

1010

ADVANCED GUITAR EFFECT PROCESSOR

アドバンスト ギター エフェクト プロセッサー

ZOOM PLAYER

オペレーション マニュアル

このたびは **ズーム プレイヤー 1010** (以下“1010”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。

■ 主な特長

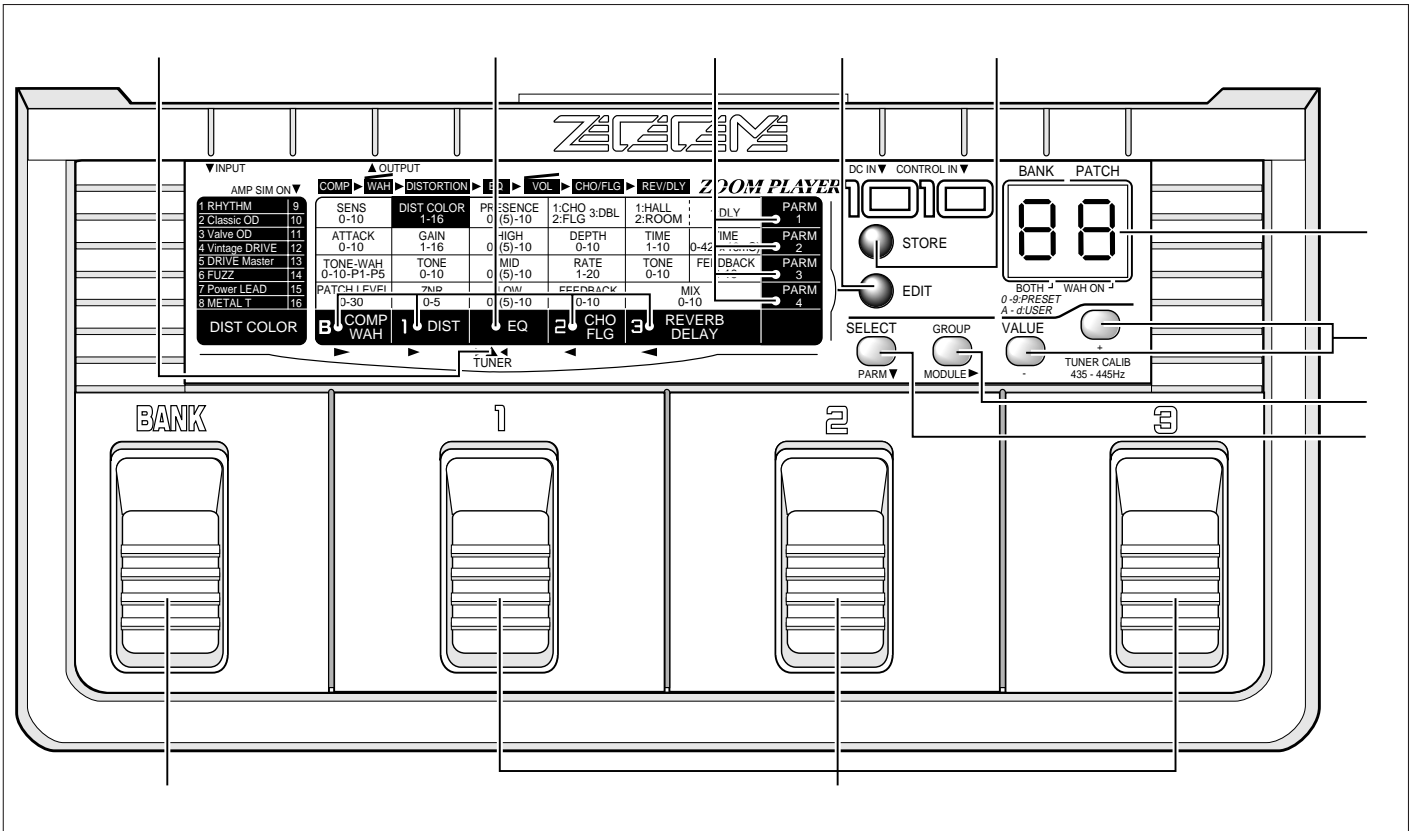
- 25種類の多彩なエフェクトを内蔵。
その中から最大6個を組み合わせたことが可能。
エフェクトを組み合わせたパッチ 42個 (ユーザー12 + プリセット30) から自由に選んで使用できます。
- ギター用オートクロマチックチューナーを内蔵。
ステージ上でも簡単にチューニングできます。
- フットスイッチと必要な情報が一目でわかる操作パネルを一体化。
コンパクトエフェクターの感覚で操作できます。
- ディストーションにはアナログ回路を採用。
音痩せのない自然なサスティーンやディストーションが得られます。
- オプションのフットコントローラFP01を使うことにより、ペダルワウ効果やボリューム操作が可能になるなど、演奏者 (プレイヤー) の使いやすさも抜群です。

■ 目次

パネルやスイッチの名前とはたらき.....	1
フロントパネル.....	1
リアパネル.....	2
接続しましょう.....	2
この用語だけは覚えておこう！.....	3
パッチを聞いてみよう (プレイモードの操作).....	4
プレイモードのパネル表示.....	4
パッチを選ぶ.....	4
パッチレベルを調整する.....	5
エフェクトを一時的にオフにする (バイパス).....	5
出力音を一時的に消音する (ミュート).....	5
ギターをチューニングする.....	5
チューナーのキャリブレーション.....	6
フットペダルを使ってコントロールしてみよう.....	6
パッチを作ってみよう (エディットモードの操作).....	7
エディットモードに入るには.....	7
エディットモードのパネル表示.....	7
パッチをエディットする.....	7
エフェクトモジュールのオン/オフ.....	8
パッチを保存 (ストア) する.....	8
エフェクトタイプとパラメーター.....	9
エフェクトモジュール1 : COMP & WAH.....	9
エフェクトモジュール2 : DISTORTION.....	9
エフェクトモジュール3 : EQ.....	11
エフェクトモジュール4 : CHO / FLG.....	11
エフェクトモジュール5 : REV / DLY.....	12
パッチレベル (PATCH LEVEL).....	12
PATCH LIST.....	13
1010を工場出荷状態にもどす (特殊モードの操作).....	13
仕様.....	14

パネルやスイッチの名前とはたらき

フロントパネル



ディスプレイ

1010を操作するのに必要な情報が表示されます。

VALUE (バリュー) + / - キー

設定されている値を変更するのに使用します。

MODULE SELECT (モジュールセレクト) キー

- **プレイモード (演奏モード) では**
グループを、USER、PRESET、BOTHの中から選べます。
- **エディットモード (編集モード) では**
エディットするモジュールを選びます。

PARAM SELECT (パラメーターセレクト) キー

エディットするパラメーターを選びます。

STORE (ストア) キー

パッチをストア (保存) するのに使用します。

EDIT (エディット) キー

プレイモードとエディットモードが交互に切り替わります。ストア操作を中断したいときにも、このキーを使います。

パラメーターカーソルインジケーター

エディットモードで、対象となっているパラメーターを点滅で表します。

モジュールカーソルインジケーター

- **プレイモードでは**
使用されているエフェクトモジュールを点灯で表します。
- **エディットモードでは**
使用されているエフェクトモジュールを点灯で表します。エディットの対象となっているときは点滅します。
- **バイパス/チューナー状態のときには**
チューナーのメーターとして動作します。

チューナーインジケーター

バイパス/チューナー状態のときに点灯します。

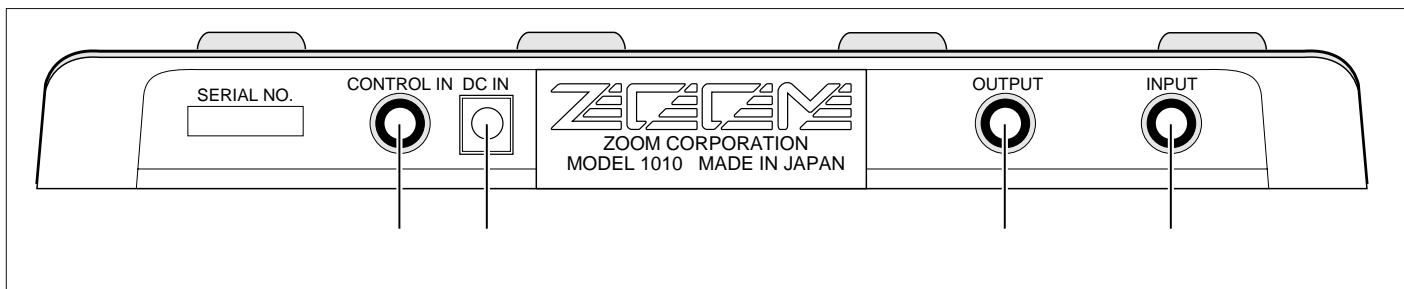
BANK (バンク) フットスイッチ

- **プレイモードでは**
1つ上のバンクを選ぶのに使用します。
- **エディットモードでは**
エフェクトモジュールCOMP & WAHのオン/オフを切り替えるのに使用します。

フットスイッチ1~3

- **プレイモードでは**
パッチの切り替えに使用します。
- **エディットモードでは**
エフェクトモジュールDISTORTION、CHO / FLG、REV / DLYのオン/オフを切り替えるのに使用します。

リアパネル



CONTROL IN (コントロールイン) 端子

オプションのFP01を接続し、ペダルワウやボリュームをコントロールできます。

DC INPUT (ACアダプター) 端子

付属のACアダプターを接続します。この端子にACアダプターを接続すると1010の電源がオンになります。

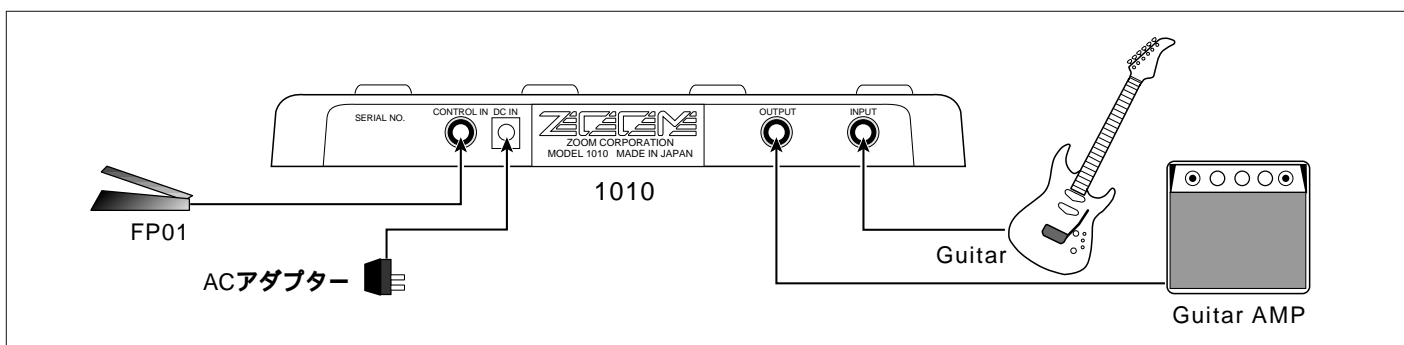
OUTPUT (アウトプット) 端子

ギターアンプの入力に接続する端子です。

INPUT (インプット) 端子

ギターを接続します。

接続しましょう



ギターをINPUT端子に接続してください。

ギターアンプをOUTPUT端子に接続してください。



オーディオスピーカーで音を聞く場合、ディストーション系エフェクトの歪みが弱く感じることがあります。このときは、DISTORTIONモジュールでアンプシミュレーターのかかったディストーションカラーに設定すると、ギターアンプで鳴らしているようなサウンドが得られます。

ディストーションカラーは、9ページのエフェクトタイプの表をご参照ください。

ボリュームやワウをコントロールする場合はオプションのフットペダルFP01をCONTROL IN端子に接続してください。

フットペダルでのコントロールは6ページをご参照ください。

すべての接続が終わりましたら、付属のACアダプターを接続してください。

ACアダプターを接続すると1010に電源がオンして動作状態となります。



1010の電源をオン/オフする場合は、接続する機器の電源がオフされていることを確認してから行なってください。

この用語だけは覚えておこう！

■ エフェクトモジュール

1010は、5つのエフェクトのブロックから構成されています。これらのブロックを「エフェクトモジュール」と呼びます。エフェクトモジュールは、独立したエフェクターとして働きます。つまり1010全体では、5個のコンパクトエフェクターを直列に接続したことと同じように働く、と考えればわかりやすいでしょう。

エフェクトモジュールには、つぎのような種類があります。

COMP & WAH：コンプレッサーと外部にコントローラーを接続して効果をあらゆるペダルワウエフェクト。

DISTORTION：アナログ回路を使ったディストーション系エフェクト。

EQ（EQUALIZER）：音質を補正するエフェクト。

CHO / FLG：音質を周期的に変化させたり、音に厚みを持たせるモジュレーション系エフェクト。

REV / DLY：空間的な響きを作るリバーブ系エフェクト。

■ エフェクトタイプ

エフェクトモジュールには、エフェクトのバリエーションが数種類ずつ含まれています。

これらのバリエーションを「エフェクトタイプ」と呼びます。エフェクトモジュールでは、基本的にエフェクトタイプを1つだけ選択することができます。

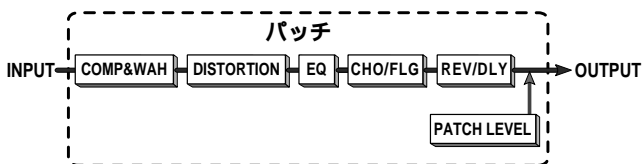
例外として、COMP & WAHモジュールではコンプレッサーとワウが同時に使えます。

また、DISTORTIONモジュールでは、ディストーション系エフェクトといっしょにZOOM独自のノイズリダクション（ZNR）が使えます。

各エフェクトモジュールに含まれるエフェクトタイプについては、9ページの表をご参照ください。

■ パッチとグループ

エフェクトモジュールの設定に最終的な音量レベルの設定を加えたものを「パッチ」と呼びます。



1010にはパッチを記憶する場所として、ユーザーが自由に書き換えできるUSER（ユーザー）と、呼び出しのみ可能なPRESET（プリセット）という2つの「グループ」があり、USERに12種類とPRESETに30種類の、合計42種類のパッチを記憶しています。

■ バンク

1010では、パッチを3つ1組で呼び出し、フットスイッチで1つ1つのパッチを切り替えます。

この3つ1組の組み合わせを「バンク」と呼びます。

グループ	バンク No.	パッチ No.
USER	A	1~3
	b	1~3
	C	1~3
	d	1~3
PRESET	0	1~3
	1	1~3
	2	1~3
	3	1~3
	4	1~3
	5	1~3
	6	1~3
	7	1~3
	8	1~3
9	1~3	

■ パラメーター

エフェクトのサウンドを決定する要素を「パラメーター」と呼びます。1010では、エフェクトモジュールごとにパラメーターの値を設定してパッチを作ります。

■ モード

1010の働きを大きく分けると、3つに分けることができます。これらを「モード」と呼びます。

モードには、つぎの種類があります。

● プレイモード（4ページをご参照ください。）

パッチを選んで演奏するモードです。1010の電源を入れたときには、自動的にこのモードになっています。

● エディットモード（7ページをご参照ください。）

パッチのパラメーターをエディット（修正）するモードです。

● 特殊モード（13ページをご参照ください。）

書き換えてしまったパッチデータをすべて工場出荷時の状態にもどすモードです。

パッチを聞いてみよう (プレイモードの操作)

1010 およびアンプの電源がオフされた状態で、1010 にギターやアンプを正しく接続してください。

1010にACアダプターを接続して電源オンしてください。

続いてアンプの電源を入れ、楽器を弾きながら各機器のボリュームを適切な音量に設定してください。

プレイモードのパネル表示

1010は電源がオンすると自動的にプレイモードになります。このモードでは、パネル上に、つぎのような情報が表示されます。

バンクナンバー

現在選ばれているバンクナンバーがディスプレイの左側 (BANK) の欄に表示されます。

- USER : R, b, [, d
- PRESET : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

パッチナンバー

現在選ばれているパッチナンバーがディスプレイの右側 (PATCH) の欄に表示されます。

WAHエフェクトのオン/オフ

現在選ばれているパッチでWAHエフェクト (この時、オプションのフットペダルFP01をつなぐとペダルワウ効果が得られます) がオンになっているときは、ディスプレイの右下のドット (丸点) が点灯します。

エフェクトモジュールのオン/オフ

そのパッチ内で使用されているエフェクトモジュールは、モジュールカーソルインジケーターが点灯します。

パッチを選ぶ

1. まず最初にPARAM SELECT キーでグループを選びます。

1010のパッチは、「ユーザーグループ」と、「プリセットグループ」という2つのグループにわかれています。パッチを選ぶ前に、呼び出したいパッチの含まれているグループをPARAM SELECT キーで選びます。

PARAM SELECT キーを押すごとに、ディスプレイ左側のバンク欄につぎの3種類が順番に表示されます。

- A (USER) ユーザーグループのみ
- 0 (PRESET) プリセットグループのみ
- A.または0. (BOTH) ユーザーとプリセットの両方のグループ

2. BANKフットスイッチでバンクを選びます。

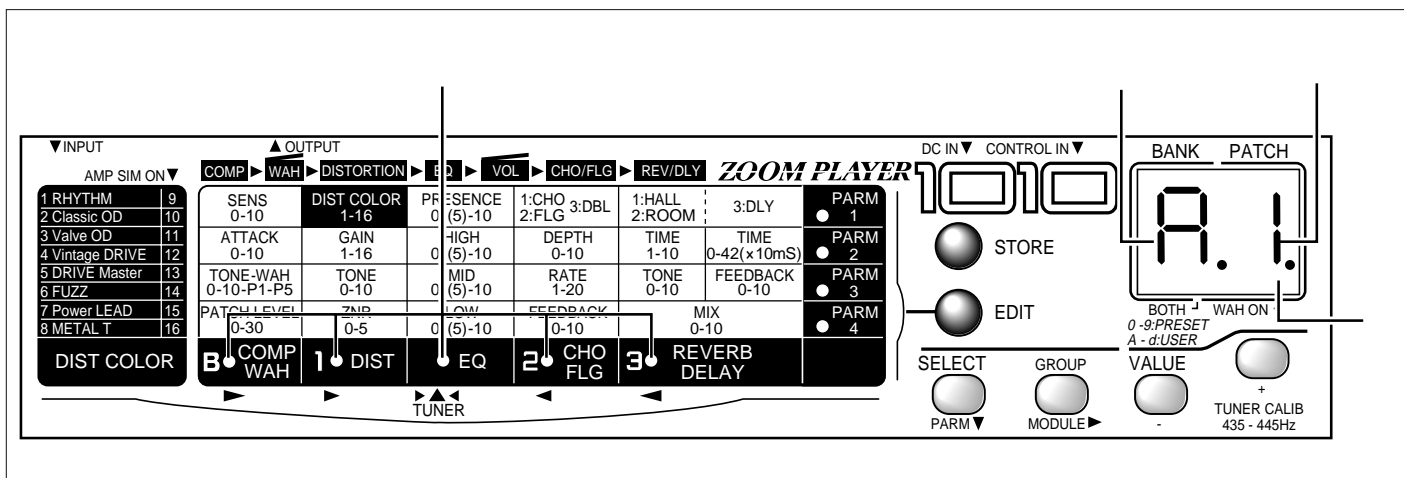
「バンク」とは、3つのパッチが1組となったものでユーザーグループではA～dの4バンク、プリセットグループでは0～9の10バンクが選べます。

両方のグループを連続して選ぶときはBOTHにします。BANKフットスイッチを1回踏むと1つ上のバンクに切り替わります (パッチを選び終わるまでバンクナンバーが点滅します)。

NOTE BANKフットスイッチを踏んだだけでは、パッチは選ばれません。つぎに説明するフットスイッチ1～3を押したときにパッチが選ばれます。

3. フットスイッチ1～3のいずれかを踏んでパッチを選びます。

フットスイッチ1～3のいずれかを踏むことで、パッチが選ばれ、ディスプレイ右側のパッチナンバーに表示されます (この時、バンクナンバーも点灯に変わります)。



パッチレベルを調整する

パッチごとの音量の設定をパッチレベルと呼びます。プレイモードでは、このパッチレベルを変更することができます。

1. **プレイモードの状態**でVALUE + / - キーを押してください。

VALUE + / - キーを押すと、ディスプレイに現在のパッチレベルの値 (0 ~ 30) が表示されます。

この時、PARM4のインジケータとCOMP & WAHのインジケータが点滅します。

VALUE + キーで1つ上の値に、VALUE - キーで1つ下の値に変わります。

NOTE ここで行ったパッチレベルの変更は一時的なものです。変更したパッチを保存しない限り、別なパッチを選んだときに以前の値にもどってしまいます。プリセットグループのパッチもパッチレベルを変更することが可能ですが、書き換えることはできません。変更したパッチレベルを保存したい場合は、ユーザーグループのパッチとして保存してください。

パッチの保存方法は8ページをご参照ください

エフェクトを一時的にオフにする (バイパス)

1010では、パッチに含まれるすべてのエフェクトを瞬時に、一時的なオフ状態にすることができます。

この状態のことをバイパスと呼びます。

エフェクトのかかり具合を確かめたいときなどに便利です。

1. **プレイモード**で現在選ばれているパッチナンバー (ディスプレイ右側に表示されています) と同じ番号のフットスイッチを踏んでください。

NOTE 例えば、ディスプレイ右側のパッチナンバーが“1”と表示されているときは、フットスイッチ1を踏むことでバイパスとなります。

2. **エフェクトがバイパス**され、ギターの原音のみが出力します。

ディスプレイはフットスイッチが踏まれた瞬間に“bP”と表示してバイパス状態になったことを示します。

“bP”は1秒間表示され、その後はチューナー表示 (ギター音の入力がないときは、“--”を表示します) になります。また、チューナーインジケータも点灯します。

NOTE 説明をわかりやすくするため、バイパスではギターの原音出力になりますと記述しています。しかし、実際にはエフェクトのオン/オフにかかわらず入力された音をデジタル処理します。したがって、ギターを直接アンプにつないだときの“原音”とはわずかに違う音色となってしまいます。ご了承ください。

3. **バイパス状態からプレイモード**にもどるときは、フットスイッチ1~3のいずれかを踏んでパッチを選んでください。

HINT BANKフットスイッチを踏むと、バイパス状態に入る前に選ばれていたパッチにもどります。

出力音を一時的に消音する (ミュート)

1010では、出力音を一時的に消音して出ない状態にすることができます。

この状態のことをミュートと呼びます。

ライブステージ上でのチューニングなど、音を出力させたくないときに便利です。

1. **プレイモード**で現在選ばれているパッチナンバー (ディスプレイ右側に表示されています) と同じ番号のフットスイッチを1秒以上踏んでください。

NOTE たとえば、ディスプレイ右側のパッチナンバーが“1”と表示されているときは、フットスイッチ1を1秒以上踏むことでミュートとなります。

2. **出力音がミュート**され、ギターを弾いても音が出なくなります。

ディスプレイはフットスイッチを踏んだ瞬間に“bP”と表示しますが1秒以上踏み続けると“H”に表示が変わり、ミュート状態となったことを示します。

“H”は1秒間表示され、その後はチューナー表示 (ギターの入力がないときは、“--”を表示します) になります。また、チューナーインジケータも点灯します。

3. **ミュート状態からプレイモード**にもどるときは、フットスイッチ1~3のいずれかを踏んでパッチを選んでください。

HINT BANKフットスイッチを踏むと、ミュート状態に入る前に選ばれていたパッチにもどります。

ギターをチューニングする

1010はオートマチックのクロマチックチューナー機能を搭載しています。

1010が、バイパス状態やミュート状態になっているときに、自動的にこの機能が使用できるようになります。

1. **プレイモード**で現在選ばれているパッチナンバー (ディスプレイ右側に表示されています) と同じ番号のフットスイッチを踏んで、**バイパス状態**か**ミュート状態**にしてください。

このとき、チューナーインジケータが点灯します。

2. **チューニング**したい弦を開放弦で弾いてください。

弾いた音程に最も近い音名をディスプレイに表示します。希望する音名になるように、ギターをチューニングしてください。

C = [F = f	A = A
C# = [#	F# = f #	A# = A #
D = d	G = G	B = b
D# = d #	G# = G #	
E = E		

3. **ディスプレイの表示**が希望する音名になったら、さらに微調整してください。

チューナー機能がオンのときには、モジュールカーソルインジケータがチューニングの精度を計るメーターとして働きます。
音程が正しく合えばEQモジュールのインジケータが点灯します。
音程が高ければREV / DLYモジュール側のインジケータが点灯します。
低ければCOMP & WAH側のインジケータが点灯します。
EQモジュールのインジケータが点灯するように、微調整してください。

SENS 0-10	DIST COLOR 1-16	PRESENCE 0-(5)-10	1:CHO 3:DBL 2:FLG	1:HALL 2:ROOM 3:DLY	
ATTACK 0-10	GAIN 1-16	HIGH 0-(5)-10	DEPTH 0-10	TIME 1-10	TIME 0-42(x10ms)
TONE-WAH 0-10-P1-P5	TONE 0-10	MID 0-(5)-10	RATE 1-20	TONE 0-10	FEEDBACK 0-10
PATCH LEVEL 0-30	ZNR 0-5	LOW 0-(5)-10	FEEDBACK 0-10	MIX 0-10	
B COMP WAH	1 ● DIST	● EQ	2 ● CHO FLG	3 ● REVERB DELAY	

4. フットスイッチ1～3のいずれかを踏んでパッチを選ぶと通常のプレイモードにもどります。

HINT BANKフットスイッチを踏むと、チューナー機能に入る前に選ばれていたパッチにもどります。

チューナーのキャリブレーション

内蔵されているクロマチックチューナーの基準となる音程Aの周波数を微調整します。

1. プレイモードで現在選ばれているパッチナンバー（ディスプレイ右側に表示されています）と同じ番号のフットスイッチを踏んで、バイパス状態かミュート状態にしてください。
2. VALUE + / - キーのいずれかを押してください。
3. 現在の基準音程Aの周波数が少しの間、表示されます。
4. 表示が消える前にVALUE + / - キーを使って、希望する周波数に合わせてください。

435Hz～445Hzの範囲で、1Hz単位で設定できます。
ディスプレイ上では、35～45で表示されます。

NOTE 1010の電源がオンになったときに、周波数は440Hzに初期化されます。

435Hz: 35

440Hz: 40

445Hz: 45

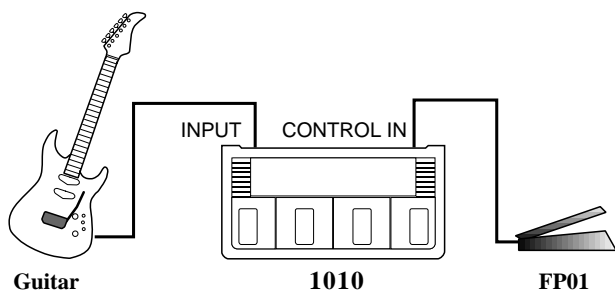
フットペダルを使ってコントロールしてみよう

1010のボリュームをコントロールする

1. 1010のCONTROL IN端子にFP01を接続します。
2. プレイモードで楽器を演奏しながらFP01のペダルを踏んでみてください。

NOTE このボリュームは、パッチごとの設定されるパッチレベルとは別に独立して働きます。
EQモジュールとCHO / FLGモジュールの間をコントロールするので、リバーブやディレイの響きを残したまま音量を変えられます。

HINT パッチ内のCOMP & WAHモジュールでワウが使用できる設定になっている場合は、自動的にワウのコントロールに切り替わってしまいますのでボリュームのコントロールはできなくなります。



1010のワウエフェクトをペダルワウとして使用する

1. 1010のCONTROL IN端子にFP01を接続します。
2. パッチ内のCOMP & WAHモジュールでワウが使用できる設定になっているパッチを選んでください。
パッチの選び方は4ページをご参照ください。
3. プレイモードで楽器を演奏しながらFP01のペダルを踏んでみてください。ペダルワウのように動作します。

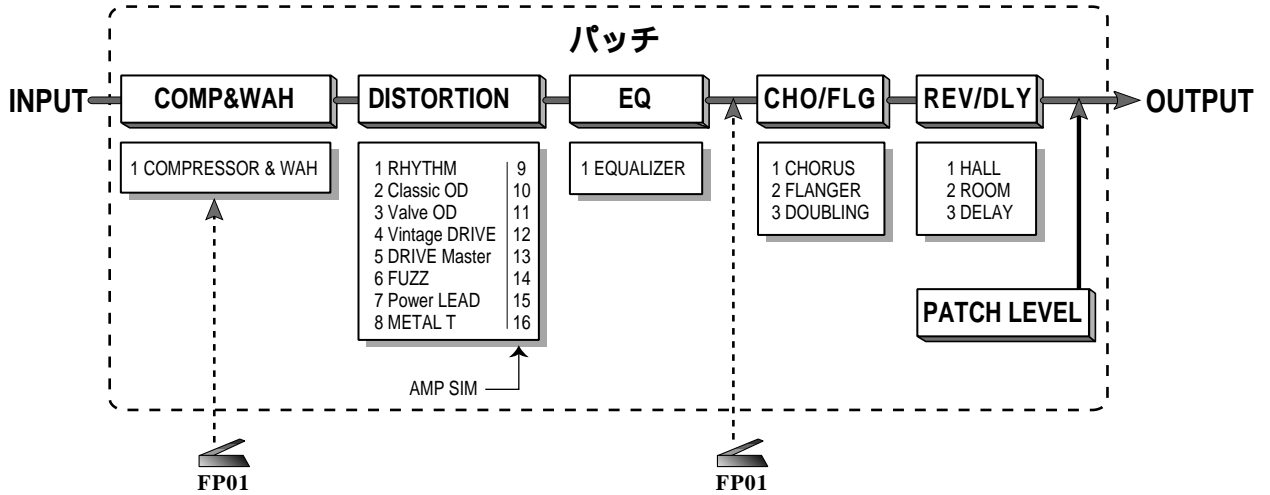
NOTE ワウを使用できるようにするには、エディットモードでCOMP & WAHモジュールをオンにしてPARAM3パラメーターの値を“P1～P5”のいずれかに設定してください。

詳しくは、7ページからのエディットモードの操作と9ページのエフェクトタイプとパラメーターをご参照ください。

HINT パッチ内でワウが使用できるように設定されている場合は、ディスプレイ右側のパッチナンバーが表示されているところの右下のドット（丸点）が点灯します。

CONTROL INにFP01を接続する場合は、FP01のEXP .OUTをご使用ください。
なお、接続はFR01に付属しているステレオケーブルをご利用ください。

パッチを作ってみよう (エディットモードの操作)



1010のパッチは、上図のように5つのエフェクトモジュールとパッチレベルといったパラメーターで構成されています。エディットモードは、これらのパラメーターを1つずつ呼び出し、その値や設定を編集するモードです。

エディットモードのパネル表示

エディットモードでは、つぎのような情報が表示されます。

エフェクトモジュールのオン/オフ

エディットするパッチ内でオンになっているエフェクトモジュールは、対応するモジュールカーソルインジケーターが点灯します。

パラメーターの種類

現在エディットの対象として選ばれているパラメーターの種類は、点滅するモジュールカーソルインジケーターとパラメーターカーソルインジケーターの交差するパラメーターとなります。

パラメーターの値

現在エディットの対象として選ばれているパラメーターの値がディスプレイに表示されます。

パッチをエディットする

- EDIT キーを押してエディットモードに入ります。
- MODULESELECT キーを使って、エディットしたいエフェクトモジュールを選びます。

現在エディット対象となっているエフェクトモジュールでインジケーターが点滅して位置を知らせます。

エディットモードに入るには

- プレイモードでエディットしたいパッチを選びます。

このときは、ユーザーまたはプリセットのどちらのグループでもかまいません。

NOTE パッチの選び方は4ページをご参照ください。

- EDIT キーを押します。

これで、1010がエディットモードになります。このとき現在エディット対象となっているエフェクトモジュールのインジケーターと、そのエフェクトモジュールの中でエディット対象となるパラメーターのインジケーターが点滅します。

- エディットモードからプレイモードにもどりたいたときはもう一度EDIT キーを押してください。

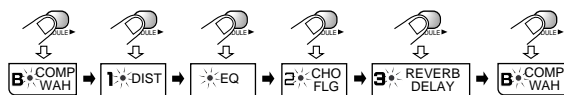
パラメーターの値

パラメーターの種類

エフェクトモジュールのオン/オフ



MODULE SELECT キーは、キーを押すたびに右方向のみエディット対象のモジュールを移動させます。ただし、右端のREV / DLYモジュールまで移動したときのみ、さらにキーを押すと左端のCOMP&WAHモジュールに移動します。

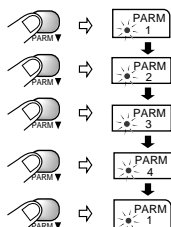


3. つぎに、そのエフェクトモジュール内のどのパラメーターをエディットするかをPARM SELECT キーを使って選びます。

現在エディット対象となっているエフェクトパラメーターでインジケーターが点滅して位置を知らせます。



PARM SELECT キーは、キーを押すたびに下方向のみエディット対象のパラメーターを移動させます。ただし、最下段のPARM4パラメーターまで移動したときのみ、さらにキーを押すと最上段のPARM1パラメーターに移動します。



選んだエフェクトパラメーターの値はディスプレイに表示されます。このとき、ディスプレイが“--”を表示している場合は、そのエフェクトモジュールはオフ（使えない状態）になっています。エフェクトモジュールをオンにしてからエディットするようにしてください。エフェクトモジュールのオン/オフの操作は、つぎの項をご参照ください。

4. VALUE + / - キーでエフェクトパラメーターの値を変更します。

VALUE + キーで値が増加する方向へ、VALUE - キーで値が減少する方向へ変化します。



エフェクトモジュールの各パラメーターの種類と機能については、9～12ページの「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。



ここで行なったエディットは一時的なもので、パッチの保存（ストア）をしない限りプレイモードにもどって他のパッチに切り替えると、エディット前の値にもどってしまいます。

パッチの保存する方法については、このページの右側の説明文をご参照ください。

エフェクトモジュールのオン/オフ

エディットモードでは、それぞれのエフェクトモジュールのオン/オフを自由に切り替えることができます。

1. エディットモードで、現在オンになっているエフェクトモジュール（モジュールカーソルインジケーターが点灯しています）の対応するフットスイッチを押します。

これでエフェクトモジュールはオフになります。

このときモジュールカーソルインジケーターは消灯します。

2. 現在オフとなっているエフェクトモジュール（モジュールカーソルインジケーターが消灯しています）をオンにしたいときは、オフのエフェクトモジュールに対応するフットスイッチを押します。

これで、選んだエフェクトモジュールはオンになります。このときモジュールカーソルインジケーターが点灯します。



EQモジュールに限り、モジュールのオフができません。EQ効果がかからないオフと同じ状態にするには、EQモジュールのPARM1パラメーターからPARM4パラメーターまでのエフェクトパラメーターの値をすべて“5”にしてください。



オン/オフできるエフェクトモジュールには、それぞれつぎのフットスイッチが対応します。

・BANKフットスイッチ	COMP&WAH
・フットスイッチ1	DISTORTION
・フットスイッチ2	CHO / FLG
・フットスイッチ3	REV / DLY

エフェクトモジュールのオン/オフは、パッチの一部として保存されます。

パッチを保存（ストア）する

エディットしたパッチはメモリーに保存（ストア）しない限り、別のパッチを選んだときにエディット前の状態にもどってしまいます。

ここでは、パッチを保存する方法について説明します。

1. エディットモードで、STORE キーを押してください。

これで保存（ストア）の待機状態となります。



プレイモードでもストアできます。

2. つぎに、保存するパッチを指定します。

パッチの指定は最初にBANKフットスイッチでバンクナンバーを決めます。

つぎにフットスイッチ1～3でパッチナンバーを指定してください。



プリセットグループにパッチを保存することはできません。プリセットグループ内のパッチを保存するときは、保存先のグループとして強制的にユーザーグループが選ばれます。ユーザーグループ内で保存パッチのナンバーを指定してください。

3. 特に保存先を指定しない場合は、元のバンクナンバー、パッチナンバーのパッチに保存されます。

プリセットグループでパッチの保存先を指定しない場合は、ユーザーグループの“A1”パッチに保存されます。



保存を実行すると、保存先にあったパッチの内容が変更されて復帰できません。ただし、ユーザーグループのすべてのパッチの内容を工場出荷時の状態にもどすことはできます（1つずつのパッチ単位でもどすことはできません）。この方法については13ページの「1010を工場出荷時の状態にもどす（特殊モードの操作）」をご参照ください。

4. もう一度STORE キーを押してください。

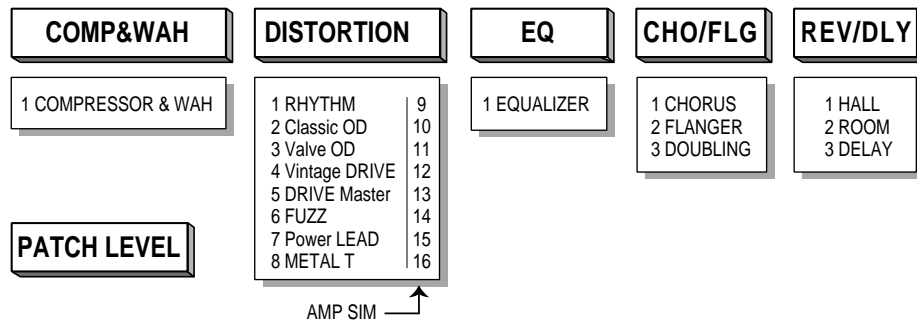
これで保存が実行されます。保存動作が終了すると自動的にプレイモードにもどります。



二度目のSTORE キーを押す前の保存の待機状態であれば、EDIT キーを押すことで保存を中断して、プレイモードにもどります。

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは1010のすべてのエフェクトタイプのパラメーターについて説明します。
ただし、他のエフェクトタイプと共通のパラメーターについては、最小限の説明にとどめています。



エフェクトモジュール 1: コンプレッサー & ワウ (COMP & WAH)

コンプレッサーとワウを組み合わせたモジュールです。
設定によりコンプレッサーとワウを同時に使用することもできます。

1 COMP & WAH (コンプレッサー & ワウ)

コンプレッサーはレベルを均一に保って音の粒立ちを揃えるエフェクトです。
ワウはギター音の周波数を強調するエフェクトです。
オプションのフットペダルFP01と組み合わせたペダルコントロールで強調する周波数を上下に移動させるペダルワウ効果が得られます。

1 COMP & WAH		
パラメーター1	SENS	0 ~ 10
パラメーター2	ATTACK	0 ~ 10
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
	WAH	P1 ~ P5

【解説】

SENS (センス) :
コンプレッサーの深さを設定します。
値が大きいほどレベルが均一化され、長いサステーンが得られます。
値が0(ゼロ)のときはコンプレッサー効果がなくなります。
ワウだけを使いたい場合に有効です。

ATTACK (アタック) :
ギターを弾いたアタックからコンプレッサーがかかり始めるまでの時間を設定します。
値が小さいほど速くかかり始めます。

TONE (トーン) :
音質を調節するトーンコントロールタイプのイコライザーです。
0(ゼロ)で調節なし、0以外では小さい値の方が低域を強調して、大きい値の方が高域を強調した音質となります。

WAH (ワウ) :
フットペダルFP01をつないでペダルコントロールするときは、PARM3の値をP1 ~ P5のいずれかに設定します。
P1 ~ P5の違いは、フットペダルをつながないときの強調周波数の位置です。大きい値ほど高域に位置します。

エフェクトモジュール 2 : ディストーション (DISTORTION)

歪んだ音色が異なる8種類のディストーションと、それらのディストーションをギターアンプで鳴らしてマイクで拾ったときのようなリアルなサウンドを再現させたアンプシミュレーターを組み合わせた8種類の合計16種類のディストーションタイプを含んだモジュールです。

HINT ギターアンプにつないで鳴らす場合は、1~8を使用し、オーディオスピーカーやヘッドフォンアンプにつないでヘッドフォンで聞く場合は、9~16を使用することをお奨めします。

NOTE このモジュールの中にZNR(ズーム独自開発のノイズリダクション)が含まれています。使用するギターに合わせて調節するようにしてください。

1 9 RHYTHM (リズム)

低域を押さえ、高域を強調したクールなドライブ感が得られます。リズム・パッキングやブルースに最適です。

1 9 RHYTHM		
パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :
ディストーションの音色を設定するパラメーターです。
ノーマルのリズムを選ぶ場合は1、アンプシミュレーターのかかったリズムを選ぶ場合は9に設定してください。

GAIN (ゲイン) :
オーバードライブ回路の歪みの強さを設定します。
値が大きいほど、歪みやすくなります。

TONE (トーン) :
音質を調節するトーンコントロールタイプのイコライザーです。

ZNR (ズームノイズリダクション) :
無演奏時のノイズを軽減する設定です。楽器音の消え際が不自然にならない範囲で大きい値に設定してください。

2 10 Classic OD (クラシックオーバードライブ)

ナチュラルな歪みでオーバードライブの定番といわれる代表的コンパクトエフェクターと同じような音色が得られます。

2 10 Classic OD

パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :

ノーマルのクラシックオーバードライブを選ぶ場合は2に、アンプシミュレーターのかかったクラシックオーバードライブを選ぶ場合は10に設定してください。

GAIN (ゲイン) :

オーバードライブ回路の歪みの強さを設定します。値が大きいほど、歪みが深くなります。

3 11 Valve OD (バルブオーバードライブ)

真空管アンプのような張り艶のあるウォームな歪みが見られるオーバードライブです。

3 11 Valve OD

パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :

ノーマルのバルブオーバードライブを選ぶ場合は3に、アンプシミュレーターのかかったバルブオーバードライブを選ぶ場合は11に設定してください。

4 12 Vintage DRIVE (ビンテージドライブ)

低域をブーストした芯の太さを強調するディストーションが得られます。

4 12 Vintage DRIVE

パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :

ノーマルのビンテージドライブを選ぶ場合は4に、アンプシミュレーターのかかったビンテージドライブを選ぶ場合は12に設定してください。

GAIN (ゲイン) :

ディストーション回路の歪みの強さを設定します。値が大きいほど、歪みが深くなります。

5 13 DRIVE Master (ドライブマスター)

大型アンプをフルアップで鳴らしたときの、ハードなディストーションです。

5 13 DRIVE Master

パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :

ノーマルのドライブマスターを選ぶ場合は5に、アンプシミュレーターのかかったドライブマスターを選ぶ場合は13に設定してください。

6 14 FUZZ (ファズ)

ビンテージ・ファズ風のサウンドが得られます。TONEパラメーターでキャラクターが変更されます。

6 14 FUZZ

パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :

ノーマルのファズを選ぶ場合は6に、アンプシミュレーターのかかったファズを選ぶ場合は14に設定してください。

TONE (トーン) :

値が大きいほど高域の歪み感が増したトレブリーなサウンドキャラクターになり、値が小さいほどマイルドなサウンドとなります。

7 15 Power LEAD (パワーリード)

抜けのいい響きを持つ、ハードな歪みのディストーション。

7 15 Power LEAD

パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :

ノーマルのパワーリードを選ぶ場合は7に、アンプシミュレーターのかかったパワーリードを選ぶ場合は15に設定してください。

TONE (トーン) :

音質を調節するトーンコントロールタイプのイコライザーです。

8 16 METAL T (メタルT)

メタル系のサウンドに最適な、高域と低域を強調したディストーションです。

8 16 METAL T

パラメーター1	COLOR	1 ~ 16
パラメーター2	GAIN	1 ~ 16
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	ZNR	0 ~ 5

【解説】

COLOR (カラー) :

ノーマルのメタルTを選ぶ場合は8に、アンプシミュレーターのかかったメタルTを選ぶ場合は16に設定してください。

モジュール3 : イコライザー (EQ)

このエフェクトモジュールは、サウンドのトーンを4バンドでコントロールできるイコライザーが入っています。なお、このモジュールは常にオンとなります。各パラメーターの値を“5”にすることでフラットとなり、オフと同じ状態になります。

1 EQUALIZER (イコライザー)

超高域、高域、中域、低域を独立してブースト/カットするイコライザーです。

1 EQUALIZER

パラメーター1	PRESENCE	0 ~ (5) ~ 10
パラメーター2	HIGH	0 ~ (5) ~ 10
パラメーター3	MID	0 ~ (5) ~ 10
パラメーター4	LOW	0 ~ (5) ~ 10

【解説】

PRESENCE (プレゼンス) :

ギターの倍音成分を補正します。5でフラット。値が大きくなるほど倍音成分が強調されます。

HIGH (ハイ) :

高音域を補正します。5でフラット。値が大きくなるほど高音域が強調されます。

MID (ミッド) :

中音域を補正します。5でフラット。値が大きくなるほど中音域が強調されます。

LOW (ロウ) :

低音域を補正します。5でフラット。値が大きくなるほど低音域が強調されます。

モジュール4 : コーラス/フランジャー (CHO / FRG)

このエフェクトモジュールには、音色を時間的に変化させて特長を持たせる3種類のエフェクトタイプが含まれています。

1 CHORUS (コーラス)

ピッチを周期的に揺らしたエフェクト音をダイレクト音に加え、サウンドに厚みをつけるコーラスです。

1 CHORUS

パラメーター1	(EFFECT TYPE)	1 ~ 3
パラメーター2	DEPTH	0 ~ 10
パラメーター3	RATE	1 ~ 20
パラメーター4	FEEDBACK	0 ~ 10

【解説】

EFFECT TYPE (エフェクトタイプ) :

エフェクトタイプを選びます。コーラスを使用するときは、値を1に設定します。

DEPTH (デプス) :

変調の深さを設定します。

RATE (レイト) :

変調の速さを設定します。

FEEDBACK (フィードバック) :

コーラスのかかった音をEQモジュールの出力に混ぜてREV / DLYモジュールに供給させるミキサーへのコーラス音の送り込み量を設定します。

2 FLANGER (フランジャー)

ダイレクト音に数ミリ~数十ミリ秒 (ms) 遅らせたエフェクト音を加え、遅れ時間を周期的に揺らすことによって、サウンドに強烈なクセをつけるエフェクトです。

2 FLANGER

パラメーター1	(EFFECT TYPE)	1 ~ 3
パラメーター2	DEPTH	0 ~ 10
パラメーター3	RATE	1 ~ 20
パラメーター4	FEEDBACK	0 ~ 10

【解説】

EFFECT TYPE (エフェクトタイプ) :

フランジャーを使用するときは、値を2に設定します。

FEEDBACK (フィードバック) :

エフェクトの出力を入力にもどすフィードバックの量を設定します。

このパラメーターの値を上げると、変調感がより強調され、サウンドに強力なクセがつきます。

3 DOUBLING (ダブリング)

ダイレクト音にショートディレイを重ね、複数の奏者が演奏しているような厚みをつけるエフェクトです。

3 DOUBLING

パラメーター1	(EFFECT TYPE)	1 ~ 3
パラメーター2	DEPTH	0 ~ 10
パラメーター3	RATE	1 ~ 20
パラメーター4	FEEDBACK	0 ~ 10

【解説】

EFFECT TYPE (エフェクトタイプ) :
エフェクトタイプを選びます。
ダブリングを使用するときは、値を3に設定します。

DEPTH (デプス) :
重ねるショートディレイのディレイタイムの長さを設定します。ディレイタイムは、ディスプレイに表示される値の10mS倍 (0mS ~ 100mS) で設定されます。

RATE (レート) :
ダイレクト音にディレイ音をミックスさせる割合を設定します。値が大きいほどミックス量が増えます。

FEEDBACK (フィードバック) :
エフェクトの出力を入力にもどすフィードバックの量を設定します。

モジュール5 : リバーブ/ディレイ (REV / DLY)

このモジュールには、サウンドに残響成分を加える3種類のエフェクトタイプが含まれています。

1 HALL (ホール)

ホールの残響をシミュレートするリバーブです。サウンドに自然な広がり感を与えます。

1 HALL

パラメーター1	(EFFECT TYPE)	1 ~ 3
パラメーター2	TIME	1 ~ 10
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	MIX	0 ~ 10

【解説】

EFFECT TYPE (エフェクトタイプ) :
エフェクトタイプを選びます。
ホールを使用するときは、値を1に設定します。

TIME (タイム) :
リバーブタイム (残響の長さ) を設定します。
値が大きいほど残響時間が長くなります。

TONE (トーン) :
リバーブの音色を調整します。
値が大きいほど明るい残響音になります。

MIX (ミックス) :
ダイレクト音とエフェクト音の音量バランスを設定します。値が0 (ゼロ) のときにダイレクト音のみ、10のときにリバーブ音が最大になります。

2 ROOM (ルーム)

ルーム系の短い残響を加えるエフェクトタイプです。単音のバックグランドなどに向いています。

2 ROOM

パラメーター1	(EFFECT TYPE)	1 ~ 3
パラメーター2	TIME	1 ~ 10
パラメーター3	TONE	0 ~ 10
パラメーター4	MIX	0 ~ 10

【解説】

EFFECT TYPE (エフェクトタイプ) :
ルームを使用するときは、値を2に設定します。

3 DELAY (ディレイ)

最高420mS (ミリ秒) までのディレイタイムが得られるオーソドックスなデジタルディレイです。

3 DELAY

パラメーター1	(EFFECT TYPE)	1 ~ 3
パラメーター2	TIME (x 10mS)	0 ~ 42
パラメーター3	FEEDBACK	0 ~ 10
パラメーター4	MIX	0 ~ 10

【解説】

EFFECT TYPE (エフェクトタイプ) :
エフェクトタイプを選びます。
ホールを使用するときは、値を3に設定します。

TIME (タイム) :
ディレイタイム (ディレイ音どうしの間隔) を10mS単位で設定します。

FEEDBACK (フィードバック) :
エフェクトの出力を入力にもどすフィードバックの量を設定します。

MIX (ミックス) :
ダイレクト音にディレイ音をミックスさせる割合を設定します。値が大きいほどミックス量が増えます。

パッチレベル (PATCH LEVEL)

エフェクトモジュールCOMP & WAHのPARM4パラメーターは、パッチごとの音量レベルを設定するパラメーター PATCH LEVEL になっています。
このパラメーターは、正確にはエフェクトではありませんがパッチの一部として保存されます。

PATCH LEVEL

パラメーター4	PATCH LEVEL	0 ~ 30
---------	-------------	--------

【解説】

PATCH LEVEL (パッチレベル) :
パッチごとの出力レベルを設定します。



オン/オフ可能なエフェクトモジュールがすべてオフで、EQモジュールの設定がフラットな場合に、このパラメーターの値を“25”にするとバイパスと同じ音量となります。



このパラメーターは、エフェクトモジュールCOMP & WAHのオン/オフにかかわらず設定できます。
また、このパラメーターに限りプレイモードでVALUEキーを押すことでもパッチレベルを変更することが可能です。

PATCH LIST

USER GROUP

BANK	PATCH 1	PATCH 2	PATCH 3
A	Power LEAD Power LEAD EQ DBL DELAY	MELLOW BALLAD COMP EQ CHO DELAY	JET SCREAM COMP Vintage DRIVE EQ FLG HALL
b	Man on the Far Mountain METAL T EQ HALL	New York Night COMP Classic OD EQ CHO ROOM	Half WAH WAH DRIVE Master EQ DBL DELAY
c	Master's Sound DRIVE Master EQ DBL	American ROCK with DLY COMP RHYTHM EQ DELAY	SPACY Arpeggio EQ FLG DELAY
d	Classic FUZZ FUZZ EQ ROOM	THE CRUNCH COMP Valve OD EQ ROOM	WAH CLEAN COMP+WAH EQ CHO HALL

PRESET GROUP

BANK	PATCH 1	PATCH 2	PATCH 3
0	Studio BALLAD DRIVE Master EQ DBL HALL	Studio LEAD COMP DRIVE Master EQ CHO DELAY	Studio FUNK COMP EQ ROOM
1	Traditional ROCK COMP Classic OD EQ DBL	Jazzy TONE EQ DBL	BLUES NOTE RTYTHM EQ
2	OCT-BUS COMP FUZZ EQ ROOM	Like a WOMAN Power LEAD EQ ROOM	Everything EQ CHO DELAY
3	CROSS OVER Power LEAD EQ CHO DELAY	Jaguar & REV EQ HALL	Grand Flange COMP EQ FLG DELAY
4	Doubling & DELAY 370 COMP Classic OD EQ DBL DELAY	Double Treble COMP EQ CHO HALL	Retro FUZZ EQ DBL HALL
5	Deep DELAY LEAD COMP Vintage DRIVE EQ DBL DELAY	Clean HALL COMP EQ FLG HALL	WAH DIST(Jimi TALK) WAH FUZZ EQ ROOM
6	[LINE] Power LEAD * Power LEAD EQ DBL DELAY	[LINE] MELLOW BALLAD COMP EQ CHO DELAY	[LINE] JET SCREAM COMP *Vintage DRIVE EQ FLG HALL
7	[LINE] Man on the Far Mountain * METAL T EQ HALL	[LINE] New York Night COMP *Classic OD EQ CHO ROOM	[LINE] Half WAH WAH *DRIVE Master EQ DBL DELAY
8	[LINE] Master's Sound * DRIVE Master EQ DBL	[LINE] American ROCK with DLY COMP *RHYTHM EQ DELAY	[LINE] SPACY Arpeggio EQ FLG DELAY
9	[LINE] Classic FUZZ * FUZZ EQ ROOM	[LINE] THE CRUNCH COMP *Valve OD EQ ROOM	[LINE] WAH CLEAN COMP+WAH EQ CHO HALL

*はアンブッシュミレーター内蔵のディストーションです。

DISTORTION モジュールのZNR (ノイズリダクション)のパラメーターは使用するギターに合わせて、調整することをお奨めします。

1010 を工場出荷時の状態にもどす (特殊モードの操作)

工場出荷状態にもどす特殊モード (オールイニシャライズ)

オールイニシャライズは、ユーザーグループ内の12個すべてのパッチの内容を工場出荷時の状態にもどす特殊モードの機能です。このオールイニシャライズを実行するとユーザーがエディットして保存したパッチの内容もすべて消えて書き換わってしまいます。オールイニシャライズにより書き直されてしまったパッチを復帰させることはできませんので注意してください。

1. 1010の電源をオフにしてください。この時、スピーカーを保護するためにも接続されているアンプは電源をオフにするかボリュームを最小にしぼっておいください。

2. STOREキーを押しながら、ACアダプターをつないで電源をオンにしてください。

ディスプレイに“AL”と表示され点滅します。これは、1010がオールイニシャライズの待機状態にあることを表しています。

3. すべてのパッチをイニシャライズしたいときは、もう一度STOREキーを押します。これですべてのパッチが工場出荷時と同じ状態となり、プレイモードにもどります。

● イニシャライズを中断したいときはEDITキーを押します。これでイニシャライズは中断されプレイモードにもどります。

仕様

ZOOM PLAYER 1010

エフェクトタイプ :	同時最大使用数 6エフェクト 25種類 コンプレッサー, ワウ, ディストーション8タイプ × 2 = 16種類, イコライザー, コーラス, フランジャー, ダブリング, ホールリバーブ, ルームリバーブ, モノラルディレイ
エフェクトモジュール :	同時最大使用数 5モジュール
パッチ :	USER 4バンク × 3 = 12パッチ (書き換え, 保存可能) PRESET 10バンク × 3 = 30パッチ 合計 42パッチ
A / D変換 :	18bit 128倍オーバーサンプリング
D / A変換 :	18bit 128倍オーバーサンプリング
サンプリング周波数 :	31.25kHz
インプット :	ギターインプット 標準フォーンジャック / モノラル × 1 (定格入力レベル - 20dBm / 入力インピーダンス470K)
アウトプット :	ラインアウトプット 標準フォーンジャック / モノラル × 1 (最大出力レベル + 5dBm / 出力インピーダンス1K 以下)
コントロール端子 :	フットボリュームコントロール兼ワウコントロール入力
ディスプレイ :	2桁7セグメントLEDディスプレイ
インジケータ :	モジュールカーソル インジケータ × 5 パラメーターカーソル インジケータ × 4 チューナー インジケータ × 1
電源 :	DC9V 300mA (専用ACアダプター付属)
外形寸法 :	270 (W) × 136.5 (D) × 34 (H)
重量 :	1Kg

0dBm = 0.775Vrms

製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

■ 安全上のご注意

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

● 電源について

1010の電源には付属のACアダプターを使用します。これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域（たとえば国外）で、1010をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。

● 使用環境について

1010をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

温度が極端に高くなることや低くなること
湿度が極端に高いところ
砂やほこりの多いところ
振動の多いところ

● 取り扱いについて

1010は精密機器ですので、フットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

● 接続ケーブルと入出力ジャックについて

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行ってください。本製品を移動するときは、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行ってください。

● 改造について

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

■ 使用上のご注意

● 他の電気機器への影響について

1010はデジタル回路を多く使用しているため、近くのテレビやラジオに雑音が生じることがあります。この場合は、十分に距離をおいて設置してください。また1010の近くに蛍光灯やモーター内蔵の機器があると、正常に動作しないことがありますのでご注意ください。

● 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。

クレンザー、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ご連絡ください。

● 保証書の手続きとサービスについて

1010の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された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お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、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. 日本国外でご使用になる場合。

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ないます

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。

ZOOM®
CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183 東京都府中市宮西町2-10-2 ノアビル1階 TEL: 0423-69-7111 FAX: 0423-69-7115