

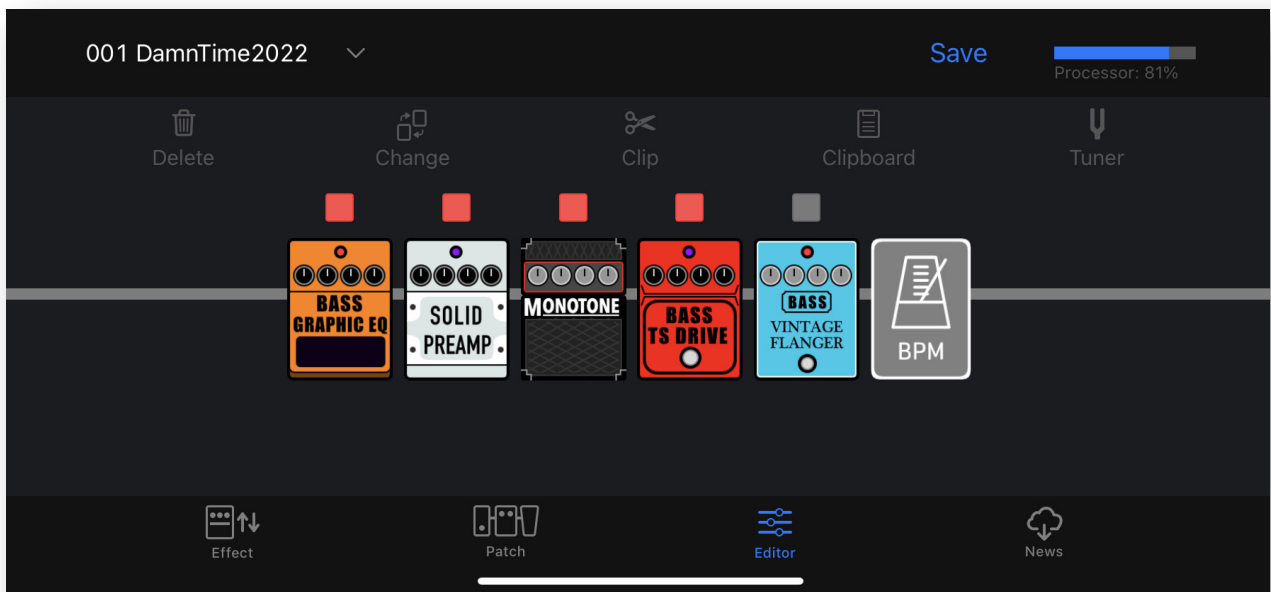


Handy Guitar Lab for B2 FOUR

for iOS

Version 1.0

オペレーションマニュアル



白黒端末では正しく表示できません。

© 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。

目次

目次.....	2
はじめに.....	4
著作権について.....	4
iPhone / iPadで使用する	5
Handy Guitar Lab for B2 FOURをインストールする.....	5
B2 FOURと接続する	5
Handy Guitar Lab for B2 FOURの概要.....	7
Effect画面を使用してエフェクトを管理する	8
各部の説明 (Effect).....	8
本体のエフェクトを削除、リストアする.....	9
エフェクトをソートする.....	10
表示するエフェクトを絞り込む.....	11
エフェクトのプロパティを表示する.....	12
Patch画面を使用してパッチメモリーを管理する	13
各部の説明 (Patch).....	13
パッチメモリーを並べ替える.....	14
パッチメモリー名とコメントを編集する.....	15
パッチメモリーをバックアップする.....	16
複数のパッチメモリーをバックアップする.....	17
バックアップしたパッチメモリーを本体にリストアする.....	18
バックアップフォルダーを本体にリストアする.....	19
パッチメモリーを共有する.....	20
パッチメモリーをインポートする.....	21
Editor画面を使用してパッチメモリーを編集する	22
各部の説明 (Editor)	22
編集するパッチメモリーを選択する.....	23
パッチメモリー名を編集する.....	24
エフェクトをON / OFFする	25
エフェクトのパラメーターを調節する.....	26
エフェクトを変更する.....	27
エフェクトを削除する.....	28
エフェクトを並べ替える.....	29
テンポを変更する.....	30
パッチメモリーを保存する.....	31
編集したパッチメモリーを元に戻す.....	32
お気に入りのエフェクトの組み合わせ (クリップ) を使用する.....	33

クリップを作成する.....	33
クリップをパッチメモリーに追加する.....	34
クリップ名を編集する.....	35
クリップを削除する.....	36
新しいパッチメモリーを作る.....	37
パッチメモリーを消去する.....	38
チューナーを使用する.....	39
News画面を使用して更新情報を見る.....	40
各部の説明 (News).....	40
ニュースを選択して表示する.....	41
配信パッチメモリーをダウンロードする.....	42
新しい配信エフェクトを本体にロードする.....	43

はじめに

Handy Guitar Lab for B2 FOURは、ZOOM B2 FOUR EFFECTS & AMP EMULATOR専用のリモートコントロールアプリケーションです。

iOS端末上で、B2 FOURのパッチメモリーの作成や編集、エフェクトやパッチメモリーの管理、パッチメモリーのバックアップの操作を行うことができます。

なお、本文書では、B2 FOURの操作については説明していません。

各機能の詳しい内容については、B2 FOURのオペレーションマニュアルを参照してください。

アクセシビリティ機能で視覚をサポート

Handy Guitar Lab for B2 FOURは、iPhoneのVoiceOverに対応しています。VoiceOverを有効にすると、視覚障がいのある方でもアプリからB2 FOURを操作することができます。

著作権について

iPhone、iPadは、Apple Inc.の商標または登録商標です。

App Storeは、Apple Inc.のサービスマークです。

iOSは、Ciscoの米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。

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。

iPhone / iPadで使用する

● Handy Guitar Lab for B2 FOURをインストールする

1. iPhoneにてApp Storeを起動し、「Handy Guitar Lab for B2 FOUR」を検索する。
2. Handy Guitar Lab for B2 FOURの画面上で「入手」をタップする。
Handy Guitar Lab for B2 FOURがインストールされます。

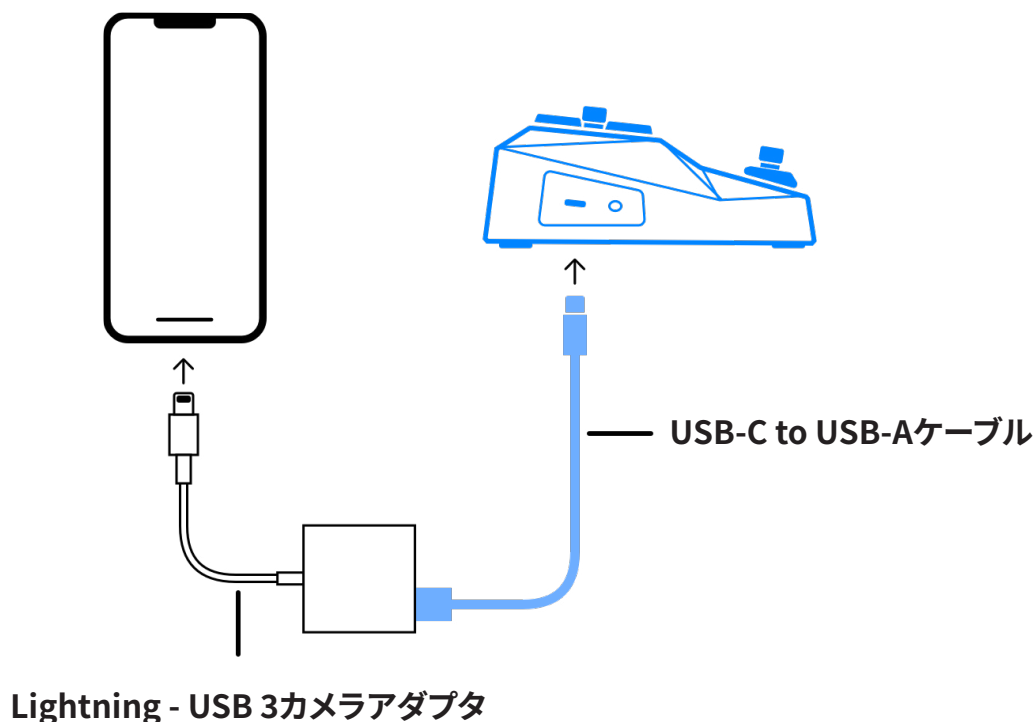


HINT

- ・ iPadでもインストールして使用することができます。

● B2 FOURと接続する

1. B2 FOURとiPhoneを、USB-C to USB-AケーブルとLightning to USB 3カメラアダプタを使って接続する。



NOTE

- ・ データ転送に対応したUSBケーブルをご使用ください。
- ・ USB-CコネクタのiPadと接続する場合は、USB-C to USB-Cケーブルを使って接続して下さい。

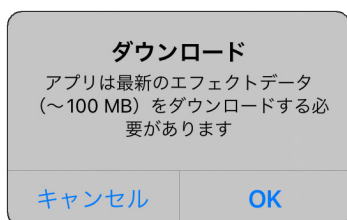
2. B2 FOURを起動する。

3. Handy Guitar Lab for B2 FOURのアイコンをタップする。

Handy Guitar Lab for B2 FOURが起動します。



4. 「OK」をタップし、最新のB2 FOURのデータをダウンロードする。



5. B2 FOURとHandy Guitar Lab for B2 FOURのデータが同期され、接続される。



Handy Guitar Lab for B2 FOURの概要



Effect画面

本体のエフェクトの表示（ソート / フィルター）、削除 / ロード、新しいエフェクトのロードができます。



Patch画面

本体のパッチメモリの選択 / 並べ替え、バックアップの作成、ユーザー同士でパッチメモリの共有ができます。



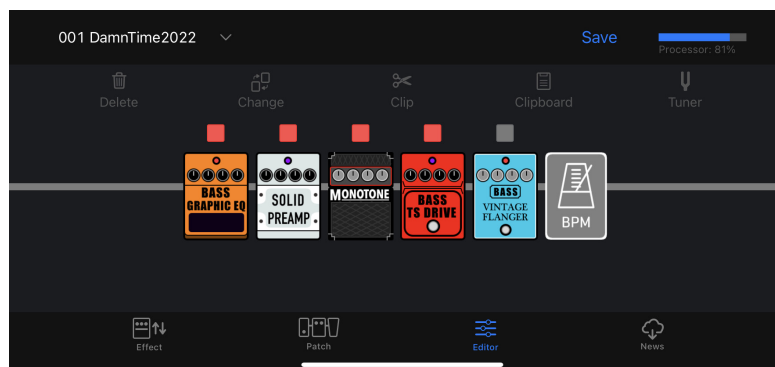
News画面

最新の配信パッチメモリの確認、ダウンロードができます。

Editor画面

豊富なエフェクト / アンプから選択して、パッチメモリーを作ることができます。エフェクトの変更 / 並べ替え / 削除やパラメーターの調整を使って、あなただけのトーンを作成して下さい。

お気に入りのエフェクトの組み合わせをClipboardに保存して、素早く呼び出すこともできます。



Effect画面を使用してエフェクトを管理する



各部の説明 (Effect)



① **B2FOUR** 接続中のデバイス

② **本体メモリ使用率:85%** 本体メモリーの使用率

③ **エフェクトプール** ⁵⁸ エフェクトプール / 配信エフェクトのお知らせ
新しく配信されたエフェクトがある場合にはエフェクト数が表示されます。

④ **フィルターボタン**

⑤ **ソートボタン**

⑥ **エフェクト**
エフェクト名、アイコン、説明、処理能力、使用回数が表示されます。タップすると詳細が表示されます。

⑦ **☆ お気に入りボタン**
タップするとエフェクトをお気に入りに設定します。お気に入りのエフェクトはソートボタンでまとめて表示できます。

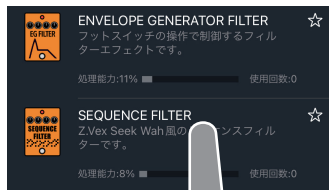
⑧ **Effect 画面ボタン**

⑨ **Patch 画面ボタン**

⑩ **Editor 画面ボタン**

⑪ **News 画面ボタン**

● 本体のエフェクトを削除、リストアする



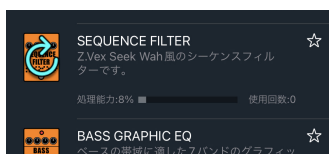
1. 削除するエフェクトをロングタップする。



2. "本体から削除"をタップする。




3. "削除"をタップする。



4. 削除したエフェクトにリストアアイコンが表示される。

HINT

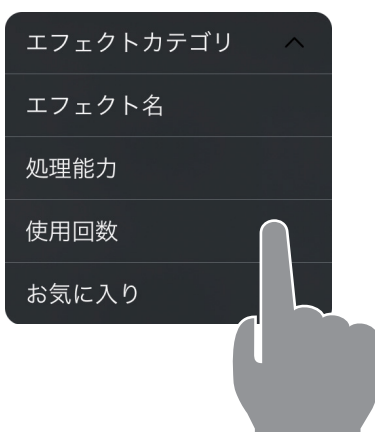
- 削除したエフェクトをリストアするには、をタップしてください。

エフェクトをソートする



エフェクトリスト上のエフェクトの並び順を選択できます。初期状態では、カテゴリ順にソートされています。



1.  をタップして、ソートリストを表示します。



2. ソートの条件をタップします。

ソートの条件を再びタップすると、昇順 、降順  を切り替えることができます。

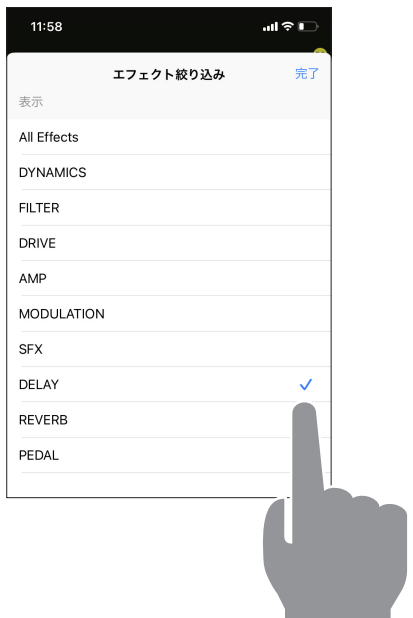
エフェクトカテゴリ	カテゴリ順に表示されます。
エフェクト名	アルファベット順に表示されます。
処理能力	処理能力使用率順に表示されます。
使用回数	本体内のパッチメモリーでの使用回数順に表示されます。
お気に入り	お気に入り設定されている順に表示されます。

表示するエフェクトを絞り込む

初期状態では、全てのエフェクトが表示されています。



1.  をタップする。



2. 表示したいエフェクトのカテゴリをタップし、"完了"をタップする。

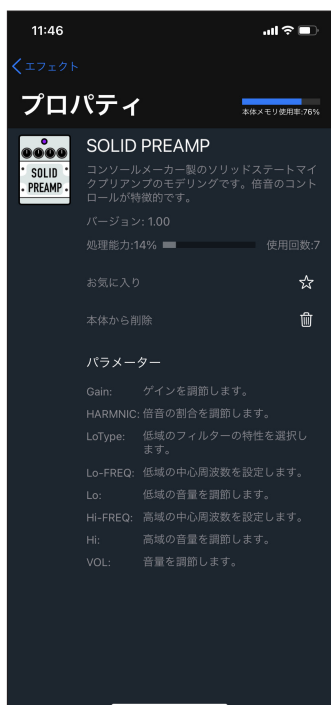


3. 選択したカテゴリのエフェクトのみ表示される。

エフェクトのプロパティを表示する



1. プロパティを表示したいエフェクトをタップする。



2. エフェクトのプロパティが表示される。
この画面では、エフェクト名、説明、バージョン、処理能力、使用回数、各パラメーターの説明を確認することができます。

また、削除/リストア、お気に入り設定することもできます。

Patch画面を使用してパッチメモリーを管理する



各部の説明 (Patch)



① **B2FOUR** 接続中のデバイス

② **パッチプール** パッチプールボタン

③ **選択** 選択ボタン

④ **本体のパッチメモリー**

パッチメモリー番号、パッチメモリー名、説明が表示されます。ロングタップすると編集することができます。

⑤ **選択中のパッチメモリー** — デバイス上で選択されているパッチメモリーです。

⑥ **並べ替えアイコン**

⑦ **Effect** 画面ボタン


⑧ **Patch** 画面ボタン

⑨ **Editor** 画面ボタン

⑩ **News** 画面ボタン

パッチメモリーを並べ替える



1. 並べ替えたいパッチメモリーの  をタップし続ける。



2. 移動したい位置にドラッグする。



3. 移動したい位置で指を離し、並べ替えを確定する。

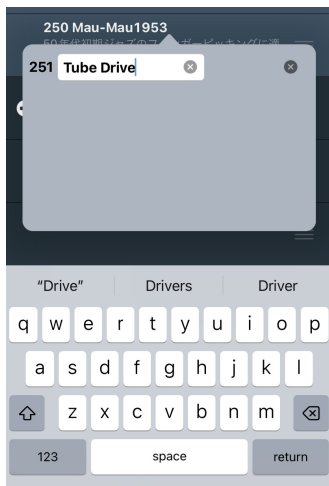
● パッチメモリー名とコメントを編集する



1. 編集したいパッチメモリーをロングタップする。



2. "パッチ情報編集"をタップする。



3. パッチメモリー名かコメントをタップし、編集する。



4.  をタップして編集を完了する。

NOTE

- ・ 使用可能な文字／記号は次の通りです： ! % & ' + , - . = _ (space) A - Z, a - z, 0 - 9.
- ・ パッチメモリー名は最大14文字です。

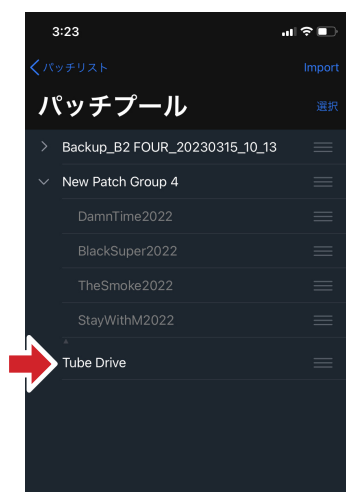
● パッチメモリーをバックアップする



1. バックアップしたいパッチメモリーをロングタップする。



2. "プールに保存" をタップする。



3. パッチメモリーがパッチプールに追加される。

複数のパッチメモリーをバックアップする




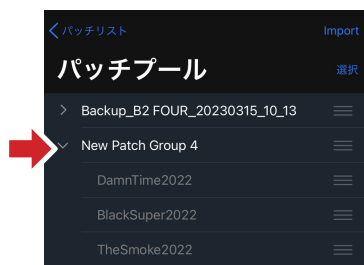
1. "選択"をタップする。



2.  をタップし、バックアップするパッチメモリーを選択する。



3.  をタップし、選択しているパッチメモリーをパッチプールにバックアップする。



4. 選択していたパッチメモリー (フォルダー) がパッチプールに追加される。

HINT



を押して、

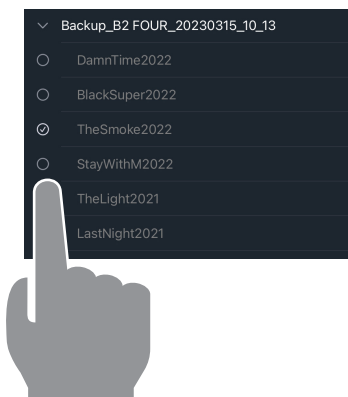


を押すと、本体の全てのパッチメモリーがバックアップされます。

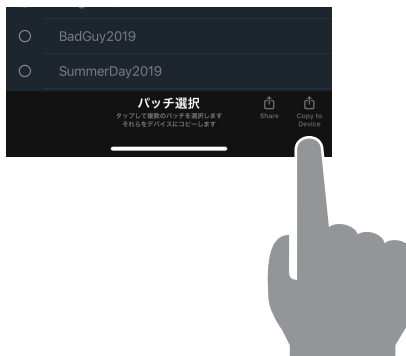
● バックアップしたパッチメモリーを本体にリストアする



1. パッチプール画面で"選択"をタップする。





2.  をタップし、リストアするパッチメモリーを選択する。



3.  をタップし、選択しているパッチメモリーを本体にリストアする。

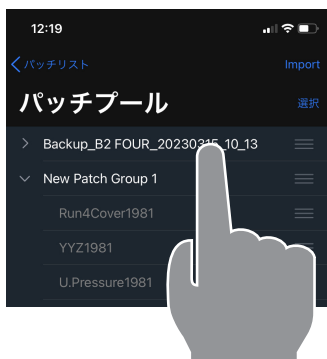


4. "デバイスにコピー"画面で、 をタップし、リストア先を選択する。 をタップする。

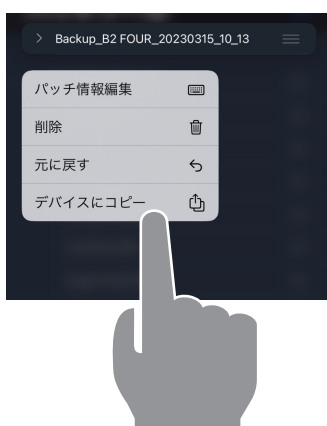
● バックアップフォルダーを本体にリストアする



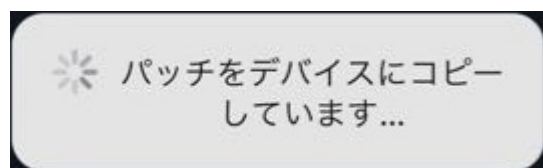
1. "パッチプール"をタップする。



2. バックアップフォルダーをロングタップする。

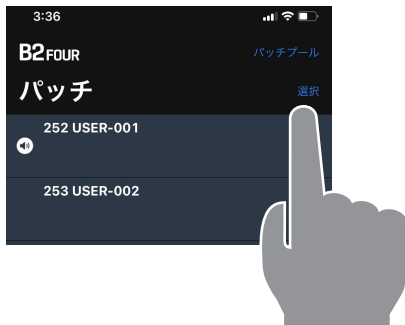


3. "デバイスにコピー"をタップする。バックアップが本体にリストアされる。

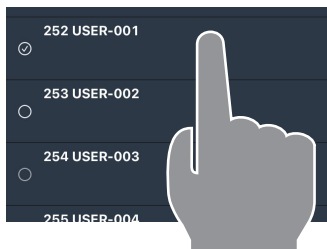



リストアが完了するとメッセージが消えます。

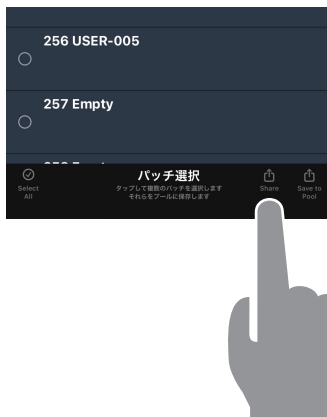
● パッチメモリーを共有する



1. **選択** をタップする。



2.  をタップし、共有するパッチメモリーを選択する。



3.  をタップし、デバイスの共有画面を開く。



4. デバイスの共有画面で、パッチメモリーファイルの共有方法を選択する。

● パッチメモリーをインポートする

iPhoneからパッチメモリーファイルをインポートすることができます。



1. **パッチプール** をタップする。

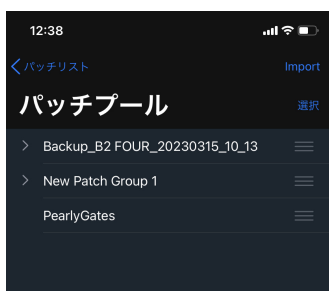


2. **Import** ボタンをタップする。



3. インポートするパッチメモリーファイル (.zptc) をタップして選択する。

"開く"をタップする。

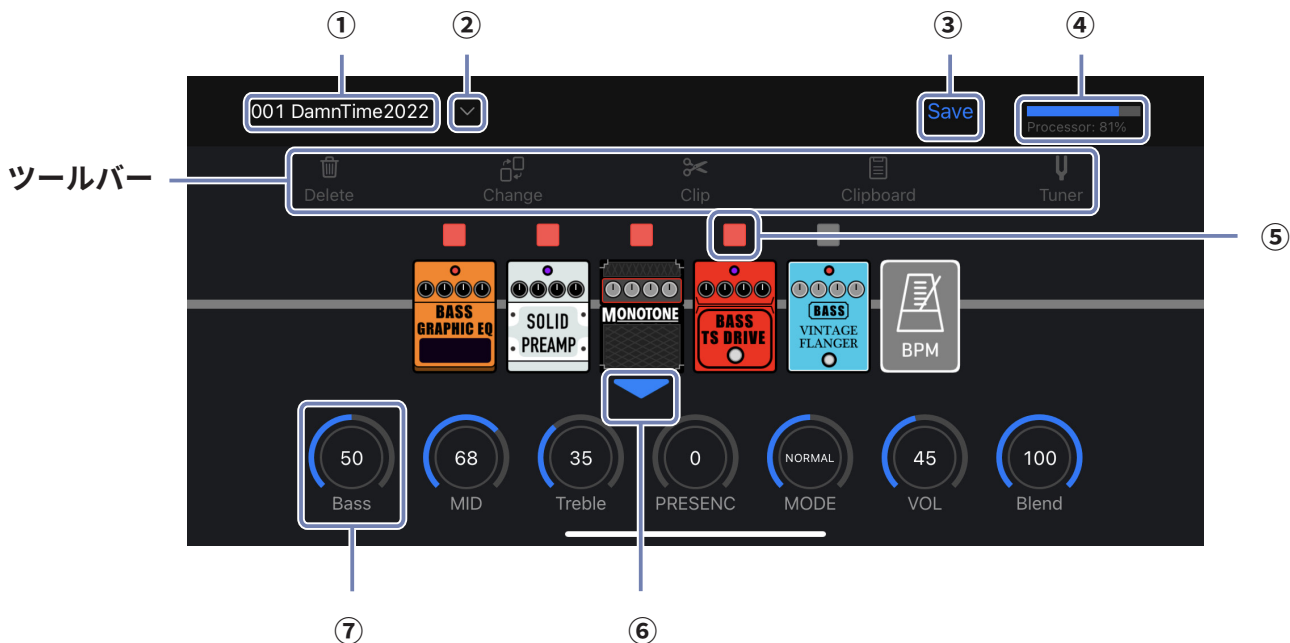


4. インポートしたパッチメモリーがパッチプールに表示される。

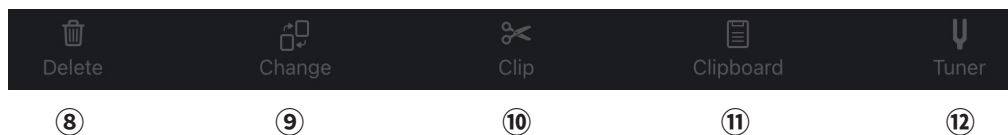
Editor画面を使用してパッチメモリーを編集する



各部の説明 (Editor)



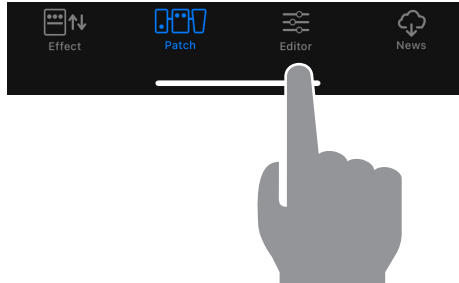
■ ツールバー




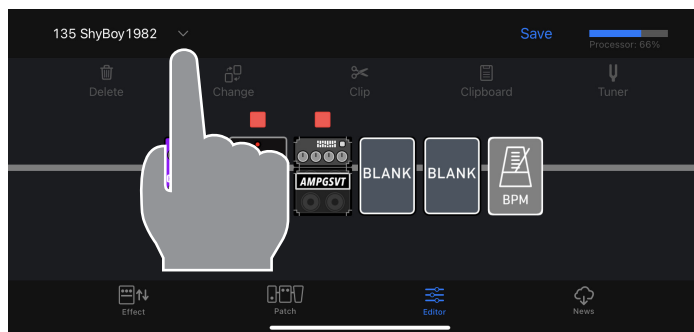
- ① 001 DamnTime2022 選択中のパッチメモリー
- ② ▼ パッチメモリー選択ボタン
- ③ Save パッチメモリー保存ボタン
- ④ Processor: 74% 処理状況
- ⑤ ■ エフェクト ON/OFF ボタン
- ⑥ ▼ 選択中のエフェクト — パラメーターが表示されているエフェクトを示します。
- ⑦ 100 Bass エフェクトパラメーターノブ
- ⑧ Delete エフェクトボタン
- ⑨ Change effect ボタン
- ⑩ Clip tool ボタン
- ⑪ Clipboard ボタン
- ⑫ Tuner ボタン

編集するパッチメモリーを選択する

1. Editorボタンをタップし、画面を開く。




2. 選択中のパッチメモリーの右にある  をタップする。



3. 編集したいパッチメモリーをタップし、 ボタンをタップして、Editor画面に戻る。



HINT

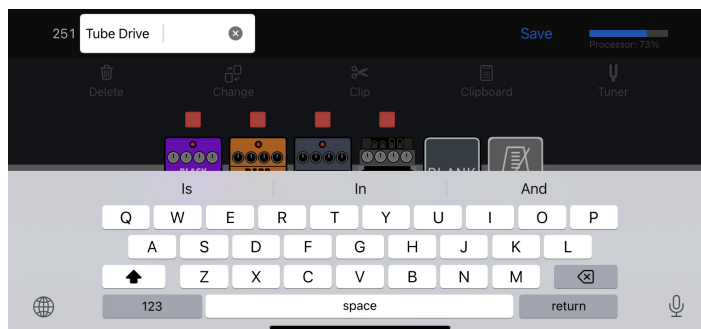
・  をタップすると、空のパッチメモリーを作成することができます。

● パッチメモリー名を編集する

1. パッチメモリー名をタップする。



2. パッチ名を編集する。



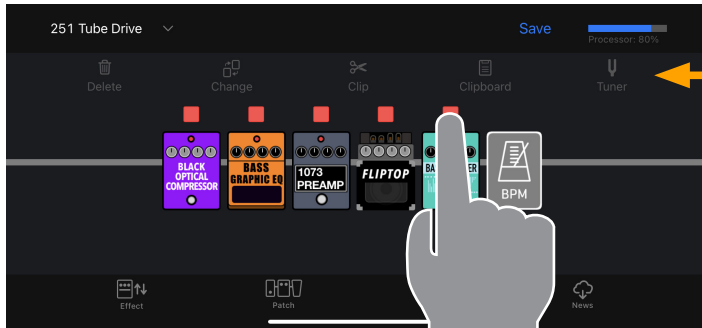
3. 編集が終わったら"return"または"改行"をタップして、編集を完了する。

NOTE

- ・ 使用可能な文字／記号は次の通りです。
!%&' + , - . = _ (space) A - Z, a - z, 0 - 9
- ・ パッチメモリー名は最大14文字です。

● エフェクトをON / OFFする

1. ON / OFFするエフェクト上のインジケータをタッチする。

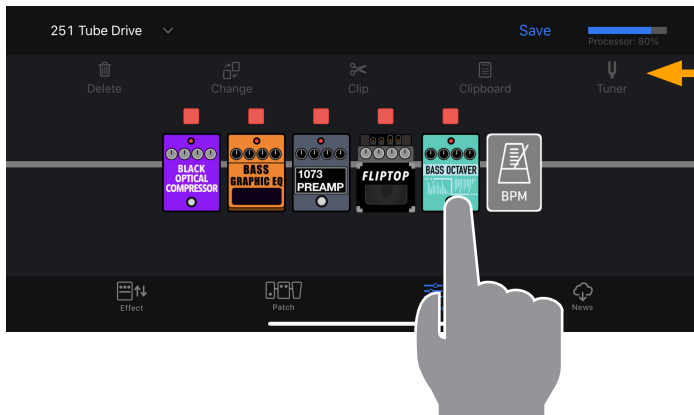


ツールが選択されていないことを確認して下さい。

赤点灯がON、消灯がOFFです。

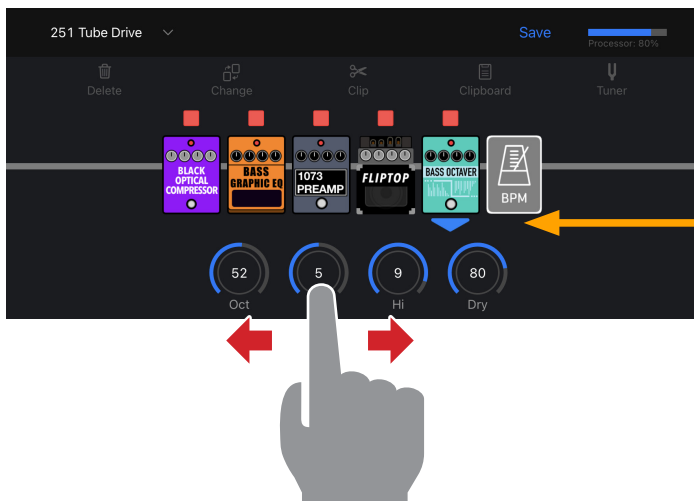
エフェクトのパラメーターを調節する

1. パラメーターを表示するエフェクトをタップする。



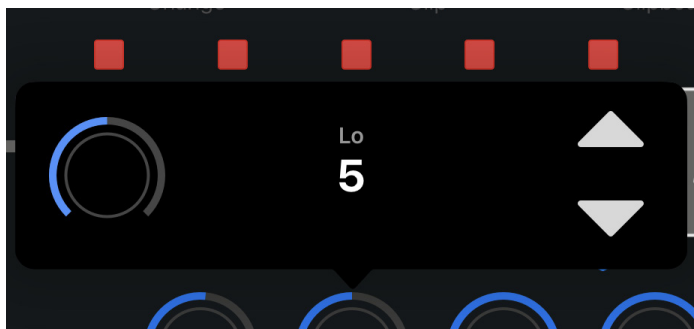
ツールが選択されていないことを確認して下さい。

2. パラメーターノブをタップしながら左右にスワイプし、値を調節する。



編集中的のエフェクトに
▼が表示されます。

3. パラメーターノブをダブルタップすると、細かな調節ができます。

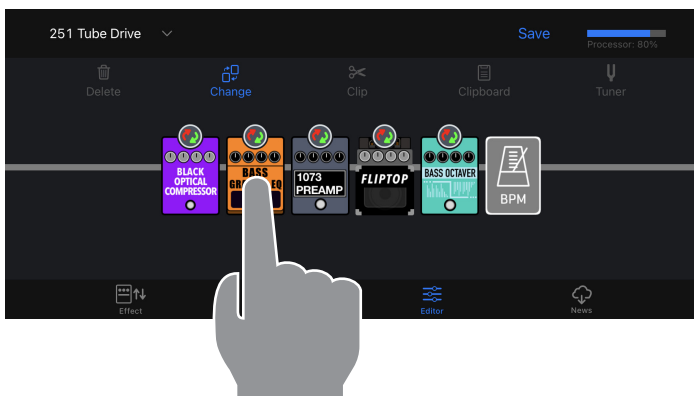


エフェクトを変更する

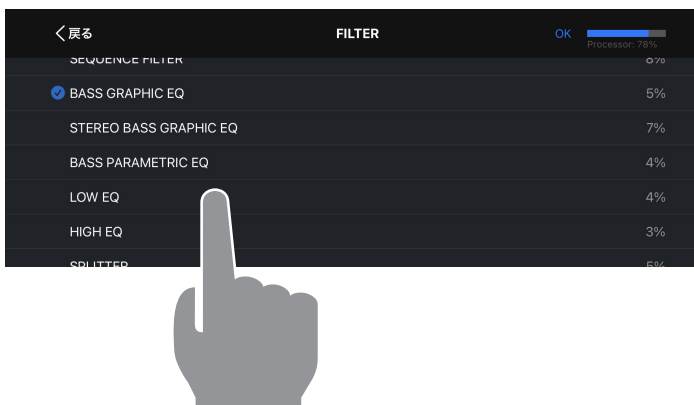
1. ボタンをタップする。



2. 変更したいエフェクトをタップする。

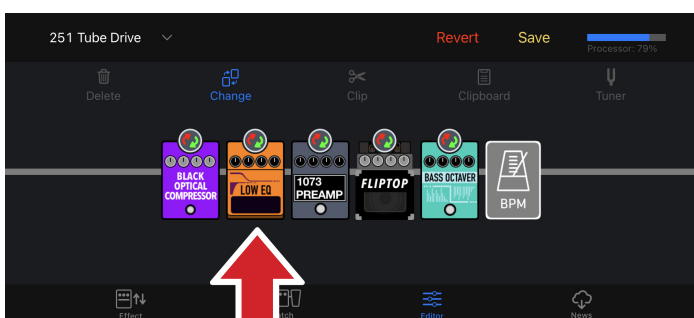


3. エフェクトタイプリストから、変更したいエフェクトを選択し、OKをタップする。



<戻る を押すと、他のカテゴリのエフェクトを選択できます。

4. エフェクトが変更されます。



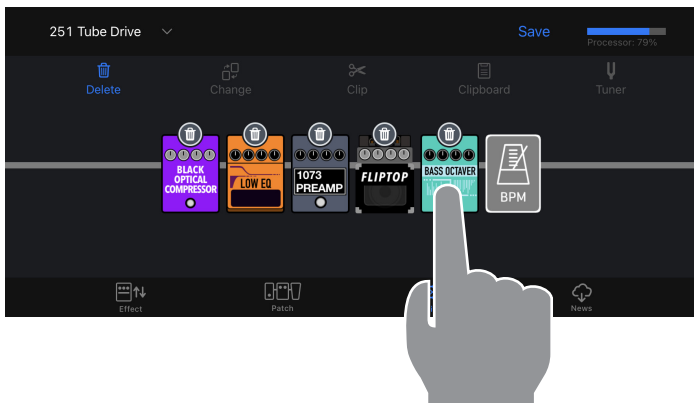
Change をタップしてエフェクトの変更を完了します。

エフェクトを削除する

1.  ボタンをタップする。




2. 削除したいエフェクトをタップする。



3. エフェクトが削除され、BLANKに変更される。



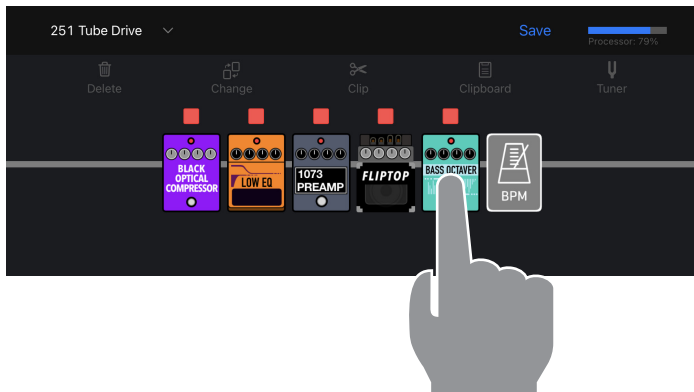
 をタップしてエフェクトの削除を完了します。

BLANKはエフェクト処理を行いません。
(→27 ページ「エフェクトを変更する」) で他のエフェクトに変更することができます。

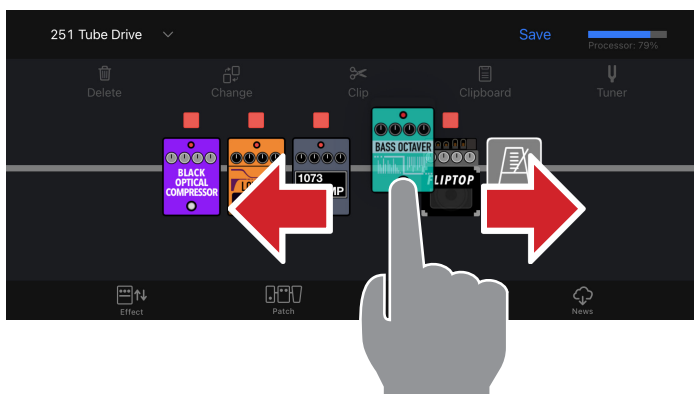
エフェクトを並べ替える

エフェクトの削除、クリップの選択中を除き、いつでもエフェクトを並べ替えることができます。

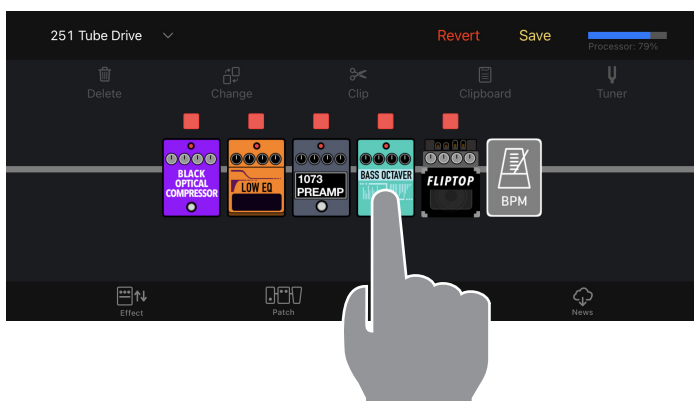
1. 並べ替えたいエフェクトをタップし続ける。



2. 左右にドラッグし、エフェクトを並べ替える。

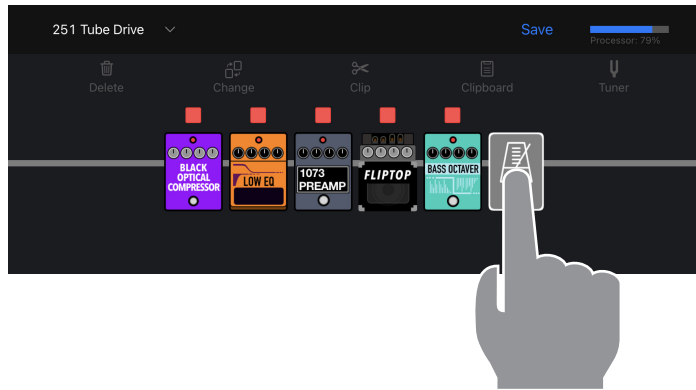


3. 移動したい位置で指を離し、並べ替えを確定する。

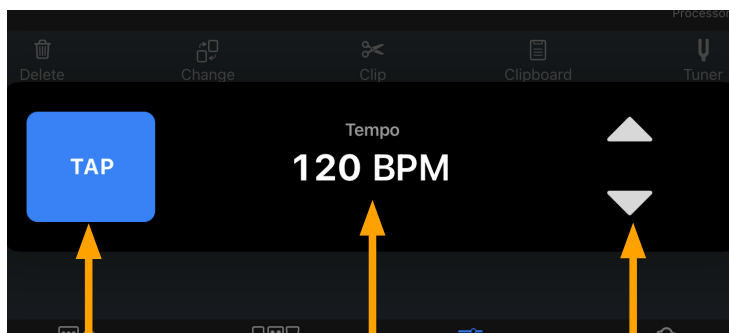


テンポを変更する

1. BPMモジュールをタップする。



2. テンポ設定が表示され、テンポを変更することができる。



"TAP"ボタンを数回タップしてテンポを設定する。

現在のテンポ

値を1ずつ設定する。

パッチメモリーを保存する

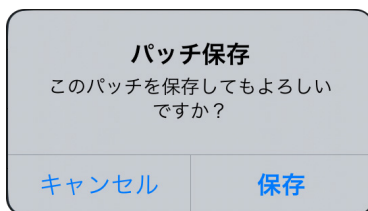
1. **Save** ボタンをタップする。



2.  をタップして、保存先を選択し、"OK"をタップする。



3. 保存する場合、「保存」をタップする。キャンセルする場合、「キャンセル」をタップする。



NOTE

Save

• パッチメモリーを編集した場合、SAVEボタンは黄色で表示されます。

Save

• 本体のオートセーブ機能がONに設定されている場合、変更は自動的に保存されます。オートセーブ機能がONに設定されていない場合でも、いつでもパッチメモリーを保存できます。

● 編集したパッチメモリーを元に戻す

編集した内容を元に戻したい場合は、Revert機能が使えます。

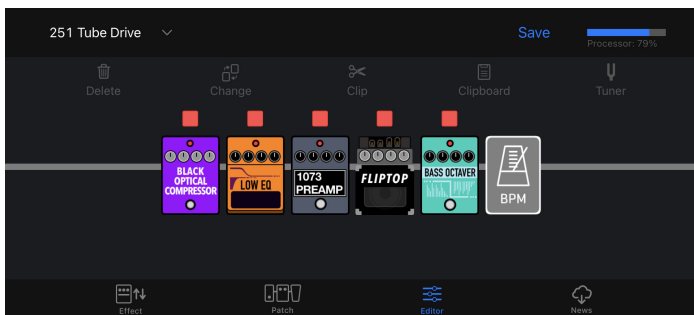
1. 編集した後に表示される **Revert** ボタンを押す。



2. Previousをタップする。



3. パッチメモリーが呼び出した時の状態に戻る。



NOTE

- ・ Factoryをタップした場合は、選択しているパッチメモリーが工場出荷状態に戻ります。

● お気に入りのエフェクトの組み合わせ（クリップ）を使用する

■クリップを作成する

クリップとは、よく使用する1～4個のエフェクトの組み合わせとその設定です。クリップを自由に作成し、クリップボードに保存、そしてクリップを利用して素早く新しいパッチメモリーを作成できます。

1. ボタンをタップする。



2. クリップするエフェクトを4つまで選択する。

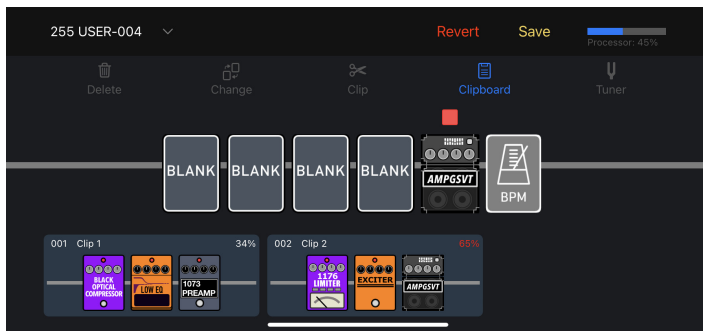



3. ボタンをタップし、Clipboardに追加する。



■クリップをパッチメモリーに追加する

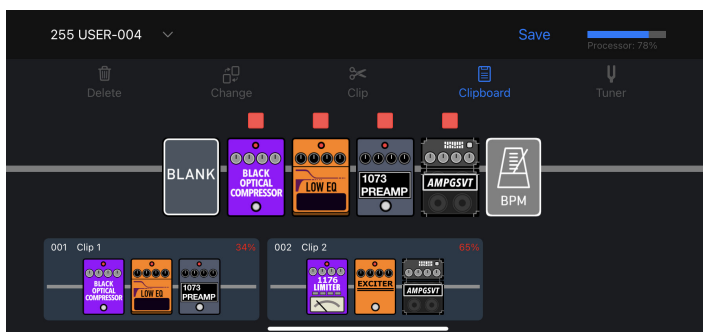
クリップとは、よく使用する1～4個のエフェクトの組み合わせとその設定です。クリップを利用して素早く新しいパッチメモリーを作成できます。



1.  ボタンを押す。クリップが表示される。

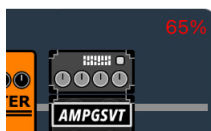


2. クリップをタップしながらドラッグする。



3. クリップを追加したい位置で指を離し、クリップをパッチメモリーに追加する。

NOTE



・各クリップには処理能力が表示されます。クリップを追加したときに、処理状況が100%を超える場合は、処理能力が赤く表示され、クリップをパッチメモリーに追加することができません。

■クリップ名を編集する

1. Clipboardボタンを押したあと、クリップをロングタップする。



2. "リネーム"をタップする。



3. クリップ名を編集する。編集が終わったら"return"をタップして、編集を完了する。



■クリップを削除する

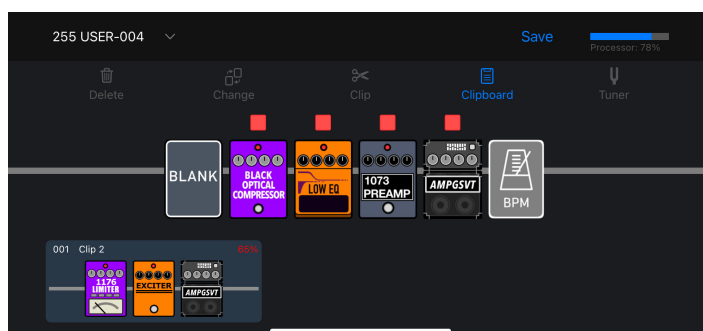
1. Clipboardボタンを押したあと、クリップをロングタップする。



2. "削除" (Delete) をタップする。

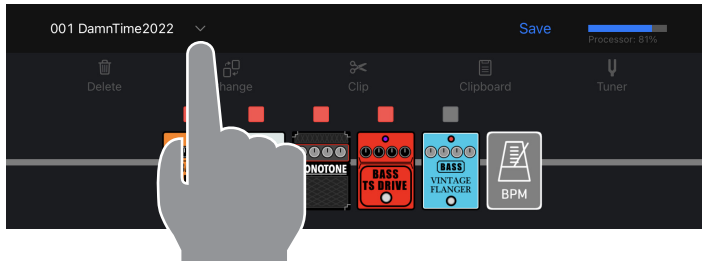


3. クリップが削除される。



新しいパッチメモリーを作る

1. ボタンをタップする。

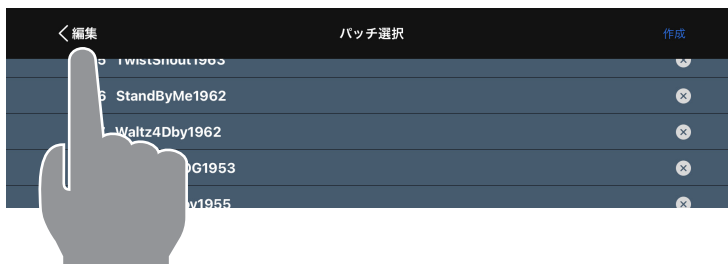


2. 作成 ボタンをタップする。

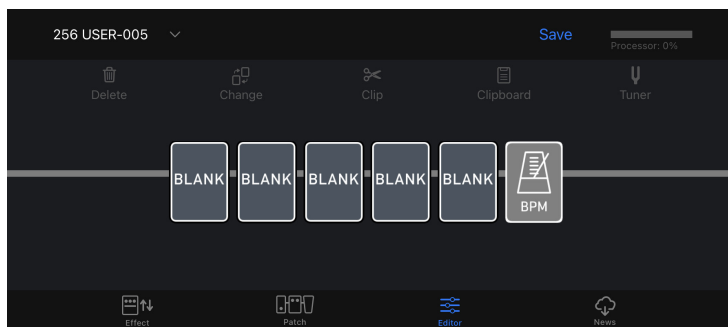
新しいパッチメモリーが作成される。



3. 編集 ボタンをタップする。

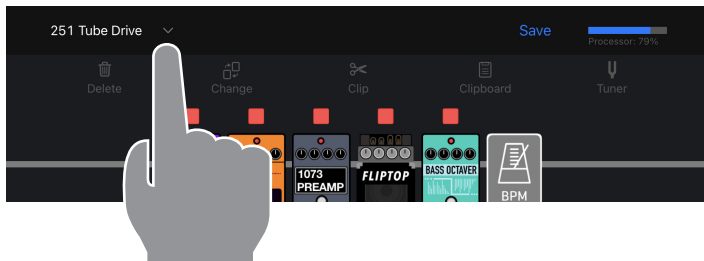


4. 新しいパッチメモリーを編集する。



● パッチメモリーを消去する

1. ボタンをタップする。



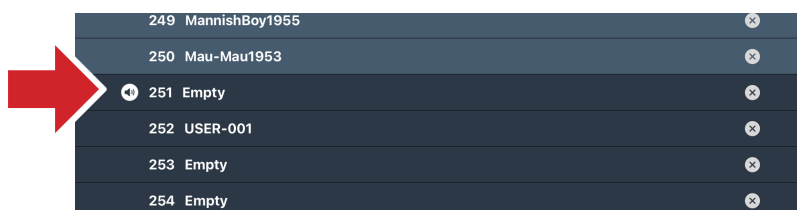
2. ボタンをタップし、パッチメモリーを削除する。



3. "はい"か"いいえ"をタップする。



4. 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。

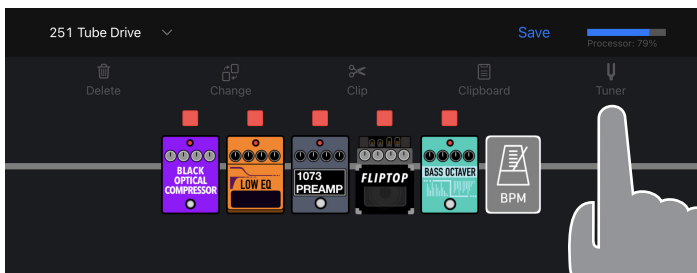


チューナーを使用する

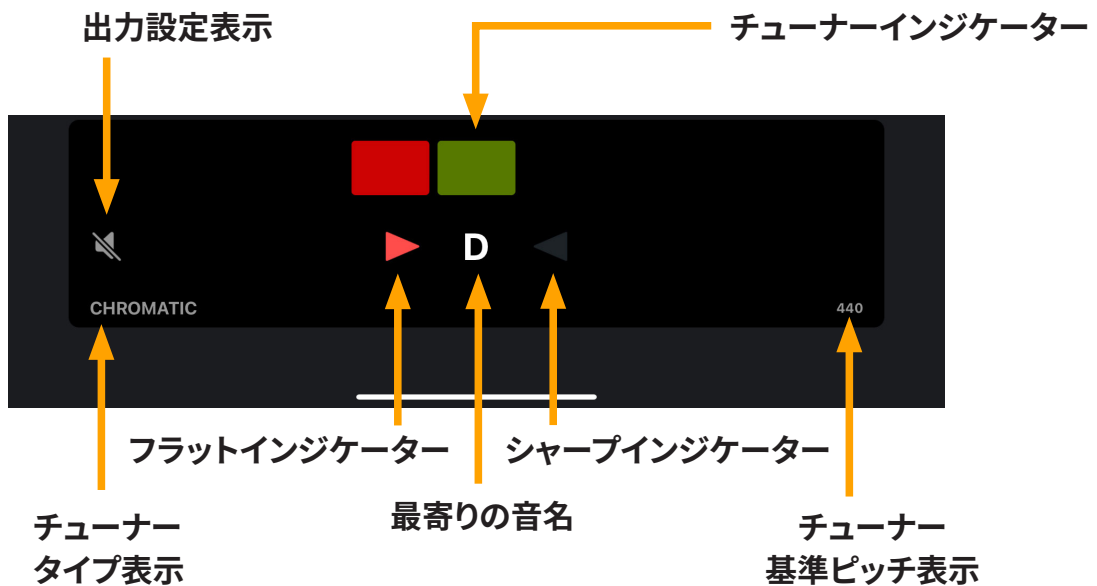
1.  ボタンをタップする。



2.  ボタンをタップする。



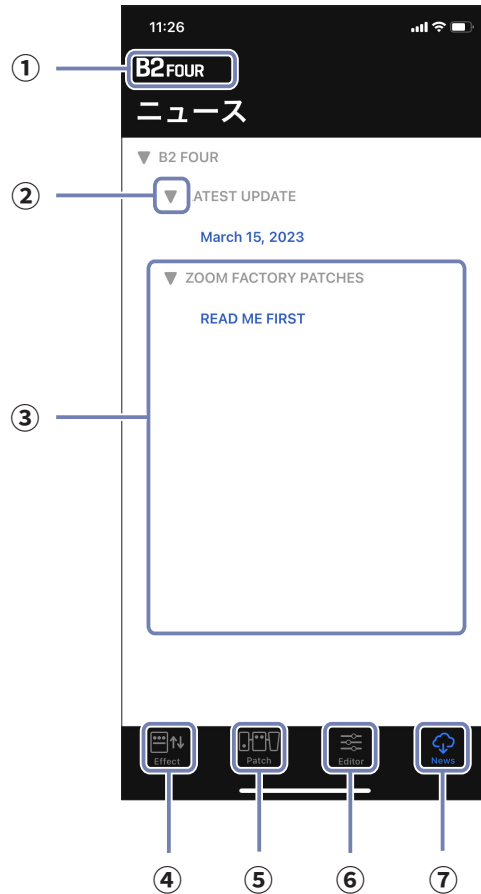
3. チューナーが表示され、楽器をチューニングすることができる。



News画面を使用して更新情報を見る



各部の説明 (News)



① **B2FOUR** 接続中のデバイス

② ▼ オープン / クローズボタン

③ ニュース

タップすると内容が表示されます。
エフェクトやパッチメモリーの配信等をお知らせします。

④  **Effect** 画面ボタン

⑤  **Patch** 画面ボタン

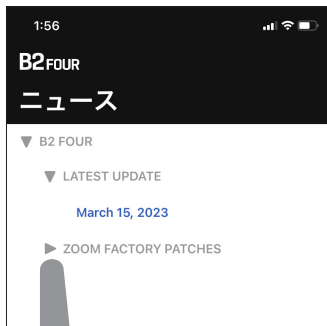
⑥  **Editor** 画面ボタン

⑦  **News** 画面ボタン

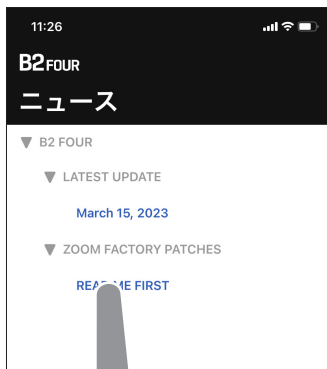
ニュースを選択して表示する



1.  ボタンをタップする。



2.  ボタンをタップし、コンテンツを表示する。



3. ニュースをタップし、表示する。

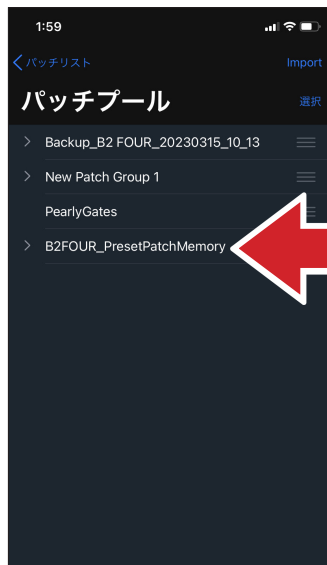
配信パッチメモリーをダウンロードする



1. News画面でニュースを表示する。



2. "パッチプールにパッチメモリーを追加"のリンクをタップする。



3. パッチメモリーがダウンロードされ、パッチプールに追加される。

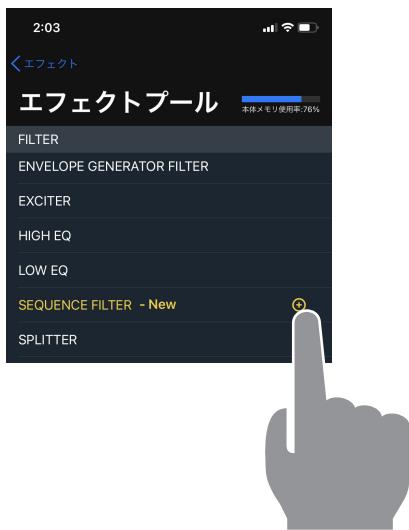
新しい配信エフェクトを本体にロードする



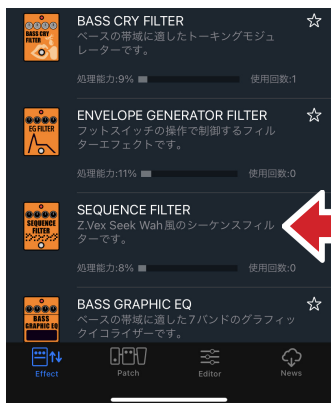
1.  ボタンをタップする。



2. エフェクトプールボタンをタップする。エフェクトプールが表示される。




3. ロードしたいエフェクトの  をタップする。



4. エフェクトが本体にロードされ、エフェクトリストに追加される。

NOTE

- ・  は本体にロードされたことがないエフェクトに表示されます。



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

Z2I-4896-01