

PS-02

Palmtop Studio

オペレーションマニュアル

はじめに

このたびは、ZOOM PS-02 Palmtop Studio (以下“PS-02”と呼びます)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。

PS-02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。

なお、このマニュアルは一通りお読みになった後もお手元に保管し、必要に応じてご参照ください。

目次

安全上のご注意	2
特長	3
PS-02とは?	4
各部の名称と接続	8
クイックガイド	10
デモソングを聞いてみよう	10
エフェクトを使ってみよう	12
オーディオトラックに録音してみよう	14
スマートメディアについて/電池で使用する場合	16
オペレーションガイド	17
空のソングを選択する	17
パターンチェンジ情報をプログラムする	18
コードチェンジ情報をプログラムする	23
オーディオトラックにギターを録音する	27
作品を完成させる	36
リファレンスガイド	40
ソングメニュー	40
リズムメニュー	44
オーディオメニュー	50
エフェクトメニュー	61
ユーティリティメニュー	69
その他の特殊機能	75
トラブルシューティング	78
資料	79
仕様	85
索引	86
使用上のご注意	

安全上のご注意

この取り扱い説明書では、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。
マークの意味はつぎの通りです。



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。



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、または物的損傷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



● 本製品は、消費電流が大きいいため、ACアダプターのご使用をお勧めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池の使用をお勧めします。



ACアダプターによる駆動

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

乾電池による駆動

- 市販の1.5V単4乾電池×4本(アルカリ/マンガン)をお使いください。
- PS-02は充電機能を持っていません。



乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。

- 長時間ご使用にならない場合は、乾電池をPS-02から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池プタを閉めてください。



使用環境について

PS-02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。必ずお避けください。

- 温度が極端に高くなる所や低くなる所
- 湿度が極端に高い所
- 砂やほこりの多い所
- 振動や衝撃の多い所

取り扱いについて

- PS-02は精密機器ですのでスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。
- PS-02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。
- ケーブルを接続する際は、各機器の電源を必ずオフしてから行ってください。
- 移動させる場合は一旦電源をオフにして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

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

PS-02は、次のような特長を備えています。

● 3つの機能を統合化

ドラム+ベースマシン、デジタルマルチレコーダー、マルチエフェクターという3つの機能を手のひらサイズに統合化。ギター音色の加工から、リズム演奏のプログラミング、ギター/ボーカルの録音、最終ミックスダウンまで1台でこなす、全く新しいコンセプトのハイパーマシンです。

● 多彩なエフェクトを内蔵

歪み系エフェクト、モジュレーション系エフェクト、空間系エフェクトにアンプシミュレータなどを加えた、多彩な50エフェクトを内蔵。最大8種類のエフェクトを使ったエフェクトプログラムを、本体内に120種類まで記憶できます。単体のギター用エフェクターとしてはもちろん、ギター/ベース/ボーカルの録音用エフェクターとしても活用できます。

その他、ミックスダウン時の音質や広がり感を調節するミックスダウンエフェクトなどの特殊エフェクトも搭載しています。

● 100曲分のリズム演奏をプログラム可能

リアルなドラムサウンド/ベースサウンドを使った、200種類を越えるリズムパターンを内蔵。パターンやコードの順番をプログラムすることで、最大100曲の“ソング”を作成できます。個人練習や曲作りに威力を発揮します。

● 3トラックのデジタルレコーダー機能を搭載

ギター、ボーカル、CDプレーヤー、内蔵マイクの信号をスマートメディア上に録音/再生する、3トラックのデジタルレコーダー機能を搭載。作成したリズムトラックの演奏に合わせてギターパートとボーカルパートを重ね録音すれば、デモテープが簡単に作成できます。オートパンチイン/アウト機能やバウンス機能にも対応しています。

● 使用場所を選ばない2電源方式

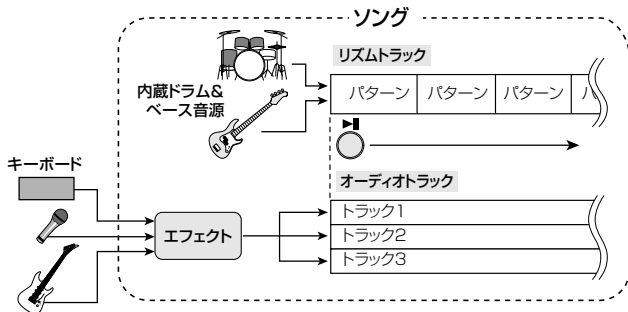
ACアダプター以外に、単4乾電池×4本による駆動も可能な2電源方式。いつでもどこでも個人練習、アレンジ、アイディアのメモ録音が行えます。

1 楽器を直接接続するだけで、内蔵エフェクトをかけて録音できるデジタルMTR

内蔵のリアルなドラム&ベースサウンドを使ってバックイング演奏を作り、ギターの演奏やボーカルの重ね録音して、楽曲（ソング）を完成させることができます。

PS-02は、スマートメディアに録音するタイプのデジタルMTR（マルチトラックレコーダー）で、スマートメディア上に最大100曲のソングが作成できます。

1曲のソングには、内蔵リズム音源（ドラム&ベース）を使ったリズムトラックと、オーディオ信号を録音するオーディオトラック×3が含まれています。



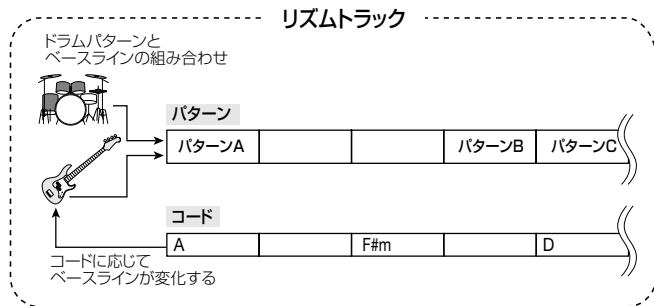
リズムトラックをプログラムしてオリジナルのバックイング演奏を作成し、そのバックイングに合わせて楽器の演奏やボーカルの3本のオーディオトラックに録音できます。

録音が終わったら、オーディオトラックごとのパンやボリュームを整え、ドラム、ベース、オーディオトラックのバランスを調節して、ソングが完成します。

2 打ち込み不要、パターンとコードを選んでい くだけでリズム伴奏が完成する

リズムトラックのプログラミングは、あらかじめ用意されたリズムパターンを選んで、コードを指定するだけ。シーケンサー未経験者でも、簡単にバックিং演奏が作れます。

PS-02には、ロック、ブルース、ダンスなど200以上の“使える”リズムパターン（ドラム&ベースの演奏）がプリセットされています。このパターンを演奏順に並べて、コードを指定するだけで、リズムトラックを作成できます。

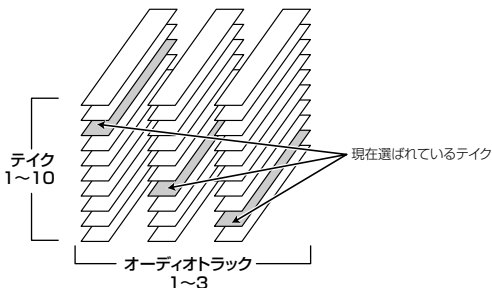


なお、内蔵されたドラム&ベースサウンドやパターンは、スマートメディアを通じてアップデートすることが可能です。将来ZOOMのWebサイト (<http://www.zoom.co.jp>)などで公開される予定のドラム&ベースサウンドやパターンを加えることで、ライブラリーを拡張できます。

3 デジタルMTRならではの仮想トラック(テイク)機能や音質劣化のないバウンス機能を搭載

PS-02では、1トラックごとに最大10テイク、合計では30テイクもの録音が行えます。また、デジタルピンポンを行う“バウンス機能”にも対応しているため、実質的には録音回数に制限はありません。

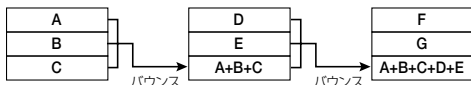
PS-02のオーディオトラック1~3には、それぞれ10本の仮想トラック(これを“テイク”と呼びます)が用意されており、いずれか1本のテイクを選んで録音/再生を行います。例えば、ギターソロを複数のテイクに分けて録音しておき、後から聴き比べてベストのテイクを選ぶといった使い方ができます。



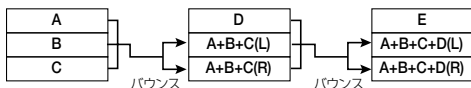
また、複数のトラックを1~2トラックにデジタルピンポンする“バウンス機能”も搭載しています。

【バウンスの使用例】

①モノラル



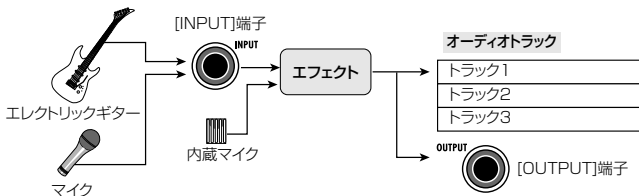
②ステレオ



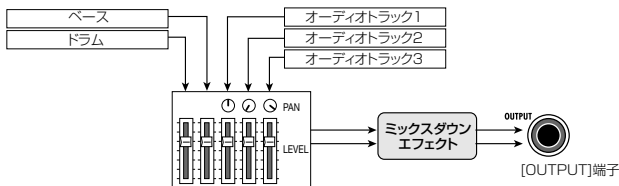
4 録音からミックスダウンまで大活躍のエフェクトセクション

ZOOM独自のVAMS技術を投入したアンプモデリングサウンドや、エフェクトサウンドを活用できます。ギターやボーカルにエフェクトをかけた状態で録音するだけでなく、単体のアンプシミュレーター／エフェクターとしても利用できます。

PS-02には、DRIVE(ドライブ)、CAB(キャビネットシミュレーター)、MOD(モジュレーション)、REV(リバーブ)など、最大6系統のエフェクトモジュールを同時に使用できるマルチエフェクトが搭載されています。



エフェクトの出力は[OUTPUT]端子とレコーダーの両方に内部接続されており、エフェクトをかけた状態でオーディオトラックに録音できるほか、単体のエフェクターとしても活用できます。また、内蔵エフェクトを、完成したソング全体を加工する“ミックスダウンエフェクト”として利用することも可能です。オーディオトラック、ドラム、ベースをミックスした信号に広がり感を加えたり、低音域と高音域を強調してメリハリの効いたサウンドに変えることができます。



各部の名称と接続

フロントパネル

メニュー-LED

カーソル

[▲]/[▼]/[◀]/[▶]キー

[EXIT (CANCEL)]キー

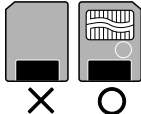
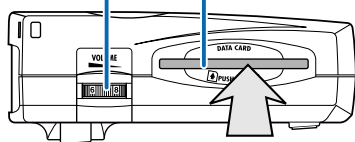
[BYPASS TUNER]キー

[EDIT]キー

左サイドパネル

[VOLUME]コントロール

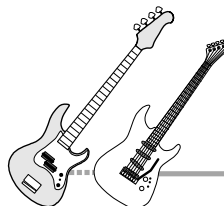
[DATA CARD]スロット



スマートメディア

[STORE (EXECUTE)]キー

パッチ[▲]/[▼]キー



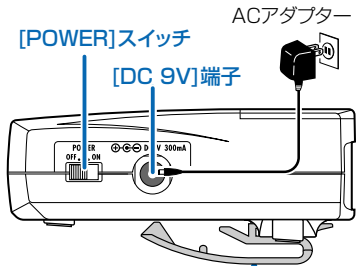
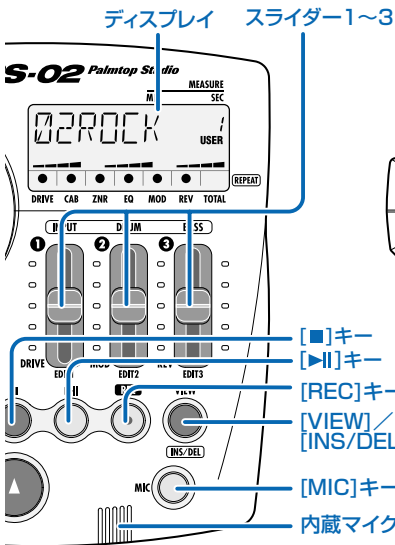
ベース

ギター

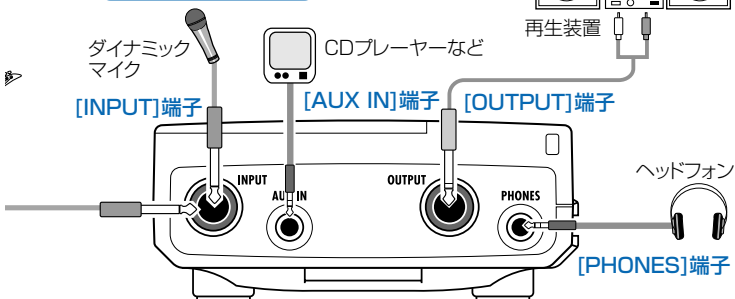
PS-02を利用するには、スマートメディアが必要です。電源を投入する前に、付属のスマートメディアを図のように[DATA CARD]スロットに挿入してください。スマートメディアが挿入されていないと、PS-02は正常に起動できませんので、ご注意ください。

- カードを挿入するときは、スロットの奥まで押し込んで、カードをしっかりとロックさせます。
- カードを取り出すときは、一度カードをスロットの奥に押し込み、ロックを解除させてから取り出します。

右サイドパネル



リアパネル



クイックガイド(1) デモソングを聞いてみよう

ここでは、PS-02の付属スマートメディアに保存されているデモソングを聞いてみましょう。

ご注意



PS-02を利用するには、スマートメディアが必要です。電源を投入する前に、付属のスマートメディアが[DATA CARD]スロットに挿し込まれていることを確認してください。

1 電源を入れる

右サイドパネルの[POWER]スイッチをONに切り替えてください。



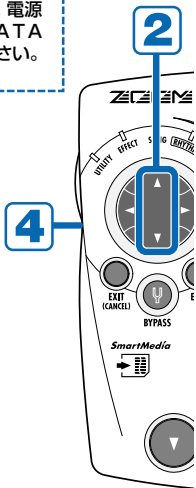
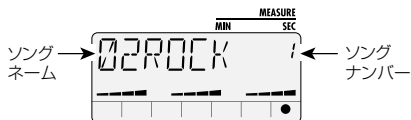
このとき、PS-02の[VOLUME]コントロールは完全にしぼっておいてください。また、PS-02→再生装置の順番で電源を入れてください。スマートメディアからシステムを読み込んでいる間、ディスプレイに“LOADING”と表示されます。読み込みが終わると、PS-02が起動し、SONGのメニューLEDが点灯します。



2 ソングを選択する

カーソル[▲]/[▼]キーを使って、ソングナンバー1を選択してください。

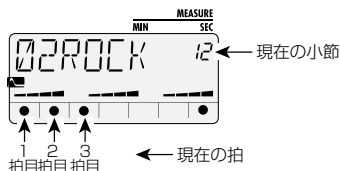
カーソル[▲]/[▼]キーのいずれかを押し、ソングナンバー1～100が順番に切り替わります。付属のスマートメディアには、ソングナンバー1にオーディオトラック+リズムトラックを使ったデモソングが保存されています。



3 ソングを再生する

[▶||]キーを押してください。

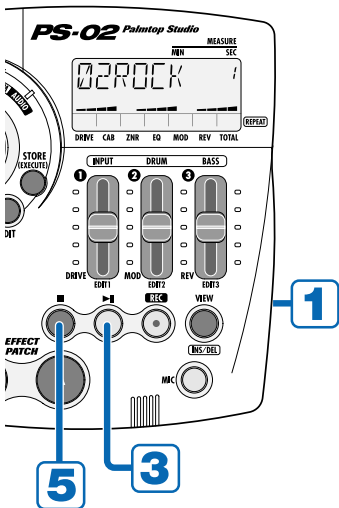
デモソングが再生されます。



ご注意



PS-02がスマートメディアにアクセスしている最中は、ディスプレイにカードマーク (▲) が点灯しています。万が一、スマートメディアへのアクセス中にカードを取り出したり、電源をオフした場合、お客様の保存したデータが失われるばかりか、システムが起動しなくなる恐れがあります。



4 音量を調節する

左サイドパネルの[VOLUME]コントロールを使って、音量を調節してください。



5 ソングを停止する

[■]キーを押してください。

[■]キーの代わりに[▶||]キーを押すと一時停止(ポーズ)状態になります。ポーズ状態でもう一度[▶||]キーを押すと、停止した位置からソングを再開できます。

クイックガイド(2)エフェクトを使ってみよう

PS-02には、プリセットパッチ×60とユーザーパッチ×60のエフェクトパッチが内蔵されています。楽器を演奏しながらこれらのパッチを切り替えて、さまざまなエフェクトを試してみましょう。

1 エフェクトメニューに切り替える

カーソル[◀]/[▶]キーを使って、EFFECTのメニューLEDを点灯させてください。

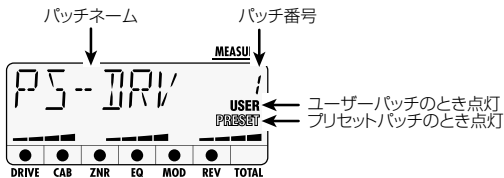


パッチを選択したりエディットするエフェクトメニューに切り替わります。

2 パッチを切り替える

パッチ[▲]/[▼]キーのいずれか一方を押してください。

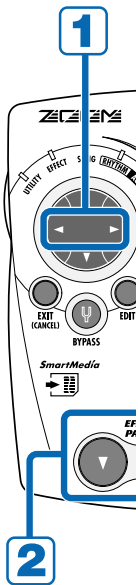
ユーザーパッチ1~60→プリセットパッチ1~60が順に切り替わります。



内蔵マイクまたは外付けのマイクを使用する場合は、ディスプレイに“(☎)”(マイクアイコン)が点灯するパッチを選んでください。

内蔵マイクを使用するには、[MIC]キーを押してください。

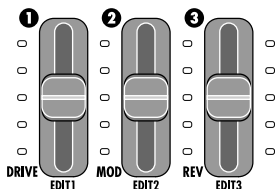
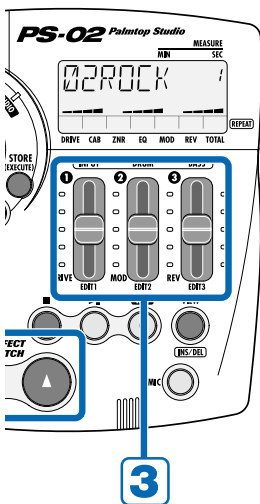
(☎) が点滅しているパッチはミックスダウン用のパッチです。ここでは選択しないでください。



3 エフェクトのかけ具合を調節する

スライダー1～3を操作してください。

スライダー1～3を使って、DRIVE/MOD/REVモジュールの代表的なエフェクトパラメーターをエディットできます。加工したパッチは、必要に応じてユーザーパッチに保存できます(→66ページ)。



DRIVEモジュール
のパラメーター

MODモジュールの
パラメーター

REVモジュールの
パラメーター



スライダー1～3に対応するパラメーターについては、79～82ページをご参照ください。

クイックガイド(3) オーディオトラックに録音してみよう

デモソング(ソングナンバー1~50)とエフェクトパッチを選び、デモソングのバックングに合わせて、ギターの演奏や歌などをオーディオトラックに録音してみましょう。

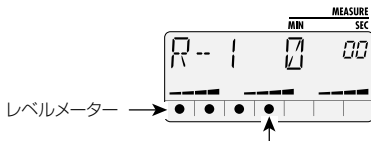
1 オーディオメニューに切り替える

カーソル[◀]/[▶]キーを使って、AUDIOのメニューLEDを点灯させてください。

2 録音待機状態にする

[REC]キーを押してください。

[REC]キーが点滅し、トラック1が録音待機状態になります。このとき、画面下のドットが録音レベルを表示するレベルメーターとして働きます。入力信号が大きいほど右側のドットが点灯します。



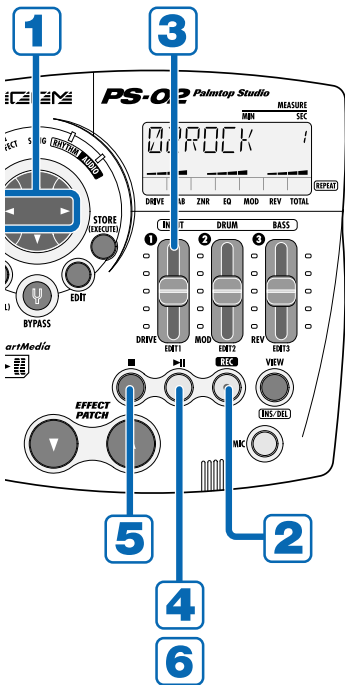
中央のドットが点灯する程度が適正レベルです。

3 録音レベルを調節する

楽器を演奏しながら、スライダー1を使って録音レベルを調節してください。

楽器を強く弾いたときに、中央のドットが点灯する程度までスライダー1を上げてください。





4 録音を開始する

[▶||]キーを押してください。

SONGモードで選択されたソングの再生が始まり、同時にオーディオトラックの録音が始まります。リズムトラックを聴きながら楽器を演奏してみましょう。

5 録音を終了する

録音を終わらせたいときは、[■]キーを押してください。



スマートメディアの空き容量を使い切ると、ディスプレイに“FULL”と表示され、それ以上録音ができなくなります。

6 再生する

[▶||]キーを押してください。

録音をやり直したいときは、もう一度[REC]キー→[▶||]キーを押してください。

録音内容を消去したい場合は54ページをご参照ください。

スマートメディアについて

■スマートメディアに記録される内容について

PS-02に付属のスマートメディアには、デモソングの演奏データやオーディオデータ以外にPS-02のシステムデータも収録されています。[DATA CARD]スロットに適切なスマートメディアが挿入されていなければ、PS-02は起動できませんので、ご注意ください。

■作業用スマートメディアについて

PS-02で録音を行う場合、オーディオデータはすべてスマートメディア上に書き込まれます。付属のスマートメディアは、工場出荷時に若干の空き領域が残っていますが、長時間の録音をするときは、デモソングを消去するか、新しいスマートメディア(32MB以上を推奨)をご用意ください。

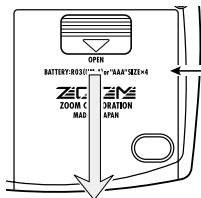
特に、スマートメディア上に収録されたシステムプログラムが壊れると、PS-02が正常に起動できなくなってしまいます。このため、新しいスマートメディアをフォーマットして作業用メディアを作り、本体に付属のスマートメディアは、安全な場所に保管しておくことを強く推奨します。



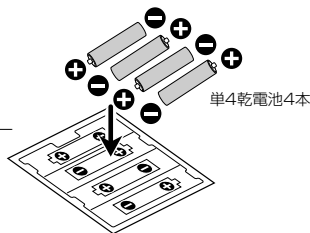
ソングの消去方法は、P43をご参照ください。
作業用スマートメディアの作り方は、P75をご参照ください。

電池で使用する場合

1. 本体の電源がオフになっていることを確認してください。
2. PS-02本体を裏返し、電池カバーを開けてください。
▽の枠内を押しながら、▽の向きへスライドさせてください。
3. 市販の単4乾電池4本(アルカリ電池をお勧めします)を、+/-の表示に合わせて正しくセットしてください。



電池カバー



4. 電池カバーを手順2と逆方向にスライドさせて、閉めてください。



電池の残量が少なくなると、ディスプレイにBATTマーク(**BATT**)が表示されます。
PS-02を使用しないときは、電池の消耗をふせぐためなるべく電源をオフしておきましょう。

オペレーションガイド

ここでは、ゼロの状態から始めてソングを作成する手順を説明します。ソングが完成するまでの手順を大まかに分ければ、次の4つのステップがあります。

- ステップ1 (PATTERN)・・・パターンをプログラムする
(ドラムの進行を作る)
- ステップ2 (CHORD)・・・リズムトラックにコードをプログラムする
(ベースのコード進行を決める)
- ステップ3 (RECORD)・・・オーディオトラック1～3に録音する
- ステップ4 (MIXDOWN)・・・ドラム、ベース、オーディオトラックをミックスする

なお、オペレーションガイドでは、現在4つのステップのどの位置にいるのかを、4つのブロックで表示します(黒地のブロックが現在位置です)。

PATTERN

CHORD

RECORD

MIXDOWN



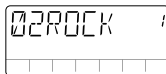
オペレーションガイドで説明する操作を行うには、スマートメディア上にある程度の空き領域が必要です。本体に付属のスマートメディアを使用する場合は、あらかじめ不要なソングを消去してください(→ページ43)。

●空のソングを選択する

新規にソングを作成するときは、空のソングを選択することから始めます(または、既存のソングを消去します。詳しい方法は→ページ43)。ここでは、本体に付属のスマートメディアから、ソングナンバー51～100のソングを選択します。

1. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、SONGのメニューLEDを点灯させてください。

ディスプレイにソングメニューが表示されます。



メニューLEDが変化しないときは、何回か[EXIT]キーを押してください。また、[REC]キーが点灯しているときは、[■]キーを押してから[EXIT]キーを押してください。

2. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、ソングナンバー51～100のいずれかを選択してください。

空のソングを選ぶと、ソングネームの位置に“EMPTY”と表示されます。

●パターンチェンジ情報をプログラムする

ソングのリズムトラックに、パターンを切り替える情報(パターンチェンジ情報)をプログラムします。

ここでは、次の図のようなパターンチェンジ情報をプログラムしてみましょう。

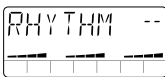
小節番号	1	2	3	4
コードチェンジ	D	A	Bm	A
パターンチェンジ	MAIN08 / ROCK / M8-1-1			FILL08 / ROCK / F8-1-1
小節番号	5	6	7	8
コードチェンジ	D	A	Bm	A
パターンチェンジ	MAIN08 / ROCK / M8-1-1			FILL08 / ROCK / F8-1-1
小節番号	9	10		
コードチェンジ	D			
パターンチェンジ	ENDING / GLOBAL / EN-1-1			

◆空き小節を作る(小節の挿入)

リズムトラックをゼロからプログラムをするときは、まず曲の長さ(小節数)に合わせて、リズムトラックに空き的小節を挿入します。

1. カーソル[◀]/[▶]キーを押して、RHYTHMのメニューLEDを点灯させてください。

ディスプレイがリズムメニューに切り替わります。このメニューでは、リズムトラックの各種設定やプログラムを行います。



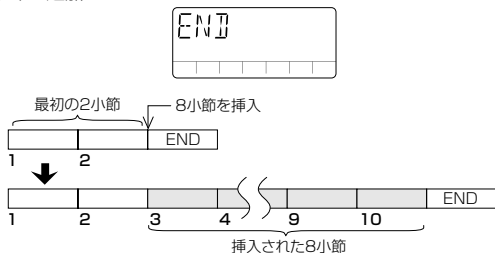
2. [REC]キーを押してください。



空のソングを選択して[REC]キーを押すと、自動的に2小節のリズムトラックが作成され、1小節目に“M8-1-1”のパターンチェンジ情報と“Am”（Aマイナー）のコードチェンジ情報が入力されます。

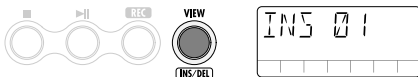
3. カーソル[▶]キーを2回押してください。

カーソル[◀]/[▶]キーを押すと、リズムトラックの現在位置が前後の小節に移動していきます。カーソル[▶]キーを2回押して、3小節目に移動すると、ディスプレイに“END”と表示されます（このときディスプレイ右上の小節番号は表示されません）。“END”は、リズムトラックの終了位置を示す特殊な情報です。この例では、10小節のリズムトラックを作成したいので、あと8小節を追加します。



4. [INS/DEL]キーを押してください。

小節を挿入する画面が表示されます。



5. スライダー3を使って、挿入する小節数を8に指定してください。



- 挿入する小節数は1～99まで設定できます。小節数を指定するときは、スライダー2を使って小節数の10の位、スライダー3を使って小節数の1の位の数を指定します。
- リズムトラックの長さは、後から小節単位で削除できます（→22ページ）。

6. [STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

指定した小節数が追加されます。



小節の挿入をキャンセルしたいときは[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。

◆パターンチェンジ情報を入力する

パターンを切り替える小節に、パターンチェンジ情報を入力していきます。

1. カーソル[◀]キーを繰り返し押して、小節番号1に移動してください。

2. スライダー1~3を使って、1小節目のリズムパターンとして

“MAIN08 / ROCK / M8-1-1”を選択してください。

PS-02に内蔵されているパターンは、セクション/スタイル/バリエーションの3つの要素に分類されており、それぞれスライダー1/2/3を使って選択できます。

この例では、スライダー1/2/3を使ってMAIN08 / ROCK / M8-1-1の順番に選択してください。

①

セクション

②

スタイル

③

バリエーション

M8	MAIN08	1	ROCK	1~8
		2	HARDRK	1~8
		3	POP	1~4
		4	MOTOWN	1~6
		5	BALLAD	1~6
		6	SHUFLE	1,2
F8	FILL08	1	ROCK	1~6
		2	HARDRK	1~4
		3	POP	1,2
		4	MOTOWN	1~3
		5	BALLAD	1~4
		6	SHUFLE	1,2



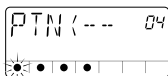
ディスプレイのリズムパターン表示は、バリエーション名が優先されます。セクション名やスタイル名は、スライダー1/2を使って選択した直後のみ表示されます。



- ・ 選択可能なリズムパターンの種類については、83ページをご参照ください。
- ・ プログラム中には、[▶]キー/[■]キーを使って選択したパターンの再生/停止が行えます。
- ・ ある小節にパターンチェンジ情報が入力されると、次のパターンチェンジ情報が入力されている小節まで、同じパターンが繰り返し演奏されます。
- ・ パッチ[▼]/[▲]キーでもパターンを変更することができます。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、次にパターンが変化する小節番号（この例では“4”）に移動してください。

パターンチェンジ情報が入力されていない小節では、下の図のように、ディスプレイに“PTN<-”と表示されます。



4. スライダー3を使って、4小節目のパターンチェンジ情報（この例では“FILL08 / ROCK / F8-1-1”）を入力してください。



直前に入力したものとバリエーションのみが違うパターンチェンジ情報を入力するときは、セクションとスタイルの選択を省略できます。

5. 同じ要領で、小節番号5、8、9にもパターンチェンジ情報を入力してください。

◆ パターンチェンジ情報を修正/消去するには

- ・ 入力したパターンチェンジ情報を修正したいときは、パターン入力画面でその小節番号に移動し、スライダー1~3を使って正しいパターンを指定してください。
- ・ 入力したパターンチェンジ情報を消去したいときは、パターン入力画面でその小節番号に移動し、スライダー1を下げてください。
ディスプレイに“-----”としばらく表示された後、“PTN<-”の表示に変わり、選択したパターンチェンジ情報が消去されます。

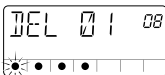


1小節目のパターンチェンジ情報を消去した場合、“MAIN08 / ROCK / M8-1-1”のパターンで演奏されます。

◆ 不要な小節を削除するには

1. 不要な小節を削除するには、パターン入力画面で削除を開始する最初の小節番号に移動し、[INS/DEL]キーを2回押してください。

小節を削除する画面が表示されます。



[INS/DEL]キーを押すたびに、小節を挿入する画面→削除する画面→パターン入力画面が切り替わります。

2. スライダー2/3を使って、削除する小節数を指定してください。

削除する小節数は1～99まで設定できます。小節数を指定するときは、スライダー2を使って小節数の10の位、スライダー3を使って小節数の1の位の数を指定します。

3. 削除を実行するには、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

手順1で指定した小節を開始点として、手順2で指定した小節数が削除されます。



削除をキャンセルするには、[EXIT(CANCEL)]キーを押します。

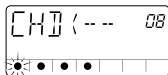
●コードチェンジ情報をプログラムする

パターンが入力できたら、18ページの図に従って、コードチェンジ情報をプログラムしてみましょう。コードチェンジ情報はパターンチェンジ情報とは異なり、1拍単位で位置を指定できます。

◆コードチェンジ情報を入力する

1. パターン入力画面で、カーソル[▲]キー(または[▼]キー)を押してください。

コードチェンジ情報を入力する画面(コード入力画面)に切り替わります。



リズムトラックのプログラム中には、カーソル[▲]([▼])キーを押すたびに、パターン入力画面とコード入力画面が交互に切り替わります。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って小節番号1に移動してください。

初期状態では、1小節目に“Am”(Aマイナー)のコードチェンジ情報のみが入力されています。



3. スライダー1/2を使って、1小節目のコード(この例題曲では“D”)を指定してください。

コード入力画面では、スライダー1でコードのルート、スライダー2でコードの種類(メジャー、マイナー、etc...)を選択します。

ルート		コードの種類	
B	B	NON	無変換
R#	A#	MI7	Minor Major 7th
R	A	MA9	Major 9th
G#	G#	MI9	Minor 9th
G	G	MA6	Major 6th
F#	F#	MI6	Minor 6th
F	F	M7b5	Minor 7th flat 5
E	E	SUS4	Suspended 4th
D#	D#	7S4	7th Suspended 4th
D	D	DM	Diminished
C#	C#	AUG	Augment
C	C	MA7	Major 7th
--	(消去)	MI7	Minor 7th
		7TH	Dominant 7th
		MIN	Minor Triad
		未表示	Major Triad

① スライダー1を下げると、該当するコードチェンジ情報が消去されます。

② スライダー2を下げると、該当するコードの種類が選択されます。

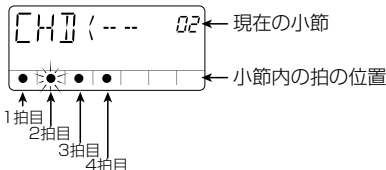


- それぞれのパターンには固有のベースフレーズがプログラムされています。このベースフレーズは、指定したコードのルートに応じて、上下に移調されます。また、コードの種類によっては、フレーズの一部が変換される場合があります。
- 常にルートのみを演奏するようなパターンを選択した場合、あるいはコードの種類として"NON"を選択した場合は、移調のみが行われ、フレーズの変換は行われません。
- 選択したコードの種類によっては、そのパターンにそぐわないベースラインに変換されることもありますので、ご注意ください。
- パターンチェンジ情報と同じように、ある小節にコードチェンジ情報が入力されると、次のコードチェンジ情報が入力されている位置まで、同じコードが演奏されます。このとき、コードチェンジ情報が入力されていない小節では、ディスプレイに"CHD<->"と表示されます。



4. カーソル[▶]キーを使って小節番号2に移動してください。

次に、2小節目の3拍目にコードチェンジ情報"A" (Aメジャー) を入力してみましょう。小節の先頭以外の位置にコードチェンジ情報を入力するときは、まず目的の小節に移動してから、1拍単位で入力位置を指定します。小節内の現在位置は、次の図のようにドットの点滅で確認できます。



5. パッチ[▲]キーを2回押してください。



コード入力画面では、パッチ[▲]/[▼]キーを使って小節内の位置を1拍単位で移動できます。それに伴って、小節内の現在位置を表すドットの点滅が、3拍目に移動します。

6. スライダー1/スライダー2を使って“A” (Aメジャー) のコードを指定してください。

7. 同じ要領で、18ページの図を参考に、他の小節にもコードチェンジ情報を入力してください。

◆コードチェンジ情報を修正/消去する

- ・ 入力したコードチェンジ情報を修正したいときは、コード入力画面でその位置に移動し、スライダー1/スライダー2を使って正しいコードを指定してください。
- ・ 入力したコードチェンジ情報を消去したいときは、コード入力画面でその位置を呼び出し、スライダー1を下げきってください。ディスプレイには“CHD<-”と表示され、選択したコードチェンジ情報が消去されます。



1小節目のパターンチェンジを消去した場合、“Am (Aマイナー)”のコードで演奏されます。

◆完成したリズムトラックを聴いてみる

1. 完成したリズムトラックを聴くには、[■]キーを押してコード入力画面を抜けて、[▶II]キーを押してください。

2. テンポを調節したいときは、[EDIT]キーを押してください。

現在のテンポ (BPM) が表示されます。



3. カーソル[▲]／[▼]キーまたはスライダー1～3を使って、BPMの値を調節してください。

カーソル[▲]／[▼]キーを使う場合は、BPMの値が1つつつ上下します。また、スライダー1～3でそれぞれの位の数値を調節できます。

4. テンポが決まったら、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。

5. リズムトラックを停止するには、[■]キーを押してください。



PS-02のリズムトラックやオーディオトラックを更新したときは、自動的にスマートメディアに記録されます。このため、特に保存操作を行う必要はありません(ただし、エフェクトパッチの内容を変更したときは、保存操作が必要です)。

●オーディオトラックにギターを録音する

リズムトラックのプログラムが終了したら、いよいよギターにエフェクトをかけた状態で、オーディオトラック1～3に録音してみましょう。

リズムギター1の録音

まずは、オーディオトラック1に、次のようなリズムギターのバックイング演奏を録音してみます。

The image displays musical notation for a guitar backing track. The top section consists of four measures, each with a different chord indicated above the staff: D, A, Bm, and A. The notation includes a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature (C). Below the staff, a guitar tablature is provided, showing fret numbers for the strings. The bottom section shows a single measure with a D chord, also with a treble clef and key signature of one sharp, and a guitar tablature below it.

◆録音前の準備

- カーソル[◀]/[▶]キーを使って、EFFECTのメニューLEDを点灯させてください。

ディスプレイがエフェクトメニューに切り替わります。このメニューでは、エフェクトパッチの選択やイージーエディットを行います。



オーディオメニューでもパッチチェンジできます。

2. パッチ[▼]/[▲]キーを使って、エフェクトパッチを選択してください。



ここでは、歪み系のパッチを選んでみましょう。

3. [▶||]キーを押してください。

自動的にソングメニューに移行し、リズムトラックが再生されます。リズムトラックの演奏を聴きながら、27ページの譜例を練習してみましょう。

4. リズムトラックのテンポを調節したいときは、カーソル[▶]キーを1回押してリズムメニューに移り、テンポを変更してください。



リズムトラックのテンポは、必ずオーディオトラックの録音を始める前に決定してください。オーディオトラックに録音した後でテンポを変更してしまうと、リズムトラックとオーディオトラックがずれてしまいますのでご注意ください。

◆オーディオトラック1に録音する

1. [■]キーを押してソングのリズムトラックを停止してください。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってAUDIOのメニューLEDを点灯させてください。

ディスプレイがオーディオメニューに切り替わります。このメニューでは、オーディオトラックの録音や編集を行います。



3. [REC]キーを押してください。

録音先のトラックを選択する画面が表示されます。この画面では、下のドットが録音レベルを表示するレベルメーターとして働きます。



入力信号が大きいほど右側のドットが点灯

4. ディスプレイに“R-1”（録音トラックとして、オーディオトラック1が選択された状態）と表示されていることを確認してください。

“R-2”または“R-3”と表示されている場合は、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってオーディオトラック1を選択してください。

5. ギターを演奏しながらスライダー1を操作して、強く弾いたときに中央のドットが点灯するくらいに録音レベルを調節してください。

録音待機状態では、スライダー1~3を使ってオーディオトラック1~3の録音レベルを調節します。詳しくは14ページをご参照ください。

6. 準備ができたなら、[▶II]キーを押して録音を開始してください。

“カッカッカッカ”と4拍（1小節）のプリカウントが鳴った後で、ソングのリズムトラックが再生され、オーディオトラック1の録音が始まります。



プリカウントの回数や鳴らし方は、好みに応じて変更できます（→72ページ）。

7. 録音を終了したいときは、[■]キーを押してください。



- ・ リズムトラックの演奏が終了しても、[■]キーまたは[▶II]キーを押して録音を終了しない限り、スマートメディアの空き容量を使い切るまで、オーディオトラックの録音が続きますのでご注意ください。スマートメディアの容量を使い切るまで録音してしまうとディスプレイに“FULL”と表示されます。
- ・ 誤ってスマートメディアの空き容量を使い切って切ってしまった場合は、オーディオトラックを削除してください（→54ページ）。

8. 録音内容を聴くには、[▶II]キーを押してください。

ソングのリズムトラックと録音されたオーディオトラック1が、先頭から再生されます。録音をやり直したいときは、手順3から操作を繰り返してください。



必要なら、現在のテイクはキープしたままで、別のテイクを録音することも可能です。詳しくは53ページをご参照ください。

リズムギター2の録音

リズムトラックとオーディオトラック1を聴きながら、オーディオトラック2に次のリズムギターを録音してみましょう。

The image displays musical notation for a rhythm guitar part. The top section consists of a 4-measure sequence in G major, with chords D, A, Bm, and A. The notation includes a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. The bottom section shows a close-up of the D chord fingering on the guitar strings, with the strings labeled T (Treble), A (Acoustic), and B (Bass).

- カーソル[◀]/[▶]キーを使って、EFFECTのメニューLEDを点灯させ、エフェクトパッチを選択してください。

リズムギター2には、クリーン系のパッチを選んでみましょう。

- [▶||]キーを押してください。

[▶||]キーを押すと、ソングのリズムトラックと録音済みのオーディオトラック1が再生されます。上の譜例を練習してみましょう。



このとき、リズムトラックのテンポは、絶対に変更しないように注意してください。テンポを変更してしまうと、リズムトラックとオーディオトラック1がずれてしまいます。

- カーソル[◀]/[▶]キーを押してAUDIOのメニューLEDを点灯させてください。

- [REC]キーを押してください。

録音先のトラックを選択する画面が表示されます。

- カーソル[▲]/[▼]キーを使って、録音するトラックとしてオーディオ

トラック2を選択してください。



6. ギターを演奏しながらスライダー2を操作して、録音レベルを調整してください。



エフェクト通過後のレベルは、選択されているパッチに応じて異なる場合があります。このため、録音レベルは、エフェクトパッチを切り替えるたびに再調整してください。

7. [▶II]キーを押して録音を開始してください。

4拍(1小節)のプリカウントの後で、リズムトラックとオーディオトラック1の再生が始まり、同時にオーディオトラック2の録音が始まります。

8. 録音を終了するには、[■]キーを押してください。

リズムトラックの演奏やオーディオトラック1の再生が終了しても、[■]キーを押して録音を終了しない限り、オーディオトラック2の録音が続きますのでご注意ください。

9. 録音内容を聴きたいときは、[▶II]キーを押してください。

録音をやり直したいときは、手順4から操作を繰り返してください。オーディオトラックを削除する方法は54ページをご参照ください。

リードギターの録音

オーディオトラック1、2の録音が終わったら、オーディオトラック3にリードギターのアドリブソロを録音してみましょう。

1. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、EFFECTのメニューLEDを点灯させ、エフェクトパッチを選択してください。

ここでは、お好みに合わせてパッチを選んでみましょう。

2. [▶II]キーを押してください。

ソングのリズムトラックと録音済みのオーディオトラック1+2が再生され

ますので、バックングに合わせて練習をしてみましょう。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってAUDIOのメニューLEDを点灯させ、[REC]キーを押してください。
4. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、オーディオトラック3を選択してください。



5. ギターを演奏しながらスライダー3を操作して、録音レベルを調節してください。
6. 録音を開始するには、[▶||]キーを押してください。
4拍(1小節)のプリカウントの後に、ソングのリズムトラックとオーディオトラック1+2の再生が始まり、オーディオトラック3の録音を開始されます。
7. 録音を終了するには、[■]キーを押してください。
8. 録音内容を聴きたいときは、[▶||]キーを押してください。

録音をやり直したいときは、手順3から操作を繰り返してください。

再生中に[▶||]キーを押してソングを一時停止させ、[REC]キー→[▶||]キーの順に押せば、その位置から録音を再開できます。ただし、途中の何も録音されていない位置から録音を始めることはできません。



- ・パンチイン/アウト機能を使えば、オーディオトラックの一部のみを録音し直すことができます(→55ページ)。
- ・さらにパートを重ねて録音したいときは、PS-02のバウンス機能を使って3トラックの録音内容を1~2トラックにまとめることができます(→58ページ)。

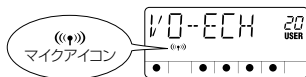
マイクを使って録音するときは

ここまでの説明は、[INPUT]端子に接続したエレクトリックギターを録音する方法を紹介してきましたが、場合によってはマイクを使ってボーカルやアコースティックギターを録音したいこともあるでしょう。そこで、内蔵マイク(または[INPUT]端子に接続されたマイク)を使った録音の操作手順を説明します。

◆準備

1. 外部マイクを使用するときは、マイクケーブルを[INPUT]端子に接続してください。
2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、EFFECTのメニューLEDを点灯させてください。
3. パッチ[▲]/[▼]キーを使って、ディスプレイに“(☺)” (マイクアイコン)” が点灯するパッチを選んでください。

ディスプレイに“(☺)” (マイクアイコン)” が点灯するパッチは、マイク入力専用のパッチです。内蔵マイクまたは[INPUT]端子に接続された外付けマイクを使用するには、このタイプのパッチを選択しなければなりません。



- ・ ここで言う“マイク入力専用のパッチ”とは、DRIVEモジュールのエフェクトタイプとして“MICPRE”が選択されたパッチを指します。
- ・ 上記以外のパッチが選ばれているときは、内蔵マイクが使いませんし、[INPUT]端子に外付けマイクを接続しても、十分なゲインは得られませんので、ご注意ください。

4. 内蔵マイクを使うときは、[MIC]キーを押してください。

[MIC]キーが点灯し、内蔵マイクからの入力信号が録音ソースとして選択されます。



[MIC]キーが点灯している間は、[INPUT]端子が利用できません。外部マイクを使用する場合は、手順4を省略して次の手順に進んでください。

◆マイクの入力ゲインを設定する

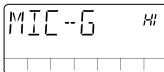
5. カーソル[◀]キーを押して、UTILITYのメニューLEDを点灯させてください。

ディスプレイがユーティリティメニューに切り替わります。このメニューでは、PS-02全般に関する各種設定を行います。



6. [EDIT]キーを押し、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“MIC-G”と表示させてください。

ディスプレイの右上に、現在のマイク入力用のゲイン設定が表示されます。



この設定項目は、マイク入力用のパッチが選択されているときのみ有効です。

7. カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1を使って、マイク入力のゲイン(LoまたはHi)を設定してください。

●内蔵マイクを使う場合

- ・Lo …… オンマイク用のゲイン設定です。PS-02本体を手に持ってボイカルを録音するときや、アコースティックギター近く(サウンドホールから約30cm程度)に置いて録音するときなどに使用します。
- ・Hi …… オフマイク用のゲイン設定です。例えばスタジオ内のバンド演奏全体を録音したいときなどに使用します。

●外部マイクを使う場合

- ・Lo …… 出力レベルの高いマイクに適したゲイン設定です。
- ・Hi …… 出力レベルの低いマイクに適したゲイン設定です。

8. マイクゲインの設定が済んだら、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。

ユーティリティメニューに戻ります。

9. オーディオメニューに戻って、録音トラックを選び、録音レベルを設定した後で、録音を開始してください。

録音の手順は、エレクトリックギターの場合と同じです。

●作品を完成させる

オーディオトラックの録音が終わったら、リズムトラックとオーディオトラックの音量バランスなどを調節してソングを完成させましょう。

リズムトラックの音量バランスを調節する

リズムトラックで演奏されるドラムとベースの音量バランスを調節します。

1. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、RHYTHMのメニューLEDを点灯させてください。

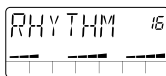
ディスプレイがリズムメニューに切り替わります。

2. [▶||]キーを押してください。

ソングのリズムトラックとオーディオトラック1~3が再生されます。

3. スライダー2/3を使って、リズムトラックのドラム/ベースの音量を調節してください。

ディスプレイ下のバーグラフに、大まかな音量バランスが表示されます。



リズムメニューでソングを再生しているとき、スライダー1は入力信号の音量を調節します。

オーディオトラックの音量バランスと定位を調節する

オーディオトラック1~3の音量バランスとパン(定位)を調節します。

◆オーディオトラックごとの音量を調節する

1. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、AUDIOのメニューLEDを点灯させてください。

ディスプレイがオーディオメニューに切り替わります。

2. [▶II]キーを押してください。

ソングのリズムトラックとオーディオトラック1~3が再生されます。

3. スライダー1~3を使って、オーディオトラック1~3の音量バランスを調節してください。

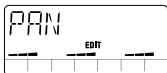
ディスプレイ下のバーグラフに、各オーディオトラックの大まかな音量バランスが表示されます。



◆オーディオトラックごとの定位を調節する

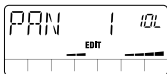
4. [EDIT]キーを押してください。

オーディオトラックの各種設定を行うオーディオエディットメニューに切り替わり、各トラックの定位を設定する画面が表示されます。



オーディオエディットメニューでも、[▶II]キーや[■]キーを使ってソングの再生/停止が行えます。

5. スライダー1~3を使って、オーディオトラック1~3のパン(定位)を“10L”(左端)~“C”(中央)~“10R”(右端)の範囲で調節してください。スライダー1~3のいずれかを動かすと、ディスプレイにパンの設定値が表示されます。また、ディスプレイ下のバーグラフで、大まかなパンの状態を確認できます。



6. パンが設定できたら、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。

オーディオメニューに戻ります。

ミックスダウンエフェクトを使う

PS-02のエフェクトには、ソング全体(リズムトラック+オーディオトラック)に残響感を加えたり、高音域と低音域をブースト/カットする“ミックスダウンエフェクト”が含まれています。ここでは、完成したソングにミックスダウンエフェクトを加えてみましょう。

1. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、EFFECTのメニューLEDを点灯させてください。

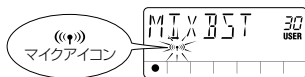
ディスプレイがエフェクトメニューに切り替わります。

2. パッチ[▲]/[▼]キーを使って、パッチディスプレイに“(☎)”マイクアイコン”が点滅するパッチを選んでください。

ディスプレイに“(☎) (マイクアイコン)”が点滅するパッチは、ミックスダウン専用のパッチです。



- ・ここで言う“ミックスダウン専用のパッチ”とは、DRIVEモジュールで“MIXEFX”のエフェクトタイプが選択されているパッチを指します。
- ・ミックスダウン専用のパッチでは、他のモジュールは使用できません。
- ・ミックスダウン専用のパッチが選択されているときは、[INPUT]端子や内蔵マイクからの入力信号はミュートされます。



3. [▶]キーを押して、ソングを再生してみましょう。

ミックスダウンエフェクトを通したソング(リズムトラック+オーディオトラック)のオーディオが[OUTPUT]/[PHONES]端子から出力されます。



エフェクトメニューで、スライダー1~3を動かすことで、ミックスダウンエフェクトのかけ具合を簡単に調節できます(イージーエディット)。

ソングに名前を付ける

最後に、ソングに名前を付けましょう。

1. カーソル[◀]/[▶]キーを押して、SONGのメニューLEDを点灯させてください。

ソングメニューに切り替わります。



空のソングを選択してリズムトラックをプログラムすると、自動的に“SNGxxx” (“xxx”の位置にソングナンバーが入ります)というソング名前が付けられます。

2. [EDIT]キーを押してください。

ソングエディットメニューに切り替わり、ディスプレイに“NAME”と表示されます。



3. もう一度[EDIT]キーを押してください。

ソング名前がエディット可能となります。このとき、ディスプレイ内で変更の対象となる文字が点滅表示されます。



4. カーソル[◀]/[▶]キーを使って変更する文字の位置を指定し、スライダー1~3を使って文字を変更してください。

スライダー1~3を使って次の文字が指定できます。

- スライダー1：A～Z（ローマ大文字）
- スライダー2：0～9（数字）
- スライダー3：<スペース>/+/-/@（記号）

5. 新しいソング名前を確定したいときは、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

手順1の状態に戻ります。



ソング名の変更をキャンセルしたいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。

リファレンスガイド

ここでは、PS-02のすべてのメニューについて、機能や操作方法を説明します。

●ソングメニュー

ソングメニューは、ソングの再生/停止を操作するPS-02の基本メニューです。また、ソング名の変更やソングの消去を行うソングエディットメニューも、このメニューから呼び出すことができます。

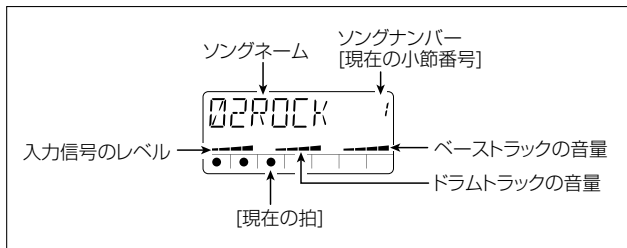
他のメニューからソングメニューに移行するには、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってSONGのメニューLEDを点灯させてください(または[EXIT(CANCEL)]キーを繰り返し押ししてください)。また、PS-02の電源を入れて起動した直後には、自動的にソングメニューが選ばれます。

フロントパネル各部の機能(ソングメニュー)

ソングメニューが選ばれているとき、フロントパネルの各部は次のように機能します(他のキーは無効になります)。

①ディスプレイ

ソングメニューのディスプレイには、次の情報が表示されます([]内は再生時のみの表示)。



② スライダー1~3

●スライダー1

入力信号([INPUT]端子/内蔵マイク)のレベルを調節します。

●スライダー2

ドラムトラックの音量を調節します。

●スライダー3

ベーストラックの音量を調節します。

③ [■]キー

再生中のソングを停止します。


④ [▶||]キー

ソングを現在位置から再生します(ソングが再生中であれば、ソングを一時停止させます)。

⑤ [VIEW]キー

ソング再生中にこのキーを押すと、コードネーム→テンポ→パターン名(フォームのみ)→ソングメニューの順に表示が切り替わります。

⑥ [MIC]キー

内蔵マイクを有効にします([INPUT]端子からの信号はミュートされます)。このキーが有効なのは、“” (マイクアイコン) が点灯するエフェクトパッチが選ばれているときに限ります。

⑦ カーソル[◀]/[▶]キー

メニューを切り替えます。

⑧ カーソル[▲]/[▼]キー

●ソングが再生/停止しているとき

ソングを選択します。

●ソングが一時停止しているとき

現在選ばれているソングの位置を、1小節単位で前後に移動させます。

⑨ [BYPASS]キー

エフェクトをバイパス(ミュート)します。

⑩ [EDIT]キー

ソングエディットメニューに入ります。

⑪ パッチ[▼]/[▲]キー

エフェクトのパッチナンバー(ユーザーパッチ1~60→プリセットパッチ1~60)を切り替えます。パッチを切り替えてしばらくすると、元のソングメニューに戻ります。

ソングエディットメニュー

ソングメニューでソングが停止しているときに[EDIT]キーを押すと、ソングエディットメニューに入ります。ソングエディットメニューでは、現在選ばれているソングの名前を変更したり、ソングの消去を行います。

◆ソングネームを変更する

1. ソングメニューで、カーソル[▲]/[▼]キーを使って名前を変更したいソングを選択してください。

2. [EDIT]キーを押してください。

ソングエディットメニューに移行し、ディスプレイに“NAME”の文字と、ソングエディットメニューを表す“EDIT”のマークが表示されます。



3. もう一度[EDIT]キーを押してください。

現在のソングネームが表示され、最初の文字が点滅します。この点滅は、変更可能な文字を表しています。



4. スライダー1~3を使って最初の文字を選択してください。

それぞれのスライダーには、次のような文字が割り当てられています。

- スライダー1：A～Z（ローマ大文字）
- スライダー2：0～9（数字）
- スライダー3：<スペース>/+/-/@（記号）

5. カーソル[◀]/[▶]キーを使って点滅表示部を移動させ、残りの文字も同じ要領で選択してください。

6. 変更したソングネームを確定するには[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

ソングメニューに戻ります。



- ・ ソングネームの変更を中止するには[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。
- ・ ソングエディットメニューからソングメニューに戻るには、[EXIT(CANCEL)]キーを押します。

◆ソングを消去する

1. ソングメニューで、カーソル[▲]/[▼]キーを使って消去したいソングを選択してください。
2. [EDIT]キーを押してソングエディットメニューに入り、カーソル[▶]キーを1回押してください。
ディスプレイに“ERASE”と表示されます。



3. もう一度[EDIT]キーを押してください。
“ERASE”の表示が点滅します。
4. ソングの消去を実行するときは、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。
ソングメニューに戻り、ソングネームの表示が“EMPTY”に変わります。



ソングの消去を中止したいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押すとソングエディットメニューに戻ります。



一度消去したソングは、復帰できませんのでご注意ください。

●リズムメニュー

リズムメニューは、リズムトラックをプログラムするためのメニューです。また、テンポ調節やドラムキット／ベース音色の選択を行うリズムエディットメニューも、このメニューから呼び出すことができます。

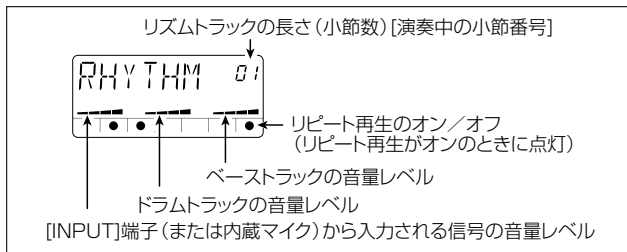
他のメニューからリズムメニューに移行するには、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってRHYTHMのメニューLEDを点灯させてください。

フロントパネル各部の機能(リズムメニュー)

リズムメニューが選ばれているとき、フロントパネルの各部は次のように機能します(その他のキーは無効となります)。

① ディスプレイ

リズムメニューのディスプレイには、次の情報が表示されます([]内は再生時のみの表示)。



② スライダー1~3

●スライダー1

入力信号([INPUT]端子/内蔵マイク)のレベルを調節します。

●スライダー2

ドラムトラックの音量レベルを調節します。

●スライダー3

ベーストラックの音量レベルを調節します。

③ [■]キー

ソングを停止します。また、パターン入力画面やコード入力画面を抜け出て、リズムメニューに戻るときにも使用します。

④ [▶||]キー

ソング(リズムトラック+オーディオトラック)の再生/一時停止を行います。



ソングが一時停止([▶||]キーが点滅)しているときは、カーソル[▲]([▼])キーを使って現在位置を変更できます。この状態から[▶||]キーを押すと、新しい位置から再生を開始します。

⑤ [REC]キー

ソングが停止状態のときに[REC]キーを押すと、リズムトラックをプログラムするパターン入力画面に入ります。



リズムトラックのプログラム方法は、オペレーションガイドの18~26ページで詳しく説明しています。

⑥ [VIEW]キー

ソング再生中にこのキーを押すと、コードネーム→テンポ→パターン名(フォームのみ)→リズムメニューの順に表示が切り替わります。

⑦ [MIC]キー

内蔵マイクを有効にします([INPUT]端子からの信号はミュートされます)。このキーが有効なのは、“(🎤)”(マイクアイコン)が点灯するエフェクトパッチが選ばれているときに限ります。

⑧ カーソル[◀]/[▶]キー

メニューを切り替えます。

⑨ カーソル[▲]/[▼]キー

ソングが一時停止しているときは、現在位置を1小節単位で前後に移動します。

⑩ [EXIT(CANCEL)]キー

リズムエディットメニュー→リズムメニュー→ソングメニューへと移行します。

⑪ [BYPASS]キー

エフェクトをバイパス(ミュート)します。

⑫ [EDIT]キー

リズムエディットメニューに入ります(→46ページ)。

⑬ パッチ[▲]/[▼]キー

エフェクトのパッチナンバー(ユーザーパッチ1~60→プリセットパッチ1~60)を切り替えます。パッチを切り替えてしばらくすると、元のソングメニューに戻ります。

リズムエディットメニュー

リズムメニューで[EDIT]キーを押すと、リズムエディットメニューに入ります。リズムエディットメニューでは、リズムトラックのテンポ調節、ドラム／ベース音色の変更など、リズムトラックに関するさまざまな設定を行います。

◆リズムエディットメニューの基本操作

1. リズムメニューで[EDIT]キーを押してください。

リズムエディットメニューに入ります。ディスプレイには、リズムエディットメニューで設定可能な最初の項目 (BPM) が表示されます。



2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、次の中から設定したい項目を選んでください。

- ・BPM ……リズムトラックのテンポを調節します。
- ・KITSEL ……ドラムトラックで使用するドラムキットを選択します。
- ・BASSEL ……ベーストラックで使用するベース音色を選択します。
- ・REPEAT ……リズムトラックのリピート再生のオン/オフを切り替えます。
- ・IMPORT ……他のソングからリズムトラックをインポート(取り込み)します。
- ・TRANSP ……リズムトラックをトランスポーズ(移調)します。

3. 項目を選択したら、カーソル[▲]/[▼]キー/スライダーを使って設定を変更してください(または、[EDIT]キー/[STORE(EXECUTE)]キーを使って該当する機能を実行してください)。

実際の操作方法や設定内容は、項目ごとに異なります。詳しくは、各項目の説明をご参照ください。

4. リズムメニューに戻りたいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。



リズムエディットメニューには、ソングが再生中/停止中のどちらの状態でも入れます。ただし再生中には「BPM」「DRMKIT」「BASS」以外の項目は選択できません。

リズムエディットメニューの各項目

◆リズムトラックのテンポを調節する(BPM)

リズムトラックのテンポを調節します。ディスプレイに“BPMxxx” (xxxの位置にBPMの値が入ります)と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1~3を使って、次のようにテンポを調節します。

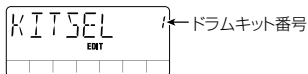
- カーソル[▲]/[▼]キー ……BPMの値を1ずつ上下させます。
- スライダー1~3 ……それぞれBPMの100の位/10の位/1の位を調節します。



テンポの変更は、リズムトラックに対してのみ有効です。オーディオトラックには影響しません。

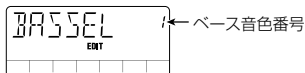
◆リズムトラックのドラムキットを選択する(KITSEL)

リズムトラックのドラム音色(ドラムキット)を選択します。ディスプレイに“KITSEL”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1を使って、右上に表示されるドラムキット番号(1~6)を選択します。ドラムキットの種類については、83ページをご参照ください。



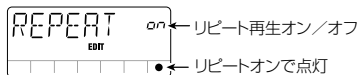
◆リズムトラックのベース音色を選択する(BASSEL)

リズムトラックのベース音色を選択します。ディスプレイに“BASSEL”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1を使って、右上に表示されるベース音色番号(1~5)を選択します。ベース音色の種類については、83ページをご参照ください。



◆ リピート再生のオン/オフを設定する (REPEAT)

リズムトラックのリピート再生のオン/オフを切り替えます。ディスプレイに“REPEAT”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーを使って右上に表示されるオン(on)/オフ(oF)を切り替えます。



リピート再生がオンの場合は、リズムトラックの1小節目から“END”の直前の小節目までを繰り返し再生します(ただしオーディオトラックはリピートされません)。

◆ 他のソングからリズムトラックをインポートする (IMPORT)

他のソングで使用しているリズムトラックを、現在選択しているソングにインポート(取り込み)します。

ディスプレイに“IMPORT”と表示されているときに[EDIT]キーを押し、続いてカーソル[▲]/[▼]キーを使って、インポート元となるソングナンバーを選択してください。[STORE(EXECUTE)]キーを押すとインポートが実行されます。



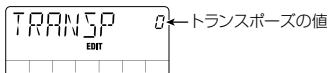
インポート操作をキャンセルしたいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。



インポートを実行すると、現在のソングのリズムトラックが消去されます。

◆ コードチェンジ情報をトランスポートする (TRANSP)

リズムトラックのコードチェンジ情報を半音単位でトランスポート(移調)します。ディスプレイに“TRANSP”と表示されているときに[EDIT]キーを押し、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、右上に表示されるトランスポートの値(-6~0~6)を変更してください。[STORE(EXECUTE)]キーを押すとトランスポートが実行され、リズムトラックのコードチェンジ情報がトランスポートの値に応じて変換されます。



トランスポーズをキャンセルするには、[EXIT (CANCEL)]キーを押してください。



トランスポーズの変更は、リズムトラックに対してのみ有効です。オーディオトラックには影響しません。

●オーディオメニュー

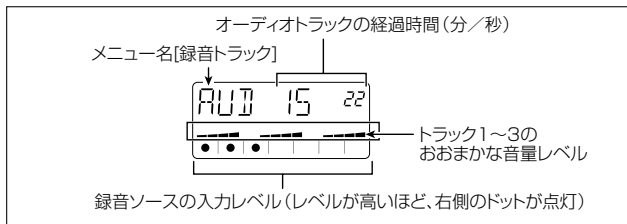
オーディオメニューでは、オーディオトラックの録音や消去、および録音オプションの設定を行います。また、オーディオトラックを編集するオーディオエディットメニューも、このメニューから呼び出すことができます。

他のメニューからオーディオメニューに移行するには、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってAUDIOのメニューLEDを点灯させてください。

フロントパネル各部の機能(オーディオメニュー)

オーディオメニューが選ばれているとき、フロントパネルの各部は次のように機能します(他のキーは無効となります)。

① ディスプレイ



② スライダー1~3

オーディオトラック1~3の音量を調節をします。

③ [■]キー

ソングを停止します。

④ [▶||]キー

ソング(リズムトラック+オーディオトラック)を再生/一時停止します。



ソングが一時停止([▶||]キーが点滅)しているときは、カーソル[▲]([▼])キーを使って現在位置を変更できます。この状態から[▶||]キーを押すと、新しい位置から再生を開始します。また、この機能を使って、一時停止位置から録音を始めることも可能です。

⑤ [REC]キー

停止状態で[REC]キーを押すと、オーディオトラックが録音待機状態になります。

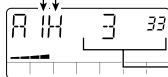
⑥ [VIEW]キー

再生中にこのキーを押すと、コードネーム→テンポ→オーディオメニューの順に表示が切り替わります。

停止中にこのキーを押すと、トラック1の録音オプション設定→トラック2の録音オプション設定→トラック3の録音オプション設定→オーディオメニューの順に表示が切り替わります。

【トラック1のオプション設定表示例】

録音先のトラック → 録音時の音質 (H=HF, L=LG)



トラックの録音時間(分/秒)

⑦ [MIC]キー

内蔵マイクを有効にします ([INPUT]端子からの信号はミュートされます)。このキーが有効なのは、“(☎)” (マイクアイコン) が点灯するエフェクトパッチが選ばれているときに限ります。

⑧ パッチ[▲]/[▼]キー

パッチナンバー (ユーザーパッチ1~60→プリセットパッチ1~60) を切り替えます。

⑨ カーソル[◀]/[▶]キー

メニューを切り替えます。

⑩ [EXIT(CANCEL)]キー

オーディオエディットメニュー→オーディオメニュー→ソングメニューへと移行します。

⑪ [BYPASS]キー

エフェクトをバイパス (ミュート) します。

⑫ [EDIT]キー

オーディオエディットメニューに入ります (→54ページ)。

録音オプションを設定する

オーディオメニューでは、録音を始める前に、録音トラックの切り替えや録音時の音質の選択など、さまざまな録音オプションを設定できます。ここでは録音オプションの設定方法について説明します。

1. オーディオメニューで[REC]キーを押してください。

録音待機状態になります。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って次の中から設定したい項目を選択し、カーソル[▲]/[▼]キーを使って設定を変更してください。

- ・R- ……録音トラックを選択します。
- ・CAP ……録音可能な残り時間を表示します。
- ・GRADE ……録音時の音質を選択します。
- ・SOURCE ……録音ソースを選択します。
- ・NEW TK ……録音するたびにテイク(仮想トラック)を切り替えるかどうかを選択します。

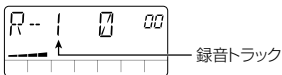
設定内容については、各項目の説明をご参照ください。

3. 各項目の設定が済んだら、[▶]キーを押して録音を開始してください。 ここで設定した録音オプションは、“NEW TK”を除き、電源を切るか設定を変更するまで、すべてのソングに対して有効となります(“NEW TK”は録音するたびに“n”の設定に戻ります)。

録音オプションの各項目

◆録音トラックの選択(R-)

録音トラックを選択します。ディスプレイに“R-x”(xには録音先のトラックナンバーが入ります)と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーを使って録音トラック(1/2/3/23)を選択します。



録音ソースとして“AU”([AUX IN]端子)または“AI”([INPUT]端子+[AUX IN]端子)を選び、録音トラックとして“23”を選択すれば、トラック2/3にステレオ録音できます。



ステレオ録音中は、トラック1をモニターできません。

◆残り時間(CAP)

録音可能な残り時間を分と秒で表示します。この画面は表示のみで、設定項目はありません。



◆音質の選択 (GRADE)

録音時の音質を設定します。ディスプレイに“GRADE”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーを使って次の中から希望する音質を選んでください。

- ・HF (ハイファイ) …より高品位な音質で録音します (初期設定)。
- ・LG (ロング) ……ハイファイよりも音質は落ちますが、2倍長く録音できます。



1つのソングの中で、オーディオトラックごとにグレードの設定を変えることも可能です。

◆録音ソースの選択 (SOURCE)

録音ソースを選択します。ディスプレイに“SOURCE”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーを使って次の中からソースを選択します。

- ・In ……[INPUT]端子の入力信号を録音ソースとして選択します (初期設定)。
- ・AU ……[AUX IN]端子の入力信号を録音ソースとして選択します。
- ・Ai ……[INPUT]端子と[AUX IN]端子の入力信号をミックスしたものを録音ソースとして選択します。



◆テイクの切り替え (NEW TK)

現在選択されているオーディオトラックで、録音するトラックを新しいテイクに切り替えるかどうかを設定をします。ディスプレイに“NEW TK”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、現在のテイクに上書き録音する場合は“n” (初期設定)、録音するトラックを新しいテイクに切り替える場合は“y”を選択してください。





テイク1~10にすべて録音したオーディオトラックは、ディスプレイ右上の表示が“y”から“FL”に変わります。この場合は、現在選択されているテイクに上書き録音されます。

オーディオトラックを消去する

録音済みのオーディオトラックのうち、不要なトラックは次の方法で消去できます。

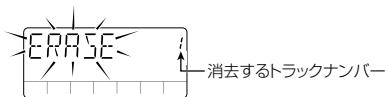
1. オーディオメニューで[REC]キーを押してください。

録音待機状態になり、ディスプレイに録音先のトラックナンバーが表示されます。

2. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、消去するトラックを選んでください。

3. [INS/DEL]キーを押してください。

ディスプレイ上で“ERASE”の表示が点滅します。



4. 消去を実行するには、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

トラックの消去が実行され、録音待機状態に戻ります。



消去をキャンセルしたいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。この方法でトラックを消去した場合は、現在選択されているテイクのトラックのみが消去されます。他のテイクを消去する場合は60ページをご参照ください。

オーディオエディットメニュー

オーディオメニューで[EDIT]キーを押すと、オーディオエディットメニューに入ります。オーディオエディットメニューでは、トラックごとのパンの設定やテイクの選択/消去を行います。また、オートパンチン/アウト機能やバウンス機能も利用できます。

◆オーディオエディットメニューの基本操作

1. オーディオメニューで、[EDIT]キーを押してください。

オーディオのエディットメニューへ入ります。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って次の中から項目を選び、必要に応じて設定を変更してください(または該当する機能を実行してください)。

●PAN(トラックごとの定位)

ディスプレイに“PAN”と表示されているときに、スライダー1~3を使ってオーディオトラック1~3の定位を設定します。設定範囲は、10R(右端)~C(中央)~10L(左端)です。ディスプレイには、最後に操作したオーディオトラックの値が表示されます。

●P-I/O(オートパンチイン/アウト機能)

“オートパンチイン/アウト”とは、オーディオトラックの指定した範囲のみ録音をやり直す機能です。詳しくは下記をご参照ください。

●BOUNCE(バウンス機能)

“バウンス”とは、複数のオーディオトラックを1~2トラックにピンポン録音する機能です。詳しくは58ページをご参照ください。

●TKSEL1~TKSEL3(テイクの選択)

ディスプレイに“TKSEL1”~“TKSEL3”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、オーディオトラック1~3で録音/再生を行うテイクナンバー(1~10)を選択します(録音されていないテイクナンバーは選択できません)。

4. オーディオメニューに戻るには、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。



オーディオエディットメニューは、ソングが再生/停止のどちらの状態からでも移行できます。ただし再生中には“PAN”以外の設定項目は選択できません。

◆オートパンチイン/アウト機能を利用する

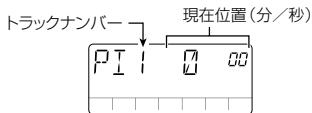
ここでは、トラックの一部のみ録音をやり直すオートパンチ/アウト機能の操作手順を説明します。

1. オーディオメニューで[REC]キーを押して録音待機状態に入り、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、録音をやり直すトラックを選択してください。
2. [■]キーを押して、録音待機状態を解除してください。
3. [EDIT]キーを押してオーディオエディットメニューに入り、カーソル

[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“P-I/O”と表示させてください。

4. もう一度[EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“PIx” (xの位置にトラックナンバーが入ります)と表示されます。これはパンチインポイントを設定するための画面です。



5. [▶II]キーを押してソングを再生し、リズムトラック+録音トラックを聴きながら、パンチインポイントに設定したい位置で[REC]キーを押してください。

ディスプレイに“P-IN”としばらく表示され、パンチインポイントが確定します。



パンチイン(アウト)ポイントに設定したい位置で[REC]キーを押す代わりに[▶II]キーを押してソングを一時停止させ、その後で[REC]キーを押してパンチイン(アウト)ポイントを確定することもできます。この方法を使えば、一時停止中にカーソル[▲]([▼])キーを使って、停止位置を1秒単位で調節できます。



オートパンチイン/アウト機能の設定/実行中には、録音トラック以外のオーディオトラックはモニターできません。

6. パンチアウトポイントに設定したい位置でもう一度[REC]キーを押してください。

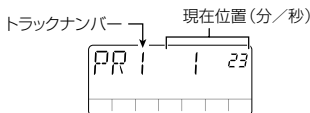
ディスプレイに“P-OUT”としばらく表示され、パンチアウトポイントが確定します。



場合によっては、パンチインポイントを確定した後でソングを停止し、もう一度[▶II]キーを押してパンチアウトポイントのみを指定することも可能です。

7. パンチイン/アウトポイントが確定したら、[■]キーを押してソングを停止してください。

パンチインポイントの3秒手前の位置に移動し、オートパンチイン/アウトの待機状態になり、[▶II]キーが点滅します。



パンチインポイントからパンチアウトポイントまでの間隔が、スマートメディアに録音可能な残り時間を超えている場合、実際にパンチイン/アウトを行ったときに“FULL”の表示が出て録音が停止しますので、ご注意ください。



パンチイン/アウトポイントを設定し直したいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。手順5の状態に戻ります。

8. オートパンチイン/アウトの練習を行うときは[▶||]キー、本番を開始するときは[REC]キーを押してください。

●[▶||]キーを押した場合

パンチインポイントの3秒手前からリズムトラック+録音トラックの再生が開始され、パンチインポイントからパンチアウトポイント間だけ、録音トラックが無音となります(実際の録音は行われません)。

●[REC]キーを押した場合

パンチインポイントの3秒手前からリズムトラック+録音トラックの再生が開始され、パンチインポイントからパンチアウトポイントの区間だけ、録音を行います(再生中は[REC]キーが点滅し、録音中は[REC]キーが点灯します)。

9. パンチアウトポイントを過ぎたら、[■]キーを押してください。

パンチインポイントの3秒手前に戻ります。必要に応じて[▶||]キーを押して録音内容を確認してください。

10. 録音内容を残したいときは、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

録音内容が保存され(ディスプレイには“PRCING”と表示されます)、オーディオメニューに戻ります。

オートパンチイン/アウトをやり直したいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。オートパンチイン/アウトの録音内容が破棄され、手順7の状態に戻ります。また、オーディオメニューに戻るには、繰り返し[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。



パンチインポイントの手前から再生する時間(プリロール)は、ユーティリティメニューで変更できます(→73ページ)。

◆ バウンス機能を利用する

ここでは、複数トラックの録音内容を1~2トラックにまとめるバウンス機能の操作手順を説明します。

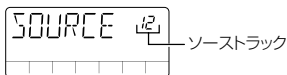


バウンス機能で作成されるオーディオトラック(デスティネーショントラック)には、元となるオーディオトラック(ソーストラック)の音量やパンの設定がそのまま反映されます(パンの設定が反映されるのは、デスティネーショントラックが“23”の場合のみ)。このため、バウンス機能を実行する前に、オーディオトラックのミックスを仕上げておく必要があります。

1. [EDIT]キーを押し、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“BOUNCE”と表示させてください。

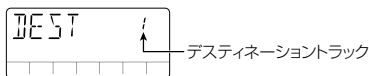
2. もう一度[EDIT]キーを押してください。

ディスプレイ右上にソーストラック(バウンス元)のトラックナンバーが表示されます。



3. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、ソーストラックを123/12/23/13の中から選択し、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

ディスプレイ右上にデスティネーショントラック(バウンス先)のトラックナンバーが表示されます。



4. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、デスティネーショントラックを1/2/3/23の中から選択し、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

“SURE?”という確認画面が表示されます。

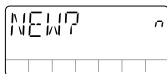


デスティネーショントラック“23”は、ソーストラックが“123”の場合のみ、選択できます。この場合は、トラック1~3のステレオミックスが、トラック2/3に作成されます。

5. カーソル[▶]キーを押してください。

デスティネーショントラックに新しいテイクを使用するかどうかを確認する

画面が表示されます。現在のテイクに上書きする場合は“n”（初期設定）、新しいテイクにバウンスする場合は“y”を選んでください。



ソーストラックとデスティネーショントラックが重複している場合でもバウンスが実行できます。ただし、現在のテイクに上書きすると、ソーストラックのオリジナルの録音内容が失われてしまいます。ソーストラックの録音内容を残しておきたいときは、“y”を選択してください。

6. バウンス機能を実行するには[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

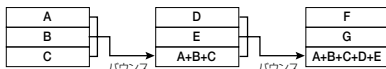
バウンス機能を実行し（ディスプレイには“BOUNCE”と表示されます）、オーディオメニューに戻ります。バウンスをキャンセルしたいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。



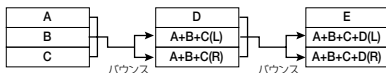
バウンス処理は多少時間がかかることがあります。

【バウンスの使用例】

①モノラル



②ステレオ



◆ バウンスについての注意事項

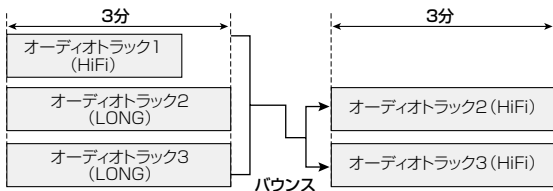
バウンスを実行する前に、スマートメディア上に必要な録音時間が残っているかどうかを必ず確認してください。空き時間が足りない場合は、ディスプレイに“FULL”と表示されます。

バウンスに必要な残り時間は、次の方法で計算できます。

(バウンス元の先頭から最終位置までの時間) × (バウンス先のトラック数)

なお、バウンス元のトラックが1トラックでもハイファイで録音されている場合、自動的にバウンス先のトラックもハイファイに設定されます。

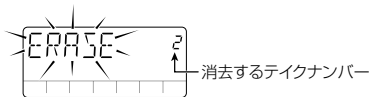
例えば、次のようなバウンスを実行する場合は、3分×2トラック=6分(ハイファイ)の録音時間が必要となります。



◆ テイクを消去する

録音済みのテイクのうち、不要なテイクは次の方法で消去できます。

1. オーディオメニューで[EDIT]キーを押してオーディオエディットメニューに入り、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“TKSEL 1”～“TKSEL 3”と表示させてください。
2. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、消去するテイクナンバー(1～10)を選択してください(録音されていないテイクナンバーは選択できません)。
3. [INS/DEL]キーを押してください。
ディスプレイに“ERASE”と点滅表示されます。



4. 消去を実行するには、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。
[EXIT(CANCEL)]キーを押すと消去がキャンセルされます。

●エフェクトメニュー

エフェクトメニューでは、エフェクトパッチを選択したり、イージーエディット機能を使って主要なエフェクトパラメーター（効果の効き具合を決定する要素）を素早くエディットできます。また、パッチを細かくエディットするエフェクトエディットメニューも、このメニューから呼び出すことができます。

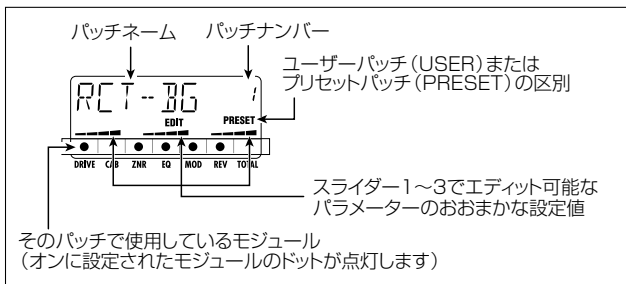
他のメニューからエフェクトメニューに入るには、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってEFFECTのメニューLEDを点灯させてください。

フロントパネル各部の機能(エフェクトメニュー)

エフェクトメニューが選ばれているとき、フロントパネルの各部は次のように機能します（他のキーは無効となります）。

① ディスプレイ

エフェクトメニューのディスプレイには、次の情報が表示されます。



② スライダー1~3

それぞれ、DRIVE、MOD、REVモジュールの主要パラメーターをエディットします（イージーエディット機能）。

③ [REC]キー

エフェクトメニューからオーディオメニューに移行し、録音待機状態になります。

④ [▶||]キー

エフェクトメニューからソングメニューに移行し、ソングを先頭から再生します。

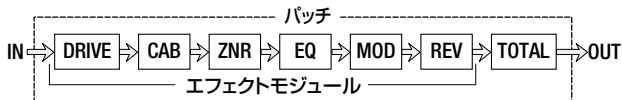
- ⑤ カーソル[◀]/[▶]キー
メニューを切り替えます。
- ⑥ [STORE(EXECUTE)]キー
パッチを保存します(→66ページ)。
- ⑦ [EXIT(CANCEL)]キー
エフェクトエディットメニュー→エフェクトメニュー→ソングメニューへと移行します。
- ⑧ [BYPASS]キー
バイパス(ミュート)/チューナー機能を利用します(→67ページ)。
- ⑨ [EDIT]キー
エフェクトエディットメニューに入ります(下記参照)。
- ⑩ パッチ[▼]/[▲]キー
パッチナンバー(ユーザーパッチ1~60→プリセットパッチ1~60)を切り替えます。

エフェクトエディットメニュー

エフェクトメニューで[EDIT]キーを押すと、エフェクトエディットメニューに入ります。エフェクトエディットメニューでは、現在選ばれているパッチを細かく作り替えたり、作り替えたパッチをユーザーパッチとして保存することができます。

◆エフェクトの構成について

PS-02には、DRIVE、CAB、ZNR、EQ、MOD、REVという6種類のエフェクトモジュール(単体エフェクト)が内蔵されています。これらのエフェクトモジュールに、パッチネームやパッチレベルを設定するTOTALモジュールを加えたものが、“パッチ”だと考えることができます。



それぞれのエフェクトモジュールは、エフェクトタイプ(効果の種類)とエフェクトパラメーター(効果の効き具合を決定する要素)から構成されており、モジュールによっては複数のエフェクトタイプが利用できるものもあります。例えば、MODモジュールではCHORUS(コーラス)、FLANGE(フランジャー)、

PHASE(フェイザー)などのエフェクトタイプが用意されており、いずれか1つを選択できます。また、エフェクトパラメーターの内容は、選択したエフェクトタイプに応じて変化します。

エフェクトエディットメニューでは、エフェクトモジュールごとのオン/オフ切り替えやエフェクトタイプの選択、およびエフェクトパラメーターの設定値の変更を行います。

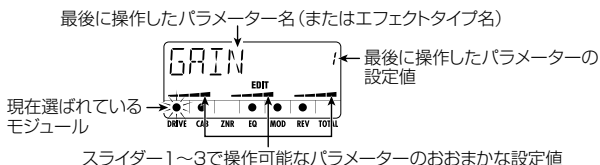
◆エフェクトエディットメニューの基本操作

1. エフェクトメニューで、パッチ[▼]/[▲]キーを使ってエディットしたいパッチを選んでください。

2. [EDIT]キーを押してください。

エフェクトエディットメニューに移行し、ディスプレイに“EDIT”のマークが表示されます。

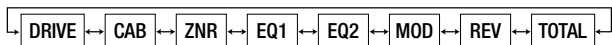
現在エディットの対象として選ばれているモジュールのドットが点滅し、そのモジュールで最後に操作したパラメーター名と設定値(またはそのモジュールで使用するエフェクトタイプ名)が表示されます。



- ・ パッチ切り替え直後にエディットメニューに入ったときは、“DRIVE TYPE”、イージーエディットを行った後でエディットモードに入ったときは最後にエディットしたモジュールが表示されます。
- ・ 現在選ばれているモジュールがオフのときは、“-OFF-”と表示されます。

3. エディットするエフェクトモジュールを選ぶには、カーソル[◀]/[▶]キーを押してください。

ドットの点滅が左右に移動し、それにつれてディスプレイに表示されるパラメーター名(またはそのモジュールで使用するエフェクトタイプ名)がこの順番で変化します。





EQモジュールは、パラメーターが多いため、2画面に分けて設定を行います。これら2つの画面を切り替えたときは、ドットの点滅部分は移動しません。

4. 現在選ばれているモジュールのエフェクトタイプを切り替えるには、カーソル[▲]/[▼]キーを押してください。

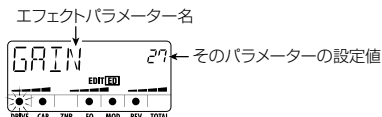
DRIVE、MOD、REVの各モジュールには複数のエフェクトタイプが用意されており、いずれか1つを選んで使用できます(選ばれたエフェクトタイプに応じて、使用可能なエフェクトパラメーターが異なります)。それぞれのモジュールで選択可能なエフェクトタイプとパラメーターについては、79～83ページをご参照ください。



現在オフに設定されているモジュール、またはエフェクトタイプが1つのみのモジュールでは、カーソル[▲]/[▼]キーを押しても無効です。

5. 現在選ばれているモジュールのパラメーターを変更するには、スライダー1～3を操作してください。

エフェクトエディットメニューでは、スライダー1～3を使って、現在選ばれているモジュールのエフェクトパラメーターをエディットできます。スライダーを操作すると、そのスライダーに対応するパラメーター名とその設定値が、ディスプレイに表示されます。



スライダーには触れずに、現在のパラメーターの設定値を確認することも可能です。これを行うには、エフェクトエディットメニューで[EDIT]キーを押します。キーを押すたびに、パラメーター1→パラメーター2→パラメーター3→エフェクトタイプの順番で、ディスプレイの表示が切り替わります。

6. 現在選ばれているモジュールのオン/オフを切り替えるには、[BYPASS TUNER]キーを押してください。

エフェクトモジュールをオフに切り替えると、ディスプレイに“-OFF-”と表示されます。

7. パッチの最終的な音量を設定するには、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってTOTALモジュールの“P-LVL”を選択し、スライダー1を使って調節してください(設定値 1～30)。

8. エフェクトのエディットを終了し、エフェクトメニューに戻りたいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。



この状態でエフェクトパッチを切り替えてしまうと、パッチの内容がエディット前の状態に戻ってしまいます。エディットした内容をとっておきたいときは、エフェクトパッチを保存してください。詳しくは66ページをご参照ください。

◆パッチネームを変更する

1. エフェクトメニューで[EDIT]キーを押し、エフェクトエディットメニューに入ってください。
2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、パッチネームの1文字目が点滅した画面を呼び出してください。



3. スライダー1～3を使って最初の文字を選択してください。
それぞれのスライダーには、次のような文字が割り当てられています。

- スライダー1：A～Z（ローマ大文字）
- スライダー2：0～9（数字）
- スライダー3：<スペース>/+/-/@（記号）

4. カーソル[◀]/[▶]キーを使って点滅表示部を移動させ、残りの文字も同じ要領で選択してください。
5. エフェクトメニューに戻りたいときは、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。



この状態でエフェクトパッチを切り替えてしまうと、エディット前の状態に戻ってしまいます。エディットした内容をとっておきたいときは、エフェクトパッチを保存してください。

エフェクトパッチを保存する

エフェクトエディットメニューで行った変更は一時的なもので、パッチを切り替えたときに以前の状態に戻ってしまいます。変更箇所をとっておきたいときは、次の方法でパッチを保存してください。

1. エフェクトメニューまたはエフェクトエディットメニューで、 [STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

ディスプレイにストア先のパッチ名と“STORE”という文字が交互に表示されます。

2. 他のパッチに上書き保存するには、パッチ[▼]/[▲]キーで上書きしたいパッチを選んでください。



- ・ エフェクトパッチの保存先として選択できるのは、ユーザーパッチ1～60に限ります。
- ・ プリセットパッチ1～60をエディットしたときは、初期設定の保存先としてユーザーパッチ1が選ばれます。必要に応じて保存先のユーザーパッチを指定してください。

3. [STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

ディスプレイには“STORE”と表示され保存が実行されます。終了するとエフェクトメニューに戻ります。

特殊なエフェクトタイプについて

PS-02のDRIVEモジュールには、“MIXEFX”と“MICPRE”という、特殊な動作をする2つのエフェクトタイプがあります。ここでは、これらの特殊なエフェクトタイプの動作について説明します。

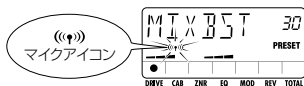
◆ MIXEFX

“MIXEFX”は、ソング(リズムトラック+オーディオトラック)全体の出力信号を加工するミックスダウンエフェクトです。ソングの再生音に残響成分を加え、高音域と低音域を強調する効果があります。

DRIVEモジュールのエフェクトタイプとして“MIXEFX”を選択すると、DRIVE/TOTALモジュール以外のモジュールが使用できません。また、[INPUT]端子/[AUX IN]端子/内蔵マイクは使用できませんので、ご注意ください。

“MIXEFX”を使ったパッチが選ばれているときは、ディスプレイ上で“(M)” (マ

イクアイコン)”が点滅します。



◆MICPRE

“MICPRE”はDRIVEモジュールをマイク入力用プリアンプとして使用するためのエフェクトタイプです。内蔵マイクまたは[INPUT]端子に接続されたマイクからの信号のレベルを補正する役割があります。

DRIVEモジュールのエフェクトタイプとして“MICPRE”を選択すると、ユーティリティページのマイク入力用のゲイン設定(MIC-G)が有効となります(→71ページ)。このため、ギターやシンセサイザーなどの楽器を[INPUT]端子に接続した状態で“(☺)”(マイクアイコン)が点灯するパッチを選ぶと、音が歪む場合があります。

“MICPRE”を使ったパッチが選ばれているときは、ディスプレイに“(☺)”(マイクアイコン)が点灯します。



バイパス(ミュート)/チューナー機能を使う

PS-02にはオートクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能を利用するには、PS-02のエフェクトをバイパス(エフェクト音を一時的にオフ)またはミュート(原音+エフェクト音を完全に消音)にします。

1. エフェクト/ソング/リズム/オーディオのいずれかのメニューで、 [BYPASS(TUNER)]キーを押してください。

[BYPASS(TUNER)]キーを押してすぐ離れたときは、バイパス状態になり、ディスプレイに“BYPASS”と表示されます。

[BYPASS(TUNER)]キーを1秒以上押しつづけた後で離れたときは、ミュート状態になり、ディスプレイに“MUTE”と表示されます。

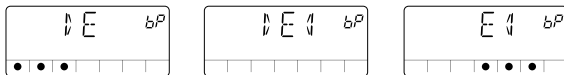
2. チューニングしたい弦を開放弦のまま弾き、ディスプレイを見ながら チューニングを合わせてください。

ディスプレイに最寄りの音名が表示されます。

音名	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	検出 不能
表示	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	-

3. ディスプレイの表示が希望する音名になったら、音名の両脇に三角のマークが表示されるまで、さらにピッチを微調整してください。

ピッチの上下に応じて、ディスプレイに表示される三角マークやドットの点灯が、次のように変化します。



ピッチが低い ← ピッチが合った状態 → ピッチが高い

4. チューナーの基準ピッチを変更したいときは、カーソル[▲]/[▼]キーを押してください。

ディスプレイに、現在の基準ピッチの値がしばらくの間表示されます。電源を入れた直後は“440Hz”（中央のA=440Hz）に設定されています。

5. 基準ピッチの値が表示されている間にカーソル[▲]/[▼]キーを押して、基準ピッチの値を変更してください。

“435Hz”～“445Hz”の範囲を1Hz単位で設定できます。なお、PS-02の電源を入れ直したときは、基準ピッチが“440Hz”にリセットされます。

6. [BYPASS (MUTE)]キー、[EXIT]キー、パッチ[▼]/[▲]キーのいずれかを押すと、元のメニューに戻ります。

●ユーティリティメニュー

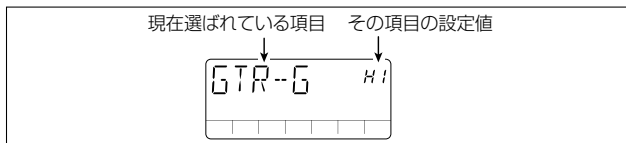
ユーティリティメニューでは、PS-02全般に関する設定を行います。
他のメニューからユーティリティメニューに入るには、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってUTILITYのメニューLEDを点灯させてください(ディスプレイにメニュー名“UTILITY”が表示されます)。

フロントパネル各部の機能(ユーティリティメニュー)

ユーティリティメニューを操作しているとき、フロントパネルの各部は次のように機能します(他のキーやスライダーは無効となります)。

① ディスプレイ

ユーティリティメニューの設定画面では、ディスプレイに次の情報が表示されます。



② スライダー1

現在選ばれている項目の設定値を変更します。

③ カーソル[◀]/[▶]キー

ディスプレイに表示される項目を選択します。

④ カーソル[▲]/[▼]キー

現在選ばれている項目の設定値を変更します。

⑤ [EXIT(CANCEL)]キー

ユーティリティメニューの設定画面→ユーティリティメニューのメニュー名
→ソングメニューと移行します。

⑥ [EDIT]キー

ユーティリティメニューのメニュー名から設定画面に入ります(→70ページ)。

ユーティリティメニューの操作方法と設定項目

◆ユーティリティメニューの基本操作

1. ディスプレイにユーティリティメニューのメニュー名“UTILITY”が表示されているときに、[EDIT]キーを押してください。

最初の設定画面“GTR-G”が表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、次の中から設定したい項目を選んでください。

- GTR-G (ギターゲイン) …[INPUT]端子に接続されたギター／シンセサイザー用のゲインを設定します。
- MIC-G (マイクゲイン) …内蔵マイク、または[INPUT]端子に接続されたマイク用のゲインを設定します。
- BAKLIT (バックライト) …PS-02を電池駆動するときのバックライトの動作を設定します。
- PRECNT (プリカウント) …プリカウントの鳴らし方を選択します。
- CNTTYP (プリカウントタイプ) …プリカウントの回数を設定します。
- PREROL (プリロール) …オートパンチイン／アウトを実行するときのプリロールタイムを設定します。
- LOAD (ロード) …スマートメディア上から任意の演奏データ／音色データ／パッチデータを読み込みます。
- FORMAT (フォーマット) …スマートメディアをフォーマット(初期化)し、作業用スマートメディアを作成します。

3. 希望する項目が表示されたら、カーソル[▲]/[▼]キー、スライダー1、[EDIT]キーなどを使って、設定内容を変更してください(もしくは、該当する操作を実行してください)。

操作方法については、各項目の説明をご参照ください。

4. 各項目の設定が終わったら、[EXIT(CANCEL)]キーを押してください。

ユーティリティメニューのメニュー名に戻ります。

◆ユーティリティメニューの各項目

● [INPUT]端子のゲインを設定する(GTR-G)

[INPUT]端子に接続されたギターやシンセサイザー用のゲインを設定します。ディスプレイに“GTR-G”が表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]

キーまたはスライダー1を使って、次の中から使用する楽器に適した設定を選択してください。

- **Lo**…プリアンプ内蔵のギターやシンセサイザーなど、出力レベルの高い楽器に適したゲイン設定
- **Hi**…パッシブタイプのギターなど、出力レベルの低い楽器に適したゲイン設定(初期設定)



DRIVEモジュールのエフェクトタイプとして“MICPRE”が選ばれている場合、この設定は無効となります(→67ページ)。

● マイクのゲインを設定する(MIC-G)

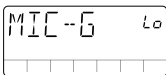
内蔵マイク、または[INPUT]端子に接続されたマイクのゲインを設定します。ディスプレイに“MIC-G”が表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1を使って、次の中から使用するマイクの種類に適した設定を選択してください。

【内蔵マイクを使う場合】

- **Lo**…オンマイク用のゲイン設定です。PS-02本体を手を持ってボーカルを録音するときや、アコースティックギターの近く(サウンドホールから約30cm程度)に置いて録音するときなどに使用します。
- **Hi**…オフマイク用のゲイン設定です。例えばスタジオ内のバンド演奏全体を録音したいときなどに使用します。

【外部マイクを使う場合】

- **Lo**…出力レベルの高いマイクに適したゲイン設定です。
- **Hi**…出力レベルの低いマイクに適したゲイン設定です。



この設定が有効となるのは、DRIVEモジュールのエフェクトタイプとして“MICPRE”が選ばれているときに限ります(→67ページ)。

● 電池駆動時のバックライトの動作を設定する (BAKLIT)

PS-02を電池で駆動しているときに、ディスプレイのバックライトがどのように動作するかを設定します。ディスプレイに“BAKLIT”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1を使って、次の中から設定を選びます。

- OF (OFF) …常に消灯
- At(AUTO)…キーやスライダーを操作したときに20秒間点灯(初期設定)
- On (ON) …常に点灯



● プリカウントの鳴らし方を選ぶ (PRECNT)

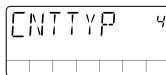
プリカウントとは、再生または録音開始前に鳴るクリック音のことです。ディスプレイに“PRECNT”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1を使って、どんな場合にプリカウントを鳴らすかを選択します。

- OF (OFF) …プリカウント無し
- rC (REC) …録音時のみプリカウントを鳴らす(初期設定)
- rP (REC/PLAY) …録音、再生時にプリカウントを鳴らす

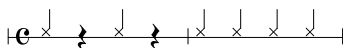


● プリカウントの回数を選ぶ (CNTTYP)

プリカウントが有効なときに、何回鳴らすかを決定します。ディスプレイに“CNTTYP”と表示されているときに、カーソル[▲]/[▼]キーまたはスライダー1を使って、次の中から設定を選びます。



- 2~8…プリカウントを鳴らす回数を指定します(初期設定=4回)。
- SP (スペシャル) …次の図のような、特殊なカウントを鳴らします。



● パンチインのプリロールタイムを設定する (PREROL)

オートパンチイン／アウト実行時に、何秒前から再生を始めるかを決定します。ディスプレイに“PREROL”と表示されているときに、カーソル[▲]／[▼]キーまたはスライダー1を使って、値を設定します。

- ・ 0～8…0秒～8秒 (初期設定=3秒)



● スマートメディア上のファイルを読み込む (LOAD)

スマートメディア上に保存されているリズムトラックの演奏データや音色データ、エフェクトのパッチデータを個別に読み込みます。将来ZOOMのWebサイト (<http://www.zoom.co.jp>) などで公開される予定のパターンデータやドラム&ベースの音色データを、PS-02に読み込ませるための機能です。

● スマートメディアをフォーマットする (FORMAT)

PS-02に付属のスマートメディアをフォーマット (初期化) して、すべてのオーディオデータを消去するときに使用します。

付属のスマートメディアをフォーマットする

PS-02に付属のスマートメディアをフォーマット (初期化) して、すべてのオーディオトラック、すべてのテイクを消去することができます。その方法は、次の通りです。



以下の操作を行うと、今まで録音したオーディオデータがすべてスマートメディア上から消去され、復活させることはできなくなります。フォーマット操作は慎重に行ってください。

1. ディスプレイにユーティリティメニューのメニュー名“UTILITY”が表示されているときに、[EDIT]キーを押してください。
2. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“FORMAT”と表示させ、[STORE]キーを押してください。
“SURE?”という確認画面が表示されます。



3. フォーマットを実行するときは、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

ディスプレイに“FMTING”と点滅表示され、フォーマットが開始されます。ディスプレイに“DONE”と表示されれば、フォーマットが完了です。

4. [EXIT(CANCEL)]キーを押してください。

ユーティリティメニューに戻ります。



- ・ この操作でフォーマットしたスマートメディアは、起動用または作業用スマートメディアとして利用できます。
- ・ この操作でフォーマットを行った場合、現在PS-02のメモリーに記憶されているリズムトラックのパターンデータ+ソングデータ、ドラム&ベースの音色データ、パッチデータがスマートメディアにコピーされます。



- ・ 上記の方法を使って、市販のスマートメディアをフォーマットすることはできません。市販のスマートメディアをフォーマットして作業用スマートメディアを作る方法は、75ページをご参照ください。
- ・ PS-02を電池で駆動している場合、フォーマット中に電池が切れると、スマートメディア上のファイルが損傷を受ける恐れがあります。フォーマット操作を行う場合は、できるだけACアダプターで駆動してください。

その他の特殊機能

ここでは、市販スマートメディアをフォーマットして作業用スマートメディアを作る方法や、読めなくなったスマートメディアを強制的にフォーマットする方法を説明します。

作業用スマートメディアを作る

PS-02に付属のスマートメディアが損傷を受けたり、スマートメディア上に収録されたシステムファイルが壊れると、PS-02が正常に起動できなくなってしまいます。このため、以下の手順で新しいスマートメディア(32MB以上を推奨します)をフォーマットして、作業用スマートメディアを作ることを強くお勧めします。

1. PS-02に付属のスマートメディアが挿入された状態で、PS-02の電源をオンにしてください。

PS-02が起動し、ソングメニューが表示されます。

2. PS-02の[DATA CARD]スロットからスマートメディアを取り出してください。

ディスプレイに“NOCARD”と表示されます。



3. PS-02の[DATA CARD]スロットに市販のスマートメディアを挿入してください。

ディスプレイに“FOMAT?”と点滅表示されます。



スマートメディアを挿入したときに“LOAD”と点滅表示される場合、そのスマートメディアはすでにPS-02用にフォーマットされていることを示しています。適切なスマートメディアが挿入されているかどうかを確認してください(この状態で[STORE(EXECUTE)]キーを押せば、そのスマートメディアからPS-02が起動します)。

4. フォーマットを実行するには、[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。

"FMTING"と点滅表示され、フォーマットが開始されます。フォーマットが終了すると、ソングメニューに移行します。

これで作業用スマートメディアが作成できました。以下の操作には、この作業用スマートメディアを使用し、本体に付属のスマートメディアは安全な場所に保管しておくことを強くお勧めします。



- ・ この操作でフォーマットしたスマートメディアは、起動用または作業用スマートメディアとして利用できます。
- ・ この操作でフォーマットを行った場合、現在PS-02のメモリーに記憶されているリズムトラックのパターンデータ+ソングデータ、ドラム&ベースの音色データ、パッチデータがスマートメディアにコピーされます(ただし、オーディオデータはコピーされません)。

スマートメディアを強制フォーマットする

ここまでで説明したスマートメディアのフォーマット方法を利用するには、一度PS-02を正常に起動しなければなりません。ところが、何らかの理由でスマートメディアが読めない場合、起動そのものができなくなってしまいます。このような場合は、スマートメディアを強制的にフォーマットして、あらかじめコンピューター側のハードディスクなどにバックアップしておいたPS-02のシステムファイルをコピーすることで、工場出荷時のスマートメディアと同じ状態に戻すことができます。強制フォーマットの手順は、次の通りです。

1. PS-02の電源をオフにして、強制フォーマットしたいスマートメディアを[DATA CARD]スロットに挿入してください。
2. [REC]キーと、[STORE(EXECUTE)]キーを押しながら、PS-02の電源を入れてください。
ディスプレイに"FORMAT"と点滅表示されます。
3. [STORE(EXECUTE)]キーを押してください。
ディスプレイに"SURE?"という確認画面が表示されます。
4. 強制フォーマットを実行するには、もう一度[STORE(EXECUTE)]キーを押してください。
"FMTING"と点滅表示され、フォーマットが開始されます。
強制フォーマットをキャンセルするには、PS-02の電源をオフにしてください。フォーマット終了後には、PS-02の電源をオフにして、スマートメディアを抜き出し、必要なファイルをコピーしてください。



- ・ この操作でフォーマットしたスマートメディアは、あらかじめバックアップしておいた各種ファイルをコピーしない限り、起動用スマートメディアとしては利用できません。誤って本体に付属のスマートメディアを強制フォーマットしてしまわないように、十分ご注意ください。
- ・ スマートメディアが物理的な損傷を受けている場合、強制フォーマットができないことがあります。

◆技術資料：スマートメディアのファイル情報

PS-02に付属のスマートメディアには、工場出荷時に次のファイルが記録されています。

ファイル名	内容
SYSTEM.SYS	PS-02のシステムファイル
RECORDER.SYS	オーディオトラック用のシステムファイル
SOUNDS.SYN	リズムトラックで使用するドラムとベースの音色データ
UTILITY.UTY	ユーティリティメニューの設定データ
FACSONGS.PTS	工場出荷時のソング(リズムトラック)とパターンのデータ
SONGS.PTS	現在選ばれているソング(リズムトラック)とパターンの設定データ
PRESET.PCH	プリセットパッチの設定データ
FACPATCH.PCH	工場出荷時のユーザーパッチの設定データ
USER.PCH	現在選ばれているユーザーパッチの設定データ

スマートメディア対応のカードリーダーとコンピューターをお持ちの方は、上記のすべてのファイルを、コンピューター側のハードディスク上にバックアップしておくことを強くお勧めします。

バックアップを作成しておけば、万が一PS-02用に付属のスマートメディアが破損した場合でも、新しいスマートメディアをPS-02で強制フォーマットして(前項をご参照ください)、コンピューター側にバックアップされていたすべてのファイルをスマートメディアにコピーすることで、工場出荷時と同じ状態のスマートメディアが作成できます。

上記の各種システムファイルは、株式会社ズームのWebサイト上にも公開されており、無償でダウンロードできます。また、今後は、ドラムとベースの音色データ(SOUNDS.SYNファイル)や工場出荷時のソング(リズムトラック)とパターンデータ(FACSONGS.PTSファイル)の新しいバリエーションも、同じWebサイトで公開していく予定です。

■株式会社ズームのWebサイト <http://www.zoom.co.jp>

トラブルシューティング

問題	解決
電池の消耗が早い	マンガン電池を使用していませんか? アルカリ電池の使用をお勧めします。
“CRDERR” (カードエラー) 表示が出る	スマートメディアのコンタクト面が汚れている可能性があります。柔らかい布などでコンタクト面を軽く拭いてください。
スマートメディアを差し込んだのに“NOCARD”の表示が出る	カードがしっかりと挿入されていない可能性があります。再度取り出し、入れ直してください。 ----- 買って来たばかりのスマートメディアにはシステムデータが入っていません。フォーマットを行ってシステムデータを入れてください(→73ページ)。
“FULL” 表示が出る	スマートメディアの空き容量が足りなくなっています。不要なオーディオデータなどを削除して空き容量を作ってください(→54, 59, 60ページ)。
スライダーを上げているのにリズムやオーディオトラックの音が出ない	スライダーをコントロールするメニューが違います。メニューを変えてからスライダーを操作してください。
[INPUT]端子からの音が聞こえない	MIXEFXエフェクトを使用しています。 ----- インプットレベルのスライダーが下がっています。ソングメニューでスライダー1を上げてください。
[INPUT]端子の音(ギターなど)がすごく歪む	MICPREエフェクトを使用しています。
CAB (キャビネットシミュレーター) モジュールが使用できない	DRIVEモジュールでアンプモデリングのエフェクトタイプが選ばれている場合、CABモジュールは使用できません。
[AUX]端子から録音できない	録音ソースに“AUX”が選択されていません(→53ページ)。
ステレオにバウンスしたのに広がり感がない	バウンスしたトラックのPANが設定されていません(→55ページ)。
内蔵マイクが使えない	DRIVEモジュールでMICPREが選択されていないと、内蔵マイクを使用することはできません。

エフェクトタイプとパラメーター

DRIVE MODULE

アンプモデリングサウンド			
TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
J-CLN	SENS	STONE	LEVEL
	トランジスタコンポアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。		
US-CLN	GAIN	STONE	LEVEL
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。		
US-DRV	GAIN	STONE	LEVEL
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。		
TWEED	GAIN	STONE	LEVEL
	真空管内蔵小型コンポアンプのモデリングで枯れた歪みが特徴的です。		
CLASSA	GAIN	STONE	LEVEL
	プリティッシュ系コンポアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。		
UK-CRU	GAIN	STONE	LEVEL
	プリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングした、クランチサウンドです。		
UK-DRV	GAIN	STONE	LEVEL
	プリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングした、ドライブサウンドです。		
CMB335	GAIN	STONE	LEVEL
	ロングサスティーンが特徴的な、真空管コンポアンプのモデリングサウンドです。		
MTPNL	GAIN	STONE	LEVEL
	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。		
BLKBTM	GAIN	STONE	LEVEL
	真空管スタックアンプのモデリングで、太い低音と細かい歪みが特徴的です。		
SLDN	GAIN	STONE	LEVEL
	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。		
FZ-STK	GAIN	STONE	LEVEL
	FUZZで音を歪ませてスタックアンプでならしたような、60年代風サウンドです。		
TE_B	SENS	STONE	LEVEL
	ベース用の中低域が特徴的クリーンサウンドなアンプのモデリングです。		
FDR_B	GAIN	STONE	LEVEL
	ピンテージドライブ風のベース用アンプのモデリングです。		
ディストーション/ダイナミクスサウンド			
SANS_B	GAIN	STONE	LEVEL
	ベース用のトレブリーなドライブサウンドです。		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。		
DYN-CR	GAIN	COMP	LEVEL
	ピンテージコンプレッサーとクランチのコンビネーションです。		
DYN-TS	GAIN	COMP	LEVEL
	ピンテージコンプレッサーとピンテージオーバードライブのコンビネーションです。		
DYN-GV	GAIN	COMP	LEVEL
	ピンテージコンプレッサーとピンテージディストーションのコンビネーションです。		
MTZONE	GAIN	STONE	LEVEL
	ハイゲインタイプのディストーションで豊かなサスティーンが得られます。		
9002	GAIN	COMP	LEVEL
	ズーム9002のディストーションサウンドをモデリングしたサウンドです。		
ACOSIM	TOP	BODY	LEVEL
	エレクトリックギターの音をアコースティックギター風の音色に変化させます。		
MICPRE	LIMIT	COLOR	LEVEL
	内蔵マイク、外部マイクで使用する際のマイクプリアンプとして使用します。		

ミックスダウンエフェクト			
MIXEFX	HIGH	LOW	REVMIX
最終ミックス用の、低域、高域のバランス調整と、リバーブのかかったエフェクトです。			

網掛け部分はエフェクトモードでイージーエディットでエディットできるパラメータです。

※ミックスダウンエフェクトはリズムトラック、オーディオトラックにのみに効果があります。

※ミックスダウンエフェクト選択時はINPUT、AUX INからの入力は無効になります。

※ミックスダウンエフェクト選択時ドライブモジュール以降を使用することは出来ません。

※MICPREはマイク専用のゲインに自動的に設定されるため、ギター等を入力した際に歪むことがあります。

DRIVE MODULE パラメーター説明

Parameter name	Parameter description	Setting range
PARAMETER 1		
SENS	コンプレッションの入力感度を設定します。	0-10
GAIN	歪みの量を設定します。	1-30
TOP	弦の響きを調整します。	1-30
LIMIT	リミッターの感度を調節します。	0-10
HIGH	高音域のミックスバランスを調節します。	-12 ~ 12
PARAMETER 2		
STONE	音質を調整します。	0-10
ATTACK	コンプレッションのかかる早さを調節します。	0-10
COMP	コンプレッションの効果の深さを設定します。	0-10
BODY	胴なりの響きを調整します。	0-10
COLOR	マイクプリの特性を変更します。	
	フラットな特性で、INPUTに外部マイクを接続したときの設定です。	0
	内蔵マイクをアコースティックギターで使用する時の設定です。	1
LOW	内蔵マイクをヴォーカルに使用する際の設定です。	2
	低音域のミックスバランスを調節します。	-12 ~ 12
PARAMETER 3		
LEVEL	モジュールの出力レベルを設定します。	1-8
REVMIX	リバーブのミックス量を調節します。	0-30

CABINET SIMULATOR MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
CABINET SIM	CABINET	SPEAKR	DEPTH

[CABINET SIMULATOR MODULE パラメーター説明]

パラメーター名	パラメーター説明
PARAMETER 1 (CABINET)	
CM	Combo: コンボタイプのキャビネットのシミュレーションです。
br	Bright Combo: Comboよりも明るめの音色が得られます。
Ft	Flat: フラットな特性のキャビネットです。
St	Stack: スタックタイプのキャビネットの特性が得られます。
bC	Bass Combo: ベース用のコンボタイプキャビネットの音色です。
bS	Bass Stack: ベース用のスタックキャビネットの音色です。
PARAMETER 2 (SPEAKER)	
C1	COMBO 1: 12インチスピーカx1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
C2	COMBO 2: 12インチスピーカx2のコンボ型ギターアンプのサウンド。
C3	COMBO 3: 10インチスピーカx1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
GS	Gt Stack: 10インチスピーカx4スタック型ギターアンプのサウンド。
GW	Gt Wall: スタック型を複数積み上げたサウンドです。
bC	Bs Combo: 15インチスピーカx1のコンボ型ベースアンプのサウンド。
bS	Bs Stack: 6.5インチスピーカx4スタック型ベースアンプのサウンド。
PARAMETER 3	
DEPTH	スピーカーの箱なりを設定します。

※ドライブモジュールがアンプモデリングのタイプを選択している時は、キャビネットのモジュールは使用することができません。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1	
ZNR	THRESH	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

パラメータ名	パラメータ説明	設定範囲
THRESH	ズームノイズリダクションの感度を調節します。音の切れ際が不自然にならない範囲で大きく設定すると最適な効果が得られます。	0-15

EQ MODULE (3BAND EQ)

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL

パラメータ名	パラメータ説明	設定範囲
HIGH	高音域をブースト、カットします。	-12~12
MID	中音域をブースト、カットします。	-12~12
LOW	低音域をブースト、カットします。	-12~12
EQ LVL	モジュールの出力レベルを設定します。	1-8

MODULATION MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。		
FLANGE	DEPTH	RATE	FB
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。		
PHASE	POSI	RATE	COLOR
	サウンドにシワシワした揺らぎを与えるエフェクトです。		
TREMOL	DEPTH	RATE	CLIP
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。		
A-WAH	POSI	RESO	SENS
	演奏の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。		
PITCH	PITCH	STONE	BALANC
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。		
SLOW-A	POSI	TIME	CURVE
	音の立ち上がりを遅くするエフェクトです。		
VIBE	DEPTH	RATE	BALANC
	ビブラート効果が得られるエフェクトです。		
STEP	DEPTH	RATE	RESO
	オートアルペジオ風の音色を作り出すエフェクトです。		
RING-M	POSI	RATE	BALANC
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。		
CRY	POSI	RESO	SENS
	トーンキングモジュレート風に音色が変化するエフェクトです。		
EXCIT	FREQ	DEPTH	LOWBST
	音の輪郭をはっきりさせ、音像を際立たせるエフェクトです。		
AIR	SIZE	STONE	MIX
	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。		
WIDE	TIME	WETLVL	DRYLVL
	マイク2本を使ってステレオ録音したようなサウンドにするエフェクトです。		

網掛け部分はエフェクトモードで**イージーエディット**でエディットできるパラメータです。

MODULATION MODULE パラメータ説明

パラメータ名	パラメータ説明	設定範囲
PARAMETER 1		
DEPTH	効果の深さを設定します。	0-10
POSI	DRIVEモジュールと、MODモジュールのエフェクトの位置を入れ替えます。 bf : MOD →DRIVE AF : DRIVE→ MOD	bF AF
PITCH	ピッチの変化幅を半音単位で設定します。 1オクターブ下 ~ 2オクターブ上までの範囲でピッチが上下します。 dtでデチューン効果が得られます。	-12 ~ -1 dt 1 ~ 12 24
FREQ	周波数を設定します。	1-5
SIZE	空間の広さを設定します。	1-10
TIME	マイクの距離を調節します。	0-63
PARAMETER 2		
RATE	効果の早さを設定します。	1-30
RESO	効果にクセを付けます。	1-10
STONE	音質を調節します	0-10
TIME	アタックまでの時間を設定します。	1-30
DEPTH	効果の深さを設定します。	0-30
WETLVL	エフェクト音のミックス量を調節します。	0-30
PARAMETER 3		
MIX	エフェクトのミックス量を調節します。	0-30
FB	フィードバック量を調節します。	-10 ~ 10
COLOR	フェイズ音色のタイプを変更します。	1-4
CLIP	効果を強調します	0-10
SENS	エフェクトのかかる感度を調節します。	-10 ~ 10
BALANC	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	0-30
CURVE	アタックまでの音量変化のカーブを設定します。	0-10
RESO	効果にクセを付けます。	0-10
LOWBST	低音域を強調します。	0-10
DRYLVL	原音のミックス量を調節します。	0-30

REVERB MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
HALL	TIME	STONE	MIX
	コンサートホール風の残響音が得られるリバーブエフェクトです。		
ROOM	TIME	STONE	MIX
	室内の残響音をシミュレートするリバーブエフェクトです。		
SPRING	TIME	STONE	MIX
	スプリングを利用したリバーブをシミュレートしたエフェクトです。		
PP-DLY	TIME	FB	MIX
	ディレイ音が左右に移動するピンポンディレイです。		
MN-DLY	TIME	FB	MIX
	最大1秒のモノラルディレイです。		
DLYHAL	DLYTIME	DLYMIX	REVMIX
	ホールのリバーブとディレイを組み合わせたエフェクトです。		
DLYROM	DLYTIME	DLYMIX	REVMIX
	ルームのリバーブとディレイを組み合わせたエフェクトです。		
AIR	SIZE	STONE	MIX
	部屋周りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。		
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL
	マイク2本を使ってステレオ録音したようなサウンドにするエフェクトです。		

網掛け部分はエフェクトモードでイーザーエディットでエディットできるパラメータです。

REVERB MODULE パラメータ説明

パラメータ名	パラメータ説明	設定範囲
PARAMETER 1		
TIME(REVERB)	リバーブのタイムを設定します。	1-30
TIME(DELAY)	ディレイタイムを設定します。(TIME=設定値×10msec)	2-170
DLY TIME	ディレイタイムを設定します。(TIME=設定値×10msec)	1-100
SIZE	空間の広さを設定します。	1-10
TIME	マイクの距離を調節します。	0-63
PARAMETER 2		
STONE	音質を調節します。	0-10
FB	フィードバック量を調節します。	0-10
DLYMIX	ディレイのミックス量を調節します。	0-15
WETLVL	エフェクト音のミックス量を調節します。	0-30
PARAMETER 3		
MIX	リバーブやディレイのミックス量を調節します。	0-30
REVMIX	リバーブのミックス量を調節します。	0-15
DRYLVL	原音のミックス量を調節します。	0-30

ドラムキット／ベースプログラム

ドラムキット

キットNo.	Name
1	Standard kit
2	Rock kit
3	Jazz kit
4	Analog kit
5	Power kit
6	Funk kit

ベースプログラム

プログラムNo.	Name
1	Finger bass
2	Pick bass
3	Slap bass
4	Acoustic bass
5	Synth bass

リズムエディット時パターンの並びと表示例

スライダ-1	スライダ-2	スライダ-3			
Section	No	Style	Variation	Display	Number
MAIN08 (8BEAT)	1	ROCK	1,2,3,4,5,6,7,8	M8-1-1	8
	2	HARDRK	1,2,3,4,5,6,7,8	M8-2-1	8
	3	POP	1,2,3,4	M8-3-1	4
	4	MOTOWN	1,2,3,4,5,6	M8-4-1	6
	5	BALLAD	1,2,3,4,5,6	M8-5-1	6
	6	SHUFLE	1,2	M8-6-1	2
FILL08 (8BEAT)	1	ROCK	1,2,3,4,5,6	F8-1-1	6
	2	HARDRK	1,2,3,4	F8-2-1	4
	3	POP	1,2	F8-3-1	2
	4	MOTOWN	1,2,3	F8-4-1	3
	5	BALLAD	1,2,3,4	F8-5-1	4
	6	SHUFLE	1,2	F8-6-1	2

MAIN16 (16BEAT)	1	ROCK	1,2,3,4,5,6,7,8	M6-1-1	8
	2	POP	1,2,3,4	M6-2-1	4
	3	SHUFLE	1,2,3,4,	M6-3-1	4
FILL16 (16BEAT)	1	ROCK	1,2,3,4	F6-1-1	4
	2	POP	1,2,3	F6-2-1	3
	3	SHUFLE	1,2	F6-3-1	2

MAIN	1	R'NR	1,2,3,4,5,6,7,8	M-01-1	8
	2	BLUES	1,2,3,4,5,6,7,8	M-02-1	8
	3	R'NB	1,2,3,4,5,6,7,8	M-03-1	8
	4	DISCO	1,2,3,4	M-04-1	4
	5	TECHNO	1,2	M-05-1	2
	6	HIPHOP	1,2	M-06-1	2
	7	FUNK	1,2	M-07-1	2
	8	HALFTM	1,2	M-08-1	2
	9	4BTJAZ	1,2	M-09-1	2
	10	JAZWLT	1,2	M-10-1	2
	11	CONTRY	1,2	M-11-1	2
	12	BOSSA	1,2	M-12-1	2
	13	LATIN	1,2,3,4	M-13-1	4
	14	REGGAE	1,2	M-14-1	2

FILL	1	R'NR	1,2,3,4,5	F-01-1	5
	2	BLUES	1,2,3,4,5	F-02-1	5
	3	R'NB	1,2,3,4,5	F-03-1	5
	4	DISCO	1,2	F-04-1	2
	5	TECHNO	1	F-05-1	1
	6	HIPHOP	1,2	F-06-1	2
	7	FUNK	1,2	F-07-1	2
	8	HALFTM	1,2	F-08-1	2
	9	4BTJAZ	1,2	F-09-1	2
	10	JAZWLT	1,2	F-10-1	2
	11	CONTRY	1,2	F-11-1	2
	12	BOSSA	1,2	F-12-1	2
	13	LATIN	1,2	F-13-1	2
	14	REGGAE	1,2	F-14-1	2

INTRO	1	8Beat	1,2,3,4,5,6,7,8,SHFUL	IN-1-1	9
	2	16Beat	1,2,3,SHFUL,1,2	IN-2-1	5
	3	OTHER	JAZZ,BOSSA,LATIN,BLUES,DANCE	IN-3-1	5
ENDING	1	GLOBAL	1,2,3,4,5	EN-1-1	5
	2	OTHER	BALLAD,LATIN	EN-2-1	2
OTHER	1	METRO	2/4,3/4,4/4,5/4	OT-1-1	4
	2	REST	1/4,2/4,3/4,4/4,5/4	OT-2-1	5
	3	DEMO	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9	OT-3-1	10

仕様

サンプリング周波数	31.25kHz
A/D	20bit 64倍オーバーサンプリング
D/A	20bit 8倍オーバーサンプリング
DSP	スムーズオリジナルDSP ZFx-2 (内部処理24ビット)
オーディオレコーディング時間 (モノラル 1トラック換算)	8Mバイト 3'12" ハイファイ 6'24" ロングモード
	16Mバイト 7'30" ハイファイ 15'0" ロングモード
	32Mバイト 16'11" ハイファイ 32'23" ロングモード
	64Mバイト 33'33" ハイファイ 67'7" ロングモード
	128Mバイト (対応予定) 約67分 ハイファイ 約134分 ロングモード
データカード	スマートメディア 3.3V仕様
最大ソング数	100ソング
リズムパターン	211パターン
エフェクトパッチ	プリセット60、ユーザー60 TOTAL120パッチ
エフェクトモジュール	6モジュール
エフェクト数	50エフェクト
インプット	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 GUITAR GAIN LOW -10dBm GUITAR GAIN HIGH -16dBm MIC GAIN LOW -40dBm MIC GAIN HIGH -50dBm 入カインピーダンス 500KΩ
	内蔵マイク 無指向性コンデンサマイク
	AUX インプット ミニステレオフォーンジャック 定格入力レベル -10dBm 入カインピーダンス 40KΩ
アウトプット	アウトプット 標準ステレオフォーンジャック 定格出力レベル -10dBm(出力負荷インピーダンス10KΩ以上時) 出カインピーダンス 1KΩ 以下
	ヘッドフォン ミニステレオフォーンジャック
ディスプレイ	PS-02オリジナルLCD
電源	付属ACアダプター DC9V 300mA AD-0006 電池 単4乾電池×4本 連続使用 4時間以上(アルカリ電池使用時)
外形寸法	90mm(D)×85mm(W)×35mm(H)
重量	140g(電池含まず)
付属品	スマートメディア(8Mバイト) ベルトクリップ ACアダプター(AD0006)

0dBm=0.775Vrms

製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

- A**
- Ai 53
 - At 72
 - AU 53
- B**
- BAKLIT 70, 72
 - BASSEL 46, 47
 - BOUNCE 55, 58
 - BPM 25, 46, 47
- C**
- CAP 52
 - CNTTYP 70, 72
 - CRDERR 78
- F**
- FORMAT 70, 73
 - FOMAT? 75
 - FULL 78
- G**
- GRADE 52, 53
 - GTR-G 70
- H**
- HF 53
- I**
- IMPORT 46, 48
 - In 53
- K**
- KITSEL 46, 47
- L**
- LG 53
 - LOAD 70, 73
- M**
- MIXEFX 66
 - MIC-G 34, 70, 71
 - MICPRE 33, 67
- N**
- NEW TK 52, 53
 - NOCARD 78
- P**
- PAN 37, 55
 - P-I/O 55
 - PRECNT 70, 72
 - PREROL 70, 73
- R**
- R- 52
 - rC 72
 - REPEAT 46, 48
 - rP 72
- S**
- SOURCE 52, 53
 - SP 72
- T**
- TKSEL 55
 - TRANSP 46, 48
- V**
- VAMS 7
 - VIEW 41, 45, 51
- い**
- イージーエディット 61
 - 移調 46, 48
 - インポート 46, 48
- え**
- エフェクトパラメーター 62
 - エフェクトタイプとパラメーター一覧 79
- お**
- オーディオトラック音量調節 36
 - オーディオエディットメニュー 54
 - オートパンチインアウト 55
- か**
- 仮想トラック 6
- き**
- ギターゲイン 70

こ	コードの種類	24
	コードチェンジの入力	23
	コードチェンジの修正/消去	25
し	システムファイル	77
	システムファイルのダウンロード	77
	小節の挿入	18
	小節の削除	22
す	ステレオ録音	52
	ストア	66
	スマートメディア	8, 10, 11, 16
	市販のスマートメディア	75
	フォーマット	70, 73
	作業用スマートメディア作成	75
	強制フォーマット	76
そ	ソング	4
	ソングの再生/停止	11
	ソングの消去	43
	ソングの選択	10
	ソングネーム変更	38, 42
ち	チューナー	67
	チューナーの基準ピッチの変更 (キャリブレーション)	68
て	テイク	6
	テイクの消去	60
	テイクの選択	55
	電池	16
	テンポの変更	25, 46, 47
と	トラック消去	54
	ドラムキットの選択	46, 47
	ドラムキットリスト	83
	トランスポーズ	46, 48
の	残り時間	52

は	バイパス/ミュート	67
	バウンス	6, 55, 58
	パターンチェンジ	18
	パターンチェンジ入力	20
	パターンチェンジ修正/消去	21
	バックライト	70, 72
	パッチ	62
	パッチ切り替え	12, (41, 51, 62)
	パッチネームの変更	65
	パッチの保存	66
	パン(定位)調節	37, 55

ふ	フォーマット	70, 73, 75, 76
	プリカウント	70, 72
	プリロール	70, 73

へ	ベース音色の選択	46, 47
	ベース音色リスト	83

ま	マイクエフェクト	33, 67
	マイクゲイン	34, 70, 71
	マイク、内蔵マイク	33

み	ミックスダウンエフェクト	7, 38, 66
---	--------------	-----------

り	リズムトラック	5
	リズムトラック音量調節	36
	リズムパターン一覧	83
	リピート再生	46, 48

ろ	録音	27~33
	録音オプション	51
	録音音質の選択	52, 53
	録音ソース選択	52, 53
	録音トラック選択	52
	録音テイクの切り替え	52, 53
	録音レベル	14, 29, 31, 32
	ロード	70, 73

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

PS-02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辺に設置すると影響がでる場合があります。

そのような場合は、PS-02と影響する機器とを十分に距離をおいて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、PS-02も含めて、電波障害による誤動作やデータ破損、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

PS-02が汚れたときは、柔らかい布で乾拭きをしてください。

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ふいてください。

クレンジャー、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INPUT端子に接続されているケーブルのプラグかACアダプターまたは電池を抜いて電源を切り、他の接続されているケーブル類も外してください。

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

保証書の手続きとサービスについて
保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。

ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。

万一、保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示が無い場合
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述が無い場合
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. 指定業者以外での修理、改造が不適当なため生じた故障の場合
5. 故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合
6. ご購入後に製品が受けた過度の衝撃による故障の場合
7. 本製品に起因しない事故や人災および天災による故障の場合
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



ZOOM®
CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>