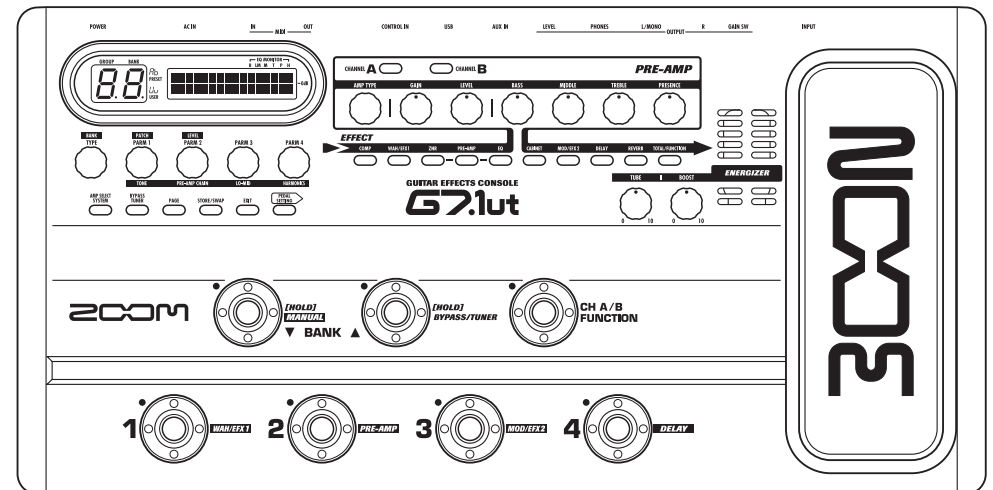


GUITAR EFFECTS CONSOLE

G7.1ut

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** ●ACアダプターは、必ずAC15V、1.5A(ズーム AD-0012)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。
- ACアダプターのコードに重いものを乗せたり、ドアにはさんだり、無理に曲げたりしないでください。

使用環境について

G7.1ut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

通風のため、機器の周囲に隙間を確保してください。また、通風孔を紙や布でふさがないようにしてください。

取り扱いについて

- 警告** ●G7.1ut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。
- G7.1ut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。
- G7.1ut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。
- G7.1ut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にしてから行ってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

改造について

警告 ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対にやめください。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 G7.1ut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

G7.1ut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、G7.1ut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、G7.1ut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。

※MIDIは社団法人音楽電子楽器協会(AMEI)の登録商標です。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2	MIDI を使ってできること	37
特長	4	MIDI チャンネルを設定する	37
マニュアルで使用する用語について	5	パッチの切り替えをMIDI経由で送受信する(プログラムチェンジ)	38
各部の名称	6	ペダル/スイッチ/キーの操作をMIDI経由で送受信する(コントロールチェンジ)	41
接続	8	G7.1utの内部データをMIDI経由で送受信する	44
電源を入れる	9	その他の機能	46
クイックガイド1	10	ARRM機能を使う	46
(プレイモード/マニュアルモードの操作)	10	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	48
クイックガイド2	12	USB接続時のダイレクト出力をミュートする	49
(エディットモード/ストアモードの操作)	12	G7.1utエディタ/ライブラリアンについて	50
パッチを選んで演奏する(プレイモード)	14	ディスプレイのコントラストを調節する	50
パネル上の表示	14	エフェクトのつながらり	51
パッチを選ぶ	14	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	51
音色を調節する	15	アンプセレクト機能を使う	52
エナジャイザーを利用する	16	プリアンブセクションやWAH/EFX1モジュールの挿入位置を変更する	52
足元でモジュールのオン/オフを切り替える(マニュアルモード)	18	エフェクトタイプとパラメーター	54
チューナー機能を使う(バイパス/ミュートモード)	20	パラメーターリストの見方	54
クロマチックチューナーを使う	20	COMP(コンプレッサー)モジュール	55
その他のチューナータイプを使う	22	WAH/EFX1(ワウ/エフェクト1)モジュール	55
パッチを作り替える(エディットモード)	23	ZNR(ズームノイズリダクション)モジュール	57
パッチの構成について	23	PRE AMP(プリアンブ)モジュール	58
エディットモードの基本操作	23	EQ(イコライザー)モジュール	59
パッチ名を変更する	26	CABINET(キャビネット)モジュール	60
パッチ/バンクを保存する(ストアモード)	27	MOD/EFX2(モジュレーション/エフェクト2)モジュール	60
パッチを保存する/入れ替える	27	DELAY(ディレイ)モジュール	64
バンクを保存する/入れ替える	28	REVERB(リバース)モジュール	65
工場出荷時のパッチに戻す	29	TOTAL(トータル)モジュール	66
エクスプレッションペダルを使う	30	故障かな?と思われる前に	68
内蔵エクスプレッションペダルについて	30	仕様	69
内蔵エクスプレッションペダルにコントロール先を割り当てる	30	MIDIインプリメンテーションチャート	70
内蔵エクスプレッションペダルを調節する	32		
外付けエクスプレッションペダルを使う	33		
ファンクションフットスイッチを使う	34		
パッチのテンポを設定する	35		
MIDIを使った応用例	37		

※ WindowsおよびWindows XPは、Microsoft Corporationの登録商標です。
 ※ MacintoshはApple Computerの登録商標です。
 ※ 文中のその他の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。

※ 文中のメーカー名、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。

特長

このたびは、ZOOM G7.1ut（以下“G7.1ut”）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。G7.1utは、次のような特長を備えたマルチエフェクトプロセッサです。

● 時代の最先端を行くハイパフォーマンス

96kHz/24bitサンプリング（内部プロセッシングは32bit）による高音質処理を実現。40kHzまでフラットな周波数特性、入力換算ノイズは120dB以上という驚異的なスペックを誇ります。また、コンピューターと直結できるUSB端子を搭載。G7.1utをコンピューターのオーディオインターフェースとして利用し、付属のDAWソフトへのダイレクト録音が行えます。

● 92種類の多彩なエフェクト

92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など、クラスを越えた高品位エフェクトを網羅しています。

● 即戦力のパッチ

エフェクトの設定内容を“パッチ”として保存/読み込み可能。読み込み専用のパッチ（80種類）と、書き換え可能なパッチ（80種類）の合計160種類が利用できます。また、パッチ切り替え時の無音時間を7msec以下に抑えることに成功。シームレスなパッチチェンジを実現しています。

● ライブ演奏とダイレクト録音に両対応

2チャンネル仕様のプリアンプセクションでは、歪みのタイプごとにライブ演奏用とダイレクト録音用のアルゴリズムを用意。アンプの箱鳴りやマイクの収音特性を再現するCABINETエフェクトの有効/無効に応じて、自動的に最適なアルゴリズムが選ばれます。また、ご使用になるアンプに合わせてG7.1utの特性を最適化するアンプセレクト機能を搭載。状況に応じて常に最良のサウンドが得られます。-10dBm/+4dBmスイッチを+4dBmに切り替えれば、アンプのパワーアンプ入力端子に接続することも可能です。

● 変則チューニングに対応したチューナーを搭載

標準的なクロマチックチューナーに加え、変則チューニングにも対応したチューナー機能を搭載。ステージ上で音を出さずにチューニングすることも可能です。

● エクスプレッションペダルを標準装備

エフェクトの音色やボリュームをリアルタイムでコントロールするエクスプレッションペダルを標準搭載。表現力豊かな演奏が行えます。また、リアパネルのCONTROL IN端子にオプションの外付けエクスプレッションペダル（FP01/FP02）を接続すれば、ボリューム専用ペダルとして利用できます。

● 真空管を使用したエナジャイザーを搭載

アナログの出力信号を真空管で加工するエナジャイザーを搭載。真空管ならではの迫力と暖かみのあるサウンドが得られます。

● 機能を選択可能なファンクションフットスイッチ

お客様ご自身が機能を指定できるファンクションフットスイッチを搭載。プリアンプのチャンネル切り替え、ディレイタイムの指定、ホールドディレイのオン/オフなどの機能に利用できます。

G7.1utの機能を十分に理解し、未永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

マニュアルで使用する用語について

ここでは、マニュアルで使用するG7.1utの用語について説明します。

■ エフェクトモジュール

G7.1utのエフェクトは、下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。G7.1ut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(PRE-AMP)、変調系モジュール(MOD/EFX2)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。なお、ZNR、PRE-AMP、EQ、CABINETの連続した4つのモジュールは、仮想のプリアンプとして動作し、パネル上のプリアンプセクションにあるノブやキーを使って操作できます。

■ エフェクトタイプ

多くのエフェクトモジュールでは、効果の種類を切り替えることが可能です。この効果の種類を“エフェクトタイプ”と呼びます。例えば、変調系(MOD/EFX2)モジュールでは、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の中から、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。パラメーターの値を調節するには、パネル上のパラメーターノブ1~4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。

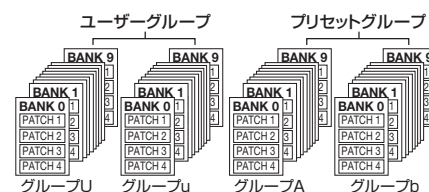
■ パッチ

G7.1ut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。その他、エクスプレッションペダルの設定やパッチごとのテンポ設定などもパッチ単位で保存されます。

■ バンクとグループ

パッチの保存場所は、読み出し専用のプリセットグ

ループ(A、b)と読み書き可能なユーザーグループ(U、u)に分けられます。1つのグループには40のパッチが格納されているので、グループA、b、U、uを合わせて160パッチが利用できます。G7.1utでは、パッチを4つ1組で呼び出し、パネル上に並ぶ4つのフットスイッチで切り替えます。このように4つのパッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。1つのグループにつき10のバンクがあり、0~9の番号で区別します。



■ モード

G7.1utは、動作によって次のような“モード”に分けられます。

● プレイモード

パッチを選んで演奏する基本のモードです。G7.1utの電源を入れた直後は、必ずプレイモードになります。

● マニュアルモード

演奏しながら、フットスイッチを使って特定のモジュールのオン/オフを切り替えるモードです。

● エディットモード

パッチのエフェクトパラメーターなどをエディット（編集）するモードです。

● スタモード

編集後のパッチを保存したり、パッチの順番を入れ替えたりするモードです。

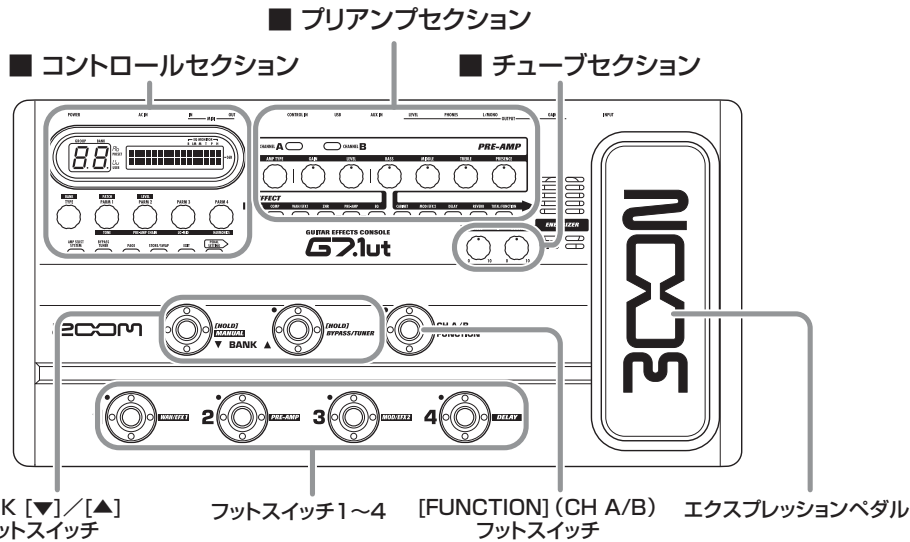
● バイパスモード/ミュートモード

G7.1utをバイパス状態（エフェクトをオフ）またはミュート状態（エフェクト音+原音を消音）にするモードです。どちらのモードに入った場合も、チューナー機能が利用できます。

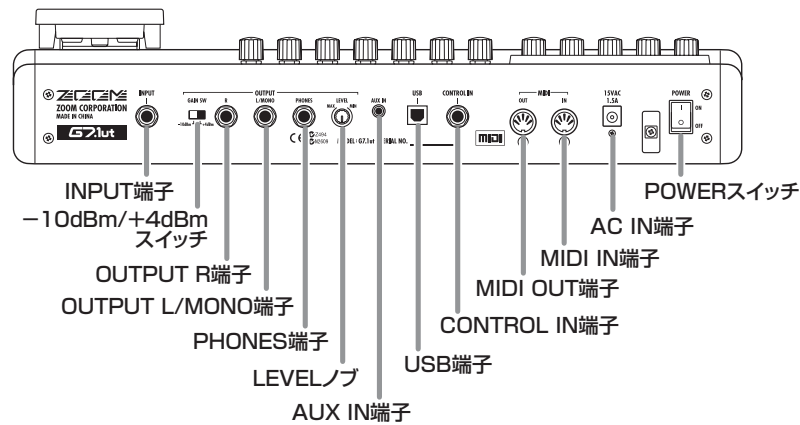


各部の名称

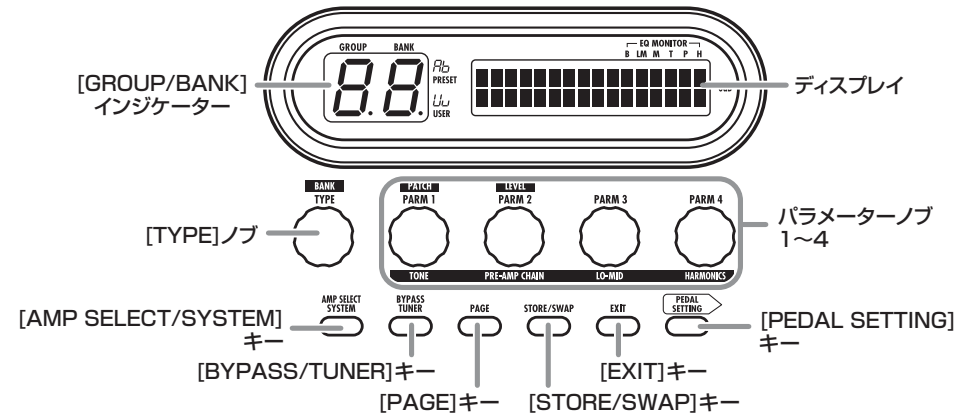
フロントパネル



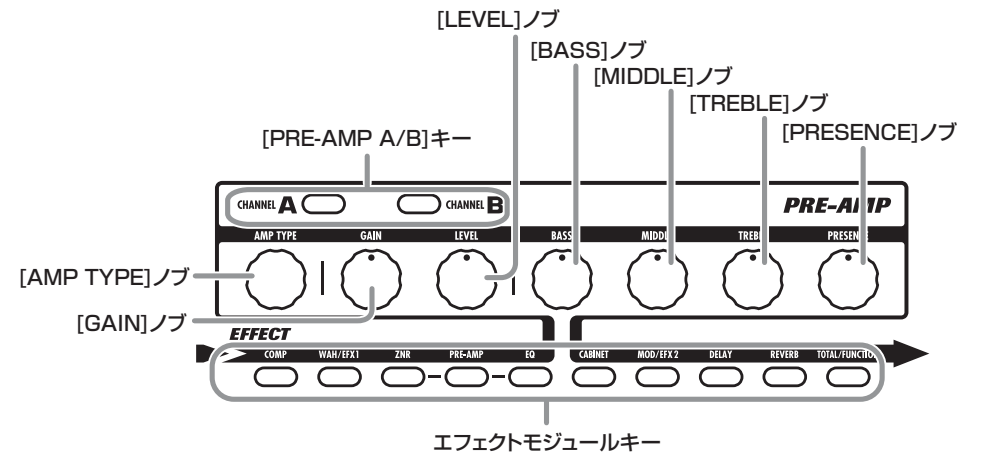
リアパネル



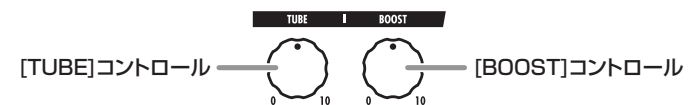
■ コントロールセクション



■ プリアンプセクション



■ チューブセクション



接続

次の例を参考にG7.1utの接続を行ってください。

接続例① -10dBm/+4dBmスイッチ

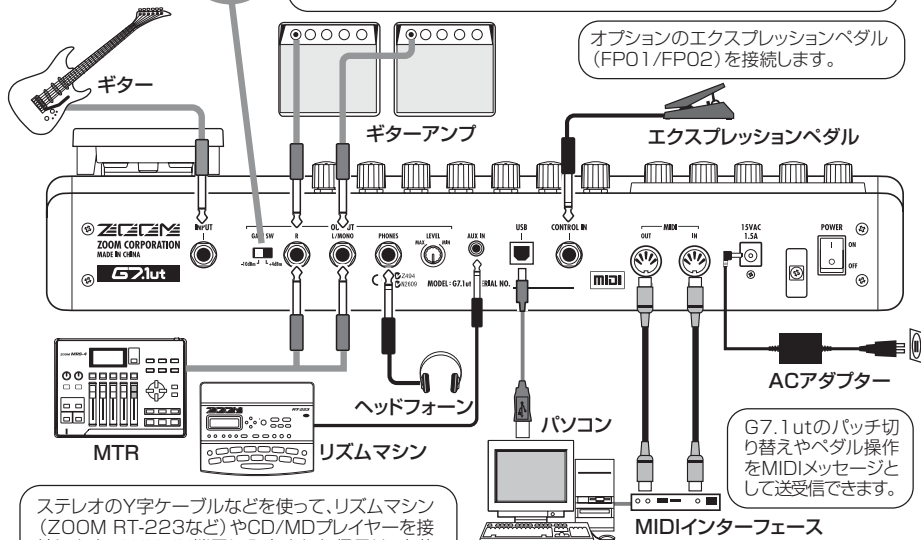
モノラルのシールドケーブルを使ってギターを接続します。



ギターアンプのフロントパネルにあるギター用の入力端子に接続するときは“-10dBm”に設定します。

モノラルケーブルを使ってギターアンプを接続します。ギターアンプを1台のみで使用するとき、OUTPUT L/MONO端子のみに接続します。

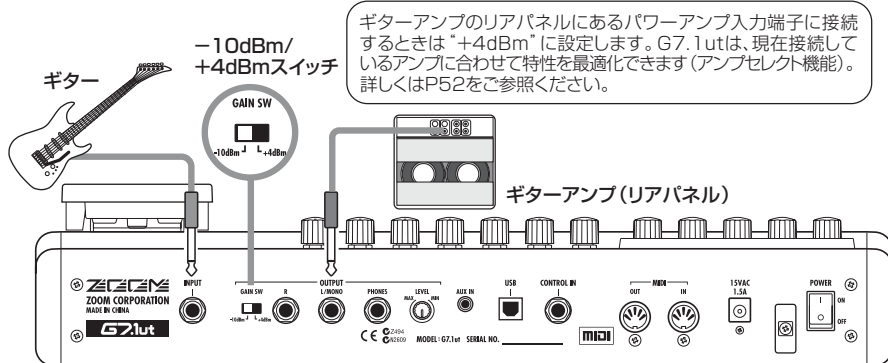
オプションのエクスペッションペダル (FPO1/FPO2) を接続します。



ステレオのY字ケーブルなどを使って、リズムマシン (ZOOM RT-223など) やCD/MDプレイヤーを接続します。AUX IN端子に入力された信号は、内蔵エフェクトには送られず、未加工のままOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子から出力されます。また、この信号はUSB端子にも送られます。

G7.1utのUSB端子とパソコンを接続すれば、G7.1utをオーディオインターフェースとして利用できます。

接続例② アンプのパワーアンプ入力端子に接続する場合



-10dBm/+4dBmスイッチ

ギターアンプのリアパネルにあるパワーアンプ入力端子に接続するときは“+4dBm”に設定します。G7.1utは、現在接続しているアンプに合わせて特性を最適化できます (アンプセレクト機能)。詳しくはP52をご参照ください。

電源を入れる

ここでは、G7.1utの電源を入れる手順について説明します。

1. 接続するギターアンプの電源が切れていることを確認してください。

このとき、ギターアンプのボリュームは絞りにしておいてください。

2. 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G7.1utのAC IN端子に接続してください。

3. モノラルケーブルを使って、G7.1utのINPUT端子とギターを接続してください。

4. モノラルケーブルを使って、G7.1utのOUTPUT L/MONO端子またはOUTPUT R端子に、ギターアンプを接続してください。

HINT

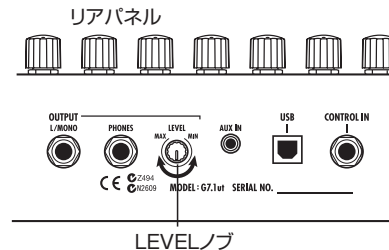
ヘッドフォンを使ってモニターする場合は、G7.1utのPHONES端子にヘッドフォンを接続してください。

5. G7.1ut→ギターアンプの順に電源を入れてください。

NOTE

ギターアンプの電源が入っている状態でG7.1utの電源を入れると、お客様の耳やスピーカーを痛めるおそれがありますのでご注意ください。

6. ギターを鳴らしながら、ギターアンプ、ギターのボリューム、G7.1utのリアパネルにあるLEVELノブを調節して、最適な音量に設定してください。



HINT

G7.1utには、ご使用になるアンプの機種に合わせて特性を最適化する“アンプセレクト”と呼ばれる機能があります。必要ならば、最初にご使用になるときに、アンプの機種を指定しておくといでしょう (→P52)。

7. 電源を切る場合は、電源投入時と逆の手順で操作してください。

HINT

リアパネルにある-10dBm/+4dBmスイッチを-10dBmに合わせ、LEVELノブを最大にしたときに、G7.1utがユニティゲイン (入力と出力が同じレベル) になります。

クイックガイド1 (プレイモード/マニュアルモードの操作)

ここでは、すぐに使ってみたいお客様のために、G7.1utの基本操作を説明します。

1 パッチを選ぶ (プレイモード)

電源を入れた直後は、パッチを選んで演奏するプレイモードになります。

1. パッチを選ぶには、フットスイッチ1~4を踏んでください。

【プレイモードの表示】

グループ名/バンク番号



パッチ名



パッチレベル

ファンクションフットスイッチの機能

HINT

- ・パラメーターノブ1を回して、同じグループ/バンク内でパッチを切り替えることもできます。
- ・パラメーターノブ2を回せば、パッチレベル(パッチごとの出力レベル)が調節できます。

2. 別のグループ/バンクのパッチを呼び出すには、BANK [▼]/[▲]フットスイッチを踏んでグループ/バンクを選び、続いてフットスイッチ1~4を踏んでください。

HINT [TYPE]ノブを回して、グループ/バンクを切り替えることもできます。

2 足元でモジュールのオン/オフを切り替える (マニュアルモード)

マニュアルモードでは、フットスイッチ1~4を使ってモジュールのオン/オフを切り替えることができます。

1. プレイモードでBANK [▼]フットスイッチを1秒以上踏み続けてください。

G7.1utがマニュアルモードになります。

NOTE

マニュアルモードでは、フットスイッチを使ったパッチ選択は行えません。ただし、[TYPE]ノブ(グループ/バンクの選択)とパラメーターノブ1(パッチの選択)は、プレイモードと同じように操作できます。なお、パッチを切り替えると、マニュアルモードを抜けてプレイモードに戻りますので、ご注意ください。

3 プリアンプを操作する

プリアンプセクションを使えば、2系統(A/B)のチャンネルごとに歪みの種類や深さ、およびEQを個別に設定できます。

【プリアンプセクション】

歪みの種類 [AMP TYPE]ノブ	PRE-AMP モジュール 通過後のレベル [LEVEL]ノブ	中音域のブースト /カット量 [MIDDLE]ノブ	超高音域のブースト /カット量 [PRESENCE]ノブ
歪みの深さ [GAIN]ノブ	低音域のブースト /カット量 [BASS]ノブ	高音域のブースト /カット量 [TREBLE]ノブ	

1. プリアンプセクションの[PRE-AMP A/B]キーを使って、操作するチャンネルを選んでください。現在選ばれているチャンネルは、キーの点灯で確認できます。

HINT [FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチを使ってA/Bチャンネルを切り替えることも可能です(→P34)。

2. プリアンプセクションのノブを回してください。

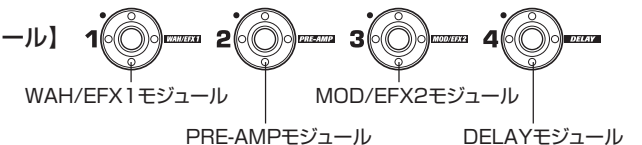
手順1で選択したチャンネルの音色が変化します。

各ノブを操作すると、調節した要素(パラメーター)や設定値がディスプレイに表示されます。プレイモード(またはマニュアルモード)に戻りたいときは、[EXIT]キーを押してください。

NOTE 変更したパッチの内容は、パッチを選び直したときに失われます。変更したパッチを残しておきたい場合は、保存をしてください(→P13)。

2. オン/オフを切り替えたいモジュールに対応するフットスイッチを踏んでください。

【各スイッチに対応するモジュール】



3. プレイモードに戻るには、BANK [▼]フットスイッチを踏んでください。

クイックガイド2 (エディットモード/ストアモードの操作)

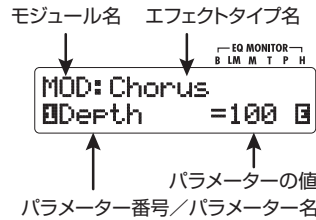
ここでは、呼び出したパッチを作り替える方法や、作り替えたパッチを保存する方法を説明します。

1 パッチをエディットする (エディットモード)

1. エディットしたいモジュールに対応するエフェクトモジュールキーを押してください。

エディットモードに入ります。エフェクトモジュールキーを繰り返し押すと、対応するモジュールのオン/オフが切り替わります。

【エディットモードの表示】



NOTE

PRE-AMP/EQのモジュールキーを押したときは、表示が異なります。詳しくはP24をご参照ください。

2. [TYPE]ノブやパラメーターノブ1~4を回してください。

エフェクトタイプを変更します。
[TYPE]ノブ



パラメーターノブ1~4

各種パラメーターを変更します(それぞれのノブに割り当てられているパラメーターについては→P55~67)。

HINT

- PRE-AMPモジュールのエフェクトタイプ(歪みのタイプ)は、プリアンプセクションの[AMP TYPE]ノブで変更します。
- PRE-AMP/EQモジュールの主要なパラメーターは、プレイモードと同じように、プリアンプセクションのノブでエディットします。

NOTE

変更したパッチの内容は、パッチを選び直したときに失われます。変更したパッチを残しておきたい場合は、保存をしてください。

2 パッチを保存する (ストアモード)

1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、[STORE/SWAP]キーを押してください。

【ストアモードの表示】

保存先のグループ名/バンク番号

保存元のパッチ名



保存先のグループ名、バンク番号、パッチ番号

2. ディスプレイ右上に“PATCH”、左下に“STORE?”と表示されていることを確認してください。

この状態で、パッチ単位で保存を行うことができます。他の表示になっているときは、パラメーターノブ2で“STORE?”、パラメーターノブ3で“PATCH”を選択してください。

HINT

ストアモードでは、保存操作の代わりに“入れ替え”を行ったり、バンク単位で保存/入れ替えを行ったりすることも可能です(→P27~28)。

3. BANK [▼]/[▲]フットスイッチやフットスイッチ1~4を使って保存先のバンク/パッチを選んでください。

NOTE

- 保存先はユーザーパッチのみが指定できます。
- ユーザーグループのパッチを選んでいたときは、そのパッチが初期設定の保存先となります。
- プリセットグループのパッチを選んでいたときは、ユーザーグループの先頭のパッチが初期設定の保存先となります。

4. もう一度[STORE/SWAP]キーを押してください。

保存が実行され、プレイモードに戻ります。

HINT

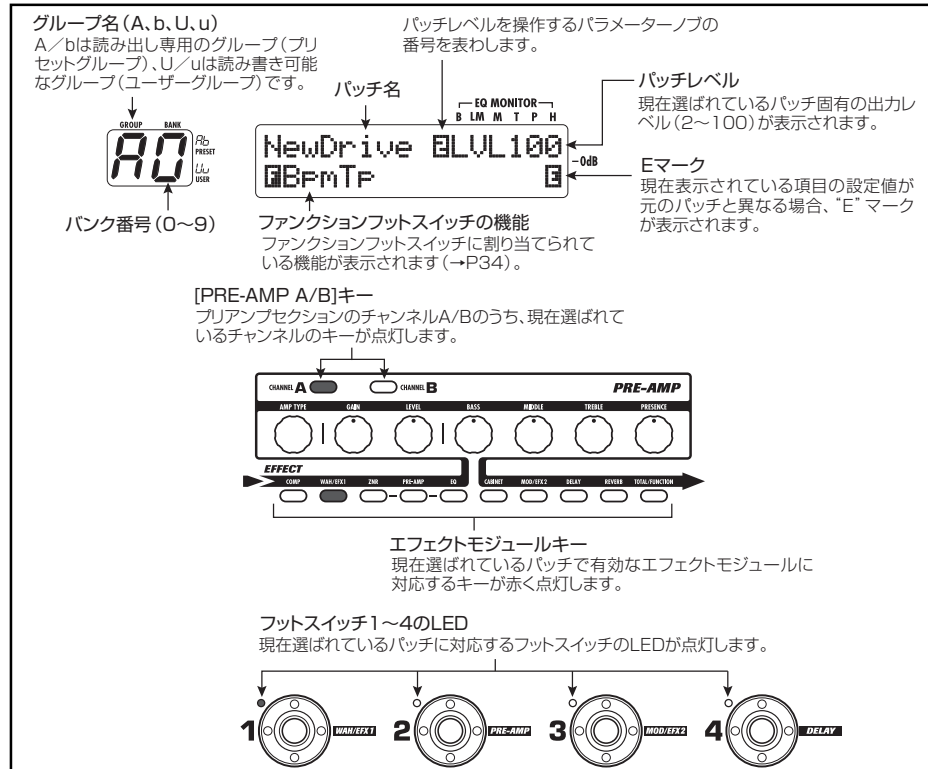
ユーザーグループのパッチは、簡単な操作で工場出荷時の状態に戻すことが可能です(→P29)。

パッチを選んで演奏する (プレイモード)

G7.1utの電源を入れた直後は、本体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 (プレイモード) になり、最後に操作していたパッチが呼び出されます。ここではプレイモードの操作方法について説明します。

パネル上の表示

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

ここでは、プレイモードでパッチを選ぶ方法を説明します。

1. フットスイッチ1~4の中から、LEDが消えているスイッチを踏んでください。

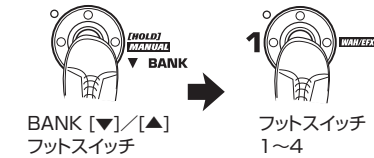
踏んだスイッチのLEDが点灯し、新しいパッチが呼び出されたことを表します。



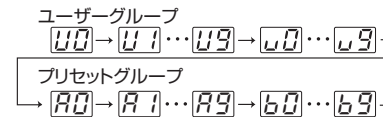
HINT

- プレイモードでは、パラメーターノブ1を回してパッチを選ぶことも可能です。
- LEDが点灯しているフットスイッチを踏むと、同じパッチがもう一度呼び出されます。

2. 別のバンクのパッチに切り替えたいときは、BANK [▼]/[▲]フットスイッチを踏んでバンクを切り替えてから、フットスイッチ1~4を踏んでください。



例えば、BANK [▲]フットスイッチを繰り返し踏むと、次のようにグループ/バンクが切り替わります。



HINT

プレイモードでは、[TYPE]ノブを回してバンク/グループを切り替えることも可能です。

NOTE

- BANK [▼]/[▲]フットスイッチでバンクを切り替えるときは、スイッチを踏んですぐ放してください。
- BANK [▼]フットスイッチを1秒以上踏み続けると、G7.1utがマニュアルモードに切り替わります (→P18)。
- BANK [▲]フットスイッチを1秒以上踏み続けるとG7.1utがバイパス状態 (エフェクトがオフ) になり、さらに踏み続けるとミュート状態 (原音とエフェクト音が消音) になります (→P20)。

音色を調節する

プレイモードでは、パネル上のノブを使ってプリアンプセクションの主要パラメーター (歪みのタイプと深さ、EQのブースト/カット量など) やパッチレベルを調節できます。

1. プレイモードでパッチを選んでください。
2. [PRE-AMP A/B]キーのどちらか一方を押し、プリアンプのチャンネルA/Bのうち操作するチャンネルを選んでください。



G7.1utのプリアンプセクションでは、2系統 (A/B) のチャンネルを個別に設定しておき、[PRE-AMP A/B]キーを使って瞬時にチャンネルを切り替えることができます。

HINT

[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチを使ってチャンネルA/Bを切り替えることも可能です (→P34)。

3. 歪みのタイプを変更するには、[AMP TYPE]ノブを回してください。

[AMP TYPE]ノブは、歪みのタイプ (モデリングの対象となるアンプやコンパクトエフェクター) を選択するノブです。このノブを回すと、ディスプレイに新しいタイプ名が表示されます。



HINT

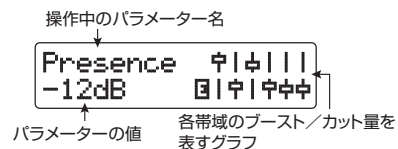
歪みのタイプを切り替えたときに、ディスプレイに "E" マークが表示され、[STORE/SWAP]

キーが点灯します。

- ・ "E" マークは、現在表示されている項目の設定値が、元のパッチと異なることを表しています。設定値を元に戻すと消灯します。
- ・ [STORE/SWAP]キーの点灯は、現在表示されていない項目も含め、元のパッチと設定値が異なる項目があることを表しています。すべての項目を元の設定に戻すと、消灯します。

4. プリアンプセクションに含まれるその他の主要パラメーターを変更するには、下図の各ノブを操作してください。

各ノブを回すと、対応するパラメーター名とその値がディスプレイに表示されます。なお、[BASS]、[MIDDLE]、[TREBLE]、[PRESENCE]の各ノブを操作すると、その帯域のブースト/カット量がディスプレイ右側のグラフに反映されます。



HINT

手順3または4の操作を行うと、G7.1 ut がエディットモードに切り替わります。プレイモードに戻るには、[EXIT] キーを押してください (エディットモードについて詳しくはP23をご参照ください)。

5. パッチ全体の音量レベル (パッチレベル) を調節するには、プレイモードの画面でパラメーターノブ2を回してください。



パッチレベルはパッチごとの出力レベルを調節するパラメーターです。2~100の範囲で調節できます。80に設定したときに、ユニティゲイン (増減なし) になります。

NOTE

変更したパッチの内容は、パッチを選び直したときに失われます。必要ならば、変更したパッチを保存してください (→P27)。

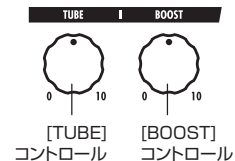
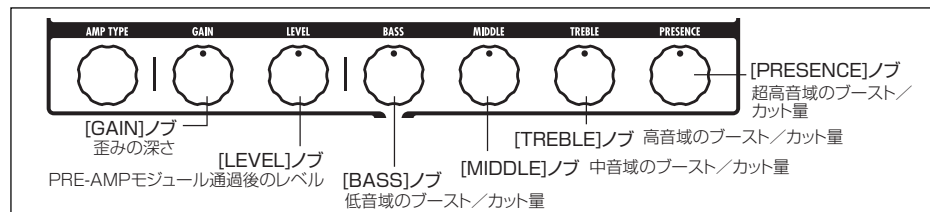
エナジIZERを利用する

G7.1 utには、アナログの出力信号を真空管で加工するエナジIZERが搭載されています。エナジIZERを使えば、バンド全体の演奏に埋もれてしまうギター音を際立たせたり、サウンドに真空管特有の歪みを加えたりできます。

HINT

- ・ エナジIZERはすべてのモードで有効です。
- ・ エナジIZERの設定は、パッチには保存されません。

エナジIZERの操作には、パネル上のチューブセクションにあるコントロールを使用します。それぞれのコントロールの機能は、次の通りです。



● [TUBE] コントロール

真空管独自の歪みを加えて、ギター音を際立たせるコントロールです。

左に回しきった状態では効果がなく、右に回すのにしたがって真空管回路のゲインが上がっていき、真空管特有の音圧と暖かみを備えたクランチサウンドやドライブサウンドが得られます。通常[TUBE]コントロールは、歪みが耳につかない範囲に設定することをお勧めします。しかし、コントロールを高め設定して、意図的に真空管の歪みを強調することも可能です。

● [BOOST] コントロール

特定の音域をブーストして、音に張りを与えるコントロールです。左に回しきった状態では効果がなく、右に回すのにしたがって低音域と2kHz周辺がブーストされます。小型のギターアンプや特性のフラットなオーディオシステムでも、迫力のあるサウンドが得られます。

[BOOST]コントロールは、小型のギターアンプや特性のフラットなオーディオシステムで迫力を出したいときや、バンドの中で埋もれてしまうギターサウンドを前に出したいときに使用することをお勧めします。

NOTE

- ・ [TUBE] コントロールによる歪みの深さは、ご使用になるギターやピックアップの種類に応じて異なります。
- ・ 両方のツマミを右に回しきった場合、音量が上がり、歪みやすくなりますので、ご注意ください。

足元でモジュールのオン/オフを切り替える (マニュアルモード)

“マニュアルモード”とは、フットスイッチ1~4を使って、パッチに含まれる主要なモジュールのオン/オフを個別に切り替えるモードです。このモードでは、コンパクトエフェクターを操作するような感覚で、演奏中に単体エフェクターのオン/オフを足元で切り替えることができます。

1. プレイモードでパッチを選んでください。

2. BANK [▼]フットスイッチを踏み、そのまま1秒以上踏み続けてください。



BANK [▼]フットスイッチのLEDが点灯し、G7.1utがマニュアルモードに切り替わります。

マニュアルモードでは、パネル上に次の情報が表示されます (下図参照)。

NOTE

マニュアルモードでは、フットスイッチを使ったパッチ選択は行えません。ただし、[TYPE]ノブ (グループ/バンクの選択) とパラメーターノブ1 (パッチの選択) は、プレイモードと同じように操作できます。なお、パッチを切り替えると、マニュアルモードを抜けてプレイモードに戻りますので、ご注意ください。

3. モジュールのオン/オフを切り替えるに

パッチレベルを操作するパラメーターノブの番号を表わします。

パッチレベル 現在選ばれているパッチの出力レベルが表示されます。

EQ MONITOR B LM M T P H

NewDrive @LVL100

BpmTp

EQ MONITOR

0dB

ファンクションフットスイッチの機能
ファンクションフットスイッチに割り当てられている機能が表示されます (→P34)。

Eマーク
現在表示されている項目の設定値が元のパッチと異なる場合、"E"マークが表示されます。

[PRE-AMP A/B]キー
プリアンプセクションのチャンネルA/Bのうち、有効なチャンネルのキーが点灯します。

CHANNEL A CHANNEL B PRE-AMP

AMP TYPE GAIN LEVEL BASS MIDDLE TREBLE PRESENCE

EFFECT COMP WAH/EFX1 ZIR PRE-AMP EQ CABNET MOD/EFX2 DELAY REVERB TAIL/DURATION

エフェクトモジュールキー
現在選ばれているパッチで、オンになっているエフェクトモジュールに対応するキーが赤く点灯します。

BANK [▼]フットスイッチのLED
G7.1utがマニュアルモードのときは常に点灯します。マニュアルモードでこのフットスイッチを踏むと、プレイモードに戻ります。

フットスイッチ1~4のLED
各フットスイッチに対応するモジュールがオンのときに、これらのLEDが点灯します。

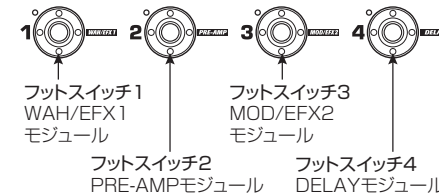
は、そのモジュールに対応するフットスイッチを踏んでください。



NOTE

プレイモードに戻りパッチを選び直すと、変更内容はすべて失われます。マニュアルモードで行った変更を残しておきたい場合は、パッチを保存してください (→P27)。

マニュアルモードでは、フットスイッチ1~4を使って、主要なエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えます。各スイッチに対応するモジュールは、次の通りです。



HINT

- モジュールのオン/オフを切り替えたときに、[STORE/SWAP]キーが点灯します。
- マニュアルモードでは、プレイモードと同じように、パネル上のノブを使ってプリアンプのパラメーター、パッチレベル、チューブエナジャイザーを調節できます。操作方法は、プレイモードの「音色を調節する」(→P15)をご参照ください。
- マニュアルモードから、パッチを作り変えるエディットモードに入ることも可能です(エディットモードについて詳しくはP23をご参照ください)。

4. プレイモードに戻るには、BANK [▼]フットスイッチを踏んでください。



チューナー機能を使う (バイパス/ミュートモード)

G7.1utには、標準的なクロマチックチューナーに加え、変則チューニングにも対応したチューナー機能が内蔵されています。ここでは、チューナー機能の操作方法を説明します。

クロマチックチューナーを使う

ここではクロマチックチューナーを使う方法について説明します。

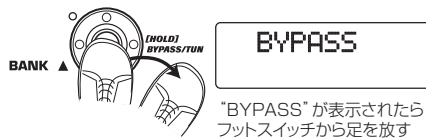
1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、BANK [▲]フットスイッチをしばらく踏み続けてください。



チューナー機能を利用するには、G7.1utをバイパスモード(エフェクトをオフ)またはミュートモード(エフェクト音+原音を消音)に切り替えます。

● バイパスモードに切り替えるには

BANK [▲]フットスイッチを約1秒踏み続けて、ディスプレイに“BYPASS”と表示させます。この状態で足を放すと、G7.1utがバイパスモードになります。



HINT

[BYPASS/TUNER]キーを押して、バイパスモードに切り替えることも可能です。

● ミュートモードに切り替えるには

BANK [▲]フットスイッチを踏み、表示

が“BYPASS”から“MUTE”に変わるまで踏み続けます。この状態で足を放すと、G7.1utがミュートモードになります。



“BYPASS”または“MUTE”が表示された後は、自動的にチューニングを行う画面に切り替わりません。



NOTE

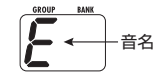
[BYPASS/TUNER]キーを押し続けて、ミュートモードに切り替えることも可能です。

HINT

- ・内蔵エクスペッションペダルは、バイパスモードではボリュームペダルとして動作します(ミュートモードでは無効です)。
- ・パラメーターノブ2を回せば、クロマチックチューナー以外のチューナータイプが選択できます。他のチューナータイプについては、次の項目をご参照ください。
- ・ディスプレイに表示される白ヌキ数字のマークは、対応する番号のパラメーターノブで調節可能な項目であることを表わしています。

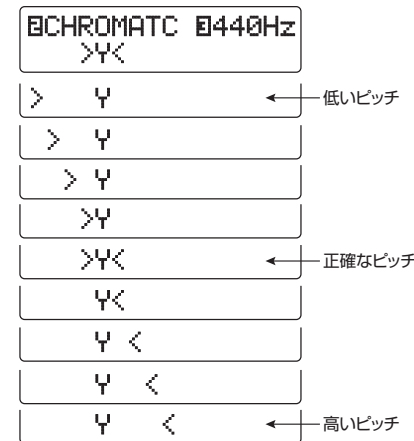
2. チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾いてください。

[GROUP/BANK]インジケーターに最寄りの音名が表示されます。



音名	[GROUP/BANK] インジケーター	音名	[GROUP/BANK] インジケーター
A \flat	A \flat	D	d
A	A	E \flat	E \flat
B \flat	B \flat	E	E
B	b	F	F
C	C	G \flat	G \flat
D \flat	d \flat	G	G

また、ディスプレイ下段の“><”の記号で、表示された音名に対するピッチのずれを確認できます。



3. 音名とピッチのずれを確認しながら、弦のチューニングを合わせてください。

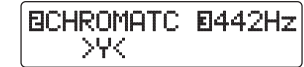
HINT

最初に希望する音名が表示されるように大まかにチューニングしてから、次にディスプレイの下段を見ながら正確なピッチに合わせるといいでしょう。

4. チューナーの基準ピッチを変更するには、パラメーターノブ3を回してください。



電源を入れた直後は、チューナーの基準ピッチは“440Hz”(中央A=440Hz)に設定されています。パラメーターノブ3を回すと、中央A=435~445Hzの範囲を1Hz単位で調節できます。



HINT

基準ピッチの設定は、電源を入れ直すと440Hzにリセットされます。

5. チューニングが終わったら、BANK [▼]/[▲]フットスイッチを踏んでください。



以前のモードに戻ります(以前のモードがエディットモードだった場合は、プレイモードに戻ります)。

HINT

[BYPASS/TUNER]キーまたは[EXIT]キーを押すか、フットスイッチ1~4のいずれかを踏んで、バイパス/ミュートモードから抜け出せることも可能です。

その他のチューナータイプを使う

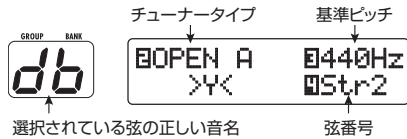
G7.1utでは、クロマチックチューナー以外にも、ギター/ベース用の標準チューニングやオープンチューニングなどの特殊チューニングに対応したチューナータイプが利用できます。ここでは、その他のチューナータイプの使用方法を説明します。

1. 「クロマチックチューナーを使う」の手順 1を参考に、G7.1utをバイパス(またはミュート)モードに切り替えてください。ディスプレイがチューニングを行う画面に切り替わります。

2. パラメーターノブ 2を回して、チューナータイプを選んでください。

利用可能なチューナータイプと各弦に対応する音名は、下の表の通りです。

例えば、チューナータイプとして“OPEN A”を選んだ場合、[GROUP/BANK]インジケータとディスプレイの表示は次のようになります。

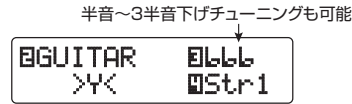


3. 必要ならば、パラメーターノブ3を回し、チューナーの基準ピッチを変更してください。

中央A = 435~445Hzの範囲を1Hz単位で調節できます。

チューナータイプ	GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
STR1	E	G	E	d	E	d	d
STR2	b	d	db	b	b	A	A
STR3	G	A	A	G	Ab	Gb	G
STR4	d	E	E	d	E	d	d
STR5	A	b	A	G	b	A	A
STR6	E		E	d	E	d	d
STR7	b						

なお、チューナータイプとして“GUITAR”または“BASS”が選ばれているときは、“435”の表示からさらにパラメーターノブ3を左に回すと、“b”(半音下げ)、“b b”(2半音下げ)、“b b b”(3半音下げ)も選択できます。



HINT

基準ピッチの設定は、電源を入れ直すと440Hzにリセットされます。

4. 表示された弦番号に対応する弦を開放弦で弾き、ピッチを調節してください。

5. パラメーターノブ 4を回して、弦番号を切り替えてください。

6. 同じ要領で他の弦もチューニングを変更してください。

7. チューニングが終わったら、BANK [▼]/[▲]フットスイッチを踏んでください。

元のモードに戻ります。ただし、元のモードがエディットモードだった場合は、プレイモードに戻ります。

HINT

チューナータイプの設定は、電源を入れなおすと初期状態(クロマチックチューナー)にリセットされます。

パッチを作り替える (エディットモード)

ここでは、エフェクトモジュールごとに効果の種類や効果の深さを編集(エディット)するエディットモードの操作方法について説明します。

パッチの構成について

G7.1utは、下図(パッチの構成)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。これらのモジュールの組み合わせや、モジュールごとの設定内容を保存したものがパッチです。

ほとんどのモジュールには、効果の異なる複数のエフェクト(これを“エフェクトタイプ”と呼びます)が含まれており、モジュールごとにいずれか1つのエフェクトタイプを選んで使用します。例えば、MOD/EFX2モジュールでは、CHORUS(コーラス)、PITCH SHIFTER(ピッチシフター)、DELAY(ディレイ)などのエフェクトタイプから1つを選べます。

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。エフェクトタイプごとに固有のエフェクトパラメーターがあり、パネル上のノブを使ってエディットできます(同じモジュールでも、エフェクトタイプが異なれば、操作可能なエフェクトパラメーターも変わります)。

なお、下記のモジュールの中で、ZNR、PRE-AMP、EQ、CABINETの連続した4つのモジュールは、仮定のプリアンプセクションとして利用できます。これら4つのモジュールは、用途に応じてWAH/EFX1モジュールの直後、またはDELAYモジュールの直後に挿入できます(→P52)。また、ZNR、PRE-AMP、EQの各モジュールについては、プリアンプセクションの2つのチャンネル(A/B)ごとに異なる値に設定できます。

エディットモードの基本操作

ここでは、パッチをエディットするときの代表的な手順を説明します。モジュールごとのエフェクトタイプやパラメーターについての詳細は、P54~67の「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。

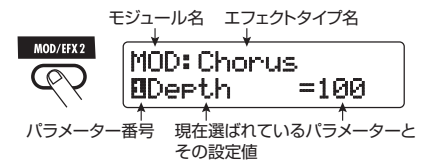
1. エディットしたいパッチを選択してください。

プリセットグループ(A/b)またはユーザーグループ(U/u)のどちらのパッチでも同じようにエディットできます。ただし、プリセットパッチをエディットした場合は、ユーザーグループのみに保存できます(→P27)。

2. プレイモードまたはマニュアルモードでエフェクトモジュールキー(次ページ上図参照)を押して、操作するモジュールを選んでください。

G7.1utがエディットモードに切り替わり、ディスプレイが次のように変化します。

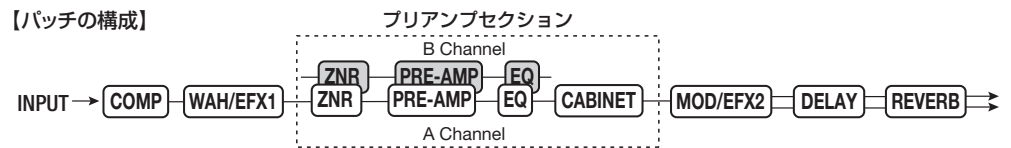
[PRE-AMP/EQ以外のモジュール]

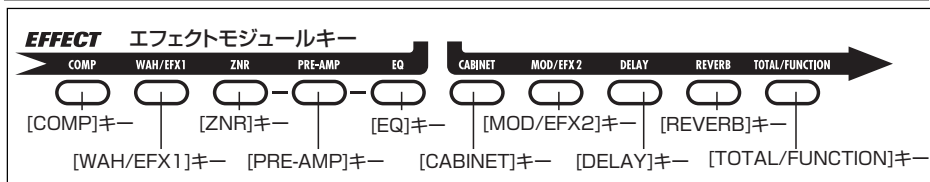


HINT

・どの画面でも、白ヌキの数字は、その番号のパラ

[パッチの構成]





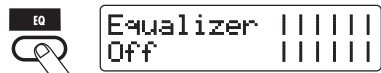
メーターノブを使ってパラメーターを調節可能であることを表わしています。

- 現在選ばれているパッチでオンになっているモジュールは、対応するエフェクトモジュールキーが赤色に点灯します (オフのモジュールキーは消灯します)。キーを押してモジュールを選ぶと、そのキーは橙色に点灯します (オフのモジュールキーは緑色に点灯します)。

[PRE-AMPモジュール]



[EQモジュール]



NOTE

- プレイモードからエディットモードに入った場合、引き続きフットスイッチ1~4を使ってパッチの切り替えが行えます。ただし、エディット中にパッチを切り替えると、変更内容が失われますのでご注意ください。
- マニュアルモードからエディットモードに入った場合、フットスイッチ1~4を使って特定のモジュールのオン/オフを切り替えることができます。

3. 選択したモジュールのオン/オフを切り替えるには、もう一度同じモジュールキーを押してください。

モジュールがオフのときは、ディスプレイに "Module Off" と表示されます。この状態でもう一度同じキーを押せば、オンに切り替わります。

HINT

- モジュールのオン/オフ、エフェクトタイプの選択、パラメーターの設定値などを1カ所でも変更すると、[STORE/SWAP]キーが点灯し、その項目の右側に "E" のマークが表示されます。
- "E" のマークは、その項目を最後に保存した状態に戻すと消えます。ただし、変更された項目が1カ所でも残っている間、[STORE/SWAP]キーは点灯し続けます。

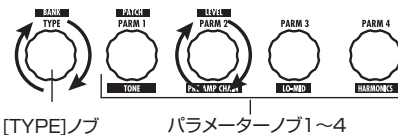
NOTE

PRE-AMP、ZNR、EQの各モジュールは、プリアンプセクションの2つのチャンネル (A/B) ごとにオン/オフを設定できます。

4. 選択したモジュールをエディットするには、次のように操作してください。

[PRE-AMP/EQ以外のモジュールの場合]

必要に応じて[TYPE]ノブでエフェクトタイプを切り替え (複数のエフェクトタイプを含むモジュールの場合)、パラメーターノブ1~4を回して、そのエフェクトタイプのパラメーターを調節します。パラメーターノブ1~4に割り当てられるパラメーターの種類は、モジュール/エフェクトタイプごとに異なります (→P54~67)。



パラメーターノブを回すと、表示が次のように変わります。



操作したパラメーターノブの番号とパラメーターの名称

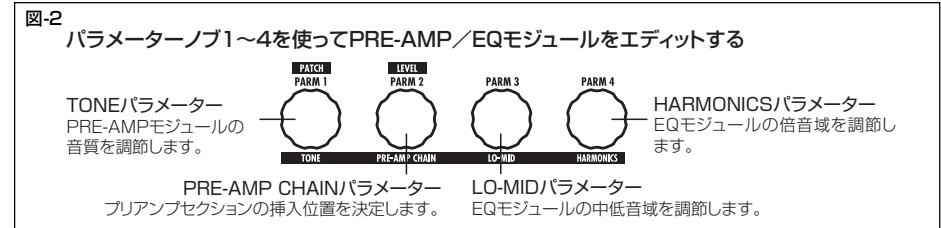
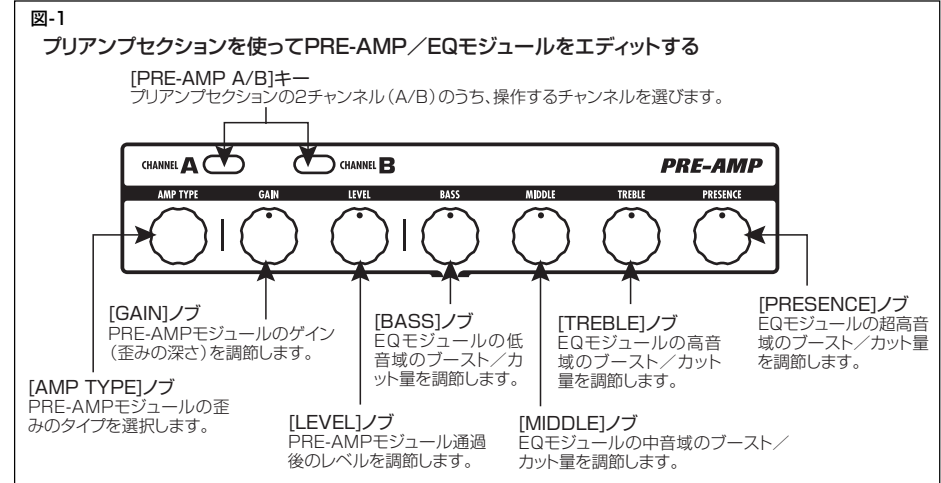
また、エフェクトモジュールキーの[PRE-AMP]/[EQ]が選ばれているときは、パラメーターノブ1~4を使って、PRE-AMP/EQモジュールのその他のパラメーターを操作できます。この場合の各ノブの機能は、下図-2の通りです。

HINT

- エフェクトタイプが1種類しかないエフェクトモジュール (EQモジュール、CABINETモジュールなど) では、タイプの変更が行えません。

[PRE-AMP/EQモジュールの場合]

PRE-AMPまたはEQモジュールの主要パラメーターは、現在選ばれているモジュールとは無関係に、プリアンプセクションのノブとキーを使っていつでも操作できます。各ノブやキーの機能は、下図-1の通りです。



5. 手順2～4を繰り返して、その他のモジュールも同じようにエディットしてください。

6. エディットが終わったら[EXIT]キーを押してください。



元のモードに戻ります。

NOTE

- エディットした内容は、パッチを切り替えたときに失われます。必要ならば、変更したパッチを保存してください（→P27）。
- パッチレベル（それぞれのパッチ固有の出力レベル）は、エディットモードでは変更できません。プレイモードまたはマニュアルモードで操作してください。

HINT

- プレイモードからエディットモードに入った場合は、BANK [▼]/[▲]フットスイッチやフットスイッチ1～4を踏んでプレイモードに戻ることも可能です。この場合、同時にバンク/パッチが切り替わります。
- マニュアルモードからエディットモードに入った場合は、BANK [▼]フットスイッチを押してエディットモードから抜け出ると、マニュアルモードに戻ります。

パッチ名を変更する

エディットしたパッチの名前は必要に応じて変更できます。ここでは、パッチの名前を変更する方法を説明します。

1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、エフェクトモジュールキーの [TOTAL/FUNCTION]キーを押してください。

TOTAL/FUNCTION



2. [TYPE] ノブを回して、ディスプレイ下段にパッチ名を表示させてください。

パッチ名の1文字目に黒い四角と文字が交互に表示されます。



変更可能な文字は ■ と文字が交互に表示される

3. パラ미터ノブ 4 を回して変更したい文字を選び、パラ미터ノブ1～3を使って文字を選択してください。

パラ미터ノブ1～3で選択可能な文字は、次の通りです。

パラ미터ノブ1（数字）：0～9

パラ미터ノブ2（英字）：A～Z, a～z

パラ미터ノブ3（記号）：（スペース）! " # % & ' () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } | ¥ ← →

4. 手順3を繰り返してパッチ名を変更したら、[EXIT]キーを押してください。

パッチ／バンクを保存する（ストアモード）

ここでは、ストアモードの操作方法について説明します。ストアモードでは、エディットしたパッチを本体のメモリーに保存したり、ユーザーグループのパッチ同士を入れ替えたりできます。必要ならばバンク単位で保存/入れ替えを行ったり、ユーザーグループのパッチを工場出荷時の状態に戻したりすることも可能です。

パッチを保存する／入れ替える

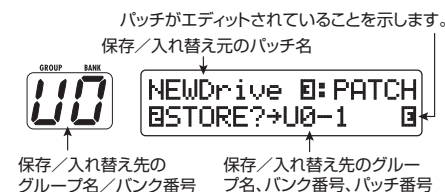
ここではパッチ単位の保存/入れ替え方法について説明します。

1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、[STORE/SWAP]キーを押してください。

STORE/SWAP



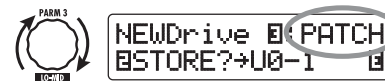
G7.1utが保存待機状態となり、現在のパッチが保存/入れ替え元として選ばれます。[GROUP/BANK]インジケーターには保存/入れ替え先のグループ名/バンク番号が表示されます。



HINT

- 工場出荷時には、ユーザーグループ（U/u）にプリセットグループ（A/b）と同じパッチが保存されています。
- パッチがエディットされているときは、その状態のまま保存/入れ替えが実行されます。
- プリセットグループのパッチを選択して[STORE/SWAP]キーを押すと、ユーザーグループの先頭のパッチが自動的に保存先として選ばれます。

2. パッチ単位で保存/入れ替えを行うには、パラ미터ノブ3を回して、ディスプレイ右上に“PATCH”を表示させてください。



NOTE

“BANK”が表示されていると、以降の操作がすべてバンク単位となりますのでご注意ください。

3. パラ미터ノブ2を回して、“STORE?”（保存）または“SWAP?”（入れ替え）のいずれかの操作を選んでください。



“STORE?”を選んだときは、現在のパッチを任意のユーザーパッチに保存できます。“SWAP?”を選んだときは、現在のユーザーパッチを任意のユーザーパッチと入れ替えることができます。

NOTE

元のパッチがプリセットグループのとき、“SWAP?”は表示されません。

4. [TYPE]ノブまたはBANK [▼]/[▲]フットスイッチを使って、保存/入れ替え先となるグループ名/バンク番号を選んでください。



5. パラメーターノブ1, またはフットスイッチ 1 ~ 4 を使って保存/入れ替え先となるパッチ番号を選んでください。



6. もう一度[STORE/SWAP]キーを押してください。

保存/入れ替えが実行され、保存先/入れ替え先のパッチが選ばれた状態で、プレイモードまたはマニュアルモードに戻ります。

[STORE/SWAP]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、保存/入れ替え操作が取り消され、元のモードに戻ります。

NOTE

エナジャイザーの設定は、パッチに保存されません。

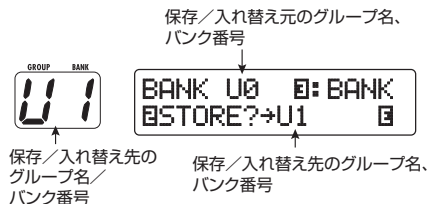
バンクを保存する/入れ替える

ここではバンク単位の保存/入れ替え方法について説明します。

1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、[STORE/SWAP]キーを押してください。

G7.1utが保存待機状態となり、現在のバンクが保存/入れ替え元として選ばれます。

2. バンク単位で保存/入れ替えを行うには、パラメーターノブ3を回して、ディスプレイ右上に“BANK”と表示させてください。



3. パラメーターノブ2を回して、“STORE?” または“SWAP?”のいずれかの操作を選んでください。

“STORE?”を選択したときは、現在のバンク全体を任意のユーザーバンクに保存できます。“SWAP?”を選択したときは、現在のユーザーバンク全体をもう一方のユーザーバンクと入れ替えられます。

NOTE

元のバンクがプリセットグループだった場合、“SWAP?”は表示されません。

4. [TYPE]ノブまたはBANK [▼]/[▲]フットスイッチを使って、保存/入れ替え先となるバンクを選んでください。

5. もう一度[STORE/SWAP]キーを押してください。

保存/入れ替えが実行され、保存先/入れ替え先のバンクが選ばれた状態で、プレイモードまたはマニュアルモードに戻ります。

[STORE/SWAP]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、保存/入れ替え操作が取り消され、元のモードに戻ります。

工場出荷時のパッチに戻す

ユーザーグループのパッチは、他のパッチを上書きした後からでも、すべて工場出荷時の状態に戻せます。

1. [STORE/SWAP]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“All Initialize?”と表示されます。



2. もう一度[STORE/SWAP]キーを押してください。

すべてのパッチが工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに切り替わります。なお、手順2を実行する前に[EXIT]キーを押せば、操作を取り消せます。

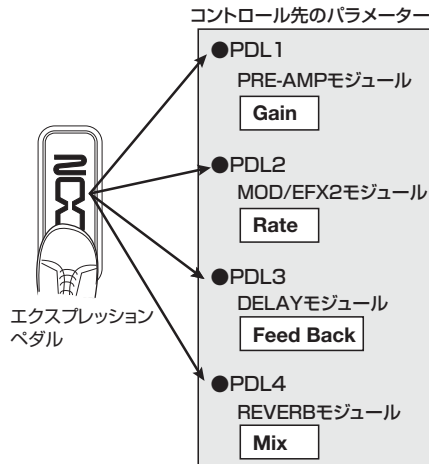
エクスプレッションペダルを使う

ここでは、内蔵/外付けのエクスプレッションペダルの操作について説明します。

内蔵エクスプレッションペダルについて

G7.1utに標準装備されたエクスプレッションペダルを使えば、特定のエフェクトパラメーターをリアルタイムにコントロールできます。

内蔵エクスプレッションペダルのコントロール先は4系統 (PDL1~PDL4) あり、最大4種類のパラメーターを同時に変化させることが可能です。例えば次の図のように設定すれば、異なる4つのモジュールのパラメーターを同時に操作できます。



HINT

- ・エクスプレッションペダルによるパラメーターの可変範囲は、コントロール先ごとに指定できます。
- ・内蔵エクスプレッションペダルは、バイパスモードではボリュームペダルとして動作します (ミュートモードでは無効です)。

内蔵エクスプレッションペダルにコントロール先を割り当てる

ここでは、内蔵エクスプレッションペダルにコントロール先を割り当てる方法を説明します。

1. プレイモードでパッチを選んでください。

HINT

内蔵エクスプレッションペダルでコントロールするパラメーターの種類や可変範囲は、パッチごとに設定できます。

2. [PEDAL SETTING]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変化します。



HINT

エクスプレッションペダルの設定は、そのパッチのTOTAL/FUNCTIONモジュールに含まれていません。エフェクトモジュールキーの [TOTAL/FUNCTION]キーを押し、[TYPE]ノブを回して、この画面を表示させることも可能です。

3. [TYPE]ノブを回して、4つのコントロール先 (PDL1~PDL4) の中から1つを選んでください。



PDL1~PDL4の操作方法は、すべて共通です。

4. パラメーターノブ1を回して、コントロール先となるパラメーターを選んでください。



パラメーターノブ1を回すのにしたがって、エフェクトパラメーター、エフェクトタイプ、エフェクトモジュールが変化していきます。

HINT

- ・コントロール先に指定できるパラメーターの種類については「エフェクトタイプとパラメーター」(→P54~67)をご参照ください。
- ・コントロール先をVolumeに設定すれば、内蔵エクスプレッションペダルをボリュームペダルとして利用できます。
- ・"NOTAssign"と表示させると、そのコントロール先は無効となります。エクスプレッションペダルを完全に無効にしたいときは、すべてのコントロール先を"NOTAssign"に設定してください。

NOTE

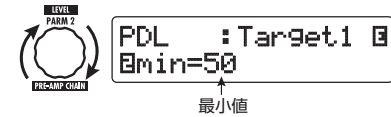
"NOTAssign"を選ぶと、手順5、6の設定が行えなくなりますので、ご注意ください。

5. コントロールするパラメーターの可変範囲を設定するには、パラメーターノブ2 (最小値) とパラメーターノブ3 (最大値) を調節してください。

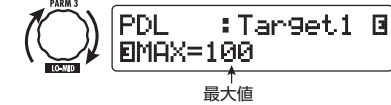
パラメーターノブ2/3を操作すると、ペダルを踏み上げたとき (最小値) と踏み込んだとき (最大値) に、パラメーターがどのように変化するかを設定できます。

ディスプレイは次のように変化します。

■パラメーターノブ2を操作した場合



■パラメーターノブ3を操作した場合



HINT

- ・設定できる値の範囲は、手順4で選んだパラメーターに応じて異なります。
- ・"min"を"MAX"より大きな値にすることも可能です。この場合ペダルを踏み込んだときに効果が最小になり、ペダルを踏み上げたときに効果が最大になります。

6. 内蔵エクスプレッションペダルを使って、そのモジュールのオン/オフを切り替えたいときは、パラメーターノブ4を回して"Enable"を選んでください。

G7.1utの内蔵エクスプレッションペダルは、踏み込み式スイッチとしても利用できます。この機能が有効なときは、ペダルが止まるまで踏み込んだ後、さらに深く踏み下げることで、選択したパラメーターを含むモジュールのオン/オフが切り替わります。

パラメーターノブ4を回すと、ディスプレイが次のように変化します。



HINT

上記の画面で"Disable"を選べば、モジュールのオン/オフ機能は無効となります。

7. 手順3~6を繰り返して、他のコントロール先も同様に設定を行ってください。

NOTE

複数のコントロール先に同じパラメーターを指定することも可能です。この場合、極端なパラメーターの変化が原因でノイズが発生する場合がありますが、故障ではありません。

8. 内蔵エクスペッションペダルの設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。



プレイモードに戻ります。

9. 必要ならば、パッチを保存してください。

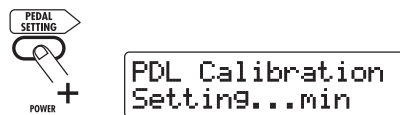
NOTE

ペダルの設定内容は、パッチを選び直したときに失われます。必要ならば、パッチを保存してください (→P27)。

内蔵エクスペッションペダルを調節する

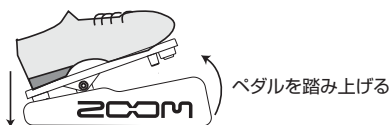
G7.1utの内蔵エクスペッションペダルは工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて感度を再調節することも可能です。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけで音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調節してください。

1. [PEDAL SETTING]キーを押しながら、電源を入れてください。
ディスプレイに以下のように表示されます。

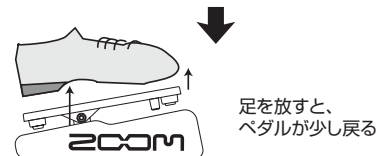
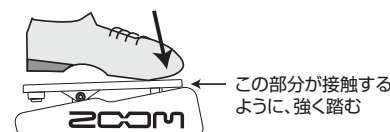


2. エクスペッションペダルを最も手前まで踏み上げ、[STORE/SWAP]キーを押してください。

ディスプレイの表示が以下のように変わります。



3. エクスペッションペダルを最も奥まで踏み下げ、足を放してください。



4. [STORE/SWAP]キーを押してください。



調整が終わり、プレイモードに移行します。

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。
- モジュールのオン/オフを切り替える機能については、P31をご参照ください。
- "ERROR"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。

外付けエクスペッションペダルを使う

G7.1utのCONTROL IN端子にオプションのエクスペッションペダル (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. 外付けエクスペッションペダルのプラグをCONTROL IN端子に接続して、G7.1utの電源を入れてください。

2. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、外付けエクスペ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

外付けエクスペッションペダルは、常にボリュームペダルとして動作します。また、MIDIメッセージを送信するコントローラーとしても利用できません (→P41)。

ファンクションフットスイッチを使う

パネル上の[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチは、お客様ご自身が機能を選択できるフットスイッチです。必要に応じて任意の機能を選択し、パッチごとにその割り当てを記憶させることができます。ここでは、[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチに機能を割り当てる方法を説明します。

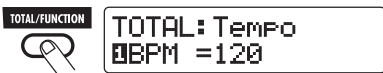
1. プレイモードでパッチを選んでください。

HINT

[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチの機能の割り当ては、パッチごとに設定できます。

2. エフェクトモジュールキーの [TOTAL/FUNCTION] キーを押してください。

[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチの設定は、TOTAL/FUNCTIONモジュールで行います。ディスプレイは次のように変化します。



3. パラメーターノブ 2 を回して、[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチの機能を選択してください。

パラメーターノブ2を回すと、ディスプレイが次のように変化します。



[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチに割り当て可能な機能は、次の通りです。

- **PRE-AMP CH A/B**
プリアンプA/Bチャンネルを切り替えます。
- **BPM TAP**
[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチを使っ

て、パッチ固有のテンポを指定します(→P35)。
[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチを繰り返し踏むと、最後に2回踏んだ間隔が自動的に検出され、新しいテンポが設定されます。

HINT

ここで設定したテンポを基準にして、特定のパラメーター (TimeパラメーターとRateパラメーター) を音符単位で同期させることができます(→P35)。

● Delay TAP

[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチを使って、DELAYモジュールのTimeパラメーターの設定値を指定します。

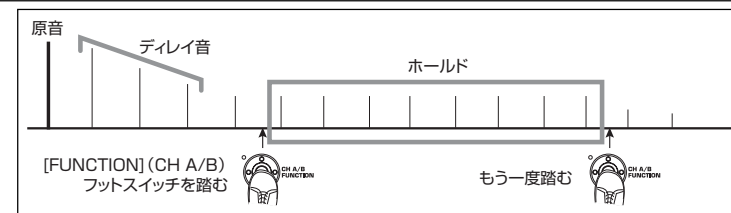
HINT

- ・ BPM TAPではパッチ固有のテンポを指定するのに対し、DELAY TAPではフットスイッチを踏む間隔で、Timeパラメーターの値 (ディレイタイム) を直接指定できます。
- ・ Delay TAPを利用するには、そのパッチでDELAYモジュールが有効になっている必要があります。

● Hold Delay

[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチを使って、ホールドディレイのオン/オフを切り替えます。ホールドディレイが有効なパッチで[FUNCTION] (CH A/B) 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。もう一度[FUNCTION] (CH A/B) 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 (次ページ上図参照)。

ファンクションフットスイッチを使う



HINT

ホールドディレイを利用するには、そのパッチでDELAYモジュールが有効になっている必要があります。

● Delay Mute

DELAYモジュールの入力のミュートオン/オフを切り替えます。

● Bypass OnOff, Mute OnOff

バイパスモード、ミュートモードのオン/オフを切り替えます。どちらのモードに入った場合も、チューニングを行う画面に切り替わります。

● Manual Mode

プレイモードとマニュアルモードの切り替えを行います。

● COMP OnOff, WAH/EFX1 OnOff, ZNR OnOff, PRE-AMP OnOff, EQ OnOff, MOD/EFX2 OnOff, DELAY OnOff, REVERB OnOff

それぞれ対応するモジュールのオン/オフを切り替えます。

HINT

“PRE-AMP CH A/B” を選ぶと、[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチのLEDが赤 (A) または緑 (B) に点灯します。“BPM TAP” または “Delay TAP” を選ぶと、BPMに合わせて橙色に点滅します。それ以外の機能を選ぶと、橙色に点灯します。

4. [FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチに割り当てる機能を選んだら、[EXIT] キーを押してください。



プレイモードに戻ります。

NOTE

割り当てた内容は、パッチを選び直したときに失われます。必要ならば、パッチを保存してください (→P27)。

これ以降は、保存したパッチを呼び出してから[FUNCTION] (CH A/B) フットスイッチを踏むと、選択した機能が利用できます。

パッチのテンポを設定する

G7.1utでは、パッチごとに固有のテンポを設定し、特定のパラメーターをこのテンポに音符単位で同期させることが可能です。ここではパッチ固有のテンポの設定方法や利用方法を説明します。

1. プレイモードでパッチを選んでください。

2. エフェクトモジュールキーの [TOTAL/FUNCTION] キーを押してください。

パッチごとのテンポは、TOTAL/FUNCTIONモジュールで設定します。

[TOTAL/FUNCTION] キーを押すと、現在のテンポの設定値が表示されます。



3. パラメーターノブ 1 を回して、パッチ固有のテンポを設定してください。

テンポは、40~250の間で設定できます。

- 4. 設定したテンポにパラメーターを同期させるには、同期に対応するエフェクトタイプ／エフェクトパラメーターを選び、パラメーターの設定値として音符のマークを選んでください。**

テンポの同期に対応したエフェクトパラメーターでは、パッチ固有のテンポを基準にして、音符単位で設定値を選択できます。

例えば、MOD/EFX2モジュールのエフェクトタイプTAPE ECHOでは、Timeパラメーターがパッチ固有のテンポへの同期に対応しています。Timeパラメーターをパッチ固有のテンポに同期させるには、対応するパラメーターノブを最大値(2000)よりもさらに右に回して、音符のマークを表示させます。

HINT

「エフェクトタイプとパラメーター」(→P54～67)では、テンポに同期するパラメーターに音符マークが記載されています。

- 5. パラメーターの設定値を、音符マークの中から選んでください。**

テンポの同期に対応するパラメーターで選択可能な音符は、次の通りです。

	32分音符
	16分音符
	4分3連音符
	付点16分音符
	8分音符
	2分3連音符
	付点8分音符
	4分音符
	付点4分音符
	4分音符×2
:	:
	4分音符×20

NOTE

実際に選択できる音符の範囲は、パラメーターに応じて異なります。

例えば8分音符を選んだときは、Timeパラメーターが、パッチ固有のテンポで8分音符に相当する長さに設定されます。テンポを変化させると、それに応じてディレイタイムも変化します。

NOTE

テンポと音符のマークの組み合わせによっては、対応するパラメーターの可変範囲(上記の例では最大2000mSec)を越えてしまうことがあります。このような場合は、値を半分にして(それでも可変範囲を越えるときは、値を1/4にして)動作します。

- 6. テンポやパラメーターの設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。**

プレイモードに戻ります。必要に応じてパッチを保存してください。

ここまでの操作で、手順3で設定したテンポを基準にして、手順5で選んだ音符単位でエフェクトパラメーターが同期します。また、[FUNCTION](CH A/B)フットスイッチに“BPM TAP”を割り当ておけば、演奏中にフットスイッチを踏んで指定したテンポに対して、パラメーターを同期させることができます。

MIDIを使った応用例

ここでは、G7.1utのMIDIを使った各種機能について説明します。

MIDIを使ってできること

G7.1utでは、MIDIを使って以下の操作が行えます。

- **パッチの切り替え情報をMIDI経由で送受信する**

G7.1ut本体でパッチを切り替えたときに、MIDI OUT端子から対応するMIDIメッセージ(プログラムチェンジ、またはバンクセレクト+プログラムチェンジ)を送信します。また、MIDI IN端子から有効なMIDIメッセージを受信したときに、対応するパッチに切り替わります。

例えば、MIDIシーケンサーの進行に合わせてG7.1utのパッチ切り替えを自動化したり、G7.1utと外部MIDI機器のパッチ切り替えを連動させたりできます。

- **ペダル／スイッチ／キーの操作をMIDI経由で送受信する**

G7.1ut本体で特定のキーやフットスイッチ、あるいは内蔵／外付けのエクスペッションペダルを操作したときに、MIDI OUT端子から対応するMIDIメッセージ(コントロールチェンジ)を送信します。また、MIDI IN端子から有効なMIDIメッセージを受信したときに、対応する要素を変化させます。

G7.1utを外部MIDI機器のリアルタイムコントローラーとして利用したり、G7.1utのエフェクトやモジュールのオン／オフなどを外部MIDI機器(シーケンサーやシンセサイザーなど)から操作したりできます。

- **G7.1ut同士でパッチデータをMIDI経由で送受信する**

G7.1utのパッチデータをMIDIメッセージ(システムエクスクルーシブ)として送信し、もう1台の

G7.1utにコピーできます。

MIDIチャンネルを設定する

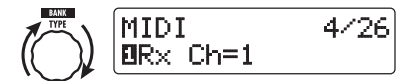
G7.1utでプログラムチェンジやコントロールチェンジなどのMIDIメッセージを正しく送受信するには、相手の機器とMIDIチャンネル(1～16)を合わせる必要があります。ここでは送受信に使用するMIDIチャンネルを設定する方法について説明します。

- 1. プレイモードで[AMP SELECT / SYSTEM]キーを押してください。**

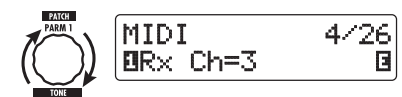
すべてのパッチに共通するパラメーターを設定するAMP SELECT/SYSTEMメニューが表示されます。



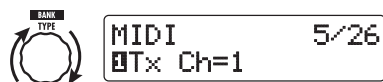
- 2. [TYPE]ノブを回して、“MIDI Rx Ch” (MIDI受信チャンネル)のパラメーターを呼び出してください。**



- 3. パラメーターノブ1を回して、G7.1utがMIDIメッセージを受信するMIDIチャンネル(1～16)を設定してください。**



4. [TYPE]ノブを回して、“MIDI Tx Ch” (送信MIDIチャンネル) のパラメーターを呼び出してください。



5. パラメーターノブ 1 を回して、G7.1ut が MIDI メッセージを送信する MIDI チャンネル (1~16) を設定してください。

6. 設定が終わったら、[EXIT] キーを押して、AMP SELECT/SYSTEMメニューを抜け出してください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる“Store...?”という表示が現われます。



7. [STORE/SWAP]キーを押して、変更内容を保存してください。



MIDIチャンネルが確定し、プレイモードに戻ります。

[STORE/SWAP]キー、[EXIT]キー、[PAGE]キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT]キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

パッチの切り替えをMIDI経由で送受信する (プログラムチェンジ)

G7.1utのパッチの切り替え情報を、プログラムチェンジ、またはバンクセレクト+プログラムチェンジとしてMIDI経由で送受信できます。これを行うには、次の2つの方法(プログラムチェンジモード)があります。

●ダイレクトモード

MIDIのバンクセレクトとプログラムチェンジメッセージを組み合わせて、パッチを指定する方法です。工場出荷時にすべてのパッチに割り当てられているMIDIバンク番号+MIDIプログラムチェンジ番号を使って、すべてのパッチを直接指定できます。

HINT

- ・バンクセレクトとは、シンセサイザーなどの音色グループを指定するためのMIDIメッセージで、プログラムチェンジと組み合わせて使用します。
- ・通常バンクセレクトは、MSB(最上位ビット)とLSB(最下位ビット)という2つのメッセージに分けて値を指定します。

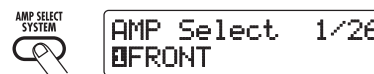
●マッピングモード

MIDIのプログラムチェンジメッセージのみを使って、パッチを指定する方法です。0~127のプログラムチェンジ番号に対して任意のパッチを割り当てたプログラムチェンジマップを作成し、このプログラムチェンジマップに沿って、パッチを指定します。この方法では最大128のパッチが指定できます。

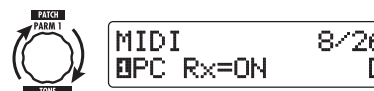
■プログラムチェンジの送受信を有効にする

ここでは、プログラムチェンジ(+バンクセレクト)の送受信を有効にする設定について説明します。

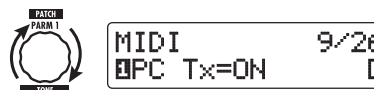
1. プレイモードで[AMP SELECT/SYSTEM]キーを押してください。



2. G7.1utがプログラムチェンジ(+バンクセレクト)を受信できるようにするには、[TYPE]ノブを回して“MIDI PC Rx”(プログラムチェンジの受信)のパラメーターを表示させ、パラメーターノブ1を回して“ON”に設定してください。



3. G7.1utからプログラムチェンジ(+バンクセレクト)を送信できるようにするには、[TYPE]ノブを回して“MIDI PC Tx”(プログラムチェンジの送信)のパラメーターを表示させ、パラメーターノブ1を回して“ON”に設定してください。



4. 設定が終わったら、[EXIT]キーを押して、AMP SELECT/SYSTEMメニューを抜け出してください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる“Store...?”という表示が現われます。



5. [STORE/SWAP]キーを押して、変更内容を保存してください。

変更が確定し、プレイモードに戻ります。

[STORE/SWAP]キー、[EXIT]キー、[PAGE]キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT]キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

■ダイレクトモードを使う

MIDIのバンクセレクトとプログラムチェンジメッセージを組み合わせて、パッチを直接指定します。

NOTE

以下の操作を行う前に、G7.1utの送受信MIDIチャンネルが適切に設定されているか(→P37)、プログラムチェンジの送受信が可能になっているか(→P39)をご確認ください。

1. プレイモードで[AMP SELECT/SYSTEM]キーを押してください。



2. [TYPE]ノブを回して、“MIDI PCMODE”(プログラムチェンジモード)のパラメーターを呼び出してください。



3. プログラムチェンジモードとして“DIRECT”が選ばれていることを確認してください。

選ばれていない場合は、パラメーターノブ1を回して、“DIRECT”と表示させてください。これで、バンクセレクトとプログラムチェンジを使って、すべてのパッチを直接指定することが可能となります。

HINT

それぞれのパッチに対応するバンク番号/プログラムチェンジ番号については、巻末の資料をご参照ください(P71)。

4. 設定が終わったら、[EXIT] キーを押して、AMP SELECT/SYSTEMメニューを抜けてください。

AMP SELECT/SYSTEMメニューの設定項目が変更されている場合、ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる“Store...?”という表示が現われます。

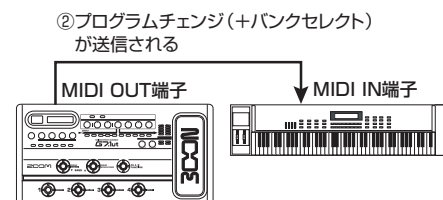
5. [STORE/SWAP]キーを押して、変更内容を保存してください。

変更が確定し、プレイモードに戻ります。

[STORE/SWAP]キー、[EXIT]キー、[PAGE]キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT]キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

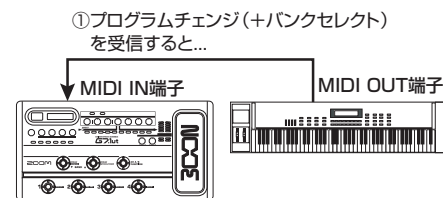
6. プログラムチェンジ(+バンクセレクト)を送受信するときは、G7.1utと外部機器を次のように接続してください。

■プログラムチェンジ(+バンクセレクト)を送信する場合の例



①G7.1utのパッチを切り替えると...

■プログラムチェンジ(+バンクセレクト)を受信する場合の例



②G7.1utのパッチが切り替わる

HINT

- ・G7.1ut側でプログラムチェンジモードが“DIRECT”に指定されているときに、外部機器からバンクセレクトMSB/LSBのいずれか一方を省略して送信した場合、最後に受信したバンクセレクト(初期値MSB=0、LSB=0)が有効となります。
- ・また、外部機器からバンクセレクトMSB/LSBの両方を省略してプログラムチェンジのみを送信した場合も、最後に受信したバンクセレクト(初期値MSB=0、LSB=0)が有効となります。

NOTE

外部機器からG7.1utにバンクセレクトのみを送信しただけでは、何も変化はありません。次にG7.1utがプログラムチェンジを受信したときに、最後に受信したバンクセレクトが有効となります。

■マッピングモードを使う

MIDIのプログラムチェンジメッセージのみを使用し、プログラムチェンジマップの割り当てにしたがってパッチを指定するモードです。

NOTE

以下の操作を行う前に、G7.1utの送受信MIDIチャンネルが適切に設定されているか(→P37)、プログラムチェンジの送受信が可能になっているか(→P39)をご確認ください。

1. プレイモードで[AMP SELECT/SYSTEM]キーを押してください。



2. [TYPE]ノブを回して、“MIDI PC MODE” (プログラムチェンジモード)のパラメーターを呼び出してください。



3. パラメーターノブ1を回して“MAPPING”と表示させてください。

これで、プログラムチェンジマップの割り当てに従い、プログラムチェンジを使ってパッチを指定することが可能となります。



4. [TYPE]ノブを回して“PC MAP” (プログラムチェンジマップ)のパラメーターを表示させてください。

この画面では、0~127のプログラムチェンジ番号に対して、G7.1utの任意のパッチを割り当てます。



5. プログラムチェンジ番号にパッチを割り当てるには、次のように操作してください。

①パラメーターノブ1を回して、ディスプレイ上段に割り当て先となるプログラムチェンジ番号を表示させます。



②パラメーターノブ2/3を回して、①のプログラムチェンジ番号に割り当てるパッチのグループ名/バンク番号、パッチ番号を指定します。



③その他のプログラムチェンジ番号についても、同様に操作します。

6. 割り当てがすべて終わったら[EXIT]キーを押して、AMP SELECT/SYSTEMメニューを抜けてください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる“Store...?”という表示が現われます。

7. [STORE/SWAP]キーを押して、変更内容を保存してください。

パッチの割り当てが確定し、プレイモードに戻ります。

[STORE/SWAP]キー、[EXIT]キー、[PAGE]キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT]キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

8. 「ダイレクトモードを使う」(→P39)の手順6を参考に、プログラムチェンジの送受信を行ってください。

ペダル/スイッチ/キーの操作をMIDI経由で送受信する (コントロールチェンジ)

G7.1utでは、内蔵/外付けエクスプレッションペダルの操作、キーやフットスイッチを使ったモジュールのオン/オフ操作、バイパス/ミュートモードのオン/オフ操作を、コントロールチェンジとしてMIDI経由で送受信できます。それぞれの操作には、個別にコントロール番号(CC#)を割り当てることが可能です。

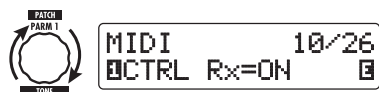
■ コントロールチェンジの送受信を有効にする

ここでは、コントロールチェンジの送受信を有効にする操作について説明します。

1. プレイモードで [AMP SELECT / SYSTEM] キーを押してください。



2. G7.1ut がコントロールチェンジを受信できるようにするには、[TYPE] ノブを回して "MIDI CTRL Rx" (コントロールチェンジの受信) のパラメーターを表示させ、パラメーターノブ1を回して "ON" に設定してください。



3. G7.1ut からコントロールチェンジを送信できるようにするには、[TYPE] ノブを回して "MIDI CTRL Tx" (コントロールチェンジの送信) のパラメーターを表示させ、パラメーターノブ1を回して "ON" に設定してください。



4. 設定が終わったら、[EXIT] キーを押して、AMP SELECT/SYSTEMメニューを抜けてください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる "Store...?" という表示が現われます。



5. [STORE/SWAP] キーを押して、変更内容を保存してください。

変更が確定し、プレイモードに戻ります。
[STORE/SWAP] キー、[EXIT] キー、[PAGE] キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT] キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

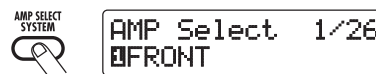
■ コントロール番号を割り当てる

G7.1utのエクスペッションペダルやキーにコントロール番号を割り当ててます。

NOTE

以下の操作を行う前に、G7.1utの送受信MIDIチャンネルが適切に設定されているか (→P37)、コントロールチェンジの送受信が可能になっているか (→P41) をご確認ください。

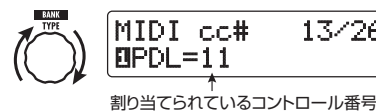
1. プレイモードで [AMP SELECT / SYSTEM] キーを押してください。



2. [TYPE] ノブを回して、コントロール番号の割り当てを行う操作を呼び出してください。

選択可能な操作は、次ページの表の通りです。

例えば、内蔵エクスペッションペダルにコントロール番号を割り当てるときは、次のような表示になります。



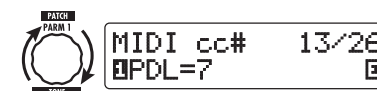
割り当てられているコントロール番号

表示	割り当て先	CC#初期値	CC#設定範囲
CTRL IN	外付けエクスペッションペダルの操作	7	OFF、1~5、7~31、64~95
PDL	内蔵エクスペッションペダルの操作	11	OFF、1~5、7~31、64~95
COMP	COMPモジュールのオン/オフ操作	64	OFF、64~95
WAH/EFX1	WAH/EFX1モジュールのオン/オフ操作	65	OFF、64~95
ZNR	ZNRモジュールのオン/オフ操作	66	OFF、64~95
PRE-AMP	PRE-AMPモジュールのオン/オフ操作	67	OFF、64~95
EQUALIZER	EQモジュールのオン/オフ操作	68	OFF、64~95
MOD/EFX2	MOD/EFX2モジュールのオン/オフ操作	69	OFF、64~95
DELAY	DELAYモジュールのオン/オフ操作	70	OFF、64~95
REVERB	REVERBモジュールのオン/オフ操作	71	OFF、64~95
MUTE	ミュートモードのオン/オフ操作	72	OFF、64~95
BYPASS	バイパスモードのオン/オフ操作	73	OFF、64~95
CH A/B	プリアンプセクションのチャンネルA/Bの切り替え	74	OFF、64~95

HINT

コントロール番号の割り当ては、すべて送信/受信の両方に共通です。

3. パラメーターノブ1を回して、コントロール番号を指定してください。



4. 他の操作についても、同じ要領でコントロール番号を割り当ててください。

5. 設定が終わったら、[EXIT] キーを押して、AMP SELECT/SYSTEMメニューを抜けてください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる "Store...?" という表示が現われます。

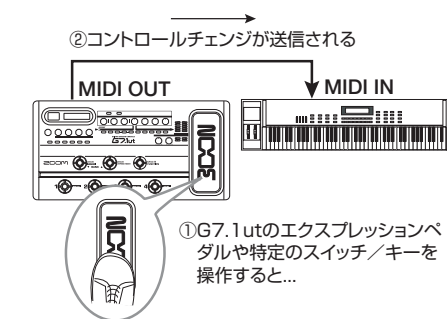
6. [STORE/SWAP] キーを押して、変更内容を保存してください。

変更が確定し、プレイモードに戻ります。
[STORE/SWAP] キー、[EXIT] キー、[PAGE] キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT] キーを

押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

7. コントロールチェンジを送受信するときには、G7.1utと外部機器を次のように接続してください。

■ コントロールチェンジを送信する場合の例



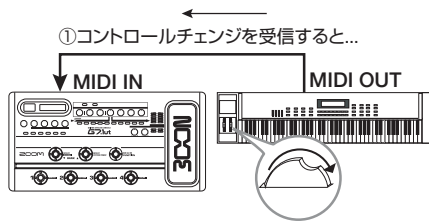
なお、G7.1utから送信されるコントロールチェンジの値は、次のように変化します。

- 内蔵/外付けエクスペッションペダルを操作した場合
対応するコントロールチェンジの値が0~127

の範囲で連続可変します。

- モジュールのオン/オフを切り替えた場合
オンのときに127、オフのときに0の値のコントロールチェンジが送信されます。
- バイパス/ミュートモードのオン/オフを切り替えた場合
オンのときに127、オフのときに0の値のコントロールチェンジが送信されます。
- プリアンプセクションのチャンネルA/Bを切り替えた場合
チャンネルAに切り替えたときに0、チャンネルBに切り替えたときに127の値のコントロールチェンジが送信されます。

■コントロールチェンジを受信する場合の例



- ①コントロールチェンジを受信すると...
- ②G7.1utのエクスペッションペダルを操作したときや、モジュールのオン/オフまたはバイパス/ミュートモードのオン/オフを切り替えたときと同じように動作する

受信するコントロールチェンジの値に応じて、G7.1utの状態やパラメーターの値が次のように変化します。

- 内蔵/外付けエクスペッションペダルに対応するコントロールチェンジを受信した場合
コントロールチェンジの値(0~127)の変化に応じて、対応するパラメーターの値が上下します。
- モジュールのオン/オフに対応するコントロールチェンジを受信した場合

コントロールチェンジの値が0~63のときにオフ、64~127のときにオンに切り替わります。

- バイパス/ミュートモードのオン/オフに対応するコントロールチェンジを受信した場合
コントロールチェンジの値が0~63のときにオフ、64~127のときにオンに切り替わります。
- プリアンプセクションのチャンネルA/Bの切り替えに対応するコントロールチェンジを受信した場合
コントロールチェンジの値が0~63のときにチャンネルA、64~127のときにチャンネルBに切り替わります。

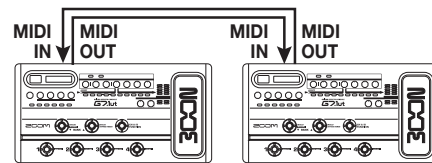
G7.1utの内部データをMIDI経由で送受信する

G7.1utのパッチデータは、MIDIメッセージ(システムエクスクルーシブ)として送受信できます。2台のG7.1utをMIDIケーブルで接続すれば、送信側から受信側にパッチデータをコピーできます。

NOTE

パッチデータを受信すると、それまでのパッチデータは上書きされます。誤って重要なデータを消去しないように、以下の操作は慎重に行ってください。

1. 2本のMIDIケーブルを使用し、送信側のG7.1utと受信側のG7.1utで、それぞれのMIDI OUT端子を相手先のMIDI IN端子に接続してください。



以下の操作は、送信側と受信側のG7.1utに分けて説明します。

■送信側のG7.1ut

2. G7.1ut をプレイモードに設定し、[AMP SELECT/SYSTEM]キーを押してください。



3. [TYPE]ノブを回して“BulkDumpTX”(バルクダンプ送信)のパラメーターを呼び出してください。



4. [PAGE]キーを押してください。

バルクダンプの送信待機の状態に切り替わります。この状態にしておくと、受信側のG7.1utからデータ送信を要求するMIDIメッセージが送られたときに、自動的にパッチデータが送信されます。元の画面に戻すには、[EXIT]キーを押します。

■受信側のG7.1ut

5. G7.1ut をプレイモードに設定し、[AMP SELECT/SYSTEM]キーを押してから、[TYPE]ノブを回して“BulkDumpRX”(バルクダンプ受信)のパラメーターを呼び出してください。



6. [PAGE]キーを押してください。

バルクダンプの受信待機の状態に切り替わります。また、送信側のG7.1utにデータの送信を要求するMIDIメッセージを送信します。このメッセージを受けた送信側のG7.1utのMIDI OUT端子からパッチデータが出力され、受信側の

MIDI IN端子にパッチデータが入力されると、ディスプレイが次のように変化します。

PatchDataDump RX
Receiving ...

HINT

ディスプレイが“Receiving ...”に変わる前に[EXIT]キーを押せば、パッチデータの送受信を行わずに元の画面に戻ります。

パッチデータの送受信が終了すると、双方のG7.1utが元のAMP SELECT/SYSTEMメニューに戻ります。

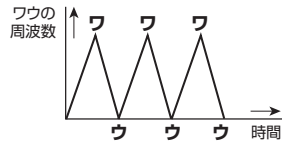
HINT

株式会社ズームのウェブサイト(<http://www.zoom.co.jp>)では、G7.1utのエディタライブラリソフトウェアを公開しています。このソフトウェアを使えば、G7.1utのパッチデータをパソコンに保存できます。

その他の機能

ARRM機能を使う

G7.1utでは、内蔵のコントロール波形をコントロール元にして、任意のエフェクトパラメーターを周期的に変化させるARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation)機能が利用できます。例えば、コントロール波形として三角波を選び、コントロール先をワウの周波数に設定した場合は、次のような効果が得られます。



ここでは、ARRM機能の操作方法を説明します。

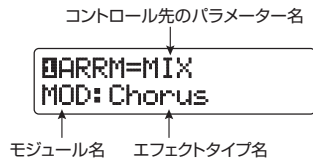
1. プレイモードでパッチを選んでください。

HINT

ARRM機能はパッチごとに設定できます。

2. エフェクトモジュールキーの [TOTAL/FUNCTION]キーを押してエディットモードに入り、[TYPE]ノブを回してディスプレイに“ARRM”と表示させてください。

ARRM機能の設定は、TOTAL/FUNCTIONモジュールで行います。ディスプレイには次の情報が表示されます。



3. コントロール先のパラメーターを選ぶには、パラメーターノブ1を回してください。



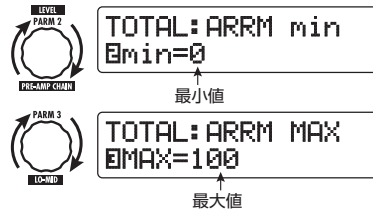
パラメーターノブ1を回すのにしたがって、表示されるエフェクトパラメーター、エフェクトタイプ、エフェクトモジュールが変化していきます。

HINT

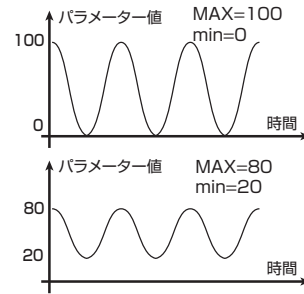
- ・コントロール先に指定できるパラメーターの種類は、エクスプレッションペダルと共通です。詳しくは「エフェクトタイプとパラメーター」(→P54~67)をご参照ください。
- ・'NOTAssign'を表示させると、ARRM機能は無効となります。

4. コントロールするパラメーターの可変範囲を設定するには、パラメーターノブ2 (最小値)とパラメーターノブ3 (最大値)を調節してください。

パラメーターノブ2/3を使って、コントロール波形が最小値 (または最大値) になったときに、パラメーターが到達する値を決定します。



例えば、パラメーターの可変範囲が0 (最小値) ~ 100 (最大値) のときと20 (最小値) ~ 80 (最大値) のときでは、次のように入力されます。



HINT

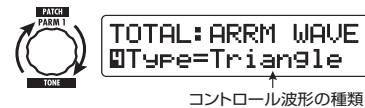
- ・設定可能な範囲は、コントロール先のパラメーターに応じて異なります。
- ・minをMAXよりも大きな値に設定することも可能です。この場合は、コントロールのかかる方向が逆になります。

5. コントロール波形の種類と周期を設定するには、[PAGE]キーを1回押して、ページを切り替えてください。



ARRM機能には合計5つのパラメーターが含まれています。4番目と5番目のパラメーターを操作するには、[PAGE]キーを押してからそれぞれパラメーターノブ1/2を操作します (パラメーター1~3の操作に戻るには、もう一度[PAGE]キーを押します)。

6. コントロール波形の種類を選ぶには、パラメーターノブ1を回してください。ディスプレイが次のように入力されます。

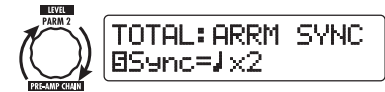


選択可能な波形は次の通りです。

1		上昇ノコギリ波 (Up Saw)
2		上昇フィン波 (Up Curve)
3		下降ノコギリ波 (Down Saw)
4		下降フィン波 (Down Curve)
5		三角波 (Triangle)
6		2乗三角波 (Square Tri)
7		サイン波 (Sine)
8		矩形波 (Square)

7. パラメーターノブ2を回してコントロール波形の周期を選んでください。

[PAGE]キーを押してからパラメーターノブ2を回すと、ディスプレイが次のように入力されます。



コントロール波形の周期は、パッチ固有のテンポ (→P35) を基準にして、8分音符、4分音符、4分音符×数字で表示されます (P36の表を参照)。“x”の後ろにある2~20の数字は、4分音符を基準にした周期の長さを表しています。数値を2に設定すると、コントロール波形がパッチ固有のテンポの2分音符に相当する周期で変化します。また、数値を4に設定すれば、4拍 (4/4拍子の1小節) に相当する周期で変化します。

8. ARRM機能の設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。



プレイモードに戻ります。必要に応じてパッチを保存してください。

この状態でギターを演奏すると、内蔵のコントロール波形に沿って、エフェクトパラメーターが周期的に変化します。

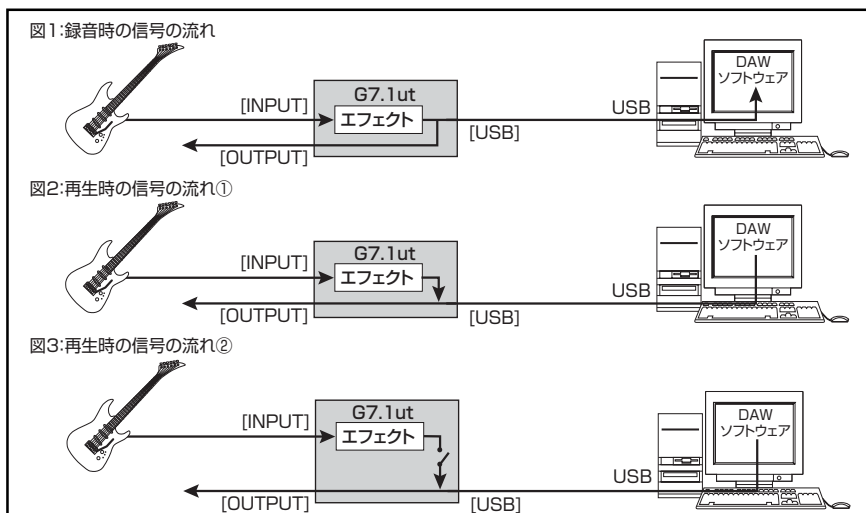
NOTE

ARRM機能の設定内容は、パッチを選び直したときに失われます。必要ならば、パッチを保存してください (→P27)。

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

G7.1utは、USB端子を経由してパソコンに接続し、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



詳しくは次の項目をご参照ください。

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

- ・ダイレクト出力を有効にしたままで使用する場合、DAWソフトウェアのエコーバック機能(録音時の入力信号をスルー出力する機能)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かったような音色になったり、スルー出力された信号が遅れて聞こえたりしますので、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ご使用ください。

USB接続時のダイレクト出力をミュートする

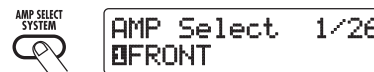
G7.1utをパソコンと接続してオーディオインターフェースとして使用する場合、必要に応じてOUTPUT端子からダイレクト出力されるエフェクト通過後の信号をミュートできます。ここでは、ダイレクト出力をミュートする方法を説明します。

HINT

以下の操作は、G7.1utをUSB経由でパソコンに接続している場合のみ有効です。

1. プレイモードで[AMP SELECT/SYSTEM]キーを押してください。

すべてのパッチに共通するパラメーターを設定するAMP SELECT/SYSTEMメニューが表示されます。



2. [TYPE]ノブを回して、“USB Monitor”(USB接続時の出力モード)のパラメーターを呼び出してください。



3. パラメーターノブ1を回して、次の中から設定を選んでください。

- USB+DIRECT
 - USB接続時にも、エフェクト通過後の信号がOUTPUT端子からダイレクト出力されます。
- USB Only
 - エフェクト通過後の信号はミュートされ、USB経由でパソコンから送られる信号のみが出力されます。

4. 設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる“Store...?”という表示が現われます。



5. [STORE/SWAP]キーを押して、変更内容を保存してください。



[STORE/SWAP]キー、[EXIT]キー、[PAGE]キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT]キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

G7.1utエディタ/ライブラリアンについて

株式会社ズームでは、G7.1ut用のエディタ/ライブラリアンソフトウェアを、インターネットのウェブサイトで公開しています。

コンピューターのMIDIインターフェースのMIDI IN端子とG7.1utのMIDI OUT端子、MIDIインターフェースのMIDI OUT端子とG7.1utのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続し、エディタ/ライブラリアンを起動すれば、G7.1utのパッチデータをコンピューターに取り込んで編集/保管したり、編集したパッチデータをG7.1utに戻すことができます。

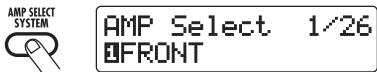
株式会社ズームのウェブサイト
http://www.zoom.co.jp

ディスプレイのコントラストを調節する

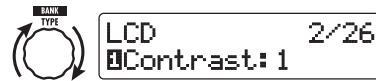
必要ならば、ディスプレイのコントラストを調節できます。

1. プレイモードで [AMP SELECT / SYSTEM] キーを押してください。

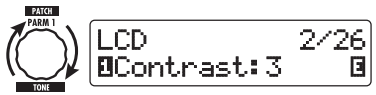
すべてのパッチに共通するパラメーターを設定するAMP SELECT/SYSTEMメニューが表示されます。



2. [TYPE] ノブを回して、“Contrast” (ディスプレイのコントラスト) のパラメーターを呼び出してください。



3. パラメーターノブ 1 を回して、コントラストの値を1~3の範囲で調節してください。



4. 設定が終わったら、[EXIT] キーを押して、AMP SELECT/SYSTEMメニューを抜け出してください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる“Store...?”という表示が現われます。



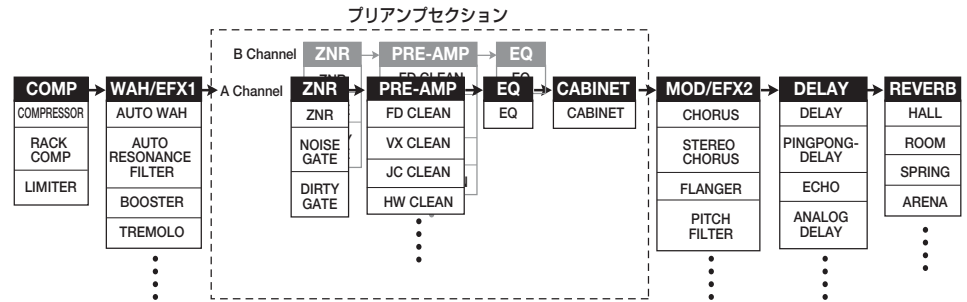
5. [STORE/SWAP] キーを押して、変更内容を保存してください。

コントラストの値が確定し、プレイモードに戻ります。

[STORE/SWAP] キー、[EXIT] キー、[PAGE] キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT] キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

エフェクトのつながり

G7.1ut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。各エフェクトモジュールは、個別にオン/オフを切り替えることが可能です。



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/EFX2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の中からいずれか1種類を選択できます。

なお、ZNR、PRE-AMP、EQ、CABINETの連続した4つのモジュール(プリアンプセクション)は2チャンネル仕様の仮想のプリアンプとして動作します。その中でZNR、PRE-AMP、EQの3つのモジュールについては、A/Bのチャンネルごとに異なる値に設定しておき、1つのパッチ内でチャンネルを切り替えて使用できます。

●CABINETモジュールがオフのとき

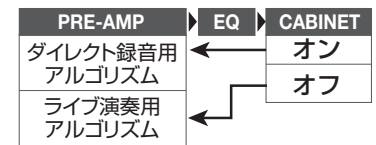
PRE-AMPモジュールでライブ演奏用のアルゴリズムが選ばれます。これらのアルゴリズムは、ギターアンプで鳴らしたときに最適な音色が得られるように調整されています。G7.1utをギターアンプにつないで演奏するときは、この方法をお勧めします。

●CABINETモジュールがオンのとき

PRE-AMP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。これらのアルゴリズムは、特性がフラットな装置で再生しても迫力ある音を得られるように調整されています。G7.1ut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。

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

G7.1utのPRE-AMPモジュールには、全部で36種類のエフェクトタイプ(アンプタイプ)が含まれています。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72種類のエフェクトタイプが利用できます。



これら2種類のアンプは、CABINETモジュールの状態に応じて、次のように自動的に切り替わります。

NOTE

CABINETモジュールがオフのときは、さらに使用するアンプに合わせてG7.1utの特性を最適化するアンプセレクト機能が有効になります。詳しくは次の項目をご参照ください。

アンプセレクト機能を使う

G7.1utには、使用するアンプに合わせて周波数特性を最適化するアンプセレクト機能が搭載されています。はじめてG7.1utを使用するとき、およびご使用になるギターアンプを変えるときは、以下の手順に従ってアンプを選択することをお勧めします。

NOTE

アンプセレクト機能は、CABINETモジュールをオンに設定したパッチでは無効となります。これはCABINETモジュールがオンのときには、PRE-AMPモジュールがダイレクト録音に最適なアルゴリズムに切り替わるためです。

1. プレイモードで[AMP SELECT/SYSTEM]キーを押してください。



2. パラメーターノブ1を回して、次の中から設定を選んでください。

●FRONT

アンプのフロントパネルにあるGUITAR INPUT端子を利用する場合の標準的な設定です。

●COMBO R1

ROLAND JC-120のリアパネルにあるPOWER INPUT端子を利用する場合の設定です。

●COMBO R2

FENDER コンボアンプのリアパネルにあるPOWER INPUT端子を利用する場合の設定です。

●STACK R

MARSHALL スタックアンプのリアパネルにあるPOWER INPUT端子を利用する場合の設定です。

3. 設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

ディスプレイに変更内容を保存するかどうかを尋ねる“Store...?”という表示が現れます。

4. [STORE/SWAP]キーを押して、変更内容を保存してください。

[STORE/SWAP]キー、[EXIT]キー、[PAGE]キー以外のキー操作は受け付けません。[EXIT]キーを押した場合は、変更内容を破棄してプレイモードに戻ります。

プリアンプセクションやWAH/EFX1モジュールの挿入位置を変更する

G7.1utでは、プリアンプセクションに含まれる4つのモジュール(ZNR、PRE-AMP、EQ、CABINET)、およびWAH/EFX1モジュールの挿入位置を変更できます。これらのモジュールの挿入位置を変更すると、エフェクトの効き具合や音色が変化します。

■WAH/EFX1モジュールの挿入位置を変更するには

WAH/EFX1モジュールの挿入位置を切り替えるには、Position/パラメーターを呼び出して“Befr”(プリアンプセクションの前)または“Aftr”(プリアンプセクションの後)に設定します。Position/パラメーターは、Booster、Tremolo、Octave以外のエフェクトタイプで利用できます。

1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、[WAH/EFX1]キーを押してください。

2. [TYPE]ノブを回して、Booster、Tremolo、Octave以外のエフェクトタイプを選んでください。

3. パラメーターノブ1を回して“Befr”(プリアンプセクションの前)または“Aftr”(プリアンプセクションの後)を選んでください。

4. エディットが終わったら[EXIT]キーを押してください。

元のモードに戻ります。変更したパッチの内容を有効にするには、必ずパッチを保存してください(→P27)。

■プリアンプセクションの挿入位置を変更するには

プリアンプセクションの挿入位置を切り替えるには、PRE-AMPモジュールのChainパラメーターを呼び出して“Pre”(MOD/EFX2モジュールの前)または“Post”(DELAYモジュールの後)を選びます。Chainパラメーターは、PRE-AMPモジュールのすべてのエフェクトタイプで利用できます。

1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかのモードで、[PRE-AMP]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変化します。



2. パラメーターノブ2を回して“Pre”(MOD/EFX2モジュールの前)または“Post”(DELAYモジュールの後)を選んでください。

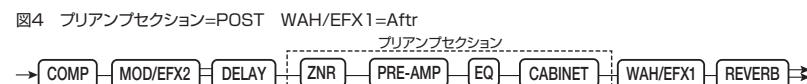
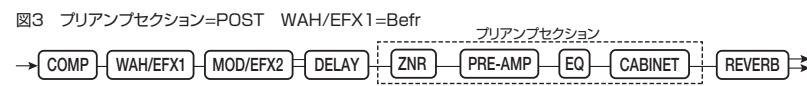
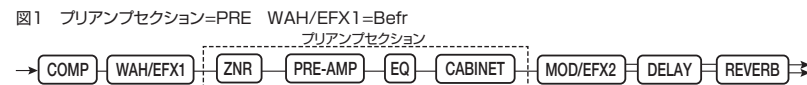
3. エディットが終わったら[EXIT]キーを押してください。

元のモードに戻ります。変更したパッチの内容を有効にするには、必ずパッチを保存してください(→P27)。

NOTE

- ・プリアンプセクションの挿入位置として“Pre”を選ぶと、MOD/EFX2モジュール以降の信号はすべてステレオ処理されます。“Post”を選ぶと、プリアンプセクションで信号がモノラルにまとめられます。
- ・プリアンプセクションの挿入位置は、A/Bチャンネルで共通です。チャンネルごとに異なる位置に挿入することはできません。

WAH/EFX1モジュールとプリアンプセクションをそれぞれの位置に設定した場合、モジュールの並びは下図のようになります。



エフェクトタイプとパラメーター

パラメーターリストの見方

エフェクトモジュール
エフェクトタイプ

エフェクトパラメーター1~4

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1~4で操作可能なエフェクトパラメーターと、その設定値の範囲を表します。なお、エフェクトパラメーターによっては、プリアンプセクションのノブを使って操作するものもあります。

WAH/EFX1	WAH/EFX1 (ワウ/エフェクト1) モジュール		
	ワウ/フィルター系エフェクト、リングモジュレーターやオクターブなどの特殊エフェクトを含むモジュールです。		
	AutoWah (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。		
	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。		
PRM 1	PRM 2	PRM 3	PRM 4
Position (ポジション)	Befr, Aft	Sense (センス)	Level (レベル)
0~10	0~10	0~10	2~100
上記2種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
PRM 1	PRM 2	PRM 3	PRM 4
Time (タイム)	FeedBack (フィードバック)	HiDam (ハイダンブ)	Mix (ミックス)
1~100	0~100	0~100	0~100
ms	フィードバック量を調節します。	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。値が小さいほど減衰が速くなります。	ディレイ音の音量を調節します。
ディレイタイムを設定します。			
ホールド機能が利用可能なディレイモジュールです。			
Delay (ディレイ)	TAP HOLD MUTE		
最長5000msのロングディレイに対応したディレイです。			

テンポシンク

表中に音符のマーク (♪) が表記されている場合は、パッチ固有のテンポに同期可能なパラメーターであることを表わしています。対応するパラメーターの値として音符のマークを選んでおけば、パッチ固有のテンポを基準にして、そのパラメーターの値が音符単位で同期します (→P35)。

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、内蔵エクスペッションペダル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。エクスペッションペダルのコントロール先として該当するパラメーターを指定しておけば (→P30)、そのパッチを選んだときに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。なお、ペダルアイコンが表記されたパラメーターは、ARRM機能のコントロール先としても選択できます。

ディレイタップ/ホールドディレイ/ディレイミュート

表中にTAP (TAP)、HOLD (HOLD)、MUTE (MUTE) のマークが表記されている場合は、それぞれファンクションフットスイッチを使って“ディレイタイムの指定”(TAP)、“ホールドディレイ機能のオン/オフ切り替え”(HOLD)、“DELAYモジュールの入力のミュートオン/オフ切り替え”(MUTE)が可能なエフェクトであることを示しています。これらの機能が利用できるのはDELAYモジュールのみです。これらの機能を利用するには、ファンクションフットスイッチに対応する機能を割り当てておく (→P34)、さらにそのエフェクトタイプを有効にしておく必要があります。

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。

Compressor (コンプレッサー)			
MXR Dynacomp風のコンプレッサーです。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Sense (センス)	Attack (アタック)	Tone (トーン)	Level (レベル)
0~10	Fast, Slow	0~10	2~100
コンプレッサーの感度を設定します。値が大きいくほど感度が高くなります。	コンプレッサーの立ち上がり速度をFast (高速) または Slow (低速) から選びます。	音質を調節します。	モジュール通過後のレベルを調節します。

RackComp (ラックコンプ)			
Compressorよりも細かい調節の可能なコンプレッサーです。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Threshold (スレッシュホールド)	Ratio (レシオ)	Attack (アタック)	Level (レベル)
0~50	1~10	1~10	2~100
コンプレッサーが動作する基準レベルを設定します。	コンプレッサーによる圧縮の比率を調節します。	コンプレッサーの立ち上がり速度を調節します。	モジュール通過後のレベルを調節します。

Limiter (リミッター)			
入力信号が一定のレベルを越えたときに圧縮するリミッターです。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Threshold (スレッシュホールド)	Ratio (レシオ)	Release (リリース)	Level (レベル)
0~50	1~10	1~10	2~100
リミッターの動作する基準レベルを設定します。	リミッターによる圧縮の比率を調節します。	信号が基準レベルを下回ってから、リミッターの効果が解除されるまでの速さを調節します。	モジュール通過後のレベルを調節します。

WAH/EFX1			
WAH/EFX1 (ワウ/エフェクト1) モジュール			
ワウ/フィルター系エフェクト、リングモジュレーターやオクターブなどの特殊エフェクトを含むモジュールです。			
AutoWah (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。			
A-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種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Position (ポジション)	Sense (センス)	Resonance (レゾナンス)	Level (レベル)
Befr, Aft	-10 ~ 1, 1 ~ 10	0~10	2~100
WAH/EFX1 モジュールの接続位置を選択します。Befr (プリアンプセクションの前) または Aft (プリアンプセクションの後) が選べます。	効果の感度を設定します。	クセの強さを設定します。	モジュール通過後のレベルを調節します。

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。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Range (レンジ)	Tone (トーン)	Gain (ゲイン)	Level (レベル)
1~5	0~10	0~10	2~100
ブーストする周波数帯域を選びます。	音質を調節します。	ブースト量を調節します。	モジュール通過後のレベルを調節します。

Tremolo (トレモロ)							
音量を周期的に上下させるエフェクトです。							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レイト)	0~50	Wave (ウェーブ)	UP 0~9, DWN 0~9, TRI 0~9	Level (レベル)	2~100
変調の深さを調節します。		変調の速さを調節します。		変調用の波形をUP (上昇ノコギリ波)、DWN (下降ノコギリ波)、TRI (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。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

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。							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position (ポジション)	Befr, Afrtr	Rate (レイト)	0~50	Color (カラー)	1~4	Level (レベル)	2~100
WAH/EFX1 モジュールの接続位置を選択します。Befr (プリアンプセクションの前) またはAfrtr (プリアンプセクションの後) が選べます。		変調の速さを調節します。		音色のタイプを選択します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

Ring Modulate (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。Freqパラメーターの設定で音色がガラリと変わります。							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position (ポジション)	Befr, Afrtr	Frequency (フリケンシー)	1~50	Balance (バランス)	0~100	Level (レベル)	2~100
WAH/EFX1 モジュールの接続位置を選択します。Befr (プリアンプセクションの前) またはAfrtr (プリアンプセクションの後) が選べます。		変調に使用する周波数を設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

Slow Attack (スローアタック)							
いわゆるバイオリン奏法のように、1音1音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position (ポジション)	Befr, Afrtr	Time (タイム)	1~50	Curve (カーブ)	0~10	Level (レベル)	2~100
WAH/EFX1 モジュールの接続位置を選択します。Befr (プリアンプセクションの前) またはAfrtr (プリアンプセクションの後) が選べます。		立ち上がりにかかる時間を調節します。		立ち上がりの音量変化カーブを設定します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

Pedal Vox (VOX ペダルワウ)			
VOX製のビンテージペダルワウのシミュレーションです。			

Pedal Cry (CRYBABY ペダルワウ)							
ビンテージペダルワウCRYBABYのシミュレーションです。 上記2種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position (ポジション)	Befr, Afrtr	Frequency (フリケンシー)	1~50	Dry Mix (ドライミックス)	0~10	Level (レベル)	2~100
WAH/EFX1 モジュールの接続位置を選択します。Befr (プリアンプセクションの前) またはAfrtr (プリアンプセクションの後) 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、ペダルを半開きにした効果が得られます。		原音のミックス量を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

P-Resonance (ペダルレゾナンス)							
クセの強い音色が得られるワウペダルです。							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position (ポジション)	Befr, Afrtr	Frequency (フリケンシー)	1~50	Resonance (レゾナンス)	0~10	Level (レベル)	2~100
WAH/EFX1 モジュールの接続位置を選択します。Befr (プリアンプセクションの前) またはAfrtr (プリアンプセクションの後) が選べます。		変調に使用する周波数を設定します。		クセの強さを設定します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

Octave (オクターブ)							
原音に1オクターブ下のエフェクト音を加える効果です。							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
OctLevel (オクターブレベル)	0~100	DryLevel (ドライレベル)	0~100	Tone (トーン)	0~10	Level (レベル)	2~100
1オクターブ下のエフェクト音の音量を調節します。		原音の音量を調節します。		音質を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	


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。

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。	



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



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。 上記3種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。	

PARAM1	
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。	


	PRE AMP (プリアンプ) モジュール 35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。エディットモードでこのモジュールを操作するときは、プリアンプセクションの[GAIN]ノブと[LEVEL]ノブ、およびパラメーターノブ1/2を使用します。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モジュールのオン/オフに応じて自動的に切り替わります(→P51)。	
	FD Clean (FD 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)のクリーンサウンドです。	VX Clean (VX クリーン) A級動作のコンポアンプVOX AC30のクリーンサウンドです。
JC Clean (JC クリーン) 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。	HW Clean (HW クリーン) イギリスの伝統的なオールチューブアンプHIWATT custom100のクリーンサウンドです。	
MS Crunch (MS クランチ) クリーンからクランチまで変化するMARSHALLのスタックアンプJMC800のクランチサウンドです。	UK Blues (UK ブルース) MARSHALLの30W コンポアンプ1962 Bluesbreakerのクランチサウンドです。	
US Blues (US ブルース) FENDER Tweed Deluxe '53のクランチサウンドです。	Tweed Bass (ツイードベース) 存在感のある音が特徴的なベースアンプFENDER BASSMANのクランチサウンドです。	
BG Crunch (BG クランチ) MESA BOOGIEのコンポアンプMkIIIのクランチサウンドです。	VX Crunch (VX クランチ) A級動作のコンポアンプVOX AC30TBXのクランチサウンドです。	
Z Combo (ズームコンボ) ズームオリジナルのコンポアンプのクランチサウンドです。	MS Drive (MS 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。	
BG Drive (BG ドライブ) 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 Drive (PV 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。	
HK Drive (HK ドライブ) HUGHES&KETTNERのフラッグシップモデルTRIAMP MKIIのハイゲインサウンドです。	DZ Drive (DZ ドライブ) 独立3チャンネルのコントロールが可能なドイツのハンドメイドギターアンプDiezel Herbertのハイゲインサウンドです。	
Z Stack (ズームスタック) ズームオリジナルのヘッドアンプのハイゲインサウンドです。	OverDrive (オーバードライブ) 世界ではじめて“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。	
TS808 (TS808) 多くのギタリストがブースターとして愛用し、さまざまなクロンモデルを生んだIBANEZ TS808のモデリングです。	Centaur (ケンタウルス) 多くのプロに愛用されているKLON Centaurのモデリングです。	
Guv'nor (GUV'NOR ディストーション) MARSHALLの歪み系エフェクター Guv'norのモデリングです。	RAT (ラット) エッジの効いたディストーションサウンドで人気があるPROCO RATのモデリングです。	
DS-1 (DS-1) 超ロングセラーとなったBOSSのディストーションDS-1のモデリングです。	dist + (ディストーションプラス) 世界中にディストーションの名を広めたエフェクターMXR distortion +のモデリングです。	
HotBox (ホットボックス) 真空管を内蔵したコンパクトプリアンプMATCHLESS HOTBOXのモデリングです。	FuzzFace (ファズフェイス) ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZ FACEのモデリングです。	
BigMuff (ビッグマフ) 太くて甘いファズサウンドが数々の有名アーティストに愛された、ELECTRO HARMONICS Big Muffのモデリングです。	MetalZone (メタルゾーン) ロングサスティンと迫力ある中低音が特徴のBOSS METAL ZONEのモデリングです。	

TS+F_Cmb (TS +F コンボ) FENDERコンポアンプとIBANEZ TS-9とを組み合わせたサウンドです。	SD+M_Stk (SD +M スタック) MARSHALLスタックアンプとBOSS SD-1とを組み合わせたサウンドです。
FZ+M_Stk (Fuzz + M スタック) FuzzFaceとMARSHALLスタックアンプを組み合わせたサウンドです。	Z OD (ズームオーバードライブ) ナチュラルな歪みが得られるズームオリジナルのオーバードライブです。
Extreme DS (エクストリームディストーション) 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。	DigiFuzz (ディジファズ) アクの強いハイゲインファズサウンドです。

Z Clean (Zクリーン) ズームオリジナルのクセのないクリーンサウンドです。 上記35種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
GAIN		LEVEL	
 Gain (ゲイン)	0~100	 Level (レベル)	1~100
プリアンプのゲイン(歪みの深さ)を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
PARM1		PARM2	
Tone (トーン)	0~30	Chain (チェイン)	Pre, Post
音質を調節します。		プリアンプセクションの挿入位置を選択します。Pre (MOD/EFX2モジュールの前)またはPost (DELAYモジュールの後)が選べます。	

Aco.Sim (アコースティックシミュレーター) エレクトリックギターの音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。			
GAIN		LEVEL	
 Top (トップ)	0~10	 Level (レベル)	1~100
アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
PARM1		PARM2	
Body (ボディ)	0~10	Chain (チェイン)	Pre, Post
アコースティックギター特有の胴の響きを調節します。		プリアンプセクションの挿入位置を選択します。Pre (MOD/EFX2モジュールの前)またはPost (DELAYモジュールの後)が選べます。	

	EQ (イコライザー) モジュール 6バンドのイコライザーです。エディットモードでこのモジュールを操作するときは、プリアンプセクションの[BASS]ノブ、[MIDDLE]ノブ、[TREBLE]ノブ、[PRESENCE]ノブ、およびパラメーターノブ3/4を使用します。			
	BASS	MIDDLE	TREBLE	PRESENCE
Bass (ベース)	Middle (ミドル)	Treble (トレブル)	Presence (プレゼンス)	
±12 160Hz	±12 800Hz	±12 3.2kHz	±12 6.4kHz	
低音域のブースト/カット量を調節します。		高音域のブースト/カット量を調節します。		
PARM3		PARM4		
Low-Mid (ローミッド)	Harmonics (ハーモニクス)			
±12 400Hz	±12 12kHz	倍音域のブースト/カット量を調節します。		

CABINET (キャビネット) モジュール			
 <p>アンブキャビネットをマイクで収録したサウンドをシミュレートするキャビネットシミュレーターです。マイクの種類や位置も設定できます。なお、このモジュールのオン/オフに応じて、PRE-AMP モジュールで使用されるアルゴリズムが自動的に切り替わります (→P51)。</p>			
PARM1	PARM2	PARM3	
Mic Type (マイクタイプ) Dyna, Cond	Mic Posi (マイクポジション) 0~2	Depth (デプス) 0~2	
マイクの種類を選びます。Dynaではダイナミックマイク、Cond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。		マイクの收音位置による特性の違いを次の中から選びます。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中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	
		効果の深さを調節します。	

MOD/EFX2 (モジュレーション/エフェクト2) モジュール			
 <p>コーラス、フランジャーなどの変調系エフェクト、ディレイ系エフェクト、ピッチシフト系エフェクトを含むモジュールです。</p>			
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。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth (デプス) 0~100	Rate (レイト) 1~50	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	音質を調節します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
ST-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。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth (デプス) 0~100	Rate (レイト) 1~50	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	音質を調節します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Ensemble (アンサンブル)			
立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth (デプス) 0~100	Rate (レイト) 1~50	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	音質を調節します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Flanger (フランジャー)			
音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth (デプス) 0~100	Rate (レイト) 0~50	Resonance (レゾナンス) -10~-1, 0, 1~10	Manual (マニュアル) 0~100
変調の深さを設定します。	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。	効果のかかる周波数帯域を調節します。

Pitch Shift (ピッチシフター)			
ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Shift (シフト) -12~-1.0, 1~12, 24	Tone (トーン) 0~10	Fine (ファイン) -25~25	Balance (バランス) 0~100
ピッチシフト量を半音単位で設定します。	音質を調節します。	ピッチシフト量をセント (1/100半音) 単位で微調節します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
Pedal Pitch (ペダルピッチ)			
エクスプレッション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。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Color (カラー) 1~8	Mode (モード) Up, Down	Tone (トーン) 0~10	PdPosi (ペダルポジション) 0~100
エクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプを選択します (別表1を参照)。	ピッチが変化する方向をUp (上向き) またはDown (下向き) の中から選びます。	音質を調節します。	ピッチシフト量を設定します。Colorの設定によっては、原音とエフェクト音のバランスも同時に変化します。

【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	-100 Cent	原音のみ	5	Up	-1オクターブ+原音	+1オクターブ+原音
	Down	原音のみ	-100 Cent		Down	+1オクターブ+原音	-1オクターブ+原音
2	Up	ダブリング	デチューン+原音	6	Up	-700 Cent+原音	+500 Cent+原音
	Down	デチューン+原音	ダブリング		Down	+500 Cent+原音	-700 Cent+原音
3	Up	0 Cent	+1オクターブ	7	Up	-∞ (0Hz) +原音	+1オクターブ
	Down	+1オクターブ	0 Cent		Down	+1オクターブ	-∞ (0Hz) +原音
4	Up	0 Cent	-2オクターブ	8	Up	-∞ (0Hz) +原音	+1オクターブ+原音
	Down	-2オクターブ	0 Cent		Down	+1オクターブ+原音	-∞ (0Hz) +原音

Vibe (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。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth (デプス) 0~100	Rate (レイト) 0~50	Tone (トーン) 0~10	Balance (バランス) 0~100
変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	音質を調節します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
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。			
PARM1	PARM2	PARM3	PARM4
Depth (デプス) 0~100	Rate (レイト) 0~50	Resonance (レゾナンス) 0~10	Shape (シェイプ) 0~10
変調の深さを設定します。	変調の速さを設定します。	変調のクセの強さを設定します。	エフェクト音のエンベロープを設定します。

Delay (ディレイ)	
ディレイタイムが最長2000mSのディレイです。	

Tape Echo (テープエコー)	
テープエコーの効果をシミュレートしたエフェクトです。	
上記2種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time (タイム) 1~2000 mS	Feedback (フィードバック) 0~100	HiDamp (ハイダンブ) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
ディレイタイムを設定します。	フィードバック量を調節します。値が大きいほど、ディレイ音の繰り返し回数が多くなります。	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。値が小さいほど、ディレイ音が柔らかい音色になります。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

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。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time (タイム) 1~2000 mS	Amount (アマウント) 0~100	Feedback (フィードバック) 0~100	Sense (センス) -10~-1, 1~10
ディレイタイムを設定します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	フィードバック量を調節します。	効果の感度を調節します。プラスの値では入力信号が大きいほどエフェクト音のレベルが上がります、マイナスの値では下がります。

Dynamic Flang (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。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Depth (デプス) 0~100	Rate (レート) 0~50	Resonance (レゾナンス) -10~-1, 0, 1~10	Sense (センス) -10~-1, 1~10
変調の深さを設定します。	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。	効果の感度を調節します。プラスの値では入力信号が大きいほどエフェクト音のレベルが上がります、マイナスの値では下がります。

Mono Pitch (モノピッチ)	
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。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Shift (シフト) -24~+24	Tone (トーン) 0~10	Fine (ファイン) -25~25	Balance (バランス) 0~100
ピッチシフト量を半音単位で設定します。	音質を調節します。	ピッチシフト量をセント (1/100半音) 単位で微調節します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。

H.P.S (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を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。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Scale (スケール) -6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	Key (キー) C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します (別表2を参照)。	ピッチシフトに使用するスケールのトニック (主音) を指定します。	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。

【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			

Pdl Mono Pitch (ペダルモノピッチ)	
モノフォニック (単音弾き) 専用の、エクスプレッション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。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Color (カラー) 1~8	Mode (モード) Up, Down	Tone (トーン) 0~10	PdlPosi (ペダルポジション) 0~100
エクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプを選択します (別表1を参照)。	ピッチが変化する方向をUp (上向き) またはDown (下向き) の中から選びます。	音質を調節します。	ピッチシフト量を設定します。Colorの設定によっては、原音とエフェクト音のバランスも同時に変化します。

Cry (クライ)	
音色がトーキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Range (レンジ) 1~10	Resonance (レゾナンス) 0~10	Sense (センス) -10~-1, 1~10	Balance (バランス) 0~100
効果のかかる周波数帯域を調節します。	効果のクセの強さを設定します。	効果の感度を調節します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。

Reverse Delay (リバースディレイ)	
エフェクト音が逆回転風に再生される、特殊なディレイです。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time (タイム) 10~1000	Feedback (フィードバック) 0~100	HiDamp (ハイダンブ) 0~10	Balance (バランス) 0~100
ディレイタイムを設定します。	フィードバック量を調節します。	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。

Bend Chorus (バンドコーラス)	
入力信号からトリガーを検出し、1音1音のピッチをベンディングするエフェクトです。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Depth (デプス) -50~50	Attack (アタック) 1~10	Release (リリース) 1~10	Balance (バランス) 0~100
効果の深さを設定します。	バンド効果の立ち上がりにかかる時間を設定します。値が大きいほど立ち上がりが遅くなります。	バンド効果の減衰にかかる時間を設定します。値が大きいほど減衰が遅くなります。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。

Comb Filter (コムフィルター)			
フランジャーの変調を固定することで生じるクシ型フィルターをイコライザー的に利用するエフェクトです。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Frequency (フリケンシー) 1~50	Resonance (レゾナンス) -10~10	Hi Damp (ハイダンフ) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
強調する周波数を設定します。	効果のクセの強さを設定します。	エフェクト音の高音域の減衰量を調節します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

Air (エア)			
部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Size (サイズ) 1~100	Reflex (リフレックス) 0~10	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
空間の広さを設定します。	壁からの反射音の量を設定します。	音質を調節します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

DELAY (ディレイ) モジュール	
ホールド機能が利用可能なディレイモジュールです。	
Delay (ディレイ)	TAP HOLD MUTE
最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。	
PingPongDly (ピンポンディレイ)	TAP HOLD MUTE
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)	TAP HOLD MUTE
最長5000mSのロングディレイに対応した、テープエコーのシミュレーションです。	
AnalogDelay (アナログディレイ)	TAP HOLD MUTE
最長5000mSのロングディレイに対応した、暖かみのあるアナログディレイのシミュレーションです。 上記4種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。	

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time (タイム) 1~5000	FeedBack (フィードバック) 0~100	Hi Damp (ハイダンフ) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
ディレイタイムを設定します。	フィードバック量を調節します。	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

ReverseDelay (リバースディレイ)			
最長2500mSのロングディレイに対応した、リバースディレイです。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time (タイム) 10~2500	FeedBack (フィードバック) 0~100	Hi Damp (ハイダンフ) 0~10	Balance (バランス) 0~100
ディレイタイムを設定します。	フィードバック量を調節します。	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。

Air (エア)			
部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Size (サイズ) 1~100	Reflex (リフレックス) 0~10	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
空間の広さを設定します。	壁からの反射音の量を設定します。	音質を調節します。	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

REVERB (リバーブ) モジュール			
各種のリバーブ、アーリーリフレクション、マルチタップディレイなどを集めたモジュールです。			
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。			
Room (ルーム)			
部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。			
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。			
Arena (アリーナ)			
アリーナ級の大会場の残響です。			
TiledRoom (タイルドルーム)			
タイル貼りの部屋の残響です。			

Modern Spring (モダンスプリング)			
明るくスッキリした音色のスプリングリバーブです。 上記6種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Decay (ディケイ) 1~30	Pre Delay (プリディレイ) 1~100	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
残響の長さを設定します。	原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。	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。

E/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。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Decay (ディケイ) 1~30	Shape (シェイプ) ±10	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
残響の長さを設定します。	エフェクト音のエンベロープを設定します。マイナスの値では逆回転の効果、0ではゲートリバーブ、プラスの値では減衰型のエンベロープとなります。	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。

Multi TapDly (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。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time (タイム) 1~3000	Pattern (パターン) 1~8	Tone (トーン) 0~10	Mix (ミックス) 0~100
基準となるディレイタイムを設定します。	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びます。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。	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。

Pan Delay (パンディレイ)			
ディレイタイムが最長3000mSのステレオディレイです。			
PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time (タイム) 1~3000	FeedBack (フィードバック) 0~100	Hi Damp (ハイダンフ) 0~10	Pan (パン) L50~L2, 0, R2~R50
ディレイタイムを設定します。	フィードバック量を調節します。	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。	音像の位置を調節します。

Ping Pong Dly (ピンポンディレイ)			
ディレイタイムが最長3000mSのピンポンディレイです。			
PARAM1	PARAM2		PARAM3
Time (タイム)	1~3000	Feedback (フィードバック)	Hi Damp (ハイダンブ)
		0~100	0~10
ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。

Auto Pan (オートパン)			
音像が周期的に移動するエフェクトです。			
PARAM1	PARAM2		PARAM3
Width (ワイス)	Rate (レイト)	Depth (デプス)	Wave (ウェーブ)
L50~L2, 0, R2~R50	0~50	0~10	0~10
音像の移動する範囲を設定します。	変調の速さを設定します。	変調の深さを設定します。	変調用の波形を設定します。値が大きいほど波形の頭がつがれて、オートパンニング効果が強調されます。

TOTAL/FUNCTION	TOTAL (トータル) モジュール
	パッチ全体に関するパラメーターを設定します。

TOTAL (トータル)			
パッチに固有のテンポやファンクションフットスイッチの機能を指定します。			
PARAM1	PARAM2		
TEMPO (テンポ)	Function (ファンクション)	P34を参照	
40~250			
パッチに固有のテンポを指定します (→P35)。	ファンクションフットスイッチの機能を選択します。		

NAME (パッチ名)
パッチ固有の名前を付けます (→P26)。

ARRM (ARRM 機能の設定)
ARRM機能に関する設定を行います (→P46)。パラメーター 1~3と4、5を切り替えるには、[PAGE]キーを使用します。

PAGE1			
PARAM1	PARAM2		PARAM3
ARRMのコントロール先	min (最小値)	P46を参照	MAX (最大値)
ARRMのコントロール先を設定します。NOTAssignに設定した場合、ARRM機能は無効になります。	コントロール波形が最小値のときにパラメーターが到達する値を指定します。		コントロール波形が最大値のときにパラメーターが到達する値を指定します。
PAGE2			
PARAM4	PARAM5		
Wave (ウェーブ)	Sync (シンク)	P47を参照	
P47を参照			
コントロール波形の種類を選択します。	コントロール波形の周期を、パッチ固有のテンポを基準に指定します。		

PDL1 (エクスプレッションペダルの設定)
コントロール先1を設定します。エクスプレッションペダルの設定についてはP30をご参照ください。

PDL2 (エクスプレッションペダルの設定)
コントロール先2を設定します。

PDL3 (エクスプレッションペダルの設定)
コントロール先3を設定します。

PDL4 (エクスプレッションペダルの設定)
コントロール先4を設定します。

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
エクスプレッションペダルのコントロール先	min (最小値)	MAX (最大値)	モジュールのオン/オフ機能
エクスプレッションペダルのコントロール先を設定します。	ペダルを踏み上げたとき (最小値) にパラメーターが到達する値を指定します。	ペダルを踏み込んだとき (最大値) にパラメーターが到達する値を指定します。	モジュールのオン/オフ機能を有効または無効にします。

故障かな？と思われる前に

■音が出ない、非常に小さい

- ・ POWER スイッチがオンになっていることを確認してください。
- ・ LEVEL ノブを調節してください。
- ・ INPUT端子とギター、OUTPUT L/MONO端子 (またはOUTPUT R端子) とギターアンプを正しく接続してください。
- ・ ご使用のシールドケーブルが正常であることを確認してください。
- ・ パッチレベルを調節してください (→P16)。
- ・ 本機がミュートモードになっていないことを確認してください (→P20)。
- ・ パッチによっては、エクスプレッションペダルで音量の調節が行えます。適切な音量になるように、エクスプレッションペダルを調節してください。

■音が変に歪む

- ・ PRE-AMPモジュールのGainパラメーターやLevelパラメーターを下げてください。
- ・ [TUBE]コントロールや[BOOST]コントロールを下げてください。

■フットスイッチがうまく動作しない

- ・ ファンクションフットスイッチの設定を確認してください (→P34)。
- ・ 現在のモードを確認してください。
プレイモードとマニュアルモードでは、フットスイッチの役割が異なります。

■バイパス音に違和感がある

- ・ [TUBE]コントロールと[BOOST]コントロールを下げてください。
エナジIZERの効果はバイパス状態でも有効です。

■ノイズが目立つ

- ・ ZOOM 純正のACアダプターが接続されてい

ることを確認してください。

- ・ ZNRを調節してください。
- ・ PRE-AMPモジュールのGainパラメーターやLevelパラメーターを下げてください。
- ・ 内蔵エクスプレッションペダルの設定を確認してください (→P30)。
G7.1ut のエクスプレッションペダルが割り当てたパラメーターによっては、ペダルによる急激なパラメーター変化が原因でノイズが発生することがあります。

■MIDIメッセージの送受信ができない

- ・ G7.1utのMIDI IN端子と外部機器のMIDI OUT端子、またG7.1utのMIDI OUT端子と外部機器のMIDI IN端子が接続されていることを確認してください。
- ・ MIDI チャンネルの設定を確認してください (→P37)。
- ・ 目的のメッセージの送受信がオンに設定されているかどうかを確認してください (→P39, 42)。

■エクスプレッションペダルのオン/オフがうまく切り替わらない

- ・ TOTAL モジュールのPDL1～PDL4で、モジュールのオン/オフ機能 (パラメーターノブ4) が“Enable” に設定されていることを確認してください。 (→P31)。

仕様

エフェクトタイプ	92タイプ
エフェクトモジュール	同時使用 9モジュール
パッチメモリー	ユーザエリア：4パッチ×20バンク=80 (書き換え、保存可能) プリセットエリア：4パッチ×20バンク=80 合計160パッチ
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 +1.0dB -3.0dB (10kΩ負荷時)
ディスプレイ	2桁7セグメントLED 16桁2行バックライト付きLCD
入力	
ギターインプット	標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル -10dBm
AUXインプット	入力インピーダンス 1MΩ ステレオミニジャック 定格入力レベル -10dBm 入力インピーダンス 10kΩ
出力	
ラインアウトプット	標準モノラルフォーンジャック×2 定格出力レベル -10dBm/+4dBm (スイッチ切り替え) 最大出力レベル +19dBm (出力負荷インピーダンス10kΩ以上時)
ヘッドフォン	出力インピーダンス 1kΩ以下 標準ステレオフォーンジャック 定格出力 60mW (32Ω負荷時)、20mW (300Ω負荷時) 出力インピーダンス 47Ω
真空管	12AX7 × 1
コントロール入力	FP01 / FP02入力
コントロール	MIDI OUT, MIDI IN
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	32kHz、44.1kHz、48kHz
電源	ACアダプター
外形寸法	AC15V、1.5A(ズーム AD-0012)
重量	235mm (D) × 460mm (W) × 81mm (H)
オプション	4.0kg エクスプレッションペダルFP02

MIDIインプレメンテーションチャート

[EFFECTOR Model G7.lut		MIDI Implementation Chart		Date : 08.Oct.,2005 Version :1.00
Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Default Channel Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF		
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x		
Note Number True voice	x *****	x		
Velocity Note ON Note OFF	x x	x x		
After Key's Touch Ch's	x x	x x		
Pitch Bend	x	x		
Control Change	o 0,32 1-5,7-31,64-95 64-95	o 0,32 1-5,7-31,64-95 64-95	Bank select Expression Pedal, CONTROL IN Effect module on/off, Signal mute,Bypass, Channel A/B (See Note 1)	
Prog Change True #	o 0-79 *****	o 0-127		
System Exclusive	o	o		
System Song Pos Common Song Sel Tune	x x x	x x x		
System Clock Real Time Commands	x x	x x		
Aux Local ON/OFF Mes- All Notes OFF sages Active Sense Reset	x x x x	x x x x		
Notes	1. Control # 1-5,7-31,64-95 is assignable. 2. Transmit Control # and Recognized Control # that used in some function are same.			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes		
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No		

■ G7.1utパッチ/バンク番号+プログラム番号一覧表

GROUP	BANK	PATCH NO.											
		1			2			3			4		
		Bank No. MSB	Bank No. LSB	Program No.	Bank No. MSB	Bank No. LSB	Program No.	Bank No. MSB	Bank No. LSB	Program No.	Bank No. MSB	Bank No. LSB	Program No.
U	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	3
	1	0	0	4	0	0	5	0	0	6	0	0	7
	2	0	0	8	0	0	9	0	0	10	0	0	11
	3	0	0	12	0	0	13	0	0	14	0	0	15
	4	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19
	5	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23
	6	0	0	24	0	0	25	0	0	26	0	0	27
	7	0	0	28	0	0	29	0	0	30	0	0	31
	8	0	0	32	0	0	33	0	0	34	0	0	35
	9	0	0	36	0	0	37	0	0	38	0	0	39
u	0	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43
	1	0	0	44	0	0	45	0	0	46	0	0	47
	2	0	0	48	0	0	49	0	0	50	0	0	51
	3	0	0	52	0	0	53	0	0	54	0	0	55
	4	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59
	5	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63
	6	0	0	64	0	0	65	0	0	66	0	0	67
	7	0	0	68	0	0	69	0	0	70	0	0	71
	8	0	0	72	0	0	73	0	0	74	0	0	75
	9	0	0	76	0	0	77	0	0	78	0	0	79
A	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	3
	1	1	0	4	1	0	5	1	0	6	1	0	7
	2	1	0	8	1	0	9	1	0	10	1	0	11
	3	1	0	12	1	0	13	1	0	14	1	0	15
	4	1	0	16	1	0	17	1	0	18	1	0	19
	5	1	0	20	1	0	21	1	0	22	1	0	23
	6	1	0	24	1	0	25	1	0	26	1	0	27
	7	1	0	28	1	0	29	1	0	30	1	0	31
	8	1	0	32	1	0	33	1	0	34	1	0	35
	9	1	0	36	1	0	37	1	0	38	1	0	39
b	0	1	0	40	1	0	41	1	0	42	1	0	43
	1	1	0	44	1	0	45	1	0	46	1	0	47
	2	1	0	48	1	0	49	1	0	50	1	0	51
	3	1	0	52	1	0	53	1	0	54	1	0	55
	4	1	0	56	1	0	57	1	0	58	1	0	59
	5	1	0	60	1	0	61	1	0	62	1	0	63
	6	1	0	64	1	0	65	1	0	66	1	0	67
	7	1	0	68	1	0	69	1	0	70	1	0	71
	8	1	0	72	1	0	73	1	0	74	1	0	75
	9	1	0	76	1	0	77	1	0	78	1	0	79



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>

G7.1ut - 5010-2

G7.1ut パッチリスト

DEMO *色の付いているアンプチャンネルが、パッチを呼び出した際に設定されています。
*ペダル設定の項目は、■モジュール名(エフェクトタイプ名)パラメータ名を表しています。

パッチ名	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	キーとなるエフェクト	ファンクションスイッチの設定	ペダル設定
	A	B			
LIVE用 REC用					
LoudGain	MS Crunch	DZ Drive	PdIMonoPitch	A/B	■ MOD (PdIMonoPitch) PdIPosi
U0 -1 U0 -1	トールやメタリカなどの使用で知られる、硬質かつハイゲインなアンプ、DiezelのDeepセッティングをモデリングしたパッチ。ドロップチューニングされたギターに最適なサウンドで、Gateと組み合わせることによって緊張感満点のプレイができること請け合い。ch AはMarshallのクランチサウンド。				
CleanCMB	FD Clean	VX Clean	ModernSpring	A/B	■ Volume
U0 -2 U0 -2	真空管アンプのサチュレーションを再現した極上クリーントーン。アメリカンなFENDERサウンド(ch A)とプリティッシュなVOXのコンボサウンド(ch B)が楽しめる。エナジIZERの真空管とも組み合わせると、さらにつやのあるサウンドに。				
XOver	OverDrive	OverDrive	TiledRoom	A/B	■ REV (TiledRoom) Mix ■ MOD (Chorus) Mix ■ DLY (Delay) Mix
U0 -3 U0 -3	80年代に流行したフュージョンやクロスオーバーに最適な汎用性の高いオーバードライブサウンド。ギターソロでは、FUNCTION SWを踏み、ゲインの高いch Bに切り替えて一気に疾走感のあるフレーズを。				
TalkPDL	UK Blues	HK Drive	CombFilter	A/B	■ REV (Hall) Mix ■ MOD (CombFilter) Frequency
U0 -4 U0 -4	トークボックスをシミュレートしたユニークなサウンド。この製品にはホースもマイクも必要ない。ペダルとあなたの腕だけでギターがしゃべり、歌うような効果を生み出す。ch AはMarshall BluesBreakerのモデリングを使用したコンボサウンド。				
AcoJazz	Aco.Sim	FD Clean	Hall	A/B	■ Volume
U1 -1 U1 -1	エレキギターのサウンドをエレクトリックにモディ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。美しいアンビエンスの中でジャジーな演奏をしてみよう。シングルコイルのフロントピックアップでの使用がお勧め。ch BはFENDER Twin Reverbのクリーンサウンド。				
ModDIST	BG Drive	BG Drive	Chorus	A/B	■ MOD (Chorus) Mix ■ REV (Arena) Mix
U1 -2 U1 -2	速弾きギタリストにお勧めのMESA BOOGIE RECTIFIER & コーラスを組み合わせたサウンド。アリーナの残響の中で重厚なリフや、テクニカルなスーパープレイを決めてみよう。ch Aはゲインを押さえたバリエーション。				
Morphing	Z Clean	MS Drive	ReverseDelay	A/B	■ DLY (ReverseDelay) Balance ■ MOD (Ensemble) Mix ■ REV (Arena) Mix
U1 -3 U1 -3	Reverse Delayを使ったサイケデリックなモーフィングサウンド。ペダルを使用して、現実世界(Arena)と不思議世界(ReverseDelay)を自由に行きまわることができる。ch Bは激しい歪みのMarshallサウンド。				
BlueNote	FD Clean	US Blues	Delay , Tremolo	A/B	■ DLY (Delay) Mix ■ WAH (Tremolo) Depth ■ WAH (Tremolo) Rate
U1 -4 U1 -4	JAZZ・フュージョンに最適な空間系演出の効いたクランチサウンド。楽曲や好みに応じて、FENDER TwinReverb '65 (ch A)とFENDER TweedDeluxe '53 (ch B)を使い分けることができる。				
Flange	VX Clean	HotBox	Flanger	Flanger on	■ PRE-AMP (HotBox) Gain
U2 -1 U2 -1	フランジャーを使用した、ハードロックの王道ジェットサウンド。REC用パッチ(u2-1)では、ペダルを動かすと戦闘機が左右に飛び交うような効果を楽しめる。ch Aはアルペジオに適したクリーンサウンド。				
FazeFunk	FD Clean	VX Clean	Phaser	Step on	■ REV (E/Reflection) Mix ■ WAH (Phaser) Rate
U2 -2 U2 -2	ファンキーなカッティングに最適なコンプ+フェイザーサウンド。定番のフェイザーだけではなく、FUNCTION SWでSTEPエフェクトを呼び出すことが可能。ブラッシングや単音リフを織り交ぜてファンキーなグルーブを生み出して欲しい。ch AはFENDER Twin Reverbを使用したクリーンサウンドのバリエーション。				
HarmonyC	VX Clean	VX Crunch	H.P.S	Delay TAP	■ MOD (H.P.S) Mix
U2 -3 U2 -3	リード系クランチサウンドにCメジャースケールでハーモニーとディレイが付くパッチ。DelayTAPとH.P.Sを使ってギターオーケストレーションにチャレンジしてみよう。ch Aは同じVOX AC30TBXを使用したクリーンサウンド。				
Big O	JC Clean	HK Drive	Octave	A/B	■ WAH (Octave) OctLevel
U2 -4 U2 -4	力強いベースギター級の低域を持ったオクターバーサウンド。クリーン(ch A)/ドライブ(ch B)が用意されているので曲に合わせて使い分けてもらいたい。ホームレコーディングやベジストが遅れているときも便利。				
Rotary	Z Clean	UK Blues	ST-Chorus , AutoPan	A/B	■ WAH (Tremolo) Rate ■ MOD (ST-Chorus) Rate ■ REV (AutoPan) Rate ■ WAH (Tremolo) Depth
U3 -1 U3 -1	3系統のモジュレーションを使用した、贅沢なロータリー・スピーカー・シミュレーション。FUNCTION SWでch BのMarshall BluesBreakerのモデリングを使用したドライブサウンドに切り替えることや、ペダルで回転速度をコントロールすることが可能。				

MODELING *色の付いているアンプチャンネルが、パッチを呼び出した際に設定されています。
*ペダル設定の項目は、■モジュール名(エフェクトタイプ名)パラメータ名を表しています。

パッチ名	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	キーとなるエフェクト	ファンクションスイッチの設定	ペダル設定
	A	B			
LIVE用 REC用					
Rectify	JC Clean	BG Drive	BG Drive	A/B	■ Volume
U3 -2 U3 -2	ヘビーミュージックをプレイするギタリストの世界標準となったMESA BOOGIE RECTIFIERのハイゲインサウンドをモデリング。温かみと確かな存在感のあるこのサウンドは、リフをプレイする際にもリードを奏する際にも確かな手ごたえを与えてくれるだろう。ch Aは定番の組み合わせのクリーンサウンド。				
J-Chorus	JC Clean	JC Clean	ST-Chorus	ST-Chorus on	■ Volume
U3 -3 U3 -3	美しいコーラスの効いたクリーンサウンドが特徴のRoland JazzChorusのモデリングサウンド。ギタリストにとって透明感のあるクリーンサウンドは必要不可欠。カッティング、アルペジオなど汎用性に富んだサウンドに仕上げた。FUNCTION SWで"ST-CHORUS"のON/OFFが可能である。ch Aは同じJazzChorusのトーンバリエーション。				
800/2000	MS Crunch	MS Drive	Hall	A/B	■ Volume
U3 -4 U3 -4	Marshall JCM800, JCM2000の双方のサウンドを再現したパッチ。ch AではJCM800がもつ Marshallならではの腰のあるクランチサウンドをモデリングし、ch Bではより高いゲインを持つ JCM2000のハイゲインサウンドをモデリングしている。FUNCTION SWでch A/Bを切り替え、二つのMarshallサウンドを自由に使い分けてもらいたい。				
Diezel	DZ Drive	Z Stack	PdIMonoPitch	A/B	■ MOD (PdIMonoPitch) PdIPosi
U4 -1 U4 -1	よりヘビーな音を求めるギタリストたちから高い評価を受けているDIEZEL Herbertのハイゲインサウンドをモデリング。他のアンプでは得ることのできない心臓を貫くような乾いたディストーションサウンドは、ダウンチューニングのギターを使った際にも音の輪郭がぼやけることなくヘビーなリフを刻むことができる。ch Bは中低域の強烈なZ Stack。				
HiWatt	HW Clean	HW Clean	Booster	Booster on	■ Volume
U4 -2 U4 -2	中域にハリを持つHIWATT custom 100のクリーンサウンドをモデリング。真空管アンプ特有の飽和状態を再現することにより、レスポンスの良い存在感のある音に仕上がっている。プリティッシュアンプならではの、湿ったクリーントーンを堪能してほしい。ch Bはトーンバリエーション。				
AC30TBX	VX Clean	VX Crunch	TiledRoom	A/B	■ WAH (Tremolo) Rate
U4 -3 U4 -3	VOX AC30TBXのサウンドをモデリング。クラスAアンプならではの高域のつややかさと、分離の良い歪みが特徴のクランチサウンド。コードを鳴らした際にスピーカーから音がはじけ飛ぶような感覚は、他のアンプでは得ることができない。ch AにはクラスAアンプのもうひとつの特徴である美しいクリーントーンを搭載している。				
TriAmp	VX Clean	HK Drive	AnalogDelay	A/B	■ Volume
U4 -4 U4 -4	Hughes&Kettner TRIAMP MKIIの滑らかなドライブサウンドをモデリング。バワフルな低音と十分な歪みを持つこのサウンドは、あなたのリードプレイを加速させるだろう。ch AにはTRIAMP MKIIのクリーンチャンネルに搭載されているクラスAアンプのサウンドを"VX Clean"を使って再現している。				
TweedDLX	US Blues	US Blues	E/Reflection	A/B	■ REV (E/Reflection) Mix
U5 -1 U5 -1	ブルースマンたちに愛されたFENDER Tweed Deluxeのモデリングサウンド。適度なサスティーンをもつ枯れたクランチサウンドはわずかなダイナミクスの違いにも答える豊かな表現力を持っている。ピッキングにこめた熱い魂を余すことなく出力してくれるだろう。ch Bは同じくTweed Deluxeのサウンドバリエーション。				
Breaker	UK Blues	UK Blues	TiledRoom , Tremolo	A/B	■ WAH (Tremolo) Rate
U5 -2 U5 -2	Marshall BluesBreakerのモデリングサウンド。このアンプからはMarshall JCMシリーズのような激しい歪みを得ることはできない。しかしピッキングに忠実に反応するクランチサウンドには、歴史の重みを感じるはずだ。エリッククラプトンも愛したプリティッシュブルースサウンドである。ch Bは、よりドライブさせたバリエーション。				
W Fender	FD Clean	TweedBass	ModernSpring	A/B	■ MOD (ST-Chorus) Depth ■ MOD (ST-Chorus) Mix
U5 -3 U5 -3	このパッチではch AにFENDER Twin Reverbのクリーンサウンド、ch BにはFENDER BASSMANのクランチサウンドを再現した。二つの代表的FENDER AMPを有するこのパッチは、"Chorus"による演出に伴い、幅広い音楽ジャンルに対応可能なサウンドに仕上がっている。				

※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。
※バンクA, bのプリセットエリアにはバンクU, u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することをお勧めします。

※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。

裏面へ続く >>

ARTIST

*色の付いているアンプチャンネルが、パッチを呼び出した際に設定されています。
*ペダル設定の項目は、■モジュール名(エフェクトタイプ名)パラメータ名を表しています。

パッチ名 LIVE用 REC用	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	キーとなるエフェクト	ファンクションスイッチの設定	ペダル設定
	A	B			
SalasWah	Z Clean	Guv'nor	AutoWah	A/B	■ Volume
U5 -4 U5 -4	STEVIE SALAS が使用するヘビーなオートワウサウンドをシミュレート。ファンクには欠かせないコンプ+オートワウエフェクトを使用した。ブラッシングや単音カッティングを多用して、ファンキーでグルービーなフレーズを弾きまわろう！ ch Aはクリーンサウンド。				
BeckOct	FD Clean	RAT	Octave	A/B	■ WAH (Octave) OctLevel
U6 -1 U6 -1	JEFF BECK が愛用するオクターブサウンドをシミュレート。彼の代表曲「LedBoots」を彷彿とさせるような疾走感あふれるフレーズを気持ちよく聞かせるにはもってこいのパッチだ。あなたのお好みでオクターブレベルをペダルで調節して欲しい。ch AはFENDER Twin Reverbのクリーンサウンド。				
KingTone	FD Clean	UK Blues	Echo, ModernSpring	A/B	■ DLY (Echo) Mix ■ REV (ModernSpring) Mix
U6 -2 U6 -2	チョーキングが聴ける、ブルースの王様BB KINGの風格が漂うクリーントーン。「THE THRILL IS GONE」でも聞けるようなムーディーなソロギターに適したサウンド。ペダルで最適なアンビエンスを調節してみたい。ch BはMarshall BluesBreakerのモデリングを使用したドライブサウンド。				
Hendrix	MS Crunch	FuzzFace	FuzzFace	A/B	■ MOD (Vibe) Rate ■ WAH (Phaser) Rate
U6 -3 U6 -3	言わずと知れたギター之神様JIMI HENDRIXが鳴らす轟音ファズサウンド。ペダルを踏み込めば気分はまさにウッドストック in 1969。豪快なリフと共に大地を揺らしてくれ！ ch AはMarshallのクランチサウンドをシミュレート。				
Cream	Z Clean	UK Blues	ST-Chorus, AutoPan	A/B	■ WAH (Tremolo) Rate ■ MOD (ST-Chorus) Rate ■ REV (AutoPan) Rate
U6 -4 U6 -4	CREAMの名曲「BADGE」！リユニオンライブで演奏されたこの曲はクランチサウンドとロータリースピーカーのサウンドが見事にミックスされた美しい旋律に彩られていた。このパッチではそのサウンドが見事にシミュレーションされている。複数のエフェクトをペダルにアサインすることにより、ロータリースピーカーのスピードコントロールまでもリアルに再現。ch Aはクリーンサウンドのバリエーション。				
ZZ Drive	FZ+M_Stk	FZ+M_Stk	Room	A/B	■ WAH (Booster) Gain
U7 -1 U7 -1	ZZ TOPのギタリストとして有名なBILLY GIBBONSのドライブサウンドをシミュレート。ペダルを深く踏み込めばサウンドをブーストさせることも可能だ。さあ、ギターを低く構えてハードプギーを始めよう。ch Bはゲインの高いバリエーションサウンド。				
SRV	FD Clean	TS+F_Cmb	Vibe	A/B	■ MOD (Vibe) Rate ■ WAH (PedalVox) Frequency ■ MOD (Vibe) Balance
U7 -2 U7 -2	STEVIE RAY VAUGHAN が繰り出す芯のあるクリーントーンをシミュレート。歯切れの良いコードカッティング、か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。ぜひ、ヘビーゲージの弦でテキサスブルースを演奏してみよう。ch BはTS+F_Cmbのドライブサウンド。				
SatchDST	DS-1	MS Drive	Flanger, PedalCry	A/B	■ WAH (PedalCry) Frequency
U7 -3 U7 -3	スーパーギタリストJOE SATRIANIのリードトーンをシミュレート。デイトーションペダルの代名詞ともいえるオレンジ色のペダルBOSS DS-1を使用したサウンドで、テクニカルなフレーズを決めて欲しい。ch BはハイゲインのMarshallサウンド。				
LukeCLN	Z Clean	BG Drive	ST-Chorus	A/B	■ DLY (Delay) Mix ■ REV (Arena) Mix
U7 -4 U7 -4	洗練されたロック感覚で一世を風靡したバンドTOTOのギタリスト、STEVE LUKATHERのサウンド。本パッチでは、彼が'80年代に使っていたクリーントーンをシミュレート。ch BにはMESA BOOGIE RECTIFIERを使用した派手なリードサウンドが待機している！思う存分そのロックンロールなサウンドに酔いしれて欲しい。				
Santana	BG Crunch	BG Crunch	PedalVox	A/B	■ WAH (PedalVox) Frequency
U8 -1 U8 -1	いつの世もロックファンから愛されるSANTANAサウンド。有名ジャズ・アーティスト達との共演も数多い。そんなSANTANAの甘く伸びのある泣きのリードサウンドをシミュレート。ハイポジションでチョーキングをすれば気分はもう「Europe」。ch Aはドライブを抑えたバリエーションサウンド。				
B.Setzer	TweedBass	TweedBass	ModernSpring	A/B	■ REV (ModernSpring) Decay ■ REV (ModernSpring) Mix
U8 -2 U8 -2	アルバム「DIRTY BOOGIE」により一躍名を広めたBRIAN SETZERのロカビリートーン。思わずインギンしてしまいそうな上質なサウンドに仕上がっている。ch Aはゲイン、トーンを抑えたTweedBassサウンド。				
BrianDly	VX Crunch	PV Drive	PingPongDelay	A/B	■ DLY (PingPongDly) Mix
U8 -3 U8 -3	華麗にして劇的なQUEENサウンドを創り上げてきた、音の魔術師BRIAN MAYのサウンドをシミュレート。左右にディレイ音が振れる非常に特徴的なサウンドで、あなたのギターがレッドスペシャルに変身！ ch Aはバックギンに適したVOXクランチサウンド。				
KurtDRV	Z Clean	BigMuff	Ensemble, Delay	A/B	■ MOD (Ensemble) Mix ■ DLY (Delay) Mix
U8 -4 U8 -4	90年代、後の音楽シーンに重大な影響を与えたバンドNIRVANAのギタリストKURT COBAINが奏でた激しい歪みとモジュレーションが渦巻くクランチサウンドを再現。思わず「Smells Like Teen Spirit」のリフが弾きたくなくなってしまおう。ch Aはイントロ用にクリーンサウンドも再現している。				

SPECIAL FX

*色の付いているアンプチャンネルが、パッチを呼び出した際に設定されています。
*ペダル設定の項目は、■モジュール名(エフェクトタイプ名)パラメータ名を表しています。

パッチ名 LIVE用 REC用	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	キーとなるエフェクト	ファンクションスイッチの設定	ペダル設定
	A	B			
Bend4T	Z Clean	JC Clean	Bend Chorus	BPM TAP	■ MOD (Bend Chorus) Balance ■ DLY (Delay) Mix
U9 -1 U9 -1	ZOOM 伝統のバンドコーラスをフィーチャーしたクリーンサウンド。ポップな曲にバンドの効いたソロを弾いてみよう。キュートな女性ボーカルバンドにベストマッチ。ch BはJazzChorusのモデリングを使用したクリーンサウンドのバリエーション。				
SFX5000	FD Clean	BigMuff	SlowAttack, Step	A/B	■ DLY (Echo) FeedBack ■ WAH (SlowAttack) Time ■ DLY (Echo) Mix
U9 -2 U9 -2	5秒のディレイタイムを持つ、鍾乳洞に響く澄み切ったエコーを感じるサウンド。ハーモニクスを織り交ぜて優しくコードを弾いてみよう。心が洗われるような、美しい残響が得られる。ch Bは一転して激しいBigMuffのFUZZサウンド。				
ARRM Pit	FD Clean	HK Drive	Pedal Pitch	BPM TAP	■ Volume
U9 -3 U9 -3	ARRM (AutoRepeatReal-time Modulation)を使用したトリッキーでおもちゃ箱をひっくり返したようなサウンド。PingPongDelayを組み合わせて、ギターサウンドのさらなる可能性を追求してみよう。ch AはFENDER Twin Reverbを使用したクリーンサウンド。				
Rvs&Hold	FD Clean [off]	FD Clean [off]	ReverseDelay	Hold	■ DLY (ReverseDelay) Balance ■ WAH (Octave) OctLevel ■ MOD (ST-Chorus) Mix
U9 -4 U9 -4	幻想的なリバースサウンドをホールドすることができるパッチ。ライブのオープニング/エンディングに使用すると効果的。ch Aはトーンバリエーション。				

※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。

※バンクA、bのプリセットエリアにはバンクU、uと同じ内容が保存されています。

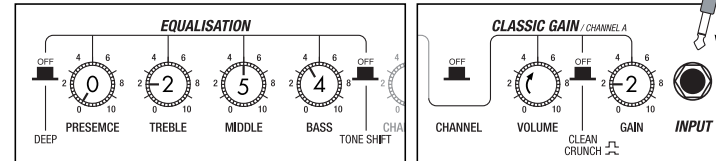
※使用するギター、アンプによりノイズリダクションの値を調整することをお勧めします。

※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。

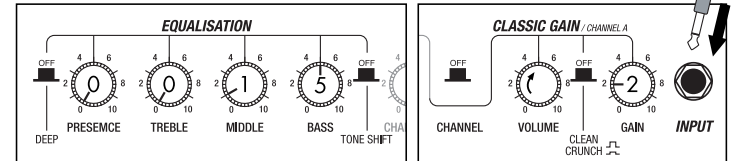
代表的ギターアンプでの推奨セッティング

Marshall JCM-2000

ライブ用パッチ (U0~U9, A0~A9) の場合

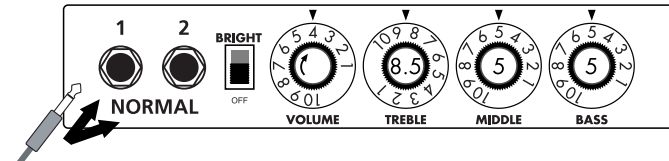


レコーディング用パッチ (u0~u9, b0~b9) の場合

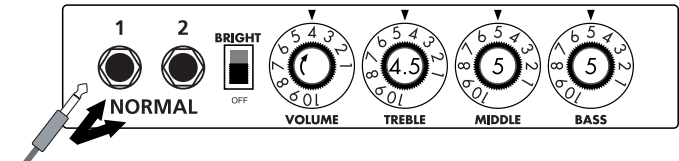


Fender TWIN Reverb

ライブ用パッチ (U0~U9, A0~A9) の場合

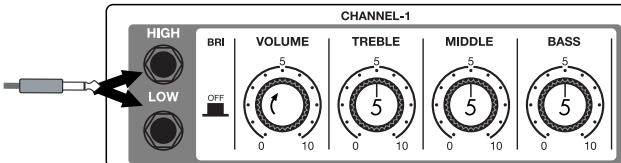


レコーディング用パッチ (u0~u9, b0~b9) の場合

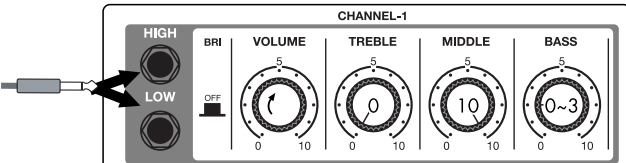


Roland JC-120

ライブ用パッチ (U0~U9, A0~A9) の場合

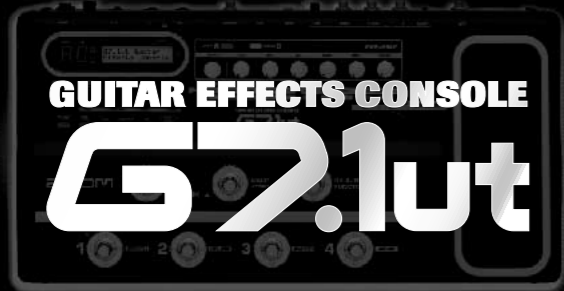


レコーディング用パッチ (u0~u9, b0~b9) の場合



※アンプセレクトの設定をFRONTにした場合の推奨セッティングです。
※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。
※上記の推奨セッティングは、使用するアンプの状態によって微調整が必要な場合があります。

G7.1ut モデリングガイド ①



35 AMP/STOMP BOX MODELS

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。

Roland JAZZ CHORUS

【ローランド ジャズ コーラス】

エフェクトタイプ: JC Clean
(JC クリーン)

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ば、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・ビブラートを出力し、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、6バンドEQの「Harmonics」パラメータにより類似の調整が可能である。

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)

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、アンプ全体をツイードで覆った「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」など多種多様なツイード・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。ブリ管に12AY7、12AX7を各1本、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、程度のいいものを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。

MESA/BOOGIE Dual Rectifier

【メサ/ブギー デュアル レクティファイア】

エフェクトタイプ: BG Drive
(BG ドライブ)

Mark I - 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、ブリ部のゲインなどを増強して生まれたのが「Rectifier」である。ブリ管に12AX7×5本、パワー管は6L6GC×4本をマウントした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。

Fender Twin Reverb '65

【フェンダー ツ twin リバーブ '65】

エフェクトタイプ: FD Clean
(FD クリーン)

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。ブリ管に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シリーズではビブラート・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、6バンド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、あなたの部屋にもあこがれの「Twin Reverb」が。

HIWATT Custom 100

【ハイワット カスタム100】

エフェクトタイプ: HW Clean
(HW クリーン)

Marshallと並ぶ英国のアンプメーカーの雄、HIWATTの代表機種である。80年代以前のいわゆるヴィンテージ HIWATT は軍用レベルのパーツを使い、ポイント・トゥ・ポイントで半田付けするハンドワイヤリングで組み立てられた。そのため月の生産台数は40台程度だった。その頑丈さは戦車に例えられるほどである。サウンドはひとこと言えばクリーンである。ブリ管にECC83、パワー管にMarshallと同じEL34を搭載。フェンダー系のきらびやかなクリーンとは違い、湿ったブリティッシュクリーントーンが得られる。特にNORMALチャンネルでは、ボリュームを最大に上げても音圧が上がるだけで、けっして音の粒がつぶれたり、腰砕けになることは無い。ゲインの高いBRILLIANTチャンネルにレスポールなどの高出力ピックアップを搭載したギターをつなぐとわずかな歪みが見られるが、たとえ歪んだとしても粒立ちがよく分離がはっきりしていてコードの構成音が分らなくなるようなことはない。このNORMALチャンネルとBRILLIANTチャンネルはそれぞれのINPUTを短いシールドでつなぐことによってLINKさせることができ、より音圧感のあるサウンドが得られる。今回モデリングしたのはこの「LINK」させたサウンドである。Pete Townshend(The Who)やDavid Gilmour(Pink Floyd)の愛用で知られている。

Fender BASSMAN

【フェンダー ベースマン】

エフェクトタイプ: TweedBass
(ツイードベース)

数々の名機があるFender Ampの中でも、このアンプは特別な存在である。Jim Marshallはオリジナルアンプの開発の際にこのBassmanの回路を参考にしたと言われる。1951年に発表されたBASSMANは当初26Wの出力を持ち、Jensen15インチスピーカーを搭載していたが、いくつかの仕様変更を経て、59年には50Wの大出力と、特別にデザインされたJensen10インチスピーカーを4発搭載する形に進化した。今回モデリングしたのは、この59年製のBassmanのBrightチャンネルである。1951年のNAMMshowでPrecision Bassとともに発表されたBassmanは、もともとはその名の通りBass Ampとして開発されたが、その甲高い歪みは初期のブルースの偉人たちや、ロックギタリストに愛用された。もちろん現代でも数多くのギタリストに好まれている。

PEAVEY 5150 STACK

【ピーヴェー 5150 スタック】

エフェクトタイプ: PV Drive
(PV ドライブ)

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、ブリ管に12AX7×5本、パワー管に6L6GC×4本、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、奥行きとツヤがあり、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。

VOX AC30TBX (clean)

【ヴォックス AC30TBX】

エフェクトタイプ: VX Clean
(VX クリーン)

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、ブリ管に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ブースト・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「AC30TBX」、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、「AC30TBX」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濁りのないクリーンなサウンドを再現。

Marshall JCM800

【マーシャル JCM800】

エフェクトタイプ: MS Crunch
(MS クランチ)

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、エフェクトのセンド/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。ブリ管にはECC83×3、パワー管にはEL34×4、トーン回路はリア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、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。

MESA/BOOGIE Mark III

【メサ/ブギー マークⅢ】

エフェクトタイプ: BG Crunch
(BG クランチ)

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Randall Smith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、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バンドのグライコが追加された。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B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B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「MARK III」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「MARK III」のコンボタイプをモデリングしている。

Hughes & Kettner TriAmp MK2

【ヒュース&ケトナー トライアンプ MK2】

エフェクトタイプ: HK Drive
(HK ドライブ)

ブリ/パワーアンプにあわせて13本の真空管を使い、3つのチャンネルにそれぞれA,Bチャンネルを装備。実質6チャンネル分の音作りができるモンスターアンプ。AMP1はフェンダー系のクリーンチャンネルで、濁りのないきらびやかなトーンが特徴である。AMP2のクラシック・ブリティッシュ・ドライブでは、クランチ〜ディストーションまでのオーバードライブサウンドをカバーする。十分にハイゲインだが、このアンプの真価は、よりハイゲインなAMP3にあるといえるだろう。AMP3では、深く歪みながらも音に芯があり、粒が細かく張りのあるサウンドが得られる。今回はAMP3のA,Bチャンネルのうち、明るいキャラクターを持つAチャンネルをモデリングした。

VOX AC30TBX (Crunch)

【ヴォックス AC30TBX】

エフェクトタイプ: VX Crunch
(VX クランチ)

この伝説的なブリティッシュアンプは、Dick Denney の設計によるClass Aサーキットが生み出す、透き通ったクリーントーンで有名だが、The Beatles の「Taxman」などで聞くことができるボリュームを上げたときに得られるスムーズなドライブサウンドも魅力的である。ここではAC30TBXのBRILLIANTチャンネルをモデリングし、このドライブサウンドを再現させた。Rory Gallagher やBrian May(Queen)はこのアンプをDallas-Arbitrer社のRangemaster TrebleBoosterによってブーストさせ、よりパワフルなサウンドを生み出していた。GシリーズではWAH/EFXモジュールの「Booster」を使用することで同じような効果を再現することができる。

Marshall 1962 Bluesbreaker

【マーシャル 1962ブルースブレイカー】

エフェクトタイプ: UK Blues
(UK ブルース)

Eric ClaptonがJohn Mayall & the Blues Breakers の「John Mayall with Eric Clapton」(通称Beano Album)のレコーディングに用いたことから、「Bluesbreaker」という愛称で呼ばれるようになった。それ以前はギターアンプもできるだけ歪まないクリーンなサウンドを求められていたが、Eric ClaptonのLes Paulによってドライブされた、その太くて甘いサウンドは世界中のギタリストを魅了し、以後のロックギターサウンドの基礎となった。現在のハイゲインアンプのような歪みではないが、サステインが長く、ピッキングのニュアンスに反応するその歪みは、やはりブルースに最適だろう。ブリ管にECC83×4、パワー管に5881×2を、直流電源を交流電源に変換する整流回路にGZ34×1を搭載。整流管ならではのクリーミーなサウンドが見事にモデリングされている。

Marshall JCM2000

【マーシャル JCM2000】

エフェクトタイプ: MS Drive
(MS ドライブ)

「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、ブリ管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。

Diezel Herbert

【ディーゼル ハーバート】

エフェクトタイプ: DZ Drive
(DZ ドライブ)

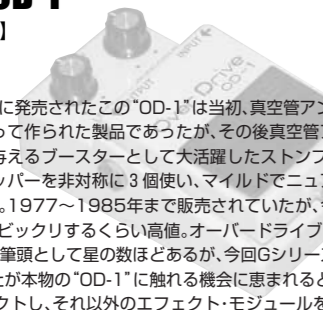
クリーントーンからディストーションまで幅広い音作りが可能な3チャンネル使用のモダンアンプ。チャンネル1では、ウルトラクリーンと呼ばれる澄み切ったクリーントーンが得られるが、このアンプはその素晴らしいクリーントーンではなく、カリカリに乾いた特徴的なディストーションでその名を馳せている。チャンネル3で生み出される、心臓を貫くようなドライブで耳障りなディストーションはこのアンプ以外では得ることのできないものである。さらにDEEPと呼ばれるつまみで重低音をコントロールでき、このDEEPつまみを上げたサウンドがMetallicaやLimp Bizkitなどのヘヴィロックバンドに愛用されている。GシリーズではEQモジュールの「Bass」をブーストすることで同じ効果が得られる。

G7.1ut モデリングガイド ②

● BOSS OD-1

【ボス OD-1】

エフェクトタイプ: OverDrive
(オーバードライブ)

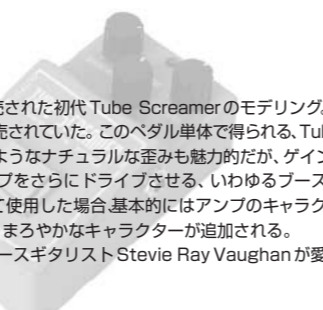


BOSSから1977年に発売されたこの“OD-1”は当初、真空管アンプのナチュラルなオーバードライブ・サウンドを狙って作られた製品であったが、その後真空管アンプの手前にインサートし、ハリとコシ、ゲインを与えるブースターとして大活躍したストンプ・ボックスである。歪みを作り出すダイオード・クリッパーを非対称に3個使い、マイルドでニュアンス豊かなオーバードライブ・サウンドを創り出す。1977～1985年まで販売されていたが、今では中古品を探すのも難しく、見つかったとしてもビックリするくらい高値。オーバードライブと称されるストンプ・ボックスは、Tube Screamerを筆頭として星の数ほどあるが、今回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”を選択し、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。

● Ibanez TS808

【アイバニーズ TS808】

エフェクトタイプ: TS808
(TS808)



Ibanezより79年に海外向けとして発売された初代 Tube Screamer のモデリング。日本国内では MaxonブランドでOD808の名前で発売されていた。このペダル単体で得られる Tube Screamer の名のとおり真空管をドライブさせたようなナチュラルな歪みも魅力的だが、ゲインを0にボリュームを10にして、フルアップしたアンプをさらにドライブさせる、いわゆるブースターとして使用されることが多い。ブースターとして使用した場合、基本的にはアンプのキャラクターを変えることは無いが、若干中域にピークがありまるやかなキャラクターが追加される。ヘリコプター事故で夭折した天才ブルースギタリスト Stevie Ray Vaughan が愛用したモデルとしても知られる。

● KLON CENTAUR

【クローン ケンタウルス】

エフェクトタイプ: Centaur
(ケンタウルス)



原音を損なうことのないビュアな歪みと、価格の高さで知られるペダルである。4年6ヶ月の年月をかけて開発されたこのペダルは、Ibanez TS808 Tube Screamer や BOSS OD-1 といったペダルとは違う魅力を持っている。やはりブースターとして使用されることが多いのだが、前者のヴェンテジペダルがその個性をアンプサウンドに追加するのに対し、このペダルはそのアンプがドライブしているかのようなトーンを生み出すことができる。

● Marshall Guv'nor

【マーシャル ガヴァナー】

エフェクトタイプ: Guv'nor
(ガヴァナーディストーション)

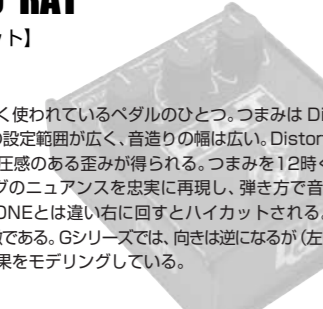


Marshallブランドの本格的な歪み系ストンプ・ボックス“Guv'nor”は、Marshallアンプの歪みがこのペダル1つで入手できるというセールストークで発売された。使用するアンプにも依るが、いかにもMarshallっぽい歪みが本当に再現できる。1988年にイギリスで生産されたモデルと、1998年に韓国で再生産されたモデルがある。Gシリーズでは1988年のオリジナル版をモデリングした。この“Guv'nor”の特徴は、“TREBLE”の周波数ポイントにある。値を下げていっても、高域がこもるのではなくファットなサウンドになり、上げていくにつれ、心地よくヌケの良いサウンドに変化していく。

● PROCO RAT

【プロコ ラット】

エフェクトタイプ: RAT
(ラット)



世界中でもっとも広く使われているペダルのひとつ。つまみは Distortion, Filter, Volume の3つだけだが、それぞれの設定範囲が広く、音造りの幅は広い。Distortionつまみをフルアップさせるとファズに近い太く音圧感のある歪みが得られる。つまみを12時くらいにセットしたクランチサウンドでは、ピッキングのニュアンスを忠実に再現し、弾き方で音色を変えることができる。Filterつまみは一般的なTONEとは違い右に回るとハイカットされる。この独特な効き方をする Filter がRATサウンドの特徴である。Gシリーズでは、向きは逆になるが(左に回すとハイカットされる)、TONEパラメータでこの効果をモデリングしている。

● BOSS DS-1

【ボス DS-1】

エフェクトタイプ: DS-1
(DS-1)

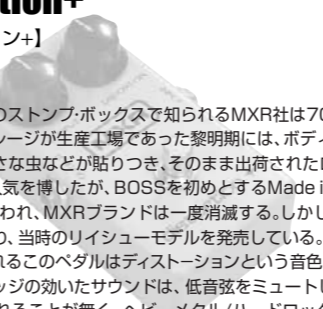


ディストーションサウンドの代名詞ともいえるオレンジ色のペダル。BOSSの数ある歪みペダルの中でもSD-1と並んでもっともロングセラーとなっているペダルである。日本国内では一度発売終了(米国向けに生産は続けられていた)になったが2005年に再び発売された。BOSSの歴史の中で再発された機種はこのペダルのみである。トレブルで、いかにディストーションといったサウンドだが、バンドの中での抜けが良い。Joe Satrianiや、Kurt Cobain(Nirvana)が愛用した。

● MXR Distortion+

【MXR ディストーション+】

エフェクトタイプ: dist+
(ディストーションプラス)

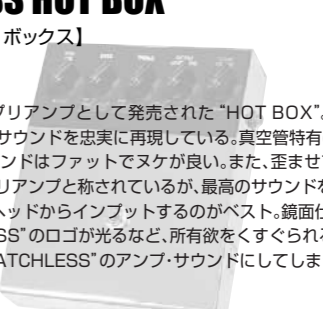


DynacompやPhase90などのストンプ・ボックスで知られるMXR社は70年代に二人の高校生によって創業された。自宅のガレージが生産工場であった黎明期には、ボディの塗装を庭で乾燥させていたが、その際に蚊やちいさな虫などが貼りつき、そのまま出荷されたロットもあったようである。70年代には全世界的に人気を博したが、BOSSを初めとするMade in Japanの低価格、高品質なエフェクターに人気を奪われ、MXRブランドは一度消滅する。しかし、80年代後半にJim Dunlop社がその権利を買取り、当時のリイシューモデルを発売している。Randy Rhoadsの愛用で知られるこのペダルはディストーションという音色、言葉を世界中に広めた名器である。そのハードでエッジの効いたサウンドは、低音弦をミュートして刻むリフや早いパッセージのソロでも、音がつぶれることが無く、ヘビーメタル/ハードロックのギタリストに愛用されている。

● MATCHLESS HOT BOX

【マッチレス ホット ボックス】

エフェクトタイプ: HotBox
(ホットボックス)



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、歪ませて元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ー、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・サウンドになってしまう不思議な箱である。

● 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: FuzzFace
(ファズフェイス)



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、Jimi Hendrix が使っていたことも有名。彼は、当時の歪まないMarshall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。固く強力な重低音と、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ゲルアニウム・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ると面白い。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。

● Electro-Harmonix BIG MUFF

【エレクトロ・ハーモニクス ビッグマフ】

エフェクトタイプ: BigMuff
(ビッグマフ)

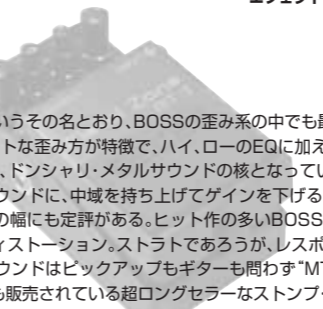


BIG MUFFには幾つかのバージョンがあるが、今回モデリングしたのは70年代前半の通称“ラムズ・ヘッド”と呼ばれるモデルである。どこまでも伸びるサスティンと、豊かな歪みで70年代には Carlos Santana や Robert Fripp (King Crimson) などに愛用された。80年代後期～90年代のグランジムーブメントでも活躍し、Kurt Cobain (Nirvana) や J. Mascis (Dinosaur Jr.) の特徴的なサウンドを支えた。いわゆる一般的なファズに比べ、中低域が豊かで歪みもきめが細かく、コードを弾いても音がつぶれることもない。ディストーションともファズとも違う、BIG MUFFでしか出すことのできないサウンドである。

● BOSS MT-2

【ボス MT-2】

エフェクトタイプ: MetalZone
(メタルゾーン)



“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。

● Fender Combo + TS9

【フェンダー コンボ + TS9】

エフェクトタイプ: TS+F Cmb
(TS+F コンボ)

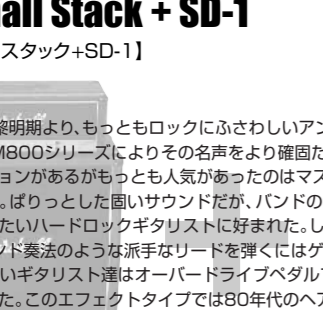


あるいは異論のある方もいるかもしれないが、もっともパワフルでファットなギターサウンドを弾き出していたのは Stevie Ray Vaughan だろう。彼のギターサウンドの秘密はそのぼろぼろのストラトキャスターとアコースティックギターに張るような極太の弦である。さらに付け加えるならは極限までフルアップされた Fender Amp と Ibanez の小さなペダルもその秘密のひとつである。このエフェクトタイプはその秘密を再現したものである。ストラトキャスターをつなぎ3弦の14フレットあたりをベンドすると自然に口元が歪んだ表情になるだろう。もし、あなたが今の割り切れない気持ちをギターで表現したいのであれば、このエフェクトタイプを試して欲しい。

● Marshall Stack + SD-1

【マーシャル スタック+SD-1】

エフェクトタイプ: SD+M Stk
(SD+M-スタック)



Marshall はロック黎明期より、もっともロックにふさわしいアンプとして知られていたが、80年代に発表されたJCM800シリーズによりその名声をより確固たるものにした。JCM800にはいくつかのバリエーションがあるがもっとも人気があったのはマスターボリュームがついた100ワットの2203である。ぱりとした固いサウンドだが、バンドの中での抜けが素晴らしく、ボーカリストよりも目立ちたいハードロックギタリストに好まれた。しかし、このアンプだけではヘヴィなりフや、ライトハンド奏法のような派手なリードを弾くにはゲインが少し足りなかった。そこでどうしても目立ちたいギタリスト達はオーバードライブペダルでMarshall JCM800をさらにドライブさせはじめた。このエフェクトタイプでは80年代のヘアスプレーバンドの華やかなギターサウンドを再現させている。オーバードライブペダルにはBOSS SD-1を使用している。

● Marshall Stack + FUZZ FACE

【マーシャル スタック+ファズフェイス】

エフェクトタイプ: FZ+M Stk
(ファズ+M-スタック)



1967年にモントレーのフェスティバルで衰れにもステージにたたき付けられ、燃やされた(ジッポーライターに使用するべきオイルによってその炎は拡大された)サイケデリックなイベントが施されたストラトキャスターは、そのギターとしての命が果てる直前に、まさしく燃えるようなホットなサウンドを奏でていた。そのサウンドを再現したのがこのエフェクトタイプである。Marshallの SuperLead 100 と Dallas-Arbiter の FUZZ FACE の組み合わせによる、激しく潰れディフォルメされたサウンドは複雑なコードよりも、そのサスティンを活かしたリードに向いているだろう。言うまでもないが、ギターを燃やしたのは Jimi Hendrix である。

● Z Combo

【Z コンボ】

エフェクトタイプ: Z Combo
(Z コンボ)



Bluesbreaker や Bassman は素晴らしいコンポアンプだが、現代においては若干ゲインが低く感じることがある。もし、これらのコンポアンプの抜けのよさとダイナミクスを兼ね備え、かつ十分な歪みとサスティンが得られるアンプがあれば弾いてみたいと思わないだろうか。その要望に答えたのがこの Z Combo (なんて素敵な名前だ!) である。Marshall と Fender を足して2で割ったような中域の張りりと粘りが特徴でさらにボリュームつまみが10から15まで(Bassmanだと12から17まで)増えたような歪みが得られる。ジャズやメタルには向かないが、ブルースからロックまでのあらゆるジャンルに対応できるだろう。

● Z Stack

【Z スタック】

エフェクトタイプ: Z Stack
(Z スタック)

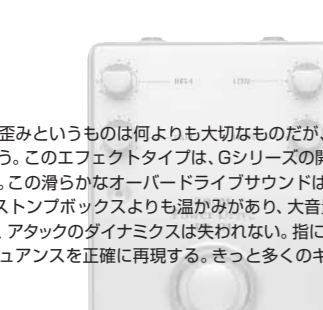


世界でもっとも歪むアンプはなんだろう。Rectifier? Herbert? TriAmp? いいえ、このZ Stackこそ最強のディストーションアンプである。指板に左手(左利きなら右手)が触れるだけで音が出るくらいに歪むが、(ライトハンド奏法なんて楽々)、不思議なことに9thコードを弾いても9thがきちんと聞き取れる鮮明さを持ち、音の芯もなくならない。このアンプの最大の問題点はリアルなアンプではなく、Gシリーズの中にしかないことだ。誰よりもヘヴィなサウンドが欲しければ一度このアンプモデルを試してみるとういだろう。

● Z OD

【Z OD】

エフェクトタイプ: Z OD
(Z オーバードライブ)



ギタリストにとって歪みというものは何よりも大切なものだが、どのような歪みが最も良いかはギタリストそれぞれだろう。このエフェクトタイプは、Gシリーズの開発者が最良と思う歪みとして創りあげたものである。この滑らかなオーバードライブサウンドは弾き方によってその表情を自在に変化させる。どのストンプボックスよりも温かみがあり、大音量で聞いても耳につかない。サスティンは程よく伸び、アタックのダイナミクスは失われない。指に吸い付くような粘りがあり、ビックが弦から離れた際のニュアンスを正確に再現する。きっと多くのギタリストにとっても理想的な歪みだと信じていい。

● Extreme Distortion

【エクストリーム ディストーション】

エフェクトタイプ: ExtremeDS
(エクストリームディストーション)



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、すでにディコンとなっていたが、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、ギターをボリュームを下げて、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。

● Digital Fuzz

【デジタル ファズ】

エフェクトタイプ: DigiFuzz
(デジタルファズ)

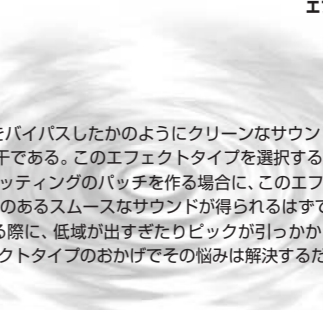


今から40年前も、一緒にバンドをやっていたギタリスト君は(私はベース、ギターを歪ませたいと言ってやたらとアンプの音量を上げ、練習が終わる頃には全員擬似的な聴感になっていた。そんなアンプはまだ単単には歪まなかった時代、なんとアンプのスピーカーに切れ目を入れ、歪んだようなサウンドを作り出したのがファズ・サウンドの生まれた背景。その歪んだ(ような)サウンドをシミュレートしたのがファズ・エフェクトである。つまり、ダーティーな歪みと“壊れた”感じをどっだけ演出できるかがファズのポイント。この“Digital Fuzz”は、その形容どおりのサウンドを演出する。過激に歪み、容赦のないゲート、減衰時のノイズなど、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。

● Z Clean

【Z クリーン】

エフェクトタイプ: Z Clean
(Z クリーン)



まるでドライブモジュールをバイパスしたかのようにクリーンなサウンド。低域が締まり、高域にガッツを加えるがそれは若干である。このエフェクトタイプを選択する必要に疑問を感じるかもしれないが、アルベジオやカッチャングのバッチを作る場合に、このエフェクトタイプを試してみたい。不思議とまとまりのあるスムーズなサウンドが得られるはずである。ライン入力でのクリーンなギターサウンドを作る際に、低域が出すぎたりビックが引っかけたような音になってしまいうことがある。このエフェクトタイプのおかげでその悩みは解決するだろう。

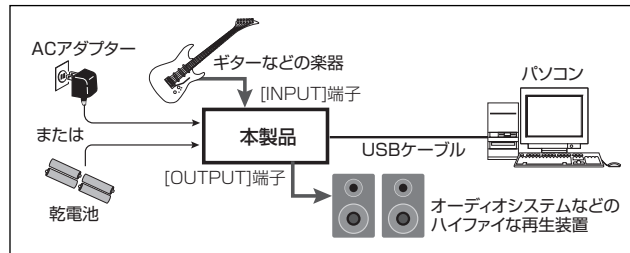
この「USB/Cubase LE スタートアップガイド」では、Cubase LEをパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませて、楽器の演奏を録音するまでの手順を説明します。

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本製品を接続して、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 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。
- USBバス電源に対応する製品の場合は、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、高品質でなるべく短いものをお使いください。USBバス電源に対応する製品の場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告がでることがあります。

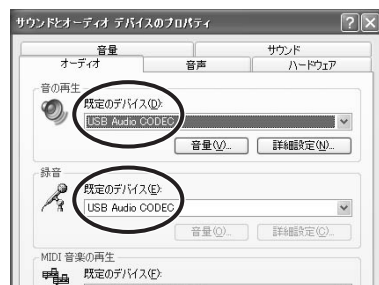
HINT

USB接続を解除するには、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 XPが動作するパソコンに初めて本製品を接続したときは、「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。

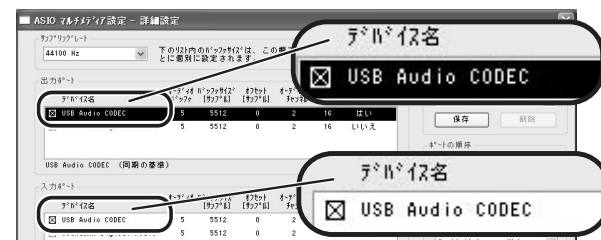
- 5 Cubase LEが起動したら、「デバイス」メニューから「デバイスの設定...」を選び、デバイスの列でVST Multitrackをクリックしてください。**



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

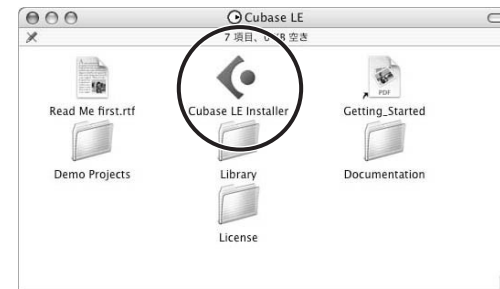
複数の入力ポートが選択できる場合は、ウィンドウをスクロールしたり広げたりして、すべてのポートの有効/無効を確認しておくことをお勧めします。

▶ 裏面へ続く

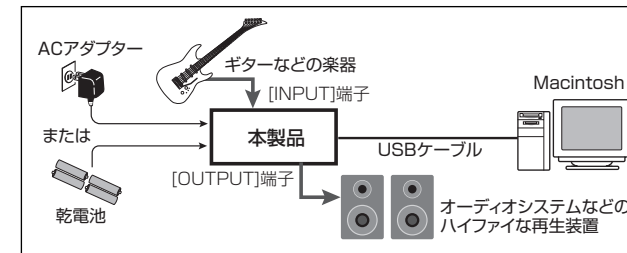
Cubase LEのインストール | 接続と準備 | Cubase LEを使って録音 | MacOS X

MacOS Xが動作するパソコンに本製品を接続して、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 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。
- USBバス電源に対応する製品の場合は、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、高品質でなるべく短いものをお使いください。USBバス電源に対応する製品の場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告がでることがあります。

HINT

USB接続を解除するには、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。



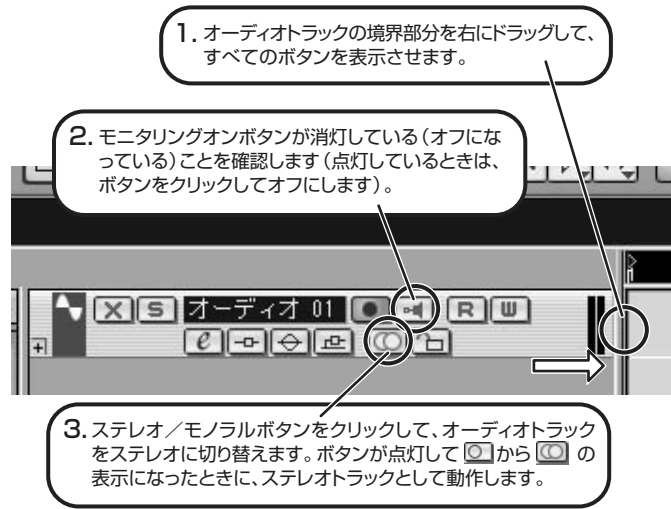
- 11** 新規オーディオトラックを作成するには、“プロジェクト”メニューから“トラックを追加”を選び、さらに表示されるサブメニューから“オーディオ”を選択してください。
プロジェクトウィンドウに、新規オーディオトラックが1本追加されます。



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。
VST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。

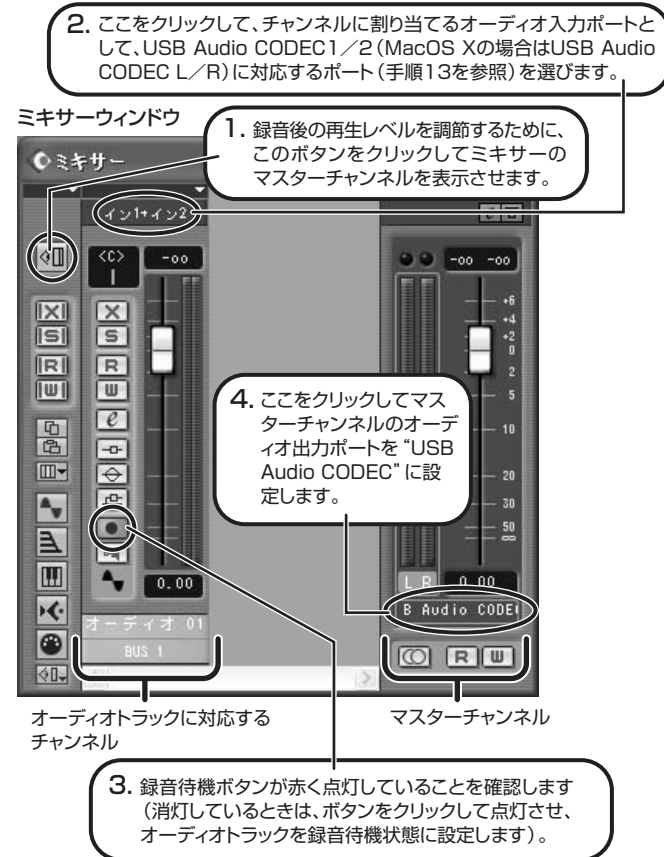


- VST入力ウィンドウ
1. 複数の入力ポートがある場合は、ここをドラッグしてウィンドウを広げます。

- 14** 本製品の [INPUT] 端子にギターなどの楽器を接続して、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。

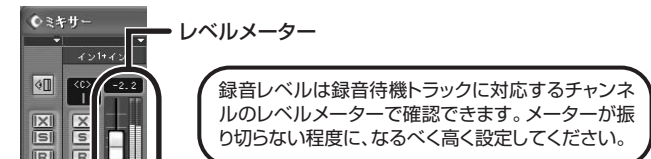
ここでは以下の操作を行ってください。



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** 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。
- Cubase LEのオーディオトラックには、楽器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。

- 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。

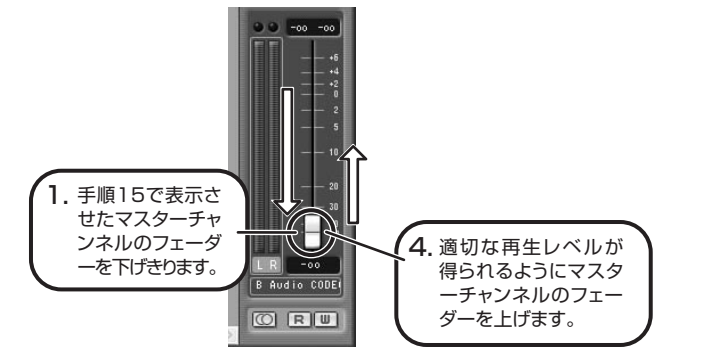


録音が始まります。
楽器を演奏するとリアルタイムでプロジェクトウィンドウに波形が描かれます。

- 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。



- プロジェクトの先頭に移動
再生ボタン
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
特に常驻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。
- 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。



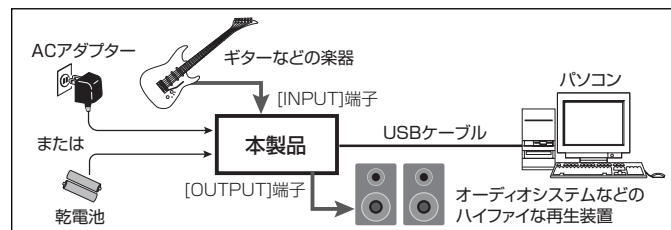
HINT

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。

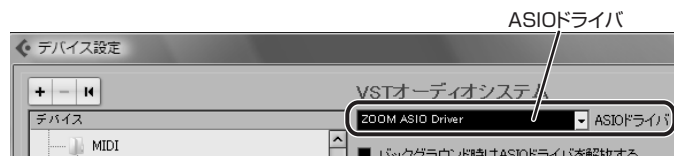
“サウンド”ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから“コントロールパネル”を選び、次に表示されたウィンドウで“ハードウェアとサウンド” → “サウンド”の順にクリックします。



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。



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。

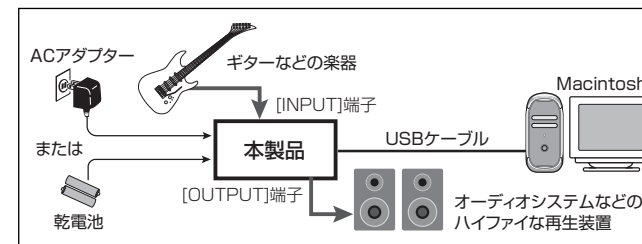
1 本製品に付属するDVD-ROM “Cubase LE 4” をMacintoshのドライブに挿入してください。

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ご確認ください。



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。



- 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

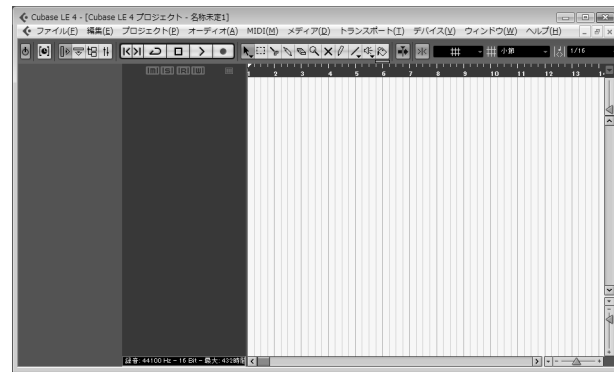
プロジェクト用のテンプレートを選ぶ“新規プロジェクト”ウィンドウが表示されます。

- 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。

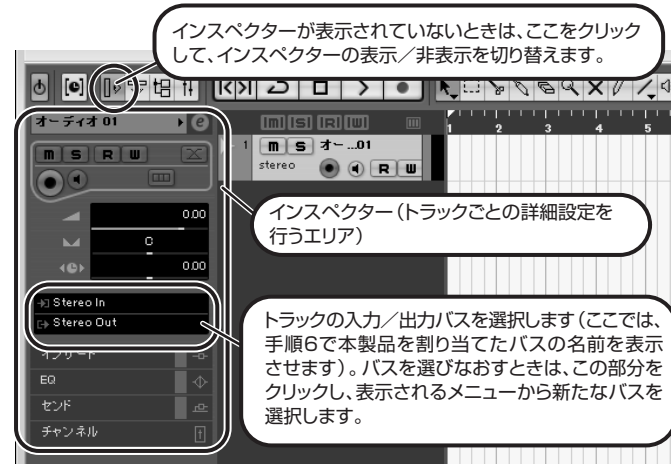
追加するオーディオトラックの数やステレオ/モノラルの設定を行う、オーディオトラックを追加ウィンドウが表示されます。



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。

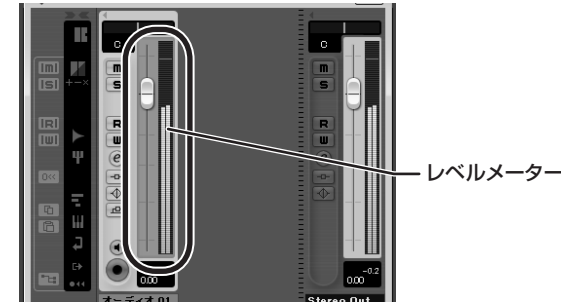


オーディオトラックに対応するチャンネル マスターチャンネル

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 transports パネルが表示されていることを確認してください。



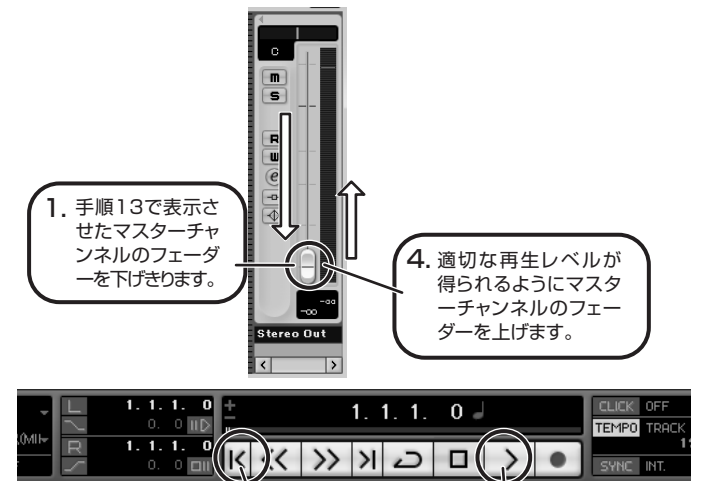
transports パネルが表示されていないときは、“ transports ”メニューから“ transports パネル”を選択します。

- 17 録音を行うには、 transports 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、 transports 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。



プロジェクトの先頭に移動

再生ボタン

2. transports 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. transports 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イ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。