

92000

ADVANCED REVERBERATION PROCESSOR  
アドバンスドリバーブレーションプロセッサ

**ZCEN**

High-Tech Tools for Artistic Expression

オペレーションマニュアル

## ごあいさつ

このたびはアドバンスドライバーブレーションプロセッサーZOOM 9200（以下“9200”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。

9200はつぎのような特長を備えたマルチエフェクターです。

- ハイクオリティのリバークなど空間系のエフェクトを中心に、厳選されたエフェクトプログラムを99種類プリセット。レコーディングやミックスダウンなど、プロの現場で即戦力としてご使用いただけます。
- 新開発の高品位なリバークアルゴリズムにエコー、コーラスなどを加えた32種類の単体エフェクトを装備。幅広いサウンドメイキングが行えます。
- すばやいエフェクト切り替えや、ダイヤルを使ったアナログ感覚のエディットなど、操作性を徹底追及。
- このクラスでは類を見ない、4チャンネルの入出力を装備。2系統のステレオエフェクト、1系統ステレオ+2系統モノラルエフェクト、または4系統のモノラルエフェクトを使用することも可能です。

9200の機能をよく理解し、末永くご愛用いただくために、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。

## マニュアルの構成について

9200のマニュアルは、以下の3部構成になっています。

### ●オペレーションマニュアル

今お読みのマニュアルが「オペレーションマニュアル」です。9200の各部の名称をはじめ、接続方法、各モードの機能や操作方法など、9200の操作に関する必要な情報はすべて掲載してあります。すでにエフェクターを使いこなしている方も、一通り目を通しておくことをお勧めします。

### ●パラメーターリスト

各エフェクトの全パラメーターを掲載しています。エフェクトの内容について調べたいときなどにご参照ください。

### ●プログラムリスト

各プリセットプログラムの内容について説明した一覧表です。プリセットプログラムをエディットしたいときなどにご参照ください。

## 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

本製品はAC100V専用です。AC100Vと異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で9200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トランスなどの電圧変換器をご使用ください。

### ■使用環境について

9200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場所や低くなる場所
- 湿度が極端に高い場所
- 砂やほこりの多い場所
- 振動の多い場所

### ■取り扱いについて

9200は精密機器ですので、スイッチやつまみ類には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、落としたりぶつけたりの衝撃は故障の原因となります。

### ■改造について

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障や感電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ませんのでご了承ください。

### ■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電源コードを抜いてから行ってください。

### 電池交換に関するご注意

本製品では、エフェクトプログラムを記憶するメモリーICを電池によりバックアップしています。この電池の寿命は約5年です。寿命がくるとメモリー内容が消えてしまいますので、5年を目安に電池交換を依頼してください。不適切な電池を使用した場合、電池が破裂する危険がありますので、電池の交換は必ずお買い上げの販売店、または(株)ズームサービス係にご依頼ください。

# 目次

使用上のご注意	5
マニュアルで使用する用語について	6
<b>第1章：はじめに</b>	
各部の名称と機能	8
フロントパネル	8
リアパネル	8
接続	11
<b>第2章：プログラムモード</b>	12
9200をプログラムモードにするには	13
プログラムモードのディスプレイ	13
プログラムの選択	14
プリセットプログラムのグループ切り替え	15
入力レベルの設定	16
全エフェクトのミュート	17
<b>第3章：エディットモード</b>	19
プログラムの構成	19
プログラムアーキテクチャー	19
エフェクト	20
エフェクトリンク	20
ページとパラメーター	22
9200をエディットモードにするには	22
エディットモードを抜けるには	22
エディットモードの基本操作	22
ページやパラメーターを選択する	22
パラメーターの値を変更する	24
エフェクトモジュールを選択する	24
エフェクトの種類を切り替える	25
プログラムネームをエディットする	25
エディットしたプログラムのストア（保存）に関する注意	26
アクティブバッファについて	26
リコールの確認	27
プログラム変更の確認	27

## 第4章：エディットユーティリティーモード 29

エディットユーティリティーモードに入るには	29
エディットユーティリティーモードを抜けるには	30
コンペア (Compare) ページ	30
ラストエディット (Last Edit) ページ	31
デュプリケイト (Duplicate) ページ	33
コピー (Copy) ページ	33
スワップ (Swap) ページ	36
ストア (Store) ページ	37
プログラムを同じ位置に保存する	37
プログラムを別の位置に保存する	39
ストア先のプログラムを確認する	40

## 第5章：ユーティリティーモード 41

ユーティリティーモードに入るには	42
ユーティリティーモードから抜けるには	42
MIDIページ	43
1. ベーシックチャンネルの設定 (MIDI Basic Ch)	43
2. 受信情報のオン/オフ (MIDI Recv)	43
2-1 プログラムチェンジ受信のオン/オフ	43
2-2 バンクセレクト受信のオン/オフ	44
2-3 システムエクスクルーシブの受信	44
3. 送信情報のオン/オフ (MIDI Trans)	45
3-1 プログラムチェンジ送信のオン/オフ	45
3-2 バンクセレクト送信のオン/オフ	45
3-3 システムエクスクルーシブの送信	46
3-4 MIDIスルー機能のオン/オフ	46
4. プログラムチェンジナンバーのマッピング設定 (MIDI PC # Map)	47
システム (System) ページ	48
1. プログラムのオートロード機能のオン/オフ (Prog Auto Load)	48
2. インพุットモードの設定 (Input Mode)	48
カード (CARD) ページ	50
1. メモリーカードからユーザーエリアにロードする (CARD Load)	50
2. ユーザーエリアをカードにセーブする (CARD Save)	51
3. カードのベリファイ (CARD Verify)	51
カードのフォーマットについて	52
ストア (Store) ページ	52

## ラックのマウント 53

## 仕様 54

## MIDI IMPLEMENTATION 55

## 使用上のご注意

### ■他の電気機器への影響について

9200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9200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、すぐに電源を切って接続ケーブル類をはずしてください。

「製品の型名」、「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（株）ズームサービス係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

9200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とってください。

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、無償で修理致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. 保証書にお買い上げの年月日、販売店名の記入がない場合。
3. お客様の取り扱い方法が不適当のために生じた故障の場合。
4. 当社の指定業者以外の手により修理、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、鼠害、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. 消耗部品(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。

## マニュアルで使用する用語について

### ■プログラム

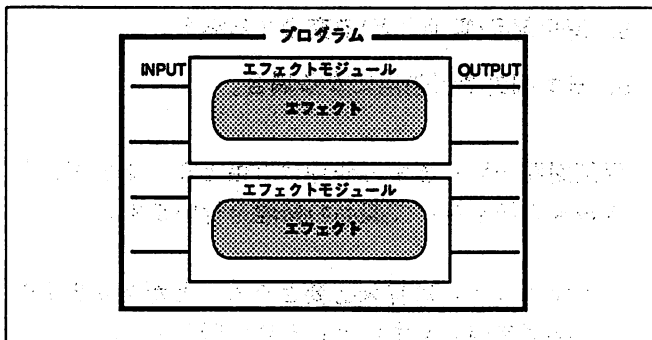
9200では最高4種類までの単体エフェクトを同時に使用できます。それぞれの単体エフェクトの組み合わせやセッティングに名前をつけたものを「プログラム」と呼びます。

### ■エフェクトタイプ

9200には32種類の単体エフェクトが内蔵されています。この単体エフェクトは、処理方式の違いから、エフェクトタイプA/B/Cの3つのグループに分類されています。単体エフェクトの一覧については、20ページをご参照ください。

### ■エフェクトモジュール

9200の単体エフェクトは、エフェクトモジュールという箱に入れて使用します。1個のエフェクトモジュールには、1個の単体エフェクトが入ります。



### ■プログラムアーキテクチャー

9200のプログラムは、同時に使用可能な単体エフェクトの個数などの違いから、プログラムアーキテクチャーI/II/III/IVの4つのグループに分類されています。

#### ●アーキテクチャーI

1系統のステレオ入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは1個です。エフェクトモジュール1にはエフェクトタイプCが入ります。

#### ●アーキテクチャーII

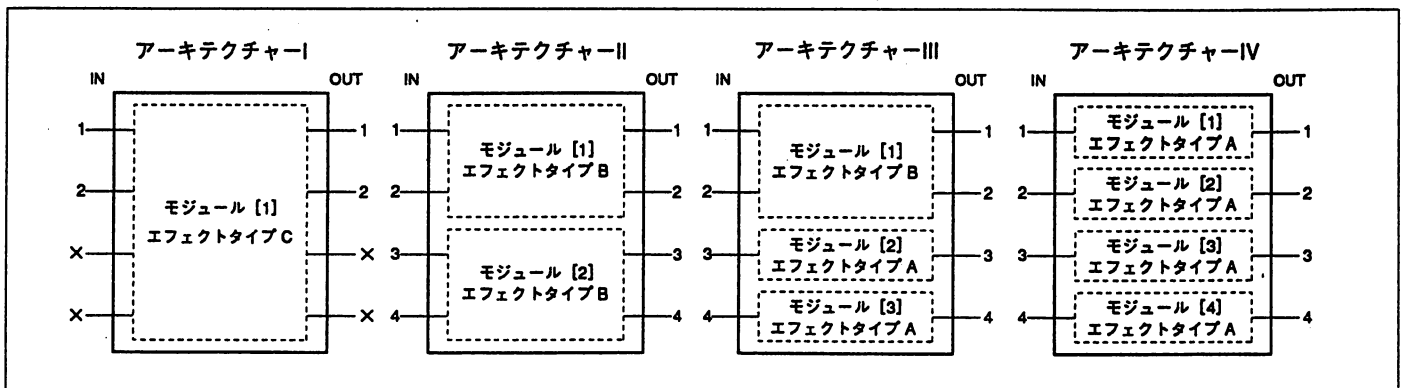
2系統のステレオ入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは2個です。エフェクトモジュール1/2にはエフェクトタイプBが入ります。

#### ●アーキテクチャーIII

1系統のステレオ入出力と2系統のモノラル入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは3個です。エフェクトモジュール1にはエフェクトタイプBが入ります。エフェクトモジュール2/3にはエフェクトタイプAが入ります。

#### ●アーキテクチャーIV

4系統のモノラル入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは4個です。エフェクトモジュール1/2/3/4にはエフェクトタイプAが入ります。



各プログラムアーキテクチャーの構成 (I~IV)

## ■エリア

プログラムが保管された場所を「エリア」と呼びます。9200ではプリセットエリア（読みだし専用）、ユーザーエリア（読み書き可能）にそれぞれ99種類（プログラムナンバー1～99）のプログラムが含まれます。また、ROMカードやRAMカードもエリアとして使用可能です。

## ■アクティブバッファ

エリアから呼び出したプログラムのデータを一時的に保管するメモリーを「アクティブバッファ」と呼びます。9200でプログラムを選択したり、エディットするときにはこのアクティブバッファにあるプログラムのサウンドを聞いていることとなります。

## ■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。9200ではエフェクトの各パラメーターの値を設定してプログラムを作ります。

## ■モード

9200の働きを大別すると、4つの機能にわけることができます。この機能を「モード」と呼びます。9200のモードには、つぎの種類があります。

### ●プログラムモード

プログラムを選択するモードです。

### ●エディットモード

個々のプログラムのパラメーターをエディットするモードです。

### ●エディットユーティリティーモード

コンペア（エディット前とエディット後のプログラムを聞き比べる）やラストエディット（最後にエディットしたパラメーターを呼び出す）など、エディットに関連した操作を行うモードです。

### ●ユーティリティーモード

MIDIチャンネルの設定やプログラムの保存など、9200全体に関する設定や操作を行うモードです。

## ■ページ

ディスプレイ1面～4面分のパラメーターをまとめたグループを「ページ」と呼びます。それぞれのモードは、複数のページから構成されており、必要なページからパラメーターを呼び出して設定を行います。

## ■エフェクトリンク

1つのプログラムに複数のエフェクトモジュールが含まれる場合、エフェクトモジュールどうしをプログラム内でシリアル、あるいはパラレルに接続することにより、より複雑なエフェクト処理が可能になります。この接続方式を「エフェクトリンク」と呼びます。

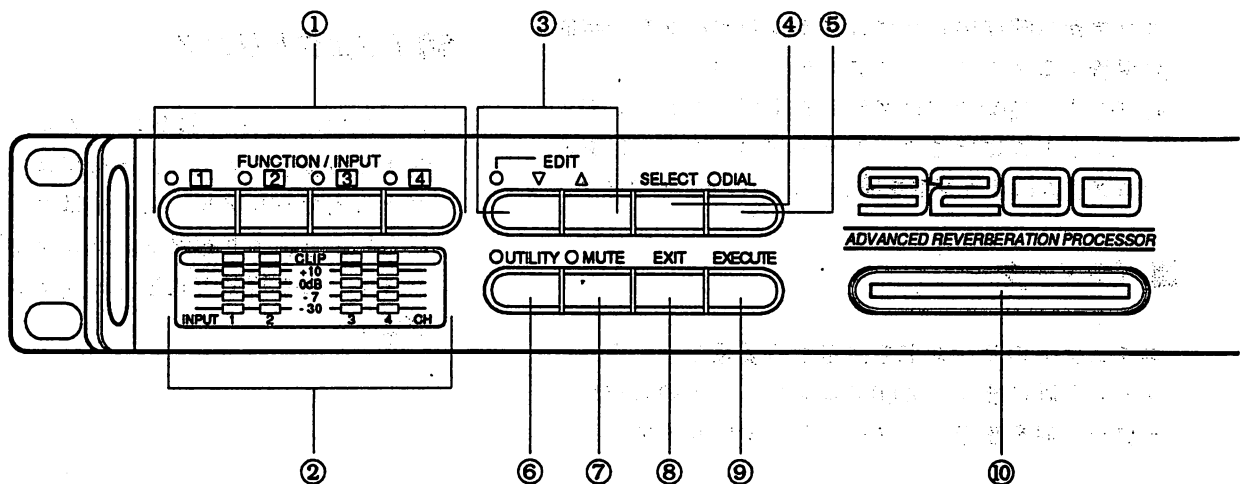


# 第1章：はじめに

この章ではパネル上の各部の名称や機能、9200と外部機器の接続について説明しています。

## 各部の名称と機能

### ■フロントパネル



#### ①FUNCTION/INPUT (ファンクション/インプット)

1~4キー

- プログラムモードでは  
入力レベルを変更する際のチャンネルの選択に使用します。
- エディットモードでは  
エディットするパラメーターの選択に使用します。
- エディットユーティリティーモードでは  
メニューやパラメーターの選択に使用します。
- ユーティリティーモードでは  
メニューの選択に使用します。

#### ②LEDピークレベルインジケター

INPUT 1~4の入力レベルを表示するインジケターです。歪みが発生するような高いレベルの信号が入力された場合は、赤のLEDが点灯します。

#### ③EDIT (エディット) ▼/▲キー

- プログラムモードでは  
エディットモードに入るのに使用します。
- エディットモードでは  
ページやパラメーターの選択に使用します。

#### ④SELECT(セレクト)キー

- エディットモードでは  
エフェクトモジュールや文字位置の選択に使用します。
- エディットユーティリティーモードでは  
カーソルの移動や文字位置の選択などに使用します。
- ユーティリティーモードでは  
カーソルの移動やストア先のエフェクトプログラムの音を聞くのに使用します。

### ⑤DIAL (ダイヤル) キー

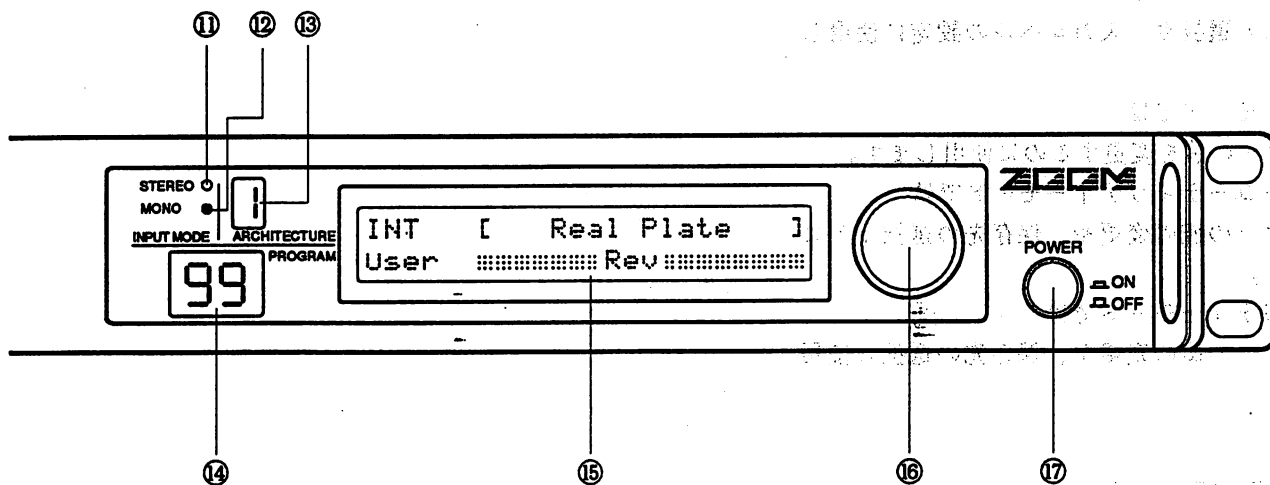
- プログラムモードでは  
プリセットプログラムのグループを切り替えるのに使用します。
- エディットモードでは  
値が変化する最小単位を設定するのに使用します。
- エディットユーティリティーモードでは  
値が変化する最小単位を設定するのに使用します。

### ⑧EXIT(エグジット)キー

どのモードにおいても、1つ上の階層にあるページに戻るのに使用します。また、プログラムモードを除く各モードの先頭ページにいるときには、そのモードを抜けて以前のモードに戻るのに使用します。

### ⑨EXECUTE(エグゼキュート)キー

どのモードにおいても、操作を実行するときや操作の確認に使用します。



- ユーティリティーモードでは  
値が変化する最小単位を設定するのに使用します。

### ⑥UTILITY (ユーティリティー) キー

- プログラムモードでは  
ユーティリティーモードに入るのに使用します。
- エディットモードでは  
エディットユーティリティーモードに入るのに使用します。
- エディットユーティリティーモードでは  
エディットモードに戻るのに使用します。
- ユーティリティーモードでは  
プログラムモードに戻るのに使用します。

### ⑩カードスロット

オプションのRAMカードやROMカードを挿入します。

### ⑪STEREO LEDインジケータ

入力モードがステレオに設定されているときに点灯します。入力モードの詳細な説明は、48ページをご参照ください。

### ⑫MONO LEDインジケータ

入力モードがモノラルに設定されているときに点灯します。入力モードの詳細な説明は、48ページをご参照ください。

### ⑦MUTE (ミュート) キー

どのモードにおいても、ミュート (全エフェクトの出力を一時的にオフにする機能) のオン/オフを切り替えるのに使用します。

### ⑬アーキテクチャー表示LED

現在選択しているプログラムのプログラムアーキテクチャー (アーキテクチャー I ~ IV) を1~4の数字で表示します。

#### ⑭プログラム表示LED

現在選択されているプログラムのナンバーを表示します。

#### ⑮ディスプレイ

プログラム名やエフェクトパラメーターの値など、9200を操作するのに必要な情報が表示されます。

#### ⑯ダイヤル

##### ●プログラムモードでは

プログラムの選択や、入力レベルの設定に使用します。

##### ●エディットモードでは

パラメーターの値を変更するのに使用します。

##### ●エディットユーティリティーモードでは

パラメーターの値の変更や、保存先の選択などに使用します。

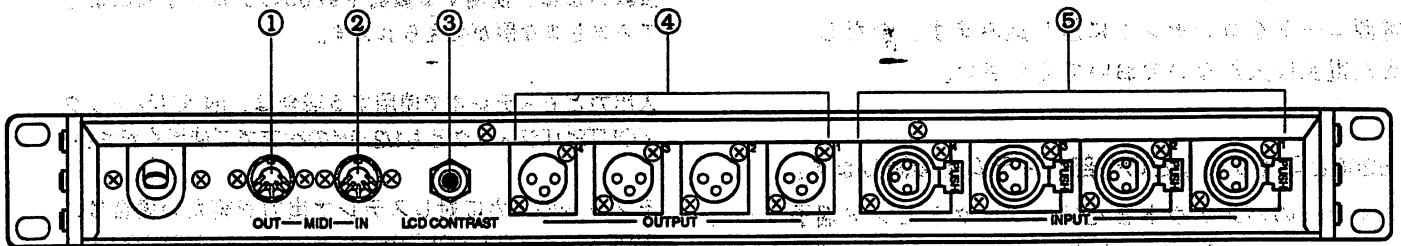
##### ●ユーティリティーモードでは

パラメーターの値の変更や、保存先の選択に使用します。

#### ⑰POWER(パワー)スイッチ

9200の電源のオン/オフを切り替えるスイッチです。押し込んだ状態で電源がオン、手前に出た状態でオフになります。

## ■リアパネル



### ①MIDI OUT(ミディアウト)ジャック

外部のMIDI機器にMIDI情報を送信するのに使  
 います。なお、このジャックはMIDIスルージャック  
 としても使用できます。

### ②MIDI IN(ミディイン)ジャック

外部のMIDI機器からのMIDI情報(プログラムチェ  
 ンジやバルクデータなど)を受信します。

### ③LCD CONTRAST(LCDコントラスト)つまみ

LCDのコントラストを調整するつまみです。時計方  
 向に回すほどディスプレイが明るくなります。

### ④OUTPUT(アウトプット)1~4ジャック

ミキサーのインプットやエフェクトリターン端子に  
 接続するジャックです。

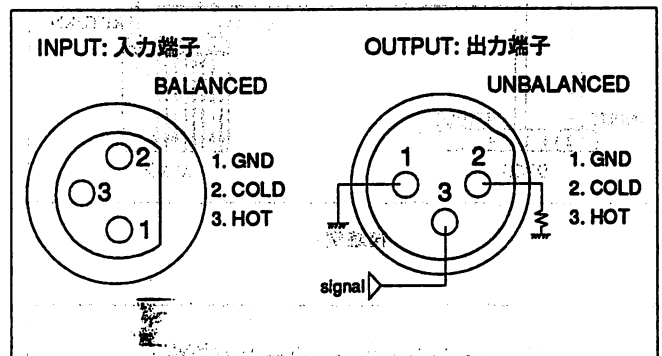
### ⑤INPUT(インプット)1~4ジャック

ミキサーのバスアウトやエフェクトセンド端子に接  
 続するジャックです。



### 【ヒント】

9200の入力は+4dBmのバランス、出力は+4dBmのアン  
 バランスとなっています。



入出力端子のピン配置

## 接続

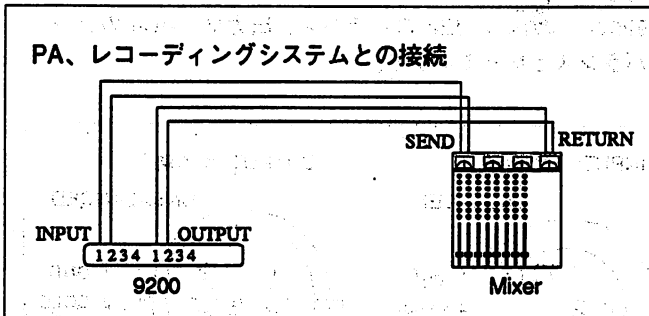
### 1. 9200の電源コードを差し込みます。

電源コードをコンセントに差し込みます。ただし、まだ電源は入れないでおいってください。

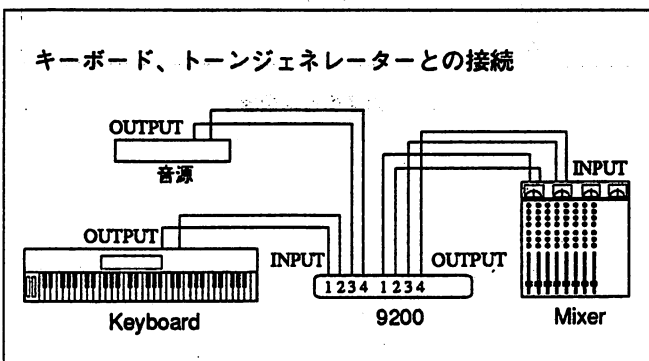
### 2. 9200とミキサーなどの外部システムを接続します。

ミキサーのバスアウトまたはエフェクトSEND端子を9200のINPUTに接続してください。つぎに9200のアウトプットをミキサーのINPUTやエフェクトリターン端子に接続してください。

また、外部のMIDI機器（シーケンサーやコンピューターなど）から9200のプログラムを切り替える場合は、外部MIDI機器のMIDIアウトと9200のMIDI INジャックをMIDIケーブルで接続してください。



接続例1



接続例2



### 【ヒント】

接続方法は、使用する機器や9200のプログラムによってさまざまな例が考えられます。

入出力ともステレオで使用する場合は、INPUTジャック/OUTPUTジャックとも1/2, 3/4のペアでご使用ください。

モノラルの入力に対しステレオ出力が得たい場合は、INPUTジャック1とOUTPUTジャック1/2、INPUTジャック3とOUTPUTジャック3/4の組み合わせでご使用ください。

ただし、アーキテクチャー1のプログラムでは、INPUTジャック3/4と、OUTPUTジャック3/4は無効となります。

### 3. 各機器の電源をつぎの順番で入れます。

- 1) 9200
- 2) ミキサー
- 3) 再生システム

この順番で電源を入れるのは、スピーカーの破損を防ぐためです。また電源を切るときは逆の順番で行ってください。

## 第2章：プログラムモード

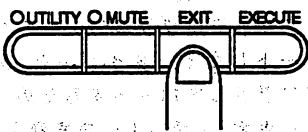
この章では、プログラムを選択するプログラムモードの機能や操作について説明します。

プログラムモードはプログラムを選択する、9200の基本となるモードです。プログラムモードでは、つぎの操作を行います。

- プログラムの選択
- プリセットプログラムのグループ切り替え
- 入力レベルの設定

### ■9200をプログラムモードにするには

9200が他のモードにあるときは、EXITキーを何度か押せばプログラムモードに戻ります。



また、9200の電源を切ってからもう一度入れ直せば、自動的にプログラムモードになります（ただし電源を切るときにエディットモードだった場合に限り、電源を入れ直したときにもエディットモードになります。この場合はEXITキーを何度か押してください）。

### ■プログラムモードのディスプレイ

プログラムモードでは、パネル上につぎの情報が表示されます。

#### ●アーキテクチャー表示LED

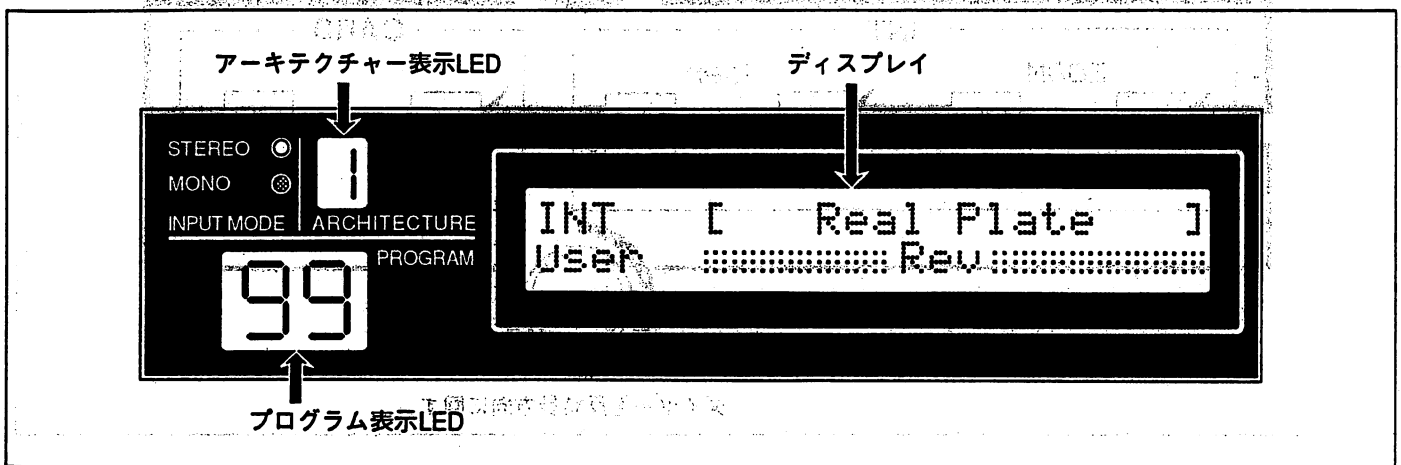
現在選択しているプログラムのプログラムアーキテクチャー（アーキテクチャーⅠ～Ⅳ）を1～4の数字で表示します。

#### ●プログラム表示LED

現在選択しているプログラムのナンバー（1～99）が表示されます。

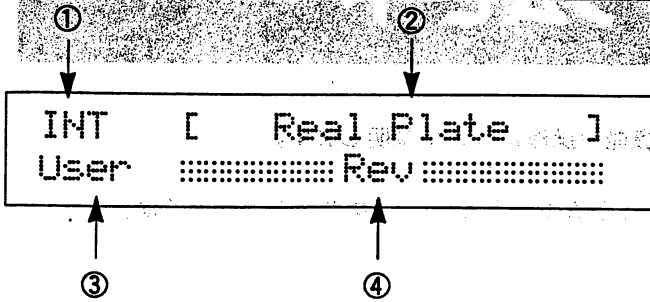
#### ●ディスプレイ

現在選択しているプログラムで、つぎの4つの情報が表示されます。



プログラムモードのパネル図

## プログラムの選択



- ①メディア (INT、CARD)
- ②プログラムネーム
- ③エリア ( ZOOM =プリセットエリア、  
User =ユーザーエリア)
- ④使用している単体エフェクト



CAUTION

【注意】

上のディスプレイはあくまでも参考例です。実際の表示は最後に電源を切ったときの状態によって異なります。

プログラムを選ぶには、プログラムモードでダイヤルを回します。

ダイヤルを時計方向に1クリック分回すと1つ上のナンバー、反時計方向に1クリック分回すと1つ下のナンバーのプログラムに切り替わります。ダイヤルを同じ方向に回していけば、プリセットプログラム1~99、ユーザープログラム1~99、カードプログラム1~99 (ROMカード/RAMカード挿入時) を連続して選ぶことができます。

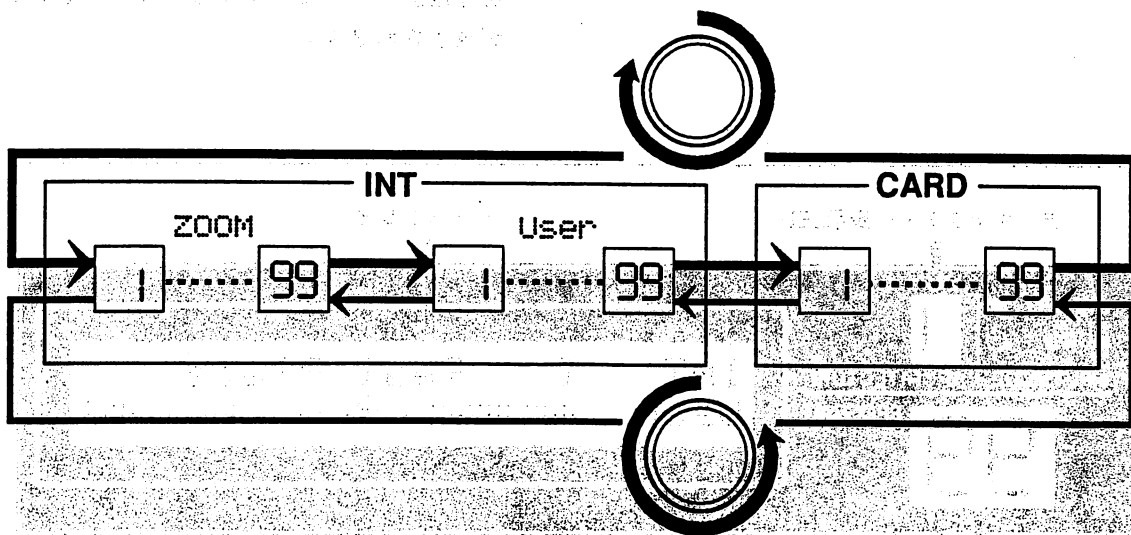


【ヒント】

9200では、プログラムを選ぶたびにプリセットエリアやユーザーエリアからプログラムのデータをアクティブバッファにロードします。ダイヤルを1クリック回すたびに新しいプログラムをロードするため、つぎつぎにサウンドが変化します。必要以上に音を変えないために、先にダイヤルでプログラムを選んでき、EXECUTEキーを押したときに初めてプログラムが切り替わるように設定することも可能です (設定方法については48ページをご参照ください)。

この設定でダイヤルを回すと、ディスプレイに新しいプログラムネームが表示され、プログラム表示

ダイヤルを時計方向に回す

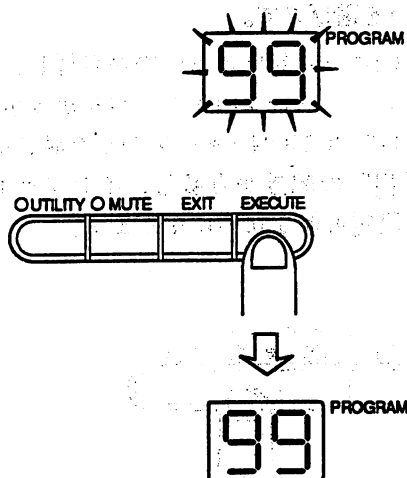


ダイヤルを反時計方向に回す

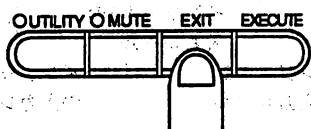
ダイヤルの方向とプリセット、ユーザー、カードの各エリアとの関係

LEDが点滅します。これはプログラムが実際にはまだ切り替わっていないことを表します。

この状態からEXECUTEキーを押すとプログラムが確定し、エフェクトサウンドが切り替わります。



EXECUTEキーを押す前にEXITキーを押せば、もとのプログラムに戻ります。

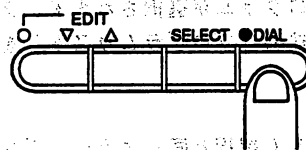


## プリセットプログラムのグループ切り替え

内部のプリセットエリアや外部ROMカード上のプログラムは、エフェクトの種類によっていくつかのグループにまとまって保存されています。DIALキーとダイヤルの操作でグループを切り替え、目的のプログラムを素早く選ぶことができます。

1. プログラムモードでプリセットエリアまたはROMカードのプログラムを選択し、DIALキーを押します。これでDIALキーのLEDが点灯し、ディスプレイに現在選んでいるプログラムのグループ名が表示されます。

```
INT [ Real Plate ]
ZOOM ::::::::::: Rev :::::::::::
```

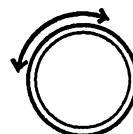


```
INT Plate Group
ZOOM
```

2. DIALキーのLEDが点灯していることを確認し、ダイヤルを回します。

プログラム表示LEDが点滅し、ディスプレイに別のグループのグループ名が表示されます。

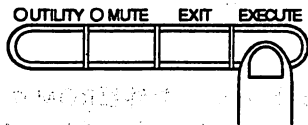
```
INT Plate Group
ZOOM
```



```
INT Hall Group
ZOOM
```



### 3. EXECUTEキーを押します。



EXECUTEキーを押すと、DIALキーのLEDが消灯し、新しいグループの最初のプログラムが選択されます。

また、EXECUTEキーの代わりにEXITキーまたはDIALキーを押せば、DIALキーのLEDが消灯して通常のプログラム選択状態に戻ります。このとき、プログラムは以前のままとなります。



#### 【ヒント】

・新しいグループを選んだときは、そのグループの最初のナンバーのプログラムが選択されます。グループの種類については別冊の「プログラムリスト」をご参照ください。

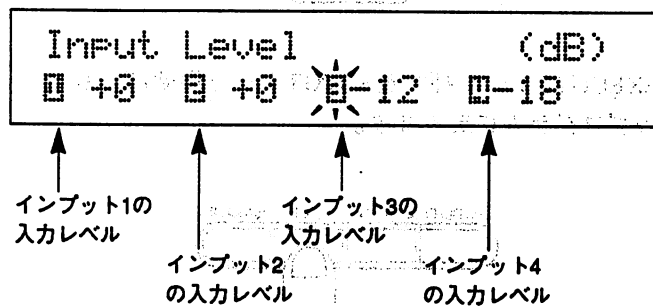
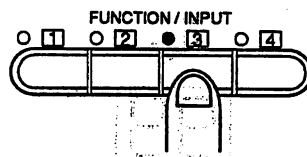
・通常のプログラム選択と同じように、グループを選んだからもう一度EXECUTEキーを押すことにより、初めてプログラムが切り替わるようにすることも可能です。詳しくは48ページをご参照ください。

## 入力レベルの設定

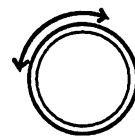
9200ではインプット1~4に対し、それぞれ独立して入力レベルを設定できます。

### 1. プログラムモードからFUNCTION 1~4キーを押し、インプット1~4を選びます。

選んだFUNCTIONキーに対応するLEDが点灯し、ディスプレイにインプット1~4の入力レベルが表示されます。たとえばFUNCTION 3キーを押した場合は、つぎのように“目”の記号が点滅し、インプット3の入力レベルを設定可能な状態になります。

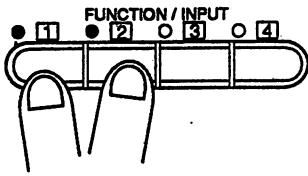


### 2. 音楽ソースを再生しながらダイヤルで入力レベルを設定します。



ダイヤルを回すと、すでに選んだインプットの入力レベルが設定できます。音楽ソースを通常の再生レベルに合わせ、極力ピークレベルインジケータが赤く点灯しないようにレベルを合わせてください。

3. FUNCTION 1キーを押しながらFUNCTION 2キーを押します。



2つ以上のFUNCTIONキーを押すことにより、複数のINPUTの入力レベルをリンクさせ、同時にコントロールすることもできます。

この場合のようにFUNCTION 1キーを押しながらFUNCTION 2キーを押した場合は、FUNCTION 1キーとFUNCTION 2キーのLEDが点灯し、INPUT 2の入力レベルがINPUT 1と同じ値になります。この状態からダイヤルを使って2つのINPUTの入力レベルを同時にコントロールできます。なお、リンクを解除したいときには、もう一度FUNCTION 1キーまたはFUNCTION 2キーを押します。

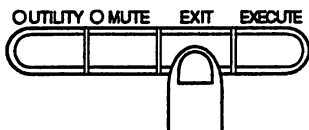


【ヒント】

ミキサーからのステレオ出力を9200のINPUTに接続している場合は、2つの入力をリンクさせるのが便利です。

4. 同じ要領で、他のINPUTの入力レベルを設定します。

5. EXITキーを押します。



EXITキーを押せば、FUNCTIONキーのLEDがすべて消灯し、プログラムモードに戻ります。



【ヒント】

入力をリンクしていない場合は、現在LEDが点灯しているFUNCTIONキーをもう一度押すことにより（LEDが消灯します）、プログラムモードに戻ることができます。

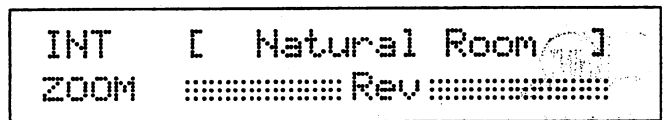
## 全エフェクトのミュート

9200では、すべてのエフェクトをミュート（一時的にオフ）することができます。エフェクト音の深さを確認したいときなどに便利です。

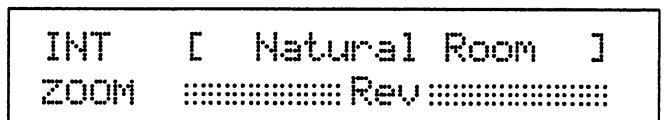
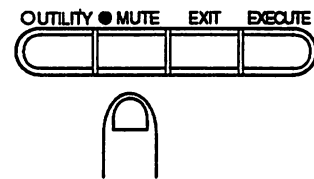
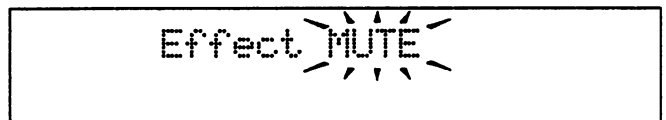
1. プログラムモードからMUTEキーを押してください。ミュートがオフの状態からMUTEキーを押せば（キーを押している間、ディスプレイに“Effect MUTE”と表示されます）、MUTEキーのLEDが点灯し、全エフェクトがミュート（全エフェクトのエフェクトレベルがゼロの状態）されます。

キーを離せばもとのディスプレイに戻ります。

（ミュートがオフの状態）



（ミュートがオンの状態）





# 第3章：エディットモード

この章では、プログラムの各パラメーターをエディットするエディットモードについて説明します。

エディットモードでは、9200のプログラムを構成するエフェクトのパラメーターを1つずつ呼び出し、パラメーターの値や設定を変更します。

## プログラムの構成

最初に9200のプログラムにはどんなプログラムアーキテクチャーがあり、どのように信号を処理しているかを説明しておきましょう。プログラムがどのような構成になっているかを知っておくと、エディットが理解しやすくなります。

### ■プログラムアーキテクチャー

9200のプログラムは、単体エフェクトの組み合わせ方法や信号の入出力方法によって4つのプログラムアーキテクチャーに分類することができます。1つのプログラムで使用可能な単体エフェクトの数は、このプログラムアーキテクチャーによって決定されます。プログラムアーキテクチャーにはつぎの4種類があり、それぞれ独自の入出力形態となっています。

#### ●アーキテクチャー I

1系統のステレオ入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは1個です。エフェクトモジュール1にはエフェクトタイプCが入ります。

#### ●アーキテクチャー II

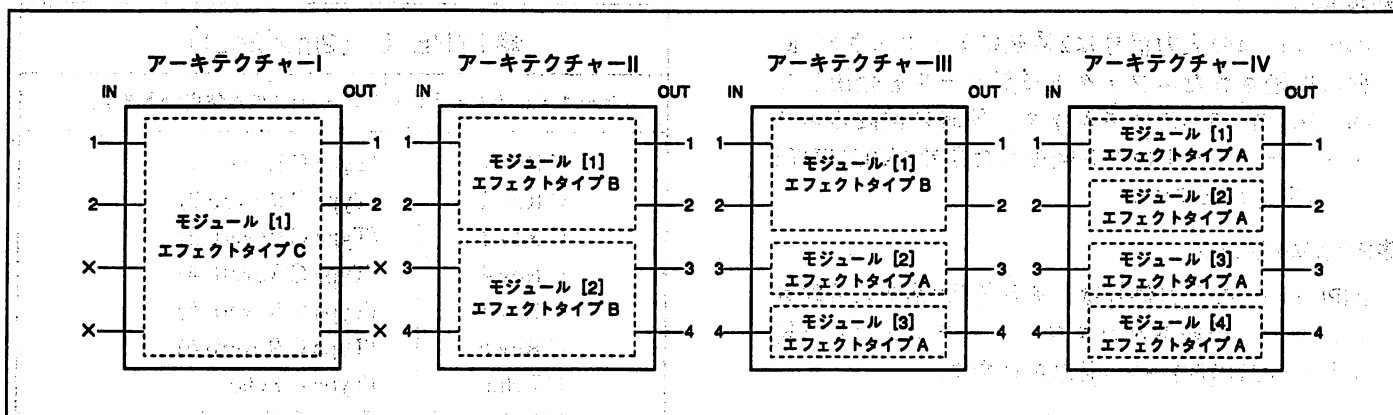
2系統のステレオ入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは2個です。エフェクトモジュール1/2にはエフェクトタイプBが入ります。

#### ●アーキテクチャー III

1系統のステレオ入出力と2系統のモノラル入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは3個です。エフェクトモジュール1にはエフェクトタイプBが入ります。エフェクトモジュール2/3にはエフェクトタイプAが入ります。

#### ●アーキテクチャー IV

4系統のモノラル入出力が使用できます。同時に使用可能な単体エフェクトは4個です。エフェクトモジュール1/2/3/4にはエフェクトタイプAが入ります。



各プログラムアーキテクチャーの構成 (I~IV)



## CAUTION

## 【注意】

エディットモードでは、使用するプログラムのプログラムアーキテクチャーを切り替えることはできません。たとえば4つのエフェクトを同時に使用する場合は、アーキテクチャーⅣを使用したプログラムを選び、そのパラメーターをエディットします。

## ■エフェクト

右の表は、エフェクトタイプごとに用意されている単体エフェクトを表したものです。

## ■エフェクトリンク

アーキテクチャーⅡ～Ⅳのプログラムでは、1つのプログラムに複数のエフェクトモジュールが含まれます。これらのエフェクトモジュールどうしをプログラム内でシリアル、あるいはパラレルに接続することにより、より複雑なエフェクト処理が可能になります。この接続方式を「エフェクトリンク」と呼びます。エフェクトリンクは、1つのプログラムに対し1種類のみ選べます。単体エフェクトごとに設定することはできません。

エフェクトリンクには、つぎの種類があります。

## ●リンクOFF(ノーマル)

INPUT1～4の入力信号は、それぞれ単体のエフェクトモジュールを経由してOUTPUT1～4へ出力されます。

## ●Serialリンク

INPUT1～4の入力信号は2系統にミックスされ、直列に接続されたエフェクトモジュールを経由してOUTPUT1～2へ出力されます。同時に前段のエフェクトモジュールのみを経由した信号がOUTPUT3～4へ出力されます。

## ●Para/Mixリンク

INPUT1～2の入力信号は、それぞれ2系統に分岐され、並列に接続されたエフェクトモジュールを経由してOUTPUT1～4へ出力されます。

## ●TYPE A [1in/1out]

アーキテクチャーⅢのモジュール2/3及びアーキテクチャーⅣのモジュール1/2/3/4で使用できます。

A Rev 1	(Type A Reverb 1)
A Rev 2	(Type A Reverb 2)
A E/Ref	(Type A Early Reflection)
A Echo	(Type A Echo)
A Chors	(Type A Chorus)
A Phase	(Type A Phaser)
A Flang	(Type A Flanger)
A Pitch	(Type A Pitch Shifter)
A Equlz	(Type A Equalizer)
A Gate	(Type A Noise Gate)

## ●TYPE B [2in/2out]

アーキテクチャーⅡのモジュール1/2及びアーキテクチャーⅢのモジュール1で使用できます。

B Rev 1	(Type B Reverb 1)
B Rev 2	(Type B Reverb 2)
B Rev 3	(Type B Reverb 3)
B Rev 4	(Type B Reverb 4)
B E/R 1	(Type B Early Reflection 1)
B E/R 2	(Type B Early Reflection 2)
B Echo 1	(Type B Echo 1)
B Echo 2	(Type B Echo 2)
B Chors	(Type B Chorus)
B Phase	(Type B Phaser)
B Flang	(Type B Flanger)
B Pitch	(Type B Pitch Shifter)
B Equlz	(Type B Equalizer)
B Gate	(Type B Noise Gate)

## ●TYPE C [2in/2out]

アーキテクチャーⅠのモジュール1でのみ使用できます。

C Rev 1	(Type C Reverb 1)
C Rev 2	(Type C Reverb 2)
C Rev 3	(Type C Reverb 3)
C Rev 4	(Type C Reverb 4)
C Rev 5	(Type C Reverb 5)
C Rev 6	(Type C Reverb 6)
C Echo	(Type C Echo)
C Chors	(Type C Chorus)

またINPUT3~4の入力信号は、それぞれINPUT1~2の信号とミックスされ、単体のエフェクトモジュールを経由してOUTPUT1~4へ出力されます。



【ヒント】

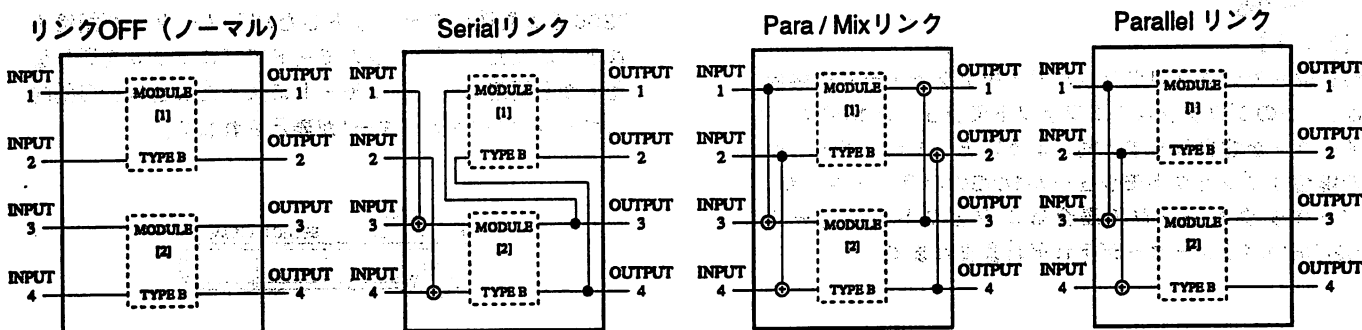
- ・ミキシングのレベルは1:1の固定となっています。
- ・アーキテクチャーI(エフェクトモジュールが1個のみ)のプログラムでは、エフェクトリンクは行なえません。
- ・エフェクトリンクでSerialリンク、Para/Mixリンク、Parallelリンクを選択した場合、不用意な入力やノイズを防ぐために、使用しないインプットの入力レベルは“OFF”にしておくといいでしょう。

●Parallelリンク

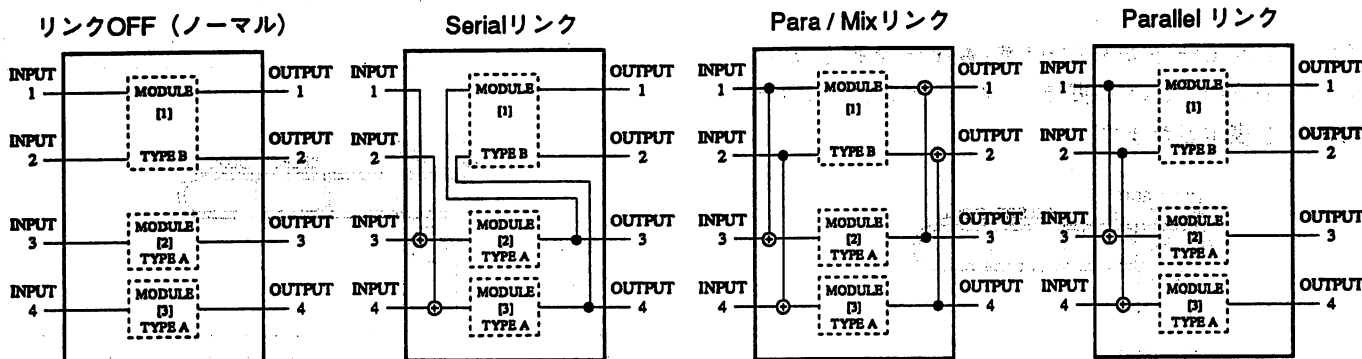
INPUT1~2の入力信号はそれぞれ2系統に分岐され、並列に接続されたエフェクトモジュールを経由してOUTPUT1~4へ出力されます。

またINPUT3~4の入力信号は、それぞれINPUT1~2の信号とミックスされ、単体のエフェクトモジュールを経由してOUTPUT3~4のみへ出力されます。

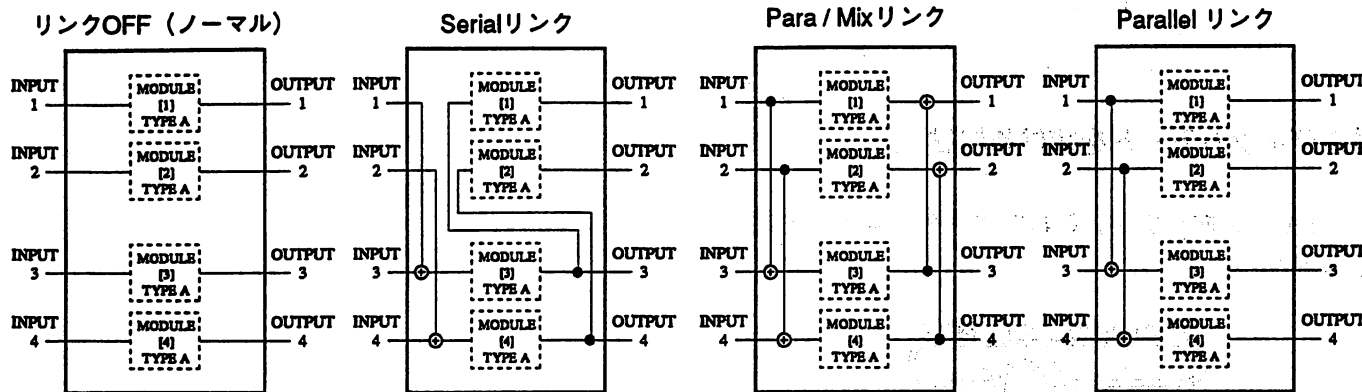
アーキテクチャーII



アーキテクチャーIII



アーキテクチャーIV



エフェクトリンクの種類

## ■ページとパラメーター

それぞれのエフェクトのパラメーターは、数ページから構成され、各ページに4種類までのパラメーターが含まれています。詳しくは別冊の「パラメーターリスト」をご参照ください。

9200のプログラムをエディットするときには、まずページを呼び出してから希望するパラメーターを1つ選び、数値や設定を変更します。



### 【ヒント】

現在選んでいるプログラムがアーキテクチャーIIの場合は、1つのプログラムにエフェクトモジュール1/2のパラメーターが含まれます。同じようにアーキテクチャーIIIの場合はエフェクトモジュール1/2/3のパラメーターが、アーキテクチャーIVの場合はエフェクトモジュール1/2/3/4のパラメーターがそれぞれ含まれます。

## エディットモードの基本操作

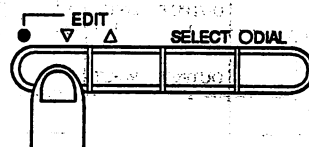
### ■ページやパラメーターを選択する

1. プログラムモードからEDIT▼/▲キーを押します。  
EDIT▼/▲キーを押すと、そのプログラムで最後にエディットしたページのパラメーターが表示されます。

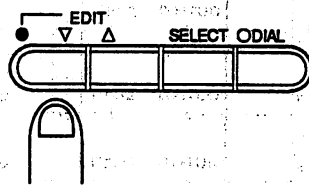


### 【ヒント】

9200では最後にエディットしたパラメーターが記憶されます。ただしプログラムモードでプログラムを切り替えてから再度エディットモードに入った場合は、自動的にページ1のパラメーター1が表示されます。



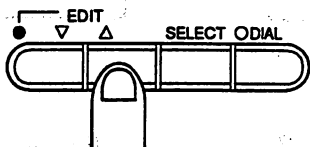
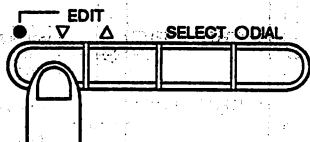
Edit Mode



```
#Edit-1 BFDly BHCut BHDmp
  Rev Time = 2.0 s [1]
```

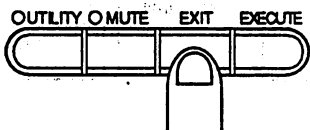
### ■9200をエディットモードにするには

プログラムモードからEDIT▼/▲キーを押します（キーを押している間ディスプレイに“Edit Mode”と表示されます）。

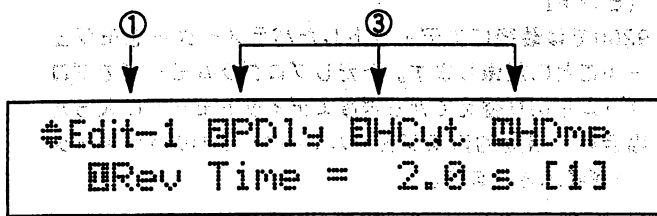


### ■エディットモードを抜けるには

EXITキーを押します。これでプログラムモードに戻ります。



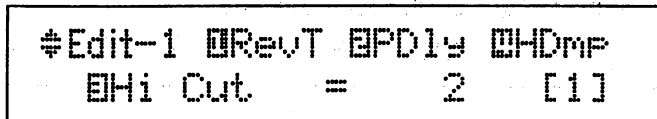
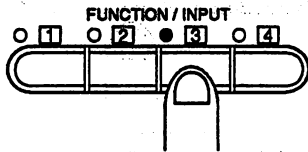
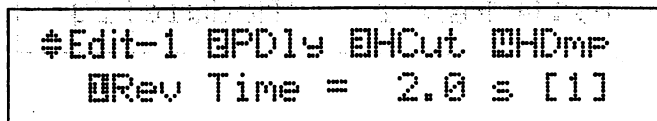
エディットモードでは、ディスプレイにつきの情報が表示されます。



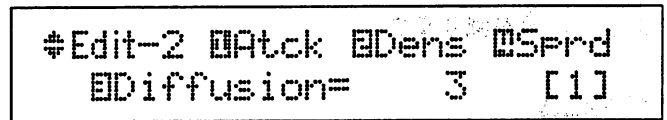
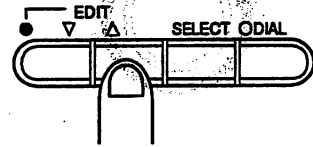
- ①現在選択しているページ
- ②現在エディットしているパラメーター
- ③選択しているページ内のその他のパラメーター
- ④エディットしているパラメーターの値
- ⑤選択しているエフェクトモジュールのナンバー

## 2. EDIT▼/▲キーやFUNCTION 1~4キーを使ってページやパラメーターを選びます。

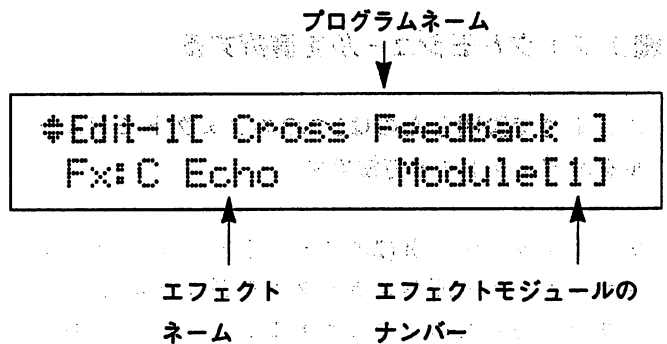
ページを移動するにはEDIT▼/▲キーを、同一ページ内でパラメーターを選択するにはFUNCTION 1~4キーを使います。たとえば上のディスプレイからFUNCTION 3キーを押すと、FUNCTION 1キーのLEDが消灯し、代わりにFUNCTION 3キーのLEDが点灯してパラメーター3が選ばれたことを表します。



この状態からEDIT▲キーを押すと、今度はページ2のパラメーター3が表示されます。



**【ヒント】**  
現在LEDの点灯しているFUNCTIONキーを再度押して、キーをそのまま押し続けると、現在選択しているプログラムのプログラム名、エフェクト名が表示されます。





## ■パラメーターの値を変更する

パラメーターを選択したら、ダイヤルで値を変更します。

1. ダイヤルを時計方向に回します。



ダイヤルを時計方向に回せば値が増え、反時計方向に回せば値が減ります。



### 【ヒント】

ダイヤルの1クリックに対して値がどれだけ変化するかを設定することも可能です。DIALキーを押すことにDIALキーのLEDが消灯→点灯(赤)→点灯(橙)の順に切り替わり、最小単位がつぎのように変化します。

1単位(消灯) → 10単位(赤) → 100単位(橙)

## ■エフェクトモジュールを選択する

ここまでで説明したのは1つのエフェクトモジュールをエディットする方法です。

アーキテクチャーⅡ(2エフェクトモジュール)やアーキテクチャーⅢ(3エフェクトモジュール)、アーキテクチャーⅣ(4エフェクトモジュール)のプログラムをエディットする場合は、SELECTキーでエフェクトモジュールを切り替えます。

1. プログラムモードでアーキテクチャーⅡやアーキテクチャーⅢ、アーキテクチャーⅣのプログラムを選び、エディットモードに入ります。



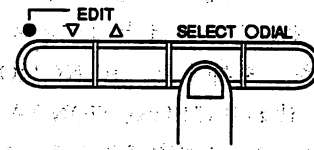
### 【ヒント】

9200では最後にエディットしたパラメーターをモジュールごとに記憶します。ただしプログラムモードでプログラムを切り替えてから再度エディットモードに入った場合は、自動的にモジュール1、ページ1のパラメーター-1が表示されます。

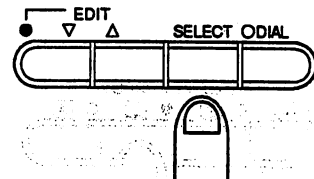
2. SELECTキーを押します。

キーを押している間、“Module Changing”と表示され、つぎのエフェクトモジュールの種類とナンバーが表示されます。キーを離すと、新しいエフェクトモジュールの最後にエディットしたパラメーターが表示されます。

```
#Edit-1 EPD1y EHCut EHDmp  
Rev Time = 2.0 s [1]
```



```
Module Changing  
Fx:A Rev 1 Module[2]
```

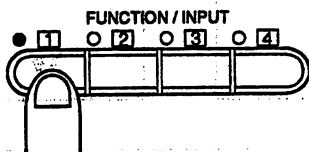


```
#Edit-2 EDens EDeffs  
Attack = 7 % [2]
```

## ■エフェクトの種類を切り替える

どのエフェクトモジュールでも、最終ページのパラメーター1はエフェクトの種類を切り替えるようになっています。

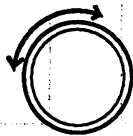
1. EDIT▼/▲キーを何回か押して最終ページを選び、FUNCTION 1キーを押します。



```
#Edit-6 @Name @Dir @Eff
@Fx Select=A Rev 1 [1]
```

2. ダイヤルを回してエフェクトを選びます。

```
#Edit-6 @Name @Dir @Eff
@Fx Select=A Rev 1 [1]
```



```
#Edit-6 @Name @Dir @Eff
@Fx Select=A Rev 2 [1]
```



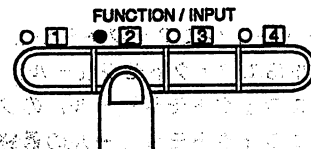
**CAUTION**  
【注意】

選択可能なエフェクトの種類は、プログラムアーキテクチャーやエフェクトモジュールの規模によって異なります。詳しくは20ページをご参照ください。

## ■プログラム名前をエディットする

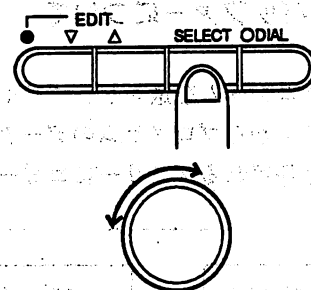
どのエフェクトモジュールでも、最終ページのパラメーター2はプログラム名前をエディットするようになっています。

1. EDIT▼/▲キーを何回か押して最終ページを選び、FUNCTION 2キーを押します。



```
#Edit-7 @-Fx- @Dir @Eff
@[_ Real Plate ][1]
```

2. SELECTキーでカーソル( )を移動し、ダイヤルで文字を選びます。



【ヒント】

SELECTキーを押しながらダイヤルを回すことにより、カーソルを連続して移動させることができます。ダイヤルを時計方向に回せば右に、反時計方向に回せば左に移動します。

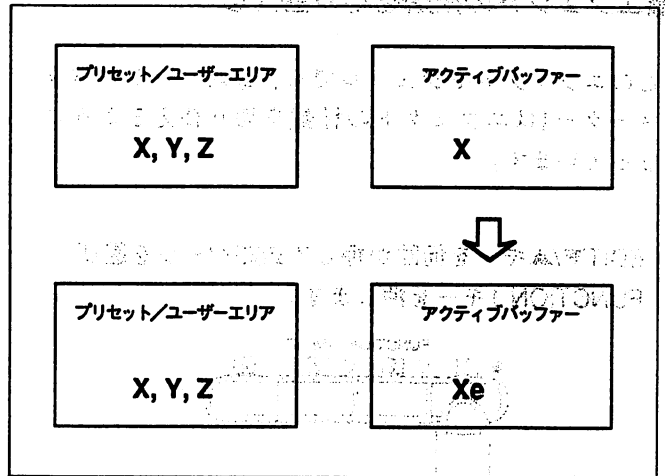
プログラムには16文字までの範囲で名前をつけることができます。つぎの文字や数字、記号が使用可能です。

```
0123456789 "スペース"
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ "スペース"
abcdefghijklmnopqrstu vwxyz "スペース"
@!"#$%&'()*+,-./:;<>?=[\]^_`{|
"スペース"
```



### 【ヒント】

- ・DIALキーを押してから（DIALキーのLEDが点灯します）ダイヤルを回すと、文字の種類（数字、英大文字、英小文字、記号）ごとの先頭（0/A/a/@）にジャンプすることができます。元にもどすには、再度DIALキーを押します。
- ・アーキテクチャーII（2エフェクトモジュール）やアーキテクチャーIII（3エフェクトモジュール）、アーキテクチャーIV（4エフェクトモジュール）のプログラムの場合は、どのエフェクトモジュールの最終ページからでもプログラムネームをエディットできます。



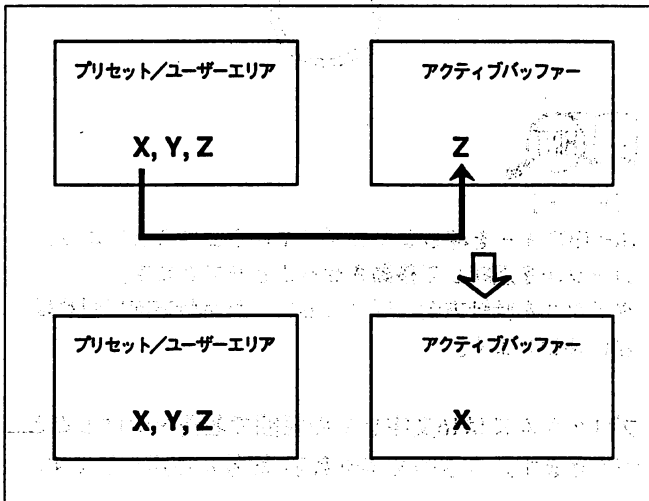
プログラムXをエディットする

エディットしたアクティブバッファの内容は、ユーザーエリアまたはRAMカードにストア（保存）しない限り、プログラムモードで他のプログラムを選んだとき（新しいプログラムのデータがアクティブバッファにコピーされます）に消えてしまいます。

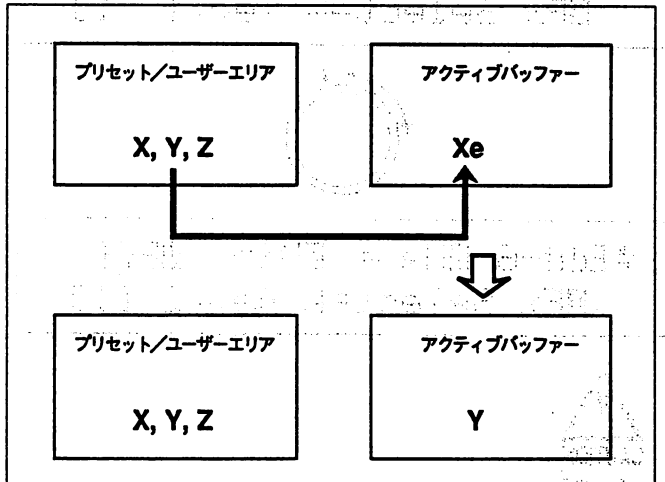
## エディットしたプログラムのストア（保存）に関する注意

### ■アクティブバッファについて

9200で新しいプログラムを選ぶと、プリセットエリアやユーザーエリアからプログラムのデータがアクティブバッファと呼ばれるメモリーにコピーされます。



プログラムXを選ぶ



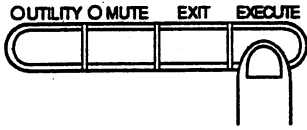
プログラムYを選ぶ

気に入ったプログラムができたときはこまめにストアする習慣をつけましょう（ストアの方法については、37ページをご参照ください）。

プログラムモードでは、このアクティブバッファにコピーされたプログラムのサウンドを聞いていることになります。同様にエディットモードでは、アクティブバッファ内のプログラムのデータ値を変更していることになります。

## ■ リコールの確認

プログラムをエディットしたあと、ストアをせずにプログラムモードに戻り、EXECUTEキーを押すと、ディスプレイに“Recall Sure ?”と表示され、点滅します。



```
INT  [  Real Plate  ]
ZOOM [  Recall Sure ?  ]
```

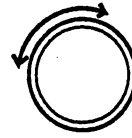
ここでEXECUTEキーを押すと、元のプログラムがアクティブバッファにコピーされ、エディットした内容が消えてしまいます。このため、本当に元のプログラムを呼び出してもいいかどうかを確認しているわけです。

この状態からEXITキーを押すと、エディットしていたプログラムに戻ります。

EXECUTEキーを押すと、元のプログラムが呼び出され、エディット内容は消えてしまいます。

## ■ プログラム変更の確認

プログラムをエディットしたあと、ストアをせずにプログラムモードに戻り、ダイヤルを回すと、つぎの図のように、ディスプレイに“Change Sure ?”と表示され、点滅します。



```
INT  [  Natural Room  ]
ZOOM [  Change Sure ?  ]
```

ここでEXECUTEキーを押すと、新しいプログラムがアクティブバッファにコピーされ、エディットした内容が消えてしまいます。このため、本当に新しいプログラムを呼び出してもいいかどうかを確認しているわけです。

この状態からEXITキーを押すと、エディットしていたプログラムに戻ります。

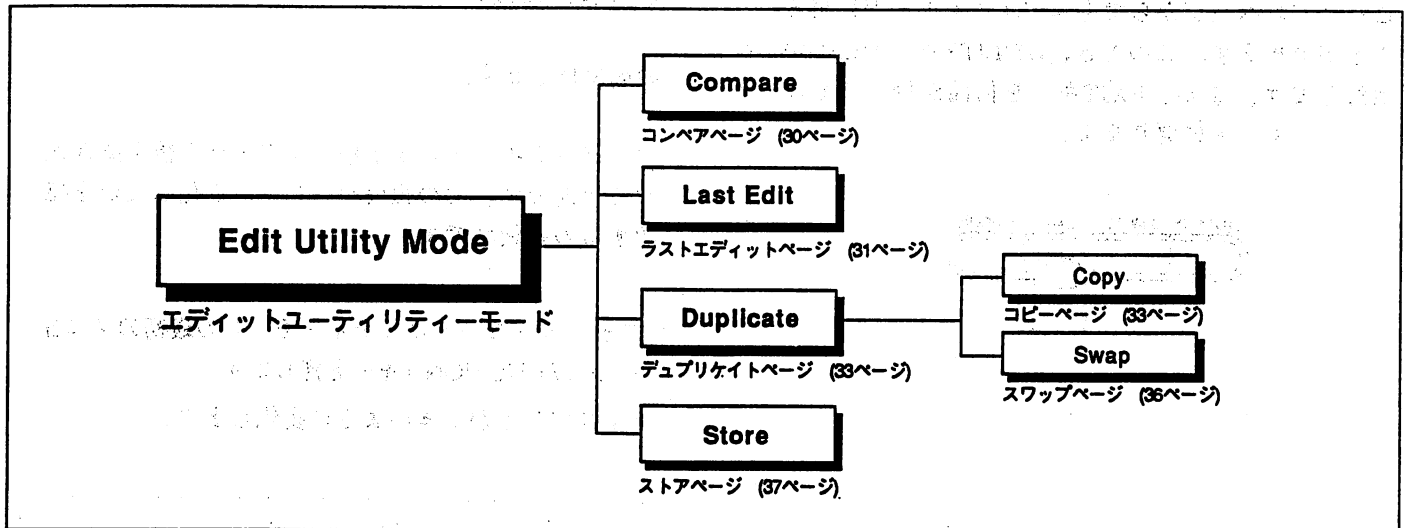
EXECUTEキーを押すと新しいプログラムが呼び出され、エディット内容は消えてしまいます。



# 第4章：エディットユーティリティーモード

この章では、コンペア（エディット前とエディット後のプログラムを開き比べる）やラストエディット（最後にエディットしたパラメーターを呼び出す）など、エディットに関連した操作を行うエディットユーティリティーモードについて説明します。

エディットユーティリティーモードはつぎの図のような階層構造になっています。メニューでページを選んで1つ下の階層に、EXITキーで1つ上の階層に移ります。



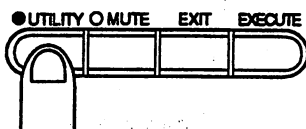
エディットユーティリティーモードの階層図

## ■エディットユーティリティーモードに入るには

エディットモードからUTILITYキーを押します。UTILITYキーを押すとEDITのLEDとUTILITYキーのLEDが点灯し、エディットユーティリティーモードに入ったことを表します。キーを押している間“Edit Utility Mode”と表示され、キーを離すとエディットユーティリティーモードのメニューが表示されます。

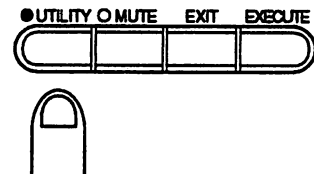
```

    *Edit-1  [PD]y  [H]Cut  [D]HDMP
    [R]ev Time = 2.0 s [1]
  
```



```

    Edit Utility Mode
  
```



```

    Uty-Menu Select
    [C]ompr[EL]Edit[D]upli[O]Store
  
```

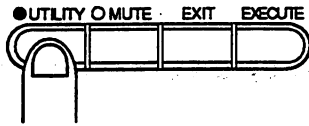
このメニューから、FUNCTION 1~4キーを使ってつぎの4つのページから1つを選択します。

- FUNCTION 1キー・・・コンペアページ
- FUNCTION 2キー・・・ラストエディットページ
- FUNCTION 3キー・・・デュプリケイト（コピー／スワップ）ページ
- FUNCTION 4キー・・・ストアページ

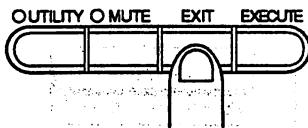
## ■エディットユーティリティーモードを抜けるには

## コンペア (Compare) ページ

UTILITYキーを押します。



これでどのページからでもエディットモードに戻ることができます。このとき、UTILITYキーのLEDが消灯します。また、EXITキーを何回か押してもエディットモードに戻ります。



このページを呼び出すには、プログラムモードから

●EDIT▼/▲キー



●UTILITYキー



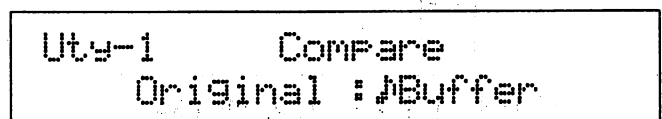
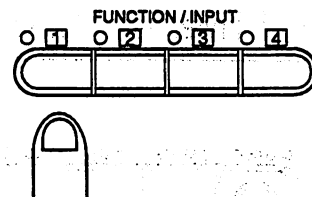
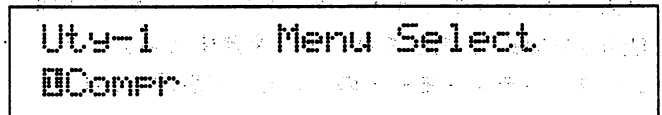
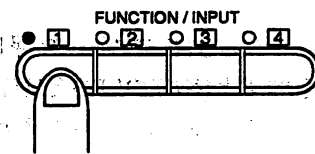
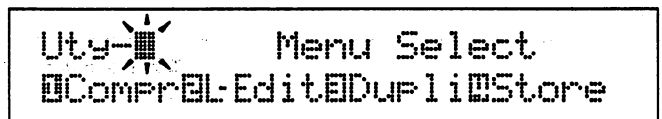
●FUNCTION 1キー

の順で押します。

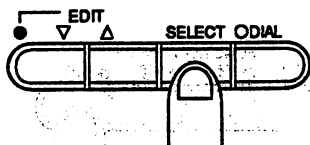
プログラムのエディット前とエディット後聞き比べる機能です。どの程度サウンドが変化したかを確認するのに便利です。

1. エディットユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 1キーを押します。

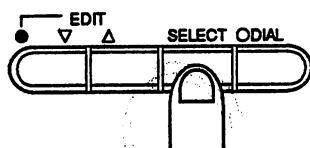
ディスプレイが下記のように変化します。



2. SELECTキーでカーソル（このページでは“♪”の記号で表されます）を移動し、“Original”（エディット前のプログラム）または“Buffer”（その時点でアクティブバッファにある内容）を聞き比べます。



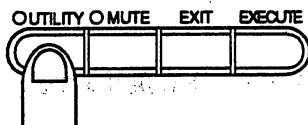
Uty-1      Compare  
♪Original : Buffer



Uty-1      Compare  
Original : ♪Buffer

現在カーソルが先頭にあるほうのプログラムを聞くことができます。

3.聞き比べが終わったらUTILITYキーを押します。



これでエディットモードに戻ります。

## ラストエディット (Last Edit) ページ

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- EDIT▼/▲キー
- ↓
- UTILITYキー
- ↓
- FUNCTION 2キー

の順で押します。

9200の選りすぐったプリセットプログラムは、曲の雰囲気や、入力ソースの種類に応じて自由にエディットできます。しかし、エディットしたプログラムの最終的な調整を行なう場合、2~3種類の同じパラメーターを何度も呼び出して値を修正するのは、手間のかかる作業です。

ラストエディットページでは、現在選択しているプログラムのパラメーターの中で、最後にエディットしたパラメーターから3つ前までのパラメーターを記憶しています。このページでFUNCTION 1~4キーを押すことにより、記憶しているパラメーターを即座に呼び出し、再調整することができます。複数のページにまたがったエディットや、モジュールを切り替えてエディットしていた場合でも制約なく記憶しますので、煩わしいキー操作が簡略化でき、非常に便利です。

ラストエディットページの情報も、プログラムのデータの一部としてユーザーエリアに保存されます。



### 【注意】

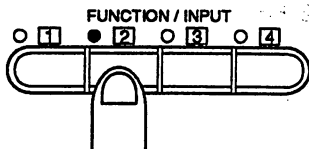
エディット中に、あるモジュールで使用するエフェクトの種類を切り替えた場合は、モジュールのパラメーターがすべて入れ替わるため、以前そのモジュールでエディットしたパラメーターは記憶から除外されます。



1. エディットユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 2キーを押します。  
ディスプレイがつきのように変化します。

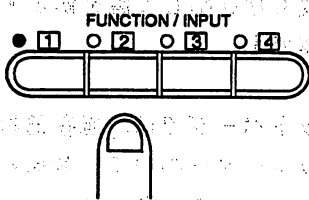
```

Uty-2 Menu Select
[ComPr][L-Edit][Dupli][Store]
  
```



```

Uty-2 Menu Select
[L-Edit]
  
```



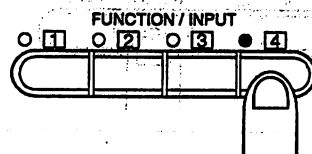
```

Uty-2 Last Edit
[Hi Cut] = 6 [2]
  
```

2. FUNCTION 1~4キーでパラメーターを選び、ダイヤルを回して値を変更します。

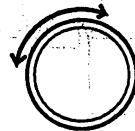
```

Uty-2 Last Edit
[Hi Cut] = 6 [2]
  
```



```

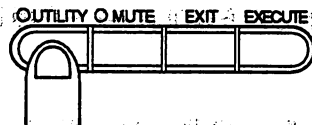
Uty-2 Last Edit
[Rev Time] = 2.9 s [1]
  
```



```

Uty-2 Last Edit
[Rev Time] = 2.8 s [1]
  
```

3. エディットが終わったらUTILITYキーを押します。



これでエディットモードに戻ります。



**【ヒント】**  
通常のエディットモードと同じように、値の変化する最小単位をDIALキーで設定することもできます(24ページをご参照ください)。

現在選んでいるプログラムで、最後にエディットしたパラメーターから3つ前までのパラメーターが、それぞれFUNCTION 1~4キーに割り当てられています。ラストエディットページに入った直後は、自動的にFUNCTION 1キーの(最後にエディットした)パラメーターが選ばれています。

## デュプリケイト (Duplicate) ページ

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- EDIT▼/▲キー
- ↓
- UTILITYキー
- ↓
- FUNCTION 3キー

の順で押します。

9200のプログラムは、1~4の単体エフェクトから構成されています。デュプリケイトページでは、他のプログラムに含まれる単体エフェクトのパラメーター設定を、現在エディット中のプログラムにコピーしたり、同一のプログラム内で2つの単体エフェクトのパラメーター設定をスワップ (交換) することができます。

新しくプログラムを作成するときに、既存のプログラムから単体エフェクトのパラメーター設定をそのままコピーできれば、最初からパラメーターを設定する必要がなくなるため、非常に便利です。また、単体エフェクトのスワップは、配線を変えずに各インプット/アウトプットで使用する単体エフェクトを交換したいときに便利です。

## ■コピー (Copy) ページ

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- EDIT▼/▲キー
- ↓
- UTILITYキー
- ↓
- FUNCTION 3キー
- ↓
- FUNCTION 1キー

の順で押します。

現在エディット中のエフェクトモジュールに、使用しているエフェクトタイプ (A/B/C) と同じエフェクトタイプの単体エフェクトとそのパラメーター設定を、任意のメモリーエリア (アクティブバッファも含む) からコピーする機能です。アクティブバッファ内や他のプログラムで使用している同じエフェクトタイプのパラメーター設定を、容易にコピーして再現できます。



CAUTION

【注意】

コピーされる内容は単体エフェクトのパラメーターのみです。プログラムに共通のエフェクトリンク設定、プログラムネームはコピーされません。



【ヒント】

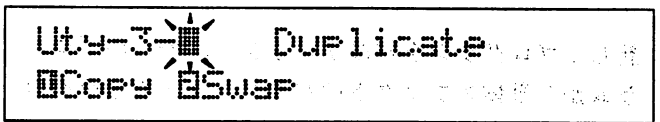
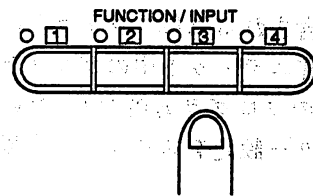
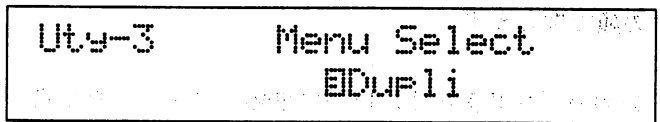
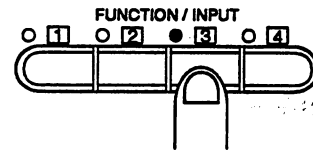
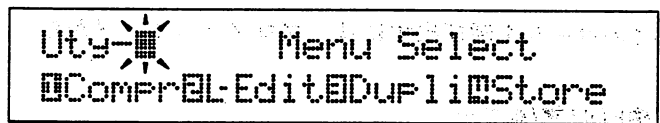
現在エディット中のエフェクトモジュールによりコピー元が変わります。

- ・アーキテクチャー I のモジュール 1 の場合  
使用できるエフェクトタイプは C タイプです。アーキテクチャー I の形式で作られている任意のプログラムからコピーができます。
- ・アーキテクチャー II のモジュール 1 の場合  
使用できるエフェクトタイプは B タイプです。アクティブバッファ内のモジュール 2 またはアーキテクチャー II の形式で作られている任意のプログラムのモジュール 1/2 やアーキテクチャー III の形式で作られてい

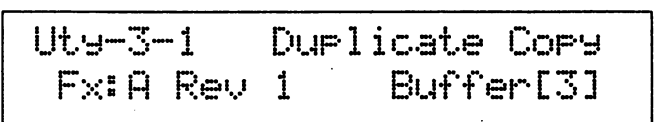
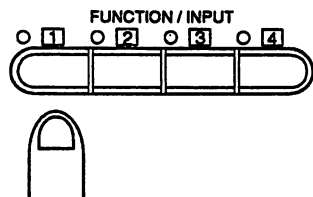
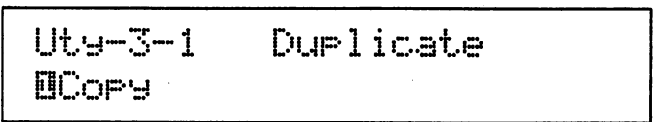
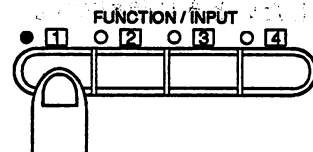
任意のプログラムのモジュール1からコピーができます。

- ・アーキテクチャーIIIのモジュール1の場合  
使用できるエフェクトタイプはBタイプです。アーキテクチャーIIの形式で作られている任意のプログラムのモジュール1/2やアーキテクチャーIIIの形式で作られている任意のプログラムのモジュール1からコピーができます。
- ・アーキテクチャーIIIのモジュール2の場合  
使用できるエフェクトタイプはAタイプです。アクティブバッファ内のモジュール3またはアーキテクチャーIIIの形式で作られている任意のプログラムのモジュール2/3やアーキテクチャーIVの形式で作られている任意のプログラムのモジュール1/2/3/4からコピーができます。
- ・アーキテクチャーIVのモジュール3の場合  
使用できるエフェクトタイプはAタイプです。アクティブバッファ内のモジュール1/2/4またはアーキテクチャーIIIの形式で作られている任意のプログラムのモジュール2/3やアーキテクチャーIVの形式で作られている任意のプログラムのモジュール1/2/3/4からコピーができます。

1. エディットルーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION3キーを押します。

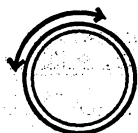


2. FUNCTION1キーを押して、Copyを選びます。

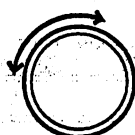


3. ダイヤルを回してコピー元のエリアやプログラムナンバー、モジュールナンバーを選択します。

```
Uty-3-1 Duplicate Copy
Fx:A Rev 1 Buffer[3]
```



```
Uty-3-1 Duplicate Copy
Fx:A Rev 2 Buffer[4]
```



```
Uty-3-1 Duplicate Copy
Fx:A E/Ref INT/U01[1]
```



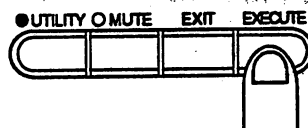
CAUTION

【注意】

アーキテクチャーⅣのモジュール3をコピー先とした場合、ダイヤルを右に1クリック回すとアクティブバッファ内のモジュール4がコピー元となり、更に右に回すと任意のメモリーエリアのモジュールとコピー元が切り替わります。

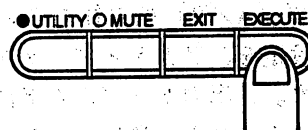
ダイヤルを左に1クリック回すとアクティブバッファ内のモジュール2がコピー元となり、更に左に回すとアクティブバッファ内のモジュール1、つぎに任意のメモリーエリアのモジュールとコピー元が切り替わります。

4. EXECUTEキーを押すと、つぎのような確認のメッセージが表示されます。



```
Uty-3-1 Sure?
Fx:A E/Ref INT/U01[1]
```

もう一度EXECUTEキーを押すと、現在エディット中のモジュールにコピー元の単体エフェクトとそのパラメーター設定がコピーされます。



```
Uty-3-1 Completed
Fx:A E/Ref INT/U01[1]
```

5. “Sure?”表示の際、EXITキーを押すと、コピーを中止して以前のディスプレイに戻ります。



【ヒント】

コピー先のエフェクトモジュールを変更したいときは、いったんエディットユーティリティーモードを抜けて、モジュールセレクトでエフェクトモジュールを切り替えてください。

## ■スワップ (Swap) ページ

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- EDIT▼/▲キー
- ↓
- UTILITYキー
- ↓
- FUNCTION 3キー
- ↓
- FUNCTION 2キー

の順で押します。

現在エディット中のエフェクトモジュールと同じエフェクトタイプ (A/B) の単体エフェクトとそのパラメーター設定を、アクティブバッファー内で交換する機能です。入出力ケーブルの接続を変更せずにエフェクトの入れ替えが簡単にできます。

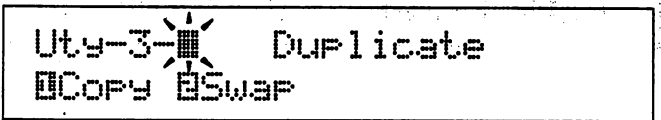
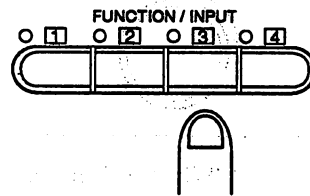
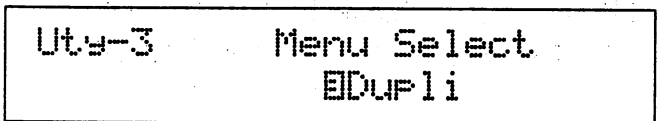
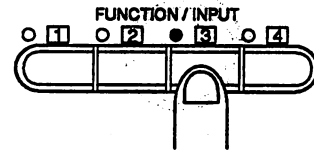
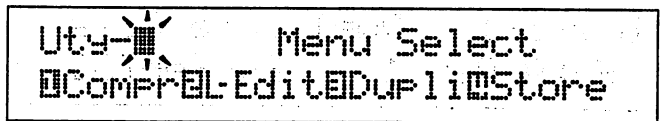


### 【ヒント】

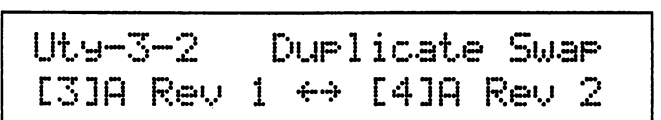
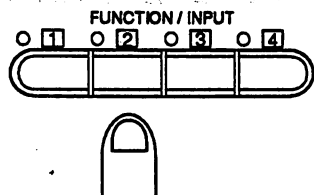
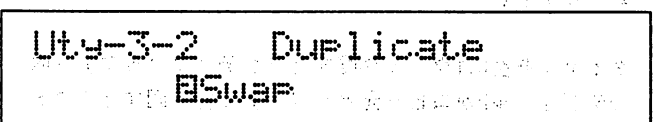
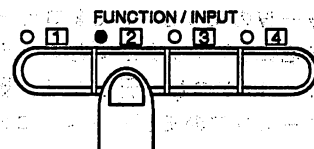
現在エディット中のエフェクトモジュールによりスワップ元が変わります。

- ・アーキテクチャー I の形式のプログラムではスワップは行なえません。
- ・アーキテクチャー II のモジュール 1 の場合はモジュール 2 に限定されます。
- ・アーキテクチャー III のモジュール 1 の場合はスワップは行なえません。モジュール 2 の場合はモジュール 3 とスワップが可能です。
- ・アーキテクチャー IV のモジュール 3 の場合はモジュール 1/2/4 とスワップが行なえます。

1. エディットユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION3キーを押します。

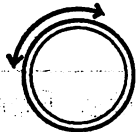


2. FUNCTION2キーを押して、Swapを選びます。



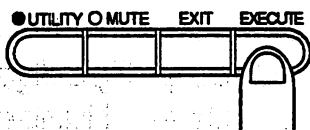
3. ダイヤルを回してスワップ元のモジュールナンバーを選択します。

Uty-3-2 Duplicate Swap  
[3]A Rev 1 ↔ [4]A Rev 2



Uty-3-2 Duplicate Swap  
[3]A Rev 1 ↔ [1]A E/Ref

EXECUTEキーを押すと、現在エディット中のモジュールとスワップ元の単体エフェクトとそのパラメーター設定が交換されます。



Uty-3-2 Duplicate Swap  
[3]A E/Ref ↔ [1]A Rev 1



【ヒント】

スワップ先のエフェクトモジュールを変更したいときは、いったんエディットユーティリティーモードを抜けて、モジュールセレクトでエフェクトモジュールを切り替えてください。

## ストア (Store) ページ

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- EDIT▼/▲キー
- ↓
- UTILITYキー
- ↓
- FUNCTION 4キー

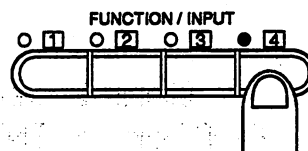
の順で押します。

現在選択しているプログラムをユーザーエリアやRAMカードに保存するページです。

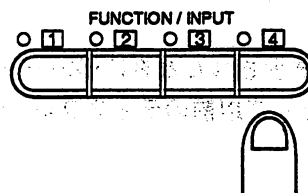
### ■プログラムを同じ位置に保存する

1. エディットユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 4キーを押します。

Uty-Menu Select  
[Compr] [Edit] [Dupli] [Store]



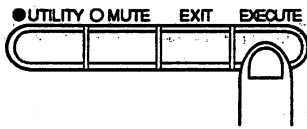
Uty-4 Menu Select  
[Store]



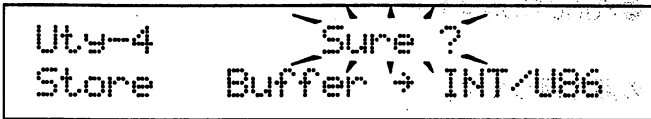
Uty-4 [ Cross Feedback ]  
Store Buffer → INT/U86

現在選んでいるプログラムナンバーがストア先として表示され、プログラムナンバーが点滅します。

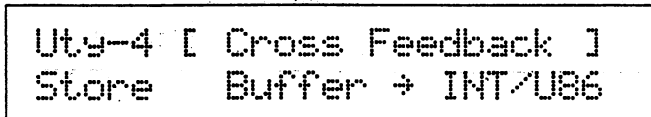
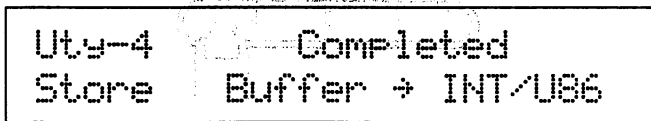
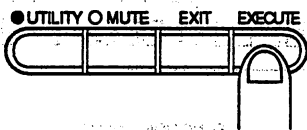
2. EXECUTEキーを押します。



つぎのような確認のメッセージが表示されます。



プログラムをストアすると、以前その位置にあったプログラムのデータが消えてしまうため、本当にストアしてもよいのかを尋ねているわけです。もう一度EXECUTEキーを押すと、現在選んでいるプログラムが同じ位置にストアされます。ディスプレイに一瞬つぎの表示が出たあと、ストアページの最初のディスプレイに戻ります。

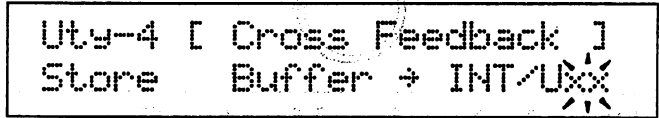


3. "Sure?" と表示されたときにEXITキーを押すと、ストアを中止して以前のディスプレイに戻ります。

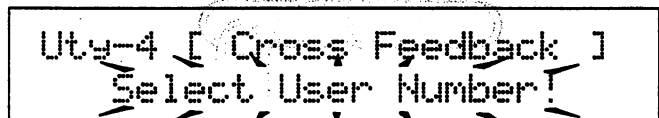


【注意】

プリセットエリアやROMカードのプログラムをエディットしている状態からストアページに入った場合、ディスプレイがつぎのような表示となります。



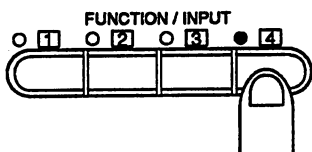
プリセットエリアやROMカードは読み出し専用でストアできないため、ストア先を選択するように催促しているわけです。この場合はダイヤルを使ってストア先のエリアやナンバーを選び、EXECUTEキーを2回押してストアを実行してください。ストア先を選択せずにEXECUTEキーを押しても、つぎのようなエラーメッセージが表示され、ストアが実行できません。



## ■プログラムを別の位置に保存する

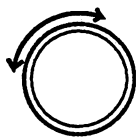
プログラムを別のエリアや別のプログラムナンバーにストアしたいときは、ストアページを選んだあとでダイヤルでストア先のエリア（ユーザーまたはRAMカード）やナンバーを選択します。

1. エディットユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 4キーを押します。



```
Uty-4 [ Cross Feedback ]
Store Buffer → INT/U86
```

2. ダイヤルを回してストア先のエリアやナンバーを選択します。



```
Uty-4 [ Natural Room ]
Store Buffer → INT/U09
```

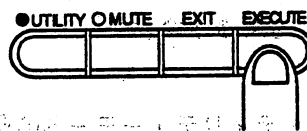


CAUTION

【注意】

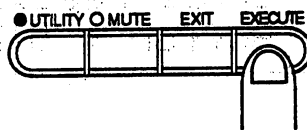
RAMカードが挿入されていない場合は、カードのエリアは選択できません。また新しいRAMカードに保存するときには、最初にカードをフォーマット（初期化）する必要があります。フォーマットの方法については52ページをご参照ください。

3. EXECUTEキーを押すと、つぎのような確認のメッセージが表示されます。



```
Uty-4 Sure ?
Store Buffer → INT/U09
```

もう一度EXECUTEキーを押すと、現在選んでいるプログラムが新しい位置にストアされます。



```
Uty-4 Completed
Store Buffer → INT/U09
```

4. “Sure?” と表示されたときにEXITキーを押すと、ストアを中止して以前のディスプレイに戻ります。

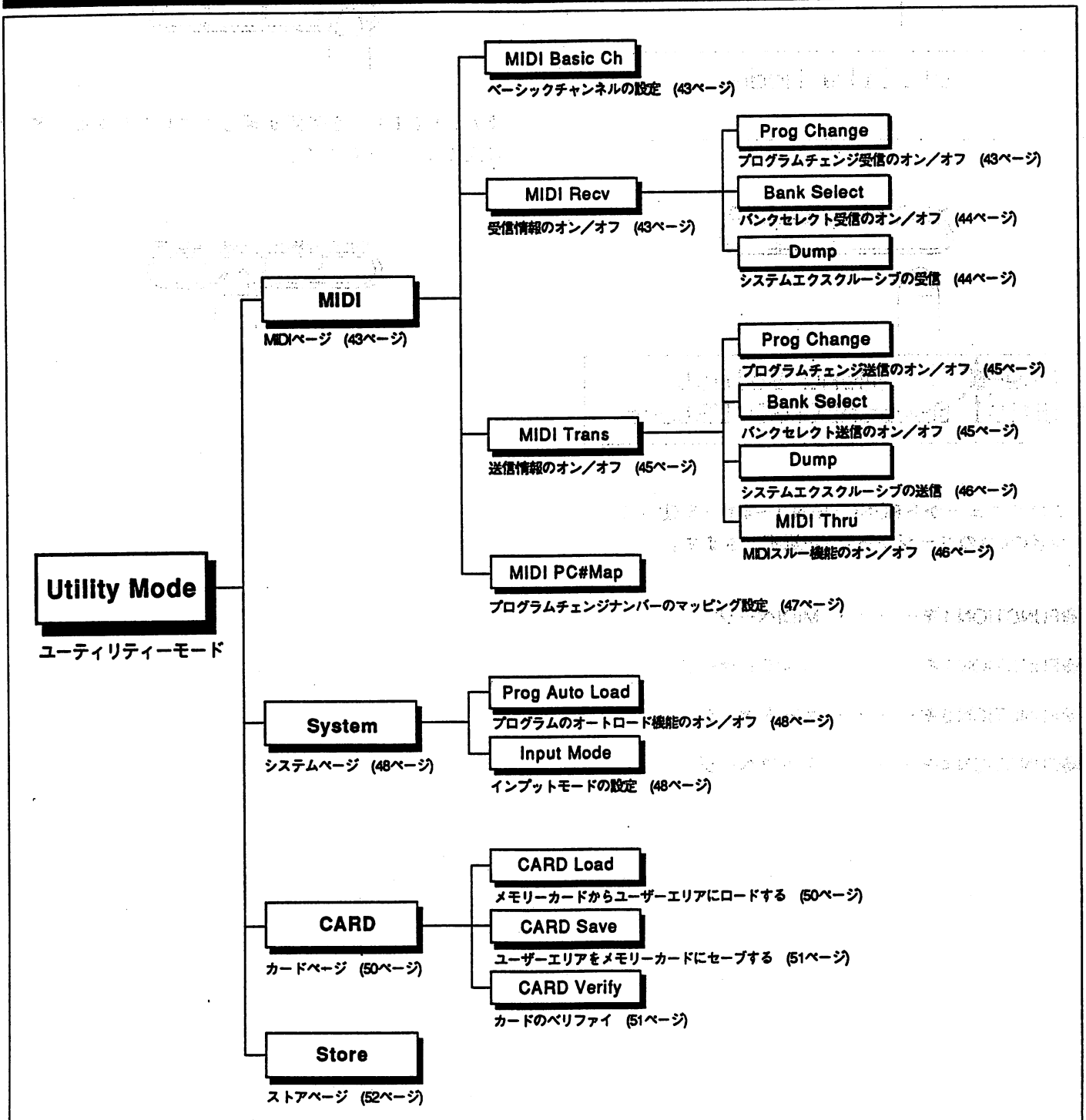




# 第5章：ユーティリティーモード

この章では、MIDIの設定やプログラムの保存など、9200全体に関する設定や操作を行うユーティリティーモードについて説明します。

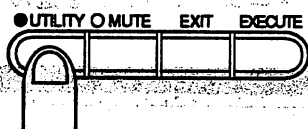
ユーティリティーモードはつぎの図のような階層構造になっています。メニューでページを選んで1つ下の階層に、EXITキーで1つ上の階層に移ります。



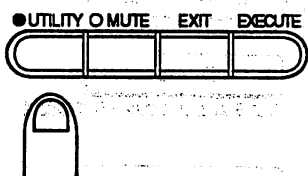
ユーティリティーモードの階層図

## ■ユーティリティーモードに入るには

プログラムモードからUTILITYキーを押します。  
これで最初のメニューのページが表示されます。



Utility Mode



Uty- Menu Select  
MIDI System CARD Store

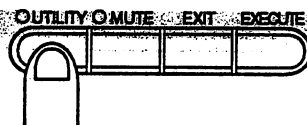
このメニューからFUNCTION 1~4キーを使って、  
つぎの4つのページから1つが選択できます。

- FUNCTION 1キー . . . MIDIページ
- FUNCTION 2キー . . . システムページ
- FUNCTION 3キー . . . カードページ
- FUNCTION 4キー . . . ストアページ

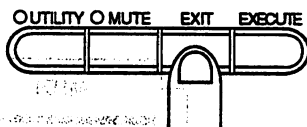
## ■ユーティリティーモードから抜けるには

UTILITYキーを1回押します。

これでユーティリティーモードのどのページにいても、  
プログラムモードに戻ります。



また、EXITキーを何回か押してプログラムモード  
に戻ることも可能です。



## MIDIページ

MIDI受信チャンネルなど、MIDIに関する設定を行うページです。

ユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 1キーを押すと、さらにつぎのようなメニューが表示されますので、FUNCTION 1~4キーでページを選びます。

```
Uty-1-1 MIDI
  BscCh Recv Trans P#Map
```

### 1. ベーシックチャンネルの設定 (MIDI Basic Ch)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
- の順で押します。

このページでは9200がMIDI情報を送受信するMIDIチャンネルを設定します。

```
Uty-1-1 MIDI Basic Ch
  Basic Channel = 16
```

ダイヤルを回して9200がプログラムチェンジ情報やバンクセレクト情報を送受信するチャンネルを選びます。“ALL”、1~16の範囲で設定できます。“ALL”を選んだ場合は、すべてのMIDIチャンネルの情報を受信します。



#### 【ヒント】

外部のMIDI機器から9200をリモートコントロールするときには、そのMIDI機器のMIDI送信チャンネルと9200のMIDI受信チャンネルを合わせるか、“ALL”に設定してください。

### 2. 受信情報のオン/オフ(MIDI Recv)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
- の順で押します。

9200が各種のMIDI情報を受信するかどうかを設定します。このページは項目が多いため、さらに3つのメニュー(2-1~2-3)に分けて設定を行います。

```
Uty-1-2 MIDI Recv
  Prog Bank Dump
```

この状態からFUNCTION 1~3キーでMIDIデータの種類を選び、ダイヤルでオン/オフを切り替えます。

#### 2-1 プログラムチェンジ受信のオン/オフ (MIDI Recv Prog Change)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
- の順で押します。

9200が外部のMIDI機器からプログラムチェンジ情報を受信するかどうかを設定します。ダイヤルでオン/オフを切り替えます。

```
Uty-1-2-1 MIDI Recv
  Prog Change = ON
```

## 2-2 バンクセレクト受信のオン/オフ (MIDI Recv Bank Select)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
- の順で押します。

9200が外部からバンクセレクト情報を受信するかどうかを設定します。ダイヤルでオン/オフを切り替えます。この情報を受信することにより、プログラムを選択するエリアを切り替えることができます。

```
Uty-1-2-2 MIDI Recv
      Bank Select = ON
```



### 【ヒント】

バンクセレクトは128種類以上のプログラムを切り替えるために定義された情報です。詳しくはMIDIインプリメンテーションをご参照ください。

## 2-3 システムエクスクルーシブの受信 (MIDI Recv Dump)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
- の順で押します。

MIDIデータファイラーやコンピュータなどの外部の機器からバルクデータ（9200の設定内容やプログラムデータ）を受信するときには、このページを使用します。

```
Uty-1-2-3 MIDI Recv
      Dump
      Waiting
```

この状態からシステムエクスクルーシブ情報を受信すると、ディスプレイがつぎのように変化します。

```
Uty-1-2-3 MIDI Recv
      Receiving
```

システムエクスクルーシブ情報の受信後はもとのディスプレイに戻ります。

### 3. 送信情報のオン/オフ(MIDI Trans)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
- の順で押します。

9200が各種のMIDI情報を送信するかどうかを設定します。このページは項目が多いため、4つのメニュー(3-1~3-4)に分けて設定を行います。

```
Uty-1-3-1 MIDI Trans
[Prog] [Bank] [Dump] [Thru]
```

この状態からFUNCTION 1~4キーでMIDIデータの種別を選び、ダイヤルでオン/オフを切り替えます。

#### 3-1 プログラムチェンジ送信のオン/オフ (MIDI Trans Prog Change)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
- の順で押します。

9200のパネル上でプログラムを切り替えたときに、プログラムチェンジ情報を送信するかどうかを設定します。ダイヤルでオン/オフを切り替えます。

```
Uty-1-3-1 MIDI Trans
Prog Change = ON
```

#### 3-2 バンクセレクト送信のオン/オフ (MIDI Trans Bank Select)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
- の順で押します。

9200のパネル上でエリアをユーザーやRAMカードに切り替えたときに、バンクセレクト情報を送信するかどうかを設定します。ダイヤルでオン/オフを切り替えます。

```
Uty-1-3-2 MIDI Trans
Bank Select = ON
```

### 3-3 システムエクスクルーシブの送信 (MIDI Trans Dump)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
- の順で押します。

9200からシステムエクスクルーシブ情報を送信するときに、このページを選びます。ダイヤルで送信するデータの内容を選ぶことができます。

```

Uty-1-3-3 MIDI Trans
Dump      Data = Buffer
    
```

- Buffer . . . その時点でアクティブバッファにあるプログラムのデータ
- INT . . . 内部ユーザーエリアの全プログラムデータ
- CARD . . . RAMカードの全プログラムデータ(RAMカード挿入時)
- UtyData . . . ユーティリティーモードの各設定

データの種類を選んでEXECUTEキーを押すと、ディスプレイがつぎのように変化し、システムエクスクルーシブ情報の送信を開始します。

```

Uty-1-3-3 MIDI Trans
      Transmitting
    
```

システムエクスクルーシブ情報の送信が終了後はもとのディスプレイに戻ります。

### 3-4 MIDIスルー機能のオン/オフ (MIDI Trans MIDI Thru)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
  - ↓
  - FUNCTION 4キー
- の順で押します。

MIDI OUTジャックの働きを決定するページです。ダイヤルでオン/オフを切り替えます。

```

Uty-1-3-4 MIDI Trans
      MIDI Thru = ON
    
```

●MIDIスルーが“ON”のときには  
MIDI OUTジャックがMIDIスルージャックとして働きます。受信したMIDI情報をそのまま出力し、9200本体からの情報は一切出力されません。

●MIDIスルーが“OFF”のときには  
MIDI OUTジャックからプログラムチェンジ情報やシステムエクスクルーシブ情報など、9200本体の情報が出力されます。



【注意】

プログラムチェンジの送信やバンクセレクトの送信をオンに設定しても、MIDIスルーが“ON”のときには送信されません。

#### 4. プログラムチェンジナンバーのマッピング設定 (MIDI PC# Map)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

●UTILITYキー



●FUNCTION 1キー



●FUNCTION 4キー

の順で押します。

プログラムチェンジナンバーのマッピングとは、MIDIプログラムチェンジナンバー1~128に9200のプログラムを割り当て、外部MIDI機器からリモートコントロールしやすくする機能です。SELECTキーでカーソル(⌂)を移動して項目を選び、ダイヤルでナンバーを設定します。

```
Uty-1-4  MIDI PC# Map
MIDI#0-100: INT/U 35
```

①

②

##### ①MIDIバンクナンバーとプログラムナンバー

9200のプログラムを割り当てるMIDIバンクナンバーとプログラムナンバーを選びます。

バンクナンバーは0(ユーザーエリア)または1(RAMカード)が、プログラムナンバーはそれぞれのバンクナンバーに対し1~128が選択できます。

ダイヤルを回すことにより、0-1~0-128の範囲で数値が連続的に変化します。またRAMカードが挿入されている場合は、続いて1-1~1-128が選択できます。

##### ②プログラムナンバー

9200のプログラムナンバーを選びます。

MIDIバンクナンバーの設定が0のときはINT/U 01~99(ユーザーエリア1~99)の範囲で設定でき

ます。また、特定のプログラムチェンジ情報を無視させるには、INT/Uxxに設定します。MIDIバンクナンバーの設定が1のときは、CRD/U 01~99(RAMカードエリア1~99)の範囲で設定できます。またCRD/Uxxに設定すると、特定のプログラムチェンジ情報を無視します。



## システム (System) ページ

プログラムのロード方法やインプットモードなど、9200全体の設定を行うページです。

ユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 2キーを押すと、さらにつぎのようなメニューが表示されますので、FUNCTION 1~2キーでページを選びます。

```
Uty-2-1 System
  Auto Input
```

### 1. プログラムのオートロード機能のオン/オフ (Prog Auto Load)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
- の順で押します。

プログラムのオートロード機能のオン/オフを切り替えます。

```
Uty-2-1 System
  Prog Auto Load = OFF
```

- オートロード機能が“OFF”のときには  
ダイヤルを回してプログラムナンバーを変更したあとで、EXECUTEキーを押して初めてプログラムが切り替わります。
- オートロード機能が“ON”のときには  
ダイヤルを回すだけで、プログラムが切り替わります。



#### 【ヒント】

各プログラムのサウンドをチェックするときにはこの機能をオンに、ライブやレコーディング中にプログラムを切り替える場合はオフにするといいでしょう。

## 2インプットモードの設定 (Input Mode)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
  - ↓
  - FUNCTION 2キー
- の順で押します。

9200をモノラル入力で使用するか、ステレオ入力を使用するかを切り替えます。

ダイヤルで“MONO” (モノラル) / “STEREO” (ステレオ) を切り替えます。

```
Uty-2-2 System
  Input Mode = STEREO
```

- インプットモードが“MONO”のときには  
アーキテクチャー I の場合・・・INPUT1の入力信号のみが有効となります。信号は2つに分岐されてエフェクトモジュールへ入力されます。

アーキテクチャー II/III/IVの場合・・・INPUT1、3の入力信号のみが有効となります。それぞれの信号は2つに分岐されてエフェクトモジュールへ入力されます。

“MONO”に設定するとMONO LEDインジケータが点灯します。

- インプットモードが“STEREO”のときには  
アーキテクチャー I の場合・・・INPUT1、2の入力信号のみが有効となります。それぞれの信号は直接エフェクトモジュールへ入力されます。

アーキテクチャー II/III/IVの場合・・・INPUT1~4すべての入力信号が有効となります。それぞれの信号は直接エフェクトモジュールへ入力されます。

“STEREO”に設定するとSTEREO LEDインジケータが点灯します。



**【ヒント】**

エフェクトリンクでSerialリンク、Para/Mixリンク、Parallelリンクを選択した場合、不用意な入力やノイズを防ぐために、使用しないインプットの入力レベルは“OFF”にしておくといいでしょう。

インプットモード = MONO			
アーキテクチャー	Fx Link		
	OFF	Serial	Para / Mix, Parallel
I			
II			
III			
IV			

インプットモード = STEREO			
アーキテクチャー	Fx Link		
	OFF	Serial	Para / Mix, Parallel
I			
II			
III			
IV			

インプットモードの設定

## カード (CARD) ページ

ROMカードやRAMカードの全プログラムをユーザーエリアに読み込んだり、ユーザーエリアの全プログラムをRAMカードに保存するページです。

ユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 3キーを押すと、さらにつぎのようなメニューが表示されますので、FUNCTION 1~3キーでページを選びます。

```
Uty-3-1  CARD
Load Save Urfy
```



### 【注意】

カードスロットにカードが挿入されていない状態で、このページを呼び出すと、ディスプレイに“CARD Error !!”という警告が表示されます。

```
Uty-3-1  CARD
CARD Error !!
```

また、フォーマット (初期化) されていないカードが挿入されている状態で、このページのメニュー (たとえば“CARD Load”) を選択すると、つぎのような警告が表示されます。

```
Uty-3-1  CARD
Load CARD Error !!
```

フォーマットの方法については、52ページをご参照ください。

## 1. メモリーカードからユーザーエリアにロードする (CARD Load)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
  - ↓
  - FUNCTION 1キー
- の順で押します。

ROMカード、RAMカードの全プログラムをユーザーエリアに読み込みます。

```
Uty-3-1  CARD
Load CARD → INT
```

この状態からEXECUTEキーを押すと、ディスプレイに“Sure?”と確認のメッセージが表示されます。

```
Uty-3-1  Sure ?
Load CARD → INT
```

もう一度EXECUTEキーを押すと、カードスロットに挿入されているメモリーカード (ROMカード、RAMカード) のすべてのプログラムをユーザーエリアに読み込みます。読み込みが終了すると、ディスプレイに“Completed”と表示されたあと、最初の表示に戻ります。

## 2. ユーザーエリアをカードにセーブする (CARD Save)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
  - ↓
  - FUNCTION2キー
- の順で押します。

ユーザーエリアの全プログラムをカードに保存します。

```
Uty-3-2      CARD
Save          INT → CARD
```

この状態からEXECUTEキーを押すと、ディスプレイに“Sure?”と確認のメッセージが表示されます。

```
Uty-3-2      Sure ?
Save          INT → CARD
```

もう一度EXECUTEキーを押すと、ユーザーエリアのすべてのプログラムをカードスロットに挿入されているRAMカードに保存します。保存が終了すると、ディスプレイに“Completed”と表示されたあと、最初の表示に戻ります。

## 3. カードのベリファイ (CARD Verify)

このページを呼び出すには、プログラムモードから

- UTILITYキー
  - ↓
  - FUNCTION 3キー
  - ↓
  - FUNCTION3キー
- の順で押します。

RAMカードに保存されたデータが、ユーザーエリアの全プログラムと一致しているかどうかをチェックします。

```
Uty-3-3      CARD
Verify        INT : CARD
```

この状態からEXECUTEキーを押すとベリファイを開始します。

カードスロットに挿入されたRAMカードのデータと、ユーザーエリアのデータが一致している場合は、つぎのような表示になります。

```
Uty-3-3      Completed
Verify        INT = CARD
```

一致していない場合は、つぎのような表示になります。

```
Uty-3-3      Error
Verify        INT ≠ CARD
```

結果を表示したあとで、最初のディスプレイに戻ります。

## ■カードのフォーマットについて

新品のRAMカードを使用する場合は、最初にカードを9200に合わせてフォーマット（初期化）する必要があります。カードスロットにフォーマットされていないカードを挿入して、カードページのメニューを選ぶと、ディスプレイに“CARD Error”と警告が出ます。

カードをフォーマットするには、カードスロットに未フォーマットのカードを挿入して、カードページの“Card Save”（51ページ）を選びます。ディスプレイに“CARD Error”と警告が出たあとで、“FORMAT OK?”の表示が点滅します。

```
Uty-3-2
Save
```

```
  CARD
  \____/
  /____\
FORMAT OK?
```

この状態からEXECUTEキーを押すと、カードのフォーマットを開始します。フォーマットが終了したらディスプレイに“FORMAT Completed”と表示されたあと、“Card Save”のページに戻ります。

```
Uty-3-2      CARD
Save  FORMAT Completed
```

```
Uty-3-2      CARD
Save          INT → CARD
```



【注意】

RAMカードには必ず専用のカードRAM-32をご使用ください。これ以外のカードは使用できません。また、ZOOM 9010のRAMカードとはフォーマットの互換性がありません。9010で使用したRAMカードを9200用を使用する場合は、再フォーマットが必要です。

## ストア (Store) ページ

現在選択しているプログラムをユーザーエリアやRAMカードに保存するページです。

ユーティリティーモードの最初のメニューからFUNCTION 4キーを押してこのページを選ぶと、現在選んでいるプログラムナンバーがストア先として表示され、プログラムナンバーが点滅します。

```
Uty-4 [ Cross Feedback ]
Store Buffer → INT/U86
```

EXECUTEキーを押すと、つぎのような確認のメッセージが表示されます。

```
Uty-4      Sure?
Store  Buffer → INT/U86
```

もう一度EXECUTEキーを押すと、現在選んでいるプログラムが同じ位置にストアされます。ディスプレイに一瞬つぎの表示が出たあと、ストアページの最初のディスプレイに戻ります。

```
Uty-4      Completed
Store  Buffer → INT/U86
```

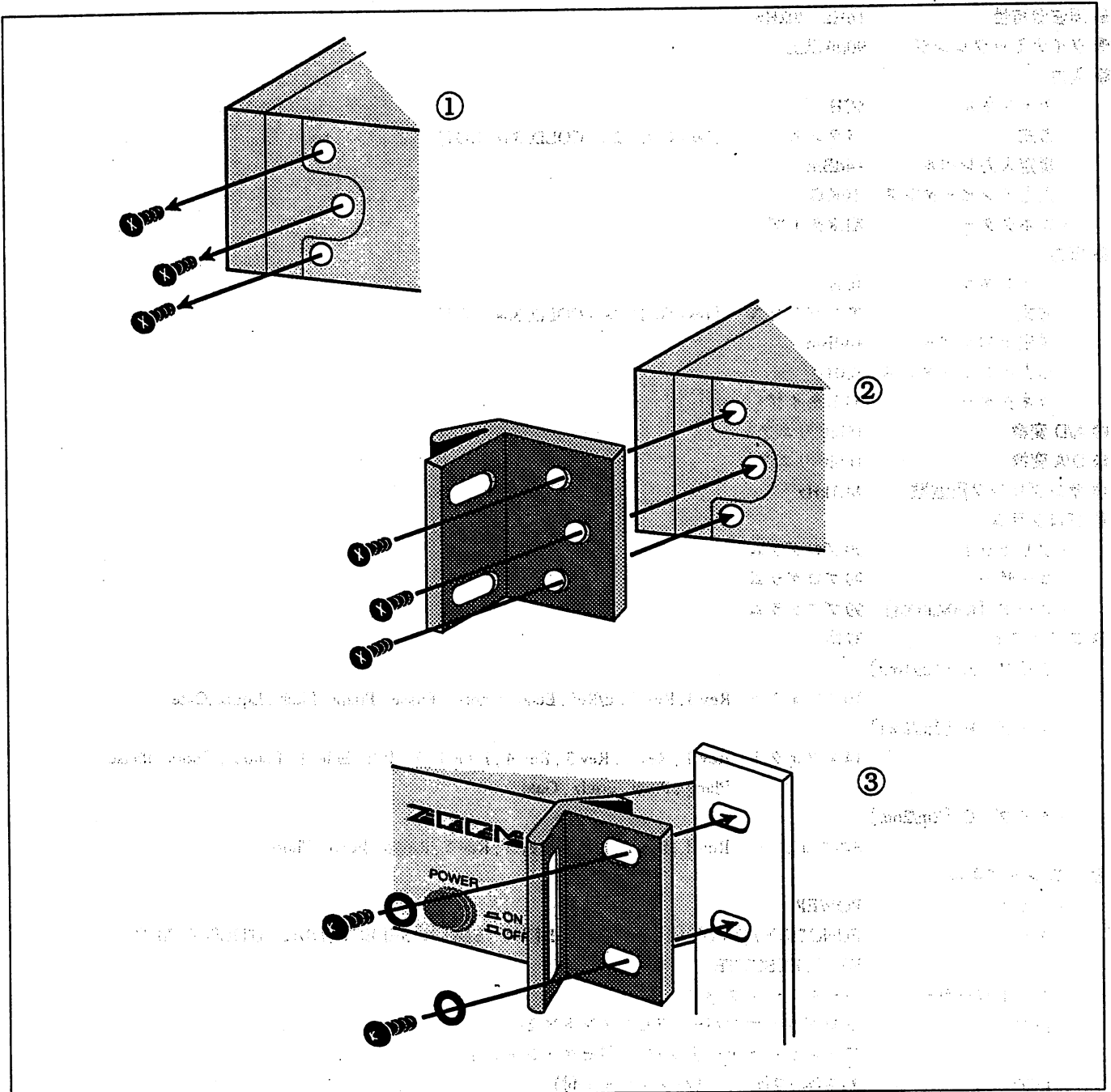
“Sure?”と表示されたときにEXITキーを押すと、ストアを中止して以前のディスプレイに戻ります。



【ヒント】

このページの機能や操作方法は、エディットユーティリティーモードのストアページと同じです（ただし、点灯するLEDの位置や、UTILITYキーやEXITキーでプログラムモードに戻る点などが異なります）。詳しいストアの方法については37ページをご参照ください。

# ラックのマウント



①9200本体に取りつけてある左右3本ずつの皿ネジをいったん取りはずします。

②はずした皿ネジを利用して、付属のラックマウント用金具を本体の左右にそれぞれ取り付けます。

③付属の丸ネジでラックに取り付けます。

# 仕様

- 周波数特性 16Hz - 20kHz
- ダイナミックレンジ 90dB以上
- 入力
  - ・チャンネル 4CH
  - ・方式 バランス (1PIN - GND, 2PIN - COLD, 3PIN - HOT)
  - ・規定入力レベル +4dBm
  - ・入力インピーダンス 10K $\Omega$
  - ・コネクター XLRタイプ
- 出力
  - ・チャンネル 4CH
  - ・方式 アンバランス (1PIN - GND, 2PIN - COLD, 3PIN - HOT)
  - ・規定出力レベル +4dBm
  - ・出力インピーダンス 300 $\Omega$
  - ・コネクター XLRタイプ
- A/D 変換 16bit リニア
- D/A 変換 16bit リニア
- サンプリング周波数 44.1kHz
- プログラム
  - ・プリセット 99プログラム
  - ・ユーザー 99プログラム
  - ・カード [RAM,ROM] 99プログラム
- エフェクト 32個
  - ・タイプ A [1in/1out]
    - 10エフェクト Rev 1, Rev 2, E/Ref, Echo, Chors, Phase, Flang, Pitch, Equlz, Gate
  - ・タイプ B [2in/2out]
    - 14エフェクト Rev 1, Rev 2, Rev 3, Rev 4, E/R 1, E/R 2, Echo 1, Echo 2, Chors, Phase, Flang, Pitch, Equlz, Gate
  - ・タイプ C [2in/2out]
    - 8エフェクト Rev 1, Rev 2, Rev 3, Rev 4, Rev 5, Rev 6, Echo, Chors
- フロントパネル
  - ・スイッチ POWER
  - ・キー FUNCTION/INPUT (1, 2, 3, 4), EDIT  $\blacktriangledown$ , EDIT  $\blacktriangle$ , SELECT, DIAL, UTILITY, MUTE, EXIT, EXECUTE
  - ・コントローラー ロータリーノブ  $\times$  1
  - ・LED プログラムナンバー (7セグメント $\times$  2)  
アーキテクチャーナンバー (7セグメント $\times$  1)
  - ・LCD 24文字 $\times$  2行 (バックライト付)
  - ・インジケーター FUNCTION/INPUT  $\times$  4, EDIT, DIAL, UTILITY, MUTE, STEREO, MONO
  - ・入力レベルメーター 5素子LED  $\times$  4CH (CLIP $\sim$  -30dB表示)
  - ・コネクター CARDスロット
- リアパネル
  - ・ボリューム LCD CONTRAST
  - ・コネクター INPUT (1, 2, 3, 4), OUTPUT (1, 2, 3, 4), MIDI IN, MIDI OUT
- 電源 AC100V, 50/60Hz
- 消費電力 28W
- 外形寸法 432(W) $\times$  340.5(D) $\times$  44(H)mm EIA19インチラック, 1ユニット
- 重量 4.5kg

# MIDI IMPLEMENTATION

## REVISION HISTORY;

Ver 1.00    15.May.1992    -    First Issue

ZOOM Corp.    TOKYO, JAPAN

Z4E-0005-A4P

## 1. TRANSMITTED DATA

### 1) CHANNEL VOICE MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1011 nnnn	0000 0000	0hhh hhhh	CONTROL CHANGE MSB of Bank Select hhh hhhh : MSB of Bank No. (See Note 1)
	0010 0000	0111 1111	LSB of Bank Select 111 1111 : LSB of Bank No. (See Note 1)
1100 nnnn	0ppp pppp	---- ----	PROGRAM CHANGE ppp pppp : Program Number

#### NOTE:

\* nnnn = MIDI Channel Number ( 0000 - 1111 )

#### 1. Assignment of Bank No.

0000H - Internal Memory  
0001H - Card  
3FFFH - Preset Programs

2. The transmitted Program No. is the same as the Program No. displayed on panel LED (actually, displayed No. - 1).



## 2. RECOGNIZED DATA

### 1) CHANNEL VOICE MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1011	nnnn		CONTROL CHANGE
	0000 0111	0vvv vvvv	Master Effect Level vvv vvvv : Level
	0101 1011	0vvv vvvv	Effect Mute vvv vvvv : Mute ON/OFF (See NOTE 1)
	0000 0000	0hhh hhhh	MSB of Bank Select hhh hhhh : MSB of Bank No. (See Note 2)
	0010 0000	0111 1111	LSB of Bank Select 111 1111 : LSB of Bank No. (See Note 2)
	0000 0110	0hhh hhhh	MSB of DATA ENTRY hhh hhhh : Parameter value of MSB.
	0010 0110	0111 1111	LSB of DATA ENTRY 111 1111 : Parameter value of LSB.
	0110 0000	0xxx xxxx	DATA INCREMENT xxx xxxx will be ignored.
	0110 0001	0xxx xxxx	DATA DECREMENT xxx xxxx will be ignored.
	0100 0010	0ppp pppp	LSB of NRPN (See Note 3) ppp pppp : Parameter No.
	0110 0011	0mmmm mmmmm	MSB of NRPN (See Note 3) mmmm mmmmm : Effect module No.
1100	nnnn	0ppp pppp	PROGRAM CHANGE ppp pppp : Program Number (See NOTE 4)

**NOTE:**

\* nnnn = MIDI Channel Number ( 0000 - 1111 )

1. Effect Mute function is always recognized in BASIC Channel.

When value vvvvvvvv is 0, Mute is turned off.  
 When value vvvvvvvv is 127, Mute is turned on.

2. Assignment of Bank No. ;

- 0000H - Internal Memory
- 0001H - Card
- 3FFFH - Preset Programs

3. Assignment of NRPN

NRPN		Parameter
MSB	LSB	
0	0	Module 1 Effect Parameter P1 F1
	1	Effect Parameter P1 F2
	2	Effect Parameter P1 F3
	3	Effect Parameter P1 F4
	4	Effect Parameter P2 F1
	5	Effect Parameter P2 F2
	6	Effect Parameter P2 F3
	7	Effect Parameter P2 F4
	8	Effect Parameter P3 F1
:	:	
1	0	Module 2 Effect Parameter P1 F1
	:	:
2	0	Module 3 Effect Parameter P1 F1
	:	:
3	0	Module 4 Effect Parameter P1 F1
	:	:
7F	0	Program name 1st character
	1	2nd character
	:	:
	15	16th character

4. Relationship between MIDI Program No. and Program No. is assignable.

### 3. SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

Transmissible Exclusive messages are also transmitted only while MIDI Thru function is turned off.

All System Exclusive messages are recognized in MIDI Dump Receive Menu only except Communication Request message.

#### 1) Identity Request

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	Exclusive Status
0111 1110	Universal System Exclusive Non-Real Time Header
Onnn nnnn	Channel nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0110	General Information (Sub-ID #1)
0000 0001	Identity Request (Sub-ID #2)
1111 0111	EOX

**NOTE:**

\* Recognized only.

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel. Then, Identity Reply Message is transmitted on Basic Channel. (Rule of Universal System Exclusive Message Communication)

## 2) Identity Reply

BYTE	DESCRIPTION	HEX VALUE	ASCII
1111 0000	Exclusive Status	0000 1111	
0111 1110	Universal System Exclusive Non-Real Time Header	0110 1110	
0nnn nnnn	Channel nnn nnnn : channel 00H-0FH		
0000 0110	General Information (Sub-ID #1)		
0000 0010	Identity Reply (Sub-ID #2)		
0101 0010	ZOOM ID 52H		
0000 0100	DEVICE ID 04H (ZOOM 9200)		
0000 0000	Reserved of MSB of device code		
0000 0000	Reserved of MSB of device code		
0000 0000	Reserved of MSB of device code		
0sss ssss	1st character of Software Revision Code		
0sss ssss	2nd character of Software Revision Code		
0sss ssss	3rd character of Software Revision Code		
0sss ssss	4th character of Software Revision Code		
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

\* Transmitted when Identity Request message is recognized.  
 Software revision code is 4-digit string of ASCII characters.

### 3) Communication Request

BYTE	DESCRIPTION	ADDRESS	BYTE
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		0000 1111
0101 0010	ZOOM ID	52H	0101 0010
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	
0001 0111	FUNCTION ID	17H : Communication Request	
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel.

### 4) Completed

BYTE	DESCRIPTION	ADDRESS	BYTE
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		
0101 0010	ZOOM ID	52H	
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	
0001 0100	FUNCTION ID	14H : Completed	
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

- \* This message is transmitted when transmitted Dump is processed successfully, write operation is completed for Write Request message, or Communication request is accepted.

**5) Program Dump**

BYTE	DESCRIPTION	VC (DATA) CHSU	STIS
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		0000 1111
0101 0010	ZOOM ID	52H	0100 1010
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	0000 0000
0010 0001	FUNCTION ID	21H : Program Dump	0000 0000
0vvv vvvv		Program Data in Edit Buffer (See NOTE 2)	0000 0000
0vvv vvvv			0000 0000
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel.
2. 8-7 Conversion is used while Program Data is transmitted.

**6) Program Dump Request**

BYTE	DESCRIPTION	
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS	
0101 0010	ZOOM ID	52H
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)
0001 0001	FUNCTION ID	11H : Program Dump Request
1111 0111	EOX	

**NOTE:**

- \* Recognized only.
- When this message is recognized, Program Dump message will be transmitted.

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel. Then, Program Dump message is transmitted on Basic Channel.

7) Write Request

BYTE	DESCRIPTION	ADDRESS	DATA
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS	0000 1111	
0101 0010	ZOOM ID	52H	
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	
0001 0010	FUNCTION ID	12H : Write Request	
0ppp pppp	Program No.	ppp pppp : 1 - 99	
1111 0111	EOX		

NOTE:

\* Recognized only.

When this message is recognized, 9200 stores the Program Data in Active Buffer into Program memory #<Program No.>.

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel.

**8) All Programs Dump**

BYTE	DESCRIPTION	FUNCTION	BYTES
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS	EXCLUSIVE STATUS	0000 0000
0101 0010	ZOOM ID	52H	0100 0000
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	0000 0000
0010 0010	FUNCTION ID	22H : All Programs Dump	0000 0000
0vvv vvvv	:	whole of Program Data in Memory (See NOTE 2)	
0vvv vvvv			
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel.

2. 8-7 Conversion is used while Program Data is transmitted.

**9) All Program Dump Request**

BYTE	DESCRIPTION	FUNCTION	BYTES
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS	EXCLUSIVE STATUS	0000 0000
0101 0010	ZOOM ID	52H	0100 0000
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	0000 0000
0001 0011	FUNCTION ID	13H : All Program Dump Request	0000 0000
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

\* Recognized only.

When this message is recognized, All Program Dump message will be transmitted.

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel. Then, All Program Dump message is transmitted on Basic Channel.



### 10) System data Dump

BYTE	DESCRIPTION		
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		
0101 0010	ZOOM ID	52H	
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	
0010 0010	FUNCTION ID	23H : System Data Dump	
0vvv vvvv	:	system data (NOTE 2)	
0vvv vvvv			
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel.
2. System Data Dump includes Input Mode, Program Auto Load On/Off, Program Change Map, and MIDI settings (except MIDI channel).

### 11) System Data Dump Request

BYTE	DESCRIPTION		
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		
0101 0010	ZOOM ID	52H	
0nnn nnnn	CHANNEL	nnn nnnn : channel 00H-0FH or 7FH (See NOTE 1)	
0000 0100	DEVICE ID	04H : device No. (ZOOM 9200)	
0001 0011	FUNCTION ID	16H : System Data Dump Request	
1111 0111	EOX		

**NOTE:**

- \* Recognized only.
- When this message is recognized, System Data Dump message will be transmitted.
1. When this message is received on channel No. 7fh, it should be recognized on any channel. Then, System Data Dump message is transmitted on Basic Channel.

### \* 8-7 Conversion

To transmit 8-bit data in MIDI SysEx, any data bytes should be 7-bit data.

First, strip out bit7(MSB) from source 7 bytes of data, and build 1 byte data attaching MSB=0. Then send this byte first, and send 1st - 7th data without MSB. These 8 bytes are combined to 1 block.(Fig.1)

If stream of data is less than 7 bytes, stream bytes + 1 will be the size of the block(Fig.2).

Fig.1

AAAAaaaa BBBBbbbb CCCccccc DDDddddd EEEEEeee FFFFffff GGGGgggg



0GFEDCBA OAAAAaaa OBBBBbbb OCCccccc ODDDddd OEEEEeee OFFfffff OGGGgggg

Fig.2

AAAAaaaa BBBBbbbb CCCccccc



0000CBA OAAAAaaa OBBBBbbb OCCccccc

[ Effector ]

Model 9200

MIDI Implementation Chart

Date : 15.MAY.1992

Version : 1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode Default Messages Altered	1,3 X *****	1,3 X	Memorized
Note Number   True voice	X *****	X	
Velocity Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control Change	○  0, 32	○  7 6, 38, 96-99 91 0, 32	Master Effect level NRPN Effect Mute Bank Select
Prog Change   True #	○(0-98) *****	○(0-127) *****	
System Exclusive	○	○	
System   Song Pos   Song Sel Common   Tune	X X X	X X X	
System   Clock Real Time   Commands	X X	X X	
Aux   Local ON/OFF   All Notes OFF Mes-   Active Sense sages   Reset	X X X X	X X X X	
Notes			

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 3 : OMNI OFF, MONO

o : Yes  
x : No



**High-Tech Tools for Artistic Expression**

株式会社ズーム  
〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-4-3  
TEL: 03-5297-1001 FAX: 03-5297-1009 ホームページ: [www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)

株式会社ズーム

株式会社ズーム