能を設定するには

-  を回して[HOLD FOR TUNER/TAP]を選択する。
  -  を押す。
- ▼
-  を回して機能を選択する。



#### HINT

- BYPASS TUNER:** チューナーを起動します。使用時はバイパス状態になります。
- MUTE TUNER:** チューナーを起動します。使用時はミュート状態になります。(工場出荷時)
- TAP TEMPO:** タップテンポを起動します。

## 5 オートセーブ機能を設定するには

-  を回して[AUTO SAVE]を選択する。
-  を押す。





-  を回して設定を選択する。

### HINT

- ON: パッチメモリーの変更は自動的に保存されます。
- OFF: 保存操作を行うまで、パッチメモリーの変更は保存されません。(→P19)

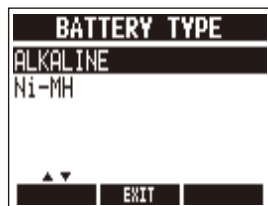
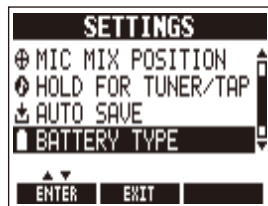


## 6 電池の種類を選択するには

-  を回して[BATTERY TYPE]を選択する。
-  を押す。



-  を回して電池の種類を選択する。





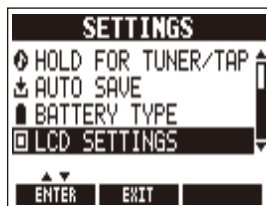
## 7 電池残量を確認するには

- 電池使用時は、MENU画面の右上に電池残量が表示される。



## 8 ディスプレイを調節するには

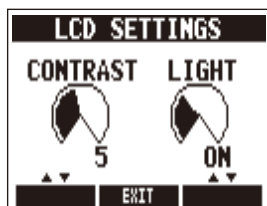
-  を回して[LCD SETTINGS]を選択する。
-  を押す。



- ディスプレイを調節する。

CONTRAST (コントラスト) :  を回す。


LIGHT (バックライトの点灯時間) :  を回す。



## 9 設定を終了するには

- EFFECT  
 を押す。

### HINT


- 設定中に Y TIME  
 を押すと、1つ前の画面に戻ります。

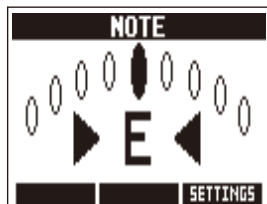
# チューナーを使う

## 1 チューナーを有効にするには

-  を1秒間長押しする。

### HINT

-  を長押ししたときの機能をタップテンポにするには、設定を変更する必要があります。(→P24)

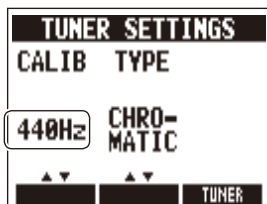


## 2 チューナーの基準ピッチを変更するには

- チューナー画面で  を押す。



-  を回す。



### NOTE

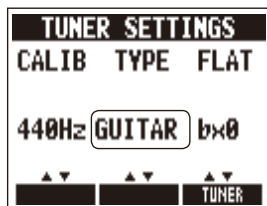
- 基準ピッチは中央A=435Hz ~ 445Hzの範囲で調節できます。
- 基準ピッチは、電源を切っても記憶されます。

## 3 チューナータイプを変更するには

- チューナー画面で  を押す。



-  を回す。



### ■ CHROMATICチューナー

最寄りの音名(半音単位)と、その音名からどの程度ずれているかを表示します。

### ■ その他のチューナー

選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべきピッチからどの程度ずれているかを表示します。選択できる種類は次の表の通りです。

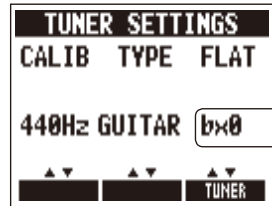
表示	解説	弦番号 / 音名						
		7	6	5	4	3	2	1
GUIAR	7弦ギターにも対応するギターの標準チューニング	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	開放弦を鳴らすとAのコードになるオープンAチューニング	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	開放弦を鳴らすとDのコードになるオープンDチューニング	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	開放弦を鳴らすとEのコードになるオープンEチューニング	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	開放弦を鳴らすとGのコードになるオープンGチューニング	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	タッピング奏法などでよく使われる変則チューニング	-	D	A	D	G	A	D

## 4 フラットチューニングを使用するには

- チューナー画面で  を押す。



-  を回す。



### NOTE

- 半音 (b x 1)、一音 (b x 2)、一音半 (b x 3) 下げてチューニングできます。
- チューナータイプが“CHROMATIC”のときは、フラットチューニングはできません。

## 5 ギターをチューニングするには

- チューニングしたい弦を開放で弾き、ピッチを調節する。

### ■ CHROMATICチューナー

最寄りの音名とピッチのずれが表示されます。



### ■ その他のチューナー



最寄りの弦番号とピッチのずれが表示されます。



## 6 チューナーを終了するには

-  を押す。

### HINT

- 、 を押して、チューナーを終了することもできます。



# ファームウェアについて

## 1 ファームウェアのバージョンを表示するには

- ホーム画面で  を押す。

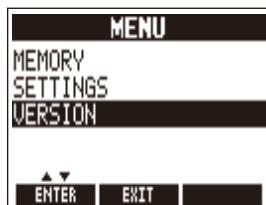


-  を回して[VERSION]を選択する。

-  を押す。



- ファームウェアのバージョンが表示される。



## 2 最新のファームウェアをダウンロードするには

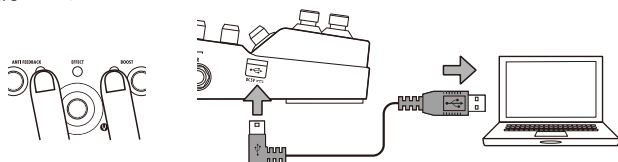
- ・ ZOOMのWEBサイト (<http://www.zoom.co.jp/>) を確認してください。

## 3 ファームウェアアップデート機能を使用するには

- ・ 電源スイッチが“OFF”に設定されていることを確認する。



- ・ ANTI FEEDBACK と BOOST の両方を押しながら、USBケーブルを使って**A3**をパソコンに接続する。



- ・ ファームウェアアップデート画面が表示される。



## 4 ファームウェアをアップデートするには

- ・ パソコンでファームウェアアップデートアプリケーションを起動し、アップデートを実行する。

### NOTE

- ・ ファームウェアアップデート中はUSBケーブルを抜かないでください。

### HINT

- ・ アプリケーションの操作については、ZOOMのWEBサイトを参照してください。

## 5 ファームウェアアップデートを完了するには

- ・ ファームウェアアップデートが完了すると**A3**の画面に“Complete!”と表示される。




- ・ USBケーブルを抜く。

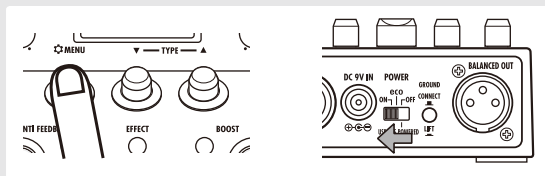
### HINT

- ・ ファームウェアのアップデートにより、保存済みのパッチメモリーが消去されることはありません。

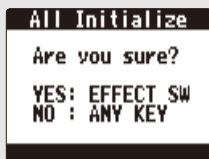
### A3を工場出荷時の設定に戻す

#### 1. オールイニシャライズ機能を使用するには

- ・  を押しながら、電源スイッチを“ON”にする。



- ・ オールイニシャライズ画面が表示される。



#### 2. オールイニシャライズ機能を実行するには

- ・  を押す。

### NOTE

- ・ キャンセルするには、 以外を押します。

### HINT

- ・ オールイニシャライズを実行すると、パッチメモリーを含むすべての設定が工場出荷時の設定に置き換えられます。この操作は慎重に行ってください。

# エフェクトタイプとパラメーター

## ■ ボディタイプ 一覧


Round Shoulder		Dreadnought	
	Gibson J-45に代表されるラウンドショルダーに最適なボディタイプです。		Martin D-28に代表されるドレッドノートに最適なボディタイプです。
Square Shoulder		Orchestra	
	Gibson Hummingbirdに代表されるスクウェアショルダーに最適なボディタイプです。		Martin OM-28に代表されるオーケストラモデルに最適なボディタイプです。
Jumbo Body		Triple O	
	Gibson SJ-200に代表されるジャンボボディに最適なボディタイプです。		Martin 000-28に代表されるトリプル・オーに最適なボディタイプです。
Parlor Body		Double O	
	Gibson LG-2に代表されるパーラーギターに最適なボディタイプです。		Martin 00-18に代表されるダブル・オーに最適なボディタイプです。
Mold Body		YMH	
	Ovation Adamasに代表される樹脂製ボディギターに最適なボディタイプです。		YAMAHA LL36に代表されるオリジナルジャンボボディに最適なボディタイプです。
Single Cutaway		Silent	
	Taylor 314ceに代表されるシングルカットウェイギターに最適なボディタイプです。		ボディに空洞を持たない静粛性に優れたサイレントギターに最適なボディタイプです。
Resonator		12 Strings	
	リゾネーターギターに最適なボディタイプです。		12弦ギターのクリアな鳴りを再現するボディタイプです。
Upright Bass		Nylon Strings	
	アップライトベースに最適なボディタイプです。		ナイロン弦を使用するクラシックギターに最適なボディタイプです。

## エフェクトタイプとパラメーター

### ■ モデルタイプ 一覧






 <b>D-28 Dreadnought</b>	 <b>D-18 Dreadnought</b>	 <b>D-45 Dreadnought</b>	 <b>000-28 Triple 0</b>
アコースティックギターの基本スタイルであるMartin D-28のボディ特性。	歯切れのいい音色が特徴のMartin D-18のボディ特性。	豊富な倍音と深みのある低音が特徴のMartin D-45のボディ特性。	艶やかな高音が特徴のMartin 000-28のボディ特性。
 <b>000-18 Triple 0</b>	 <b>OM-28 Orchestra</b>	 <b>OM-18 Orchestra</b>	 <b>OM-42 Orchestra</b>
クリアな低音が特徴のMartin 000-18のボディ特性。	ハリのある高音とほどこよい音量が特徴のMartin OM-28のボディ特性。	レスポンスの早い音色が特徴のMartin OM-18のボディ特性。	豊富な倍音とタイトな低音が特徴のMartin OM-42のボディ特性。
 <b>00-21 Double 0</b>	 <b>00-18 Double 0</b>	 <b>J-45 Round Shoulder</b>	 <b>Advanced Jumbo Round Shoulder</b>
ハカランダならではのクリアな音色が特徴のMartin 00-21のボディ特性。	小さなボディから生み出されるバランスのとれた音色が特徴のMartin 00-18のボディ特性。	ストロークに最適な乾いた音色が特徴のGibson J-45のボディ特性。	ローズウッドバックを採用することでJ-45に深みのある低音を加えたGibson Advanced Jumboのボディ特性。
 <b>J-160E Round Shoulder</b>	 <b>Hummingbird Square Shoulder</b>	 <b>Dove Square Shoulder</b>	 <b>SJ-200 Jumbo Body</b>
エレアコの実験者として有名なGibson J-160Eのボディ特性。	ポップスやロックのアーティストに愛されているGibson Hummingbirdのボディ特性。	メイプルサイドバックによる重量感のある低音が特徴のGibson Doveのボディ特性。	フラットトップの王様の異名を持つGibson SJ-200のボディ特性。
 <b>F-55 Jumbo Body</b>	 <b>LG-2 Parlor Body</b>	 <b>LG-0 Parlor Body</b>	 <b>314ce Single Cutaway</b>
大きなボディによる深みのある低音とベルのような高域を持つGuild F-55のボディ特性。	ブルースミュージシャンに愛されるスモールボディのGuild LG-2のボディ特性。	ラダーブレインジグによるいらない音色が特徴のGuild LG-0のボディ特性。	優れた演奏性とバランスのとれた音色から人気の高いTaylor 314ceのボディ特性。
 <b>LL36 YMH</b>	 <b>LL66 YMH</b>	 <b>Adamas Mold Body</b>	 <b>Legend Mold Body</b>
太くハリのあるサウンドとバランスのとれたトーンが特徴のYAMAHA LL36のボディ特性。	各弦のバランスがよく透明感のある音が出が特徴のYAMAHA LL66のボディ特性。	独自のトップ材を使うことで理想的な振動特性を追求したOvation Adamasのボディ特性。	ラウンドバックに大きなサウンドホールが特徴のOvation Legendのボディ特性。
 <b>Nylon Nylon Strings</b>	 <b>12Strings 12Strings</b>	 <b>Resonator Resonator</b>	 <b>Upright Bass Upright Bass</b>
ボサノバやジャズなどに使用されるナイロンギターのボディ特性。	複弦による独特の音の広がりが特徴のGuild製12弦ギターのボディ特性。	木製のボディにスパイダーコーンのリゾネーターを持つDobro製リゾネーターギターのボディ特性。	やわらかな高域と豊かな低音を持つ3/4 アップライトベースのボディ特性。

## ■ 表の見方

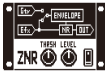
	パラメーター名	パラメーター範囲		
エフェクトタイプ名			エフェクトタイプ説明文	
<b>Flanger</b>	ADA Flangerのようなジェットサウンドです。			
		<b>Knob1</b>	<b>Knob2</b>	<b>Knob3</b>
	Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Reso -10 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。
	Page02	PreD 0 ~ 50 エフェクト音のアプリディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。
エフェクト画像	パラメーター説明文		テンポ同期対応マーク	


## ■ エフェクトタイプ/パラメーター 一覧


### [DYN/FLTR]

<b>Comp</b>	MXR Dyna Comp風のコンプレッサーです。			
		<b>Knob1</b>	<b>Knob2</b>	<b>Knob3</b>
	Page01	Sense 0 ~ 10 エフェクトの感度を調節します。	Tone 0 ~ 10 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。
	Page02	ATTCK Slow, Fast 立ち上がり速度を選択します。		
<b>RackComp</b>	Compよりも細かい調節の可能なコンプレッサーです。			
		<b>Knob1</b>	<b>Knob2</b>	<b>Knob3</b>
	Page01	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。
	Page02	ATTCK 1 ~ 10 立ち上がり速度を選択します。		
<b>M Comp</b>	自然なかかり具合のコンプレッサーです。			
		<b>Knob1</b>	<b>Knob2</b>	<b>Knob3</b>
	Page01	THRSH 0 ~ 50 効果が現れる閾値を調節します。	Ratio 1 ~ 10 圧縮率を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。
	Page02	ATTCK 1 ~ 10 立ち上がり速度を選択します。		
<b>OptComp</b>	APHEX Punch FACTORY風のコンプレッサーです。			
		<b>Knob1</b>	<b>Knob2</b>	<b>Knob3</b>
	Page01	Drive 0 ~ 10 コンプレッションの深さを調節します。	Tone 0 ~ 100 音質を調節します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。
	Page02			
<b>SlowATTCK</b>	いわゆるバイオリン奏法のように、1音1音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。			
		<b>Knob1</b>	<b>Knob2</b>	<b>Knob3</b>
	Page01	Time 1 ~ 50 立ち上がりにかかる時間を調節します。	Curve 0 ~ 10 音量変化のカーブを調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調節します。
	Page02			


## エフェクトタイプとパラメーター

<b>ZNR</b>		音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	THRSH	1 ~ 25	DETECT	GTrIn, EfxIn	Level	0 ~ 150
	Page02	効果が現れる閾値を調整します。		制御信号の検出位置を選択します。		出力レベルを調整します。	


<b>GraphicEQ</b>		6バンドのイコライザーです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	160Hz	-12 ~ 12	400Hz	-12 ~ 12	800Hz	-12 ~ 12
		160Hzのブースト/カット量を調整します。		400Hzのブースト/カット量を調整します。		800Hzのブースト/カット量を調整します。	
	Page02	3.2kHz	-12 ~ 12	6.4kHz	-12 ~ 12	12kHz	-12 ~ 12
		3.2kHzのブースト/カット量を調整します。		6.4kHzのブースト/カット量を調整します。		12kHzのブースト/カット量を調整します。	
	Page03	Level	0 ~ 150	出力レベルを調整します。			


<b>ParaEQ</b>		2バンドのパラメトリックイコライザーです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Freq1	20Hz ~ 20kHz	Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-12 ~ 12
	EQ1の中心周波数を調整します。		EQ1のQを調整します。		EQ1のゲインを調整します。		
	Page02	Freq2	20Hz ~ 20kHz	Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-12 ~ 12
Page03	EQ2の中心周波数を調整します。		EQ2のQを調整します。		EQ2のゲインを調整します。		
	Level	0 ~ 150	出力レベルを調整します。				

<b>Exciter</b>		BBEソニックマキシマイザー風のエキサイターです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Bass	0 ~ 100	Trebl	0 ~ 100	Level	0 ~ 150
	低域の位相修正量を調整します。		高域の位相修正量を調整します。		出力レベルを調整します。		
Page02							

<b>AutoWah</b>		ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Reso	0 ~ 10	Level	0 ~ 150
	エフェクトの感度を調整します。		効果のクセの強さを設定します。		出力レベルを調整します。		
Page02							

## [MOD]

<b>Tremolo</b>		音量を周期的に上下させるエフェクトです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth	0 ~ 100	Rate	0 ~ 50	Level	0 ~ 150
	変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		出力レベルを調整します。		
Page02	Wave	UP 0 ~ UP 9, DWN 0 ~ DWN 9, TRI 0 ~ TRI 9	変調波形を選択します。				

<b>Phaser</b>		音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Rate	1 ~ 50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0 ~ 150
	変調の速さを設定します。		音色のタイプを選択します。		出力レベルを調整します。		
Page02							


<b>Chorus</b>	原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調整します。		
	Page02	Tone 0 ~ 10 音質を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。			
<b>Detune</b>	わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Cent -25 ~ 25 デチューン量をセント(1/100半音)単位で微調整します。	PreD 0 ~ 50 エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調整します。		
	Page02	Tone 0 ~ 10 音質を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。			
<b>SilkyCho</b>	帯域別にかかるデチューンとコーラスを組み合わせたキメの細かいコーラスです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	LoMix 0 ~ 100 低域のデチューンのミックス量を調整します。	HiMix 0 ~ 100 高域のデチューンのミックス量を調整します。	ChMix 0 ~ 100 コーラスのミックス量を調整します。		
	Page02	LoPit -25 ~ 25 低域のデチューンのピッチの変化量を調整します。	HiPit -25 ~ 25 高域のデチューンのピッチの変化量を調整します。	PreD 0 ~ 50 エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		
	Page03	Rate 0 ~ 100 変調の速さを設定します。	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Tone 0 ~ 100 音質を調整します。		
<b>MirageCho</b>	曇気楼のようにゆらゆら揺れるコーラスです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 100 変調の速さを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調整します。		
	Page02	PreD 1 ~ 20 エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。	Tone 0 ~ 100 音質を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。		
<b>StereoCho</b>	クリアな音質のステレオコーラスです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 1 ~ 50 変調の速さを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調整します。		
	Page02	Tone 0 ~ 10 音質を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。			
<b>Flanger</b>	ADA Flangerのようなジェットサウンドです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Depth 0 ~ 100 変調の深さを設定します。	Rate 0 ~ 50 変調の速さを設定します。	Reso -10 ~ 10 効果のクセの強さを設定します。		
	Page02	PreD 0 ~ 50 エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。	Mix 0 ~ 100 原音に対するエフェクト音のミックス量を調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。		
<b>PitchSHFT</b>	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。					
	<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Shift -12 ~ 12.24 ピッチシフト量を半音単位で設定します。"0"に設定するとデチューン効果が得られません。	Tone 0 ~ 10 音質を調整します。	Bal 0 ~ 100 原音とエフェクト音のバランスを調整します。		
	Page02	Fine -25 ~ 25 ピッチシフト量を細かく調整します。	Level 0 ~ 150 出力レベルを調整します。			



## エフェクトタイプとパラメーター

### [DELAY]

Delay		最長4000msのロングディレイに対応したディレイです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	1 ~ 4000	♪	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	HIDMP	0 ~ 10	P-P	MONO, P-P	Level	0 ~ 150	
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		ディレイ音の出力方法をモノラルとピンポンから選択します。		出力レベルを調節します。			
Page03	Tail	OFF/ON						
	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。							
ModDelay		ディレイ音にモジュレーションの効果がかるエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	1 ~ 2000	♪	F.B	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	Rate	1 ~ 50	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
	変調の速さを設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			
ReverseDL		最長2000msのロングディレイに対応した、リバースディレイです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	10 ~ 2000	♪	F.B	0 ~ 100	Bal	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
	Page02	HIDMP	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			
MultiTapD		ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	Time	1 ~ 3000	♪	PTTRN	1 ~ 8	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		エフェクトのパターンを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
	音質を調節します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			
StereoDly		左右のディレイタイムを個別に設定できるステレオディレイです。						
		Knob1		Knob2		Knob3		
	Page01	TimeL	1 ~ 2000	♪	TimeR	1 ~ 2000	Mix	0 ~ 100
		Lch側のディレイのディレイタイムを調節します。		Rch側のディレイのディレイタイムを調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	LchFB	0 ~ 100	RchFB	0 ~ 100	Level	0 ~ 150	
	Lch側のディレイのFB量を調節します。		Rch側のディレイのFB量を調節します。		出力レベルを調節します。			
Page03	LchLv	0 ~ 100	RchLv	0 ~ 100	Tail	OFF/ON		
	Lch側のディレイの出力を調節します。		Rch側のディレイの出力を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。			

<b>StompDly</b>  	ストンプ型ディレイのようにフィードバックをあげたとき発振させることができるディレイです。									
		<b>Knob1</b>			<b>Knob2</b>			<b>Knob3</b>		
	Page01	E.LVL	0 ~ 120		F.B	0 ~ 100		Time	1 ~ 600	
	Page02	Sync	OFF, 16分音符 ~ 4分音符 x 8		Mode	MONO, STR		Tail	OFF/ON	
Page03	HIDMP	0 ~ 10								
	Page01	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			フィードバック量を調節します。			ディレイタイムを設定します。		
	Page02	テンポ同期を設定します。			出力方法をMONO(モノラル)、STR(ステレオ)から選択します。ステレオに設定した場合はLchからエフェクト音、Rchから原音を出します。			ONのとき、エフェクトをオフした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		
	Page03	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。								


**[REVERB]**


<b>HD Reverb</b>  	密度の高いリバーブです。									
		<b>Knob1</b>			<b>Knob2</b>			<b>Knob3</b>		
	Page01	Decay	0 ~ 100		Tone	0 ~ 10		Mix	0 ~ 100	
	Page02	PreD	1 ~ 200		HPF	0 ~ 10		Level	0 ~ 150	
Page03	Tail	OFF/ON								
	Page01	残響の長さを設定します。			音質を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。			ハイパスフィルターのカットオフ周波数を調節します。			出力レベルを調節します。		
	Page03	ONのとき、エフェクトをオフした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。								
<b>Hall</b>  	コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。									
		<b>Knob1</b>			<b>Knob2</b>			<b>Knob3</b>		
	Page01	Decay	1 ~ 30		Tone	0 ~ 10		Mix	0 ~ 100	
	Page02	PreD	1 ~ 100		Level	0 ~ 150		Tail	OFF/ON	
	Page01	残響の長さを設定します。			音質を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。			出力レベルを調節します。			ONのとき、エフェクトをオフした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		
<b>Room</b>  	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。									
		<b>Knob1</b>			<b>Knob2</b>			<b>Knob3</b>		
	Page01	Decay	1 ~ 30		Tone	0 ~ 10		Mix	0 ~ 100	
	Page02	PreD	1 ~ 100		Level	0 ~ 150		Tail	OFF/ON	
	Page01	残響の長さを設定します。			音質を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。			出力レベルを調節します。			ONのとき、エフェクトをオフした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		
<b>TiledRoom</b>  	タイル貼りの部屋の残響です。									
		<b>Knob1</b>			<b>Knob2</b>			<b>Knob3</b>		
	Page01	Decay	1 ~ 30		Tone	0 ~ 10		Mix	0 ~ 100	
	Page02	PreD	1 ~ 100		Level	0 ~ 150		Tail	OFF/ON	
	Page01	残響の長さを設定します。			音質を調節します。			原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。			出力レベルを調節します。			ONのとき、エフェクトをオフした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		

## エフェクトタイプとパラメーター


Spring		スプリングリバーブのシミュレーションです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		
Arena		アリーナ級の大会場の残響です。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	PreD	1 ~ 100	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
Page02	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		
EarlyRef		リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Decay	1 ~ 30	Shape	-10 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	残響の長さを設定します。		エフェクト音のエンベロープを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Tone	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
Page02	音質を調節します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		
Air		部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Size	1 ~ 100	Tone	0 ~ 10	Mix	0 ~ 100
	空間の広さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Ref	0 ~ 10	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON	
Page02	壁からの反射音の量を設定します。		出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。		
ModReverb		揺らぎのある残響を得られるリバーブです。					
	Page01	Knob1		Knob2		Knob3	
		Depth	0 ~ 100	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
	変調の深さを設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	Rate	1 ~ 50	Tone	0 ~ 10	PreD	1 ~ 100	
	変調の速さを設定します。		音質を調節します。		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		
	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON			
Page03	出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフにすると同時にエフェクト音も止まります。				


<b>SlapBack</b>		繰り返し残響効果を得られるリバーブです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Time	1 ~ 1000	Decay	1 ~ 30	Mix	0 ~ 100
		ディレイタイムを設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	F.B	0 ~ 100	Tone	0 ~ 10	DRBal	0 ~ 100
	フィードバック量を調節します。		音質を調節します。		ディレイとリバーブの割合を設定します。		
Page03	Level	0 ~ 150	Tail	OFF/ON			
	出力レベルを調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。				


<b>HD Hall</b>		密度の高いホール・リバーブです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100	Tail	OFF/ON
	リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。		ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		

<b>Plate</b>		プレートリバーブのシミュレーションです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	PreD	1 ~ 200	Decay	0 ~ 100	Mix	0 ~ 100
		原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。		残響の長さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
	Page02	Color	0 ~ 100	LoDMP	0 ~ 100	HiDMP	0 ~ 100
	低域の残響時間を調節します。		リバーブ音の低音域の減衰量を調節します。		リバーブ音の高音域の減衰量を調節します。		
Page03	Tail	OFF/ON	Level	0 ~ 150			
	ONのとき、エフェクトをオフにした後でも、エフェクト音を継続します。OFFのとき、エフェクトをオフすると同時にエフェクト音も止まります。		出力レベルを調節します。				

**[MIC]**

<b>Dyna 57</b>		SHURE SM57でマイキングした音のシミュレートです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0 ~ 150
		マイクの設置距離を設定します。		マイクの收音位置を設定します。		出力レベルを調節します。	
Page02							

<b>Cond 414</b>		AKG C414でマイキングした音のシミュレートです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0 ~ 150
		マイクの設置距離を設定します。		マイクの收音位置を設定します。		出力レベルを調節します。	
Page02							

<b>Cond 87</b>		Neumann U87でマイキングした音のシミュレートです。					
		<b>Knob1</b>		<b>Knob2</b>		<b>Knob3</b>	
	Page01	Dist.	On, Off	Posi.	Hole, Brdg	Level	0 ~ 150
		マイクの設置距離を設定します。		マイクの收音位置を設定します。		出力レベルを調節します。	
Page02							

# 故障かな？と思う前に

## 電源が入らない

- ・電源スイッチが“ON”になっていることを確認する。バスパワーで駆動するときは“OFF”にしてからUSBケーブルを接続する。
- ・電池駆動時は、電池の残量を確認する。

## 音が出ない、非常に小さい

- ・接続を確認する。(→P4～5)
- ・入力感度を調節する。(→P8)
- ・マスターレベルを調節する。(→P9)
- ・本機がミュート状態になっていないことを確認する。(→P24)
- ・コンデンサーマイク使用時はファンタム電源が有効になっていることを確認する。(→P23)

## ノイズが多い

- ・シールドケーブルが正常であることを確認する。
- ・ZOOM純正のACアダプターを使用する。

## 音が変に歪む／クセの強い音色になる

- ・入力感度を調節する。(→P8)
- ・マスターレベルを調節する。(→P9)
- ・ブーストの増幅量を調節する。(→P15)
- ・ピックアップに応じてピックアップセレクトを正しく設定する。(→P5)

## エフェクトがかからない

- ・バランスノブを調節する。(→P9)
- ・エフェクトの処理量が制限を超えている場合、エフェクトグラフィックの上部に“THRU”と表示される。“THRU”と表示されたエフェクトはバイパス状態になる。(→P11)

## 電池の消耗が早い

- ・マンガン電池を使用していないか確認する。連続使用可能時間は、アルカリ電池で8時間。
- ・電池の設定を確認する。(→P25)  
電池の残量表示をより正確に行うには、使用している電池に設定を合わせる必要がある。
- ・ファンタム電源を使用していないか確認する。  
+48Vファンタム電源使用時の連続使用可能時間は、アルカリ電池で5時間。

# 仕様

エフェクトタイプ	40タイプ + モデルタイプ 28タイプ
同時使用エフェクト	3
パッチユーザーエリア	20
サンプリング周波数	44.1kHz
A/D変換	24ビット128倍オーバーサンプリング
D/A変換	24ビット128倍オーバーサンプリング
信号処理	32ビット浮動小数 + 32ビット固定小数
周波数特性	40Hz ~ 20kHz (+1dB/-3dB) (10k $\Omega$ 負荷時)
ディスプレイ	LCD
入力	PICKUP IN 標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル: -20dBm 入力インピーダンス: 1M $\Omega$
	MIC IN XLR/標準モノラルフォーンコンボジャック 定格入力レベル: -20dBm 入力インピーダンス: 1k $\Omega$
出力	R 標準モノラルフォーンジャック 最大出力レベル: ライン +5dBm (出力負荷インピーダンス10k $\Omega$ 以上時)
	L/MONO/PHONES 標準ステレオフォーンジャック(ライン/ヘッドフォン兼用) 最大出力レベル: ライン +5dBm (出力負荷インピーダンス10k $\Omega$ 以上時) フォーン 5.7mW+5.7mW (負荷32 $\Omega$ 時)
	BALANCED OUT XLRジャック 出力インピーダンス: 100 $\Omega$ (HOT-GND、COLD-GND)、200 $\Omega$ (HOT-COLD) GND LIFT (スイッチ切り替え)
S/N (入力換算ノイズ)	120dB
ノイズフロアー (残留ノイズ)	-100dBm
電源	ACアダプター DC9Vセンターマイナス 500mA (ZOOM AD-16) 電池 単三乾電池 4本 連続駆動時間 8時間 (アルカリ電池使用時)
外形寸法	160.3mm(D) x 108mm(W) x 54.9mm(H)
USB	ファームウェアアップデート
重量	630g (バッテリーを除く)

・ 0dBm = 0.775Vrms

**zoom**®

株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-4-3

<http://www.zoom.co.jp>

Z2I-1596-01

## GROUNDスイッチ<本体背面>

BALANCED OUT端子のグランドへの接続/解除を切り替える。  
LIFT : グランドピンが信号経路から切り離される  
CONNECT : グランドピンがグランドに接地する

## ボディタイプセレクター

使用するギターに合わせて、ボディタイプを選択する。

## イコライザーノブ

音質を調節する。  
BASS : 低音域のブースト/カット量を調節する  
MIDDLE : 中音域のブースト/カット量を調節する  
TREBLE : 高音域のブースト/カット量を調節する

## バランスノブ

原音(DRY)とエフェクト音(WET)のバランスを調節する。

## マスターレベルノブ

マスターレベルを調節する。

## マイクゲインノブ

マイクの入力感を調節する。

## ピックアップセレクトスイッチ<本体側面>

ピックアップの種類に応じて適切な入力特性を設定する。  
PIEZO : ピエゾ・ピックアップを搭載したアコースティックギター用の設定  
MAGNETIC : マグネティック・ピックアップを搭載したアコースティックギター用の設定  
FLAT : PICKUP SELECT機能をOFFにする

## ピックアップゲインノブ

ピックアップの入力感を調節する。

**MENU**  
MEMORY  
SETTINGS  
VERSION

ENTER EXIT

パッチメモリの切り替え/保存・A3の各種設定・バージョン情報表示の選択

MENUを押す

**アンチフィードバック機能** フィードバック周波数帯域を検出・カット

ANTI FEEDBACK を押す ▶ フィードバック周波数の検出をON

ANTI FEEDBACK を押す ▶ 各フィルターのDepthの調節

ANTI FEEDBACK  
80Hz 406Hz 1983Hz  
DEEP NORM SHLW  
EXIT

**ブースト機能** 入力信号のレベルを増幅

BOOST を押す ▶ ON/OFFの切り替え

BOOST を押す ▶ ブースト量の調節  
音質の調節

BOOST SETTINGS  
Boost 6.0dB  
Tone 50  
EXIT

**MEMORY**

01:FlatPicker R/B  
02:Stroke  
03:Finger A  
04:RockStyle

STORE EXIT R/B

切り替え、切り替え順の登録

MENUを押す

**SETTINGS**

MIC  
MIC MIX POSITION  
HOLD FOR TUNER/TAP  
AUTO SAVE

ENTER EXIT

マイク入力などに関する設定の選択

**VERSION**

SYSTEM : 1.00  
PRESET : 1.00  
BOOT : 1.00

EXIT

バージョン情報の表示

**エフェクト機能**

EFFECT を押す ▶ ON/OFFの切り替え

EFFECT を押す ▶ 調節するエフェクトの選択

SELECT EFFECT  
3 2 1  
SELECT SELECT SELECT

TYPE を押す ▶ エフェクトタイプの選択

いづれかを回す

TYPE A を長押し

Comp 1 2  
Sense Tone Level  
6 6 100  
EXIT PAGE

SELECT CATEGORY  
DYN/FLTR MOD DEL AY  
REVE RB MIC THRU  
EXIT EXIT

エフェクトのパラメーターの調節

エフェクトタイプをカテゴリーから選択

**MEMORY STORE**

FlatPicker  
Store to  
01:Empty

DEST CHRR  
ENTER EXIT SRTP

パッチメモリの保存  
パッチメモリの名称変更

**MIC SETTINGS**

PHANTOM  
LOW CUT  
MIC PHASE

ENTER EXIT

マイク入力に関する設定の選択

**MIC MIX POSITION**

MIC PICKUP

EXIT

マイク入力のミックス位置の設定

**HOLD FOR TUNER/TAP**

BYPASS TUNER  
MUTE TUNER  
TAP TEMPO

EXIT

エフェクトフットスイッチの長押し機能の選択

**AUTO SAVE**

OFF  
ON

EXIT

オートセーブ機能のON/OFFの選択

**BATTERY TYPE**

ALKALINE  
Ni-MH

EXIT

電池の種類の選択

**LCD SETTINGS**

CONTRAST LIGHT

5 ON

EXIT

ディスプレイのコントラスト  
バックライト点灯時間の調節

**PHANTOM**

OFF  
+24V  
+48V

EXIT

ファンタム電源の電圧の選択

**LOW CUT**

OFF  
40Hz  
80Hz  
160Hz

EXIT

マイク入力のLOW CUT周波数の選択

**MIC PHASE**

NORMAL  
REVERSE

EXIT

マイク入力信号の位相の選択

## の長押し機能について

設定により、BYPASS TUNER機能、MUTE TUNER機能、タップテンポ機能のいずれかの機能を割り当てることができます。  
この設定は、HOLD FOR TUNER/TAP画面で選択でき、工場出荷時にはMUTE TUNER機能が選択されています。

**NOTE**

E

SETTINGS

ギターのチューニング

**DELAY**

TIME F.B MIX

TEMPO 120

テンポの設定