

MULTISTOMP

MS-70CDR Chorus / Delay / Reverb

オペレーションマニュアル

このたびは、**ZOOM MS-70CDR** (以下 **MS-70CDR** と呼びます)をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

MS-70CDR の機能を十分に理解し、末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致します。
なお、このマニュアルはお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

※ **MS-70CDR** のエフェクトパラメーターリストは、製品には付属しておりませんが、ダウンロードしてご利用ください。→ <http://www.zoom.co.jp/downloads/>

MS-70CDR は、操作をやめてから10時間経過すると自動的に電源が切れます。

常に電源をONにしたい場合は、P19の「4 パワーマネジメント機能を設定するには」を参考に、設定をOFFにしてください。

目次

安全上の注意／使用上の注意	3	タップテンポ機能を使う	16
各部の名称	4	各種設定を変更する	18
電源を入れる	6	ファームウェアアップデートの方法について	23
エフェクトを調節する	8	エフェクトタイプ一覧	24
パッチメモリーを選択／保存する	10	MS-70CDR を工場出荷時の設定に戻す	31
パッチメモリーをフットスイッチで切り替える	11	故障かな？と思う前に	32
2つ以上のエフェクトを使う	12	仕様	33
チューナーを使う	14	チューナータイプ	34

用語について

パッチメモリー

エフェクトのON/OFFやパラメーターの設定値を記憶したものを“パッチメモリー”と呼びます。**MS-70CDR**では、最大50個のパッチメモリーを保存できます。

エフェクトユニット

MS-70CDRは、1～6個のエフェクトを同時に使用することができ、その数を自由に変更することができます。これらの単体エフェクトを“エフェクトユニット”と呼びます。

著作権について

文中の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。

*文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

安全上の注意

このオペレーションマニュアルでは、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。



「死亡や重症を負うおそれがある内容」です。



「傷害を負うことや、財産の損害が発生するおそれがある内容」です。

図記号の例



「実行しなければならない(強制)内容」です。



「してはいけない(禁止)内容」です。



警告

ACアダプターによる駆動

- ① ACアダプターは、必ずZOOM AD-16を使用する。
- ④ コンセントや配線器具の定格を超える使い方や交流100V以外では使用しない。

乾電池による駆動

- ① 市販の1.5V単三乾電池(アルカリ電池または、ニッケル水素蓄電池)×2を使用する。
- ④ 使用するときは、必ず電池カバーを閉める。

改造について

- ④ ケースの開封や改造を加えない。



注意

製品の取り扱いについて

- ① 落としたり、ぶつけたり、無理な力を加えない。
- ④ 異物や液体を入れないように注意する。

使用環境について

- ④ 温度が極端に高いところや低いところでは使わない。
- ④ 暖房機やコンロなど熱源の近くでは使わない。
- ④ 湿度が極端に高いところや水滴のかかるところでは使わない。
- ④ 振動の多いところでは使わない。
- ④ 砂やほこりの多いところでは使わない。

ACアダプターの取り扱いについて

- ① 電源プラグをコンセントから抜くときは、必ずプラグを持って抜く。

乾電池の取り扱いについて

- ① 電池の+、-極を正しく装着する。
- ① 指定の電池を使う。
新しい電池と古い電池、銘柄や種類の違う電池を同時に使用しない。
- ① 長期間使用しないときは、乾電池を取り外す。
液漏れが発生したときは、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取る。

接続ケーブルと入出力端子について

- ① ケーブルを接続するときは、各機器の電源スイッチを必ずOFFにしてから接続する。

音量について

- ④ 大音量で長時間使用しない。

使用上の注意**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。それでも汚れが残らない場合は、濡らせた布をよくしぼって拭いてください。

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連絡してください。

DC9V ACアダプター端子

電源にコンセントを使用する場合、専用アダプター (AD-16) で接続します。(→P6)

出力端子

アンプや他のエフェクターに接続します。
モノラルの場合は、MONOに接続します。

ON/OFF インジケーター

ディスプレイに表示されているエフェクトがONのときに点灯、OFFのときに消灯します。(→P8)

カーソルキー

(→P5)

USB端子

パソコンと接続し、ファームウェアのアップデートを行います。(→P23)

入力端子

ギター、ベース、他の電子楽器やエフェクターの出力を接続します。
モノラルの場合は、MONOに接続します。

ディスプレイ

現在選択されているエフェクトや各種画面を表示します。(→P7)

パラメーターノブ

(→P5)

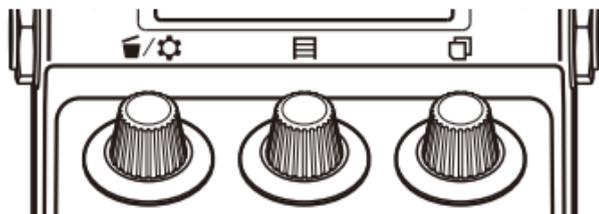
フットスイッチ

ディスプレイに表示されているエフェクトのON/OFFを切り替えます。(→P8)

長押し(1秒間)で、チューナーまたはタップテンポに切り替わります。(→P14、16)



■ パラメーターノブ



(左から)

パラメーターノブ1 [🗑️/⚙️]

左右に回してパラメーターを調節します。

押すと[MENU]が表示され、エフェクトユニットの削除や並び替え、各種設定ができます。(→P12、18)

また、ファームウェアバージョンを確認することができます。(→P22)

パラメーターノブ2 [📄]

左右に回してパラメーターを調節します。

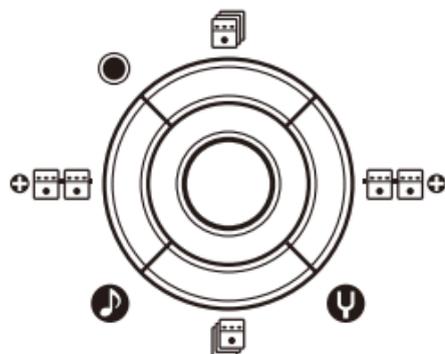
押すと[MEMORY]が表示され、パッチメモリーの選択や保存、フットスイッチによるパッチメモリーの切り替えができます。(→P10、11)

パラメーターノブ3 [📄]

左右に回してパラメーターを調節します。

押すと、パラメーターのページを変更できます。(→P9)

■ カーソルキー



カーソルキー (上、下) [📄 / 📄]

エフェクトタイプを変更します。

長押し(1秒間)でエフェクトの分類を選択することができます。(→P8)

カーソルキー (左、右) [⊕📄📄 / 📄📄⊕]

ディスプレイに表示されているエフェクトから左右のエフェクトへ移動します。

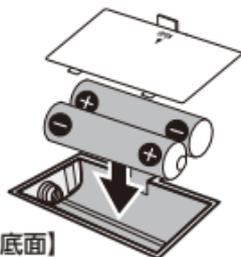
長押し(1秒間)で、ディスプレイに表示されているエフェクトの左または右隣に、新しいエフェクトを追加します。(→P12)

1 電源を入れるには

1. アンプの音量を最小にする。
2. 次のように電源を入れる。

<電池を使用する場合>

底面のフタを開けて、電池ボックスに電池を入れる。



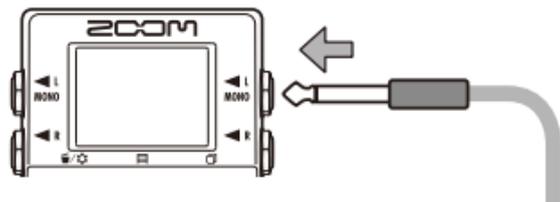
【本体底面】

<ACアダプターを使用する場合>

専用アダプター (AD-16) を接続する。



3. 入力端子にケーブルを接続する。



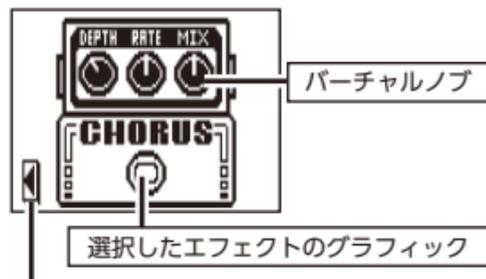
HINT

- 電源が電池のときは、入力端子(Lのみ)にケーブルを接続するとONになります。

4. アンプと接続し、アンプの電源を入れて、音量を上げる。

2 ディスプレイ情報

■ ホーム画面:現在のエフェクトを表示

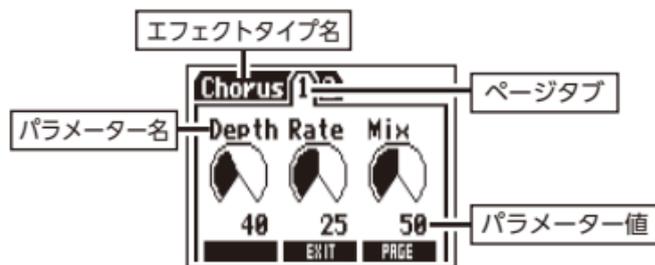


この先にエフェクトがあることを示す

HINT

- パーチャルノブは現在のパラメーター値を表示します。

■ エディット画面:編集中のパラメーターを表示

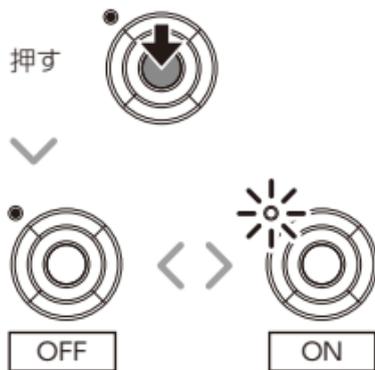


HINT

- 編集可能なパラメーターが4つ以上ある場合、ページタブが複数表示されます。

ホーム画面が表示されていることを確認する。

1 エフェクトのONとOFFを切り替えるには



NOTE

- ON/OFFインジケータが点灯している場合、ディスプレイに表示されているエフェクトがONになります。
- ON/OFFインジケータが消灯している場合、ディスプレイに表示されているエフェクトがOFFになります。

2 エフェクトタイプを選択するには

いずれかを押す



HINT

- 長押しすると、エフェクトの分類を選択することができます。「エフェクトを追加するには」の手順2を参照してください。(→P12)

3 パラメーターを調節するには

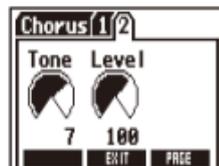


4 ページを変更するには

押す



次のページが開く



エフェクトの処理量制限について

MS-70CDR は6つのエフェクトを自由に組み合わせることができますが、大きな処理量が必要とするエフェクトタイプ (HD Reverbなど) を組み合わせると、処理の限界を超えることがあります。その場合、“DSP Full!”と表示され、エフェクトがバイパス状態になります。いずれかのエフェクトタイプを変えるか“THRU”を選択することにより、この状態を回避できます。



NOTE

- 各エフェクトはON/OFFに関係なく同じ処理量が必要とします。

HINT

-  を1秒間長押しすることで、エフェクト処理を行わない“THRU”にジャンプすることができます。

ホーム画面が表示されていることを確認する。

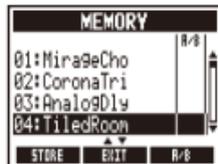
1 パッチメモリーを選択するには

MS-70CDR は、工場出荷時にはオートセーブ機能が有効になっているため、パラメーター調節後、設定が自動的に保存されます。

1. [MEMORY]を表示する。



2. パッチメモリーを選択する。

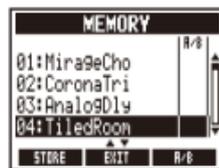
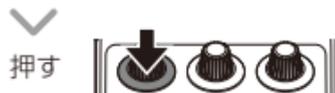


2 名前をつけて保存するには

1. [MEMORY]を表示する。



2. 名前をつけて保存するパッチメモリーを選択する。



3. 名前を変更し、保存先を選択する。



- ・ カーソル移動: 回す 
- ・ 文字の変更: 回す 
- ・ 文字/記号の種類の変更: 押す 
- ・ 保存先の変更: 回す 

4. 保存を実行する。



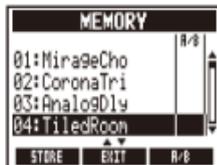
ホーム画面が表示されていることを確認する。

1 パッチメモリーを切り替える順番を登録／削除するには

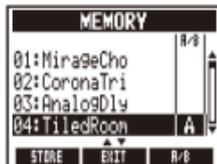
1. [MEMORY]を表示する。



2. フットスイッチに登録／削除するパッチメモリーを選択する。



3. 登録／削除する。



HINT

-  を長押しすることで、すべての登録を削除することができます。

2 パッチメモリーを登録した順にフットスイッチで切り替えるには

1. [MEMORY]を表示する。

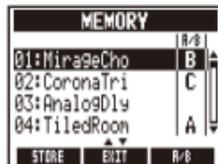


2. パッチメモリーを切り替える。



HINT

- 右のような場合、フットスイッチを踏むたびに、アルファベットの順に
[04:TiledRoom]
[01:MirageCho]
[02:CoronaTri]
[04:TiledRoom]
[01:MirageCho] ...
のように切り替わります。



パッチメモリーをフットスイッチで切り替える

ホーム画面が表示されていることを確認する。

1 エフェクトを追加するには

1. [ADD EFFECT UNIT]を表示する。

1秒間

いずれかを長押し

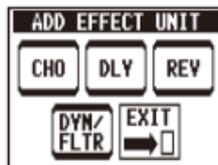


2. エフェクトの分類を選択する。

いずれかを押す



押す



HINT

- [EXIT]を選択すると、エフェクトを追加せずにホーム画面に戻ります。

2 追加したエフェクトを削除するには

1. [MENU]を表示する。

押す



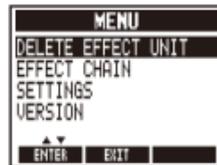
2. [DELETE EFFECT UNIT]を選択する。

回す



✓

押す



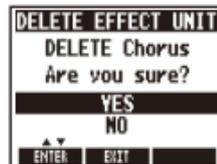
3. [YES]を選択する。

回す



✓

押す



3 エフェクトの表示をスクロールするには

複数のエフェクトを追加しているときにスクロールしてエフェクトの表示を切り替えます。

いずれかを
押す



右から数えて何番目の
エフェクトかを示す



この先にあるエフェクトの数を示す

4 エフェクトの並び順を変更するには

1. [MENU]を表示する。

押す

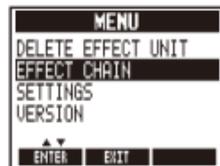


2. [EFFECT CHAIN]を選択する。

回す



押す



3. 移動するエフェクトを選択し、持ち上げる。

回す



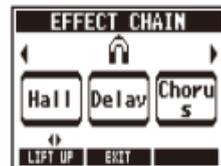
(選択する)

▽

押す



(持ち上げる)



HINT

- OFFのエフェクトはグレイアウト表示されます。

4. 移動先を選択し、降ろす。

回す



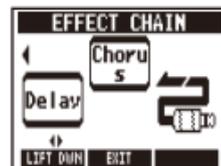
(選択する)

▽

押す



(降ろす)

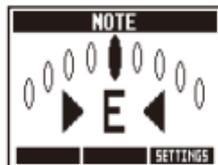


5. 終了する。

押す



1 チューナーを有効にするには

1秒間
長押し

NOTE

- フットスイッチを長押ししたときの機能をタップテンポにするには、設定を変更する必要があります。(→P18)

2 チューナーを終了するには

押す



3 チューナーの基準ピッチを変更するには

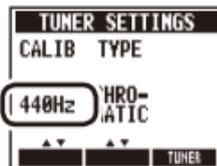
チューナー画面が表示されていることを確認する。

押す



✓

回す



4 チューナータイプを変更するには

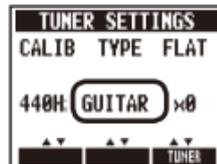
チューナー画面が表示されていることを確認する。

押す



✓

回す



CHROMATIC

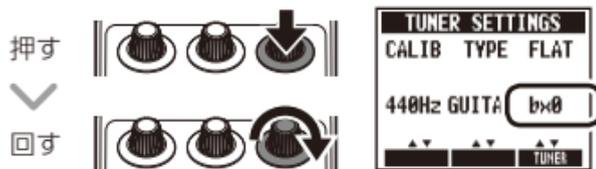
最寄りの音名(半音単位)と、その音名からどの程度ずれているかを表示します。

その他のチューナータイプ

選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべきピッチからどの程度ずれているかを表示します。選択できる種類は巻末の表を参照してください。(→P34)

5 フラットチューニングを使用するには

チューナー画面が表示されていることを確認する。



NOTE

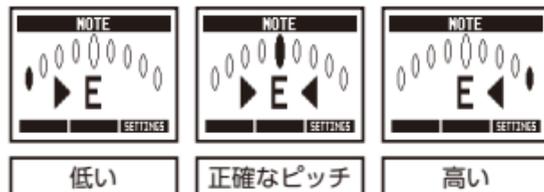
- チューナータイプが“CHROMATIC”のときは、フラットチューニングはできません。

6 チューニングするには

チューニングしたい弦を開放で弾き、ピッチを調節する。

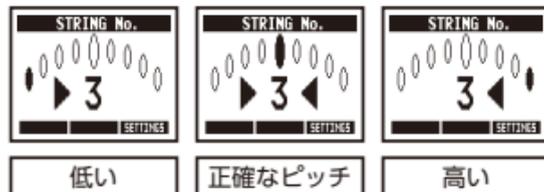
■ CHROMATICチューナー

最寄りの音名とピッチのずれが表示されます。



■ その他のチューナー

最寄りの弦番号とピッチのずれが表示されます。



ディレイや一部のモジュレーションエフェクトでは、テンポの同期が可能です。同期させるには、あらかじめ同期が可能なエフェクトを選択し、“TIME”や“RATE”など、同期に対応したパラメーターを“♪”や“♪”の音符マークに設定しておきます。(→P8,24)

テンポは、フットスイッチまたは手動でタップして設定します。

1 フットスイッチでタップテンポを設定するには

NOTE

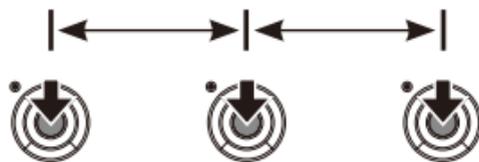
- 工場出荷時の設定では、フットスイッチを長押しするとチューナーが起動します。フットスイッチでタップテンポを設定するには、フットスイッチを長押ししたときの機能をタップテンポに変更する必要があります。(→P18)

1. タップテンポの設定画面を表示する。

1秒間
長押し



2. 目的のテンポでフットスイッチを2回以上踏む。



ON/OFFインジケーターがテンポに合わせて点滅する。

3. 設定を終了する。

1秒間
長押し



NOTE

- エフェクトがONの状態でもフットスイッチを踏むと、ON/OFFインジケーターが消灯し、エフェクトは1秒間OFFの状態になります。

2 手でタップテンポを設定するには

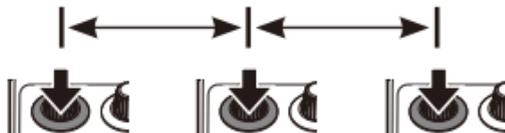
1. ホーム画面で、テンポ同期対応のエフェクトを選択する。(→P8、24)
2. パラメーターのエディット画面を表示する。

押す

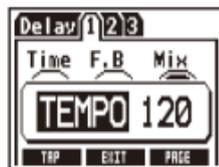


3. 目的のテンポで2回以上押す。

押す



ON/OFFインジケータが
テンポに合わせて点滅する。



NOTE

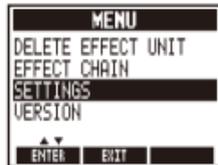
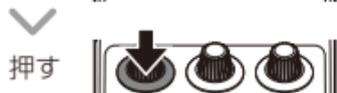
- テンポは、パッチメモリーごとに保存されます。

1 各種設定を変更するには

1. [MENU]を表示する。



2. [SETTINGS]を選択する。



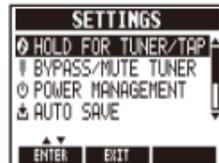
NOTE

- ここで行う設定は、すべてのパッチメモリーで共有されます。

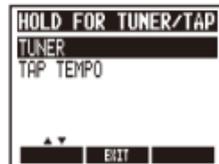
2 フットスイッチを長押ししたときの機能を設定するには

フットスイッチを1秒間踏み続けたときの機能(チューナーまたはタップテンポ)を選択します。

1. [SETTINGS]で[HOLD FOR TUNER/TAP]を選択する。



2. フットスイッチを長押ししたときの機能を設定する。



HINT

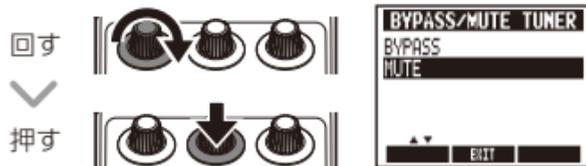
- TUNER: チューナーを起動します。(工場出荷時)
- TAP TEMPO: タップテンポを起動します。

3 チューナーモードを設定するには

1. [SETTINGS]で[BYPASS/MUTE TUNER]を選択する。



2. チューナーモードを設定する。

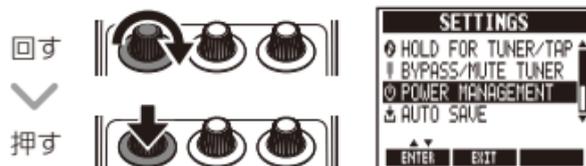


HINT

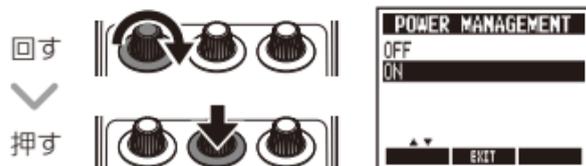
- BYPASS:チューナー使用時にバイパス状態になります。
- MUTE:チューナー使用時に出力をミュートします。

4 パワーマネージメント機能を設定するには

1. [SETTINGS]で[POWER MANAGEMENT]を選択する。



2. パワーマネージメント機能を設定する。

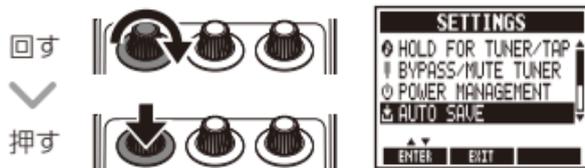


HINT

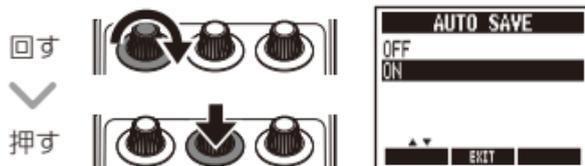
- ON:パワーマネジメント機能が有効です。操作をやめてから10時間経過すると自動的に電源が切れます。
- OFF:パワーマネジメント機能を無効にします。

5 オートセーブ機能を設定するには

1. [SETTINGS]で[AUTO SAVE]を選択する。



2. オートセーブ機能を設定する。

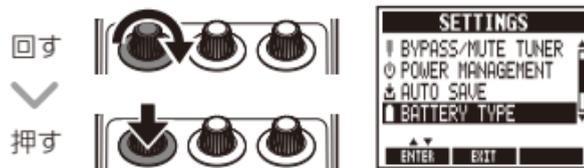


HINT

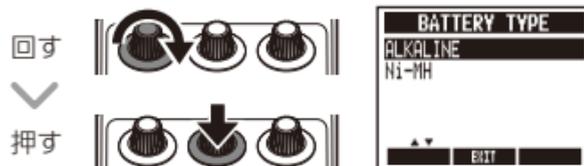
- ON:パッチメモリーの変更は自動的に保存されます。
- OFF:保存操作を行うまで、パッチメモリーの変更は保存されません。(→P10)

6 電池の種類を選択するには

1. [SETTINGS]で[BATTERY TYPE]を選択する。

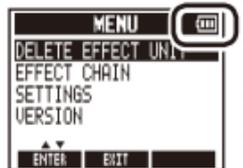


2. 電池の種類を選択する。



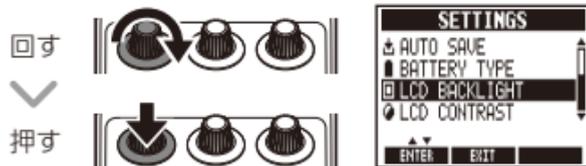
HINT

- 電池残量は[MENU]で確認できます。
- 電池交換時期は、"Low Battery!"と表示されたときです。

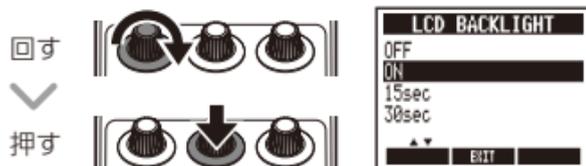


7 バックライトが暗くなるまでの時間を設定するには

1. [SETTINGS]で[LCD BACKLIGHT]を選択する。

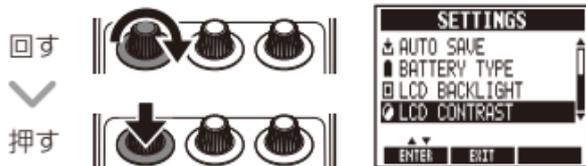


2. バックライトが暗くなるまでの時間を選択する。

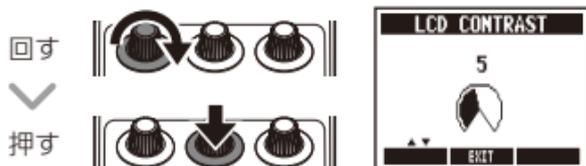


8 ディスプレイのコントラストを調節するには

1. [SETTINGS]で[LCD CONTRAST]を選択する。



2. ディスプレイのコントラストを調節する。



9 ファームウェアバージョンを表示するには

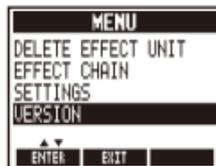
1. [MENU]を表示する。



2. [VERSION]を選択する。



ファームウェアバージョンが表示される。

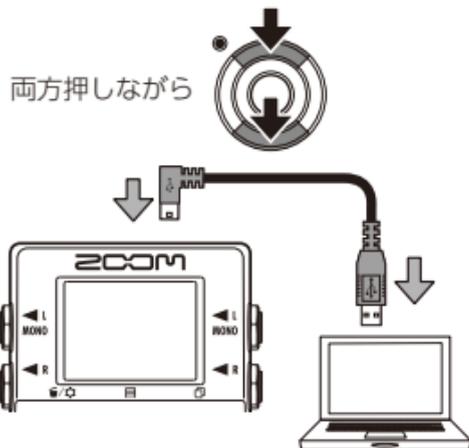


HINT

- ZOOMのWEBサイト (<http://www.zoom.co.jp>)で最新のファームウェアを確認してください。

1 ファームウェアをアップデートするには

1. 上下キーを両方押しながら、USBケーブルでUSB端子とパソコンを接続する。



✓
ファームウェアアップデート画面が表示される。



2. パソコンでファームウェアアップデートアプリケーションを起動し、アップデートを実行する。

NOTE

- ファームウェアアップデート中はUSBケーブルを抜かないでください。

HINT

- アプリケーションの操作については、ZOOMのWEBサイト (<http://www.zoom.co.jp>)を参照してください。

3. ファームウェアアップデートの完了を確認する。

ファームウェアアップデートが完了すると**MS-70CDR**の画面に“Complete!”と表示される。

✓
USBケーブルを抜く。

HINT

- ファームウェアのアップデートにより、保存済みのパッチメモリーが消去されることはありません。

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
CHORUS	CoronaCho	tc electronic CORONA CHORUSをモデリングしたコーラスです。	
	Chorus	原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。	
	VintageCE	BOSS CE-1風のヴィンテージコーラスです。	
	ANA234Cho	MXR M234をモデリングしたアナログコーラスサウンドです。	
	CE-Cho5	BOSS CE-5をモデリングしたコーラスです。	
	CloneCho	Electro-Harmonix SmallCloneをモデリングしたアナログコーラスサウンドです。	
	SuperCho	BOSS SUPER CHORUS CH-1をモデリングしたコーラスです。	
	MirageCho	蜃気楼のようにゆらゆら揺れるコーラスです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
CHORUS	StereoCho	クリアな音質のステレオコーラスです。	
	CoronaTri	tc electronic CORONA Tri-Chorusをモデリングしたコーラスです。	
	Ensemble	立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。	
	SilkyCho	帯域別にかかるデチューンとコーラスを組み合わせたキメの細かいコーラスです。	
	Detune	わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトです。	
	Ba Chorus	エフェクト音の低域をカットできるベース用コーラスです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
CHORUS	Ba Detune	わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせた変調感の少ないベース用コーラスです。	
	Ba Ensembl	立体的な動きが特徴のベース用コーラスアンサンブルです。	
	Flanger	ADA Flangerのようなジェットサウンドです。	♪
	BaFlanger	エフェクト音の低域をカットできるパラメーターを追加したADA Flangerのようなフランジャーです。	♪
	Vibrato	自動的にビブラートのかかるエフェクトです。	♪
	Phaser	音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。	♪
	TheVibe	独特のうねりが特徴的なヴァイブサウンドです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
CHORUS	PitchSHFT	ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。	
	HPS	設定されたキーやスケールに応じてピッチをシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。	
	Ba Pitch	ベースの帯域に適した単音弾き専用のピッチシフターです。	
	DuoTrem	2つのトレモロを組み合わせたエフェクトです。	♪
	AutoPan	音像が周期的に移動するエフェクトです。	♪
	Rt Closet	ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
DELAY	DualDigiD	Eventide TimeFactorのDigitalDelayをベースにした2つのディレイを組み合わせることができるエフェクトです。	♪
	Delay	最長4000msのロングディレイに対応したディレイです。	♪
	StompDly	ストンプ型ディレイのようにフィードバックをあげたとき発振させることができるディレイです。	♪
	StereoDly	左右のディレイタイムを個別に設定できるステレオディレイです。	♪
	CarbonDly	MXR Carbon Copyをモデリングしたアナログディレイサウンドです。	♪
	AnalogDly	最長4000msのロングディレイに対応した、暖かみのあるアナログディレイのシミュレーションです。	♪

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
DELAY	TapeEcho	テープエコーの効果をシミュレートしたエフェクトです。"Time"パラメーターを変化させると、エコー音のピッチが変化します。	♪
	TapeEcho3	MAESTRO ECHOPLEX EP-3をモデリングしたテープエコーサウンドです。	♪
	DriveEcho	LINE6 M9のTubeEchoをモデリングしたドライブさせることができるエコーエフェクトです。	♪
	SlapBackD	tc electronic FLASHBACKのSLAPをモデリングしたカッティングやロカビリーに適した短いタイムに特化したディレイです。	♪
	SmoothDly	BOSS DD-20のSMOOTHモードをモデリングした広がりのあるディレイです。	♪
	MultiTapD	ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。	♪

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
DELAY	ReverseDL	最長2000msのロングディレイに対応した、リバースディレイです。	♪
	LO-FI Dly	strymon TIMELINEのLO-FIをベースにしたビットレートやサンプルレート・パラメーターによりエフェクトの音質を劣化させるディレイです。	♪
	SlwAtkDly	LINE6 M-9のAuto-Volume Echoをモデリングしたディレイ音の立ち上がりを緩やかにするエフェクトです。	♪
	DynaDelay	入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。	♪
	TremDelay	strymon TIMELINEのTREMをベースにしたディレイ音にトレモロを組み合わせたエフェクトです。	♪

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
DELAY	ModDelay	ディレイ音にモジュレーションの効果がかかるエフェクトです。	♪
	TrgHldDly	ピッキングをトリガーにサンプルホールドするディレイです。	
	FLTR PPD	Eventide TimeFactorのFilterPongをベースにしたフィルターとディレイを組み合わせたエフェクトです。	♪
	FilterDly	ディレイ音にフィルターの効果がかかるエフェクトです。	♪
	PhaseDly	ディレイ音にフェイザーの効果がかかるエフェクトです。	♪
	A-Pan DLY	オートパンとディレイを組み合わせた音像が周期的に移動するエフェクトです。	♪
	PitchDly	ディレイ音にピッチシフターの効果がかかるエフェクトです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
DELAY	ICE Delay	strymon TIMELINEのICEをベースにしたピッチシフターとディレイを組み合わせたエフェクトです。	♪
	ModDelay2	深さが調節できるモジュレーションディレイです。	♪
REVERB	HD Reverb	密度の高いリバーブです。	
	Spring	スプリングリバーブのシミュレーションです。	
	Spring63	'63 Fender Reverbをモデリングしたサウンドです。	
	Plate	プレートリバーブのシミュレーションです。	
	Room	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。	
	TiledRoom	タイル貼りの部屋の残響です。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
REVERB	Chamber	チャンパーラームの響きをシミュレートしたリバーブです。	
	LOFI Rev	tc electronic HALL OF FAMEのLOFIをモデリングした粗く存在感の強いリバーブです。	
	Hall	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。	
	HD Hall	密度の高いホール・リバーブです。	
	Church	教会の響きをシミュレートしたリバーブです。	
	Arena	アリーナ級の大会場の残響です。	
	Cave	洞窟の響きをシミュレートしたリバーブです。	
	Ambience	自然なアンビエンス(空気感)を加えるエフェクトです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
REVERB	Air	部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。	
	EarlyRef	リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。	
	GateRev	DigiTech RV-7 (Lexicon) の Gated をモデリングしたパーカッシブなプレイに適したゲートリバーブです。	
	ReverseRv	DigiTech RV-7 (Lexicon) の Reverse をモデリングした逆再生したようなリバーブ音が得られるエフェクトです。	
	SlapBack	繰り返し残響効果が得られるリバーブです。	♪
	Echo	豪華なエコーを繰り返すことができるエフェクトです。	
	ModReverb	揺らぎのある残響を得られるリバーブです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
REVERB	TremoloRv	Eventide SPACEのTREMOLOVERBをベースにしたリバーブ音だけにトレモロを組み合わせたエフェクトです。	
	HolyFLERB	Electro-Harmonix Holy GrailのFLERBをモデリングしたリバーブにフランジャーを組み合わせたエフェクトです。	
	DynaRev	tc electronic NOVA REVERBをモデリングした入力音のダイナミクスで音量が変わるリバーブです。	
	ShimmerRv	strymon blueSkyのShimmerモードをモデリングしたピッチシフターとディレイをリバーブに組み合わせたエフェクトです。	
	ParticleR	LINE6 M9のParticle Verbをモデリングした特殊で複雑なりバーブエフェクトです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
REVERB	SpaceHole	Eventide SPACEのBlackHoleをベースにしたディレイとリバーブを組み合わせたエフェクトです。	
	MangledSp	Eventide SPACEのMangledVerbをベースにした荒々しい響きのリバーブです。	
	DualRev	Eventide SPACEのDualVerbをベースにした2つのリバーブを組み合わせることができるエフェクトです。	

カテゴリ	エフェクトタイプ	説明	テンポ同期
DYN/ FLTR	ZNR	音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるノイズリダクションです。	
	St Gt GEQ	ギターの帯域に適した6バンドのステレオグラフィックイコライザーです。	
	St Bs GEQ	ベースの帯域に適した7バンドのステレオグラフィックイコライザーです。	
	LineSel	LineSelに入ってくる音を、OUTPUTに直接送る経路(OFF時)か、次につながるエフェクターに送る経路(ON時)のどちらかに切り替えます。	

1 オールイニシャライズ機能を実行するには

オールイニシャライズ機能を使うと、工場出荷時の設定に戻ります。

NOTE

- オールイニシャライズを実行すると、パッチメモリーを含むすべての設定が工場出荷時の設定に置き換えられます。
この操作は慎重に行ってください。

1. 押しながら、電源を入れる。



オールイニシャライズ画面が表示される。



2. 実行する場合はフットスイッチを押す。

押す



電源が入らない

- ・ 電池駆動時は、入力端子にケーブルを接続する。

音が出ない、非常に小さい

- ・ 接続を確認する。(→P6)
- ・ 各エフェクトのレベルを調節する。(→P8)
- ・ 本機がミュート状態になっていないことを確認する。(→P19)

ノイズが多い

- ・ シールドケーブルが正常であることを確認する。
- ・ ZOOM純正のACアダプターを使用する。(→P6)

エフェクトがかからない

- ・ エフェクトの処理量が制限を越えている場合、エフェクトグラフィックの上に“DSP Full!”と表示される。“DSP Full!”と表示されたエフェクトはバイパス状態になる。(→P9)

電池の消耗が早い

- ・ マンガン電池を使用していないか確認する。連続使用可能時間は、モノラル入力時:アルカリ電池で約7時間、ステレオ入力時:アルカリ電池で約5時間。
- ・ 電池の設定を確認する。(→P6) 電池の残量表示をより正確に行うには、使用している電池に設定を合わせる必要がある。(→P20)
- ・ 電池の特性上、気温が低い場所で使用すると消耗が早くなる。

エフェクトタイプ	86タイプ
最大同時使用エフェクト	6
パッチメモリーエリア	50
サンプリング周波数	44.1kHz
A/D変換	24ビット128倍オーバーサンプリング
D/A変換	24ビット128倍オーバーサンプリング
信号処理	32ビット浮動小数+32ビット固定小数
周波数特性	20Hz ~ 20kHz (+1dB/-3dB) (10kΩ負荷時)
ディスプレイ	LCD
入力	標準モノラルフォーンジャック x 2 定格入力レベル: -20dBm、入力インピーダンス: 1MΩ
出力	標準モノラルフォーンジャック x 2 最大出力レベル: ライン +5dBm (出力負荷インピーダンス10kΩ以上時)
電源	ACアダプター DC9V センターマイナス、500mA (ZOOM AD-16) 電池 単三乾電池 2本 連続駆動時間 約7時間(モノラル入力、アルカリ電池使用時) 約5時間(ステレオ入力、アルカリ電池使用時)
	USB
外形寸法	130.3mm(D) x 77.5mm(W) x 58.5mm(H)
USB	ファームウェアアップデート
重量	360g

・0dBm=0.775Vrms

■ チューナータイプ

表示	解説	弦番号/音名						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	7弦ギターにも対応するギターの標準チューニング	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	開放弦を鳴らすとAのコードになるオープンAチューニング	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	開放弦を鳴らすとDのコードになるオープンDチューニング	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	開放弦を鳴らすとEのコードになるオープンEチューニング	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	開放弦を鳴らすとGのコードになるオープンGチューニング	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	タッピング奏法などでよく使われる変則チューニング	-	D	A	D	G	A	D
BASS	5弦ベースにも対応するベースの標準チューニング	-	-	B	E	A	D	G

zoom®

株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-4-3

<http://www.zoom.co.jp>