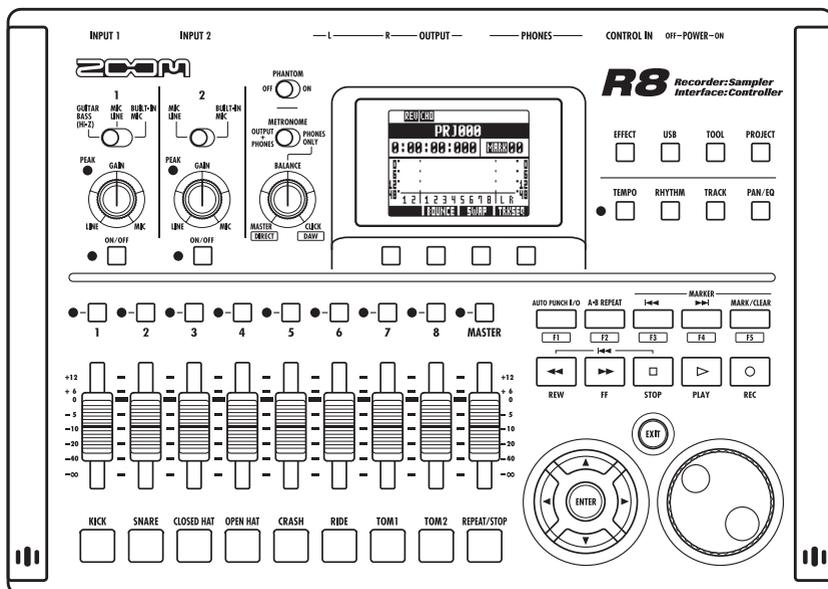


R8 Recorder: Sampler Interface: Controller



オペレーションマニュアル



取扱説明書は、ZOOMのWebサイト (www.zoom.jp/docs/r8) からダウンロードできます。

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。

安全上の注意／使用上の注意

安全上の注意

このオペレーションマニュアルでは、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とおりです。

	「死亡や重症を負うおそれがある内容」です。
	「傷害を負うことや、財産の損害が発生するおそれがある内容」です。

図記号の例

	「実行しなければならない(強制)内容」です。
	「してはいけない(禁止)内容」です。

警告

ACアダプターによる駆動

- ❶ ACアダプターは、必ずZOOM AD-17A/Dを使用する。
- ❷ コンセントや配線器具の定格を超える使い方や交流 100V 以外では使用しない。
AC100V と異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で使用する場合は、必ずZOOM 製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターを使用する。

乾電池による駆動

- ❶ 市販の 1.5V 単乾電池(アルカリ電池または、ニッケル水素蓄電池)×4を使用する。
- ❷ 乾電池の注意表示をよく見て使用する。
- ❸ 使用するときは、必ず電池カバーを閉める。

改造について

- ❶ ケースの開封や改造を加えない。

注意

製品の取り扱いについて

- ❶ 落としたり、ぶつけたり、無理な力を加えないこと。
- ❷ 異物や液体を入れないように注意すること。

使用環境について

- ❶ 温度が極端に高いところや低いところでは使わない。
- ❷ 暖房機やコンロなど熱源の近くでは使わない。
- ❸ 湿度が極端に高いところや水滴のかかるところでは使わない。
- ❹ 振動の多いところでは使わない。
- ❺ 砂やほこりの多いところでは使わない。

ACアダプターの取り扱いについて

- ❶ 電源プラグをコンセントから抜くときは、必ずプラグを持って抜く。
- ❷ 長期間使用しないときや雷がなっているときは、電源プラグをコンセントから抜く。

乾電池の取り扱いについて

- ❶ 電池の+、-極を正しく装着する。
- ❷ 指定の電池を使う。
新しい電池と古い電池、銘柄や種類の違う電池を同時に使用しない。
- ❸ 長期間使用しないときは、乾電池を取り外す。
液漏れが発生したときは、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ること。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

- ❶ ケーブルを接続するときは、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから接続する。
- ❷ 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移動する。

音量について

- ❶ 大音量で長時間使用しない。

使用上の注意

他の電気機器への影響について

RB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、**RB**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、**RB**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。注意してください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。クレンジャー、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絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまで連絡してください。

著作権について

他の者が著作権を保有するCD、レコード、テープ、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。著作権法違反に対する処置に関して、(株)ズームは一切の責任を負いません。

©  SDロゴ、 SDHCロゴは商標です。© Windows® / Windows Vista® はMicrosoft® 社の商標または登録商標です。© Macintosh®、Mac OS® は、Apple Inc.の商標または登録商標です。© Steinberg並びにCubaseはSteinberg Media Technologies GmbH社の商標または登録商標です。©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。

*文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

RSの機能を十分に理解し、未長くご愛用頂くために、このマニュアルをよく読んでください。
また、一通り読み終わった後も、このマニュアルは保証書とともに保管してください。
製品の仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。

はじめに

ZOOM **RS**(以下**RS**と呼びます)をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。
RSは、次のような特長を備えた製品です。

■ 最大32GBのSDHCにも対応した マルチトラックレコーダー

RSは32GBのSDHCにも対応した、8トラックのマルチトラックレコーダーです。16/24bit、44.1/48kHzサンプリングのリニアPCM録音(WAV形式)を実現し、録音済みのファイルをコンピューターに取り込んでDAWソフトウェアの素材としても利用できます。

■ USB2.0 (High Speed) オーディオインターフェース

(参照:「オーディオインターフェースマニュアル」)

RSは豊富な入出力端子を持った、USB2.0 (High Speed)オーディオインターフェースとして利用できます。最高24bit/96kHz入出力、2イン/2アウトに対応し、エフェクトを使うこともできます(ただしサンプリングレートが44.1kHzのときのみ)。USBバスパワーで動作することも可能です。

■ DAWソフトウェアのコントロールサーフェースとして利用可能

(参照:「オーディオインターフェースマニュアル」)

コンピューター上のDAWソフトウェアをUSB経由で操作するコントロールサーフェース機能を搭載。DAWソフトウェアの再生/録音/停止といったトランスポート操作や、フェーダー操作をフィジカルに行えるようになります。また、F1~F5のファンクションキーには、DAWソフトウェアの様々な機能を割り当てることができます(割り当てられる機能はDAWソフトウェアごとに異なります)。

■ ギター、マイク、ラインなど 多彩な入力ソースに対応

(参照:「楽器を接続する」P.20)

ハイインピーダンス対応の入力端子およびファンタム電源(24V、48V)を装備した、XLR/標準フォーン兼入力端子を2基搭載。ギター/ベースなどのハイインピーダンスの楽器から、ダイナミックマイクやコンデンサーマイク、さらにシンセサイザーなどのラインレベル機器まで、あらゆるソースに対応できます。また、アコースティックギターやボーカルの録音に便利な高性能マイクも内蔵されています。

■ 8パッド、8ボイスのサンプラー機能を搭載

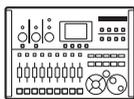
(参照:「サンプラー機能を使う」P.59)

各トラック(パッド)に素材を割り当て、範囲を指定してループを作成できるサンプラー機能を搭載。パッドを叩いてリアルタイムに演奏したり、ループ素材を組み合わせて1曲分の演奏データを作成することが可能です。ドラム・ループを並べるだけで、誰でも簡単にプロ並みのバックিং、ベーシック・トラックを作成できます。ループの再生を聞きながら、別トラックにオーディオ録音することもでき、レコーダーとサンプラーをシームレスに利用できません。

同梱品の確認

パッケージには、次のものが入っています。確認してください。

RS本体



Cubase LE ダウンロード
アクセスコード・シート



USBケーブル



オペレーション
マニュアル(本書)



ACアダプター
(ZOOM AD-17A/D)



Cubase LE
スタートアップ
ガイド



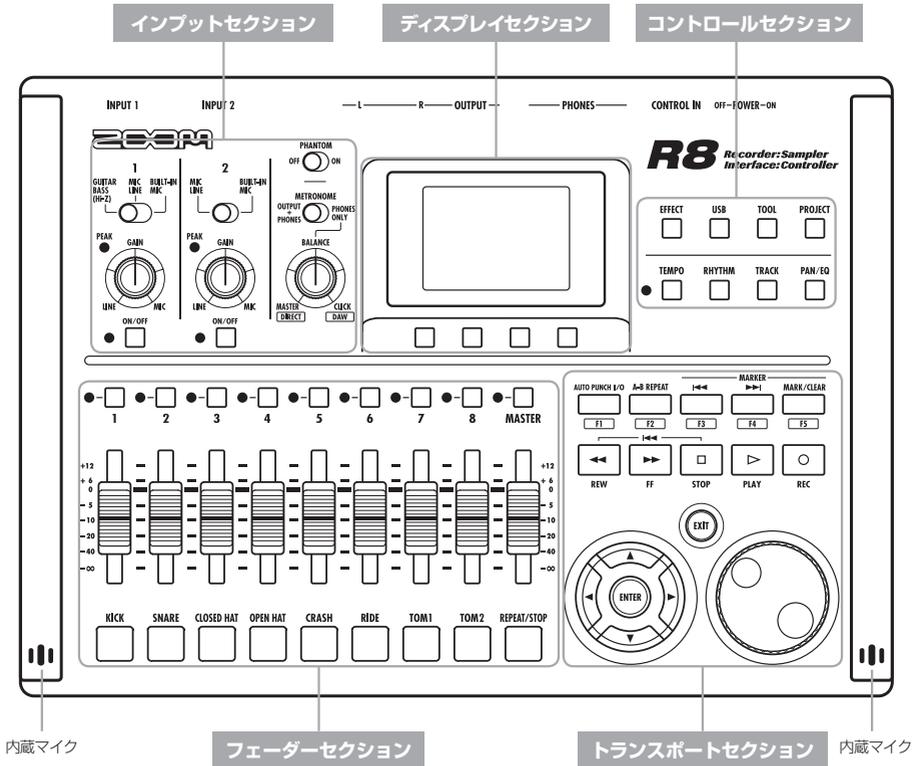
オーディオインターフェースマニュアルはZOOMのWEBサイト(www.zoom.co.jp)からダウンロードできます。

目次

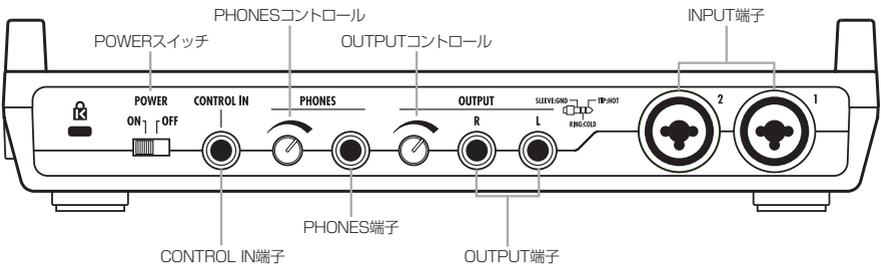
安全上の注意／使用上の注意	1	ミキシングをする	39
はじめに	2	ミキサーについて	39
同梱品の確認	2	音量、EQ、パンを設定する	41
目次	3	センドリターンエフェクトをかける	43
各部の名称	5	トラックにインサートエフェクトをかける	44
スイッチ・キー操作一覧	7	ミックスダウンをする	45
ディスプレイ表示	8	マスタリングエフェクトをかける	45
操作の流れ	9	マスタートラックにミックスダウンする	46
接続	11	リズム機能を使う	47
SDカードのセット	12	リズム機能について	47
電源のセット	13	リズムパターンを選ぶ	48
電源のON/OFF	14	再生するパターンを切り替える	48
日付と時刻の設定	14	ドラムキットを切り替える	48
録音／再生する	15	パッドを使ってリズムパターンを演奏する	49
レコーダーについて	15	バンクを切り替える	49
録音前の準備	16	ドラムを連打する(ロール機能)	49
新規プロジェクトを作成する	16	パッドの感度を調節する	49
拍子を設定する	17	リズムパターンをトラックに割り当てる	50
テンポを設定する	18	リズムパターンを作成する	51
メトロノームを使う	19	作成前の準備	51
最初のトラックに録音する	20	リアルタイムで入力する	52
楽器を接続する	20	ステップ入力する	53
入力感度を調整する	21	リズムパターンをコピーする	54
インサートエフェクトをかける	22	リズムパターンを削除する	55
録音先のトラックを選ぶ	24	リズムパターンの名称を変更する	56
録音する	25	他のプロジェクトからリズムパターンを読み込む	57
録音をやり直す	25	音量、パンを変更する	58
新しいファイルに録音する	26	サンプラー機能を使う	59
再生する	26	サンプラー機能を使った曲作り	59
オーバーダビングする	27	サンプラー機能について	60
ステレオ録音する(ステレオリンク)	28	ループ素材をトラックに割り当てる	62
再生テイクを変更する	29	ループを設定する	63
トラックを交換する(SWAP機能)	30	ループトラックに設定する	63
一部分のみを録音し直す(パンチイン/アウト機能)	31	ループ範囲を設定する	64
マニュアルパンチイン/アウト	31	パッドを使って演奏する	65
オートパンチイン/アウト	32	再生方法を変更する	65
複数のトラックを1~2トラックにまとめる(バウンス機能)	33	発音するタイミングを揃える(グローバルクオンタイズ機能)	65
曲中の好きな位置に移動する(ロケート機能)	35		
任意の範囲を繰り返し再生する(A-Bリピート機能)	37		

トラックのBPMを変更する	66	その他の機能	107
ピッチを変えずにテンポを変更する	67	チューナーを使う	107
不要な部分を削除する	69	ディスプレイを調整する	108
フェードイン/アウトを設定する	70	電源を切らずにSDカードを交換する	109
トラックシーケンサー機能を使う	71	SDカードを初期化する	110
トラックシーケンサーについて	71	SDカードの容量を確認する	110
シーケンスデータを作成する	72	電池の種類を設定する	111
リアルタイムで入力する	72	ファンタム電源の電圧を変更する	111
ステップ入力する	73	フットスイッチを使う	112
拍を挿入/削除する	75	バージョンを確認する	113
シーケンスデータを再生する	77	バージョンアップする	113
エフェクトを使う	79	リズムパターン	115
エフェクトについて	79	エフェクトタイプとパラメーター	117
エフェクトパッチを選ぶ	82	エフェクトパッチリスト	128
パッチを編集する	83	こんな表示が出たら・エラー一覧	134
パッチを保存する	85	故障かな？と思われる前に	135
他のプロジェクトからパッチを読み込む	86	仕様	136
パッチの名称を変更する	87	索引	137
モニター信号にのみエフェクトをかける	88		
プロジェクト/オーディオファイル进行操作する	89		
プロジェクト/オーディオファイルについて	89		
プロジェクトをかける	90		
プロジェクトを選択する	90		
プロジェクト/オーディオファイルの情報を見る	91		
プロジェクト/オーディオファイルをコピーする	92		
プロジェクト/オーディオファイルの名称を変更する	93		
プロジェクト/オーディオファイルを削除する	94		
オーディオファイルを分割する	95		
録音フォーマットを変更する	96		
録音モードを設定する	96		
プロジェクトの連続再生(シーケンスプレイ)	97		
他のプロジェクトからオーディオファイルを読み込む	99		
USBを使う	101		
USBについて	101		
パソコンとデータのやり取りをする(カードリーダー)	102		
オーディオインターフェース/コントロールサーフェース	104		

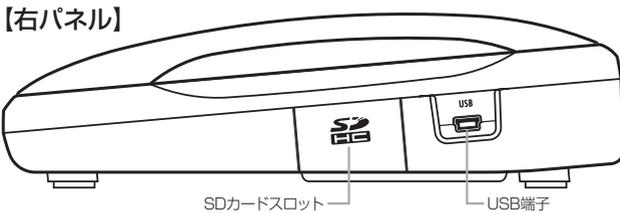
各部の名称



【リアパネル】



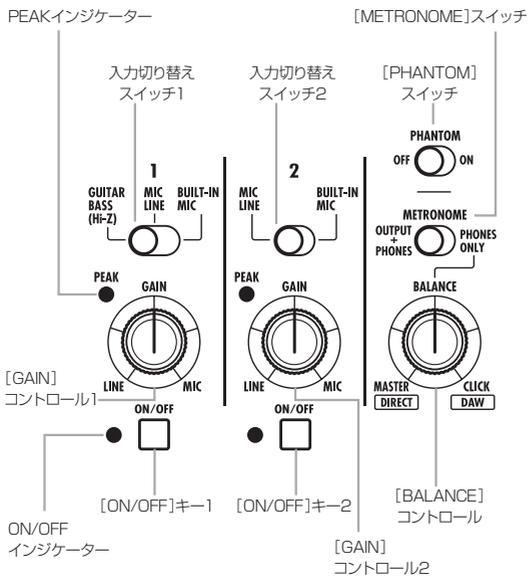
【右パネル】



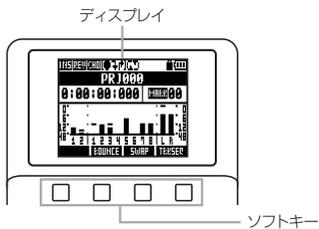
【底辺パネル】

電池ボックス

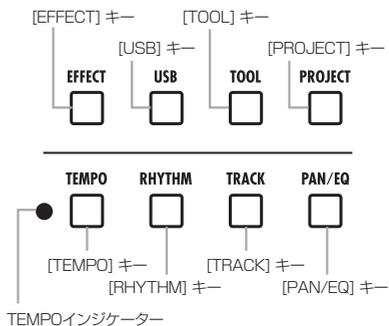
インプットセクション



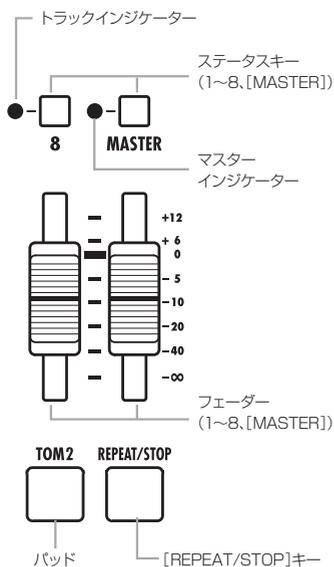
ディスプレイセクション



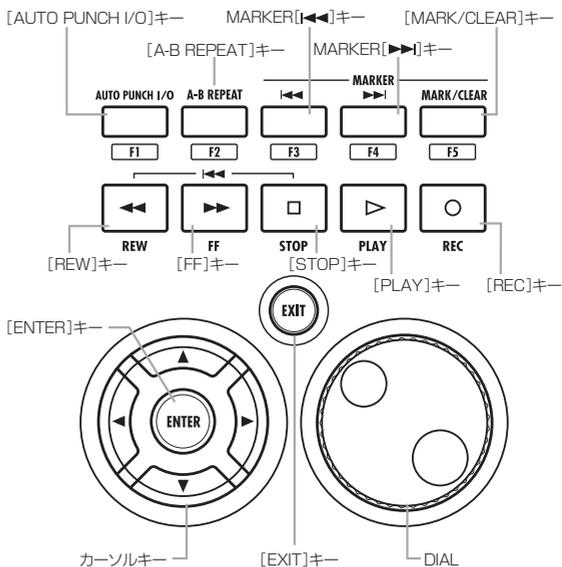
コントロールセクション



フェーダーセクション



トランスポートセクション



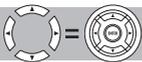
スイッチ・キー操作一覧

RBのスイッチやキーの使い方を説明します。

トランスポートセクション

	[REC] キー	※録音待機状態のトラックがある場合のみ 停止中：[録音待機]になる 録音待機中：[録音待機]を解除 再生中：[録音開始]になる（マニュアルパンチン/アウト）
	[PLAY] キー	停止中：[再生]開始 録音待機中：[録音]開始
	[STOP] キー	録音中：[録音]終了 再生中：[再生]停止 録音待機中：停止状態になる
	[FF] キー	停止中・再生中：早送り
	[REW] キー	停止中・再生中：巻戻し  STOPを押しながらREWを押す：先頭に戻る
	[ENTER] キー	決定
	[EXIT] キー	押す：戻る 長押し：トップ画面に戻る
	[DIAL]	メニューや数値の変更、移動
	MARK/CLEAR	マークの設定、解除、ロケート
	AUTO PUNCH/OFF A-B REPEAT	オートパンチン/アウト、A-Bリピートの設定、解除

カーソル



マニュアルでの表記 本体

マニュアルでの表記	
	メニュー移動
説明中で使用する方向を実線で示しています	

カーソルでは上下、左右の項目を選択します。マニュアルでは上のように表記します。

コントロールセクション

	[EFFECT]キー	インサートエフェクト、センドリターンエフェクトの設定
	[USB]キー	オーディオインターフェース、コントロールサーフェース、カードリーダーの使用
	[TOOL]キー	メトロノーム、チューナー、システム、SDカードの設定
	[PROJECT]キー	プロジェクトの作成、設定、操作
	[TEMPO]キー	テンポの設定(テンポに合わせてインジケータが点滅)
	[RHYTHM]キー	リズムパターンの演奏、作成、設定
	[TRACK]キー	トラックの割り当て、設定
	[PAN/EQ]キー	トラックミキサーの設定

フェーダーセクション

	[1]～[8] TRACK ステータス キー	トラックのステータスの切り替え トラックインジケータ 線：PLAY(再生) 消灯：MUTE(消音) 赤：REC(録音) 橙：ループトラック、リズムパターントラック再生
	MASTER ステータス キー	マスタートラックのステータスの切り替え トラックインジケータ 線：PLAY(再生) 消灯：MASTER(再生、録音解除) 赤：MIX DOWN(録音)

インプットセクション

	入力切り替えスイッチ1	使用する楽器、マイクに応じて切り替え
	入力切り替えスイッチ2	使用する楽器、マイクに応じて切り替え
	[PHANTOM] スイッチ	ファンタム電源のON/OFF
	[METRONOME]スイッチ [BALANCE]コントロール	メトロノームの出力先設定 [PHONES ONLY]の場合、[BALANCE]コントロールで演奏とメトロノーム音の音量/バランスを調整
	[GAIN]コントロール 1,2	入力感度の設定(入力レベルが歪み始めるとインジケータが点灯)
	[ON/OFF]キー 1,2	入力のON/OFF(録音レベルが歪み始めるとインジケータが点滅)

ディスプレイ表示

ディスプレイはプロジェクトなどのデータやレコーダー、オーディオインターフェースなどのコンピューターとの接続や稼働状態、有効な機能と各種メニューを表示します。

ディスプレイと画面表示

【トップ画面】現在のプロジェクトを表示

アイコン表示エリア



時間：分：秒：ミリ秒



(上下カーソルキーで切り替え)

小節一拍一チェック

0001-01-01

【メニュー画面】操作メニューを表示

メニュー名またはトラック番号



アイコン表示と設定

	<p>【インサートエフェクト】アイコン (P.22,44,45,79) インサートエフェクト設定中に表示。</p> <p>EFFECT 設定：<input type="checkbox"/></p>
	<p>【センドリターンエフェクト】REVERB/ CHORUSアイコン(P.43,79,81) センドリターンエフェクト設定中に表示。</p> <p>EFFECT 設定：<input type="checkbox"/></p>
	<p>【AUTO PUNCH IN/OUT】アイコン(P.32) オートパンチイン/アウト設定中に表示。</p> <p>AUTO PUNCH I/O 設定：<input type="checkbox"/></p>
	<p>【A-B REPEAT】アイコン(P.37) ABリピート設定中に表示。</p> <p>A-B REPEAT 設定：<input type="checkbox"/></p>
	<p>【PROTECT】アイコン(P.90) プロジェクトのプロテクト設定中に表示。</p> <p>PROJECT 設定：<input type="checkbox"/></p>
	<p>電池アイコン(P.13) 電池稼働時(電池稼働中/電池残量あり/電池 交換時期)に表示。 (ACアダプター稼働時は非表示)</p>

ソフトキー

BOUNCE SWAP TRXSEQ

ディスプレイの下部にはソフトキーが表示されます。
表示の下にあるキーを押すと、その機能を使うことができます。

操作の流れ

1. 録音前の準備

録音前には次のような準備をします。

録音前の準備 P.16

- 楽曲を制作するには、まずプロジェクトを作成します。
 - **新規プロジェクトを作成する(P.16)**
- 楽曲の拍子やテンポを設定します。
 - **拍子を設定する(P.17)**
 - **テンポを設定する(P.18)**
- 録音時のガイドとなるメトロノームを設定します。
 - **メトロノームを使う(P.19)**

2. 録音

各トラックに楽器やボーカルなどを録音します。サンプラー機能でオーディオファイルのループを、リズムマシン機能でリズムパターンをトラックに割り当て、

最初のトラックに録音する P.20

作成したプロジェクトの各トラックに、楽器やボーカルなどを録音します。

- 楽器やマイクを接続し、入力感度を調整します。
 - **楽器を接続する(P.20)**
 - **入力感度を調整する(P.21)**
 - **ステレオ録音する(ステレオリンク)(P.28)**
- 録音するトラックを選び、録音します。
 - **録音先のトラックを選ぶ(P.24)**
 - **録音する(P.25)**
- 録音時には、次のようなエフェクトが使用できます。
 - **インサートエフェクトをかける(P.22)**
 - **モニター信号にのみエフェクトをかける(P.88)**
- 録音のやり直しや、一部分だけ録り直すこともできます。
 - **直前に行った録音をやり直す(UNDO/REDO機能)(P.25)**
 - **一部分のみを録音し直す(パンチイン/アウト機能)(P.31)**

サンプラー機能を使う P.59

- オーディオファイルをトラックに割り当て、ループを設定します(ループトラック)。
 - **ループ素材をトラックに割り当てる(P.62)**
 - **ループを設定する(P.63)**

リズム機能を使う P.47

- リズムパターンをトラックに割り当てます(リズムパターントラック)。
 - **リズムパターンをトラックに割り当てる(P.50)**

トラックシーケンサー機能でそれらを演奏順に並べることができます。

再生する P.26

録音した楽器やボーカルなどを再生します。

- 任意の位置からの再生や、任意の範囲の繰り返し再生もできます。
- **曲中の好きな位置に移動する(ロケート機能)(P.35)**
- **任意の範囲を繰り返し再生する(A-Bリピート機能)(P.37)**
- 演奏のテイクを変更(トラックに割り当てるオーディオファイルを変更)します。
- **再生テイクを変更する(P.29)**

オーバーダビングする P.27

録音したトラックを再生しながら、さらに他のトラックに楽器やボーカルなどを録音(オーバーダビング)します。

トラックの操作

- トラックが不足する場合は、バウンスしてトラックを整理します。
- **複数のトラックを1~2トラックにまとめる(バウンス機能)(P.33)**

トラックシーケンサー機能を使う P.71

- ループトラック、リズムパターントラックを演奏順に並べ、1曲分の演奏データ(シーケンスデータ)を作成します。
- **シーケンスデータを作成する(P.72)**
- **シーケンスデータを再生する(P.77)**

3. ミキシング、ミックスダウン

すべてのトラックの録音、準備ができれば、ミキシングを行い、ミックスダウンします。

RB本体で行う場合

ミキシングをする P.39

各トラックのバランスやエフェクトを調整(ミキシング)します。

- 各トラックのバランスを調整します。
- **音量、EQ、パンを設定する(P.41)**
- 各トラックには、次のようなエフェクトをかけることができます。
- **センドリターンエフェクトをかける(P.43)**
- **トラックにインサートエフェクトをかける(P.44)**

ミックスダウンをする P.45

最終的なステレオミックスをマスタートラックに録音(ミックスダウン)します。

- ミックスダウン時には、次のエフェクトをかけることができます。
- **マスタリングエフェクトをかける(P.45)**
- ミックスダウンを行います。
- **マスタートラックにミックスダウンする(P.46)**

コンピューターで行う場合

USBケーブルでコンピューターと接続すると、オーディオインターフェースやコントロールサーフェース、カードリーダーとしても使用でき、DAWソフトウェアなどを使用して、ミキシング、ミックスダウンを行うこともできます。

- **オーディオインターフェース/コントロールサーフェース(P.104)**
- **パソコンとデータのやり取りをする(カードリーダー)(P.102)**

オーディオインターフェースについては、「オーディオインターフェースマニュアル」も参照してください。

オーディオインターフェースマニュアルはZOOMのWEBサイト(www.zoom.co.jp)からダウンロードできます。

接続

下の図を参考に、楽器やマイク、オーディオ機器、コンピューターなどを接続してください。

出力

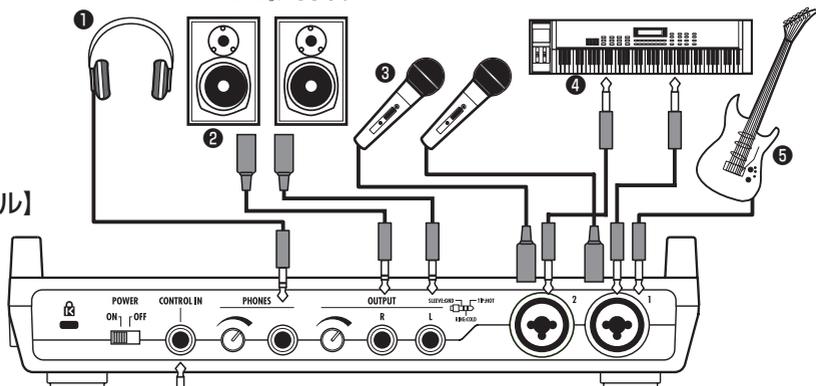
- 1 ヘッドフォン
- 2 オーディオコンボやアンプ内蔵スピーカーなど

入力

[INPUT端子]には、[XLRプラグ]のケーブル、または[モノラル・ステレオフォンプラグ]のケーブル(バランス/アンバランス)を接続します。

- 3 マイク
 - ・ [INPUT 1,2]にマイクを接続します。
 - ・ 入力切り替えスイッチを[MIC LINE]にします。
 - ・ コンデンサーマイクにファンタム電源を供給する場合は、[PHANTOM]スイッチをONにします。
- 4 ステレオ出力機器
 - シンセサイザーやCDプレーヤーなど、ステレオ出力機器の場合。
 - ・ L側の出力端子を[INPUT 1]に、R側を[INPUT 2]に接続します。
 - ・ 入力切り替えスイッチを[MIC LINE]にします。
- 5 ギター/ベース
 - バッシブタイプのエレクトリックギター/ベースの場合。
 - ・ [INPUT 1]に接続します。
 - ・ 入力切り替えスイッチを[GUITAR BASS(Hi-Z)]にします。
- 6 内蔵マイク
 - 本体左右の内蔵マイクで、ドラムやバンドなどの録音を行う場合。
 - ・ 入力切り替えスイッチ1(左)、入力切り替えスイッチ2(右)を[BUILT-IN MIC]にします。

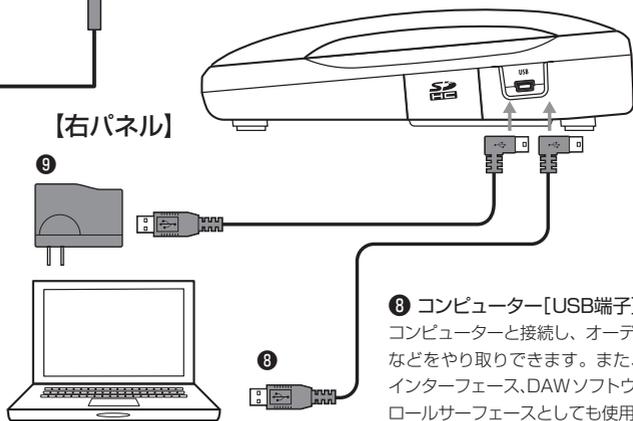
【リアパネル】



【右パネル】

- 7 フットスイッチ
フットスイッチ ZOOM FS01(別売)を接続し、レコーダーの再生/停止やパンチイン/アウトなどの操作を行います。

- 9 ACアダプター
専用ACアダプター(ZOOM AD-17A/D)を必ずお使いください。



- 8 コンピューター[USB端子]接続
コンピューターと接続し、オーディオファイルなどをやり取りできます。また、オーディオインターフェース、DAWソフトウェアのコントロールサーフェースとしても使用できます。

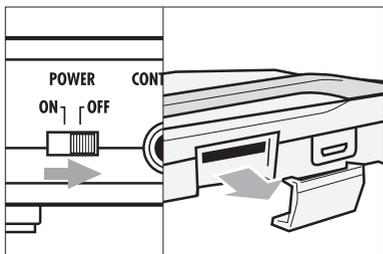
SDカードのセット

RSでは、録音データや設定をSDカードに保存します。
SDカードの取り付け、取り外しはデータを保護するため電源を切って行ってください。

録音するときには、SDカードが必要です。

【電源をOFFにしてセット】(通常使用)

1 電源をOFFにして、 SDカードカバーをはずす



2 ライトプロテクトを 解除したSDカードを スロットに奥まで差し込む 外す：押し込んでから外す



ライトプロテクト
の解除

NOTE

- ・電源を入れたままSDカードの交換をしたいときは必ず指定の操作を行ってください。(P.109参照)
- ・SDカードを抜き差しするときは必ず電源をOFFにします。電源ONの状態で行うと録音データが壊れる場合があります。
- ・SDカードが奥まで挿入できないときは、SDカードの挿入方向や裏表が間違っていることがあります。無理に押し込まず向きを変えて挿入してください。無理に挿入するとカードが壊れる場合があります。
- ・コンピューターやデジタルカメラなどで使用したSDカードは、必ず**RS**でフォーマット(初期化)してから使用してください。
- ・SDカードが挿入されていないときは、RECORDER MODEで、[REC]キーが無効となります。

この表示が出たら

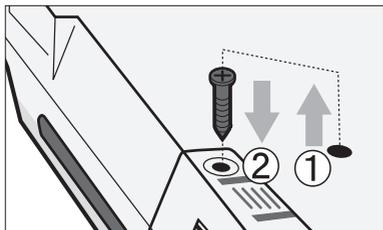
- ・“No Card”：SDカードを検出できていません。SDカードが正しく挿入されているか確認してください。
- ・“Card Protected”：SDカードに書き換え保護機能がかけられています。ロックスイッチをスライドさせてライトプロテクトを解除してください。

HINT

- ・SDカードは16MB～2GB SDカード、または4～32GB SDHCカードが使用できます。
- ・最新のSDカード対応状況はZOOMサイトで確認できます。
ZOOMサイト
<http://www.zoom.co.jp>

SDカードの盗難防止

1 スロット横に付属するネジを SDカードカバーのネジ穴に取り 付けます



☞ 参照：

電源を切らずにSDカードを交換する

P.109

SDカードを初期化する

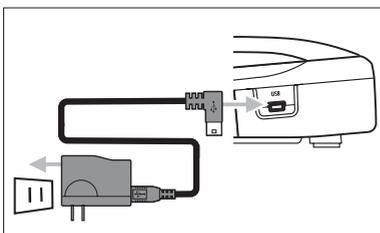
P.110

電源のセット

電源は付属の専用アダプター、または、単三乾電池(別売)4本を使用してください。

家庭用電源を使用(専用ACアダプター)

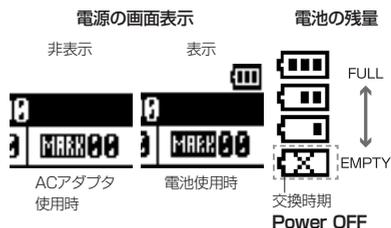
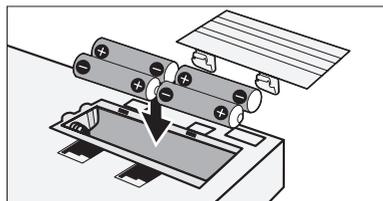
- 1 電源をOFFにし、右側面のUSB端子にUSBケーブルを差し込む
- 2 USBケーブルのもう一方をACアダプターに接続し、電源コンセントに接続する



注意 必ず専用ACアダプターをお使いください。付属のACアダプター(ZOOM AD-17A/D)以外のアダプターを使用すると故障の原因になることがあります

電池を使用

- 1 電源をOFFにし、底面の電池カバーを開ける
- 2 電池を取り付け、カバーを閉める



HINT

USBからの電源供給

USBケーブルでコンピューターと接続して使用する場合は、コンピューターから電源が供給されます。

NOTE

- ・電池カバーを開けると、ACアダプターを抜き差しするときは必ず電源をOFFにします。電源ONで行うと録音データが壊れる場合があります。
- ・使用できる電池はアルカリ電池またはニッケル水素蓄電池です。電池での使用時間の目安はアルカリ電池で約5.5時間です。
- ・電池交換時期は、“Low Battery!”が表示されたときです。すぐに電源スイッチをOFFにし、新しい電池と交換するか、専用ACアダプターに切り替えてください。
- ・残量表示の精度を高めるには、電池種類の設定を行います。

☞ 参照：電池の種類を設定する

P.111

電源のON/OFF・日付と時刻の設定

電源ON 起動／電源OFF シャットダウン時の注意事項とファイルやデータにつけられる日付・時刻の設定方法です。

電源のON/OFF

- 1) すべての機材を電源OFFにする
- 2) **RS**にSDカードをセットし、電源、楽器、モニターシステム(またはヘッドフォン)が適切に接続されていることを確認する

電源ON 起動

1

POWER
ON | OFF

ONにする



2 接続されている楽器、モニターシステムの順に電源をONにする

電源OFF シャットダウン

1

POWER
ON | OFF

OFFにする



NOTE

- ・電源を入れる前に、**RS**のPHONESコントロール、OUTPUTコントロールと接続する楽器、モニターなど機材の音量を絞ってください。
- ・1分以上**RS**に電源が供給されなかったときは〈DATE/TIME〉の設定が初期値に戻ります。

日付・時刻の設定

TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

1 **TOOL** 押す

2 **SYSTEM** を選ぶ

TOOL

METRONOME
TUNER
SYSTEM
SD CARD

メニュー移動

(ENTER) 押す

3 **DATE/TIME** を選ぶ

SYSTEM

LIGHT On
CONTRAST 5
DATE/TIME
VERSION
BATTERY Alkaline

メニュー移動

(ENTER) 押す

4 日付、時刻の単位を選び、数値を変える

YEAR(年)→MONTH(月)→DAY(日)→
00:00:00(時:分:秒)を設定する

DATE/TIME

YEAR MONTH DAY
2011 1 1 (SAT)

00 : 00 : 00 (OK)

単位移動

数値変更

5 **OK** を選ぶ

DATE/TIME

YEAR MONTH DAY
2011 1 1 (SAT)

00 : 00 : 00 (OK)

カーソル移動

(ENTER) 押す

この表示が出たら

Reset DATE/TIME

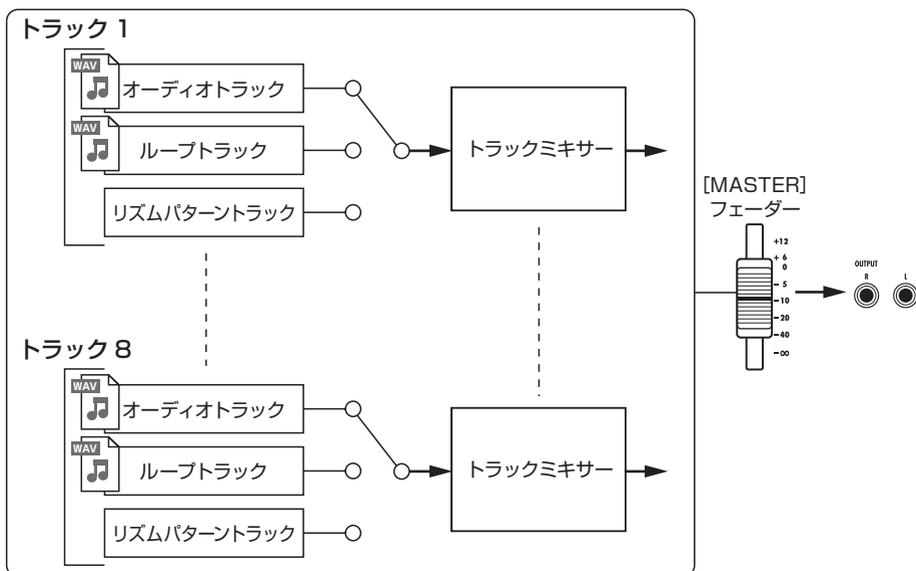
- ・日付と時刻の設定が初期化されています。再度日付と時刻の設定を行ってください。

レコーダーについて

RSは8つのトラックで構成されており、最大で2トラック同時録音、8トラック同時再生が可能です。

トラックには、次のような種類があります。

トラックの種類	内容	参照
オーディオトラック	オーディオファイルの先頭から最後まで再生します。	—
ループトラック	オーディオファイルの指定した範囲をループ再生します。	サンプラー機能を使う(P.59)
リズムパターントラック	リズムパターンを再生します。	リズム機能を使う(P.47)



録音ファイルについて

RSでは、録音先のトラックに応じて、次のようなオーディオファイルが作成されます。

- ・モノラルトラック：モノラルWAVファイル
- ・ステレオリンクされたトラック：ステレオWAVファイル

ファイルフォーマットはプロジェクトに応じて、また量子化ビット数の設定に応じて変わります。

☞ 参照：録音フォーマットを変更する

P.96

再生ファイルについて

RSのオーディオトラック、ループトラックには、モノラル／ステレオのWAVファイルを割り当てることが可能です。(ただし、プロジェクトのサンプルレートと異なるファイルは扱えません)

DAWソフトウェアで作ったオーディオファイルを**RS**で再生することもできます。

トラックの仮想トラック数に制限はなく、同じプロジェクト内のオーディオファイルであれば、どれでも割り当てることが可能です。

ステレオファイルを割り当てたトラックは、自動的にステレオリンクがオンになります。

録音前の準備

RSでは1つの楽曲を「プロジェクト」という単位で管理します。

新規で録音を行うときは、最初にプロジェクトを作成し、必要に応じて拍子(初期値：4/4)、テンポ(初期値：120.0)を設定します。

また、録音時のガイドとなるメトロノームも必要に応じて設定します。

新規プロジェクトを作成する

新しいプロジェクトを作成します。各種設定を前のプロジェクトから引き継いだり、プロジェクトのサンプルレートを設定することができます。

- PROJECT**  押す
- NEW** を選ぶ

PROJECT

NEW	
SELECT	
INFO	
COPY	
DELETE	

メニュー移動 

(ENTER) 押す
- NAME** を選ぶ

NEW PROJECT

NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

メニュー移動 

(ENTER) 押す
- 必要に応じてプロジェクト名を変更する

NEW PROJECT NAME **DELETE** **(DELETE)** 文字削除

PRJ003 **(INSERT)** 文字挿入

(OK) ENTER (CANCEL) EXIT **(DELETE) (INSERT)** 文字変更 

(ENTER) 押す 
- 設定値の引き継ぎ方を選ぶ

NEW PROJECT

NAME	PRJ003
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

メニュー移動 

設定変更 

6 サンプルレートを選ぶ

NEW PROJECT

NAME	PRJ003
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

メニュー移動 

設定変更 

7 EXECUTE を選ぶ

NEW PROJECT

NAME	PRJ003
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

メニュー移動 

(ENTER) 押す

NOTE

- 最後のプロジェクトの設定や値を新しいプロジェクトに引き継ぐことができます。

[Continue]で引き継げるデータ

- ・BIT LENGTHの設定
- ・INSERT EFFECTの設定
- ・SEND RETURN EFFECTの設定
- ・トラックステータス (トラックのPLAY/MUTE/REC)設定
- ・BOUNCEの設定
- ・トラックパラメーターの設定
- ・METRONOMEの設定

[Reset]

各項目の初期設定値

- ・RATEでは、DVDの音声に対応したサンプルレートを選ぶこともできます。

RATE：サンプルレート

設定値	サンプルレート
44.1kHz	通常の場合(初期値)
48.0kHz	DVDの音声作成の場合など

- ・48kHzに設定されている場合は、エフェクトは使用できません。

拍子を設定する

拍子は、トラックシーケンサーで設定します。初期値は4/4です。それ以外の場合だけ、次のように設定を変更してください。

1 TRACK



押す

2 TRK SEQを選ぶ



メニュー移動

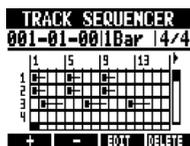


押す

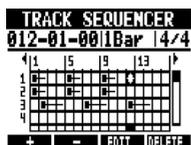
3 ステップ入力開始



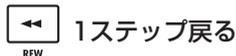
押す



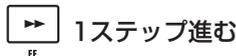
4 拍子を変更したい位置にカーソルを移動



カーソル移動



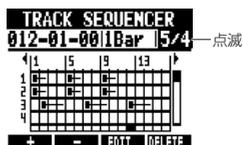
1ステップ戻る



1ステップ進む

楽曲全体の拍子を設定するときには先頭に、楽曲の途中で拍子を変更するときはその位置にカーソルを移動します。

5 拍子の表示エリアに移動し、設定値を変更する



エリア移動



設定値変更

拍子の変更	
設定値	
1/4~8/4	初期値：4/4

6 設定終了

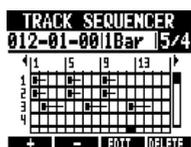


押す

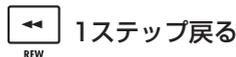
STOP

挿入した拍子の削除

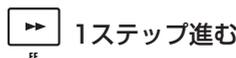
1 拍子を削除したい位置にカーソルを移動する



カーソル移動

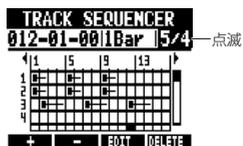


1ステップ戻る



1ステップ進む

2 拍子の表示エリアに移動する



エリア移動



3 DELETE の下の 押す

テンポを設定する

1 **TEMPO**
 押す

2  : 設定値が変更される

TEMPO

叩く

: 平均値からテンポが検出される



テンポ	
設定値	
40.0~250.0	初期値: 120.0

NOTE

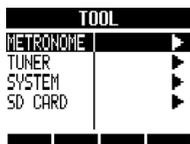
- ・テンポはプロジェクトごとに保存されます。

メトロノームを使う

音量、音色、定位を変更することができるブリカウント機能付きメトロノームです。ヘッドフォンにのみメトロノーム音を出力することもできます。

1 TOOL
□ 押す

2 METRONOME を選ぶ

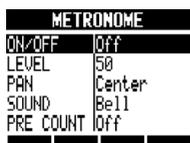


メニュー移動



(ENTER) 押す

3 各メニューを選び、設定や設定値を選ぶ



メニュー移動

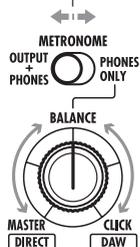


設定変更

HINT

メトロノームの出力の切り替えと調節

[METRONOME]スイッチ：出力先を切り替えることができます。



OUTPUT + PHONES

メトロノームはOUTPUT、PHONESの両方の端子から出力されます。

PHONES ONLY

メトロノームはPHONESからのみ出力されます。BALANCEつまみで[MASTER]フェーダー通過後の信号とメトロノームの音量を調整できます。

MASTER CLICK
(メトロノームの出力)

- ・メトロノーム設定はプロジェクトごとに保存されます。
- ・マスタートラック再生時も利用できます。

メニューの設定と設定値

ON/OFF：動作	
設定	
Play Only	再生時のみ
Rec Only	録音時のみ
Play & Rec	再生録音の両方
Off(初期値)	鳴らさない
LEVEL：音量	
設定値	
0~100	初期値：50
PAN：定位	
設定値	
L100~R100	初期値：Center
SOUND：音色	
設定	
Bell(初期値)	メトロノームの音色(強拍がベル音)
Click	メトロノームの音色(クリック音のみ)
Stick	ドラムのスティックを打つ音
Cowbell	カウベルの音色
Hi-Q	シンセサイザーのクリック音
Track1~Track8	TRACK1~8の音(モノラル)
Track1/2~Track7/8	TRACK1/2~7/8の音(ステレオ)
PRE COUNT：前カウント	
設定	
Off	鳴らさない(初期値)
1~8	1拍から8拍の前カウントを鳴らす
Special	SPECIAL

NOTE

- ・メトロノームの音量を大きくすると、拍子のアクセントがわかりにくくなる音色もありますので注意してください。
- ・リズムパターンを割り当てているトラックは、SOUND設定でそのトラックを選択していても、音は出力されません。
- ・メトロノームの拍子は、トラックシーケンサーで設定した拍子になります。

最初のトラックに録音する

作成したプロジェクトの各トラックに録音していきます。楽器を接続し、録音して、それを再生します。録音時にいろいろなエフェクト(インサートエフェクト)をかけることもできます。

楽器を接続する

パッシブタイプのギター接続

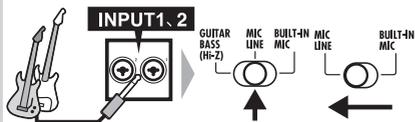
INPUT1にハイインピーダンス楽器をつなぎ、入力切り替えスイッチ1をGUITAR BASS(Hi-Z)にする



INPUT 1に信号を入力

ローインピーダンス楽器の接続

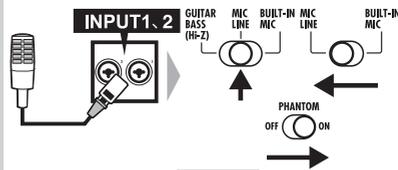
INPUT1または2に楽器をつなぎ、接続したINPUTの入力切り替えスイッチをMIC LINEにする



INPUT 1~2に信号を入力
ステレオ接続するときは、L側の出力端子をINPUT1に、R側の出力端子をINPUT2に接続します。

ファンタム電源を使う

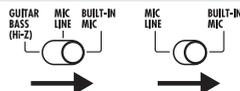
INPUT1または2にマイクをつなぎ、接続したINPUTの入力切り替えスイッチをMIC LINEにする。さらに[PHANTOM]スイッチをONにする



接続先にファンタム電源を供給

内蔵マイクを使う

本体左側の内蔵マイクを使うときは入力切り替えスイッチ1を、右側を使うときは入力切り替えスイッチ2を、BUILT-IN MICにする



INPUT 1,2に信号を入力

NOTE

録音可能な時間は、録音フォーマットとセットしているSD/SDHCカードの容量により、次のようになります。

録音フォーマット	SD/SDHCカード容量					
	1GB	2GB	4GB	8GB	16GB	32GB
16bit/44.1kHz	3時間7分	6時間14分	12時間28分	24時間56分	49時間53分	99時間46分
16bit/48kHz	2時間51分	5時間43分	11時間27分	22時間55分	45時間50分	91時間40分
24bit/44.1kHz	2時間4分	4時間9分	8時間18分	16時間37分	33時間15分	66時間30分
24bit/48kHz	1時間54分	3時間49分	7時間38分	15時間16分	30時間33分	61時間6分

- 録音時間は1トラックあたりの目安で、ステレオ(2トラック)の場合はこの1/2になります。
- 最長連続録音時間は、録音トラック数に関係なく、16bit/44.1kHzのWAVフォーマットで約6時間、24bit/44.1kHzのWAVフォーマットで約4時間です。

入力感度を調整する

- 1 接続したINPUTの[ON/OFF]スイッチを押し、赤点灯させる



- 2 入力感度[GAIN]を調整する

**NOTE**

- ・ P E A Kインジケーターが赤点灯したときは入力信号が検知できる最大の0 d Bを超えクリップした状態です。
クリップすると録音されたレベルが歪んでしまうため、レベルを下げて調整します。

インサートエフェクトをかける

- 1 **EFFECT**
 押す
- 2 **INSERT** の下の 押す
- 3 **ON/OFF** を選び、**On** を選ぶ

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
<input type="checkbox"/> REVERSE <input type="checkbox"/> CHORUS	

メニュー移動


 設定変更
- 4 アルゴリズム／パッチを選ぶ

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
<input type="checkbox"/> REVERSE <input type="checkbox"/> CHORUS	

メニュー移動


 アルゴリズム、
パッチ変更
- 5 **INPUT SRC** を選び、
接続した**INPUT** を選ぶ

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
<input type="checkbox"/> REVERSE <input type="checkbox"/> CHORUS	

メニュー移動


 インプット先
変更
- 6  押す：トップ画面に戻る



7 録音レベルを調整する



インサートエフェクトをかける場合は、レベルメーターのOdBの部分までふれないように、またインプットセクションの[ON/OFF]スイッチのインジケーターが点滅しないように、録音レベルを調整(次ページを参照)してください。

NOTE

- ・アルゴリズム、パッチなど、インサートエフェクトについてくわしくは「エフェクトについて」P.79を参照してください。
- ・インサートエフェクトは、録音する音にはかかずに、モニター音のみにかけることもできます。(「モニター信号にのみエフェクトをかける」P.88を参照)

録音レベルを調整する

1

PAN/EQ

 押す

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

2

録音レベルを調整するINPUTの
ON/OFF 押す

INPUT1	
PAN	Center
REV SEND	0
CHO SEND	0
REC LEVEL	100

3

REC LEVELを選び、
録音レベルを調整する

INPUT1	
PAN	Center
REV SEND	0
CHO SEND	0
REC LEVEL	100

ON/OFF

メニュー移動

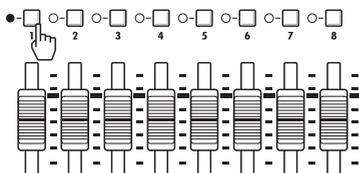


設定変更

[ON/OFF]スイッチのインジケータが点滅しないように、録音レベルを調整してください。

録音先のトラックを選ぶ

1 録音するトラックのステータス
キーを数回押し、赤点灯させる

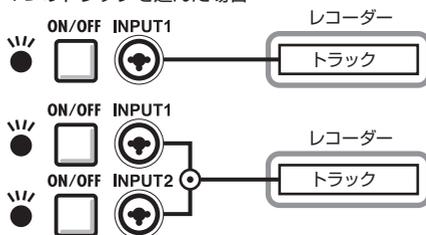


2 [MASTER]フェーダーと録
音するトラックのフェーダー
をいったん0dBにセットし、
それからフェーダーを動かして
録音する楽器のモニター音
量を調整する

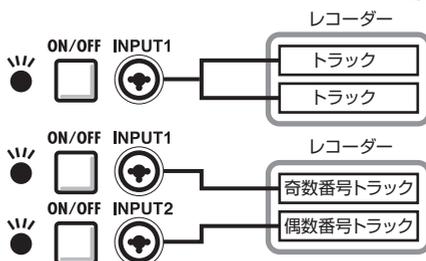
NOTE

・INPUTとトラックの関係は次のようになります。

1つのトラックを選んだ場合

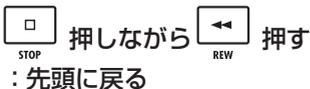


2つのトラックまたはステレオトラックを選んだ場合



録音する

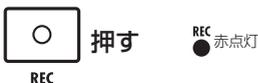
1 カウンターを先頭に戻す



トップ画面



2 録音待機状態にする



3 録音を開始する



4 停止する



録音をやり直す

録音をやり直す場合、同じトラックに続けてもう一度録音すると、直前に録音したファイルに上書きされますが、UNDO機能で直前の録音を取り消すこともできます。また、ファイルは残しておいて、新しいファイルに別のテイクを録音することもできます。

HINT

録音時に前の録音に上書きするか、前の録音を残して新規に録音するかを設定することもできます。(「録音モードを設定する」JP.96を参照)

直前に行った録音をやり直す (UNDO/REDO機能)

思ったように演奏できなかつたり、録音レベルの設定などが間違っていたりして、録音操作をやり直したいときはUNDO/REDO機能を使います。

録音を取り消して、元の状態に戻る操作がUNDOです。

また、UNDOの操作を取り消す操作がREDOです。

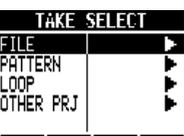
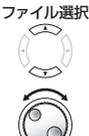
UNDO の下の □ 押し : UNDO

REDO の下の □ 押し : REDO

NOTE

- ・UNDOが有効なのは、トラックに録音されたオーディオデータのみです。
- ・UNDOで戻せるのは、1つ前の状態までです。それ以上前の状態には戻せません。

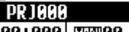
新しいファイルに録音する

- TRACK
 押す
- 新しいファイルに録音する
トラックを選ぶ
  トラック選択
- TAKE を選ぶ
  メニュー移動
 押す
- FILE を選ぶ
  メニュー移動
 押す
- New Take を選ぶ
  ファイル選択
 押す

HINT

- ・“TAKE”には、ファイル名が表示されます。ファイル名は「MONO-000.WAV」(ステレオトラックの場合は「STE-000.WAV」)から「MONO-001.WAV」、「MONO-002.WAV」…のように連番で自動的につけられます。ファイル名は必要に応じて変更できます。「プロジェクト／オーディオファイルの名称を変更する」P.93を参照)

再生する

- 再生するトラックのステータスキーを数回押し、緑点灯させる
 [再生するトラック]
緑点灯するまで
数回押す
 緑点灯
: PLAY(再生状態)
- カウンターを先頭に戻す
 押しながら  押す
: 先頭に戻る
  

- 再生する
 押す  緑点灯
- 停止する
 押す  緑点灯

NOTE

- ・録音したオーディオファイルは、REC MODEがOverwriteの場合、トラック内で上書き録音されます。カウンターを先頭に戻し録音すると先の録音に上書きされるので注意してください。PLAY状態ではトラックに格納されたファイルが再生されます。

HINT

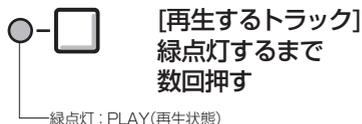
- ・再生するファイルを変更し、別のテイクに差し替えることもできます。「再生テイクを変更する」P.29を参照)

オーバーダビングする

「最初のトラックに録音する」で録音した内容を再生しながら、他のトラックに楽器を重ねて録音(オーバーダビング)します。

録音済みのトラックの再生

- 再生するトラックのステータスキーを数回押し、緑点灯させる

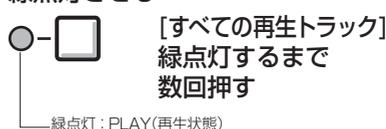


オーバーダビング

すでに録音済みのトラックを再生状態にしたら、「最初のトラックに録音する」(P.20)の「楽器を接続する」～「録音する」と同様に、別のトラックに録音してください。

すべてのトラックの再生

- 再生するすべてのトラックのステータスキーを数回押し、緑点灯させる



-  押しながら  押す
：先頭に戻る

-  押す：再生
PLAY
▶ 緑点灯

-  押す：停止
STOP
■ 緑点灯

HINT

- 録音したトラックと同じトラックを使って、2回目以降の録音をしたいときは、「再生テイクを変更する(P.29)」を参考にトラックに録音していたファイルをほかのトラックに割り当てて、録音するトラックを空けておきます。
または、録音したトラックと未録音のトラックを交換(SWAP)します。(「トラックを交換する(SWAP機能)」P.30を参照)
- 最初のトラックとは別のトラックに録音する場合は、トラックの交換は必要ありません。
- 新しいファイルに録音したいときはトラックにNew Takeを選択した状態で行います。(「新しいファイルに録音する」P.26を参照)

NOTE

- ファイルのトラックを移動した場合、録音するトラックにファイルが割り当てられていない“New Take”になっていることを確認してください。
割り当てられたファイルがある場合、上書き録音が行われて古い録音は消去されます。
- 録音したオーディオファイルは、REC MODEがOverwriteの場合、トラック内で上書き録音されます。カウンターを先頭に戻し録音すると前のファイルに上書きされるので注意してください。
PLAY状態では、トラックに割り当てられたファイルが再生されます。

ステレオ録音する(ステレオリンク)

ステレオリンクをオンにすると、1/2、3/4、5/6、7/8の隣りあった2つのトラックを、ステレオトラックとして扱うことができます。

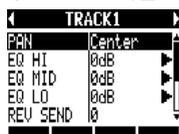
ステレオリンクをオンにして、INPUT1、2からステレオ入力し、ステレオトラックに録音します。ステレオトラックに録音すると、ステレオWAVファイルが作成されます。

ステレオリンク

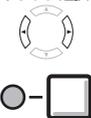
PAN/EQ>ST LINK

1 PAN/EQ 押す

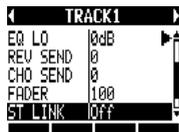
2 トラックを選ぶ



トラック選択



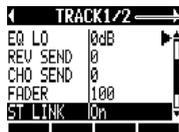
3 ST LINK を選ぶ



メニュー移動



4 On を選ぶ



ステレオリンクされる
トラックを表示



ステレオ録音する

1 ON/OFF INPUT1、2両方の
[ON/OFF]スイッチを
押し、赤点灯させる

2 入力感度[GAIN]を調整する



音出し



入力感度の調整

最大音量時に点灯しないように
調整

3 ステレオリンクしているトラックの
ステータスキーを数回押し、両方と
も赤点灯させる



赤点灯：REC(録音可能状態)

4 [MASTER]フェーダーと録音するトラックのフェーダーをいったん0dBにセットし、それからフェーダーを動かして録音する楽器のモニター音量を調整する



5 「最初のトラックに録音する」の「録音する」(P.25)と同様に録音する

INPUT1から入力された信号は奇数トラックに、INPUT2から入力された信号は偶数トラックに録音されます。

HINT

- ・ステレオリンクでは、2つのモノラルトラックが1つのステレオトラックに設定されます。
- ・どのトラックを選んでも、リンクされるのは隣のトラックで、組み合わせの変更はできません。
- ・ステレオトラックの音量は、奇数トラックのフェーダーで調整します。偶数トラックのフェーダーは無効になります。左右の音量バランスは、パンで調整します。
- ・ステレオリンクされたトラックにはステレオファイルが割り当てられ、奇数トラックがLch、偶数トラックがRchとなります。

NOTE

モノラルファイルを割り当てたトラックのステレオリンクをオンにすると、そのファイルの割り当ては解除されます。

再生テイクを変更する

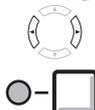
各トラックには、オーディオファイルを自由に割り当てることができます。仮想トラックのようにボーカルやギターソロなどのパートを異なるファイルで録音しておけば、後から最良のテイクに切り替えることが可能です。

1 TRACK
□ 押す

2 割り当てるトラックを選ぶ



トラック選択



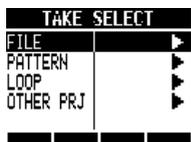
3 TAKE を選ぶ



メニュー移動



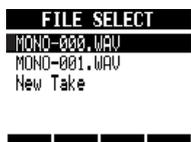
4 オーディオファイルの場合はFILE を選ぶ



メニュー移動



5 オーディオファイルを選ぶ



ファイル、
パターン選択

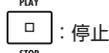


NOTE

- ・モノラルトラックにステレオファイルを割り当てると、自動的にステレオリンクがオンになります。例えば、トラック1、2にモノラルファイルが割り当てられている状態で、トラック1にステレオファイルを割り当てると、トラック2のモノラルファイルも割り当てが解除されます。
- ・ステレオトラックにモノラルファイルを割り当てると、自動的にステレオリンクはオフになります。

HINT

- ・選択中のオーディオファイルの再生ができます。



- ・すでにトラックに割り当てられているファイルは、ファイル名の左に*が表示されます。

トラックを交換する(SWAP機能)

SWAP では、トラックに割り当てられているファイル、トラックシーケンスのデータとトラックパラメーターのすべての情報を、2つのトラック間で交換します。

1 **SWAP** の下の を押す。



2 交換するトラックを選ぶ



選択可能なトラックのインジケーターが橙点滅。
交換するトラックをステータスキーで選択。



選択可能：橙点滅
選択されたトラック：橙点灯

3 次のトラックを選ぶ



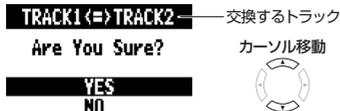
選択済みトラック

選択可能なトラックのインジケーターが橙点滅。
交換するトラックをステータスキーで選択。



選択可能：橙点滅
選択されたトラック：橙点灯

4 交換する



カーソル移動

 押す

一部分のみを録音し直す(パンチイン／アウト機能)

“パンチイン／アウト”は、すでに録音されているトラックの一部のみを録音し直す機能です。トラックの状態を再生から録音へと切り替える操作が“パンチイン”、録音から再生へと切り替える操作が“パンチアウト”です。

RSでは、パネル上のキーやフットスイッチ(別売のZOOM FS01)を使ってパンチイン／アウトを手動で行う“マニュアルパンチイン／アウト”と、あらかじめ指定した位置で自動的にパンチイン／アウトを行う“オートパンチイン／アウト”の2種類が利用できます。

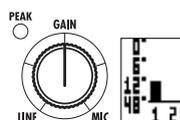
マニュアルパンチイン／アウト

手動でパンチイン／アウトを行います。再生中に[REC]キーを押すと、その位置から録り直しが始まります。

パンチイン／アウトしたいトラックを準備する

- 

<録り直すトラック>
フェーダーの位置をあげる
- 

ステータスキーを赤点灯するまで数回押す
赤点灯：REC(録音可能状態)
- 

GAINと録音レベルをすでに録音された部分と同等に調整

録り直し：パンチイン／アウト

- 

パンチインポイントより前までロケート
- 

押す：再生 ▶ 点灯

 演奏開始：未録音
- 

押す ▶ 点灯 ● 点灯
：録音開始
パンチイン

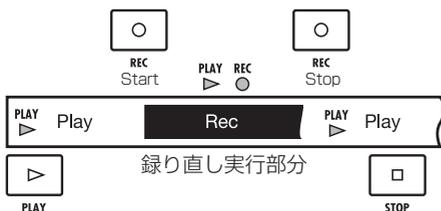
 演奏(録音中)
- 

押す ▶ 点灯 ○ 消灯
：録音停止／再生開始
パンチアウト
- 

押す：停止 ※レコーダー停止
▶ 消灯

NOTE

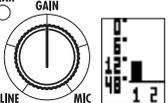
- ・パンチイン／アウトは上書き録音で行います。
- ・New Takeの場合、パンチイン／アウトの前後は無音になります。
- ・REC MODEがAlways Newの場合は、新しいファイルに録音されます。
- ・[UNDO](ソフトキー)で操作の取り消しができます。



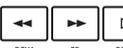
オートパンチイン／アウト

パンチイン／アウトの操作が手動では難しいとき、あらかじめ位置を指定して自動的にパンチイン／アウトを行うことが可能です。

パンチイン／アウトしたいトラックを準備する

- 1  <録り直すトラック>
フェーダーの位置をあげる
- 2  ステータスキーを赤点灯するまで数回押す
赤点灯：REC(録音可能状態)
- 3  GAINと録音レベルをすでに録音された部分と同等に調整

パンチイン／アウトポイントを設定

- 4  録り直す(パンチイン)開始位置にロケート
- 5  押す：パンチインポイントを設定
ディスプレイ：表示
- 6  録り直す(パンチアウト)終了位置にロケート
- 7  押す：パンチアウトポイントを設定
ディスプレイ：表示

NOTE

- ・設定後のオートパンチイン／アウトのポイントを変更することはできません。再度設定してください。
- ・REC MODEがAlways Newに設定されている場合は、新しいファイルに録音されます。

リハーサル

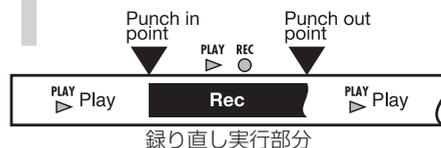
- 1  パンチインポイントより前までロケート
- 2  押す：再生  点灯
パンチインポイントを経過
*自動でトラックのミュート開始
 **演奏(未録音)**
パンチアウトポイントを経過
*ミュート解除
- 3  押す：停止  消灯

録り直し：パンチイン・パンチアウト

- 8  パンチインポイントより前までロケート
- 9  順番に押す：再生
 点灯 点滅 未録音
 **演奏**
パンチインポイントを経過
 点灯 録音
パンチアウトポイントを経過
 点灯 点滅 未録音
- 10  押す：停止 ※レコーダー停止
 消灯

パンチイン／アウトを解除

- 11  押す
ディスプレイ：表示が消える



複数のトラックを1～2トラックにまとめる(バウンス機能)

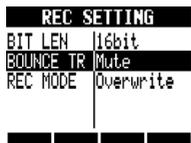
“バウンス”とは複数のトラックをミックスして、1～2トラックに録音する機能です。“ピンポン録音”とも呼ばれます。

バウンス先トラックの録音設定
PROJECT>REC>BOUNCE TR

トップ画面から始める

- PROJECT を押す
- REC を選ぶ


メニュー移動

ENTER) 押す
- BOUNCE TR を選ぶ


メニュー移動

バウンス先のトラックを再生するには

- Play を選ぶ


設定変更
- | BOUNCE TR : バウンス先トラック | |
|-----------------------|----------------------|
| 設定 | |
| Mute | バウンス先トラックをミュート(初期設定) |
| Play | バウンス先トラックを再生 |
- TOPに戻る

バウンス
BOUNCE

- バウンス元のトラックを選ぶ
(再生させるすべてのトラック)


ステータスキーを
緑点灯するまで数回押す

緑点灯 : PLAY(再生状態)
- バウンス先の録音トラックを選ぶ


ステータスキーを
赤点灯するまで数回押す

赤点灯 : REC(録音可能状態)

HINT

- ・バウンスを行うと、同じプロジェクト内に新しいファイルとして作成されます。
- ・バウンス先にモノラルトラックを設定するとモノラルにミックスされた信号が録音され、ステレオリンクトラックを設定するとステレオミックスされ録音されます。
- ・INPUT 端子からの入力信号を含めてバウンスすることもできます。
- ・バウンス時の音の調整やエフェクトについては「ミキシングをする」(P.39)を参照してください。

バウンスの設定 / 解除

3 **[BOUNCE]** の下の  押す



ディスプレイ：
BOUNCE ONの表示

※バウンスを解除するときは、もう一度
[BOUNCE] (ソフトキー) を押す。

4  押しながら  押す
: 先頭に戻る

5  +  順番に押す：
録音開始
REC 赤点灯 PLAY 緑点灯

6  押す：停止
STOP

ミックスバランスの調整 (試聴)

1  押す：再生
PLAY

2 各トラックの音量、
パン、EQなどの
ミックスバランスを調整



3  押す：停止
STOP

バウンス後のトラックの再生

1 バウンス先のトラック
 ステータスキーを
緑点灯するまで数回押す
— 緑点灯：PLAY (再生状態)

2 バウンス元のトラック
 ステータスキーを
消灯するまで数回押す
— 消灯：MUTE (消音)

3  押しながら  押す
: 先頭に戻る

4  押す：再生
PLAY

NOTE

- ・ [UNDO] (ソフトキー) で操作の取り消しができます。
- ・ モノラルトラック×2 にステレオでバウンスしたときは、奇数番号のトラックのパンをL100、偶数番号のトラックのパンをR100に設定してください。

曲中の好きな位置に移動する(ロケート機能)

ディスプレイのカウンター表示を使えば、曲中の任意の時間(時/分/秒/ミリ秒)または小節/拍/チック(1拍の1/48)に移動できます(ロケート機能)。

また、レコーダーの任意の位置にマークを登録すれば、簡単な操作でその位置に移動できます(マーカー機能)。

カウンターを使ってロケートする

準備：レコーダーを停止
プロジェクトを選択
トップ画面からはじめる

1 時：分：秒または、小節-拍-チックを選ぶ



単位/桁移動



表示の切り替え



〔時：分：秒：ミリ秒〕または〔小節-拍-チック〕

2 数字を変更



数字変更

マークをつける

カウンターでマークをつける

トップ画面からはじめる
マークを付ける位置にカウンターを合わせる



単位/桁移動



表示の切り替え



MARK/CLEAR

押す

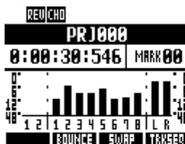


マークアイコン

マーク番号

録音・再生中にマークをつける

録音・再生中



MARK/CLEAR

押す



NOTE

- ・カウンターの移動は録音・再生中はできません。

HINT

- ・Step2で変更したカウンターの位置から再生できます。
- ・マークアイコンの表示



10分8秒15ミリ秒の位置に3番のマークが打たれている表記

MARKマーク番号とカウンターが一致

MARKカウンターの地点にマークの登録なし

- ・マーク番号
MARK00 マークゼロはカウンター0(プロジェクトの先頭)。このマークの変更はできません。
- ・すでに登録されているマークの手前にマークを追加すると、それ以降のマーク番号は自動的に付け直されます。
- ・1つのプロジェクトには、マークゼロも含めて最大100個のマークが登録できます。

マークの位置にロケートする

キー操作でマークの順番に移動

1

次へ 一つ前に
移動したいマークまで
数回押す

REU/CHD
PRJ000
0:01:07:022 MARK03

0: 0:00:00:000
10: 0:00:00:000
40: 0:00:00:000
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
BOUNCE SWAP TRACKSEL

プロジェクト

MARR 00 MARR 01 MARR 02 MARR 03

マークを消去する

1

次へ 一つ前に
消去するマークまで数回押す



マークアイコンが反転

2

MARK/CLEAR
押す



反転が解除され1つ前のマーク番号を表示

DIALでマークの順番に移動

1

マークを選ぶ

REU/CHD
PRJ000
0:00:00:000 MARK00

点滅

単位／桁移動

2

マーク番号を選ぶ

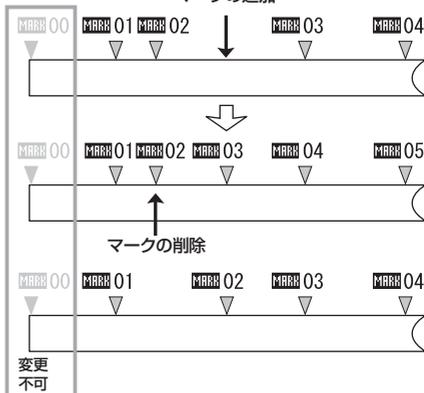
REU/CHD
PRJ000
0:01:07:022 MARK03

番号変更

NOTE

- ・消去したマークは復帰できません。
- ・MARR00(先頭位置)のマークは消去できません。
- ・マークアイコンが反転している場合は、[MARK/CLEAR]キーを押すとそのマークが消去されます。反転していない場合は、[MARK/CLEAR]キーを押すとその位置にマークがつけられます。
- ・マークの挿入や消去を行うと、マーク番号は自動的に先頭から付け直されます。

マークの追加



任意の範囲を繰り返し再生する(A-Bリピート機能)

プロジェクトに開始点Aポイントと終止点Bポイントを設定し、この2点間を繰り返し再生します。

A-Bポイントを設定

- 1  開始位置にロケート
- 2 **A-B REPEAT** 押す

 ディスプレイ：表示
- 3  終了位置にロケート
- 4 **A-B REPEAT** 押す

 ディスプレイ：表示

A-Bリピート：繰り返し再生

- 5  押す：再生
- 6  押す：停止

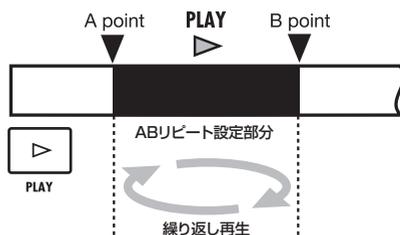
解除／ポイントの消去

- 7 **A-B REPEAT** 押す：解除

ディスプレイ：表示が消える

HINT

- ・再生がBポイントまで到達すると、自動的にAポイントに戻り、再生を続けます。
- ・[A-B REPEAT]アイコンが表示されている間は、何度でもリピート再生が行えます。
- ・再生・停止中に設定できます。
- ・BポイントをAポイントより手前の位置に設定すると、B→Aポイント間でリピート再生が行われます。
- ・A、Bポイントの設定をやり直したいときは、[A-B REPEAT]キーを押して解除し、再度設定します。



ミキサーについて

RBでは、入力信号はインプットミキサー、トラックの再生信号はトラックミキサーという内蔵ミキサーにそれぞれ送られます。

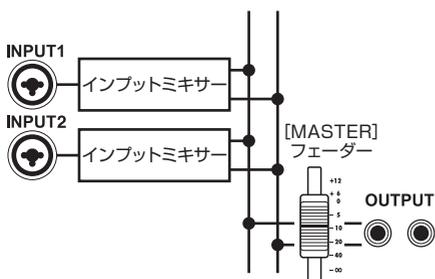
内蔵ミキサーでは、入力信号ごと、トラックごとに音量やパン、3バンドのパラメトリックイコライザーを調節することができます。

インプットミキサー

INPUT 端子から入力される信号の入力感度を調節し、それぞれの信号を個別に、あるいはミックスしてレコーダーのトラックへ割り当てるミキサーです。

次のようなパラメーターを制御することができ、再生中の8トラックと同時にモニターすることができます。

- ・入力信号のパン(PAN)
- ・センドリターンエフェクトのかかり具合 (REV SEND, CHO SEND)
- ・入力信号の録音レベル(REC LEVEL)



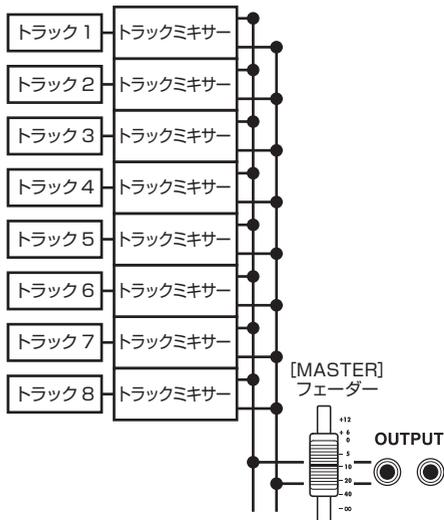
トラックミキサー

レコーダーのトラックの出力信号をステレオにミックスするためのミキサーです。

フェーダーを使って音量を調節したり、トラックごとにパンやイコライザーなどを調節することができます。

トラックミキサーでは、次のようなパラメーターを調節することができます。

- ・トラックの音量(FADER)
- ・トラックのパン(PAN)
- ・イコライザー(EQ HI, EQ MID, EQ LO) (リズムパターントラックでは制御できない)
- ・センドリターンエフェクトのかかり具合 (REV SEND, CHO SEND)
- ・ステレオリンクの設定 (モノラルのオーディオトラックの場合)
- ・トラックの位相 (INVERT) (リズムパターントラックでは制御できない)

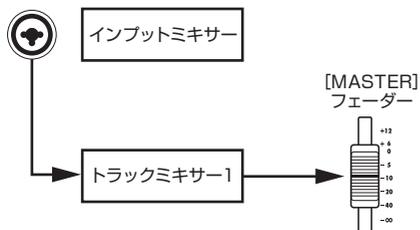


入力信号とミキサーの関係

録音先のトラックが指定されているとき

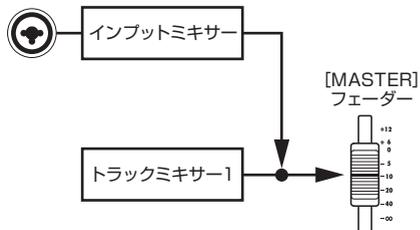
録音先のトラックが指定されているとき、入力信号はインプットミキサーは通らずに、REC LEVEL を通ったデータが、トラックミキサーを通して出力されます。

例：トラック1が選択されている場合



録音先のトラックが指定されていないとき

録音先のトラックが指定されていないとき、入力信号はインプットミキサーを通して出力されます。

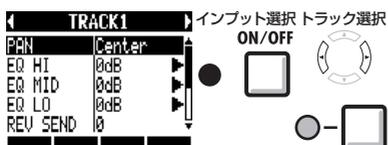


音量、EQ、パンを設定する

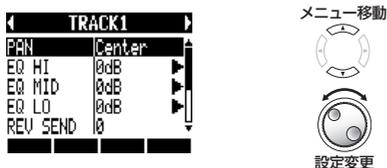
インプットミキサーやトラックミキサーでは、パンやセンドリターンエフェクトのかかり具合など、トラックごとに含まれる要素(トラックパラメーター)を調節して、インプット/トラックごとに信号を加工できます。ここでは、トラックパラメーターの調節について説明します。

1 PAN/EQ
 押す

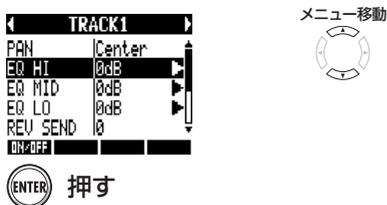
2 インプット、あるいはトラックを選ぶ



3 各メニューを選び、設定や設定値を選ぶ



4 EQ HI、EQ MID、EQ LOを選ぶ



5 各メニューを選び、設定値を選ぶ



NOTE

- ・ステレオトラックでは、INVERT(位相の設定)を除き、パラメーターが、L/Rチャンネルで共通となります。
- ・設定はプロジェクトごとに保存されます。
- ・マスタートラックは、FADER(音量)以外は使えません。
- ・リズムパターントラックでは、EQ HI、EQ MID、EQ LO、ST LINK、INVERTの設定はありません。

トラックの種類ごとに設定可能なパラメーターは、次のとおりです。

モノラルトラック：トラック1~8
ステレオトラック：トラック1/2~7/8

表示	パラメーター	設定範囲 ：初期値	解説	モノラル トラック	ステレオ トラック	マスター トラック
PAN	PAN	L100~ R100 ：Center	トラックのパンを調節します。 ステレオトラックでは、左右のトラックの音量バランスを調節します。	○	○	
EQ HI 高音域用EQのブースト/カット						
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT:EQ HI	高音域をブースト/カットするか(EQ HI)、よりはっきりと不要な帯域をカットするか(HI CUT)を選択します。このパラメーターは高音域用EQがオンのときのみ表示されます。	○	○	
	GAIN	-12~ +12dB ：0dB	高音域用EQのブースト/カット量を-12~+12dBの範囲で調節します。このパラメーターは高音域用EQがオンのときのみ表示されます。HI CUTの場合は表示されません。	○	○	
	FREQUENCY	500(Hz)~ 18(kHz) ：8.0(kHz)	高音域用EQのブースト/カットする周波数を調節します。このパラメーターは高音域用EQがオンのときのみ表示されます。	○	○	
EQ MID 中音域用EQのブースト/カット						
EQ MID	GAIN	-12~ +12dB ：0dB	中音域用EQのブースト/カット量を-12~+12dBの範囲で調節します。このパラメーターは中音域用EQがオンのときのみ表示されます。	○	○	
	FREQUENCY	40(Hz)~ 18(kHz) ：1.0(kHz)	中音域用EQのブースト/カットする周波数を調節します。このパラメーターは中音域用EQがオンのときのみ表示されます。	○	○	
	Q	0.1~2.0 ：0.5	中音域用EQのQ値(帯域幅)を調節します。このパラメーターは中音域用EQがオンのときのみ表示されます。	○	○	
EQ LOW 低音域用EQのブースト/カット						
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT:EQ LO	低音域をブースト/カットするか(EQ LO)、よりはっきりと不要な帯域をカットするか(LO CUT)を選択します。このパラメーターは低音域用EQがオンのときのみ表示されます。	○	○	
	GAIN	-12~ +12dB ：0dB	低音域用EQのブースト/カット量を-12~+12dBの範囲で調節します。このパラメーターは低音域用EQがオンのときのみ表示されます。LO CUTの場合は表示されません。	○	○	
	FREQUENCY	40(Hz)~ 1.6(kHz) ：125(Hz)	低音域用EQのブースト/カットする周波数を調節します。このパラメーターは低音域用EQがオンのときのみ表示されます。	○	○	
センドリターンエフェクトのかり具合						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 ：0	トラックからリバーブエフェクトへ送られる信号の量を調節します。	○	○	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 ：0	トラックからコーラス/ディレイエフェクトへ送られる信号の量を調節します。	○	○	
FADER	FADER	0~127 ：100	現在の音量を調節します。	○	○	○
ST LINK	STEREO LINK	On/Off ：Off	モノラルトラック×2を連動させるステレオリンク機能のオン/オフを切り替えます。	○	○	
INVERT	INVERT	On/Off ：Off	トラックの位相を反転させるかどうかを設定します。オフにすると通常の状態、オンにすると位相が反転します。	○	○	

NOTE

- EQ HI、EQ MID、EQ LO、REV SEND、CHO SEND、INVERTはON/OFF(ソフトキー)で、ON/OFFを切り替えられます。
- ステレオリンクがオンのトラックにおいて、INVERTパラメーターは、奇数トラックをINVERT L、偶数トラックをINVERT Rと表示します。

センドリターンエフェクトをかける

インプットミキサー、トラックミキサーに入力された信号には、センドリターンエフェクト（ミキサーのセンドリターンに内部接続されたエフェクト）をかけることができます。センドリターンエフェクトのかかり具合は、インプット、トラックごとにセンドレベル（エフェクトに送られる信号の量）で調節できます。ここでは、センドリターンエフェクトのパッチの選択、トラックごとのかかり具合の調節について説明します。

エフェクトとパッチを選ぶ

- 1 **EFFECT**
 押す
- 2 **REVERB** の下の 押す
CHORUS の下の 押す
- 3 **ON/OFF** を選び、**On** を選ぶ

SEND REVERB	
ON/OFF	On
PATCH	No.00 Tight
EDIT	
SAVE	
RENAME	
INSERT REVERB CHORUS	

 メニュー移動
 設定変更
- 4 **PATCH** を選び、パッチを選ぶ

SEND REVERB	
ON/OFF	On
PATCH	No.01 Br-gt
EDIT	
SAVE	
RENAME	
INSERT REVERB CHORUS	

 メニュー移動
 パッチ変更

各トラックのセンドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

- 1 **PAN/EQ**
 押す
- 2 インプット、あるいはトラックを選ぶ

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

 インプット選択
 トラック選択
 ON/OFF
 ON/OFF
- 3 **REV SEND** (または **CHO SEND**) を選び、設定値を選ぶ

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0
ON/OFF	

 メニュー移動
 設定変更

トラックにインサートエフェクトをかける

すでに録音されているトラックに、後からインサートエフェクトをかける(後がける)ことができます。

1 **EFFECT**
 押す

エフェクトの切り替え

INSERT の下の 押す
 : インサートエフェクト

2 **ON/OFF** を選び、**On** を選ぶ

INSERT EFFECT メニュー移動

ON/OFF On
 ALGORITHM Clean
 PATCH No.00 2 CL
 INPUT SRC Input1
 EDIT

INSERT REVERSE CHORUS

設定変更

3 **INPUT SRC** を選び、トラックを選ぶ

INSERT EFFECT メニュー移動

ON/OFF On
 ALGORITHM Stereo
 PATCH No.07 Power
 INPUT SRC Track1/2
 EDIT

INSERT REVERSE CHORUS

インプット先
変更

ディスプレイ	挿入先
Input1, Input2	インプットのいずれかの入力
Track1~Track8	モノラルトラックのいずれかの出力
Track1/2~Track7/8	いずれかのステレオトラックまたはモノラルトラック×2の出力
Master	[MASTER]フェーダーの直前

4 **PATCH** を選び、パッチを選ぶ

INSERT EFFECT メニュー移動

ON/OFF On
 ALGORITHM Stereo
 PATCH 07 PowerBD
 INPUT SRC Track1/2
 EDIT

INSERT REVERSE CHORUS

パッチ変更

再生しながらパッチを選ぶ
 (エフェクトがかかった状態で再生される)



5 **EXIT** 押す

マスタリングエフェクトをかける

マスタリング時には、インサートエフェクトでマスタリング用のエフェクトをかけ、最終的なステレオミックスの信号を加工してミックスダウンできます。

MASTERING アルゴリズムを選び、[MASTER]フェーダーの直前に挿入します。

[MASTER]フェーダーの直前に
インサートエフェクトを挿入

1 **EFFECT**
□ 押す

エフェクトの切り替え

INSERT の下の □ 押す
：インサートエフェクト

2 **ON/OFF** を選び、**On** を選ぶ



メニュー移動



設定変更

3 **ALGORITHM** を選び、**Mastering** を選ぶ



メニュー移動



設定変更

4 **INPUT SRC** を選び、**Master** を選ぶ



メニュー移動



設定変更

5 **PATCH** を選び、**パッチ** を選ぶ



メニュー移動



設定変更

再生しながらパッチを選ぶ
(エフェクトがかかった状態で再生される)



6 **EXIT** 押す

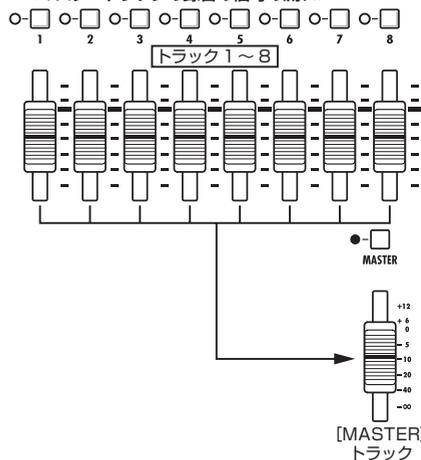
NOTE

- ・インサートエフェクトが事前に [MASTER] フェーダーの直前に挿入されているときは、インサートエフェクトの「かけ録り」とトラックへの「後かけ」はできなくなります。
- ・Step5でマスタリングエフェクトをかけた信号が歪んで聞こえるときは、トラックの再生音を確認し、すべてのフェーダーを下げて調整します（トラックの音が歪んでいたときはトラックを調整します）。
- ・Stereo, Dual Mic, Mastering アルゴリズムが選択できます。ほかのアルゴリズムを設定すると挿入位置がINPUTに変更になります。

HINT

Mastering アルゴリズムでは、最終的なステレオミックスの信号を加工するマスタリングエフェクトをかけることができます。

<マスタートラックの録音の信号の流れ>

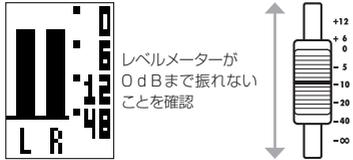


マスタートラックにミックスダウンする

最終的なステレオミックスを、ミックスダウン専用のマスタートラックに録音します。
[MASTER]フェーダー通過後の信号がマスタートラックへと送られます。

[MASTER]トラックに録音

準備：信号レベルの調整

-  押しながら  押す
 : 先頭から再生
 レコーダーを再生し、各トラックのミックスバランスを調節する
- マスターフェーダー通過後の信号レベルの調節


レベルメーターが 0 dB まで振れないことを確認
-  押す：停止

マスタートラックに録音

-  [MASTER]のステータスキーを赤点灯するまで数回押す
 赤点灯：REC(録音可能状態)
-  押しながら  押す
 : 先頭に戻る
-  +  順番に押す
 : 録音開始
-  押す：停止

NOTE

マスタートラックに送られる信号には、トラックごとの音量、パン/バランス、インサートエフェクト、センドリターンエフェクトの効果も反映されます。

マスタートラックの再生

-  [MASTER]のステータスキーを緑点灯するまで数回押す
 緑点灯：PLAY(再生状態)
 他のトラックはすべてミュートし、エフェクトはすべて無効状態になります
 -  押しながら  押す
 : 先頭に戻る
 押す：再生
 -  押す：停止
- マスタートラック再生の解除
-  [MASTER]のステータスキーを消灯するまで数回押す
 消灯：解除 各トラックのミュートが解除され、ステータスキーの状態が元に戻る

HINT

- マスタートラックは、1つのプロジェクトにつき1つです。
- マスタートラックにもファイルを割り当てられます。
- 楽曲の途中からミックスダウンを行っても、必ず新規ファイルに録音されます。
- [MASTER]フェーダー通過後の信号は、OUTPUT端子から出力される信号と同じものです。
- [UNDO](ソフトキー)で操作の取り消しができます。
- マスタートラックに録音した最終的なステレオミックスは、WAVファイルとして保存されます。このファイルをコンピュータに保存し、ライティングソフトなどで書き込めば、オリジナルCDを作成することができます。([パソコンとデータのやり取りをする(カードリーダー)](P.102参照))

☞ 参照：プロジェクトの連続再生
(シーケンスプレイ)

P.97

リズム機能について

RBでは、内蔵されたドラム音源を使ってリズムパートの演奏ができます。リズムパターンをトラックに割り当て、単純なパターンを繰り返してメトロノーム代わりに使ったり、トラックシーケンサー機能(P.71 参照)で1曲分のリズムパートを演奏をさせることもできます。

ドラムキット

ドラムキットとは、キック、スネア、ハイハットなど16種類の打楽器の音色を組み合わせたもので、**RB**には10種類のドラムキットが用意されています。個々の音色をパッドを使って演奏したり、リズムパート演奏用の音源として利用できます。

RBのドラムキット

BASIC
STUDIO
LIVE
ROCK
POP
FUNK
JAZZ
ACOUSTIC
TECHNO
URBAN

リズムパターン

1つのプロジェクトでは、511種類のリズムパターン(1~99小節のドラム演奏を記録したパターン情報)を使用することができます。既存のパターンの一部を編集したり、新規のリズムパターンを作成することもできます。

リズムパターントラック

楽曲でリズムパターンを使用する場合は、トラックにリズムパターンを割り当てます。リズムパターンが割り当てられたトラックを、リズムパターントラックといいます。リズムパターントラックでは、次のようなことができます。

- ・パッドによる演奏、演奏時の再生方法の設定
(「パッドを使ってリズムパターンを演奏する」P.49参照)
- ・トラックシーケンサーによる制御(「トラックシーケンサー機能を使う」P.71参照)
- ・リズムパターントラックの再生(「サンプラー機能について」の「トラックの再生について」P.60参照)



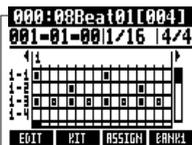
リズムパターンを選ぶ

再生するパターンを切り替える

リズムパターンを選んで、演奏します。

1 RHYTHM
 押す

2 リズムパターンを選ぶ



リズムパターン名

3 押す：演奏
PLAY

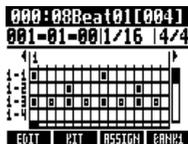
押す：停止
STOP

押しながら 押す
STOP : 先頭に戻る REW

ドラムキットを切り替える

ドラムの音色を選びます。

1 の下の 押す



2 ドラムキットを選ぶ



キット選択



押す

NOTE

- ・ドラムキットの設定は、プロジェクトごとに保存されます。



パッドを使ってリズムパターンを演奏する

各トラックのフェーダーの下にあるパッドを叩いて、リアルタイムで強弱を付けて演奏することができます。

1 RHYTHM



押す

2 パッドを叩いて演奏する



バンクを切り替える

パッドの音色を切り替えます。

1 [BANK1] の下の 押す

[BANK1]ではドラムキットの音色、[BANK2]ではパーカッション系の音色になります。

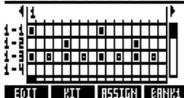
ドラムを連打する(ロール機能)

パッドの音色を特定の間隔で連打することができます。

ハイハットを16分音符で刻むときなどに便利です。

1 [EDIT] の下の 押す

000:08Beat01[004]
001-01-001/16 1/4/4



2 PAD ROLLを選び、連打する間隔を選ぶ



メニュー移動



設定値変更

PAD ROLL : 連打の間隔	
設定値	
2/4~16/4	4分音符×2~16
3/8、1/3、1/4、3/16、1/6、1/8、1/12、1/16、1/24、1/32	付点4分音符、2分3連音符、4分音符、付点8分音符、4分3連音符、8分音符、8分3連音符、16分音符、16分3連音符、32分音符

3 REPEAT/STOP を押しながら、パッドを押す

REPEAT/STOP キーを先に放せば、パッドから手を放しても連打は続けられます。連打を止めるには、そのパッドをもう1回押します。

パッドの感度を調節する

パッドの感度を設定します。パッドを叩く強さに合わせて音色に強弱をつけたり、叩く強さに関係なく一定の音量で鳴らすように設定できます。

1 TOOL を選ぶ

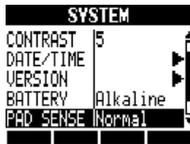


メニュー移動



[ENTER] 押す

3 PAD SENSEを選び、感度を選ぶ



メニュー移動



設定変更

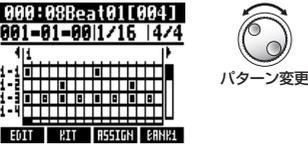
PAD SENSE : パッドの感度	
設定	
Soft	叩く強さに関係なく、小さな音量になります。
Medium	叩く強さに関係なく、中ぐらいの音量になります。
Loud	叩く強さに関係なく、大きな音量となります。
Lite	最も感度が高く、弱く叩いても大きな音量になります。
Normal	中ぐらいの感度です。
Hard	感度が低く、強く叩かないと大きな音量になりません。
EX Hard	最も感度が低く、かなり強く叩かないと大きな音量になりません。

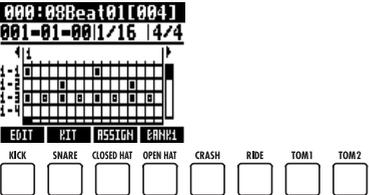
リズムパターンをトラックに割り当てる



リズムパターンを楽曲で使用するには、トラックにリズムパターンを割り当てる必要があります。リズムパターンを割り当てたトラックをリズムパターントラックといいます。リズムパターントラックは、パッドを使って演奏したり、トラックシーケンサーで制御することができます。

RHYTHMメニューから割り当てる

- 1 RHYTHM 押す
- 2 割り当てるリズムパターンを選ぶ


パターン変更
- 3 **RHYTHM** の下の を押しながら、割り当てたいトラックのパッドを押す


NOTE

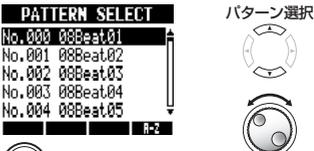
- リズムパターンを複数トラックに割り当て、同時に再生したり、ノートオンイベントが多いパターンを再生すると、最大発音数の制限で意図どおりに再生されないことがあります。
- トラックにリズムパターンを割り当てたときは、ループの設定をすることはできません。
- ASSIGN(ソフトキー)を押すと、“New Take”のトラックのパッドが点滅します。
- リズムパターントラックを再生する場合、ステータスキーのインジケータは緑点灯から橙点灯に変わります。

TRACKメニューから割り当てる

- 1 TRACK 押す
- 2 割り当てるトラックを選ぶ


トラック選択
- 3 TAKE を選ぶ


メニュー移動
(ENTER) 押す
- 4 PATTERN を選ぶ


メニュー移動
(ENTER) 押す
- 5 リズムパターンを選ぶ


パターン選択
(ENTER) 押す

HINT

- 選択中のリズムパターンの再生ができます。





リズムパターンを作成する

オリジナルのリズムパターンを作成します。リズムパターン作成の準備を行ってから、リアルタイム入力またはステップ入力でリズムパターンを作成します。

作成前の準備

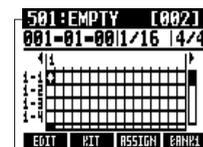
空のリズムパターンを選択し、小節数、拍子、クオンタイズを設定します。リズムパターンのメモリ残量を確認することもできます。

1 RHYTHM



押す

2 空のリズムパターン(パターン名が「EMPTY」のリズムパターン)を選ぶ



リズムパターン名



パターン変更

3 クオンタイズの表示エリアに移動し、設定を選ぶ



クオンタイズ

カーソル移動



設定変更

クオンタイズ	
設定	
1/4	4分音符
1/8	8分音符
1/8T	8分3連符
1/16	16分音符
1/16T	16分3連符
1/32	32分音符
Hi	チェック

4 EDIT の下の 押す

5 小節数、拍子を選択する



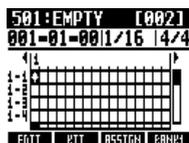
メニュー移動



設定変更

BAR LEN : 小節数	
設定値	
1~99	小節数
SIGNATURE : 拍子(分子を指定)	
設定値	
1~8	拍子
MEMORY : メモリ	
現在のメモリ使用量が表示されます。	

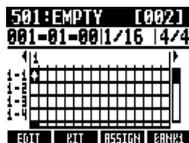
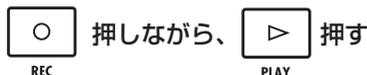
6 押す



リアルタイムで入力する

リズムパターン作成の準備を行ったら、リズム(メトロノーム)に合わせてパッドを叩き、リアルタイム入力でリズムパターンを作成します。

1 入力開始



2 リズムに合わせてパッドを叩き、入力する



Now Recording...



3 入力を消去するには

DELETE の下の を押しながら、パッドを押す
 : 押している間、そのパッドの入力済みデータが消去される

ALL DEL の下の 押す
 : 押している間、すべてのパッドの入力済みデータが消去される

4 入力終了



NOTE

- ・パッドを叩くタイミングが多少ずれても、設定されているクオンタイズに従ってリズムは整えられます。
- ・設定されているパッドの感度に従って、パッドを叩く強さも記録されます。
- ・メトロノームでプリカウントを設定することもできます。(P.19参照)

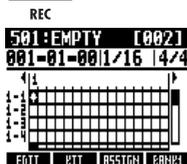
ステップ入力する

リズムパターン作成の準備を行ったら、音符を1音ずつ入力(ステップ入力)し、リズムパターンを作成します。

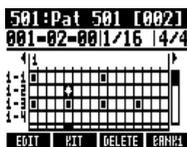
1 入力開始



押す



2 音符を入力、消去したい位置にカーソルを移動



カーソル移動



1拍戻る



1拍進む

FF

横軸が小節、縦軸がパッド番号です。
クオンタイズで指定した値が、1ステップ(1マス)になります。

3 音符を入力するにはパッドを叩く

：その位置に、叩いた強さでパッドの音が入力される



押す

：その位置に一定の強さで入力される

4 入力した音符を消去するには、音の強弱を変更するには

DELETE の下の 押す

：その位置の音符が消去される



：その位置の音の強さを変更される



：強(ベロシティ大)



：弱(ベロシティ小)

DELETE の下の を押しながら、

点灯しているパッドを押す

：その位置の音符が消去される

5 入力終了



押す

STOP

NOTE

- ・現在のクオンタイズで移動できないロケーションに入力された音符は消去できません。移動できないロケーションの音符は“X”と表示されます。
- ・Step4でのDIAL操作で音符の入力、消去をすることもできます。



リズムパターンをコピーする

すでに作成したリズムパターンを使って、別のリズムパターンを作成する場合などは、リズムパターンをコピーします。

1 RHYTHM 押す

2 コピーするリズムパターンを選び、
EDIT の下の 押す

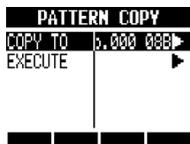


3 COPYを選ぶ



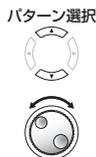
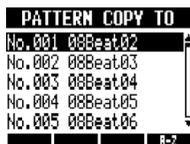
押す

4 COPY TOを選ぶ



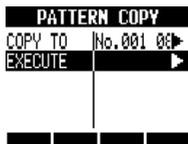
押す

5 コピー先を選ぶ



押す

6 EXECUTEを選ぶ



押す

HINT

Step5でパターンの並び順を変更することができます。

[A-Z](ソフトキー)押す

：パターンの並び順がアルファベット順になります。

[No.](ソフトキー)押す

：パターンの並び順が番号順になります。



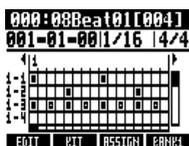
リズムパターンを削除する

リズムパターンを削除します。

リズム機能を使う

1 RHYTHM
 押す

2 削除するリズムパターンを選び、
EDIT の下の  押す

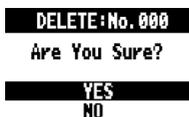


3 DELETEを選ぶ



 押す

4 YESを選ぶ



 押す



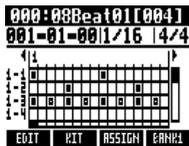
リズムパターンの名称を変更する

リズムパターンの名称を変更します。

1 RHYTHM
 押す

2 名称を変更するリズムパターンを選び、

EDIT の下の  押す



3 RENAME を選ぶ



 押す

4 名称を変更する

PATTERN RENAME

00Beat01

 ENTER  EXIT

DELETE **INSERT**



DELETE
文字削除

INSERT
文字挿入

 押す

他のプロジェクトからリズムパターンを読み込む



他のプロジェクトからリズムパターンを読み込みます。

リズムパターンは一度にすべて(All)、または個別(Each)に読み込みます。

- 1 RHYTHM 押す
- 2 **EDIT** の下の 押す

000-08Beat01[004]
001-01-001/16 1/4

EDIT **QUIT** **ASSIGN** **ERASE**
- 3 **IMPORT** を選ぶ

PATTERN EDIT	
PAD ROLL	1/16
RENAME	
COPY	
DELETE	
IMPORT	

 メニュー移動
 押す
- 4 **MODE** を選び、**All** または **Each** を選ぶ

PATTERN IMPORT	
MODE	Each
PROJECT	PRJ001
NEXT	

 メニュー移動

 設定変更
- 5 **PROJECT** を選ぶ

PATTERN IMPORT	
MODE	Each
PROJECT	PRJ001
NEXT	

 メニュー移動
 押す
- 6 読み込み元のプロジェクトを選ぶ

PROJECT SELECT	
PRJ001	
PRJ002	
PRJ003	
PRJ004	
PRJ005	

 プロジェクト選択
 押す

- 7 **NEXT** を選ぶ

PATTERN IMPORT	
MODE	Each
PROJECT	PRJ001
NEXT	

 メニュー移動
 押す
- 8 (Eachの場合のみ)読み込むリズムパターンを選ぶ

IMPORT FROM	
No.000 08Beat01	
No.001 08Beat02	
No.002 08Beat03	
No.003 08Beat04	
No.004 08Beat05	

 パターン選択
 押す
- 9 (Eachの場合のみ)読み込み先のリズムパターンを選ぶ

IMPORT TO	
No.000 08Beat01	
No.001 08Beat02	
No.002 08Beat03	
No.003 08Beat04	
No.004 08Beat05	

 パターン選択
 押す
- 10 **YES** を選ぶ

PATTERN IMPORT	
Are You Sure?	
YES	
NO	

 コーソル移動
 押す

NOTE

- ・読み込んだリズムパターンで上書きされます。すべて(All)の場合は、このプロジェクトの元のリズムパターンがすべて消去されます。個別(Each)の場合は、読み込み先として選択したリズムパターンが消去されます。
- ・Step8、9でパターンの並び順を変更できます。
 [A-Z](ソフトキー)押す
 : アルファベット順になります。
 [No.](ソフトキー)押す
 : 番号順になります。

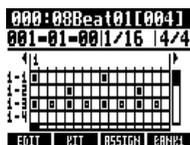


音量、パンを変更する

リズムパターンの音量や、ドラムキットの左右の配置を変更します。

1 RHYTHM
 押す

2 設定するリズムパターンを選び、
EDIT の下の  押す



3 メニューを選び、
設定や設定値を選ぶ



メニュー移動



設定変更

DRUM LVL : ドラム音量	
設定値	
1~15	ドラム音量
POSITION : ドラム配置	
設定	
Listener	客席側から見た配置に左右のパンを設定
Player	ドラマー側から見た配置に左右のパンを設定

NOTE

[POSITION]の設定は、プロジェクトごとに保存されます。

サンプラー機能を使った曲作り

RSのサンプラー機能を使うと、バックングやリズムなどのベーシクトラックを高音質で簡単に作成することができます。曲作りのデモから本格的なレコーディングまで、音楽制作に幅広く活用することができます。

1 曲全体の基本的なリズムになるループを作成する

ループ素材をトラック(パッド)に割り当て、ループを設定します。

例えばドラムのオーディオループなど、インスピレーションがわきそうな素材を選び、曲全体のイメージをふくらませます。

☞ 参照：ループ素材をトラックに割り当てる **P.62**
ループを設定する **P.63**

2 作成したリズムのループを聞きながら、ギターやベース、キーボードなどを録音し、ループ素材を作成する

リフやバックングなどのフレーズを納得のいく演奏ができるまで録音し、その中から気に入った部分だけをループにすることができます。

☞ 参照：ループを設定する **P.63**

3 2の操作をくり返し、その他のフレーズなども録音し、ループ素材を作成する

曲を構成するのに必要なフレーズをすべて用意します。

4 ループ素材がそろったら、パッドで演奏して曲全体の構成を考える

リズムに合わせてパッドを押して演奏し、曲全体の流れやループ素材の組み合わせを考えます。

☞ 参照：パッドを使って演奏する **P.65**

5 曲の構成が固まったら、シーケンスデータ(1曲分のループ素材の演奏データ)を作成する

シーケンスデータは、リズム(メトロノーム)に合わせてパッドを押してリアルタイムに入力したり、データを1つずつ入力(ステップ入力)することができます。これでバックングやリズムなど、1曲分のベーシクトラックが完成します。

☞ 参照：シーケンスデータを作成する **P.72**

6 作成したシーケンスデータを聞きながら、ボーカルやギターソロなどを録音する

ベーシクトラックに合わせて、メインのボーカルや楽器を録音します。

サンプラー機能について

RSは、オーディオファイルをパッドで演奏することができるサンプラー機能を搭載しています。市販されているループを使って、高品位なリズムトラックを簡単に作成することが可能です。

ループトラック

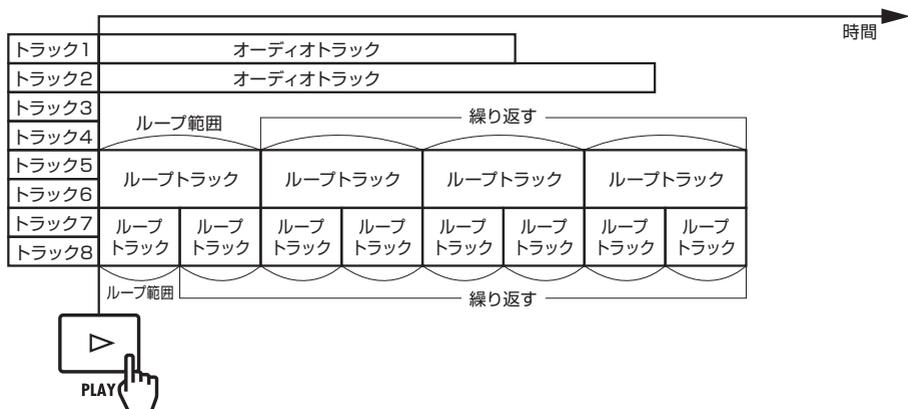
サンプラー機能を使うには、オーディオトラックにループを設定する必要があります。ループが設定されたトラックを“ループトラック”といいます。

ループトラックでは、次のようなことができます。

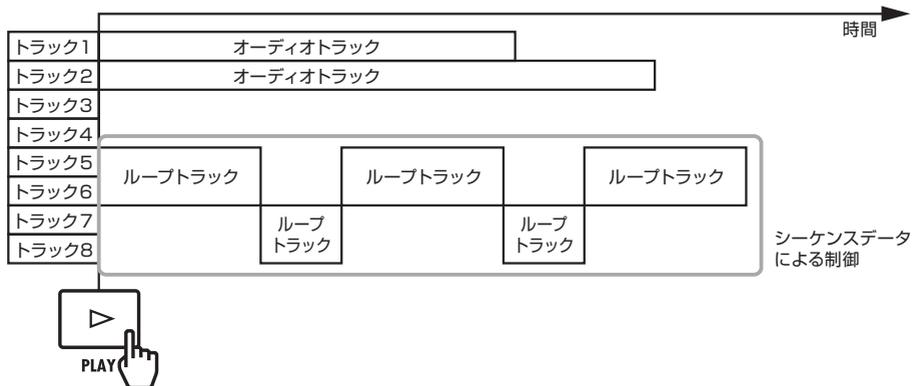
- ・パッドによる演奏、演奏時の再生方法の設定（「パッドを使って演奏する」P.65参照）
- ・指定した範囲のループ再生（「ループを設定する」P.63参照）
- ・トラックシーケンサーによる制御（「トラックシーケンサー機能を使う」P.71参照）

トラックの再生について

PLAY キーで再生すると、オーディオトラックはファイルの最後まで再生されますが、ループトラックやリズムパターントラックは、指定したループ範囲が繰り返し再生されます。



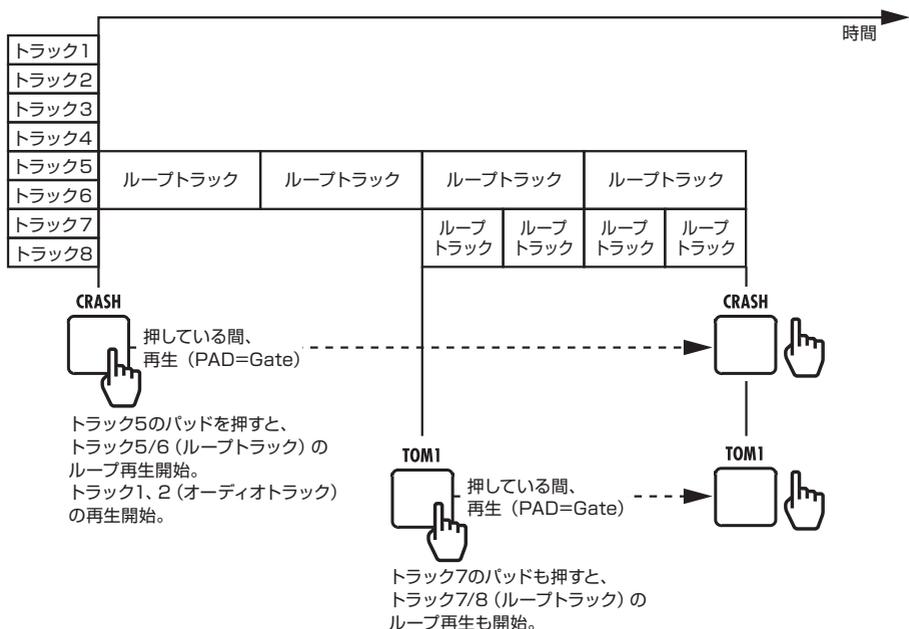
トラックシーケンサー機能がオンの場合、ループトラックやリズムパターントラックはシーケンスデータにたがって再生されます。



パッドを使って再生する場合は、ループトラックやリズムパターントラックのパッドを押すと、そのトラックの再生が開始されます。

下の図は、トラック5/6(ループトラック)のパッドを押して再生を開始し、さらに途中でトラック7/8(ループトラック)のパッドを押した場合の再生の例です。

またループトラックでは、パッドごとに演奏時の再生方法(PADパラメーター)を設定することができ、この例では"Gate"(パッドを離れた時点で再生を停止)に設定されています(「パッドを使って演奏する」P.65参照)。





ループ素材をトラックに割り当てる

サンプラー機能を使用するには、まずオーディオファイルやリズムパターンをトラックに割り当てます。ここでは、SDカード内のループ素材を割り当てる方法について説明します。

SDカード内にループ素材を入れるには102ページを参照してください。

1 TRACK
 押す

2 割り当てるトラックを選ぶ



トラック選択

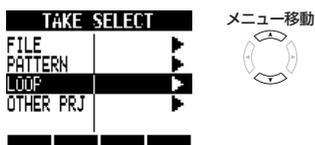
3 TAKEを選ぶ



メニュー移動

押す

4 LOOPを選ぶ

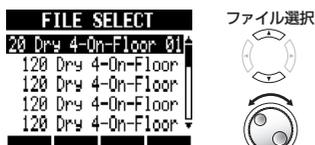


メニュー移動

FILE	現在のプロジェクトのオーディオファイル
PATTERN	リズムパターン
LOOP	SDカード内のループ素材
OTHER PRJ	他のプロジェクトのオーディオファイル

押す

5 ループ素材を選ぶ



ファイル選択

押す

NOTE

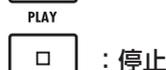
- ・新規プロジェクトで、最初にトラックにオーディオファイルを割り当てた場合、そのオーディオファイルのテンポ(BPM)がプロジェクトに反映されます。
- ・[LOOP]では、SDカードのLOOPフォルダ内のループ素材を選択できます。

HINT

選択中のオーディオファイルやリズムパターンの再生ができます。



再生



停止

STOP



ループを設定する

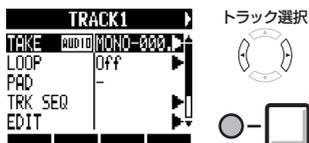
サンプラー機能を利用するには、トラックにループを設定し、ループトラックにする必要があります。ここではその設定について説明します。

ループトラックに設定する

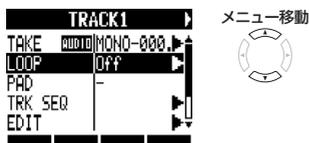
トラックごとにループのオン、オフを設定します。

1 TRACK
 押す

2 ループを設定するトラックを選ぶ

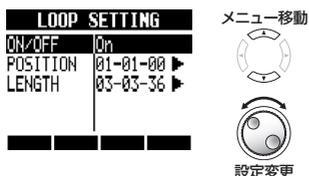


3 LOOPを選ぶ



押す

4 ON/OFFを選び、ループ再生する場合はONを選ぶ



NOTE

- ループが設定されたトラックは、ステータスキーのインジケータが、再生の場合に緑点灯から橙点灯に変わります。また、そのトラックへの録音(赤点灯)はできなくなります。また、ループがオンのトラックは次のようになります。
 - パッドでの演奏が可能になる。
 - PLAYキーを押すとループ再生する。
 - シーケンスデータに登録可能になる。
- トラックにリズムパターンを割り当てたときは、ループの設定はできません。

ループ範囲を設定する

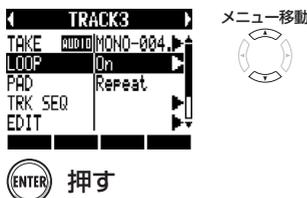
ループトラックの、ループの範囲(開始位置、長さ)を設定します。

1 **TRACK**
 押す

2 ループを設定するトラックを選ぶ



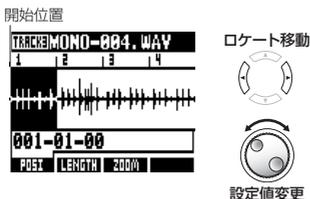
3 LOOPを選ぶ



4 POSITIONを選ぶ



5 ループの開始位置を設定する



6 **LENGTH** の下の 押し、
 ループの長さを設定する



HINT

- ループの開始位置、長さは、ソフトキーの [POS]、[LENGTH] で切り替えながら設定することができます。
- 設定中のオーディオファイルの再生もできます。



波形表示の拡大

ループの開始位置、長さの設定時に表示される波形は、拡大表示することもできます。最大32倍まで拡大できます。





パッドを使って演奏する

ループトラックやリズムパターントラックでは、各トラックのフェーダーの下にあるパッドを押すと、そのトラックに割り当てられたオーディオファイルやリズムパターンが再生されます。

1 パッドを押す



REPEAT/STOP



を押しながら、
パッドを押す
：くり返し、ループ再生される

もう一度

REPEAT/STOP



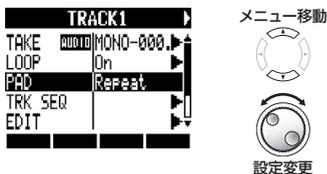
を押しながら、
そのパッドを押す
：再生が停止する

再生方法を変更する

パッドで演奏する場合の再生方法を設定します。

1 TRACK □ 押す

2 PAD を選び、再生方法を選ぶ



PAD : 再生方法	
設定	
Repeat	くり返し、ループ再生する
Gate	パッドを離れた時点で再生が停止
1Shot	途中でパッドを離しても、ファイルの最後まで再生してから停止

NOTE

- ・パッドを押すと、設定値(小節、音符)まで待ち、テンポに合わせて発音します。
- ・再生待ちの間、パッドは点滅します。
- ・停止の操作を行ったときは設定値(小節、音符)まで待ち、テンポに合わせて停止します。

発音するタイミングを揃える (グローバルクオンタイズ機能)

パッドで演奏する場合や、シーケンスデータをリアルタイム入力する場合に、パッドを押すタイミングが多少ずれても、小節や拍にきちんと合わせて発音するように設定できます。

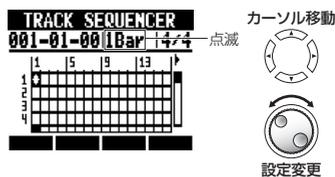
1 TRACK □ 押す

2 TRK SEQ を選ぶ



(ENTER) 押す

3 グローバルクオンタイズの表示エリアに移動し、設定値を変更する



グローバルクオンタイズ	
設定値	
8Bars、4Bars、2Bars、1Bar(初期値)	8小節、4小節、2小節、1小節
1/2、1/2T、1/4、1/4T、1/8、1/8T、1/16、1/16T、1/32	2分音符、2分3連符、4分音符、4分3連符、8分音符、8分3連符、16分音符、16分3連符、32分音符
Hi	1チェック(4分音符の1/48)

NOTE

この設定は、プロジェクトで共通です。



トラックのBPMを変更する

各トラックのBPMはオーディオファイルを割り当てる際に自動的に計算されますが、ファイルによっては実際のBPMと異なる計算結果が出る場合があります。

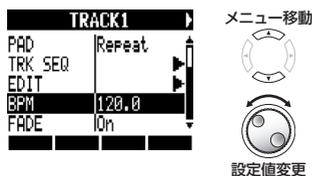
その場合は、次のようにBPMを修正してください。設定したBPMは、オーディオのピッチを変えずにテンポを変えるときの基準のテンポとして使用されます。

1 TRACK
 押す

2 設定を変更するトラックを選ぶ



3 BPMを選び、設定値を変更する



NOTE

- ・BPMは、オーディオファイルの長さを4拍分とみなして計算されます。
- ・録音したトラックには、現在のBPMの値が設定されます。



ピッチを変えずにテンポを変更する

トラックにオーディオファイルが割り当てられている場合は、ピッチを変えずにテンポを変更することができます(タイムストレッチ)。全トラックまとめて、またはトラックごとに変更できます。この操作を行うと、元のオーディオファイルは上書きされますので、注意してください。

1 TRACK
 押す

2 トラックごとに変更する場合は、そのトラックを選ぶ

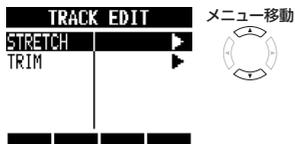


3 EDITを選ぶ



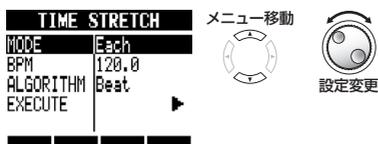
押す

4 STRETCHを選ぶ

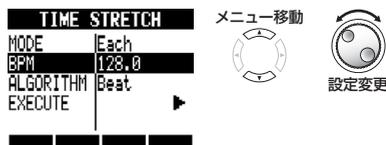


押す

5 MODEを選び、このトラックのみの場合はEachを、すべてのトラックの場合はAllを選ぶ



6 BPMを選び、タイムストレッチ実行後のテンポを選ぶ



7 ALGORITHMを選び、オーディオファイルに応じたアルゴリズムを選ぶ



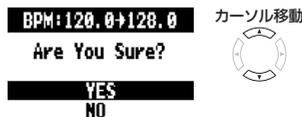
ALGORITHM : アルゴリズム	
設定	
Beat	リズム音源等、音価の短い音源に適した変換アルゴリズム
Tone	音価の長い音源やソングに適した変換アルゴリズム

8 EXECUTEを選ぶ



押す

9 YESを選ぶ



押す

NOTE

- ・ STRETCHの操作は取り消し(UNDO)できません。
- ・ STRETCHの操作を行うと、元のオーディオファイルは上書きされます。元のファイルを残しておきたい場合は、予めプロジェクトとファイルのコピーを行ってください。(P.92参照)
- ・ 各トラックのBPMはオーディオファイルを割り当てる際に自動的に計算されますが、ファイルによっては実際のBPMと異なる計算結果が出る場合があります。その場合は、TRACK>BPMで各トラックのBPMを設定してください。(P.66参照)そこで設定したBPMは、オーディオのピッチを変えずにテンポを変えるときの基本のテンポとして使用されます。
- ・ 変換後のオーディオファイル長が元ファイルの50%~150%となるテンポ範囲への変換が可能です。設定した変換後のテンポがこの範囲を超えるオーディオファイルがあるときは"TRACK X Is Out Of The Setting Range"(X = トラック番号)というエラーメッセージを表示して変換処理を停止します。
- ・ リズムパターンが割り当てられているトラックの場合は、Step3の実行後にリズムパターンの画面が表示されます。

HINT

各トラックごとに変換結果の試聴ができます。



：再生

PLAY



：停止(再生中の場合)

STOP



不要な部分を削除する

オーディオデータの必要な部分(開始位置、終了位置)を指定して、それ以外の不要な部分を削除します(トリミング)。この操作を行うと、元のオーディオファイルは上書きされますので、注意してください。

- 1 TRACK 押す
- 2 不要な部分を削除したいトラックを選ぶ



トラック選択



- 3 EDITを選ぶ



メニュー移動



(ENTER) 押す

- 4 TRIMを選ぶ



メニュー移動



(ENTER) 押す

- 5 開始位置を設定する

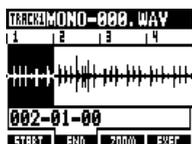


ロケート移動



設定値変更

- 6 END の下の 押し、
終了位置を設定する



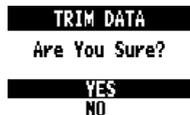
ロケート移動



設定値変更

- 7 EXEC の下の 押す

- 8 YESを選ぶ



カーソル移動



(ENTER) 押す

NOTE

- ・TRIMの操作は取り消し(UNDO)できません。
- ・TRIMの操作を行うと、元のファイルは上書きされます。元のファイルを残しておきたい場合は、予めプロジェクトとファイルのコピーを行ってください。(P.92参照)
- ・リズムパターンが割り当てられているトラックの場合は、Step3の実行後にリズムパターンの画面が表示されます。

HINT

- ・開始位置、終了位置は、[START]、[END](ソフトキー)で切り替えて設定することができます。
- ・[ZOOM](ソフトキー)で、波形を拡大表示することもできます。
- ・開始位置、終了位置を設定中のオーディオファイルは、次のように再生できます。



再生

PLAY



停止

STOP



早送り

FF



巻き戻し

REW



+ : 開始位置に戻る

STOP

REW



フェードイン／アウトを設定する

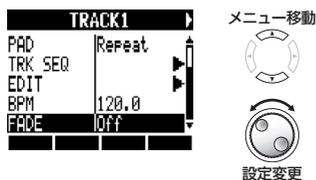
通常のオーディオファイルの再生では、最初と最後をわずかにフェードイン／アウトしていますが、リズムなどアタックをきかせたい音の場合は、それを解除することもできます。

1 TRACK
 押す

2 設定を変更したいトラックを選ぶ



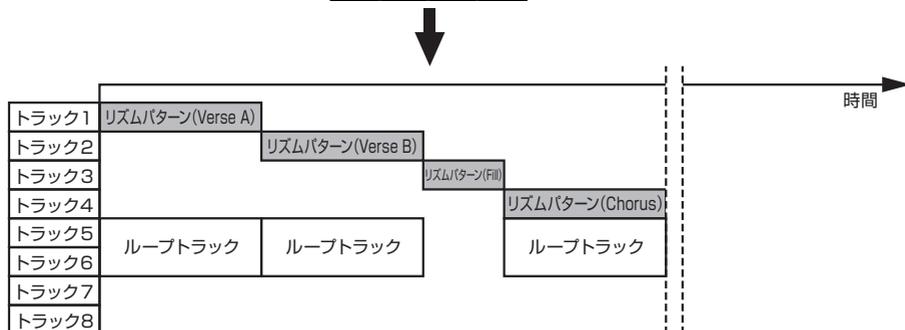
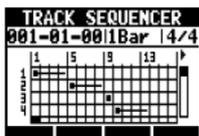
3 FADEを選び、
フェードを解除したい場合は
Offを選ぶ



トラックシーケンサーについて

トラックシーケンサーでは、リズムパターントラックやループトラックを演奏順に並べ、1曲分の演奏を行うことができます。

トラックシーケンサーのデータ(シーケンスデータ)は、1つのプロジェクトにつき、1つだけ作成することができます。



トラックシーケンサーを再生しながら、バウンスやマスタートラックへの録音を行うこともできます。トラックが足りない場合は、そうすることによって、トラックを空けることもできます。またシーケンスデータの作成では、拍子を変更することができます。拍子を変更すると、トップ画面の小節-拍-チェックに影響します。

上の図のトラックシーケンサーのデータを再生し、トラック7/8にステレオでバウンスすると、下の図のようになります。

トラック7/8には、トラック1~8の内容がまとめられ、ステレオオーディオファイルが作成されます。

不要になったトラック1~6は、新たに他のパートに使うことができます。

この例では、トラック1~3をオーディオトラックとして使用し、ギター、ベース、ボーカルを録音しています。(「新しいファイルに録音する」(P.26)を参照)



1つのステレオオーディオファイル



シーケンスデータを作成する

リズムパターントラックやループトラックを組み合わせて、1曲分のバックিং、リズムなどのデータ(シーケンスデータ)を作成します。リアルタイム入力またはステップ入力で作成します。

リアルタイムで入力する

リズム(メトロノーム)に合わせてパッドを押し、リアルタイム入力でシーケンスデータを作成します。

1 TRACK
 押す

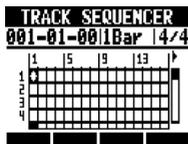
2 TRK SEQを選ぶ



押す

3 リアルタイム入力開始

押しながら、 押す



4 リズムに合わせてパッドを押し、データを入力する

TRACK SEQUENCER
002-04-461Bar 14/4

Now Recordings...

DELETE

5 入力を消去するには
DELETE の下の を押しながら、

パッドを押す
: 押している間、そのパッドの
入力済みデータが消去される

6 入力終了
 押す
STOP

NOTE

- ・パッドを押すタイミングが多少ずれても、設定されているクオンタイズに従ってタイミングは整えられます。
- ・メトロノームでプリカウントを設定することもできます。(P.19参照)

ステップ入力する

データを1つずつ入力(ステップ入力)し、シーケンスデータを作成します。

1

TRACK



押す

2

TRK SEQを選ぶ



メニュー移動



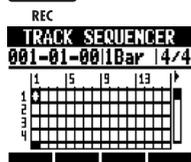
押す

3

ステップ入力開始

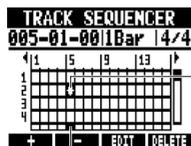


押す



4

データを入力、
消去したい位置にカーソルを移動



カーソル移動



カーソル

— 小節(横軸)のカーソル



1ステップ戻る

REW



1ステップ進む

FF



— の下の 押す

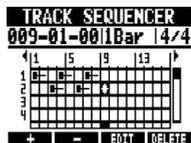
: 横軸の1ステップの長さを、
小節、拍、16分音符に変更

5

データを入力するには
パッドまたは



押す



ノートオン



ループまたはリズムパターンの長さ

6

入力したデータを消去するには



の下の 押す

: その位置のデータが消去される

7

入力終了



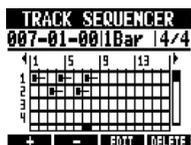
押す

STOP

データの消去

ステップ入力時には、カーソル位置の前後のデータをまとめて消去することもできます。

1 データ消去したい位置にカーソルを移動



カーソル移動



1ステップ戻る

REW



1ステップ進む

FF

2 EDIT の下の 押す

3 DEL EVENTを選ぶ



メニュー移動



押す

4 MODEを選び、Before (カーソルの前) または After (カーソルの後) を選ぶ



メニュー移動



設定変更

5 EXECUTEを選ぶ



メニュー移動

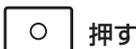


押す

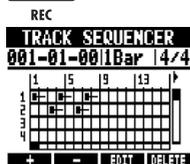
拍を挿入／削除する

シーケンスデータのステップ入力時には、拍を挿入、削除することができます。設定されている拍子とは異なる拍を挿入、削除して、その部分だけ拍子を変更することもできます。

1 ステップ入力開始



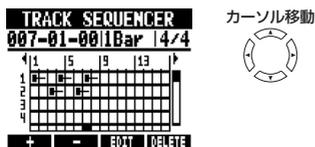
押す



2 **+** **-** の下の 押す

: 1ステップの長さを、挿入、削除する単位(拍)に変更

3 拍を挿入、削除したい位置にカーソルを移動



1ステップ戻る



1ステップ進む

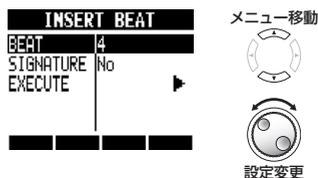
4 **EXIT** の下の 押す

5 拍を挿入する場合はINS BEATを、削除する場合はDEL BEATを選ぶ

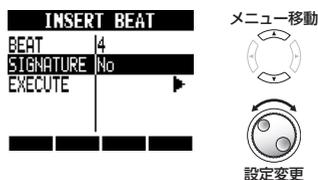


押す

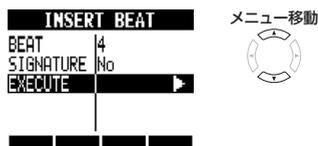
6 BEATを選び、挿入、削除する拍数を選ぶ



7 SIGNATUREを選び、拍子を変えない場合はNoを、拍子を変える場合はAddを選ぶ



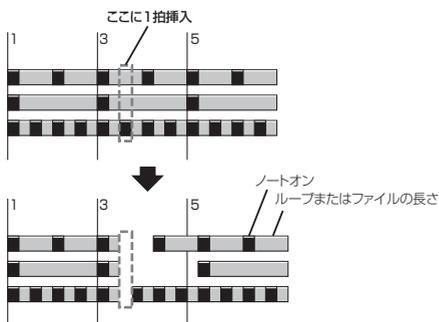
8 EXECUTEを選ぶ



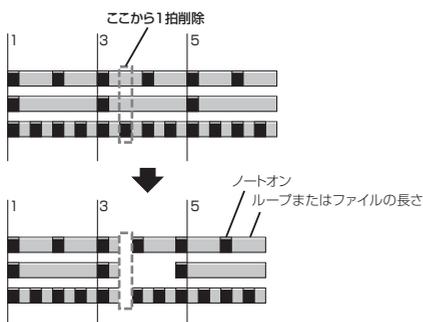
押す

NOTE

- ・ 拍を挿入すると、再生中のループやファイルの音はそこで途切れます。



- ・ 拍を削除すると、再生中のループやファイルの音はそこで途切れます。



- ・ 設定されている拍子とは異なる拍を挿入、削除した場合、その部分の拍子は[SIGNATURE]の設定によって次のようになります。

[SIGNATURE]: 拍子の設定	
設定	
No	<p>拍子が変わりません。挿入、削除された分だけ、拍がそのまま前後にずれます。</p> <p>・ 拍を挿入すると、挿入された最後の拍がある小節の拍子が変わります。 例えば4/4拍子の曲に3拍挿入すると、3拍目の小節が7/4になります。</p> <p>4/4</p> <p>ここに3拍挿入</p> <p>4/4 7/4 4/4</p>
Add	<p>・ 拍を削除すると、削除した小節の拍子が変わります。 例えば4/4拍子の曲から3拍削除すると、その小節が5/4になります。</p> <p>4/4</p> <p>ここから3拍削除</p> <p>5/4 4/4</p> <p>・ 拍子が変わるのは1小節だけで、他の小節の拍子は変わりません。</p>



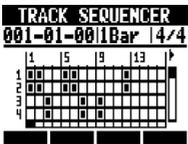
シーケンスデータを再生する

作成したシーケンスデータは次のように再生できます。

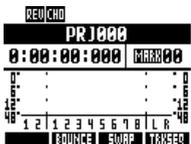
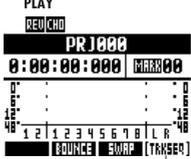
トラックシーケンサー機能を使う

トラックシーケンサー画面での再生

- 1 **TRACK**
 押す
- 2 **TRK SEQ**を選ぶ


メニュー移動 
 押す
- 3  押す

 : 停止
 押しながら  押す
 : 先頭に戻る

TOP画面での再生

- 1 **TRACK** の下の  押す
: トラックシーケンスのオン/オフが切り替わる

- 2  押す

トラックシーケンスがオンの状態
 : 停止
 : 早送り
 : 巻き戻し
 押しながら  押す
 : 先頭に戻る

エフェクトについて

RSには、同時に使用可能な“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”の2種類のエフェクトが内蔵されています。

エフェクトは、プロジェクトのサンプルレートが44.1kHzの場合にのみ、使用できます。

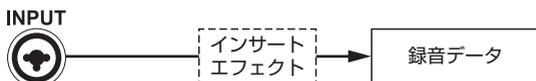
インサートエフェクト

インサートエフェクトは、特定の信号経路に挿入するエフェクトです。

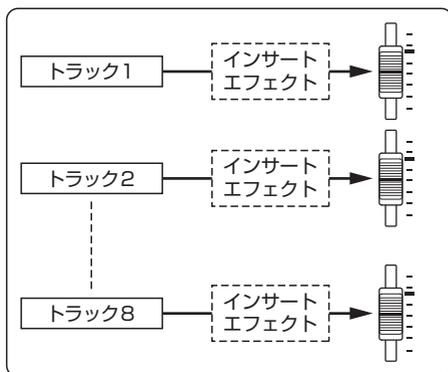
RSには、ギターやベース用、マスタリング用など、録音に必要なさまざまなインサートエフェクトが搭載されています。

インサートエフェクトは次のような位置に挿入でき、用途に応じて使用できます。

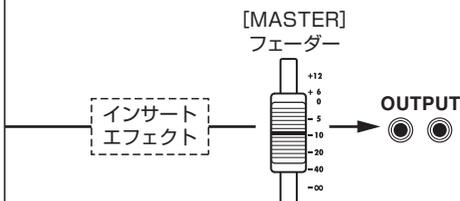
1. Input (任意の入力)



2. Track (任意のトラック)



3. Master ([MASTER] フェーダーの直前)



1. Input : 入力に挿入すると、インプットから入力し録音する音にエフェクトをかけることができます。
(「インサートエフェクトをかける」P.22を参照)
2. Track : トラックに挿入すると、オーディオトラックの再生音にエフェクトをかけることができます。
(「トラックにインサートエフェクトをかける」P.44を参照)
3. Master : [MASTER] フェーダーの直前に挿入すると、ミックスダウンする音(マスタートラックに録音される最終的なステレオミックス)にエフェクトをかけることができます。
(「マスタリングエフェクトをかける」P.45を参照)

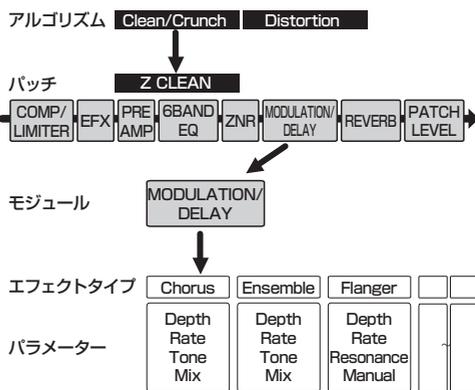
アルゴリズムとパッチ

インサートエフェクトは、楽器や用途に応じて“アルゴリズム”というグループに分類されています。それぞれのアルゴリズムでは、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなど、効果の異なる複数の単体エフェクト(エフェクトモジュール)が直列に配置されています。

エフェクトモジュールは、効果の種類(エフェクトタイプ)と効果のかけ具合(エフェクトパラメーター)という2つの要素で構成されています。

エフェクトモジュールごとにエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターを設定して、“パッチ”として保存できます。

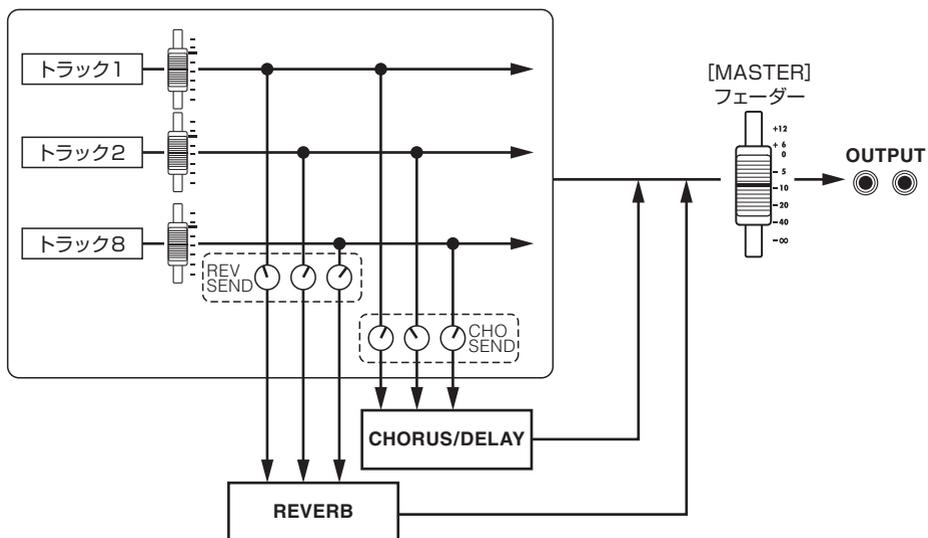
アルゴリズム名	表示名	パッチ数(プログラム済みパッチ)
▼クリーン、クランチ系の音色を集めたギター用アルゴリズム		
Clean/Crunch	Clean	30(21)
▼オーバードライブなど歪ませた音色を集めたギター用アルゴリズム		
Distortion	Distortion	50(45)
▼シミュレーション系の音色を集めたギター用アルゴリズム		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20(10)
▼ベース録音に適したアルゴリズム		
Bass	Bass	30(20)
▼ボーカルなどのマイク録音に適したアルゴリズム		
Mic	Mic	50(30)
▼2chが完全に独立したマイク用アルゴリズム		
Dual Mic	Dual Mic	50(30)
▼シンセサイザーや内蔵マイクなどのステレオ録音用アルゴリズム		
Stereo	Stereo	50(40)
▼最終のステレオミックス信号を加工するのに適したアルゴリズム		
Mastering	Mastering	30(21)



アルゴリズム	配置	表示	出力
Clean Distortion Aco/Bass	配置	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY → REVERB → TOTAL	モノラル ↓ モノラル
	表示	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MOD/DELAY → REVERB → ZNR, PATCH LEVEL	
Bass	配置	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY → REVERB → TOTAL	モノラル ↓ モノラル
	表示	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MODULATION/DELAY → ZNR, PATCH LEVEL	
Mic	配置	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE DE-ESSER → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY → REVERB → TOTAL	モノラル ↓ モノラル
	表示	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE → 3BAND EQ → MODULATION/DELAY → ZNR, PATCH LEVEL	
Dual Mic	配置	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → ZNR → DELAY → REVERB → TOTAL	モノラル ×2 ↓ モノラル ×2
	表示	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → DELAY → ZNR, PATCH LEVEL	
Stereo	配置	COMP/LIMITER → ISOLATOR → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY → REVERB → TOTAL	ステレオ ↓ ステレオ
	表示	COMP/LIMITER → ISOLATOR → 3BAND EQ → MODULATION/DELAY → ZNR, PATCH LEVEL	
Mastering	配置	MULTI BAND COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → ZNR → DIMENSION/RESONANCE → REVERB → TOTAL	ステレオ ↓ ステレオ
	表示	COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → DIMENSION/RESONANCE → ZNR, PATCH LEVEL	

センドリターンエフェクト

センドリターンエフェクトは、ミキサーのセンド/リターンに内部接続されているエフェクトです。センドリターンエフェクトの効果の深さは、ミキサーのセンドレベル(エフェクトに送られる信号の量)で調節します。センドレベルを上げると、そのトラックの信号がセンドリターンエフェクトの入力に送られます(センド)。エフェクトで加工された信号は[MASTER] フェーダーの直前に返され、そのトラックの原音とミックスされます(リターン)。



アルゴリズム(表示名)	パッチ数(プログラム済みパッチ)
REVERB(SEND REVERB)	30(22)
CHORUS/DELAY(SEND CHORUS/DELAY)	30(18)



エフェクトパッチを選ぶ

使用するエフェクトパッチを選びます。インサートエフェクトの場合は、楽器や用途に応じたアルゴリズムも選べます。

1

EFFECT



エフェクトの切り替え

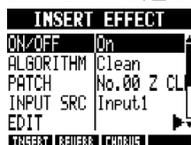
INSERT の下の 押す
：インサートエフェクト

REVERB の下の 押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：REVERB)

CHORUS の下の 押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：CHORUS/DELAY)

2

ON/OFF を選び、On を選ぶ

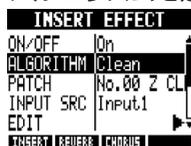


メニュー移動



設定変更

3

(インサートエフェクトの場合)
アルゴリズムを選ぶ

メニュー移動

アルゴリズム
変更

4

パッチを選ぶ



メニュー移動



パッチ変更



パッチを編集する

エフェクトタイプを切り替えたり、エフェクトパラメーターでかかり具合を調整して、自分でパッチを作成できます。

- EFFECT** 押す

エフェクトの切り替え

INSERT の下の 押す
：インサートエフェクト

REVERB の下の 押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：REVERB)

CHORUS の下の 押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：CHORUS/DELAY)
- ON/OFF** を選び、**On** を選ぶ

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
REVERB	CHORUS

メニュー移動

設定変更
- アルゴリズム/パッチを選ぶ

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
REVERB	CHORUS

メニュー移動

設定変更
- EDIT** を選ぶ

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
REVERB	CHORUS

メニュー移動

押す

- エフェクトモジュールを編集

エフェクトタイプのON/OFFを選ぶ

エフェクトモジュールOff

COMP/LIMITER 押すまたは 押すまたは

TYPE	Off
ON/OFF	

ON/OFF の下の 押す：
切り替え

タイプ(エフェクトモジュール)ON

エフェクトタイプ

COMP/LIMITER	
TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	80
ON/OFF	

※E=EDITマーク
編集・変更されたときに
表示
- エフェクトモジュールを設定

エフェクトモジュールを選ぶ

COMP/LIMITER	
TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	80
ON/OFF	
MOD/DELAY	
TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0
ON/OFF	

モジュール移動
- パッチレベルの編集
(パッチの最終的な音量)

エフェクトモジュールの **TOTAL** を選ぶ

モジュール移動

PATCH LVL を選び、設定値を選ぶ

TOTAL	
PATCH LVL	25
ZNR	Off

メニュー移動

値変更
- 戻る

押す

エフェクトパラメーターを調整

1 パラメーターを選び、設定値を選ぶ

MOD/DELAY	
TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0
ON/OFF	

パラメーター

移動



値変更

HINT

- ・パッチには、すべてのモジュールが未設定の空のパッチ("Empty"表示)があります。
- ・ZNRモジュールを編集したいときはエフェクトモジュールの"TOTAL"を選びます。
- ・Dual Micアルゴリズムでは、L/Rチャンネルに配置されたモジュールを個別に編集できます。エフェクトモジュール名に'L'と表示されるときはLチャンネル、'R'と表示されるときはRチャンネルのモジュールが選択されています。

NOTE

- ・エフェクトモジュールの組み合わせや配置など、アルゴリズム自体を編集することはできません。
- ・エフェクトモジュールを"OFF"にすると"OFF"にしたエフェクトモジュール以下、タイプ、パラメーター、設定値が一括してオフになります。
- ・編集したパッチを保存せず、Eマークが表示された状態で他のパッチに切り替えると、編集内容が失われます。パッチの保存方法については、「パッチを保存する」(P.85)を参照してください。



パッチを保存する

編集したパッチは、同じアルゴリズム内であれば、どの位置にも保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存すれば、パッチのコピーを作ることができます。

1 EFFECT 押す

エフェクトの切り替え

TWEED の下の 押す
：インサートエフェクト

REVERB の下の 押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：REVERB)

CHORUS の下の 押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：CHORUS/DELAY)

2 アルゴリズム／パッチを選ぶ

INSERT EFFECT メニュー移動

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
TWEED REVERB CHORUS	

設定変更

3 SAVE を選ぶ

INSERT EFFECT メニュー移動

ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
SAVE	
TWEED REVERB CHORUS	

押す

4 SAVE TO を選ぶ

EFFECT PATCH SAVE メニュー移動

SAVE TO	No.00 Z CL
EXECUTE	

押す

5 保存先を選ぶ

PATCH SAVE TO メニュー移動

No.00 Z CLEAN	保存先の パッチ番号：
No.01 Z CHORUS	パッチ名
No.02 FdClean	
No.03 UxCrunch	
No.04 TWEED	

保存先変更 押す

6 EXECUTE を選ぶ

EFFECT PATCH SAVE メニュー移動

SAVE TO	No.00 Z CL
EXECUTE	

押す

次ページへ続く

NOTE

- ・インサートエフェクト・センドリターンエフェクトの手順は同様です。
- ・編集したパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、編集内容が失われます。必ずSAVEを行います。
- ・PATCH IMPORTでは取り込み元と取り込む先は違うプロジェクトとなります。



他のプロジェクトからパッチを読み込む

他のプロジェクトで設定されているパッチを、1つまたはすべて取り込み、現在のプロジェクトで使用することができます。

3 IMPORT を選ぶ

INSERT EFFECT
INPUT SRC Input1
EDIT
SAVE
RENAME
IMPORT
CREATE REVERSE CHORDS

メニュー移動



(ENTER) 押す

4 MODE を選び、All または Each を選ぶ

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT

メニュー移動



設定変更

All	対象先のすべてのパッチを取り込む
Each	対象先から1つ選んで取り込む

すべてのパッチを取り込む

IMPORT>All

1 PROJECT を選ぶ

PATCH IMPORT
MODE All
PROJECT PRJ001
NEXT

メニュー移動



(ENTER) 押す

2 取り込むプロジェクトを選ぶ

PROJECT SELECT
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004
PRJ005

取り込み元の
プロジェクト名プロジェクト
変更

(ENTER) 押す

3 NEXT を選ぶ

PATCH IMPORT
MODE All
PROJECT PRJ001
NEXT

メニュー移動



(ENTER) 押す

4 YES を選ぶ

PATCH IMPORT
Are You Sure?
YES
NO

カーソル移動



(ENTER) 押す

一つのパッチを取り込む

IMPORT>Each

1 PROJECT を選ぶ

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT

メニュー移動



(ENTER) 押す

2 取り込み元プロジェクトを選ぶ

PROJECT SELECT
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004
PRJ005

取り込み元の
プロジェクト名プロジェクト
変更

(ENTER) 押す

3 NEXT を選ぶ

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT

メニュー移動



(ENTER) 押す

4 取り込むパッチを選ぶ

PATCH IMPORT FROM
No.00 Z CLEAN
No.01 Z CHORUS
No.02 FdClean
No.03 UxCrunch
No.04 TWEED

取り込み元の
パッチ番号

パッチ変更

(ENTER) 押す

5 取り込み先パッチを選ぶ

PATCH IMPORT TO
No.00 Z CLEAN
No.01 Z CHORUS
No.02 FdClean
No.03 UxCrunch
No.04 TWEED

取り込み先の
パッチ番号

パッチ変更

(ENTER) 押す

6 YES を選ぶ

PATCH IMPORT
Are You Sure?
YES
NO

カーソル移動



(ENTER) 押す



パッチの名称を変更する

現在選ばれているパッチの名称を変更することができます。

パッチの名称を変更する

現在選ばれているパッチの名称を変更することができます

EFFECT



押す

エフェクトの切り替え

INSERT



押す
：インサートエフェクト

REVERB



押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：REVERB)

CHORUS



押す
：センドリターンエフェクト
(アルゴリズム：CHORUS/DELAY)

2 ON/OFF を選び、On を選ぶ

INSERT EFFECT

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
REVERB	REVERB
CHORUS	CHORUS

メニュー移動



設定変更

3 アルゴリズム／パッチを選ぶ

INSERT EFFECT

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
REVERB	REVERB
CHORUS	CHORUS

メニュー移動



設定変更

4 RENAME を選ぶ

INSERT EFFECT

PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
SAVE	
RENAME	
REVERB	REVERB
CHORUS	CHORUS



押す

メニュー移動



5 名称を変更する

PATCH RENAME

Z CLEAN

OK ENTER CANCEL EXIT

DELETE INSERT



押す

カーソル移動



文字変更

DELETE

文字削除

INSERT

文字挿入



モニター信号にのみエフェクトをかける

インサートエフェクトをインプットに挿入すると、通常はエフェクトのかかった音がトラックに録音されますが、モニター音のみにエフェクトをかけ、トラックにはエフェクトなしで録音することもできます。

例えばボーカルをエフェクトなしで録音するときでも、モニター音のみにマイク用のインサートエフェクトをかければ、ボーカリストが歌いやすくなります。

1 EFFECT 押す



エフェクトの切り替え

INSERT の下の  押す
：インサートエフェクト

2 アルゴリズム／パッチを選ぶ



メニュー移動



設定変更

3 REC SIGを選び、設定を選ぶ



メニュー移動



設定変更

Wet	インサートエフェクトを通過した入力信号がトラックに録音されます。(初期設定)
Dry	インサートエフェクトを通過する前の入力信号がトラックに録音されます。ただし、OUTPUT 端子からモニターする入力信号には、インサートエフェクトがかかります。

HINT

ここで設定した内容は、プロジェクトごとに保存されます。他のパートの録音を始める場合は、必要に応じて設定を“Wet”に戻してください。

プロジェクト／オーディオファイルについて

RSでは、作成した楽曲を再現するのに必要な各種データを“プロジェクト”という単位で管理します。また各トラックのオーディオデータは、WAVファイルとして保存されます。

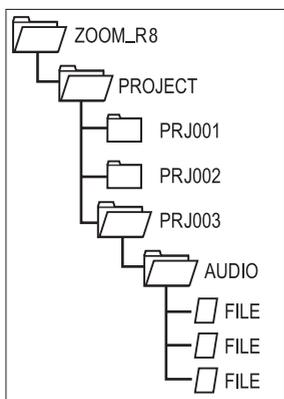
プロジェクトに保存されるデータ

- ・各オーディオトラック、マスタートラックのオーディオデータ
- ・ミキサーの設定
- ・エフェクトの設定
- ・マーク情報
- ・メトロノームの設定
- ・チューナーの設定
- ・サンプラーの設定
- ・リズムの設定
- ・トラックシーケンサーの設定
- ・レコーダーの設定

SDカード内のプロジェクト

プロジェクトを作成すると、SDカードのPROJECTフォルダ内に、プロジェクトと同名のフォルダが作成されます。

プロジェクトの各種データは、そのフォルダ内に保存されます。またオーディオデータは、そのフォルダ内のAUDIOフォルダに保存されま





プロテクトをかける・プロジェクトを選択する

プロジェクトのプロテクト PROJECT>PROTECT

現在読み込まれているプロジェクトにライトプロテクト（書き換え保護）をかけて、プロジェクトの保存や消去、内容の変更ができませんようにします。

1 PROJECT
 押す

2 PROTECT を選ぶ



3 On を選ぶ



プロジェクトの選択 PROJECT>SELECT

SDカードに保存されているプロジェクトを読み込みます。

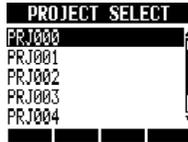
1 PROJECT
 押す

2 SELECT を選ぶ



 押す

3 プロジェクトを選ぶ



 押す

プロジェクト
選択

NOTE

- ・プロテクトが“On”のプロジェクトは、録音や編集作業ができなかったり、編集した内容がSDカードへ保存されません。録音や編集操作を行うときはプロテクトを“Off”にしてください。
- ・プロテクトが“Off”のプロジェクトは、電源をOFFにしたときや、他のプロジェクトを読み込んだときに、必ずSDカードに保存されます。楽曲が完成したら、完成後に行った操作が誤って保存されないように、プロテクトを“On”にすることを勧めます。

HINT

プロテクト中の
アイコン表示



NOTE

録音・再生が行えるのは、現在読み込まれているプロジェクトに限られます。同時に複数のプロジェクトを操作することはできません。

HINT

RSの電源を入れると、前回操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

プロジェクト／オーディオファイルの情報を見る

現在読み込まれているプロジェクトとオーディオファイルの名称、作成年月日、容量、録音時間などの情報を表示します。

プロジェクトの情報 PROJECT>INFO

情報を表示するプロジェクトが選択された状態で、次のように操作します。

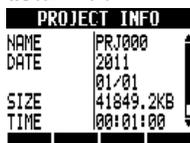
1 押す

2 INFOを選ぶ



押す

3 情報を確認する



PROJECT INFO : プロジェクト情報	
NAME	プロジェクト名
DATE	作成年月日
SIZE	容量
TIME	録音時間
RATE	サンプルレート

HINT

INFORMATION内ではプロジェクトとファイルの情報は表示するだけで、変更はできません。

オーディオファイルの情報 PROJECT>FILE>INFO

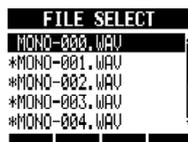
1 押す

2 FILEを選ぶ



押す

3 ファイルを選ぶ



押す

4 INFOを選ぶ



押す

5 情報を確認する



FILE INFORMATION : ファイル情報	
NAME	ファイル名
DATE	作成年月日・時刻
FORMAT	フォーマット
SIZE	容量
TIME	録音時間

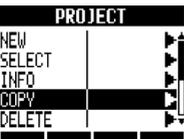
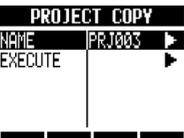
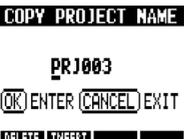
プロジェクト／オーディオファイルをコピーする

保存されているプロジェクトを新規プロジェクトとしてコピーします。

オーディオファイルも同一プロジェクト内のみにファイルの名称を変えてコピーできます。

プロジェクトのコピー PROJECT>COPY

コピーするプロジェクトが選択された状態で、次のように操作します。

- 1 押す
- 2 COPYを選ぶ

 メニュー移動  (ENTER) 押す
- 3 NAMEを選ぶ

 メニュー移動  (ENTER) 押す
- 4 プロジェクト名を変更する

 カーソル移動  **DELETE** 文字削除

INSERT 文字挿入

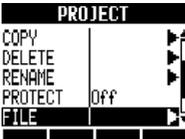
 文字変更  (ENTER) 押す
- 5 EXECUTEを選ぶ

 (ENTER) 押す

NOTE

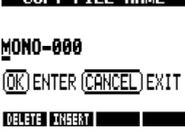
元の名称のままでは、コピーできません。

オーディオファイルのコピー PROJECT>FILE>COPY

- 1 押す
- 2 FILEを選ぶ

 メニュー移動  (ENTER) 押す
- 3 コピー元のファイルを選ぶ

 ファイル変更  (ENTER) 押す
- 4 COPYを選ぶ

 メニュー移動  (ENTER) 押す
- 5 NAMEを選ぶ

 メニュー移動  (ENTER) 押す
- 6 ファイル名を変更する

 カーソル移動  **DELETE** 文字削除

INSERT 文字挿入

 文字変更  (ENTER) 押す
- 7 EXECUTEを選ぶ

 (ENTER) 押す

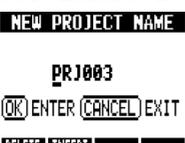
プロジェクト／オーディオファイルの名称を変更する

現在読み込まれているプロジェクトとオーディオファイルの名称を変更します。

プロジェクトの名称変更 PROJECT>RENAME

名称変更するプロジェクトが選択された状態で、次のように操作します。

- 1 **PROJECT**
 押す
- 2 **RENAME** を選ぶ

(ENTER) 押す
- 3 文字を変更する

(ENTER) 押す



NOTE

- ・すでにある名称には変更できません。
- ・プロジェクト名は、SDカード内の ZOOM_R8 / PROJECT フォルダ内の各プロジェクトフォルダの名称と共通です。

HINT

<プロジェクト名>

利用可能な文字：8文字まで

英字：A～Z(大文字)

記号：_(アンダースコア) 数字：0～9

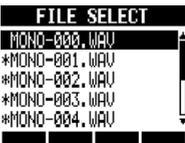
<ファイル名>

利用可能な文字：219文字まで(拡張子含まず)

英字：A～Z a～z 記号：(スペース)!#\$%&'()+,-;=@ [] ^ _ ` { } ~ 数字：0～9

オーディオファイルの名称変更 PROJECT>FILE>RENAME

- 1 **PROJECT**
 押す
- 2 **FILE** を選ぶ

(ENTER) 押す
- 3 ファイル名を選ぶ

(ENTER) 押す
- 4 **RENAME** を選ぶ

(ENTER) 押す
- 5 文字を変更する

(ENTER) 押す





プロジェクト／オーディオファイルを削除する

選択したプロジェクトやファイルを削除します。

プロジェクトの削除 PROJECT>DELETE

- 1 PROJECT 押す
- 2 DELETE を選ぶ

PROJECT	
NEW	
SELECT	
INFO	
COPY	
DELETE	

メニュー移動

押す
- 3 削除するプロジェクトを選ぶ

PROJECT DELETE	
PRJ002	
PRJ003	
PRJ004	
PRJ005	
PRJ006	

プロジェクト変更

押す
- 4 YES を選ぶ

DELETE:PRJ003	
Are You Sure?	
YES	
NO	

カーソル移動

押す

NOTE

- 一度削除したプロジェクトやファイルは復活できません。注意してください。
- プロテクトが "On" になっているプロジェクトは、プロジェクトもファイルも削除できません。

オーディオファイルの削除 PROJECT>FILE>DELETE

- 1 PROJECT 押す
- 2 FILE を選ぶ

PROJECT	
COPY	
DELETE	
RENAME	
PROTECT	Off
FILE	

メニュー移動

押す
- 3 ファイル名を選ぶ

FILE SELECT	
MONO-000.WAV	
*MONO-001.WAV	
*MONO-002.WAV	
*MONO-003.WAV	
*MONO-004.WAV	

ファイル変更

押す
- 4 DELETE を選ぶ

MONO-000.WAV	
INFO	
COPY	
DELETE	
RENAME	
DIVIDE	

メニュー移動

押す
- 5 YES を選ぶ

DELETE:MONO-000.WAV	
Are You Sure?	
YES	
NO	

カーソル移動

押す



オーディオファイルを分割する

1つのオーディオファイルを任意の位置で分割し、2つのファイルにします。録音結果の不要な部分を削除したり、長時間録音したファイルを分割することが可能です。

1 PROJECT 押す

2 FILE を選ぶ
PROJECT
COPY
DELETE
RENAME
PROTECT Off
FILE ENTER 押す
メニュー移動

3 ファイルを選ぶ
FILE SELECT
MONO-000.WAV
*MONO-001.WAV
*MONO-002.WAV
*MONO-003.WAV
*MONO-004.WAV
 ENTER 押す
ファイル選択

4 DIVIDE を選ぶ
MONO-000.WAV
INFO
COPY
DELETE
RENAME
DIVIDE ENTER 押す
メニュー移動

5 分割のポイントを指定
FILE DIVIDE
1 2 3 4

0:00:04:000 MARK 00
WAVE BAR ZOOM EXEC
数値増減
変更ポイント選択

6 EXEC の下の 押す。

7 YES を選ぶ
FILE DIVIDE
Are You Sure?
YES
NO ENTER 押す
カーソル移動

※以下のキー操作でファイルを試聴して、ファイルを確認、分割ポイントを設定することができます

	再生:[PLAY]キー
	停止:[STOP]キー
	早送り:[FF]キー
	巻き戻し:[REW]キー
	先頭に戻る: [STOP]キー+[REW]キー
	マーカー移動: MARKER [>>]キー、 MARKER []<<]キー

HINT

- ・ファイル分割をすると自動的に新たな名称のファイルが同一フォルダ内に作成されます
- 分割位置より前：末尾にAがつきます。
- 分割位置より後ろ：末尾にBがつきます。
- ・分割されるファイルは削除されます。

参照：曲中の好きな位置に移動する(ロケート機能)

P.35

録音フォーマットを変更する・録音モードを設定する 録音フォーマット(量子化ビット数)の変更
PROJECT>REC>BIT LEN

通常のCD録音に用いられる16bitよりも高音質な24bitフォーマットでの録音もできます。

1 押す

2 RECを選ぶ



押す

3 BIT LENを選ぶ



4 量子化ビット数を選ぶ

録音モードの設定
PROJECT>REC>REC MODE

録音時に前の録音に上書きするか、前の録音を残して新規に録音するかを設定できます。
バンド演奏やドラムなどの録音を、続けて何度も行いたいときに便利です。

1 押す

2 RECを選ぶ



押す

3 REC MODEを選ぶ



4 録音モードを選ぶ



REC MODE : 録音モード	
設定	
Overwrite	前の録音に上書き(初期設定)
Always New	前の録音は残して常に新規録音

HINT

- ・上書きで録音する場合は、元のファイルのビット長で録音されます。例えば16bitで録音されたファイルに24bitで上書きすることはできません。
- ・設定はプロジェクトごとに保存されます。
- ・初期設定は16bitです。
- ・44.1kHz/24bit、48kHz/16bit、48kHz/24bitは、CD作成時に44.1kHz/16bitへのダウンコンバートが必要になります。



プロジェクトの連続再生(シーケンスプレイ)

複数のプロジェクトの演奏順をプレイリストに登録し管理します。
連続再生やライブの伴奏、外部レコーダーへの出力などに使います。

プレイリストを再生する
PROJECT>SEQ PLAY>PLAY

- PROJECT 押す
- SEQ PLAYを選ぶ

メニュー移動

ENTER 押す
- プレイリストを選ぶ

登録プロジェクト数
リスト選択
登録がない場合'Empty'表示

ENTER 押す

プレイリスト番号

- PLAYを選ぶ

メニュー移動

ENTER 押す

再生中の画面表示

List1 ープレイリスト番号

TR001:PRJ002 ープロジェクト名

0:00:06:708 ー再生経過時間

再生(トラック)番号

最終プロジェクトの再生が終了した時点で停止

HINT

再生中のボタン操作

	現在のプロジェクトの先頭から再生
	再生停止、現在のプロジェクトの先頭に戻る
	再生番号TR001のプロジェクトの先頭から再生
	再生中止し、次のプロジェクトの先頭から再生
	再生中止し、手前のプロジェクトの先頭から再生

プレイリストを編集する
PROJECT>SEQ PLAY>EDIT

- EDITを選ぶ

メニュー移動

ENTER 押す

プロジェクトを登録・編集・変更する
- 最初のプロジェクトを選ぶ
(または変更するプロジェクト)

トラック移動

1 End of List ーリストの最終表示

DELETE | INSERT
- プレイするプロジェクト名を登録

プロジェクト変更

1 PRJ002

2 End of List

DELETE | INSERT
- 同様に以降のプロジェクトを選ぶ

トラック移動

1 PRJ002

2 End of List

DELETE | INSERT
- 同様に以降のプロジェクトを選ぶ

プロジェクト変更

1 PRJ002

2 PRJ001

3 End of List

DELETE | INSERT
- EXIT 押す : 戻る

1つのプロジェクトを削除する

5 削除するプロジェクトを選ぶ

EDIT:List4 

1 PRJ002

2 PRJ001

3 End of List

DELETE INSERT

6 DELETE の下の  押す。

EDIT:List4

1 PRJ002

2 End of List

DELETE INSERT

新規にプロジェクトを挿入する

5 挿入するトラック番号を選ぶ

EDIT:List4 

1 PRJ002

2 End of List

DELETE INSERT

6 INSERT の下の  押す。

EDIT:List4

1 PRJ002

2 PRJ002

3 End of List

DELETE INSERT

選択したプロジェクトが挿入

プレイリストを削除する
PROJECT>SEQ PLAY>DELETE

前ページ「プレイリストを再生する」の Step1~3 の操作でプレイリストを選び、次のように削除します

4 DELETE を選ぶ

List4:2Songs 

EDIT	
DELETE	
PLAY	

 押す

5 YES を選ぶ

DELETE:List4 

Are You Sure?

YES

NO

 押す

NOTE

- ・マスタートラックが消去されたり、マスタートラックに割り当てたファイルを削除したときは、プレイリストが空になります。
- ・登録するプロジェクトは、演奏するファイルをマスタートラックに割り当ててください。
- ・登録されたプロジェクトのファイルを変更するときはマスタートラックを設定しプレイリストの編集で変更します。
- ・プレイリストの登録数は最大10個、1つのプレイリストに最大99プロジェクトです。
- ・プロジェクトのマスタートラックが未設定や、4秒以下の場合にはプレイリストに登録できません。

 参照：マスタートラックにミックスダウンする

P.46

他のプロジェクトからオーディオファイルを読み込む

SD カードに保存されている他のプロジェクトから現在のプロジェクトへ、オーディオファイルのコピーし、読み込むことができます。

- 1** TRACK 押す
- 2** 割り当てるトラックを選ぶ

TRACK1
TAKE AUDIO New Take
LOOP
PAD
TRK SEQ
EDIT

トラック選択



- 3** TAKE を選ぶ

TRACK1
TAKE AUDIO New Take
LOOP
PAD
TRK SEQ
EDIT

メニュー移動



ENTER 押す
- 4** OTHER PRJ を選ぶ

TAKE SELECT
FILE
PATTERN
LOOP
OTHER PRJ

メニュー移動



ENTER 押す
- 5** PROJECT を選ぶ

FILE IMPORT
PROJECT PRJ001
EXT

メニュー移動



ENTER 押す
- 6** 読み込みたいファイルがあるプロジェクトを選ぶ

PROJECT SELECT
RJ001
RJ002

プロジェクト選択




ENTER 押す
- 7** NEXT を選ぶ

FILE IMPORT
PROJECT PRJ001
NEXT

メニュー移動



ENTER 押す
- 8** 読み込みたいファイルを選ぶ

FILE SELECT
MONO-000.WAV
MONO-001.WAV

ファイル選択




ENTER 押す
- 9** ファイル名を変更する

FILE RENAME

MONO-000
OK ENTER CANCEL EXIT
DELETE INSERT

カーソル移動



文字削除

INSERT
文字挿入



文字変更

ENTER 押す
- 10** YES を選ぶ

IMPORT: MONO-003.WAV
Are You Sure?
YES
NO

カーソル移動



ENTER 押す

HINT

現在のプロジェクトと異なるサンプルレートのプロジェクトは表示されません。同じサンプルレートのプロジェクトがない場合は“No Project”と表示されます。

USBについて

R8の右側面にはUSB端子(ミニBタイプ)があります。

通常は、付属のUSBアダプターで電源コンセントに接続し、**R8**に電源を供給しますが、コンピュータと接続し、**R8**をカードリーダーやオーディオインターフェース、コントロールサーフェースとして利用することもできます。

カードリーダー

コンピュータから**R8**にセットされているSDカードにアクセスし、プロジェクトのバックアップやリストアを行うことができます。

また、**R8**のオーディオデータをコンピュータに保存したり、コンピュータ上のWAVファイルを**R8**に取り込むこともできます。

オーディオインターフェース

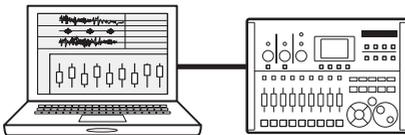
コンピュータと外部のオーディオ機器や楽器の間に**R8**を接続し、**R8**を介して音の入出力を行います。

ハイインピーダンス、ファンタム電源を必要とする楽器も接続可能で、DAWソフトウェアなどに録音することができます。

コントロールサーフェース

DAWソフトウェアを操作するコントローラーとして、**R8**を利用できます。

R8のパネル上にあるフェーダーやキーを使って、コンピュータ上のDAWソフトウェアのトランスポート操作やミックス操作をリモートコントロールできます。



「コンピュータを使った操作については、オーディオインターフェースマニュアルも参照してください。」

NOTE

- ・**R8**に取り込めるオーディオファイルのフォーマットは、サンプルレート=44.1/48kHz、量子化ビット数=16/24bitのWAVファイルに限られます。
- ・各プロジェクトにて割り当て可能なWAVファイルは、そのプロジェクト作成時に設定されたRATEに対応したサンプルレートのファイルのみとなります。
- ・ファイル名に使用できるのは、219文字まで(拡張子含まず)の次のような半角文字です。
半角英数字: A~Z a~z, 0~9
半角記号: (スペース) ! # \$ % & ' () + , - ; = @ [] ^ _ ` { } ~
取り込んだファイルの名前に全角文字が含まれていた場合は「R8_xxxxxx.WAV」のように「R8_」で始まるファイル名として表示されます。
- ・USBの接続は、**R8**やコンピュータの電源が入ったまま行えます。
- ・**R8**をカードリーダー、またはオーディオインターフェースモードで使用している間、レコーダーとしての操作は行えません。

HINT

- ・*カードリーダー対応OS
Windows : Windows XP以降
Macintosh : Mac OS X 10.5以降
- ・プロジェクトのデータは、SDカードのZOOM_R8フォルダ内のPROJECTフォルダの中に、プロジェクトごとにフォルダを作成して管理しています。オーディオデータは、各プロジェクトフォルダ内のAUDIOフォルダの中にWAVファイルとして保存されています。AUDIOフォルダ内のPRJINFO.TXTには、トラックに割り当てられているファイル名が書かれています。
- ・マスタートラック、ステレオトラックはステレオWAVファイルです。

パソコンとデータのやり取りをする(カードリーダー)

コンピューターから**RS**のSDカードを操作して、プロジェクトやオーディオファイルをバックアップ、リストアしたり、DAWソフトウェアなどで作ったオーディオデータを取り込むことが可能です。

プロジェクトのバックアップをコンピューターに保存する

RSのプロジェクトのデータは、SDカード内のプロジェクトのフォルダに保存されています。

[ZOOM_R8] – [PROJECT] – [プロジェクトのフォルダ*]

(*プロジェクトのフォルダは、プロジェクトと同名です)

プロジェクトのバックアップをとるときは、そのプロジェクトのフォルダをコンピューターのハードディスクにコピーします。

バックアップしたプロジェクトをリストアする

コンピューターのハードディスクにバックアップしたプロジェクトをリストアするには、そのプロジェクトのフォルダを、コンピューターから**RS**のSDカード内にある次の[PROJECT]フォルダ内にコピーします。

[ZOOM_R8] – [PROJECT]

コンピューター上のWAVファイルをループ素材として使用する

コンピューター上のWAVファイルをループ素材として使用するには、そのWAVファイルを、コンピューターから**RS**のSDカード内にある次の[LOOP]フォルダ内にコピーします。

[ZOOM_R8] – [LOOP]

取り込んだWAVファイルをループ素材としてトラックに割り当てるには、「ループ素材をトラックに割り当てる」(P.62参照)

RSのオーディオデータをコンピューターに保存する

RSで録音したオーディオデータは、SDカード内の次の[AUDIO]フォルダにWAVファイルとして保存されています。

[ZOOM_R8] – [PROJECT] – [プロジェクトのフォルダ*] – [AUDIO]

(*プロジェクトのフォルダは、プロジェクトと同名です)

WAVファイルをコンピューターに取り込むには、[AUDIO]フォルダ内のWAVファイルをコンピューターのハードディスクにコピーします。

[AUDIO]フォルダ内のPRJINFO.TXTには、トラックに割り当てられているファイル名が書かれています。

コンピューター上のWAVファイルを**RS**に取り込む

コンピューター上のWAVファイルを取り込むには、そのWAVファイルを、コンピューターから**RS**のSDカード内にある次の[AUDIO]フォルダ内にコピーします。

[ZOOM_R8] – [PROJECT] – [プロジェクトのフォルダ*] – [AUDIO]

(*プロジェクトのフォルダは、プロジェクトと同名です)

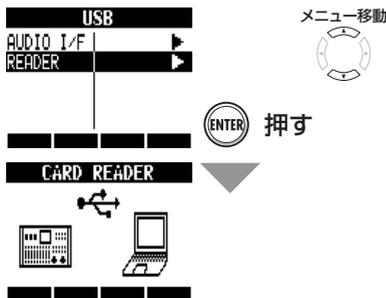
取り込んだWAVファイルを**RS**で再生するには、そのプロジェクトを選択し、コピーしたWAVファイルをトラックに割り当てます。(「再生テイクを変更する」P.29参照)

カードリーダーとして使う
USB>READER

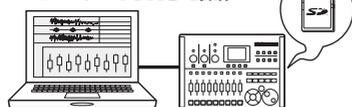
1 **RS**とコンピューターをUSBケーブルで接続し、電源をONにする

2 USB 押す

3 READERを選ぶ



コンピューターからRSを操作



「コンピューターを使った操作については、オーディオインターフェイスマニュアル」も参照してください。

HINT

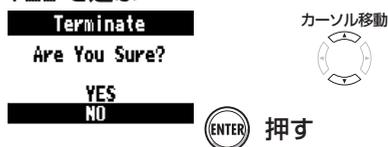
- ・コンピューターからWAVファイルを送り込む場合、取り込みたいプロジェクトのフォルダの“AUDIO”にコピーしてください。トラックに割り当てたい場合は**RS**で操作します。

解除

1 コンピューターから**RS**のボリュームアイコンの接続を解除する

2 or 押す：**RS**の解除

3 YESを選ぶ



NOTE

- ・**RS**に取り込めるオーディオファイルのフォーマットは、サンプルレート=44.1/48kHz、量子化ビット数=16/24bitのWAVファイルに限られます。
- ・各プロジェクトにて割り当て可能なWAVファイルは、そのプロジェクト作成時に設定されたRATEに対応したサンプルレートのファイルのみとなります。
- ・ファイル名に使用できるのは、219文字まで(拡張子含まず)の次のような半角文字です。
半角英数字：A～Z a～z、0～9
半角記号：(スペース)！＃\$％＆'（）+、-；=@ [] ^ _ ` { } ~
取り込んだファイルの名前に全角文字が含まれていた場合は「R8_xxxxxx.WAV」のように「R8_」で始まるファイル名として表示されます。

HINT

- ・カードリーダー対応OS
Windows：Windows XP以降
Macintosh：Mac OS X 10.5以降
- ・SDカードのAUDIOフォルダ内のPRJINFO.TXTには、トラックに割り当てられているファイル名が書かれています。
- ・マスタートラック、ステレオトラックはステレオWAVファイルです。

オーディオインターフェース／コントロールサーフェース □

R8をコンピューターと接続し、DTMでの音の入出力や、DAWソフトウェアを操作するコントローラーとして利用できます。

オーディオインターフェース／コントロールサーフェースの接続

① オーディオインターフェース

R8をコンピューターと外部のオーディオ機器や楽器の間に配置して、信号をDAWソフトウェアなどに録音することができます。

ハイインピーダンス、ファンタム電源を必要とする楽器も接続可能です。

② コントロールサーフェース

R8のパネル上にあるフェーダーやキーを使って、コンピューター上のDAWソフトウェアのトランスポート操作やミックス操作をリモートコントロールします。

①

DAWソフトウェアのインストール

ドライバのインストール

ZOOM R8 オーディオドライバ*

②

R8とコンピューターの接続

オーディオインターフェースの設定

DAWソフトウェアの設定

デバイス設定

ZOOM R8 オーディオドライバ*

コントロールサーフェースの設定

(*Macintoshの場合は必要ありません)

初めて**R8**をコンピューターに接続する場合

1 コンピューターに“ZOOM R8 Audio Driver”をインストールする

(Macintoshの場合は必要ありません)

 参照：Cubase LEスタートアップガイド

2 **R8**をコンピューターに接続する

R8の設定と接続

(次ページを参照してください)

3 DAWソフトウェアを設定する

デバイス設定

コントロールサーフェースの設定

NOTE

[ZOOM R8 Audio Driver]は、**R8**をDAWソフトウェア(“Cubase LE”など)のオーディオインターフェースとして使用するために必要なソフトウェアです。(Macintoshの場合は必要ありません) 付属する各インストールガイドに従って、正しくインストールしてください。

●最新の**R8**用オーディオドライバは、ZOOMのWEBサイト(<http://www.zoom.co.jp>)からダウンロードしてください。

RBの設定と接続

※2回目以降の接続方法はこの項目からとなります

1 **RB**とコンピューターをUSBケーブルで接続し、電源をONにする

2  押す

3 AUDIO I/Fを選ぶ



4 設定の引き継ぎ方を選ぶ



5 EXECUTEを選ぶ



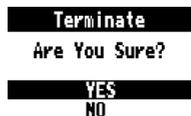
接続が完了するとアイコンを表示



接続解除

1  押す
または **EXIT** の下の  押す。

2 YES を選ぶ



 押す

NOTE

[Continue]で引き継げるデータ

- ・ INSERT EFFECTの設定
- ・ SEND RETURN EFFECTの設定
- ・ ミキサーの設定
- ・ TUNERの設定

[Reset]

各項目の初期設定値

- ・ オーディオインターフェース/コントロールサーフェース機能は、USBケーブルから供給されるバスパワー電源で使用できます。
- ・ **RB**本体のシステムソフトウェアは、常に最新の状態にしておくことをお勧めします。古いシステムで動作している**RB**では、コンピューター側から正しく認識できない場合があります。

「コンピューターを使った操作については、オーディオインターフェースマニュアル」を参照してください。

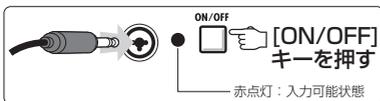


チューナーを使う

RSには、半音単位で音名を自動検出するクロマチックチューナーの他に、ギター／ベース用の標準チューニング、半音下げチューニングなど多機能なチューナーが搭載されています。

1 TOOL 押す

2 楽器を接続したINPUTの[ON/OFF]キーを押し、赤点灯させる



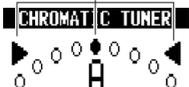
3 TUNERを選ぶ



クロマチックチューナー

4 チューニングを行う

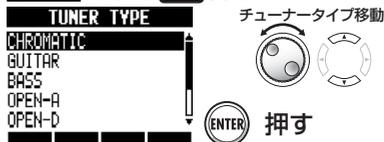
表示されたノートに対し、ピッチが高いか低いかを表示



入力された信号に最も近いノートを表示

その他のチューナータイプ

5 **TYPE** の下の 押す



6 音名・弦番号を選びチューニングを行う



基準ピッチの変更

7 **CALIB** の下の 押し、基準ピッチを選ぶ



HINT

- ・ [ON/OFF] キーが赤点灯している INPUT がチューニングの対象になります。
- ・ 基準ピッチは 435Hz～445Hz の範囲で、1Hz 単位で設定できます。初期設定は 440Hz です。
- ・ クロマチックチューナー以外のチューナータイプの CALIB (基準ピッチ) では、半音下げ (b)、1 音下げ (bb)、1 音半下げ (bbb) も設定できます。
- ・ 基準ピッチは、プロジェクトごとに保存されます。

チューナータイプ	GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
弦／音名	String1	E	G	E	D	E	D
	String2	B	D	C#	A	B	A
	String3	G	A	A	F#	G#	G
	String4	D	E	E	D	E	D
	String5	A	B	A	A	B	G
	String6	E		E	D	E	D
	String7	B					



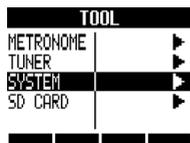
ディスプレイを調整する

ディスプレイのバックライトとコントラストを調整できます。

バックライトのオン/オフ TOOL>SYSTEM>LIGHT

1 TOOL
 押す

2 SYSTEM を選ぶ

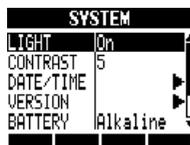


メニュー移動



 押す

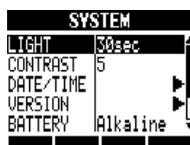
3 LIGHT を選ぶ



メニュー移動



4 設定を選ぶ



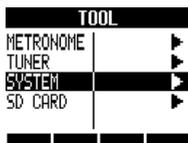
数値変更

On	バックライト点灯(初期設定)
Off	バックライト消灯
15sec	15秒間、操作しないとバックライトが暗くなる
30sec	30秒間、操作しないとバックライトが暗くなる

コントラストを調整 TOOL>SYSTEM>CONTRAST

1 TOOL
 押す

2 SYSTEM を選ぶ

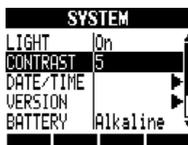


メニュー移動



 押す

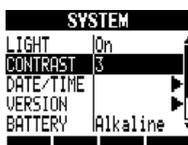
3 CONTRAST を選ぶ



メニュー移動



4 数値を選ぶ



数値変更

1	コントラスト 弱	
2	↑ ↓ (初期設定 : 5)	
3		
4		
5		
6		
7		
8		コントラスト 強

HINT

電池を節約したいときにバックライトを消灯します。

SDカードを初期化する・SDカードの容量を確認する SDカードの初期化
TOOL>SD CARD>FORMAT

SDカードを、**RB**のフォーマットで初期化します。保存されていた内容は、すべて消去されます。

- 1 **TOOL**  押す
- 2 **SD CARD**を選ぶ

TOOL	
METRONOME	▶
TUNER	▶
SYSTEM	▶
SD CARD	▶

 押す
- 3 **FORMAT**を選ぶ

SD CARD	
EXCHANGE	▶
FORMAT	▶
REMAIN	▶

 押す
- 4 **YES**を選ぶ

SD CARD FORMAT	
Are You Sure?	
YES	▶
NO	▶

 押す

メニュー移動

メニュー移動

カーソル移動

SDカードの容量確認
TOOL>SD CARD>REMAIN

SDカードの容量(残量)を確認します。

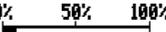
- 1 **TOOL**  押す
- 2 **SD CARD**を選ぶ

TOOL	
METRONOME	▶
TUNER	▶
SYSTEM	▶
SD CARD	▶

 押す
- 3 **REMAIN**を選ぶ

SD CARD	
EXCHANGE	▶
FORMAT	▶
REMAIN	▶

 押す

CARD REMAIN		
0%	50%	100%
		
865MB	カードの空き容量	
2:51:33	現在の録音フォーマットでの録音可能時間	

メニュー移動

メニュー移動

カードの空き容量
現在の録音フォーマットでの録音可能時間

NOTE

- ・挿入するSDカードのライトプロテクトは解除してから挿入してください。
- ・[SAVE]で保存されるデータは操作中のプロジェクトの各種データです。ただし、オーディオデータは保存されません。

NOTE

- ・一度初期化を行うとすべてのデータは消去され、復帰できません。
- ・SDカードをフォーマットしたときは、カード内のデータはすべて消去され**RB**専用のフォルダとファイルが作られます。
- ・SDカードの残容量が録音するデータより少なくなると録音されなくなります。早めにSDカードを交換してください。

電池の種類を設定する・ファンタム電源の電圧を変更する □

電池の種類設定 TOOL>SYSTEM>BATTERY

現在使用している電池の種類を設定すると、電池残量の表示精度を高くすることができます。

- 1 **TOOL**
□ 押す
- 2 **SYSTEM**を選ぶ

TOOL	
METRONOME	▶
TUNER	▶
SYSTEM	▶
SD CARD	▶



メニュー移動

ENTER 押す
- 3 **BATTERY**を選ぶ

SYSTEM	
LIGHT	0n
CONTRAST	5
DATE/TIME	▶
VERSION	▶
BATTERY	Alkaline



メニュー移動
- 4 電池の種類を選ぶ

SYSTEM	
LIGHT	0n
CONTRAST	5
DATE/TIME	▶
VERSION	▶
BATTERY	Ni-MH



種類移動

Alkaline	アルカリ電池(初期設定)
Ni-MH	ニッケル水素蓄電池

ファンタム電源の電圧変更 TOOL>SYSTEM>PHANTOM

[PHANTOM]スイッチをONにするとINPUT1、2に対してファンタム電源を供給することができます。

電池消費を抑えるため、電圧を+24Vに落として使用することもできます。

- 1 **TOOL**
□ 押す
- 2 **SYSTEM**を選ぶ

TOOL	
METRONOME	▶
TUNER	▶
SYSTEM	▶
SD CARD	▶



メニュー移動

ENTER 押す
- 3 **PHANTOM**を選び、設定を選ぶ

SYSTEM	
DATE/TIME	▶
VERSION	▶
BATTERY	Alkaline
PAD SENSE	Normal
PHANTOM	148U



メニュー移動



設定変更

NOTE

- ・アルカリ電池、またはニッケル水素蓄電池を使ってください。

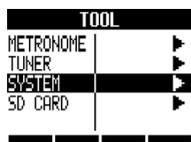


フットスイッチを使う

CONTROL IN 端子にフットスイッチ(別売の ZOOM FS01)を接続すると、レコーダーの再生/停止、マニュアルパンチイン/アウト、エフェクトパッチの変更を足元で操作することができます。

1 TOOL
 押す

2 SYSTEMを選ぶ

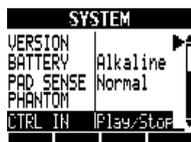


メニュー移動



 押す

3 CTRL INを選ぶ

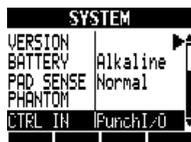


メニュー移動



 押す

4 設定を選ぶ



設定変更

CTRL IN : コントロールイン

Play/Stop	フットスイッチを押すたびに、再生/停止が切り替わる
Play/Rew	フットスイッチを押すたびに、再生/巻き戻しが切り替わる
Punch/I/O	マニュアルパンチイン→パンチアウトを制御する(フットスイッチを押すと、[REC]キーを押したときと同じ動作になる)
PatchUp	フットスイッチを押すと、現在選ばれているインサートエフェクトのパッチから1つ上の番号のパッチへ移動する
PatchDown	フットスイッチを押すと、現在選ばれているインサートエフェクトのパッチから1つ下の番号のパッチへ移動する



バージョンを確認する・バージョンアップする

ファームウェアのバージョン確認
TOOL>SYSTEM>VERSION

ファームウェアの現在のバージョンを確認することができます。

- 1 **TOOL** を押す
- 2 **SYSTEM** を選ぶ

TOOL	
METRONOME	▶
TUNER	▶
SYSTEM	▶
SD CARD	▶

メニュー移動

(ENTER) を押す
- 3 **VERSION** を選ぶ

SYSTEM	
LIGHT	On
CONTRAST	5
DATE/TIME	▶
VERSION	▶
BATTERY	Alkaline

メニュー移動

(ENTER) を押す
- 4 情報を確認する

FIRMWARE VERSION	
SYSTEM	1.00
SUB SYS	1.00
BOOT	1.00

ファームウェアのバージョンアップ

必要に応じて、ファームウェアのバージョンアップを行います。
バージョンアップする場合は、ACアダプターの接続が必要です。

- 1 バージョンアップ用ファイルをSDカードのルートディレクトリにコピーする
- 2 ファイルをコピーしたSDカードを**RS**にセットする
- 3 **RS**のACアダプターを接続する
- 4 を押しながら、**POWER**スイッチをONにする
- 5 **OK** を選ぶ

VERSION UP	
SYSTEM	1.00=>1.10
BOOT	1.00=>1.00
OK	CANCEL

カーソル移動

(ENTER) を押す

バージョンアップが開始されます。
- 6 バージョンアップの終了が表示されたら、**RS**の電源を一度切って、再び電源を入れる

NOTE

- 最新のバージョンアップ用ファイルは弊社のWEBサイト(www.zoom.co.jp)からダウンロードできます。

リズムパターン

No.35~234のパターンは、ジャンルごとに通常のパターンとフィルインをまとめてあります。

No.	パターン名	小節数
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
No.	パターン名	小節数
Song		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1VB	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2VA	1

43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4VA	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2VA	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1VA	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2VA	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3VA	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2

90	INDTs1VA	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1VA	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1VA	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2VA	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1VA	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1VA	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2VA	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1VA	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1

137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2VA	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2VA	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2VB	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUUs1VA	1
160	HOUUs1FA	1
161	HOUUs1VB	1
162	HOUUs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1VA	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1VA	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1VB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1VA	1
183	BALDs1FA	1

184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1VA	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1VA	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1VA	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1VA	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1VA	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1VA	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2VA	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1VA	1

231	MidEs1FA	1	281	FUS04	2	333	HIP14	2	385	BALD09	2	437	LATN12	2
232	MidEs1VB	2	282	FUS05	2	334	HIP15	2	386	BALD10	2	438	BOSSA01	4
233	MidEs1Vb	1	283	FUS06	2	335	HIP16	2	387	BALD11	4	439	BOSSA02	4
234	MidEs1FB	1	284	FUS07	2	336	HIP17	2	388	BLUS01	2	440	SAMBA01	4
No.	パターン名	小節数	285	FUS08	2	337	HIP18	2	389	BLUS02	2	441	SAMBA02	4
	Standard		286	POP01	2	338	HIP19	2	390	BLUS03	2	442	MidE01	2
235	ROCK01	2	287	POP02	2	339	HIP20	2	391	BLUS04	2	443	MidE02	2
236	ROCK02	2	288	POP03	2	340	HIP21	2	392	BLUS05	2	444	MidE03	2
237	ROCK03	2	289	POP04	2	341	HIP22	2	393	BLUS06	2	445	MidE04	2
238	ROCK04	2	290	POP05	2	342	HIP23	2	394	CNTR01	2	446	INTRO01	1
239	ROCK05	2	291	POP06	2	343	DANC01	2	395	CNTR02	2	447	INTRO02	1
240	ROCK06	2	292	POP07	2	344	DANC02	2	396	CNTR03	2	448	INTRO03	1
241	ROCK07	2	293	POP08	2	345	DANC03	2	397	CNTR04	2	449	INTRO04	1
242	ROCK08	2	294	POP09	2	346	DANC04	2	398	JAZZ01	2	450	INTRO05	1
243	ROCK09	2	295	POP10	2	347	DANC05	2	399	JAZZ02	2	451	INTRO06	1
244	ROCK10	2	296	POP11	2	348	DANC06	2	400	JAZZ03	2	452	INTRO07	1
245	ROCK11	4	297	POP12	2	349	HOUS01	2	401	JAZZ04	2	453	INTRO08	1
246	ROCK12	2	298	RnB01	2	350	HOUS02	2	402	JAZZ05	2	454	INTRO09	1
247	ROCK13	2	299	RnB02	2	351	HOUS03	2	403	JAZZ06	2	455	INTRO10	1
248	ROCK14	2	300	RnB03	2	352	HOUS04	2	404	JAZZ07	4	456	INTRO11	1
249	ROCK15	2	301	RnB04	2	353	TECH01	2	405	SHFL01	2	457	INTRO12	1
250	ROCK16	2	302	RnB05	2	354	TECH02	2	406	SHFL02	2	458	INTRO13	1
251	ROCK17	2	303	RnB06	2	355	TECH03	2	407	SHFL03	2	459	INTRO14	1
252	ROCK18	2	304	RnB07	2	356	TECH04	2	408	SHFL04	2	460	INTRO15	1
253	ROCK19	2	305	RnB08	2	357	TECH05	2	409	SHFL05	2	461	INTRO16	1
254	ROCK20	2	306	RnB09	2	358	TECH06	2	410	SKA01	2	462	INTRO17	1
255	ROCK21	2	307	RnB10	2	359	TECH07	2	411	SKA02	2	463	INTRO18	1
256	ROCK22	2	308	FUNK01	2	360	TECH08	2	412	SKA03	2	464	ENDING01	1
257	ROCK23	2	309	FUNK02	2	361	TECH09	2	413	SKA04	2	465	ENDING02	1
258	ROCK24	2	310	FUNK03	2	362	TECH10	2	414	REGG01	2	466	ENDING03	1
259	ROCK25	2	311	FUNK04	2	363	DnB01	2	415	REGG02	2	467	ENDING04	1
260	ROCK26	2	312	FUNK05	2	364	DnB02	2	416	REGG03	2	468	ENDING05	1
261	ROCK27	2	313	FUNK06	2	365	DnB03	2	417	REGG04	2	469	ENDING06	1
262	ROCK28	2	314	FUNK07	2	366	DnB04	2	418	AFRO01	2	470	ENDING07	1
263	HRK01	2	315	FUNK08	2	367	DnB05	2	419	AFRO02	2	471	COUNT	2
264	HRK02	2	316	FUNK09	2	368	DnB06	2	420	AFRO03	2	472	EMPTY	2
265	HRK03	2	317	FUNK10	2	369	TRIP01	2	421	AFRO04	2	510		
266	HRK04	2	318	FUNK11	2	370	TRIP02	2	422	AFRO05	2			
267	HRK05	2	319	FUNK12	2	371	TRIP03	2	423	AFRO06	2			
268	HRK06	2	320	HIP01	2	372	TRIP04	2	424	AFRO07	2			
269	HRK07	2	321	HIP02	2	373	AMB01	2	425	AFRO08	2			
270	MTL01	2	322	HIP03	2	374	AMB02	2	426	LATN01	2			
271	MTL02	2	323	HIP04	2	375	AMB03	2	427	LATN02	2			
272	MTL03	2	324	HIP05	2	376	AMB04	2	428	LATN03	2			
273	MTL04	2	325	HIP06	2	377	BALD01	2	429	LATN04	2			
274	THRS01	2	326	HIP07	2	378	BALD02	2	430	LATN05	2			
275	THRS02	2	327	HIP08	2	379	BALD03	2	431	LATN06	2			
276	PUNK01	2	328	HIP09	2	380	BALD04	2	432	LATN07	2			
277	PUNK02	2	329	HIP10	2	381	BALD05	2	433	LATN08	2			
278	FUS01	2	330	HIP11	2	382	BALD06	2	434	LATN09	2			
279	FUS02	2	331	HIP12	2	383	BALD07	2	435	LATN10	2			
280	FUS03	2	332	HIP13	2	384	BALD08	2	436	LATN11	2			

エフェクトタイプとパラメーター1

インサートエフェクト

Clean/Crunch、Distortion、Aco/Bass SIMアルゴリズム

●COMP/LIMITERモジュール

タイプ	パラメーター			
Compressor	Sense	Attack	Tone	Level
	MXR Dynacomp風のコンプレッサーです。			
Rack Comp	Threshold	Ratio	Attack	Level
	より細かい調節の可能なコンプレッサーです。			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	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。			

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Sense	0 ~ 10	コンプレッサーの感度を設定します。
Attack	Compressor: Fast, Slow	コンプレッサーの立ち上がり速度を選びます。
	Rack Comp: 1 ~ 10	コンプレッサーの立ち上がり速度を調節します。
Tone	0 ~ 10	音質を調節します。
Level	2 ~ 100	モジュール通過後のレベルを設定します。
Threshold	0 ~ 50	コンプレッサー/リミッターが動作する基準レベルを設定します。
Ratio	1 ~ 10	コンプレッサー/リミッターによる圧縮比を設定します。
Release	1 ~ 10	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時間を設定します。

エフェクトタイプとパラメーター-2

●EFXモジュール

タイプ	パラメーター							
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level				
	入力信号の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。							
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level				
	音量を周期的に上下させるエフェクトです。							
Phaser	Position	Rate	Color	Level				
	音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。							
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level				
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。Frequencyパラメーターの設定で音色がガラリと変わります。							
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level				
	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。							
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync	
	リズムのテンポに合わせてワウの周波数が変化します。							
Booster	Range	Tone	Level					
	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。							

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Position	Before, After	EFXモジュールの接続位置を Before (PREAMPの前) または After (PREAMPの後) から選びます。
Sense	-10~-1, 1~10	オートワウの感度を調節します。
Resonance	0~10	クセの強さを調節します。
Level	2~100	モジュール通過後のレベルを設定します。
Depth	0~100	変調の深さを設定します。
Rate	0~50 ♪ (P.126 表1)	変調の速さを調節します。リズムのテンポを基準にして、音符単位で設定することも可能です。
Wave	Up 0~9, Down 0~9, Tri 0~9	変調用の波形を Up (上昇ノコギリ波)、Down (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。
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	音色のタイプを選択します。
Frequency	Ring Modulator: 1~50	変調に使用する周波数を設定します。
	Fix-Wah: 1~50	ワウの中心周波数を設定します。
Balance	0~100	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
Time	1~50	音の立ち上がりにかかる時間を設定します。
Curve	0~10	立ち上がりの音量変化カーブを設定します。
Dry Mix	0~10	原音のミックス量を設定します。
RTM Mode	P.126 表2	変化幅と変化の方向を設定します。
RTM Wave	P.126 表3	制御波形を選択します。
RTM Sync	♪ (P.126 表4)	制御波形の周期を設定します。
Range	1~5	ブーストする周波数帯域を選びます。
Tone	0~10	音質を調節します。

エフェクトタイプとパラメーター-3

●PREAMPモジュール

タイプ	パラメーター
FD Combo	さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFENDER TwinReverb(65)のモデリングサウンドです。
VX Combo	A級動作のコンボアンプVOXAC30のモデリングサウンドです。
US Blues	FENDER Tweed BASSMAN のクランチサウンドです。
BG Crunch	MESA BOOGIEのコンボアンプMkIIIのクランチサウンドです。
HW Stack	イギリスの伝統的なオールチューブアンプHIWATT custom100のモデリングです。
MS Crunch	数々の伝説を生み出したMARSHALL 1959のクランチサウンドです。
MS Drive	MARSHALLのスタックアンプJCM2000のハイゲインサウンドです。
PV Drive	世界的なハードロックギタリストと共同開発されたPEAVEY5150のハイゲインサウンドです。
DZ Drive	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のチャンネル3を使ったハイゲインサウンドです。
BG Drive	MESA BOOGIE DualRectifierのレッドチャンネル(Vintage モード)を使ったハイゲインサウンドです。
OverDrive	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。
T Scream	多くのギタリストがブースターとして愛用し、さまざまなクローンモデルを生んだIBANEZ TS808のモデリングです。
Governor	MARSHALLの歪み系エフェクターGuv'norのモデリングです。
Dist +	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。
Dist 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。
Squeak	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。
FuzzSmile	ユーモラスなパナデ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。
GreatMuff	太くて甘いファズサウンドが世界中の有名アーティストから愛された.ELECTRO HARMONIX BigMuffのモデリングです。
MetalWRLD	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。
HotBox	真空管を内蔵したコンパクトプリアンプMATCHLESS HOT BOXのモデリングです。
Z Clean	ズームオリジナルのクセのないクリーンサウンドです。
Z Wild	オーバードライブをさらにブーストしたハイゲインサウンドです。
Z MP1	ADA MP1とMARSHALL JCM800の組み合わせを元に作成したオリジナルサウンドです。
Z Bottom	低域と中域を強調したハイゲインサウンドです。
Z Dream	MESA BOOGIE Road King SERIES IIのLeadチャンネルを元に仕上げたリード向ハイゲインサウンドです。
Z Scream	低域から高域までバランスのとれたオリジナルハイゲインサウンドです。
Z Neos	モディファイされたVOX AC30の音をモデリングしたクランチサウンドです。
Lead	明るい音色で滑らかな歪みが特徴のディストーションサウンドです。
ExtremeDS	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。
	Gain Tone Cabinet Level
	FD Combo~ExtremeDSは、パラメーターが共通です。
Acoustic Sim	Top Body Level
	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。
Bass Sim	Tone Level
	エレクトリックギターの音色をベースギター風に変えるエフェクトです。

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Gain	0~100	プリアンプのゲイン(歪みの深さ)を調節します。
Tone	0~30	音質を調節します。
Cabinet	Matched	ドライブエフェクトタイプに応じて最適化されたキャビネットの設定。
	Combo	2x12フェンダーコンボアンプのキャビネットをシミュレートします。
	Tweed	4x10フェンダーツweedアンプのキャビネットをシミュレートします。
	Stack	4x12マーシャルスタックアンプのキャビネットをシミュレートします。
Level	1~100	モジュール通過後のレベルを調節します。
Top	0~10	アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。
Body	0~10	アコースティックギター特有の胴の響きを調節します。

●6BAND EQ モジュール

タイプ	パラメーター						
6Band EQ	Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics	Level
	6バンドのイコライザーです						

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Bass	-12dB~12dB	低音域(160Hz)のブースト/カット量を調節します。
Low-Mid	-12dB~12dB	中低音域(400Hz)のブースト/カット量を調節します。
Middle	-12dB~12dB	中音域(800Hz)のブースト/カット量を調節します。
Treble	-12dB~12dB	高音域(3.2kHz)のブースト/カット量を調節します。
Presence	-12dB~12dB	超高音域(6.4kHz)のブースト/カット量を調節します。

エフェクトタイプとパラメーター-4

パラメーター名	設定範囲	説明
Harmonics	-12dB~12dB	倍音域(12kHz)のブースト/カット量を調節します。
Level	2~100	モジュール通過後のレベルを調節します。

●MOD/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター			
Chorus	Depth	Rate	Tone	Mix
	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。			
Ensemble	Depth	Rate	Tone	Mix
	立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	Manual
	音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。			
Vibe	Depth	Rate	Tone	Balance
	自動的にビブラートのかかるエフェクトです。			
Step	Depth	Rate	Resonance	Shape
	音色が階段状に変化する特殊エフェクトです。			
Cry	Range	Resonance	Sense	Balance
	音色がトーンキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。			
Exciter	Frequency	Depth	Low Boost	
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせます。			
Air	Size	Reflex	Tone	Mix
	部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な興行きを与えるエフェクトです。			
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	最長2000msecのディレイ音が得られるディレイエフェクトです。			
Analog Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	最長2000msecのディレイ音が得られる、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。			
Reverse Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Balance
	最長1000msecのディレイ音が得られる、リバースディレイです。			
ARRM Pitch	Type	Tone	RTM Wave	RTM Sync
	リズムのテンポに合わせて原音のピッチが変化します。			

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Depth	Exciter: 0~30	効果の深さを設定します。
	Other: 0~100	変調の深さを設定します。
Rate	Chorus, Ensemble: 1~50	変調の速さを設定します。
	Flanger, Vibe, Step: 0~50 ♪ (P.126 表1)	変調の速さを設定します。リズムのテンポを基準にして、音符単位で設定することも可能です。
Tone	0~10	音質を調節します。
Mix	0~100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Resonance	Flanger: -10~10	クセの強さを調節します。マイナスの値では、エフェクト音の位相が反転します。
	Step, Cry: 0~10	効果のクセの強さを調節します。
Manual	0~100	効果のかかる周波数帯域を調節します。
Shift	-12~12, 24	ピッチシフト量を半音単位で設定します。
Fine	-25~25	ピッチシフト量をセント(半音の1/100)単位で設定します。
Balance	0~100	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
Shape	0~10	エフェクト音のエンベロープを設定します。
Range	1~10	効果のかかる周波数帯域を調節します。
Sense	-10~-1, 1~10	効果の感度を設定します。
Frequency	1~5	効果のかかる周波数を設定します。
Low Boost	0~10	低音域を強調します。
Size	1~100	空間の広さを設定します。
Reflex	0~10	壁からの反射音の量を設定します。
Time	Delay, Analog Delay: 1~2000ms ♪ (P.126 表1)	ディレイタイムを設定します。
	Reverse Delay: 10~1000ms ♪ (P.126 表1)	
Feedback	0~100	フィードバック量を設定します。
Hi Damp	0~10	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。
Type	P.126 表5	ピッチ変化のタイプを選択します。
RTM Wave	P.126 表3	制御波形を選択します。
RTM Sync	P.126 表4	制御波形の周期を設定します。

エフェクトタイプとパラメーター-5

●REVERBモジュール

タイプ	パラメーター			
Hall	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	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	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。			
Spring	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	スプリングリバーブのシミュレーションです。			
Arena	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	アリーナ級の大会場の残響です。			
TiledRoom	Decay	PreDelay	Tone	Mix
タイル貼りの部屋の残響です。				

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Decay	1~30	リバーブタイムを設定します。
PreDelay	1~100	プリディレイタイムを設定します。
Tone	0~10	音質を調節します。
Mix	0~100	エフェクト音の音量レベルを調節します。

●ZNRモジュール

タイプ	設定範囲	説明
ZNR	Off, 1~30	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。
	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。	

Bassアルゴリズム

●COMP/LIMITER モジュール

タイプ	パラメーター
Rack Comp Limiter	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

●EFX モジュール

タイプ	パラメーター				
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Dry Mix	Level
	入力信号の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。				
Tremolo	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。				
Phaser					
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Position	Before, After	EFX モジュールの接続位置を Before (PREAMP の前) または After (PREAMP の後) から選びます。
Sense	-10 ~ 1, 1 ~ 10	オートワウの感度を調節します。
Resonance	0 ~ 10	クセの強さを調節します。
Dry Mix	0 ~ 10	原音のミックス量を設定します。
Level	2 ~ 100	モジュール通過後のレベルを設定します。

●PREAMP モジュール

タイプ	パラメーター				
SVT	AMPEG SVT のモデリングです。				
Bassman	FENDER BASSMAN 100 のモデリングです。				
Hartke	HARTKE HA3500 のモデリングです。				
Super Bass	MARSHALL SUPER BASS のモデリングです。				
SANSAMP	SANSAMP BASS DRIVER DI のモデリングです。				
Tube Preamp	ズームオリジナルのチューブプリ音色です。				
	Gain	Tone	Cabinet	Balance	Level
SVT ~ Tube Preamp は、パラメーターが共通です。					

エフェクトタイプとパラメーター-6

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Gain	0~100	プリアンプのゲイン(歪みの深さ)を調節します。
Tone	0~30	音質を調節します。
Cabinet	0~2	スピーカーキャビネットの箱鳴りの深さを調節します。
Balance	0~100	モジュール通過前の信号と通過後の信号のミックスバランスを設定します。
Level	1~100	モジュール通過後のレベルを設定します。

●6BAND EQ モジュール

タイプ	パラメーター						
6Band EQ	Sub-Bass	Bass	Low-Mid	Hi-Mid	Treble	Presence	Level
6バンドのイコライザーです。							

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Sub-Bass	-12dB~12dB	超低音域(70Hz)のブースト/カット量を調節します。
Bass	-12dB~12dB	低音域(150Hz)のブースト/カット量を調節します。
Low-Mid	-12dB~12dB	中低音域(450Hz)のブースト/カット量を調節します。
Hi-Mid	-12dB~12dB	中高音域(1kHz)のブースト/カット量を調節します。
Treble	-12dB~12dB	高音域(3kHz)のブースト/カット量を調節します。
Presence	-12dB~12dB	超高音域(6kHz)のブースト/カット量を調節します。
Level	2~100	モジュール通過後のレベルを設定します。

●MOD/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター
Chorus~ARRM Pitch	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

●ZNRモジュール

タイプ	パラメーター
ZNR	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

Micアルゴリズム

●COMP/LIMITER モジュール

タイプ	パラメーター
Rack Comp Limiter	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

●EFX モジュール

タイプ	パラメーター
Tremolo	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

●MIC PRE モジュール

タイプ	パラメーター				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
外部マイクを使用する際のプリアンプです。					

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	プリアンプの特性を選択します。
Tone	0~10	音質を調節します。
Level	1~100	モジュール通過後のレベルを調節します。
De-Esser	Off, 1~10	歯擦音のカット量を設定します。
Low Cut	Off, 80~240Hz	マイクが拾いやすい低音のノイズを減らすためのフィルターの周波数を設定します。

エフェクトタイプとパラメーター

●3BAND EQモジュール

タイプ	パラメーター			
3Band EQ	Bass	Middle	Treble	Level
3バンドのイコライザーです。				

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Bass	-12dB~12dB	低音域をブースト/カットします。
Middle	-12dB~12dB	中音域をブースト/カットします。
Treble	-12dB~12dB	高音域をブースト/カットします。
Level	2~100	モジュール通過後のレベルを調節します。

●MOD/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター
Chorus~ARRM Pitch	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch,Distortion,Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

●ZNRモジュール

タイプ	パラメーター
ZNR	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch,Distortion,Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

Dual Micアルゴリズム

●COMP/LIMITER Lモジュール

タイプ	パラメーター			
Compressor	Threshold	Ratio	Attack	Level
音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。				
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
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。				

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Threshold	-24~0	コンプレッサー/リミッターが動作する基準レベルを設定します。
Ratio	Compressor: 1~26	コンプレッサー/リミッターによる圧縮比を設定します。
	Limiter: 1~54, ∞	
Attack	0~10	コンプレッサーの立ち上がり速度を選びます。
Level	2~100	モジュールの出力レベルを調節します。
Release	0~10	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時間を設定します。

●MIC PRE Lモジュール

タイプ	パラメーター
Mic Pre	タイプとパラメーターの説明についてはMicアルゴリズムを参照してください。

●3BAND EQ Lモジュール

タイプ	パラメーター
3Band EQ	タイプとパラメーターの説明についてはMicアルゴリズムを参照してください。

●DELAY Lモジュール

タイプ	パラメーター		
Delay	Time	Feedback	Mix
	最長2000msecのディレイ音が得られるディレイエフェクトです。		
Echo	Time	Feedback	Mix
	最長2000msecのディレイ音が得られる曖かみのあるディレイエフェクトです。		
Doubling	Time	Tone	Mix
	ディレイタイムの短いディレイ音を加えて音に厚みを付けるダブリングエフェクトです。		

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P.126 表1)	ディレイタイムを設定します
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	フィードバック量を設定します。
Tone	0~10	音質を調節します。
Mix	0~100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

エフェクトタイプとパラメーター-8

●COMP/LIMITER Rモジュール

タイプ	パラメーター
Compressor Limiter	タイプとパラメーターの説明についてはCOMP/LIMITER Lモジュールを参照してください。

●MIC PRE Rモジュール

タイプ	パラメーター
Mic Pre	タイプとパラメーターの説明についてはMicアルゴリズムを参照してください。

●3BAND EQ Rモジュール

タイプ	パラメーター
3Band EQ	タイプとパラメーターの説明についてはMicアルゴリズムを参照してください。

●DELAY Rモジュール

タイプ	パラメーター
Delay	タイプとパラメーターの説明についてはDELAY Lモジュールを参照してください。
Echo	
Doubling	

●ZNRモジュール

タイプ	パラメーター
ZNR L	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。
ZNR R	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

Stereoアルゴリズム

●COMP/LIMITER モジュール

タイプ	パラメーター												
Compressor Limiter	タイプとパラメーターの説明についてはDual Micアルゴリズムを参照してください。												
Lo-Fi	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Character</th> <th>Color</th> <th>Dist</th> <th>Tone</th> <th>EFX Level</th> <th>Dry Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6">音質を意図的にローファイ化するエフェクトです。</td> </tr> </tbody> </table>	Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level	音質を意図的にローファイ化するエフェクトです。					
Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level								
音質を意図的にローファイ化するエフェクトです。													

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Character	0~10	フィルターの特性を設定します。
Color	1~10	音色を設定します。
Dist	0~10	歪み具合を設定します。
Tone	0~10	音質を調節します。
EFX Level	0~100	エフェクト音の音量レベルを調節します。
Dry Level	0~100	原音の音量レベルを調節します。

●ISO/MIC MODELモジュール

タイプ	パラメーター										
Isolator	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Xover Lo</th> <th>Xover Hi</th> <th>Mix High</th> <th>Mix Mid</th> <th>Mix Low</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">信号を3つの周波数帯域に分割して、帯域ごとにミックス量を設定するアインソレーターです。</td> </tr> </tbody> </table>	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low	信号を3つの周波数帯域に分割して、帯域ごとにミックス量を設定するアインソレーターです。				
Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low							
信号を3つの周波数帯域に分割して、帯域ごとにミックス量を設定するアインソレーターです。											
Mic Modeling	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mic Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>内蔵マイクの特性を変化させます。</td> </tr> </tbody> </table>	Mic Type	内蔵マイクの特性を変化させます。								
Mic Type											
内蔵マイクの特性を変化させます。											

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Xover Lo	50Hz~16kHz	低音域/中音域を分ける周波数を設定します。
Xover Hi	50Hz~16kHz	中音域/高音域を分ける周波数を設定します。
Mix High	Off, -24 ~6	高音域のミックス音量を設定します。
Mix Mid	Off, -24 ~6	中音域のミックス音量を設定します。
Mix Low	Off, -24 ~6	低音域のミックス音量を設定します。
Mic Type	SM57	エレキギターをはじめとするアナログ楽器のレコーディングに最適なSM57のシミュレーション。
	MD421	放送局、レコーディング、ライブシーン等では欠かせないプロスタンダードMD421のシミュレーション。
	U87	世界中のスタジオで使用されている、コンデンサー型マイクロホンの定番U87のシミュレーション。
	C414	レコーディング現場にて絶大な信頼を集める、名作マイクロホンC414のシミュレーション。

エフェクトタイプとパラメーター9

●3BAND EQモジュール

タイプ	パラメーター
3Band EQ	タイプとパラメーターの説明についてはMicアルゴリズムを参照してください。

●MOD/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター			
Chorus	Depth	Rate	Mix	
	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。			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	
	音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。			
Phaser	Rate	Color	LFO Shift	
	音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。			
Tremolo	Depth	Rate	Clip	
	音量を周期的に上下させるエフェクトです。			
Auto Pan	Width	Rate	Clip	
	音像を左右に揺らすエフェクトです。			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。			
Ring Modulator	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。			
Delay	Time	Feedback	Mix	
	最長2000msecのディレイ音を得られるディレイエフェクトです。			
Echo	Time	Feedback	Mix	
	最長2000msecのディレイ音を得られる暖かみのあるディレイエフェクトです。			
Doubling	Time	Tone	Mix	
	ディレイタイムの短いディレイ音を加えて音に厚みを付けるダブルングエフェクトです。			
Dimension	Rise1	Rise2		
	空間的な音の広がりを得られるエフェクトです。			
Resonance	Depth	Freq OFST	Rate	Filter
	Resonance	EFX Level	Dry Level	
LFO付きのレゾナンスフィルターです。				

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Depth	0~100	変調の深さを設定します。
Resonance	-10~10	クセの強さを調節します。マイナスの値では、エフェクト音の位相が反転します。
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	音色のタイプを選択します。
LFO Shift	0~180	左右の位相差を設定します。
Width	0~10	オートパンの揺れ幅を調節します。
	Chorus: 1~50	変調の速さを調節します。
Rate	Flanger, Phaser, Tremolo, Auto Pan: 0~50 ♪ (P.126 表1)	変調の速さを調節します。リズムのテンポを基準にして、音符単位で設定することも可能です。
	Resonance: 1~50 ♪ (P.126 表1)	
Clip	0~10	変調波形の頭をクリップさせて効果を強調します。
Shift	-12~12, 24	ピッチシフト量を半音単位で設定します。
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P.126 表1)	ディレイタイムを設定します。
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	フィードバック量を設定します。
Mix	0~100	原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
Tone	0~10	音質を調節します。
Fine	-25~25	ピッチシフト量をセント(1/100半音)単位で微調整します。
Balance	0~100	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
Rise1	0~30	ステレオ成分の強調具合を設定します。
Rise2	0~30	モノラル成分も含んだ広がりを設定します。
Freq OFST	1~30	LFOのオフセットを設定します。
Filter	HPF, LPF, BPF	フィルターのタイプを設定します。
Resonance	1~30	効果にクセを付けます。
EFX Level	0~100	エフェクト音の音量レベルを調節します。
Dry Level	0~100	原音の音量レベルを調節します。

●ZNRモジュール

タイプ	パラメーター
ZNR	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

エフェクトタイプとパラメーター10

表1 ♪マークのついたパラメーターは、ソング/パターンのテンポを基準にして、設定値を音符単位で選択することができます。設定値が対応する音符の長さは、次の通りです。

♪	32分音符	♪.	付点16分音符	♪.	付点8分音符	♪x2	Delay/Analog Delay/Echoは最大x8まで Reverse Delayは最大x4まで設定可能
♪	16分音符	♪	8分音符	♪	4分音符	:	
♪3	4分3連音符	♪3	2分3連音符	♪.	付点4分音符	♪x20	

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。
- ・テンポと音符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を越えてしまうことがあります。このような場合、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。

表2

設定値	説明
Off	周波数は変化しません。
Up	制御波形の変化に合わせて、最小値→最大値の範囲で周波数が変化します。
Down	制御波形の変化に合わせて、最大値→最小値の範囲で周波数が変化します。
Hi	制御波形の変化に合わせて、パッチ内部の設定値→最大値の範囲で周波数が変化します。
Lo	制御波形の変化に合わせて、最小値→パッチ内部の設定値の範囲で周波数が変化します。

表3

設定値	説明	設定値	説明
Up Saw	上昇ノコギリ波	Tri	三角波
Up Fin	上昇フィン波	TrixTri	2乗三角波
Down Saw	下降ノコギリ波	Sine	サイン波
Down Fin	下降フィン波	Square	矩形波

表4

設定値	説明	設定値	説明
♪	8分音符	1 bar	1小節
♪	4分音符	2 bars	2小節
♪	2分音符	3 bars	3小節
♪.	付点2分音符	4 bars	4小節

表5

設定値	説明	設定値	説明
1	半音下→原音	9	1オクターブ下+原音→1オクターブ上+原音
2	原音→半音下	10	1オクターブ上+原音→1オクターブ下+原音
3	ダブリング→デチューン+原音	11	完全5度下+原音→完全4度上+原音
4	デチューン+原音→ダブリング	12	完全4度上+原音→完全5度下+原音
5	原音→1オクターブ上	13	OH+原音→1オクターブ上
6	1オクターブ上→原音	14	1オクターブ上→OH+原音
7	原音→2オクターブ下	15	OH+原音→1オクターブ+原音
8	2オクターブ下→原音	16	1オクターブ上+原音→OH+原音

Masteringアルゴリズム

●COMP/Lo-Fi モジュール

タイプ	パラメーター							
	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
3Band Comp	信号を3つの周波数帯域に分割し、帯域ごとにコンプレッサーの感度とミックス量を設定する3/バンドのコンプレッサーです。							
Lo-Fi	タイプとパラメーターの説明についてはStereoアルゴリズムを参照してください。							

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Xover Lo	50Hz~16kHz	低音域/中音域を分ける周波数を設定します。
Xover Hi	50Hz~16kHz	中音域/高音域を分ける周波数を設定します。
Sense Hi	0~24	高音域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
Sense Mid	0~24	中音域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
Sense Low	0~24	低音域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
Mix High	Off, -24~6	高音域のミックス音量を設定します。
Mix Mid	Off, -24~6	中音域のミックス音量を設定します。
Mix Low	Off, -24~6	低音域のミックス音量を設定します。

エフェクトタイプとパラメーター11

●NORMALIZER モジュール

タイプ	パラメーター	
Normalizer	Gain	
	COMP/Lo-Fiモジュールの入カレベルを設定します。	

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Gain	-12~12	レベルを調節します。

●3BAND EQモジュール

タイプ	パラメーター
3Band EQ	タイプとパラメーターの説明についてはMicアルゴリズムを参照してください。

●DIMENSION/RESOモジュール

タイプ	パラメーター
Dimension Resonance	タイプとパラメーターの説明についてはStereoアルゴリズムを参照してください。

●ZNRモジュール

タイプ	パラメーター
ZNR	タイプとパラメーターの説明についてはClean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIMアルゴリズムを参照してください。

センドリターンエフェクト

●CHORUS/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	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。					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	最長2000msecのディレイ音が得られるディレイエフェクトです。					

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
LFO Type	Mono, Stereo	LFOの位相をMono(モノラル)、Stereo(ステレオ)から選択します。
Depth	0~100	効果の深さを設定します。
Rate	1~50	変調の速さを設定します。
Pre Delay	1~30	プリディレイタイムを設定します。
EFX Level	0~100	エフェクト音の音量レベルを調節します。
Rev Send	0~30	ディレイ音をリバーブに送る量を設定します。
Time	1~2000ms ♪ (P.126 表1)	ディレイタイムを設定します。
Feedback	0~100	フィードバック量を設定します。
Hi Damp	0~10	ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。
Pan	Left10~Left1, Center, Right1~Right10	ディレイ音の定位を設定します。

●REVERB モジュール

タイプ	パラメーター
Hall	コンサートホールの残響音のシミュレーションです。
Room	室内の残響音のシミュレーションです。
	Pre Delay Decay EQ High EQ Low E.R.Mix EFX Level
	HallとRoomは、パラメーターが共通です
Spring	スプリングリバーブのシミュレーションです。
Plate	プレートリバーブのシミュレーションです。
	Pre Delay Decay EQ High EQ Low EFX Level
	SpringとPlatelは、パラメーターが共通です。

パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	説明
Pre Delay	1~100	プリディレイタイムを設定します。
Decay	1~30	リバーブタイムを設定します。
EQ High	-12~6	エフェクト音の高音域の音量を設定します。
EQ Low	-12~6	エフェクト音の低音域の音量を設定します。
E.R.Mix	0~30	初期反射の音量を設定します。
EFX Level	0~30	エフェクト音の音量レベルを調節します。

エフェクトパッチリスト1

インサートエフェクト

Clean/Crunchアルゴリズム		
No.	パッチ名	コメント
0	Z CLEAN	ZOOMオリジナル「Z CLEAN」のクセのないクリーンサウンド。
1	Z CHORUS	「Z CLEAN」に「Chorus」を組み合わせた透明感のあるアルペジオに最適なサウンド。
2	FdClean	さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFender Twin Reverb black panelのクリーン〜クランチサウンド。
3	VxCrunch	VOX AC30のクラスAならではのプリティッシュクランチサウンド。
4	TWEED	FENDER BASSMANを再現した適度なサスティーンを持つ枯れたクランチサウンド。
5	BgCrunch	MESA/BOOGIEのコンボアンプMKIIIのクランチサウンドを再現。
6	HwLight	HIWATT CUSTOM 100のクリーン〜クランチまでを再現したサウンド。
7	MsCrunch	Marshall 1959を使ったクランチサウンド。ギターのリバリュームを絞ればクリーンサウンドに。
8	HwCrunch	HIWATT CUSTOM 100ならではの太いクランチサウンド。
9	JM Lead	John Mayer「Gravity」でのコンプレッションが効いたリードサウンドを再現。
10	BS Riff	Stray Cats「Rock This Town」でのBrian Setzerのロカビリーサウンドを再現。
11	BROTHER	George Bensonの太いジャズサウンド。アタックのあるマイルドな音は彼特有のもの。
12	Edge	U2のギタリスト、The Edgeの緻密に計算されたディレイを付加したブライتناクリーンサウンド。
13	CinStep	「Z CLEAN」と「Step」を使用した水音をイメージしたSFXサウンド。
14	CutPhase	アタック感に優れたフェイザーサウンド。カッティングなどの奏法に最適。
15	Ambient	「Slow Attack」とディレイを組み合わせて、アンビエント感を演出したサウンド。
16	Space	「Reverse Delay」とフェイザーを組み合わせて、音の広がりを演出したクリーンサウンド。
17	FdComp	Fender Twin Reverbとコンプを組み合わせたクリーンサウンド。カッティングに最適。
18	Fd Wah	「FD Combo」アンプ特有のナチュラルな歪みを隠し味的に加えたオートワウパッチ。
19	60sSPY	60年代スパイ映画を彷彿させるビジュアルサウンド。
20	Flower	フェイザーと「Vibe」を組み合わせて、サイケデリックな世界観を演出したサウンド。
21-29	Empty	

Distortionアルゴリズム		
No.	パッチ名	コメント
0	MsDrive	リバリュームに追従する、Marshall 1959を使ったドライブサウンド。このダイナミクスを体感してほしい。
1	MdRhythm	Marshall JCM2000を使ったバッキングサウンド。非常にヘヴィなサウンドだがMarshallの特徴を感じ取ることができる。
2	PvRhythm	PEAVEY 5150を使ったバッキングサウンド。歯切れの良いサウンドはすばやいリフワーク時に際立つ。
3	DzRhythm	DIEZEL HERBERTを使ったヘヴィなバッキングサウンド。
4	Rect1	MESA/BOOGIE Rectifier特有のバワフルかつ図太いサウンド。
5	FullVx	VOX AC30をフルアップしたサウンド。「Room」をかけることにより箱なり感を再現。
6	TexasMan	FENDER BASSMANをフルアップしたテキサスブルースサウンド。
7	BgLead	MESA/BOOGIE MKIIIならではの艶やかなドライブサウンド。ロングトーンを生かしたリードプレイが可能。
8	FatOd	バッキング、ソロ双方に使える。「EQ」とOD-1を使ったナチュラルなオーバードライブサウンド。
9	TsDrive	Tube Screamerのオールラウンドに使えるオーバードライブ。
10	GvDrive	Guv'norを使ったハードロックサウンド。
11	dist+	distortion +を使ったドライブサウンドを再現。
12	DS1	DS-1のサウンドをモディファイし豊かなローエンドを加えた。
13	RAT	RATならではの伸びやかなリードトーン。
14	FatFace	FUZZ FACEのローエンドを強化したファズサウンド。
15	MuffDrv	BIG MUFFを使ったハイゲインサウンド。
16	M World	Metal Zoneを使ったシュラベル系ギタリスト定番サウンド。
17	HOT DRV	HOT BOXのチューブならではのサチュレーションを生かしたマイルドなドライブサウンド。
18	Z NEOS	VOX AC30をモディファイしたクリーミーなクランチサウンドを再現。
19	Z WILD	オーバードライブをさらにブーストしたコンプレッション感のあるズームオリジナルのオーバードライブサウンド。
20	Z MP1	ADA MP1とJCM800のハイブリッドサウンドを再現。
21	Z Bottom	中域と低域に特徴を持つZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。80年代メタルに最適なサウンド。
22	Z DREAM	リードプレイに最適なZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。
23	Z SCREAM	低域から高域までのバランスが取れたZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。抜ける良いサウンド。
24	LEAD	ZOOM伝統のリードサウンド。ソロプレイに必要な中域がブーストされ、伸びやかなリードトーンを得ることができる。
25	EXT DS	限界まで歪ませた究極ドンシャリデジタルディストーションサウンド。
26	EC LEAD	Eric Clapton「Layla」のリードサウンドを再現。Fender系のクランチサウンドはシングルコイルピックアップとの相性抜群。
27	Jimifuzz	Jimmi Hendrixのファズサウンド。「Pitch」を使い、オクタビアサウンドをシミュレート。
28	DT Slide	Derek Trucks「Leaving Trunk」のタイトな真空管アンプサウンドを再現。
29	KC Solo	Nirvana「Smells Like Teen Spirit」のサウンドを再現。

エフェクトパッチリスト2

30	Every BG	Buddy Guyのブルースサウンド。枯れたオーバードライブサウンドがすべてのブルースフレーズを彩る。
31	EVH1959	初期のEddie Van Halenサウンドを再現。
32	BrianDrv	Brian Mayのドライブサウンドを"Z Neos"を使用して再現。
33	RitchStd	Deep Purple「Machine Head」、Ritchie Blackmoreのレコーディングサウンドを再現。
34	Carlos	Carlos Santana. アルバムレコーディングのときのスムーストーンを"BG Crunch"を使って再現。
35	PeteHW	Pete TownshendのHiwattを使ったクランチサウンド。クリーンアンプをフルアップしたときに得られるパワフルなトーン。
36	JW Talk	Joe Walsh「Rocky Mountain Way」のソロで使われているTalkboxを再現。
37	Kstone	Rolling Stones「Satisfaction」で聴くことができる、Keith Richardsの伝説的なイントロ・サウンド。
38	RR MtI	Metal Zoneを基本サウンドにした、中域に特徴がある80年代メタルサウンド。
39	SV LEAD	中域を大胆にカットし、広大なギターソロに適したスタックサウンド。
40	Monster	ドンシャリサウンドとオクターブ下を混ぜて仕上げた怪奇なトーン。
41	FatMs	サウンドに厚みを出すためにデチューンを加えたドライブサウンド。パワーコード・バックギングに最適。
42	SlowFlg	"Slow Attack"とフランジャーを組み合わせたジェットサウンド。
43	DmgFuzz	大胆に低域をカットしたファズサウンドに"Ring Modulator"を加えたサイケデリックトーン。
44	RectlWah	図太いハイゲインサウンドにオートワウとショートディレイを加えたサウンド。
45-49	Empty	

Aco/Bass SIMアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Ensemble	アンサンブル・エフェクトを深めにかけたゴージャスなサウンド
1	Delay LD	音抜けの良いリード用アコースティック・ギター・サウンド
2	Chorus	サイドギターからリードギターまでフルカバーするコーラス・サウンド
3	FineTune	デチューンにより音の深みを増したサウンド
4	Air Aco	Mic録りの雰囲気を感じ出すエア・サウンド
5	Standard	汎用性の高いスタンダードなベース・サウンド
6	CompBass	コンプレッサーとエキサイターでシェイプアップしたベース・サウンド
7	WarmBass	暖かく丸いテイストを持ったベース・サウンド
8	Flinging	16ビート・フレーズからメロディー弾きまでカバーするフランジング・サウンド
9	Auto Wah	オートワウを活かしたファンキー・ベース・サウンド
10-19	Empty	

Bassアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	SVT	フィンガー・ピッキング&フラット・ピックどちらにも対応したロック系王道サウンド
1	BASSMAN	オールマイティに使えるビンテージ系ロック・サウンド
2	HARTKE	ドンシャリで派手なサウンドが魅力のハートキー・シミュレーション
3	SUPER-B	ギターとのユニゾン・リフやソロ・プレイに適したサウンド
4	SANS-A	エッジが効いて芯があるフラット・ピックに良く合うサウンド
5	TUBE PRE	汎用性の高いチューブ・サウンド
6	Attack	スラップ奏法やフラット・ピックが効果的なコンプ・サウンド
7	Wah-Solo	歪み系のトーンにワウを組み合わせたソロ用のサウンド。ピッチシフトが隠し味となり色彩を加えている
8	Talk&Cry	トーンキング・モジュレーター風クライ・サウンド、SFX系サウンドの代表格
9	Melody	メロディー、ソロ、コード弾き、ハーモニクスに適したコーラス・サウンド
10	SlapJazz	ジャズベース系モデルのベーシックなスラップ・サウンド
11	Destroy	歪み系、ピッチシフト、リング・モジュレーターをミックスした破壊的なサウンド
12	Tremolo	ムーディーなベースラインやコード弾きにベスト・マッチするサウンド
13	SoftSlow	フレットレス・ベースに良く合う、メロディー&ソロ向けのサウンド
14	Limiter	ピック弾き時の音の粒立ちをリミッターで揃えたサウンド
15	X'over	クロスオーバーと言われたジャンルで多用された、ピック弾きに最適なフランジャー・サウンド
16	CleanWah	汎用性の高いオートワウ・サウンド
17	Exciter	音抜けの良いテイストを持ちオールラウンドに使えるサウンド
18	ClubBass	小さなクラブで弾いている空気感をシミュレーションした、ウォーキング・フレーズに合うサウンド
19	DriveWah	ピッキングの強弱でドライブ感が増すオートワウ・サウンド
20-29	Empty	

Micアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Rec Comp	レコーディング用のノーマル・プリアンプ+コンプ・サウンド
1	RoomAmbi	ラジオ・ステーションのスタジオ・アンビエント風サウンド
2	VocalDly	ボーカルをウエットにしたときに最適なディレイ・エフェクト
3	Rock	ロックボーカル用のためのコンプサウンド

エフェクトパッチリスト3

4	Long DLY	ボーカル用ロングディレイ・サウンド(デノボ120で2拍)
5	InTheBox	小さな箱の中に閉じ込められたようなサウンド
6	Limiter	レコーディング時重宝するリミッター・サウンド
7	AG MIC	アコースティック・ギターのレコーディングに適したプリアンプ・サウンド
8	AG Dub	ストロークのピッチ感を強めたダブリング・サウンド
9	12st Cho	12弦ギター用のコーラスサウンド
10	AG-Jumbo	アコースティック・ギターのボディを大きくする効果
11	AG-Small	アコースティック・ギターのボディを小さくする効果
12	AG Lead	アコースティック・ギターのリード用ディレイ・サウンド
13	Live AMB	ライブ感を増すブライツなリバーブ・サウンド(AG用)
14	Tunnel	トンネル・リバーブのシミュレーション・サウンド
15	Filter	曲中でキャラクターを変えるときなどに使えるフィルター・サウンド
16	BrethCmp	息づかいを強調できる強めのコンプサウンド
17	Vib MOD	フェイスとビブラートを組み合わせたトリッキーなボーカル・サウンド
18	Duet Cho	二人で歌っているようなデチューン・サウンド
19	Ensemble	コーラス向きのさわやかなアンサンブル・サウンド
20	VocalDub	オーソドックスなダブリング・サウンド
21	Sweep	スローフェイスのかかったボイス・サウンド
22	VoiceFig	深い変調のフランジング・コーラス・サウンド
23	PH Voice	ディレイで味付けしたギミック効果のフェイス・サウンド
24	VibVoice	カラツとしたビブラート・サウンド
25	FutureVo	宇宙語?エイリアンからの交信
26	M to F	男性の声が女性に...
27	F to M	女性の声が男性に...
28	WaReWaRe	SFXサウンド。宇宙人ボイス「われわれは...」
29	Hangul	日本語が韓国語になるSFXサウンド
30-49	Empty	

Dual Micアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント	L/Rチャンネルの推奨用途
0	Vo/Vo 1	デュエット向け	ボーカル
1	Vo/Vo 2	メインボーカル向けコーラス	ボーカル
2	Vo/Vo 3	ハーモニーに適する	ボーカル
3	AG/Vo 1	ストーリー風のテイストを持たせる	アコースティックギター/ボーカル
4	AG/Vo 2	AG/Vo 1とはボーカルのテイストが異なる	アコースティックギター/ボーカル
5	AG/Vo 3	声質を積極的に変化させる	アコースティックギター/ボーカル
6	ShortDLY	ダブリングを活用したショートディレイサウンド	マイク
7	FatDrum	ドラムのワンポイントステレオマイク録音用	マイク
8	BothTone	Lチャンネルを男性向け、Rチャンネルを女性向けに調整したコンデンサーマイクサウンド	ボーカル
9	Condnsr	ダイナミックマイクでのコンデンサーマイクシミュレーション	ボーカル
10	DuoAttack	アタックを強調しコーラス効果を加えたリードボーカル向き	ボーカル
11	Warmth	中域をふくらませ温かみを出す	ボーカル
12	AM Radio	AMモノラルラジオのシミュレーション	ボーカル
13	Pavilion	エクスボ系展示場でのデモ風景を演出するナレーション用パッチ	ボーカル
14	TV News	TVのニュースキャスター風	ボーカル
15	F-Vo/PI1	ポップス系の女性ボーカルとピアノの弾き語りに適したサウンド	ボーカル/ピアノ
16	JazzDuo1	ジャズセッションのLPレコードをシミュレートした、ややローファイなサウンド	ボーカル/ピアノ
17	Cntmprtry	汎用性の高いメリハリの効いたサウンド	ボーカル/ピアノ
18	JazzDuo2	JazzDuo1の男性ボーカル用	ボーカル/ピアノ
19	Ensemble	アタックの強いギターとそれを包み込むピアノとのバランスの取れたパッチ	アコースティックギター/ピアノ
20	Enhanced	弾き語り最適で、音の輪郭を強調する	アコースティックギター/ボーカル
21	Warmy	シャリシャリとした音の輪郭を丸く補正する	アコースティックギター/ボーカル
22	Strum+Vo	中低域を補正した、スムーズで太めのサウンド	アコースティックギター/ボーカル
23	FatPlus	中域が足りないときに補正する	アコースティックギター/ボーカル
24	Arp+Vo	全体的に芯のある、しっかりとしたサウンド	アコースティックギター/ボーカル
25	ClubDuo	小さなクラブでのライブ感のシミュレーション	アコースティックギター
26	BigShape	全体的にメリハリを持たせる	アコースティックギター
27	FolkDuo	音上げが良くスッキリした感じに仕上げる	アコースティックギター
28	GtrDuo	アコースティックギターのデュオプレイに適する	アコースティックギター
29	Bright	明るくシャープな世界観を持たせる	アコースティックギター
30-49	Empty		

エフェクトパッチリスト4

Stereoアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Syn-Lead	シンセの単音リード向け
1	OrganPha	シンセ/オルガン用フェイザー
2	OrgaRock	ロックオルガン用のブーミーな歪みサウンド
3	EP-Chor	エレピに効果的なコーラス
4	ClavFig	クラビネット用のワウが効いた音色
5	Concert	ピアノ用のコンサートホール効果
6	Honkey	ホンキートンクピアノのシミュレーション
7	PowerBD	バスドラムにパワーを持たせる
8	DrumFing	ドラム用のオーソドックスなフランジャー
9	LiveDrum	野外ライブのダブリングのシミュレーション
10	JetDrum	16ビートのハイハットに効果的なフェイザー
11	AsianKit	スタンダードなドラムキットをアジアンキットに変化させる
12	BassBost	低音域を持ち上げる
13	Mono->St	モノラルソースに広がりを持たせる
14	AM Radio	AMラジオのシミュレーション
15	WideDrum	内蔵のドラムトラックに効果的なワイドステレオエフェクト
16	DanceDrum	低域をブーストして音圧を増すダンスリズム用エフェクト
17	Octaver	1オクターブ下の音を追加する
18	Percushn	パーカッションに空気感、プレゼンス、ステレオ感を与える
19	MoreTone	中音域を持ち上げて、歪んだギターサウンドのボディを強調する
20	SnrSmack	スネアのスナッピー感を強調する
21	Shudder!	テクノ系トラックにうってつけのスライスサウンド
22	SwpPhase	強力なレゾナンス効果のフェイザー
23	DirtyBiz	リングモジュレーターでローファイな歪みを与える
24	Doubler	ボーカルに効果的なダブリング
25	SFXlab	シンセ音を強制的にSFX音色に変化させる
26	SynLead2	シンセリードに最適な、往年のジェットサウンド
27	Tekepiko	シーケンスフレーズや、単音のミュートギターフレーズ向け
28	Soliner	アナログストリングスアンサンブルのシミュレーション
29	HevyDrum	ハードロックのドラム向けサウンド
30	SM57Sim	エレキギターをはじめとするアナログ楽器のレコーディングに最適なSM57のシミュレーション
31	MD421Sim	放送局、レコーディング、ライブシーン等では欠かせないプロスタンダードMD421のシミュレーション
32	U87Sim	世界中のスタジオで使用されている、コンデンサー型マイクロホンの定番U87のシミュレーション
33	C414Sim	レコーディング現場にてエンジニアの絶大な信頼を集める、名作マイクロホンC414のシミュレーション
34	Doubling	全体的に音をダブらせて厚みを付加するダブリング・サウンド
35	ShortDLY	ボーカル・レコーディング用としても、フィールド・レコーディング用にギミック的にも使えるディレイ・サウンド
36	Lo-Fi	ラジオから流れてくるようなレトロな雰囲気を出すローファイ・サウンド
37	Limiter	バンドのハーサルやライブのレコーディング時に威力を発揮するリミッター・サウンド
38	BoostPls	レコーディング時に全体的に音圧を加えるブースト・サウンド
39	All Comp	バンド演奏など、楽器ごとによる大小の音量差を全体的にまとめるコンプレッサー・サウンド
40-49	Empty	

エフェクトパッチリスト5

Masteringアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	PlusAlfa	迫力を増す
1	All-Pops	ごく一般的なマスタリング
2	StWide	レンジの広いマスタリング
3	DiscoMst	クラブサウンド向け
4	Boost	ハイファイな仕上がりにする
5	Power	低域の太いバワフルなマスタリング
6	Live	ライブ感をプラスする
7	WarmMst	温かなフィーリングを与える
8	TightUp	硬質なマスタリング
9	1930Mst	1930年代風サウンドにマスタリング
10	LoFi Mst	ローファイなマスタリング
11	BGM	BGM風
12	RockShow	ロックスタイルのミックスにライブ感を与える
13	Exciter	中域以上に軽く歪んだローファイ効果を与える
14	Clarify	ハイエンドの帯域を伸ばす
15	VocalMax	バックに埋もれたボーカルを引き立てる
16	RaveRez	強力なフィルターをスweepさせる
17	FullComp	フルレンジに対し強いコンプレッションをかける
18	ClearPWR	中域を強調し、音圧とクリアさを兼ね備えたパワーチューニング
19	ClearDMS	全体にメリハリと広がりを持たせる
20	Maximizr	全体的に音圧を稼ぐ
21-29	Empty	

エフェクトパッチリスト6

センドリターンエフェクト

REVERB

No.	パッチ名	コメント
0	TightHal	硬めの音質のホールリバーブ
1	BrgtRoom	硬めの音質のルームリバーブ
2	SoftHall	柔らかめの音質のホールリバーブ
3	LargeHal	大ホールの残響のシミュレーション
4	SmallHal	小ホールの残響のシミュレーション
5	LiveHous	ライブハウスの残響のシミュレーション
6	TrStudio	リハーサルスタジオの残響のシミュレーション
7	DarkRoom	柔らかめの音質のルームリバーブ
8	VcxRev	ボーカルを引き立たせるリバーブ
9	Tunnel	トンネルでの響きのシミュレーション
10	BigRoom	体育館程度の大きさの部屋鳴りのシミュレーション
11	PowerSt.	ゲートリバーブ
12	BrittHall	明るく残響のコンサートホールのシミュレーション
13	BudoKan	武道館の響きのシミュレーション
14	Ballade	スローテンポのバラード向き
15	SecBrass	ブラスセクション向けのリバーブ
16	ShortPla	短いリリースをつけるリバーブ
17	RealPlat	鉄板を響かせたようなリバーブ
18	Dome	ドーム型スタジアムで演奏しているようなリバーブ
19	VinSprin	アナログスプリングリバーブのシミュレーション
20	ClearSpr	残響の少ないクリアなリバーブ
21	Dokan	土管!の中にあるような雰囲気
22-29	Empty	

CHORUS/DELAY

No.	パッチ名	コメント
0	ShortDLY	汎用ショートディレイ
1	GtChorus	ギターの音が物足りないときに有効なコーラス
2	Doubling	汎用性の高いダブリング
3	Echo	派手なアナログ風ディレイ
4	Delay3/4	テンポに同期する付点8分ディレイ
5	Delay3/2	テンポに同期する付点4分ディレイ
6	FastCho	速い周期のコーラス
7	DeepCho	深い効果の汎用コーラス
8	Vocal	ボーカルに色を添えるコーラス
9	DeepDBL	深い効果のダブリング
10	SoloLead	速弾きでもフレーズがしっかり聞こえる
11	WarmyDly	深くかけても邪魔にならないアナログ風ディレイ
12	EnhanCho	ダブリングの位相ズレを利用したエンハンス効果
13	Detune	倍音を多く含んだデジタルエレビヤシンセに最適
14	Natural	変調感の少ない、パッキングに適したコーラス
15	Whole	テンポに同期する全音符ディレイ
16	Delay2/3	テンポに同期する2拍3連ディレイ
17	Delay1/4	テンポに同期する16分ディレイ
18-29	Empty	

こんな表示が出たら・エラー一覧

“~Error”のメッセージが表示された場合は、[EXIT]キーを押してください。その他のエラーやメッセージの場合は、3秒後に表示は消えます。

メッセージ	意味	対応
検出できないときのメッセージ		
No Card	カードがありません	SDカードを挿入するか、正しく挿入されているか確認してください。
No Project	プロジェクトがありません	削除または、指定先が変わっている可能性があります。プロジェクトを確認してください。
No File	ファイルがありません	削除または、指定先が変わっている可能性があります。ファイルを確認してください。

表示されることの多いメッセージ		
Reset DATE/TIME	電池切れのためリセットされました	再度(DATE/TIME)を設定してください。(「日付と時刻の設定」P.14を参照)
Low Battery!	電池交換時期です	電池を交換するか、アダプターを接続してください。
Stop Recorder	再生・録音動作中には行えない操作です	レコーダーを停止させてから再度行ってください。

書き込みがプロテクトされていたときのメッセージ		
Card Protected	カードにプロテクトがかかっています	SDカードを外してライトプロテクトを解除して再度挿入してください。(「SDカードのセット」P.12を参照)
Project Protected	プロジェクトにプロテクトがかかっています	〈PROTECT〉を解除してください。(「プロテクトをかける」P.90を参照)
File Protected	読み取り専用のファイルのため書き込みません	PCなどでファイルの読み取り専用属性をはずしてください。

容量又は制限オーバーのときのメッセージ		
Card Full	カードの容量がいっぱいです	新しいカードに交換するかデータを消去してください。
Project Full	SDカードに保存できるプロジェクトがいっぱいです	プロジェクトを削除してください。
File Full	ファイルがいっぱいです	ファイルを削除して下さい。

読み書きができないときのエラー		
Card Access Error	カードの読み書きができません	[EXIT]キーを押した後、再度やり直してください。
Project Access Error	プロジェクトの読み書きができません	[EXIT]キーを押した後、再度やり直してください。
File Access Error	ファイルの読み書きができません	[EXIT]キーを押した後、再度やり直してください。
Card Format Error	RS では未対応のカードフォーマットです	対応するフォーマットに変換を行ってください。
File Format Error	RS では未対応のファイルフォーマットです	対応するフォーマットに変換を行ってください。

そのほかのエラー		
Card Error	何らかのエラーがおきました	[EXIT]キーを押した後、再度やり直してください。
Project Error		
File Error		

故障かな？と思われる前に

RSの動作がおかしいと思われるときは、まず以下の項目を確認してください。

再生時のトラブル

◆音が出ない、もしくは非常に小さい

- ・モニターシステムとの接続、およびモニターシステムのボリューム設定を確認してください。
- ・ステータスキーが緑色に点灯し、フェーダーが上がっていることを確認してください。ステータスキーが消灯しているときは、キーを数回押しして緑色に点灯させてください。
- ・[MASTER]ステータスキーが消灯し[MASTER]フェーダーが上がっていることを確認してください。

◆フェーダーを操作しても音量が変わらない

- ・ステレオリンクがオンに設定されているチャンネルでは、偶数番号のフェーダーが無効になります。ステレオリンクをオフにするか(→P.28)、奇数番号のフェーダーを操作してください。

◆入力信号が聞こえない、もしくは非常に小さい

- ・該当するインプットの[GAIN]コントロールが上がっていることを確認してください。
- ・ステータスキーが緑点灯(PLAY再生状態)であり、また、トラックのフェーダーがあがっているか確認してください。

◆ディスプレイに“Stop Recorder”と表示され、操作ができない

- ・現在行われた操作は、レコーダーの動作中には行えません。[STOP]キーを押して、レコーダーを停止してから操作してください。

録音時のトラブル

◆トラックに録音できない

- ・録音トラックが選択されていることを確認してください。
- ・SDカードの空き容量が不足していないかを確認してください(→P.110)。
- ・プロジェクトにプロテクト(書き換え保護)がかけられているときは、録音が行えません。プロテクトを解除するか(→P.90)、他のプロジェクトを使ってください。

◆録音した音が歪んでいる

- ・入力感度の設定([GAIN]コントロール)や、録音レベルの設定が適切かどうかを確認してください。
- ・レベルメーターが0dBまで振れないように、フェーダーを下げてください。
- ・トラックミキサーのEQのゲインが極端に高く設定されていると、フェーダーを下げても音が歪んで聞こえる場合があります。EQを適切な値に設定し

てください。

- ・インサートエフェクトをインプットに挿入している場合は、エフェクトの出力レベル(パッチレベル)が適切に設定されているか確認してください。

エフェクト関係のトラブル

◆インサートエフェクトがかからない

- ・ディスプレイに[INS]アイコンが表示されていることを確認してください。表示されていない場合はEFFECTキーを押してから、INSERT(ソフトキー)を押し、ON/OFFでOnを選んでください。
- ・インサートエフェクトが目的の位置に挿入されていることを確認してください(→P.22、44、45、79)

◆センドリターンエフェクトがかからない

- ・[REV][CHO]アイコンが表示されていることを確認してください。表示されていない場合はEFFECTキーを押してから、REVERB、CHORUS(ソフトキー)を押し、ON/OFFでOnを選んでください。
- ・各トラックのセンドレベルが上がっていることを確認してください(→P.43、79、81)。

その他のトラブル

◆プロジェクトが保存できない

- ・プロジェクトにプロテクト(書き換え保護)がかけられているときは、上書き保存ができません。プロジェクトを解除してください(→P.90)。

◆プロジェクトの新規作成やコピーができない

- ・ディスプレイに“Project Full”と表示される場合は、これ以上プロジェクトが作成できないことを表しています。不要なプロジェクトを削除してください。

◆操作を行うと、メッセージが表示される

- ・「こんな表示が出たら・エラー一覧」を確認してください(→P.134)。

仕様

製品名		RS	
レコーダー	フィジカルトラック	8(モノラル×8)	
	最大同時録音トラック数	2	
	最大同時再生トラック数	8オーディオ+メトロノーム	
	録音フォーマット	44.1/48kHz, 16/24bit wavフォーマット	
	録音時間	200分/1GB(モノラルトラック換算)	
	プロジェクト	1000	
	マーカー	100/プロジェクト	
	ロケート	時間/分/秒/ミリ秒、小節/拍/チック	
オーディオ インターフェース	ファイル編集	分割、トリム	
	その他の機能	パンチン/アウト(マニュアル、オート)、パウンズ、A-Bリピート、UNDO/REDO	
	録音チャンネル数	2	
	再生チャンネル数	2	
ミキサー	量子化ビット数	24	
	サンプリング周波数	44.1, 48, 88.2, 96kHz	
	フェーダー	9(モノラル×8、マスター×1)	
エフェクト	トラックパラメーター	3(バンドイコライザー、パン(バランス)、エフェクトセンド×2、反転)	
	ステレオリンク	1/2~7/8トラック選択可	
	アルゴリズム	8(CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, MASTERING)	
リズム	パッチ	インサート 310、センドリターン 60	
	エフェクトモジュール	インサート 7、センド 2	
	チューナー	クロマチック、ギター、ベース、オープンA/D/E/G、Dモード	
	ボイス	8	
	音源方式	16bitリニアPCM	
	ドラムキット	10	
	パッド	8(ペロシティセンス付き)	
サンプラー	分解能	48PPQN	
	リズムパターン	511/プロジェクト	
	テンポ	40.0~250.0BPM	
ハードウェア	再生フォーマット	44.1/48kHz, 16/24bit wavフォーマット	
	編集機能	トリム、タイムストレッチ	
	記録メディア	SDカード (16MB~2GB)、SDHCカード (4~32GB)	
	A/D変換	96kHz 24bit $\Delta\Sigma$ ADC	
	D/A変換	96kHz 24bit $\Delta\Sigma$ DAC	
	ディスプレイ	128×64フルドットLCD(バックライト付き)	
	入力	INPUT1~8	XLR/標準モノラルフォンコンボジャック×2 入カインピーダンス (バランス入力時) 1k Ω 平衡、2番ホット (アンバランス入力時) 50k Ω 不平衡 (Hi-Z切り替えスイッチ付き×1 入カインピーダンス 470k Ω (Hi-Z オン)、 ファンタム電源付き×2) 入力レベル -50dBm < 連続可変 < +4dBm
			無指向性コンデンサマイク ゲイン: -50dBm < 連続可変 < +4dBm
	ファンタム電源	48V, 24V	
	出力	OUTPUT	TRSフォンタイプ(バランス)
		PHONES	標準ステレオフォンジャック 20mW×2 (32 Ω 負荷時)
	S/N比	93dB	
	コントロール入力	FS01	
	USB	miniBタイプ(USB 2.0 High Speed対応): オーディオインターフェース/コントロールサーフェース動作、マストレージクラス動作	
	電源	DC 5V 1A AC アダプター使用(ZOOM AD-17A/D) 単3電池4本(連続駆動時間5.5時間(バックライト点灯、ファンタムOFF))	
外形寸法	257mm(W)×190mm(D)×51mm(H)		
重量	780g		

索引

アルファベット

[A-B REPEAT]キー	6,7,37
A-B リピート機能	37
[AUTO PUNCH I/O]キー	6,7,32
BPM	66
[EFFECT]キー	6,7,22,43-45,82-88
[ENTER]キー	6,7
EQ	41
[EXIT]キー	6,7
[FF]キー	6,7
GAIN	6,7,21
Hi-Z	6,7,11,20
[MARK/CLEAR]キー	6,7,35
[MARKER]キー	6,7,35
PAN	41,58
[PAN/EQ]キー	6,7,23,28,41,43
[PLAY]キー	6,7
[PROJECT]キー	6,7,16,33,90-97
[REC]キー	6,7,25
[REW]キー	6,7
[RHYTHM]キー	6,7,48-58
SDカード	
カードリーダー	102
初期化	110
セット	12
電源を切らずに交換	109
容量の確認	20,110
[STOP]キー	6,7
[TEMPO]キー	6,7,18
[TOOL]キー	6,7,19,49,107-113
[TRACK]キー	6,7,17,26,29,50,62-70,72-77,99
USB	101
DAWソフトウェアを操作する	PDF
コンピューターとファイルをやり取りする	102
[USB]キー	6,7,102-105

あ行

アルゴリズム	79,117-127,128-133
インサートエフェクト	22,44,45,79,88
[MASTER]フェーダーの直前に挿入	45
挿入位置	79
モニター信号のみにかける	88
インプットミキサー	39

エフェクト

インサートエフェクト	22,44,45,79,88
エフェクトタイプ	79,83,117-127,128-133
エフェクトパラメーター	79,83,117-127,128-133
エフェクトモジュール	79,83,117-127,128-133
センドリターンエフェクト	43,79,81
マスタリングエフェクト	45
エフェクトパッチ	79
エフェクトパッチリスト	128-133
初期化する	PDF
選択する	82
名前を変更する	87
編集する	83
保存する	85
読み込む	86
オーディオ	
ピッチを変えずにテンポを変える	67
不要な部分を削除する	69
オーディオインターフェース	101,104
オートパンチイン/アウト	32
オーバーダビング	27

か行

カードリーダー	101,102
グローバルクオンタイズ	65
クロマチックチューナー	107
コントラスト	108
コントロールサーフェース	101,104

さ行

サンプラー機能	59-70
シーケンスデータ	
再生する	77
作成する	72
編集する	75
シーケンスプレイ	97
シャットダウン	14
仕様	136
消去	
SDカード	110
ファイル	94
プロジェクト	94
マーク	36
スイッチ	6,7
ステレオトラック	28
ステレオリンク	28
スワップ	30

索引中の表記

PDF：オーディオインターフェースマニュアル参照

接続…………… 5,11,20
 センドリターンエフェクト…………… 43,79,81

た行

チューナー…………… 107
 ディスプレイ
 コントラスト…………… 108
 バックライト…………… 108
 表示…………… 8
 電源…………… 11,13,14,20,111
 ON/OFF…………… 14
 電池の種類を設定する…………… 111
 電池を入れる…………… 13
 テンポ…………… 18
 トラック… 20,24,29,30,33,44,50,60,62,66
 トラックパラメーター…………… 41
 割り当て…………… 29,50,62
 トラックシーケンサー…………… 71-77
 トラックミキサー…………… 39
 ドラムキット…………… 47,48,58

な行

内蔵マイク…………… 5,11
 入力感度…………… 21

は行

バウンス…………… 33
 バージョン…………… 113
 パッチ→「エフェクトパッチ」を参照
 パッド…………… 49,65
 パン…………… 41,58
 パンチイン/アウト…………… 31
 オートパンチイン/アウト…………… 32
 マニュアルパンチイン/アウト…………… 31
 日付・時刻…………… 14
 ビット数…………… 96
 拍子…………… 17,75
 ファイル…………… 15,89,101
 コピーする…………… 92
 削除する…………… 94
 情報を表示する…………… 91
 名前を変更する…………… 93
 読み込む…………… 99,101,102
 ファイル名…………… 26,93,101
 ファンタム電源…………… 11,20,111
 フェードイン/アウト…………… 70
 プレイリスト…………… 97
 プロジェクト…………… 16,89
 コピーする…………… 92

削除する…………… 94
 作成する…………… 16
 情報を表示する…………… 91
 選択する…………… 90
 名前を変更する…………… 93
 プロテクトをかける…………… 90
 連続再生する…………… 97

ま行

マーカー…………… 35
 マーク…………… 35
 マスタートラック…………… 46
 マスタリングエフェクト…………… 45
 マニュアルパンチイン/アウト…………… 31
 ミキサー…………… 39
 ミキシング…………… 39
 2本のトラックを連動させる…………… 28
 ミックスダウン…………… 45,46
 名称の変更…………… 56,87,93
 メトロノーム…………… 19

ら行

リズム機能…………… 47-58
 リズムパターン…………… 47,115-116
 コピーする…………… 54
 削除する…………… 55
 作成する…………… 51
 選択する…………… 48
 名前を変更する…………… 56
 読み込む…………… 57
 割り当てる…………… 50
 リズムパターントラック…………… 47
 量子化ビット数…………… 96
 ループ…………… 63
 ループトラック…………… 60
 録音
 2回目のトラックの録音…………… 27
 オーバーダビング…………… 27
 最初のトラックの録音…………… 20
 トラックに割り当てる…………… 29
 マスタートラックに録音…………… 46
 録音前の準備…………… 16
 録音時間…………… 20
 録音フォーマット…………… 20,96
 録音モード…………… 96
 録音レベル…………… 22,23
 ロケート機能…………… 35

保証書の手続きとサービスについて

RBの保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますので保証書を提示して修理を依頼してください。ただし、次の場合の修理は有償となります。

1. 保証書の提示がない場合。
2. 保証書に購入の年月日、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. 日本国外で使用する場合。

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せん。
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。



株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台4-4-3

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

RB-5010-2