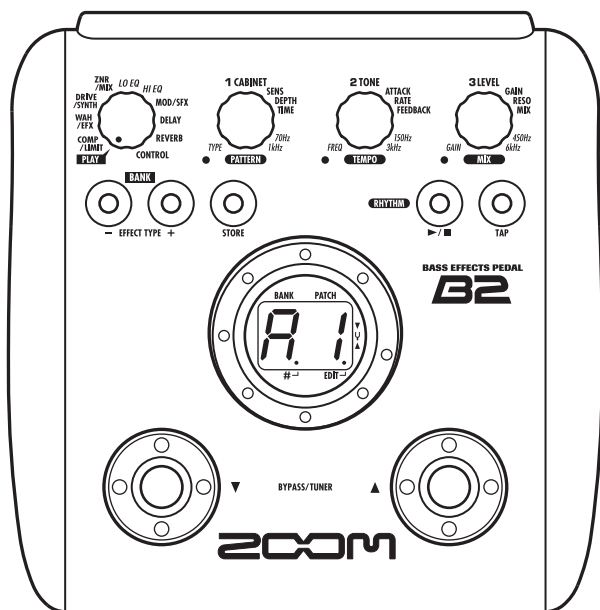


BASS EFFECTS PEDAL

B2

オペレーションマニュアル



ZOOM

© 株式会社 ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載
することを禁じます。

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。



警告

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



注意

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について



警告

本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

ACアダプターによる駆動

- ・ ACアダプターは、必ずDC9V センターマイナス300mA (ズームAD-0006) をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ・ ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ・ ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- ・ 長期間ご使用にならない場合や雷が鳴っている場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動

- ・ 市販の1.5V単三乾電池×4をお使いください。
- ・ B2は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよく見てご使用ください。
- ・ 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をB2から取り出してください。
- ・ 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ・ ご使用の際は、必ず電池ボタンを閉めてください。

使用環境について



警告

B2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てください。

- 温度が極端に高くなるところや低くなること
- 暖房器具など熱源の近く
- 湿度が極端に高いところや、水滴のかかるところ
- 砂やほこりの多いところ
- 振動の多いところ

取り扱いについて



警告

- ・ B2の上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。
- ・ B2の上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。
- ・ B2は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。
- ・ B2に異物（硬貨や針金など）または液体（水、ジュースやアルコールなど）を入れないように注意してください。

接続ケーブルと入力ジャックについて



注意

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行ってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

改造について



警告

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社は責任を負いかねますのでご了承ください。

音量について



注意

B2を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

B2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、B2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、B2も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。

「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げの日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。保証期間内の製造上の不備による故障は無償で修理いたしますので、保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

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

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

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2
特長	4
マニュアルで使用する用語	5
各部の名称と機能／接続	6
パッチを選ぶ	8
チューナーを使う	10
リズム機能を使う	12
パッチを作り替える	14
パッチを保存／コピーする	16
オプションのフットスイッチ／ペダルを使う	18
フットスイッチ (FS01) を使う	18
エクスペッションペダル (FP01/FP02) を使う	19
工場出荷時のパッチに戻す	20
エフェクトのつながり	21
エフェクトタイプとパラメーター	22
「パラメーター表」の見方	22
COMP/LIMIT	23
WAH/EFX	23
DRIVE/SYNTH	25
ZNR/MIX	26
LO EQ	26
HI EQ	27
MOD/SFX	27
DELAY	29
REVERB	29
CONTROL	30
主な仕様	31
故障かな？と思われる前に	31
B2 リズム機能プリセットパターン	裏表紙

特長

このたびは、ZOOM B2（以下“B2”）をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
B2は、次のような特長を備えたマルチエフェクトプロセッサです。

● 時代の最先端を行くハイパフォーマンス

96kHz／24bitサンプリング（内部プロセッシングは32bit）による高音質処理を実現。ベースギター本来の音色を損なうことなく、輪郭のはっきりしたサウンドが得られます。

● 多彩なエフェクトを搭載

47種類のエフェクトの中から、最大9系統のエフェクト（ZNRを含む）を同時使用可能。名機と呼ばれた往年のアンプ／コンパクトエフェクターをモデリングした歪み系エフェクトをはじめ、音にパンチを効かせるコンプレッサー／リミッター系エフェクト、細かい音作りにかかせないパラメトリックEQ、ディレイ系エフェクト、変調系エフェクトなど、クラスを越えた高品位なエフェクトが網羅されています。また、ベース音色をシンセベースやフレットレスベースの音色に変化させる特殊なエフェクトも利用できます。

● 即戦力のパッチ

エフェクトモジュールの組み合わせや設定内容を“パッチ”として保存／読み込みが可能。読み込み専用のプリセットエリアのパッチ（40種類）と、書き換え可能なユーザーエリアのパッチ（40種類）の合計80種類が利用できます。

● ライブ演奏／ダイレクト録音の両環境に対応

歪み系エフェクトに、ヘッドアンプの特性のみを再現するのか、キャビネットの箱鳴り感も加えるのかを選択するパラメーターを用意。ライブ演奏だけでなく、直接レコーダーに接続してのダイレクト録音にも対応します。

● リズム機能／オートクロマチックチューナーを搭載

リアルなPCM音源によるリズムパターンを再生するリズム機能を搭載。個人練習用のメトロノーム代わりとして、あるいは簡易セッションのリズムパートとして利用できます。また、オートクロマチックチューナーを内蔵。外に音を出さずにチューニングすることもできるため、ステージ上での利用に便利です。

● 先進のユーザーインターフェース

ユーザーインターフェースとしてロータリー式セレクターと3種類のパラメーターノブを採用。エフェクトの作り替えが直感的、かつ迅速に行えます。また、パッチ切り替え時の無音時間を8msec以下に抑えることに成功。文字通りシームレスなパッチチェンジを実現しています。

● 演奏場所を選ばない2電源方式

ACアダプター以外に、単三乾電池×4本による駆動も可能な2way方式。アルカリ電池で約7.5時間の連続使用が可能です。

● フットスイッチやエクスプレッションペダルによる操作も可能

オプションのフットスイッチ（FS01）やエクスプレッションペダル（FP01/FP02）を接続するCONTROL IN端子を装備。フットスイッチを接続すれば、足元でエフェクトプログラムの切り替え、リズム機能のテンポ指定、ディレイホールド機能のオン／オフ切り替えなどが行えます。また、エクスプレッションペダルを接続すれば、ボリュームやエフェクト音色をリアルタイムでコントロールできます。

B2の機能を十分に理解し、末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いたします。

マニュアルで使用する用語

ここでは、このマニュアルで使用するB2の用語について説明します。

IN → **COMP/LIMIT** **WAH/EFX** **DRIVE/SYNTH** **ZNR/MIX** **LO EQ** **HI EQ** **MOD/SFX** **DELAY** **REVERB** → OUT

■エフェクトモジュール

B2のエフェクトは、上の図のように効果の異なる複数の単体エフェクトを組み合わせたものと考えられます。これらの1つ1つの単体エフェクトを“エフェクトモジュール”と呼びます。B2には、コンプレッサー/リミッター系モジュール (COMP/LIMIT)、アンブシミュレーター/シンセベース系モジュール (DRIVE/SYNTH)、変調/特殊効果系モジュール (MOD/SFX) などのモジュールに加え、ZNR (ズームノイズリダクション) が内蔵されています。モジュールは、個別に効果のかかり具合を調節したり、オン/オフを切り替えることができます。

■エフェクトタイプ

エフェクトモジュールの中には、効果の種類を複数の中から選択できるものもあります。これを“エフェクトタイプ”と呼びます。

例えば、変調/特殊効果系 (MOD/SFX) モジュールには、コーラス、フランジャー、ピッチシフター、ディレイなどのエフェクトタイプが含まれており、いずれか1つを選択して使用できます。

■エフェクトパラメーター

すべてのエフェクトモジュールには、効果のかかり具合を決定するさまざまな要素が含まれています。これらを“エフェクトパラメーター”と呼びます。

B2では、エフェクトパラメーターを設定するのに、パラメーターノブ1~3を使用します。これらのノブを回すと、ちょうどコンパクトエフェクターのツマミを回したときと同じように、音色や効果のかかり具合が変

化します。それぞれのノブに割り当てられるパラメーターの種類は、現在選ばれているエフェクトモジュールやエフェクトタイプに応じて異なります。

■パッチ

B2では、“パッチ”と呼ばれる単位で、エフェクトを呼び出したり保存したりします。パッチは、エフェクトモジュールごととのオン/オフ状態、使用するエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの設定値を記憶したものです。B2では、本体内のメモリーに最大80のパッチを収納できます (うち40パッチは書き換え可能)。

■バンクとエリア

10のパッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。バンクは全部で8つあり、A~dのアルファベットと0~3の番号で区別します。A~dのバンクは読み書き可能なユーザーエリア、0~3のバンクは読み取り専用のプリセットエリアに格納されています。

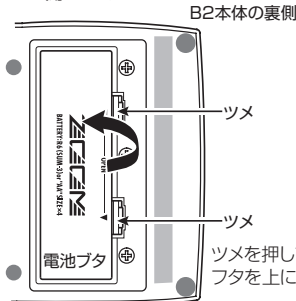
1つのバンクに含まれるパッチには、0~9の番号 (パッチ番号) が付けられています。B2でパッチを指定するときは、A1 (バンクAのパッチ番号1)、06 (バンク0のパッチ番号6) のように、バンクとパッチ番号の両方を使用します。

■プレイモード/エディットモード

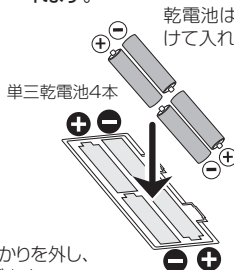
B2内部の動作状態を“モード”と呼びます。B2の主要なモードには、パッチを選択して演奏する“プレイモード”、エフェクトを作り替える“エディットモード”があります。プレイモードとエディットモードは、モジュールセレクターを使って切り替えます。

電池で使用する場合

1. B2本体を裏返しにして、電池フタを開けてください。



2. 電池ケースに単三乾電池×4本を入れます。



3. 電池フタを閉めてください。電池フタのツメの部分でカチリと音がするように、しっかり閉めます。

電池は、単三乾電池4本をご使用ください。

電池の残量が少なくなるとディスプレイ表示で“bt”が点滅を始めます。

各部の名称と機能／接続

モジュールセクター

プレイモードとエディットモードを切り替えます。エディットモードでは、操作するモジュールを選びます。

BANK [-]/[+]キー

プレイモードでは、上下のバンクを直接切り替えるのに使用します。エディットモードでは、現在選ばれているモジュールのエフェクトタイプを切り替えるのに使用します。

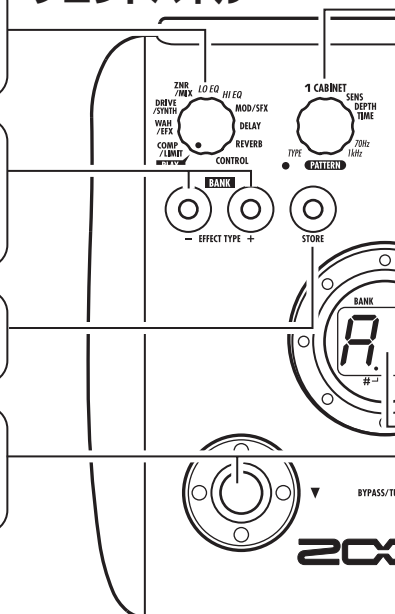
[STORE]キー

変更したパッチをメモリーに保存するのに使用します。

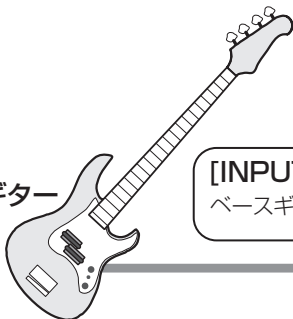
[▼]/[▲]フットスイッチ

パッチを切り替えるときや、エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えるとき、チューナーを使うときなどに利用します。

フロントパネル



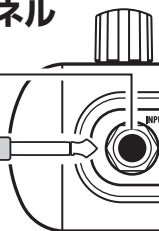
ベースギター



[INPUT]端子

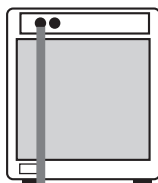
ベースギターを接続する端子です。

リアパネル



[OUTPUT/PHONES]端子

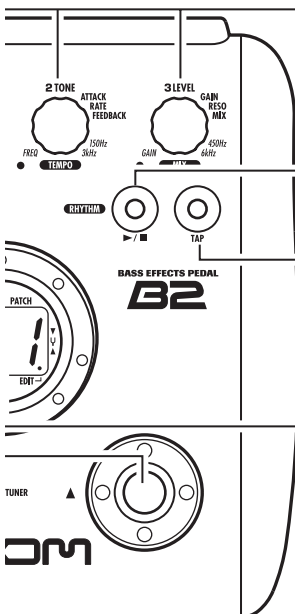
ベースアンプやヘッドフォンに接続するステレオフォンの出力端子です。Y字ケーブルを使ってステレオの再生装置に接続すれば、拡がり感のあるステレオエフェクトが楽しめます。



ベースアンプ



ヘッドフォン



パラメーターノブ1~3

エフェクトパラメーターやパッチ全体のレベルを変更するノブです。また、リズム再生中には、パターン選択、テンポ設定、リズムの音量調節に使用します。

RHYTHM [▶/■]キー

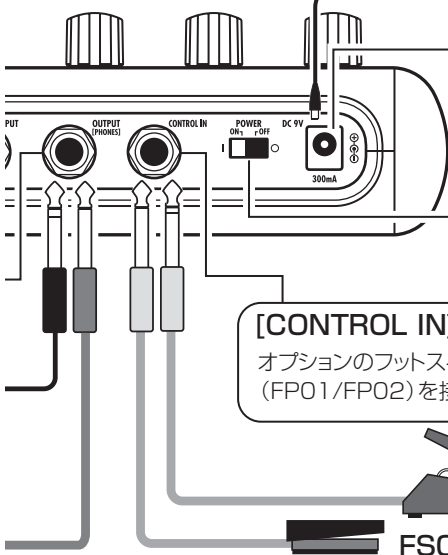
リズム機能のスタート/ストップを操作します。

[TAP]キー

ディレイタイムなど時間に関連するエフェクトパラメーターの値やリズムパターンのテンポをマニュアル操作で指定するためのキーです。

ディスプレイ

パッチ番号や内部設定の値など、B2を操作するのに必要な情報が表示されます。



ACアダプター

[DC IN]端子

DC9Vセンターマイナス300mA(ズームAD-0006)のACアダプターを接続します。

[POWER]スイッチ

電源のオン/オフを切り替えるスイッチです。

[CONTROL IN]端子

オプションのフットスイッチ (FS01) やエクスペッションペダル (FP01/FP02) を接続する端子です。



パッチを選ぶ

楽器を演奏しながらパッチを切り替えて、さまざまな効果を試してみましょう。

1 電源を入れる

- モノラルのシールドケーブルを使って、B2の[INPUT]端子とベースギターを接続してください。
- ACアダプターで使用する場合は、ACアダプターをコンセントに差し込み、もう一方のプラグをB2のDC 9V端子に接続してください。
- リアパネルの[POWER]スイッチをONの位置に合わせてください。
- ベースアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

2 B2をプレイモードに設定する

- モジュールセレクターが“PLAY”以外の位置にあるときは、“PLAY”に合わせてください。

ディスプレイに、最後に電源を切ったときに選ばれていたバンクとパッチ番号が表示されます。



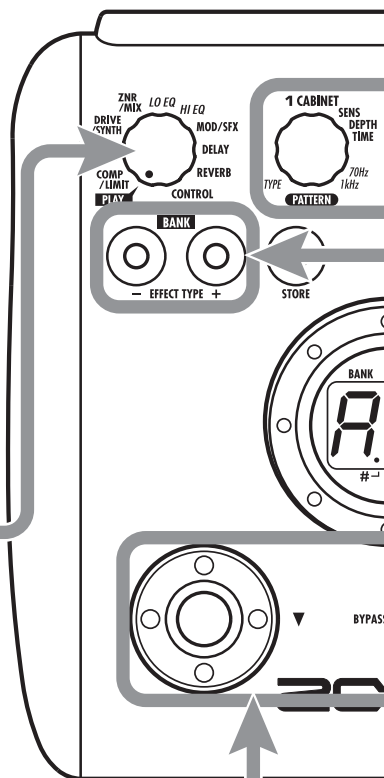
HINT B2の電源を入れた直後は、モジュールセレクターが“PLAY”以外の位置に設定されていても、プレイモードとして動作します。

3 パッチを選ぶ

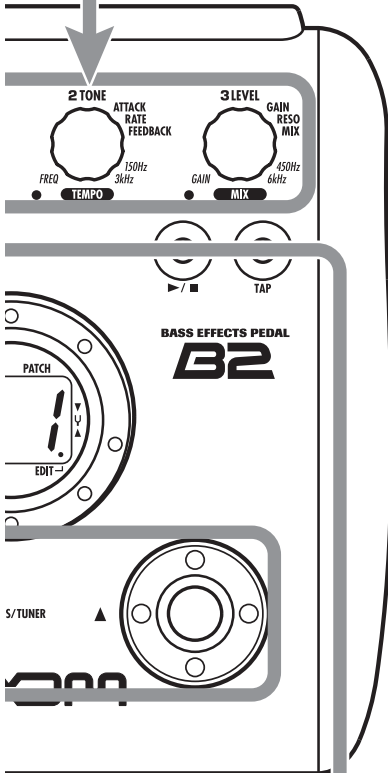
- パッチを切り替えるには、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

[▼]フットスイッチを押したときは1つ下のパッチ番号が、[▲]フットスイッチを押したときは1つ上のパッチ番号が選ばれます。

どちらか一方のフットスイッチを繰り返し押すと、A0～A9...d0～d9→00～09...30～39→A0の順に、1つ上または1つ下のパッチ番号に切り替わります。



5 音色やボリュームを調節する



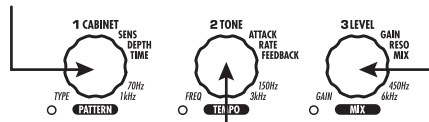
- ・プレイモードでエフェクトの音色やボリュームを調節したいときは、パラメーターノブ1～3を操作します。それぞれのノブは、次のパラメーターに対応しています。

パラメーターノブ1

DRIVE/SYNTHモジュールのCABINETパラメーター（キャビネットシミュレーターの効果の深さを調節します）を設定します。

パラメーターノブ3

PATCH LEVELパラメーター（パッチごとの出力レベル）を設定します。



パラメーターノブ2

DRIVE/SYNTHモジュールのTONEパラメーター（主に歪みの音質を調節します）を設定します。

パラメーターノブを回すと、そのノブに対応するLEDが点灯し、ディスプレイに該当するパラメーターの値がしばらく表示されます。

NOTE

- ・現在選ばれているパッチでDRIVE/SYNTHモジュールがオフに設定されている場合（ディスプレイには“oF”と表示されます）、パラメーターノブ1/2は無効です。
- ・パラメーターノブ1（CABINETパラメーター）の設定値を上げるほどキャビネットのキャラクターが強調されます。
- ・ここで行った変更は一時的なもので、別のパッチに切り替えたときに、変更内容が失われます。変更した内容を残しておきたいときは、パッチをユーザーエリアに保存してください。
- ・すべてのパッチに共通のマスターレベルは、エディットモードで設定します（→P30）。

4 バンクを直接切り替える

- ・A～d、0～3のバンクを直接切り替えたいときは、BANK [-]/[+]キーを押してください。

BANK [-]キーを押したときは1つ下のバンクが、BANK [+]キーを押したときは1つ上のバンクが選ばれます。

チューナーを使う

B2には、オートクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能を利用するには、B2をバイパス状態（エフェクトを一時的にオフにする）またはミュート状態（原音とエフェクト音を消音する）に切り替えます。

1 バイパス/ミュート状態に切り替える

- B2をバイパス状態にするには

プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、すぐに離してください。



- B2をミュート状態にするには

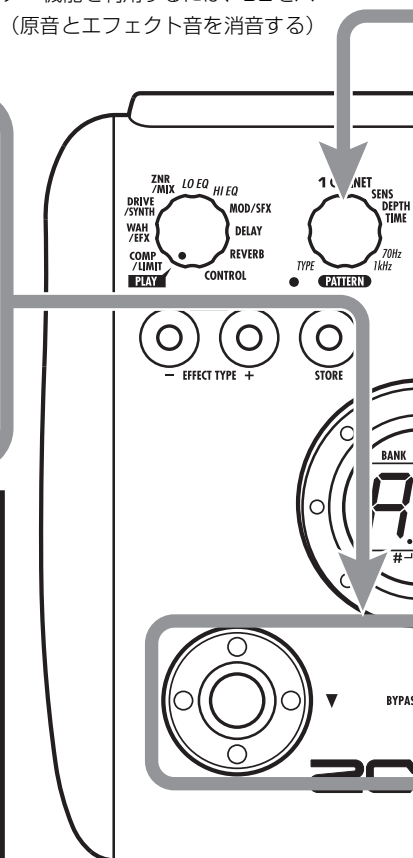
プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、1秒以上踏み続けてから離してください。



⚠ バイパス/ミュート時のパッチ変化について

楽器を弾きながら[▼]/[▲]フットスイッチを同時に踏むと、バイパス/ミュート状態に入る直前に、一瞬パッチの音色が変化することがあります。これは先に踏んだ方のフットスイッチに反応して、1つ上または下のパッチに切り替わることが原因です（バイパス/ミュート状態を抜け出ると、もとのパッチ番号に戻ります）。

B2では、パッチの切り替え動作を検出する速度が非常に高速なので、このような現象が起きますが、故障ではありません。上記のような音色変化を避けたいときは、完全にバイパス/ミュート状態に切り替わるまで、不要な音を出さないようにご注意ください。



2 弦を弾いてチューニングを合わせる

- チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾き、ピッチを調節してください。



ディスプレイの左側の桁に、最寄りの音名が表示されます。

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

③ チューナーの基準ピッチを調節するには

必要ならば、チューナーの基準となる周波数（電源オン時には中央A=440Hz）を変更できます。

- パラメーターノブ1を回してください。



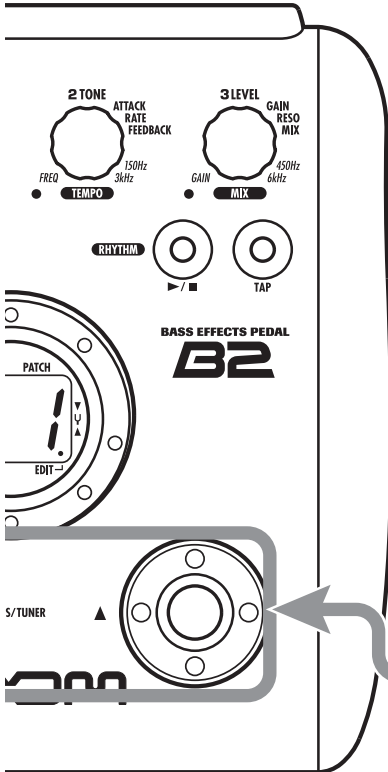
基準ピッチの値が表示されます。基準ピッチは35～45（中央A=435Hz～445Hz）の範囲で調節できます。

- 基準ピッチの値が表示されている間に、パラメーターノブ1を回して目的の値に合わせてください。



パラメーターノブ1から手を離してしばらくすると、以前の表示に戻ります。

NOTE B2の電源を入れ直すと、基準ピッチは40（中央A=440Hz）に戻ります。



④ プレイモードに戻る

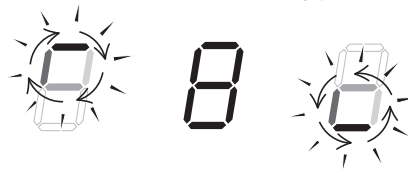
- [▼]/[▲]フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。

右側の桁にはピッチのズレを示す記号が表示されます。



他の弦も同じ要領でチューニングしてください。

高いピッチ 正確なピッチ 低いピッチ



ずれが大きいほど表示の回転が速くなります

リズム機能を使う

B2には、リアルなドラム音色でリズムパターンを演奏するリズム機能が内蔵されています。このリズム機能は、B2がプレイモードまたはバイパス/ミュート状態にあるときに利用できます。

① B2をプレイモードに設定する

- モジュールセレクターが“PLAY”以外の位置にあるときは、“PLAY”に合わせてください。

② リズムをスタートさせる

- リズムをスタートさせるには、RHYTHM [▶/■] キーを押してください。

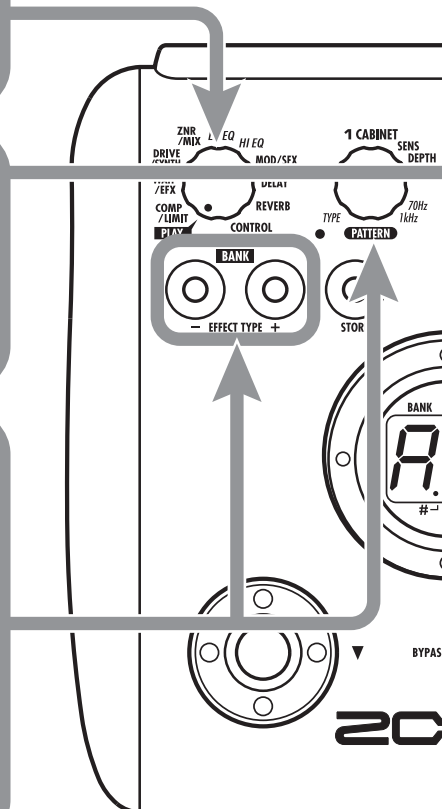
NOTE リズムを演奏している間、REVERBモジュールはオフになります。

③ リズムパターンを選ぶ

B2には40種類のリズムパターンが内蔵されています(パターンの内容は裏表紙をご参照ください)。

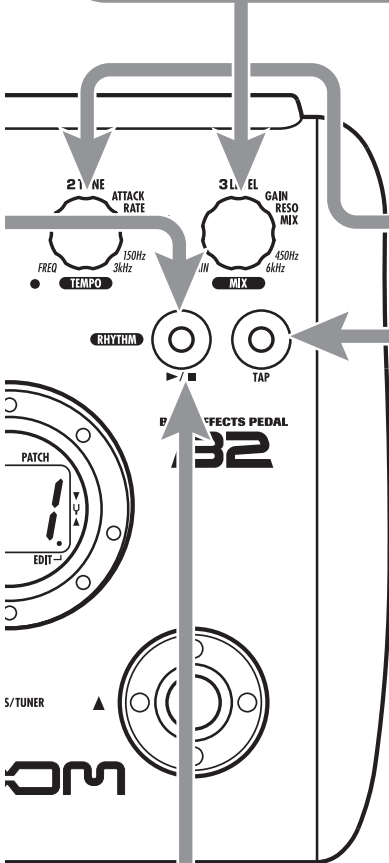
- リズムパターンを連続して切り替えるには、パラメーターノブ1を回してください。
- 1つ下または1つ上のリズムパターンを選ぶには、BANK [-]/[+]キーの一方を押してください。

上記の操作を行うと、しばらくの間パターン番号(01~40)が表示されます。



4 リズムの音量を調節する

- リズムの音量を調節するには、パラメーターノブ3を操作してください。パラメーターノブを回すと、現在の値(0~30)が表示されます。



5 テンポを調節する

リズムパターンのテンポは、40~250BPM(1分間あたりの拍数)の範囲で調節できます。

- リズムのテンポを連続的に変化させるには、パラメーターノブ2を回してください。
- リズムのテンポをマニュアルで操作するには、[TAP]キーを希望するテンポで3回以上繰り返し叩いてください。

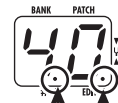
[TAP]キーを1回叩くと現在のテンポの値が表示され、2回目以降にキーを叩く間隔に合わせて、テンポが自動調節されます。

上記の操作を行うと、しばらくの間テンポの値(40~250)が表示されます。値が100~199の範囲では中央のドット、200を越えると中央と右下のドットが点灯します。



点灯

テンポ=120BPM



点灯

テンポ=240BPM

6 リズムを止める

- リズムを止めるには、RHYTHM [▶/■]キーを押してください。以前の状態に戻ります。

パッチを作り替える

B2のパッチは、エフェクトパラメーターの設定値を変更することで、自由に作り替えることができます。現在選択されているパッチをエディットして、お好みのエフェクトを作ってみましょう。

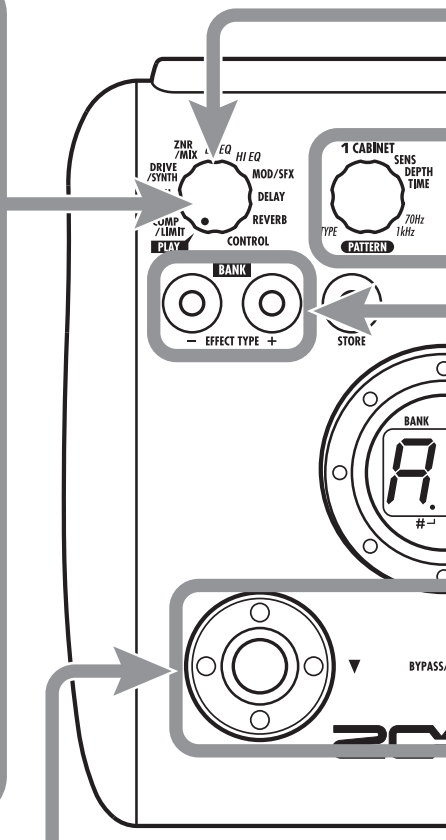
1 エフェクトモジュールを選択する

- モジュールセレクターを回して、次の中からエディットしたいモジュールを選択してください。



- 1 COMP/LIMITモジュール
- 2 WAH/EFXモジュール
- 3 DRIVE/SYNTHモジュール
- 4 ZNR/MIXモジュール
- 5 LO EQモジュール
- 6 HI EQモジュール
- 7 MOD/SFXモジュール
- 8 DELAYモジュール
- 9 REVERBモジュール
- 10 ペダル/フットスイッチ関連のパラメーター

モジュールを切り替えると、ディスプレイに現在そのモジュールで選択されているエフェクトタイプが表示されます。また、B2がエディットモードの間、ディスプレイの右下のドットが点灯します。



2 モジュールのオン/オフを切り替えるには

- 選択したモジュールのオン/オフを切り替えたいときは、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

ディスプレイに“oF”と表示されます。もう一度どちらか一方のフットスイッチを踏むと、元に戻ります。



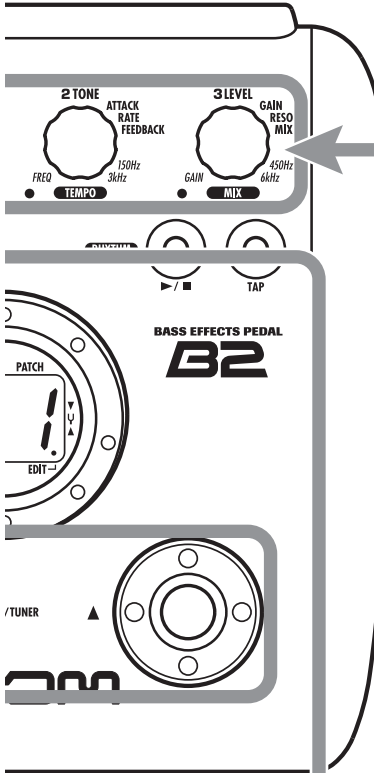
HINT

ZNR/MIXモジュールは、この方法ではオフにできません。ZNRをオフにしたいときは、エフェクトパラメーターの値を“oF”に設定してください。

5 エディットを終了する

- エディットを終了してプレイモードに戻るには、モジュールセレクターを“PLAY”の位置に合わせてください。

NOTE プレイモードに戻って他のパッチを選ぶと、エディットした内容が失われます。変更した内容を残しておきたいときは、16ページをご参照ください。

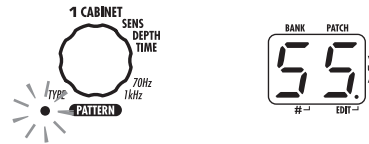


4 パラメーターの設定値を変更する

- エフェクトパラメーターの設定値を変更するには、パラメーターノブ1~3を操作します。

それぞれのノブに割り当てられているパラメーターは、現在選ばれているエフェクトモジュール/エフェクトタイプに応じて異なります(エフェクトモジュール/エフェクトタイプごとのパラメーターの内容は→P23~30)。

パラメーターノブを操作すると、そのノブに対応するLEDが点灯し、パラメーターの設定値が表示されます。



NOTE オフに設定されているモジュールが選ばれているときは、“oF”と表示されます。

3 エフェクトタイプを選択する

- 選択したモジュールのエフェクトタイプを切り替えるには、BANK [-]/[+]キーを押してください。



NOTE オフに設定されているモジュールでは、BANK [-]/[+]キーを押すと、モジュールがオンに切り替わります。なお、エフェクトタイプが1つしかないモジュールでは、BANK [-]/[+]キーを押しても効果はありません。

パッチを保存／コピーする

エディットしたパッチは、本体内のユーザーエリアのバンク（A～d）に保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーをすることも可能です。

1 プレイモードまたはエディットモードで[STORE]キーを押す

- ディスプレイのバンクとパッチ番号が点滅します。



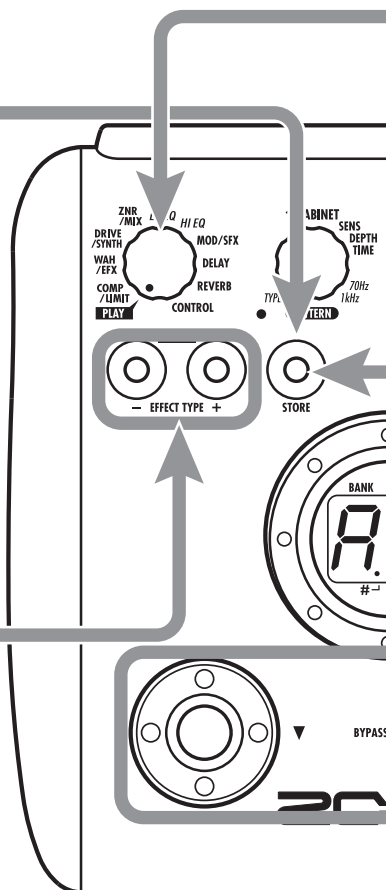
NOTE プリセットエリアのバンク(0～3)のパッチは読み込み専用なので保存やコピーができません。プリセットエリアのパッチが選ばれているときに[STORE]キーを押すと、初期設定の保存／コピー先として“A0”（バンク=A、パッチ番号=0）が選ばれます。

2 保存／コピー先のバンクを指定する

- 保存／コピー先のバンクを選ぶには、BANK [-] / [+]キーを押します。

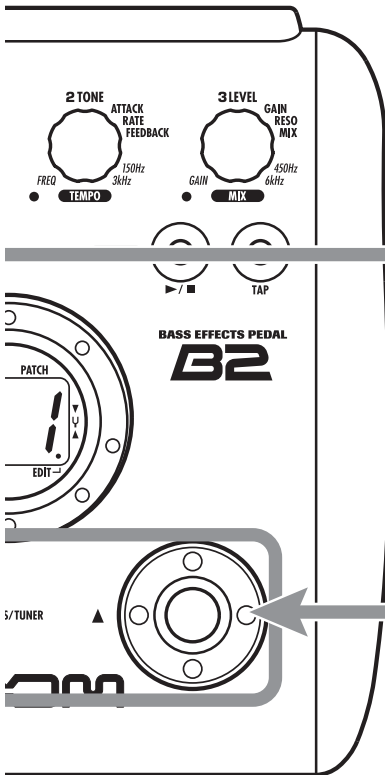


NOTE 保存／コピー先として選べるのは、ユーザーエリアのバンク(A～d)のみです。



⑤ 保存をキャンセルしたいときは

- 保存をキャンセルするには、[STORE]キーを再度押す(手順④)前に、モジュールセクターを操作します。



④ もう一度[STORE]キーを押す

- 保存／コピーが完了すると、保存先のパッチが選択された状態で、以前のモードに戻ります。



③ 保存／コピー先のパッチ番号を指定する

- 保存／コピー先のパッチ番号を選ぶには、[▼]/[▲]フットスイッチを押します。



オプションのフットスイッチ／ペダルを使う

B2には、オプションのフットスイッチやエクスペッションペダルを接続する[CONTROL IN]端子が搭載されています。ここではフットスイッチやエクスペッションペダルの利用方法について説明します。

フットスイッチ (FS01) を使う

B2の[CONTROL IN]端子にオプションのフットスイッチFS01を接続すれば、プレイモードのバンクの切り替え、バイパス／ミュートのオン／オフ、タップテンポなどの機能に利用できます。

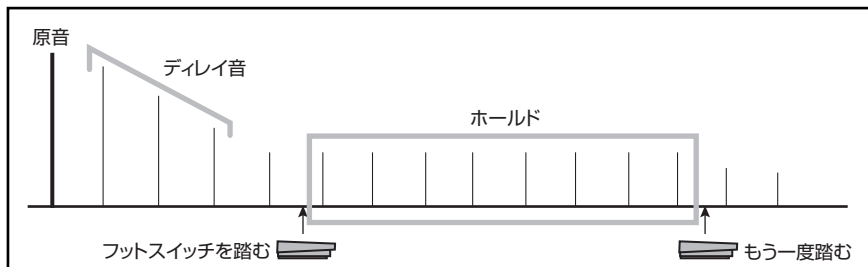
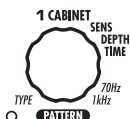
1. FS01のプラグを[CONTROL IN]端子に挿入し、B2の電源を入れてください。

2. モジュールセクターを“CONTROL”の位置に合わせてください。



B2がエディットモードになり、エクスペッションペダルやフットスイッチに関する設定が可能となります。

3. パラメーターノブ 2 を回して、次の中からフットスイッチの機能を選んでください。



● bP (バイパス／ミュート)

バイパスまたはミュートのオン／オフを切り替えます。プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチを両押ししたときと同じ効果です。

● tP (タップテンポ)

フットスイッチを繰り返し踏む間隔に応じて、リズム機能のテンポや、タップ機能に対応するエフェクトパラメーターを設定できます。[TAP]キーを押したときと同じ効果です。

● bU (バンクアップ)

フットスイッチを踏むごとに、バンクが1つずつ進みます。BANK [+]キーと同じ効果です。

● rH (リズムオン／オフ)

リズム機能のスタート／ストップを切り替えます。RHYTHM [▶/■]キーと同じ効果です。

● dH (ディレイホールド)

フットスイッチを使ってディレイのホールド機能のオン／オフを切り替えます。ホールド機能が有効なパッチでフットスイッチを踏むと、ホールド機能がオンになり、そのときに鳴っていたディレイ音が繰り返されます(下図参照)。もう一度フットスイッチを踏むと、ホールド機能が解除されてディレイ音が減衰します。

● dM (ディレイ入力ミュート)

ディレイモジュールの入力のミュートオン／オフを切り替えます。

HINT

- ・タップ機能に対応するエフェクトパラメーターについては、23～29ページをご参照ください。
- ・ホールド機能を利用するには、そのパッチでホールド機能に対応するエフェクトタイプが有効になっている必要があります。詳しくは23～29ページをご参照ください。
- ・ディレイモジュールがホールドまたはミュートされている間、ディスプレイ中央のドットが点滅します。

4. プレイモードでフットスイッチを操作してください。

選択した機能が利用できます。ここで選択した機能は、すべてのパッチに共通です。

エクспレッションペダル (FP01/FP02) を使う

B2の[CONTROL IN]端子にエクспレッションペダル (FP01/FP02) を接続すれば、ポリウムペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できます。エクспレッションペダルをどんな機能に利用するかは、パッチごとに保存できます。

FP01 / FP02でコントロール可能なパラメーターについては、23～29ページをご参照ください。

1. FP01 / FP02のプラグを [CONTROL IN] 端子に差し、B2の電源を入れてください。

2. エクспレッションペダルを利用したいパッチを選んでください。

3. モジュールセクターを“CONTROL”の位置に合わせてください。

B2がエディットモードになります。

4. パラメーターノブ1を回して、エクспレッションペダルで操作する変調先のモジュールを、次の中から選んでください (→P30)。

- oF
無効
- VL
ポリウム
- WU, Wd, WH, WL
WAH/EFXモジュール
- bU, bd, bH, bL
ZNR/MIXモジュール

NOTE

変調先をZNR/MIXモジュールに設定すると、DRIVE/SYNTHモジュールの原音とエフェクト音のミックスバランスをペダルで調節できます (DRIVE/SYNTHモジュールがオフのときはペダルは効きません)。

- MU, Md, MH, ML
MOD/SFXモジュール
- dU, dd, dH, dL
DELAYモジュール
- rU, rd, rH, rL
REVERBモジュール

HINT

- ・エクспレッションペダルを動かしたときに変化するパラメーターは、そのモジュールで選ばれているエフェクトタイプによって異なります。詳しくは23～29ページをご参照ください。
- ・エクспレッションペダルを操作したときにパラメーターがどのように変化するかは、エディットモードで4種類の動作の中から選択できます (→P30)。

5. 必要ならば、パッチを保存してください。

エクспレッションペダルの設定がパッチに記憶されます。

6. プレイモードでこのパッチを選び、エクспレッションペダルを操作してください。

選択した機能が利用できます。

なお、バイパス状態のときは、手順4の設定内容にかかわらず、ポリウムペダルとして機能します。

工場出荷時のパッチに戻す

B2のユーザーエリア（A0～d9）には、工場出荷時にプリセットエリア（00～39）と同じパッチが保存されています。これらユーザーエリアのパッチは、他のパッチを上書きした後でも、すべて元の状態に戻せます（オールイニシャライズ機能）。

1. [STORE] キーを押しながら、B2の電源を入れてください。

ディスプレイに“AL”の表示が点滅します。



2. オールイニシャライズを実行するには、もう一度[STORE]キーを押してください。

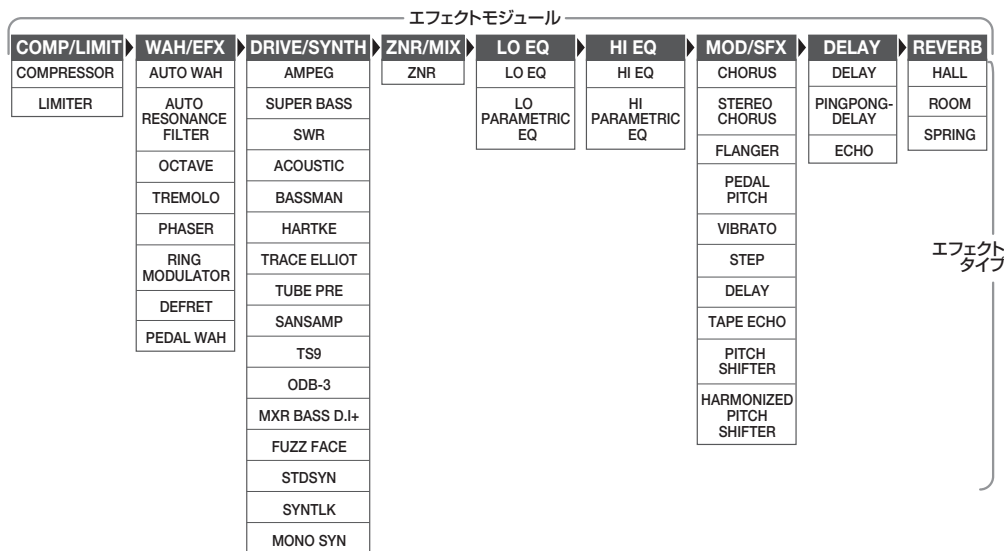
すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、[STORE]キーの代わりにRHYTHM [▶/■]キーを押してください。

NOTE

オールイニシャライズを実行すると、ユーザーエリアに保存したパッチはすべて消去されます。この操作は慎重に行ってください。

エフェクトのつながり

B2のパッチは、次の図のように9つのエフェクトモジュールが直列に接続されたものと考えることができます。すべてのエフェクトモジュールを同時に利用することも、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えて、任意のエフェクトモジュールのみを利用することも可能です。



※ 表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。

エフェクトモジュールでは、効果の種類（エフェクトタイプ）を複数の中から選択できます。例えば、COMP/LIMITモジュールではCOMPRESSOR（コンプレッサー）、LIMITER（リミッター）などのエフェクトタイプ、REVERBモジュールでは、HALL（ホールリバーブ）、ROOM（ルームリバーブ）などのエフェクトタイプの中からいずれか1種類を選択できます。なお、ZNR/MIXモジュールのエフェクトタイプは1種類なので、タイプの選択は行なえません。

HINT

- DRIVE/SYNTHモジュールでは、スピーカーキャビネットの特性を再現する“CABINET”パラメーターが利用できます。これはライブ演奏/ダイレクト録音などの環境に合わせて、キャビネットの

キャラクターを調節する目的で使用します。

- DRIVE/SYNTHモジュールの原音とエフェクト音/シンセ音のミックスバランスや、モジュール通過後の信号レベルは、ZNR/MIXモジュールで調節します。
- DRIVE/SYNTHモジュールのエフェクトタイプとして“STDSYN”、“SYNTLK”、“MONO SYN”を選んだ場合、COMP/LIMITモジュールとWAH/EFXモジュール（接続位置を“bF”に設定した場合）の効果は、DRIVE/SYNTHモジュール通過後の原音にのみかかり、シンセ音にはかかりません。
- ZNR/MIXモジュールは、フットスイッチを使ってオフにできません。ZNRをオフにしたいときは、エフェクトパラメーターを“oF”に設定してください。

エフェクトタイプとパラメーター

「パラメーター表」の見方

モジュールセレクター






モジュールセレクターのイラストは、そのモジュール/パラメーターを呼び出すための、セレクターの位置を示しています。

エフェクトパラメーター1~3


そのエフェクトタイプが選ばれているときに、パラメーターノブ1~3で操作可能なエフェクトパラメーターとその設定値の範囲を表します。なお3桁の設定値は、2つの数値の間にドット"."を表示して表わします。
例: 1~98, 1.0=1~98, 100

エフェクトモジュール

エフェクトタイプ


	DELAY DELAY (ディレイ) モジュール ロングディレイによるホールド機能を利用できるディレイモジュールです。		
	DELAY (ディレイ) 最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。		
	PINGPONG-DELAY (ピンポンディレイ) HOLD 左右の出力からディレイ音が交互に出力されるピンポンディレイです。		
	ECHO (エコー) HOLD 最長1000mSのロングディレイに対応したテープエコーのシミュレーションです。上記の3つのエフェクトタイプは、パラメーターで調整できます。		
	TIME (タイム) 1 ~ 99, 1.0 ~ 5.0 ディレイタイムを設定します。1.0 ~ 990msec の範囲は100msec単位で調整します。1.0以上は100msec単位 (1.0~10.0) で変化します。		FEEDBACK (フィードバック) 1 ~ 98, 1.0
			MIX (ミックス) 0 ~ 98, 1.0

エクスペッションペダル

表中にペダルアイコン() が表記されている場合は、エクスペッションペダル (FP01/FP02) でコントロール可能なパラメーターであることを示しています。


まずエクスペッションペダルの変調先として目的のモジュールを指定し(→P19)、次にそのモジュールで該当するエフェクトタイプを選択すれば、このパラメーターをエクスペッションペダルでリアルタイムコントロールできます。

タップ

表中に[TAP]キーのアイコン() が表記されている場合は、[TAP]キーを叩いて設定可能なパラメーターであることを示しています。


エディットモードでは、対応するモジュール/エフェクトタイプが選ばれているときに[TAP]キーを繰り返し叩くことで、その間隔に合わせてパラメーター(変調の周期やディレイタイムなど)が設定されます。プレイモードでは、現在選ばれているパッチで、DELAYモジュールがオンであれば、[TAP]キーを繰り返し叩くことで、対応するパラメーターの値を一時的に変更できます。


ホールド


表中にフットスイッチのアイコン() が表記されている場合は、フットスイッチ (FS01) を使ってホールド機能のオン/オフを切り替え可能なエフェクトタイプであることを示しています。該当するパッチで、フットスイッチの機能として "dH" (ディレイホールド) を指定しておき(→P18)、プレイモードでそのパッチを選んでフットスイッチを踏むと、ホールド機能のオン/オフを切り替えることができます。


	COMP/LIMIT		
	COMP/LIMIT (コンプレッサー/リミッター) モジュール		
高いレベルの信号を圧縮し、レベルの底上げを行なうコンプレッサーと、ピーク成分を抑えるリミッターが利用できるモジュールです。			
CP COMPRESSOR (コンプレッサー)			
高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮するコンプレッサーです。			
1 SENSE (センス)	0~10	2 ATTACK (アタック)	1~10
コンプレッサーの感度を設定します。大きい値ほど感度が強くなります。		アタックから圧縮を開始するまでの時間を設定します。値が大きいほど早く圧縮されます。	
		3 LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	
LM LIMITER (リミッター)			
信号が基準レベルを超えたときに、ピークを抑えるリミッターです。			
1 THRESHOLD (スレッショルド)	0~10	2 RATIO (レシオ)	1~10
リミッターが動作する基準レベルを調節します。		リミッターの効き具合を設定します。大きい値ほど入力信号が圧縮されます。	
		3 LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	
	WAH/EFX		
	WAH/EFX (ワウ/エフェクト) モジュール		
ワウ/フィルター系、VCA系のエフェクトを集めたモジュールです。			
AW AUTO WAH (オートワウ)			
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。			
Ar AUTO RESONANCE FILTER (オートレゾナンスフィルター)			
ピッキングの強弱に応じて、レゾナンスフィルターの周波数が動くエフェクトです。			
上記2つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
1 POSI & DIR MIX (ポジション&ダイレクトミックス)	b0~b9, AO~A9	2 SENSE (センス)	-10~-1, 1~10
WAH/EFX モジュールの接続位置をb0~b9 (DRIVE/SYNTHモジュールの前)、またはAO~A9 (HI EQモジュールの後) から選択できます。0~9の数字は原音のミックス量を表し、大きい値ほど原音の音量が大きくなります。		 効果の感度を設定します。マイナスの値に設定した場合はフィルターの動きが下向きになります。	
		3 RESONANCE (レゾナンス)	0~10
		クセの強さを設定します。	
oC OCTAVE (オクターブ)			
原音に1オクターブ下の音を加えるエフェクトです。			
1 OCT LVL (オクターブレベル)	0~98, 1.0	2 DIR LVL (ダイレクトミックス)	0~98, 1.0
 エフェクト音 (1オクターブ下の音) のミックス量を調節します。		原音のミックス量を調節します。	
		3 TONE (トーン)	0~10
		ミックス後の音質を調節します。	


エフェクトタイプとパラメーター

tr TREMOLO (トレモロ)			
音量を周期的に上下させるエフェクトです。			
① DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	② RATE (レート)	0~50
変調の深さを設定します。		 ③TAP 効果の速さを調節します。	
		③ WAVE (ウェーブ)	u0~u9, d0~d9, t0~t9
		変調用の波形をu (上昇ノコギリ波)、d (下降ノコギリ波)、t (三角波)の中から選びます。数値が大きいくほど波形の先端がクリップして、効果が強調されます。	

PH PH PHASER (フェイザー)			
音にシワシワした揺らぎを加えるエフェクトです。			
① POSITION (ポジション)	bF, AF	② RATE (レート)	0~50
WAH/EFX モジュールの接続位置を選択します。bF (DRIVE/SYNTHモジュールの前)、またはAF (HI EQモジュールの後) が選べます。		 ③TAP 変調の速さを調節します。	
		③ COLOR (カラー)	1~4
		音色のタイプを選択します。	


rG RING MODULATOR (リングモジュレーター)			
金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。FREQUENCYパラメーターの設定で音色がガラリと変わります。			
① POSITION (ポジション)	bF, AF	② FREQUENCY (フリケンシー)	1~50
WAH/EFX モジュールの接続位置を選択します。bF (DRIVE/SYNTHモジュールの前)、またはAF (HI EQモジュールの後) が選べます。		変調に使用する周波数を設定します。	
		③ BALANCE (バランス)	0~98, 1.0
		 原音とエフェクト音とのバランスを調節します。	

dF dF DEFRET (デフレット)			
どんなベースでも、フレットレスベース風の音色に変身させるエフェクトです。			
① SENSE (センス)	0~30	② TONE (トーン)	1~50
効果の感度を調節します。		 音質を調節します。	
		③ COLOR (カラー)	1~10
		倍音の割合を調節します。大きい値ほどクセが強調されます。	


PH PW PEDAL WAH (ペダルワウ)			
VOXのワウペダルのシミュレーションです。			
① POSI & DIR MIX (ポジション&ダイレクトミックス)	b0~b9, A0~A9	② FREQUENCY (フリケンシー)	1~50
WAH/EFX モジュールの接続位置をb0~b9 (DRIVE/SYNTHモジュールの前)、またはA0~A9 (HI EQモジュールの後) から選択できます。0~9の数字は原音のミックス量を表し、大きい値ほど原音の音量が大きくなります。		 強調する周波数を設定します。エクスプレッションペダルを使わない場合は、ワウペダルを半開きにした効果が得られます。	
		③ LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	


DRIVE/SYNTH			
DRIVE/SYNTH (ドライブ / シンセ) モジュール			
	13種類のアンプ、ストンプボックスのモデリングとベースシンセなどの特殊なエフェクトが選べるモジュールです。原音とエフェクト音 / シンセ音のミックスバランスや、モジュール通過後の信号レベルは、ZNR/MIXモジュールで調節します。 ※表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、音色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。		
	RG AG AMPEG (アンペグ)	Sb Sb SUPER BASS (スーパーベース)	
	ロックベースの定番中の定番、AMPEG SVTのモデリングです。	ロックの歴史を築いてきたMARSHALL SUPER BASSのモデリングです。	
	SH SW SWR (SWR)	RC AC ACOUSTIC (アコースティック)	
	ハイファイなサウンドが特徴のSWR SM-900のモデリングです。	粘りのあるミッドレンジが独特のACOUSTIC 360のモデリングです。	
	bM BM BASSMAN (ベスマン)	HR HA HARTKE (ハートキー)	
FENDER BASSMAN 100のモデリングです。	アルミコーンで有名なHARTKE HA3500のモデリングです。		
tE tE TRACE ELLIOT (トレイスエリオット)			
TRACE ELLIOT AH-500のモデリングです。			
上記のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
① CABINET (キャビネット)	oF, 1~3	② TONE (トーン)	0~10
オフのときはヘッドアンプのみの特性になり、数値に応じて、キャビネット効果の効き具合を設定できます。		音質を調節します。	
		③ GAIN (ゲイン)	0~98, 1.0
		歪みの強さを設定します。	
tU tU TUBE PRE (チューブプリ)	SR SA SANSAMP (サンズアンプ)		
ズームオリジナルチューブプリ音色です。	多くのベーシストに支持され続けている SANSAMP BASS DRIVER DIのモデリングです。		
tS tS TS9 (TS9)	od od ODB-3 (ODB-3)		
ギタリストにブースター的に使われている Tube Screamerのモデリングです。	BOSSのベース用オーバードライブ ODB-3のモデリングです。		
dS dS MXR BASS D.I.+ (MXR ベース D.I.+)	FF FF FUZZ FACE (ファズフェイス)		
MXR Bass D.I.+のディストーションチャンネルのモデリングです。	ユーモラスなパネルと破壊的サウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZFACEのモデリングです。		
上記のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
① CABINET (キャビネット)	oF, 1~3	② TONE (トーン)	0~10
オフのときはストンプボックスのみの特性になり、数値に応じてキャビネットタイプを設定できます。		音質を調節します。	
		③ GAIN (ゲイン)	0~98, 1.0
		歪みの強さを設定します。	
SS SS STDSYN (スタンダードシンセ)			
ズーム標準のベースシンセサウンドです。			
① CABINET (キャビネット)	oF, 1~3	② VARI (バリエーション)	1~4
数値に応じてキャビネットタイプを設定できます。		シンセサウンドのバリエーションを選択します。	
		③ SENSE (センス)	0~98, 1.0
		トリガーを検出する感度を調節します。	
St St SYNTLK (シンセトーク)			
母音をしゃべっているような、トーキングモジュレーター風のシンセサウンドが得られるエフェクトです。			
① CABINET (キャビネット)	oF, 1~3	② VARI (バリエーション)	iA, UE, UA, oA
数値に応じてキャビネットタイプを設定できます。		母音のバリエーションを選択します。	
		③ DECAY (ディケイ)	0~98, 1.0
		音色変化の速度を調節します。	

MS MONO SYN (モノシンセ)			
入力信号のピッチを検出して発音するモノフォニック（単音弾き）ベースシンセサイザーです。			
1 CABINET (キャビネット)	oF, 1~3	2 VARI (バリエーション)	s1~s5, p1~p5, m1~m5
数値に応じてキャビネットタイプを設定できます。		発音させる波形タイプと音色バリエーションを設定します。s=ノコギリ波、p=矩形波、m=PWM（パルス幅を変化させて厚みを出したサウンド）。	
		3 DECAY (ディケイ)	0~98, 1.0
		音色変化の速度を調節します。	

	ZNR/MIX		
	ZNR/MIX (ZNR/ミックス) モジュール		
無演奏時のノイズをカットするモジュールです。また、ここではDRIVE/SYNTHモジュールの原音/エフェクト音のミックスバランスや、DRIVE/SYNTHモジュール通過後のレベルが調節できます。なお、ZNR/MIXモジュールはフットスイッチを使ってオフにできません。ZNRをオフにしたときは、エフェクトパラメーターを“oF”に設定してください。			

nr ZNR (ズームノイズリダクション)			
音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。DRIVE/SYNTHモジュールのミックスバランスやレベルも調節できます。			
1 ZNR (ズームノイズリダクション)	oF, Z0~Z9	2 MIX BALANCE (ミックスバランス)	0~98, 1.0
ZNRの感度を設定します。音の立ち上がりや切れ際が不自然にならない範囲で大きい値に設定すると、最適効果が得られます。		 DRIVE/SYNTHモジュールに入力される前の信号とモジュール通過後の信号のミックスバランスを設定します。値が大きいほどWET音が大きくなります。DRIVE/SYNTHモジュールがオフのときは“oF”と表示されます。	
		3 LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		DRIVE/SYNTHモジュール通過後の信号レベルを調節します。DRIVE/SYNTHモジュールがオフのときは“oF”と表示されます。	

	LO EQ		
	LO EQ (ローEQ) モジュール		
低い周波数帯域を調節するEQです。3バンドEQまたはパラメトリックEQが選択できます。			
LE LO EQ (ローEQ)			
450Hzより下の周波数帯域を調節する3バンドイコライザーです。			
1 70Hz	±12	2 150Hz	±12
70Hz、シェルピングタイプのEQです。		150Hz、ピーキングタイプのEQです。	
		3 450Hz	±12
		450Hz、ピーキングタイプのEQです。	

	LP LO PARAMETRIC EQ (ローパラメトリックEQ)		
	650Hzより下の周波数帯域を調節するパラメトリックイコライザーです。		
1 TYPE (タイプ)	1, 2, SH	2 FREQUENCY (フリケンシー)	別表1参照
フィルターの種類を選択します。1は狭いQのピーキングタイプ、2は広いQのピーキングタイプ、SHはシェルピングタイプのLO EQになります。		100~650Hzまでの周波数を選択します。	
		3 GAIN (ゲイン)	±12
		ゲインを設定します。	

【別表1】

表示	周波数	表示	周波数
10	100Hz	50	500Hz
25	250Hz	65	650Hz
35	350Hz		

**HI EQ****HI EQ (ハイEQ) モジュール**

高い周波数帯域を調節するEQです。3バンドEQまたはパラメトリックEQが選択できます。

HE HE HI EQ (ハイEQ)

1kHzから上の周波数帯域を調節する3バンドイコライザーです。

1 1kHz	±12	2 3kHz	±12	3 6kHz	±12
1kHz、ピーキングタイプのEQです。		3kHz、ピーキングタイプのEQです。		6kHz、シェルビングタイプのEQです。	

HP HP HI PARAMETRIC EQ (ハイパラメトリックEQ)

800Hzから上の周波数帯域を調節するパラメトリックイコライザーです。

1 TYPE (タイプ)	1, 2, SH	2 FREQUENCY (フリケンシー)	別表2 参照	3 GAIN (ゲイン)	±12
フィルターの種類を選択します。1は狭いQのピーキングタイプ、2は広いQのピーキングタイプ、SHはシェルビングタイプのHI EQになります。		800~4.8kHzまでの周波数を選択します。		ゲインを設定します。	

【別表2】

表示	周波数	表示	周波数
80	800Hz	3.6	3.6kHz
1.2	1.2kHz	4.8	4.8kHz
2.4	2.4kHz		

**MOD/SFX****MOD/SFX (モジュレーション/SFX) モジュール**

コーラス、ピッチシフター、ディレイ、エコーなど、変調系/ディレイ系エフェクトを含むモジュールです。

CH CH CHORUS (コーラス)

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。

1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レート)	1~50	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
変調の深さを設定します。		🔊 変調の速さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

SC SC STEREO CHORUS (ステレオコーラス)

クリアな音質のステレオコーラスです。

1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レート)	1~50	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		🔊 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

FL FL FLANGER (フランジャー)

音に揺れと強力なうねりを加えるエフェクトです。

1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レート)	0~50	3 RESONANCE (レゾナンス)	-10~-1, 0, 1~10
変調の深さを設定します。		🔊 @TAP 変調の速さを設定します。		変調のクセの強さを設定します。	

エフェクトタイプとパラメーター

PP PP PEDAL PITCH (ペダルピッチ)							
ペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。							
1 COLOR (カラー)	別表3 参照		2 MODE (モード)	UP, dn	3 TONE (トーン)	0~10	
ペダルによるピッチ変化のタイプを選択します。			ピッチが変化する方向を選択します。		音質を調節します。		
【別表3】							
COLOR		MODE	ペダル最小値	ペダル最大値			
COLOR		MODE	ペダル最小値	ペダル最大値			
1	UP dn	-100 Cent 原音のみ	原音のみ -100 Cent	5	UP dn	-1オクターブ+原音 +1オクターブ+原音	+1オクターブ+原音 -1オクターブ+原音
2	UP dn	ダブルリング デチューン+原音	デチューン+原音 ダブルリング	6	UP dn	-700 Cent+原音 +500 Cent+原音	+500 Cent+原音 -700 Cent+原音
3	UP dn	0 Cent +1オクターブ	+1オクターブ 0 Cent	7	UP dn	-∞ (0Hz)+原音 +1オクターブ	+1オクターブ -∞ (0Hz)+原音
4	UP dn	0 Cent -2オクターブ	-2オクターブ 0 Cent	8	UP dn	-∞ (0Hz)+原音 +1オクターブ+原音	+1オクターブ+原音 -∞ (0Hz)+原音

Vb Vb VIBRATO (ビブラート)			
自動的にビブラートのかかるエフェクトです。			
1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レート)	0~50
変調の深さを設定します。		◎TAP 変調の速さを設定します。	3 BALANCE (バランス)
			0~98, 1.0
			原音とエフェクト音とのバランスを調節します。

St St STEP (ステップ)			
音色が階段状に変化する特殊エフェクトです。			
1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レート)	0~50
変調の深さを設定します。		◎TAP 変調の速さを設定します。	3 RESONANCE (レゾナンス)
			0~10
			変調のクセの強さを設定します。

dL dL DELAY (ディレイ)			
ディレイタイムが最大2000msのディレイです。			
1 TIME (タイム)	1~99, 1.0~2.0	2 FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0
◎TAP ディレイタイムを設定します。10~990msecの範囲は10msec単位(1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~2.0)で変化します。		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。	

tE tE TAPE ECHO (テープエコー)			
テープエコーをシミュレートしたエフェクトです。			
1 TIME (タイム)	1~99, 1.0~2.0	2 FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0
◎TAP ディレイタイムを設定します。10~990msecの範囲は10msec単位(1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~2.0)で変化します。		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。	

Pt Pt PITCH SHIFTER (ピッチシフター)			
モノフォニック(単音弾き)専用の音揺れの少ないピッチシフターです。			
1 SHIFT (シフト)	-12~-1, dt, 1~12, 24	2 TONE (トーン)	0~10
ピッチシフト量を半音単位で設定します。dtに設定したときは、デチューン効果が得られます。		音質を調節します。	
		3 BALANCE (バランス) 0~98, 1.0	
		原音とエフェクト音とのバランスを調節します。	


HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER (ハーモナイズドピッチシフター)			
設定されたキーやスケールに応じてピッチシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。			
① SCALE (スケール)	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	② KEY (キー)	C, Co, d..b
原音に対して何度のピッチシフト音を付けるかを設定します (別表4参照)。		ピッチシフトに使用するスケールのトニック (主音) を指定します (別表5参照)。	
		③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

【別表4】

設定値	使用するスケール	度数	設定値	使用するスケール	度数
-6	メジャースケール	6度下	3	メジャースケール	3度上
-5		5度下	4		4度上
-4		4度下	5		5度上
-3		3度下	6		6度上
-m	マイナースケール	3度下			
m		3度上			

【別表5】

設定値	トニック	設定値	トニック
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

DELAY	
	DELAY (ディレイ) モジュール
ロングディレイによるホールド機能が利用できるディレイモジュールです。	

dL dL DELAY (ディレイ)

HOLD 最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。

Pd Pd PINGPONG-DELAY (ピンポンディレイ)


HOLD 左右の出力からディレイ音が交互に出力されるピンポンディレイです。

EC EC ECHO (エコー)

HOLD 最長5000mSのロングディレイに対応した暖かみのあるディレイです。

上記の3つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。

① TIME (タイム)	1~99, 1.0~5.0	② FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0	③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0
① TAP ディレイタイムを設定します。10 ~ 990msec の範囲は10msec単位 (1~99)、1秒以上は100msec単位 (1.0~5.0) で変化します。		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。	

REVERB	
	REVERB (リバーブ) モジュール
各種リバーブを集めたモジュールです。	

HL HL HALL (ホール)

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。

rM rM ROOM (ルーム)

部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。


SP SP SPRING (スプリング)

スプリングリバーブのシミュレーションです。

上記の3つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。

① DECAY (ディケイ)	1~30	② TONE (トーン)	0~10	③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0
残響の長さを設定します。		エフェクト音の音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

エフェクトタイプとパラメーター

CONTROL			
CONTROL (コントロール) モジュール			
			
ベダルに関する設定、およびすべてのパッチに共通のフットスイッチやマスターレベルを調節します。			
1 RTM DESTINATION (RTM デスティネーション)	別表6 参照	2 FS (フットスイッチ)	別表7 参照
CONTROL IN端子にエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を接続したときに、RTM機能を使って操作する変調先のモジュールを選びます (別表6参照)。		CONTROL IN端子にフットスイッチ (FS01) を接続したときに、フットスイッチで操作する機能を選択します (別表7参照)。ここで選択した機能は、すべてのパッチに共通です。	
3 MASTER LEVEL (マスターレベル)			0~98, 1.0
すべてのパッチに共通のマスターレベルを調節します。			

RTM (Real Time Modulation) : エクスプレッションペダルを使って、エフェクトパラメーターをリアルタイムに変化させる機能

【別表6】

設定値	変調先のモジュール
oF	無効
VL	ボリューム
WU, Wd, WH, WL	WAH/EFXモジュール (*)
bU, bd, bH, bL	ZNR/MIXモジュール (*)
MU, Md, MH, ML	MOD/SFXモジュール (*)
dU, dd, dH, dL	DELAYモジュール (*)
rU, rd, rH, rL	REVERBモジュール (*)

【別表7】

設定値	機能
bP	バイパス/ミュート
tP	タップテンポ
bU	バンクアップ
rH	リズム機能のオン/オフ
dH	ディレイのホールド機能
dM	ディレイの入力ミュート

(*)印のモジュールは、右側の文字に応じて動作が次のように変わります。

UP

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターが最小値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最大値になります。

DOWN

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターが最大値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最小値になります。

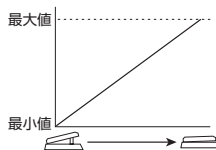
HIGH

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターがパッチ本来の値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最大値になります。

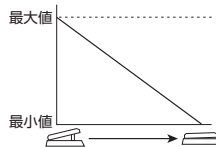
LOW

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターが最小値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターがパッチ本来の値になります。

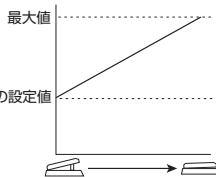
“UP”



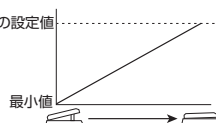
“DOWN”



“HIGH”



“LOW”



HINT

変調先に ZNR/MIX を選んだ場合は、ペダルを操作したときに、DRIVE/SYNTH モジュールのミックスバランスが変化します (→P26)。

主な仕様

エフェクトタイプ	47タイプ
エフェクトモジュール	同時使用 9モジュール
パッチ	ユーザーエリア：10パッチ×4バンク プリセットエリア：10パッチ×4バンク
サンプリング周波数	96kHz
A/D変換	24ビット64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
周波数特性	20Hz～40kHz +1dB -3dB (10kΩ 負荷時)
ディスプレイ	2桁7セグメントLED パラメーター LED
入力	標準モノラルフォンジャック
定格入力レベル	-20dBm
入力インピーダンス	1MΩ
出力	標準ステレオフォンジャック (ライン/ヘッドフォン兼用)
最大出力レベル	ライン +5 dBm (出力負荷インピーダンス 10kΩ 以上時) フォン 20mW +20mW (負荷 32Ω 時)
コントロール入力	FP02 (FP01) /FS01 入力
電源	
ACアダプター	DC9Vセンターマイナス、300mA (ズーム AD-0006)
電池	単三乾電池 4本 連続駆動時間7.5時間 (アルカリ電池使用時)
外形寸法	162mm (D) × 156mm (W) × 65mm (H)
重量	700g (電池含まず)
オプション	エクスプレッションペダルFP02/フットスイッチ FS01

・ 0dBm=0. 775Vrms

・ 製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障かな？と思われる前に

● 電源が入らない

8ページ「電源を入れる」をご参照ください。

● リバースエフェクトがかからない

リズムパターンを再生している間は、リバースエフェクトが無効となります。リズムの再生を止めてください (→P12)。

● ノイズが多い

ZOOM 製のアダプタを使用していますか？ 必ずDC9Vセンターマイナス300mA (ズームAD-0006) をご使用ください。

● 電池の消耗が早い

マンガン電池を使用していませんか？ 連続使用可能時間は、アルカリで7.5時間です。アルカリ電池の使用をお勧めします。

B2 リズム機能プリセットパターン

#	PatternName	TimSig	#	PatternName	TimSig
1	8beat_1	4/4	21	POP_3	4/4
2	8beat_2	4/4	22	DANCE_1	4/4
3	8beat_3	4/4	23	DANCE_2	4/4
4	8shufie	4/4	24	DANCE_3	4/4
5	16beat_1	4/4	25	DANCE_4	4/4
6	16beat_2	4/4	26	3per4	3/4
7	16shufie	4/4	27	6per8	3/4
8	ROCK	4/4	28	5per4_1	5/4
9	HARD	4/4	29	5per4_2	5/4
10	METAL_1	4/4	30	LATIN	4/4
11	METAL_2	4/4	31	BALLAD_1	4/4
12	THRASH	4/4	32	BALLAD_2	3/4
13	PUNK	4/4	33	BLUES_1	4/4
14	DnB	4/4	34	BLUES_2	3/4
15	FUNK_1	4/4	35	JAZZ_1	4/4
16	FUNK_2	4/4	36	JAZZ_2	3/4
17	HIPHOP	4/4	37	METRO_3	3/4
18	R'nR	4/4	38	METRO_4	4/4
19	POP_1	4/4	39	METRO_5	5/4
20	POP_2	4/4	40	METRO	



株式会社ズーム

〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-11-2 イトーピア岩本町二丁目ビル2階
ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

B2-5010-1

B2 パッチリスト

カテゴリー	No.	パッチ名	パッチの特長	キーとなるエフェクト
DEMO	A0	ROCK	ロックベースの定番中の定番 AMPEG の SVT を使用した、指弾きにもピック弾きにも最適なロックサウンド。	AMPEG (アンペグ)
	A1	Heavy Comp	Will Lee 御用達の HARTKE HA3500 と 4.5XL を使ったサウンドをシミュレート。	COMP & HARTKE (コンプ&ハートキー)
	A2	No Holds Barred	コードにもリードにも対応したオールマイティなディストーションサウンド。裏で OFF になっているペダルワウ、フランジャー、エコーを ON にして、よりエキサイティングなサウンドを！！	ODB-3 (ODB-3)
	A3	AUTO WAH	汎用性が高いオートドックスなオートワウ。ゴーストノートを入れたパーカッシブなプレイで、たちまちファンキーなサウンドに変身。	AUTO WAH (オートワウ)
	A4	Yes!	YES のベーシスト Chris Squire のリードベーススタイルからヒントを得たプログレッシブロックサウンド。	CHORUS & ECHO (コーラス&エコー)
	A5	Pop Style	ポップス/ロック向けのストレートなサウンド。思わずその弾き心地に酔いしれてしまうだろう。薄くかかった ROOM リバンプが隠し味。	BASSMAN (ベースマン)
	A6	-12 Below	Pino Palladino によって作られた、クラシック サブオクターバーサウンド。	OCTAVE (オクターブ)
	A7	No Worries	デフレットエフェクトを使った、フレットレスベースサウンド。フレーズにスライドを加えれば、あなたのベースはたちまちフレットレスベースに大変身。	DEFRET (デフレット)
	A8	Stream	流れるようなシーケンス・フレーズ向けのフランジング・サウンド。フランジャーサウンドながら芯のあるサウンドが得られる。	FLANGER (フランジャー)
A9	Synth Bass	PAD 系シンセベースサウンド。生演奏で打ち込み系のシンセ音を出したい時や、リードベース用に最適。	MONO SYN (モノシンセ)	
MODELING	B0	SVT	AMPEG のオールチューブアンプ SVT にキャビネット 810E を組み合わせたサウンド。真空管をモデリングした図太いサウンドを体感して欲しい。	AMPEG (アンペグ)
	B1	HARTKE	HARTKE HA3500 のヘッドアンプにアルミコーンのキャビネット 4.5XL を組み合わせたサウンド。アルミコーン独特のパンチのあるストレートなサウンドに仕上げた。	HARTKE (ハートキー)
	B2	SUPER BASS	MARSHALL 1992 SuperBass のヘッドアンプに 1935A のキャビネットを組み合わせたサウンド。ここではマーシャルらしい、少しドライブさせたサウンドに仕上げた。	SUPER BASS (スーパーベース)
	B3	TRACE	TRACE ELLIOT ヘッドアンプ AH-500 に 1048H & 1518 の 2 つのキャビネットを組み合わせたサウンド。ミッドにクセのあるそのサウンドは UK ロックに最適。	TRACE ELLIOT (トレイサーエリオット)
	B4	BASSMAN	ポール・マッカートニーも使用した FENDER BASSMAN 100 をシミュレート。RICKENBACKER や HOFNER のバイオリンベースでビートルズサウンドを満喫しよう。	BASSMAN (ベースマン)
	B5	ACOUSTIC	ACOUSTIC のヘッドアンプ 360、キャビネット 301 のシミュレートサウンド。独特の粘りのあるミッドレンジ・サウンドが特徴的。	ACOUSTIC (アコースティック)
	B6	SWR	ヘッドアンプが SM-900、キャビネットには Goliath を使った SWR サウンドのシミュレート。豊かな低域とクリアな高域が特徴的。	SWR (SWR)
	B7	TUBE	レコーディングスタジオで使われる高級チューブリアンプのサウンドをシミュレート。ファットでクリーミーなサウンドはどんなジャンルにも対応。	TUBE PRE (チューブプリ)
	B8	SANSAMP	多くのベーシストに愛用されている SANSAMP BASSDRIVER DI を軽く歪ませたサウンドをシミュレート。	SANSAMP (サンズアンプ)
	B9	TUBE SCREAMER	チューブアンプのブースターとして使われることが多い TUBE SCREAMER をシミュレート。ピック弾きでも指弾きでも渋いオーバードライブサウンドが得られる。	TS9 (TS9)
	C0	MXR	MXR BASS D. I.+ のディストーションチャンネルをシミュレート。歪ませても図太い低域が得られるが、さらに原音を加え、芯のあるディストーションサウンドに仕上げた。	MXR BASS D.I.+ (MXR ベース D.I.+)
	C1	ODB	BOSS のベース用オーバードライブ、ODB - 3 をシミュレートしたサウンド。原音をミックスすることにより、低域を失わない太いオーバードライブサウンドを実現した。	ODB-3 (ODB-3)
C2	FUZZ FACE	ユニークな顔のデザインで知られる FUZZ FACE をシミュレート。激しく歪んだ FUZZ サウンドで攻撃的なベースラインを演奏して欲しい。	FUZZ FACE (ファズフェイス)	
ARTIST	C3	Slang	Jaco Pastorius が 70 年後半に多用したコーラスサウンド。ホールドディレイを使って、"Slang" のループソロをプレイしてみよう。	CHORUS & ACOUSTIC (コーラス&アコースティック)
	C4	Slapstick	Red Hot Chili Peppers の Flea に代表されるロックスタイルなスラップに最適なサウンド。StingRay や MODULUS のベースを使って、Flea バリにスラップを決めてみよう。	AMPEG (アンペグ)
	C5	BootSea	オートワウを使った Bootsy Collins サウンド。派手な衣装に身を包み、星型サングラスをかけてファンキーなベースラインを弾きまくろう！！	AUTO WAH & PITCH (オートワウ&ピッチ)
	C6	Mo'Soul	James Jamerson に代表されるモータウンサウンド。60' s のモータウンファンにはたまらないサウンド。	TUBE PRE (チューブプリ)
	C7	Miller's Crossing	Marcus Miller のスラップサウンド。SWR 独特の深みある低音と艶やかな高音はスラップに最適。	SWR (SWR)
	C8	Leadist	Tony Levin のリードベースに最適なディストーションサウンドをシミュレート。エクスペリションペダルをつなげて、ペダルワウを ON にすればよりエフェクティブなサウンドが得られる。	SUPER BASS (スーパーベース)
	C9	In Your Fingers	Me'Shell Ndegeocello や Jeff Berlin のミッドレンジに癖のある指弾き用サウンド。チューブプリならではのサウンドに仕上がっている。	TUBE PRE (チューブプリ)
	D0	Groovin' With Vinny	The Police 時代の Sting のベースサウンド。オートドックスではあるが使いやすいこのサウンドはジャンルを選ばずに使用可能。	TUBE PRE (チューブプリ)
	D1	Little Muddy	Muddy Waters が活躍した時代の BLUES サウンド。ローファイでありながら力強いサウンドが特徴。	SANSAMP (サンズアンプ)
VARIATION	D2	STEP SYNTH DELAY	シンセとステップのコラボレーションサウンド。最初は驚くかもしれないが、ロングトーンでプレイすれば、このサウンドのすばらしさがわかるだろう。	MONO SYN & STEP (モノシンセ&ステップ)
	D3	PHASER SLAP	スラップに適したフェイザーサウンド。うねるフェイザーがあなたのスラップサウンドに彩を添える。	PHASER (フェイザー)
	D4	Sublime	Techno, Electronica, Drum'n' Bass に使われるような SUB BASS サウンド。地を這うようなサイン波を体感して欲しい。	MONO SYN & PHASER (モノシンセ&フェイザー)
	D5	A Major Harmony	キーが A Major の HARMONIZED PITCH SHIFTER サウンド。ベースソロ用に。	HARMONIZED PITCH SHIFTER (ハーモナイズド ピッチ シフター)
	D6	Dark Side/Octave	FUZZ とオクターバーのコンビネーションパッチ。激しいピッキングでリズムを刻むもよし、リードにも使えるヘビーなサウンド。	FUZZ FACE & OCTAVE (ファズフェイス&オクターブ)
	D7	Tremolo	幻想的な響きのトレモロサウンド。妖しく響くリバーブにより、ムーディーなソロサウンドをさらに引き立てる。	TREMOLO (トレモロ)
	D8	ManTap	Michael Manring のステレオコーラスとディレイを使用したサウンド。フットスイッチでホールドディレイを ON にすればループソロにも。	PINGPONG-DELAY & HALL (ピンポンディレイ&ホール)
	D9	Les Thumbs	PRIMUS の Les Claypool の奇抜なスラップスタイルをイメージした、TS9 とレゾナンスフィルターを組み合わせたサウンド。Les Claypool 以上の奇抜な演奏スタイルを考えてみよう。	AUTO RESONANCE FILTER (オートレゾナンスフィルター)

- バンク 0 ~ 3 のプリセットエリアには A ~ d と同じ内容が保存されています。
- 使用するベースギター、アンプにより ZNR の値を調整することをお勧めします。
- プレイモードでは、パラメーターノブ 1 を使って DRIVE/SYNTH モジュールの CABINET パラメーターを設定することができます。値を上げるほどキャビネットのキャラクターが強調されます。
- ベースアンプで使用する場合はすべての EQ をフラットにしたセッティングをお勧めします。

このパッチリストに記載されている会社名、製品名などはすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとは関係ありません。すべての製品名、説明は、本機の開発中に参考とした製品を特定するために使用しました。