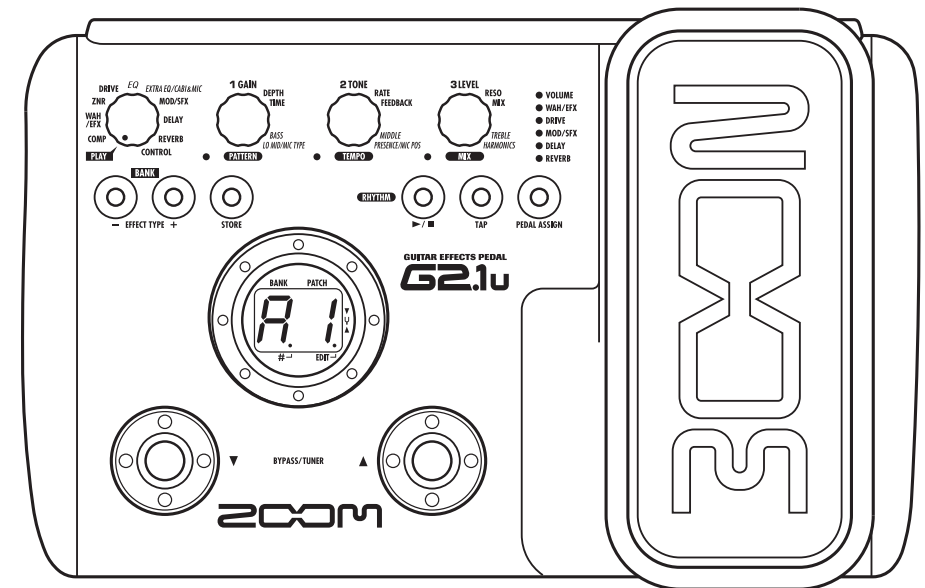


GUITAR EFFECTS PEDAL

G2.1u

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。
- G2.1u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G2.1u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** G2.1uをつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

- 温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
- 暖房器具など熱源の近く
- 湿度が極端に高いところや、水滴のかかる場所
- 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** G2.1u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。
- G2.1u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。
- G2.1u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。
- 注意** G2.1u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。

接続ケーブルと入出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で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** G2.1u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

G2.1u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、G2.1u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、G2.1u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。クレンジング、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、お買い上げいただいた日から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
内蔵エクスプレッションを使う	18
エクスプレッションペダル／フットスイッチを使う	20
内蔵エクスプレッションペダルを使う	20
内蔵エクスプレッションペダルの感度を調節する	21
外付けのエクスプレッションペダル（FP01/FP02）を使う	21
フットスイッチ（FS01）を使う	21
パソコンのオーディオインターフェースとして利用する	22
工場出荷時のパッチに戻す	24
エフェクトのつながり	25
ライブ演奏用音色とダイレクト録音用音色を切り替える	25
エフェクトタイプとパラメーター	26
「パラメーター表」の見方	26
COMP	27
WAH/EFX	27
ZNR	28
DRIVE	29
EQ	30
EXTRA EQ/CABI&MIC	30
MOD/SFX	30
DELAY	33
REVERB	33
CONTROL	34
主な仕様	35
故障かな？と思われる前に	35
G2.1u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 G2.1u（以下“G2.1u”）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。G2.1u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。

●時代の最先端に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。40kHzまでフラットな周波数特性、入力換算SN比は120dB以上という驚異的なスペックを誇ります。また、G2.1uにはコンピューター用USBオーディオインターフェース機能を搭載、DAWソフトへのダイレクトレコーディングとして活用できます。

●ユニークな新規エフェクトを含む多彩なエフェクト

54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。名器と呼ばれた往年のアンプ/コンパクトエフェクターを再現する歪み系エフェクト、6バンドのギター用EQ、フットスイッチの操作でディレイ音をホールドできるディレイ系エフェクトなど、クラスを越えた高品位エフェクトが網羅されています。

●ライブパフォーマンスとダイレクト録音に両対応

歪み系エフェクトでは、17種類のエフェクトタイプごとに特性や音色の異なる2つのアルゴリズム（ライブパフォーマンス用とダイレクト録音用）を用意。これらのアルゴリズムは、アンプの箱鳴りやマイクの取音特性を再現するCABINET & MICエフェクトの有効/無効に応じて、自動的に最適なものが選ばれるため、状況に応じた最良のサウンドが得られます。

●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、ギター用のオートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも手軽にチューニングが行えます。

●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5msec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。

●エクスプレッションペダルやフットスイッチによる操作も可能

パネル上に搭載されたエクスプレッションペダルを使って、エフェクト音色やボリュームをリアルタイムにコントロールできます。

また、外付けのペダル（FP01/FP02）やフットスイッチ（FS01）を接続するCONTROL IN端子を装備。外付けのペダルはボリューム操作に、フットスイッチはエフェクトプログラムの切り替えやリズム機能のテンポ指定に利用できます。

G2.1u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G2.1uの用語について説明します。

IN → **COMP** **WAH/EFX** **ZNR** **DRIVE** **EQ** **EXTRA EQ/CABI&MIC** **MOD/SFX** **DELAY** **REVERB** → OUT

■エフェクトモジュール

G2.1u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。G2.1uには、コンプレッサー系モジュール（COMP）、アンプシミュレーター/ディストーション系モジュール（DRIVE）、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）が内蔵されており、モジュールごとに効果のかけ具合を調節したり、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、効果のかけ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。

G2.1u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つまみを回したときと同じように、音色や効果のかけ具合が

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

G2.1u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。G2.1u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）。

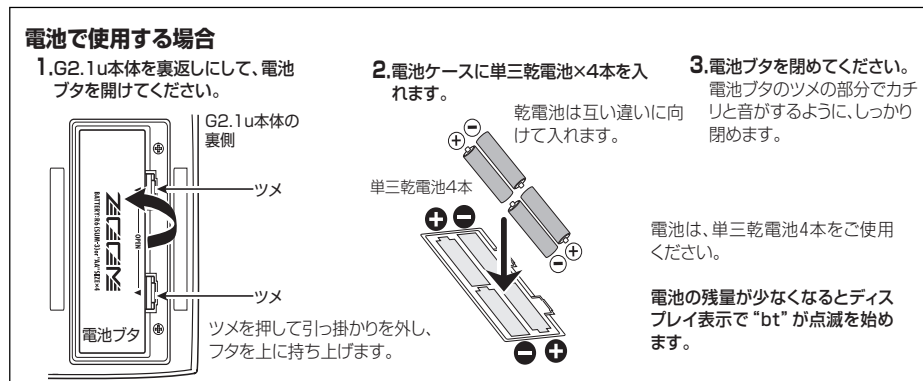
■バンクとエリア

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。G2.1u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

G2.1u内部の動作状態を“モード”と呼びます。G2.1u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。



各部の名称と機能/接続

モジュールセレクター

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います。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います。

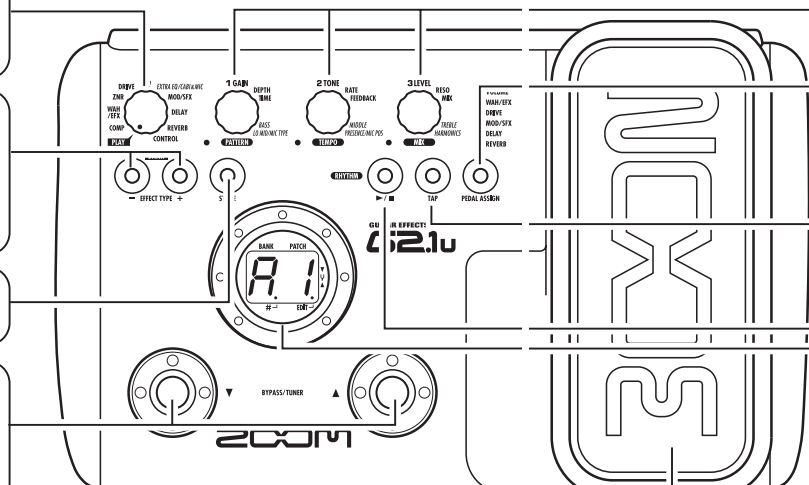
[STORE]キー

変更したパッチをメモリーに保存するのに使います。

[▼]/[▲]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



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。

[PEDAL ASSIGN]キー

内蔵のエクスペッションペダルで操作するモジュールを選ぶキーです。現在選ばれている要素は、LEDの点灯で確認できます。

[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。

RHYTHM [▶]/[■]キー

リズム機能のスタート/ストップを操作します。

ディスプレイ

パッチ番号や内部設定の値など、G2.1uを操作するのに必要な情報が表示されます。

エクスペッションペダル

ポリウムや各種のエフェクトパラメーターを演奏中リアルタイムに操作するためのペダルです。

パソコン

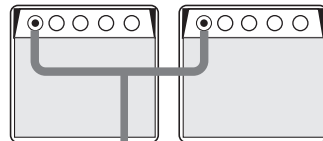
[USB]端子

パソコンに接続してオーディオデータをやり取りするための端子です。この端子をパソコンのUSB端子に接続すれば、G2.1uをパソコン用のオーディオインターフェースとして利用できます。

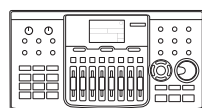
[OUTPUT/PHONES]端子

ギターアンプまたはレコーダー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2台のギターアンプを接続したり、ヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

ギターアンプ



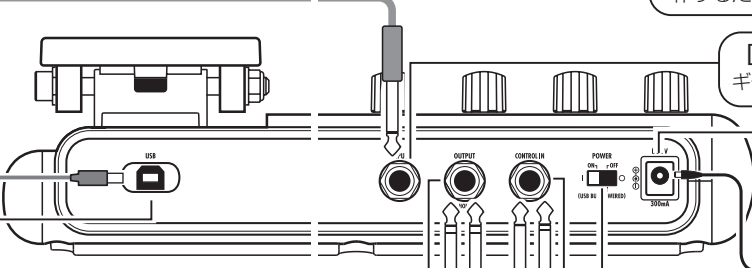
MTR (マルチトラックレコーダー)



ギター



リアパネル



[INPUT]端子

ギターを接続する端子です。

[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。

ACアダプター

[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) や外付け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。

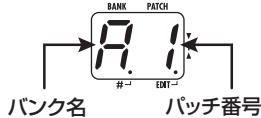
1 電源を入れる

- モノラルのシールドケーブルを使って、G2.1uの[INPUT]端子と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G2.1u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。
- ギター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 G2.1u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 G2.1u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

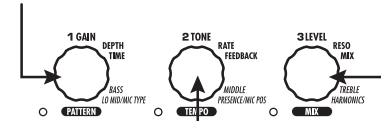
- プレイモードでエフェクトの音色やボリュームを調節したいときは、パラメーターノブ1~3を操作します。それぞれのノブは、次のパラメーターに対応しています。

パラメーターノブ1

DRIVEモジュールのGAINパラメーター(主に歪み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調節します)を設定します。



パラメーターノブ2

DRIVE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モジュールがオフに設定されている場合(ディスプレイ表示は“oF”)、パラメーターノブ1/2は無効です。
- 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(→P34)。

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

G2.1u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、G2.1u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

- G2.1u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。



- G2.1u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）。

G2.1u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。

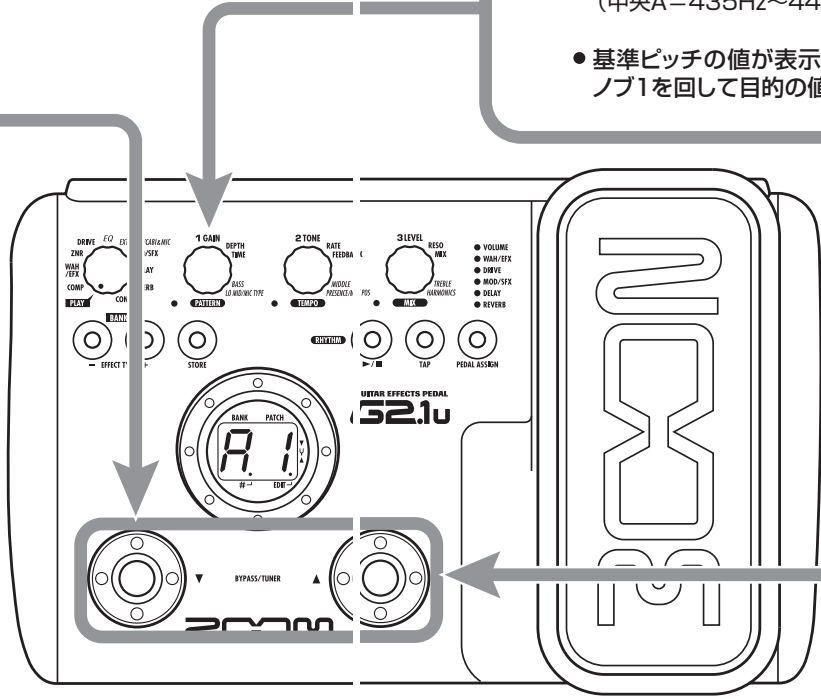


パラメーターノブ1から手を離してしばらくすると、以前の表示に戻ります。

NOTE G2.1u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。

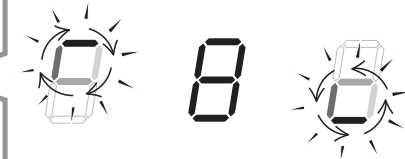
4 プレイモードに戻る

- [▼]/[▲]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。

高いピッチ 正確なピッチ 低いピッチ



他の弦も同じ要領でチューニングしてください。

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

G2.1u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、G2.1u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 G2.1u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

G2.1u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

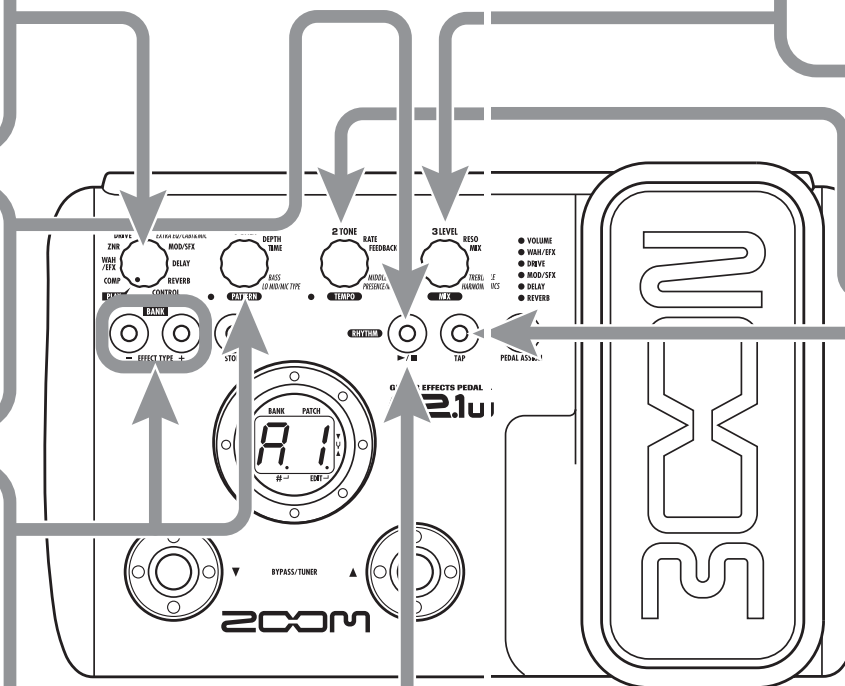


点灯

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。

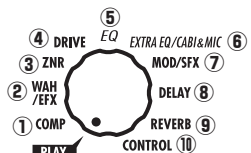


パッチを作り替える

G2.1u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。

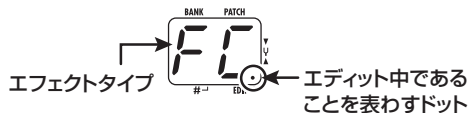
1 エフェクトモジュールを選択する

●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。



- ①COMP モジュール
- ②WAH/EFX モジュール
- ③ZNR モジュール
- ④DRIVE モジュール
- ⑤EQ モジュール
- ⑥EXTRA EQ/CABI&MIC モジュール
- ⑦MOD/SFX モジュール
- ⑧DELAY モジュール
- ⑨REVERB 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、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ディスプレイに表示されます。また、G2.1u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。



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→P27~34)。

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、パッチのコピーを作ることも可能です。

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、モジュールセレクターを操作します。

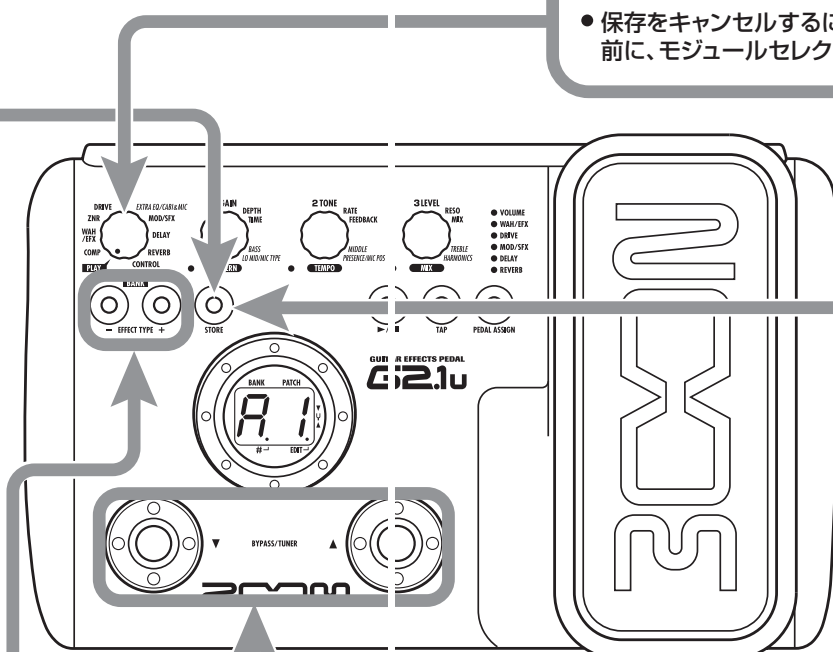
4 もう一度[STORE]キーを押す

- 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。



内蔵エクスプレッションペダルを使う

パネル上に搭載されたエクスプレッションペダルを使えば、エフェクトの音色やボリュームをリアルタイムで変化させることができます。ペダルで変化させる要素は、パッチごとに選択できます。

1 エクスプレッションペダルを使いたいパッチを選ぶ

2 ペダルで操作したい要素を選ぶ

- [PEDAL ASSIGN]キーを押して、エクスプレッションペダルで操作する要素を選びます。現在選択されている要素は、キーのすぐ上にあるLEDの点灯で確認できます。

- VOLUME
- WAH/EFX
- DRIVE
- MOD/SFX
- DELAY
- REVERB

それぞれのLEDが対応する要素は次の通りです。

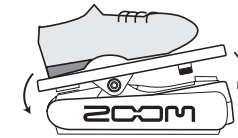
- すべて消灯
エクスプレッションペダルが無効
- VOLUME
パッチ全体のボリューム
- WAH/EFX、DRIVE、MOD/SFX、DELAY、REVERB
それぞれ対応するモジュールのパラメーター

- HINT**
- ・エクスプ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27~33ページをご参照ください。
 - ・エクスプ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(→P34)。
 - ・エクスプレッションペダルを割り当てたモジュールがパッチ内部でオフに設定されているとき、LEDが点滅します。この場合は、エクスプレッションペダルを操作しても効果はありません。

3 ペダルを操作する

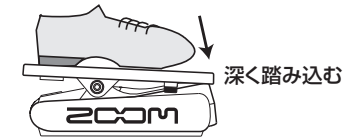
上下に動かす

- 楽器を演奏しながら、エクスプレッションペダルを上下に動かしてください。



4 モジュールのオン/オフを切り替えるには

- エクスプレッションペダルをさらに一段深く踏み込むことで、[PEDAL ASSIGN]キーで選択したモジュールのオン/オフを切り替えることができます。

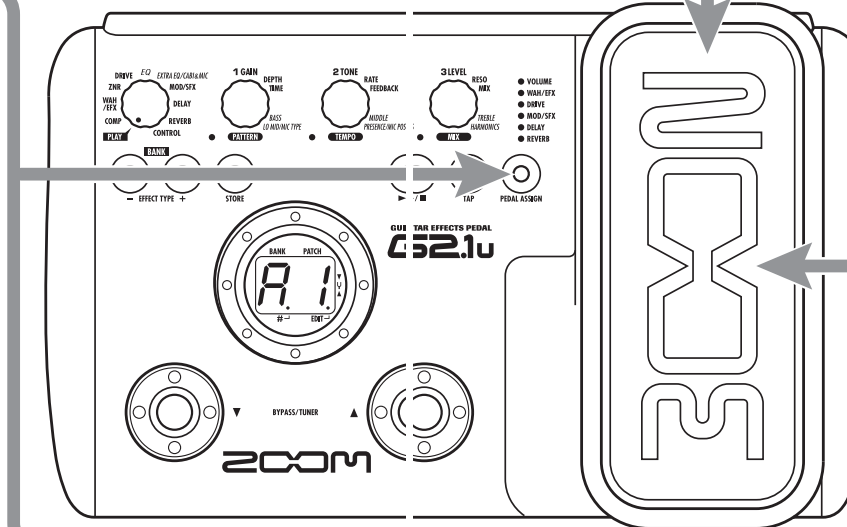


5 必要ならば、パッチを保存してください。

- エクスプレッションペダルの設定はパッチごとに保存できます。

NOTE

保存をせずにプレイモードで別のパッチに切り替えると、変更内容が無効になりますので、ご注意ください。



エクスプレッションペダル/フットスイッチを使う

フロントパネル上に搭載されたエクスプレッションペダルや、[CONTROL IN]端子に接続された外付けのエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使えば、エフェクト音色やボリュームをリアルタイムでコントロールできます。

[CONTROL IN]端子にフットスイッチ (FS01) を接続すれば、パッチの切り替えやリズム機能のテンポ指定を足元で操作できます。

内蔵エクスプレッションペダルを使う

G2.1uのパネル上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。エクスプ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。

エクスプレッションペダルでコントロール可能なパラメーターについては、27~33ページをご参照ください。

1. エクスプ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。
2. モジュールセクターを“CONTROL”の位置に合わせてください。



G2.1uがエディットモードになります。

3. 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(→P34)。

- oF 無効
- VL ボリューム

- WU, Wd, WH, WL WAH/EFXモジュール
- GU, Gd, GH, GL DRIVE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

HINT

- ・変調先のモジュールを選ぶには、パネル上の[PEDAL ASSIGN]キーを使う方法もあります(→P18)。
- ・[PEDAL ASSIGN]キーを使う方法は、プレイモードでもエディットモードでも有効です。
- ・エクスプ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27~33ページをご参照ください。
- ・エクスプ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(→P34)。

4. 必要ならば、パッチを保存してください。

エクスプレッションペダルの設定がパッチに記憶されます。

5. プレイモードでこのパッチを選び、エクスプ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3の設定内容にかかわらず、ボリュームペダルとして機能します。

エクスプレッションペダル/フットスイッチを使う

内蔵エクスプレッションペダルの感度を調節する

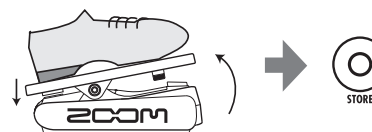
G2.1uのエクスプレッションペダルは工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて感度を再調節することも可能です。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけに音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調整してください。

1. [PEDAL ASSIGN] キーを押しながら電源を入れてください。

ディスプレイに“dn”と表示されます。

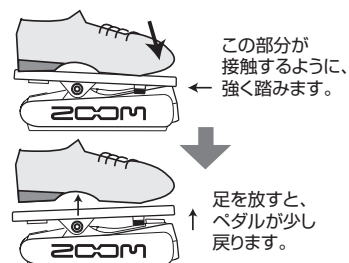


2. パネル上のエクスプレッションペダルを最も手前まで踏み上げて、[STORE]キーを押してください。



ディスプレイの表示が“UP”に変わります。

3. エクスプレッションペダルを最も奥まで踏み込み、足を放してください。



4. もう一度[STORE]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が終わり、プレイモードに戻ります。

HINT

- ・ペダルをどこまで踏み込んだときにモジュールのオン/オフが切り替わるかは、操作3のペダルの位置にかかわらず、一定です。
- ・“Er”と表示される場合は、操作2に戻って、もう一度設定し直してください。

外付けのエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使う

G2.1uの[CONTROL IN]端子にオプションのエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を接続すれば、内蔵ペダルからは独立したボリュームペダルとして利用できます。

1. 外付けエクスプレッションペダルのプラグを[CONTROL IN]端子に差し、G2.1uの電源を入れてください。

2. プレイモードまたはエディットモードで、外付けエクスプレッションペダルを操作してください。

ボリュームが変化します。

HINT

外付けエクスプレッションペダルは、常にボリュームペダルとして動作します。

フットスイッチ (FS01) を使う

G2.1u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、G2.1uの電源を入れてください。

2. モジュールセレクターを“CONTROL”の位置に合わせてください。



G2.1uがエディットモードになり、エクスプレ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み踏む間隔に応じて、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

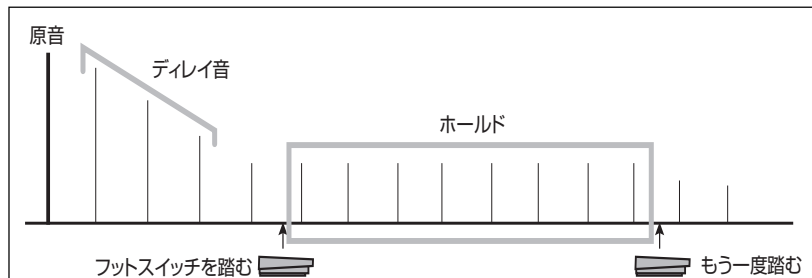
- ・タップ機能に対応するエフェクトパラメーターについては、27~33ページをご参照ください。
- ・ホールド機能を利用するには、そのパッチでホールド機能に対応するエフェクトタイプが有効になっている必要があります。詳しくは34ページをご参照ください。
- ・ディレイモジュールがホールドまたはミュートされている間、ディスプレイ中央のドットが点滅します。

4. プレイモードでこのパッチを選び、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。

パソコンのオーディオインターフェースとして利用する

G2.1uの[USB]端子をパソコンに接続すれば、AD/DAコンバーターおよびエフェクトを内蔵したオーディオインターフェースとして利用できます。オーディオインターフェースとして使用する場合



の動作環境は、次の通りです。

■ **対応OS**

- Windows XP
- MacOS X (10.2以降)

■ **量子化ビット数**

16ビット

■ **サンプリング周波数**

32kHz/44.1kHz/48kHz

HINT

どちらのOSでも、USBケーブルでパソコンで接続するだけで、オーディオデバイスとして利用できます。ドライバーソフトウェアのインストールは不要です。

G2.1uをパソコンのオーディオインターフェースとして利用するには、G2.1uの[USB]端子をパソコンのUSB端子と接続します。これでG2.1uがオーディオデバイスとして認識されます。

HINT

- ・G2.1uの[POWER]スイッチがOFFの位置にあるときは、[USB]端子経由で電源が供給されます。
- ・[POWER]スイッチがONの位置にあるときは、乾電池またはACアダプターから電源が供給されます。特に乾電池でご使用の場合は、ONの位

置のままで使用すると、乾電池の消耗が早くなりますのでご注意ください。

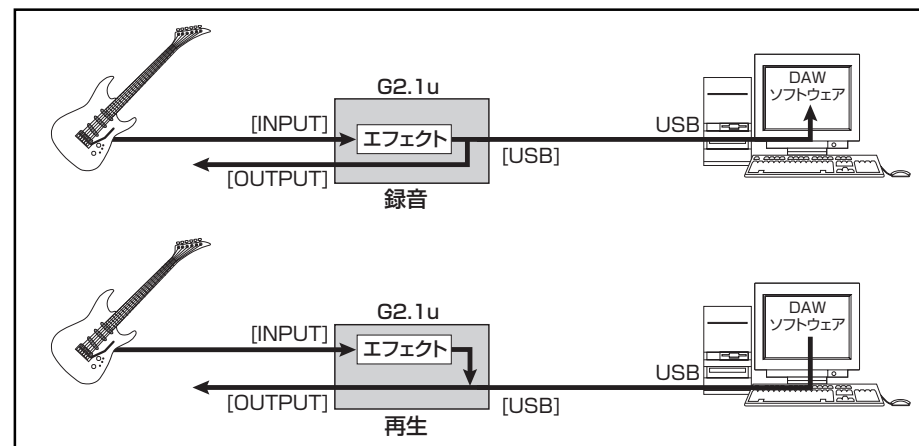
この状態で、G2.1uの[INPUT]端子に接続されたギターサウンドをエフェクトで加工し、DAW(デジタルオーディオワークステーション)ソフトウェアのオーディオトラックに録音できます。

同時に、G2.1uの[OUTPUT]端子からは、DAWソフトウェアのオーディオトラックの再生音と、エフェクトを通過したギター音がミックスされて出力されます。

録音/再生など詳しい操作方法は、DAWソフトウェアのマニュアルをご参照ください。

NOTE

- ・G2.1uをオーディオインターフェースとして利用する場合でも、エフェクト通過後の信号は、常に[OUTPUT]端子から直接出力されています。
- ・DAWソフトウェアにエコーバック機能(録音時に入力信号をスルー出力する機能)がある場合は、必ずオフに設定してください。オンのままで録音すると、出力信号がフランジャーのかったような音色になりますのでご注意ください。
- ・USBケーブルは、高品質でなるべく短いものをお使いください。3m以上のUSBケーブルを通じてG2.1uに電源を供給すると、電圧低下の警告が出る場合があります。



工場出荷時のパッチに戻す

G2.1u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、G2.1u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。

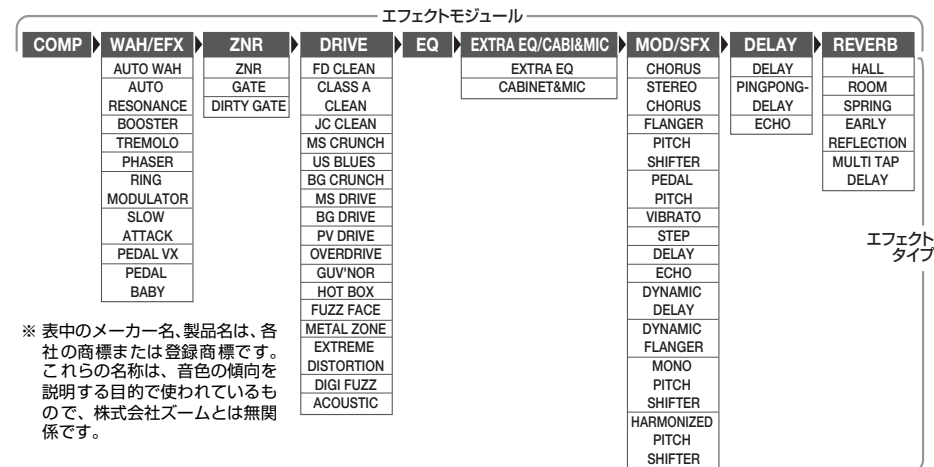
すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、[STORE]キーの代わりにRHYTHM [▶/■]キーを押してください。

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

G2.1u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られます。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、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。

エフェクトモジュールの中には、効果の種類 (エフェクトタイプ) を複数の中から選択できるものもあります。例えば、MOD/SFXモジュールではCHORUS (コーラス)、FLANGER (フランジャー) 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。

ライブ演奏用音色とダイレクト録音用音色を切り替える

上記の図では、DRIVEモジュールに17種類のエフェクトタイプが表記されています。しかし、実際にはエフェクトタイプごとに2つのアルゴリズム (ライブ演奏用とダイレクト録音用) が用意されており、実質34種類のエフェクトタイプが利用できます。

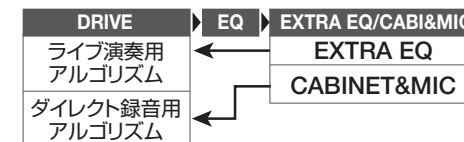
これら2種類のアルゴリズムは、EXTRA EQ/CABI&MICモジュールで選んだエフェクトタイプに応じて、次のように自動的に切り替わります。

● EXTRA EQを選んだとき

DRIVEモジュールでライブ演奏用のアルゴリズムが選ばれます。G2.1uをギターアンプにつないで演奏するときは、この方法をお勧めします。

● CABINET&MICを選んだとき

DRIVEモジュールでダイレクト録音用のアルゴリズムが選ばれます。G2.1uをレコーダーやハイファイなオーディオ装置に直接入力するときは、この方法をお勧めします。



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示します。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。		
	HOLD PINGPONG-DELAY (ピンポンディレイ)		
	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)		
	最長100msのロングディレイに対応したデーフ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。		
	MIX (ミックス)		
	ディレイタイムを設定します。10~990msecの範囲は0.1msec単位で調整できます。上は100msec単位(1.0~9.0)で変化します。		
	FEEDBACK (フィードバック)		
	1~98, 1.0		
	STOP		
	音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
	RANGE (レンジ)		
	1~5		
	TONE (トーン)		
	0~10		
	LEVEL (レベル)		
	2~98, 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(→P20)、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(→P22)、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			
COMP (コンプレッサー) モジュール			
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	
	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。		
	2 ATTACK (アタック)	FS, SL	
	コンプレッサーの立ち上がり速度をFS(高速)またはSL(低速)から選びます。		
	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 (オートレゾナンス)			
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 POSITION (ポジション)	bF, AF	
	WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF(DRIVEモジュールの前)またはAF(EQ/EXTRA EQモジュールの後)が選べます。		
	2 SENSE (センス)	-10~-1, 1~10	
	効果の感度を設定します。		
	3 RESONANCE (レゾナンス)	0~10	
	クセの強さを設定します。		

bS BOOSTER (ブースター)			
信号のゲインを上げて迫力あるサウンドを作るブースターです。			
	1 RANGE (レンジ)	1~5	
	ブーストする周波数帯域を選びます。		
	2 TONE (トーン)	0~10	
	音質を調節します。		
	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。		

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	
	変調の深さを設定します。		
	2 RATE (レイト)	0~50	
	変調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。数値が大きいほど波形の先端がクリップして、効果が強調されます。		


PH PHASER (フェイザー)			
音にシュワシュ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	
	WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF(DRIVEモジュールの前)またはAF(EQ/EXTRA EQモジュールの後)が選べます。		
	2 RATE (レイト)	0~50	
	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モジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA 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 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。	

SL SLOW ATTACK (スローアタック)			
いわゆるバイオリン奏法のように、音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。			
① POSITION (ポジション)	bF, AF	② TIME (タイム)	1~50
WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF (DRIVEモジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA EQモジュールの後) が選べます。		立ち上がりの速さを設定します。	
③ CURVE (カーブ)	0~10	立ち上がりの音量変化カーブを設定します。	

PV PEDAL VX (VXペダルワウ)			
ビンテージペダルワウのシミュレーションです。			
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モジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA EQモジュールの後) が選べます。		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。	

Pb Pb PEDAL BABY (BABYペダルワウ)			
ビンテージペダルワウのシミュレーションです。			
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モジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA EQモジュールの後) が選べます。		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。	


ZNR	
	ZNR (ズームノイズリダクション) 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。ノイズ成分のみを軽減させるノイズリダクションと、無演奏時に音をカットするノイズゲートが選べます。	

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。	

Gt GATE (ゲート)	
無演奏時に信号をカットするノイズゲートです。	

dG DIRTY GATE (ダーティゲート)	
ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のゲートです。	
このモジュールでは、パラメーターはすべて共通です。	

① THRESHOLD (スレッシュホールド)	1~16	
感度を設定します。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ます。		

DRIVE	
	DRIVE (ドライブ) モジュール
16種類の歪みとアコースティックシミュレーターが選べるモジュールです。なお、このモジュールでは、エフェクトタイプごとにモデリングのアルゴリズムが2種類ずつ (ライブパフォーマンス用とダイレクト録音用) あります。これらのアルゴリズムは、CABINET & MICエフェクト (→ P25) の有効/無効に応じて自動的に切り替わります。	

FC FD CLEAN (FDクリーン)	CA CLASS A CLEAN (クラスAクリーン)
さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFENDER TwinReverb (65モデル) のクリーンサウンドです。	A級動作のコンポアンプVOX AC-30のクリーンサウンドです。

JC JC CLEAN (JCクリーン)	MC MS CRUNCH (MSクランチ)
クリアなサウンドと内蔵コーラスによる拡がり感が人気のROLAND JCシリーズのクリーンサウンドです。	クリーンからクランチまで変化するMARSHALLスタックアンプJCM800のクランチサウンドです。

bL US BLUES (USブルース)	bC BG CRUNCH (BGクランチ)
FENDER Tweed Deluxe '53のクランチサウンドです。	MESA BOOGIEのコンポアンプMkIIIのクランチサウンドです。

Md MS DRIVE (MSドライブ)	bG BG DRIVE (BGドライブ)
MARSHALLのスタックアンプJCM2000のハイゲインサウンドです。	MESA BOOGIE Dual Rectifierのチャンネル2 (Vintageモード) を使ったハイゲインサウンドです。

PV PV DRIVE (PVドライブ)	Od OD OVERDRIVE (オーバードライブ)
世界的なハードロックギタリストと共同開発されたPEAVY 5150のハイゲインサウンドです。	世界で始めて“オーバードライブ”の名を冠したコンパクトエフェクターBOSS OD-1のモデリングです。

GV GUV'NOR (GUV'NORディストーション)	Hb Hb HOT BOX (ホットボックス)
MARSHALLの歪み系エフェクター Guv'norのモデリングです。	真空管を内蔵したHOTBOXのドライブチャンネルのモデリングです。

FF FUZZ FACE (ファズフェイス)	Mt Mt METAL ZONE (メタルゾーン)
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。	ロングサスティンと迫力ある中低音を持つBOSSのコンパクトエフェクター METALZONEのモデリングです。

Ed Ed EXTREME DISTORTION (エクストリームディストーション)	dF dF DIGI FUZZ (デジタルファズ)
歪みエフェクトとして世界最強のゲインを誇るハイゲインサウンドです。	アクの強いハイゲインファズサウンドです。

上記のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
① GAIN (ゲイン)	0~98, 1.0	② TONE (トーン)	0~10
歪みの強さを設定します。		音質を調節します。	
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。	

※ 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。

AC ACOUSTIC (アコースティック)			
エレクトリックギターの色をアコースティックギター風に変えるエフェクトです。			

① TOP (トップ)	0~10	② BODY (ボディ)	0~10
アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		胴鳴りの響きを調節します。	
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。	

EQ
EQ (イコライザー) モジュール

6バンドEQの主要な3バンド (BASS MIDDLE、TREBLE) を調節します。

1 BASS (ベース)	±12 160Hz	2 MIDDLE (ミドル)	±12 800Hz	3 TREBLE (トレブル)	±12 3.2kHz
---------------------	-----------	-----------------------	-----------	------------------------	------------

低音域のレベルを調節します。 中音域のレベルを調節します。 高音域のレベルを調節します。

EXTRA EQ/CABI & MIC
EXTRA EQ/CABINET & MIC (エクストラEQ/キャビネット&マイク) モジュール

6バンドEQの追加の3バンド、またはキャビネットシミュレーターを利用するためのモジュールです。MTRへのダイレクト録音、ヘッドフォン、スタジオモニターに適した音色が得られます。

Et EXTRA EQ (エクストラEQ)

6バンドEQの追加の3バンドを調節します。HARMONICSを使えば、倍音域のレベルを調節できます。

1 LO MID (ローミッド)	±12 400Hz	2 PRESENCE (プレゼンス)	±12 6.4kHz	3 HARMONICS (ハーモニクス)	±12 12kHz
-------------------------	-----------	---------------------------	------------	-----------------------------	-----------

中低域のレベルを調節します。 超高音域のレベルを調節します。 倍音域のレベルを調節します。

Cb CABINET & MIC (キャビネット&マイク)

アンプの箱鳴りやマイクの収音特性をシミュレートするエフェクトタイプです。MTRへのダイレクト録音に適した音色が得られます。キャビネット特性は、選択されているドライブタイプに応じて、コンボ (12"×1、12"×2) またはスタック (12"×4) のいずれか一方が自動的に選ばれます。このエフェクトの有効/無効に応じて、DRIVE モジュールのモデリングで使用するアルゴリズムが自動的に切り替わります (→P25)。

1 MIC TYPE (マイクタイプ)	dy, Co	2 MIC POSITION (マイクポジション)	0~2
----------------------------	--------	----------------------------------	-----

マイクの種類を選択します。dyではダイナミックマイク、Coではコンデンサーマイクをシミュレートした周波数特性が得られます。

マイクの収音位置による特性の違いを、次の中から選択します。

0 : スピーカーの中心にマイクを向けたときの特性
1 : スピーカーの中心とエッジの間にマイクを向けたときの特性
2 : スピーカーのエッジにマイクを向けたときの特性

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 (レイト)	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 (レイト)	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 (レイト)	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。

Pt Pt PITCH SHIFTER (ピッチシフター)

ピッチを上下にシフトするエフェクトです。

1 SHIFT (シフト)	-12~-1, dt, 1~12, 24	2 TONE (トーン)	0~10	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
----------------------	----------------------	---------------------	------	---------------------	-----------

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。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

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1参照	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1】

	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	5	UP	-1オクターブ+原音	+1オクターブ+原音
	dn	UP	原音のみ	-100 Cent	dn	dn	+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	6	UP	-700 Cent+原音	+500 Cent+原音
	dn	UP	デチューン+原音	ダブルリング	dn	dn	+500 Cent+原音	-700 Cent+原音
3	UP	dn	0 Cent	+1オクターブ	7	UP	-∞ (0Hz)+原音	+1オクターブ
	dn	UP	+1オクターブ	0 Cent	dn	dn	+1オクターブ	-∞ (0Hz)+原音
4	UP	dn	0 Cent	-2オクターブ	8	UP	-∞ (0Hz)+原音	+1オクターブ+原音
	dn	UP	-2オクターブ	0 Cent	dn	dn	+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 (レイト)	0~50	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
----------------------	-----------	---------------------	------	---------------------	-----------

変調の深さを設定します。 @TAP 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。

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 (レイト)	0~50	3 RESONANCE (レゾナンス)	0~10
----------------------	-----------	---------------------	------	----------------------------	------

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。

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	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
---------------------	---------------	-----------------------------	-----------	---------------------	-----------

@TAP デ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 TAPEECHO (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	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
---------------------	---------------	-----------------------------	-----------	---------------------	-----------

① **TAP** デ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。

② フィードバック量を調節します。

③ 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

dd DYNAMIC DELAY (ダイナミックディレイ)
入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。プラスの値では入力信号が大きいほどエフェクト音の音量が上がり、マイナスの値では入力信号が小さいほどエフェクト音の音量が上がります。

1 TIME (タイム)	1~99, 1.0~2.0	2 AMOUNT (アmount)	0~10	3 SENSE (センス)	-10~-1, 1~10
---------------------	---------------	--------------------------	------	----------------------	--------------

① **TAP** デ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。

② 原音に対するエフェクト音のミックス量を調整します。

③ 効果の感度を調節します。

df DYNAMIC FLANGER (ダイナミックフランジャー)
入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックフランジャーです。プラスの値では入力信号が大きいほどエフェクト音の音量が上がり、マイナスの値では入力信号が小さいほどエフェクト音の音量が上がります。

1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レート)	0~50	3 SENSE (センス)	-10~-1, 1~10
----------------------	-----------	---------------------	------	----------------------	--------------

① 変調の深さを設定します。

② **TAP** 変調の速さを設定します。

③ 効果の感度を調節します。

MP MONO PITCH SHIFTER (モノピッチシフター)
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	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
----------------------	----------------------	---------------------	------	---------------------	-----------

① 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。

② 音質を調節します。

③ 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

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	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
-----------------------	-----------------------------------	-------------------	--------------	---------------------	-----------

① 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2参照)。

② 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3参照)。

③ 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2】

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3】

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 (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 DELAY (ディレイ)
① **HOLD** 最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。

Pd PINGPONG-DELAY (ピンポンディレイ)
① **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 ECHO (エコー)
① **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。

② フィードバック量を調節します。

③ 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 (リバーブ) モジュール
各種リバーブ、アーリーリフレクション、マルチタップディレイを集めたモジュールです。

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 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 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。

② エフェクト音の音質を調節します。

③ 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

Er EARLY REFLECTION (アーリーリフレクション)
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。

1 DECAY (ディケイ)	1~30	2 SHAPE (シェイプ)	±10	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
-----------------------	------	-----------------------	-----	---------------------	-----------

残響の長さを設定します。

② エフェクト音のエンベロープを設定します。マイナスの範囲で逆回転、0でゲートリバーブ、プラスの範囲で減衰型のエンベロープとなります。

③ 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

Md MULTI TAP DELAY (マルチタップディレイ)
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。

1 TIME (タイム)	1~99, 1.0~3.0	2 PATTERN (パターン)	1~8	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
---------------------	---------------	-------------------------	-----	---------------------	-----------

① **TAP** 基準の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 (1.0~3.0) で変化します。

② タップ同士のディレイタイムの組み合わせパターンを選択します。リズムカルなパターンからランダムなパターンまで選択できます。

③ 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

CONTROL			
CONTROL (コントロール) モジュール			
ペダルに関する設定、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4参照	② FS (フットスイッチ)	別表5参照
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4参照)。		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5参照)。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。			

【別表4】

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 (*)
GU, Gd, GH, GL	DRIVE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5】

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。

U 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。

d 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。

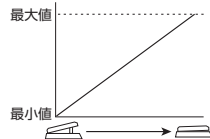
H HIGH

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。

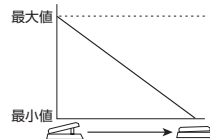
L LOW

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。

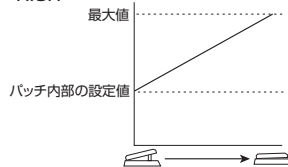
“UP”



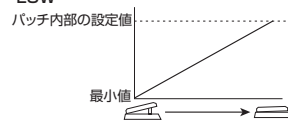
“DOWN”



“HIGH”



“LOW”



主な仕様

エフェクトタイプ	54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、ペダルアサインLED
入力	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	1MΩ
出力	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10kΩ以上時) フォーン 20mW+20mW (負荷32Ω時)
コントロール入力	FP02/FS01入力
USBインターフェース部	
PCインターフェース	16bit (録音/再生 各ステレオ1系統)
サンプリング周波数	44.1kHz, 48kHz
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	165mm (D) × 255mm (W) × 79mm (H)
重量	1100g (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。
- **リバーブ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、リバーブ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。

G2.1u 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	8shuffle	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	16shuffle	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>

G2.1uパッチリスト

※ギターアンプに接続するときはライブ用パッチを、レコーダー等に接続する時にはレコーディング用パッチを使用してください。

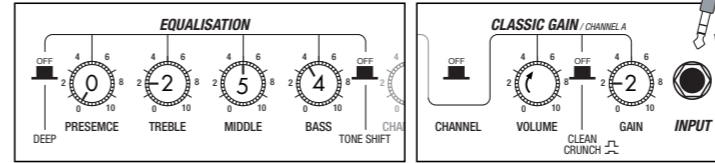
パッチ名	パッチの特徴	キーとなるエフェクト	ペダル設定
RECTIFYING A0	近年では他に類を見ない大ヒットアンプの、もっとも特徴的なシリコン整流セッティングのパワフルなサウンドをモデリングしたパッチ。 ヘヴィロックギタリストなら誰もこのサウンドでリフにソロに使いまくってほしい。 ★参考アルバム: LINKIN PARK / HYBRID THEORY (2001)	BG DRIVE (BGドライブ)	VOLUME
LUSH LIFE A1	G2の高品質なプロセッシングを堪能できるクリーンで瑞々しいコーラス+ディレイサウンド。 POPソングのバックিংで、またギターと共に二人きりで過ごす夜に、あなたを心地よく包み込んでくれるだろう。	CHORUS (コーラス)	VOLUME
The Pie A2	70年代もはやトラディショナルと言えるUKロックバンドサウンド。JCM800をオーバードライブさせた張りのあるクランチサウンドはかみしゃらにかき鳴らせば今風パンクバンドにもマッチする。 当時リアルタイムだったあなたはデブ・クレムソン加入後の後期ハンブル・パイ、と言えば分かっただろうか。★参考アルバム: Humble Pie / Smokin' (1972)	MS CRUNCH (MSクランチ)	DRIVE GAIN
SynthDaze A3	高速追従アルゴリズムを新規に採用したピッチシフターを活かした シンセサイザーサウンド。 ベックに對するヤン・ハマーを彷彿とさせるサウンドでソリッドなソロを決めてほしい。 ★参考アルバム: Jeff Beck / Wired (1976)	METAL ZONE (メタルゾーン)	WAH FREQ
FENDER CLEAN A4	ブラックパネルのツインリバーブをストレートにモデリング、アンサンブル中で欠かせないクリーンギターサウンドが得られる。 ペダルを踏み込むと特徴的なトレモロサウンドが得られ一気にレトロ感たっぷり音色となる。また今回は最近のミュージックシーンに合わせたセムラーアンビエンスを加えているが、もちろんリバーブをスプリングアルゴリズムに変更してもいい。	FENDER CLEAN (フェンダークリーン)	TREMOLO RATE
SANTANA A5	いつの世もロックファンから愛されるサンタナサウンド。特に歪んだ活きのリードサウンドを再現。ブラックマジックウーマン、哀愁のヨーロップ、Adoumaといった新日代表曲を気持ちよく聞かせる。 ★参考アルバム: SANTANA / AMIGOS (1976), SANTANA / Shaman (2002)	BG CRUNCH (BGクランチ)	WAH FREQ
FUNK PLANET II A6	ファンキーなカッティングに最適なコンプ+ペダルワウサウンド、ファンクギターの定番であるペダルワウエフェクトを使用した。ファンクだけでなく様々なジャンルに対応できる非常に抜けの良いクリーンサウンドに仕上げた。ブラッシングや単音カッティングを折りまけてファンキーなグルーブを生み出して欲しい。	PHASER (フェイザー)	WAH FREQ
NUANCE DRIVE A7	ストンプオーバードライブの定番 BOSS OD-1の伝説的な音色を再現したパッチ。 ギタリストのピッキングニュアンスを余すところなく表現するプレイアビリティーの高いセッティング。 ペダル操作でコーラスがミックスされる、どんなギグにも対応可能なギタリストの心強い味方。	OD1 (OD1)	ST CHORUS MIX
C MAJOR HARMONY A8	マイルドなリード系サウンドにCメジャースケールでハーモニーが付く。 このクラスでは世界初のHPS(ハーモナイズド・ピッチシフター)をフィーチャーしたパッチ。キーとスケールは自分の弾きたいフレーズに合わせて設定してほしい。	PV DRIVE (PVドライブ)	HPS MIX
ACOUSTIK A9	エレキギターのサウンドをエレアコ調にモデファイするアコースティック・エフェクトを使用したサウンド。さらにペダルを踏み込みばさらびやかなコーラス効果が得られる。シングルコイルのフロントピックアップでの使用が推奨だが、クリーンサウンドのアンサンブル(エフェクト効果)として積極的に使用することもでき、オリジナリティを追求するあなたにはもってこいのパッチ。	ACOUSTIC SIM (アコースティックシミュレーション)	ST CHORUS MIX
POWERED BY b0	活きのソロや、脅威のリフワークにこだわるギタリストも、たまには本能的にそのままにパワーコードをかき鳴らして(時たまブリッジミュートを織り交ぜて)みたくなるもの。 最高の弾き心地を提供する本パッチの歪みで思う存分ギターをかき鳴らして欲しい。 ★参考アルバム: GREEN DAY / Dookie (1994)	PV DRIVE (PVドライブ)	VOLUME
BREATH YOU TAKE b1	コンプを効かせたクリーンサウンドに8分音返りのディレイサウンドをミックス。アンディ・サマーズお得意のアルペジオ音色。ペダルでディレイの返りをコントロールできる。 ★参考アルバム: POLICE / Synchronicity (1983)	JC CLEAN (JCクリーン)	DELAY MIX
Mr. Fripp b2	MXR社製ダイナコンプ+ダラス社製ファズフェイスの組み合わせでどこまでもサスティンの伸びる野太いサウンドが得られるセッティングを忠実にモデリング。 フロントハムバックerピックアップでウォームでそれでいて芯とコシのある音色を確かめて欲しい。 ★参考アルバム: King Crimson / In the Court of the Crimson King (1969)	FUZZ FACE (ファズフェイス)	DRIVE GAIN
ORANGE CRUSH b3	エッジの効いたピンチーディストーションストンプボックスとフランジャーを組み合わせた往年のジェットサウンドが得られるセッティング。 乾いた歪み+フランジングジェット効果+濃厚な残響をミックスした懐かしいけど新しいハイブリッドなサウンドにアレンジした。★参考アルバム: HEART / BARRACUDA (1972)	GUVERNOR (GUVNOR)	FLANGER RATE
AC CLEAN b4	無帰還A級動作のチューブ駆動方式のVOX社 ACシリーズのアンプを使用した、クラシカル・プリティッシュ・クリーンサウンド。 60年代の英国音楽市場において大流行し、70年代も含め英国を代表する有名バンドがこぞって使用したことで現在に至っても有名なAMPサウンドが得られる。 ★参考アルバム: THE BEATLES / 1962-1966.Red Album (1973)	CLASS A CLEAN (クラスAクリーン)	VOLUME
BIG WALL b5	マルチエフェクター史上最強に歪むパワーサウンド。 ローパワーコードでの圧倒的存在感、タッピング奏法でのスムーズな反応など、ハイゲインサウンドにギタリストが求める要素に富んだパッチ。さらにペダル操作で一気に2オクターブ下まで急降下するペダルピッチエフェクト効果も可能。	BG DRIVE (BGドライブ)	PEDAL PITCH 2oct DOWN
VibroCrunch b6	S.R.V.に代表されるUSブルース・ロックのジャンルで有名な、いわゆるレズリー効果をピブラートエフェクトを使用して得られるようにセッティングしたサウンド。 歯切れの良いコードカッティング、且つ、ダイナミックなストローク奏法に適したサウンドを演出している。 ★参考アルバム: Stevie Ray Vaughan / Texas Flood (1983)	VIBRATO (ビブラート)	VIBRATO RATE
1984 b7	現在はE.V.H.は5150の使用で有名だが、以前はマーシャルアンプに独自の改造を施して得られるビッグ・クランチサウンドを採用していた。その第一期E.V.Hサウンドの集大成といえるこのサウンドをシミュレート。もちろんパッチ名はデビッド・リー・ロス時代のヴァン・ヘイレン最高傑作アルバムから。 ペダルを深く踏み込めばリードに最適なロングディレイ効果が得られる。 ★参考アルバム: Van Halen / 1984 (1984)	MS DRIVE (MSドライブ)	DELAY(OFF) MIX
The SPY who loved me (or Spagetti Western) b8	ジェームス・ボンドのテーマ、マカロニウエスタン(スパゲッティウエスタン)等、懐かしいスクリーンを想い出させるサウンド。 ★参考アルバム: Sound Tracks / 007 Dr.NO (1962)	FENDER CLEAN (フェンダークリーン)	SPRING MIX
HEAD LONG b9	ブライアン・メイの愛したズームオリジナルサウンド。非常に特徴的なエフェクトだが実際のアルバムで効果的に使われていることを確認してほしい。ブライアン・メイ好きなら、ステップをオフしてディレイをONにした音色も試してほしい。ブライントン・ロックギターオーケストレーションの世界に突入する。更になりにきるならHPSをEのマイナー3rdで使用すれば完璧!! ★参考アルバム: QUEEN / INNUENDO (1991)	STEP (ステップ)	STEP RATE

※バンク 0~3のプリセットエリアはA~dと同じ内容が保存されています。※使用するギター、アンプによりノイズリダクションの値を調整されることをお勧めします。

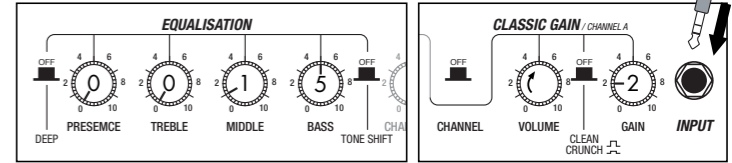
代表的ギターアンプでの推奨セッティング

Marshall JCM-2000

ライブ用パッチ (A0~A9, b0~b9) の場合

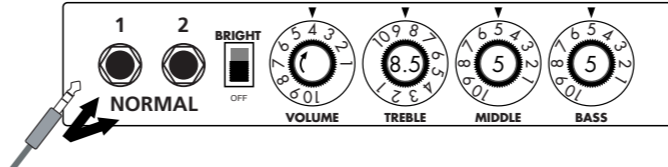


レコーディング用パッチ (C0~C9, d0~d9) の場合

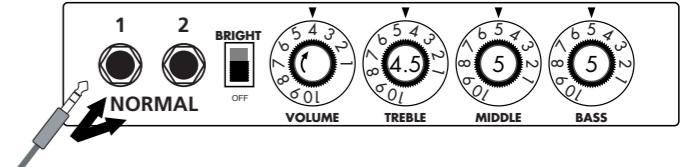


Fender TWIN Reverb

ライブ用パッチ (A0~A9, b0~b9) の場合

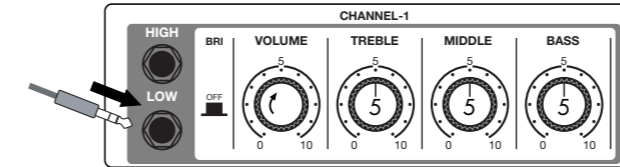


レコーディング用パッチ (C0~C9, d0~d9) の場合

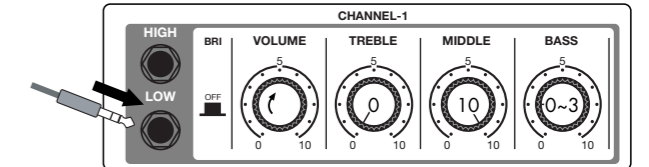


Roland JC-120

ライブ用パッチ (A0~A9, b0~b9) の場合



レコーディング用パッチ (C0~C9, d0~d9) の場合



レコーディング用パッチをギターアンプで使用すると、意図したモデリング・サウンドが再現されないばかりか耳障りな音となることがあります。上記を参考にアンプのセッティングを調整してください。

新 搭載エフェクトの紹介

Early Reflection

アーリー・リフレクション(初期反射音)とは、リバーブ成分のうちの最初に跳ね返ってくる音のことである。残響音は初期反射音と後期反射音から構成され、通常この初期反射音で部屋の広さなどの特徴が表現される。この部分だけを抜き出したアーリー・リフレクション・エフェクトは、ラック・タイプのリバーブには搭載されていることが多いが、Gシリーズではギタリスト向けにアレンジした。一般的な使用例は、“SHAPE”パラメータをプラス値、つまり減衰していく設定とし、“DECAY”パラメータで部屋の大きさを設定する。飛び道具的な使用方法として、“SHAPE”パラメータを極端なマイナス値に設定し、逆回転のような特殊効果を得ることができる。

EXTRA EQ

通常のEQモジュールでコントロールできるLOW:160Hz, MID:800Hz, TREBLE:3.2kHzに加え、EXTRA EQモジュールでは、LOW MID:400Hz, PRESENCE:6.4kHz, HARMONICS:12kHzという、他のギター用エフェクターでは例を見ない帯域をブースト/カットできる。“PRESENCE”ではヌケを良くする高域を、“HARMONICS”ではクリップ・サウンドの倍音成分のみを調整できる。チューブ・アンプのドライブ・サウンドには豊富な倍音成分が含まれており、これを忠実にモデリングするには、このEXTRA EQが必要不可欠であった。

Multi Tap Delay

最大8タップのディレイそれぞれの設定により、リズムカルなパターンを作り出すエフェクト。リズムックなパターンからランダムなものまで、実用的な設定を8タイプ用意した。オススメはパターン2。弾いた音がリズムカルなバックイングのようにフィードバックするので、次から次にフレーズがインスパイアされるはずだ。サウンド・オン・サウンドとはまた一味違うソロ・パフォーマンスにも応用できるだろう。ステレオ・ピンポン仕様なのは、是非ヘッドホンを使って試して欲しい。パターン全体のディレイ・タイムは、最大3秒まで設定可能。

Dynamic Delay/Dynamic Flanger

入力するギターのエンベロープによって、ディレイやフランジャーのミックスをコントロールできる、いわゆるダッキング・エフェクトである。ダイナミック・ディレイでは、“SENSE”パラメータをマイナスに設定することにより、ギターの入力がある間はディレイのフィードバック音を出力せず、入力が無くなった時にフィードバックが付加されるダッキング・ディレイを作り出せる。速弾きでフィードバック音が邪魔になるような場合、このエフェクトを使えば解消される。また、“SENSE”パラメータをプラスに設定することで、入力のある間のみフィードバック音がミックスされ、入力を止めると同時に消える設定も可能。ディレイをかけて演奏中に曲間でブレイクを入れる場合など、ピタッと止まって効果的。ダイナミック・フランジャーでも同様に“SENSE”パラメータをマイナスに設定すると、大きな入力がある場合フランジャー効果が出ず、入力が小さくなると効果が得られる。ロングトーンのフレーズなどで、音の減衰に伴ってフランジャー効果が付加されていくような、一味違ったサウンドが作り出せる。逆に“SENSE”パラメータをプラスに設定すると、強く弾いた場合のみフランジャーがミックスされる。アルペジオやリフのアクセントに使っても、リードの隠し味としても使っても効果絶大。

この解説書に記載されている会社名、製品名等はすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとの関係はありません。すべての製品名、説明、写真は、本機の開発中に参考とした製品を特定するためにのみ使用しました。

モデリングガイド … ドライブ・エフェクトのタイプ名とそのモデルとなったアンプやストンプボックスの解説です。

● MESA/BOOGIE Mark III 【メサ/ブギー マークⅢ】	エフェクトタイプ: BC CRUNCH (BC クランチ)	bc
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>MESA/BOOGIEは、サンフランシスコのアンプ・テクニシャンであった創業者のRandallSmith氏が、初期のフェンダー製小型アンプ “Princeton”を100Wのハイパワーに改造して販売していたのが始まりで、その第一号機が“MARK I”である。それを試奏したCarlos Santana氏が、“Shit man, that little thing really Boogies!”と讚したことから、機種名が“BOOGIE”となった。第2号機となる“MARK II”では、リード/リズム・チャンネルと、音創りに幅を持たせるための4バンドのグラフィコが追加された。特筆すべき点は、この機種で完成されたサイマル・パワー回路(クラスAとクラスABの切り替え)である。合計6本のパワー管で構成され、クラスAの時にはEL34×2本でキメ細かなサウンドを、クラスABの時には6L6GC×4本とEL34×2本、全6本でフルパワー・サウンドを出力する。“MARK II”は、まだまだ高価なハンドメイド・アンプであったが、この後に普及版“MARKⅢ”が登場する。10インチ×1発で60Wの出力を持つアンプであるが、サイマル・パワー回路、グラフィックEQ、リズム1/リズム2/リードの3チャンネルと、BOOGIEの特長をすべて備えたモデルである。今回Gシリーズでは、この“MARKⅢ”のコンボタイプをモデリングしている。</p>		

● MESA/BOOGIE Dual Rectifier 【メサ/ブギー デュアル レクティブファイア】	エフェクトタイプ: BG DRIVE (BG ドライブ)	bG
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>Mark IーⅢシリーズでも解説したサイマル・パワー回路をさらに向上させ、プリ部のゲインなどを増強して生まれたのが“Rectifier”である。プリ管に12AX7×5、パワー管は6L6GC×4をマウントした100W出力のアンプである。このモデルはMarkシリーズと違って、トーンの効きを優先するためにボリューム回路のあとにトーン回路を記している。MESA/BOOGIEは、このアンプで一躍フュージョン系からメタル系のイメージを持つブランドとなる。“Rectifier”の最大の特徴は、そのシリーズ名にもなっている整流回路であり、その整流回路を2系統持った機種が今回モデリングに使用した“Dual Rectifier”である。このアンプは、シリコン・ダイオードと真空管の2つの整流回路を持つ。ダイオードではタイトでハイパワーなサウンドが、真空管ではソフトで暖かいサウンドが得られる。モデリングには、その“Dual Rectifier”をセレクション12インチ×4発のBoogie製キャビネットとスタックし、ピンテージ・チャンネルとシリコン整流回路のコンビネーションを使用した。</p>		

● Roland JAZZ CHORUS 【ローランド ジャズ コーラス】	エフェクトタイプ: JC CREAN (JC クリーン)	JC
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>プロ/アマを問わず、誰もが一番身近に感じるギターアンプといえは、Roland “JC-120”。1975年にRolandから発売され、“持ち運びしやすく”、“大きな音が出て”、“故障が少ない(さすがMade In Japan)”ということから評判となり、パブリックな場所では一番常備率の高いギターアンプとなった。世界中のライブハウスやスタジオに、ほぼ間違いなく設置してある。近年ではマルチ・エフェクターと相性の良いアンプとしても再評価されるなど、さまざまな評判から愛用者が多い。“JC-120”の秘密、あのコーラスサウンドは、12インチ×2発のスピーカーの片側だけにディレイ・ピブラートを出力し、もう一方のスピーカーからは原音を出力、それらを空間で混ぜることで独特の拡がり感を創り出している。そのあまりの評判の高さに、コーラス回路部分は後に“CE-1”の型番でエフェクターとして発売された。ちなみに、Gシリーズでモデリングしたコーラス・エフェクトは後継機“CE-2”である。もう1つの特徴としてブライト・スイッチがあるが、今回のモデリングではこのスイッチは装備されていない。ただし、“Extra EQ”の“Harmonics”パラメータにより類似の調整が可能である。</p>		

● VOX AC30/6TB 【ヴォックス AC30/6TB】	エフェクトタイプ: CLASS A CLEAN (クラス A クリーン)	CA
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>VOXの長い歴史を紐解くと、1958年に“Jennings Musical Instruments” (以降JMI)から始まっている。当時は、10W-15W程度のアンプを製作していたが、時代の流れと共に出力の大きいアンプの要望が強くなり、名機“AC30”が生まれる。オリジナルの“AC30”は、セレクションのアルニコ12インチ×2発、プリ管にEF86、パワー管EL84、整流管にはGZ34が使われていた。この頃にシャドウズやビートルズがAC30を使用するようになり、その影響もあってギタリストたちに広く浸透していった。その後、時代の変遷と共にさらに高いゲインが要求されるようになり、これに応えるべくトッププースト・ユニットと呼ばれるゲインを稼ぐための後付ユニットが開発された。後にこのユニットを内蔵したのが“AC30/6TB”、今回Gシリーズのモデリングに使用したモデルである。その後、VOXはJMIの手を離れ、残念ながら販売数は激減していく。しかし近年になってKORGが商標権を獲得し、オリジナルに忠実なリイシューモデルを生産し始めて復活した。Gシリーズでは、“AC30/6TB”のノーマル・チャンネルのHiインプットをモデリング。ビートルズやシャドウズのような、クラスAアンプに代表されるにぎりのないクリーンなサウンドを再現。</p>		

● Fender Tweed Deluxe '53 【フェンダー ツweed デラックス '53】	エフェクトタイプ: US BLUES (US ブルース)	bL
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>Fenderの最初のアンプは、1945年から1946年にかけて、Leo Fender氏と相棒のエンジニア Doc Kauffman氏によって作られた。その当時は“Fender”社製ではなく、二人の頭文字を組み合わせた“K&F Manufacturing Corporation”社製であった。そして1947年、Fender社としての最初のアンプ“Model 26”が作られ、次いで1949年には初心者向けのChampionシリーズ“Champion 400/600”が発売される。そして、アンプ全体をツweedで覆った“Tweed Amp”が1950年代から1960年代にかけて誕生する。この時代には、“Bassman”、“Bandmaster”など多種多様なツweed・アンプが発売されるが、今回Gシリーズでは、Tweedシリーズの代表格でもある1953年製“Tweed Deluxe”、通称ワイドパネルをモデリングした。プリ管に12AY7、12AX7を各1、パワー管に6V6GTを2本、整流管に5Y3GT、スピーカーにJensen製12インチ×1発を搭載した10Wのアンプである。現在では、オリジナルはかなり高価なものとなっており、程度のいいもの入手するには相当の困難を要する。インプットは2つあり、1つはマイク用インプット、トーン・コントロールは高域に1つしかない。そのためGシリーズのEQは、トレブル以外をフラットにして使うと良い。低域のクセと、フェンダー特有の高域のきらびやかさをそのまま再現できる。</p>		

● Fender Twin Reverb '65 【フェンダー ツイン リバーブ '65】	エフェクトタイプ: FD CLEAN (FD クリーン)	FC
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>1963年後期に、“Twin”アンプにリバーブが搭載され、“Twin Reverb”が誕生する。1965年、Fender社はLeo Fender氏の健康上の理由からCBSに売却されてしまうが、今回Gシリーズでは、CBSに売却される以前に生産されたモデル、通称“Black Panel”と呼ばれる1965年製“Twin Reverb”をモデリングしている。プリ管に7025(12AX7)×4、12AX7×1、12AT7×2の合計7本、パワー管には6L6GC×4本、整流回路にはシリコン・ダイオードが使われている。真空管整流に比べると、ダイオード整流はタイトなサウンドになる傾向があるが、これがTwin Reverb特有のきらびやかなサウンドを創っていると考えられる。スピーカーはJensen製12インチ×2発、アンプは80Wの出力を持つ。Gシリーズではヒブラート・チャンネルをモデリング、ブライト・スイッチをONにした音色は、“EXTRA EQ”の“Harmonics”パラメータで調整可能。リバーブ・エフェクトをONにすれば、あなたの部屋にもかこれの“Twin Reverb”が。</p>		

● PEAVEY 5150 STACK 【ピーヴィー 5150 スタック】	エフェクトタイプ: PV DRIVE (PV ドライブ)	Pv
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>Edward Van Halen氏のシグネチャー・モデルとして有名なPeavey “5150”、“5150MKII”。残念ながら現在では、エンドーズメント契約が切れたため本人は使っていない。Gシリーズでは、最初のモデル“5150”をモデリングしている。リズム・チャンネル/リード・チャンネルの2系統を持つ120Wのフルチューブ・アンプで、プリ管に12AX7×5、パワー管に6L6GC×4、整流回路にはシリコン・ダイオードを使用している。そのサウンドの特徴は、立ち上がりが速く、奥行きとツツがあり、歪みは粒が細かく、低音がファットで粘りがある。さすがに、一流ミュージシャンのサウンド・デザインである。モデリングにはリード・チャンネルと12インチ×4発のキャビネット“5150SL”を使用。ゲインを最高に上げて、Van Halenのヒット曲、“Top of the world”を思いっきり弾いてみよう。</p>		

● Marshall JCM2000 【マーシャル JCM 2000】	エフェクトタイプ: MS DRIVE (MS ドライブ)	Md
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>“JCM2000”は、定評のある“Plexi”アンプ(Old Marshallと呼ばれる)の倍音豊かでパワフルなサウンドを基礎としており、Marshallのトラディショナル・サウンドからメタル・サウンドまで、ジャンルを問わないフレキシブルさが特徴だ。現在のマーシャルでは定番となっている、プリ管ECC83×4とパワー管EL34×4を装備し、クリーンから過激な歪みまで、あらゆるジャンルに対応したフルチューブ・アンプである。音の粒は粗めだが、レスポンスが良く、音ヌケも良い。“JCM2000”にはTSLとDSLの2種類があるが、Gシリーズではシンプルにまとまった“DSL-100”をモデリングしている。別記“JCM800”と同様、“1960A”をキャビネットとしてスタックし、リード/クラシックの2系統のうち、良く歪むリード・チャンネルを使用した。</p>		

● Marshall JCM800 【マーシャル JCM 800】	エフェクトタイプ: MS CRUNCH (MS クランチ)	MC
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>音楽の流行とミュージシャンと共に名機を創り続けてきたMarshallは、1962年に発売された“JTM-45”(Jim&Terry Marshall)から始まり、現在のロックシーンには欠かせない存在となった。より良い製品を創出するため、アンプ回路の試行錯誤は常に行われていた模様だが、1981年にMarshallは怒涛のごとく新製品を発売した。4インプットの“1959”や“1987”、マスターボリュームを採用した“2203”と“2204”。そして、1983年には、ノーマル/ブーストの2チャンネルを持ち、エフェクトの SEND/リターン端子までも装備した“2210”と“2205”が発売された。これらを総称して“JCM800”(Jim&Charles Marshall)と呼ぶ。プリ管にはECC83×3、パワー管にはEL34×4、トーン回路はプリアンプの後に配置されており、モダンMarshallの基本となる回路はここで築き上げられたようだ。今回モデリングする“JCM800”には、マスターボリューム式の“2203”を選んだ。そのため歪みを容易に得ることができるが、今となってはその歪み方は控えめだ。しかし、非常に音が太く、ローエンドがしっかりしており、とにかくヌケが抜群に良い。ゲインがもっと欲しい場合には、オーバードライブやブースターなどを併用する機会が多い。モデリングには、相性の良いセレクション12インチ×4を搭載した“1960A”キャビネットをスタックして使用した。</p>		

● BOSS OD-1 【ボス OD-1】	エフェクトタイプ: OVERDRIVE (オーバードライブ)	Od
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>BOSSから1977年に発売されたこの“OD-1”は当初、真空管アンプのナチュラルなオーバードライブ・サウンドを狙って作られた製品であったが、その後真空管アンプの手前にインサートし、ハリとコシ、ゲインを与えるブースターとして大活躍したストンプ・ボックスである。歪みを作り出すダイオード・クリッパを非対称に3個使い、マイルドでニュアンス豊かなオーバードライブ・サウンドを創り出す。1977～1985年まで販売されていたが、今では中古品を探すのも難しく、見つかったとしてもビックリするくらい高価。オーバードライブと称されるストンプ・ボックスは、チューブ・スクリーマーを筆頭として星の数ほどあるが、今回Gシリーズではこの元祖“OD-1”をモデリングした。もしあなたが本物の“OD-1”に触れる機会に恵まれるとしたら、ドライブ・モジュールでこの“OD-1”をセレクトし、それ以外のエフェクト・モジュールをすべてオフにして音と比較してみたい。ブラインド・テストでは区別がつかないであろう。</p>		

● BOSS MT-2 【ボス MT-2】	エフェクトタイプ: METAL ZONE (メタルゾーン)	Mt
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>“MT-2”は、METAL ZONEというその名とおり、BOSSの歪み系の中でも最強に過激に歪むストンプ・ボックス。中低域のファットな歪み方が特徴で、ハイ、ローのEQに加え、ミドルには2軸のパラメトリックEQを採用。これが、ドンシャリ・メタルサウンドの核となっている。中域を下げて高・低域を持ち上げるとメタル・サウンドに、中域を持ち上げてゲインを下げるとオーバードライブ・サウンドが作れるなど、音創りの幅にも定評がある。ヒット作の多いBOSS製品の中でも、売上台数トップを誇るモンスター・ディストーション。ストラトであろうが、レスポールであろうが、この“MT-2”にインプットされたサウンドはビックアップもギターも問わず“MT-2サウンド”となる。1991年に登場したが、現在でも販売されている超ロングセラーなストンプ・ボックスである。</p>		

● Dallas-Arbiter FUZZ FACE 【ダラス・アービター ファズフェイス】	エフェクトタイプ: FUZZ FACE (ファズフェイス)	FF
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>ユニークな顔のデザインで作られた“FUZZ FACE”。1966年にDallas-Arbiter社によって生まれた。今は亡き伝説のギタリスト、ジミ・ヘンドリクスが使っていたことでも有名。彼は、当時の歪まないマーシャル・アンプに“FUZZ FACE”を用い、アバンギャルドな音色を創りだしていた。図太く強力な重低音と、サスティーンのあるファズ・サウンドが特徴。当時のモデルは、PNPゲルマニウム・トランジスタを2個使ったもので、ダイオード・クリップのサウンドとは大きく違っている。ラジカセのマイクインプットにエレキギターを入力して歪みサウンドを作る、皆さんも昔やったことはないだろうか。このような歪み回路と考えてもらって良い。今回のモデリングでは、この当時のモデルの特徴を余すところ無く再現している。</p>		

● Marshall Guv'nor 【マーシャル ガヴァナー】	エフェクトタイプ: GUV'NOR (GUV'NORディストーション)	GV
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>Marshallブランドの本格的な歪系ストンプ・ボックス“Guv'nor”は、Marshallアンプの歪みがこのペダル1つで入手できるというセールストークで発売された。使用するアンプにも依るが、いかにもMarshallっぽい歪みが本当に再現できる。1988年にイギリスで生産されたモデルと、1998年に韓国で再生産されたモデルがある。Gシリーズでは1988年のオリジナル版をモデリングした。この“Guv'nor”の特徴は、“TREBLE”の周波数ポイントにある。値を下げていっても、高域がこもるのではなくファットなサウンドになり、上げていくにつれ、心地よくヌケの良いサウンドに変化していく。</p>		

● MATCHLESS HOT BOX 【マッチレス ホット ボックス】	エフェクトタイプ: HOT BOX (ホットボックス)	Hb
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>MATCHLESSのペダル・プリアンプとして発売された“HOT BOX”。12AX7Aを2本使い、“MATCHLESS”のアンプ・サウンドを忠実に再現している。真空管特有のコンプレッション感と速いレスポンスに加え、サウンドはファットでヌケが良い。また、歪ませても元のギターサウンドのニュアンスを失わない。プリアンプと称されているが、最高のサウンドを得るためにはストンプ・ボックスと同様にアンプのヘッドからインプットするのがベスト。鏡面仕上げのボディ、パワーをONにすると“MATCHLESS”のロゴが光るなど、所有欲をくすぐられる。この“HOT BOX”は、どんなアンプで使っても“MATCHLESS”のアンプ・サウンドにしてしまう不思議な箱である。</p>		

● ZOOM Extreme Distortion 【ズーム エクストリーム ディストーション】	エフェクトタイプ: EXTREME DISTORTION (エクストリームディストーション)	Ed
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>Gシリーズのために開発されたディストーション。あえて、デジタル臭さとデジタル特有のエッジを強調した、極限まで歪むディストーション・エフェクトである。ZOOMで一番歪むストンプ・ボックス“TM-01”(トライメタル)は、すでにディスコンとなってしまったが、ダイオード・クリップ回路を3段階に使った非常にハイゲインな製品であった。今回の“Extreme Distortion”は、さらにゲインが高い。入力段でレベルを究極まで持ち上げ、クリップ回路で過激に歪ませる。その名のごとく世界で一番歪むディストーションであろう。実際、ギターのボリュームを下げてても、歪み具合が変わらないはずだ。それだけ、歪んでいるのである。通常ゲインを上げれば上げる程音は細くなって来るが、この“Extreme Distortion”は、太さとコシを失わない。</p>		

● ZOOM Digital Fuzz 【ズーム デジタル ファズ】	エフェクトタイプ: DIGI FUZZ (デジタルファズ)	dF
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div></div></div></div></div> <p>今から40年も前、一緒にバンドをやっていたギタリスト君は(私はベース)、ギターの音を歪ませたいと言ってやたらとアンプの音量を上げ、練習が終わる頃には全員擬似的難聴になっていた。そんなアンプがまだ簡単に歪まなかった時代、なんとアンプのスピーカーに切れ目を入れ、歪んだようなサウンドを作り出したのがファズ・サウンドの生まれた背景。その歪んだ(ような)サウンドをシミュレートしたのがファズ・エフェクトである。つまり、ダーティーな歪みと“壊れた”感じをどれだけ演出できるかがファズのポイント。この“Digital Fuzz”は、その形容どりのサウンドを演出する。過激に歪み、容赦のないゲート、減衰時のノイズなど、まさに“壊れている”の一言に尽きる。太く、粘りのあるサウンドは、ファズ・マニアには是非試してもらいたい出来栄だ。まさに、デジタルでしか表現できない(スピーカーに切れ目を入れられますか?)、Digital Dirty Fuzzである。</p>		

※この解説書に記載されている会社名、製品名等はすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとの関係はありません。すべての製品名、説明、写真は、本機の開発中に参考とした製品を特定するためにのみ使用しました。

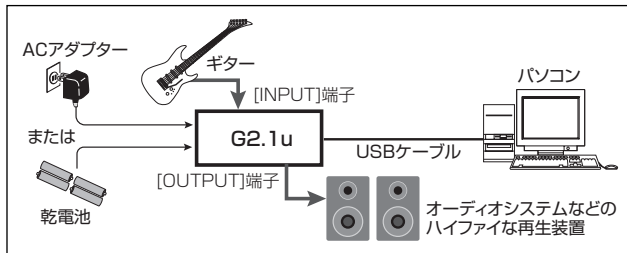
この「USB/Cubase LE スタートアップガイド」では、Cubase LEをパソコンにインストールし、G2.1uの接続や各種設定を済ませて、ギター演奏を録音するまでの手順を説明します。

Cubase LEのインストール ▶ 接続と準備 ▶ Cubase LEを使って録音 ▶

Cubase LEのインストール ▶ 接続と準備 ▶ Cubase LEを使って録音 ▶ Windows XP

Windows XPが動作するパソコンにG2.1uを接続して、オーディオの入出力ができるように設定します。

- 1 Cubase LEをパソコンにインストールしてください。**
本製品に付属するCD-ROMをパソコンのドライブに挿入すると、自動的にインストーラーが起動します。画面の指示に従ってCubase LEのインストールを行ってください。
- 2 G2.1uとパソコンをUSBケーブルを使って接続してください。**



[POWER]スイッチがONのときは、ACアダプター／乾電池から電源が供給されます。

[POWER]スイッチがOFFのときは、USBケーブルから電源（バス電源）が供給されます。ACアダプターや乾電池がないときや、乾電池の消耗が気になるときは、この方法が便利です。

NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ずG2.1uの[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- G2.1uをバス電源で駆動する場合、十分な電力が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品質でなるべく短いものをお使いください。3m以上のUSBケーブルを通じてG2.1uに電源を供給すると、電圧低下の警告が出る場合があります。

Windows XPが動作するパソコンに初めてG2.1uを接続したときは、「新しいハードウェアが見つかりました」のメッセージが表示されます。このメッセージが消えるまでしばらくお待ちください。

- 3 スタートメニューから「コントロールパネル」を選び、「サウンドとオーディオデバイス」をダブルクリックしてください。**

サウンドとオーディオデバイスのプロパティが表示されます。「オーディオ」タブをクリックして、音の再生／録音の既定のデバイスとして、「USB Audio CODEC」が選ばれていることを確認してください。



他のデバイスが選択されている場合は、「既定のデバイス」プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったら、OKボタンをクリックしてオーディオデバイスのプロパティを閉じます。

- 4 Cubase LEを起動してください。**

オーディオの入出力ポートを点検するかどうかを尋ねるウィンドウが表示されますので、OKをクリックして点検を実行してください。

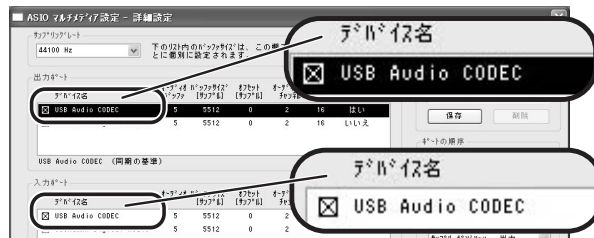
- 5 Cubase LEが起動したら、「デバイス」メニューから「デバイスの設定...」を選び、デバイスの列でVST Multitrackをクリックしてください。**



デバイス設定ウィンドウ右部で、ASIOドライバとしてASIO Multimedia Driverが選択されていることを確認します。

- 6 デバイス設定ウィンドウの「コントロールパネル」ボタンをクリックし、表示されるウィンドウで「詳細設定」ボタンをクリックしてください。**

詳細設定ウィンドウの入力ポートと出力ポートで、「USB Audio CODEC」にチェックが入っていることを確認してください。



チェックが入っていないときは、チェックボックスをクリックします。設定が終わったら、各ウィンドウでOKボタンをクリックして閉じ、Cubase LEの起動直後の状態に戻します。

HINT

- 詳細設定ウィンドウの上へ移動／下へ移動の各ボタンをクリックすれば、現在選択しているポートの優先順位を変更できます。「USB Audio CODEC」を最上段に移動させれば、次の手順の「VST入力ウィンドウ」でも最上段に表示されます。
- 詳細設定ウィンドウを編集すると、オーディオの入出力ポートを点検するかどうかを尋ねるウィンドウが表示されますので、「はい」をクリックして点検を実行します。

- 7 「デバイス」メニューから「VST入力」を選んでVST入力ウィンドウを表示させ、入力ポートが有効になっていることを確認してください。**



Activeボタンがオフ（消灯）のときは、ボタンをクリックしてオンにします。

HINT

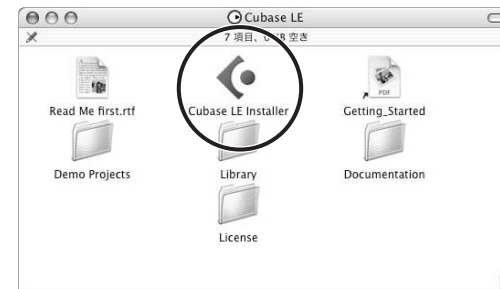
複数の入力ポートが選択できる場合は、ウィンドウをスクロールしたり広げたりして、すべてのポートの有効／無効を確認しておくことをお勧めします。

▶ 裏面へ続く

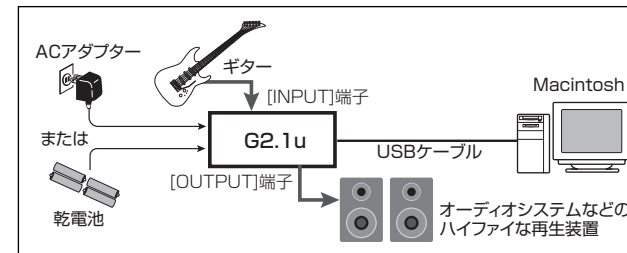
Cubase LEのインストール ▶ 接続と準備 ▶ Cubase LEを使って録音 ▶ MacOS X

MacOS Xが動作するパソコンにG2.1uを接続して、オーディオの入出力ができるように設定します。

- 1 本製品に付属するCD-ROMをMacintoshのドライブに挿入してください。**
デスクトップに「Cubase LE」アイコンが表示されます。
- 2 アイコンをダブルクリックして開き、「Cubase LE Installer」を使用してインストールを行なってください。**



- 3 G2.1uとMacintoshをUSBケーブルを使って接続してください。**



[POWER]スイッチがONのときは、ACアダプター／乾電池から電源が供給されます。

[POWER]スイッチがOFFのときは、USBケーブルから電源（バス電源）が供給されます。ACアダプターや乾電池がないときや、乾電池の消耗が気になるときは、この方法が便利です。

NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ずG2.1uの[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- G2.1uをバス電源で駆動する場合、十分な電力が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品質でなるべく短いものをお使いください。3m以上のUSBケーブルを通じてG2.1uに電源を供給すると、電圧低下の警告が出る場合があります。

- 4 「アプリケーション」フォルダ→「ユーティリティ」フォルダの順に開き、「Audio MIDI設定」をダブルクリックしてください。**

Audio MIDI設定が表示されます。「オーディオ装置」をクリックし、デフォルトの入力／デフォルトの出力として、「USB Audio CODEC」が選ばれていることを確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったら「Audio MIDI設定」を終了します。

- 5 Cubase LEを起動してください。**

HINT

Cubase LEのプログラムは「アプリケーション」フォルダにインストールされます。

- 6 Cubase LEの「デバイス」メニューから「デバイスの設定...」を選び、デバイスの列でVST Multitrackをクリックしてください。**

ウィンドウ右側で、ASIOドライバとして「USB Audio CODEC(2)」が選ばれていることを必ず確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったらOKボタンをクリックしてウィンドウを閉じます。

- 7 「デバイス」メニューから「VST入力」を選んでVST入力ウィンドウを表示させ、入力ポートが有効になっていることを確認してください。**



Activeボタンがオフ（消灯）のときは、ボタンをクリックしてオンにします。

▶ 裏面へ続く

- 8** “ファイル”メニューから“新規プロジェクト”を選んでください。
プロジェクト用のテンプレートを選ぶ、新規プロジェクトウィンドウが表示されます。



- 9** テンプレートの“空白”が選ばれていることを確認してから、OK ボタンをクリックしてください。
プロジェクトファイルの保存場所を選ぶウィンドウが表示されます。

- 10** 保存場所（デスクトップなど）を指定してからOK ボタン（Mac OS 10.4の場合は選択ボタン）をクリックしてください。
新規プロジェクトが作成され、Cubase LEの操作の中心となるプロジェクトウィンドウが表示されます。



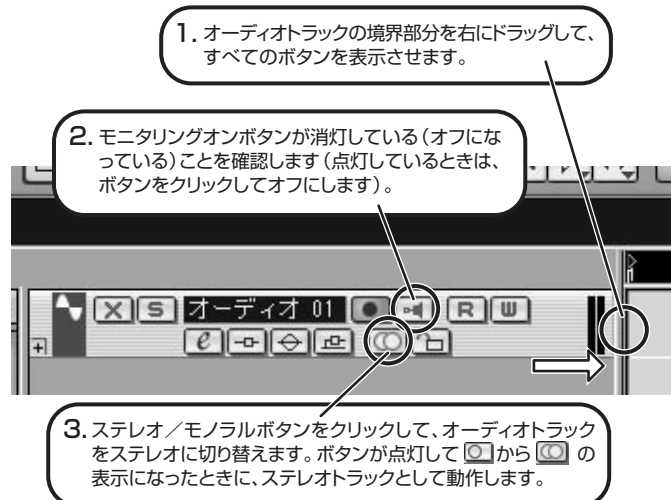
- 11** 新規オーディオトラックを作成するには、“プロジェクト”メニューから“トラックを追加”を選び、さらに表示されるサブメニューから“オーディオ”を選択してください。
プロジェクトウィンドウに、新規オーディオトラックが1本追加されます。



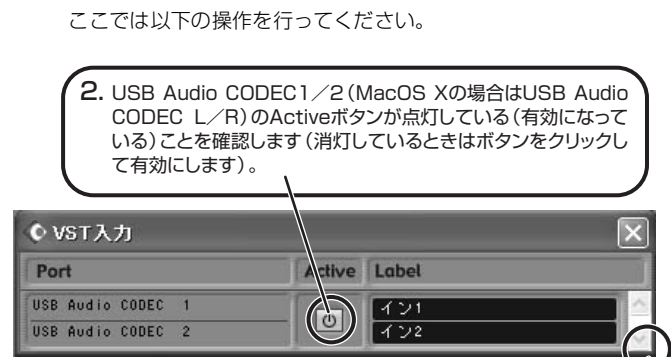
HINT

“プロジェクト”メニュー→“トラックを追加”を選び、さらにサブメニューから“複数のトラックを追加”を選択すれば、一度に複数のトラックを追加できます。

- 12** 作成したオーディオトラックで、以下の設定を行ってください。



- 13** “デバイス”メニューから“VST入力”を選択してください。
入力ウィンドウが表示されます。
VST入力ウィンドウでは、利用可能な入力ポートを表示し、それぞれの有効/無効を切り替えます。



VST入力ウィンドウ

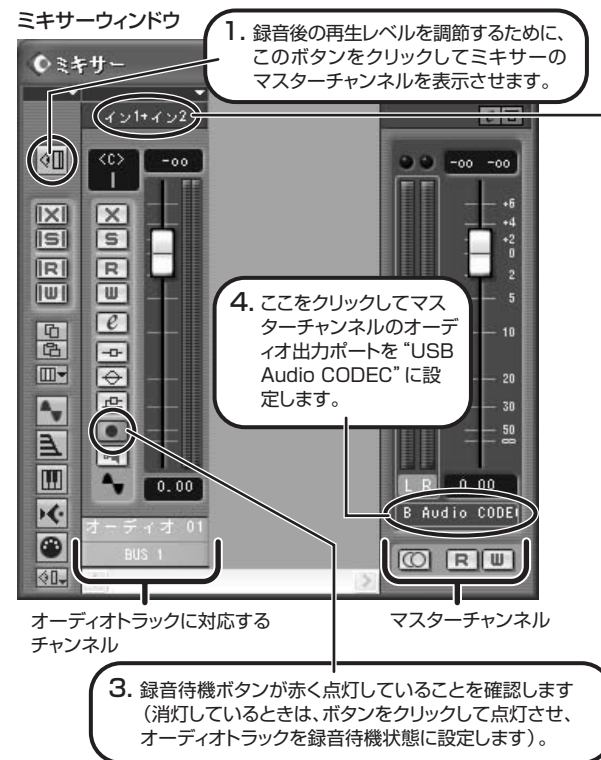
1. 複数の入力ポートがある場合は、ここをドラッグしてウィンドウを広げます。

- 14** G2.1uの[INPUT]端子にギターを接続して、お好みのパッチを選んでください。
ここで選択した音色が、[USB]端子を経由してパソコンに録音されます。

- 15** “デバイス”メニューから“ミキサー”を選択してください。
ミキサーウィンドウが表示されます。
ミキサーウィンドウには、作成したトラックに対応するチャンネルが表示されます。

ここでは以下の操作を行ってください。

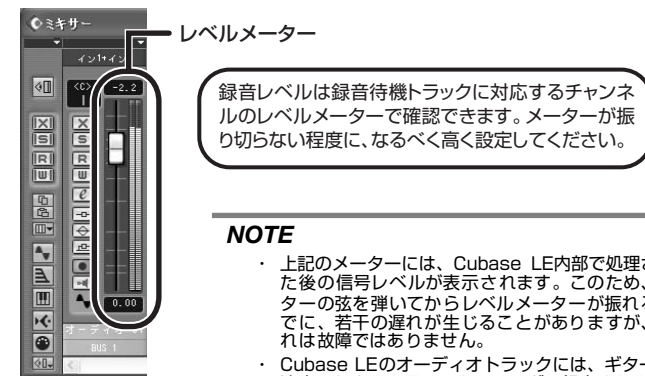
2. ここをクリックして、チャンネルに割り当てるオーディオ入力ポートとして、USB Audio CODEC1/2 (MacOS Xの場合はUSB Audio CODEC L/R)に対応するポート（手順13を参照）を選びます。



HINT

録音待機ボタンが点灯しているときは、フェーダーの隣にあるレベルメーターにオーディオトラックの入力レベルが表示されます。また、消灯しているときは、オーディオトラックの出力レベルが表示されます。

- 16** ギターを演奏しながら、G2.1uの出力レベルを調節してCubase LEの録音レベルを決定します。



NOTE

- 上記のメーターには、Cubase LE内部で処理された後の信号レベルが表示されます。このため、ギターの弦を弾いてからレベルメーターが振れるまでに、若干の遅れが生じることがありますが、これは故障ではありません。
- Cubase LEのオーディオトラックには、ギターを演奏したときの正しいタイミングで録音されます。録音済みのトラックと新規録音したトラックがずれることはありません。

- 17** トラックパネルが表示されているのを確認してください。



トラックパネルが表示されていないときは、トラックメニューから“トラックパネル”を選択します。

- 18** 録音を行うには、トラックパネルの録音ボタンを押してください。

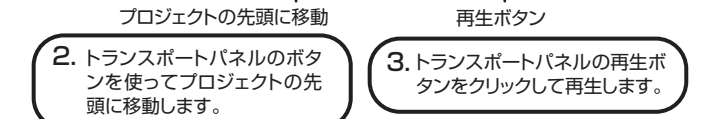


録音が始まります。
ギターを演奏するとリアルタイムでプロジェクトウィンドウに波形が描かれます。

- 19** 録音を停止するには、トラックパネルの停止ボタンをクリックしてください。

録音が停止します。

- 20** 録音した内容を確認してください。
録音した内容は、次の手順に従って再生してください。



HINT

録音後に再生ボタンを押しても音が出ない場合は、VST入力ウィンドウ（手順13）やマスターチャンネルの出力ポートの設定（手順15）をもう一度確認してください。

快適にご使用になるために

Cubase LEを使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり、「[USB オーディオインターフェースとの同期が取れない]」などとエラーメッセージが表示されたりすることがあります。このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

- Cubase LE以外に動作しているアプリケーションを終了させる
特に常駐ソフトなどが多く登録されていないかをご確認ください。
- Cubase LEで使用しているプラグインソフト(エフェクト、音源プラグイン)を減らす
プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が追いつかなくなっていることが考えられます。また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。
- G2.1uをACアダプターで駆動する
希に、USB端子からの給電動作時に電流が不安定になることがあります。ACアダプターでのご使用をお試しください。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度G2.1uのUSB端子をパソコンから取り外してCubase LEを終了させ、再度USB端子を接続してからCubase LEを再起動してみることをお勧めします。

この「USB/Cubase LE 4スタートアップガイド」では、Cubase LE 4をパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませ、録音を行うまでの手順を説明します。

Cubase LE 4のインストール 接続と準備 Cubase LE 4を使って録音

Cubase LE 4のインストール 接続と準備 Cubase LE 4を使って録音 Windows Vista/XP

Windows Vista (またはXP) が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。なお、インストール時の操作は、Windows Vistaを例に説明します。

1 最新のASIOドライバーを、株式会社ズームのホームページ (<http://www.zoom.co.jp>) からダウンロードし、パソコンにインストールしてください。

ASIOドライバーは、本製品をCubase LE 4のオーディオ入出力として使用するために必要なソフトウェアです。ダウンロード時に付属するread_meファイルを参考に、正しくインストールしてください。

NOTE

本製品のシステムが古いと、パソコン側から認識できない場合があります。このため、本製品は常に最新のシステムソフトウェアに更新しておくことをお勧めします。最新のシステムソフトウェアは、当社ホームページからダウンロードできます。

2 本製品に付属するDVD-ROM “Cubase LE 4” をパソコンのドライブに挿入し、インストールを行ってください。

DVD-ROMを挿入すると、操作を尋ねる画面が表示されますので、“フォルダを開いてファイルを表示”を選んでください。DVD-ROMの内容が表示されたら、Cubase LE 4 for Windows フォルダをダブルクリックして開き、実行ファイル “Setup” (“Setup.exe”) をダブルクリックしてインストールを行います。



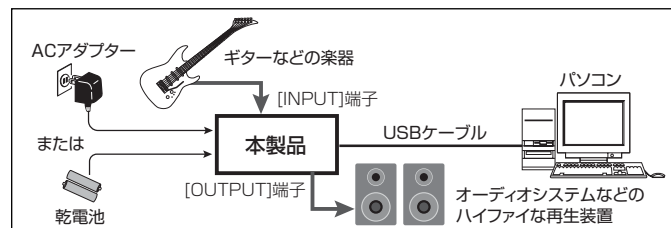
HINT

DVD-ROMを挿入しても何も起きない場合は、“スタート”メニューから“コンピュータ”(XPでは“マイコンピュータ”)を選び、表示される“Cubase LE 4” DVD-ROMのアイコンをダブルクリックして開き、DVD-ROMの内容を表示させてください。

NOTE

Cubase LE 4のインストール終了後に、アクティベーション (ソフトウェアライセンスの認証) の管理を行うソフトウェアのインストールを促す画面が表示されます。このソフトウェアは、Cubase LE 4の製品登録に必要なので、続けてインストールしてください。

3 本製品とパソコンをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

Windows Vistaが動作するパソコンに初めて本製品を接続したときは、“デバイスを使用する準備ができました”のメッセージが表示されるまで、しばらくお待ちください。

4 コントロールパネルの“サウンド”ウィンドウを表示させて、パソコンの入出力デバイスの設定を行ってください。

“サウンド”ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから“コントロールパネル”を選び、次に表示されたウィンドウで“ハードウェアとサウンド” → “サウンド”の順にクリックします。



サウンドウィンドウでは、再生/録音デバイスに“USB Audio CODEC”が表示され、チェックが入っていることを確認します (再生/録音の表示はウィンドウ上部のタブで切り替えます)。チェックが入っていない場合は、デバイスを表すアイコンを右クリックして、表示されるメニューの“既定のデバイスとして設定”にチェックを入れます。

5 Cubase LE 4を起動し、“デバイス”メニューから“デバイス設定...”を選び、デバイスの列で“VSTオーディオシステム”をクリックしてください。

Cubase LE 4を起動するには、デスクトップ上に作成されたCubase LE 4のショートカットアイコンをダブルクリックします。起動後は、デバイス設定ウィンドウの右部で、ASIOドライバとして“ZOOM ASIO Driver”を選択します。ASIOドライバを切り替えると、確認のウィンドウが表示されますので、“切り替え”ボタンをクリックしてください。



ウィンドウ左側のデバイスの列には、選択されているASIOドライバ“ZOOM ASIO Driver”が表示されます。これをクリックして選び、デバイス設定ウィンドウの右部に表示される“コントロールパネル”ボタンをクリックしてください。



次に表示されるウィンドウでは、ASIOドライバのレイテンシーやサンプリング周波数が設定できます。レイテンシーは、録音/再生時に音が途切れない程度に、なるべく低い値に設定してください。

設定が終わったら、各ウィンドウでOKボタンをクリックして閉じ、Cubase LE 4の起動直後の状態に戻します。

▶ 裏面へ続く

Cubase LE 4のインストール 接続と準備 Cubase LE 4を使って録音 MacOS X

MacOS Xが動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。

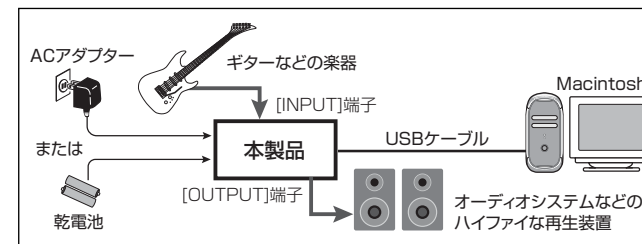
1 本製品に付属するDVD-ROM “Cubase LE 4” をMacintoshのドライブに挿入してください。

自動的にDVD-ROMの内容が表示されます。自動で内容が表示されない場合は、デスクトップに表示される“Cubase LE 4”アイコンをダブルクリックします。

2 Cubase LE 4をMacintoshにインストールしてください。DVD-ROMの内容が表示されたら、“Cubase LE 4 for MacOS X”アイコンをダブルクリックして開き、“Cubase LE 4.mpkg”を使ってインストールを行います。



3 本製品とMacintoshをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

4 “アプリケーション”フォルダ→“ユーティリティ”フォルダの順に開き、“Audio MIDI設定”をダブルクリックしてください。

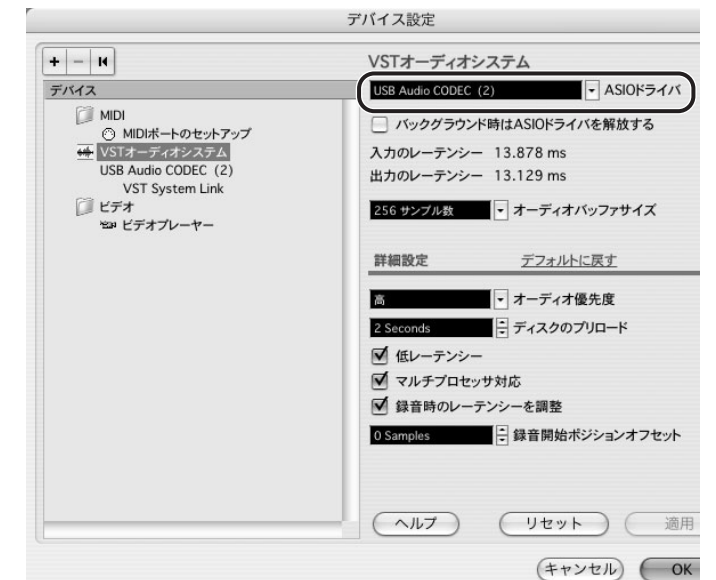
Audio MIDI設定が表示されます。“オーディオ装置”をクリックし、デフォルトの入力/デフォルトの出力として、“USB Audio CODEC”が選ばれていることを確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったら“Audio MIDI設定”を終了します。

5 Cubase LE 4を起動し、“デバイス”メニューから“デバイスの設定...”を選び、デバイスの列で“VSTオーディオシステム”をクリックしてください。

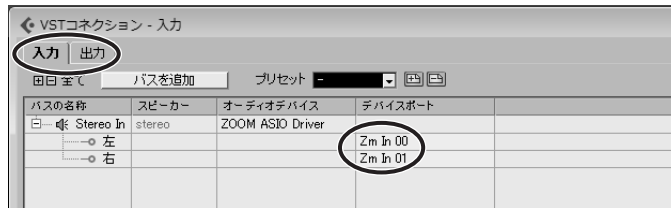
Cubase LE 4を起動するには、“アプリケーション”フォルダに入っているCubase LE 4のアイコンをダブルクリックします。起動後は、デバイス設定ウィンドウの右側で、ASIOドライバとして“USB Audio CODEC (2)”が選ばれていることを必ず確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったらOKボタンをクリックしてウィンドウを閉じます。

▶ 裏面へ続く

- 6 Cubase LE 4の“デバイス”メニューから“VSTコネクション”を選び、表示されるウィンドウで入力/出力ポートに“Zm In(Out)” (MacOS Xでは“USB Audio CODEC”)の文字を含むデバイスを設定してください。



左上 (Mac OS Xでは上部中央) のタブを使用して入力/出力を切り替え、デバイスポートに“Zm In (Out)”が選ばれているかどうかを確認してください。
他の入出力が選ばれている場合は、デバイスポートの欄をクリックして選び直します。

- 7 “ファイル”メニューから“新規プロジェクト”を選んでください

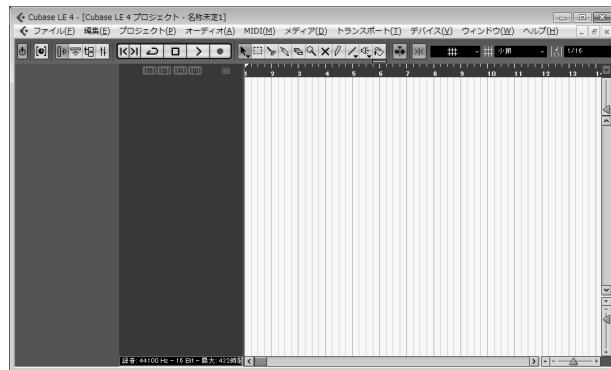
プロジェクト用のテンプレートを選ぶ“新規プロジェクト”ウィンドウが表示されます。

- 8 テンプレートの“空白”が選ばれていることを確認してから、OK ボタンをクリックしてください。

プロジェクトファイルの保存場所を選ぶウィンドウが表示されます。

- 9 保存場所 (デスクトップなど) を指定してからOKボタン (MacOS Xの場合は選択ボタン) をクリックしてください。

新規プロジェクトが作成され、Cubase LE 4の操作の中心となるプロジェクトウィンドウが表示されます。



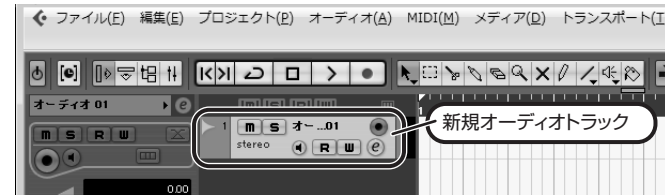
プロジェクトウィンドウ

- 10 新規オーディオトラックを作成するには、“プロジェクト”メニューから“トラックを追加”を選び、さらに表示されるサブメニューから“オーディオ”を選択してください。

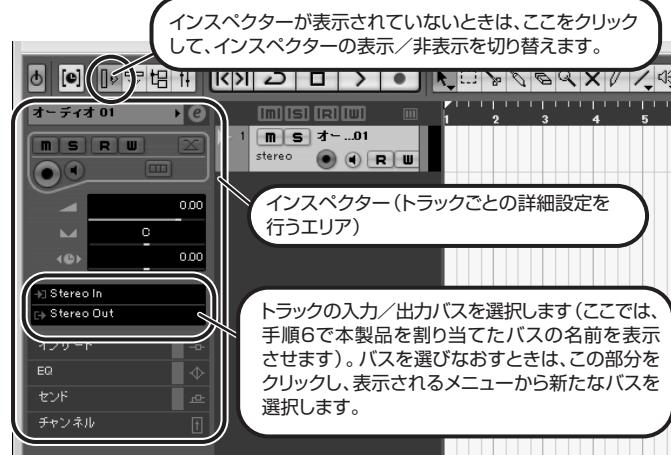
追加するオーディオトラックの数やステレオ/モノラルの設定を行う、オーディオトラックを追加ウィンドウが表示されます。



ここでは、追加するトラックの本数を1、ステレオ/モノラルの設定をステレオにしてOKボタンをクリックしてください。
プロジェクトウィンドウに、ステレオの新規オーディオトラックが1本追加されます。



- 11 作成したオーディオトラックで、以下の設定を行ってください。



HINT

インスペクターは、現在選択されているトラックの情報を表示します。何も表示されないときは、トラックをクリックして選択状態にしてください。

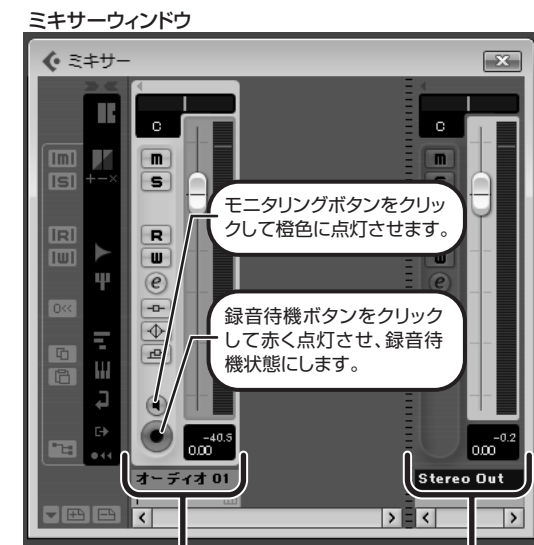
- 12 本製品の [INPUT] 端子にギターなどの楽器を接続し、エフェクトパッチを選んでください。

ここで選択したエフェクトパッチで加工された信号が、[USB] 端子を経由してパソコンに録音されます。

- 13 Cubase LE 4の“デバイス”メニューから“ミキサー”を選んでください。

ミキサーウィンドウが表示されます。
ミキサーウィンドウには、作成したトラックに対応するチャンネルとマスターチャンネルが表示されます。

ここでは以下の操作を行ってください。

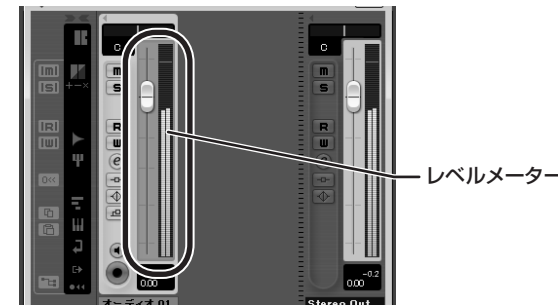


オーディオトラックに対応するチャンネル マスターチャンネル

HINT

モニタリングボタンが点灯しているときは、フェーダーの隣にあるレベルメーターにオーディオトラックの入力レベルが表示されます。また、消灯しているときは、オーディオトラックの出力レベルが表示されます。

- 14 楽器を演奏しながら、本製品の出力レベルを調節して Cubase LE 4の録音レベルを決定します。



Cubase LE 4への録音レベルは、録音待機トラックに対応するチャンネルのレベルメーターで確認できます。メーターが振り切らない範囲で、なるべく高く設定してください。
なお、レベルを調節するときはCubase LE 4側のフェーダーは動かさず、本製品の出力レベルを調節するようにしてください。

NOTE

- モニタリングボタンがオンの間は、本製品に入力される信号と、一度パソコンを経由して本製品に戻される信号が同時に[OUTPUT]端子から出力され、フランジャーがかかったような音になります。録音レベルを調節する間も正確にモニターしたい場合は、VSTコネクション (手順6) の設定で、一時的に出力のデバイスポートを未接続にするといいでしよう。
- 上記のメーターには、Cubase LE 4内部で処理された後の信号レベルが表示されます。このため、ギターなどの楽器の弦を弾いてからレベルメーターが振れるまでに、若干の遅れが生じることがありますが、これは故障ではありません。

- 15 録音レベルの調節が終わったら、モニタリングボタンをクリックして消灯させます。

入力レベルが表示されなくなり、パソコンを経由して本製品に戻される信号がミュートされます。
この操作で、本製品の[OUTPUT]端子からは、パソコンに送られる直前の信号のみがモニターできるようになります。

- 16 トラックパネルが表示されていることを確認してください。



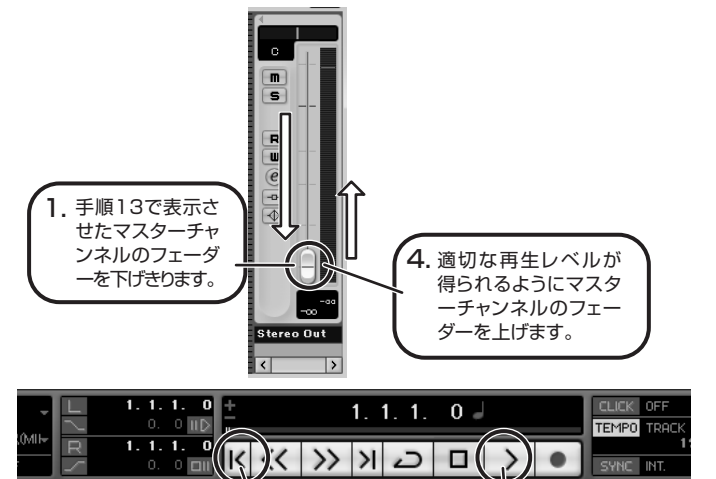
トラックパネルが表示されていないときは、“トラック”メニューから“トラックパネル”を選択します。

- 17 録音を行うには、トラックパネルの録音ボタンをクリックしてください。



録音が始まります。
楽器を演奏するとリアルタイムでプロジェクトウィンドウに波形が描かれます。
録音を停止するには、トラックパネルの停止ボタンをクリックしてください。

- 18 録音した内容を確認してください。
録音した内容は、次の手順に従って再生してください。



1. 手順13で表示させたマスターチャンネルのフェーダーを下げてください。
4. 適切な再生レベルが得られるようにマスターチャンネルのフェーダーを上げます。

2. トラックパネルのボタンを使ってプロジェクトの先頭に移動します。
3. トラックパネルの再生ボタンをクリックして再生します。

HINT

録音後に再生ボタンをクリックしても音が出ない場合は、VSTコネクション (手順6) の設定をもう一度確認してください。

NOTE

なお、Cubase LE 4を継続してご使用いただくためには、アクティベーション (ライセンス認証+製品登録) と呼ばれる操作が必要になります。Cubase LE 4を起動したときに、製品登録を求められる画面が表示されますので、“今すぐ登録”をクリックしてください。インターネットブラウザが起動し、アクティベーションを行うWebサイトが呼び出されますので、このWebサイトの指示に従ってアクティベーションを行ってください。

快適にご使用になるために

Cubase LE 4を使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり、「USBオーディオインターフェースとの同期がとれない」などのエラーメッセージが表示されたりすることがあります。このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

- ① Cubase LE 4以外に動作しているアプリケーションを終了させる
特に常駐ソフトなどが多く登録されていないかをご確認ください。
- ② Cubase LE 4で使用しているプラグインソフト (エフェクト、音源プラグイン) を減らす
プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が追いつかなくなっていることが考えられます。また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。
- ③ 本製品をACアダプターで駆動する
USBバス電源に対応する製品の場合、USB端子から電源を供給すると、まれに動作が不安定になることがあります。ACアダプターでの使用をお勧めします。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度本製品のUSB端子をパソコンから取り外してCubase LE 4を終了した後で、再度USB端子を接続してからCubase LE 4を再起動してみることをお勧めします。