

# ZOOM BFX-708

## BASS EFFECTS PROCESSOR

# オペレーションマニュアル

## 目次

安全上のご注意	2
はじめに	3
各部の名称	4
フロントパネル	4
リアパネル	4
演奏前の準備	4
電池を入れる	4
接続しましょう	5
クイックガイド(演奏してみましょう)	6
入力ゲイン/アンプシミュレーターの設定	8
入力ゲインの設定	8
アンプシミュレーターの設定	8
パッチを聴いてみよう(プレイモードの操作)	9
プレイモードのパネル表示	9
パッチを選ぶ	9
バイパス(ミュート)/チューナー機能を使う	10
内蔵リズムに合わせて演奏する	11
サンプラー機能を使う	12
イーザーエディット機能を使う	13
次に読み込むパッチを予約する(DIRECT LORD)	14
バンクを固定する(BANK HOLD)	14
パッチの音色を変えてみよう(エディットモードの操作)	15
パッチの構成	15
エディットモードの基本操作	15
パッチを保存/コピーする	16
エフェクトタイプとパラメーター	17
COMP・DIST(コンプレッサー・ディストーション)モジュール	17
ZNR/EQ(ズームノイズリダクション/イコライザー)モジュール	17
MOD(モジュレーション)モジュール	18
REV(リバーブ)モジュール	19
TOTAL(トータル)モジュール	20
PEDAL(ペダル)モジュール	20
ジャムプレイを使う	21
ペダルでエフェクトをコントロールする	22
オールイニシャルイズ/ファクトリーリコール	23
エクスプレッションペダルの調整	23
故障かな?と思う前に	
製品仕様	

# 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。



### 警告

#### 電源について

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本(アルカリ)をお使いください。
- BFX-708は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をBFX-708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。



### 注意

#### 使用環境について

BFX-708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



### 注意

#### 取り扱いについて

BFX-708は精密機器ですので、フットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど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。



### 注意

#### 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。



### 注意

#### 改造について

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

## 使用上のご注意

### 他の電気機器への影響について

BFX-708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、BFX-708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、BFX-708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

BFX-708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行ってください。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、無償で修理いた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。

- 保証書のご提示がない場合。
- 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
- お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
- 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。
- 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
- 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。
- 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。
- 消耗品(電池など)を交換する場合。
- 日本国外でご使用になる場合。

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

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。

# はじめに

このたびはZOOM BFX-708 (以下“ BFX-708 ”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。BFX-708は、次のような特長を備えたマルチエフェクターです。

## 多彩なエフェクトを内蔵

4系統のエフェクトモジュール(単体/複合エフェクト)、ZNR(ズームノイズリダクション)、アンプシミュレーターを同時に使用可能。ベース用にチューンナップされたコンプレッサー/ディストーション系エフェクトから、コーラス/フランジャーなどのモジュレーション系エフェクト、リバーブ/ディレイなどの残響系エフェクトまで、48種類の多彩なエフェクトが利用できます。

## 即戦力の60パッチを搭載

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”としてメモリーに保存可能。読み書き可能なユーザーグループに30パッチ、読み出し専用のプリセットグループに30パッチ、合計60パッチをすぐにでも利用できます。各グループのパッチは、バンク(A~F、0~5)とパッチナンバー(1~5)で区別できるほか、6文字までのパッチ名を付けることが可能です。

## ライブ重視設計

電池で約14時間の連続使用が可能な、ライブ重視の設計(アルカリ電池使用時)。パッチ名を表示する大型ディスプレイと、表現力豊かなエクスプレッションペダルがステージワークを徹底サポートします。また、ACアダプターによる駆動も可能な、2電源方式です。

## ノブを使った直感的なエディットが可能

パッチを編集するときは、パネル上の3つのノブを使ってパラメーター(エフェクトモジュールの構成要素)を直感的にエディット可能。さらに、演奏中にもノブを使ってエフェクトを調節できるイーजीエディット機能を搭載。エディットした内容は、自分自身のパッチとして保存できます。

## クラス初のリズム機能を内蔵

このクラスでは初めて、PCM音源によるリアルなリズムパターンを再生するリズム機能を内蔵。個人練習や簡易セッションが楽しくなる45種類のリズムパターンが用意されています。

## 最長6秒間の録音可能なサンプラー機能

ベースのフレーズやCDプレーヤーなどの外部ソースを6秒間まで録音/再生できるサンプラー機能を搭載。録音したフレーズのピッチを変えずに半速で再生することも可能。フレーズコピーにも威力を発揮します。

## ジャムプレイエフェクト

簡単なフットスイッチ操作で、演奏中のフレーズを最大2秒まで録音/再生するジャムプレイエフェクトを装備。DJ風のスクラッチやリバーブ再生などギミックなプレイもこなします。

## アンプシミュレーター内蔵

ベースアンプの音響特性や箱鳴り成分をシミュレートする、アンプシミュレーターを内蔵。ミキサーやレコーダーにライン入力するときも、迫力あるサウンドが楽しめます。

BFX-708の機能を十分に活用し、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いたします。

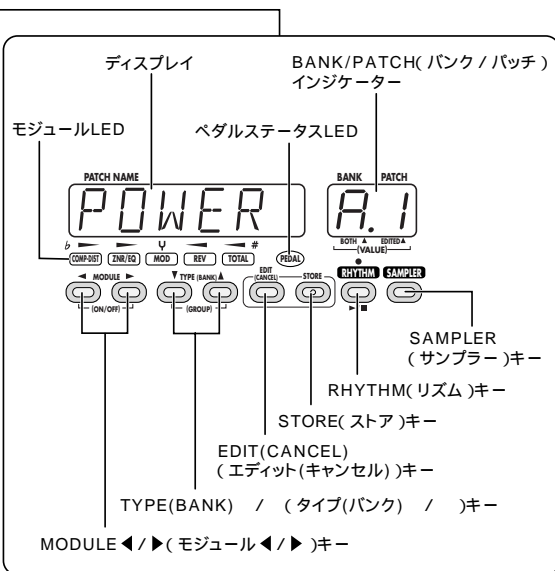
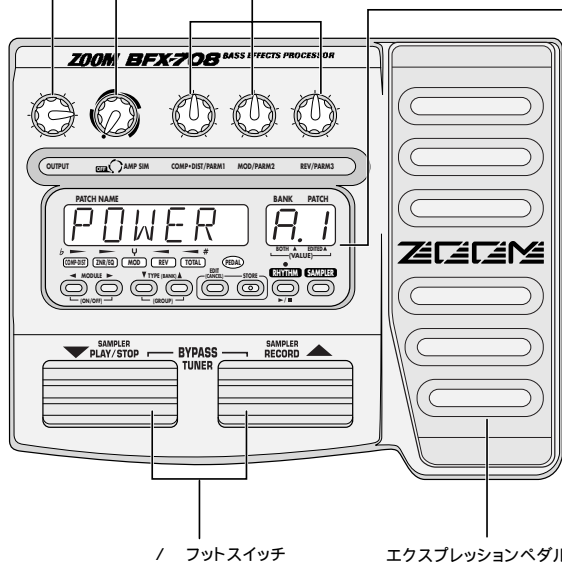
# 各部の名称

## フロントパネル

OUTPUT(アウトプット)ノブ

AMP SIM(アンプシミュレーター)ノブ

PARAM(パラメーター)ノブ1-3

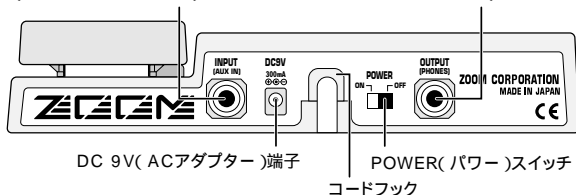


各部の名称 / 演奏前の準備

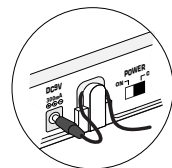
## リアパネル

INPUT/AUX IN(インプット / AUXイン)端子

OUTPUT/PHONES(アウトプット / ヘッドフォン)端子



コードフックの使用法



# 演奏前の準備

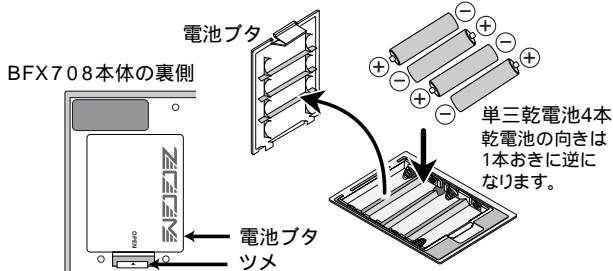
## 電池を入れる

本機は、乾電池(アルカリ)またはACアダプターによる駆動が可能な、2電源方式です。本機を乾電池で使用する場合は、次の手順で電池を入れてください。

- 1 本機を裏返しにして、電池ボタンを開けてください。
- 2 新品の単三乾電池(アルカリ)×4本を電池ケースに入れてください。

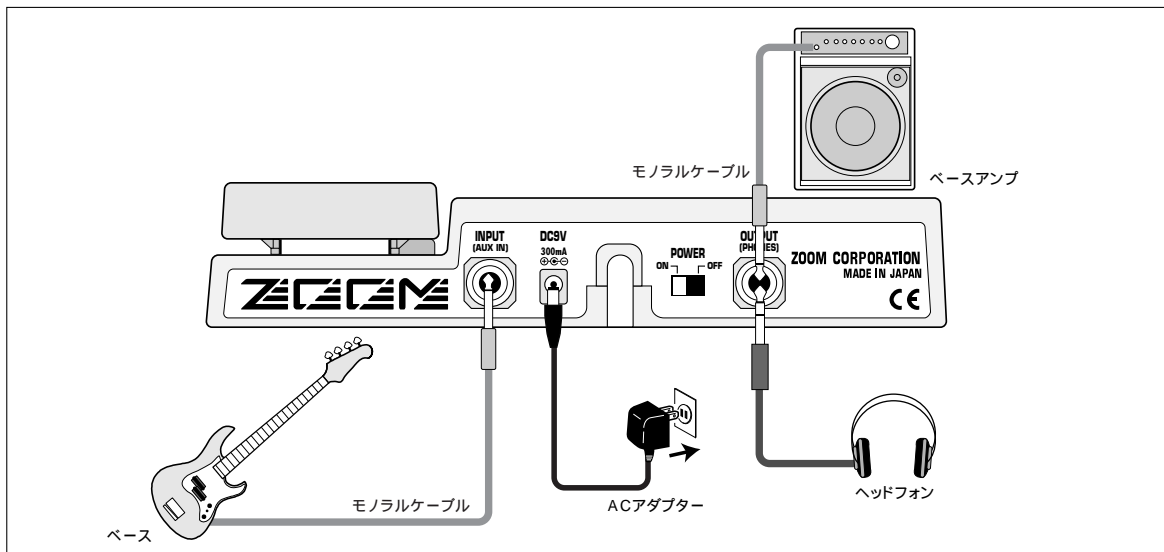
- 3 電池ボタンを閉めてください。

本機を電池で使用しているときに、ディスプレイに“BATT”という表示が現れる場合は、電池が消耗しています。新品の電池に交換してください。

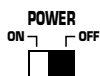


- ・長期間使用しない場合は、電池ケースから乾電池を取り出してください。乾電池を入れたままにしておくと、液漏れが原因で本体が故障する恐れがあります。
- ・本機には電池やACアダプターは付属していません。

## 接続しましょう



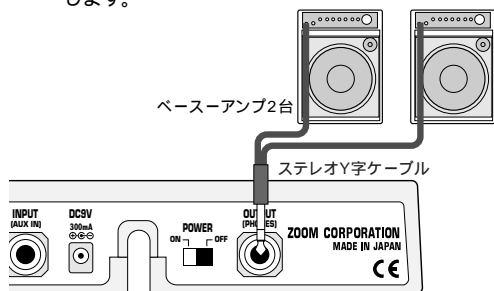
- モノラルケーブルを使って、本機のINPUT端子をベースに接続します。  
アンプの電源はオフに、BFX-708の電源スイッチもOFFにしてください。



- モノラルケーブルを使って、本機のOUTPUT端子をアンプの入力端子に接続します。



アンプを2台使用すれば、ステレオエフェクトを使用したときに、素晴らしい広がり感が得られます。この場合は、ステレオY字ケーブルを使って、本機のOUTPUT端子を2台のアンプの入力端子に接続します。



- ヘッドフォンでモニターする場合は、ヘッドフォンをOUTPUT端子に接続します。

- アンプの電源がオフになっていることを確認し、アンプのボリュームを最小値まで下げてください。また、BFX-708の電源スイッチが“OFF”になっていることを確認してください。

- ACアダプターで使用する場合は小さい方の端子を本機のDC 9V端子に接続し、もう一方の端子を電源コンセントに差し込みます。



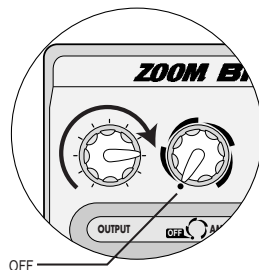
ACアダプターのコードをコードフックにひっかけておけば、誤ってACアダプターのコードが外れてしまうのを防ぐことができます。

- BFX-708 アンプ(再生装置)の順に電源を入れてください。



- 楽器を弾きながら、適切な音量が得られるように、アンプ、楽器、本機のボリュームを調節してください。

BFX-708のOUTPUTノブは3時近辺の位置、AMP SIMノブは“OFF”の位置に合わせておいてください。



BFX-708がバイパス状態(すべてのエフェクトを一時的にオフにした状態。P10)のとき、OUTPUTノブを右に回しきった位置で入力レベルと出力レベルが等しくなります。

# クイックガイド(演奏してみましょう)

BFX-708の電源を入れた直後の状態を“プレイモード”と呼びます。

このクイックガイドでは、BFX-708をすぐ使ってみてみたい方のために、プレイモードの基本操作について簡単に説明します。

## 1 エフェクト音色(パッチ)を切り替えるには

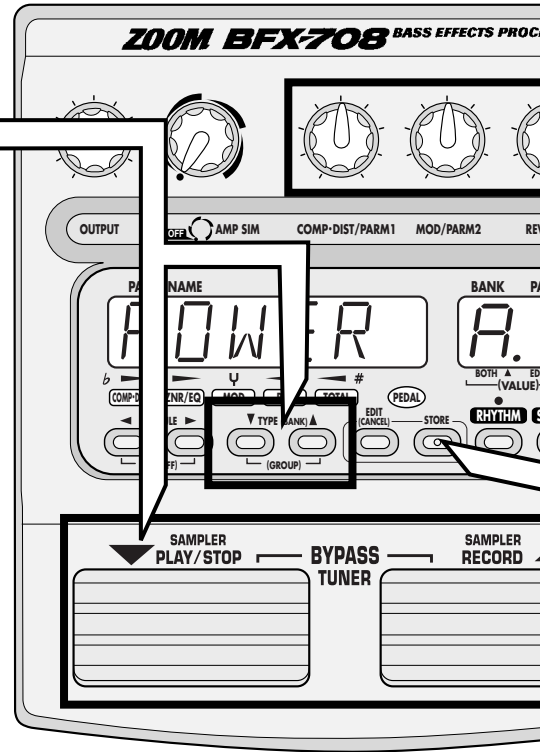
- 1 プレイモードでパッチを切り替えるには、 / フットスイッチのどちらか一方を踏みます。

現在選ばれているパッチの名前がディスプレイに表示され、同時にそのパッチのバンクとパッチナンバーをBANK/PATCHインジケーターで確認できます。



- 2 バンクを直接切り替えたいときは、TYPE(BANK) / キーを押します。

- パッチの切り替え方法の詳しい説明は P 9
- バンクを固定する方法は P 14
- パッチの切り替えを予約する方法は P 14

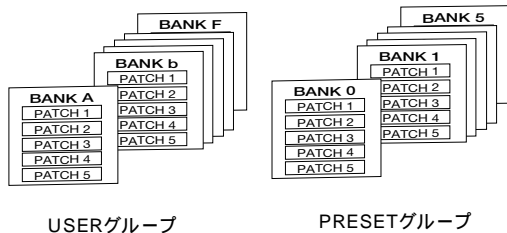


## 【パッチ / グループ / バンクについて】

エフェクトモジュールを組み合わせ、パラメーター(モジュールごとの構成要素)を設定したものを“パッチ”と呼びます。

本機にはパッチの保管場所として、読み書き可能なユーザーグループと、読み出し専用のプリセットグループがあり、それぞれ30パッチずつ、合計では60のパッチが利用できます。

パッチにはそれぞれ6文字までのパッチ名が付けられ、さらにバンク(A~F、0~5)とパッチナンバー(1~5)で区別されます。



## 2 ペダル操作でエフェクトを 変化させるには

- 1 エフェクトをリアルタイムで変化させたいときは、プレイモードで楽器を演奏しながら、エクスペッションペダルを前後に動かします。

エクスペッションペダルでコントロール可能な要素は、パッチごとにプログラムできます。パッチを切り替えてみて、ペダルの効果がどのように変化するかを確認してみましょう。

- 2 エクスペッションペダルをもう一段深く踏み込んでみましょう。

エクスペッションペダルは踏み込み式スイッチを兼ねており、深く踏み込んだときに特定のエフェクトのオン / オフを切り替えることができます。オン / オフを切り替え可能なエフェクトは、パッチごとにプログラムできます。

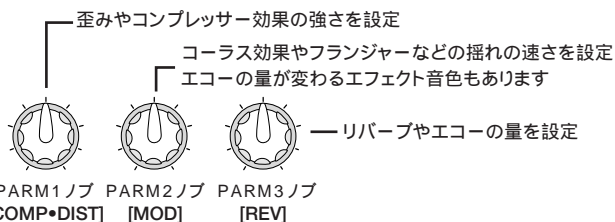
- エクスペッションペダルで変化させるエフェクトの設定方法は P 22
- エクスペッションペダルを再調整する方法は P 23

### 3 エフェクトを調節する(イージーエディット機能)

BFX-708には、演奏中にパネル上のノブを使ってエフェクトを調節する“イージーエディット機能”が搭載されています。コンパクトエフェクター感覚でパッチの音色をエディットしてみましょう。

- ① プレイモードで音色を調節したいパッチを選び、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割り当てられています。



**NOTE** 実際に調節可能なパラメーターの種類は、パッチごとに異なります。

- イージーエディット機能の詳しい説明は P 13
- 本格的なエディットを行う方法は P 15

### 4 調節したエフェクト音色(パッチ)を保存するには

- ① STOREキーを押します。

BFX-708がストア(保存)待機状態となります。



特に保存先を指定しない場合、保存先として元のバンク/パッチナンバーが選ばれます。また、プリセットグループのパッチをエディットした場合は、保存先として“ A1 ”が選ばれます。必要ならば、TYPE(BANK) / キーと / フットスイッチを使って、保存先のパッチを指定してください。

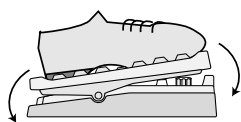
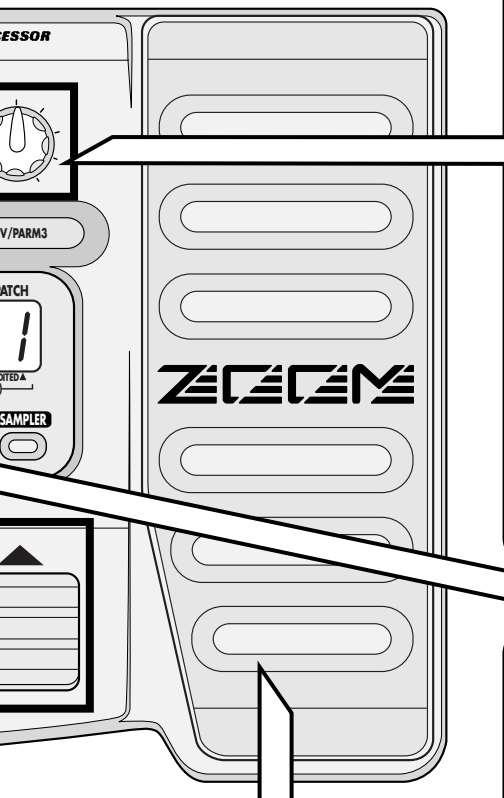
- ② パッチの保存を実行するには、もう一度STOREキーを押します。

保存が実行され、自動的にプレイモードに戻ります。また、保存操作を中断したいときは、操作の前にEDIT(CANCEL)キーを押してください。

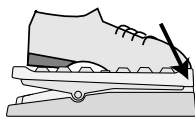
- エディットしたパッチを保存する方法の詳しい説明は P 16

### 5 その他の便利な機能を使う

- アンプシミュレーターを使う P 8
- CDなどプロのベース演奏を聴きながら練習する P 12
- チューナー機能を使う P 10
- ホールドディレイやリバース再生、スクラッチ再生を使う P 21
- 内蔵リズムパターンに合わせて練習する P 11



前後に動かす



深く踏み込む

# 入力ゲイン / アンプシミュレーターの設定

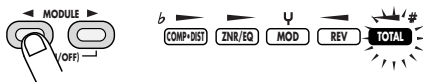
ここでは、入力ゲインとアンプシミュレーターの設定方法について説明します。BFX-708を最適な状態で使用するためにも、楽器や再生装置の種類に応じた設定を済ませておくことを強くお勧めします。この設定はすべてのパッチに共通です。

## 入力ゲインの設定

アクティブタイプのベースを使用する場合、およびBFX-708内部で信号が歪む場合は、次の手順に従って入力ゲインを設定してください。なお、工場出荷時には、パッシブタイプのベースに合わせた設定になっています。

1 プレイモードでEDIT(CANCEL)キーを押してください。

2 MODULE◀ / ▶キーを何回か押して、TOTALのモジュールLEDを点灯させてください。



3 TYPE(BANK) / キーを何回か押して、ディスプレイに“DIRLOD”と表示させてください。



4 パラメーターノブ3を回してください。  
パラメーターノブ3を回した瞬間に、ディスプレイ

の表示が“INGAIN”に変わります。これは、入力ゲインを設定するパラメーターです。



BANK/PATCHインジケーターに入力ゲインの設定値(HiまたはLo)が表示されます。

5 そのままパラメーターノブ3を回し、ベースの特性に応じて入力ゲインを設定してください。

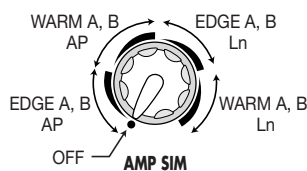
パッシブタイプのベースを使用するとき.....Hi  
アクティブタイプのベースを使用するとき(信号が内部で歪むとき).....Lo

6 もう一度EDIT(CANCEL)キーを押してください。  
プレイモードに戻ります。INGAINパラメーターの設定は、すべてのパッチで共通で、自動的に記憶されます。

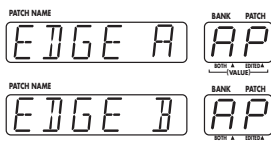
## アンプシミュレーターの設定

AMP SIMノブを回すと、ディスプレイに現在選ばれているタイプの名前(EDGE A/B、WARM A/B)が表示されますので、お好みに応じてタイプを選択してください。

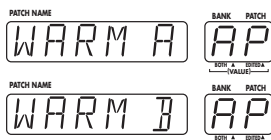
また、BANK/PATCHインジケーターには、現在選ばれているタイプの特性が表示されます。BFX-708をアンプに接続して使用する場合は“AP”(アンプ接続用に最適化された特性)、ミキサーなどのラインレベル機器に接続する場合は“Ln”(ライン接続用に最適化された特性)を選択してください。



### アンプ接続用

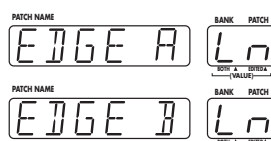


明るい音色を持つアンプのシミュレーションです。  
Bのタイプを選ぶと、箱鳴りの効果が強調されます。

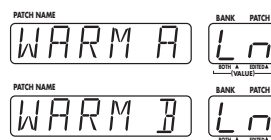


中域の強調されたアンプのシミュレーションです。  
Bのタイプを選ぶと、箱鳴りの効果が強調されます。

### ライン接続用



明るい音色を持つアンプのシミュレーションです。  
Bのタイプを選ぶと、箱鳴りの効果が強調されます。



中域の強調されたアンプのシミュレーションです。  
Bのタイプを選ぶと、箱鳴りの効果が強調されます。

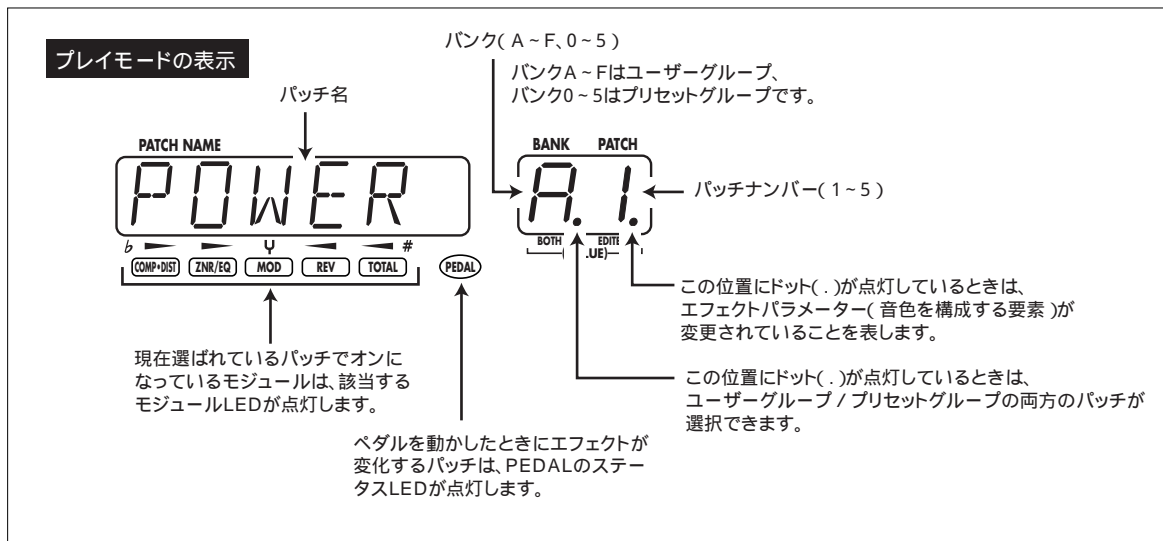


# パッチを聴いてみよう(プレイモードの操作)

BFX-708のメモリーに保存されたパッチを選んで演奏できる状態を“プレイモード”と呼びます。BFX-708の電源を入れたときは、常にプレイモードになっています。ここでは、プレイモードの各種操作について説明します。

## プレイモードのパネル表示

プレイモードでは、パネル上に次の情報が表示されます。



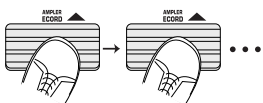
## パッチを選ぶ

1 プレイモードでパッチ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。

フットスイッチを踏んだときは1つ下、 フットスイッチを踏んだときは1つ上のパッチに切り替わります。例えば フットスイッチを繰り返し踏んだ場合、次のようにパッチ/バンク/グループが切り替わっていきます。

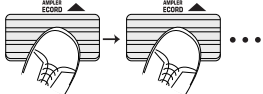
ユーザーグループ

A.1 → A.2 … A.5 → B.1 … F.5



プリセットグループ

0.1 → 0.2 … 0.5 → 1.1 … 5.5



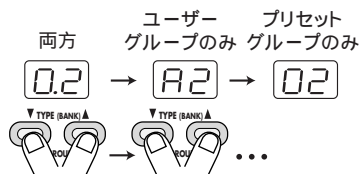
2 バンクを直接切り替えたいときは、TYPE(BANK) / キーを押してください。

1つ下、または1つ上のバンクに切り替わります。離れた位置に保存されたパッチを呼び出したいとき

は、TYPE(BANK) / キーと / フットスイッチを併用するのが便利です。

**NOTE** リズムパターン演奏中は使用できません。

必要に応じて、ユーザーグループのパッチのみ、またはプリセットグループのパッチのみが切り替わるように設定することも可能です。これを行なうには、TYPE(BANK) / キーを両方同時に押します。両方のキーを押すたびに、選択可能なグループが次のように切り替わります。



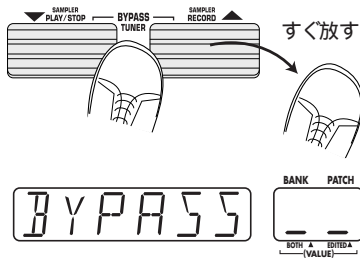
- HINT** 1曲の中で使うパッチは、ユーザーグループの連続した位置にコピーしておく便利です。パッチのコピー方法は P 16。
- 上記の操作で次に使うパッチを予約しておき、確定操作を行ったときに初めてそのパッチが読み込まれるようにすることも可能です(詳しくは P 14)。

## バイパス(ミュート)/チューナー機能を使う

BFX-708にはベース専用の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、BFX-708のエフェクトをバイパス(一時的にオフ)またはミュート(原音+エフェクト音を完全に消音)状態にします。

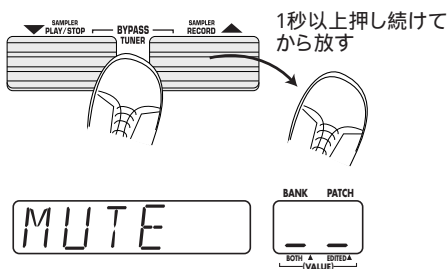
- BFX-708をバイパス(ミュート)状態にするには、プレイモードで / フットスイッチの両方を同時に踏んでから放してください。

両方のフットスイッチを踏んですぐ放したときは、BFX-708がバイパス状態となり、ディスプレイに“BYPASS”、BANK/PATCHインジケータには“..”と表示されます。



BFX-708がバイパス状態の間、アンプシミュレーターもオフとなり、エクスプレッションペダルは強制的にボリュームペダルとして機能します。

両方のフットスイッチを1秒以上踏み続けてから放したときは、BFX-708がミュート状態となり、ディスプレイに“MUTE”、BANK/PATCHインジケータには“..”と表示されます。



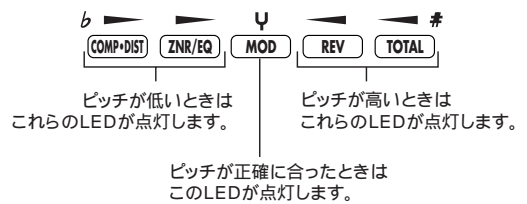
BANK/PATCHインジケータの“..”の表示は、チューナーが入力待機状態であることを表します。

- チューニングしたい弦を開放弦で弾き、BANK/PATCHインジケータの表示を見ながらチューニングを合わせてください。

BANK/PATCHインジケータに最寄りの音名が表示されます。

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

- ディスプレイの表示が希望する音名になったら、中央のモジュールLEDが点灯するように、さらに微調整してください。

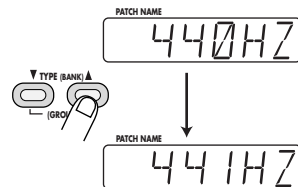


- チューナーの基準ピッチを変更したいときは、TYPE(BANK) / キーを押してください。ディスプレイに、現在の基準ピッチの値がしばらくの間表示されます。電源を入れた直後は“440HZ” (中央A = 440Hz) に設定されています。



- 基準ピッチの値が表示されている間にTYPE(BANK) / キーを押して、基準ピッチの値を変更してください。

“435HZ”~“445HZ”の範囲を1Hz単位で設定できます。なお、BFX-708の電源を入れ直したときは、基準ピッチが“440HZ”にリセットされます。



- / フットスイッチのどちらかを踏むとプレイモードに戻ります。

パッチを聴いてみよう(プレイモード)の操作

# 内蔵リズムに合わせて演奏する

BFX-708には、リアルなPCM音源を採用したリズム機能が搭載されており、45種類のリズムパターンを再生できます。パート練習はもちろん、簡単なセッションにも利用できます。

1 リズムパターンを演奏するには、プレイモード、バイパス/ミュートモード、エディットモードのいずれかのモードで、RHYTHMキーを押してください。

リズムパターンの演奏が始まります。

プレイモードの時はディスプレイに現在選ばれているパターン名、BANK/PATCHインジケータにはパターン番号が、しばらくの間表示されます。リズムパターンの再生中には、テンポに合わせてリズムLEDが点滅します。

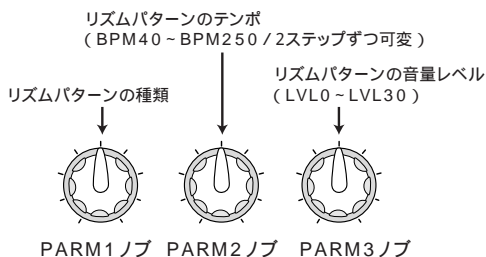


2 リズムパターンの演奏を止めるには、もう一度RHYTHMキーを押してください。



3 リズムパターンの種類、テンポ、音量を変えたいときは、プレイモードでリズムを演奏しているときに、パラメーターノブ1～3を操作してください。

プレイモードでリズムを演奏しているときは、パラメーターノブ1～3を使って次の要素を変更できます。



BPM = 1分間に演奏される4分音符の数で、テンポを表す数値。

リズムパターンの演奏中にパラメーターノブを操作すると、ディスプレイやBANK/PATCHインジケータの表示が、一時的に変化します。



PARM1ノブ



PARM2ノブ



PARM3ノブ



- ・リズムのパターン、テンポ、音量レベルは、電源を入れ直したときに、初期設定値に戻ります。
- ・テンポの数値は、MODULE ◀ / ▶ キーで変更することもできます。この場合は、1ステップ単位で数値が変化します。
- ・TYPE(BANK) / キーでパターンの種類を変更できます。

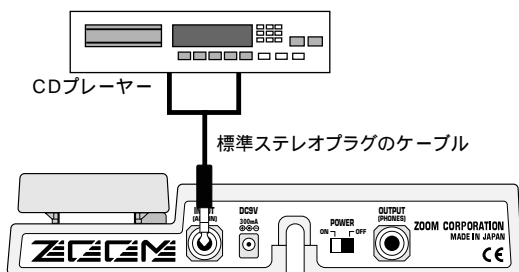
リズムパターン リスト

リズムパターン	ディスプレイ表示	BANK/PATCH インジケータ表示	
8Beat1	8BEAT	1	ベーシック パターン
8Beat2	8BEAT	2	
8Beat3	8BEAT	3	
8BeatShuffle	8SHUFL		
16Beat1	16BEAT	1	
16Beat2	16BEAT	2	
16Beat3	16BEAT	3	
16BeatShuffle	16SHFL		
3/4	3/4		ロック パターン
6/8Rock	6/8		
5/4	5/4	1	
5/4Rock	5/4	2	
RocknRoll1	R'n R	1	
RocknRoll2	R'n R	2	
Rock1	ROCK	1	
Rock2	ROCK	2	
HardRock1	HARD	1	
HardRock2	HARD	2	
Metal1	METAL	1	ダンス系 パターン
Metal2	METAL	2	
Thrash	THRASH		
Punk	PUNK		
Pop1	POP	1	
Pop2	POP	2	
Dance1	DANCE	1	
Dance2	DANCE	2	
Dance3	DANCE	3	
Funk1	FUNK	1	
Funk2	FUNK	2	
Ballad1	BALLAD	1	その他の ジャンル
Ballad2	BALLAD	2	
Blues1	BLUES	1	
Blues2	BLUES	2	
Country	COUNTRY		
BossaNova	BOSSA		
Jazz1	JAZZ	1	
Jazz2	JAZZ	2	
Reggae	REGGAE		
Ska	SKA		
Latin1	LATIN	1	
Latin2	LATIN	2	
Metronome(3拍子)	METRO	3	
Metronome(4拍子)	METRO	4	
Metronome(5拍子)	METRO	5	
Metronome(拍なし)	METRO		

## サンプラー機能を使う

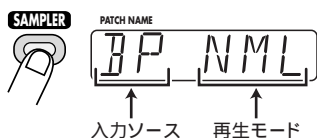
BFX-708には、最長6秒間のサンプリング(録音)が可能なサンプラー機能が搭載されています。ベースの演奏はもちろん、CDプレーヤーなど外部機器からの信号を内部メモリーに録音し、簡単なフットスイッチ操作で自由に再生できます。録音したフレーズのピッチは変えずに、テンポのみを半分に落として再生することも可能なので、CDなどから早弾きの演奏をコピーしたいときに便利です。

- 録音するソースをBFX-708のINPUT端子に接続してください。

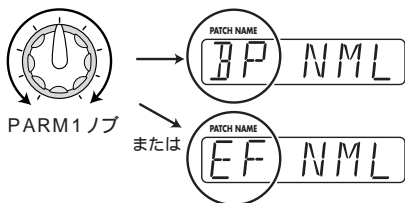


**NOTE** 接続を変更する場合、必ずOUTPUTノブをゼロに絞った状態でケーブルの抜き差しを行ってください。OUTPUTノブが上がったままケーブルを抜き差しすると、ノイズが発生し、スピーカーが損傷を受けることがあります。

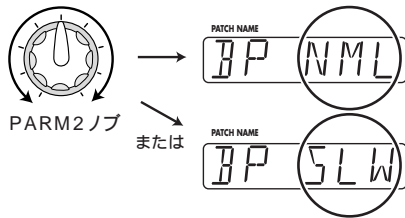
- サンプラー機能をオンにするには、プレイモードでSAMPLERキーを押してください。サンプラーが録音待機状態となり、ディスプレイに次の情報が表示されます。



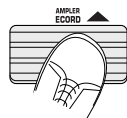
- パラメーターノブ1を回して、入力ソースとして“BP”(BFX-708のエフェクトを一切通らない信号)または“EF”(BFX-708のエフェクトを通過した信号)を選んでください。



- パラメーターノブ2を回して、再生モードとして“NML”(通常速度で再生)または“SLW”(ピッチは変えずにテンポのみを半分に落として再生)を選んでください。

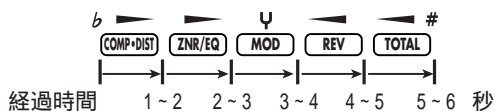


- フットスイッチを踏み、CDプレーヤーなど外部ソースの再生を開始してください(または録音したいフレーズを演奏してください)。



このときエクスペッションペダルは、録音レベルを調節するコントローラーとして機能します。

録音中はディスプレイに“RECORDING”と表示されます。また、パネル上のモジュールLEDが順番に点灯し、経過時間を表示します。



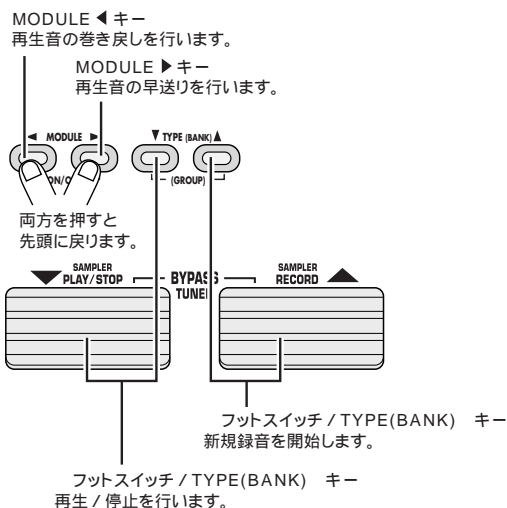
- 録音を終了するには、フットスイッチを踏んでください。

録音を終了し、すぐに先頭から再生を開始します。再生中はディスプレイに“PLAY”と表示されます。また、録音開始後に何も操作しなかった場合は、6秒間経過したときに録音を自動的に終了し、再生を開始します。



7 / フットスイッチやキーを使って再生/停止、巻き戻し/早送りを操作してください。

サンプラー機能がオンの間、パネル上のフットスイッチやキーが次のように動作します。テープレコーダー感覚で自由に操作してみましょう。



8 サンプラー機能を終了してプレイモードに戻るには、もう一度SAMPLERキーを押してください。

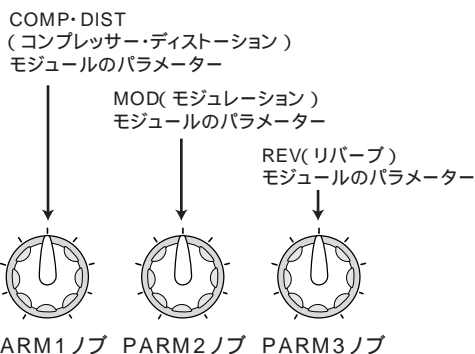


- ・ サンプラー機能をリズム機能やジャムプレイ機能と同時に使用することはできません。
- ・ サンプラー機能を利用している間、パッチに含まれるMODモジュール / REVモジュールは使用できません(強制的にオフになります)。
- ・ 録音した内容は、サンプラー機能を終了したときに、消去されます。

## イージーエディット機能を使う

通常BFX-708のパッチをエディットするには、エディットモードで目的のパラメーターを呼び出し、その設定値を変更します。しかし、プレイモードで演奏しているときでも、パラメーターノブ1~3を使って一部のエフェクトパラメーターを変更できます。これがイージーエディット機能です。

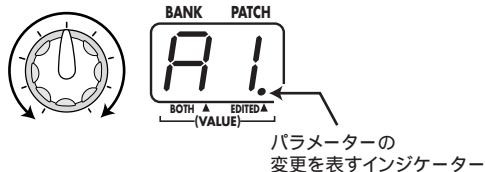
1 演奏中にパッチの音色を調節するには、プレイモードでパラメーターノブ1~3を回してください。それぞれのノブでコントロール可能なパラメーターは次の通りです。



パラメーターノブ1~3でコントロール可能なパラメーターは、パッチごとに異なります。

ノブを回すと、BANK/PATCHインジケーターに、該当するパラメーターの現在の設定値が表示され、「EDITED」の位置にドット(・)が点灯します。このド

ットは、パラメーターが変更されたことを表しています。また、現在操作しているパラメーターを変更前の値に戻したときは、このドットが消灯します。



この他、プレイモードでMODULE ◀ / ▶ キーを操作することで、PATCH LEVELパラメーター(パッチごとの音量レベル)をエディットすることも可能です。

2 エディットしたパッチを保存したいときは、保存操作を行ってください( P 16 )。

保存をせずに別のパッチを呼び出したときは、エディットした内容が失われます。



イージーエディット機能はリズムパターン演奏中には使用できません。

## 次に読み込むパッチを予約する(DIRECT LORD)

工場出荷時の状態では、パッチを切り替えると即座に新規パッチが読み込まれて音色が変化します。ただし、演奏中に離れた位置のパッチへと移行したい場合(例えばA1のパッチからE5のパッチに移行したい場合)、パッチを切り替えるたびに音色がいちいち変わっていたのでは不便利です。そこで、次に読み込むパッチを予約しておき、パッチの確定操作を行ったときに初めて新規パッチが読み込めるように内部設定を変更できます。

- 1 プレイモードでEDIT(CANCEL)キーを押してください。
- 2 MODULE◀ / ▶キーを何回か押して、TOTALのモジュールLEDを点灯させてください。



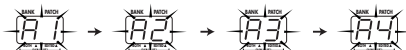
- 3 TYPE(BANK) / キーを何回か押して、ディスプレイに“DIRLOD”と表示させてください。DIRLOD(Direct Load)は、パッチを選んだときに、即座に読み込みを行うかどうかを決定するパラメーターです。



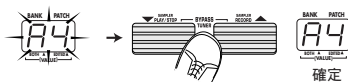
- 4 パラメーターノブ1を回して、BANK/PATCHインジケータの表示を“oF”に変更してください。



- 5 もう一度EDIT(CANCEL)キーを押してください。プレイモードに戻り、パッチの予約が可能となります。この状態で新規のパッチを選ぶと、BANK/PATCHインジケータやディスプレイのパッチ名が点滅しますが、音色はまだ切り替わりません。この点滅は、確定待ちの状態にあることを表しています。



パッチを確定するには、 / フットスイッチの両方を同時に押します。BANK/PATCHインジケータやディスプレイの点滅が止まり、新規パッチが読み込まれます。



- ・元の設定に戻すには、DIRLODパラメーターを“on”に戻します。
- ・DIRECT LOADの設定を変更すると、自動的に本体に記憶されます。特に保存操作を行う必要はありません。

## バンクを固定する(BANK HOLD)

プレイモードでバンクを固定し、そのバンクのみでパッチが切り替わるように設定することができます。

- 1 プレイモードでEDIT(CANCEL)キーを押してください。
- 2 MODULE◀ / ▶キーを何回か押して、TOTALのモジュールLEDを点灯させてください。
- 3 TYPE(BANK) / キーを何回か押して、ディスプレイに“DIRLOD”と表示させてください。



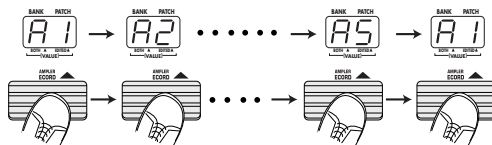
- 4 パラメーターノブ2を回してください。

パラメーターノブ2を回した瞬間に、ディスプレイの表示がBNKHLD(Bank Hold)に変わります。これはプレイモードでバンクを固定するかどうかを決めるパラメーターで、初期設定値は“oF”(オフ)です。



- 5 そのままパラメーターノブ2を回して、BANK/PATCHインジケータの表示を“on”(オン)に変更してください。
- 6 もう一度EDIT(CANCEL)キーを押してください。

プレイモードに戻ります。BNKHLDパラメーターの設定は、電源投入時にオフに初期化されます。この状態で / フットスイッチを繰り返し押すと、次のように同じバンク内でのみパッチが切り替わります。



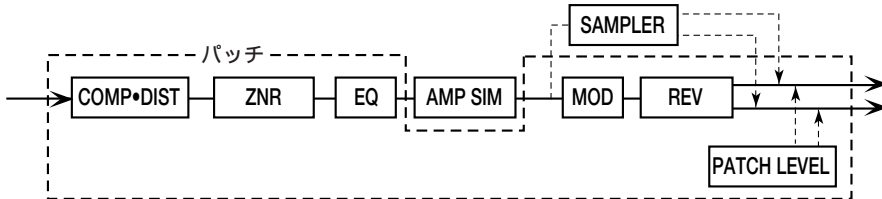
- ・バンクを固定したときも、TYPE(BANK) / キーでバンクを切り替えることは可能です。
- ・元の設定に戻すには、BNKHLDパラメーターを“oF”に戻します。

# パッチの音色を変えてみよう(エディットモードの操作)

パッチを構成する要素を変更して、音色の作り替えを行う状態を“エディットモード”と呼びます。ここではエディットモードの操作について説明します。

## パッチの構成

BFX-708のパッチは、次の図のように複数の単体エフェクト(エフェクトモジュール)から構成されています。パッチとは、これらのモジュールの組み合わせや設定内容を記憶したものと考えることができます。



それぞれのモジュールには複数の効果が用意されています。これらの効果を“エフェクトタイプ”と呼びます。例えばREV(リバーブ)モジュールでは、HALL(ホール)、ROOM(ルーム)、PP-DLY(ピンポンディレイ)などのエフェクトタイプが選べます。

また、パッチの音色を決定する要素を“エフェクトパラメーター”と呼びます。モジュールごとに複数のエフェクトパラメーターがあり、パラメーターノブ1~3を使って設定値を変更できます。



同じモジュールでも、エフェクトタイプが異なればエフェクトパラメーターも変わります。

## エディットモードの基本操作

- 1 プレイモードで、エディットしたいパッチを選んでください。

ユーザーまたはプリセットのどちらのグループでもエディットできます。ただし、プリセットグループは読み出し専用のため、保存先はユーザーグループとなります。

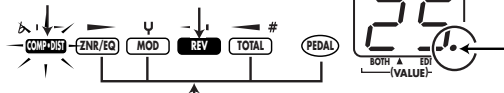
- 2 EDIT(CANCEL)キーを押してください。

BFX-708がエディットモードに移行します。最初にエディットモードに移行したときは、TOTALモジュールが選ばれています。



現在選ばれているモジュール: LEDが点滅します。

現在オンになっているモジュール: LEDが点灯します。



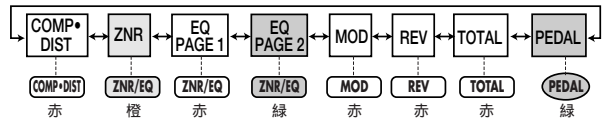
現在オフになっているモジュール: LEDが消灯します。

プレイモード時:  
モジュールのオン/オフ、エフェクトタイプの種類、パラメーターの値が1カ所でも変更されると、この位置にドット(・)が点灯します。このドットは、パッチがエディットされたことを表します。

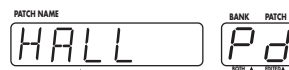
エディットモード時:  
現在表示しているパラメーターが変更されるとドット(・)が点灯します。

- 3 MODULE◀ / ▶キーを使って、エディットしたいモジュールを選んでください。

次の順番でモジュールが切り替わり、現在選ばれているモジュールのモジュールLEDが点滅します。



ディスプレイには、そのモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。選ばれたモジュールがオフのときは、“-OFF-”と表示されます。



選ばれているエフェクトがペダルコントロール可能な設定のときはこの表示が出ます。

- 4 エフェクトタイプを変更したいときは、TYPE(BANK) / キーを押してください。

モジュールごとのエフェクトタイプやパラメーターの詳細は、17~20ページをご参照ください。



- 5 パラメーターノブ1~3を使って、パラメーターの設定値を変更してください。

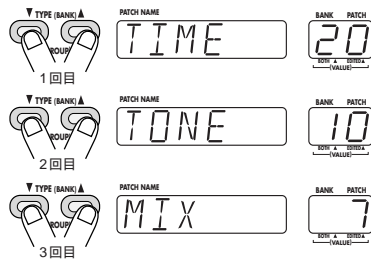
エディットモードでは、パラメーターノブ1~3を使って、現在選ばれているモジュールのパラメーター1~3を設定できます。

パラメーターノブ1~3のいずれか1つを動かすと、ディスプレイには該当するパラメーターの名前、BANK/PATCHインジケーターにはそのパラメーターの現在の値が表示されます。

例えばREVモジュールのエフェクトタイプROOMが選ばれているときは、パラメーターノブ1~3で次のパラメーターを設定できます。

パラメーターノブ1.....TIME  
 パラメーターノブ2.....TONE  
 パラメーターノブ3.....MIX

パラメーターノブは動かさずにパラメーターの値を知りたいときは、TYPE(BANK) / キーを両方同時に押してください。両方のキーを押すたびに、パラメーター1~3の名前と設定値が順番に表示されます。



- 6 モジュールのオン/オフを切り替えたいときは、MODULE◀ / ▶キーを両方同時に押してください。

- 7 手順3~6の操作を繰り返し、他のモジュールも同じ要領でエディットしてください。

- 8 エディットが終わったら、EDIT(CANCEL)キーを押してください。

BFX-708がプレイモードに戻ります。このときBANK/PATCHインジケーターの“EDITED”の位置に、パッチがエディットされたことを表すドット(.)が表示されます。

## ● パッチを保存/コピーする

エディットしたパッチは、メモリーに保存しない限り、別のパッチを選んだときにエディット前の状態に戻ってしまいます。気に入ったパッチができたなら、必ず保存しておきましょう。また、既存のパッチを別の位置に保存してコピーを作ることも可能です。1曲の中で使用するパッチをユーザーグループの連続した位置にコピーしておけば、演奏中に素早く切り替えることができます。

- 1 プレイモードまたはエディットモードで、STOREキーを押してください。

BFX-708がストア(保存)待機状態となります。リズム機能の再生中にSTOREキーを押すと、強制的にリズム機能を終了してからストア待機状態に移行します。

また、エディットしたパッチを保存するときは、必要に応じてパッチ名を変更してください。パッチ名の変更は、TOTALモジュールで行います(▶P 20)

- 2 TYPE(BANK) / キーと / フットスイッチを使って、保存先(コピー先)のパッチを選んでください。

特に保存先を指定しない場合は、元のバンク/パッチナンバーが保存先となります。保存先のバンク/パッチナンバーを変更すると、BANK/PATCHインジケーターの変更部分が点滅します。ディスプレイには、“STORE?”という文字と、保存先のパッチ名が交互に表示されます。



- 3 パッチの保存(コピー)を実行するには、もう一度STOREキーを押してください。

保存が実行され、自動的にプレイモードに戻ります。保存操作を中断したいときは、操作3の前にEDIT(CANCEL)キーを押してください。



- ・プリセットグループは読み出し専用で保存ができないため、プリセットグループのパッチが選ばれていた場合は、STOREキーを押したときにユーザーグループの“A1”のパッチが自動選択されます。必要に応じてバンク/パッチナンバーを選んでください。
- ・保存(コピー)を実行すると、それまで保存先(コピー先)にあったパッチは消去され、復帰できなくなります。ただし、ユーザーグループの任意のパッチ、またはすべてのパッチを工場出荷時の状態に復帰させることは可能です(▶P 23)



# エフェクトタイプとパラメーター

ここでは、すべてのモジュールに含まれるエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。ただし、他のエフェクトタイプと重複するパラメーターについては、最小限の説明にとどめています。

≡のマークは、そのパラメーターがエクスプレッションペダルに割り当て可能であることを表します( P 22 )、  
① ~ ③のマークは、プレイモードでパラメーターノブ1~3を使ってコントロール可能なパラメーターを表します。

## COMP・DIST(コンプレッサー・ディストーション)モジュール

クリーンなコンプレッサーにエンハンサー、オーバードライブ、ファズなどのエフェクトを加えた、BFX-708の中心となるモジュールです。

### TYPE 1 COMP(コンプレッサー)

レベルを抑えて音のツブ立ちを揃える標準的なコンプレッサーです。TYPE 1と2は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 SENS 1~30 ≡ ①

コンプレッサーの感度を設定します。

パラメーター2 TONE 0~10

音色を調節します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

COMP・DISTモジュール通過後の音量レベルを設定します。

### TYPE 2 LR-CMP(ロングリリースコンプ)

COMPに比べて音色変化の少ないコンプレッサーです。

### TYPE 3 LIMIT(リミッター)

信号が一定レベルを越えたときに圧縮するエフェクトです。

パラメーター1 THRESH 1~30 ≡ ①

圧縮を開始するレベルを設定します。

パラメーター2 TONE 0~10

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 4 OCTAVE(オクターブ)

BFX-708への入力音の1オクターブ下の音を付加するエフェクトです(単音弾き推奨)。

パラメーター1 MIX 0~30 ≡ ①

エフェクト音のミックス量を設定します。

パラメーター2 TONE 0~10

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 5 BP-ENH(バンドパスエンハンサー)

特定の周波数帯域のみを強調するエンハンサーです。

TYPE 5と6は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 MIX 0~30 ≡ ①

パラメーター2 FREQ 1~10

エンハンサーの基準となる周波数を設定します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 6 HP-ENH(ハイパスエンハンサー)

特定の周波数より高い帯域を強調するエンハンサーです。

### TYPE 7 ISOLAT(アイソレーター)

信号を3つの周波数帯域に分割し、自由にミックスするエフェクトです。

パラメーター1 MIDMIX 0~30 ≡ ①

中音域のミックス量を設定します。

パラメーター2 HL-MIX 0~10

高音域と低音域のミックス量を設定します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 8 SPLIT(スプリッター)

信号を2つの周波数帯域に分割し、自由にミックスするエフェクトです。

パラメーター1 HL-BAL 0~30 ≡ ①

高音域と低音域のミックスバランスを設定します。

パラメーター2 FREQ 1~10

分割する周波数帯域を設定します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 9 FLAT(フラットクリーン)

コンプレッサーとエンハンサーを組み合わせた複合エフェクトです。

TYPE 9と10は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 COMP oF, 1~30

コンプレッサー効果の感度を設定します。

パラメーター2 ENHANC oF, 1~10 ≡ ①

エンハンサーの効果の深さを設定します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 10 FAT(ファットクリーン)

中低域が太い特性に、コンプレッサーとエンハンサーを組み合わせた複合エフェクトです。

### TYPE 11 SHAPE(シェイプクリーン)

中域を抑えた特性に、リミッターとエンハンサーを組み合わせた複合エフェクトです。TYPE 11と12は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 LIMIT oF, 1~30

リミッターの感度を設定します。

パラメーター2 ENHANC oF, 1~10 ≡ ①

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 12 SLAP(スラップクリーン)

スラップ奏法に適した特性に、リミッターとエンハンサーを組み合わせた複合エフェクトです。

### TYPE 13 VINTAG(ビンテージドライブ)

ビンテージアンプの枯れたオーバードライブサウンドです。

TYPE 13~16は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 GAIN 1~30 ≡ ①

歪みの強さを設定します。

パラメーター2 BAL 0~10

エフェクト音と原音の音量バランスを設定します。値が大きいかほどエフェクト音が大きくなります。

パラメーター3 LEVEL 1~8

### TYPE 14 MODERN(モダンドライブ)

現代風のオーバードライブです。

### TYPE 15 FUZZ(ファズドライブ)

歪みきったファズサウンドです。

### TYPE 16 THRASH(スラッシュドライブ)

メタル系の曲に最適なオーバードライブです。

## ZNR/EQ(ズームノイズリダクション/イコライザー)モジュール

音質を補正する4バンドイコライザーです。イコライザーのエフェクトタイプは1種類のみですが、パラメーターが多いためEQ P1とEQ P2という2つのページに分けて設定します(ページの切り替えにはMODULE ◀ / ▶ キーを使用します)。また、ZNRの設定もこのモジュールで行います。

### 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。

パラメーター1 ZNR oF, 1~7

ZNRの感度を調節します。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少なくなる値に設定してください。"oF"に設定した場合は無効です。



ZNRは、EQモジュールからは独立して動作します。例えばEQモジュールがオフのときにZNRを設定したり、EQモジュールとZNRを同時に使用することも可能です。

## EQ P1 (EQページ1)

4バンドイコライザーの高音域～中低音域を調節します。

パラメーター1 HIGH - 12 ~ 12

高音域をブースト / カットします。

パラメーター2 HI-MID - 12 ~ 12

中高音域をブースト / カットします。

パラメーター3 LO-MID - 12 ~ 12

中低音域をブースト / カットします。

## EQ P2 (EQページ2)

4バンドイコライザーの低音域とレベルを調節します。

パラメーター1 LOW - 12 ~ 12

低音域をブースト / カットします。

パラメーター2 LEVEL 1 ~ 8

EQモジュール通過後の音量レベルを調節します。

# MOD(モジュレーション)モジュール

コーラスやフランジャーなどの空間系エフェクト、オートワウなどのフィルター系エフェクト、リングモジュレーターなどのモジュレーション系エフェクトを集めたモジュールです。

## TYPE 1 CHORUS(コーラス)

クリアなサウンドと素晴らしい広がり感が得られるステレオコーラスです。

パラメーター1 DEPTH 0 ~ 10

効果の深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1 ~ 30

変調の速さを設定します。

パラメーター3 MIX 0 ~ 30

エフェクト音のミックス量を調節します。



## TYPE 2 V-CHO(ビンテージコーラス)

暖かみのあるサウンドが特徴的なコーラスです。

パラメーター1 DEPTH 0 ~ 10

効果の深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1 ~ 30

変調の速さを設定します。

パラメーター3 MIX 0 ~ 30

エフェクト音のミックス量を調節します。



## TYPE 3 FLANGE(フランジャー)

サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0 ~ 10

効果の深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1 ~ 30

変調の速さを設定します。

パラメーター3 FB - 10 ~ 10

フィードバック量を調節します。プラス / マイナスどちらの方向でも値を大きくするほどクセが強調されます。ただし、プラス方向とマイナス方向では音色の感じが異なります。



## TYPE 4 PHASE(フェイズ)

サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。

パラメーター1 POSI AF, bF

COMP・DISTモジュールとMODモジュールの接続順を次の2つの中から選択します。

AF: COMP・DIST MOD

bF: MOD COMP・DIST

パラメーター2 RATE 1 ~ 30

変調の速さを設定します。

パラメーター3 COLOR 1 ~ 4

フェイズ音色のタイプを選択します。



## TYPE 5 TREMOL(トレモロ)

音量を周期的に上下させるエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0 ~ 10

効果の深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1 ~ 30

変調の速さを設定します。

パラメーター3 CLIP 0 ~ 10

変調波形のつぶれ具合を調節します。値が大きいほど変調感が強調されます。



## TYPE 6 CHO/O(コーラス / オクターブ)

オクターブとコーラスの複合エフェクトです

パラメーター1 CHODEP 0 ~ 10

コーラス効果の深さを設定します。

パラメーター2 CHOMIX 0 ~ 30

コーラスエフェクトのミックス量を設定します。

パラメーター3 OCTMIX 0 ~ 30

オクターブエフェクトのミックス量を設定します。



## TYPE 7 AWAH/O(オートワウ / オクターブ)

ワウ効果が自動的にかかるオートワウとオクターブの複合エフェクトです。

トです。

パラメーター1 POSI/C AF, Ar, bF, br

DISTモジュールとMODモジュールの接続順、およびワウの音色を設定します。

AF:モジュールの接続順はCOMP・DIST MODです。音の太いワウです。

Ar:モジュールの接続順はCOMP・DIST MODです。クセの強いワウです。

bF:モジュールの接続順はMOD COMP・DISTです。音の太いワウです。

br:モジュールの接続順はMOD COMP・DISTです。クセの強いワウです。

パラメーター2 SENS - 10 ~ -1, 1 ~ 10

ワウ効果の感度を設定します。マイナスの値のときは、ワウ効果が下向きにかかります。

パラメーター3 OCTMIX 0 ~ 30

オクターブエフェクトのミックス量を設定します。



## TYPE 8 PWAH/O(ペダルワウ / オクターブ)

エクスペリションペダルを使ってワウ効果をマニュアル操作するペダルワウとオクターブの複合エフェクトです。単音弾きを推奨します。

パラメーター1 POSI/C AF, Ar, bF, br

COMP・DISTモジュールとMODモジュールの接続順、およびワウの音色を設定します。

パラメーター2 FREQ 1 ~ 10

ワウ効果の中心周波数を設定します。

パラメーター3 OCTMIX 0 ~ 30

オクターブエフェクトのミックス量を設定します。



TYPE 6 ~ 8のエフェクトタイプに含まれるオクターブエフェクトは、BFX-708への入力音から1オクターブ下のエフェクト音を生じています。オクターブエフェクトを利用する場合は、誤動作を防ぐために単音弾きで演奏することをお勧めします。

## TYPE 9 STEP(ステップ)

フィルターが階段状に変化する特殊なエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0 ~ 10

深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1 ~ 30

変調の速さを設定します。

パラメーター3 RESO 0 ~ 10

効果のクセの強さを設定します。



## TYPE 10 PITCH(ピッチシフター)

下1オクターブ～上2オクターブの範囲でピッチを上下できるピッチシフトエフェクトです。

パラメーター1 PITCH - 12, ... - 1, dt, 1, ... 12, 24

ピッチシフト量を設定します。" dt "に設定した場合はデチューン効果が得られます。

パラメーター2 TONE 0 ~ 10

エフェクト音のトーンを調節します。


パラメーター3 BAL 0 ~ 30

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。値が大きいほどエフェクト音が大きくなります。



## TYPE 11 P-PIT(ペダルピッチ)

エクスペリションペダルを使ってピッチをリアルタイムで変化させるエフェクトです。


パラメーター1 TYPE 1 ~ 16 

ペダルピッチのタイプを選択します。タイプに応じて踏み上げたときと踏み込んだときのピッチが異なります。

		ペダル最小値	ペダル最大値
P-PIT TYPE	1	-100cent	原音のみ -100cent
	2	原音のみ	-100cent
	3	DOUBLING	Detun+DRY DOUBLING
	4	Detun+DRY	DOUBLING
	5	0cent	+1オクターブ
	6	+1オクターブ	0cent
	7	0cent	-1オクターブ
	8	-1オクターブ	0cent
	9	-1オクターブ+DRY	+1オクターブ+DRY
	10	+1オクターブ+DRY	-1オクターブ+DRY
	11	-700cent+DRY	500cent+DRY
	12	500cent+DRY	-700cent+DRY
	13	-(0Hz)+DRY	+1オクターブ
	14	+1オクターブ	-(0Hz)+DRY
	15	-(0Hz)+DRY	+1オクターブ+DRY
	16	+1オクターブ+DRY	-(0Hz)+DRY

パラメーター2 TONE 0 ~ 10

エフェクト音のトーンを調節します。

**NOTE** PEDALモジュールのMODE/パラメーター(  P 20 )の設定によらず、このエフェクトタイプではUPと同じように動作します。

### TYPE 12 RING-M(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。

パラメーター1 POSI AF, bF

COMP・DISTモジュールとMODモジュールの接続順を選択します。

パラメーター2 RATE 1 ~ 30 

リングモジュレーション効果の周波数を設定します。周波数に応じて音色が大きく変化します。

パラメーター3 BAL 0 ~ 30 

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調整します。

### TYPE 13 SLOW-A(スローアタック)

ピッキングの強弱に応じて"バイオリン奏法"を自動的にを行うエフェクトです。

パラメーター1 POSI AF, bF

COMP・DISTモジュールとMODモジュールの接続順を選択します。

パラメーター2 TIME 1 ~ 30 


音の立ち上がりの速さを設定します。

パラメーター3 CURVE 1 ~ 10

音の立ち上がりのカーブを選択します。

### TYPE 14 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。単音弾きを推奨します。

パラメーター1 SENS 1 ~ 16 

エフェクトのトリガーがかかる感度を設定します。

パラメーター2 ATTACK 1 ~ 10

音の立ち上がりの速さを設定します。

パラメーター3 SINK 1 ~ 10 

音が沈み込む量を設定します。

### TYPE 15 DELAY(ディレイ)

最長500mS(ミリ秒)のディレイタイムを設定できるピンポンディレイです。

パラメーター1 TIME 1 ~ 50

ディレイタイムを10mS単位で設定します。


パラメーター2 FB 0 ~ 10

フィードバック量を設定します。値を上げるほどディレイ音の繰り返し回数が多くなります。

パラメーター3 MIX 0 ~ 30 


### TYPE 16 ECHO(エコー)

テープエコー風の柔らかなエコー効果が得られるエフェクトです。

パラメーター1 TIME 1 ~ 50 

パラメーター2 FB 0 ~ 10

フィードバック量を設定します。

パラメーター3 MIX 0 ~ 30 

### TYPE 17 T-TRIP(タイムトリップ)

ピッキングの強弱に応じてディレイタイムが変化する、新感覚のディレイエフェクトです。

パラメーター1 SENS 1 ~ 50 

効果の感度を設定します。


パラメーター2 FB -10 ~ 10

パラメーター3 BAL 0 ~ 30

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

### TYPE 18 TRMCHO(トレモロ・コーラス)


トレモロとコーラスの複合エフェクトです。

パラメーター1 TRMRAT 1 ~ 30 

トレモロ効果の速さを設定します。

パラメーター2 CHORAT 1 ~ 30

コーラス効果の変調の速さを設定します。

パラメーター3 CHOMIX 0 ~ 30 


コーラス音のミックス量を設定します。

### TYPE 19 VIBE(バイブ)

ビブラートのエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0 ~ 10

パラメーター2 RATE 1 ~ 30 

パラメーター3 BAL 0 ~ 30 


エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

### TYPE 20 SYNTH(ベースシンセ)


ベースシンセの音色を合成するエフェクトです。単音弾きを推奨します。

パラメーター1 VARI 1 ~ 5

シンセ音色のパリエーションを選択します。

パラメーター2 SENS 1 ~ 16 

トリガー検出の感度を調節します。

パラメーター3 BAL 0 ~ 30 

エフェクト音と原音の音量バランスを調節します。

**NOTE** ベースシンセのエフェクト音には、アンプシミュレーターはかかりません。

## REV(リバーブ)モジュール

リバーブ/ディレイなどの残響系エフェクトに、サンプリング技術を利用したトリッキーなJAMエフェクトを加えたモジュールです。

### TYPE 1 HALL(ホール)


コンサートホールの残響をシミュレートするリバーブエフェクトです。TYPE 1と2は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 TIME 1 ~ 30

残響の長さ(リバーブタイム)を設定します。

パラメーター2 TONE 0 ~ 10

エフェクト音のトーンを設定します。

パラメーター3 MIX 0 ~ 30 

エフェクト音のミックス量を設定します。

### TYPE 2 ROOM(ルーム)

部屋の残響をシミュレートするリバーブエフェクトです。

### TYPE 3 PP-DLY(ピンポンディレイ)

最長1.5秒のディレイ音が得られるピンポンディレイです。

パラメーター1 TIME 1 ~ 99, 1.0 ~ 1.5

ディレイタイムを設定します。10mS ~ 990mSの範囲は10mS単位(1 ~ 99)、1秒以上は100mS単位(1.0 ~ 1.5)で設定できます。

パラメーター2 FB 0 ~ 10

フィードバック量を設定します。

パラメーター3 MIX 0 ~ 30 

### TYPE 4 DLY HAL(ディレイ+ホール)

ディレイとリバーブの複合エフェクトです。TYPE 4と5は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 DLYTIM 1 ~ 50  
10ms単位でディレイタイムを設定します。

パラメーター2 DLYMIX 0 ~ 15  
ディレイのミックス量を調節します。

パラメーター3 REVMIX 0 ~ 15  
リバーブ音のミックス量を調節します。



### TYPE 5 DLY ROM (ディレイ+ルーム)

ディレイとリバーブの複合エフェクトです。

### JAM (ジャムプレイ)

演奏中にベースの信号を録音し、さまざまな方法で再生する特殊効果です。

パラメーター1 STYLE nM, rS, SC ③  
録音したフレーズの再生方法を選択します。

nM(ノーマル): 通常方向に再生します。  
rS(リバース): 逆方向に再生します。  
SC(スクラッチ): エクスプレッションペダルを操作してDJ風の"スクラッチ再生"を行います。中央付近からペダルを踏むと通常方向、戻すと逆方向に再生します。

パラメーター2 TRG/GT

フットスイッチによる再生モードを選びます。  
tS(トリガーワンショット): フットスイッチを踏むと、先頭から1回だけ再生を行います。再生中に フットスイッチを踏むと、停止します。

tL(トリガーループ): フットスイッチを踏むと、ループ再生を開始します。再生中に フットスイッチを踏むと、停止します。

GS(ゲートワンショット): フットスイッチを踏んでいる間、先頭から1回だけ再生を行います。 フットスイッチを放すと、停止します。

GL(ゲートループ): フットスイッチを踏んでいる間、先頭からループ再生を行います。 フットスイッチを放すと、停止します。

rS(リトリガーワンショット): フットスイッチを踏むと、先頭から1回だけ再生を行います。再生中に フットスイッチを踏むと、先頭から再生を再開します。

パラメーター3 MIX 0 ~ 30  
エフェクト音のミックス量を設定します。



ジャムプレイの詳しい操作方法は、21ページをご参照ください。

## TOTAL(トータル)モジュール

TOTALは独立したエフェクトモジュールではなく、パッチ全体、またはBFX-708全体に関連したパラメーターを設定する部分です。TOTAL 1とTOTAL 2は、TYPE(BANK) / キーで切り替えます。

### TOTAL 1

パラメーター1 入力位置指定  
パラメーター2 文字選択

パラメーター1と2は、パッチ名の変更や入力に使用します。ノブ1で文字の入力位置を指定し(ディスプレイ上で点滅している部分が、入力可能な位置です)、ノブ2でアルファベットや数字を選びます。

Space	'	<	>	*	+	-	/	0	1	2	3	4
Space	'	(	)	*	+	-	/	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		

パラメーター3 PATLVL 1 ~ 30

パッチの最終的な音量を設定します。レベルの調節には、パラメーター1と3を使用します。値が25でユニティゲインとなります。

### TOTAL 2

パラメーター1 DIRLOD on, oF

Direct Load機能のオン/オフを切り替えます。この機能が"on"のときには、パッチを切り替えたときに即座にパッチが読み込まれます(これが初期設定です)。この機能が"oF"のときには、確定操作を行うまで新規パッチの読み込みが延期されます。

このパラメーターはすべてのパッチに共通です。パラメーターの設定を変えると自動保存されます。

パラメーター2 BNKHLDD on, oF

Bank Hold機能のオン/オフを切り替えます。この機能が"oF"のときには、フットスイッチを繰り返し押しすと、A1 A2 A3 A4 A5 B1という具合にパッチやバンクが順に切り替わっていきます。この機能を"on"にすると、バンクが固定され、A1 A2 A3 A4 A5 A1と、同じバンク内のみでパッチが切り替わります。

このパラメーターはすべてのパッチに共通です。電源立ち上げ時に"oF"に初期化されます。

パラメーター3 INGAIn Hi, Lo

入力信号のゲインの特性を設定します。詳細は8ページをご参照ください。

このパラメーターはすべてのパッチに共通です。パラメーターの設定を変えると自動保存されます。

## PEDAL(ペダル)モジュール

PEDALモジュールは厳密に言えばエフェクトモジュールではなく、エクスプレッションペダルに関する設定を行う部分です。

パラメーター1 ASSIGN oF, VL, dS, Md, rv

エクスプレッションペダルを割り当てるモジュールを選択します。

oF: オフ  
VL: ボリューム  
dS: COMP・DISTモジュール  
Md: MODモジュール  
rv: REVモジュール

パラメーター2 MODE UP, dn, Hi, Lo

ペダルの動きに応じてパラメーターがどのように変化するかを設定します。

UP: パラメーターの最小値 最大値(順方向)  
dn: パラメーターの最大値 最小値(逆方向)  
Hi: 現在の設定値 最大値(順方向)  
Lo: 最小値 現在の設定値(順方向)

パラメーター3 MINVOL 0 ~ 10

エクスプレッションペダルをボリュームペダルとして使用する場合(ASSIGNパラメーターが"VL"に設定された場合)の最小ボリュームを設定します。



エクスプレッションペダルボリュームペダルとして使用する場合、MODEパラメーターの設定とは無関係に、MINVOLパラメーターの値 最大値と順方向に変化します。



パラメーター1, 2はパッチごとに設定可能で、保存操作を行ったときにパッチの一部として保存されます。これに対し、パラメーター3はすべてのパッチに共通で、設定を変えたときに自動保存されます。



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操作する方法は、22ページをご参照ください。

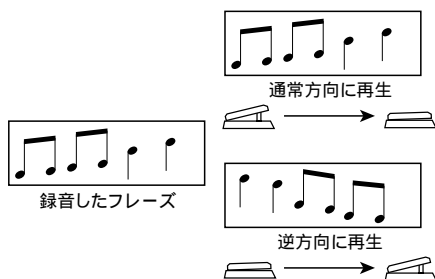
# ジャムプレイを使う

BFX-708には、通常のサンプラー機能とは別に、最大2秒間のフレーズを録音/再生できるジャムプレイ機能が搭載されています。ジャムプレイ機能を使えば、ホールドディレイとして使用できるのはもちろん、フレーズを逆から再生する“リバース再生”や、エクスペッションペダルを使って再生速度や再生方向をコントロールする“スクラッチ再生”も楽しめます。

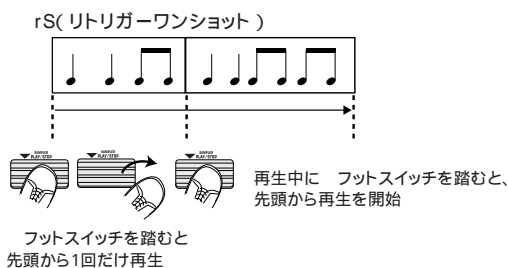
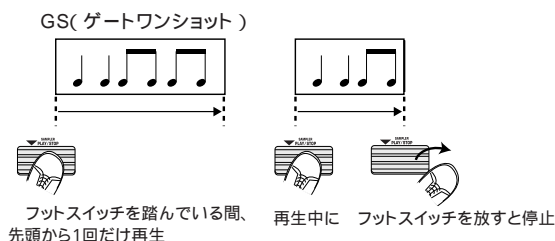
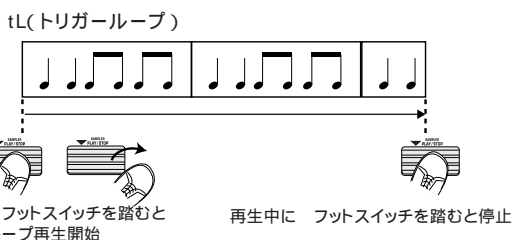
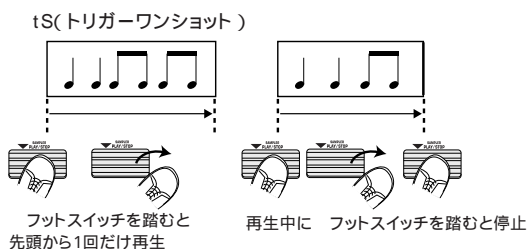
ジャムプレイ機能を利用するには、あらかじめREVモジュールのエフェクトタイプとしてJAMを選んだパッチを用意し、STYLEパラメーター(再生方法)やTRG/GTパラメーター(フットスイッチによる操作方法)を設定しておく必要があります。

- 1 ジャムプレイ機能を利用するパッチを選択してください。
- 2 エディットモードに移行し、REVモジュールのエフェクトタイプとしてJAMを選択してください( P15 )。また、REVモジュールがオンになっていることを確認してください。
- 3 パラメーターノブ1を回して、STYLEパラメーター(録音したフレーズの再生方法)を次の中から選んでください。

nM(ノーマル).....通常方向に再生します。  
 rS(リバース).....逆方向に再生します。  
 SC(スクラッチ).....エクスペッションペダルを操作してDJ風の“スクラッチ再生”を行います。ペダルを中央付近から踏むと通常方向、戻すと逆方向に再生します。



- 4 STYLEパラメーターを“nM(ノーマル)”または“rS(リバース)”に設定した場合は、パラメーターノブ2を回して、TRG/GTパラメーター(トリガー/ゲートモード)を次の中から選んでください。



STYLEパラメーターが“SC”に設定されているときは、このパラメーターは無効です。

- 5 PEDALモジュールに移動して、エクスペッションペダルをREVモジュールに割り当ててください( P22 )。
- 6 パッチを保存して、プレイモードに戻ってください。プレイモードで、ジャムプレイ機能を利用できるパ

ッチが選ばれているときは、REVとPEDALのモジュールLEDが点滅します。

- 7 エクスプレッションペダルを奥まで踏み込んでください。

BFX-708がジャムプレイモードに入り、録音待機状態となります。このとき、BANK/PATCHインジケータに“JP”と表示されます。

- 8 楽器を演奏しながら フットスイッチを踏み、録音を開始してください。

通常のサンプラー機能とは異なり、ジャムプレイでは常にエフェクト通過後の信号が録音ソースとなります。

- 9 途中で録音を終了するには、フットスイッチを踏んでください。

あるいは録音を開始して2秒間を経過すると、自動的に録音が終了します。

- 10 フットスイッチやエクスプレッションペダルを使

って、録音したフレーズの再生 / 停止を操作してください。

フットスイッチやエクスプレッションペダルの機能は、あらかじめ設定したSTYLEパラメーターやTRG/GTパラメーターに応じて異なります。

STYLEパラメーターとして“nM”または“rS”が選ばれているときは、エクスプレッションペダルを使って再生信号のレベルを調節できます。

新規のフレーズを録音再生したいときは、操作8～10を繰り返します。

- 11 ジャムプレイモードを終了するには、もう一度エクスプレッションペダルを奥まで踏み込むか、EDIT(CANCEL)キーを押してください。

ジャムプレイモードを抜け出た後も、電源を切るか通常のサンプラー機能を利用しない限り、最後にジャムプレイで録音したフレーズは保持されており、ジャムプレイが有効なパッチを次に選んだときに再利用できます。また、ジャムプレイが有効なパッチ同士であれば、録音したフレーズを再生しながら、パッチを切り替えることも可能です。

## ペダルでエフェクトをコントロールする

フロントパネルに搭載されたエクスプレッションペダルを使えば、ボリュームや、COMP・DIST、MOD、REVの各モジュールに含まれるパラメーターをリアルタイムにコントロールできます。

- 1 エディットモードでMODULE◀ / ▶キーを使って、PEDALモジュールのLEDを点滅させてください。

エクスプレッションペダルでエフェクトパラメーターをコントロールするには、エディットモードであらかじめペダルにパラメーターを割り当てておく必要があります。

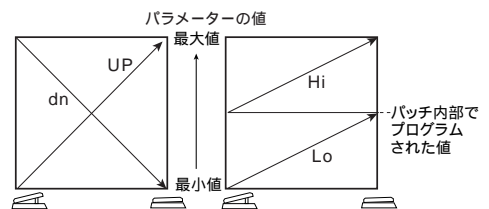
- 2 パラメーターノブ1を回して、エクスプレッションペダルの割り当て先を選んでください。

PEDALモジュールのパラメーター1は、ペダルの割り当て先を決めるASSIGNパラメーターです。割り当て先としてVL(ボリューム)、dS(COMP・DISTモジュール)、Md(MODモジュール)、rv(REVモジュール)が選べます。ペダルに割り当てたモジュールを呼び出すと、BANK/PATCHインジケータに“Pd”と表示されます。

実際にコントロール可能なパラメーターの種類は、モジュールに含まれるエフェクトタイプごとに、あらかじめ決められています。17～20ページの説明で、ペダルのマークが付いたパラメーターが該当します。

- 3 パラメーターノブ2を回して、ペダルの動きに応じてパラメーターがどのように変化するかを選択してください。

パラメーター2は、パラメーターの変化幅と方向を決めるMODEパラメーターです。UP(アップ)、dn(ダウン)、Hi(ハイ)、Lo(ロー)の中からいずれか1つが選択できます。



- 4 パッチを保存して、プレイモードに戻ってください。このとき、ペダルを割り当てたモジュールがオンになっていることを確認してください。



エクスプレッションペダルをボリュームペダルとして使用する場合の音量変化については、PEDAL(ペダル)モジュールのMINVOLパラメーターの説明( P20)をご参照ください。

- 5 保存したパッチを選んだ状態で、エクスプレッションペダルを操作してください。  
エディットモードでペダルに割り当てたパラメーターが変化します。
- 6 ペダルに割り当てたモジュールのオン/オフを切り替えたいときは、エクスプレッションペダルを奥まで踏み込んでください。

プレイモードでエクスプレッションペダルを奥まで踏み込むと、ペダルに割り当てられたモジュールのオン/オフを切り替えることができます。



- ・ただし例外として、ジャムプレイ ( P21 ) が有効なパッチが選ばれているときにペダルを奥まで踏み込むと、BFX-708がジャムプレイモードに入り、録音待機状態となります。
- ・また、ペダルがボリュームに割り当てられている場合は、ペダルを奥まで踏み込んで音量が上がるだけで、特別な効果はありません。

## オールイニシャライズ/ファクトリーリコール

オールイニシャライズ/ファクトリーリコールは、BFX-708を工場出荷時の状態に戻す特殊な機能です。オールイニシャライズを実行すると、ユーザーグループのすべてのパッチを含め、BFX-708の内部設定がすべて工場出荷時の状態に戻ります。また、ファクトリーリコールを実行したときは、ユーザーグループの特定のパッチのみが工場出荷時の設定に戻ります。

- 1 STOREキーを押しながらBFX-708の電源をオンにしてください。  
ディスプレイに“ALINIT”と点滅表示されます。

オールイニシャライズを実行する場合

このまま次の操作に進んでください

ファクトリーリコールを実行する場合

/ フットスイッチやTYPE(BANK) / キーを使って、工場出荷時の設定に戻したいパッチ(ユーザーグループ)を選んでください。

- 2 もう一度STOREキーを押してください。

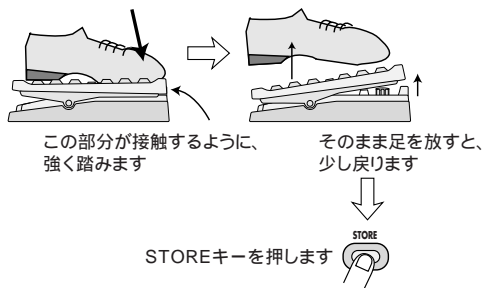
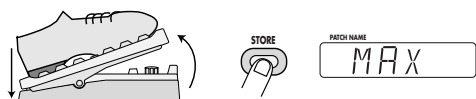
オールイニシャライズまたはファクトリーリコールが実行されます。オールイニシャライズ実行時には、自動的にプレイモードに戻ります。

オールイニシャライズを実行すると、ユーザーが保存したパッチはすべて消去されますのでご注意ください。オールイニシャライズ/ファクトリーリコールを中断するには、操作2の前にEDIT(CANCEL)キーを押してください。

## エクスプレッションペダルの調整

BFX-708では、耐久性に優れた光学式のエクスプレッションペダルを採用しています。このペダルは工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて再調整することも可能です。強く踏んでもペダルのオン/オフが切り替わらない、あるいは軽く踏んだだけでオン/オフが切り替わってしまうという場合は、次の方法で再調整してください。

- 1 SAMPLERキーを押しながら、BFX-708の電源を入れてください。  
ディスプレイに“MIN”と点滅表示されます。
- 2 エクスプレッションペダルを最も手前の位置まで踏み上げた後で、STOREキーを押してください。  
ディスプレイの表示が“MAX”に変わります。



これで調整が終わり、プレイモードに戻ります。



手順3の設定に応じて、エクスプレッションペダルのオン/オフが切り替わる位置が変わります。軽く踏むだけでオン/オフが切り替わるようにしたいときは、手順3でペダルを浅めの位置に設定してください。

# 故障かな？と思う前に

症状	確認	対策
音がでない、非常に小さい	・適切なACアダプターが接続されて、電源がオンになっていますか？	「接続しよう」のページに従って、電源をオンしてください。
	・INPUT端子と楽器が、OUTPUT端子と再生装置が正しく接続されていますか？	「接続しよう」のページに従って、接続してください。
	・ご使用のシールドケーブルは正常ですか？	シールドケーブルを交換してみてください。
	・アンプの電源は入っていますか？ また、楽器やアンプのボリュームは適切ですか？	アンプの電源を入れ、適切な音量になるようにボリュームを調節してください。
	・本機がミュート状態になっていませんか？	ミュート状態を解除してください。
	・OUTPUTノブが下がっていませんか？	適切な音量になるようにOUTPUTノブを調節してください。
	・エクスペッションペダルが押し上げられていませんか？	パッチによっては、エクスペッションペダルでボリュームをコントロールするようにプログラムされたものもあります。適切な音量になるようにエクスペッションペダルを調節してください。
INPUT端子に接続したCDなどの音が聞こえない(サンプリングできない)	・CDプレーヤーなどの出力音量は正しく設定されていますか？	正しく設定してください。
	・リズム音量が下がっていませんか？	適切な音量になるようにPARM 3ノブを調節してください。
リズムパターンが演奏されない	・エクスペッションペダルを再調整することで改善される場合があります。	23ページを参考に、ペダルを再調節してください。
エクスペッションペダルのオン/オフがうまく切り替わらない		

## 製品仕様

エフェクトプログラム	48タイプ(43エフェクト+4アンプシミュレーター+ZNR)	アウトプット	ライン/ヘッドフォン兼用アウト標準ステレオフォンジャック
エフェクトモジュール	4モジュール+アンプシミュレーター+ZNR		(最大出力レベル=+3dBm/出力負荷インピーダンス=10k 以上時)
サンプラー機能	最大録音時間 6秒 再生速度可変機能 <サンプラー機能使用時はMODおよびREVモジュールは一時的にOFF>	ディスプレイ	6桁アルファニューメリックLEDディスプレイ 2桁7セグメントLEDディスプレイ
パッチメモリー	USER 6バンク×5=30(書き換え、保存可能) PRESET 6バンク×5=30 合計60パッチ	電源	別売ACアダプター DC9Vセンターマイナス300mA(ZOOM AD-0006) 電池 単三乾電池×4本 連続使用 約14時間(アルカリ電池使用)
サンプリング周波数	31.25kHz	外形寸法	235mm(W)×189mm(D)×54mm(H)
A/D変換	20ビット 64倍オーバーサンプリング	重量	740g(電池含まず)
D/A変換	20ビット 128倍オーバーサンプリング		
DSP	ZOOMオリジナル ZFx-2		
インプット	ベースインプット 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=470k) 入力信号を6dBアッテネート可能 AUX IN 兼用:AUX INとして使用時、標準ステレオジャック使用可能		0dBm=0.775Vrms 製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# ZOOM®

CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183-0022 東京都府中市宮西町2-10-2 ノアビル1階 TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

Printed in Japan 708-5010