

B9.1ut Editor / Librarian for Mac オペレーションマニュアル



目次

はじめに	2
使用前の準備	2
B9ED for Macを起動する	2
B9.1utとパソコンを接続する	2
B9ED for Macをオンラインにする	3
B9.1utとの間でパッチデータを送受信する	4
B9.1utからパッチセットを受信する（レシーブオール）	4
B9.1utにパッチセットを送信する（センドオール）	5
B9.1utから単体のパッチデータを受信する（レシーブワン）	6
B9.1utに単体のパッチデータを送信する（センドワン）	7
パソコン上でパッチデータを管理する	8
ライブラリアンウィンドウについて	8
ライブラリアンウィンドウを操作する	9
パッチセットをパソコン上書き出す／パソコン上から読み込む	10
単体パッチ／モジュールを管理する	11
パソコン上でパッチデータをエディットする	15
エディターウィンドウについて	15
モジュールウィンドウを操作する	17
単体パッチをエディットする	21
その他の機能	23
クリップボード機能	23
パッチリスト機能	25

© 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。

※ MacintoshはApple Inc.の登録商標です。

※ 文中のその他の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。

※ 文中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

zoom

株式会社ズーム

〒101-0032

東京都千代田区岩本町2-11-2 イトーピア岩本町二丁目ビル2階

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

はじめに

ZOOM B9.1ut Editor / Librarian for Mac（以下“B9ED for Mac”）は、B9.1ut専用のMacintosh対応エディター／ライブラリソフトウェアです。B9ED for Macを使えば、B9.1utのパッチデータをパソコンに取り込んで編集／保管したり、パソコンの画面に表示されるノブやボタンを使ってB9.1ut本体で選ばれているパッチを操作したりできます。

使用前の準備

ここでは、B9ED for Macの基本となる設定について説明します。

■ B9ED for Macの動作環境

- MacOS X（10.2以降）が正常に動作するMacintosh
- MIDIの入出力装置（USB接続のMIDIインターフェースなど）
B9ED for Macは、Macintoshに接続されたMIDIインターフェースのMIDI IN端子とMIDI OUT端子の両方を使用してデータの送受信を行います。

B9ED for Macを起動する

ここでは、B9ED for Macを起動する方法を説明します。

1. B9ED for Macを起動するには、ダウンロード後のファイルを解凍してできたフォルダを開き、アプリケーション“B9EDforMac”をダブルクリックしてください。
B9ED for Macが起動します。
2. B9ED for Macを終了するときはB9EDforMacメニューから“Quit B9EDforMac”を選択してください。

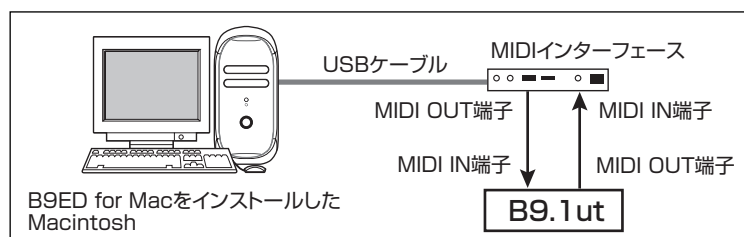
HINT

B9EDforMacメニューから“About B9EDforMac”を選ぶと、現在のB9ED for Macのバージョンが確認できます。また、Helpメニューから“ZOOM Home Page”を選ぶと、自動的にブラウザが立ち上がり、株式会社ズームのウェブサイトアクセスできます。B9ED for Macのバージョンアップの情報は、ウェブサイトでご確認ください。

B9.1utとパソコンを接続する

B9.1utとコンピューターに接続したMIDIインターフェースを接続するときは、2本のMIDIケーブルを使用して次のように接続します。

■ 接続例（USB接続のMIDIインターフェース使用時）



NOTE

B9.1utのUSB端子を経由してMIDIメッセージを送受信することはできません。

B9ED for Macをオンラインにする

データを送受信するMIDIポートを選択し、B9ED for MacとB9.1utとの間でデータの送受信が行えるように設定します（オンラインにします）。

1. B9.1utとMIDIインターフェースを接続し、B9ED for Macを起動してください。

このときB9.1utの電源が入っていることも確認します。



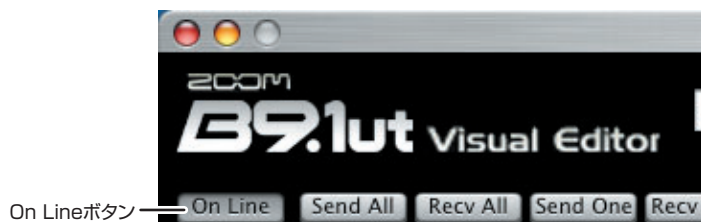
2. MIDIメニューをクリックして、“MIDI IN”と“MIDI OUT”のサブメニューからB9.1utを接続したMIDIポート名を選択してください。

現在選択されているMIDIポート名の左側にチェックマークが表示されます。

NOTE

MIDIメニューの“MIDI IN”と“MIDI OUT”にMIDIインターフェースが表示されないときは、パソコンがMIDIインターフェースを認識していない可能性があります。MIDIインターフェースの取扱説明書を参照し、正しく設定してください。

3. B9ED for Macをオンラインに切り替えるには、On Line ボタンをクリックし、押し込んだ表示にしてください。



これでB9ED for MacとB9.1utの間でデータの送受信が行えるようになります。オンラインに切り替えてもデータの送受信ができないときは、接続とMIDIポートの設定をもう一度確認してください。

HINT

MIDIメニューの“OnLine”を選んで、オンラインに切り替えることも可能です。

B9.1utとの間でパッチデータを送受信する

B9ED for MacとB9.1utとの間でパッチデータをやり取りするには、単体のパッチを送受信する方法と、ユーザーエリアに含まれる80のすべてのパッチ（これを“パッチセット”と呼びます）をまとめて送受信する方法があります。

ここでは、パッチセット単位で送受信する方法と、パッチ単位で送受信する方法を分けて説明します。

B9.1utからパッチセットを受信する（レシーブオール）

B9ED for Macは、B9.1utに保存されたパッチセットを取り込むことが可能です。取り込んだパッチセットは、音を確認しながら個別に編集（エディット）したり、パソコン上にファイルとして書き出したりできます。

HINT

取り込んだパッチセットは、自動的にパソコンのハードディスクに保存され、次にB9ED for Macを起動するときに自動的に読み込まれます。

1. B9ED for Macを起動してオンラインに切り替えてください。
2. ライブラリアンウィンドウが表示されていることを確認してください。
ライブラリアンウィンドウが表示されていないときは、Librarian ボタンをクリックして表示させてください。

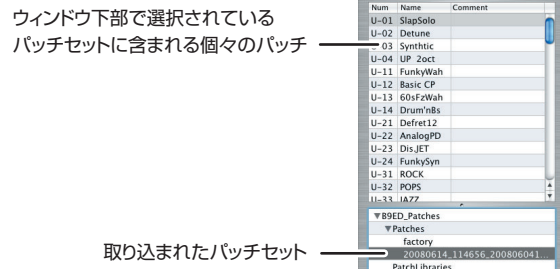


3. B9.1utからパッチセットを取り込むには、Recv Allボタンをクリックしてください。

取り込みが始まり、進行状況を表すダイアログがパソコンの画面に表示されます。取り込みを中止するにはAbortボタンをクリックしてください。

取り込みが終わると、ウィンドウにCloseボタンが表示されるので、クリックして閉じます。

取り込まれたパッチセットは、パッチやモジュールのデータを管理する“ライブラリアンウィンドウ”で確認できます。ライブラリアンウィンドウの詳細は「パソコン上でパッチデータを管理する」（→P8）をご参照ください。



ライブラリアンウィンドウ下部は、ツリー状の階層構造になっています。名前の先頭に“▶”マークが表示されている場合は、そのすぐ下に別の階層があることを表します。

HINT

- ・ エラーを表すダイアログが表示されて、取り込みが始まらないときは、「B9.1utとパソコンを接続する」(→P2)を参考に接続やMIDIポートの設定を確認してください。
- ・ 取り込んだパッチセットをパソコン上にファイルとして書き出す方法については「パッチセットをパソコン上に書き出す／パソコン上から読み込む」(→P10)をご参照ください。

B9.1utにパッチセットを送信する(センドオール)

B9ED for Mac 上にある任意のパッチセットをB9.1utに送信してユーザーエリアの全パッチに上書きします。

1. B9ED for Macを起動してオンラインに切り替えてください。

2. ライブラリアンウィンドウが表示されていることを確認してください。

ライブラリアンウィンドウが表示されていないときは、Librarian ボタンをクリックして表示させてください。



3. ライブラリアンウィンドウ下部の“Patches”の階層から、B9.1ut に送信するパッチセットをクリックして選択してください。

B9.1utに送信できるパッチセットは“Patches”の階層に保存されています。

4. 送信するパッチセットを選んだら、Send Allボタンをクリックしてください。
パッチセットの送信を確認するウィンドウが表示されます。
5. パッチセットの送信を実行するには、ウィンドウのExecuteボタンをクリックしてください。
送信が始まり、ウィンドウに進行状況が表示されます。送信を中止するにはAbortボタンをクリックしてください。

NOTE

MIDIメッセージの送受信が失敗したことを表すエラーメッセージが表示されたときは、B9.1utの設定をもう一度確認してから、操作をやり直してください。

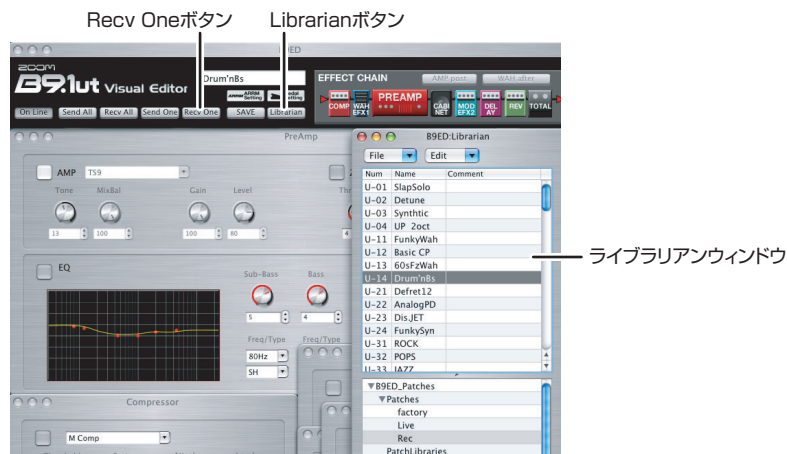
送信が終わると、ウィンドウにCloseボタンが表示されるので、クリックして閉じます。

これでB9.1utのユーザーエリアには、手順3で選んだB9ED for Macのパッチセットが上書きされます。

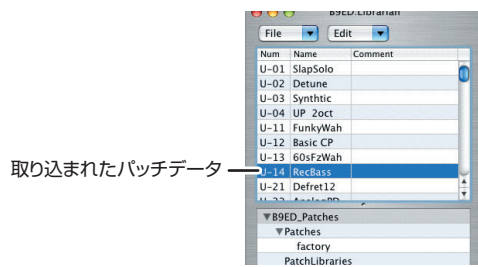
B9.1utから単体のパッチデータを受信する（レシーブワン）

B9ED for Macは、B9.1utからパッチデータを個別に取り込むことも可能です。

1. B9ED for Macを起動してオンラインに切り替えてください。
2. ライブラリアンウィンドウが表示されていることを確認してください。
ライブラリアンウィンドウが表示されていないときは、Librarianボタンをクリックして、表示させてください。



3. ライブラリアンウィンドウの任意のパッチをクリックして、パッチデータを取り込み先を指定してください。
4. Recv Oneボタンをクリックしてください。
Receive One Fromダイアログが表示されます。取り込みたいB9.1ut上のパッチを選択して、OKをクリックしてください。
取り込まれたパッチデータは、パッチやモジュールのデータを管理する“ライブラリアンウィンドウ”で確認できます。ライブラリアンウィンドウの詳細は「パソコン上でパッチデータを管理する」(→P8)をご参照ください。



HINT

エラーを表すダイアログが表示されて、取り込みが始まらないときは、「B9.1utとパソコンを接続する」(→P2)を参考に、接続やMIDIポートの設定を確認してください。

B9.1utに単体のパッチデータを送信する(センドワン)

B9ED for Mac 上にある任意のパッチデータをB9.1utに送信して、ユーザーエリアの任意のパッチに上書きします。

1. B9ED for Macを起動してオンラインに切り替えてください。
2. ライブラリアンウィンドウが表示されていることを確認してください。
ライブラリアンウィンドウが表示されていないときは、Librarian ボタンをクリックして、表示させてください。



3. ライブラリアンウィンドウから、B9.1ut に送信する単体パッチをクリックして選択してください。
4. 送信するパッチを選んだら、Send Oneボタンをクリックしてください。
Send One Toダイアログが表示されます。
5. 送信先の位置を指定して、OKをクリックしてください。
これでB9.1utのユーザーエリアには、手順3 で選んだB9ED for Macのパッチが上書きされます。

NOTE

MIDIメッセージの送受信が失敗したことを表すエラーメッセージが表示されたときは、B9.1utの設定をもう一度確認してから、操作をやり直してください。

パソコン上でパッチデータを管理する

ライブラリアンウィンドウを使えば、B9.1utから取り込んだパッチセットの名前を変更したり、パッチセットのバックアップをパソコン上にファイルとして書き出すことができます。また、単体パッチや単体モジュールの設定を個別に登録しておくことも可能です。

ライブラリアンウィンドウについて

ここでは、ライブラリアンウィンドウの各部の名称と動作について説明します。



① パッチリスト

ライブラリアンウィンドウ下部で選択されたパッチセットに含まれる、すべてのパッチを表示します。

② パッチ番号

この番号は、B9.1utのユーザーエリアのグループ名／バンク番号／パッチ番号に対応します。

③ パッチ名

パッチ名を表示します。

④ コメント欄

パッチごとにつけられたコメントを表示します。

⑤ ライブラリーセクション

B9ED for Macに取り込んだパッチセットの書き出し／読み込み、および単体パッチや単体モジュールの登録／読み出しなどを行ったりするセクションです。

ライブラリーセクションは次の3つの項目に分けられます。

● Patches

B9.1utから取り込んだパッチセットを保存する階層です。“Patches”の階層に保存されたパッチセットは、B9.1utのユーザーパッチと同数の80パッチから構成されています。いずれかのパッチセットをクリックすると、そこに含まれるすべてのパッチがウィンドウ上部のパッチリストに表示されます。

● PatchLibraries

● ModuleLibraries

それぞれ単体パッチや単体モジュールの設定を登録する階層です。詳しくは「単体パッチ／モジュールを管理する」(→P11)をご参照ください。

HINT

ライブラリーセクションはツリー状の階層構造になっています。名前の先頭に“▶”マークが表示されているときは、すぐ下に別の階層があることを表します。

ライブラリアンウィンドウを操作する

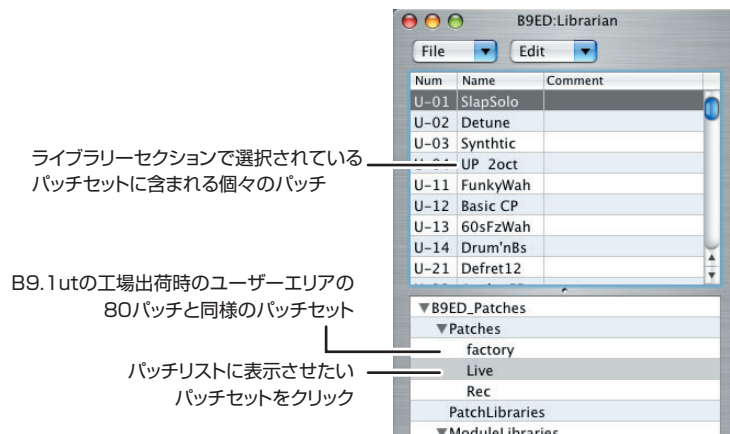
ここでは、ライブラリアンウィンドウでパッチセットや単体パッチを操作する方法を説明します。

1. ライブラリアンウィンドウをクリックして、画面の一番手前に表示させてください。

ライブラリアンウィンドウが表示されていない場合は、Librarian ボタンをクリックして表示させます。

2. ライブラリーセクションの“Patches”の階層から、パッチリストに表示したいパッチセットをクリックして選択してください。

選択したパッチセットに含まれる80のパッチがパッチリストに表示されます。



HINT

- ・パッチセットの名前を変更するには、名前をcontrol+クリックして、メニューから“Rename”を選びます。
- ・パッチセットを削除するには、パッチセットをcontrol+クリックして、“Delete”を選択します。ただし、パッチセットが1つしか表示されていないときは削除できません。

3. パッチリストのパッチを切り替えるには、目的のパッチをクリックしてください。

パッチを切り替えると、エディターウィンドウ内の各設定値が、そのパッチの値に従って変化します。また、エディターウィンドウの設定値がB9.1utに送信され、B9.1utのパッチの値も同じように変更されます。このとき、パッチの音色をB9.1ut側で確認できます。

NOTE

B9.1ut側の音色変化は、一時的なものだということにご注意ください。B9ED for MacまたはB9.1utを操作して他のパッチに切り替えたときに、破棄されます。

HINT

エディターウィンドウで編集した単体パッチを、元のパッチリストに上書き保存することも可能です。詳しくは「パソコン上でパッチデータをエディットする」(→P15)をご参照ください。

パッチセットをパソコン上に書き出す／パソコン上から読み込む

B9ED for Macに取り込んだパッチセットは、ファイルとしてパソコンのハードディスク上に書き出すことが可能です。書き出したファイルは必要ときに読み込んで、B9ED for Macにパッチセットを加えることができます。外部メディアにバックアップを作成したり、ユーザー同士でパッチセットを交換するなどの用途に利用できます。

■ パッチセットの書き出し

ここでは、パッチセットをパソコン上にファイルとして書き出す方法を説明します。

1. ライブラリアンウィンドウのライブラリーセクションから、書き出したいパッチセットをクリックして選択してください。
2. ライブラリアンウィンドウのFileメニューから“Export”を選んでください。



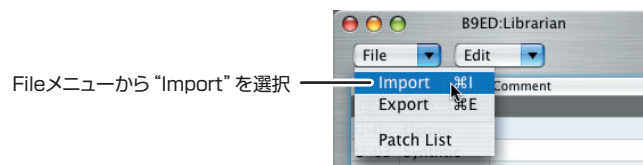
ファイル名の設定やファイルの保存先の選択を行うウィンドウが表示されます。

3. ファイル名の設定とファイルの保存先の選択が終わったら“Save”ボタンをクリックして書き出しを実行してください。
ファイルの書き出しが完了するとダイアログが表示されますので、“OK”をクリックしてダイアログを閉じます。
B9ED for Mac内部に含まれるパッチセットを削除した後でも、このファイルを読み込めばいつでも復帰できます。

■ パッチセットの読み込み

ここでは、ファイルとして書き出されたパッチセットをB9ED for Macで読み込む方法を説明します。

1. ライブラリアンウィンドウのFileメニューから“Import”を選んでください。



読み込むファイルを選択するウィンドウが表示されます。

-
2. 読み込むファイルを選んだら、“Open” ボタンをクリックして、読み込みを実行してください。

ライブラリアンウィンドウのライブラリーセクションに、読み込まれたパッチセットが追加されます。

HINT

一度パッチセットを読み込んでおけば、次からはB9ED for Macを起動するだけで、“Patches” の階層からそのパッチセットを選択できます。

単体パッチ／モジュールを管理する

B9ED for Macでは、単体のパッチまたは単体のモジュールの設定を“カテゴリー”と呼ばれる階層に登録して、必要なときに読み出すことが可能です。この機能を利用すれば、毎回お気に入りのパッチをパッチリストから探したり、よく使うモジュールの設定を初めから作り直したりしなくて済みます。また、登録された単体パッチ／モジュールの設定を、ファイルとしてパソコンのハードディスク上に書き出すことも可能です。

単体パッチ／モジュールの登録／読み出しを行う

単体パッチ／モジュールの設定データを登録するには、“カテゴリー”と呼ばれる特殊な階層を作成します。また、読み込みもカテゴリー単位で行います。ここではカテゴリーの作成方法と単体パッチ／モジュールの登録方法／読み出し方法について説明します。

■ 単体パッチ／モジュールの登録

1. ライブラリアンウィンドウのパッチリストから登録したい単体パッチ（または登録したいモジュールの設定を含むパッチ）を選んでください。

以下の操作では、現在B9ED for Macで選択されているパッチの設定状態（またはそのパッチに含まれるモジュールの設定状態）をそのまま登録できます。

HINT

- ・ 単体パッチや単体モジュールを登録しても、パッチリストに含まれる元の単体パッチのデータが変化することはありません。
- ・ エディターウィンドウでパッチを編集する方法についての詳細は「パソコン上でパッチデータをエディットする」(→P15) をご参照ください。

2. 次の手順に従って、単体パッチ／モジュールを登録する階層（カテゴリー）を作成してください。

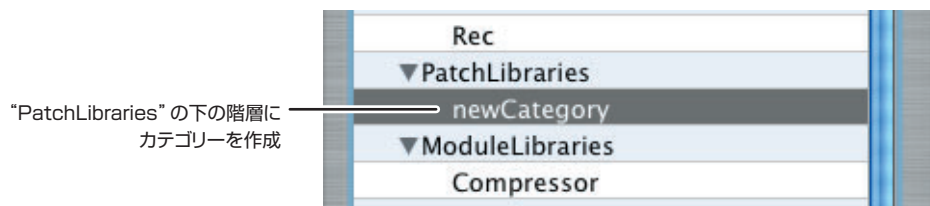
単体パッチ／モジュールの設定は、カテゴリーと呼ばれる特殊な階層に登録します。

カテゴリーの作成方法は、次の通りです。

● 単体パッチを登録する場合

ライブラリアンウィンドウのライブラリーセクションにある“PatchLibraries”の階層をcontrol+クリックして、メニューから“Add new category”を選択してください。

“PatchLibraries” の1つ下の階層に“newCategory”が作成されます。

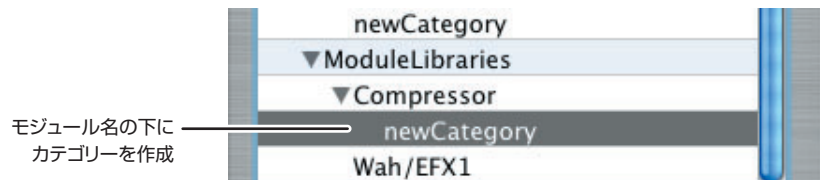


● 単体モジュールを登録する場合

単体モジュールの設定を登録するには、ライブラリアンウィンドウのライブラリーセクションにある“ModuleLibraries”の階層を使用します。“ModuleLibraries”の下にはモジュール名が個別に表示されており、モジュールごとに登録が行えるようになっています。

登録したいモジュールに対応するモジュール名をcontrol+クリックして、“Add new category”を選択してください。

モジュール名の下に“newCategory”という名前の階層が作成されます。

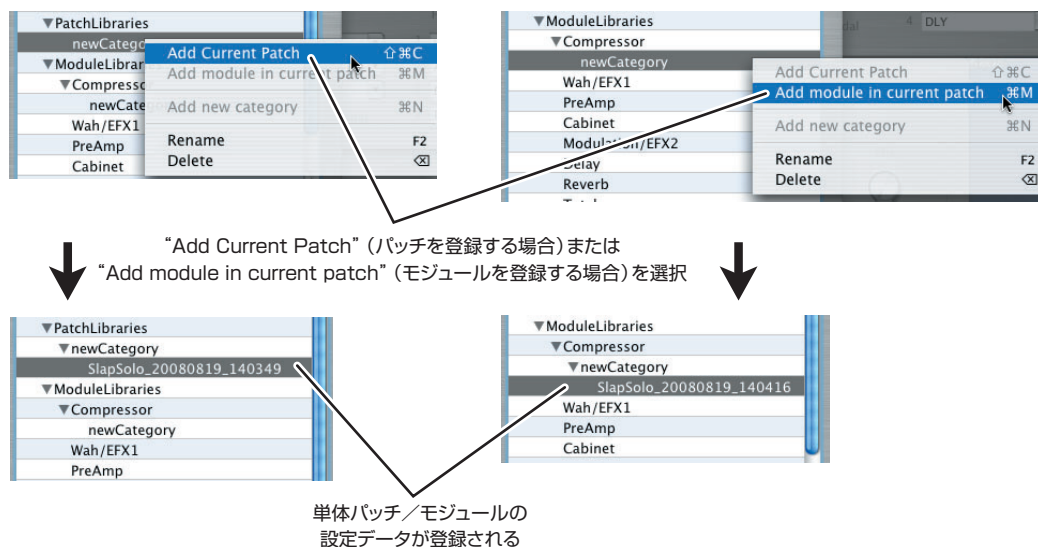


HINT

- ・ カテゴリーの名前を変更するには、名前をcontrol+クリックして、メニューから“Rename”を選びます。
- ・ カテゴリーを削除するには、カテゴリーをcontrol+クリックして、“Delete”を選択します。

3. 単体パッチ／モジュールの設定を登録するには、カテゴリーをcontrol+クリックして“Add Current Patch”（パッチを登録する場合）または“Add module in current patch”（モジュールを登録する場合）を選択してください。

現在の単体パッチ／モジュールの設定状態が登録されます。

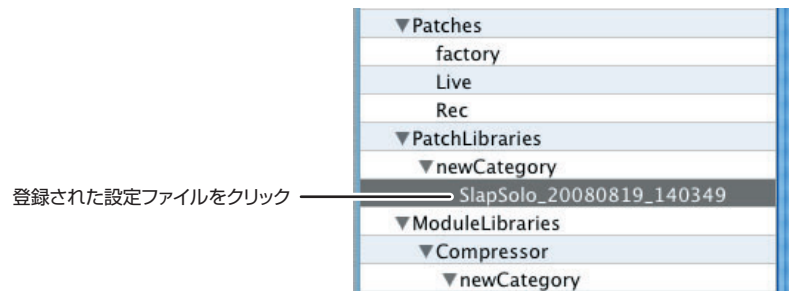


HINT

- ・登録された単体パッチ／モジュールの設定データには、初期設定の名前が付けられます。名前を変更するには、名前を control + クリックして、メニューから“Rename”を選びます。
- ・単体パッチ／モジュールの設定データを削除するには、登録された設定データを control+クリックして、“Delete”を選択します。

■ 単体パッチ／モジュールの読み出し

単体パッチ／モジュールの設定データを読み出すには、ライブラリアンウィンドウの“PatchLibraries”または“ModuleLibraries”に登録された設定ファイルをクリックしてください。



パッチの設定を読み出したときは、エディターウィンドウの設定値が即座に切り替わります。また、モジュールの設定を読み出したときは、エディターウィンドウの対応するモジュールのみが即座に切り替わります。

HINT

単体パッチ／モジュールを読み出すと、その設定データはエディターウィンドウだけではなく、B9.1ut本体にも反映されます。

単体パッチ／モジュールの設定をパソコン上に書き出す／パソコン上から読み込む

登録した単体パッチ／モジュールの設定データは、カテゴリー単位でパソコンのハードディスク上にファイルとして書き出し、必要なときに読み込むことができます。パッチセット単位の書き出しに比べて細かいデータ管理が行えます。

■ カテゴリーの書き出し

ここでは、任意のカテゴリーをパソコン上にファイルとして書き出す方法を説明します。

1. ライブラリアンウィンドウのライブラリーセクションから、書き出したいカテゴリーをクリックして選択してください。
2. ライブラリアンウィンドウのFileメニューから“Export”を選んでください。Exportを実行すると、ファイル名の設定やファイルの保存先の選択を行うウィンドウが表示されます。
3. ファイル名の設定とファイルの保存先の選択が終わったら“Save”ボタンをクリックして書き出しを実行してください。
ファイルの書き出しが完了するとダイアログが表示されますので、“OK”をクリックしてダイアログを閉じます。

NOTE

同じカテゴリに含まれる単体パッチ／モジュールの設定ファイルを個別に書き出すことはできません。

■ カテゴリの読み込み

ここでは、ファイルとして書き出されたカテゴリをB9ED for Macで読み込む方法を説明します。

- 1. ライブラリアンウィンドウのFileメニューから“Import”を選んでください。**
Importを実行すると、読み込むファイルの選択を行うウィンドウが表示されます。
- 2. 読み込むファイルを選んだら、“Open” ボタンをクリックして、読み込みを実行してください。**
ライブラリアンウィンドウのライブラリーセクションに、読み込まれたカテゴリが追加されます。

パソコン上でパッチデータをエディットする

エディターウィンドウを使えば、B9ED for Macに取り込んだパッチセットの中から任意の単体パッチをエディットできます。パソコンのディスプレイには複数のモジュールを同時に表示できるので、細かくエディットしたいときは特に便利です。エディットした単体パッチは、B9ED for Mac側のパッチセット、またはB9.1ut本体のユーザーエリアに保存できます。

エディターウィンドウについて

ここでは、エディターウィンドウの各部の名称と動作について説明します。

①エディターウィンドウ ②コントロールセクション ③EFFECT CHAINセクション



④モジュールウィンドウ ⑤Commentウィンドウ

① エディターウィンドウ

B9.1ut本体で選ばれているパッチやB9ED for Macに取り込んだパッチをエディットするウィンドウです。

エディターウィンドウは、コントロールセクション、EFFECT CHAINセクションから構成されています。独立して表示される各種モジュールウィンドウも、エディターウィンドウの一部です。

HINT

- ・ エディターウィンドウを操作すると、エディット内容がB9.1ut本体にも即座に反映されます。
- ・ B9.1ut側でパッチのエディット操作を行うと、同じようにB9ED for Macのエディターウィンドウに反映されます。ただし、B9ED for Macが対応していない設定値の変更は無視されます。

② コントロールセクション

各種メニューの操作やB9ED for Mac全体に関わる操作を行います。

③ EFFECT CHAINセクション

モジュールの挿入位置を設定します。

④ モジュールウィンドウ

ノブやボタンなどを操作して、B9.1ut本体で選ばれているパッチや、B9ED for Macに取り込んだ単体パッチをエディットするウィンドウです。PRE-AMPモジュール、EQモジュール、ZNRモジュール、EXT LOOPモジュールはPreAmpウィンドウにまとめて表示されます。また、パッチレベル（LEVELパラメーター）はTotalウィンドウに含まれます。

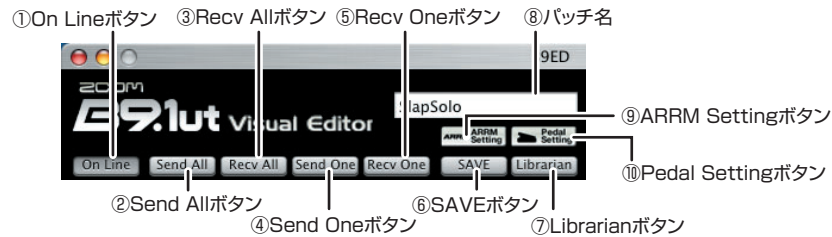
モジュールウィンドウの操作方法についての詳細は「モジュールウィンドウを操作する」（→P17）をご参照ください。

⑤ Commentウィンドウ

ライブラリアンウィンドウで選ばれている単体パッチに、コメントをつけるウィンドウです。入力したコメントをパッチリストに反映させるには、コントロールセクションのSAVEボタンをクリックします。また、このウィンドウが表示されていないときは、Windowメニューの“Comment”を選択して表示させます。

ライブラリアンウィンドウのパッチリストについての詳細は「ライブラリアンウィンドウを操作する」(→P9)をご参照ください。

■ コントロールセクション



① On Lineボタン

B9ED for Macをオンラインに切り替えます (→P3)。

② Send Allボタン

B9ED for Macに取り込まれた任意のパッチセットをB9.1utに送信して上書きします (→P5)。

③ Recv Allボタン

B9.1utに保存されたユーザーエリアのすべてのパッチをB9ED for Macに取り込みます (→P4)。

④ Send Oneボタン

B9ED for Macに取り込まれた任意のパッチデータをB9.1utに送信して上書きします (→P7)。

⑤ Recv Oneボタン

B9.1utに保存されたユーザーエリアの任意のパッチをB9ED for Macに取り込みます (→P6)。

⑥ SAVEボタン

ライブラリアンウィンドウで選ばれている単体パッチに、現在のエディターウィンドウ上の設定を上書きします。

⑦ Librarianボタン

ライブラリアンウィンドウを表示します。

⑧ パッチ名

パッチ名を変更します (入力できるのは最大8文字で、B9.1utで表示可能な文字に限られます)。

⑨ ARRM Settingボタン

ARRM機能に関する設定を行います (→P19)。

⑩ Pedal Settingボタン

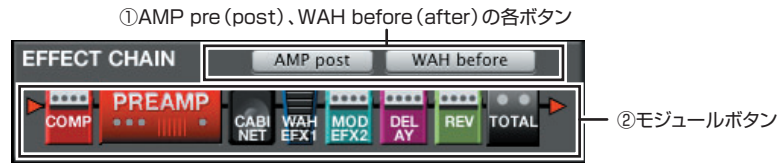
エクスプレッションペダルに関する設定を行います (→P20)。

NOTE

パッチ名を変更した場合は、B9.1ut本体のパッチ名も変更されます。ただし、本体で保存操作を行わずにB9.1utのパッチを切り替えると、その変更内容は失われます。また、入力した名前をライブラリアンウィンドウのパッチに反映させるには、

SAVEボタンをクリックします。

■EFFECT CHAINセクション



① AMP pre (post)、WAH before (after) の各ボタン

プリアンプセクションやWAH/EFX1 モジュールの挿入位置を変更します。これらのボタンはクリックするたびにAMP pre→AMP postのように表示が切り替わります。それぞれのボタンをクリックしたときの動作は次の通りです。

- ・ AMP pre
プリアンプセクション=Pre、ボタンはAMP postに切り替わります。
- ・ AMP post
プリアンプセクション=Post、ボタンはAMP preに切り替わります。
- ・ WAH before
WAH/EFX1 モジュール=Befr、ボタンはWAH afterに切り替わります。
- ・ WAH after
WAH/EFX1 モジュール=After、ボタンはWAH beforeに切り替わります。

NOTE

B9ED for Macでは、EFFECT CHAINセクションでプリアンプセクションやWAH/EFX1 モジュールの挿入位置を設定します。このため、モジュールウィンドウにChainパラメーターやPositionパラメーターは表示されません。

HINT

モジュールの挿入位置については、B9.1utのオペレーションマニュアルをご参照ください。

② モジュールボタン

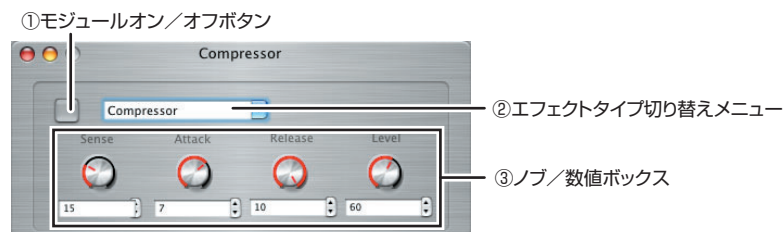
モジュールの並び順を表示します。プリアンプセクションやWAH/EFX1 モジュールの挿入位置を変更すると、モジュールボタンの位置も変化します。
また、モジュールボタンをクリックすると、閉じたモジュールウィンドウを再び表示させることが可能です。

モジュールウィンドウを操作する

ここではモジュールウィンドウの操作方法を説明します。

■ 共通の操作

多くのモジュールウィンドウに共通の操作について説明します。



① モジュールオン／オフボタン

モジュールのオン／オフを切り替えるボタンです。クリックするたびにオンとオフが切り替わります。オンのときに点灯、オフのときに消灯します。

② エフェクトタイプ切り替えメニュー

エフェクトタイプを切り替えるメニューです。右端の矢印をクリックしてプルダウンメニューを表示させ、新しいエフェクトタイプを選びます。
エフェクトタイプを切り替えると、それぞれのノブに割り当てられるパラメーターが変化します。

③ ノブ／数値ボックス

パラメーターの値を変化させます。値の調節には、ノブ／数値ボックスのどちらでも使用できます。

・ ノブ

ノブをクリックしたまま、マウスを上下にドラッグして値を調節します。

・ 数値ボックス

ボックス内の数値をマウスで選択し、パソコンのキーボードから直接数値を入力します。数値ボックス右端にある上下の矢印をクリックして設定値を変更することも可能です。

■ 特殊な操作

ここでは、特定のモジュールウィンドウでのみ行う特殊な操作について説明します。

● PreAmpウィンドウ

プリアンプセクションに含まれるEXT LOOP、ZNR、PRE-AMP、EQの各モジュールに関する設定を行うウィンドウです。



① EQノブ

EQモジュールの各帯域を調節するノブです。ノブを上下にドラッグして調節します。
ノブで調節できるパラメーターは、左からSub-Bass、Bass、Lo-Mid、Hi-Mid、Treble、Presenceです。

② Freq選択メニュー

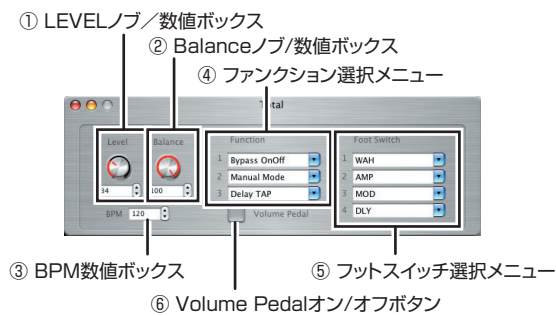
該当するEQノブの周波数帯域を選択します。

③ Type選択メニュー

該当するEQノブのタイプを選択します。各タイプの詳細は、B9.1utのオペレーションマニュアルをご参照ください。

● Totalウィンドウ

TOTALモジュールに関する設定を行うウィンドウです。ウィンドウを表示させるには、EFFECT CHAIN セクションでTOTALモジュールボタンをクリックします。



① LEVELノブ/数値ボックス

パッチレベルを調節します。

② Balanceノブ/数値ボックス

トータルバランスを調節します。

③ BPM数値ボックス

パッチ固有のテンポを設定します。

④ ファンクション選択メニュー

ファンクションフットスイッチ1～3の機能を選択します。

⑤ フットスイッチ選択メニュー

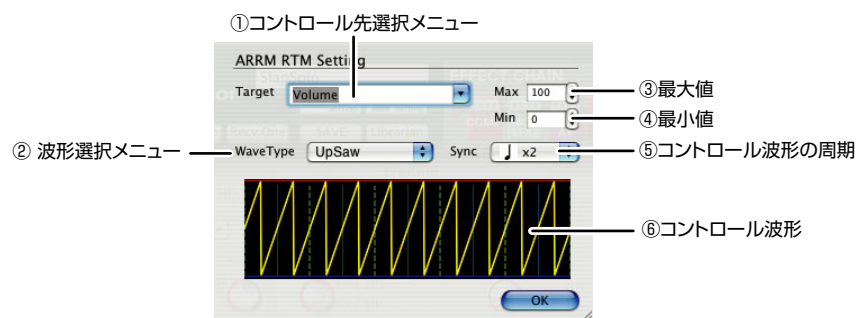
フットスイッチ1～4を使ってオン/オフを切り替えるモジュールを選択します。

⑥ Volume Pedalオン/オフボタン

ボリュームペダル機能のオン/オフを切り替えます。

● ARR M RTM Settingウィンドウ

コントロールセクションのARR M Settingボタンをクリックしたときに表示されるウィンドウです。このウィンドウでは、ARR M機能に関する設定を行います。



① コントロール先選択メニュー

ARR M機能を使って操作するコントロール先のモジュールとパラメーターを選択します。

② 波形選択メニュー

コントロール波形の種類を選択します。

③ 最大値

コントロール波形が最大値のときに、コントロール先のパラメーターが到達する値を設定します。

④ 最小値

コントロール波形が最小値のときに、コントロール先のパラメーターが到達する値を

設定します。

⑤ コントロール波形の周期

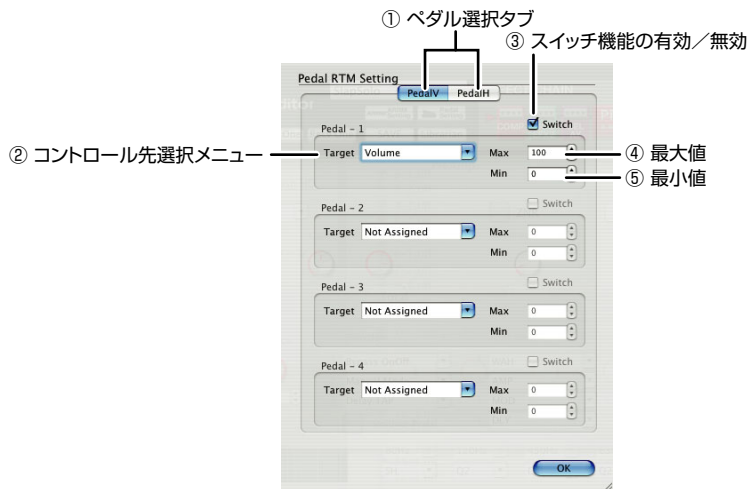
コントロール波形の周期を設定します。コントロール波形の周期は、パッチ固有のテンポを基準にして、8分音符、4分音符、4分音符×数字（2～20）で表されます。

⑥ コントロール波形

現在選ばれているコントロール波形の種類と周期をグラフ表示します。

● Pedal RTM Settingウィンドウ

コントロールセクションのPedal Setting ボタンをクリックしたときに表示されるウィンドウです。このウィンドウでは、エクスプレッションペダルに関する設定を行います。



① ペダル選択タブ

設定を行うエクスプレッションペダルの方向を選ぶタブです。PedalV（エクスプレッションペダルの垂直方向の操作）、PedalH（エクスプレッションペダルの水平方向の操作）が選択できます。

② コントロール先選択メニュー

エクスプレッションペダルで操作するコントロール先のモジュールとパラメーターを選択します。PedalV、PedalHのそれぞれに対し、最大4つのコントロール先を指定できます

③ スイッチ機能の有効/無効

エクスプレッションペダルのスイッチ機能の有効/無効を切り替えます。このチェックボックスにチェックを入れると、エクスプレッションペダルを深く踏み込んだときに、コントロール先となるモジュールのオン/オフが切り替わります。

なお、PedalHタブを選択しているときは、このチェックボックスは表示されません。

④ 最大値

エクスプレッションペダルを踏み込んだとき（または時計方向に回しきったとき）に、コントロール先のパラメーターが到達する値を設定します。

⑤ 最小値

エクスプレッションペダルを踏み上げたとき（または反時計方向に回しきったとき）に、コントロール先のパラメーターが到達する値を設定します。

単体パッチをエディットする

ここではエディターウィンドウを使って単体パッチをエディットする手順を説明します。エディットしたパッチは、B9ED for Macで現在選ばれているパッチに上書きしたり、B9.1ut本体に保存したりできます。

1. コントロールセクションの Librarian ボタンをクリックして、ライブラリアンウィンドウを表示させてください。

HINT

B9ED for Macにあらかじめ保存されているパッチセット“Factory”は、B9.1utの工場出荷時のユーザーエリアのパッチと同じ内容です。

2. ライブラリアンウィンドウ下部（ライブラリーセクション）の“Patches”の階層に保存されている、任意のパッチセットをクリックして選択してください。ライブラリアンウィンドウ上部（パッチリスト）には、選んだパッチセットに含まれるすべてのパッチが表示されます。

HINT

ライブラリアンウィンドウの操作方法について詳しくは「ライブラリアンウィンドウを操作する」（→P9）をご参照ください。

3. パッチリストの中から、エディットするパッチをクリックして選択してください。
パッチリストのパッチを切り替えると、エディターウィンドウとB9.1utにその設定が反映されます。

NOTE

- ・ B9ED for Macでパッチを保存する場合、ここで選んだパッチに上書きされます。別の位置に保存することはできません。
- ・ この手順でパッチを選ばなかった場合は、最後に選ばれていた単体パッチが操作の対象となります。

4. エディターウィンドウでパッチをエディットしてください。
エディターウィンドウの操作について詳しくは「エディターウィンドウについて」（→P15）、「モジュールウィンドウを操作する」（→P17）をご参照ください。

エディターウィンドウでノブやボタンを操作すると、そのエディット内容はB9.1utに反映されます。

HINT

B9.1ut側を操作すると、同じようにB9ED for Macのエディターウィンドウに反映されます。ただし、B9ED for Mac側で対応していない設定値の変更は無視されます。

NOTE

B9.1ut側の音色変化は、一時的なものだということにご注意ください。B9ED for MacまたはB9.1utを操作して他のパッチに切り替えたときに、破棄されます。

5. 単体パッチのエディットが終わったら、次の手順にしたがって現在のパッチを保存してください。

● B9ED for Macで選択した単体パッチを上書きするには

エディターウィンドウで行なったエディット内容を、B9ED for Macで選択した単体パッチを上書きするには、コントロールセクションのSAVE ボタンをクリックしてください。上書き保存が完了するとダイアログが表示されますので、“OK” をクリックしてダイアログを閉じます。ここでは、手順3で選んだパッチに上書きされます。

● B9.1ut本体に保存するには

エディターウィンドウで行なったエディット内容は、B9.1ut 本体の設定値にも反映されています。このエディット内容をB9.1ut 本体のパッチとして残しておきたいときは、B9.1ut側で現在選ばれているパッチをユーザーエリアに保存してください。

NOTE

- ・ ライブラリアンウィンドウでパッチを切り替えても、B9.1ut 本体で選ばれているパッチは連動しないことにご注意ください。例えば、ライブラリアンウィンドウで選んだ単体パッチをB9.1ut本体に保存する場合、本来のバンク番号／パッチ番号とは無関係に、B9.1utで現在選ばれているパッチが保存先となります。
- ・ 同じように、B9.1utでパッチを切り替えても、ライブラリアンウィンドウで選ばれているパッチは連動しません。

HINT

上記のような保存操作以外に、エディット内容を単体パッチとして登録（→P11）しておくことも可能です。

その他の機能

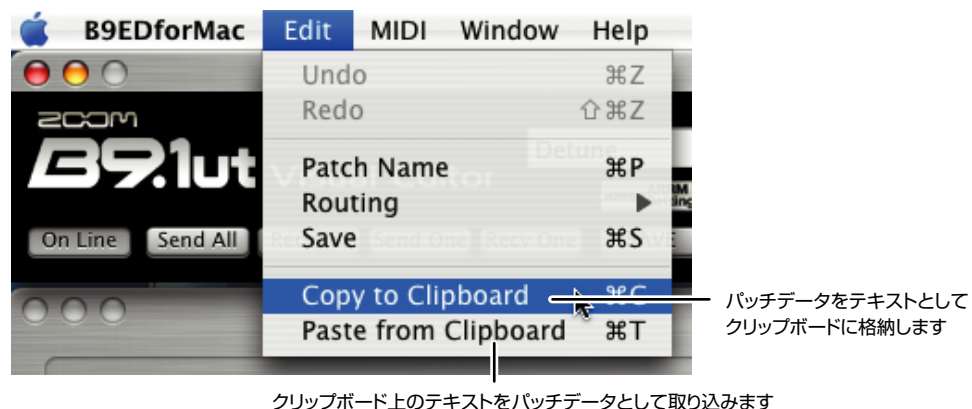
クリップボード機能

“クリップボード機能”とは、現在B9ED for Macに表示されているパッチの設定を、テキストデータとしてクリップボードに格納する機能です。また、クリップボードにB9ED for Macのパッチ形式で格納されているテキストを取り込み、現在選ばれているパッチに上書きすることも可能です。

インターネット上のBBSなどで、パッチの設定を公開したり、公開されたパッチをB9ED for Macに取り込みたいときなどに便利です。

1. B9ED for MacのEditメニューをクリックしてください。

メニュー項目が現れます。



2. 現在のパッチ設定をクリップボードに格納するには、“Copy to Clipboard”を選択してください。

“Copy to Clipboard”を選ぶと、パッチの設定データが次のような「パッチテキスト」としてクリップボードに格納されます。クリップボードに格納されたパッチテキストの内容は、テキストエディターなどのアプリケーションに貼り付けることで閲覧することが可能です。

```
B9EDpatch
{
  Name { SlapSolo }
  Comment {

}
  PatchLevel { 34 }
  Tempo { 120 }
  Balance { 100 }
  VolumePedal { on }
  PedalFunction { Bypass OnOff , Manual Mode , Delay TAP }
  FootSWFunction { WAH , AMP , MOD , DLY }
  Amp { on , G-Krueger , 18 , 100 , Pre , 50 , 80 , }
  EQ { on , SH , 80Hz , 2 , Q2 , 120Hz , 1 , Q2 , 450Hz , 0 , Q2 , 630Hz , -4 , Q2 , 3.6kHz , 4 ,
SH , 6.3kHz , 4 }
  Znr { on , ZNR , 3 }
  Ext { off , 80 , 80 , 0 }
  Comp { on , M Comp , 8 , 5 , 10 , 66 }
  Wah { off , Splitter , 80 , 60 , 1.6k , 80 }
  Cabi { off , Original , 70 }
  Mod { on , ST-Chorus , 70 , 30 , 280 , 0 }
  Del { on , Delay , 50mS , 0 , 7 , 36 }
```

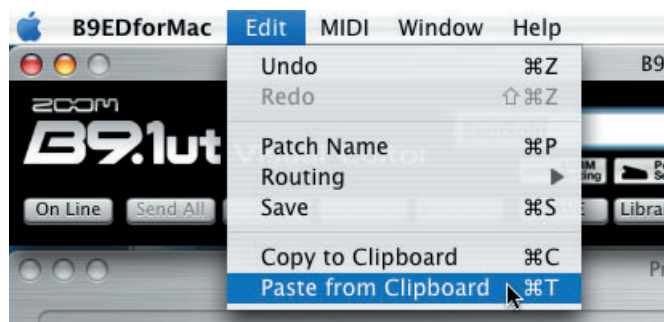
```

Rev { off , Room , 3 , 10 , 10 , 0 }
Arrm { 0 , 0 , 0 , 0 , 0 }
PedalV {
  1 ( 32 , 0 , 100 , disabled )
  2 ( 0 , 0 , 0 , disabled )
  3 ( 0 , 0 , 0 , disabled )
  4 ( 0 , 0 , 0 , disabled )
}
PedalH {
  1 ( 88 , 0 , 25 )
  2 ( 0 , 0 , 0 )
  3 ( 0 , 0 , 0 )
  4 ( 0 , 0 , 0 )
}
}

```

このテキストはB9ED for Macのファクトリーパッチ「SlapSolo」の場合の例です。このテキストは、テキストファイルとしてインターネットに公開したり、メールに添付して送信したりできます。

3. パッチテキスト形式のテキストを現在のパッチ設定に取り込むには、クリップボード上にパッチテキストを格納し、Editメニューから“Paste from Clipboard”を選択してください。



パッチテキスト形式のテキストがクリップボードに格納されているときは、メニュー項目の“Paste from Clipboard”が使用可能になります（格納されていないときは、グレイアウトしていて使用できません）。

“Paste from Clipboard”を選択すると、クリップボード上のパッチテキストが、B9ED for Macで現在選ばれているパッチに取り込まれます。

HINT

テキスト内の“B9EDpatch{ }”で囲まれた範囲が、パッチテキストとして認識されます。BBSの書き込みなどからパッチテキストを取り込むときは、この部分が含まれるようにクリップボードにコピーして、“Paste from Clipboard”を選んでください。

NOTE

- ・ 取り込んだパッチは、そのままではB9ED for Macには保存されません。必要に応じて“Save”“Add current patch”などの操作を実行してください。
- ・ パッチテキストが不正であったり改変されていた場合、“Paste from Clipboard”の動作は保証いたしかねます。あらかじめご了承ください。
- ・ クリップボード機能によるBBSなどでのパッチ交換等に関して弊社は一切関知いたしません。また取り込んだパッチテキストによる不具合・損傷等の責任も負いかねますことをご了承ください。

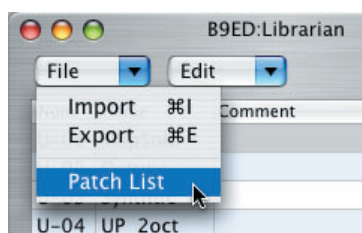
パッチリスト機能

“パッチリスト”とは、パッチセット／パッチライブラリー／モジュールライブラリーを一覧できる形でファイルに出力する機能です。“Export” コマンドと同じように、ライブラリアンウィンドウで選択されているパッチセット／パッチライブラリー／モジュールライブラリーのパラメーターの設定値をXMLファイル形式で書き出します。書き出したXMLファイルは、インターネットブラウザにドラッグ＆ドロップすることで、表形式による閲覧／印刷が可能です。

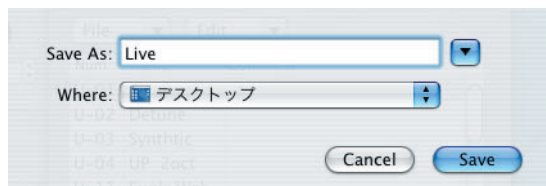
NOTE

このXMLファイルの表示形式は、同時に書き出されるXSLファイル（XMLファイルの表示形式や見栄えを定義するためのファイル）“B9style.xsl”によって決定されます。XMLファイルを移動するときは、“B9style.xsl”も併せて移動してください。

1. ライブラリアンウィンドウから任意のパッチセット／パッチライブラリー／モジュールライブラリーをクリックして選択してください。
パッチライブラリー／モジュールライブラリーは、カテゴリー単位で選択を行います。
2. ライブラリアンウィンドウのFileメニューをクリックし、“Patch List”を選んでください。



パッチライブラリー／モジュールライブラリーのカテゴリーを選択した場合、現在選ばれているツリーより下の階層をパッチリストとしてファイルに出力します。“Patch List”を選ぶと、ファイル名の設定やファイルの保存先を選択するウィンドウが表示されます。



3. ファイル名と保存先を設定したら、“Save” ボタンをクリックしてください。
パッチリストが出力されます。

NOTE

- ・ Safari以外のインターネットブラウザでの動作確認はしていません。
- ・ XMLファイル、タグおよびスタイルシートについてのお問い合わせにはお答えできません。
- ・ ファクトリーパッチデータおよびその出力（パッチテキスト、パッチリスト等）の著作権は弊社に帰属します。