

ZOOM 707II GUITAR

オペレーションマニュアル

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2
はじめに	3
各部の名称	4
フロントパネル	4
リアパネル	4
演奏前の準備	6
電池／スマートメディアを入れる	6
接続しましょう	7
クイックガイド（演奏してみましょう）	8
パッチを聴いてみよう（プレイモード）	10
プレイモードのパネル表示	10
パッチを選ぶ	10
チューナー機能を使う	11
イージーエディット機能を使う	12
サンプラー機能を使う	13
リズム機能を使う	16
パッチの音色を変えてみよう（エディットモード）	18
パッチの構成について	18
エディットモードの基本操作	18
パッチの保存／入れ替えを行う	20
その他の機能	21
ホールドディレイ機能を使う	21
パッチの呼び出し方を変える	23
ペダルでエフェクトを操作する	23
エクスプレッションペダルを調節する	25
リズムパターン／サンプルをパッチごとに保存する	26
パッチにリズムパターンを割り当てる	26
パッチにサンプルを割り当てる	27
スマートメディアを使う（ユーティリティモード）	28
ユーティリティモードの基本操作	28
ユーティリティモードの各項目	29
工場出荷時の状態に戻す（オールイニシャライズ／ファクトリーリコール）	32
エフェクトタイプとパラメーター	33
BOOSTER（ブースター）モジュール	33
ISOLATOR/COMP（アイソレーター／コンプレッサー）モジュール	33
DRIVE（ドライブ）モジュール	33
EQ（イコライザー）モジュール	34
ZNR/D GATE（ズームノイズリダクション／Dゲート）モジュール	35
CABINET（キャビネット）モジュール	35
MODULATION（モジュレーション）モジュール	35
DLY/REV（ディレイ／リバンプ）モジュール	37
TOTAL（トータル）モジュール	38
故障かな？と思う前に	39
製品仕様	39
パッチリスト	40

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。



警告

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



注意

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

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。



警告

電源について

本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお勧めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

● ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC5Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

● 乾電池による駆動

- 市販の1.5V単3乾電池×4本（アルカリ）をお使いください。
- 707IIは充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池を707IIから取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ボタンを閉めてください。



注意

使用環境について

707II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てください。

- 湿度が極端に高くなる場所や低くなる場所
- 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



注意

取り扱いについて

707II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。



注意

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。



注意

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

707IIは、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、707IIに影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、707IIも含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。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。

クレンジャー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。

「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

707II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。

はじめに

このたびはZOOM 707II GUITAR (以下“707II”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。707IIは、次のような特長を備えたマルチエフェクターです。

● 多彩なエフェクトを搭載

8種類の単体エフェクト(エフェクトモジュール)を同時に使用可能。歪み系エフェクトから、コーラス／フランジャーなどのモジュレーション系エフェクト、リバーブ／ディレイなどの残響系エフェクトに加え、ブースターやキャビネットシミュレーターなど、ゲインやアンプの箱鳴りを表現するエフェクトまで、74種類の多彩なエフェクトが利用できます。

● “使える”パッチを120種類内蔵

エフェクトモジュールの組み合わせや設定内容を“パッチ”として保存可能。読み書き可能なユーザーグループ×60パッチ、読み出し専用のプリセットグループ×60パッチ、合計120のパッチを利用できます。

● 充実した歪み系エフェクト

著名なギターアンプに加え、世界的に評価の高い歪み系コンパクトエフェクターの特性や操作性をモデリングした、33タイプもの歪み系エフェクトを搭載。専用のノブとキーを使って、歪みのタイプを素早く選択できます。

● ライブ重視設計

ACアダプターまたは乾電池による駆動が可能な2電源方式。アルカリ電池使用時には、約12時間もの連続使用が可能です。パッチ名を表示する大型ディスプレイや、エクスペッションペダルによる多彩な表現力は、ライブパフォーマンスに威力を発揮します。

● ノブを使った直感的なエディット

モジュールごとの構成要素(エフェクトパラメーター)は、パネル上の3つのノブを使って直感的にエディット可能。また、演奏中でもノブを使って主要なパラメーターを調節できるイージーエディット機能を装備。エディットした内容は、自分自身のパッチとして保存できます。

● 最長約4分(16MBスマートメディア使用時)の録音が可能なサンプリング機能

ギターやCDプレーヤーなどの入力ソースを、内蔵メモリーに最長6秒×1サンプルまで録音／再生するサンプラー機能を内蔵(16MBスマートメディア使用時には、最大60サンプル／4分)。録音したフレーズは、ピッチを変えずに速度を落として再生することも可能。ライブ演奏の飛び道具として、あるいは速弾きフレーズのコピー用ツールとしてご利用いただけます。

● スマートメディアを使えばパッチ／サンプル数は無限大

パッチやサンプルのデータをスマートメディア(別売)に保存／読み込み可能。メディア1枚あたり60パッチ×5グループ／60サンプルを保存できます。メディアを複数枚用意すれば、保存できるパッチ／サンプルの数は無限大に広がります。

● リズム機能を内蔵

PCM音源によるリアルなリズムパターンを60種類内蔵。個人練習や簡易セッションが楽しめます。

● サンプル／リズム／ペダル設定をパッチに連動可能

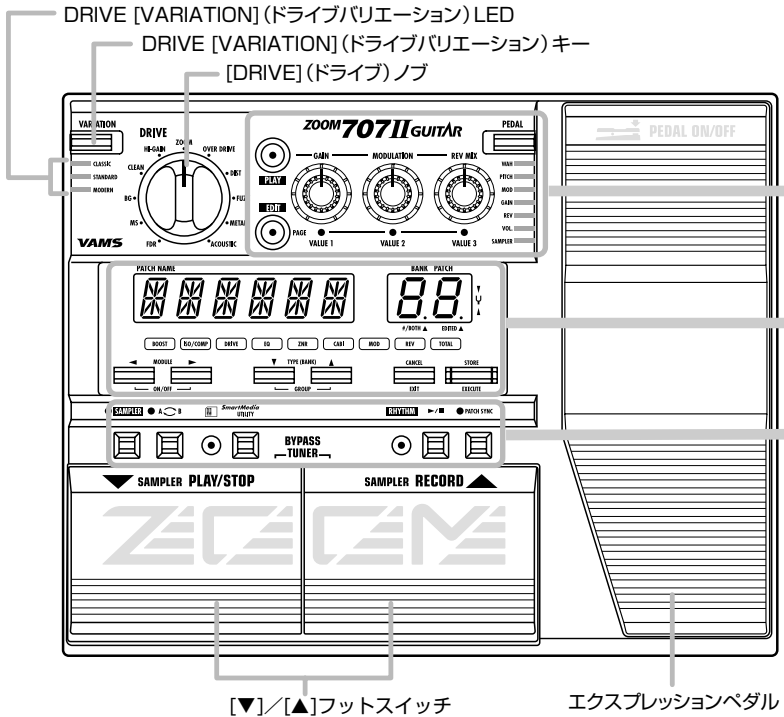
パッチごとに使用するリズムパターンやサンプルを保存し、パッチの切り替えとパターン／サンプルの切り替えを連動させることが可能。リズムパターンやサンプルの設定も含めたセッティングを即座に呼び出せます。また、ペダルによる可変幅をパッチごとに保存することもできます。

707IIの機能を十分に活用し、未永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

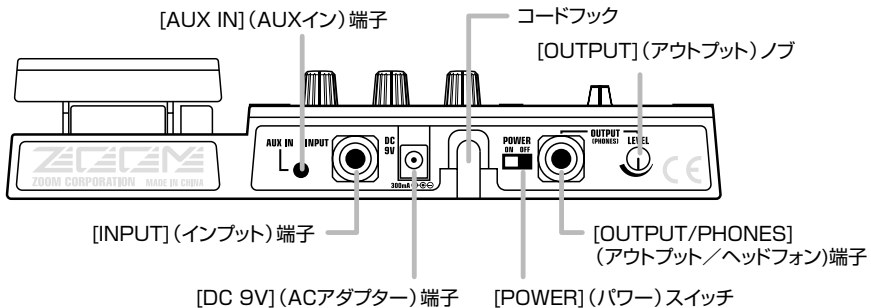
各部の名称

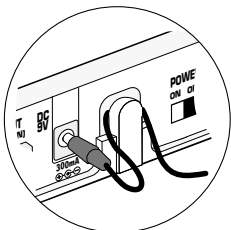
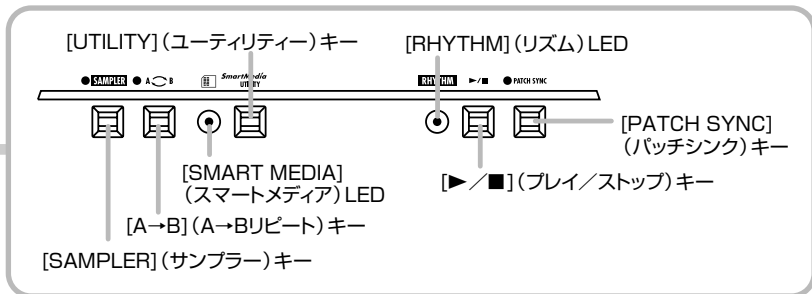
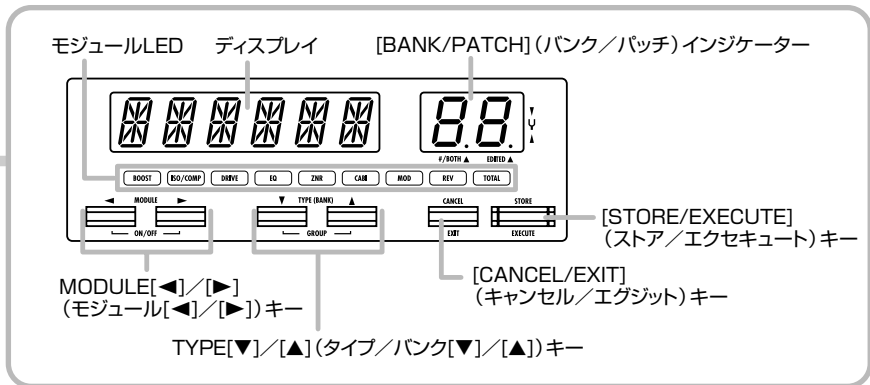
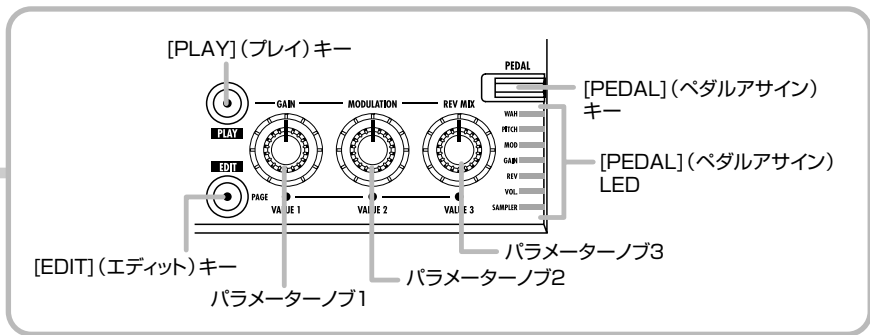
ここでは、707IIの各部の名称や、演奏前に必要な操作について説明します。

フロントパネル



リアパネル





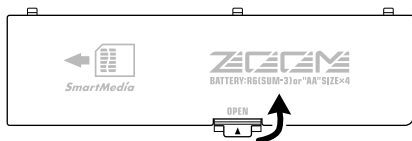
ACアダプターのプラグは、左図のようにフックに巻きつけてから[DC 9V]端子に接続してください。操作中に誤ってコードが引っぱられても、プラグが抜けにくくなります。

演奏前の準備

電池／スマートメディアを入れる

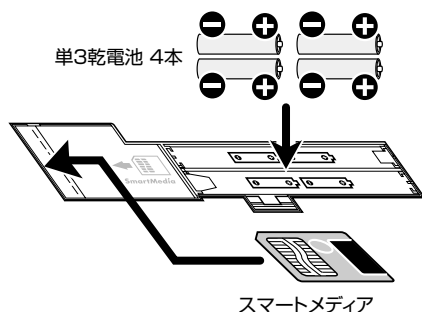
707IIを乾電池でご使用になる場合、およびスマートメディアにパッチデータやサンプルデータを保存したい場合は、次の手順で電池／スマートメディアを挿入してください。

1. 本機を裏返して、電池ボタンを開けてください。



2. 単三乾電池（アルカリ電池をお薦めします）×4本を入れてください。

乾電池の向きは電池ケース内に表示されています。



3. パッチやサンプルの保存先としてスマートメディアを使用する場合は、上の図を参考に、カードスロットにスマートメディアを挿入してください。

◆ 注意 ◆

- スマートメディアの挿入方向や裏表を間違えると、奥まで挿入できません。無理に押し込もうとすると、カードが破損する恐れがありますので、ご注意ください。
- 電源が入ったまま、スマートメディアの抜き差しを行うことは、絶対にお止めください。データが破損する恐れがあります。
- 市販のスマートメディア16MB～128MB（駆動電圧3.3V）のものが使用できます。
- コンピューターやデジタルカメラなどの外部機器でフォーマットしたスマートメディアをご使用になる場合は、必ず707II本体でフォーマット操作を行ってからご使用ください（→P31）。
- スマートメディアの内容をパソコンに保存する場合は、スマートメディアリーダー／ライターが必要です。

4. 電池ボタンをカチッと音がするまで閉めてください。

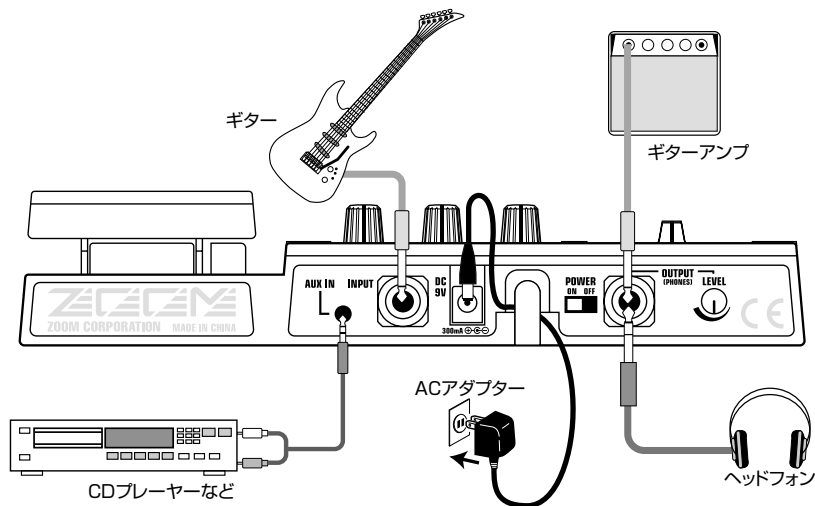
● NOTE ●

- ・ ディスプレイに“BATT”と表示されるときは、電池が消耗しています。新品の電池に交換してください。



- ・ 長期間ご使用にならないときは、液漏れを防ぐために、乾電池を取り出しておいてください。

接続しましょう



1. アンプと707IIの電源が切れていることを確認してください。

このとき、アンプのボリュームは最小にしておく
と良いでしょう。

2. ACアダプターでご使用になるときは、アダプターの小さいプラグを本機の[DC 9V]端子に、もう一方のプラグを電源コンセントに差し込んでください。
3. 本機の[INPUT]端子とギターをモノラルケーブルで接続してください。
4. 本機の[OUTPUT/PHONES]端子とギターアンプをモノラルケーブルで接続してください。

ステレオY字ケーブルを使用し、2台のアンプにステレオ出力することもできます。

5. ヘッドホンでモニターしたいときは、ヘッドフォンを[OUTPUT/PHONES]端子に接続してください。

6. 本機→アンプの順序で電源を入れてください。

● NOTE ●

アンプの電源が入っている状態で本機の電源を入れると、スピーカーが損傷を受ける恐れがあります。必ずアンプの電源を最後に入れてください。

7. 楽器やアンプのボリュームを上げ、リアパネルの[OUTPUT]ノブを調節してください。

クイックガイド (演奏してみましょう)

707IIの電源を入れた直後の状態を“プレイモード”と呼びます。ここでは、707IIをすぐ使ってみてみたい方のために、プレイモードの基本操作について簡単に説明します。

パッチを選ぶには

- 1 プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

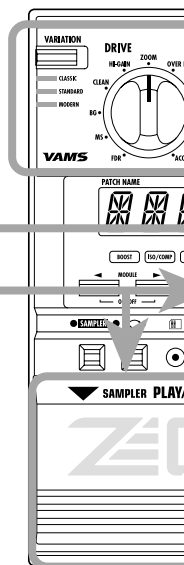
プレイモードでは、ディスプレイと[BANK/PATCH]インジケータに、右のような情報が表示されます。



- 2 バンクを直接切り替えたいときは、TYPE[▼]/[▲]キーのどちらか一方を押してください。

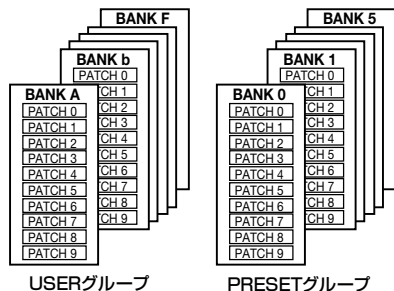
バンクだけが順に切り替わります。

- ◆ パッチの切り替え方法の詳しい説明は →P10
- ◆ 新しいパッチを選んで、確定操作を行うまで音色が切り替わらないようにする方法は →P23



【パッチ/グループ/バンクについて】

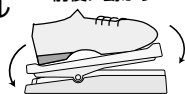
707IIに内蔵された各種のエフェクトを組み合わせ、希望する音色や機能が利用できるようにパラメーター(エフェクトの構成要素)を設定したものを“パッチ”と呼びます。それぞれのパッチは、バンク(A~F、0~5)とパッチナンバー(0~9)で区別します。また、6文字までの名前を付けることも可能です。707IIでは、パッチの保存場所として、読み書き可能なユーザーグループ(バンクA~F)と読み出し専用のプリセットグループ(バンク0~5)があり、それぞれ60パッチずつ、合計では120のパッチが利用できます。



ペダル操作でエフェクトを変化させるには

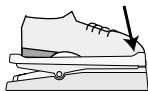
- 1 楽器を演奏しながら、ペダルを上下に動かしてください。

前後に動かす



ペダルを操作するのに合わせて、エフェクトの効き具合やボリュームが変化します。ペダルで操作できる要素は、パッチによって異なります。

- 2 エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えるには、ペダルをさらに一段奥まで踏み込んでください。



深く踏み込む

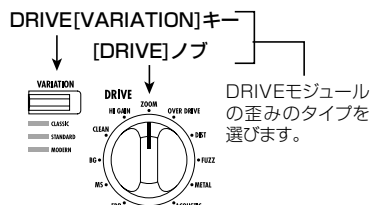
エクスプレッションペダルは、オン/オフスイッチを兼ねています。深く踏み込んだときに特定のモジュールのオン/オフが切り替わります。

- ◆ ペダルで操作するエフェクトモジュールを選ぶ方法は →P23

パッチの音色を変えるには

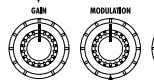
- 1 楽器を演奏しながら、パネル上のノブを操作してください。

それぞれのノブは次のパラメーターに割り当てられています。



パラメーターノブ 1

DRIVEモジュールの歪みを調節します。



パラメーターノブ 2

コーラスやフランジャーなどの揺れの速さを調節します。また、エコーの量が変わるパッチもあります。

パラメーターノブ 3

リバーブやエコーの量を調節します。

- ◆ ノブで調節可能なパラメーターの種類は → P33 ~ P38
- ◆ 本格的なエディットを行う方法は → P18

エフェクトを保存するには

- 1 [STORE/EXECUTE] キーを押してください。

707II がストア (保存) 待機状態になります。

STORE? AO

プリセットグループのパッチが選択されていた場合は、保存先としてユーザーグループの AO が選ばれます。

- 2 [▼]/[▲] フットスイッチを使って、保存先のバンクとパッチナンバーを指定してください。

- 3 保存を実行するには、もう一度 [STORE/EXECUTE] キーを押してください。

保存をキャンセルしたいときは、[CANCEL/EXIT] キーを押してください。

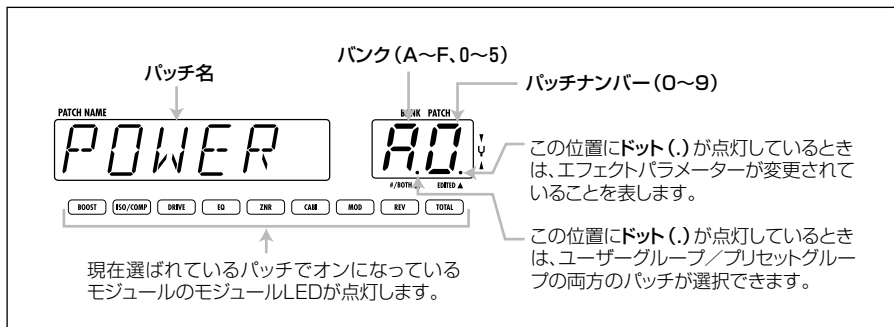
- ◆ 保存方法の詳細な説明は → P20
- ◆ ユーザーパッチを工場出荷時の状態に戻す方法は → P32

パッチを聴いてみよう (プレイモード)

メモリーに保存されたパッチを選んで演奏できる状態を“プレイモード”と呼びます。707IIの電源を入れたときは、常にプレイモードになっています。ここでは、プレイモードの各種操作について説明します。

プレイモードのパネル表示

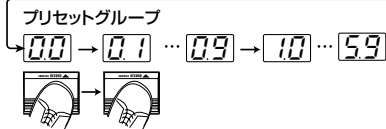
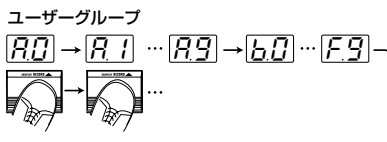
プレイモードでは、パネル上に次の情報が表示されます。



パッチを選ぶ

1. プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

[▲]フットスイッチを踏んだときは1つ上のパッチ、[▼]フットスイッチを踏んだときは1つ下のパッチに切り替わります。



2. バンクを直接切り替えたいときは、TYPE[▼]/[▲]キーを押してください。

TYPE[▼]キーを押すと1つ下、TYPE[▲]キーを押すと1つ上のバンクに切り替わります。

● NOTE ●

リズムパターンの演奏中には、バンクを直接切り替えることはできません。

3. グループを固定して、ユーザーグループのパッチ、またはプリセットグループのパッチのみを使いたいときは、TYPE[▼]/[▲]キーを同時に押してください。

2つのキーを同時に押すたびに、選択可能なグループが、次のように切り替わります。



■ HINT ■

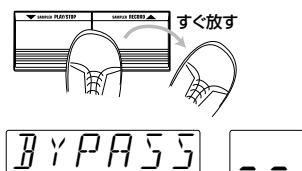
新しいパッチを選んで、確定操作を行うまでは音色が切り替わらないようにする方法は→23ページ

チューナー機能を使う

707IIには、ギター専用のクロマチックチューナーが内蔵されています。本機をバイパス(エフェクト音のみをオフにした状態)またはミュート(原音+エフェクト音を消音した状態)にすることで、チューナー機能を使用できます。

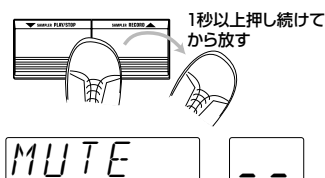
1. 707IIをバイパス(ミュート)状態にするには、プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、放してください。

両方のフットスイッチを踏んだ後ですぐ放したときは、707IIがバイパス状態となります。



バイパス状態の間、すべてのエフェクトがオフになり、原音のみが出力されます。また、エクスプレッションペダルは自動的にボリュームペダルとして機能します。

両方のフットスイッチを1秒間以上踏み続けた後で放したときは、707IIがミュート状態となります。

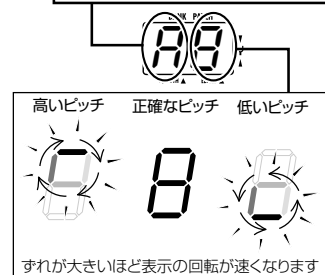
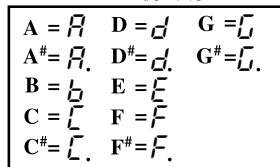


ミュート状態の間、[OUTPUT/PHONES]端子からは何も出力されません。

2. チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾いてください。

[BANK/PATCH]インジケータに最寄りの音名が表示されますので、希望する音名になるように、調節します。

音名はインジケータ左側に表示されます。

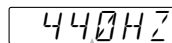


ずれが大きいくほど表示の回転が速くなります

音名の右側には、チューニングがどの程度ずれているかを表す記号が表示されます。

3. チューナーの基準ピッチを変更したいときは、TYPE[▼]/[▲]キーのどちらか一方を押してください。

ディスプレイに、現在設定されている基準ピッチがしばらくの間表示されます。電源を入れた直後は中央A=440Hzに設定されています。



基準ピッチの値

4. 基準ピッチが表示されている間に、TYPE[▼]/[▲]キーを押して基準ピッチを変更してください。

中央A=435Hz~445Hzの範囲を1Hz単位で変更できます。なお、基準ピッチの設定は電源を入れ直したときにリセットされ、440Hzに戻ります。

5. [▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

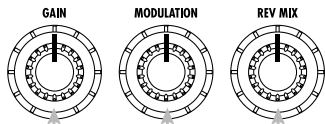
707IIがプレイモードに戻ります。

イーザードット機能を使う

707IIがプレイモードのときでも、パラメーターノブ1~3、DRIVE[VARIATION]キー、[DRIVE]ノブを使って、エフェクトタイプやエフェクトパラメーターの一部をエディットできます。これがイーザードット機能です。

1. プレイモードでパッチの音色を調整するには、パラメーターノブ1~3を回してください。

それぞれのノブでコントロール可能なパラメーターは次の通りです。



パラメーターノブ1
DRIVEモジュールの歪みの量をコントロールします。

パラメーターノブ2
MODモジュールの代表的なパラメーター(コーラスの深さなど)をコントロールします。

パラメーターノブ3
REVモジュールの代表的なパラメーター(エコーやリバーブの量など)をコントロールします。

パラメーターノブ1~3でコントロール可能なパラメーターの種類は、現在そのモジュールで選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。

ノブを回すと、そのパラメーターの設定値が[BANK/PATCH]インジケーターに表示され、“EDITED”のドット表示が点灯します。現在操作しているパラメーターを元の値に戻すと、このドットが消灯します。

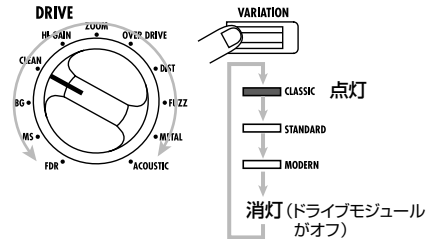


この位置にドット(.)が点灯しているときは、エフェクトパラメーターが変更されていることを表します。

2. [DRIVE]ノブとDRIVE[VARIATION]キーを使って、DRIVEモジュールのエフェクトタイプ(歪みの種類)を選択してください。

DRIVEモジュールのエフェクトタイプは、[DRIVE]ノブとDRIVE[VARIATION]キーを使って直接切り替えることができます。

[DRIVE]ノブで歪みの大まかなカテゴリー(アンブの種類やコンパクトエフェクターの種類)を選び、DRIVE[VARIATION]キーでそのバリエーションを選択します。DRIVE[VARIATION]キーを押すたびに、CLASSIC→STANDARD→MODERNとバリエーションが切り替わり、該当するLEDが点灯します。



HINT

- DRIVEモジュールのエフェクトタイプごとの特徴は→33ページ
- プレイモードでMODULE[◀]/[▶]キーを操作して、PATLVLパラメーター(パッチごとの音量レベル)をエディットすることも可能です。

3. エディットしたパッチを保存したいときは、保存操作を行ってください(→20ページ)。

保存せずに別のパッチを呼び出したり電源を入れ直すと、エディットした内容が失われますので、十分ご注意ください。

NOTE

リズムパターンの演奏中は、パラメーターノブ1~3を使ってリズムパラメーターを調節します。

サンプラー機能を使う

707IIには、入力信号を内部メモリーまたはスマートメディアにサンプリング（録音）するサンプラー機能が搭載されています。

[INPUT]端子に接続されたギターのフレーズ、あるいは[AUX IN]端子に接続されたCDプレイヤーの再生音などを、内部メモリー使用時は最長6秒間（1サンプルのみ）、16MBスマートメディア使用時は最長4分間（最大60サンプル）までサンプリングし、簡単な操作で再生できます。ピッチを変えずにテンポだけを落として再生することもできるので、CDから速弾きのフレーズをコピーしたいときにも便利です。

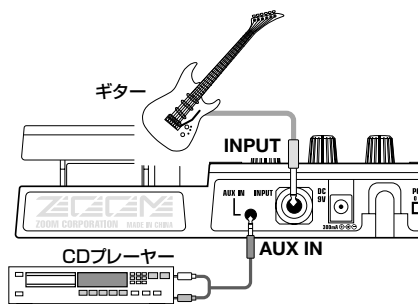
サンプルの再生方法には、キーやペダルを操作するたびにサンプリングしたフレーズを1回だけ再生する“ワンショット再生”と、停止操作を行うまでフレーズを繰り返し再生する“ループ再生”があります。

1. スマートメディアを使用する場合は、一度707IIの電源を切り、カードスロットにスマートメディアを挿入してから電源を入れてください（→スマートメディアの挿入方法は→6ページ）。

● NOTE ●

- ・ スマートメディアを707IIで使用する場合、最初に初期化（フォーマット）をする必要があります（→31ページ）。
- ・ 本体の電源が入っているときは、絶対にスマートメディアを抜き差ししないでください。記録されたデータが破損する恐れがあります。

2. 入カソースを[INPUT]端子または[AUX IN]端子に接続してください。



3. 707IIの電源を入れ、プレイモードで[SAMPLER]キーを押してください。

エクスペリションペダルがSAMPLERに割り当てられているパッチでは、ペダルを奥まで踏み込

んでサンプラー機能をオンにすることもできます（→24ページ）。

以下の操作は、スマートメディアが挿入されている場合と挿入されていない場合とで、若干異なります。

スマートメディアが挿入されていない場合

ディスプレイが次のように変化し、サンプリング待機状態になります。そのまま操作4に進んでください。

SAMPLE

スマートメディアが挿入されている場合

ディスプレイが次のように変化し、サンプリング待機状態になります。また、[BANK/PATCH]インジケーターにはサンプル番号が表示されます。

SP NO 1

スマートメディアを使用する場合、メディアに記録されるサンプルに1～60までの番号を割り当てて管理します。必要に応じてパラメーターノブ1を回してサンプル番号を指定し、操作4に進んでください。

SP NO 2

NOTE

- ・“NO”に続いて“*”のマークが表示されるときは、そのサンプル番号にサンプルが保存されていることを示します。
- ・既にサンプルが保存されている番号を選ぶと、サンプリングを実行したときに以前のデータに上書きされてしまいます。十分ご注意ください。

HINT

サンプルをパッチに割り当てて保存する方法
→27ページ
スマートメディア上の不要なサンプルを消去する方法
→31ページ

4. TYPE[▼]/[▲]キーを使って、入カソースとして“GT”または“AUX”を選んでください。

TYPE[▼]/[▲]キーのどちらか一方を押すと、ディスプレイに現在選ばれている入カソースが表示されます。次の2つのソースのうち1つを選んでください。

- GT [INPUT]端子からの入力信号
- AUX [AUX IN]端子からの入力信号

HINT

- ・“GT”を選んだ場合は常にエフェクトを通過した後の信号、“AUX”を選んだ場合は常にエフェクトをバイパスした信号がサンプリングされます。
- ・[AUX IN]端子から録音するときは、[OUTPUT]ノブを中央位置よりも上げ、ギターと同じくらいの音量になるように外部機器の出力レベルを調整すると、歪みやノイズの少ない録音が行えます。
- ・録音後は、SP LVLパラメーターを使って、お好みのレベルに調節できます。

5. [▲]フットスイッチを押し、録音したいフレーズを演奏してください(または入力ソースの再生を開始してください)。

サンプリング中はディスプレイに“REC”と表示されます。また、パネル上のモジュールLEDの点灯で、サンプリングの経過時間を表示します。



NOTE

- ・内部メモリーにサンプリングする場合は、すべてのモジュールLEDが点灯したところで、サンプリングが終了します。
- ・スマートメディアにサンプリングする場合は、上記の順番でモジュールLEDの点灯を何度も繰り返します。

6. サンプリングを終了するには、[▼]フットスイッチを踏んでください。

サンプリング開始後、何も操作を行わなかった場合は、最長サンプリング時間(内部メモリー使用時:6秒間、16MBスマートメディア使用時:4分間)に到達したところで、自動的にサンプリングを終了します。

7. パラメーターノブ2を回して、サンプルの再生モードを選択してください。

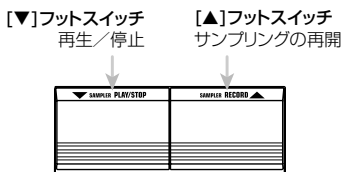
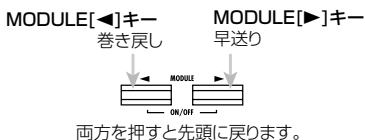
パラメーターノブ2を回すと、ディスプレイに“SPMODE”と表示されます。[BANK/PATCH]インジケーターに表示される再生モードを次の中から選択してください。

SPMODE n1

- n1 通常で再生します。
- n2 テンポもピッチも半分にして再生します。
- P2 ピッチは変えずにテンポのみを半分に落として再生します。
- n4 テンポもピッチも1/4に落として再生します。
- P4 ピッチは変えずにテンポのみを1/4に落として再生します。

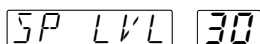
8. パネル上のフットスイッチやキーを使って、再生/停止、巻き戻し/早送りを操作してください。

サンプラー機能がオンの間、パネル上のフットスイッチやキーを使ってワンショット再生が可能です。



9. 必要ならば、パラメーターノブ3を回して、サンプルの再生レベルを調節してください。

パラメーターノブ3を回すと、ディスプレイに“SP LVL”と表示され、[BANK/PATCH]インジケーターに入力信号のレベルが0～30までの値で表示されます。再生音が最適なレベルになるように調節してください。

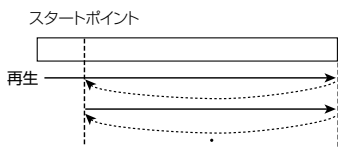


HINT

エクプレッションペダルを使って再生レベルを調節することも可能です。

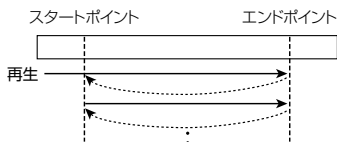
10. 特定範囲をループ再生したいときは、サンプルを再生しながら、スタートポイントに設定したい位置で[A→B]キーを押してください。

[A→B]LEDが点滅し、ループ再生が有効となります。また、[A→B]キーを押した位置がスタートポイント(ループ開始位置)に設定されます。スタートポイントが設定されると、スタートポイントからサンプルの最後までを繰り返し再生します。



11. ループ再生の終了位置を設定したいときは、サンプルがループ再生されている間に、もう一度[A→B]キーを押してください。

[A→B]LEDが点灯に変わり、[A→B]キーを押した位置がエンドポイント(ループ終了位置)に設定されます。エンドポイントが設定されると、スタートポイントからエンドポイントまでを繰り返し再生します。



12. ループ再生を解除するには、もう一度[A→B]キーを押してください(または、サンプルナンバーを変更してください)。

[A→B]キーが消灯し、通常のワンショット再生に戻ります。

13. サンプラー機能を終了するには、サンプラーが停止しているときに[SAMPLER]キーを押すか、エクプレッションペダルを強く踏み込んでください。

プレイモードに戻ります。

NOTE

- スタートポイント/エンドポイントの設定は、サンプルを切り替えたり、サンプラー機能をオフしたときに、初期状態にリセットされます。
- サンプラー機能はリズム機能と同時に使用することはできません。
- サンプラー機能がオンの間、MODモジュール、REVモジュールは使用できません(強制的にオフになります)。
- スマートメディアにサンプリングする場合、自動的にサンプルがスマートメディアに記録されます。保存操作は必要ありません。

リズム機能を使う

707IIには、60種類のリズムパターンを選んで再生するリズム機能が搭載されており、パート練習や簡単なセッションに利用できます。

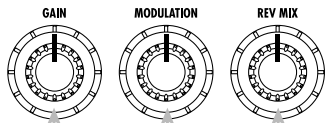
1. プレイモードで[▶/■]キーを押してください。

リズムパターンの演奏が始まります。ディスプレイには、現在選ばれているパターン名、[BANK/PATCH]インジケータにはパターン番号がしばらくの間表示されます。また、パターンのテンポに合わせて[RHYTHM]LEDが点滅します。



2. リズムパターンの演奏中に、パラメーターノブ1～3を操作してください。

プレイモードの時、パラメーターノブ1～3には次の機能が割り当てられています。



パラメーターノブ1
リズムパターンの種類を変更します。

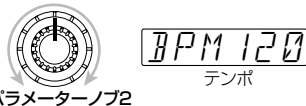
パラメーターノブ2
リズムパターンのテンポを変更します。

パラメーターノブ3
リズムパターンの音量を変更します。

リズムパターンの演奏中にパラメーターノブを操作すると、ディスプレイや[BANK/PATCH]インジケータの表示が一時的に変化します。



パラメーターノブ1



パラメーターノブ2



パラメーターノブ3

HINT

- ・リズムパターンの演奏中でも、パッチの切り替えは可能です。
- ・バイパス/ミュート状態、またはエディットモードでもリズムパターンを演奏できます。ただし、この場合はパラメーターノブでの操作はできません。
- ・リズムパターンの種類、テンポ、音量は、電源を入れ直したときに初期設定値に戻ります。
- ・TYPE[▼]/[▲]キーでパターンの種類を変更することも可能です。

3. リズムパターンの演奏を止めるには、もう一度[▶/■]キーを押してください。

なお、演奏するリズムパターンをパッチごとに保存することも可能です。あらかじめパターンを割り当てたパッチを用意しておき、[PATCH SYNC]キーをオンに設定すれば、パッチの切り替えとリズムパターンの切り替えを連動できます(→26ページ)。

リズムパターン リスト

リズムパターン	ディスプレイ表示	BANK/PATCH インジケータ表示		リズムパターン	ディスプレイ表示	BANK/PATCH インジケータ表示	
8BEAT1	8BEAT	1	ベーシック パターン	METRO (3拍子)	METRO	3	メトロノーム パターン
8BEAT2	8BEAT	2		METRO (4拍子)	METRO	4	
8BEAT3	8BEAT	3		METRO (5拍子)	METRO	5	
8BEATSHUFFLE	8SHUFL			METRO (拍なし)	METRO		
16BEAT1	16BEAT	1		INTRO1	INTRO	1	イントロ パターン
16BEAT2	16BEAT	2		INTRO2	INTRO	2	
16BEAT3	16BEAT	3		INTRO3	INTRO	3	
16BEATSHUFFLE	16SHUFL			INTRO4	INTRO	4	
3/4	3/4			INTRO5	INTRO	5	
6/8ROCK	6/8		INTRO6	INTRO	6		
5/4	5/4	1	INTRO7	INTRO	7		
5/4ROCK	5/4	2	INTRO8	INTRO	8		
ROCK'nROLL1	R'n R	1	INTRO9	INTRO	9		
ROCK'nROLL2	R'n R	2	ENDING1	ENDING	1	エンディング パターン	
ROCK1	ROCK	1	ENDING2	ENDING	2		
ROCK2	ROCK	2	ENDING3	ENDING	3		
HARDROCK1	HARD	1	ENDING4	ENDING	4		
HARDROCK2	HARD	2	ENDING5	ENDING	5		
METAL1	METAL	1	ENDING6	ENDING	6		
METAL2	METAL	2					
THRASH	THRASH						
PUNK	PUNK						
POP1	POP	1	ダンス系 パターン				
POP2	POP	2					
DANCE1	DANCE	1					
DANCE2	DANCE	2					
DANCE3	DANCE	3					
FUNK1	FUNK	1					
FUNK2	FUNK	2					
BALLAD1	BALLAD	1					
BALLAD2	BALLAD	2					
BLUES1	BLUES	1					
BLUES2	BLUES	2					
COUNTRY	COUNTRY		その他の ジャンル				
BOSSANOVA	BOSSA						
JAZZ1	JAZZ	1					
JAZZ2	JAZZ	2					
REGGAE	REGGAE						
SKA	SKA						
LATIN1	LATIN	1					
LATIN2	LATIN	2					

パッチを聴いてみよう(プレイモード)

パッチの音色を変えてみよう (エディットモード)

パッチの音色の作り替え(エディット)ができる状態を“エディットモード”と呼びます。ここではエディットモードでパッチをエディットする方法や、エディットしたパッチを保存する方法について説明します。

パッチの構成について

707IIIは、次の図のように、複数のエフェクトモジュールから構成されています。これらのモジュールを組み合わせ、モジュールごとの設定内容を保存したものがパッチです。



ほとんどのモジュールには、複数のエフェクトが用意されています。これを“エフェクトタイプ”と呼びます。例えば、MOD(モジュレーション)モジュールでは、CHORUS(コーラス)、PHASER(フェイザー)、WAH(ワウ)などのエフェクトタイプが選べます。

また、パッチの音色を決定する要素を“エフェクトパラメーター”と呼びます。エフェクトタイプごとに固有のエフェクトパラメーターがあり、パラメーターノブ1~3、[DRIVE]ノブ、DRIVE[VARIATION]キーなどを使ってエディットできます。

● NOTE ●

同じモジュールでも、エフェクトタイプが異なればエフェクトパラメーターも変わります。

エディットモードの基本操作

ここでは、エディットモードでパッチをエディットするときの代表的な手順を説明します。モジュールごとのエフェクトタイプやパラメーターについての説明は、33~38ページをご参照ください。

1. プレイモードで、エディットしたいパッチを選択してください。

ユーザーグループ/プリセットグループのどちらのパッチでもエディットできます。ただし、プリセットグループのパッチは読み出し専用のため、保存するときは自動的に“AO”が選ばれます。

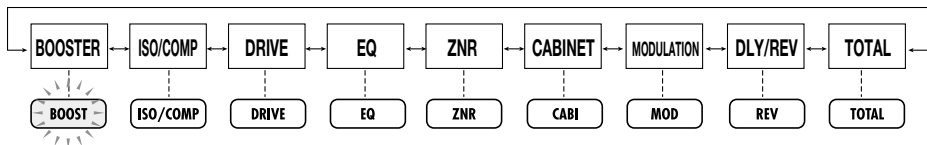
2. [EDIT]キーを押してください。

707IIIがエディットモードに入ります。現在エディットの対象として選ばれているモジュールのモジュールLEDが点滅します(電源投入後、初めてエディットするときには、TOTALモジュールが選ばれています)。

3. MODULE[◀]/[▶]キーを使って、エディットしたいモジュールを選択してください。

モジュールLEDの点滅が下の図のような順番で移動します。

ディスプレイにはそのモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプ名が表示されます。また、選ばれているエフェクトがエクスプレッションペダルでコントロールできるよう設定されているときは、[BANK/PATCH]インジケータに“Pd”と表示されます。



HALL

↑
エフェクトタイプ

Pd

↑
ペダルでコントロール可能
のときに表示

● NOTE ●

ISOLATOR、EQ、TOTALの各モジュールは、パラメーターが多いため、複数のページに分けて設定を行います。ページを切り替えるには、該当するモジュールLEDが点灯しているときに[EDIT]キーを押してください。

4. 選択したモジュールのオン/オフを切り替えたいときは、MODULE[◀]/[▶]キーを両方同時に押してください。

モジュールのオン/オフ、エフェクトタイプの種類、パラメーターの設定値を変更すると、[BANK/PATCH]インジケーターの“EDITED”の位置に、ドット(・)が表示されます。エディットモードでこのドットが表示されるときは、現在選ばれているモジュールがエディットされたことを示しています(モジュールを元にもどせば、ドットが消灯します)。



この位置にドット(・)が点灯しているときは、現在選ばれているモジュールがエディットされていることを表します。

5. 選択したモジュールのエフェクトタイプを変更したいときは、TYPE[▼]/[▲]キーのどちらか一方を押してください。

6. パラメーターの設定を変更するには、パラメーターノブ1~3を操作してください。

現在選ばれているモジュールのパラメーターの値を変更するには、パラメーターノブ1~3を使用します。ノブを回すと、ディスプレイに対応するパラメーター名、[BANK/PATCH]インジケーターにはその設定値が表示されます。

例えば、REVモジュールでエフェクトタイプROOMが選ばれているときは、パラメーターノブ1~3で次のパラメーターを設定できます。

- パラメーターノブ1 …… TIME
- パラメーターノブ2 …… TONE
- パラメーターノブ3 …… MIX

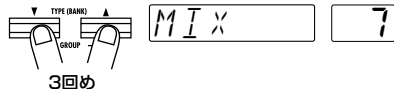
7. パラメーターノブは動かさずに現在の設定値を確認したいときは、TYPE[▼]/[▲]キーを両方同時に押してください。両方のキーを押すたびに、パラメーター1~3の名前と設定値が順番に表示されます。



1回目



2回目



3回目

8. DRIVEモジュールのエフェクトタイプを直接切り替えるには、[DRIVE]ノブとDRIVE[VARIATION]キーを使ってください。

プレイモードと同じように、DRIVEモジュールのエフェクトタイプは、[DRIVE]ノブとDRIVE[VARIATION]キーを使って直接選択できます。

9. 手順3~8を繰り返して、パッチ全体をエディットしてください。

10. エディットが終わったら、[PLAY]キーまたは[CANCEL/EXIT]キーを押してください。

プレイモードに戻ります。このとき、パッチが一カ所でもエディットされていれば、[BANK/PATCH]インジケーターの“EDITED”のドットが、点灯します。

● NOTE ●

パッチを残したい場合は必ず保存操作を行ってください。このままパッチを切り替えるとエディットした内容は永久に失われてしまいます。(→20ページ)

パッチの音色を変えてみよう(エディットモード)

パッチの保存／入れ替えを行う

ここでは、エディットしたパッチを本体メモリーに保存したり、ユーザーグループのパッチ同士を入れ替える方法について説明します。

1. プレイモードまたはエディットモードで [STORE/EXECUTE] キーを押してください。

707IIがストア（保存）待機状態となります。ディスプレイにはパッチの名前と、“SAVE”（保存）または“SWAP”（入れ替え）の文字が交互に表示されます。また、[BANK/PATCH]インジケータには、バンクとパッチナンバーが表示されます。

STORE? E3

HINT

エディットしたパッチの名前を変えてストアしたいときは→38ページ

2. MODULE[◀]/[▶]キーを使って、“SAVE”（保存）または“SWAP”（入れ替え）のいずれかの操作を選んでください。

NOTE

元のパッチがプリセットグループのとき、“SWAP”は選択できません。

3. TYPE[▼]/[▲]キーと[▼]/[▲]フットスイッチを使って、保存／入れ替え先となるパッチを選んでください。

ディスプレイに、新たに選ばれたパッチ名と“STORE?”という文字が交互に表示され、[BANK/PATCH]インジケータにバンク／パッチナンバーが点滅表示されます。

NOTE

プリセットグループは保存先として選ぶことはできません。プリセットグループのパッチが選ばれているときに[STORE/EXECUTE]キーを押すと、自動的にユーザーグループの“AO”のパッチが選択されます。

4. 保存／入れ替えを実行するには、もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

保存／入れ替えが実行され、元のモードに戻ります。手順1でパッチがエディット中だったときは、エディットした内容が保存されます。

[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、保存／入れ替え操作がキャンセルされ、元のモードに戻ります。

その他の機能

707IIには、ここまで説明した以外にもさまざまな機能が搭載されています。ここでは、707IIのその他の機能について説明します。

ホールドディレイ機能を使う

DLY/REVモジュールには、演奏中に最大2秒間のフレーズを録音／再生するホールドディレイのエフェクトタイプが含まれています。録音したフレーズをそのまま再生するだけでなく、逆方向に再生するリバース再生や、ループ再生しながら音を重ねていくサウンドオンサウンドにも対応しています。

1. プレイモードでホールドディレイを利用するパッチを選択してください。
2. [EDIT]キーを押してエディットモードに入り、DLY/REVモジュールのエフェクトタイプとして“HLDDLY”を選択してください。
3. パラメーターノブ1を使って、TIME (タイム)パラメーターを設定してください。

TIMEパラメーターは、ホールドディレイ機能を使って録音する時間を設定します。ノブを回すのにしたがって、値が次のように変化します。

- 1~99……10~990mSec (10mS単位)
- 1.0~2.0……1.0~2.0Sec (100mS単位)
- Mn (マニュアル)……[▲]フットスイッチを踏んで録音を開始し、再度[▲]フットスイッチを踏むと録音を停止します (最長2秒)。

4. パラメーターノブ2を使って、MODE (モード)パラメーターを設定してください。

MODEパラメーターは、録音したフレーズの再生方法を決定します。次の3つの中から選択してください。

- nL (ノーマル)……順方向に再生します。
- So (サウンドオンサウンド)……録音した演奏を繰り返し再生しながら、音を重ねていくモードです。[▲]フットスイッチを踏んだから、もう一度同じフットスイッチを踏むまでの間の演奏が追加されていきます。
- rS (リバース)……逆方向に再生します。

5. パラメーターノブ3を使って、MIX (ミックス)パラメーターを設定してください。

MIXパラメーターは、ディレイ音のミックス量を設定します。値が30のときに、原音とディレイ音のレベルが同じになります。

6. [PEDAL]キーを何回か押して、REVの[PEDAL]LEDを点滅させてください。

これで、エクスプレッションペダルを使って、ホールドディレイ機能のオン／オフを切り替えることが可能となります。

7. パッチを保存してプレイモードに戻ってください。

プレイモードでホールドディレイを利用できるパッチが選ばれているときは、DLY/REVのモジュールLEDと、[PEDAL]LEDが点滅します。

8. エクスプレッションペダルを奥まで踏み込んでください。

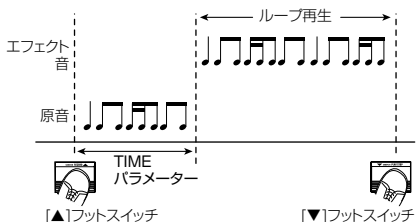
ホールドディレイがオンに切り替わり、録音待機状態になります。このとき、ディスプレイには“STOP”と表示されます。

STOP

9. ギターを演奏しながら[▲]フットスイッチを踏み、録音を開始してください。

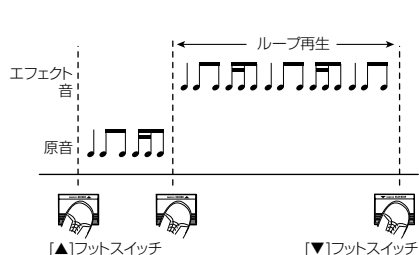
録音中はディスプレイに“REC”と表示されます。録音時の動作は、手順3で設定したTIMEパラメーターの値に応じて異なります。

■ TIMEパラメーターで時間を設定した場合
 [▲]フットスイッチを踏んだ瞬間から録音を開始し、TIMEパラメーターで設定した時間が経過したところで録音を終了します。終了後は、自動的にループ再生を開始します。



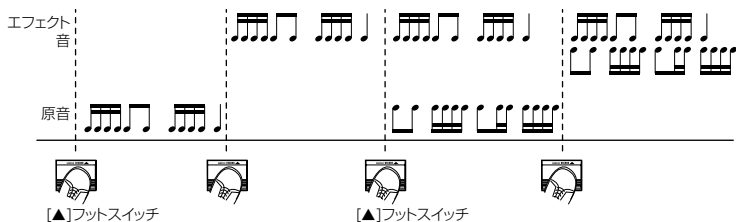
■ TIMEパラメーターを“Mn”に設定した場合

[▲]フットスイッチを踏んだ瞬間から録音を開始し、再度[▲]フットスイッチを踏むか、2秒経過したところで録音を終了します。終了後は、自動的にループ再生を開始します。



■ TIME=Mn、MODE=Soに設定した場合

TIMEパラメーターを“Mn”、MODEパラメーターを“So” (サウンドオンサウンド) に設定した場合は、[▲]フットスイッチを踏んでから、もう一度同じフットスイッチを踏むまでの間の演奏が追加されていきます。



10. 再生を止めるには[▼]フットスイッチを踏んでください。

11. ホールドディレイ機能をオフするには、もう一度エクスプレッションペダルを奥まで踏みこんでください。

プレイモードに戻ります。

パッチの呼び出し方を変える

707IIが初期状態のとき、プレイモードでパッチを切り替えると、即座にパッチが呼び出されて音色が変化します。しかし、ライブ演奏中にメモリー内の離れた位置にあるパッチを呼び出すときは、フットスイッチを踏むたびに音色が切り替わってしまうので不便に感じるかもしれません。こんなときは、パッチの呼び出し方として“プリセレクト方式”を選ぶこともできます。

プリセレクト方式とは、あらかじめ次に呼び出したいパッチを選んでおき、確定操作を行ったときに初めてパッチが切り替わる方式です。

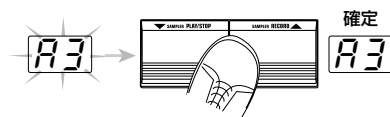
1. パッチの呼び出し方法をプリセレクト方式に切り替えるには、[▲]フットスイッチを踏みながら、707IIの電源を入れます。
2. プレイモードでパッチを選択してください。

この状態でパッチを選択しても、ディスプレイや[BANK/PATCH]インジケーターが点滅するだけで、音色は切り替わりません。



3. パッチを確定するには、[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に押してください。

ディスプレイや[BANK/PATCH]インジケーターの点滅が点灯になり、選択されたパッチに切り替わります。



HINT

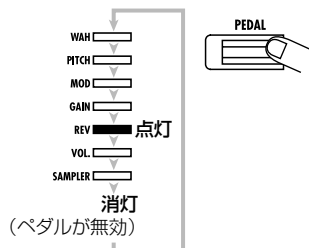
- ・初期状態に戻すには、707IIの電源を入れ直してください。

ペダルでエフェクトを操作する

707IIに搭載されているエクスペッションペダルを使って、特定のエフェクトのパラメーター、エフェクトのオン/オフ、ボリュームなどを足元でコントロールできます。また、エフェクトパラメーターをペダルでコントロールするときは、その変化幅をパッチごとに保存できます。

1. プレイモードでパッチを選んでください。
2. [PEDAL]キーを押して、ペダルでコントロールしたいモジュール/エフェクトタイプを選択してください。

[PEDAL]キーを押すたびに、[PEDAL]LEDの点灯が順番に移動していきます。



[PEDAL]のLEDの点灯は、ペダルに割り当てられるモジュール/エフェクトタイプを表しています。それぞれのLEDが選ばれたときの動作は、次のようになります。

● WAH

エクスペッションペダルを使ってペダルワウの効果を得られます。MODULATIONモジュールのエフェクトタイプP-WAH (ペダルワウ) がペダルに割り当てられ、FREQパラメーターをペダルで操作できるようになります。MODULATIONモジュールで他のエフェクトタイプが選ばれていても、一時的にP-WAHに切り替わります。

● PITCH

エクスペッションペダルを使ってペダルピッチシフターの効果を得られます。MODULATIONモジュールのエフェクトタイプP-PIT (ペダルピッチ) がペダルに割り当てられ、エフェクト音のピッチをペダルで操作できるように

なります。MODULATIONモジュールで他のエフェクトタイプが選ばれている場合でも、一時的にP-PITが選ばれます。

● MOD

MODULATIONモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプをペダルで操作します。コントロール可能なパラメーターの種類は、エフェクトタイプに応じて異なります。

● GAIN

歪みの量をペダルで操作します。DRIVEモジュールのGAIN/パラメーター(エフェクトタイプによってはRESONANCE/TOPパラメーター)がペダルに割り当てられます。

● REV

DLY/REVモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプをペダルで操作します。コントロール可能なパラメーターの種類は、エフェクトタイプに応じて異なります。

● VOL

マスターボリュームをペダルで操作します。

● SAMPLER

サンプラー機能のオン/オフをペダルで切り替えます。ペダルを深く踏み込んだときにオン([PEDAL]LEDが点灯)とオフ([PEDAL]LEDが点滅)が切り替わります。

選択したモジュールがオフのときでも、[PEDAL]LEDが点灯表示となり、他のモジュールを選択するまで一時的にオンになります。また、この状態でパッチを保存すると、そのモジュールはオンのまま保存されます。

実際にコントロール可能なパラメーターは、エフェクトタイプごとに異なります。詳しくは33~38ページをご参照ください。

■ HINT ■

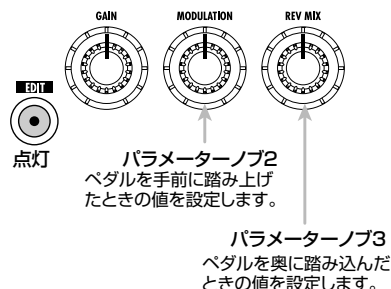
ペダルにモジュール/エフェクトタイプを割り当てる操作は、エディットモードでも行えます。

3. [EDIT]キーを押してエディットモードに入ってください。

4. MODULE[◀]/[▶]キーを使って、TOTALモジュールを選択してください。

5. もう一度[EDIT]キーを押してください。

[EDIT]キーが緑色に点灯します。このとき、パラメーターノブ2~3には、次の機能が割り当てられます。

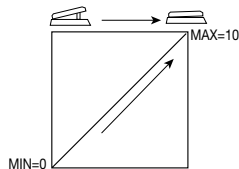


6. パラメーターノブ2~3を回して、ペダルを踏み上げたときの値(PDLMIN)とペダルを踏み込んだときの値(PDLMAX)を、それぞれ0~10の範囲で設定してください。

パラメーターノブ2を回したときには“PDLMIN”、パラメーターノブ3を回したときには“PDLMAX”とディスプレイに表示されます。また、[BANK/PATCH]インジケーターに0~10の値が表示されます。

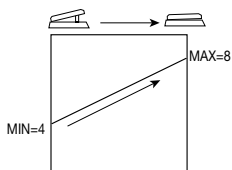
PDLMINまたはPDLMAXの値を0に設定すると、ペダルに割り当てられたパラメーターが最小値となります。PDLMINまたはPDLMAXの値を10に設定すると、ペダルに割り当てられたパラメーターが最大値となります。

707IIが初期状態のとき、PDLMIN=0、PDLMAX=10に設定されており、ペダルを踏み込む角度に応じてパラメーターが最小値から最大値へと変化します。

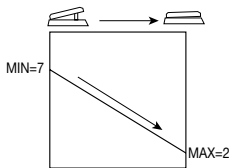


例えばPDLMIN=4、PDLMAX=8に設定した場

合は、次の図のようにペダルによるパラメーターの変化幅が制限されます。



また、PDLMIN=7、PDLMAX=2のように設定すれば、ペダルを踏み込むほどパラメーターの値が小さくなるように設定することも可能です。



エクスペッションペダルを調節する

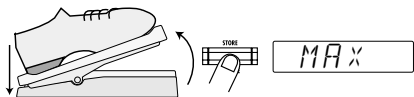
エクスペッションペダルは、工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて再調整することも可能です。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけなのに音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調整してください。

1. [PEDAL]キーを押しながら電源を入れてください。

ディスプレイに“MIN”と表示されます。

2. エクスペッションペダルを最も手前まで踏み上げ、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイの表示が“MAX”に変わります。



3. エクスペッションペダルを最も奥まで踏み込み、足を放してください。

足を放すと、ペダルが少し戻ります。

7. [STORE/EXECUTE]キーを押し、パッチを保存してください。

このとき、ペダルを割り当てられたモジュールは、自動的にオンになります。

8. プレイモードで、ギターを演奏しながらペダルを操作してください。

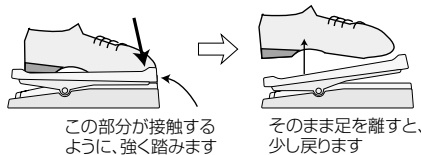
ペダルに割り当てたパラメーターが変化します。

9. ペダルをさらに奥まで踏み込んでください。

ペダルに割り当てられているモジュールのオン/オフが切り替わります。また、ペダルにサンプラーが割り当てられているときは、サンプラー機能のオン/オフが切り替わります。

● NOTE ●

ペダルがボリュームに割り当てられているときは、ペダルを奥まで踏み込んででも効果はありません。



4. [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

調整が終わり、プレイモードに戻ります。

● HINT ●

- ペダルをどこまで踏み込んだときにモジュールのオン/オフが切り替わるかは、操作3のペダルの位置で決まります。ペダルを軽く踏むだけでオン/オフを切り替えたいときは、操作3でペダルの位置を浅めに設定してください。
- “ERROR”と表示される場合は、操作2に戻って、もう一度設定し直してください。

リズムパターン／サンプルをパッチごとに保存する

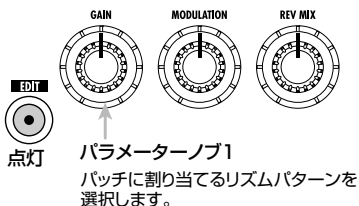
707IIのパッチには、エフェクトタイプやパラメーターの設定以外に、そのパッチで使用するリズムパターンやスマートメディア上のサンプルを保存できます。これを利用すれば、パッチの切り替えとリズムパターンの切り替えを連動させたり、あるパッチを呼び出したときに毎回同じサンプルを鳴らすことができます。

パッチにリズムパターンを割り当てる

それぞれのパッチにリズムパターンを割り当てて、パッチの切り替えとリズムパターンの切り替えを連動させます。

1. プレイモードで割り当て先となるパッチを選び、[EDIT]キーを押してください。
2. MODULE[◀] / [▶]キーを使って、TOTALモジュールを選択してください。
3. もう一度[EDIT]キーを押してください。

[EDIT]キーが緑色に点灯します。このとき、パラメーターノブ1を使って、そのパッチに割り当てるリズムパターンを選択できます。



4. パラメーターノブ1を回して、リズムパターンを選択してください。

ディスプレイにパターン名が表示されます。
[▶/■]キーを押せばパターンを演奏できます。

HINT

ここで選択したパターンの種類(イントロ、エンディング、その他)に応じて、パッチを切り替えたときのパターン演奏の動作が異なります。

5. [STORE/EXECUTE]キーを押し、パッチを保存してください。

同じように、他のパッチについてもパターンを割り当ててください。

6. パッチの準備ができたら、プレイモードで[PATCH SYNC]キーを押し、LEDを点灯させてください。

[PATCH SYNC]キーがオンの間、パッチとリズムパターンの切り替えが連動します。

NOTE

[PATCH SYNC]キーがオフのときは、パッチごとに割り当てられたリズムパターンは無効です。

7. 希望するリズムパターンを割り当てたパッチを呼び出してください。

[PATCH SYNC]キーがオンの間、パッチを切り替えたときの動作は、パッチに割り当てられたパターンの種類に応じて次のように変化します。

- **イントロのリズムパターン (INTRO 1~9)**
パッチを切り替えると、自動的にリズムパターンの演奏を開始します。[▶/■]キーを押して演奏を止めるか、別のパッチに切り替えるまで、同じパターンの演奏を続けます。

- **エンディングのリズムパターン (ENDING 1~6)**

パッチを切り替えた後で[▶/■]キーを押すと、リズムパターンの演奏を開始します。パターンを最後まで演奏すると、自動的に止まります。

- **その他のリズムパターン**

パッチを切り替えた後で[▶/■]キーを押すと、リズムパターンの演奏を開始します。[▶/■]キーを押して演奏を止めるか、別のパッチに切り替えるまで、同じパターンの演奏を続けます。

8. [▶/■]キーを押してください。

手順7で選んだパッチのリズムパターン演奏が始

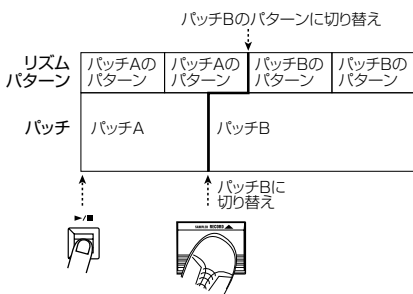
まります(イントロのリズムパターンが割り当てられている場合は、手順7でパッチを切り替えたときに演奏が始まります)。

9. 必要に応じて、パラメーターノブ2~3を使って、パッチのテンポや音量を調節してください。

[PATCH SYNC]キーがオンのときでも、パラメーターノブ2~3を使って全パターン共通のテンポと音量を調節できます(必要ならば、パラメーターノブ1を使って、パターンをマニュアル操作で切り替えることも可能です)。

10. パッチを切り替えてください。

パターン演奏中にパッチを切り替えると、現在演奏している小節の最後まで到達したときに、次のパッチのパターンへと切り替わります。



以下、同じ要領でパッチを切り替えてみましょう。

11. リズムの演奏を止めるには、[▶/■]キーを押してください。

または、エンディングのパターンが割り当てられたパッチに切り替えると、パターンを最後まで演奏したところで停止します。

12. [PATCH SYNC]キーを押し、LEDを消灯させてください。

パッチとリズムパターンの連動が解除されます。

パッチにサンプルを割り当てる

それぞれのパッチにスマートメディア上のサンプルを割り当てて、あるパッチを呼び出したときに、常に同じサンプルを再生できるようにします。

1. 707IIにスマートメディアを挿入し、パッチに割り当てるためのフレーズや素材音をサンプリングしてください。

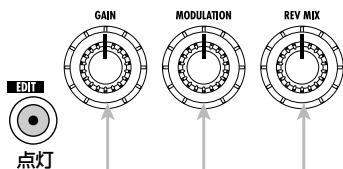
2. プレイモードで割り当て先となるパッチを選び、[EDIT]キーを押してください。

3. MODULE[◀]/[▶]キーを使って、TOTALモジュールを選択してください。

ディスプレイに“PATLVL”(パッチレベル)パラメーターが表示されます。

4. [EDIT]キーを2回押してください。

[EDIT]キーが橙色に点灯します。このとき、パラメーターノブ1~3には、次の機能が割り当てられます。



パラメーターノブ1
(SP No)スマートメディア上のサンプル番号(1~60)を選択します。

パラメーターノブ2
サンプルの再生モード(n1、n2、P2、n4、P4)を選択します。

パラメーターノブ3
サンプルの再生レベル(0~30)を設定します。

HINT

再生モードの詳細内容は、14ページをご参照ください。

5. パラメーターノブ1~3を使って、サンプルの番号、再生モード、再生レベルを調節してください。

必要ならば、[SAMPLER]キーを押してサンプラーモードに入り、[▼]フットスイッチを使って現在選ばれているサンプルを再生して、動作やレベルを確認できます。

6. [STORE/EXECUTE]キーを押し、パッチを保存してください。

同じように、他のパッチについてもサンプルを割り当ててください。

7. サンプルの準備ができたなら、プレイモードでサンプルを割り当てたパッチを呼び出してください。

8. [SAMPLER]キーを押して、サンプラー機能をオンにしてください。

また、エクスプレッションペダルにSAMPLERが割り当てられているパッチの場合は、エクスプレッションペダルを深く踏み込んで、サンプラー機能をオンにすることもできます。

9. [▼]フットスイッチを押してください。

パッチに割り当てられたサンプルが再生されません。

10. パネル上のMODULE[◀]/[▶]キー、[▼]/[▲]フットスイッチを使って、再生/停止、巻き戻し/早送りを実行してください。

11. [SAMPLER]キーを押して、サンプラー機能をオフにしてください。

スマートメディアを使う (ユーティリティモード)

707IIでは、スマートメディアに最大5グループ分のパッチ、最大60個のサンプルを保存できます。ここではスマートメディアに関する操作を行うユーティリティモードについて説明します。

ユーティリティモードの基本操作

スマートメディアの各種操作を行うユーティリティモードは、ある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. カードスロットにスマートメディアが挿入されていることを、確認してください。

スマートメディアが挿入されているときは、[SMART MEDIA]LEDが点灯します(スマートメディアの挿入方法は→6ページ)。

2. プレイモードで、[UTILITY]キーを押してください。

707IIがユーティリティモードに入ります。ディスプレイには、「LOAD」と表示されます。

LOAD

3. TYPE[▼]/[▲]キーを使って、操作したい項目を呼び出してください。

ユーティリティモードの各項目は次の通りです。

● LOAD (パッチロード) ……スマートメディア

に保存されている単体パッチを本体メモリーのユーザーグループに読み込みます。

● SAVE (パッチセーブ) ……本体メモリーのユーザーグループ内にある単体パッチをスマートメディアに保存します。

● ALLOAD (パッチグループロード) ……スマートメディアに保存されているパッチグループを、本体メモリーのユーザーグループに読み込みます。

● ALSAVE (パッチグループセーブ) ……本体メモリーのユーザーグループをスマートメディアのパッチグループに保存します。

● P DEL (パッチグループデリート) ……スマートメディアに保存されている任意のパッチグループを削除します。

● SP DEL (サンプルデリート) ……スマートメディアに保存されている任意のサンプルを削除します。

● FORMAT (フォーマット) ……スマートメディアを初期化します。

4. [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

操作3で選んだ項目の設定画面が呼び出されます。

以下の操作は項目ごとに異なります。詳しくは次の「ユーティリティモードの各項目」をご参照ください。

ユーティリティモードの各項目

スマートメディアに単体パッチを保存する

内部メモリーの単体パッチをスマートメディア内に保存します。

1. プレイモードで、ユーザーグループの中から、保存元となる内部メモリーのパッチを選んでください。

エディット中のパッチは、スマートメディアには保存できません。必ず内部メモリーに保存してください。

2. ユーティリティモードに入って“SAVE”を選択し、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイには“GROUP”、[BANK/PATCH]インジケーターには保存先のグループナンバー(1~5)が表示されます。“GROUP”に続いて“*”のマークが表示されるときは、そのグループにパッチが保存されていることを示します。

3. TYPE[▼]/[▲]キーを使って、保存するパッチグループ(1~5)を選び、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

1枚のスマートメディアには、最大で5グループのパッチグループ(1パッチグループ=60パッチ)を保存できます。[STORE/EXECUTE]キーを押すと保存先のグループが確定し、ディスプレイには“SAVE”、[BANK/PATCH]インジケーターには保存先のバンク(A~F)とパッチナンバー(0~9)が表示されます。

4. TYPE[▼]/[▲]キーと[▼]/[▲]フットスイッチを使って、保存先となるパッチグループ内のバンク(A~F)とパッチナンバー(0~9)を選択してください。

5. [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

6. 保存を実行するには、もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

単体パッチのデータがスマートメディアに転記されます。転記が終了すると、プレイモードに戻ります。

また、[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、保存がキャンセルされます。

NOTE

- ・ それまでスマートメディア上の該当する位置に保存されていた単体パッチは、消去されます。この操作は、慎重に行ってください。
- ・ 本体の電源が入っているときは、絶対にスマートメディアを引き抜かないでください。スマートメディア上のデータがすべて破損する恐れがあります。
- ・ 保存先のグループが空のときは、ユーザーグループのすべてのパッチが保存されます。

スマートメディアから単体パッチを読み込む

スマートメディア内に保存された単体パッチを、現在選ばれているユーザーグループのパッチに読み込みます。

1. プレイモードで、ユーザーグループの中から、読み込み先となる内部メモリーのパッチを選んでください。

2. ユーティリティモードで、“LOAD”を選択して、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイには“GROUP”、[BANK/PATCH]インジケーターには読み込み元のグループナンバー(1~5)が表示されます。

3. TYPE[▼]/[▲]キーを使って読み込みたいパッチを含むスマートメディア上のパッチグループ(1~5)を選び、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイには“LOAD”、[BANK/PATCH]インジケーターには読み込み元のバンク(A~F)と

パッチナンバー(0~9)が表示されます。

4. [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

5. 読み込みを実行するには、もう一度 [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

単体パッチのデータが内部メモリーに転記されます。転記が終了すると、プレイモードに戻ります。また、[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、読み込みがキャンセルされます。

● NOTE ●

- ・ それまで内部メモリーの該当する位置に保存されていた単体パッチは、消去されます。この操作は、慎重に行ってください。
- ・ 本体の電源が入っているときには、絶対にスマートメディアを引き抜かないでください。スマートメディア上のデータがすべて破損する恐れがあります。

スマートメディアにグループを保存する

内部メモリーのユーザーグループをスマートメディア内のパッチグループに保存します。

1. ユーティリティモードで、“ALSAVE”を選択して、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“GROUP”、[BANK/PATCH]インジケーターには保存先のグループナンバー(1~5)が表示されます。

2. TYPE[▼]/[▲]キーを使って保存先となるグループ(1~5)を選択し、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

3. 保存を実行するには、もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ユーザーグループ全体がスマートメディアに転記

されます。転記が終了すると、プレイモードに戻ります。

また、[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、保存がキャンセルされます。

● NOTE ●

それまでスマートメディアの該当する位置に保存されていたパッチグループは消去されます。この操作は、慎重に行ってください。

スマートメディアからグループを読み込む

スマートメディア内に保存されたパッチグループを、内部メモリーのユーザーグループに読み込みます。

1. ユーティリティモードで、“ALLOAD”を選択して、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“GROUP”、[BANK/PATCH]インジケーターには読み込み元のグループナンバー(1~5)が表示されます。

2. TYPE[▼]/[▲]キーを使って本体メモリーに読み込むグループを選び、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

3. 読み込みを実行するには、もう一度 [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

選択したパッチグループ全体が内部メモリーのユーザーグループに転記されます。転記が終了すると、プレイモードに戻ります。

また、[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、読み込みがキャンセルされます。

● NOTE ●

それまでユーザーグループに保存されていたパッチは、すべて消去されます。この操作は、慎重に行ってください。

スマートメディア上のグループを消去する

スマートメディア上に保存された任意のグループを消去します。

1. ユーティリティモードで“P DEL”を選択して、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“GROUP”、[BANK/PATCH]インジケーターには読み込み元のグループナンバー(1~5)が表示されます。

2. TYPE[▼]/[▲]キーを使って、スマートメディアから消去したいグループを選択してください。

3. [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

4. 消去を実行するには、もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

指定したグループがスマートメディア上から消去されます。消去が終了すると、自動的にプレイモードに戻ります。

また、[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、消去がキャンセルされます。

● NOTE ●

消去したグループは復帰させることができません。この操作は、慎重に行ってください。

保存されているサンプルを消去する

サンプラー機能を使ってスマートメディアに保存されたサンプルのうち、任意のサンプルを消去します。

● NOTE ●

スマートメディアにサンプルを保存するには、特別な操作は必要ありません。本体のカードスロットにスマートメディアを挿入し、サンプリングを行うだけで自動的に保存されていきます。

1. ユーティリティモードで、“SP DEL”を選択し、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“SP NO”と表示されます。また、[BANK/PATCH]インジケーターには、削除の対象となるサンプル番号(1~60)が表示されます。

2. TYPE[▼]/[▲]キーを使って、スマートメディアから消去したいサンプルを選択してください。

3. [STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

4. 消去を実行するには、もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

指定したサンプルがスマートメディア上から消去されます。消去が終了すると、自動的にプレイモードに戻ります。

また、[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、消去がキャンセルされます。

● NOTE ●

消去したサンプルは復帰させることができません。この操作は、慎重に行ってください。

スマートメディアをフォーマットする

“フォーマット”とは、データの読み書きができるように、スマートメディアを初期化する操作です。707IIで市販のスマートメディアを使用するには、最初に本体でフォーマットを行う必要があります。

1. ユーティリティモードで“FORMAT”を選択し、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

ディスプレイに“EXEC?”と表示されます。

2. もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押し、ディスプレイに“SURE?”と表示させてください。

3. フォーマットを実行するには、[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

フォーマットが開始されます。操作が終了すると、プレイモードに戻ります。
また、[STORE/EXECUTE]キーの代わりに[CANCEL/EXIT]キーを押すと、フォーマットがキャンセルされます。

● NOTE ●

フォーマットを実行すると、スマートメディアは初期化され、保存されていたデータは完全に消去されます。この操作は慎重に行ってください。

スマートメディアエラー表示一覧

スマートメディアを操作しているときに、次のようなエラー表示が出る場合があります。それぞれの表示の意味は、次の通りです。

- **スマートメディアLEDが点灯しない**
容量が8MB未満のスマートメディアが挿入されている可能性があります。

- **ERROR**
 - ・ スマートメディアが抜き挿しされました(サンプラー起動中)。
 - ・ スマートメディアが抜かれました(ユーティリティモード)。
- **WP ERR**
スマートメディアにライトプロテクトシールが貼ってあるため、書きこみできません。
- **FULL**
スマートメディアの容量が足りません。
- **NODATA**
 - ・ サンプルデータがありません(サンプラー起動中)。
 - ・ パッチデータやサンプルデータがありません(ユーティリティモード)。
- **NO USR**
ロード先がユーザーグループでないため、ロードできません(ユーティリティモード)。
- **NO CARD**
スマートメディアが挿入されていません。
- **CD ERR**
カードが壊れているか、カードが正しく挿入されていない可能性があります。または、フォーマットが不正です。

工場出荷時の状態に戻す(オールイニシャライズ/ファクトリーリコール)

ユーザーグループのパッチは、他のパッチを上書きした後も、いつでも工場出荷時の状態に戻すことができます。
ユーザーグループのすべてのパッチを工場出荷時の状態に戻す“オールイニシャライズ”、任意のパッチのみを戻す“ファクトリーリコール”という2種類の方法が利用できます。

1. [STORE/EXECUTE]キーを押しながら本機の電源を入れてください。

ディスプレイに“ALINIT”と表示されます。

- オールイニシャライズを実行するときは、操作2に進んでください。
- ファクトリーリコールを実行するときは、TYPE[▼]/[▲]キーや[▼]/[▲]フットスイッチを使って、工場出荷時の状態に戻したいパッチを選択してください([BANK/PATCH]インジケーターにバンクとパッチナンバーが点滅表示されます)。

2. もう一度[STORE/EXECUTE]キーを押してください。

オールイニシャライズまたはファクトリーリコールが実行されます。オールイニシャライズ実行時は自動的にプレイモードに戻ります。

このとき、それまで保存されていたパッチは消去されます。オールイニシャライズ/ファクトリーリコールをキャンセルしたい場合は、操作2の前に[CANCEL/EXIT]キーを押してください。

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは、すべてのモジュールに含まれるエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。🔊のマークは、エクスプレッションペダルに割り当てて、ペダルで操作可能なパラメーターを表します(→23ページ)。また、🕒1~🕒3のマークは、プレイモードでパラメーターノブ1~3を使ってコントロール可能なパラメーターを表します。

BOOSTER(ブースター)モジュール

入力信号を増幅するモジュールです。ブースト量はロー(1)、ハイ(2)の2段階からできます。

TYPE 1 BOOSTER(ブースター)

パラメーター1 GAIN

1, 2

ブースト量を選択します。

ISOLATOR/COMP(アイソレーター/コンプレッサー)モジュール

特定の帯域のみをカットしたり抜き出したりするアイソレーターと、レベルの高い信号を圧縮するコンプレッサーが利用できるモジュールです。

TYPE 1 COMP(コンプレッサー)

アタックの速さを2段階に切り替えるオールマイティなコンプレッサーです。

パラメーター1 ATTACK(FAST/SLOW) FAST, SLOW

信号が入力されてからコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定します。

パラメーター2 SENS 0~10

コンプレッサーの感度を設定します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

モジュール通過後の音量レベルを調節します。

TYPE 2 ISOLTR(アイソレーター)

特定の帯域のみをカットしたり抜き出したりできるアイソレーターです。ISOLATORはパラメーターが多いため、2ページに分けて設定を行います。[EDIT]キーでページを切り替えながら操作してください。

■PAGE 1

パラメーター1 HIGH OFF, -12~12

高音域のミックス音量を設定します。

パラメーター2 MID OFF, -12~12

中音域のミックス音量を設定します。

パラメーター3 LOW OFF, -12~12

低音域のミックス音量を設定します。

■PAGE 2

パラメーター1 FREQ L 5~8.0, 0.0

(5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)

低音域と中音域を分割する周波数を設定します。

パラメーター2 FREQ H 5~8.0, 0.0

中音域と高音域を分割する周波数を設定します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

モジュール通過後の音量レベルを調節します。

DRIVE(ドライブ)モジュール

30種類の歪みとアコースティックシミュレーターが選べるモジュールです。[DRIVE]ノブでアンプやコンパクトエフェクターのタイプを選択し、[VARIATION]キーで音色や歪みのバリエーションを選択します。

TYPE 1 FDR

CLASSIC FD BLU

真空管ビルトインアンプのクラシカルでブルーなサウンドです。

STANDARD FD CLN

真空管ビルトインアンプのクリーンサウンドです。

MODERN FD DRV

真空管ビルトインアンプのドライブサウンドです。

TYPE 2 MS

CLASSIC MS OLD

プリティッシュ系真空管スタックアンプのオールドテイストなサウンドです。

STANDARD MS CRU

プリティッシュ系真空管スタックアンプのクランチサウンドです。

MODERN MS DRV

プリティッシュ系真空管スタックアンプのドライブサウンドです。

TYPE 3 BG

CLASSIC BG OLD

中音域に粘りのある真空管コンポアンプのオールドテイストなサウンドです。

STANDARD BG DRV

中音域に粘りのある真空管スタックアンプのドライブサウンドです。

MODERN BG MTL

中音域に粘りのある真空管スタックアンプのメタル系サウンドです。

TYPE 4 CLEAN(クリーン)

CLASSIC VX CRU

オールドテイストのクランチサウンドです。

STANDARD JAZZ C

クリーンでブライトな感じのコンボアンプサウンドです。

MODERN MACH

ウォームでパワー感のあるコンボアンプサウンドです。

TYPE 5 HI-GAIN (ハイゲイン)**CLASSIC MP 1**

ゲインの高い真空管プリアンプのサウンドです。

STANDARD PV DRV

ヘビーメタルに最適な、真空管スタックアンプのサウンドです。

MODERN SL DRV

ウォームでモダンな真空管スタックアンプのサウンドです。

TYPE 6 ZOOM (ズームオリジナルエフェクト)**CLASSIC 9002**

ズームオリジナルの9002系のサウンドです。

STANDARD Z LEAD

ズーム伝統の艶のあるリードサウンドです。

MODERN Z PWR

ズームオリジナルのパワー感のあるアンプ系サウンドです。

TYPE 7 OVER DRIVE (オーバードライブ)**CLASSIC V-OD**

乾いたサウンドのオーバードライブです。

STANDARD OD

箱なり感のあるオーバードライブサウンドです。

MODERN PD 1

ブースター的な使い方から、ハードな歪みにも利用できるオーバードライブサウンドです。

TYPE 8 DIST (ディストーション)**CLASSIC V-DIST**

ドライな響きが特徴のディストーションサウンドです。


STANDARD TB DST

信号を極端にブーストしたディストーションサウンドです。

MODERN HP DST

歪みの強烈なディストーションサウンドです。

※TYPE 1~8は、パラメーターが共通です。

パラメーター1 GAIN  1~30

歪みの強さを設定します。

パラメーター2 TONE 0~10

音質を調節します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

モジュール通過後の音量レベルを調節します。

TYPE 9 FUZZ (ファズ)**CLASSIC WILDFZ**

ハイゲインで攻撃的な昔前のファズサウンドです。

STANDARD FUZZ

60年代の香りが懐かしいスタンダードなファズトーンです。

MODERN UF 1

ズーム独自の発振をコントロールできるファズサウンドです。

※ このタイプでは、WILDFZ/FUZZとUF 1とでパラメーター2の内容が異なります。

パラメーター1 GAIN  1~30

歪みの強さを設定します。

パラメーター2 (WILDFZ/FUZZ) TONE 0~10

音質を調節します。

パラメーター2 (UF1)  RESO 0~10

音色のクセを調節します

パラメーター3 LEVEL 1~8

モジュール通過後の音量レベルを調節します。

TYPE 10 METAL (メタル)**CLASSIC MTZ**

中音域に癖のある伝統的なメタル系サウンドです。

STANDARD METAL

低音域と高音域をブーストしたズーム独自のメタルサウンドです。

MODERN MT 7TH

7弦ギターの音域に対応したメタルサウンドです。

パラメーター1 GAIN  1~30

歪みの強さを設定します。

パラメーター2 TONE 0~10

音質を調節します。

パラメーター3 LEVEL 1~8

モジュール通過後の音量レベルを調節します。

TYPE 11 ACOUSTIC (アコースティックシミュレーター)**CLASSIC AC FAT****STANDARD AC STD****MODERN AC BRI**

エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風に変えるエフェクトです。DRIVE[VARIATION]キーで、音色のバリエーション(ファット、スタンダード、ブライト)を切り替えます。

パラメーター1 TOP  1~10

アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。

パラメーター2 BODY 1~10

胴鳴りの響きを調節します

パラメーター3 LEVEL 1~8

モジュール通過後の音量レベルを調節します。

EQ(イコライザー) モジュール

4バンドのイコライザーです。EQモジュールはパラメーターが多いため、2ページに分けて設定を行います。[EDIT]キーでページを切り替えながら操作してください。

■PAGE 1

パラメーター1 PRESEN -12~12

高音域(中心周波数8kHz)をブースト/カットします。

パラメーター2 HIGH -12~12

中高音域(中心周波数3.125kHz)をブースト/カットします。

パラメーター3 MIDDLE -12~12

中音域(中心周波数800Hz)をブースト/カットします。

■PAGE 2

パラメーター1 LOW F 1, 2

ローEQの中心周波数を選択します。1で63Hz、2で125Hzが選択されます。

パラメーター2 LOW G -12~12
LOW Fで選択した低音域をブースト/カットします。

パラメーター3 LEVEL 1~8
EQモジュール通過後の音量レベルを調節します。

ZNR/D GATE (ズームノイズリダクション/Dゲート) モジュール

無演奏時のノイズをカットするモジュールです。ノイズ成分のみを軽減するノイズリダクションと、無演奏時に音をカットするノイズゲートが選べます。

TYPE 1 ZNR (ズームノイズリダクション)

音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑える、ズーム独自のノイズリダクションです。

TYPE 2 D GATE (Dゲート)

ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のノイズゲートです。

パラメーター1 1~8
感度を調節します。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少なくなる値に設定してください。

CABINET (キャビネット) モジュール

キャビネットの箱鳴りをシミュレートするモジュールです。

TYPE 1 BOX (ボックス)

小型アンプのキャビネットです。

TYPE 2 Z BOX (ZOOMボックス)

ズームオリジナルの箱鳴り感のあるキャビネットです。

TYPE 3 BR CMB (ブライトコンボ)

ブライトなコンボアンプのキャビネットです。

TYPE 4 CMB (コンボ)

一般的なコンボアンプのキャビネットです。

TYPE 5 CMB+EV (コンボ+EV)

コンボアンプにEVスピーカーを使用したキャビネットです。

TYPE 6 STK (スタック)

スタックアンプのキャビネットです。

TYPE 7 STK+EV (スタック+EV)

スタックアンプにEVスピーカーを使用したキャビネットです。

※このモジュールでは、パラメーターはすべて共通です。

パラメーター1 DEPTH 0~10
箱鳴りの深さを設定します。

MODULATION (モジュレーション) モジュール

コーラス、フランジャーなどのモジュレーション系エフェクト、ワウ、フィルター、リングモジュレーターなどの音色を積極的に変化させるエフェクト、ピッチシフト、ピブラートなどのピッチ変化が得られるエフェクトなどが選べるモジュールです。

TYPE 1 CHORUS (コーラス)

音に揺れと拡がり感を加えるエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0~10

揺れの深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1~30

揺れの速さを設定します。

パラメーター3 MIX 0~30

原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

TYPE 3 FLANGE (フランジャー)

音に揺れと強力なうねりを加えるエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0~10

揺れの深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1~30

揺れの速さを設定します。

パラメーター3 FB -10~10

フィードバック量を調節します。プラス/マイナスどちらの方向でも、数値が大きくなるほどセグが強調されます。

TYPE 2 V-CHO (ビンテージコーラス)

オールドエフェクターのような暖かみのあるコーラスです。

パラメーター1 DEPTH 0~10

揺れの深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1~30

揺れの速さを設定します。

パラメーター3 MIX 0~30

原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

TYPE 4 PHASE (フェイザー)

音にシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。

パラメーター1 POSI AF, bF

MODモジュールの接続位置を次の2つから選択します。

・AF: CABINETモジュールの後

・bF: DRIVEモジュールの前

パラメーター2 RATE 1~30

揺れの速さを設定します。

パラメーター3 COLOR ◎2 1~4
音色のタイプを選択します。

TYPE 5 TREMOL (トレモロ)

音量を周期的に変化させるエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0~10
揺れの深さを設定します。

パラメーター2 RATE ≡ ◎2 1~30
揺れの速さを設定します。

パラメーター3 CLIP 0~10
変調波形のつづれ具合を調節します。値が大きいほど変調感が強調されます。

TYPE 6 A-PAN (オートパン)

2台のアンプで鳴らしたときに、音像が左右に揺れるエフェクトです。1台のアンプで使用するときにはトレモロ効果となります。

パラメーター1 WIDTH 0~10
揺れの幅を設定します。

パラメーター2 RATE ≡ ◎2 1~30
揺れの速さを設定します。

パラメーター3 CLIP 0~10
変調波形のつづれ具合を調節します。値が大きいほど変調感が強調されます。

TYPE 7 A-WAH (オートワウ)

ピッキングの強弱に応じて、自動的にワウ効果がかかるエフェクトです。

パラメーター1 POSI AF, bF
MODモジュールの接続位置を次の2つから選択します。

- ・AF: CABNETモジュールの後
- ・bF: DRIVEモジュールの前

パラメーター2 RESO 1~10
ワウのクセの強さを調節します。

パラメーター3 SENS ≡ ◎2 10~1, 1~10
ワウ効果の感度を調節します。マイナスの値に設定した場合は、ワウが下向きにかかります。

TYPE 8 P-WAH (ペダルワウ)

エクスプレッションペダルを使ってワウ効果をコントロールする、ペダルワウです。

パラメーター1 POSI AF, bF
MODモジュールの接続位置を次の2つから選択します。

- ・AF: CABNETモジュールの後
- ・bF: DRIVEモジュールの前

パラメーター2 FREQ ≡ 1~10
ワウ効果の中心周波数を設定します。

パラメーター3 DIRMIX ◎2 0~10
原音のミックス量を設定します。

TYPE 9 STEP (ステップ)

音色が階段状に変化するエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0~10
変調の深さを設定します。

パラメーター2 RATE ≡ ◎2 1~30
変調の速さを設定します。

パラメーター3 RESO 0~10
効果のクセの強さを設定します。

TYPE 10 PITCH (ピッチシフター)

下1オクターブ~上2オクターブの範囲で、ピッチを上下できるエフェクトです。

パラメーター1 SHIFT ◎2 -12~1, dt, 1~12, 24
ピッチシフト量を設定します。"dt"に設定したときはデチューン効果が得られます。

パラメーター2 TONE 0~10
エフェクト音の音質(トーン)を調節します。

パラメーター3 BAL ≡ 0~30
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。値が大きいほどエフェクト音が大きくなります。

TYPE 11 P-PIT (ペダルピッチ)

エクスプレッションペダルを使って、ピッチをリアルタイムに変化させるピッチシフターです。

パラメーター1 TYPE ◎2 1~16

ペダルによるピッチ変化のタイプを選択します。タイプごとに踏み上げたときと踏み込んだときのピッチが異なります。

		≡ ペダル最小値	ペダル最大値 ≡
P-PIT TYPE	1	-100cent	原音のみ
	2	原音のみ	-100cent
	3	DOUBLING	Detun+DRY
	4	Detun+DRY	DOUBLING
	5	0cent	+1オクターブ
	6	+1オクターブ	0cent
	7	0cent	-2オクターブ
	8	-2オクターブ	0cent
	9	-1オクターブ+DRY	+1オクターブ+DRY
	10	+1オクターブ+DRY	-1オクターブ+DRY
	11	-700cent+DRY	500cent+DRY
	12	500cent+DRY	-700cent+DRY
	13	-∞(OHZ)+DRY	+1オクターブ
	14	+1オクターブ	-∞(OHZ)+DRY
	15	-∞(OHZ)+DRY	+1オクターブ+DRY
	16	+1オクターブ+DRY	-∞(OHZ)+DRY

パラメーター2 TONE 0~10
エフェクト音の音質(トーン)を調節します。

TYPE 12 RING-M (リングモジュレーター)

金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。

パラメーター1 POSI AF, bF
MODモジュールの接続位置を次の2つから選択します。

- ・AF: CABNETモジュールの後
- ・bF: DRIVEモジュールの前

パラメーター2 RATE ≡ 1~30
リングモジュレーション効果の周波数を設定します。周波数によって音色が変化します。

パラメーター3 BAL ◎2 0~30
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

TYPE 13 SLOW-A (スローアタック)

バイオリンのようにゆるやかな立ち上がりを加えるエフェクトです。

パラメーター1 POSI AF, bF
MODモジュールの接続位置を次の2つから選択します。

- ・AF: CABNETモジュールの後
- ・bF: DRIVEモジュールの前

パラメーター2 TIME ≡ ◎2 1~30
音の立ち上がりの速さを設定します。

パラメーター3 CURVE 1~10
音の立ち上がり方を設定します。

TYPE 14 FILTER (フィルター)

ピッキングに追従してフィルターが開くエフェクトです。

パラメーター1 POSI AF, bF

MODモジュールの接続位置を次の2つから選択します。

・AF: CABNETモジュールの後

・bF: DRIVEモジュールの前

パラメーター2 TIME ② 1~30

フィルター効果の立ち上がりの速さを設定します。

パラメーター3 RANGE 1~10

フィルターの可変範囲を設定します。

TYPE 15 DELAY (ディレイ)

最長500msecのディレイタイムを設定できるディレイエフェクトです。

パラメーター1 TIME 1~50

ディレイタイムを10msec単位で設定します。

パラメーター2 FB 0~10

ディレイ音の繰り返し回数(フィードバック)を設定します。

パラメーター3 MIX ② 0~30

エフェクト音の音量レベルを調節します。

TYPE 16 ECHO (エコー)

最長2秒間のロングディレイが得られる、暖かみのあるディレイエフェクトです。

パラメーター1 TIME 1~50

ディレイタイムを1秒までは10msec単位、それ以上は100msec単位で設定します。

パラメーター2 FB 0~10

ディレイ音の繰り返し回数(フィードバック)を設定します。

パラメーター3 MIX ② 0~30

エフェクト音の音量レベルを調節します。

TYPE 17 T-TRIP (タイムトリップ)

ピッキングの強さに応じてディレイタイムが変化するエフェクトです。

パラメーター1 SENS ② 1~50

効果の感度を設定します。

パラメーター2 FB -10~10

ディレイ音の繰り返し回数(フィードバック)を設定します。

パラメーター3 BAL 0~30

原音とエフェクト音のバランスを調節します。

TYPE 18 TRMCHO (トレモロ+コーラス)

トレモロとコーラスの複合エフェクトです。

パラメーター1 TRMRAT 1~30

トレモロ効果の揺れの速さを設定します。

パラメーター2 CHORAT 1~30

コーラス効果の揺れの速さを設定します。

パラメーター3 CHOMIX ② 0~30

コーラス音の音量レベルを調節します。

TYPE 19 RINVIB (リングモジュレーター+ビブラート)

リングモジュレーターとビブラートの複合エフェクトです。

パラメーター1 RINRAT 1~30

リングモジュレーター効果の周波数を設定します。

パラメーター2 VIBRAT 1~30

ビブラートの揺れの速さを設定します。

パラメーター3 VIBDEP ② 0~10

ビブラートの揺れの深さを設定します。

TYPE 20 VIBE (ビブラート)

自動的にビブラートがかかるエフェクトです。

パラメーター1 DEPTH 0~10

効果の深さを設定します。

パラメーター2 RATE 1~30

効果の速さを設定します。

パラメーター3 BAL ② 0~30

原音とエフェクト音のバランスを調節します。

DLY/REV (ディレイ/リバーブ) モジュール

ディレイ/リバーブなど空間系エフェクトを集めたモジュールです。

TYPE 1 HALL (ホールリバーブ)

コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。

TYPE 2 ROOM (ルームリバーブ)

部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。

TYPE 3 SPRING (スプリングリバーブ)

スプリングを使用して残響を得るマシンをシミュレートしたリバーブです。

※タイプ1~3のパラメーターは共通です。

パラメーター1 TIME 1~30

残響の長さを設定します。

パラメーター2 TONE 0~10

エフェクト音の音質を設定します。

パラメーター3 MIX ③ 0~30

リバーブ成分の音量レベルを設定します。

TYPE 4 MN-DLY (モノラルディレイ)

最長1.5秒のディレイが得られるモノラルディレイです。

TYPE 5 PP-DLY (ピンポンディレイ)

2台のアンプで鳴らしたときに、左右交互にディレイ音が鳴るピンポンディレイです。1台のアンプで使用するときは、モノラルディレイと同じ効果になります。

※タイプ4~5のパラメーターは共通です。

パラメーター1 TIME 1~99, 1.0~1.5

ディレイタイムを設定します。10msecから990msecの範囲は10msec単位(1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~1.5)の範囲で設定します。

パラメーター2 FB 0~10

フィードバック(ディレイ音の繰り返し回数)を設定します。

パラメーター3 MIX 0~30

ディレイ音の音量レベルを設定します。

TYPE 6 DLYHAL (ディレイ+ホールリバープ)

ディレイとホールリバープの複合エフェクトです。

TYPE 7 DLYROM (ディレイ+ルームリバープ)

ディレイとルームリバープの複合エフェクトです。

*DLYHAL, DLYROMのパラメーターは共通です。

パラメーター1 DLYTIM 1~50

10msec単位でディレイタイムを設定します。

パラメーター2 DLYMIX 0~15

ディレイのミックス量を調節します。

パラメーター3 REVMIX 0~15

リバープ成分のミックス量を調節します。

TYPE 8 HLDDLY (ホールドディレイ)

演奏中に最大2秒のフレーズを録音し、繰り返し再生するホールドディレイです。

このエフェクトタイプを利用するには、DLY/REVモジュールのエフェクトタイプとしてHLDDLYを選び、さらに[PEDAL]キーを使って、エクスプレッションペダルにDLY/REVモジュールに割り当てておく必要があります。

パラメーター1 TIME 1~99, 1.0~2.0, Mn

録音時間を設定します。値が1~99の範囲は10mSec単位(1.0~99.0mSec)、1.0~2.0の範囲は100mSec単位(1.0~2.0Sec)で設定できます。また、Mn(マニュアル)を選んだ場合は、フットスイッチを踏んでからもう一度踏むまでの間だけ(または2秒経過するまで)、録音が行えます。

パラメーター2 MODE nL, So, rS

録音した演奏の再生方法を次の中から選びます。

- nL (ノーマル) …… 順方向に再生します。
- So (サウンドオンサウンド) …… 録音した演奏を繰り返し再生しながら、音を重ねていくモードです。
- rS (リバース) …… 逆方向に再生します。

パラメーター3 MIX 0~30

エフェクト音のミックス量を調節します。

TOTAL(トータル)モジュール

TOTALモジュールは独立したエフェクトではなく、パッチ全体に関する設定を行うモジュールです。TOTALモジュールはパラメーターが多いため、3ページに分けて設定を行います。[EDIT]キーでページを切り替えながら操作してください。

■PAGE 1

パラメーター1 PATLVL 1~30

パッチの最終的な音量レベルを設定します。値が25のとき、入力された信号と出力信号のレベルが同じになります。

パラメーター2 入力位置の指定

パラメーター3 文字の選択

パラメーター2と3を使って、文字の入力を行います。パラメーター2で文字の入力位置を指定し、パラメーター3で文字や数字を選びます。

Space	'	<	>	×	+	-	/	0	1	2	3	4
Space	'	()	*	+	-	/	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
5	6	7	8	9	<	=	>	?	@	A	B	C
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\		

■PAGE 2

パラメーター1 PTN パターン名

パッチに割り当てるリズムパターンを選択します。パッチにリズムパターンを割り当てる方法は→26ページ。

パラメーター2 PDLMIN 0~10

エクスプレッションペダルを手前に踏み上げたときの、パラメーターの値を設定します。

パラメーター3 PDLMAX 0~10

エクスプレッションペダルを奥まで踏み込んだときの、パラメーターの値を設定します。パッチごとのペダルの可変範囲を設定する方法は→23ページ。

■PAGE 3

パラメーター1 SP NO 1~60

パッチに割り当てるサンプルを選択します。パッチにサンプルを割り当てる方法は→27ページ。

パラメーター2 SPMODE n1, n2, P2, n4, P4

サンプルの再生方法を次の中から選択します。

- n1 通常の速度で再生します。
- n2 テンポもピッチも半分に落として再生します。
- P2 ピッチは変えずにテンポのみを半分に落として再生します。
- n4 テンポもピッチも1/4に落として再生します。
- P4 ピッチは変えずにテンポのみを1/4に落として再生します。

パラメーター3 SP LVL 0~30

サンプルの再生レベルを設定します。

故障かな?と思う前に

■ 音が出ない、非常に小さい

- 適切なACアダプターが接続され、電源スイッチがオンになっていますか?

「接続しましょう」のページに従って、電源をオンにしてください。

- [INPUT]端子/[OUTPUT/PHONES]端子と楽器/アンプが正しく接続されていますか?

「接続しましょう」のページに従って、正しく接続してください。また、楽器やアンプのボリュームや電源も確認してください。

- ご使用のシールドケーブルは正常ですか?

シールドケーブルを取り替えてみてください。

- 本機がミュート状態になっていませんか?

ミュート状態を解除してください。

- [OUTPUT]ノブが下がっていませんか?

適切な音量になるように[OUTPUT]ノブを調節してください。

- エクスプレッションペダルが踏み上げられた状態になっていませんか?

パッチによっては、エクスプレッションペダルで音量を調節するようにプログラムされたものもあります。適切な音量になるようにエクスプレッションペダルを操作してください。

■ [AUX IN]端子から録音できない

入力ソースをGTのままにしていますか?

■ 音に変に歪む

- ・ それぞれのモジュールのレベルやGAIN/パラメーターを調整してみてください。
- ・ BOOSTERやISOLATOR/COMPモジュールをオフにしてみてください。
- ・ 出力の大きいギターに上記エフェクトをかけると、DRIVEモジュールのタイプによっては変に歪む場合があります。

■ ノイズが大きい

- ・ ZNRを調整してみてください。それでも改善されない場合、GAINを上げすぎているか、確認してください。
- ・ BOOSTERやISOLATOR/COMPモジュールを使用している場合は、DRIVEモジュールのGAIN/パラメーターを下げてみてください。

■ リズムパターンが再生できない、非常に小さい

- リズムの音量が下がっていませんか?

適切な音量になるように、パラメーターノブ3を調節してください。

■ エクスプレッションペダルのオン/オフがうまく切り替わらない

- エクスプレッションペダルを再調整することで改善される場合があります。

「エクスプレッションペダルを調節する」のページに従って、ペダルを再調整してください。

■ スマートメディアが使用できない

- SmartMedia LEDは点灯していますか?

一度電源を切って、スマートメディアが正しく挿入されているかご確認ください。

- 適切なスマートメディアを使用していますか?

本機で使用できるスマートメディアは容量:16MB~128MB/駆動電圧:3.3Vのものです。適切なスマートメディアをご確認ください。

- スマートメディアをフォーマットしましたか?

本機でスマートメディアを使用する場合、必ず最初にフォーマットが必要です。31ページに従ってフォーマットを行ってください。

製品仕様

- ◆エフェクトプログラム 74タイプ
- ◆エフェクトモジュール 6モジュール + アンプシミュレーター + ZNR
- ◆サンプラー機能 最大録音時間 6秒(スマートメディアがない場合)
16ビットリニア録音再生
<サンプラー機能使用時はMODおよびREVモジュールは一時的にオフ>
- ◆バッチメモリー USER 6バンク×10=60
(書き換え、保存可能)
PRESET 6バンク×10=60
合計120/バッチ
- ◆サンプリング周波数 31.25kHz
- ◆A/D変換 20ビット
64倍オーバーサンプリング
- ◆D/A変換 20ビット
128倍オーバーサンプリング
- ◆インプット ギターインプット
標準モノラルフォーンジャック
(定格入力レベル=-20dBm/入力インピーダンス=470kΩ)

◆アウトプット

◆ディスプレイ

◆電源

◆外形寸法

◆重量

- AUX IN, MINIステレオジャック(定格入力レベル=-20dBm/入力インピーダンス=20kΩ)
- ライン/ヘッドフォン兼用アウト標準ステレオフォーンジャック(最大出力レベル=+3dBm/出力負荷インピーダンス=10kΩ以上時)
- 6桁アルファニューメリックLEDディスプレイ
- 2桁7セグメントLEDディスプレイ
- 別売ACアダプター
DC9Vセンターマイナス300mA(ZOOM AD-0006)
- 電池 単三乾電池×4本
連続使用 約12時間(アルカリ電池使用)
- 249mm(W)×195mm(D)×57mm(H)
- 860g(電池含まず)

※0dBm=0.775Vrms

※製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

パッチリスト

Dバンク DEMO

パッチ	NAME		PEDAL
0	POWER	迫力のあるディストーションサウンド	VOLUME
1	NUANCE	フィンガーピッキングにも適したODサウンド	SPRING
2	FATCLN	ファットな感じのクリーンサウンド	GAIN
3	BARK	ハードロック向きハイゲインサウンド	CHORUS
4	PEDWAH	過激なペダルワウサウンド	WAH
5	HYPER	音抜けがよくスムーズなサウンド	PITCH
6	OVERDR	気持ちいいドライブ感のODサウンド	GAIN
7	BOOTS	オクターバー風なヘビーボトムサウンド	GAIN
8	CLNWAH	クリーンに適したワウサウンド	WAH
9	U-FUZZ	ZOOMのコンバクトFUZZサウンド	RESO

Dバンク LINE

パッチ	NAME		PEDAL
0	L-DRV	マルチに使える歪みサウンド	GAIN
1	D-FEEL	ライン用オーバードライブサウンド	SPRING
2	ACOUS	ライン用アコースティックサウンド	HALL
3	L-FUNK	ファンキーなラインサウンド	PHASE
4	AUTO-W	ライン用オートワウサウンド	VOLUME
5	9002LD	ラインに最適なZOOMサウンド	PP-DLY
6	BOX	箱鳴り感のあるラインサウンド	GAIN
7	JC CHO	ライン用ブライトコンボサウンド	V-CHO
8	L-FUZY	ライン用ファズサウンド	ECHO
9	L-BLUE	ライン用のブルージーサウンド	GAIN

Bバンク COMPACT/PRE

パッチ	NAME		PEDAL
0	MP 1	ピンテージハイゲインブリアンプサウンド	VOLUME
1	TS	軽いた感じのODサウンド	ROOM
2	PD 1	ZOOM PD-01 サウンド	GAIN
3	FZFACE	ピンテージファズサウンド	HALL
4	JMP	モダンハイゲインブリアンプサウンド	VOLUME
5	MTZONE	メタルに適したコンバクトエフェクトサウンド	HALL
6	SD+CE	ピンテージコンバクトエフェクトサウンド	V-CHO
7	ANADLY	アナログライクなディレイサウンド	SPRING
8	TURBO	ターボブーストした歪みサウンド	VOLUME
9	OLDVIB	古きよき時代のVIBトーン	VIBE

Eバンク ARTIST

パッチ	NAME		PEDAL
0	GARYBD	ゲイリー風バラードのソロサウンド	MN-DLY
1	BEAT	マーシービート系クランチサウンド	GAIN
2	PAT-M	メセニーサウンドのシミュレート	DLYHAL
3	VAI PT	ヴァイ風ピッチサウンド	PITCH
4	ARM	ソロに適したペダルワウサウンド	WAH
5	VHALEN	ヘビーなリード&バックিংサウンド	VOLUME
6	CATS	ロカビリーに適したクランチサウンド	CHORUS
7	FUSION	クリーンなフュージョンサウンド	DLYHAL
8	SWEEP	スウィープに適したサウンド	SPRING
9	12STR	12弦アコースティックサウンド	HALL

Cバンク MULTI/SFX

パッチ	NAME		PEDAL
0	ZLEAD	リードサウンドのバイブル	VOLUME
1	FLANG	厚みのあるクリーンフランジングサウンド	FLANGE
2	HVYCMP	バキバキのコンプレッションサウンド	DLYROM
3	VIOLIN	ボリューム奏法の決定版	GAIN
4	JET	ジェットサウンドのスタンダード	FLANGE
5	TALK	中音域を弾くと喋る	T-TRIP
6	WIND	風のごとく漂うノイズサウンド	RING-M
7	REVERS	レトロ風逆回転ギターサウンド	FILTER
8	TRILL	スリル抜群のトリッキーサウンド	T-TRIP
9	STEP	ZOOMオリジナルSTEPサウンド	VOLUME

Fバンク MODELING

パッチ	NAME		PEDAL
0	MS9000	王道を行くスタックドライブサウンド	VOLUME
1	USBLUS	アメリカンブルースサウンド	SPRING
2	FD TWN	USクリーンコンボアンプサウンド	VOLUME
3	MARK	マークシリーズのコンボアンプサウンド	GAIN
4	SLDN	ヘビーロックアンプサウンド	GAIN
5	AMPDRV	極太アンプサウンド	VOLUME
6	MS OLD	ピンテージMSサウンド	VOLUME
7	MACDRV	モダンなクリーンクランチサウンド	GAIN
8	PV PWR	アメリカンハードロックサウンド	VOLUME
9	MT 7TH	7弦ギターに適したヘビーメタルサウンド	PITCH

ZOOM®

CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

Printed in Japan 707II - 5010-1