

目次

はじめに.....	1	その他の機能.....	22
各部の名称.....	2	FS01 を使ったコントロール (マニュアルモード).....	22
フロントパネル.....	2	FP01 を使ったコントロール.....	24
リアパネル.....	2	アンプシミュレーターを使う.....	25
接続しましょう.....	3	3030 を工場出荷時の状態にもどす (オールイニシャライズ).....	26
演奏前の準備.....	3	エフェクトタイプとパラメーター.....	27
3030 のご紹介.....	4	エフェクトモジュール1： COMP (コンプレッサー).....	27
3030 の全体像.....	4	エフェクトモジュール2： EQ1/WAH (イコライザー1 / ワウ)....	27
パッチについて.....	5	エフェクトモジュール3： DIST (ディストーション).....	28
3030 のモードについて.....	5	エフェクトモジュール4： EQ2 (イコライザー2).....	29
パッチを聴いてみましょう (プレイモードの操作).....	6	エフェクトモジュール5： EFF1 (エフェクト1).....	29
プレイモードのパネル表示.....	6	エフェクトモジュール5： SFX (スペシャルエフェクト).....	32
パッチを選ぶ.....	7	エフェクトモジュール6： EFF2 (エフェクト2).....	33
マスターボリュームを調節する.....	8	エフェクトモジュール7： REVERB (リバース).....	34
エフェクト音を一時的にオフにし 原音を出力する (バイパス機能).....	9	トータルパラメーター (TOTAL).....	35
原音とエフェクト音を一時的にオフにし、 無音状態にする (ミュート機能).....	10	故障かな？ まず、次の項目を確認してください..	36
ギターをチューニングする (オートチューナー機能).....	11	仕様.....	37
チューナーの基準ピッチを調節する (キャリブレーション調節).....	12	安全上のご注意 / 使用上のご注意	
パッチの音色を変更する (エディットモードの操作).....	13		
エディットモードとプレイモードを 切り替えるには.....	13		
エディットモードのパネル表示.....	14		
エフェクトモジュールのオン / オフを 切り替える.....	15		
エフェクトのパラメーターの設定を 変更する.....	16		
ディレイタイムをフットスイッチで 設定する (タップ入力).....	17		
パッチを保存する.....	19		
EXP/VOL ペダルによる コントロール.....	20		

はじめに

このたびは、ズームプレーヤー 3030（以下“3030”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。3030 はつぎのような特長を備えたマルチエフェクターです。

32 種類の多彩な単体エフェクトを内蔵、加えてアンプシミュレーターや、ノイズリダクション（ZNR）まで装備されています。最大 7 種類のエフェクトを自由に組み合わせられます。

プリセット 28 種類 + ユーザーメモリー 28 種類 = 合計 56 種類のパッチの中から切り替えて使用できます。

本体と一体化されたエクスプレッション / ボリュームペダルを装備。ボリュームやエフェクトの特定の要素をリアルタイムに変化させることができます。また、オプションのフットペダル FP01 を併用すれば、ボリュームとエフェクトの要素を同時に操作することも可能となります。

演奏するスケールに合わせたインテリジェントなピッチシフトをする HPS（ハーモナイズド ピッチシフター）を内蔵。

エフェクトの並び順序や、シリアル / パラレル接続などコネクション（エフェクトの接続パターン）を変えることが可能です。

3 種類のアンプシミュレーターにより、オーディオスピーカーや、ヘッドフォンでのモニターでも迫力あるギターアンプサウンドが得られます。

ギター用オートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも簡単にチューニングできます。

ディストーションにはアナログ回路を採用。音痩せのない自然なサスティーンやディストーションが得られます。

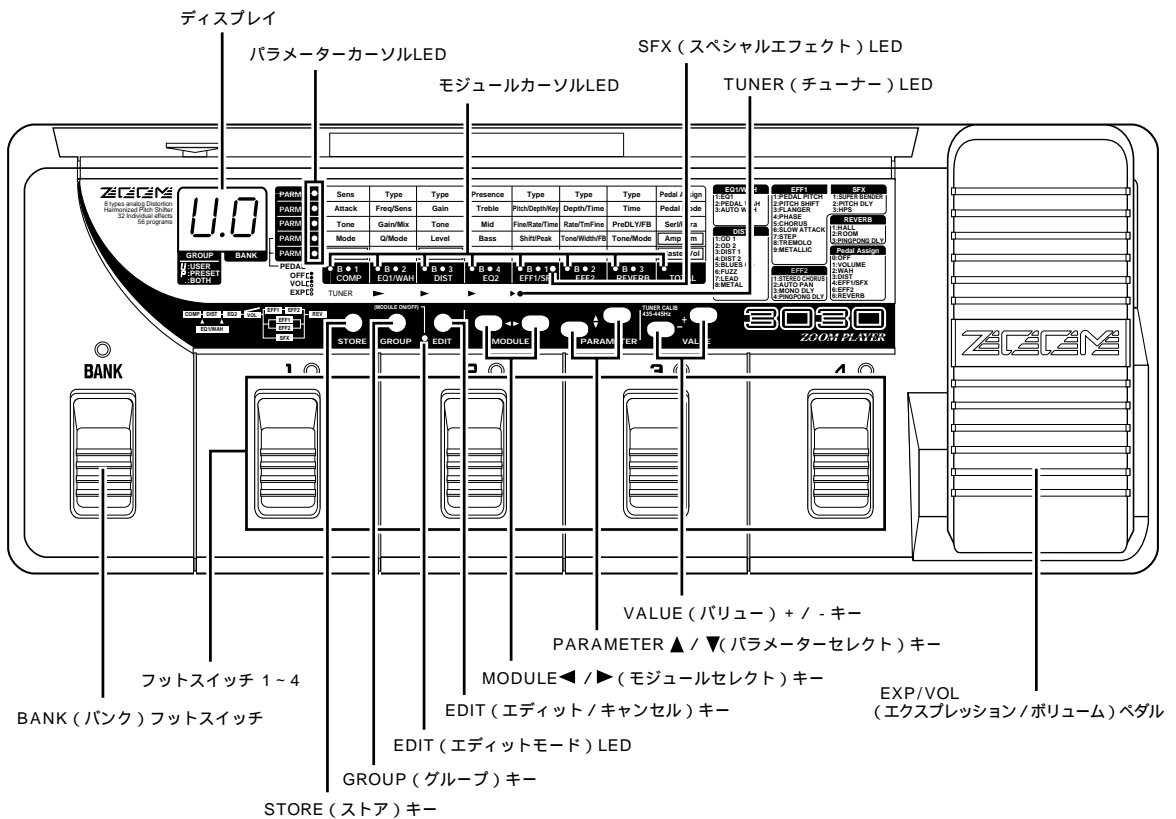
オプションのフットスイッチ FS01 を使うことにより、演奏中に足の操作だけで単体エフェクトをオン / オフするモードに切り替えられます。

ディレイタイムを演奏時のテンポに合わせて瞬時に変えられるタップ入力ができます。

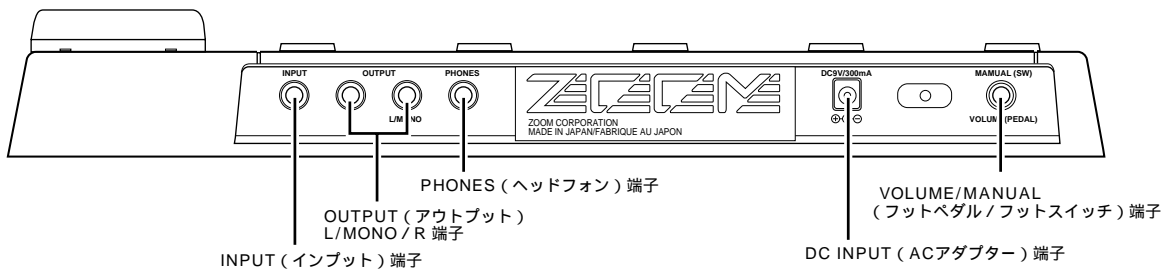
3030 の機能をよく理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

各部の名称

フロントパネル

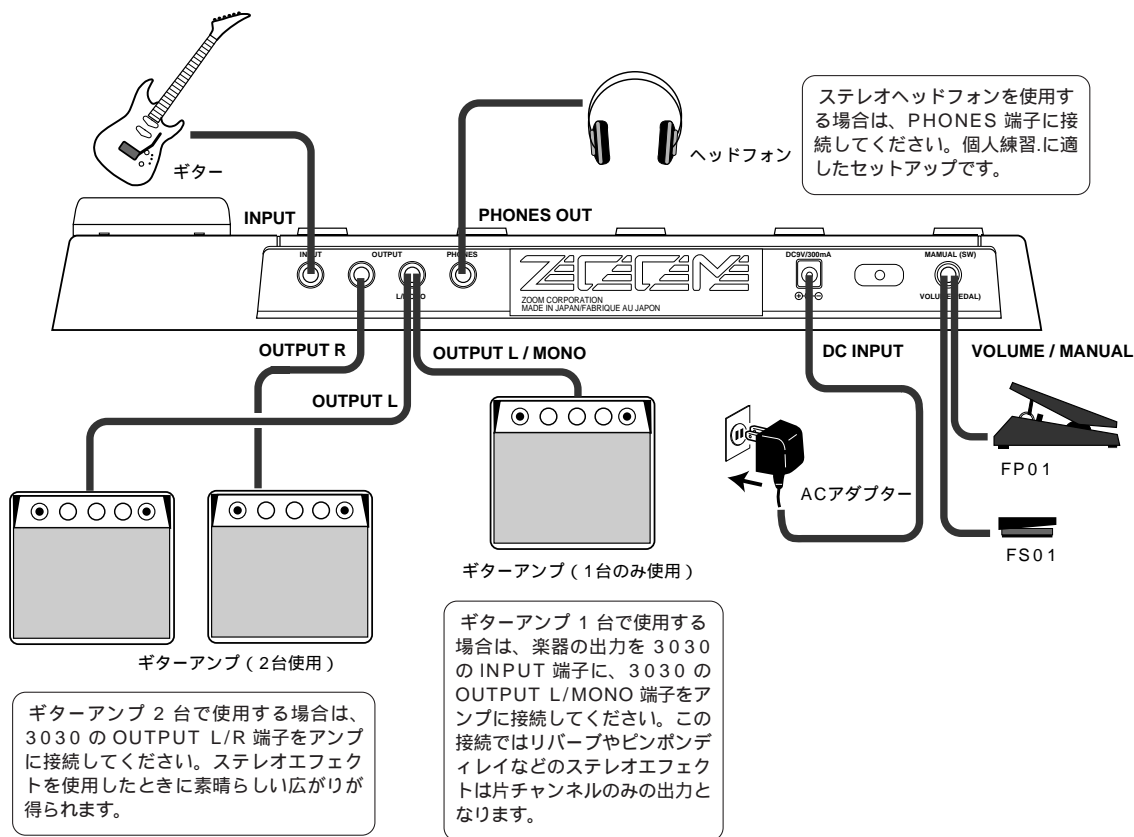


リアパネル



接続しましょう

接続しましょう



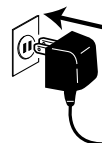
演奏前の準備

接続が済んだら、つぎの操作で音量を調節します。

1 アンプの電源を切り、ボリュームを最小にしぼった状態で 3030 を楽器やアンプと正しく接続してください。

2 3030 の電源をオンにしてください。

DC INPUT 端子に付属の AC アダプターを接続します。
AC アダプターをコンセントに差し込むと、3030 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。

楽器を弾きながら楽器やアンプのボリュームを適切な音量に調節しましょう。

3030 のご紹介

3030 の全体像

3030 は、7 系統のエフェクトモジュール（エフェクトのブロック）から構成されたマルチエフェクターです。エフェクトモジュールの 1 つ 1 つは、コンパクトエフェクターと同じように単体エフェクトとして働きます。つまり、3030 全体では、7 種類のコンパクトエフェクターを接続したのと同じように機能すると考えていいでしょう。

コンパクトエフェクターには、効果の種類や深さを調節するノブがついていますね。同じように、エフェクトモジュールも効果の種類や深さを決定するパラメーターから構成されています。

ここで、3030 のフロントパネルを見てみましょう。パネル上のリストの横列（COMP ~ REVERB）はエフェクトモジュールを表わしています。

また、縦列（PARM1 ~ 5）はそれぞれのエフェクトモジュールを構成するパラメーターを表わしています。

パラメーター	PARM 1 ●	Sens	Type	Type	Presence	Type	Type	Type	Pedal Assign
	PARM 2 ●	Attack	Freq/Sens	Gain	Treble	Pitch/Depth/Key	Depth/Time	Time	Pedal Mode
	PARM 3 ●	Tone	Gain/Mix	Tone	Mid	Fine/Rate/Time	Rate/TmFine	PreDLY/FB	Ser/Para
	PARM 4 ●	Mode	Q/Mode	Level	Bass	Shift/Peak	Tone/Width/FB	Tone/Mode	Amp Sim
	PARM 5 ●	Patch Level	Position	ZNR	Level	Mix/Bal/Mode	Bal/Clip	Mix	Master Vol
	● B ● 1 COMP	● B ● 2 EQ1/WAH	● B ● 3 DIST	● B ● 4 EQ2	● B ● 1 EFF1/SFX	● B ● 2 EFF2	● B ● 3 REVERB	● TOTAL	

エフェクトモジュール

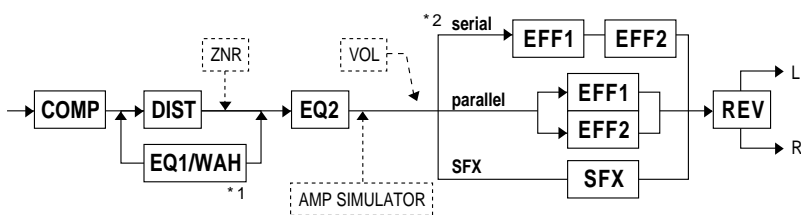
3030 のエフェクトモジュールには、つぎの種類があります。

- COMP コンプレッサー
- EQ1/WAH コネクション変更が可能で積極的な音色作りを行なうイコライザーやワウ系エフェクト（エフェクト 3 タイプ）
- DIST アナログ回路による歪み系エフェクト（エフェクト 8 タイプ）
- EQ2 基本的な音色を上げるためのイコライザー
- EFF1/SFX ピッチシフト、フランジャーなどピッチや音色を変化させるモジュレーション系エフェクト（エフェクト 9 タイプ）と、SFX 系（特殊効果）エフェクト（エフェクト 3 タイプ）
- EFF2 ステレオコーラスやディレイなどの空間系ステレオエフェクト（エフェクト 4 タイプ）
- REVERB 音に残響音を加える響き系エフェクト（エフェクト 3 タイプ）

HINT リスト横列の右側にある TOTAL はエフェクトモジュールではなく、ペダルの機能やエフェクトモジュールの接続方法などを設定するパラメーターが集められています。

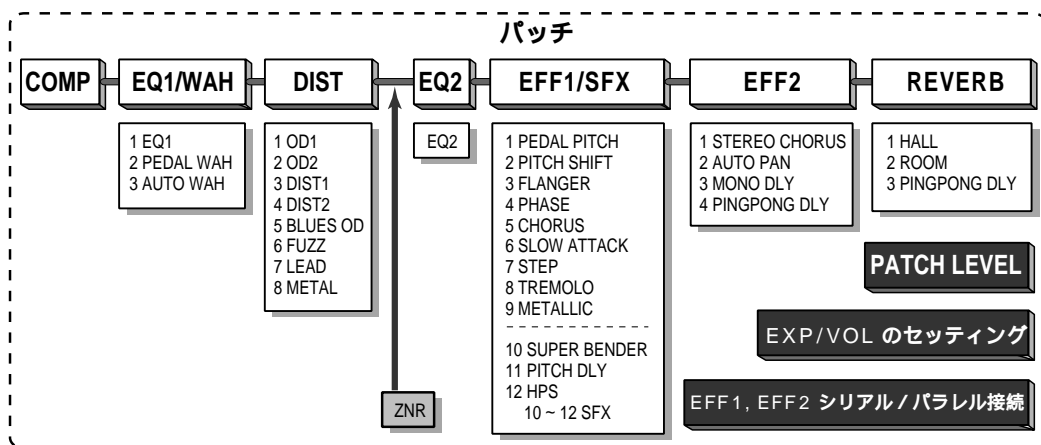
ほとんどのエフェクトモジュールには、効果の異なるバリエーションが数種類ずつ含まれています。これらのバリエーションを「エフェクトタイプ」と呼びます。それぞれのエフェクトモジュールでは、エフェクトタイプを 1 つだけ選択することができます。

つぎの図は、3030 内部での信号の流れと、各エフェクトモジュールで選択可能なエフェクトタイプを表わしています。



*1 EQ1/WAH エフェクトモジュールは、DIST エフェクトモジュールの前または後に配置させることができます。

*2 EFF1 と EFF2 のエフェクトモジュールの接続方法には、直列につなぐ方法と並列につなぐ方法があります。また、EFF1 のエフェクトモジュールで SFX 系のエフェクトタイプを選んだ場合、EFF2 が強制的にオフになります。



パッチについて

3030 内部のセッティングは、「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 系統のエフェクトモジュールを組み合わせ、それぞれのエフェクトモジュールを構成する要素（これをパラメーターと呼びます）を細かく設定したセッティングに、パッチレベルのセッティング、EXP/VOL ペダルのセッティング、EFF1、EFF2 の接続方法を加えたものです。上の図では、点線で囲まれた部分がパッチに相当します。

3030 のパッチを保存する場所として、ユーザーが自由に書き換えできる USER（ユーザー）と、読み出し専用の PRESET（プリセット）という 2 種類の「グループ」があり、それぞれ 28 種類ずつ、合計 56 種類のパッチが保存されています。3030 を使用する場合は、パネル上のフットスイッチを使って、これらのパッチを瞬時に呼び出すことができます。また、パッチを構成するパラメーターを調節し、USER のグループに保存し直すことも可能です。

3030 では、パッチを 4 つ 1 組で呼び出し、フットスイッチを使ってパッチを切り替えます。この 4 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 ~ 6 のバンクがあります。パッチを選ぶときは、まずバンクナンバーを切り替えてからパッチを選択します。

3030 のモードについて

3030 の働きは、目的別に大きく 3 種類の機能に分けることができます。これらの機能を「モード」と呼びます。3030 のモードには、つぎの種類があります。

プレイモード「パッチ（セッティング）を選んで、エフェクトを使用して演奏」
パッチを選んで、エフェクトを使った演奏をするモードです。エフェクト音を一時的にオフにしたり、楽器をチューニングする機能も、このモードから利用できます。

エディット（マニュアル）モード「エフェクト音色パラメーターの変更 / エフェクトモジュールの個別オン / オフ」

現在選んでいるパッチに含まれるエフェクトモジュールのパラメーターをエディット（編集）するモードです。また、このモードはフロントパネルの BANK フットスイッチとフットスイッチ 1 ~ 4 を使って演奏中にエフェクトモジュールのオン / オフを切り替えるマニュアルモードとしても使えます。

特殊モード

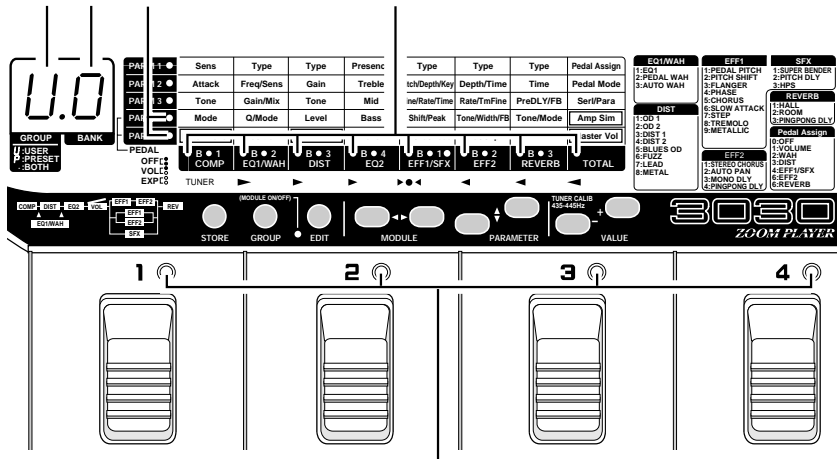
3030 を工場出荷時の初期設定にもどす特殊な機能です。

パッチを聴いてみましょう(プレイモードの操作)

プレイモードはパッチを選択して演奏するためのモードです。3030の電源を入れると、自動的にプレイモードとなり、USER グループの BANK0 のパッチナンバー 1 が選ばれます。

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、つぎのような情報が表示されます。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

グループ

現在選ばれているグループの種類が、ディスプレイの GROUP の欄に表示されます。

バンクナンバー

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

パッチナンバー

現在選ばれているパッチナンバーに対応する、フットスイッチ 1 ~ 4 の LED が点灯します。

エフェクトモジュールのオン / オフ

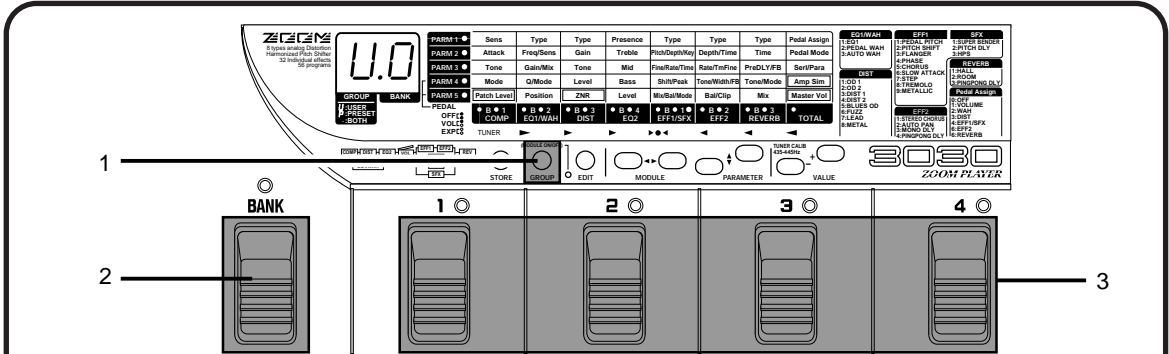
現在選ばれているパッチ内でオンされているエフェクトモジュールは、パネル上のモジュールカーソル LED が点灯します。

EXP/VOL ペダルの機能

現在選ばれているパッチ内で EXP/VOL ペダルが割り当てられている機能が、パラメーターカーソル LED 4、5 に表現されます。

パッチを選ぶ

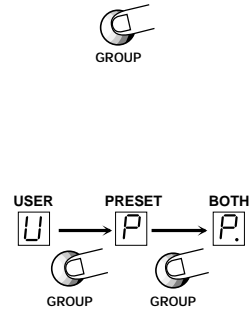
プレイモードでは、メモリーに保存された 56 種類のパッチ (PRESET グループのパッチ 28 種類 + USER グループのパッチ 28 種類) の中から好きなパッチを 1 つ選んで演奏することができます。



1 GROUP キーを押してグループを選んでください。

パッチを選ぶときには、まず最初にどのグループのパッチを使用するかを決めます。GROUP キーを押すごとに、ディスプレイの GROUP 欄に、つぎの 3 種類が順番に表示されます。

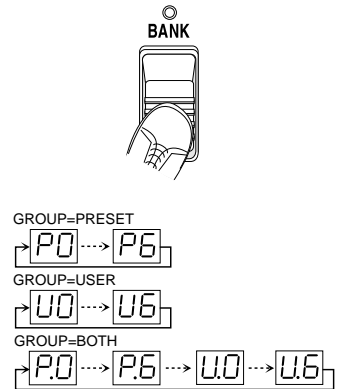
- U (USER) : ユーザーグループのパッチのみ使用可能。
- P (PRESET) : プリセットグループのパッチのみ使用可能。
- U.または P. (BOTH) : ユーザーグループとプリセットグループの両方のパッチを使用可能。



2 BANK フットスイッチを踏んでバンクを選んでください。

1 回踏むごとに、1 つ上のバンクナンバーに切り替わります (このとき、バンクナンバーが点滅します)。

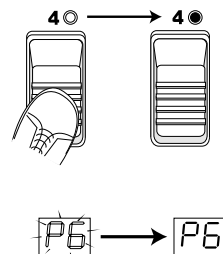
HINT この状態では、まだパッチは切り替わりません。



3 フットスイッチ 1 ~ 4 を踏んでパッチを選んでください。

踏んだフットスイッチの LED が点灯し、そのパッチが選ばれたことを表わします。また、ディスプレイのバンクナンバーが点滅から点灯に変わります。

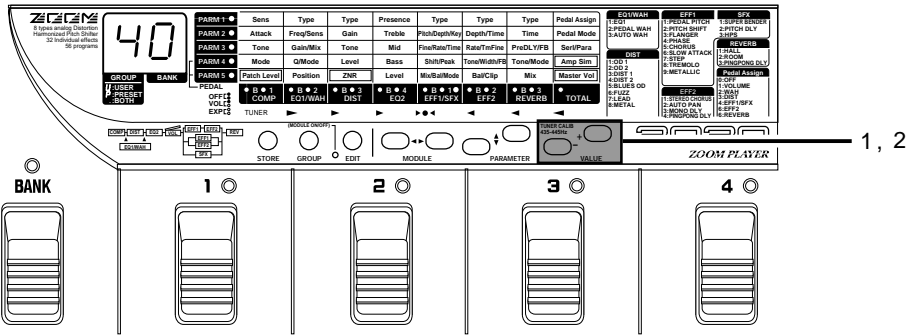
HINT ここで実際に楽器を演奏しながらパッチを切り替えてみて、3030 にどんなパッチが保存されているかを試してみましょう。



パッチを聴いてみましょう (プレイモードの操作)

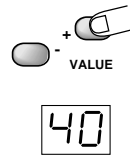
マスターボリュームを調節する

プレイモードでは、選ばれる個々のパッチのレベルに関係なく 3030 から出力される最終的な音量をソフトなマスターボリュームでコントロールすることができます。



1 VALUE + / - キーのいずれか一方を押してください。

ディスプレイに現在のマスターボリュームの値 (0 ~ 50) が表示されます。



2 値が表示されている間に、さらに VALUE + / - キーを使って最適な音量になるよう調節してください。



・マスターボリュームの設定は、すべてのパッチに対して共通して働きます。パッチごとに保存することはできません。

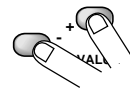
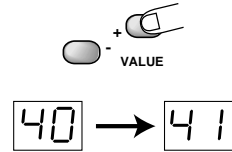
・パッチごとにボリュームを変更したい場合は、エディットモードでパッチレベルを調節します。詳しくは、27 ページをご参照ください。

・VALUE + キーを押しながら、VALUE - キーを押すと、値の増加が速くなります。値の減少を速くしたい場合は VALUE - キーを押しながら VALUE + キーを押してください。



・このマスターボリュームは、すべてのパッチに対して有効なパラメータです。パッチの切り替えを行っても値は保持されます。ただし、保存しない限り電源をいったんオフしてしまうと、つぎに電源をオンした時に調節前の値にもどってしまいます。

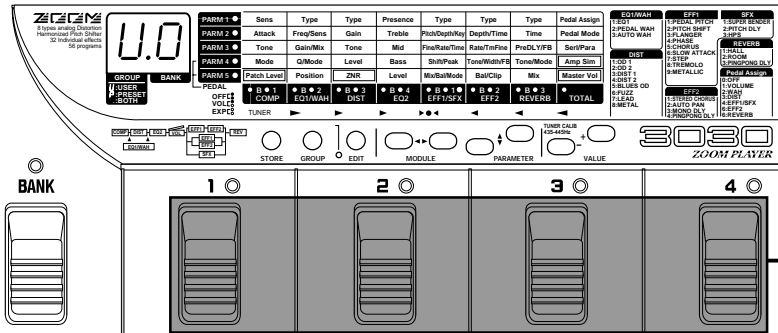
・保存したい場合は、いったんユーザーグループのいずれかのパッチを選んでから、ストア (保存 : 19 ページをご参照ください) してください。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

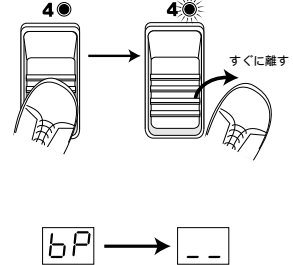
エフェクト音を一時的にオフにして原音を出力する（バイパス機能）

3030のエフェクト音を一時的にオフの状態（これをバイパスと呼びます）にして、楽器の原音のみを出力させることができます。エフェクトの効き具合を確認したいときに便利な機能です。



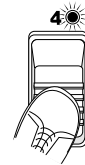
1 現在選んでいるパッチナンバーのフットスイッチ（現在LEDが点灯しているフットスイッチ）を踏んで、すばやく離してください。

LEDが点灯しているフットスイッチを踏んでから1秒未満の間に離すと、3030がバイパス状態となります。このとき、現在選択されているパッチのLEDが点滅し、チューナーLEDが点灯します。また、ディスプレイにはバイパスを表わす“bP”が表示されたあと、“--”の表示に変わります。



2 解除するには、もう一度同じフットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

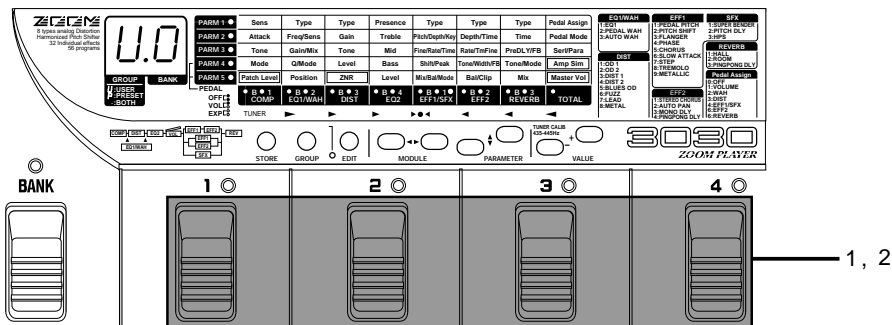
3030が通常のプレイモードに戻ります。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

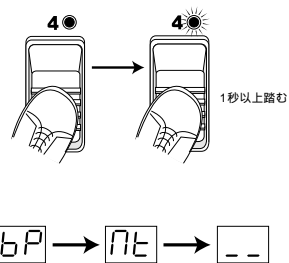
原音とエフェクト音を一時的にオフにして、無音状態にする（ミュート機能）

ミュート機能は、出力を一時的にオフにする機能です。



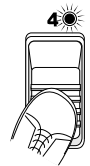
1 現在 LED が点灯しているフットスイッチをしばらく踏み続けてから離してください。

現在 LED が点灯しているフットスイッチを 1 秒以上踏み続けた場合は、エフェクト音と原音の両方が消音（ミュート）されます。このとき、現在選択されているパッチの LED が点滅し、チューナー LED が点灯します。また、ディスプレイにはミュートを表わす “**nt**” と表示されたあと、“**--**” の表示に変わります。



2 解除するには、もう一度同じフットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

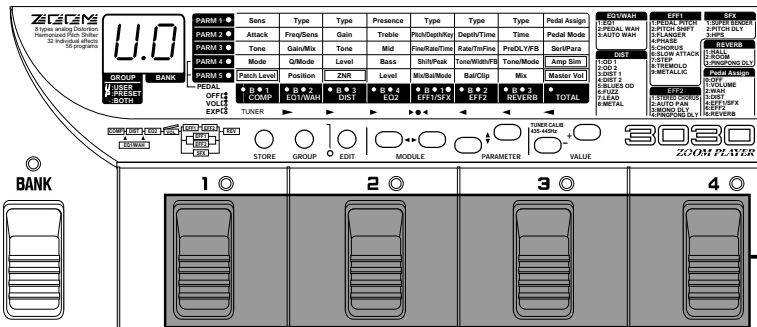
通常のプレイモードにもどります。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

ギターをチューニングする (オートチューナー機能)

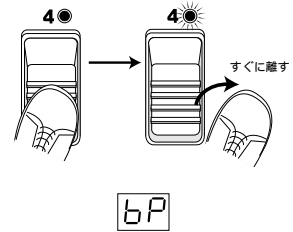
3030 はクロマチックのオートチューナー機能を搭載しています。バイパス状態またはミュート状態になっているときに、自動的にこの機能を利用できます。



1 現在 LED の点灯しているフットスイッチ 1 ~ 4 をもう一度踏み、すばやく離してください。

3030 がバイパス状態となり、オートチューナー機能が利用できるようになります。ディスプレイには“bP”と表示され、チューナー LED が点灯します。

HINT オートチューナー機能は、3030 がミュート状態のときにも利用できます。ステージなどで音を外に出さずにチューニングしたい場合は、こちらの方法が便利です。



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。希望する音名になるように、ギターをチューニングしてください。

HINT ベースをチューニングする場合は、ハーモニクスを使って 1 オクターブ上の音で行なってください。

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

3 ディスプレイの表示が希望する音名になったら、チューナー LED の真上にある丸い LED (EFF1 のモジュールカーソル LED) が点灯するように、さらに微調整してください。

チューナー機能がオンのときには、モジュールカーソル LED がチューニングの精度を計るメーターとして働きます。音程が正確に合えば、中央の LED (EFF1 のモジュールの LED) が点灯します。

ピッチが正確に合った場合



ピッチが高い場合



ピッチが低い場合



4 もう一度フットスイッチを踏むか、別のパッチを選んでください。

通常のプレイモードにもどります。



パッチを聴いてみましょう
(プレイモードの操作)

チューナーの基準ピッチを調節する (キャリブレーション調節)

内蔵されているギターチューナーの基準ピッチ (キャリブレーション) を設定します。

1 現在 LED の点灯しているフットスイッチ 1 ~ 4 をもう一度踏んでバイパス状態にしてください。

ディスプレイには “ bP ” と表示され、チューナー LED が点灯します。

2 VALUE + / - キーのいずれか一方を押してください。

現在のキャリブレーションを表す数値がしばらくディスプレイに表示されます。

3 表示が消える前に VALUE + / - キーを使って、希望する値に合わせてください。

キャリブレーションは、 “ 35 ” (435 Hz) ~ “ 45 ” (445 Hz) の範囲で設定できます。

NOTE 3030 の電源投入時となったときに、キャリブレーションは 440 Hz にリセットされます。

2, 3

4 ● → 4 ● (LED lit)

すぐに離す

bP

VALUE +

40

VALUE -

41

435Hz : 35

440Hz : 40

445Hz : 45

バッチを聴いてみましょう
 (プレイモードの操作)

パッチの音色を変更する(エディットモードの操作)

ここでは、エディットモードの基本操作について説明します。3030のパッチは、エフェクトモジュール、パッチレベル、EXP/VOL ベダルの設定といった各種のパラメーターから構成されています。エディットモードは、自分の好みに合わせた音色に変更するために、値や設定をエディット(編集)するモードです。


エディットモードとプレイモードを切り替えるには


- 1 プレイモードの状態では、エディットしたいパッチを選んでください (USER または PRESET のどちらのグループでもかまいません)。
- 2 EDIT キーを押してください。

3030 がエディットモードになり、各パラメーターをエディットできるようになります。このとき、エディットモード LED が点灯します。
- 3 エディットしてください。

エディットの方法は、次ページから詳しく解説してあります。ご参照ください。
- 4 エディットが終了したら、もう一度 EDIT キーを押してください。

3030 がプレイモードにもどります。

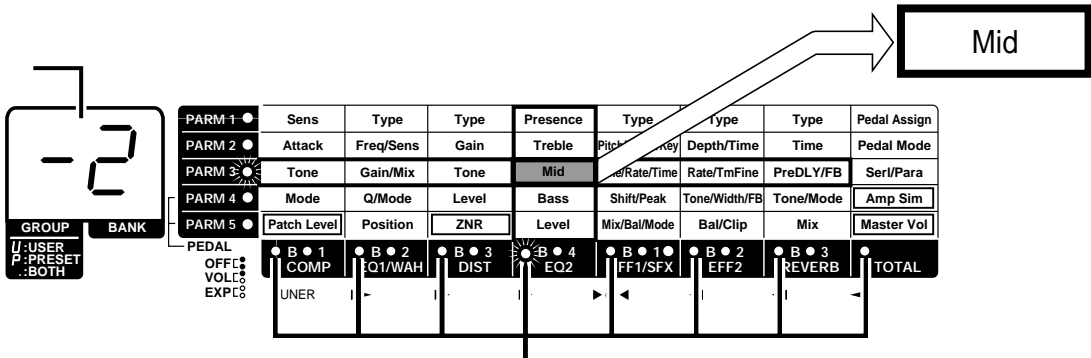




(パッチの音色を変更するエディットモードの操作)

エディットモードのパネル表示

エディットモードでは、パネル上につぎの情報が表示されます。



エフェクトモジュールのオン / オフ

パッチ内でオンになっているエフェクトモジュールに対応するモジュールカーソル LED が点灯します。

パラメーターの値

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

パラメーターの種類

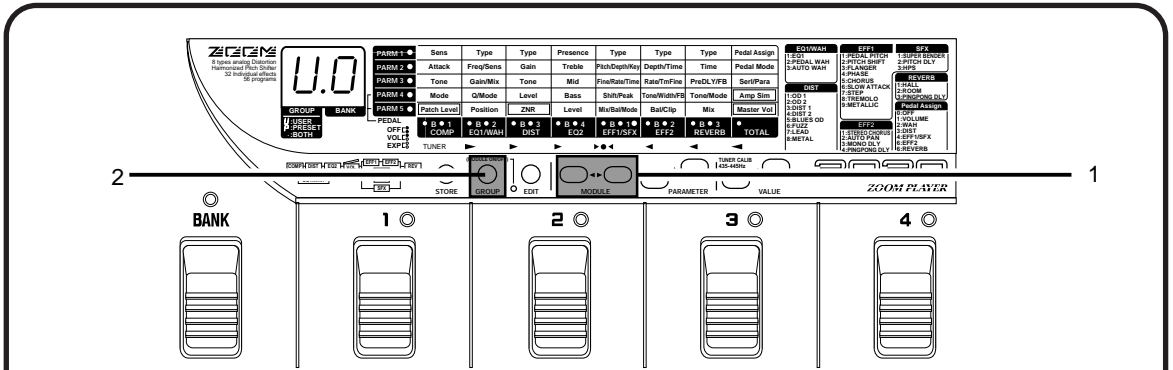
3030 のフロントパネルには、横軸をエフェクトモジュール、縦軸をパラメーターナンバーとした各種パラメーターの名前がリストにまとめて示されています。

エディットモードで、点滅するモジュールカーソル LED とパラメーターカーソル LED が、リスト上で交差するマス目が、現在エディットの対象として扱われているパラメーターの種類です。

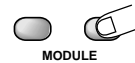
パッチの音色を変更する
(エディットモードの操作)

エフェクトモジュールのオン/オフを切り替える

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



1 MODULE / キーを使ってオン/オフを切り替えたいエフェクトモジュールを選択してください。



エディットモードでは、現在オンになっているエフェクトモジュールのモジュールカーソル LED が点灯しています。さらに、現在エディットの対象となっているエフェクトモジュールは、モジュールカーソル LED が点滅します。MODULE / キーを押すと、点滅部分が左右のモジュールカーソル LED へと移動します。

2 GROUP キーを押して、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えてください。



GROUP キーを押すと、選択したエフェクトモジュールのオン/オフが切り替わります。オフになったエフェクトモジュールでは、モジュールカーソル LED が消灯します。



現在オフになっているエフェクトモジュールをエディットの対象として選んだ場合、ディスプレイ上のパラメーターの値の表示が“-”となります。また、モジュールカーソル LED の点滅も、オンされているモジュールに比べて消灯している時間が長くなっています。この表示は、現在エフェクトモジュールがオフの状態にあり、エディットができないことを表しています。



- ・エフェクトモジュールのオン/オフは、パッチの一部として保存することができます。必要に応じて保存の操作を行なってください(19 ページをご参照ください)。
- ・BANK フットスイッチとフットスイッチ 1 ~ 4 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可能です。詳しくは 22 ページをご参照ください。

(エディットモードの操作)
パッチの音色を変更する

エフェクトのパラメーターの設定を変更する

エフェクトモジュールを構成するパラメーターを選び、その設定や値を変更します。

(エディットモードの操作)

パッチの音色を変更する

- 1** MODULE / キーを使ってエフェクトモジュールを選択してください。

モジュールカーソル LED の点滅部分が左右に移動します。
- 2** PARAMETER / キーを使ってパラメーターを選んでください。

パラメーターカーソル LED の点滅部分が上下に移動します。

HINT

 - ・モジュールまたはパラメーターを切り替えたときに、それに合わせてディスプレイの表示も変わります。
 - ・パネル上の PARM1 (パラメーター 1) の行に "Type" と書かれたエフェクトモジュールでは、パラメーター 1 でエフェクトタイプを切り替えます。このようなエフェクトモジュールの場合、エフェクトタイプに応じてパラメーター 2 ~ 5 の内容が変わりますので、最初にエフェクトタイプを選択してください。
- 3** VALUE + / - キーを押してください。

現在選んでいるパラメーターの値が変更されます。

HINT

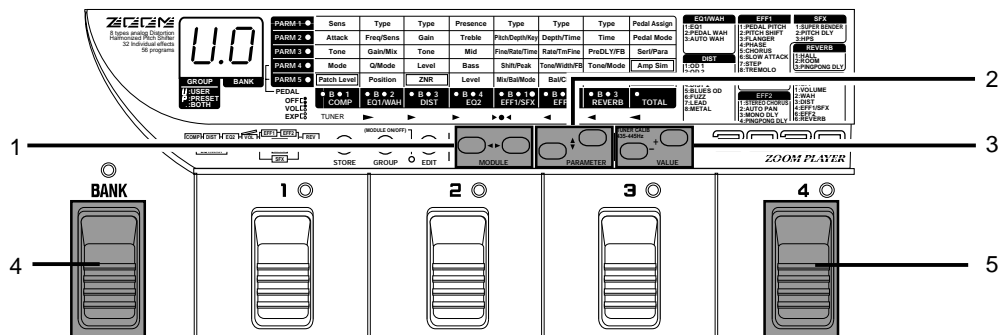
各エフェクトモジュールのパラメーターの種類や機能については、27 ~ 35 ページの「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。
- 4** 他のパラメーターも同じように修正します。

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にもどって他のパッチを選んだときに元の値にもどってしまいます。パッチを保存する方法については、19 ページをご参照ください。

ディレイタイムをフットスイッチで設定する (タップ入力)

EFF2 エフェクトモジュールでディレイ系のエフェクトタイプを使用している場合、フットスイッチ 4 を踏む間隔に合わせてディレイタイムを設定することができます。この機能を使えば、曲のテンポに合ったディレイタイムを簡単に設定することができます。

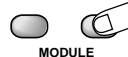


[タップ入力可能なディレイエフェクトを選ぶ]

1 MODULE / キーを使ってエフェクトモジュールの EFF2 を選んでください。

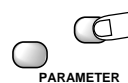
EFF2 のモジュールカーソル LED が点滅します。

NOTE EFF2 エフェクトモジュールがオフの場合は、ディレイタイムのタップ入力できません。GROUP キーを使ってオンに切り替えてください。

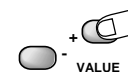


2 PARAMETER / キーを使ってパラメーター 1 (Type) を選んでください。

PARM1 のパラメーターカーソル LED が点滅します。このパラメーターは EFF2 エフェクトモジュールのエフェクトタイプを切り替えます。



3 VALUE + / - キーを使って、値を “3”(エフェクトタイプ= MONO DLY) または “4”(エフェクトタイプ= PINGPONG DLY) に設定してください。



パッチの音色を変更する (エディットモードの操作)

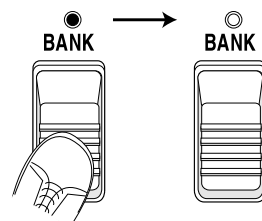
[ディレイタイムのタップ入力]

4 BANK フットスイッチを使って BANK フットスイッチの LED をオフにしてください。

BANK フットスイッチの LED がオフのときは、フットスイッチ 4 にディレイタイムのタップ入力の機能が割り当てられます。



エディットモードでの BANK フットスイッチの機能については、23 ページを参照してください。



5 フットスイッチ 4 をテンポに合わせて 2 回踏んでください。

フットスイッチが踏まれる間隔を 3030 が感知して、EFF2 エフェクトモジュールのディレイタイムを設定します。



- ・ディレイタイムは最大 1000ms ですが、フットスイッチ 4 を踏む間隔が 1000ms を越えたとき、1000ms ~ 2000ms の場合はその半分の時間が設定されます。2000ms を越えた場合は無効となります。
- ・フットスイッチの LED は、ディレイタイムの間隔で点滅します。

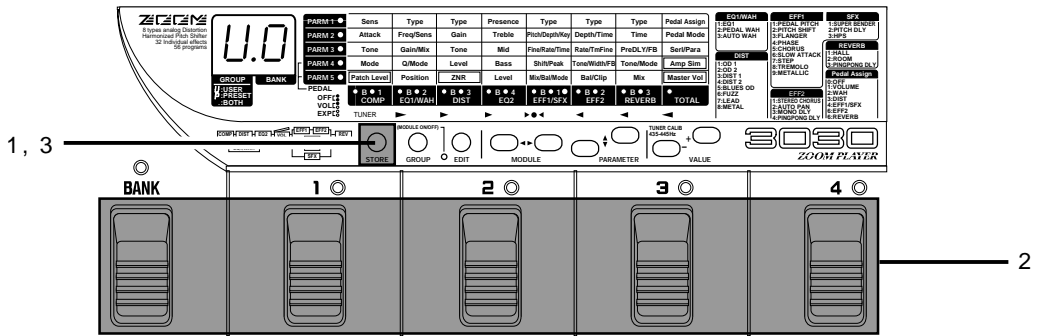


- ・EDIT キーを使わずに、オプションの FS01 を使用してもエディットモードに入ることができます。この方法を用いた時のエディットモードを特別にマニュアルモードと呼びます。
- ・マニュアルモードは基本的にエディットモードと全く同じですが、ディレイタイムのタップ入力を EFF2 エフェクトモジュールがオフの状態でも受け付けます。ただし、EFF2 エフェクトモジュールのタイプが、“3”(エフェクトタイプ=MONO DLY) が “4”(エフェクトタイプ=PINGPONG DLY) の設定でオフされているときに限ります。
- ・3030 では、コンパクトエフェクターがノブの状態を保持したままで、オンとオフを切り替えられるのと同じように、エフェクトモジュールがオフされていてもオンの状態で設定されたパラメーターの値を保持しています。



パッチを保存する

エディットモードで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もとの状態にもどってしまいます。ここではパッチを保存する方法について説明します。



1 STORE キーを押してください。

これでストア（保存）待機状態となり、モジュールカーソル LED、パラメーターカーソル LED が点滅します。この状態から保存先のバンクナンバー、パッチナンバーを指定できます。

NOTE PRESET グループのパッチは、パラメーターを変更しても書き換えることはできません。このため、PRESET グループのパッチを変更した場合、保存先として強制的に“U”(USER グループ)が選ばれます。

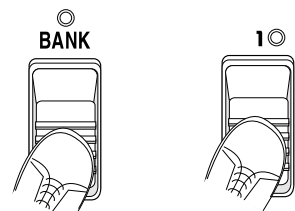
HINT ストアはプレイモード、エディットモードのどちらのモードでもできます。



2 BANK フットスイッチとフットスイッチ 1 ~ 4 を使って、保存先のパッチを指定してください。

特に指定しない場合は、USER グループの元のバンクナンバー、元のパッチに保存されます。PRESET グループからの保存で指定しない場合は、USER グループのバンク 0 のパッチ 1 に保存されます。

NOTE 保存を実行すると、保存先にあったパッチのデータが消えてしまいます。保存先のパッチが不要であることを確認してください。



3 もう一度 STORE キーを押してください。これで保存が実行され、プレイモードにもどります。

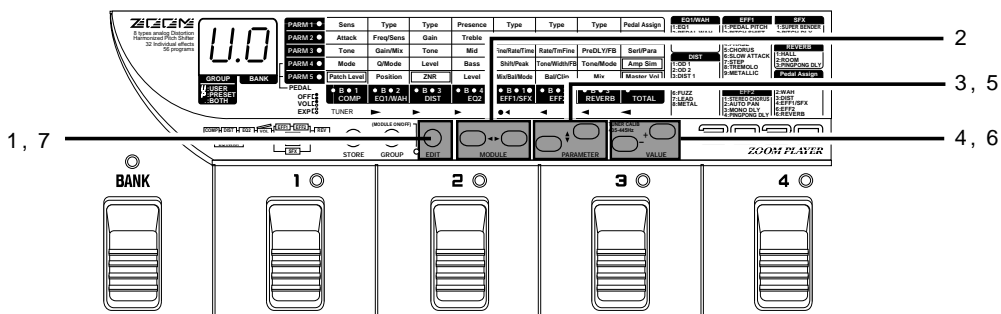
NOTE 最後に STORE キーを押す前であれば、EDIT キーを押すことで保存を中断し、プレイモードにもどります。



パッチの音色を変更する
(エディットモードの操作)

EXP/VOL ペダルによるコントロール

3030 に搭載された EXP/VOL ペダルを使って、任意のエフェクトのパラメーター、または EQ2 の直後のボリュームをリアルタイムにコントロールすることができます。たとえば演奏しながらディストーションの強さを変化させたり、リバースの割合を増やすことが可能です。なお、コントロール可能なパラメーターは、ペダルに割り当てたエフェクトモジュールによって決定されます。

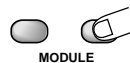


1 EDIT キーを押してエディットモードに入ってください。



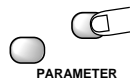
2 MODULE / キーを使って TOTAL モジュールを選んでください。

TOTAL のモジュールカーソル LED が点滅します。TOTAL モジュールは、EXP/VOL ペダルの働きや EFF1 と EFF2 の接続方法などを設定するパラメーターを集めたものです。



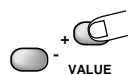
3 PARAMETER / キーを使ってパラメーター 1 (Pedal Assign) を選んでください。

このパラメーターは、EXP/VOL ペダルにどのエフェクトモジュールを割り当てるかを決定します。



4 VALUE + / - キーを使って、EXP/VOL ペダルでコントロールするエフェクトモジュールを選択してください。

ディスプレイに表示される値と、それに対応するエフェクトモジュールの関係は、つぎの通りです。



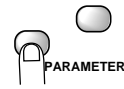
値	コントロール	内容
0	OFF	EXP/VOLペダルの機能オフ。
1	VOLUME	EQ2直後のボリュームをコントロールできます。
2	WAH	PEDAL WAHではフリケンシー、AUTO WAHではセンスをコントロールできます。
3	DIST	ゲインをコントロールできます。
4	EFF1/SFX	FLANGER, PHASE, SLOW ATTACK, STEP, TREMOLOではレイト PITCH SHIFT, CHORUS, METALLIC, HPSではバランスやミックス PEDAL PITCH, PITCH DELAYではピッチ, SUPER BENDERではタイムがコントロールできます。
5	EFF2	AUTO PANではレイト、その他のエフェクトではバランスをコントロールできます。
6	REVERB	ミックスをコントロールできます。



1:VOL は EQ2 エフェクトモジュールの直後のボリュームをコントロールします。最終的な出力をコントロールするマスターボリュームとは区別してください。

5 PARAMETER キーを 1 回押してパラメーター 2 (Pedal Mode) を選んでください。

このパラメーターは、EXP/VOL ペダルの踏み込まれた位置によって割り当てたエフェクトモジュールのパラメーター値がどのように変化するかを設定します。



6 VALUE + / - キーを使って、1 または 2 のモードを選択してください。

1 または 2 のモードの働きは、EXP/VOL ペダルを割り当てたエフェクトモジュールで選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

EXP/VOL ペダルを割り当てたエフェクトモジュールで、WAH、PEDAL PITCH のエフェクトタイプが選ばれている場合

	踏み上げた状態	踏み込んだ状態
モード 1	最小値	最大値
モード 2	最大値	最小値

EXP/VOL ペダルに DIST 系エフェクトタイプが割り当てられている場合

	踏み上げた状態	踏み込んだ状態
モード 1	(設定状況依存最小値)	パラメーター設定値
モード 2	パラメーター設定値	(設定状況依存最小値)

NOTE ディストーションのゲインコントロールは、ディストーションのタイプやパラメーターの設定値の状態により、最小値が変化します。この変化で得られる最小値は設定状況により、ゲイン 1 より小さくなることもあります。

EXP/VOL ペダルが上記以外のエフェクトタイプに割り当てられている場合

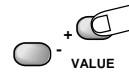
	踏み上げた状態	踏み込んだ状態
モード 1	最小値	パラメーター設定値
モード 2	パラメーター設定値	最大値

EXP/VOL ペダルに Volume が割り当てられている場合

	踏み上げた状態	踏み込んだ状態
モード 1	最小値	最大値
モード 2	最大値	最小値

NOTE 3030 の VOLUME/MANUAL 端子にフットペダル FP01 (オプション) が接続されている場合、FP01 は常に EQ2 の直後のボリュームをコントロールするボリュームペダルとして割り当てられます。このため、EXP/VOL ペダルに VOL が割り当てられているパッチでは、EXP/VOL ペダルでの働きが無効となりますのでご注意ください。

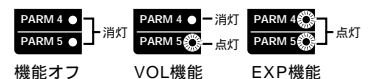
HINT EXP/VOL ペダルでエフェクトパラメーターをコントロールするように設定されたパッチを呼び出したとき、ペダルを動かすまではパラメーターは変化しません。



7 もう一度 EDIT キーを押してください。

プレイモードにもどります。必要に応じてパッチを保存してください。

プレイモードでは、EXP/VOL ペダルに割り当てられた機能が、PARM4 と PARM5 の LED に表現されます。

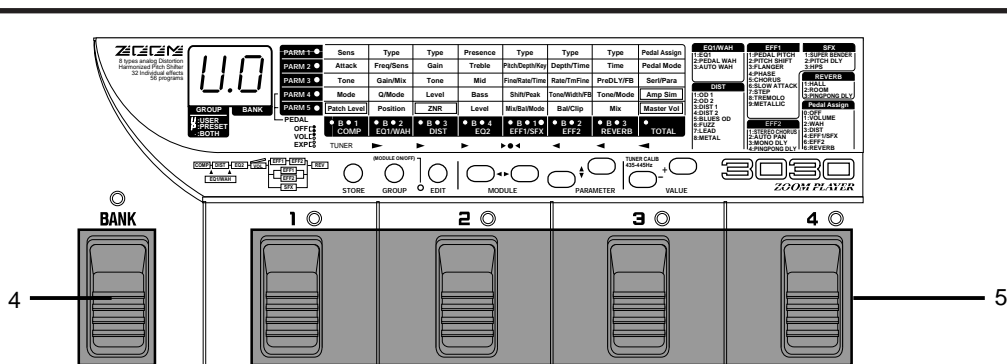


その他の機能

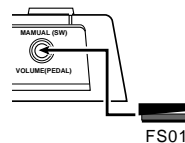
ここでは、3030 の特殊モードや、オプションのフットペダルまたはフットスイッチを使った応用例について説明します。

FS01 を使ったコントロール (マニュアルモード)

オプションのフットスイッチ FS01 を使えば、プレイモードと、マニュアル (エディット) モードを足元で切り替えることができます。演奏中に、コンパクトエフェクターをオン/オフする感覚で特定のエフェクトモジュールの効果を追加したいような場合に便利な機能です。



- 1 3030 の電源をオフにした状態で、VOLUME/MANUAL 端子にフットスイッチ FS01 (オプション) を接続してください。



- 2 3030 の電源を入れてください。
3030 がプレイモードの状態になります。

- 3 FS01 を踏んでください。

3030 がマニュアル (エディット) モードとなります。マニュアル (エディット) モードでは、フットスイッチ 1 ~ 4 を使って現在選んでいるパッチに含まれるエフェクトモジュールを個別にオン/オフ切り替えができます。




NOTE 3030 がバイパス/ミュート状態のときは、FS01 を踏んでも効果はありません。

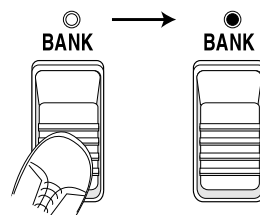
HINT マニュアルモードとエディットモードは、ほぼ同じ動きです。

4 BANK フットスイッチを使って、フットスイッチ 1 ~ 4 に割り当てるエフェクトモジュールを選んでください。

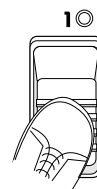
3030 には 7 種類のエフェクトモジュールがあるため、エフェクトモジュールを前半と後半に分けてフットスイッチ 1 ~ 4 に割り当てます。BANK フットスイッチを踏むと BANK フットスイッチの LED のオン/オフが切り替わり、それに応じてフットスイッチ 1 ~ 4 に割り当てられるエフェクトモジュールがつぎのように変化します。

BANK	フットスイッチ	内容
 BANK	1	COMPエフェクトモジュール オン/オフ
	2	EQ1/WAHエフェクトモジュール オン/オフ
	3	DISTエフェクトモジュール オン/オフ
	4	EQ2エフェクトモジュール オン/オフ
 BANK	1	EFF1/SFXエフェクトモジュール オン/オフ
	2	EFF2エフェクトモジュール オン/オフ
	3	REVERBエフェクトモジュール オン/オフ
	4	EFF2ディレイタイム タップ入力

 **HINT** BANK フットスイッチの LED がオフのとき、フットスイッチ 4 はディレイタイムのタップ入力に使用します (18 ページをご参照ください)。




5 フットスイッチ 1 ~ 4 を使ってそれぞれのエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えてください。



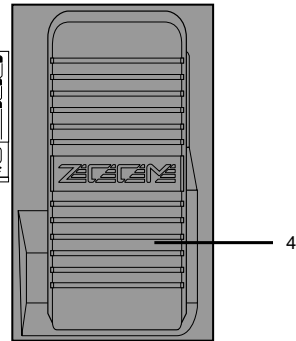
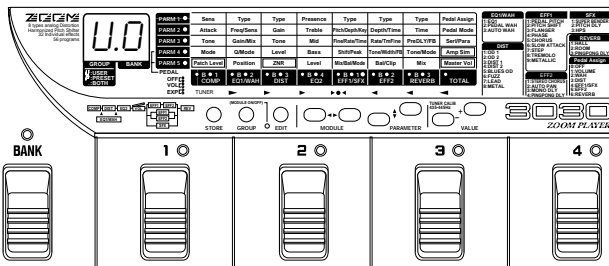
6 プレイモードにもどりた場合は、FS01 をもう 1 回踏んでください。

3030 がプレイモードにもどり、パッチの切り替えができますようになります。

 **HINT** 必要ならば、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えた状態を保存することも可能です。

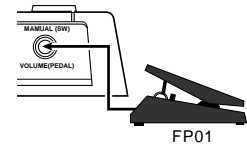
FP01 を使ったコントロール

オプションのフットペダル FP01 を使えば、FP01 はボリュームペダル、EXP/VOL ペダルはエクスプレッションペダルという使い分けが可能になります。



- 1 3030 の電源をオフにした状態で、VOLUME/MANUAL 端子にフットペダル FP01 を接続してください。

NOTE FP01 の EXP.OUT 端子にステレオケーブルで接続してください。



- 2 3030 の電源を入れてください。

3030 がプレイモードの状態になります。

FP01
常に EQ2 エフェクトモジュールの直後のボリュームをコントロールするボリュームペダルとして働きます。
EXP/VOL ペダル
エフェクトのパラメーターをリアルタイムで変更するエクスプレッションペダルとして働きます。

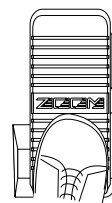
- 3 楽器を演奏しながら、FP01 を操作してみてください。

FP01 を操作した場合は、EQ2 エフェクトモジュールの直後のボリュームが変化します。



- 4 楽器を演奏しながら、EXP/VOL ペダルを操作してみてください。

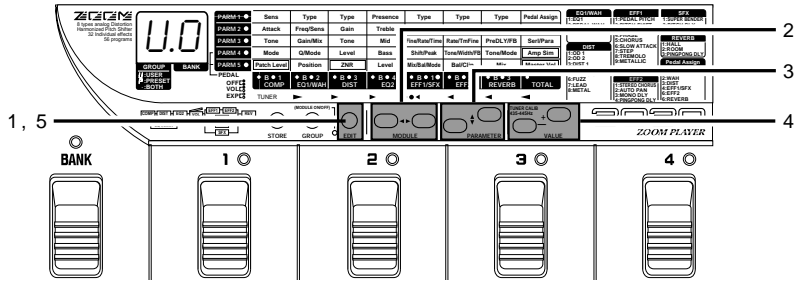
EXP/VOL ペダルを操作した場合は、現在選んでいるパッチで EXP/VOL ペダルに割り当てられているパラメーターに応じて、エフェクト音が変化します。



NOTE 3030 に FP01 が接続されている場合、EXP/VOL ペダルに VOL (ボリューム) が割り当てられていても、EXP/VOL ペダルの動きは無効となります。

アンプシミュレーターを使う

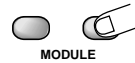
3030には、パッチに含まれるエフェクトモジュールからは独立したアンプシミュレーターが内蔵されています。アンプシミュレーターを使えば、ヘッドフォンやオーディオシステムでモニターしたときにも、リアルなギターアンプのサウンドを得ることができます。



1 EDIT キーを押してエディットモードに入ってください。

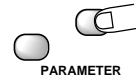


2 MODULE / キーを使って TOTAL モジュールを選んでください。



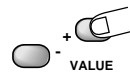
TOTAL のモジュールカーソル LED が点滅します。

3 PARAMETER / キーを使ってパラメーター 4 (Amp Sim) を選んでください。



パラメーター 4 (Amp Sim) は、アンプシミュレーターのオン/オフ切り替え、及びモードの選択を行うパラメーターです。

4 VALUE + / - キーを使って、アンプシミュレーターのモードをつぎの中から選んでください。



- 0 : OFF (オフ)
アンプシミュレーター機能がオフとなります。
- 1 : COMBO (コンボ)
100W クラスのコンポアンプで鳴らしたようなシミュレーションです。
- 2 : BRIGHT COMBO (ブライトコンボ)
120W クラスの高域が強調されたブライトなアンプで鳴らしたようなシミュレーションです。
- 3 : STACK (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。

5 プレイモードにもどりたいときは、EDIT キーを押してください。



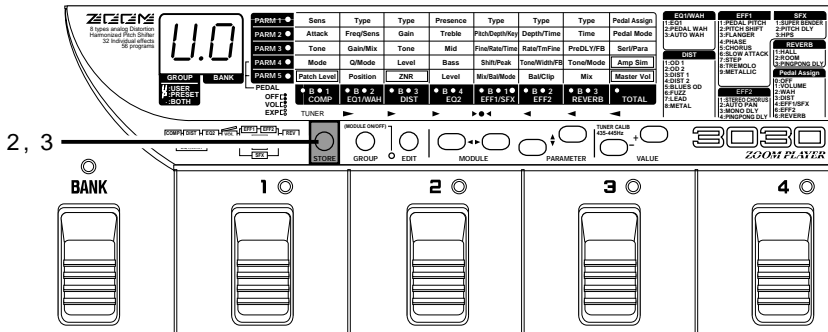
- ・アンプシミュレーターはすべてのパッチに共通してかかります。パッチを切り替えてもアンプシミュレーターの設定は変化しません。
- ・保存しない限り、電源をオフしてしまうと、つぎに電源をオンした時に設定前の値にもどってしまいます。保存したい場合は、いったんユーザーグループのいずれかのパッチを選んでからストア (保存 : 19 ページをご参照ください) してください。

3030 を工場出荷時の状態にもどす (オールイニシャライズ)

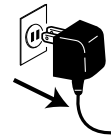
オールイニシャライズは、USER グループのすべてのパッチと TOTAL のパラメーター値を工場出荷時の状態にもどす特殊な機能です。



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えてしまいますので注意してください。



- 1 3030 の電源をオフにしてください (アンプのボリュームは最小にしぼっておいてください)。



- 2 STORE キーを押しながら AC アダプターを差し込み、電源をオンにしてください。

ディスプレイに“AL”の表示が点滅します。これは 3030 がオールイニシャライズの待機状態にあることを表します。



- 3 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が実行され、プレイモードにもどります。また、オールイニシャライズを中断したいときは EDIT キーを押してください。これでオールイニシャライズを中断してプレイモードにもどります。



エフェクトタイプとパラメーター

ここではズームプレイヤー 3030 のすべてのエフェクトタイプのパラメーターについて説明します。ただし、他のエフェクトタイプと共通のパラメーターについては、最小限の説明にとどめています。

なお、パラメーター名に 印のついたものは、EXP/VOL ペダルでコントロール可能なパラメーターであることを表しています。

エフェクトモジュール 1 : COMP (コンプレッサー)

音色のアタックのニュアンスを損なわずにレベルを均一に保ち、音の粒立ちをそろえるコンプレッサーです。

パラメーター 1	Sens	1 ~ 8
パラメーター 2	Attack	0 ~ 5
パラメーター 3	Tone	0 ~ 10
パラメーター 4	Mode	1 ~ 2
パラメーター 5	Patch Level	0 ~ 50

【解説】

Sens (センス)

コンプレッション効果の深さを設定します。値を大きくすればするほどレベルを均一にする動きが強くなり、つぶれた感じのサウンドが得られます。

Attack (アタック)

ギターを弾いたアタックからコンプレッション効果がかかり始めるまでの時間を設定します。値が小さいほど、速くかかり始めます。

Tone (トーン)

音質を調整します。値を大きくすると高域が強調され、ブライتنا音質に、小さくすると低域が強調され、ヘビータ音質になります。

Mode (モード)

COMP モジュールの音色を、2 種類から選択できます。

- 1 : ノーマルな音色のコンプレッサー
- 2 : 低域をカットしたブライتنا音色のコンプレッサー

Patch Level (パッチレベル)

パッチごとの出力レベルを設定します。各パッチの音量差の最終調整をここで行います。また、このパラメーターはコンプレッサーモジュールのオン/オフに関係なく常に有効となります。

なお、エフェクトモジュールがすべてオフされた状態で値を“40”にすると、バイパスと同じ音量になります。

エフェクトモジュール 2 : EQ1/WAH (イコライザー 1 / ワウ)

音質を積極的に変化させるパラメトリックイコライザーと、ワウエフェクトを含むモジュールです。

パラメーター 1	Type	1 ~ 3
----------	------	-------

【解説】

Type (タイプ)

エフェクトタイプを選択します (パラメーター 2 ~ 5 の内容は、エフェクトタイプによって異なります)。

- 1 : EQ 1 (パラメトリックイコライザー)
- 2 : PEDAL WAH (ペダルワウ)
- 3 : AUTO WAH (オートワウ)

1: EQ 1 (パラメトリックイコライザー)

自由に設定できる周波数を中心にブースト/カットする 1 バンドのパラメトリックイコライザーです。Q も装備していますので、積極的な音色加工を行うことができます。

パラメーター 2	Freq	1 ~ 4
パラメーター 3	Gain	-3 ~ +3
パラメーター 4	Q	1 ~ 2
パラメーター 5	Position	0 ~ 1

【解説】

Freq (フリケンシー)

ブースト/カットさせる周波数を設定します。

Gain (ゲイン)

ブースト/カットさせる量を設定します。値が大きいほどブーストされ小さいほどカットされます。

Q (キュー)

ブースト/カットさせる周波数帯域の幅を、パラメーター 2 で設定した周波数を中心に設定します。1 では広範囲の周波数帯域に対してゆるやかにブースト/カットをして、2 では狭い周波数帯域に対して部分的にブースト/カットします。

Position (ポジション)

EQ1 を、ディストーションモジュールの前にするか後にするかを設定します。

- 0 : ディストーションモジュールの前
- 1 : ディストーションモジュールの後

2: PEDAL WAH (ペダルワウ)

特定の音域だけを通過させるバンドパスフィルターによって強調された周波数をペダルによってコントロールするエフェクトタイプです。

パラメーター 2	Freq	1 ~ 10
パラメーター 3	DRY-Mix	0 ~ 5
パラメーター 4	Mode	1 ~ 4
パラメーター 5	Position	0 ~ 1

【解説】

Freq (フリケンシー)
ペダルコントロールしないときの周波数を設定します。

DRY-Mix (ドライミックス)
エフェクト音にダイレクト音をミックスします。0でエフェクト音のみとなります。

Mode (モード)
ペダルの動きに対する周波数の動きのカーブを4タイプの中から選択することができます。

- | | |
|------------------|---------------|
| 1 : Vintage Wah | ワイルドなビンテージ風ワウ |
| 2 : Mild Wah | マイルドな響きのワウ |
| 3 : Lower Wah | 低域豊かなワウ |
| 4 : Resonant Wah | クセの強いワウ |

Position (ポジション)
ペダルワウを、ディストーションモジュールの前にするか後にするかを設定します。

- 0 : ディストーションモジュールの前
- 1 : ディストーションモジュールの後

3: AUTO WAH (オートワウ)

入力された音の強弱に応じて、強調される周波数が上下に移動するオートワウです。

パラメーター 2	Sens	1 ~ 10
パラメーター 3	DRY-Mix	0 ~ 5
パラメーター 4	Mode	1 ~ 4
パラメーター 5	Position	0 ~ 1

【解説】

Sens (センス)
入力音に対してのワウ効果の感度を設定します。

DRY-Mix (ドライミックス)
エフェクト音にダイレクト音をミックスします。0でエフェクト音のみとなります。

Mode (モード)
基本となる音色と周波数の移動する方向のバリエーションを4タイプの中から選択することができます。

- | | |
|----------------|---------------------------|
| 1 : Sharp UP | ピッキング時に中心周波数が上に動く、シャープなワウ |
| 2 : Fat UP | ピッキング時に中心周波数が上に動く、ファットなワウ |
| 3 : Warm Down | ピッキング時に中心周波数が下に動く、ウォームなワウ |
| 4 : Solid Down | ピッキング時に中心周波数が下に動く、ソリッドなワウ |

Position (ポジション)
オートワウを、ディストーションモジュールの前にするか後にするかを設定します。

- 0 : ディストーションモジュールの前
- 1 : ディストーションモジュールの後

エフェクトモジュール3 : DIST (ディストーション)

チューブアンプのようなナチュラルな歪みや、ハードなディストーションなど、多彩な歪み系サウンドが得られるエフェクトです。また、このエフェクトモジュールの列には、ZNR (ノイズリダクション) を設定するパラメーターも含まれています。

パラメーター 1	Type	1 ~ 8
----------	------	-------

【解説】

Type (タイプ)
歪みのタイプをつぎの中から選択します。

- 1 : OD1 (オーバードライブ1)
- 2 : OD2 (オーバードライブ2)
- 3 : DIST1 (ディストーション1)
- 4 : DIST2 (ディストーション2)
- 5 : BLUES OD (ブルース オーバードライブ)
- 6 : FUZZ (ファズ)
- 7 : LEAD (リード)
- 8 : METAL (メタル)

1: OD1 (オーバードライブ1)

チューブアンプのような、自然で暖かみのある歪みが得られるオーバードライブサウンドです。

パラメーター 2	Gain	1 ~ 16
パラメーター 3	Tone	0 ~ 10
パラメーター 4	Level	1 ~ 8
パラメーター 5	ZNR	0 ~ 5

【解説】

Gain (ゲイン)
歪みの強さを設定します。値が大きいほど歪みが強くなります。

Tone (トーン)
音質を調整します。大きいほど高域が強調され、ブライتنا音質に、小さいほど低域が強調され、ヘビーな音質になります。

Level (レベル)
モジュールの出力レベルを調整します。

ZNR (ズームノイズリダクション)
無演奏時のノイズを軽減するズームノイズリダクションの効果が現れるポイントを設定します。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設定するのがコツです。ZNRはエフェクトモジュールDISTがオフの場合でも使用できます。



ZNRはご使用になるギターに応じて設定し直して下さい。

2: OD2 (オーバードライブ 2)

チューブアンプ特有の、張りのあるオーバードライブサウンドです。

3: DIST1 (ディストーション 1)

低域重視のヘヴィーなディストーションサウンドです。

4: DIST2 (ディストーション 2)

大型アンプをフルアップで鳴らしたときの、ハードなディストーションサウンドです。

5: BLUES OD (ブルースオーバードライブ)

音に芯のあるオーバードライブサウンドです。

6: FUZZ (ファズ)

昔懐かしいダーティなファズサウンドです。

7: LEAD (リード)

抜けのいい響きを持つ、リードに適した歪みのディストーションサウンドです。

8: METAL (メタル)

ヘヴィメタル系に最適な、高域と低域を強調したメリハリのあるディストーションサウンドです。

エフェクトモジュール 4 : EQ2 (イコライザー 2)

超高域、高域、中域、低域の 4 つの帯域のそれぞれを独立してブースト/カットさせることができる音質補正用イコライザーです。

パラメーター 1	Presence	- 5 ~ 0 ~ 5
パラメーター 2	Treble	- 5 ~ 0 ~ 5
パラメーター 3	Mid	- 5 ~ 0 ~ 5
パラメーター 4	Bass	- 5 ~ 0 ~ 5
パラメーター 5	Level	1 ~ 8

【解説】

Presence (プレゼンス)

超高域 (8kHz 周辺域) のブースト/カットを行います。

Treble (トレブル)

高域 (3.125kHz 周辺域) のブースト/カットを行います。

Mid (ミッド)

中域 (800Hz 周辺域) のブースト/カットを行います。

Bass (ベース)

低域 (125Hz 周辺域) のブースト/カットを行います。

Level (レベル)

モジュールの出力レベル全体を調整します。



Level パラメーターは、ブースト/カットによって変化した全体の音量を補正するのに使用します。Presence、Treble、Mid、Bass がすべてフラット (0 = ゼロ) のときに、Level が "5" で EQ がオフのときと同じ音量になります。



Level を上げすぎると内部で歪む場合があります。入力に合わせて Level を調整して下さい。

エフェクトモジュール 5 : EFF1 (エフェクト 1)

このエフェクトモジュールには、音色や音程を時間的に変化させたりする 9 種類のエフェクトタイプが含まれています。

パラメーター 1	Type	1 ~ 9
----------	------	-------

【解説】

Type (タイプ)

エフェクトタイプを選択します (パラメーター 2 ~ 5 の内容は選択したエフェクトタイプによって変わります)。

- 1 : PEDAL PITCH (ペダルピッチシフター)
- 2 : PITCH SHIFT (ピッチシフター)
- 3 : FLANGER (フランジャー)
- 4 : PHASE (フェイズ)
- 5 : CHORUS (コーラス)
- 6 : SLOW ATTACK (スローアタック)
- 7 : STEP (ステップ)
- 8 : TREMOLO (トレモロ)
- 9 : METALLIC (メタリック)

1: PEDAL PITCH (ペダルピッチシフター)

内蔵ペダルによる、リアルタイムのピッチ変化が得られるピッチシフターです。あらかじめ用意されたモードを選択することによって簡単に変化幅を設定できます。

パラメーター 5	Mode (PITCH)	1 ~ 16
----------	-----------------	--------

【解説】



Mode (モード)


ペダルで変化するピッチの範囲を設定します。モードは全部で 16 種類あります。



各モードの種類と、音程の変化幅はつぎの通りです。変化の具合は実際に試してみると良いでしょう。なお 1 cent は半音の 100 分の 1、oct はオクターブ、DRY は原音が含まれることを表します。

PEDAL PITCH の各モードと音程の変化

モード	踏み上げた状態 	踏み込んだ状態 
1: ダーティーベンド (Dirty BEND)	- 100cent	DRY
2: ハーモナイズドチョーキング (Harm Chokin')	- 200cent+DRY	- 10cent+DRY
3: デチューン (Detune)	Doubling	+ 50cent + DRY
4: ベンドダウン (0 2nd)	0cent	- 200cent
5: ベンドアップ (0 1Oct)	0cent	+ 1oct
6: アームダウン1 (0 1Oct)	0cent	- 1oct
7: アームダウン2 (0 2Oct)	0cent	- 2oct
8: インフィニティベンドダウン (0)	0cent	-
9: マイナー/メジャー (b3rd 3rd)	+ 300cent + DRY	+ 400cent + DRY
10: オクターブハーモニー (1Oct 1Oct)	- 1oct + DRY	+ 1oct + DRY
11: パーフェクト5th パーフェクト4th (5th 4th)	- 700cent + DRY	+ 500cent + DRY
12: 5th / 6th (5th 6th)	+ 700cent + DRY	+ 900cent + DRY
13: 4オクターブシフト (4Octave)	- 2oct	+ 2oct
14: マニュアルフランジャー (Hi-BAND)	+ 1oct + DRY	+ 2oct + DRY
15: クロスフェード (X-fade)	- + DRY	+ 1oct
16: ストップ (Scratch)	+ 1oct + DRY	-

 上記ペダルの状態での効果は、Pedal Mode が 1 のときです。

2: PITCH SHIFT (ピッチシフター)

4 オクターブの範囲で、ピッチを変化させたエフェクト音が得られるエフェクトです。

パラメーター 2	Pitch	0 ~ 24
パラメーター 3	Pitch-fine	-5 ~ +5
パラメーター 4	Shift	dn, UP
パラメーター 5	Balance	0 ~ 10

【解説】

Pitch (ピッチ)

ピッチの変化幅を半音単位で設定します。ここでは 2 オクターブの範囲内でシフトさせたい変化幅のみを設定します。シフトを上にするか下にするかは、パラメーター 4 で設定します。

Pitch-fine (ピッチファイン)

パラメーター 2 (Pitch) で設定した変化幅を微調整します。

Shift (シフト)

ピッチをシフトする方向を設定します。

dn : ピッチが下がります。

UP : ピッチが上がります。

Balance (バランス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみ、10 でエフェクト音のみとなります。



ピッチを 0 に設定し、ピッチファイン を若干上げれば変調感の少ないコーラス効果が得られます。

3: FLANGER (フランジャー)

ダイレクト音に、ごく短いディレイ (数ミリ ~ 数 10 ミリ秒) 音を加え、ディレイタイムを周期的に変化させることによって、強烈にクセのあるサウンドを作り出すエフェクトです。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	F.B-peak	0 ~ 10
パラメーター 5	Manual-mode	0 ~ 10

【解説】

Depth (デプス)

フランジャー効果の深さを設定します。

Rate (レート)

フランジャー効果の揺れの速さを設定します。

F.B-peak (フィードバックピーク)

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

Manual-mode (マニュアルモード)

プリディレイタイムを設定します。これにより音色が変化します。

4: PHASE (フェイズ)

ダイレクト音に、位相をずらしたエフェクト音を加え、位相のずれを周期的に変化させることによって、シュワシュワした感じの特徴的なサウンドを生み出すエフェクトです。ギターのカットングに使用すると、フレーズにスピード感が加わります。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	F.B-peak	0 ~ 10
パラメーター 5	Manual-mode	0 ~ 10

【解説】

Depth (デプス)

フェイズ効果の深さを設定します。

Rate (レート)

フェイズ効果の揺れの速さを設定します。

F.B-peak (フィードバックピーク)

音色にクセをつけ、フェイズ効果を強調します。

Manual-mode (マニュアルモード)

フェイズ効果のオフセットを設定します。

5: CHORUS (コーラス)

ダイレクト音に、フランジャーよりも長いディレイ音を加え、ディレイタイムを周期的に変化させることによって、空間的な広がりや暖かみのあるサウンドを生み出すエフェクトです。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	Tone-peak	0 ~ 10
パラメーター 5	Mix	0 ~ 10

【解説】

Depth (デプス)

コーラス効果の深さを設定します。

Rate (レイト)

コーラス効果の揺れの速さを設定します。

Tone-peak (トーンピーク)

エフェクト音の音質を調整します。

Mix (ミックス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0でダイレクト音のみとなり、値が大きくなるほど、エフェクト音が大きくなります。

6: SLOW ATTACK (スローアタック)

「バイオリン奏法」を自動的に行うスローアタックと、ピッキングに応じてフィルターが開き、低域あるいは高域が強調されるダイナミックフィルターです。

パラメーター 5	Slow-mode	1, 2
----------	-----------	------

【解説】

Slow-mode

スローアタックかダイナミックフィルターかを選択します。

- 1 : スローアタック
- 2 : ダイナミックフィルター



このエフェクトタイプでは、パラメーター 5 の設定に応じてパラメーター 2 ~ 4 の効果が変わります。

パラメーター 5 でスローアタックを選択した場合

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	Curve-peak	0 ~ 3

【解説】

Depth (デプス)

音量を絞る深さを設定します。

Rate (レイト)

音の立ち上がりの時間を設定します。値が小さくなるほどアタック音がゆるやかになります。

Curve-peak (カーブピーク)

音量変化のカーブを設定します。

パラメーター 5 でダイナミックフィルターを選択した場合

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	Curve-peak	0 ~ 3

【解説】

Depth (デプス)

フィルターの周波数が変化する範囲を設定します。値が大きくなるほど変化幅が大きくなります。

Rate (レイト)

フィルターの効果が現れるまでの時間を設定します。値が小さくなるほどゆるやかになります。

Curve-peak (カーブピーク)

フィルター変化のカーブを設定します。

7: STEP (ステップ)

フィルターがランダムに変化する、オートアルペジオ的な効果が得られるエフェクトです。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	F.B-peak	0 ~ 10
パラメーター 5	Wave-mode	1 ~ 3

【解説】

Depth (デプス)

フィルターの変化幅を設定します。

Rate (レイト)

効果の速さを設定します。

F.B-peak (フィードバックピーク)

エフェクト音のフィードバック量を設定します。値が大きくなるほどフィードバック量が多くなります。

Wave-mode (ウェーブモード)

変調の仕方(波形)を設定します。

8: TREMOLO (トレモロ)

音量を周期的に変化させるエフェクトです。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	Clip-peak	0 ~ 10
パラメーター 5	Wave-mode	1 ~ 3

【解説】

Depth (デプス)

音量の変化幅を設定します。

Rate (レイト)

効果の速さを設定します。

Clip-peak (クリップピーク)

波形をクリップさせて効果をハデにします。

Wave-mode (ウェーブモード)

変調の仕方(波形)を設定します。

9: METALLIC (メタリック)

金属的な音色を作り出すリングモジュレーターです。ピッキングにより変調周波数が変化するため、変調感をより強くすることができます。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	Freq-peak	0 ~ 10
パラメーター 5	Balance	0 ~ 10

【解説】

Depth (デプス)

音の入力時の変調周波数を設定します。

Rate (レート)

変調周波数が変化する時間を設定します。

Freq-peak (フリケンシーピーク)

変調波が最終的に落ちつく周波数を設定します。

Balance (バランス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみとなり、10 でエフェクト音のみとなります。

エフェクトモジュール 5 : SFX (スペシャルエフェクト)

この SFX と呼ばれるエフェクトタイプでは、入力音をデジタル的なコンピュータ処理する DSP という部品の能力を大幅に活用した複雑な効果が得られます。

このため、エフェクトモジュール 5 で SFX のエフェクトタイプを選ぶと、EFF2 のエフェクトモジュールは自動的にオフになります。

パラメーター 1	Type	10 ~ 12
----------	------	---------

(SFX 系エフェクトは EFF1 のタイプ選択の 10 ~ 12 に割り当てられています)

【解説】

Type (タイプ)

エフェクトタイプをつぎの中から選択します (パラメーター 2 ~ 5 の内容は、選択したエフェクトタイプによって異なります)。

- 10 : SUPER BENDER (スーパーバンダー)
- 11 : PITCH DLY (ピッチディレイ)
- 12 : HPS (ハーモナイズドピッチシフター)

10 : SUPER BENDER (スーパーバンダー)

ピッキングを検出してピッチを変化させるエフェクトです。

パラメーター 2	Depth	-10 ~ +10
パラメーター 3	Time	1 ~ 50
パラメーター 4	Shift-peak	0 ~ 3
パラメーター 5	Balance	0 ~ 10

【解説】

Depth (デプス)

ピッチバンドの始まる音程を設定します (セントなどの単位とは無関係です)。マイナスのときは、値が小さいほど低い音域から高い音域へ変化し、プラスのときは、値が大きいほど高い音域から低い方向へ変化します。

Time (タイム)

ピッチが変化する時間を設定します。

Shift-peak (シフトピーク)

ピッチがバンド変化した最終到達音程を設定します。

デプスとピークの値による音程の落ちつき先

Shift-Peak	デプスマイナス時 (バンド)	デプスプラス時
0	- 3 cent	+ 3 cent
1	+ 12 半音 (<i>カッ</i> 上)	- 12 半音 (<i>カッ</i> 下)
2	+ 24 半音 (<i>2 カッ</i> 上)	- 24 半音 (<i>2 カッ</i> 下)
3	+ 5 半音 (完全 4 度上)	- 5 半音 (完全 4 度下)

Balance (バランス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみとなり、10 でエフェクト音のみとなります。

11: PITCH DLY (ピッチディレイ)

ディレイのフィードバック音をピッチシフトし、リビートする度にピッチが変化するエフェクトです。

パラメーター 2	Pitch	-12 ~ +12
パラメーター 3	Time	0 ~ 99
パラメーター 4	F.B-peak	0 ~ 10
パラメーター 5	Balance	0 ~ 10

【解説】

Pitch (ピッチ)

ピッチの変化幅を半音単位で設定します。2 オクターブの範囲内で設定することができます。

0 (ゼロ) のときはディチューンになります。

Time (タイム)

ディレイタイムを 10msec 単位で設定します。実際のディレイタイムは (表示されている値) × 10[msec] になります。

F.B-peak (フィードバックピーク)

ディレイのフィードバック量を設定します。

Balance (バランス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみとなり、10 でエフェクト音のみとなります。

12: HPS (ハーモナイズドピッチシフター)

音階を指定してダイアトニックのハーモナイズができる、ギター専用のエフェクトです。

パラメーター 2	Key	C, C#, ~ A#, B
パラメーター 3	Scale-fine	M3 (メジャー 3 度), m3 (マイナー 3 度), 4 (4 度), 5 (5 度) 6 (6 度)
パラメーター 4	Shift	dn, UP
パラメーター 5	Mix	0 ~ 10

【解説】

Key (キー)

スケールのトニック (主音) を設定します。表示はチューナーと同様に音名を表示します。

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

Scale-fine (スケールファイン)

何度のハーモニーを鳴らすかを設定します。

メジャー 3 度 = n3 4 度 = 4
 マイナー 3 度 = n3 5 度 = 5
 6 度 = 6

Shift (シフト)

上にハーモニーを追加するか、下にハーモニーを追加するかを設定します。ここで設定した方向にパラメーター 3 で設定したハーモニーの音が追加されます。

Mix (ミックス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみとなり、値が大きいくほど、エフェクト音が大きくなります。

エフェクトモジュール 6 : EFF2 (エフェクト 2)

このエフェクトモジュールは、コーラスやディレイなどの空間的なステレオエフェクトです。なお、EFF1/SFX エフェクトモジュールで SFX 系エフェクトが使用されているときに、このエフェクトモジュールをオンにすると、EFF1/SFX エフェクトモジュールは自動的にオフになります。

パラメーター 1	Type	1 ~ 4
----------	------	-------

【解説】

Type (タイプ)

エフェクトタイプをつぎの中から選択します (パラメーター 2 ~ 5 の内容は、選択したエフェクトタイプによって異なります)。

- 1: STEREO CHORUS (ステレオコーラス)
- 2: AUTO PAN (オートパン)
- 3: MONO DLY (モノディレイ)
- 4: PINGPONG DLY (ピンポンディレイ)

1: STEREO CHORUS (ステレオコーラス)

エフェクトモジュール 1 のコーラスと同じ原理ですが、より拡がりのあるサウンドをステレオ出力によって得られるステレオコーラスです。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	Tone	0 ~ 10
パラメーター 5	Balance	0 ~ 10

【解説】

Depth (デプス)

コーラス 効果の深さを設定します。

Rate (レート)

コーラス 効果の揺れの速さを設定します。

Tone (トーン)

エフェクト音の音質を調整します。

Balance (バランス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみとなり、10 でエフェクト音のみとなります。

2: AUTO PAN (オートパン)

音が前後左右に回る、3D エフェクトです。

パラメーター 2	Depth	0 ~ 10
パラメーター 3	Rate	1 ~ 50
パラメーター 4	Width	0 ~ 10
パラメーター 5	Clip	0 ~ 10

【解説】

Depth (デプス)

前後の奥行きを設定します。値が大きくなると音が奥に行きます。

Rate (レート)

オートパンの速さを設定します。

Width (ウィズ)

左右の拡がりを設定します。値が大きくなると左右への拡がり幅が大きくなります。

Clip (クリップ)

変調波形を変化させます。

3: MONO DLY (モノディレイ)

最高 1000msec までのディレイタイムが得られる、オーソドックスなデジタルディレイです。

パラメーター 2	Time (x100mS)	0 ~ 10
パラメーター 3	TmFine (x1mS)	0 ~ 99
パラメーター 4	F.B	0 ~ 10
パラメーター 5	Balance	0 ~ 10



ディレイタイムのタップ入力ができます。

【解説】

Time(x100) (タイム)
 デレイタイムを 100msec 単位で設定します。

TmFine (タイムファイン)
 デレイタイムを 1msec 単位で設定します。
 と を加えたものが最終的なデレイタイムとなります
 (最長 1000mS)

F.B (フィードバック)
 デレイのフィードバックする量を設定します。

Balance (バランス)
 エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。
 0 でダイレクト音のみとなり、10 でエフェクト音のみ
 となります。

4: PINGPONG DLY (ピンポンディレイ)

ディレイ音が左右に交互に出力される、ステレオディレイです。

パラメーター 2	Time (x100mS)	0 ~ 10
パラメーター 3	TmFine (x1mS)	0 ~ 99
パラメーター 4	F.B	0 ~ 10
パラメーター 5	Balance	0 ~ 10

【解説】

Time(x100) (タイム)
 デレイタイムを 100msec 単位で設定します。

TmFine (タイムファイン)
 デレイタイムを 1msec 単位で設定します。
 と を加えたものが最終的なデレイタイムとなります
 (最長 1000mS)

F.B (フィードバック)
 デレイのフィードバックする量を設定します。

Balance (バランス)
 エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。
 0 でダイレクト音のみとなり、10 でエフェクト音のみ
 となります。



- ・ 3030 をモノラルで使用する場合は、タイムの短い方のディレイ音のみが OUTPUT L/MONO 端子から出力されます。
- ・ デレイタイムのタップ入力ができます。

エフェクトモジュール 7 : REVERB (リバース)

このエフェクトモジュールは、サウンドに残響成分を加える 3 種類のステレオエフェクトです。

パラメーター 1	Type	1 ~ 3
----------	------	-------

【解説】

Type (タイプ)
 エフェクトタイプをつぎの中から選択します (パラメーター 2 ~ 5 の内容は、選択したエフェクトタイプによって異なります)

- 1 : HALL (ホール)
- 2 : ROOM (ルーム)
- 3 : PINGPONG DLY (ピンポンディレイ)

1: HALL (ホール)

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

パラメーター 2	Time	1 ~ 10
パラメーター 3	Pre-Delay	0 ~ 10
パラメーター 4	Tone	0 ~ 10
パラメーター 5	Mix	0 ~ 10

【解説】

Time (タイム)
 リバースタイム (残響の長さ) を設定します。値が大きければリバースタイムが長くなり、奥行きと広がり感を表現できます。

Pre-Delay (プリディレイ)
 リバースの第一反射までの時間を設定します。この時間を長くすると大きなホールの鳴りが表現できます。

Tone (トーン)
 エフェクト音の音質を調整します。値が大きければほど明るい残響音になります。

Mix (ミックス)
 エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみとなり、値が大きくなるほど、エフェクト音が大きくなります。

2: ROOM (ルーム)

部屋の残響をシミュレートするリバースです。

パラメーター 2	Time	1 ~ 10
パラメーター 3	Pre-Delay	0 ~ 10
パラメーター 4	Tone	0 ~ 10
パラメーター 5	Mix	0 ~ 10

3: PINGPONG DLY (ピンポンディレイ)

エフェクトモジュール 2 の PINGPONG DLY と同じ効果 (ただし、デレイタイムは最高 900msec まで) で、エフェクトモジュール 2 と逆相で出力するピンポンディレイです。

パラメーター 2	Time (x10mS)	0 ~ 90
パラメーター 3	F.B	0 ~ 10
パラメーター 4	Mode	1 ~ 2
パラメーター 5	Mix	0 ~ 10

【解説】

Time(x10) (タイム)
 デレイタイムを 10msec 単位で設定します。

F.B (フィードバック)
 デレイのフィードバックする量を設定します。

Mode (モード)

ピンポンディレイの出力パターンを設定します。

- 1 : モノディレイ
- 2 : ピンポンディレイ

Mix (ミックス)

エフェクト音とダイレクト音の音量バランスを設定します。0 でダイレクト音のみとなり、値が大きくなるほど、エフェクト音が大きくなります。



3030 をモノラルで使用する場合は、エフェクトモジュール 6 の PINGPONG DLY とは逆にタイムの長い方のディレイ音のみが OUTPUT L/MONO 端子から出力されます。

TOTAL (トータルパラメーター)

EXP/VOL ペダルに関する設定や、EFF1 と EFF2 のエフェクトモジュールの接続方法、さらに 3030 全体に機能するパラメーターの設定を行います。

パラメーター 1	Pedal Assign	0 ~ 6
パラメーター 2	Pedal Mode	1 ~ 2
パラメーター 3	Seri/Para	S/P
パラメーター 4	Amp Sim	0 ~ 3
パラメーター 5	Master Volume	0 ~ 50



パラメーター 1 ~ 3 は、パッチの一部として保存されます。

【解説】

Pedal Assign (ペダルアサイン)

EXP/VOL ペダルに割り当てるパラメーターを選択します。

- 0 : OFF (オフ)
- 1 : VOL (ボリューム)
- 2 : WAH (ワウ)
- 3 : DIST (ディストーション)
- 4 : EFF1/SFX (エフェクト 1 / SFX)
- 5 : EFF2 (エフェクト 2)
- 6 : REV (リバーブ)

Pedal Mode (ペダルモード)

ペダルを踏み込んだ位置に応じて出力音をどのように変化するかを設定します。

- 1 : モード 1
- 2 : モード 2

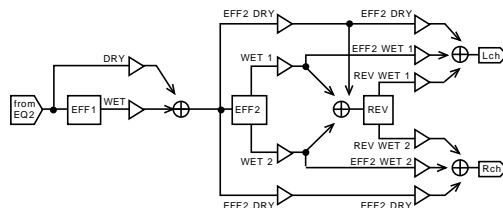
各モードの動きについては、21 ページをご参照ください。

Seri/Para (シリアル / パラレル)

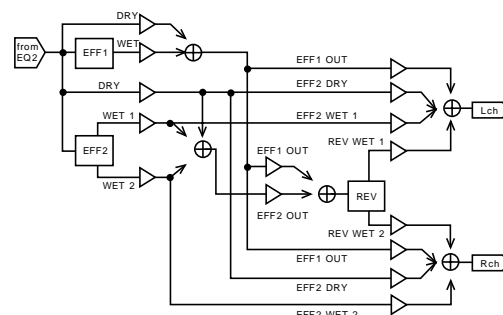
EFF1、EFF2 のエフェクトモジュールの接続方法を設定します。

- S = S₋ : シリアル (直列)
P = P₋ : パラレル (並列)

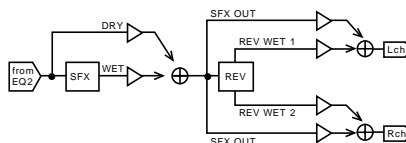
EFF1 と EFF2 をシリアルで接続した場合の信号の流れは、つぎようになります



EFF1 と EFF2 をパラレルで接続した場合の信号の流れは、つぎようになります



また、EFF1/SFX エフェクトモジュールで SFX 系のエフェクトタイプを選んだ場合、自動的に EFF2 のエフェクトモジュールがオフになります。この場合の信号の流れは、つぎようになります



以下のパラメーター 4、5 は 3030 のすべてのパッチに対して共通して働きます。パッチごとに保存することはできません。

Amp Simulator (アンプシミュレーター)

3030 には、ヘッドホンやオーディオスピーカーを通して聴くときに、リアルなギターアンプの音を再現するアンプシミュレーター機能が内蔵されています。このパラメーターでアンプシミュレーター機能のモードをつぎの中から選びます。

- 0 : OFF (オフ)
アンプシミュレーター機能がオフとなります。
- 1 : COMBO (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。
- 2 : BRIGHT COMBO (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。
- 3 : STACK (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。

Master volume (マスターボリューム)

3030 全体の最終的なボリュームを設定します。



マスターボリュームはプレイモードで変更することも可能です。8 ページをご参照ください。

故障かな？ まず、つぎの項目を確認してください

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。
	・ 3030のレベル（マスターボリュームのレベル、パッチレベル、EQ2のレベル）は適切ですか？	⇒ エディットモードに入って（13ページ参照）、各パラメーターの値を適切に調節してください。
	・ EQエフェクトのゲインパラメーターの設定でカットが強すぎませんか？	⇒ エディットモードに入って（13ページ参照）、各パラメーターの値を適切に調節してください。
	・ EXP/VOLペダルでボリュームが小さくなっていませんか？	⇒ EXP/VOLペダルを動かしてみてください。
	・ VOLUME端子に接続したFP01でボリュームが小さくなっていませんか？	⇒ FP01を動かしてみてください。
・ ミュート状態になっていませんか？	⇒ LEDの点滅するフットスイッチを踏んでミュートを解除してください。	
パッチが切り替わらない	・ エディット（マニュアル）モードになっていませんか？	⇒ EDIT LEDが点灯していると、エディット（マニュアル）モードになっています。EDITキー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、EDITキーを押して待機状態から抜けてプレイモードにもどってください。
EXP/VOLペダルが効かない	・ Pedal Assignのパラメーターが“0（ゼロ：機能オフ）”になっていませんか？	⇒ エディットモードに入って（13ページ参照）、パラメーターの値を適切に調節してください。
	・ Pedal Assignのパラメーターで設定されているコントロールしたいエフェクトモジュールがオンになっていますか？	⇒ エディットモードに入って（13ページ参照）、パラメーターの値を適切に調節してください。
	・ Pedal Assignのパラメーターが“1（ボリューム）”に設定されている状態でVOLUME端子にFP01が接続されていますか？	⇒ この場合は、FP01のボリュームコントロールが優先となります。
	・ Pedal Modeで設定されている効果の向きとコントロールされるパラメーターの値が適切ですか？	⇒ 例えば、EXP/VOLペダルをEFF1エフェクトモジュールのフランジャーにアサインしている場合で、Pedal Modeを1に設定しているときにフランジャーのレイトが1になっていると効果はかかりません。このPedal Modeの場合、最小値からパラメーターで設定された値までの範囲でコントロールされるはずですが、パラメーターの値自身が最小値になっているためペダルコントロールの変化が起きずにEXP/VOLペダルが効かないような動作をしてしまうわけです。パラメーターの値を適切に調節してください。

故障かな？まず、つぎの項目を確認してください

ZOOM PLAYER 3030

エフェクトプログラム :	32 種類 (7 モジュール)
パッチメモリー :	USER 7 バンク × 4 = 28 (書き換え、保存可能) PRESET 7 バンク × 4 = 28 合計 56 パッチ
A / D 変換 :	18bit 128 倍 オーバーサンプリング
D / A 変換 :	16bit リニア
サンプリング周波数 :	31.25kHz
インプット :	ギターインプット フォーンジャック / モノラル × 1 (定格入力レベル - 20dBm / 入力インピーダンス 470k)
アウトプット :	ラインアウトプット フォーンジャック / モノラル × 2 (最大出力レベル + 5dBm / 出力インピーダンス 600 以下) ヘッドフォンアウトプット フォーンジャック / ステレオ × 1 (消費電力 35mW, 32 負荷時)
コントロール端子 :	マニュアルモードフットスイッチ 兼 フットボリュームコントロール入力
ディスプレイ :	2 桁 7 セグメント LED ディスプレイ
電源 :	DC9V 300mA (専用 AC アダプター付属)
外形寸法 :	430(W) × 166(D) × 60(H) mm
重量 :	1.5kg

0dBm = 0.775Vrms

製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

安全上のご注意

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 3030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、3030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 3030をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けてください。

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

取り扱いについて

注意 3030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

3030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、3030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、3030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

3030の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますのでお買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

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

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

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

ZOOM®

CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

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