

ZOOM PLAYER
ADVANCED GUITAR EFFECTS PROCESSOR

21000

オペレーションマニュアル

目次

はじめに	
この用語だけは覚えておこう	1
各部の名称	2
フロントパネル	2
リアパネル	2
接続しましょう	3
演奏前の準備	3
パッチを聴いてみよう (プレイモード)	4
プレイモードのパネル表示	4
パッチを選ぶ	4
演奏場所に合わせて音量や音質を調節する	5
エフェクトを一時的にオフにする (バイパス)	6
2100の出力を一時的に消音する (ミュート)	6
ギターをチューニングする (オートチューナー機能)	7
チューナーの基準ピッチを微調整する (キャリブレーション)	7
ファンクションスイッチを使う	8
ファンクションスイッチの機能を選ぶ	8
簡易サンプラーを使う (ジャムプレイ機能)	9
パッチの音色を変更してみよう (エディットモードの操作)	10
パラメーターの設定を変更する	10
エフェクトモジュールのオン/オフを切り替える	11
パッチを保存/コピーする	11
サンプラー機能を使う	12
サンプラー機能を使うための準備	12
サンプラー機能の操作	13
RTM機能を使う	14
エフェクトタイプとパラメーター	15
COMP / WAH (コンプレッサー / ワウ)	15
DIST (ディストーション)	16
EQ (イコライザー)	17
MOD (モジュレーション)	17
REV / DLY (リバーブ / ディレイ)	18
SAMPLER (サンプラー)	19
その他のグローバルパラメーター	19
2100を工場出荷時の状態に戻す	20
故障かな? と思う前に	20
2100製品仕様	21
安全上のご注意	
使用上のご注意	

はじめに

このたびは、ZOOM PLAYER 2100(以下“2100”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。2100はつぎのような特徴を備えたマルチエフェクターです。

- **多彩なエフェクト**
多彩な33種類のエフェクトを内蔵し、最大7種類のエフェクトを自由に組み合わせることができます。特にギタリストがこだわる歪み系エフェクト(DISTモジュール)には、クリーン、歪み、アコースティックシミュレーターを含め、13種類のエフェクトを用意。さらにアンプシミュレーターやZNR(ズームノイズリダクション)も搭載されています。
- **豊富なプリセット**
プリセットメモリー30種類、ユーザーメモリー30種類、合計では60種類のパッチを切り替えて使用できます。
- **32秒サンプラー機能(すぐに使いたい方は 12ページ)**
CDなどからフレーズを最大32秒まで録音し、スピードを落として再生できる“サンプラー”機能を新開発。スピードを変えても元のピッチのまま再生する機能や、音質を聴きやすく調整する機能も搭載。自分の演奏も録音できるので、1人ジャムセッションも可能。ギタートレーニングの強い見方となります。
- **カスタマイズ/ジャムプレイ(すぐに使いたい方は 8~9ページ)**
ユーザーが機能を定義できるファンクションスイッチを搭載。つぎの4つの機能が選べます。
バンクダウンモード: 1つ下のバンクナンバーに切り替えます。
マニュアルモード: 演奏しながら個々のエフェクトのオン/オフを切り替えられます。
コントロールモード: RTM機能が利用できます。
ジャムプレイモード: 最大5秒間録音可能な簡易サンプラーを3つ同時に使用できます。
- **RTM(リアルタイムモジュレーション)機能(すぐに使いたい方は 14ページ)**
オプションのフットペダルFP01/FP02を接続、またはファンクションスイッチを使用して、以下の設定項目をリアルタイムで変更できます。
ボリュームコントロール
COMP/WAHモジュールの各エフェクト
MODモジュールのペダルピッチシフター
MODモジュールのディレイ(サウンドオンサウンド)
- **演奏環境にイージー対応(すぐに使いたい方は 5ページ)**
自宅でパッチを作り、いざスタジオで大音量で鳴らしてみても“あれっ、家じゃこんな音じゃなかったのに”というときも、簡単に音質補正が可能。パッチのパラメーターは変えずに、歪み系エフェクトのゲイン、リバースエフェクトの残響、プレゼンスの調整が可能なので、安心して音質補正が行なえます。
- **ステージ上もサポート(すぐに使いたい方は 7ページ)**
ギター用オートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも簡単にチューニングできます。

2100の機能をよく理解し、未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。

この用語だけは覚えておこう

ここでは、マニュアルで使用する2100の用語について説明します。

エフェクトモジュール

エフェクトモジュールとは、コンプレッサーやディレイなどのコンパクトエフェクターのように、音を加工したり、さまざまな効果を加えるエフェクトのことです。2100では最大7種類のエフェクトモジュールを組み合わせて利用できます。

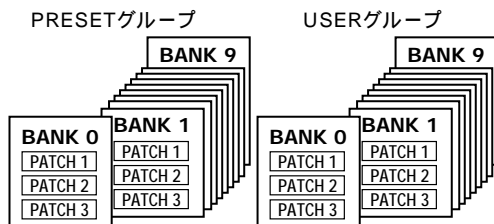
下の図は、2100に含まれるエフェクトモジュールどうしの信号の流れを表したものです。

パッチ / グループ / バンク

2100内部の設定は、“パッチ”と呼ばれる単位でメモリーに保存したり、メモリーから読み出すことができます。“パッチ”とは、最高7つのエフェクトモジュールを組み合わせ、それぞれの設定内容を記憶したものと考えることができます。

パッチを保存する場所として、書き換え可能なUSER(ユーザー)と読み出し専用PRESET(プリセット)という2種類の“グループ”があり、それぞれ30種類ずつ、合計60種類のパッチが保存されています。

2100ではパッチを3つ1組で呼び出し、フロントパネルのフットスイッチ1~3を使ってパッチを切り替えます。この3つ1組のパッチの組み合わせをバンクと呼びます。USERグループ、PRESETグループそれぞれに対し0~9のバンクがあります。



エフェクトタイプとパラメーター

2100のエフェクトモジュールには、それぞれ複数の効果が用意されています。これらの効果を“エフェクトタイプ”と呼びます。エフェクトモジュールごとにエフェクトタイプを1つ選んで使用できます。

また、ユーザーが設定内容を自由に変更できる要素のことを“パラメーター”と呼びます。2100のパラメーターにはつぎのような種類があります。

エフェクトパラメーター.....エフェクトモジュールごとの効き具合や信号の流れなどを決定するパラメーターです。エフェクトパラメーターの設定内容は、パッチごとに保存されます。

パッチパラメーター.....パッチの最終的なレベル調節やZNRの設定など、個々のエフェクトモジュールからは独立した要素を設定するパラメーターです。パッチパラメーターの設定内容は、パッチごとに保存されます。

グローバルパラメーター.....すべてのパッチに共通して働くパラメーターです。グローバルパラメーターを変更したときは、パッチを切り替えても電源を切るまでその設定内容は変化しません。

モード

2100の働きは、目的別に大きく5種類に分けることができます。これらの働きを“モード”と呼びます。2100のモードには次のようなモードがあります。

プレイモード.....パッチを選んで、エフェクトを使って演奏するモードです。

マニュアルモード.....演奏中にモジュールのオン/オフを切り替えるモードです。

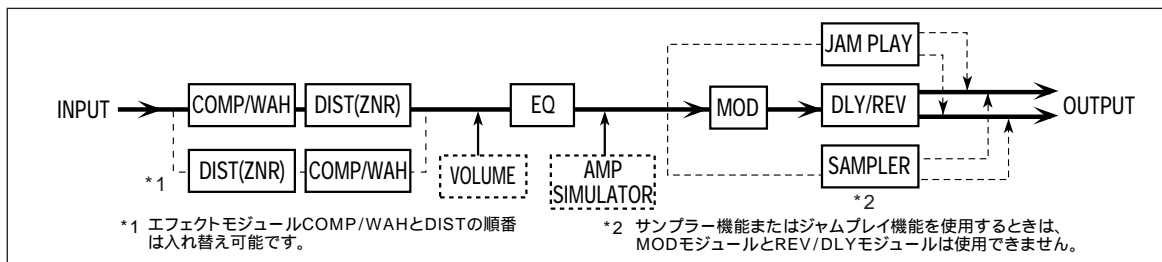
エディットモード.....現在選んでいるパッチのエフェクトパラメーターやパッチパラメーターをエディット(編集)するモードです。

ストアモード.....エディットしたパッチをメモリーに保存したり、メモリー内のパッチを別の位置に移動するモードです。

特殊モード.....2100の内部設定とUSERグループの全パッチ、またはUSERグループの任意のパッチを工場出荷時の初期状態にもどす特殊な機能です。

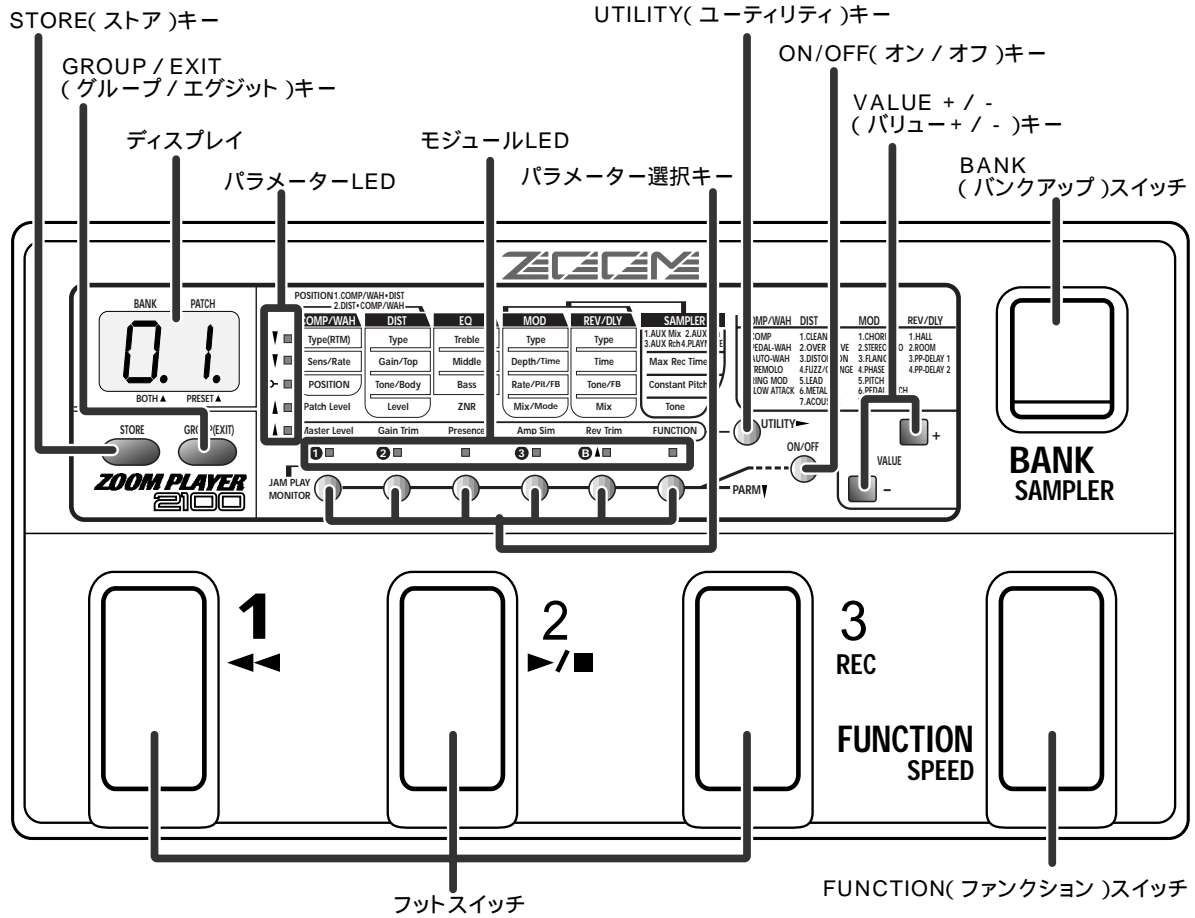
RTM

RTM(リアルタイムモジュレーション)とは、フロントパネルのFUNCTIONスイッチ、またはオプションのフットペダルFP01またはFP02を使って、特定のエフェクトパラメーターやボリュームをリアルタイムで変更する機能です。

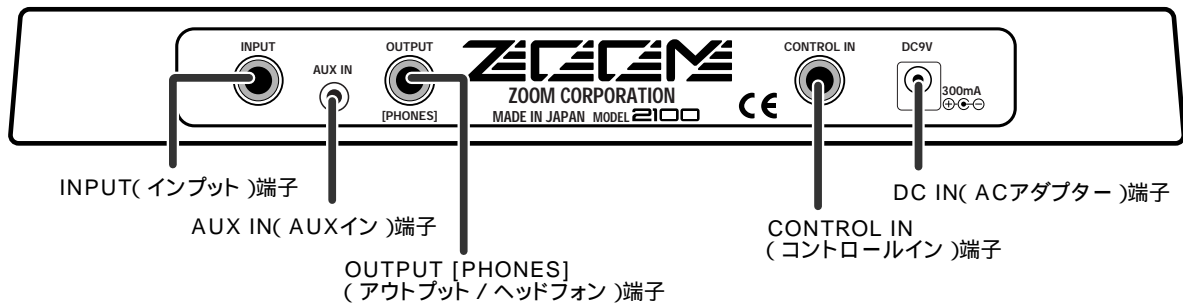


各部の名称

フロントパネル



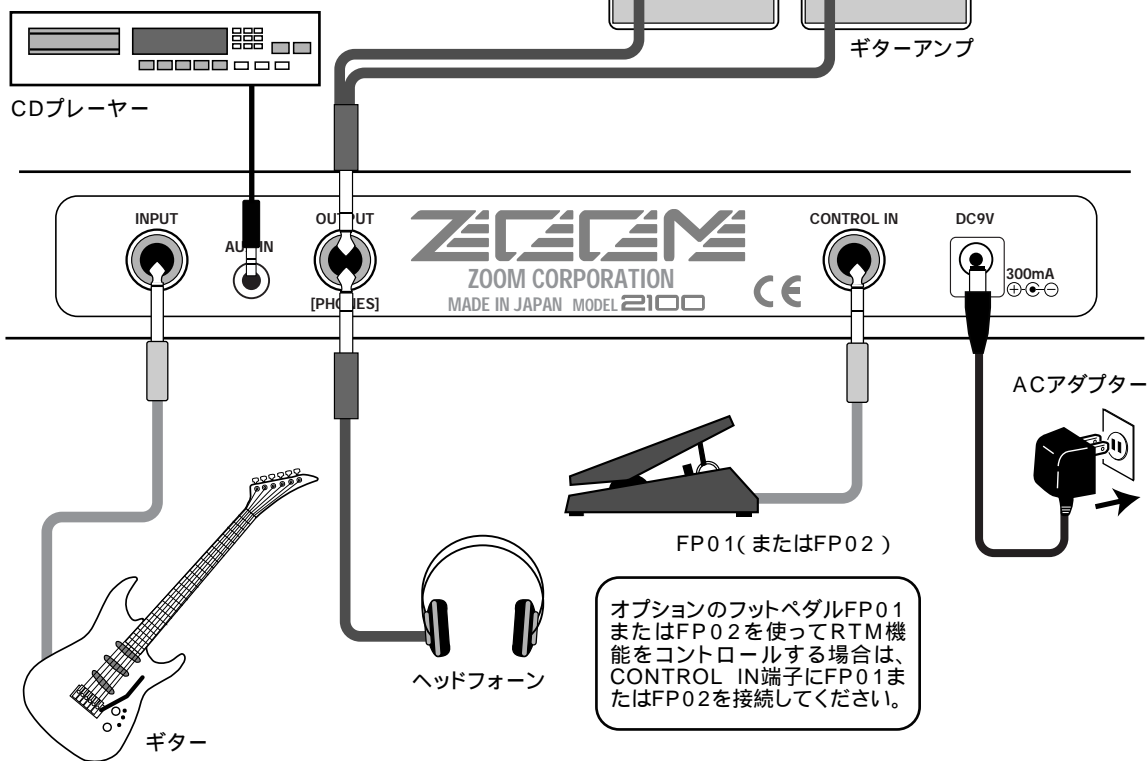
リアパネル



接続しましょう

CDプレーヤーなどのソースを接続する場合は、出力音量を調節できるヘッドフォン端子などから、ステレオのミニプラグを使ってAUX IN端子に接続してください。この端子に入力された信号は、エフェクトのかかったギターの信号とミックスされてOUTPUT端子から出力されます。また、AUX IN端子からの入力信号をサンプラー機能を使って本体内に録音することも可能です。

アンプ1台を使用する場合はモノラルケーブル、アンプ2台を使用する場合はステレオY字ケーブルをOUTPUT端子に接続してください。アンプを2台使用すれば、ステレオエフェクトを使用するときに素晴らしい広がり感が得られます。また、ヘッドフォンを使用する場合も、OUTPUT端子に接続します。



演奏前の準備

接続が済んだら、つぎの操作で各機器の電源を入れ、音量を調節します。

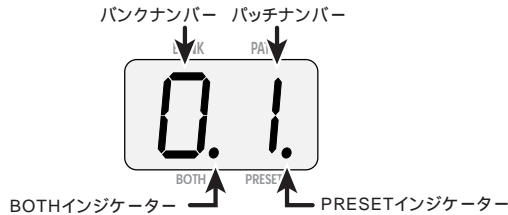
- 1 アンプの電源がオフになっていることを確認し、ボリュームを最小の位置まで下げてください。
- 2 2100の電源をオンにしてください。
ACアダプターをコンセントに差し込むと、自動的に2100の電源がオンになります。
- 3 アンプの電源を入れてください。
楽器を弾きながら、適切な音量が得られるように楽器やアンプのボリュームを調節しましょう。

パッチを聴いてみよう(プレイモード)

2100の電源をオンにすると、自動的にプレイモードになります。ここではプレイモードのパネル表示やパッチの選択方法について説明します。

プレイモードのパネル表示

プレイモードでは、パネル上のディスプレイやLEDに下記の情報が表示されます。



バンクナンバー..... 現在選ばれているバンクの番号 (0~9)です。

パッチナンバー..... 現在選ばれているパッチの番号 (1~3)です。

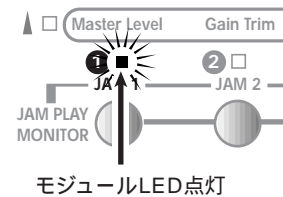
BOTHインジケータ..... 現在使用可能なグループを表すインジケータです。このドット(.)が点灯しているときはUSERグループとPRESETグループ

の両方が、消灯しているときはどちらか一方のグループのみが利用できます。

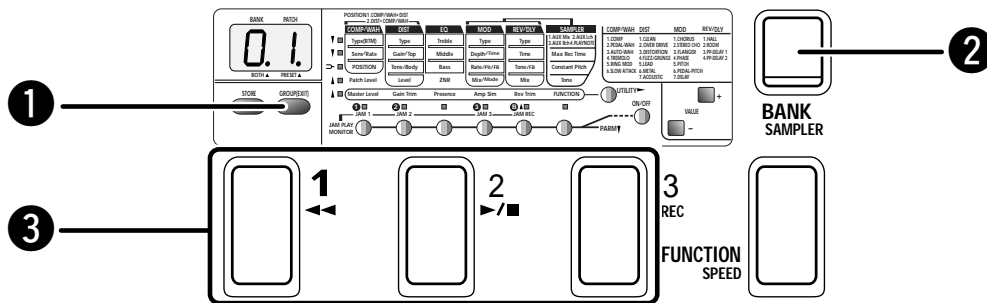
PRESETインジケータ..... 現在選ばれているグループを表すインジケータです。このドット(.)が点灯しているときはPRESETグループ、消灯しているときはUSERグループが選ばれています。

エフェクトモジュールのオン/オフ

現在選ばれているパッチでオンになっているエフェクトモジュールは、パネル上のモジュールLEDが点灯します。



パッチを選ぶ



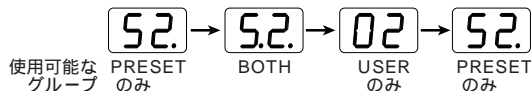
1 GROUPキーを使って使用するグループを選んでください。

GROUPキーを押すと、つぎのようにグループが切り替わります。

【USERグループが選ばれているとき】



【PRESETグループが選ばれているとき】



HINT USER PRESET、PRESET USERとグループを切り替えたときは、バンクナンバーが点滅します。

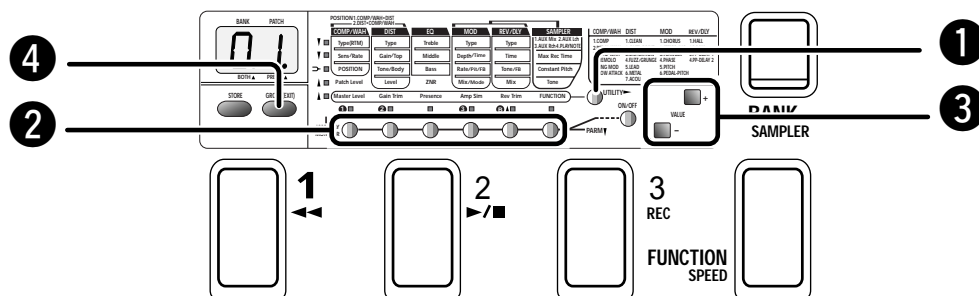
2 BANK スイッチでバンクを選んでください。
BANK スイッチを1回踏むと1つ上のバンクに切り替わり、バンクナンバーが点滅します。

HINT ・BANK スイッチを踏んだだけでは、パッチは変わりません。つぎの操作でパッチを選んだときに、新規のパッチに切り替わります。
・FUNCTIONスイッチを利用して1つ下のバンクに切り替えることも可能です(8ページ)。

3 フットスイッチ1~3でパッチを選んでください。バンクナンバーの点滅が止まり、新しいパッチが選ばれます。

演奏場所に合わせて音量や音質を調節する

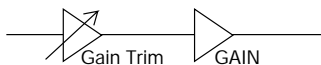
2100には、個々のパッチとは独立してマスターレベルや歪み具合を設定するグローバルパラメーターが用意されています。これらのグローバルパラメーターを設定することで、楽器/アンプの特性や演奏場所に合わせて音量や音質を調節できます。



- ① プレイモードでUTILITYキーを押してください。UTILITYキーは、すべてのパッチに共通するグローバルパラメーターを設定するためのキーです。
- ② パラメーター選択キーを使って、設定したいグローバルパラメーターを選択してください。現在選ばれているグローバルパラメーターは、対応するパラメーターLEDが点滅します。
- ③ VALUE + / - キーを使って設定値を変更してください。選択可能なパラメーターと設定範囲は、つぎの通りです。

Master Level(マスターレベル)
2100の最終的な音量レベルを1~30の範囲で設定します。

Gain Trim(ゲイントリム)
DISTモジュールで歪み(タイプ2~6)を使用するときの歪みの強さ(ゲインパラメータへの入力ゲイン)を1~10の範囲で設定します。電源立ち上げ時は7に設定されます。



HINT 再生環境や使用ギターに合わせて微調整するといいでしょう。

Presence(プレゼンス)
プレゼンスの音質を-12~+12の範囲で設定します。

Amp Sim(アンプシミュレーター)
ギターアンプを鳴らしたような独特のクセを音色に加えるアンプシミュレーターの効果を、つぎの

中から選びます。

oF(オフ).....アンプシミュレーターの効果がオフになります。

Co(コンボ).....100Wクラスのコンボアンプで鳴らしたようなシミュレーションです。

bC(ブライコンボ).....120Wクラスの高域が強調されたブライコンボアンプで鳴らしたようなシミュレーションです。

St(スタック).....スピーカー4個の段積みスタックアンプで鳴らしたようなシミュレーションです。

Rev Trim(リバーブトリム)
REV/DLYモジュールで使用するエフェクトの残響(ミックス)の入力ゲインを1~10の範囲で設定します。電源立ち上げ時は7に設定されます。



HINT 演奏する場所の環境に合わせて微調整するといいでしょう。

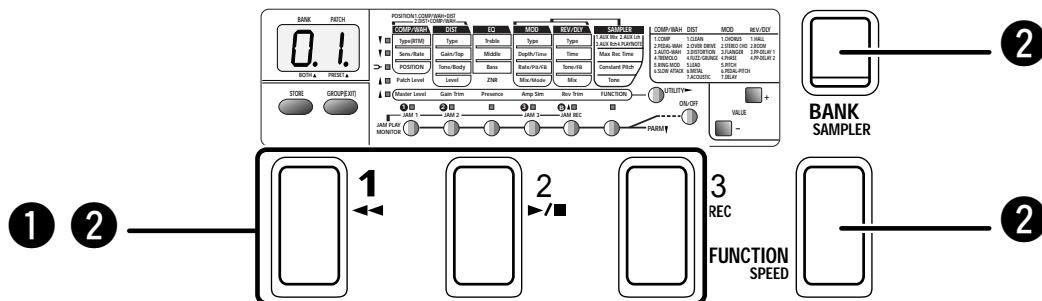
FUNCTION(ファンクションスイッチの機能)
ファンクションスイッチに割り当てる機能を設定します。割り当て可能な機能やファンクションスイッチの操作方法については、8ページをご参照ください。

- ④ グローバルパラメーターの設定が終わったら、GROUP / EXITキーを押してください。2100がプレイモードにもどります。

NOTE グローバルパラメーターの設定内容はパッチを切り替えても変わりません。ただし、電源を切ったときにはリセットされます。例外として、“AmpSim”と“FUNCTION”の設定値は保存が可能ですので、任意のパッチを選択し、保存操作(11ページ)を行ってください。

エフェクトを一時的にオフにする(バイパス)

2100のパッチに含まれるエフェクトをすべてオフにして、エフェクトのかかっていない楽器音のみを出力させることができます(バイパス機能)。エフェクトのかかり具合を確かめたいときに便利です。



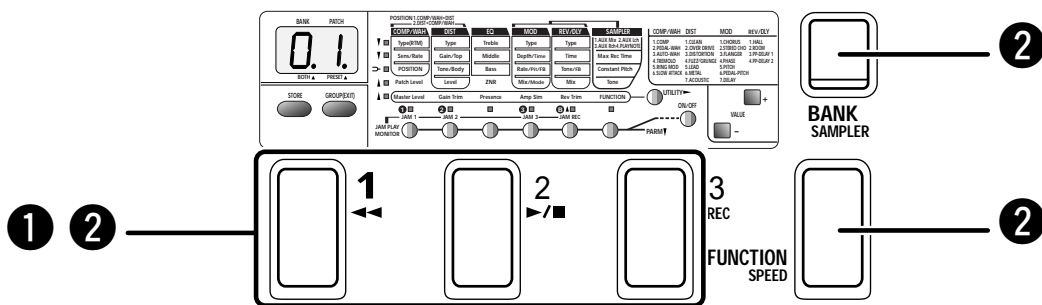
- 1 プレイモードで現在選ばれているパッチナンバー(ディスプレイ右側の数字)と同じ番号のフットスイッチを踏み、すぐ離してください。エフェクトがバイパスされ、エフェクトのかかっていない楽器音のみが出力されます。このとき、ディスプレイはしばらくの間“bP”と表示された後で“__”の表示に変わります。

HINT 必要ならば、この状態でチューナー機能を使って楽器のチューニングが行なえます(7ページ)。

- 2 バイパス状態からプレイモードにもどるには、フットスイッチ1~3、BANKスイッチ、FUNCTIONスイッチのいずれかを踏んでください(ただし、FUNCTIONスイッチの機能が“Ct”に設定されている場合を除きます)。BANKスイッチ/FUNCTIONスイッチを踏むと、バイパス状態に入る前に選ばれていたパッチにもどります。

2100の出力を一時的に消音する(ミュート)

2100の出力を消音して、一切音が出ない状態にできます(ミュート機能)。ステージ上でのチューニングなど、音を出したくないときに便利です。



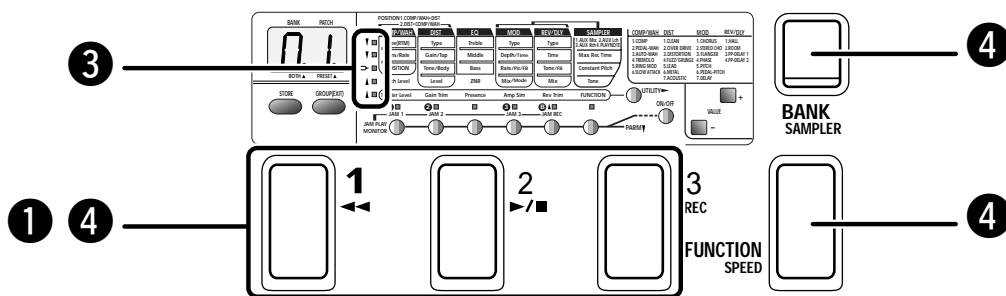
- 1 プレイモードで現在選ばれているパッチナンバー(ディスプレイ右側の数字)と同じ番号のフットスイッチを1秒間以上踏み続けてください。2100の出力がミュートされ、一切音が出ない状態となります。ディスプレイはしばらくの間“M”と表示された後で“__”の表示に変わります。

HINT 必要ならば、この状態でチューナー機能を使って楽器のチューニングが行なえます(7ページ)。

- 2 ミュート状態からプレイモードにもどるには、フットスイッチ1~3、BANKスイッチ、FUNCTIONスイッチのいずれかを踏んでください(ただし、FUNCTIONスイッチの機能が“Ct”に設定されている場合を除きます)。BANKスイッチ/FUNCTIONスイッチを踏むと、ミュート状態に入る前に選ばれていたパッチにもどります。

ギターをチューニングする(オートチューナー機能)

2100には、クロマチックのオートチューナー機能が搭載されています。オートチューナー機能は、2100がバイパスまたはミュート状態のときに利用できます。



- 1 プレイモードで現在選ばれているパッチナンバーと同じ番号のフットスイッチを踏み、バイパスまたはミュート状態にしてください。

ディスプレイの表示は“bP”(または“n1”)から“__”へと変わります。

bP → __ または n1 → __

HINT ステージなどで音を外に出さずにチューニングしたいときは、ミュートを使うのが便利です。

- 2 チューニングしたい弦を開放弦で弾いてください。弾いた音に最も近い音名がディスプレイに表示されます。音名を見ながら楽器をチューニングしてください。

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

- 3 ディスプレイの表示が希望する音名になったら、中央のパラメーターLEDが点灯するように、さらに微調整してください。

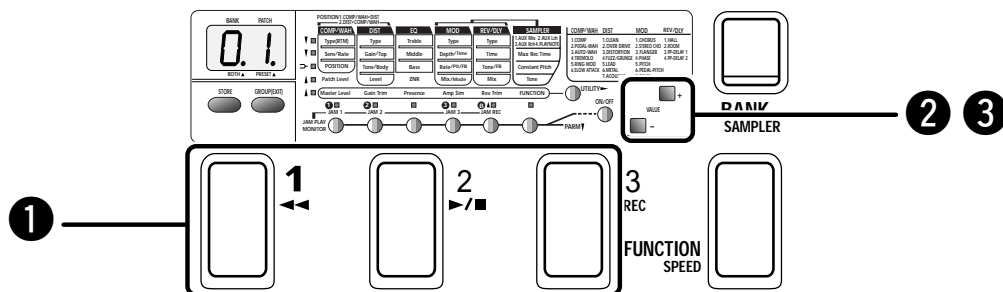
オートチューナー機能を利用するときは、パラメーターLEDがチューニングメーターとして働きます。ピッチが正確に合えば、中央のパラメーターLED(“>”マーク)が点灯します。

- 4 チューニングが終了したら、フットスイッチ1~3、BANK スイッチ、FUNCTIONスイッチのいずれかを踏んでください(ただし、FUNCTIONスイッチの機能が“Ct”に設定されている場合を除きます)。

通常のプレイモードにもどります。

チューナーの基準ピッチを微調整する(キャリブレーション)

内蔵チューナーの基準となる中央Aの周波数を微調整することが可能です。CDやアコースティックピアノなど、ピッチを変更できない音源にギターのチューニングを合わせたいときなどに便利です。



- 1 プレイモードで現在選ばれているパッチナンバーと同じ番号のフットスイッチを踏み、2100をバイパスまたはミュート状態にしてください。

ディスプレイの表示は“bP”(または“n1”)から“__”へと変わります。

- 2 VALUE + / - キーのいずれか一方を押してください。

VALUE + / - キーのいずれか一方を押すと、ディ

スプレイに現在の基準ピッチの値がしばらくの間表示されます。

- 3 値が表示されている間に、VALUE + / - キーを使って基準ピッチを調節してください。

基準ピッチは、35(435Hz)~45(445Hz)の範囲で設定できます。

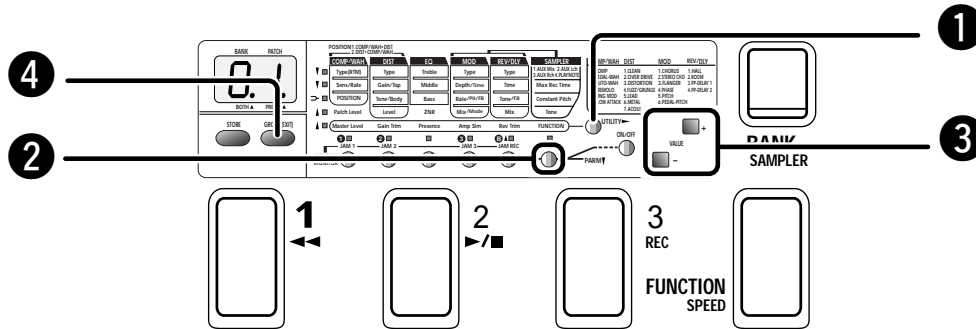
NOTE 2100の電源をオンにしたときは、基準ピッチは常に40(440Hz)にリセットされます。

ファンクションスイッチを使う

2100のフロントパネルにあるFUNCTIONスイッチは、ユーザーが機能を定義できるスイッチです。ここでは、FUNCTIONスイッチの機能の選び方や代表的な使用方法について説明します。

ファンクションスイッチの機能を選ぶ

FUNCTIONスイッチにはあらかじめ用意された4つの機能があり、状況に応じて選択できます。



1 プレイモードまたはエディットモードでUTILITYキーを押してください。

2 右端のパラメーター選択キーを押してください。

3 VALUE + / - キーを使って、機能を選択してください。
つぎの4つの機能が選べます。

bd (Bank Down)

この機能を割り当てたときは、プレイモードでFUNCTIONスイッチを踏むと、1つ下のバンクナンバーが呼び出されます(BANK スイッチとは逆の動作になります)。演奏中バンクを頻繁に切り替えるときに便利です。

Mn (Manual)

この機能を割り当てたときは、FUNCTIONスイッチを使ってプレイモードとマニュアルモードを切り替えることができます。マニュアルモードとは、フットスイッチ1~3とBANK スイッチを使ってモジュールごとのオン/オフを切り替えるモードです。

マニュアルモードでは、フットスイッチ1~3とBANK スイッチにつぎのモジュールが割り当てられます。

スイッチ	対応するモジュール
フットスイッチ1	COMP/WAH
フットスイッチ2	DIST
フットスイッチ3	MOD
BANK スイッチ	REV/DLY



- ・パラメーター選択キーを1秒以上押し続けることでモジュールのオン/オフを切り替えることも可能です。この方法はプレイモード/エディットモードどちらでも使用できます。
- ・フットスイッチを使ってEQモジュールのオン/オフを切り替えることはできません。パラメーター選択キーをご使用ください。

Ct (Control)

この機能を割り当てたときは、FUNCTIONスイッチを使って、特定のエフェクトパラメーターまたはボリュームをリアルタイムで変化させるRTM機能を操作します。RTM機能については14ページをご参照ください。

JP (Jam Play)

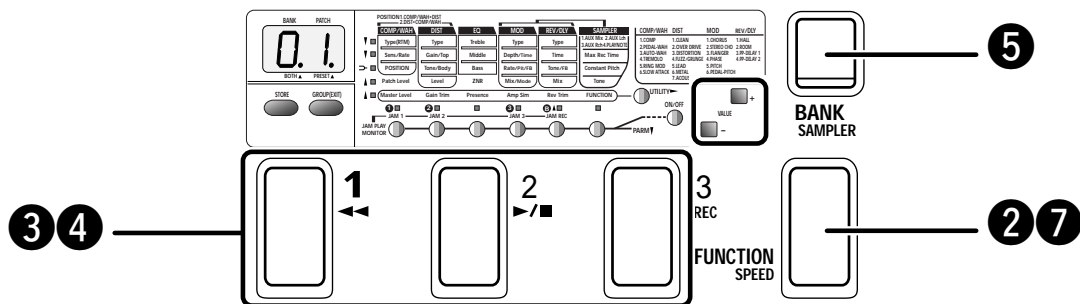
この機能を割り当てたときは、FUNCTIONスイッチを使って、最大5秒間録音可能な簡易サンプラー(ジャムプレイ機能)のオン/オフを切り替えることができます。ジャムプレイ機能については、9ページをご参照ください。

4 GROUP / EXITキーを押してください。

2100がプレイモードに戻ります。なお、操作**3**で選択したFUNCTIONスイッチの機能は、パッチを保存しない限り、電源を切ったときに元の設定にリセットされます。電源を切った後もこの設定を取っておきたいときは、任意のパッチを選んで保存操作(11ページ)を行なってください。

簡易サンプラーを使う(ジャムプレイ機能)

2100には、最大32秒の録音が可能なサンプラー機能以外にも、3つの独立した簡易サンプラーに最大5秒ずつフレーズを録音/再生できるジャムプレイ機能が搭載されています。



- 1** FUNCTIONスイッチの機能を“JP (Jam Play)”に設定してください。

設定方法は8ページをご参照ください。また、必要に応じて任意のパッチを保存してください。

- 2** プレイモードでFUNCTIONスイッチを踏んでください。

ディスプレイで“JP”の表示が点滅し、簡易サンプラー1～3が録音待機状態となります。

NOTE ジャムプレイ機能、サンプラー機能、MODモジュール+REV/DLYモジュールはそれぞれ同時には使用できません。

- 3** 楽器を演奏しながら、録音を開始するタイミングでフットスイッチ1～3のうちいずれか1つを踏み、録音を終了するタイミングで離してください。ジャムプレイ機能を利用するときは、フットスイッチ1～3が簡易サンプラー1～3の録音/再生スイッチとして機能します。録音待機状態でフットスイッチを踏むと、踏んでいる間の演奏が簡易サンプラーに録音されます。フットスイッチを離すと、録音が終了します。

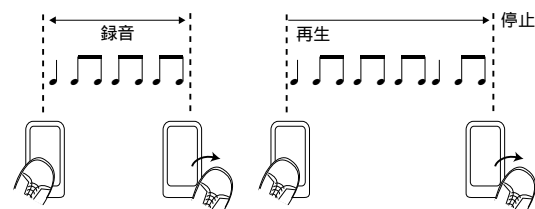
NOTE ジャムプレイ機能を利用する場合、AUX IN端子からの入力信号は録音できません。AUX IN端子の信号を録音するには、サンプラー機能(12ページ)をご使用ください。

簡易サンプラー1～3の録音時間は、それぞれ最大5秒です。5秒間以上フットスイッチを踏み続けると、自動的に録音が終了して再生を開始します。

- 4** 簡易サンプラーに録音した演奏内容を再生するには、フットスイッチ1～3のうち該当するスイッチを踏んでください。

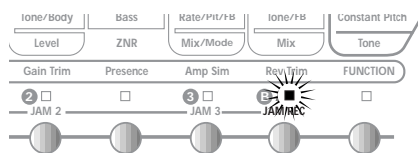
操作**3**で録音した演奏の先頭から再生を始めます。フットスイッチを踏み続けている間、録音した演奏を繰り返し再生し、フットスイッチを離すと停止します。

【ジャムプレイの録音/再生】



- 5** 録音をやり直す場合、または別のフットスイッチに録音を行なう場合は、BANKスイッチを踏んでください。

2100が録音待機状態となり、JAM REC LEDが点滅します。



- 6** 操作**3**～**4**と同じ要領で録音/再生を行なってください。

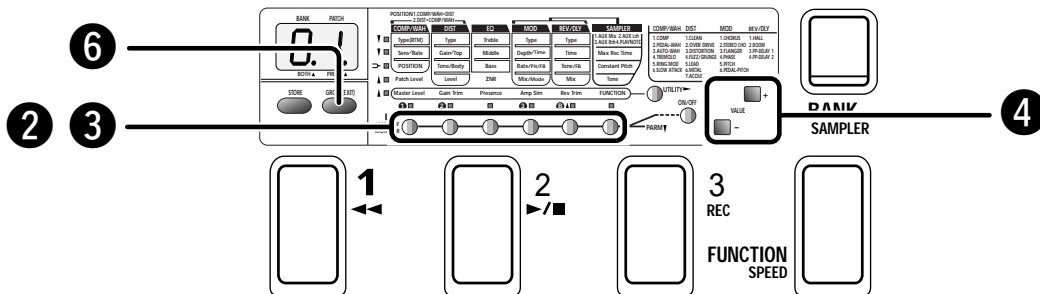
- 7** プレイモードにもどるには、FUNCTIONスイッチを押してください。

NOTE プレイモードにもどると、簡易サンプラーに録音された演奏は消去されます。

パッチの音色を変更してみよう(エディットモードの操作)

エディットモードは、パッチに含まれるエフェクトパラメーターやパッチパラメーターをエディット(編集)してお好みのパッチを作ったり、グローバルパラメーターの設定を変更するモードです。ここではエディットモードの操作について説明します。

パラメーターの設定を変更する



① プレイモードで、エディットしたいパッチ(USER またはPRESETのどちらのグループでもかまいません)を選んでください。

② エディットしたいモジュールに対応するパラメーター選択キーを押し、すぐに離してください。2100がエディットモードになり、各パラメーターの設定を変更できるようになります。エディットモードでは、パネル上に下図のような情報が表示されます。

③ パラメーター選択キーを繰り返し押し、エディットするパラメーターを選んでください。モジュール内でパラメーターを選ぶには、同じパラメーター選択キーを繰り返し押します。キーを押すごとに、点滅するパラメーターLEDが順番に切り替わります。

NOTE フロントパネルに印刷されたパラメーターリストの最下段にはグローバルパラメーターが並んでいます。これらのグローバルパラメーターを選択するには、UTILITYキーを使用します。

④ VALUE + / - キーで設定値を変更してください。VALUE + キーで1つ上の値に、VALUE - キーで1つ下の値に切り替わります。また、片方のキーを押し続けた状態でもう一方のキーを押せば、値を素早く変更できます。

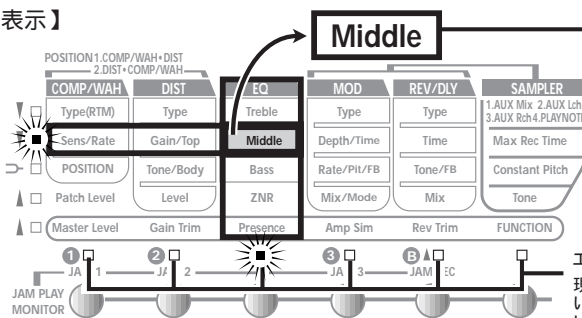
⑤ 操作②～④を繰り返して、他のパラメーターも同様にエディットしてください。

⑥ エディットが終わったら、GROUP / EXITキーを押してください。2100がプレイモードにもどります。

NOTE ここで行ったパラメーターの変更は一時的なもので、パッチを保存しない限り、プレイモードで別のパッチを選んだときに元の値にリセットされますのでご注意ください(グローバルパラメーターは電源を切ったときにリセットされます)。パッチの保存方法は11ページをご参照ください。

【エディットモードのパネル表示】

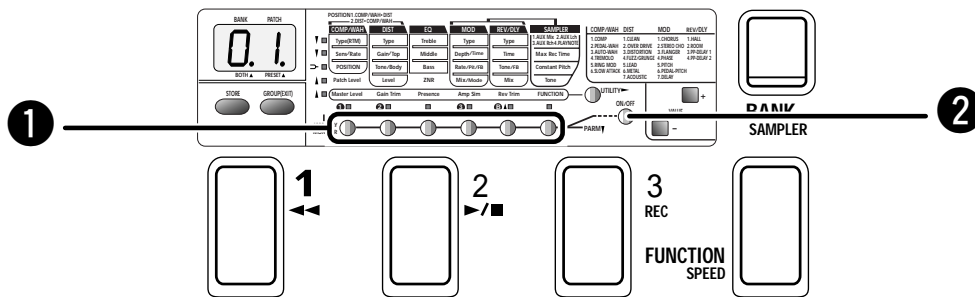
現在選ばれているパラメーターの設定値がディスプレイに表示されます。そのモジュールがオフのときは'-'と表示されます。



エディットの対象となるパラメーター
点滅するモジュールLED(横方向)と点滅するパラメーターLED(縦方向)が交差する位置のパラメーターが、現在エディットの対象として選ばれています。オフになっているモジュールが選ばれているときは、モジュールLEDの点滅する間隔が変わります。

エフェクトモジュールのオン/オフ
現在選ばれているパッチでオンになっているエフェクトモジュールは、モジュールLEDが点灯します。

エフェクトモジュールのオン / オフを切り替える



1 エディットモードで、パラメーター選択キーを使ってオン / オフを切り替えるモジュールを選択してください。

NOTE 操作 **1** でパラメーター選択キーを1秒間以上押し続けることで、該当するモジュールのオン / オフを切り替えることも可能です。ただし、SAMPLERモジュールのパラメーター選択キーは、サンプラーモードに入るための特殊なキーで、モジュールのオン / オフには使用できません。

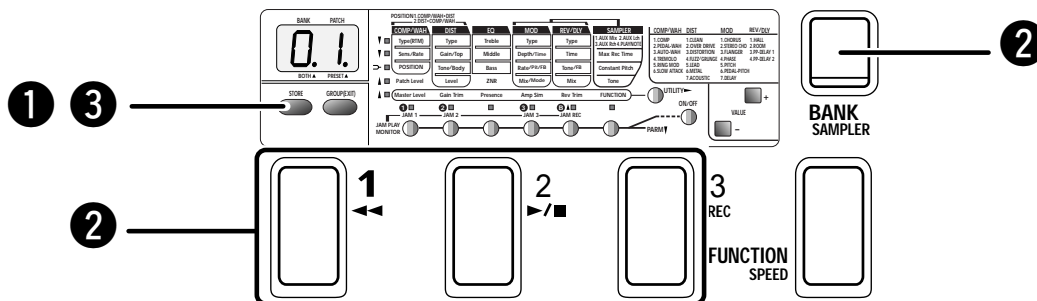
2 ON/OFFキーを押してください。
該当するモジュールのオン / オフが切り替わります。

HINT モジュールのオン / オフは、パッチの一部として保存されます。

NOTE ・パラメーター選択キーの代わりに、フットスイッチ 1 ~ 3 / BANK スイッチを使ってエフェクトモジュールのオン / オフを切り替えることもできます。

パッチを保存 / コピーする

エディットしたパッチは、メモリーに保存しない限り、別のパッチを選んだときにエディット前の状態にもどってしまいます。気に入ったパッチができれば、必ず保存しておきましょう。また、既存のパッチを別の位置に保存してコピーを作ることにも可能です。1曲の中で使用するパッチを同じバンクにコピーしておけば、演奏中に素早く切り替えることができます。



1 プレイモードまたはエディットモードでSTOREキーを押してください。
2100がストア(保存)待機状態となります。

3 パッチの保存(コピー)を実行するには、もう一度STOREキーを押してください。
保存が実行され、自動的にプレイモードにもどります。保存操作を中断したいときは操作 **3** の前にGROUP / EXITキーを押してください。

2 BANK スイッチとフットスイッチ 1 ~ 3 を使って保存先(コピー先)のパッチを選んでください。特に保存先を指定しない場合は、元のバンクナンバー / パッチナンバーが保存先となります。

NOTE ・保存(コピー)を実行すると、それまで保存先(コピー先)にあったパッチは消去され、復帰できなくなります。ただし、USERグループの任意のパッチ、またはすべてのパッチを工場出荷時の状態に復帰させることは可能です(20ページ)。
・操作 **2** でVALUE + / - キーを使って保存先を選ぶことも可能です。

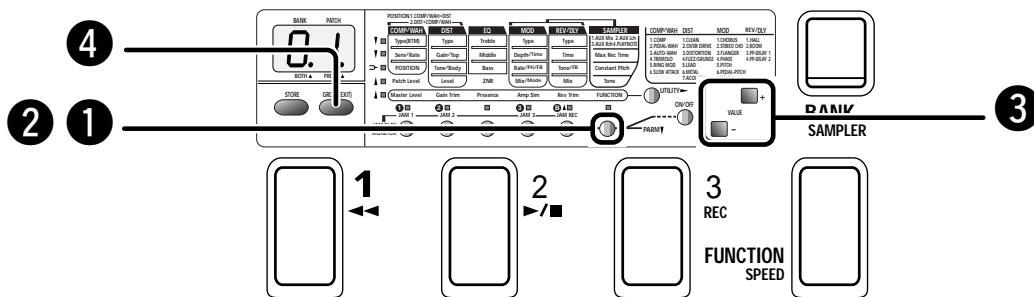
NOTE PRESETグループにパッチを保存することはできません。操作 **1** の前にPRESETグループのパッチが選ばれていた場合、STOREキーを押したときにUSERグループの“01”パッチが自動的に選択されますので、必要に応じてバンクナンバー / パッチナンバーを選んでください。

サンプラー機能を使う

2100には、最大32秒の録音 / 再生が可能なサンプラー機能が内蔵されており、楽器の演奏やAUX IN端子に接続したCDプレーヤーなどの入力ソースを録音 / 再生できます。さらにピッチはそのまま再生スピードのみを遅くする“ピッチ補正機能”も搭載されていますので、フレーズのコピーにも便利です。

サンプラー機能を使うための準備

サンプラー機能を使う前に、録音するソースを選択したり、最大録音時間を設定しておく必要があります。



- 1 プレイモードで右端のパラメーター選択キーを押してください。

2100がエディットモードに移行し、エディットの対象としてSAMPLERが選択されます。

- 2 右端のパラメーター選択キーを繰り返し押して、設定するパラメーターを選んでください。

SAMPLERでは、つぎの各パラメーターが選べます。

パラメーター1：入力ソースの選択

サンプラー機能で録音するソースをつぎの中から選択します。

- 1: AUX Mix.....AUX IN端子のL / Rチャンネルの入力信号をミックスして録音します。
- 2: AUX Lch.....AUX IN端子のLチャンネルの入力信号のみを録音します。
- 3: AUX Rch.....AUX IN端子のRチャンネルの入力信号のみを録音します。
- 4: PLAYNOTE.....INPUT端子から入力される楽器の信号のみを録音します。このソースを選択した場合、再生スピードの変更はできません。

パラメーター2：最大録音時間

サンプラー機能の録音モードを選びます。高品位な録音が可能な“16”(最大16秒)または長時間の録音が可能な“32”(最大32秒)が選択できます。

パラメーター3：Constant Pitch

(ピッチ補正機能)

2100には、サンプラー機能の再生スピードを変更したときにも元のピッチを保つピッチ補正機能が搭載されています。このパラメーターで“on”(ピッチ補正=オン)または“oF”(ピッチ補正=オフ)を切り替えます。

NOTE ピッチ補正機能は特殊なピッチシフターを応用していますので、多少音が揺れる場合があります。聴きとりにくいと感じられる場合は、Constant Pitchをオフにご使用ください。

パラメーター4：Tone(音質補正)

サンプラー機能の再生音の音質補正を - 10 ~ + 10の範囲で行なうパラメーターです。値が - 10 ~ - 1のときは低音部分がカットされ、1 ~ 10のときは高音部分がカットされます。

- 3 VALUE + / - キーを使って、パラメーターの値を設定してください。

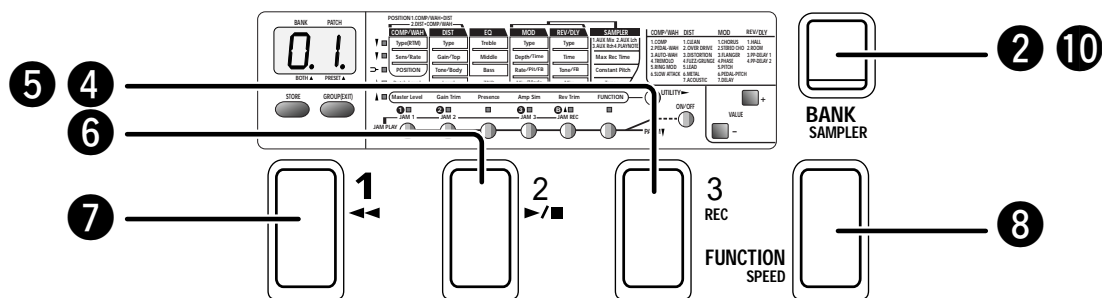
- 4 すべてのパラメーターを設定したら、GROUP / EXITキーを押して、プレイモードにもどってください。

この設定を保存しておきたいときは、任意のパッチを保存してください(11ページ)。

HINT サンプラー機能のパラメーターは、すべてのパッチに共通するグローバルパラメーターです。

サンプラー機能の操作

ここでは、AUX IN端子に接続したCDプレーヤーやカセットレコーダーなどのソースを録音する場合を例に挙げて、サンプラー機能の操作方法を説明します。



- 1** サンプラー機能の入力ソースとして1(AUX Mix)を選択してください。
設定方法は12ページをご参照ください。

- 2** プレイモードでBANK スイッチを踏み、そのまま踏み続けてください。
プレイモードでBANK スイッチを1秒間踏み続けると、サンプラー機能がオンになり、ディスプレイでは“r[”の表示が点滅します。

HINT サンプラー機能をオンにするには、この他にもつぎのような方法があります。

エディットモードで右端のパラメーター選択キーを押してSAMPLERモジュールを選択し、ON/OFFキーを使ってオンにする。

プレイモード/エディットモードで右端のパラメーター選択キーを1秒間以上押し続ける。

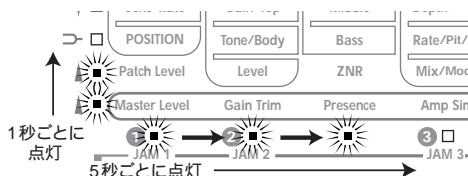
NOTE サンプラー機能、ジャムプレイ機能、MODモジュール+REV/DLYモジュールはそれぞれ同時には使用できません。

- 3** AUX IN端子に接続した入力ソースを再生してください。

NOTE 歪まない範囲でなるべく大きな音量になるようCDプレーヤーなどのボリュームを調節してください。

- 4** 録音を開始するタイミングでフットスイッチ3(REC)を踏んでください。

フットスイッチ3を踏んだ瞬間から録音が始まります。このとき、現在の録音時間はパラメーターLEDとモジュールLEDで確認できます。



- 5** 録音を終了するタイミングでフットスイッチ2を踏んでください。

フットスイッチ2を踏んだ瞬間に録音を終了し、ディスプレイの表示が“PL ”に変わって再生を開始

します。

- 6** 再生を停止するには、フットスイッチ2(▶/■)を踏んでください。

停止した状態で、もう一度フットスイッチ2を踏めば、先頭から再生を再開します。

- 7** 再生音を巻き戻したいときは、再生中にフットスイッチ1(◀◀)を踏んでください。

フットスイッチ1を踏んでいる間に、再生音が巻き戻されます。特定のフレーズを何度も聴きたいときに便利です。

- 8** 再生音のスピードを変えたいときは、FUNCTIONスイッチを押してください。

FUNCTIONスイッチを押すたびに、つぎのように再生スピードが変化していきます。このとき、ディスプレイで現在のスピードの値を確認できます。

元のスピード	1.0
半音1つ下 ~半音7つ下	94 89 84 79 75 71 67
1オクターブ下	50
2オクターブ下	25

HINT SAMPLERモジュールのピッチ補正機能がオフの場合は、上の表に従ってピッチが変化します。ピッチ補正機能がオンの場合は、再生スピードのみが変化し、ピッチは変化しません。

NOTE 録音ソースがPLAY NOTEの場合は再生スピードの変更はできません。

- 9** 録音をやり直したい場合は、操作**3**~**5**を繰り返してください。

- 10** サンプラーモードを抜けるには、BANK スイッチを踏み、そのまま踏み続けてください。

BANK スイッチを1秒間踏み続けると、2100がプレイモードに移行します。このとき、以前録音した内容は消去され、MODモジュール、REV/DLYモジュールが使用可能となります。

RTM機能を使う

RTM(リアルタイムモジュレーション)とは、演奏中にFUNCTIONスイッチまたはオプションのフットペダルFP01またはFP02を操作することで、エフェクトパラメーターやボリュームをリアルタイムで変化させる機能です。

1 FUNCTIONスイッチの機能をCt(Control)に設定してください。

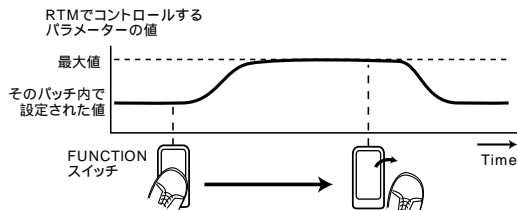
設定方法は8ページをご参照ください。

2 プレイモードで楽器を演奏しながら、FUNCTIONスイッチを踏んでください。

現在選ばれているパッチの設定に応じて、特定のエフェクトパラメーターやボリュームが変化します。FUNCTIONスイッチでコントロール可能な要素には、つぎのような種類があります。

COMP/WAHモジュールのリアルタイムコントロール

FUNCTIONスイッチの操作に応じて、COMP/WAHモジュールの特定のパラメーターの値が変化します。この効果は、COMP/WAHモジュールで、ディスプレイ左側に“c”と表示されるエフェクトタイプ(RTM制御が可能なエフェクトタイプ)が選択されている場合のみ有効です(15ページ)。なお、パラメーターの種類は、現在選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。



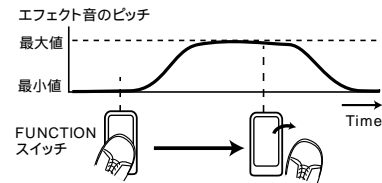
サウンドオンサウンド(下図参照)

FUNCTIONスイッチを使って、ディレイ音をループさせながら音を加えていく“サウンドオンサウンド機能”のオン/オフを切り替えます。この効果は、MODモジュールのエフェクトタイプとして“7”(DELAY)が選択され、FBパラメーターが“5.0”に設定されている場合のみ有効です(18ページ)。

FUNCTIONスイッチを踏み込んでいる間サウンドオンサウンド機能がオンとなり、その間の演奏がループ再生されているディレイ音に加わります。なお、ループ再生の間隔はTime(ディレイタイム)パラメーターで設定します。

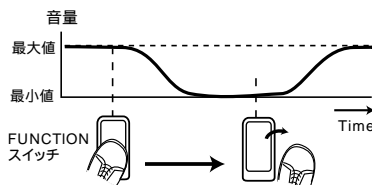
ペダルピッチシフター

FUNCTIONスイッチの操作に応じて、エフェクト音のピッチが変化する“ペダルピッチシフター”の効果です。この効果は、MODモジュールのエフェクトタイプとして“6”(PEDAL-PITCH)が選択されている場合のみ有効です(18ページ)。



ボリューム

上記のすべての効果が無効のときには、FUNCTIONスイッチの操作に応じてボリュームが変化します。



- ・ と の効果、または と の効果は、同時に使用できます。
- ・ 2100がバイパス状態のときには、自動的に の効果が利用できるようになります。



2100のCONTROL IN端子にFP01またはFP02が接続されているときは、FUNCTIONスイッチの機能がCt(Control)に設定されている場合でもFUNCTIONスイッチの操作は無効となります。

【サウンドオンサウンド】

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは2100のすべてのエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。

- * パラメーター名に(P)が付いたものはパッチパラメーター、(G)が付いたものはグローバルパラメーターです。パッチパラメーター/グローバルパラメーターは、個々のエフェクトモジュールのオン/オフとは無関係に、いつでも変更できます。
- * パラメーター名に(RTM)が付いたものは、そのエフェクトタイプが選ばれているときに、RTMコントロールが可能なパラメーターであることを示します。



エフェクトモジュールで選ばれたエフェクトタイプによっては、設定項目のないパラメーター()の部分が含まれている場合があります。同一モジュール内でパラメーターを切り替えるとき、このようなパラメーターはスキップされます。

COMP / WAH(コンプレッサー/ワウ)

コンプレッサーやワウなどのエフェクトタイプを含むモジュールです。パッチ全体の音量を調節するパッチレベル(パッチパラメーター)もこのモジュールで設定します。

Parameter 1	1 / c1 : COMP	2 / c2 : PEDAL-WAH	3 / c3 : AUTO-WAH	4 / c4 : TREMOLO	5 / c5 : RING MOD	6 / c6 : SLOW ATTACK
Parameter 2	Sens (RTM) A0 ~ A9, b0 ~ b9	Sens (RTM) 1 ~ 30	Sens (RTM) d0 ~ d9, U0 ~ U9	Rate (RTM) 1 ~ 30		
Parameter 3	POSITION 1, 2					
Parameter 4	Patch Level (P) 1 ~ 30					

● パラメーター 1 Type(RTM)

COMP / WAHモジュールで使用するエフェクトタイプを選択します。選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター2の内容が変化します。また、数値の前に“c”が付いたエフェクトタイプを選べば、パラメーター2をRTMでコントロールできます。

- タイプ: 1 / c1 COMP(コンプレッサー)
- タイプ: 2 / c2 PEDAL-WAH(ペダルワウ)
- タイプ: 3 / c3 AUTO-WAH(オートワウ)
- タイプ: 4 / c4 TREMOLO(トレモロ)
- タイプ: 5 / c5 RING MOD
(リングモジュレーター)
- タイプ: 6 / c6 SLOW ATTACK
(スローアタック)

タイプ: 1 / c1 COMP(コンプレッサー)
アタック部分を押しさえ、レベルを均一に揃えるエフェクトです。“c1”を選んだときは、パラメーター2をRTMで制御できます。

パラメーター2 Sens(RTM)
コンプレッション効果の深さと効果がかかるまでの速さを設定します。左側のアルファベット“b”のタイプの方がコンプレッション効果が速くかかります。また右側の数字で深さを設定します。RTMは同じ“A”または“b”のタイプの中で効果の深さをコントロールします。

タイプ: 2 / c2 PEDAL-WAH(ペダルワウ)
“2”を選んだときは、中音域が持ち上がった独特の音色が

得られます。“c2”を選んだときは、FUNCTIONスイッチやオプションのフットペダルFP01またはFP02をワウペダルとして利用できます。

パラメーター2 Sens(RTM)
ワウ効果で強調される周波数を設定します。

タイプ: 3 / c3 AUTO-WAH(オートワウ)
弦を弾く強さに応じて自動的にワウ効果が得られるエフェクトです。“c3”を選んだときは、パラメーター2をRTMで制御できます。

パラメーター2 Sens(RTM)
オートワウ効果の感度と、強調される周波数が変化する方向を設定します。“d0”~“d9”の範囲では下方向、“U0”~“U9”の範囲では上方向に周波数が移動します。また、右側の数値で感度を設定します。RTMは同じ変化方向の中で感度をコントロールします。

タイプ: 4 / c4 TREMOLO(トレモロ)
音量を周期的に変化させて音を揺らすトレモロエフェクトです。“c4”を選んだときは、パラメーター2をRTMで制御できます。

パラメーター2 Rate(RTM)
トレモロ効果の速さを設定します。

タイプ: 5 / c5 RING MOD
(リングモジュレーター)
金属的な音を作り出すリングモジュレーターです。“c5”を選んだときは、パラメーター2をRTMで制御できます。

パラメーター2 Rate(RTM)
変調周波数を設定します。

タイプ: 6 / c6 SLOW ATTACK

(スローアタック)

1音1音の立ち上がりを遅くしてバイオリン奏法を再現するエフェクトです。“c6”を選んだときは、パラメーター2をRTMで制御できます。

パラメーター2 Rate(RTM)

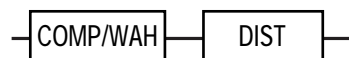
立ち上がりの速さを設定します。

エフェクトタイプ1～6、c1～c6に共通のパラメーター

パラメーター3 POSITION(ポジション)

COMP / WAHエフェクトモジュールとDISTエフェクトモジュールを接続する順番を設定します。

1: COMP / WAHエフェクトモジュールの後にDISTエフェクトモジュールを接続します。



2: DISTエフェクトモジュールの後にCOMP / WAHエフェクトモジュールを接続します。



パラメーター4 Patch Level(P)

パッチ全体の音量を調節するパッチパラメーターです。

▲ DIST(ディストーション)

ディストーションやオーバードライブなど、歪み系のエフェクトタイプを含むモジュールです。

Parameter 1	1A / 1b : CLEAN	2A / 2b : OVER DRIVE	3A / 3b : DISTORTION	4A / 4b : FUZZ/GRUNGE	5A / 5b : LEAD	6A / 6b : METAL	7 : ACOUSTIC
Parameter 2				Gain 1~30			Top 1~10
Parameter 3	Tone 0~10			Tone 0~10			Body 1~10
Parameter 4				Level 1~16			

● パラメーター1

DISTエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の7種類から選択します。選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター2～3の内容が変化します。また、1～6のエフェクトタイプには、効果の異なるA/B 2種類のバリエーションが用意されています。

タイプ: 1A / 1b CLEAN(クリーン)

タイプ: 2A / 2b OVER DRIVE(オーバードライブ)

タイプ: 3A / 3b DISTORTION(ディストーション)

タイプ: 4A / 4b FUZZ / GRUNGE
(ファズ/グランジ)

タイプ: 5A / 5b LEAD(リード)

タイプ: 6A / 6b METAL(メタル)

タイプ: 7 ACOUSTIC(アコースティック)

タイプ: 1A / 1b CLEAN(クリーン)

クリーンサウンドのエフェクトタイプです。

1A(FAT CLEAN): 中低域を強調した腰のあるサウンドです。

1b(BRIGHT CLEAN): 高音域が強調された張りのあるサウンドです。

パラメーター3 Tone

高音域の音質を調節します。

タイプ: 2A / 2b OVER DRIVE

(オーバードライブ)

オーバードライブのエフェクトタイプです。

2A(VINTAGE OD): ビンテージアンプ風のサウンドです。

2b(OVER DRIVE): 芯と粘りのあるサウンドです。

パラメーター2 Gain

歪みの量を設定します。

パラメーター3 Tone

高音域の音質を調節します。

タイプ: 3A / 3b DISTORTION

(ディストーション)

ディストーションのエフェクトタイプです。

3A(VINTAGE DIST): からっとした歪みのディストーションです。

3b(DISTORTION): ウェットなサウンドのディストーションです。

パラメーター2 Gain

パラメーター3 Tone

タイプ: 4A / 4b FUZZ/GRUNGE

(ファズ/グランジ)

ワイルドな歪みが得られるファズ系エフェクトタイプです。

4A(FUZZ): 60年代風のレトロなファズトーンです。

4b(GRUNGE): 刺激的なサウンドの現代風ファズです。

パラメーター2 Gain

パラメーター3 Tone

タイプ: 5A / 5b LEAD(リード)

リードギターに最適なエフェクトタイプです。

5A(LEAD): 中音域の抜けがよいリード向きサウンドです。

5b(VINTAGE LEAD): 芯の太いビンテージアンプ風のサウンドです。

パラメーター2 Gain

パラメーター3 Tone

タイプ: 6A / 6b METAL(メタル)
 ヘビーメタル系に最適なエフェクトタイプです。
 6A(METAL): ドンシャリの現代風メタルサウンドです。
 6b(STACK METAL): 大型アンプをフルドライブさせたようなパワーのあるサウンドです。

パラメーター2 Gain

パラメーター3 Tone

タイプ: 7 ACOUSTIC(アコースティック)
 エリクトリックギターをアコースティックギター風の音色に

変化させるエフェクトタイプです。

パラメーター2 Top

アコースティックギター特有の弦の響きを強調させる高音域を調節します。

パラメーター3 Body

胴鳴りの響きを強調させる低音域を調節します。

エフェクトタイプ1~7に共通のパラメーター

パラメーター4 Level

モジュールの出力レベルを設定します。

EQ(イコライザー)

高音域、中音域、低音域を個別にブースト/カットできるイコライザーです。ZNRの設定(パッチパラメーター)もこのモジュールで行ないます。

Parameter 1	Treble - 12 ~ 12
Parameter 2	Middle - 12 ~ 12
Parameter 3	Bass - 12 ~ 12
Parameter 4	ZNR (P) oF, 1 ~ 10

パラメーター1 Treble

高音域をブースト/カットします。DISTモジュールがクリン系のエフェクトタイプのとくと、歪み系のエフェク

トタイプのとくときは、ブースト/カットされる帯域が変化します。

パラメーター2 Middle

中音域をブースト/カットします。

パラメーター3 Bass

低音域をブースト/カットします。

パラメーター4 ZNR (P)

ZNR(ズームノイズリダクション)の感度を設定するパッチパラメーターです。音の消え方が不自然にならない範囲で、なるべく大きい数値にしてください。"oF"(オフ)のときには、ZNRが無効になります。

MOD(モジュレーション)

コーラスやペダルピッチシフターなどのエフェクトタイプを含む、モジュレーション系エフェクトモジュールです。

Parameter 1	1: CHORUS	2: STEREO CHO	3: FLANGER	4: PHASE	5: PITCH	6: PEDAL-PITCH (RTM)	7: DELAY
Parameter 2	Depth 0 ~ 10						Time 1 ~ 99, 1.0 ~ 6.0
Parameter 3	Rate 1 ~ 50				Pit - 12 ~ dt ~ 12		FB (RTM) 0 ~ 10, S.o
Parameter 4	Mix 0 ~ 30	Mode A0 ~ A9, b0 ~ b9	Mode A0 ~ A9, b0 ~ b9	Mix 0 ~ 30	Mode 1 ~ 16	Mix 0 ~ 30	

●パラメーター1

MODエフェクトモジュールで使用するエフェクトタイプを次の7種類から選択します。選択したエフェクトタイプに応じて、パラメーター2~3の内容が変化します。

タイプ: 1 CHORUS(コーラス)

タイプ: 2 STEREO CHO(ステレオコーラス)

タイプ: 3 FLANGER(フランジャー)

タイプ: 4 PHASE(フェイザー)

タイプ: 5 PITCH(ピッチシフター)

タイプ: 6 PEDAL-PITCH(ペダルピッチシフター)

タイプ: 7 DELAY(ディレイ)

タイプ: 1 CHORUS(コーラス)

厚みのあるサウンドが得られるモノラルコーラスです。

パラメーター2 Depth

コーラス効果の深さを設定します。

パラメーター3 Rate

変調の速度を設定します。

パラメーター4 Mix

エフェクト音のミックス量を設定します。

タイプ: 2 STEREO CHO
(ステレオコーラス)

空間的な広がり得られるステレオ仕様のコーラスです。

パラメーター2 Depth

パラメーター3 Rate

パラメーター4 Mix

タイプ: 3 FLANGER(フランジャー)
 ジェット効果のようなクセのあるウネリが得られるフラン
 ジャーエフェクトです。

パラメーター2 Depth

パラメーター3 Rate

パラメーター4 Mode

フランジャーのプリディレイタイムとフィードバック量を
 設定します。“A0”～“A9”の範囲ではプリディレイタイ
 ムが短く、“b0”～“b9”の範囲ではプリディレイタイムが
 長くなります。また、右側の数値でフィードバック量を設
 定します。

タイプ: 4 PHASE(フェイザー)

位相を周期的にずらしたエフェクト音を原音に加え、サウ
 ンドにうねりを与えるフェイザーエフェクトです。

パラメーター2 Depth

パラメーター3 Rate

パラメーター4 Mode

フェイザーの段数とレゾナンス量を設定します。“A0”～
 “A9”の範囲では4段フェイザー、“b0”～“b9”の範囲で
 はきめの細かい18段フェイザーとなります。また、右側の
 数値でクセを強調するレゾナンスの量を設定します。

タイプ: 5 PITCH(ピッチシフター)

エフェクト音のピッチを上下1オクターブの範囲でシフトで
 きるエフェクトタイプです。

パラメーター3 Pit

ピッチシフトする上下の変化幅を半音単位で設定します。

パラメーター4 Mix

エフェクト音のミックスバランスを設定します。値15で
 1:1、値30でピッチシフト音のみとなります。

タイプ: 6 PEDAL-PITCH



(ペダルピッチシフター)

FUNCTIONスイッチやオプションのフットペダルFP01ま
 たはFP02をペダルピッチシフターとして利用するための
 エフェクトタイプです。

パラメーター4 Mode

ピッチシフトの方法を16種類のモードから選びます。

FUNCTIONスイッチやFP01またはFP02でピッチをコ
 ントロールするときの、ピッチの最小値や最大値はモード
 により異なります。

モード	踏み上げ 	踏み込み 
1:	-100セント	ドライ
2:	ドライ	-100セント
3:	ダブルリング	デチューン+ドライ
4:	デチューン+ドライ	ダブルリング
5:	0セント	+1オクターブ
6:	+1オクターブ	0セント
7:	0セント	-2オクターブ
8:	-2オクターブ	0セント
9:	-1オクターブ+ドライ	+1オクターブ+ドライ
10:	+1オクターブ+ドライ	-1オクターブ+ドライ
11:	-700セント+ドライ	+500セント+ドライ
12:	+500セント+ドライ	-700セント+ドライ
13:	-(0Hz)+ドライ	+1オクターブ
14:	+1オクターブ	-(0Hz)+ドライ
15:	-(0Hz)+ドライ	+1オクターブ+ドライ
16:	+1オクターブ+ドライ	-(0Hz)+ドライ

タイプ: 7 DELAY(ディレイ)

最高6秒間のディレイタイムが得られるディレイエフェク
 トです。

パラメーター2 Time

ディレイタイムを設定します。“1”(10msec)～“99”
 (990msec)の範囲では10msec単位、“1.0”(1秒)～
 “6.0”(6秒)範囲では100msec単位で設定できます。

パラメーター3 FB(RTM)

ディレイのフィードバック量を設定します。また、“S.o”
 に設定したときは、FUNCTIONスイッチまたはオプショ
 ンのフットペダルFP01またはFP02を使って“サウンド
 オンサウンド機能”が利用できます(14ページ)

パラメーター4 Mix

エフェクト音のミックス量を設定します。

REV / DLY(リバーブ/ディレイ)

リバーブやピンポンディレイを含むエフェクトモジュールです。

Parameter 1	1: HALL	2: ROOM	3: PP-DELAY1	4: PP-DELAY2
Parameter 2	Time 1~30		Time 1~1.0	
Parameter 3	Tone 0~10		FB 0~10	
Parameter 4	Mix 0~30			

●パラメーター1

REV / DLYエフェクトモジュールで使用するエフェクトタ
 イプを次の4種類から選択します。選択したエフェクトタ
 イプに応じて、パラメーター2~3の内容が変化します。

タイプ: 1 HALL(ホールリバーブ)

タイプ: 2 ROOM(ルームリバーブ)

タイプ: 3 PP-DELAY1(ピンポンディレイ1)

タイプ: 4 PP-DELAY2(ピンボンディレイ2)

タイプ: 1 HALL(ホールリバーブ)

コンサートホールの残響をシミュレートした、暖かみのある響きのリバーブエフェクトです。

パラメーター2 Time

残響の長さ(リバーブタイム)を設定します。

パラメーター3 Tone

エフェクト音の高音域を調節します。

タイプ: 2 ROOM(ルームリバーブ)

部屋の残響をシミュレートした、きらびやかな響きのリバーブエフェクトです。

パラメーター2 Time

パラメーター3 Tone

タイプ: 3 PP-DELAY1(ピンボンディレイ1)

ディレイ音が左右に飛び交うピンボンディレイエフェクト

です。

パラメーター2 Time

ディレイタイムを10msec単位で設定します。設定範囲は1(10msec)~1.0(1秒)です。

パラメーター3 FB

ディレイのフィードバック量を設定します。

タイプ: 4 PP-DELAY2(ピンボンディレイ2)

最大10秒ものロングディレイが得られるピンボンディレイエフェクトです。

パラメーター2 Time

ディレイタイムを100msec単位で設定します。設定範囲は1(100msec)~1.0(10秒)

パラメーター3 FB

エフェクトタイプ1~4に共通のパラメーター

パラメーター4 Mix

エフェクト音をミックスする量を設定します。

SAMPLER(サンプラー)

2100のサンプラー機能(12ページ)に関する基本設定を行ないます。この機能に含まれるパラメーターは、すべてのパッチに共通して働くグローバルパラメーターです。

Parameter 1	1.AUX Mix 2. AUX Lch 3.AUX Rch 4.PLAYNOTE (G)
Parameter 2	MAX Rec Time (G) 16, 32
Parameter 3	Constant Pitch (G) on, of
Parameter 4	Tone (G) - 10 ~ 10

録音時に有効な
パラメーター

再生時に有効な
パラメーター

各パラメーターの詳細は、12ページをご参照ください。



エディットモードでSAMPLER機能をオンにすると、2100が録音待機状態となります。このため、各パラメーターの設定はSAMPLER機能がオフの状態のときに行なってください。

その他のグローバルパラメーター

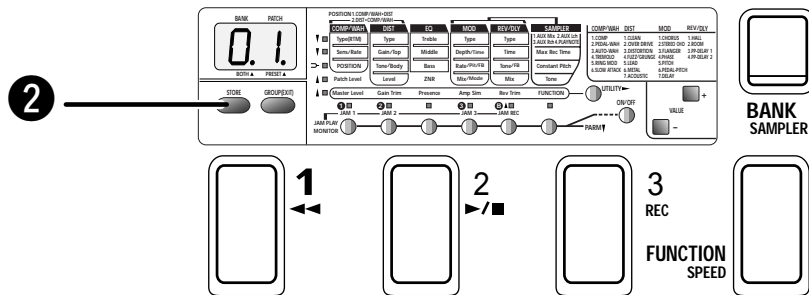
2100のフロントパネルに印刷されたパラメーターリストの最下段には、すべてのパッチに共通するグローバルパラメーターが並んでいます。これらのグローバルパラメーターをエディットするときは、UTILITYキーを使って目的のパラメーターを選びます。

Master Level 1 ~ 30	Gain Trim 1 ~ 10	Presence -12 ~ 12	Amp Sim of, Co, bC, St	Rev Trim 1 ~ 10	FUNCTION bd, Mn, Ct, JP
------------------------	---------------------	----------------------	---------------------------	--------------------	----------------------------

各パラメーターの詳細は、5、8~9ページをご参照ください。

2100を工場出荷時の状態に戻す

オールイニシャライズ/ファクトリーリコールは、2100を工場出荷時の状態にもどす特殊モードです。オールイニシャライズはUSERグループのすべてのパッチとグローバルパラメーターを工場出荷時の設定にもどします。また、ファクトリーリコールは、USERグループの特定のパッチのみを工場出荷時の設定にもどします。



- 1 STOREキーを押しながら2100の電源をオンにしてください。
ディスプレイに“RL”と表示されます。

オールイニシャライズを実行する場合 このままつぎの操作に進んでください。

ファクトリーリコールを実行する場合 BANKスイッチとフットスイッチ1～3を使って、工場出荷時の設定にもどしたいパッチ (USERグループ)

を選んでください。

- 2 もう一度STOREキーを押してください。

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

NOTE オールイニシャライズを実行すると、ユーザーが保存したパッチはすべて消去されますのでご注意ください。オールイニシャライズ/ファクトリーリコールを中断するには、操作②の前にGROUP/EXITキーを押してください。

故障かな？ と思う前に

症状	確認	対策
音がでない、非常に小さい	・ACアダプターが正しく接続されて電源がオンされていますか？	→ 「接続しましょう」のページに従って、電源をオンしてください。
	・INPUT端子とギター、OUTPUT端子とアンプが正しく接続されていますか？	→ 「接続しましょう」のページに従って、接続してください。
	・ご使用のシールドケーブルは正常ですか？	→ シールドケーブルを交換してみてください。
	・接続されているアンプの電源はオンされていますか？	→ アンプの電源をオンしてください。
	・ギターやアンプのボリュームは適切ですか？	→ 適切な音量になるように調節してください。
	・ミュート状態になっていませんか？	→ ミュート状態を解除してください。
	・マスターレベルが下がっていませんか？	→ マスターレベルを調節してください(5ページ)。
AUX端子に接続したCDなどの音がでない	・CDプレーヤーなどの出力音量は正しく設定されていますか？	→ 正しく設定してください。
パッチが切り替わらない	・マニュアルモードになっていませんか？	→ FUNCTIONスイッチを押して、プレイモードにもどってください。
	・ストア待機状態やオールイニシャライズ待機状態になっていませんか？	→ STOREキーを押して動作を実行させるか、GROUP/EXITキーを押して待機状態から抜け、プレイモードにもどってください。

2100 製品仕様

エフェクトプログラム	33種類(31エフェクトタイプ+アンプシミュレーター+ZNR)
エフェクトモジュール	5モジュール+アンプシミュレーター+ZNR
サンプラー機能	32 / 16 秒録音時間選択可能 再生速度可変機能 再生ピッチ可変機能 サンプラー入力ソース選択可能 (AUX IN: Mixed / Lch / Rch) (ギターイン: PLAYNOTE)

< MODおよびREV / DLYモジュールの併用不可 >

パッチメモリー	USER 10バンク×3 = 30(書き換え、保存可能) PRESET 10バンク×3 = 30 合計 60パッチ
サンプリング周波数	31.25kHz
A / D変換	20ビット 64倍オーバーサンプリング
D / A変換	20ビット 128倍オーバーサンプリング
DSP	ZOOMオリジナル ZFx - 2
インプット	ギターインプット 標準モノラルフォーンジャック (定格入力レベル = - 20dBm / 入力インピーダンス = 470k)
AUX IN	ミニフォーンジャック / ステレオ(入力インピーダンス = 10k)
アウトプット	ライン / ヘッドフォン兼用アウト 標準ステレオフォーンジャック (最大出力レベル = + 6dBm / 出力負荷インピーダンス = 10k 以上時)
コントロール端子	オプション FP01またはFP02接続端子
ディスプレイ	2桁7セグメントLEDディスプレイ
電源	DC9V センターマイナス300mA (専用ACアダプター付属)
外形寸法	276(W) × 145(D) × 40(H)mm
重量	550g

0dBm = 0.775Vrms

製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

安全上のご注意

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



警告

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



注意

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

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意く
ださい。



電源について

警告

2100の電源には付属のACアダプターを使用します。
これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や
誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で、
2100をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い
店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

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



使用環境について

注意

2100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

注意

2100は精密機器ですので、フットスイッチ以外のスイッチ
類は足で踏むなど無理な力を加えないようにしてください。
必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃
は故障の原因となります。



接続ケーブルと入出力ジャックについて

注意

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
フしてから行ってください。本製品を移動するときは、
必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから
行ってください。



改造について

注意

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

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

2100は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部から
の電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受け
やすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると
影響が出る場合があります。そのような場合は、2100と影響す
る機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、2100も含めて、電波障害による
誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。
ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それ
でも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてくだ
さい。
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなど
の溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて
電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。
「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様の
お名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズーム
サービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

2100の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご
購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。万
一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で
修理いたしますのでお買い上げの販売店に保証書を提示して修理
をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適當なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が 不適當であ
った場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃によ
る故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災(地震、落雷、津波など)
によって生じた故障の場合。
8. 消耗品(電池など)を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を
持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必
ず参照しやすいところに保管してください。

ZOOM[®]
CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183-0022 東京都府中市宮西町2-10-2 ノアビル1階 TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115