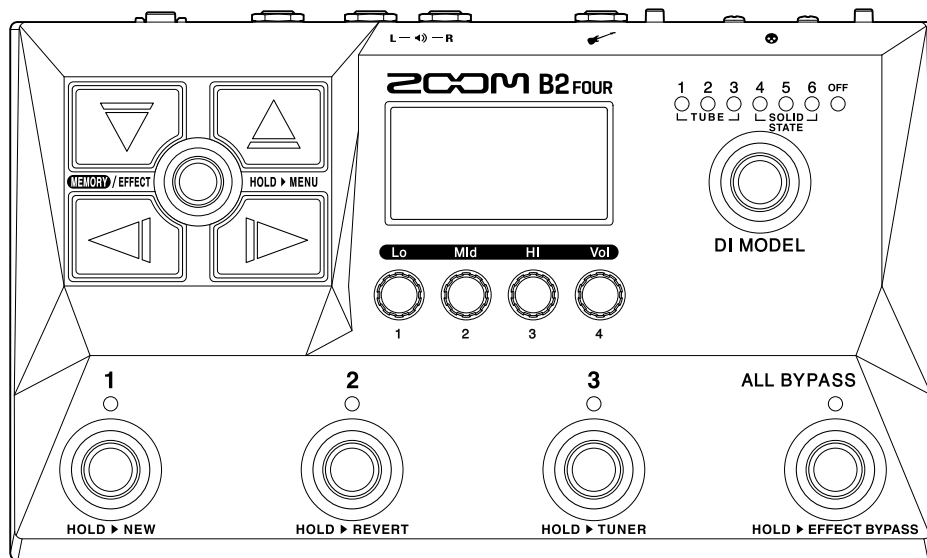


B2 FOUR

EFFECTS & AMP EMULATOR



オペレーションマニュアル

ご使用になる前に「安全上の注意／使用上の注意」を必ずお読みください

©2023 ZOOM CORPORATION

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。

文中の製品名、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。

白黒端末では正しく表示できません。

オペレーションマニュアルについて

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。本書の内容および製品の仕様は予告なしに変更されることがあります。

- Microsoft、Windowsは、マイクロソフト企業グループの商標です。
- iPadOS、LightningおよびMacは、Apple Inc. の商標です。
- App Store は、Apple Inc. のサービスマークです。
- iOSは、米国をはじめとする国々におけるCisco社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用しています。
- Androidは、Google LLC の商標です。
- USB Type-Cは、USB Implementers Forumの商標です。
- 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。
- 文中のイラストおよび表示画面は、実際の製品と異なる場合があります。

用語について

パッチメモリー

使用エフェクト、アンプ、エフェクトのON/OFFやパラメーターの設定値を記録したものを“パッチメモリー”と呼び、簡単に呼び出すことができます。エフェクトの呼び出しや保存はパッチメモリー単位で行います。1つのパッチメモリーには最大5エフェクトが登録でき、300個まで保存できます。

エフェクトタイプ

エフェクトタイプには各種ベースエフェクトや、アンプ／キャビネットのシミュレーションモデルが用意されています。パッチメモリーに登録するエフェクトは、エフェクトタイプの中から選択できます。

カテゴリ

エフェクトは種類ごとにカテゴリ分けされています。

オートセーブ

パッチメモリーやエフェクトの設定変更を自動的に保存する機能です。

ECO モード

操作をやめてから10時間経過したときに電源を自動的にオフする機能です。

ルーパー

フレーズを録音して最大でモノラル60秒のフレーズを録音し、繰り返し再生することができます。リズムパターンと同期することもできます。

プリセレクト

選択しているパッチメモリーの音色を保持したまま、離れた番号のパッチメモリーに切り替えることができる機能です。

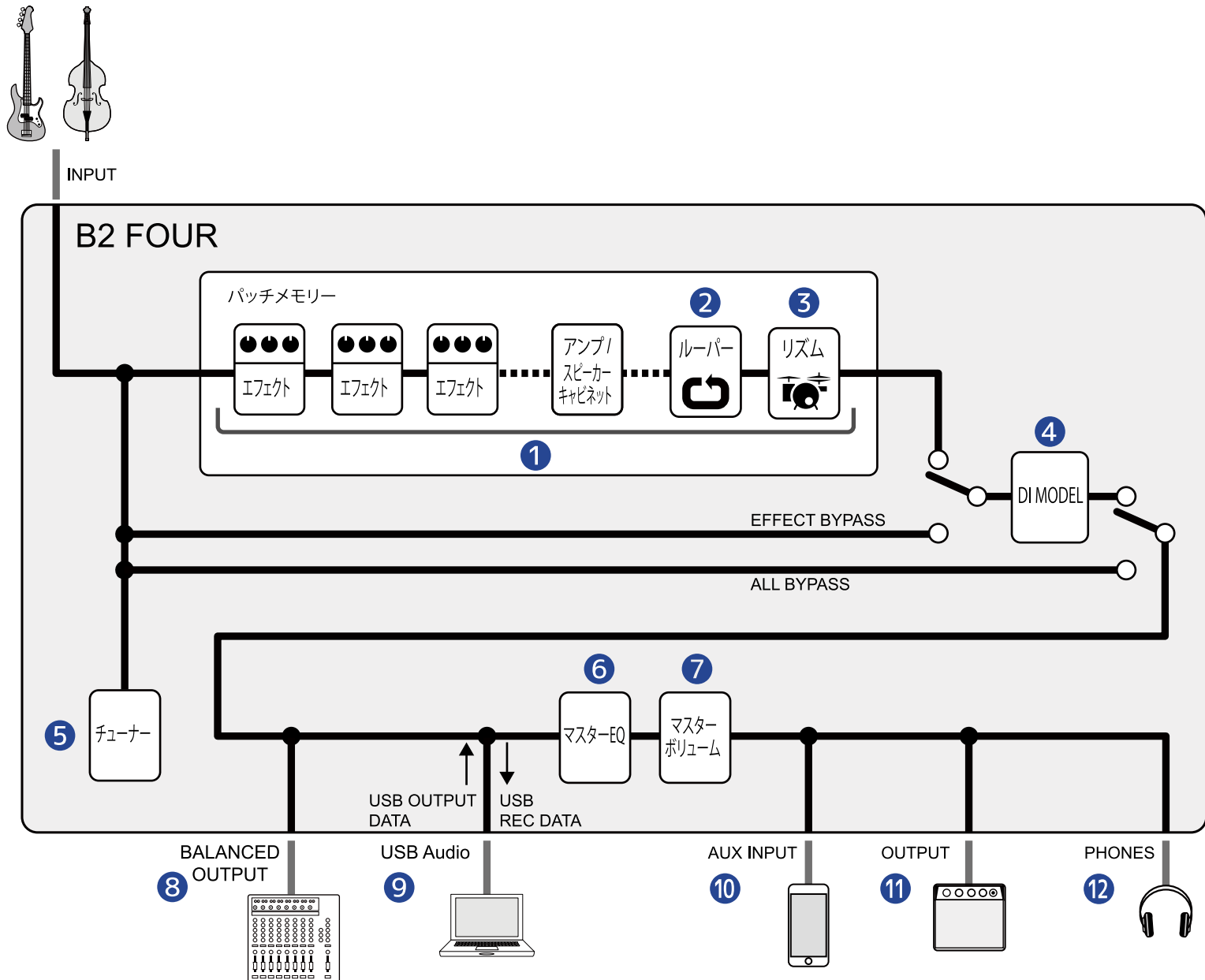
目次

オペレーションマニュアルについて.....	2
用語について.....	3
B2 FOURの構成.....	6
信号の流れ.....	6
メモリーの概念（パッチメモリー）.....	8
各部の役割.....	9
フロントパネル.....	9
リアパネル.....	10
サイドパネル.....	11
ディスプレイに表示される画面について.....	12
MEMORY画面.....	12
EFFECT画面.....	13
LIBRARY画面.....	14
MENU画面.....	15
接続する.....	18
電源をON/OFF する.....	20
電源を入れる.....	20
電源を切る.....	20
DI MODELを切り替える.....	21
BYPASSを切り替える.....	22
全体の音質と出力レベルを調節する.....	24
パッチメモリーを切り替えて演奏する（MEMORY画面）.....	25
プリセレクト機能を使う.....	27
プリセレクト機能をON/OFFする.....	27
プリセレクト機能をONにしたときのパッチメモリーの選択のしかた.....	29
エフェクトを調節する（EFFECT画面）.....	30
EFFECT画面を表示する.....	30
エフェクトをON/OFF する.....	32
エフェクトを変更する.....	33
エフェクトのパラメーターを調節する.....	35
エフェクトの並び順を変更する.....	37
テンポを変更する.....	39
パッチメモリーを管理する.....	41
パッチメモリーの名前を変更する.....	41
パッチメモリーをコピー／保存する.....	43
パッチメモリーを削除する.....	45
パッチメモリーを作成する.....	47
パッチメモリーの変更を元に戻す.....	48
チューナーを使用する.....	50
チューナーを有効にする.....	50

チューナーの設定を変更する.....	51
外部エクスペッションペダルを使用する.....	54
ペダルエフェクトを設定する.....	54
リズムを使用する.....	56
リズムエフェクトを設定する.....	56
リズムを再生／停止する.....	58
リズムパターン.....	59
ルーパーに合わせて演奏する.....	60
ルーパーエフェクトを設定する.....	60
ルーパーの操作について.....	67
オーディオインターフェース機能を使用する.....	72
ドライバをインストールする.....	72
パソコンまたはスマートフォン／タブレットと接続する.....	73
iPhone/iPadからB2 FOURを操作する.....	74
本体の設定をする.....	75
オートセーブを設定する.....	75
ECO モードを設定する.....	76
ディスプレイのコントラストを調節する.....	77
ファームウェアを管理する.....	78
ファームウェアのバージョンを確認する.....	78
アップデートする.....	78
工場出荷時の設定に戻す.....	79
付録.....	80
故障かな？と思う前に.....	80
仕様.....	81

B2 FOURの構成

信号の流れ



① パッチメモリー

入力されたベースの音は、エフェクト、アンプ／スピーカーキャビネットを順に経由します。(→[エフェクト](#)のパラメーターを調節する)

② ルーパー

録音したフレーズをループ再生できます。(→[ルーパー](#)に合わせて演奏する)

③ リズム

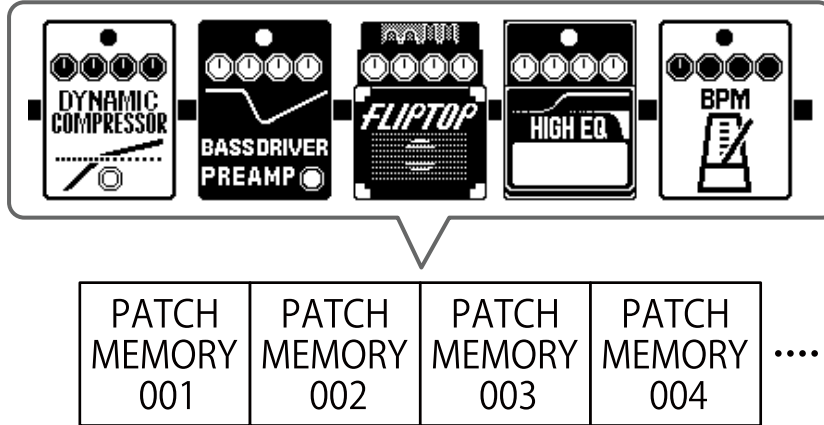
内蔵のリズムパターンでドラム音源を再生することができます。(→[リズム](#)を使用する)

- ④ **DI MODEL**
真空管タイプやソリッドステートタイプの特性を再現したDI MODELを選択できます。（→[DI MODELを切り替える](#)）
- ⑤ **チューナー**
接続したベースのチューニングを行います。（→[チューナーを使用する](#)）
- ⑥ **マスターEQ**
全体の音質を調節します。パッチメモリーを切り替えても設定は保持されます。（→[全体の音質と出力レベルを調節する](#)）
- ⑦ **マスターボリューム**
全体の音量を調節します。パッチメモリーを切り替えても設定は保持されます。（→[全体の音質と出力レベルを調節する](#)）
- ⑧ **BALANCED OUTPUT**
BALANCED OUTPUT端子からバランス出力します。PAミキサーなどを接続します。
- ⑨ **USB AUDIO**
オーディオインターフェース機能でパソコンやスマートフォンと音声データのやり取りができます。（→[オーディオインターフェース機能を使用する](#)）
- ⑩ **AUX IN**
スマートフォン、携帯音楽プレーヤーなどの音声を再生することができます。
- ⑪ **OUTPUT**
アンプまたはパワードモニターを接続します。
- ⑫ **PHONES**
ヘッドフォンを接続します。

メモリーの概念 (パッチメモリー)

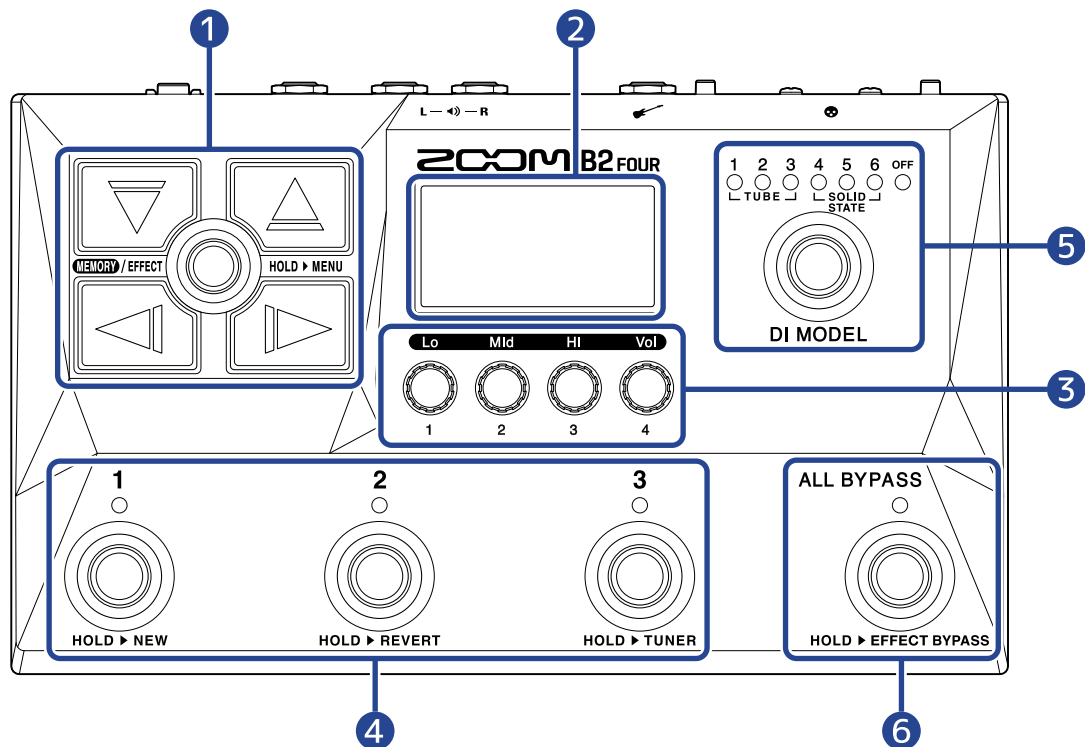
パッチメモリー

使用エフェクト、並び順、各エフェクトのON/OFFやパラメーターの設定値を記録したものです。エフェクトの呼び出しや保存はパッチメモリー単位で行い、300個のパッチメモリーを記録することができます。



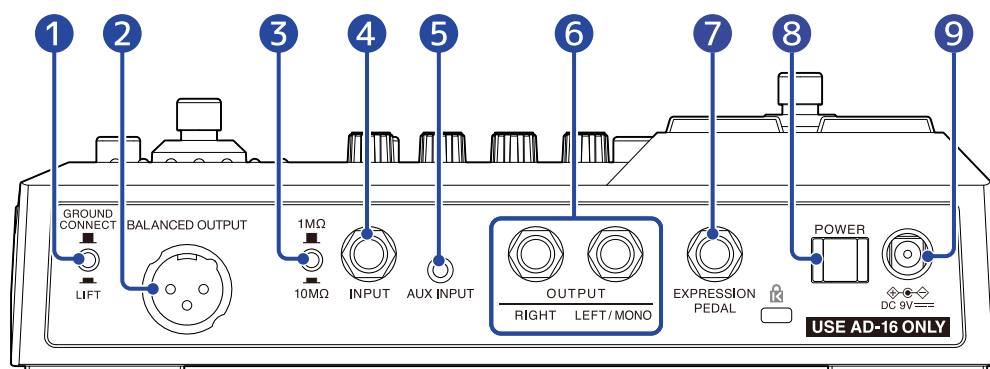
各部の役割

フロントパネル



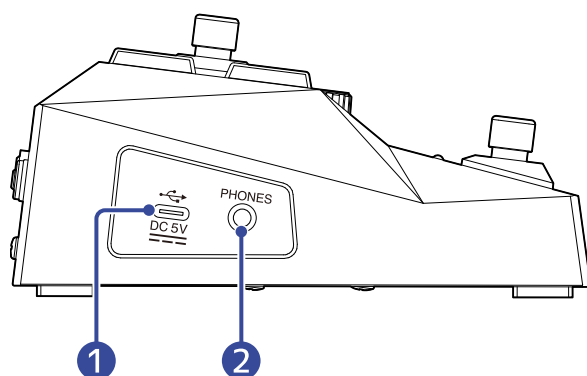
- 1 カーソルキー**
パッチメモリーやエフェクトなどの項目を選択します。
足でも操作できます。
- 2 ディスプレイ**
選択中のパッチメモリーやエフェクトの名称、パラメーターの設定値などを表示します。
- 3 パラメーターノブ**
エフェクトのパラメーター調節、各種設定を行います。
- 4 フットスイッチ／インジケーター**
パッチメモリーの選択、エフェクトのON/OFFができます。
EFFECT画面 表示中は、インジケーターでエフェクトのON/OFFを確認できます。
- 5 DI MODELスイッチ**
DIのモデルを選択します（選択中のモデルが点灯します）。
- 6 バイパススイッチ**
バイパスをON/OFFします。

リアパネル



- 1 GROUND LIFTスイッチ**
BALANCED OUTPUT 端子のグランドへの接続 / 解除を切り替えます。
- 2 BALANCED OUTPUT 端子**
PA システムに接続します。
- 3 インピーダンス選択スイッチ**
接続するベースに合わせてインピーダンスを切り替えます。
- 4 入力端子**
ベースを接続します。
- 5 AUX INPUT 端子**
携帯音楽プレーヤーなどを接続します。
- 6 出力端子**
ベースアンプやパワーモニターを接続します。
- 7 EXPRESSION PEDAL 端子**
エクスプレッションペダル (ZOOM FP02M) を接続して、ペダルエフェクトの調節をします。
- 8 電源スイッチ**
電源をON/OFF します。
- 9 DC9V AC アダプター端子**
専用のACアダプター (ZOOM AD-16) を接続します。

サイドパネル



① USB (Type-C) 端子

パソコンやスマートフォン／タブレットと接続して、オーディオインターフェースとして使用できます。また、Handy Guitar Labを使用すると、スマートフォン／タブレット上でパッチメモリーの管理やエフェクトの編集・追加などができます。USBバスパワー動作に対応しています。

② PHONES出力端子

ヘッドフォンを接続します。

HINT

「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」はApp Storeからダウンロードできます。

ディスプレイに表示される画面について

B2 FOURの操作は、ディスプレイの画面を見ながらキーやノブを使って行います。ここではディスプレイに表示される画面について説明します。



MEMORY画面





電源投入時に表示されます。

パッチメモリーが表示され、演奏したいパッチメモリーや、編集したいパッチメモリーを選択できます。



① パッチメモリー番号

表示中のパッチメモリーは、フットスイッチ  ¹ ~  ³ で選択できます。



 /  を押すと、前/次のパッチメモリーを選択します。  /  を押すと、10個離れたパッチメモリーを選択します。

選択中のパッチメモリーはハイライトされます。

② パッチメモリー名

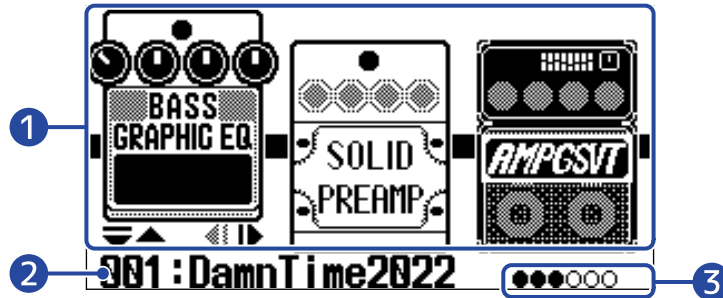
選択中のパッチメモリー名が表示されます。

MEMORY画面を表示させるには

- [MENU画面](#)、[EFFECT画面](#)表示中：  を押します。
- [LIBRARY画面](#) 表示中：選択中のエフェクトを確定し [EFFECT画面](#) を表示した後、  を押します。



EFFECT画面

パッチメモリの編集を行います。



① エフェクト

選択中のパッチメモリ内のエフェクトが表示されます。

 /  を押すと、エフェクトを選択できます。選択中のエフェクトは、一段上に表示されます。

② 選択中のパッチメモリー名

③ 表示中のエフェクト

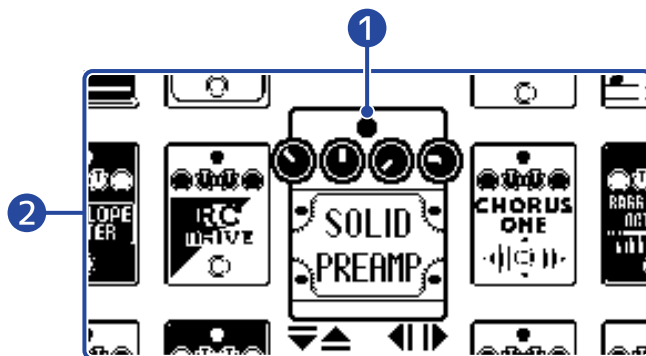
ディスプレイには3つまでのエフェクトを表示できます。黒い丸は、現在表示されているエフェクトの位置を示しています。

EFFECT画面を表示させるには

- MEMORY画面、MENU画面表示中：  を押します。
- LIBRARY画面 表示中：  を押して選択中のエフェクトを確定させます。

LIBRARY画面



パッチメモリーのエフェクトを変更できます。





① 選択中のエフェクト



選択中のエフェクトは、中央で大きく表示されます。

② エフェクトリスト


縦列に同じカテゴリのエフェクトが並んでいます。同じカテゴリのエフェクトを選択するには、 /  を押します。

 /  を押すと、別のカテゴリのエフェクトを選択できます。

LIBRARY画面を表示させるには

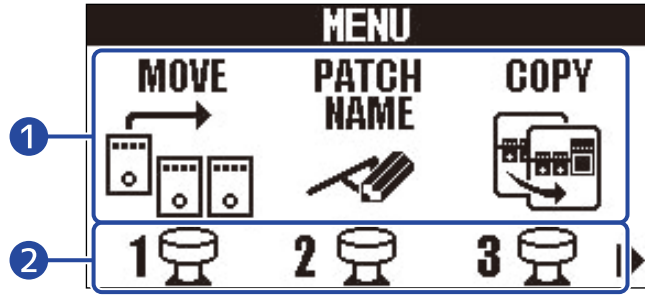
[EFFECT画面](#) で変更したいエフェクトを選択して、 または  を押します。

LIBRARY画面を終了させるには

 を押すと、選択中のエフェクトを確定して、[EFFECT画面](#) を表示します。

MENU画面



B2 FOURの各種設定を行います。



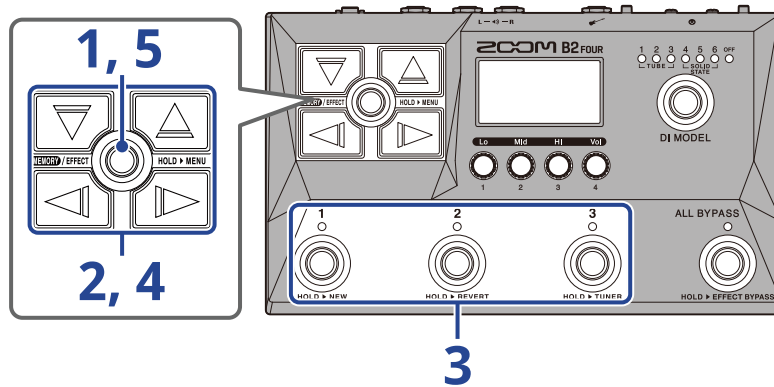
1 設定項目

設定項目がアイコンで表示され、 /  を押して選択します。

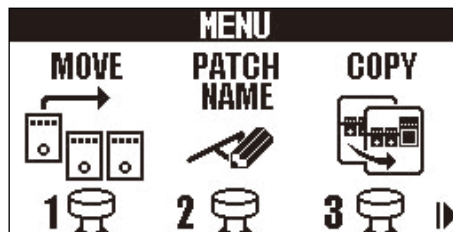
2 フットスイッチ



画面に表示されているアイコンに対応するフットスイッチ  ~  を押すと、設定画面を表示します。

MENU画面の操作






1. を長押しして、MENU画面を表示する

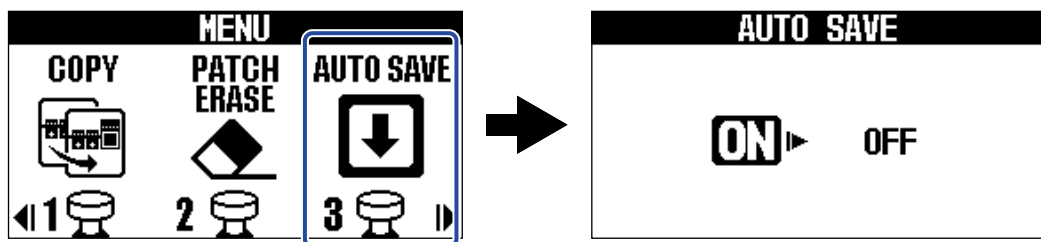






2.  /  を押して、設定したい項目のアイコンを表示させる
各設定の詳細については、参照先をご覧ください。

<p>MOVE </p> <p>エフェクトの並び順を変更します。 (→エフェクトの並び順を変更する)</p>	<p>PATCH NAME </p> <p>パッチメモリーの名前を変更します。 (→パッチメモリーの名前を変更する)</p>
<p>COPY </p> <p>パッチメモリーを保存／コピーします。 (→パッチメモリーをコピー／保存する)</p>	<p>PATCH ERASE </p> <p>パッチメモリーを削除します。 (→パッチメモリーを削除する)</p>
<p>PRE-SELECT </p> <p>プリセレクト機能のON/OFFを切り替えます。 (→プリセレクト機能を使う)</p>	<p>AUTO SAVE </p> <p>オートセーブ機能のON/OFFを切り替えます。 (→オートセーブを設定する)</p>
<p>ALL INIT </p> <p>工場出荷時の状態に戻します。 (→工場出荷時の設定に戻す)</p>	<p>ECO </p> <p>ECOモードのON/OFFを切り替えます。 (→ECOモードを設定する)</p>
<p>VERSION </p> <p>ファームウェアのバージョンを確認します。 (→ファームウェアのバージョンを確認する)</p>	<p>LCD </p> <p>ディスプレイのコントラストを調節します。 (→ディスプレイのコントラストを調節する)</p>

3. アイコンに対応するフットスイッチ  ¹ ~  ³ を押す
選択した設定画面が表示されます。

例：「AUTO SAVE」を選択するときは、 ³ を押します。



4.  /  /  /  を押して、設定を選択する

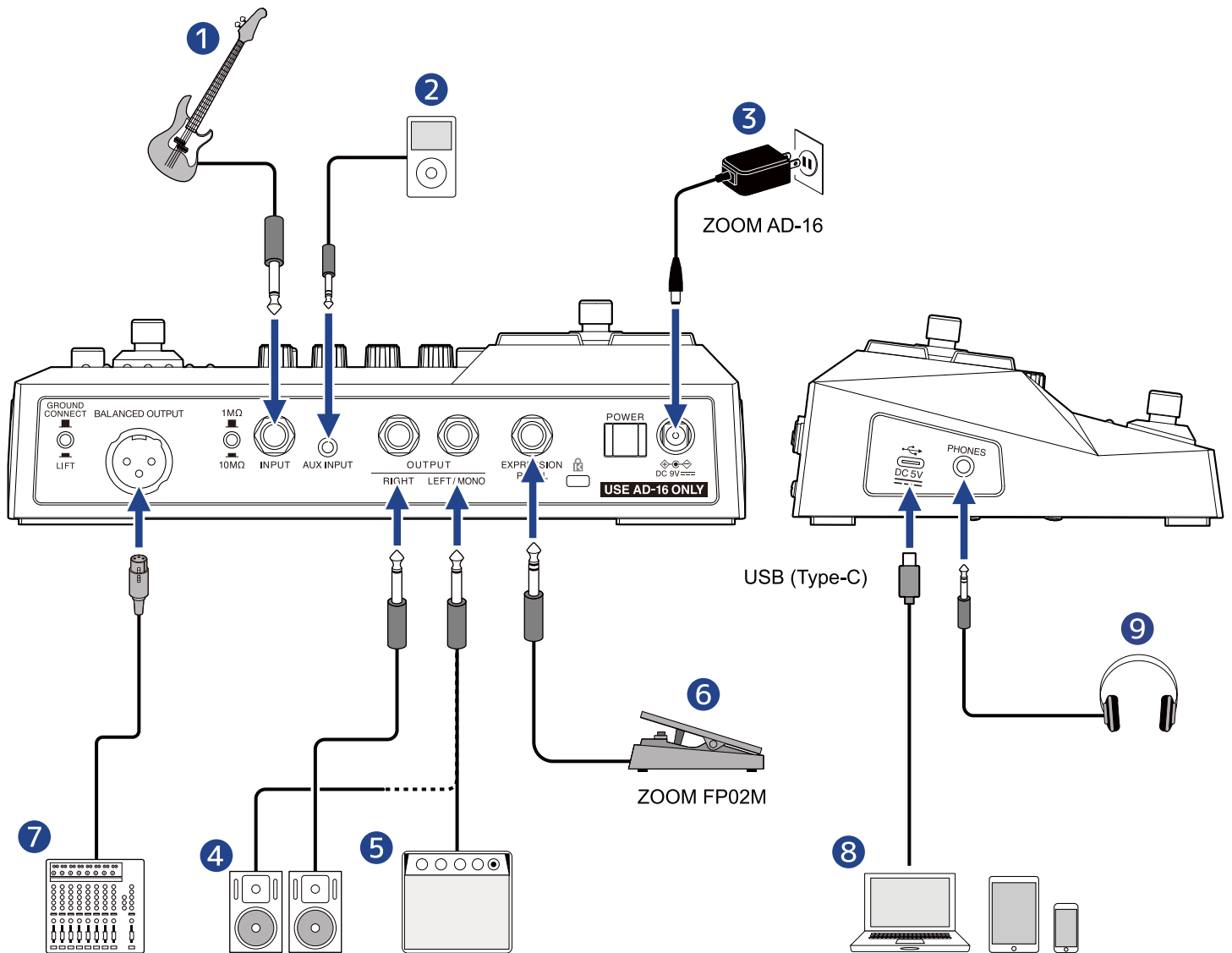


5.  を押す

設定を確定して、[MEMORY画面](#)または[EFFECT画面](#)に戻ります。





接続する



① ベース

接続するベースに合わせてインピーダンス選択スイッチでインピーダンスを切り替えてください。

$1M\Omega$ 	一般的なエレクトリックベースを使用する場合
$10M\Omega$ 	Piezoピックアップを搭載したアコースティックベースを使用する場合

② 携帯音楽プレーヤーなど

音量は接続機器側で行います。

③ ACアダプター (ZOOM AD-16)


④ パワードモニター



⑤ ベースアンプ

6 エクスプレッションペダル (ZOOM FP02M)

ペダルでエフェクトの調節ができます。

7 PAミキサーなど

 でBALANCED OUTPUT端子のグランドへの接続／解除を切り替えることができます。

 CONNECT	グランドピンがグランドに接地します。
 LIFT	グランドピンがグランドから切り離されます。 グランドループによるノイズが発生したときに有効です。

8 パソコン (Mac/Windows) 、スマートフォン、タブレット

USBケーブル (Type-C) で接続します。

B2 FOURをオーディオインターフェースとして使用したり、Handy Guitar Labを使用できます。

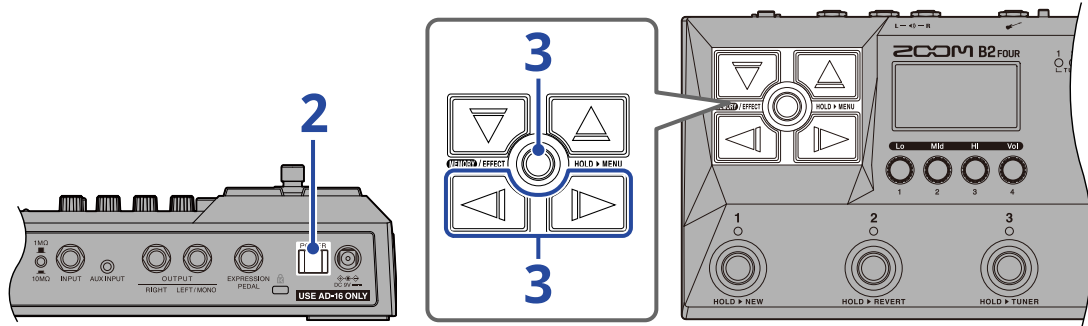
9 ヘッドフォン

HINT

iOS/iPadOS用アプリケーション「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」を使用すると、パッチメモリー管理やエフェクトの編集・追加が可能です。「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」はApp Storeからダウンロードできます。

電源をON/OFF する

電源を入れる



1. アンプやパワードモニターの音量を最小にする

NOTE

ノイズの発生や故障を防ぐために、パワードモニターやベースアンプは接続が終わってから電源をオンにしてください。

2. を”ON”にする

B2 FOURの電源が入り、ディスプレイにMEMORY画面が表示されます。

3. アンプやパワードモニターの音量を上げる

ECO モードについて

- 初期設定ではECOモードが「ON」に設定されており、操作が行われないまま10時間が経過すると、自動的に電源が切れます。
- ECOモードは、「OFF」にすることもできます。(→ [ECOモードを設定する](#))

電源を切る

1. アンプやパワードモニターの音量を最小にする

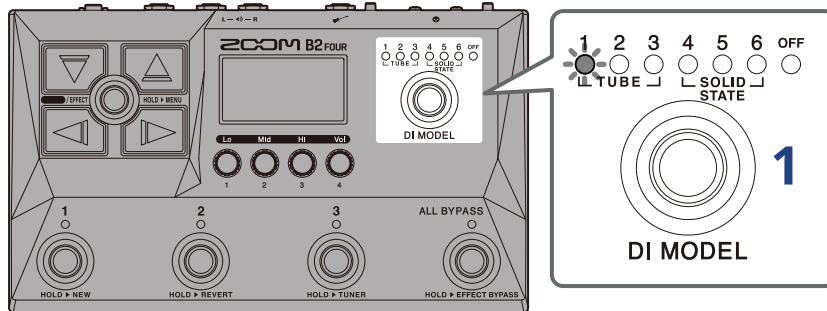
2. を”OFF”にする

ディスプレイの表示が消えます。

DI MODELを切り替える

B2 FOURは真空管タイプとソリッドステートタイプのDI特性を再現したDI MODELを搭載しており、6種類から選択できます。

DI MODELはBALANCED OUTPUT端子とOUTPUT端子、およびPHONESの出力に有効です。

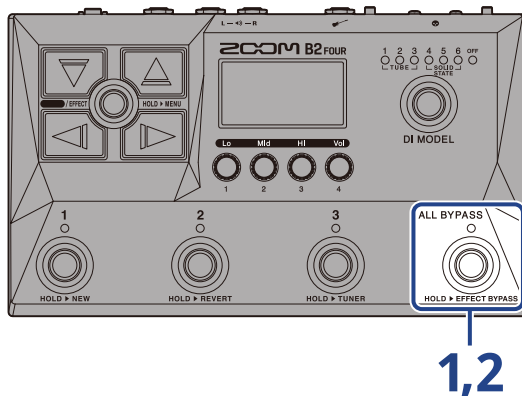


1. を押してDIモデルを選択する

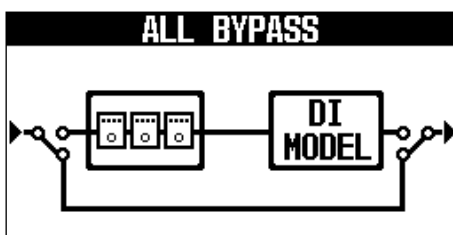
TUBE-1	豊富な倍音と太い低域が特長の真空管DI特性を再現しています。
TUBE-2	明瞭なアタックとタイトな低域が特長の真空管DI特性を再現しています。
TUBE-3	クリアで艶やかなサウンドが特徴の真空管DI特性を再現しています。
SOLID STATE-1	適度なコンプレッションとシャープな音色が特長のソリッドステートDI特性を再現しています。
SOLID STATE-2	歪みの少ないクリアな音色が特長のソリッドステートDI特性を再現しています。
SOLID STATE-3	モータウンサウンドが特徴のソリッドステートDI特性を再現しています。
OFF	DI MODELをOFFします。

BYPASSを切り替える

B2 FOURのDI MODELを含むすべてをバイパスすることができます。また、エフェクト部のみをバイパスすることもできます。

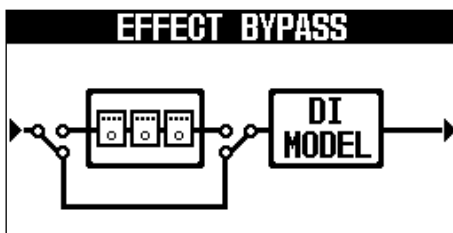


1.  を押す



エフェクト部とDI MODELをバイパスします。

2.  を長押しする



エフェクト部をバイパスします。

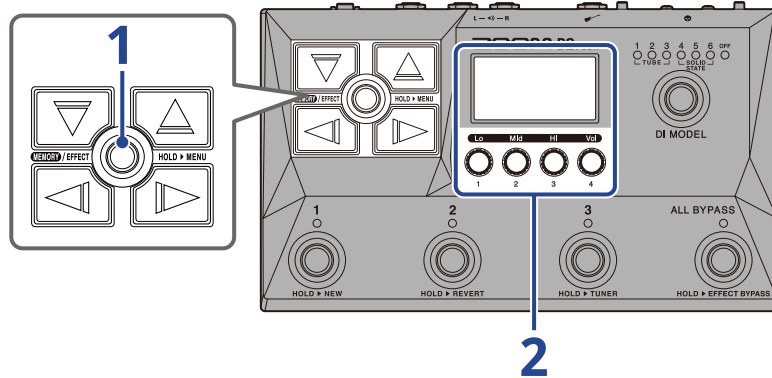
ALL BYPASS	エフェクト部とDI MODELをバイパスします。
EFX BYPASS	エフェクト部をバイパスします。 (DI MODELのみ使用します。)
消灯	バイパスしません。


HINT

- ベースアンプなどのEQや音量は、B2 FOURをバイパスすると調節しやすくなります。
 - 電源ON時はバイパスOFFの状態です。
-


全体の音質と出力レベルを調節する

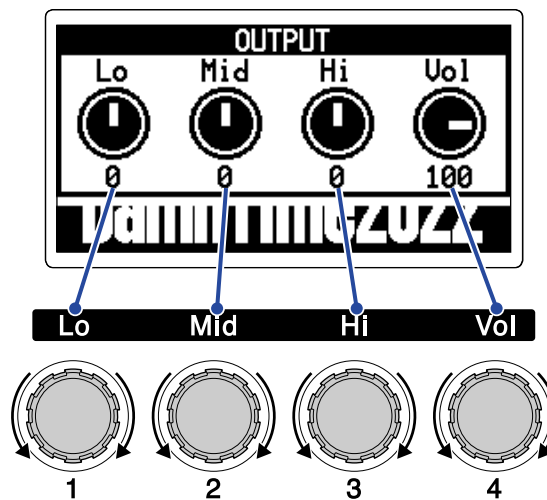
B2 FOURの出力音の音量、音質を調節できます。本設定はOUTPUT端子とPHONESの出力に有効です。



1. MEMORY/EFFECT  を押して、MEMORY画面を表示する



2.  を回して出力音の音質、音量を調節する

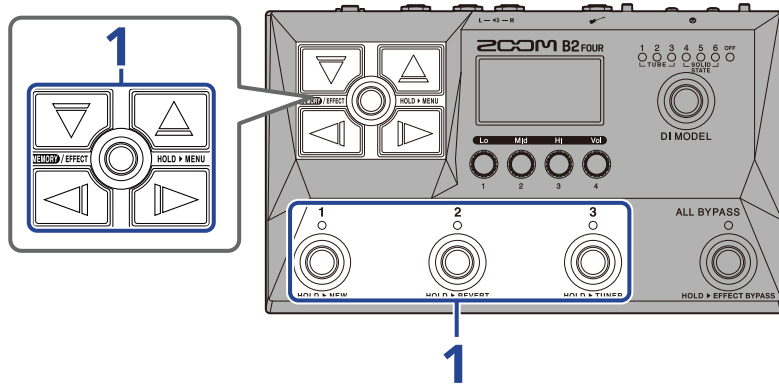








低域 (Lo) / 中域 (Mid) / 高域 (Hi) / 音量 (Vol) を調節します。
調節後しばらくすると、元の画面に戻ります。



パッチメモリーを切り替えて演奏する（MEMORY画面）

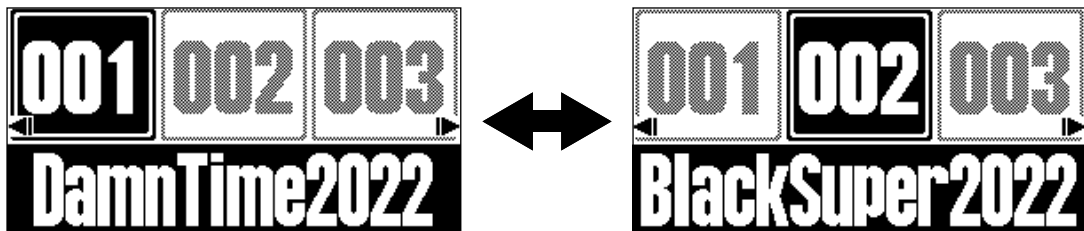
B2 FOURは、エフェクトを“パッチメモリー”で管理します。1つのパッチメモリーには最大5エフェクトを登録して、それぞれのON/OFFやパラメーターの設定を保存できます。



MEMORY画面では、使用するパッチメモリーを切り替えながら演奏できます。

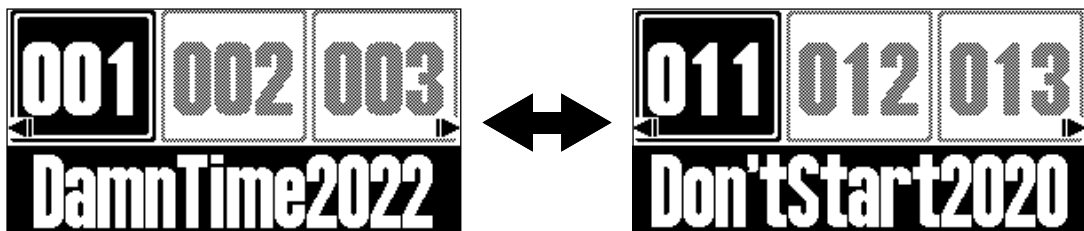




1. MEMORY画面で  /  /  / 、フットスイッチ  ~  を押して、パッチメモリーを選択する

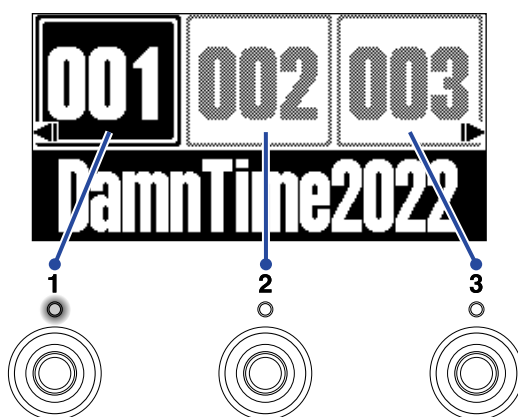
•  /  を押すと、前/次のパッチメモリーを選択します。



•  /  を押すと、10個離れたパッチメモリーを選択できます。



- [MEMORY画面](#)で表示されているパッチメモリーは、フットスイッチ  ~  を押して直接選択できます。






選択中のパッチメモリーのインジケーターが点灯します。

HINT

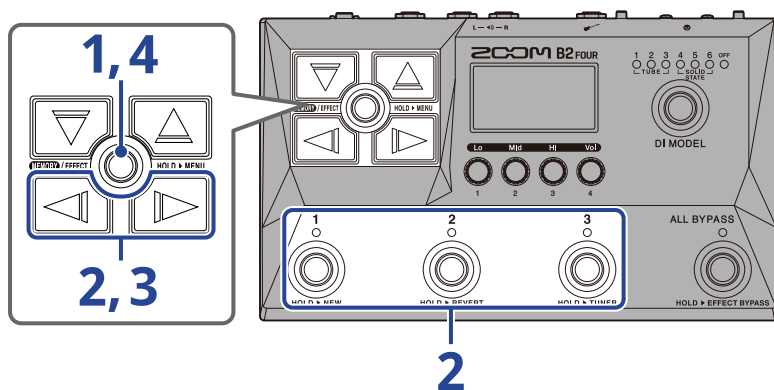
- パッチメモリーは最大で300個まで作成できます。
 - [MEMORY画面](#)表示中はプリセレクト機能を使用できます。あらかじめ次に選択するパッチメモリーを選択しておいてワンタッチで切り替えることができ、ライブ演奏時に離れたところにあるパッチメモリーに切り替えるときに便利です。（→[プリセレクト機能を使う](#)）
-

プリセレクト機能を使う

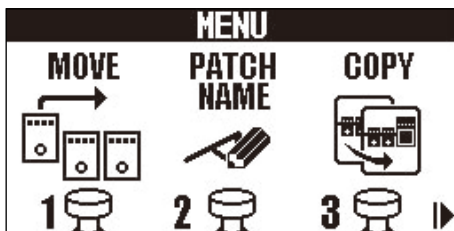
MEMORY画面ではプリセレクト機能が使用できます。




プリセレクト機能をONにすると、 /  /  /  を押してパッチメモリーを切り替えたときに変更をスタンバイ状態とし、フットスイッチ  ~  を押したときにパッチメモリーの変更が確定します。離れたパッチメモリーを直接選択することができ、ライブ演奏時に便利です。

プリセレクト機能をON/OFFする

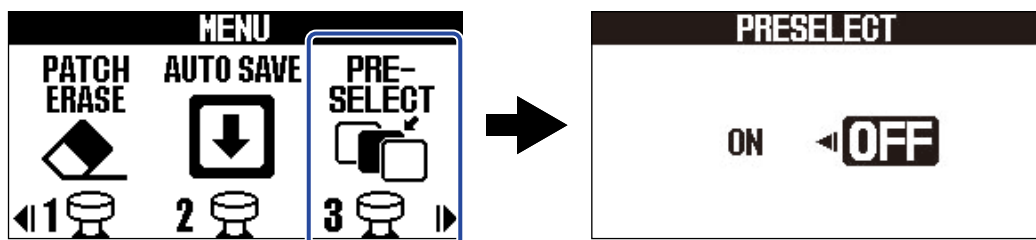




1.  を長押しして、MENU画面を表示する



2.  /  を押して「PRESELECT」を選択し、「PRESELECT」に対応するフットスイッチ（この場合は  ）を押す

PRESELECT画面が表示されます。



3.  /  を押して、ON/OFF を切り換える

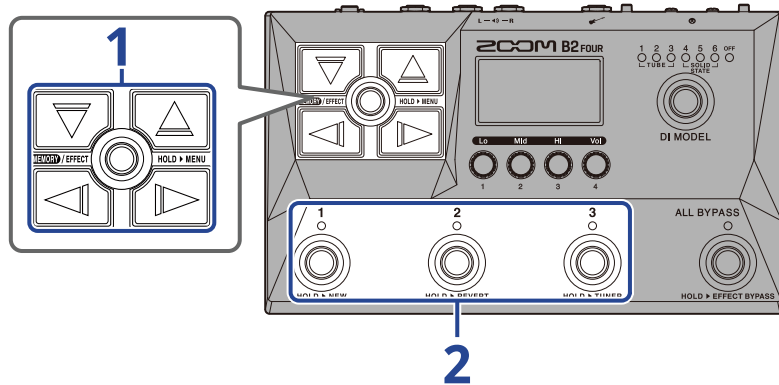


設定	説明
ON	プリセレクト機能をONにします。
OFF	プリセレクト機能をOFFにします。

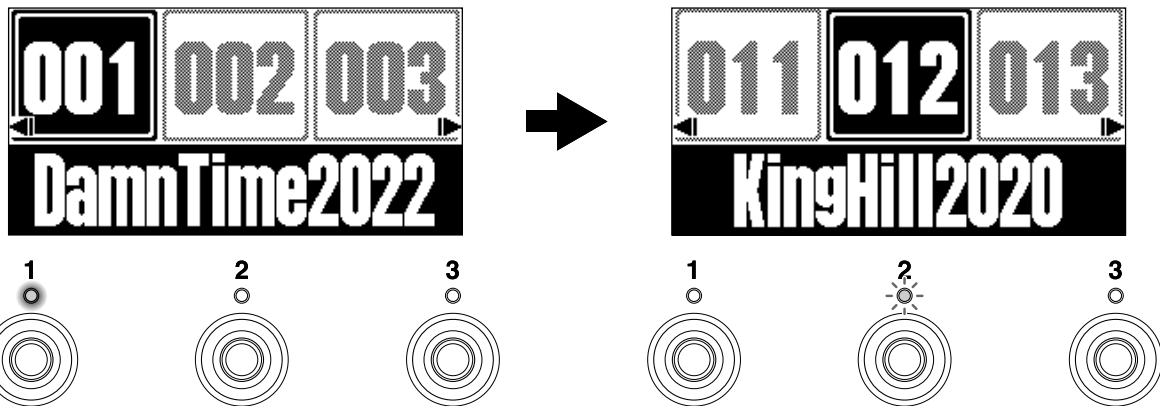
4.  を押す

設定を確定して、[MEMORY画面](#)または[EFFECT画面](#)に戻ります。

プリセレクト機能をONにしたときのパッチメモリの選択のしかた



1. MEMORY画面で / / / を押して、次に選択するパッチメモリを表示する
例：パッチメモリ「001」を演奏中に、「012」を選択した場合



次に選択するパッチメモリに対応するフットスイッチ（この場合は ）のインジケータが点滅します。

2. インジケータが点滅しているフットスイッチ ~ を押して選択を確定する

~ を押したときにパッチメモリが切り替わり、対応するフットスイッチのインジケータが点灯します。



エフェクトを調節する（EFFECT画面）

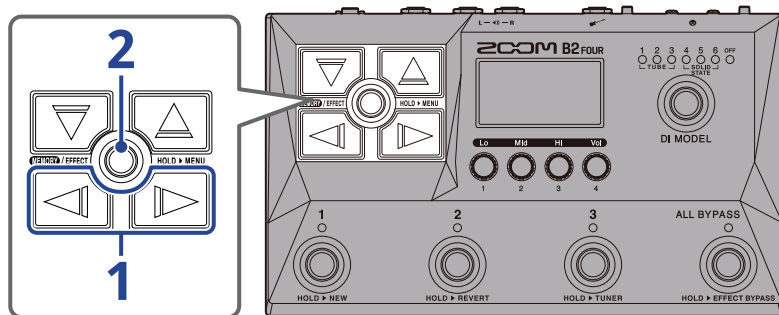
エフェクトの変更や、パラメーター調節などの操作はEFFECT画面で行います。
パッチメモリーの編集をすることができます。



変更内容の保存について

- オートセーブ機能をONにすると、パッチメモリーの変更内容は自動的に保存されます（初期設定はONです）。（→ [オートセーブを設定する](#)）
- オートセーブ機能をOFFにした場合はパッチメモリーは自動で保存されません。パッチメモリーの内容を変更すると、ディスプレイ右上に **EDITED** が表示され保存されている設定から変わったことを示します。必要に応じて保存してください。（→ [パッチメモリーをコピー／保存する](#)）



EFFECT画面を表示する

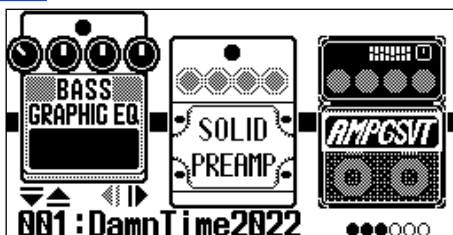


1. MEMORY画面で  /  を押して、エフェクト調節したいパッチメモリーを選択する（→ [パッチメモリーを切り替えて演奏する（MEMORY画面）](#)）



2. MEMORY / EFFECT を押す

選択したパッチメモリの [EFFECT画面](#) が表示されます。

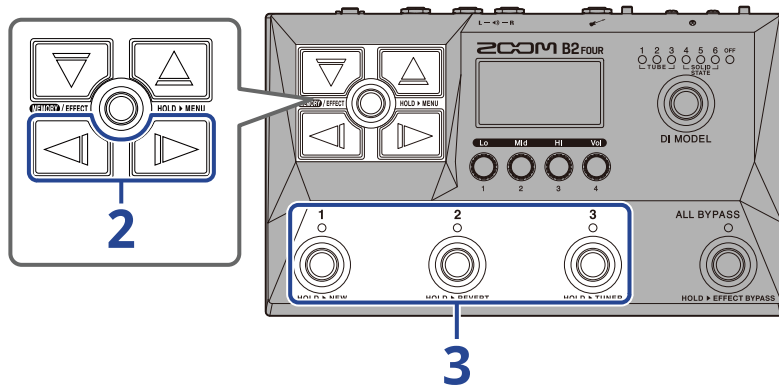


HINT



 を押すと、[MEMORY画面](#) に戻ります。

エフェクトをON/OFF する

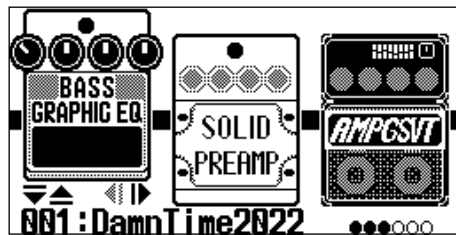
EFFECT画面ではパッチメモリーで使用しているエフェクト／アンプがディスプレイに表示され、フットスイッチでお好みのエフェクトをON/OFFすることができます。





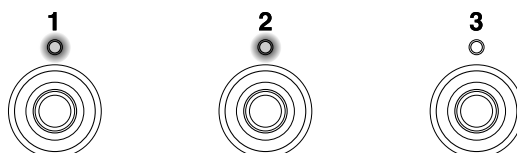
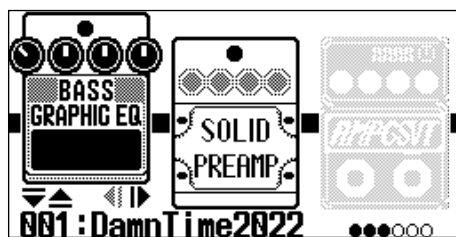
1. エフェクトをON/OFFしたいパッチメモリーの**EFFECT画面**を表示させる (→[EFFECT画面を表示する](#))

2.  /  を押して、ON/OFFしたいエフェクトをディスプレイに表示させる

ディスプレイには3つのエフェクトが表示されます。フットスイッチではディスプレイに表示されているエフェクトのON/OFFができます。



3. フットスイッチ  ~  を押して、エフェクトをON/OFFする



エフェクトON時はインジケータが点灯します。

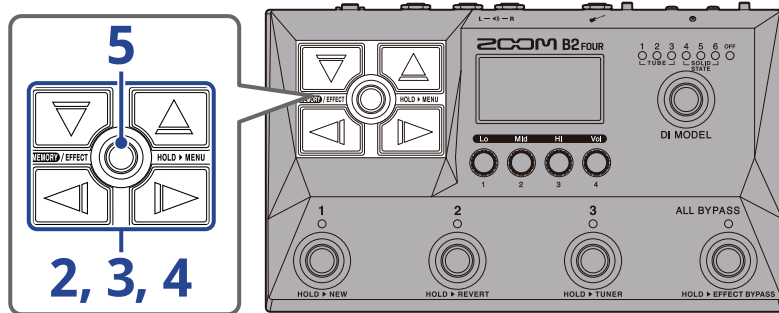
OFFのエフェクトはインジケータが消灯し、ディスプレイのエフェクトアイコンが薄く表示されます。

HINT



フットスイッチに特殊機能が割り当てられているエフェクトがあります (押し続けている間のみエフェクトONなど)。エフェクト調節画面で特殊機能を選択することができます。 (→ [フットスイッチの特殊機能について](#))

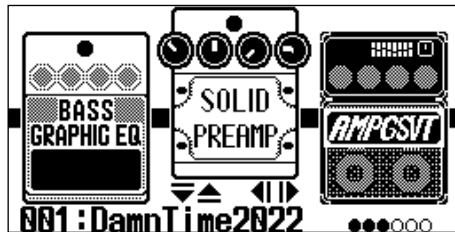
エフェクトを変更する



パッチメモリのエフェクトをお好みのエフェクトに変更します。



1. エフェクトを変更したいパッチメモリの EFFECT画面 を表示させる (→EFFECT画面を表示する)





2.  /  を押して、変更したいエフェクトを選択する

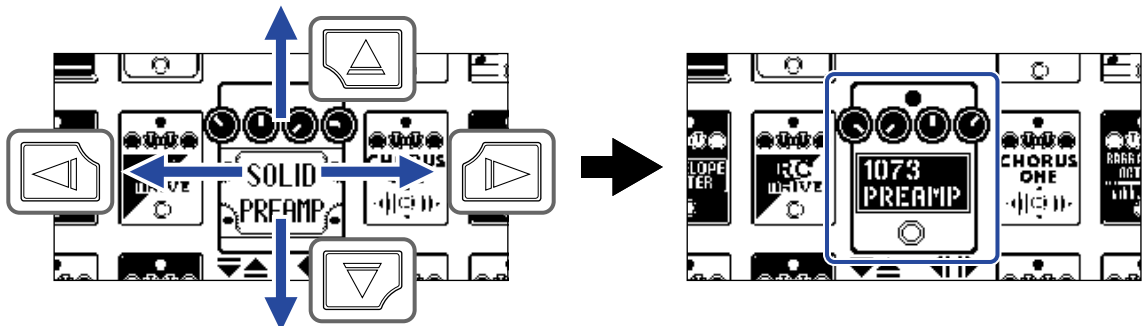


3.  または  を押す


エフェクトの一覧 (LIBRARY画面) が表示されます。LIBRARY画面では選択しているエフェクトの音のみを確認することができます。

4.  /  /  /  を押して、エフェクトを選択する

-  /  : 同じカテゴリ内の前/次のエフェクトを選択します。
-  /  : 前/次のカテゴリを選択します。

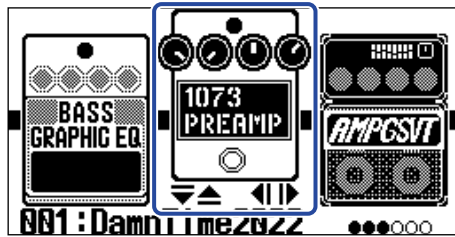


HINT


 を回すとエフェクト調節画面が表示され、選択中のエフェクトのパラメーターを調節することができます。
(→エフェクトのパラメーターを調節する)

5. MEMORY / EFFECT を押す

選択したアンプまたはエフェクトに変更され、EFFECT画面に戻ります。



NOTE

- パッチメモリーで使用しているエフェクトがHandy Guitar Lab上で削除されているときは、削除されたエフェクトは  と表示され無効になります。
- AMP、PEDAL、Rhythm、Looperカテゴリのエフェクトは、1つのパッチメモリー中にそれぞれ1つだけ選択できます。
- LIBRARY画面表示中は、選択中のエフェクト音のみが出力されます。パッチメモリー全体の音を確認する場合は、MEMORY画面、EFFECT画面を表示してください。

HINT

各エフェクトの説明はHandy Guitar Labで確認することができます。

エフェクトを追加するには

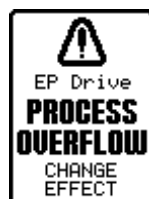
3 などの数字のアイコンの箇所にはエフェクトが割り当てられていません。手順2で数字のアイコンを選択し、手順3～でエフェクトを選択することによってエフェクトを追加できます。追加したエフェクトの位置は、「[エフェクトの並び順を変更する](#)」で変更できます。

エフェクトを削除するには

手順2で削除したいエフェクトを選択し、手順4で **3** などの数字のアイコンを選択します。

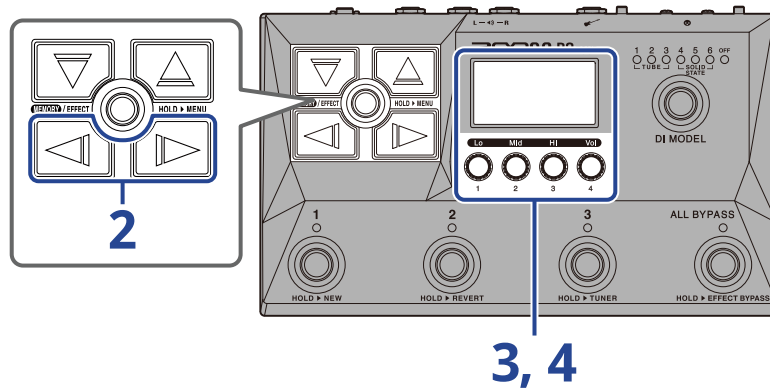
パッチメモリーのエフェクト数について

B2 FOURでは5つのエフェクトを自由に組み合わせることができますが、処理能力の限界を超えた場合には、“PROCESS OVERFLOW”と表示され、エフェクトがバイパス状態になります。この状態を解除するには、いずれかのエフェクトタイプを変更してください。





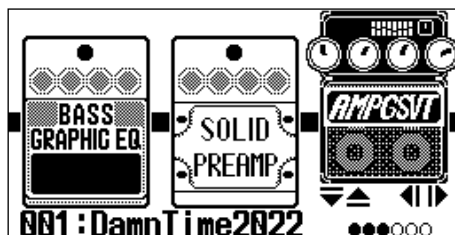
エフェクトのパラメーターを調節する

パッチメモリーで使用している各エフェクトの調節を行います。



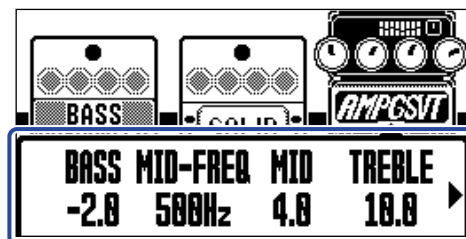
1. エフェクトのパラメーターを調節したいパッチメモリーの EFFECT画面 を表示させる (→ EFFECT画面を表示する)

2.  /  を押して、パラメーターを調節したいエフェクトを選択する

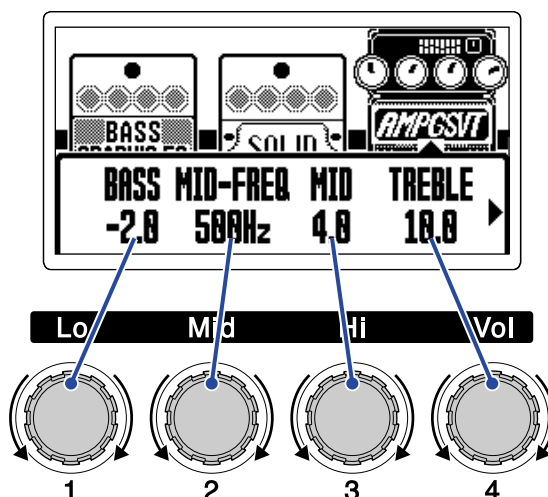


3.  を回す

選択したエフェクトのパラメーター調節画面が表示されます。





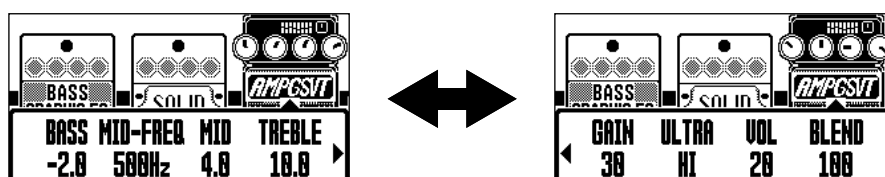
4. を回してエフェクトのパラメーターを調節する



調節後しばらくすると、元の画面に戻ります。

アンプなどの一部のエフェクトは、パラメーターが多いため設定画面を2ページ使用します。

 /  を押して、調節するパラメーターを表示します。

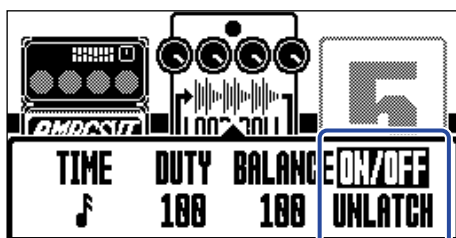


HINT

- TimeやRateなどのエフェクトパラメーターで音符マークを選択すると、テンポに同期させることができます。(→[テンポを変更する](#))
- 各エフェクトの説明はHandy Guitar Labで確認することができます。
- エフェクトを変更／追加／削除するには(→[エフェクトを変更する](#))

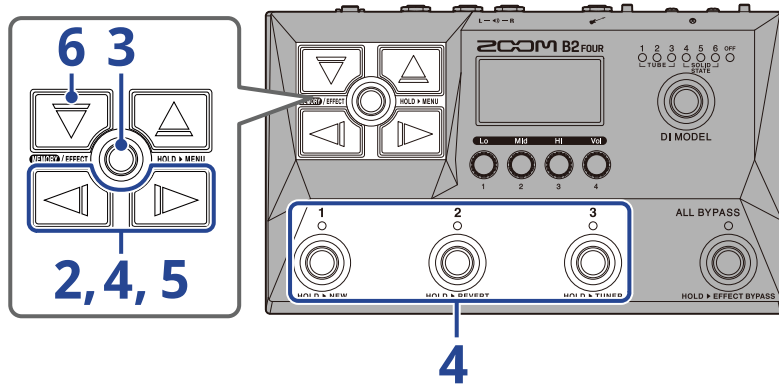
フットスイッチの特殊機能について

フットスイッチを押している間のみエフェクトをONにするなど、フットスイッチに特殊機能が割り当てられているエフェクトがあります。特殊機能を選択するパラメーターは、ディスプレイ上に白黒反転表示されます。



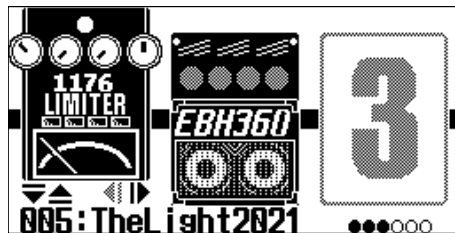
エフェクトの並び順を変更する

パッチメモリーのエフェクトをお好みの並び順に変更します。

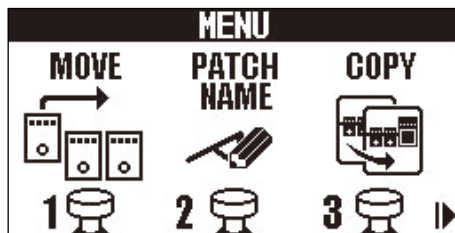


1. エフェクトの並び順を変更したいパッチメモリーの EFFECT画面 を表示させる (→ EFFECT画面を表示する)

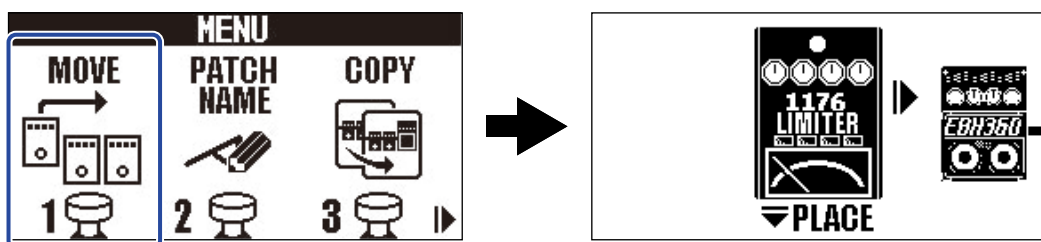
2. / を押して、並べ変えるエフェクトを選択する





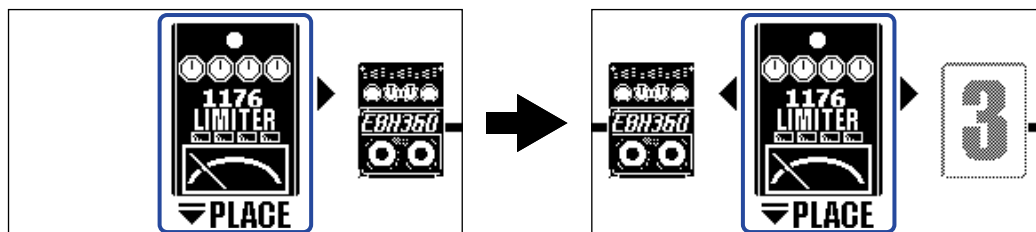
3. を長押しして、 MENU画面 を表示する



4. / を押して「MOVE」を選択し、「MOVE」に対応するフットスイッチ（この場合は ）を押す
MOVE画面が表示されます。



5.  /  を押して、エフェクトをお好みの位置に移動する



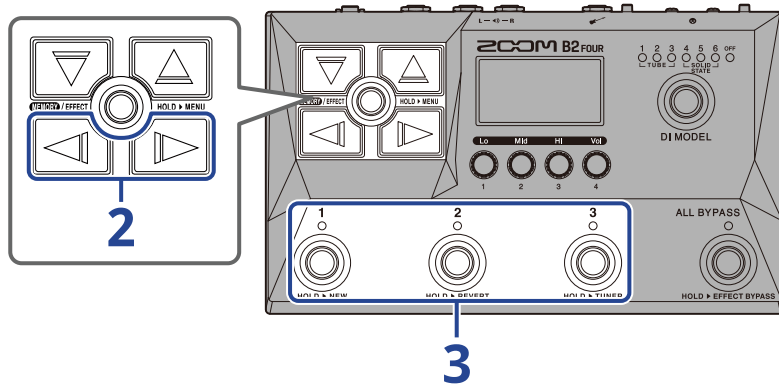
6.  を押す

並べ替えが確定し、[EFFECT画面](#) に戻ります。



テンポを変更する

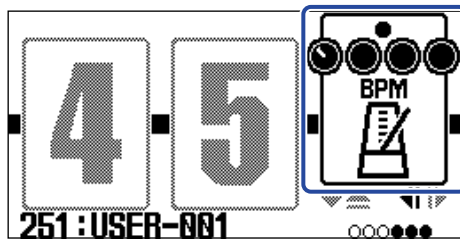
リズム、ルーパー、ディレイエフェクトや、一部のモジュレーションエフェクトで使用するテンポを調節することができます。


テンポはパッチメモリーごとに設定します。



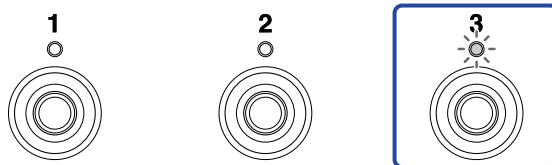
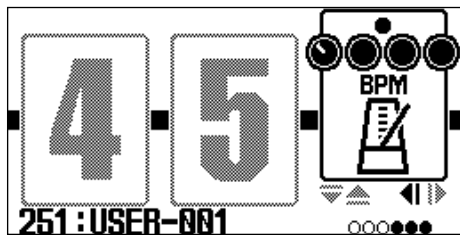
1. テンポを変更したいパッチメモリーの EFFECT画面 を表示させる (→ EFFECT画面を表示する)

2.  /  を押して、BPMモジュールを選択する




3. 対応するフットスイッチ (この場合は ) を押す

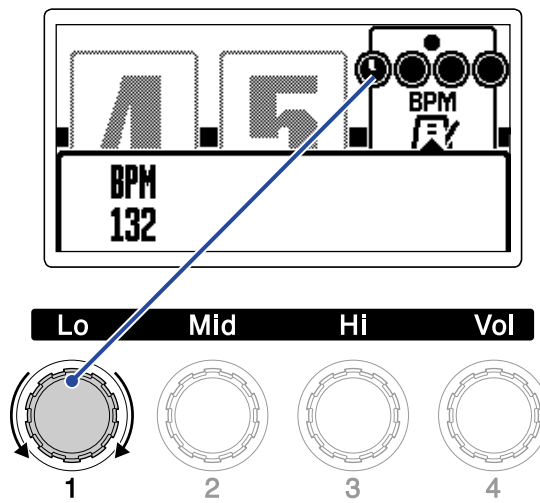
フットスイッチを押した間隔でテンポを設定することができます。(タップテンポ)



設定したテンポの間隔でインジケーターが点滅します。

HINT

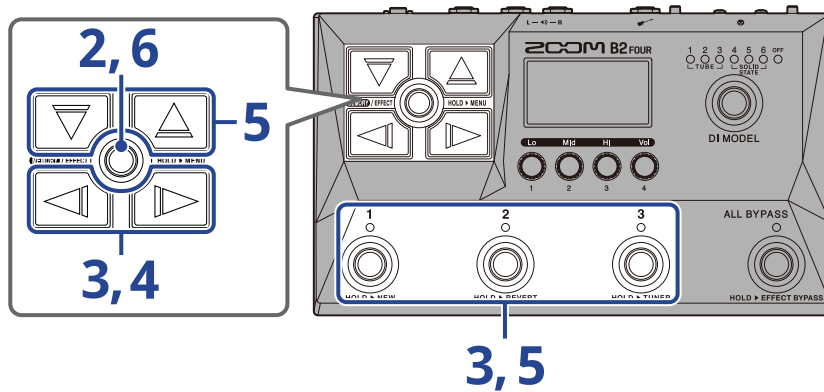
- テンポは♩=40～250の間で設定できます。
-  を回すとテンポ調節画面が表示され、テンポを設定することができます。



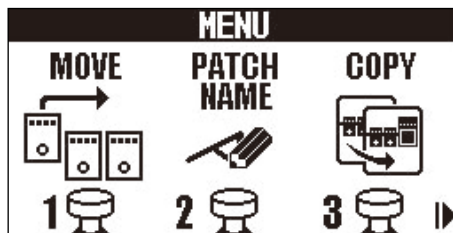
設定したテンポはディスプレイに表示されます。
設定後しばらくすると元の画面に戻ります。

パッチメモリーを管理する

パッチメモリーの名前を変更する

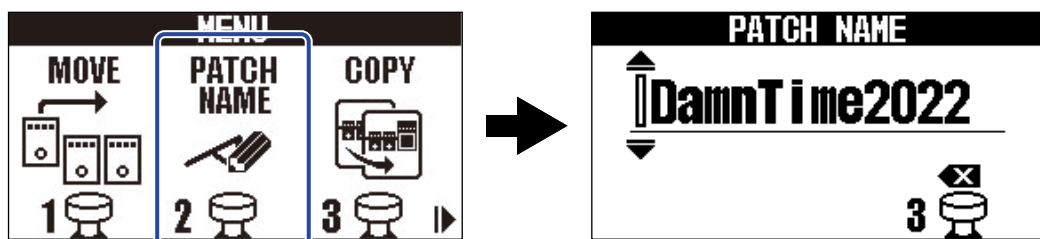


1. 名前を変更したいパッチメモリーを表示させる (→ パッチメモリーを切り替えて演奏する (MEMORY画面))
2. **MEMORY/EFFECT** (⊙) を長押しして、MENU画面を表示する





3. **MEMO** (◀) / **MEMO** (▶) を押して「PATCH NAME」を選択し、「PATCH NAME」に対応するフットスイッチ（この場合は ² (⊙)) を押す

PATCH NAME画面が表示されます。







4.  /  を押して、カーソルを移動する



5.  /  を押して、文字を挿入する



-  /  を長押しすると、文字を連続して変更することができます。
-  を押すと、カーソルの前の文字を削除できます。
-  を長押しすると、すべての文字を削除できます。

6.  を押す

名前を確定して、[MEMORY画面](#)に戻ります。

HINT

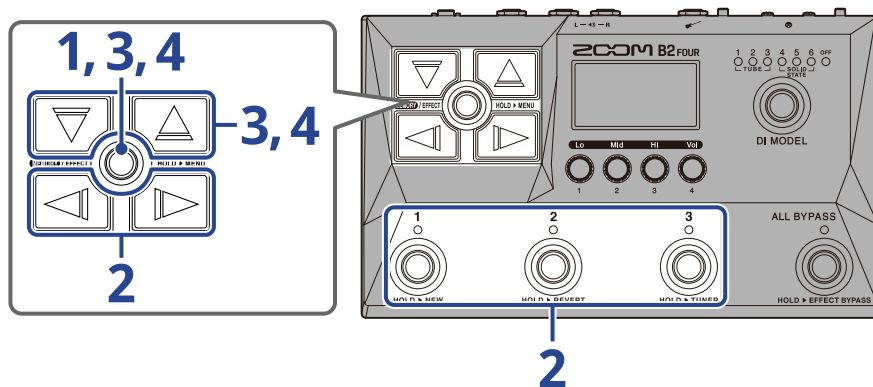
使用可能な文字／記号は次の通りです。

!%&' +, - . = _ (space) A-Z, a-z, 0-9

パッチメモリーをコピー／保存する

オートセーブ機能がOFFのときは（初期設定はON）、エフェクト、アンプ調節や音量設定などの変更は自動で保存されません。その場合は手動で保存します。

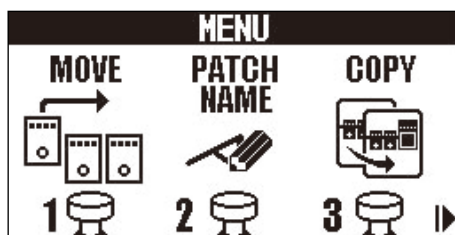
パッチメモリーを他の場所に保存（コピー）することもできます。



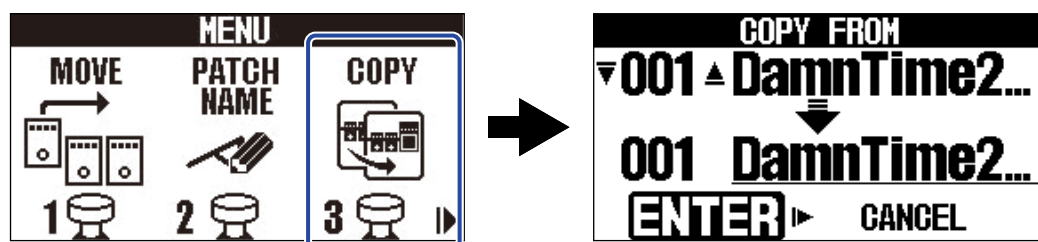
HINT

オートセーブ機能について詳しくは、「[オートセーブを設定する](#)」を参照してください。

1. **MEMORY/EFFECT** を長押しして、**MENU画面**を表示する






2. / を押して「COPY」を選択し、「COPY」に対応するフットスイッチ（この場合は ）を押す
COPY画面が表示されます。



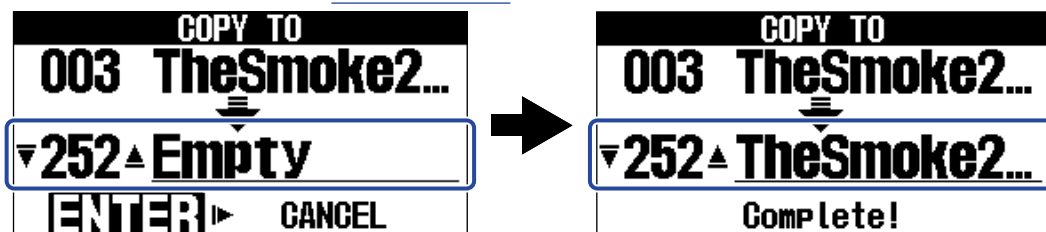
オートセーブ機能（→[オートセーブを設定する](#)）がOFFのときは、「COPY」の代わりに「SAVE」が表示されますので、「SAVE」を選択してください。



3.  /  を押してコピーしたいパッチメモリーを選択し、**MEMORY / EFFECT**  を押す





4.  /  を押してコピー／保存先のパッチメモリーを選択し、**MEMORY / EFFECT**  を押す
パッチメモリーがコピー／保存され、[MEMORY画面](#)に戻ります。



「Empty」と表示されているパッチメモリーは、空きのパッチメモリーです。

HINT

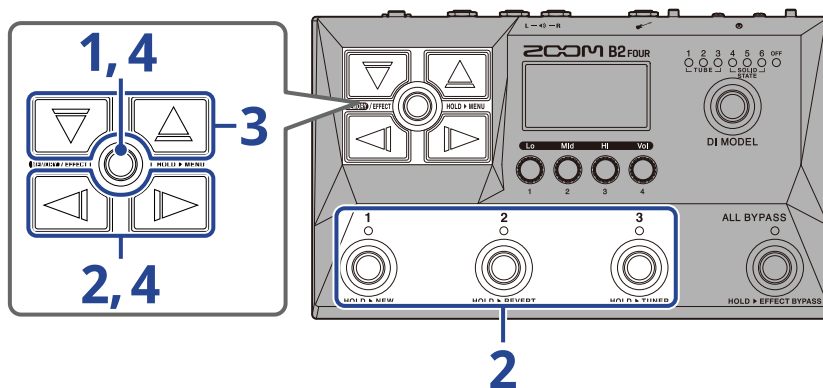
- 手順3または4で  を押し「CANCEL」を選択して **MEMORY / EFFECT**  を押すと、コピー／保存をキャンセルして[MEMORY画面](#)に戻ります。
- オートセーブ機能をOFFにした場合はパッチメモリーは自動で保存されません。オートセーブ機能をOFFのときにパッチメモリーの内容を変更すると、画面右上に **EDITED** が表示され保存されている設定から変わったことを示します。(→[オートセーブを設定する](#))



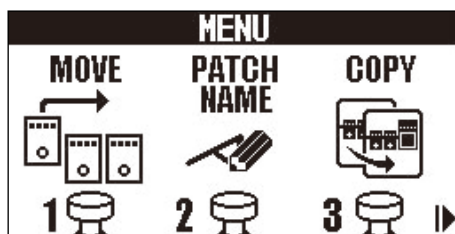
- オートセーブ機能がOFFのときは、手順2で「COPY」の代わりに「SAVE」が表示されます。(→[オートセーブを設定する](#))

パッチメモリーを削除する

不要なパッチメモリーを削除します。

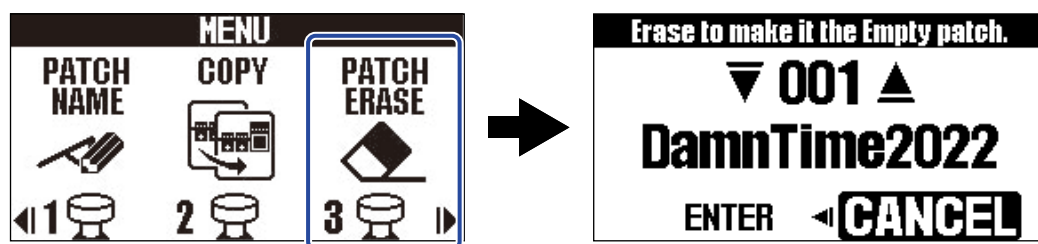


1. **MEMORY / EFFECT** (⊙) を長押しして、**MENU画面**を表示する

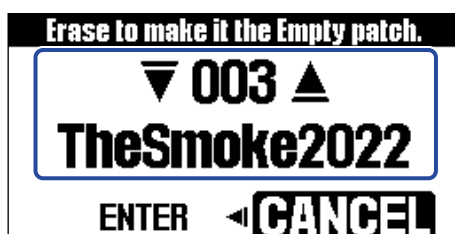




2. **◀ / ▶** を押して「PATCH ERASE」を選択し、「PATCH ERASE」に対応するフットスイッチ（この場合は **3**）を押す

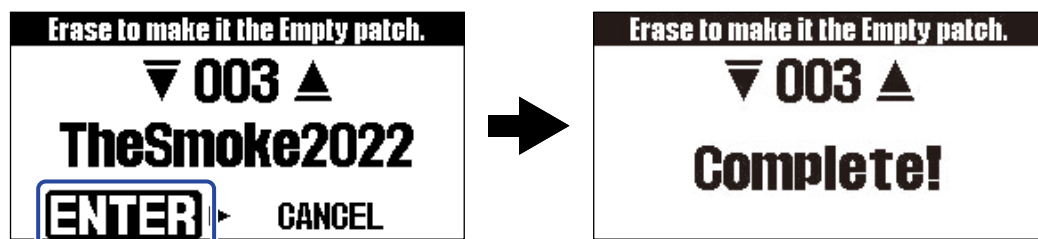
PATCH ERASE画面が表示されます。



3. **▼ / ▲** を押して、削除したいパッチメモリーを選択する



4.  を押し「ENTER」を選択し、 を押す



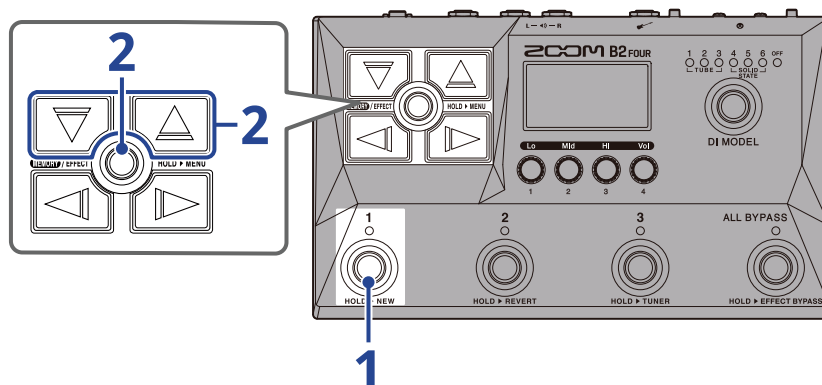
削除したパッチメモリーは空きとなり、「Empty」と表示されます。


HINT

手順4で  を押し「CANCEL」を選択して  を押すと、削除をキャンセルして [MEMORY画面](#) に戻ります。




パッチメモリーを作成する

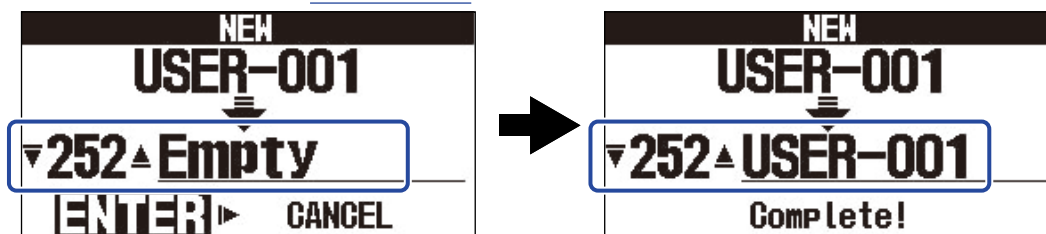
パッチメモリーを新たに作成します。



1. フットスイッチ  を長押しする
NEW画面が表示されます。



2.  /  を押して作成先を選択し、 を押す
新しくパッチメモリーが作成され、EFFECT画面が表示されます。



「[エフェクトを変更する](#)」でエフェクトを割り当てて、パッチメモリーを編集します。

NOTE

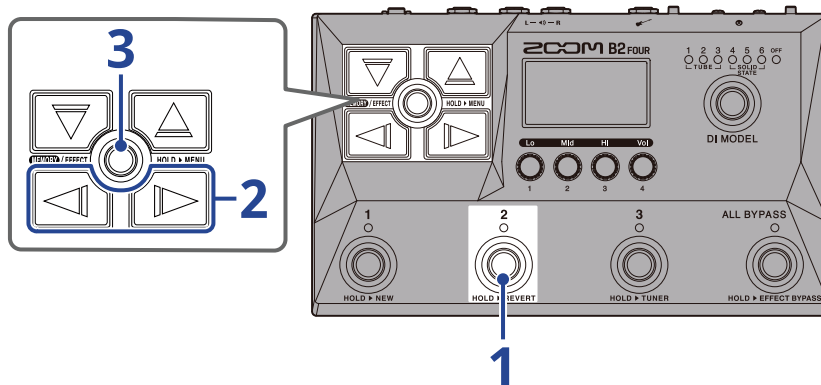
パッチメモリーは300個保存することができます。空きがない場合はNEW画面が表示されません。不要なパッチメモリーを削除してから操作を行ってください。（→[パッチメモリーを削除する](#)）


HINT

手順2で  を押し「CANCEL」を選択して  を押すと、作成をキャンセルして MEMORY画面 に戻ります。



パッチメモリーの変更を元に戻す

パッチメモリーの変更を、パッチメモリー選択直後の状態または工場出荷状態に戻します。



1. フットスイッチ  を長押しする
REVERT画面が表示されます。



2.  /  を押して、どの状態にするか選択する



設定	説明
PREVIOUS	パッチメモリーを選択直後の状態に戻します。
FACTORY	パッチメモリーを工場出荷状態に戻します。

3.  を押す



パッチメモリーを手順2で選択した状態に戻して、[MEMORY画面](#)に戻ります。

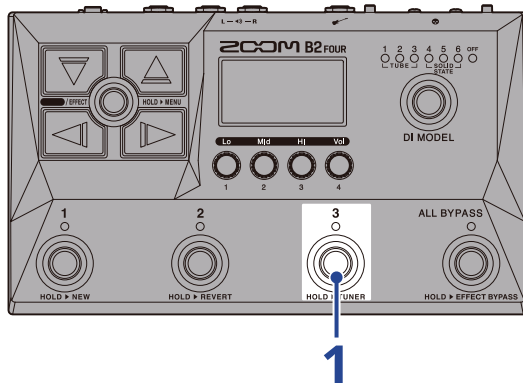
HINT

手順2で  を押し「CANCEL」を選択して  を押すと、操作をキャンセルして [MEMORY画面](#) に戻ります。

チューナーを使用する

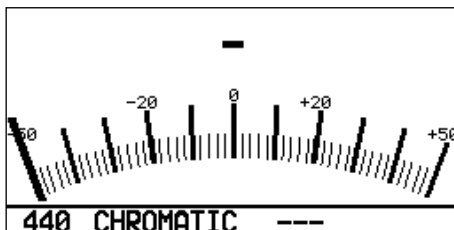
チューナーを有効にする

チューナーを有効にしてB2 FOURでベースをチューニングします。

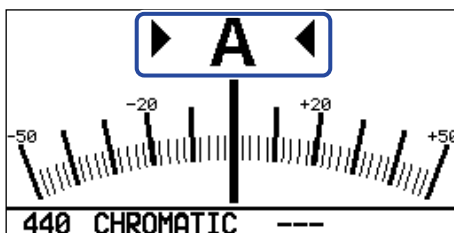


1. ③を長押しする

チューナーが有効になりディスプレイにチューナー画面が表示されます。



2. チューニングしたい弦を開放で弾き、ピッチを調整する



- 最寄りの音名とピッチのズレが表示されます。
- ピッチが合うと、左右のインジケータが表示されます。


チューナーを終了するには

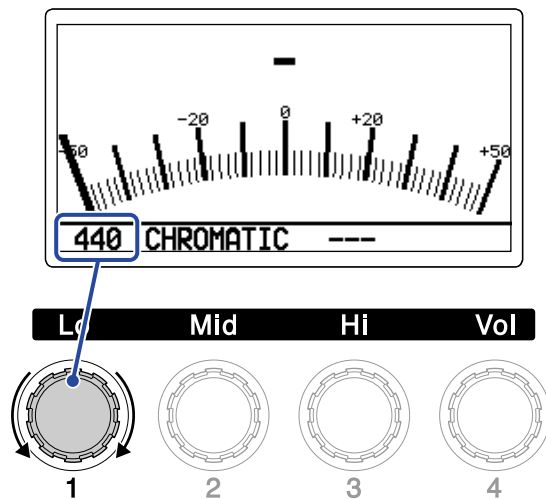
チューナー使用中にフットスイッチ ① ~ ③ を押すと、チューナーを終了して元の画面が表示されます。

チューナーの設定を変更する

チューナーの基準ピッチやタイプを変更したり、フラットチューニングの設定をすることができます。

チューナーの基準ピッチを変更する

 を回して基準ピッチを変更します。

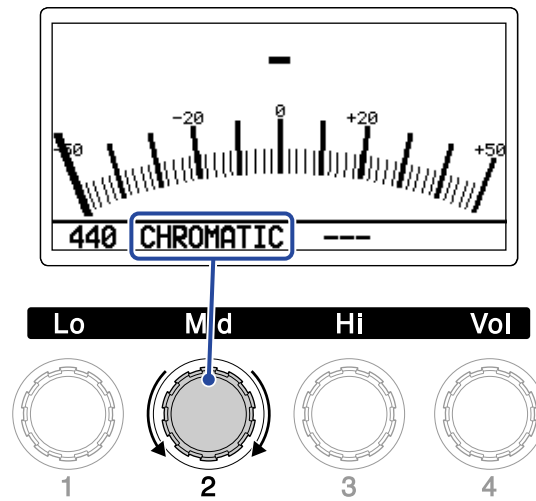


HINT

設定範囲は中央A=430 ~ 450 Hz です。

チューナータイプを選択する

🌀 を回してチューナータイプを選択します。




設定	説明
CHROMATIC	最寄りの音名（半音単位）を基準にしてズレを表示します。
BASS	5弦、6弦ベースにも対応するベースギターの標準チューニングです。選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべきピッチからどの程度ずれているかを表示します。

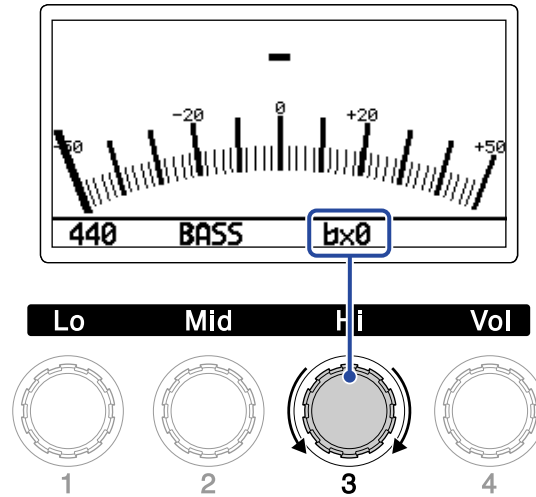
「BASS」のチューニング（LBはLow B、HCはHigh Cを表します。）

弦番号	LB	4	3	2	1	HC
音名	B	E	A	D	G	C

フラットチューニングを使用する

すべての弦を通常のチューニングよりも半音（ $b \times 1$ ）、1音（ $b \times 2$ ）、1音半（ $b \times 3$ ）下げた状態にチューニングできます。

 を回してフラットチューニングを設定します。



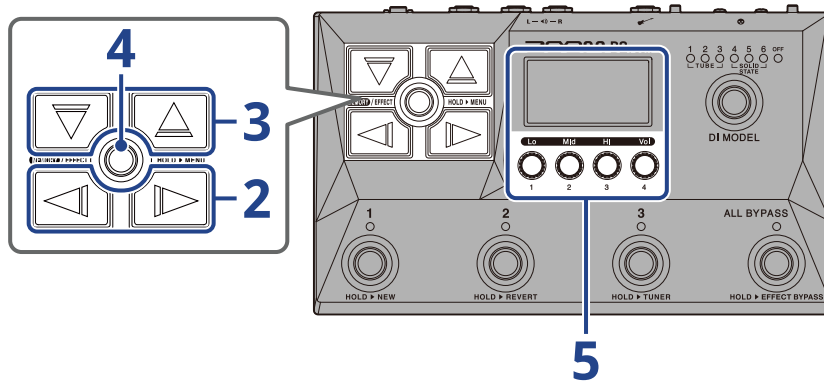
NOTE

チューナータイプが“CHROMATIC”のときは、フラットチューニングはできません。



外部エクスプレッションペダルを使用する

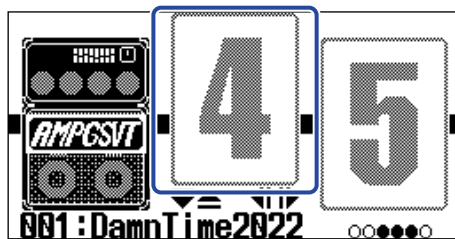
外部エクスプレッションペダル（ZOOM FP02M）を操作して、パッチメモリーに選択されているペダルエフェクトのかかり方を変化させることができます。





ペダルエフェクトを設定する

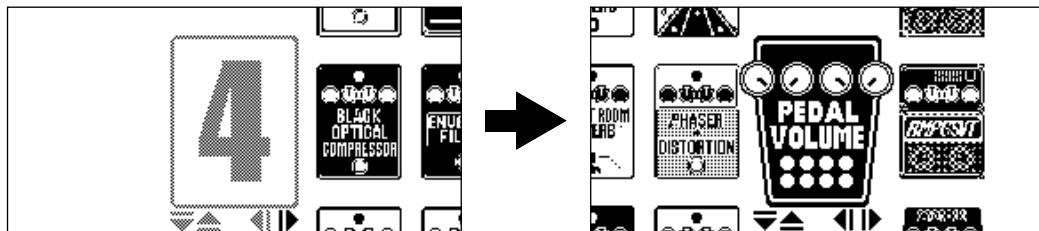


1. ペダルエフェクトを設定したいパッチメモリーの EFFECT画面 を表示させる (→ EFFECT画面を表示する)

2.  /  を押して、ペダルエフェクトを設定したいエフェクトを選択する



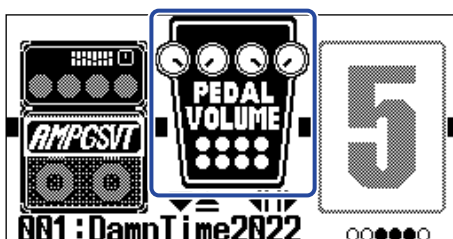
3.  /  を押して LIBRARY画面 を表示し、 /  /  /  を押してペダルエフェクトを選択する



LIBRARY画面 表示中は、選択しているエフェクトの音のみを確認できます。

4. MEMORY/EFFECT を押す

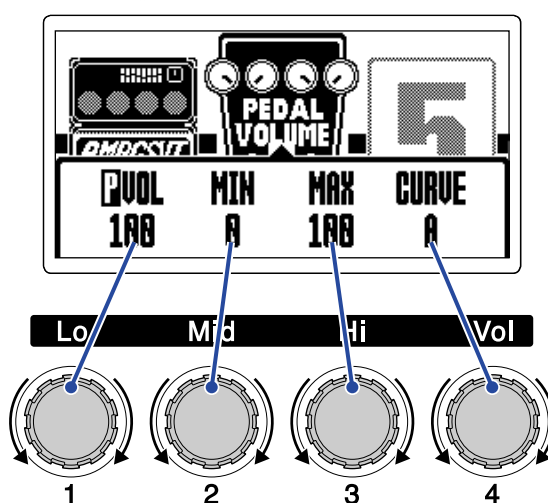
選択したペダルエフェクトに変更し、EFFECT画面を表示します。



NOTE

1つのパッチメモリーの中で選択できるPEDALカテゴリのエフェクトは1つだけです。

5. ペダルエフェクトが選択された状態で、 を回してペダルエフェクトのパラメーターを調節する



調節できるパラメーターは、ペダルエフェクトによって異なります。

6. エクスプレッションペダルを操作する エフェクトのかかり方が変化します。

手順5のエフェクト調節画面で P が付いたパラメーターをペダルで調節できます。



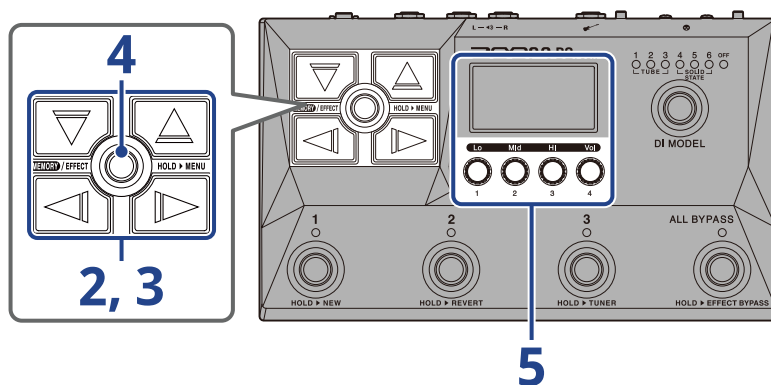
リズムを使用する

内蔵されたリズムに合わせて演奏することができます。



リズムエフェクトを設定する

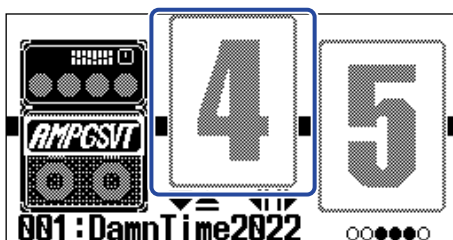
B2 FOURでは、リズムはエフェクトの一つとして動作し、エフェクトのON/OFFで再生/停止を行います。リズムの各種設定（リズムパターンの選択やテンポなど）は、[EFFECT画面](#)でリズムエフェクトを選択して行います。

リズムエフェクトはパッチメモリーごとに1つだけ設定できます。



1. リズムエフェクトを設定したいパッチメモリーの[EFFECT画面](#)を表示させる（→[EFFECT画面を表示する](#)）

2.  /  を押して、リズムエフェクトを設定したいエフェクトを選択する



3.  または  を押して[LIBRARY画面](#)を表示し、 /  /  /  を押してリズムエフェクトを選択する

リズムエフェクトは、LIBRARY画面の右から二番目の列にあります。

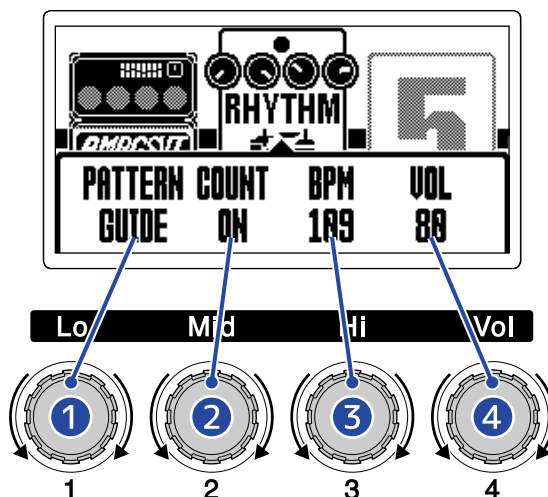


4. MEMORY/EFFECT を押す

EFFECT画面を表示します。



5. を回して、リズムエフェクトの設定を行う



1 リズムパターン

再生するリズムパターンを選択します。

リズムパターンの種類は、「[リズムパターン](#)」を参照してください。

2 プリカウント

ルーパーで録音を開始する前に、カウント音を再生するかしないかの設定をします。

- OFF：プリカウントを再生しません。
- ON：プリカウントを再生します。

3 テンポ

リズムのテンポを調節します。

- 40～250の範囲で調節できます。
- ここで調節したテンポは「[テンポを変更する](#)」で調節するテンポと連動し、各エフェクトおよびルーパーと共有されます。

4 音量

リズムの音量を調節します。

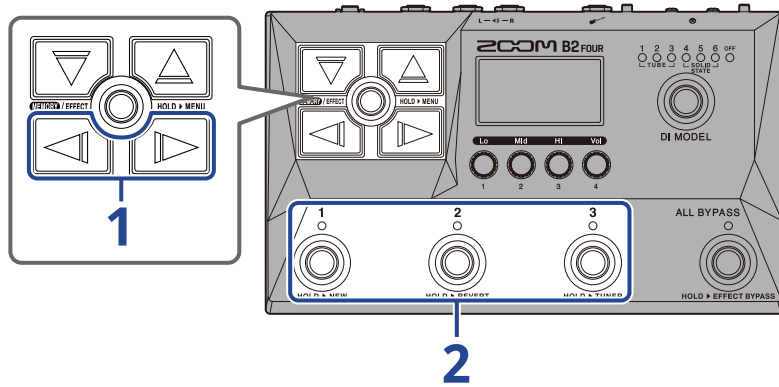
- 0～100の範囲で調節できます。



HINT

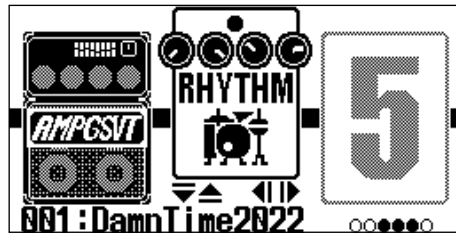
リズムの設定はリズムを再生しながら行うことができます。（→[リズムを再生/停止する](#)）

リズムを再生／停止する

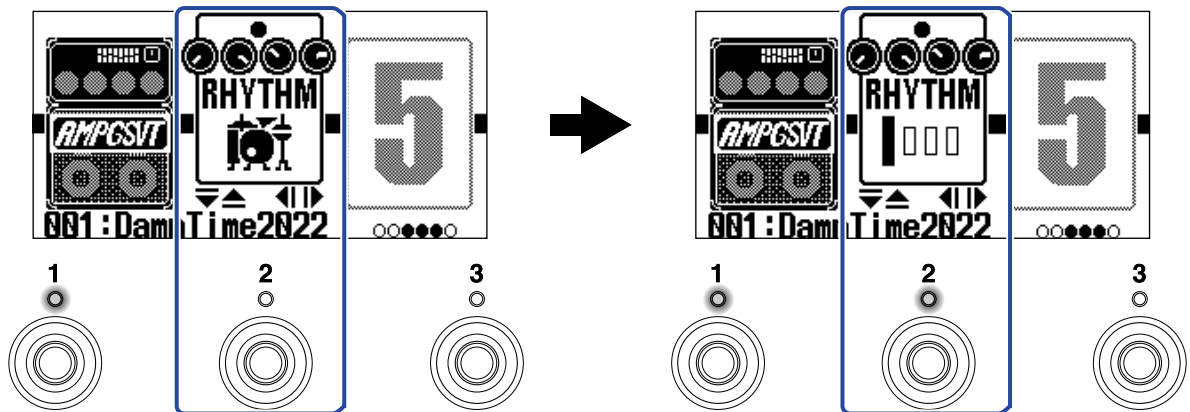
リズムを再生／停止します。



1.  /  を押して、リズムエフェクトをディスプレイに表示させる






2. リズムエフェクトに対応するフットスイッチ ① ~ ③ (この場合は ②) を押す



フットスイッチを押すたびに、再生／停止します。
再生中はインジケータが点灯します。

HINT

- リズムの再生中、 を押して [MEMORY画面](#) に切り替えてもリズムの再生を続けます。その場合、パッチメモリーを切り替えるとリズムが停止します。
-  /  を押して [LIBRARY画面](#) に切り替えると、リズムは停止します。

リズムパターン

No.	PatternName	TimSig	No.	PatternName	TimSig	No.	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4	24	R&B1	4/4	47	JAZZ2	4/4
2	8BEATS1	4/4	25	R&B2	4/4	48	FUSION	4/4
3	8BEATS2	4/4	26	70S SOUL	4/4	49	SWING1	4/4
4	8BEATS3	4/4	27	90S SOUL	4/4	50	SWING2	4/4
5	16BEATS1	4/4	28	MOTOWN	4/4	51	BOSSA1	4/4
6	16BEATS2	4/4	29	HIPHOP	4/4	52	BOSSA2	4/4
7	16BEATS3	4/4	30	DISCO	4/4	53	SAMBA1	4/4
8	ROCK1	4/4	31	POP	4/4	54	SAMBA2	4/4
9	ROCK2	4/4	32	POPROCK	4/4	55	BREAKS1	4/4
10	ROCK3	4/4	33	INDIEPOP	4/4	56	BREAKS2	4/4
11	ROCKABLY	4/4	34	EUROPOP	4/4	57	BREAKS3	4/4
12	R'N'R	4/4	35	NEWWAVE	4/4	58	12/8 GRV	12/8
13	HARDROCK	4/4	36	ONEDROP	4/4	59	WALTZ	3/4
14	HEAVYMTL	4/4	37	STEPPERS	4/4	60	JZWALTZ1	3/4
15	MTLCORE	4/4	38	ROCKERS	4/4	61	JZWALTZ2	3/4
16	PUNK	4/4	39	SKA	4/4	62	CTWALTZ1	3/4
17	FASTPUNK	4/4	40	2ND LINE	4/4	63	CTWALTZ2	3/4
18	EMO	4/4	41	COUNTRY	4/4	64	5/4 GRV	5/4
19	TOMTOMBT	4/4	42	SHUFFLE1	4/4	65	METRO3	3/4
20	FUNK1	4/4	43	SHUFFLE2	4/4	66	METRO4	4/4
21	FUNK2	4/4	44	BLUES1	4/4	67	METRO5	5/4
22	FUNKROCK	4/4	45	BLUES2	4/4	68	METRO	
23	JAZZFUNK	4/4	46	JAZZ1	4/4			

ルーパーに合わせて演奏する

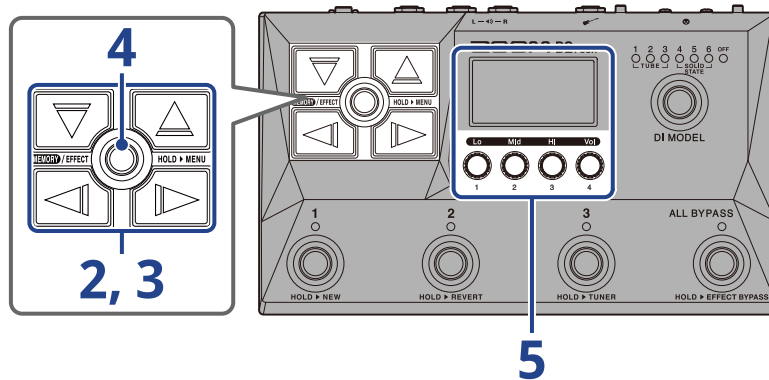
演奏したフレーズを録音して、最大でモノラル60秒のループフレーズを作ることができます。

ルーパーエフェクトを設定する



ルーパーの各種設定を行います。

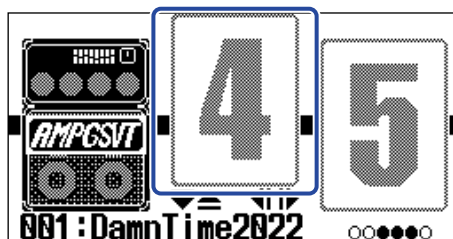
B2 FOURでは、ルーパーはエフェクトの一つとして動作し、エフェクトのON/OFFで再生／停止を行います。ルーパーの各種設定（フレーズの録音時間や音量など）は、[EFFECT画面](#)でルーパーエフェクトを選択して行います。







ルーパーエフェクトはパッチメモリーごとに1つだけ設定できます。

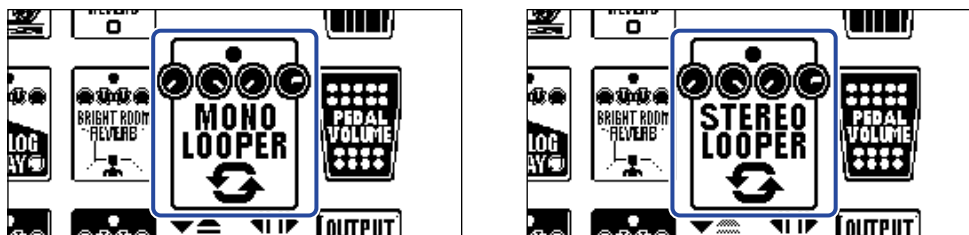


1. ルーパーエフェクトを設定したいパッチメモリーの[EFFECT画面](#)を表示させる
(→[EFFECT画面を表示する](#))

2.  /  を押して、ルーパーエフェクトを設定したいエフェクトを選択する



3.  または  を押して **LIBRARY画面** を表示し、 /  /  /  を押してルーパーエフェクトを選択する
- ルーパーエフェクトは、LIBRARY画面の右から2番目の列にあり、「MONO LOOPER」、「STEREO LOOPER」のどちらかを選択できます。

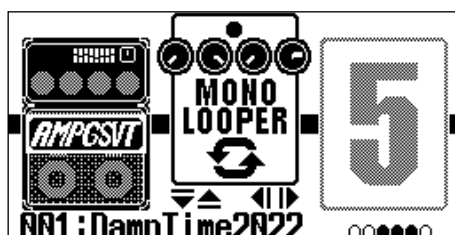


NOTE

- モノラルルーパーの録音時間は1.5秒から60秒（UNDOがONの場合は30秒）です。
- ステレオルーパーの録音時間は1.5秒から30秒（UNDOがONの場合は15秒）です。

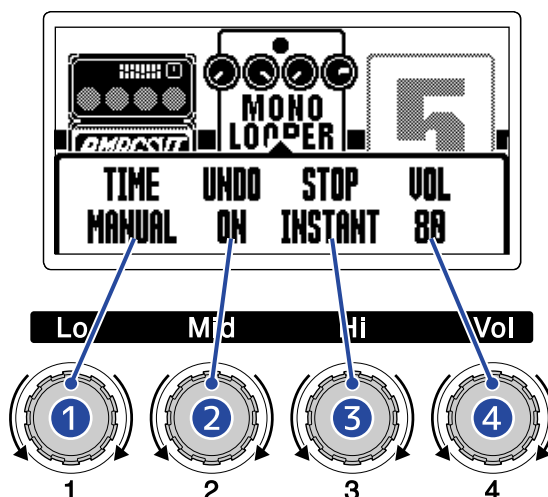
4.  を押す

EFFECT画面 を表示します。



5. を回して、ルーパーエフェクトの設定を行う

設定について詳しくは、各参照先をご覧ください。

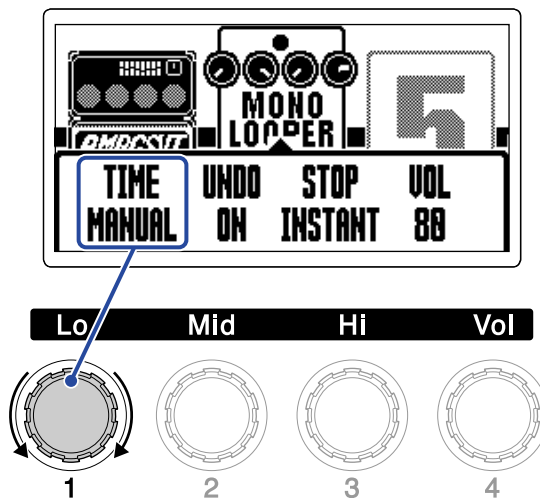


- 1 フレーズの録音時間**
フレーズの録音時間を設定します。 (→[録音時間を設定する](#))
- 2 UNDO機能の設定**
最後に重ねて録音したフレーズを取り消すUNDO機能のON/OFFを設定します。 (→[UNDO機能を設定する](#))
- 3 停止方法**
ループ再生の停止操作をしたときの停止方法を設定します。 (→[停止方法を設定する](#))
- 4 音量**
ルーパーの音量を調節します。 (→[音量を調節する](#))

録音時間を設定する

フレーズの録音時間を設定します。

1. ルーパーエフェクト設定画面 (→[ルーパーエフェクトを設定する](#)) で  を回す



設定	説明
MANUAL	手動で録音を停止するか、最大録音時間に達するまで録音します。
♪ × 1 ~ 64	四分音符1拍 ~ 64拍に設定します。実際に録音される時間はBPM (テンポ) の設定で決まります (→ テンポを変更する) 録音時間 (秒) = $60 \div \text{BPM} \times \text{拍数}$ 設定した録音時間が経過すると録音を停止してループ再生が開始されます。

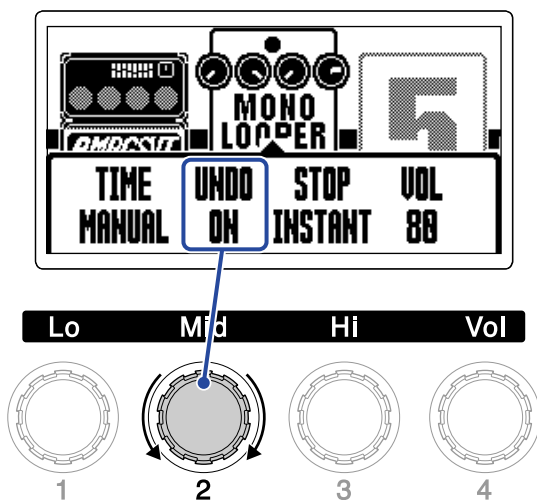
NOTE

- 設定範囲はMANUAL、四分音符×1 ~ 四分音符×64 です。
- ルーパーの録音時間はステレオでは1.5秒から30秒 (UNDOがONの場合は15秒)、モノラルでは1.5秒から60秒 (UNDOがONの場合は30秒) です。ステレオ/モノラルの切り替えについては「[ルーパーエフェクトを設定する](#)」を参照してください。
- 録音範囲に収まらない場合、自動的に調節されます。
- 録音時間を変更すると、録音データは消去されます。

UNDO機能を設定する

最後に重ねて録音したフレーズを取り消すUNDO機能のON/OFFを設定します。

1. ルーパーエフェクト設定画面（→[ルーパーエフェクトを設定する](#)）で  を回す



設定	説明
ON	UNDO機能が有効になります。
OFF	UNDO機能が無効になります。

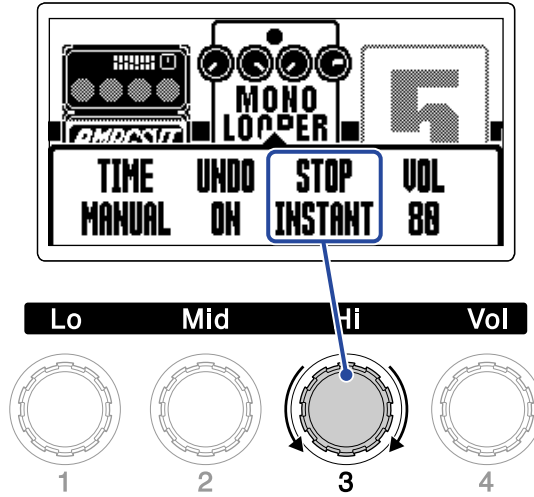
NOTE

ルーパーの録音時間はステレオでは1.5秒から30秒（UNDOがONの場合は15秒）、モノラルでは1.5秒から60秒（UNDOがONの場合は30秒）です。ステレオ／モノラルの切り替えについては「[ルーパーエフェクトを設定する](#)」を参照してください。

停止方法を設定する

ループ再生の停止操作をしたときの停止方法を設定することができます。

1. ルーパーエフェクト設定画面（→[ルーパーエフェクトを設定する](#)）で  を回す

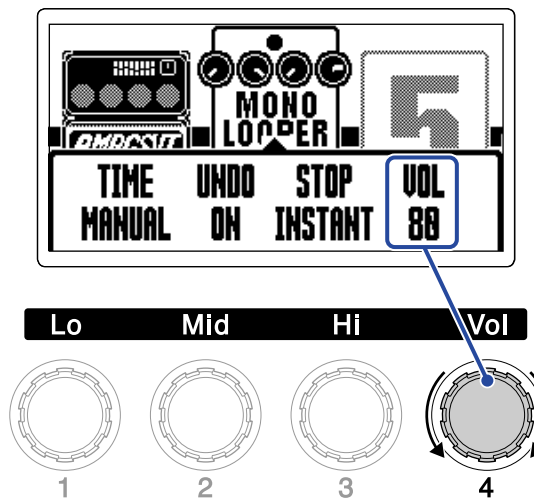


設定	説明
INSTANT	停止操作直後に停止します。
FINISH	ループを最後まで再生してから停止します。
FADE OUT	ループをフェードアウトしてから停止します。

音量を調節する

ルーパーの音量を調節します。

1. ルーパーエフェクト設定画面（→[ルーパーエフェクトを設定する](#)）で  を回す



HINT

0～100の範囲で調節できます。

ルーパーのテンポについて

- ルーパーのテンポはエフェクトやリズムと共有されています。
- テンポは「[テンポを変更する](#)」で設定することができます。
- 以下の場合に録音したループフレーズは、テンポを変更すると消去されます。
 - ルーパーの録音時間が「♪×1～64」に設定されているとき（→[録音時間を設定する](#)）
 - リズム再生中（→[リズムを使用する](#)）

NOTE

- リズムのプリカウント機能をONにすると、プリカウント後に録音が始まります。（→[リズムエフェクトを設定する](#)）
- AUX IN端子から入力された音は録音されません。



HINT

リズム再生中（→[リズムを使用する](#)）はクオンタイズが有効になり、録音終了のタイミングが多少ずれても、自動的に補正され正確なタイミングでループ再生されます。

ルーパーの操作について

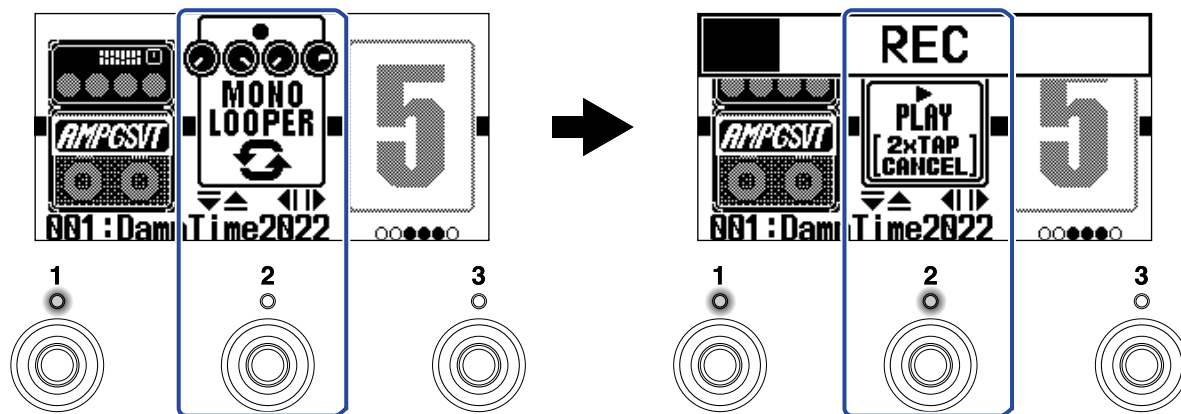
ルーパーの録音、再生などの操作は、EFFECT画面 でルーパーエフェクトを表示した状態で行います。

HINT

- ルーパーの録音、再生中、**MEMORY/EFFECT** (🌀) を押して MEMORY画面 に切り替えても録音、再生を続けます。その場合、パッチメモリーを切り替えると録音、再生が停止し、録音データが消去されます。
-  /  を押して LIBRARY画面 に切り替えると、録音、再生を停止します。

フレーズを録音する

1. フレーズ未録音状態で、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ¹🌀 ~ ³🌀 (この場合は ²🌀) を押す

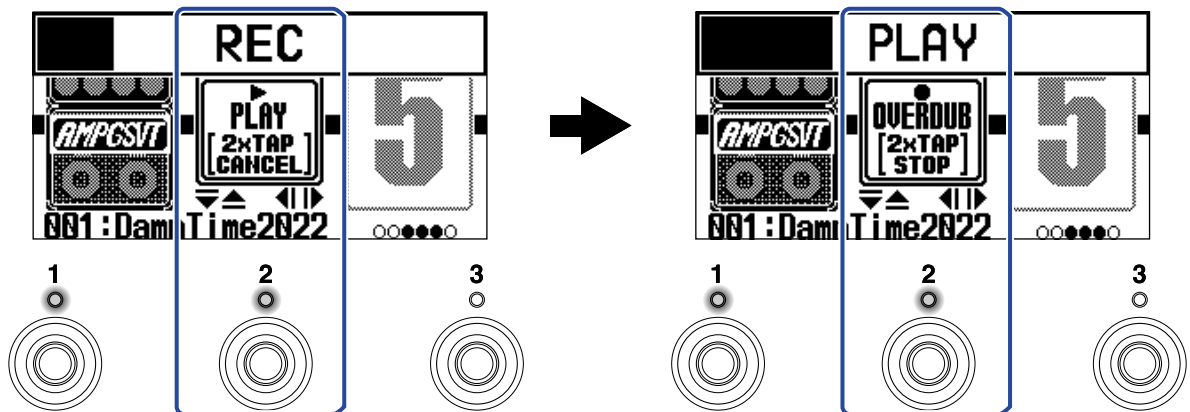


録音を開始し、インジケータが点灯します。

インジケータが点灯中のフットスイッチを2回押すと、録音をキャンセルします。

録音を停止してループ再生を開始する

1. 録音中に、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ①～③（この場合は ②）を押す



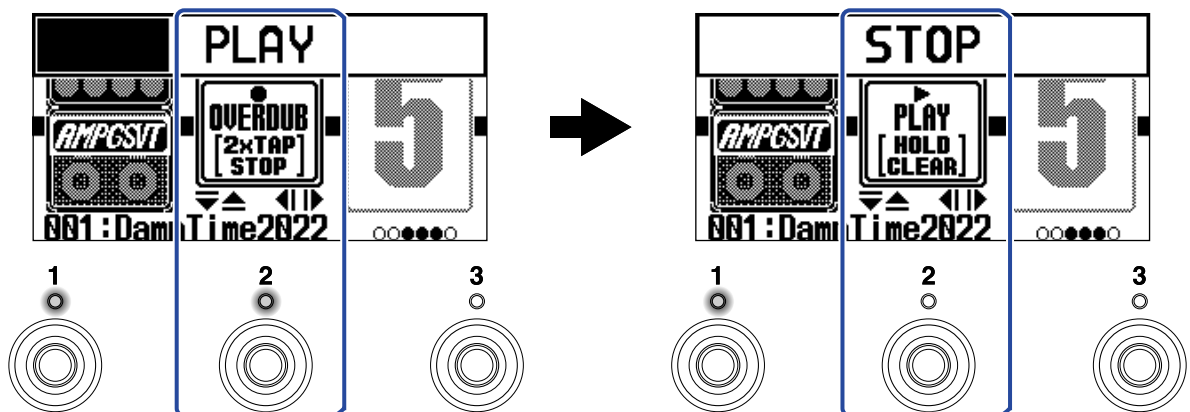
録音を停止し、ループ再生を開始します。

NOTE

- 最大録音時間に達すると、録音を停止してループ再生が開始されます。
- 録音時間が「J」×1～64」に設定されている場合は、設定した録音時間が経過すると録音を停止してループ再生が開始されます。（→[録音時間を設定する](#)）

再生を停止する

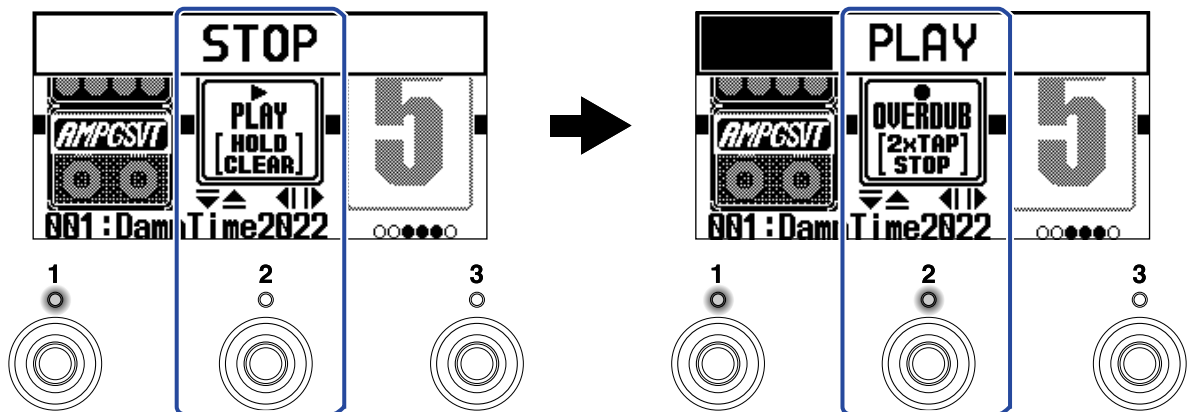
1. 再生中に、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ①～③（この場合は ②）を2回押す



再生を停止し、インジケータが消灯します。

録音したフレーズのループ再生を開始する

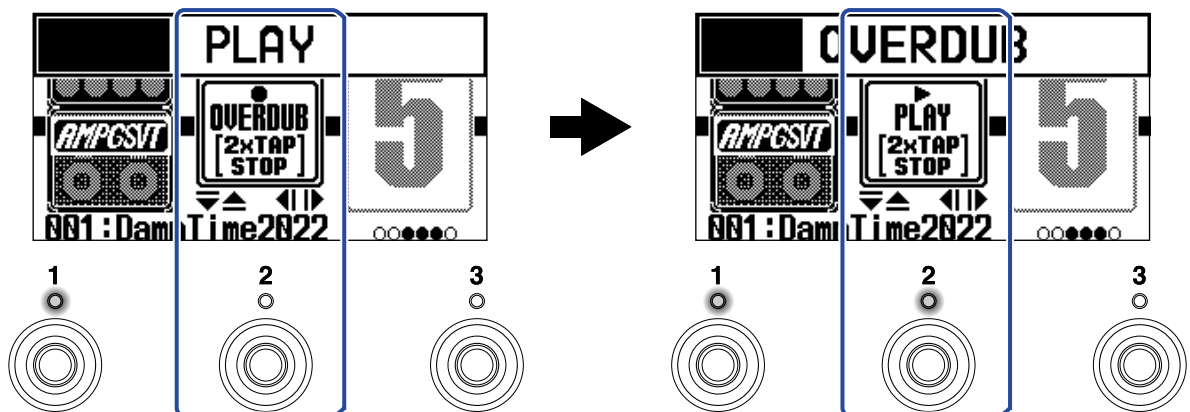
1. 停止中に、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ① ~ ③ (この場合は ②) を押す



再生を開始し、インジケータが点灯します。

録音したフレーズに、別の演奏を重ねて録音する (オーバーダビング)

1. 再生中に、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ① ~ ③ (この場合は ②) を押す



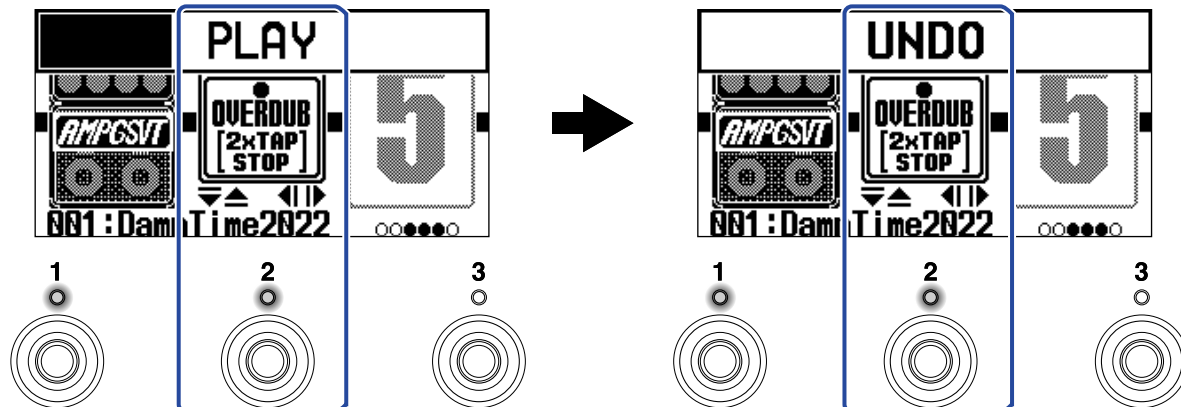
オーバーダビングを開始します。

- フレーズを最後まで再生した後は、フレーズの先頭に戻ってループ再生し、オーバーダビングを繰り返します。
- オーバーダビング中にインジケータが点灯しているフットスイッチを押すとオーバーダビングが終了し、フレーズの再生に戻ります。

最後に重ねて録音したフレーズを取り消す（UNDO機能）

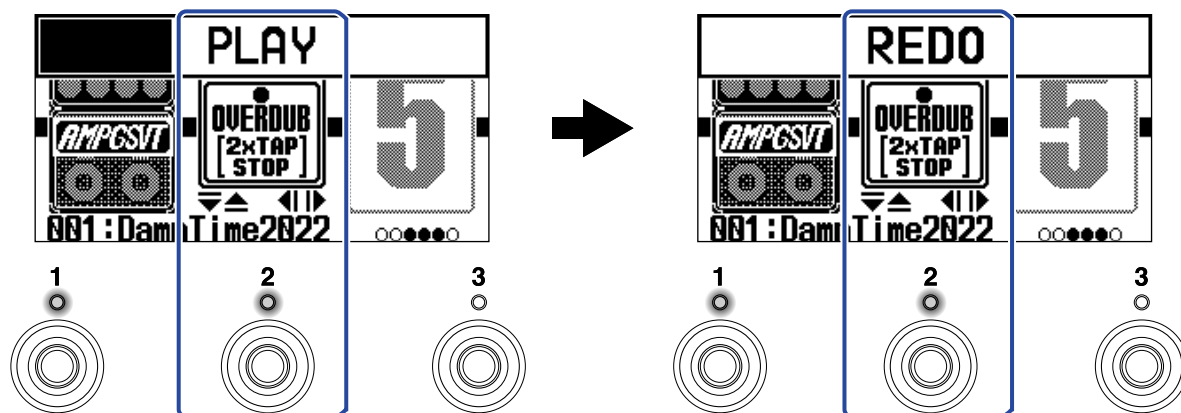
UNDO機能がONに設定されているときは、UNDO機能を使うことができます。（→[UNDO機能を設定する](#)）

1. 再生中に、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ①～③（この場合は ②）を長押しする



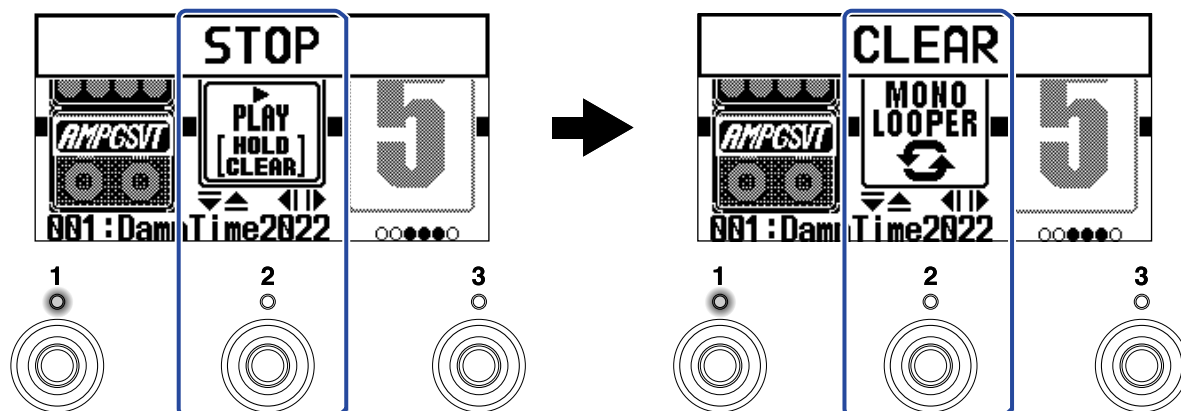
取り消したフレーズを復活させる（REDO機能）

1. UNDOした状態（→[最後に重ねて録音したフレーズを取り消す（UNDO機能）](#)）で、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ①～③（この場合は ②）を長押しする



フレーズを消去する

1. 停止中に、ルーパーエフェクトに対応するフットスイッチ ① ~ ③ (この場合は ②) を長押しする



録音したフレーズが消去されます。

オーディオインターフェース機能を使用する

B2 FOURは2in2outのオーディオインターフェースとして動作します。

B2 FOURからは、エフェクト処理後の2チャンネルのオーディオ信号をパソコンやスマートフォンに送ります。パソコンやスマートフォンからは、エフェクト処理後の位置に2チャンネルのオーディオ信号を入力します。入出力の位置については[信号の流れ](#)を参照してください。

ドライバをインストールする

Windows

1. zoomcorp.comからパソコンに「B2 FOUR Driver」をダウンロードする

NOTE

最新の「B2 FOUR Driver」は上記WEBサイトからダウンロードできます。

2. インストーラーを起動して、ドライバをインストールする指示に従って「B2 FOUR Driver」をインストールします

NOTE

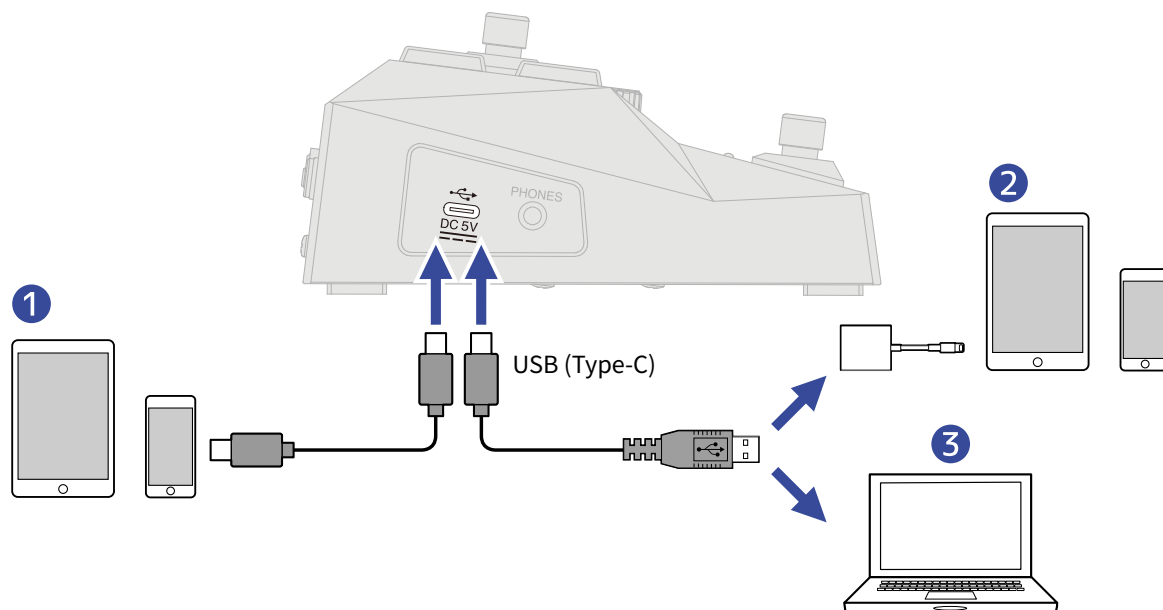
詳細なインストール手順については、ドライバパッケージに同封されている「InstallationGuide」を参照してください。

Macまたはスマートフォン／タブレット

Macまたはスマートフォン／タブレットで使用する場合、ドライバは必要ありません。

パソコンまたはスマートフォン／タブレットと接続する

1. B2 FOURとパソコンまたはスマートフォン／タブレットをUSBケーブルで接続する



- 1 スマートフォン／タブレット (Android)
- 2 スマートフォン／タブレット (iOS/iPadOS)
- 3 パソコン (Windows/Mac)

NOTE

- データ転送に対応したUSB (Type-C) のUSBケーブルをご使用ください。
- Lightningコネクタを搭載したiOS/iPadOSデバイスと接続するには、Lightning - USB 3カメラアダプタが必要です。

2. を”ON”にする

B2 FOURが起動し、スマートフォン／タブレットに接続されます。
パソコンの場合は、手順3に進んでください。

3. パソコンの場合は、サウンドデバイスにB2 FOURを設定する

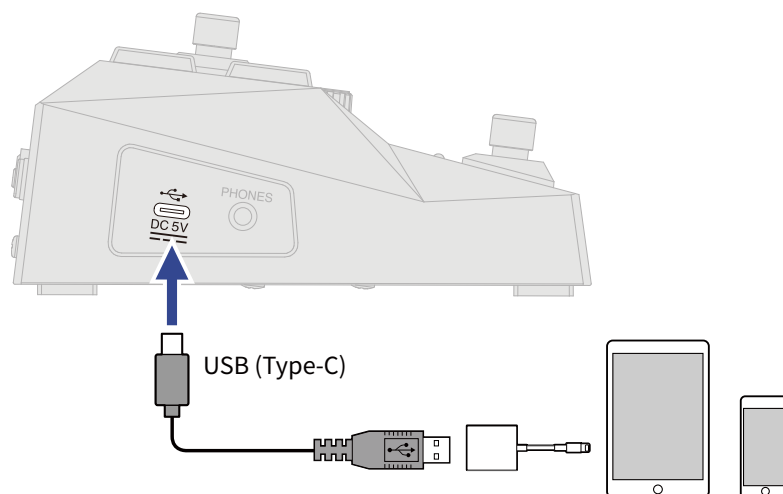
iPhone/iPadからB2 FOURを操作する

iOS/iPadOSアプリケーション「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」を使って、iPhone/iPadからB2 FOURを操作できます。

NOTE

あらかじめ専用アプリ「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」をiPhone/iPadにインストールしておく必要があります。専用アプリ「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」はApp Storeからダウンロードできます。アプリでの設定や操作の方法については、専用アプリ「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」の取扱説明書を参照してください。

1. B2 FOURとiPhone/iPadをUSBケーブルで接続する



NOTE

- データ転送に対応したUSB（Type-C）のUSBケーブルをご使用ください。
- Lightningコネクタを搭載したiOS/iPadOSデバイスと接続するには、Lightning - USB 3カメラアダプタが必要です。

2. を”ON”にする

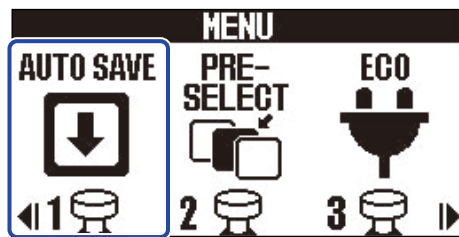
3. iPhone/iPad上で、Handy Guitar Lab for B2 FOURを起動する

本体の設定をする

オートセーブを設定する

オートセーブ機能をONにすると、パッチメモリーの内容を変更したときに自動で保存することができます。操作について詳しくは、「[MENU画面の操作](#)」を参照してください。

1. MENU画面で「AUTO SAVE」を選択する



2. / を押して、ON/OFF を切り替える



設定	説明
ON	オートセーブ機能をONにします。
OFF	オートセーブ機能をOFFにします。

3. を押す

設定を確定して、[MEMORY画面](#)または[EFFECT画面](#)に戻ります。

HINT

オートセーブ機能をOFFにした場合はパッチメモリーは自動で保存されません。

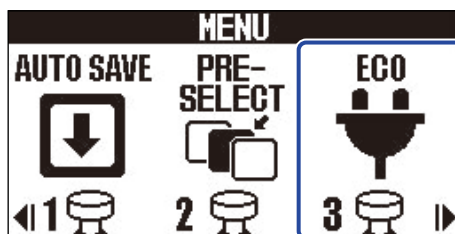
パッチメモリーの内容を変更すると、MEMORY画面右上に **EDITED** が表示され、保存されている設定から変わったことを示します。必要に応じて保存してください。（→ [パッチメモリーをコピー／保存する](#)）



ECO モードを設定する

操作をやめてから10時間経過すると自動的に電源が切れるように設定します。
操作について詳しくは、「[MENU画面の操作](#)」を参照してください。

1. MENU画面で「ECO」を選択する



2. / を押して、ON/OFFを切り替える



設定	説明
ON	操作をやめてから10時間経過すると自動的に電源が切れます。
OFF	ECOモードを無効にします。

3. を押す

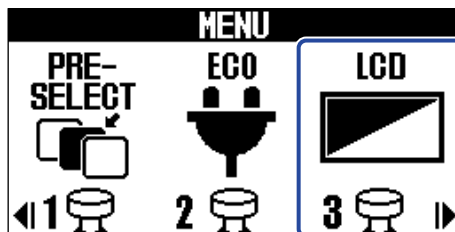
設定を確定して、[MEMORY画面](#)または[EFFECT画面](#)に戻ります。

ディスプレイのコントラストを調節する

ディスプレイのコントラストを調節します。

操作について詳しくは、「[MENU画面の操作](#)」を参照してください。

1. MENU画面で「LCD」を選択する



2. / を押して、ディスプレイのコントラストを調節する

設定値はディスプレイに表示されます。



3. を押す

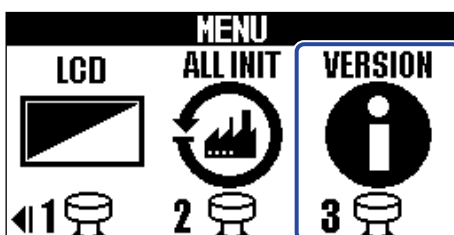
設定を確定して、[MEMORY画面](#)または[EFFECT画面](#)に戻ります。

ファームウェアを管理する

ファームウェアのバージョンを確認する

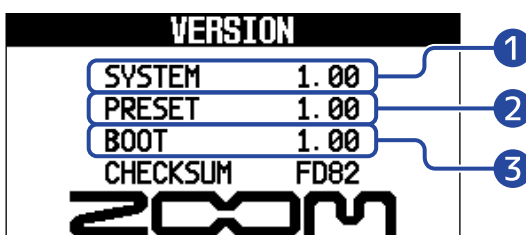
B2 FOURのファームウェアのバージョンを確認することができます。
操作について詳しくは、「[MENU画面の操作](#)」を参照してください。

1. MENU画面で「VERSION」を選択する



2. VERSION画面でバージョンを確認する

ファームウェアやプリセットのバージョンが表示されます。



- ① B2 FOURのファームウェアバージョン
- ② プリセットのバージョン
- ③ BOOTのバージョン

アップデートする

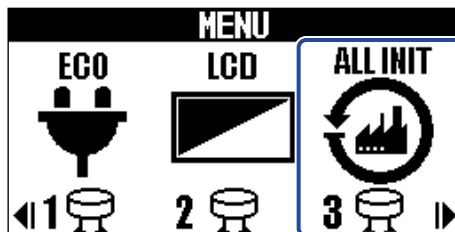
B2 FOURのファームウェアを、最新のものにアップデートできます。
最新のファームウェアはZOOMのWebサイト (zoomcorp.com) からダウンロードできます。

工場出荷時の設定に戻す

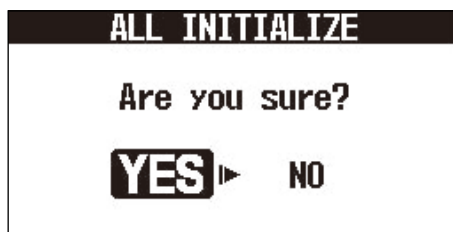
工場出荷時の状態に戻すことができます。

操作について詳しくは、「[MENU画面の操作](#)」を参照してください。

1. MENU画面で「ALL INIT」を選択する



2. / を押して、「YES」を選択する



3. を押す

初期化が実行され工場出荷時の設定に書き換えられます。



NOTE

初期化を実行すると、パッチメモリーを含むすべての設定が工場出荷時の設定に書き換えられます。この操作は慎重に行ってください。

HINT

初期化をキャンセルするには、手順2で「NO」を選択します。

付録

故障かな？と思う前に

電源が入らない

- 電源スイッチが“ON”になっていることを確認する。（→[電源をON/OFFする](#)）
- 接続を確認する。（→[接続する](#)）

音が出ない、非常に小さい

- 接続を確認する。（→[接続する](#)）
- 各エフェクトのレベルを調節する。（→[エフェクトのパラメーターを調節する](#)）
- アウトプットボリュームを調節する。（→[全体の音質と出力レベルを調節する](#)）
- エクスプレッションペダルで音量の調節を行っている場合は、適切な音量になるようにペダルの位置を調節する。

ノイズが多い

- シールドケーブルが正常であることを確認する。
- ZOOM純正のACアダプターを使用する。（→[接続する](#)）

エフェクトが選択できない

- エフェクトの処理量が制限を超えている場合、ディスプレイに“PROCESS OVERFLOW”と表示される。“PROCESS OVERFLOW”と表示されたエフェクトはバイパス状態になる。（→[パッチメモリーのエフェクト数について](#)）

エクスプレッションペダルがうまく動作しない

- ペダルエフェクトを選択する。（→[外部エクスプレッションペダルを使用する](#)）
- エクスプレッションペダルの接続を確認する。（→[接続する](#)）

仕様

同時使用エフェクト数		5 EFFECTS
パッチメモリーユーザーエリア		300
A/D 変換		24-bit 128倍オーバーサンプリング
D/A 変換		24-bit 128倍オーバーサンプリング
信号処理		32-bit
ディスプレイ		ドットマトリクスLCD (256 x 128 dot)
入力	INPUT	標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル：-20 dBu 入力インピーダンス (ライン)：1 / 10 MΩ (スイッチ切り替え)
	AUX IN	ステレオミニジャック 定格入力レベル：-10 dBu 入力インピーダンス (ライン)：10 kΩ
出力	L/R	標準モノラルフォーンジャック 最大出力レベル：+11.4 dBu (出力負荷インピーダンス10 kΩ以上時)
	BALANCED OUTPUT	XLRジャック インピーダンス：100 Ω (HOT-GND、COLD-GND) / 200 Ω (HOT-COLD) GND LIFT (スイッチ切り替え)
	PHONES	ステレオミニジャック 最大出力電力：33 mW + 33 mW (負荷 32 Ω時)
入力S/N		124 dB
ノイズフロアー (残留ノイズ)	L/R	-96.0 dBu
	BALANCED OUTPUT	-100.0 dBu
	PHONES	-96.0 dBu
コントロール入力		FP02M 入力
電源		ACアダプター DC9V センターマイナス、500 mA (ZOOM AD-16)
USB		端子：USB2.0 Type-C / 対応ケーブル：Type-C ケーブル Handy Guitar Lab：USB1.1 Full Speed オーディオインターフェース：USB2.0 Full Speed、32-bit、2in 2out ※データ転送に対応したUSB ケーブルを使用してください。USB バスパワー動作対応。
外形寸法		146 mm (D) x 249 mm (W) x 72 mm (H)

質量

906 g

※ 0 dBu = 0.775 V

zoom[®]

株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台4-4-3

zoomcorp.com