

ZOOM 505 GUITAR 取扱説明書

このたびは、ズーム505（以下“505”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。

505の機能を十分にご理解いただき、未永くご愛用いただくためにも、ご使用前に、この説明書をよくお読みのうえ、正しくお取り扱いください。お願い申し上げます。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

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
電話：0423-69-7111 ファクシミリ：0423-69-7115
Printed in Japan 505-5010



1 特長

24種類の多彩な個別エフェクトが内蔵されています。
最大同時に9種類のエフェクトを自由に組み合わせてご使用になれます。

ご自分の好みに合わせて、さまざまな設定がメモリーできる24種類のパッチの中から切り替えてお使いになれます。

ギター用オートクロマチックチューナーを内蔵。いつでもどこでも簡単にチューニングができます。

オプションのエクスペッションペダルFP01を接続すれば、ペダルワウやペダルピッチ、ボリュームもコントロールできます。

オプションのフットスイッチFS01を接続すればバンク切り替えを独自に操作でき使いやすさも抜群です。

6LR61形乾電池（アルカリ）ACアダプターに対応した2電源方式を採用。

505では、ZOOMが新しく独自に開発したDSP（デジタル信号処理装置）“ZFx-2”を搭載し、小さなボディに高品質、高機能のエフェクトを可能にしました。

2 安全にご使用いただくためのお取り扱い上のご注意

安全上のご注意

この取り扱い説明書では、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。マークの意味はつぎの通りです。

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

ACアダプターによる駆動
ACアダプターは、必ずDC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
長時間ご使用とならない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動
市販の6LR61 / 9V形乾電池（アルカリ）をお使いください。505は充電機能を持っていません。
乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
長時間ご使用にならない場合は、乾電池を505から取り出してご使用ください。
万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
ご使用の際は、必ず電池ボックスを開けてください。

使用環境について

注意 505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。必ずお避けください。
温度が極端に高くなる所や低くなる所
湿度が極端に高い所
砂やほこりの多い所
振動や衝撃の多い所

取り扱いについて

注意 505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。
505に異物（硬貨や針金など）または液体（水、ジュースやアルコールなど）を入れないように注意してください。
ケーブルを接続する際は、各機器の電源を必ずオフしてから行ってください。
移動させる場合は一旦電源をオフしてから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かねます。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

505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辺に設置すると影響がでる場合があります。
そのような場合は、505と影響する機器とを十分に距離をおいて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、505も含めて、電波障害による誤動作やデータ破損、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

505が汚れたときは、柔らかい布で乾拭きをしてください。それでも汚れが落ちない場合は、濡らせた布をよくしぼってふいてください。
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INPUT端子にさされているケーブルのプラグがACアダプターまたは電池を抜いて電源を切り、他の接続されているケーブル類も外してください。
「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。

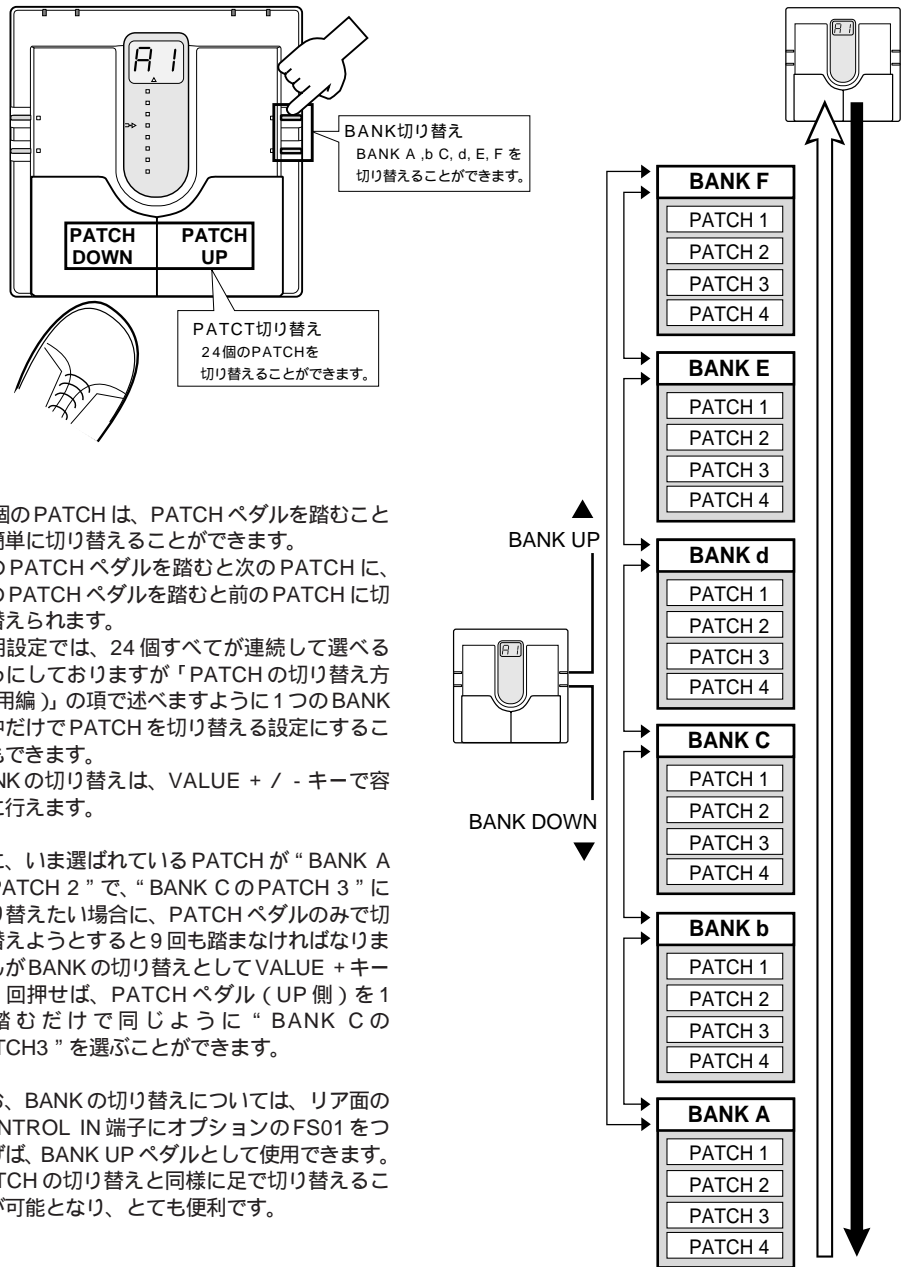
保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。
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. 保証書のご提示が無い場合
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述が無い場合
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. 指定業者以外での修理、改造が不適当なため生じた故障の場合
5. 故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合
6. ご購入後に製品が受けた過度の衝撃による故障の場合
7. 本製品に起因しない事故や人災および天災による故障の場合
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

7 PATCHの切り替え方



24個のPATCHは、PATCHペダルを踏むことで簡単に切り替えることができます。右のPATCHペダルを踏むと次のPATCHに、左のPATCHペダルを踏むと前のPATCHに切り替えられます。初期設定では、24個すべてが連続して選べるようにしておりますが「PATCHの切り替え方(応用編)」の項で述べますように1つのBANKの中だけでPATCHを切り替える設定にすることもできます。BANKの切り替えは、VALUE + / - キーで容易に行えます。

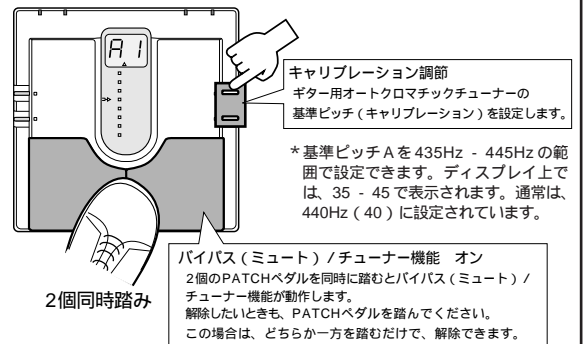
仮に、いま選ばれているPATCHが「BANK AのPATCH 2」で、「BANK CのPATCH 3」に切り替えたい場合に、PATCHペダルのみで切り替えようとする9回も踏まなければなりません。BANKの切り替えとしてVALUE + キーを2回押せば、PATCHペダル(UP側)を1回踏むだけで同じように「BANK CのPATCH 3」を選ぶことができます。

なお、BANKの切り替えについては、リア面のCONTROL IN端子にオプションのFS01をつなげば、BANK UPペダルとして使用できます。PATCHの切り替えと同様に足で切り替えることが可能となり、とても便利です。

BANK HOLD OFF 時の BANK/PATCH の切り替わり

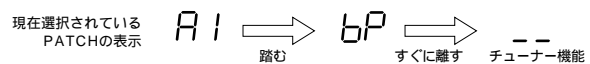
8 バイパス(ミュート) / チューナーの使い方

505は、エフェクトの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。また、バイパスのときはインジケータ表示によるギター用オートクロマチックチューナー機能が動作します。なお、チューニングしている音を出力させたくない場合のためにミュート機能も搭載しています。

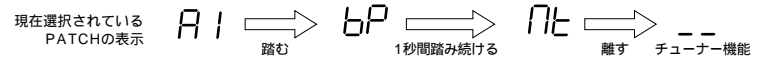


バイパス、ミュート状態

2個のPATCHペダルを同時に踏むとバイパスもしくはミュートされます。バイパスさせたい場合は、踏んだPATCHペダルをすばやく離してください。



ミュートさせたい場合は、PATCHペダルを1秒間以上踏み続けてから離してください。



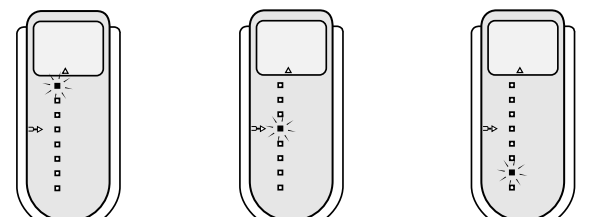
バイパスまたはミュートを解除する場合もPATCHペダルを踏みます。この場合は、どちらか一方を踏むだけで解除されます。バイパスまたはミュートが解除されると、それぞれの状態になる前に選ばれていたPATCHに復帰します。

チューナー機能

505では、バイパスもしくはミュート状態にあるときに、自動的にギター用オートクロマチックチューナー機能が動作します。チューニングしたい弦を開放弦で弾くと、その音名に最も近い音名が、ディスプレイに表示されます。

入力信号待機状態 =		
レギュラーチューニング F = C =	レギュラーチューニング ミ = E =	ソ# = G# =
レギュラーチューニング D# = C# =	ファ = F =	レギュラーチューニング ラ = A =
レギュラーチューニング レ = D =	ファ# = F# =	ラ# = A# =
レ# = D# =	レギュラーチューニング ソ = G =	レギュラーチューニング シ = B =

チューナー機能が動作しているときには、PARAMETER CURSOR インジケータがチューニングの精度を計るメーターとして働きます。微調節の際の目安にご利用ください。



音程が高い場合

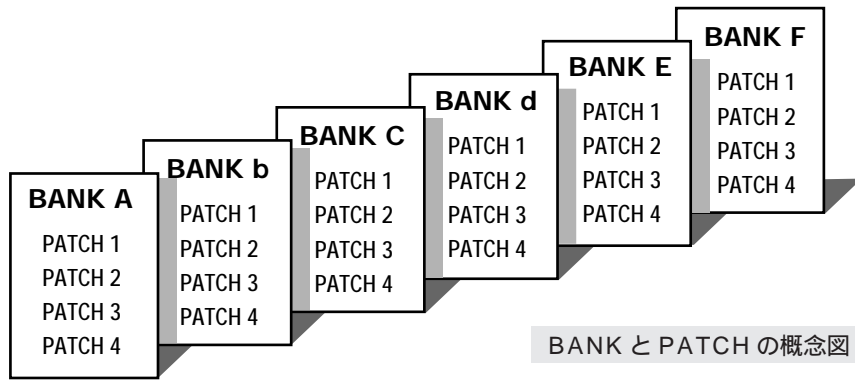
正しく調節された場合

音程が低い場合

3 BANK / PATCH とは？

PATCH : 個別エフェクトのつながりと、それぞれのエフェクトの設定を一組にまとめたものを PATCH (パッチ) と呼びます。PATCH は、全部で 24 個あります。505 には、あらかじめ 24 種類の PATCH が記憶されています。この設定は、お好みに合わせた作り変え (EDIT : エディット) ができます。

BANK : 4 個の PATCH をひとまとめにした区切りを BANK (バンク) と呼びます。



4 PATCH LIST

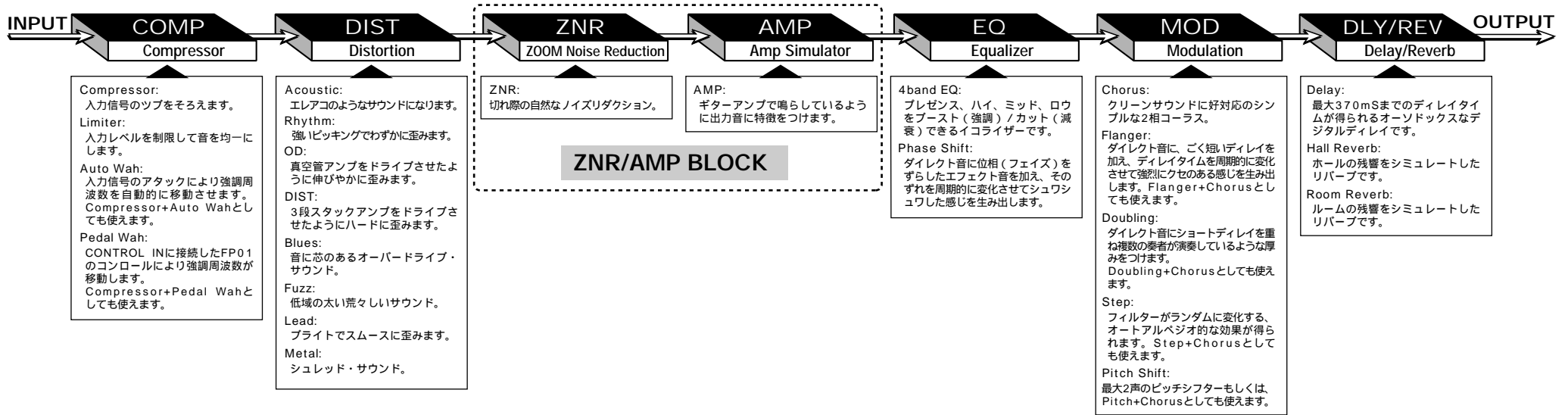
505 は、24 個の PATCH があります。これらには、工場出荷する際にあらかじめ当社推奨の設定が記憶されており、PATCH の内容は、お好みに合わせて自由に作り変えることができますし、再び呼び出すこともできます。

BANK	PATCH	PATCH NAME	COMMENT
A	1	Super Dist Solo	タイトで滑らかな歪み
	2	Clean Delay	コーラス+フィードバックディレイの明確なクリーンサウンド
	3	Psycho Harmony	アヴァンギャルドなハーモニーのソロ用歪みサウンド
	4	Metal	ハイゲインメタルサウンド ベダルで1オクターブバンドアップ
b	1	Mellow Drive	ストレートなオーバードライブサウンド
	2	Wah Dist	オートワウ+コーラスの歪み系サウンド
	3	Multi Phaser	守備範囲の広いフェイズシフトサウンド
	4	Steel China	シンセ風SFXサウンド
C	1	Rock Drive	ストレートなロックサウンド
	2	Bright Chorus	エッジの立ったコーラスサウンド
	3	Power Distortion	隠し味にダブリングが効いたソロ用ディストーション
	4	Choir Wave	コーラス+フランジャーの透明感のあるクリーンサウンド
d	1	Jet Drive	フランジャーを使用したワイルドなジェットサウンド
	2	Funky Phase	ワウとフェイズシフトを組み合わせたリズム用クリーン
	3	Head Long	ズーム定番のステップエフェクト
	4	City Night	都会の夜に似合うクリーン&コーラスサウンド
E	1	PWM Synth Lead	エフェクトフルアーマードのシンセリードサウンド
	2	JAZZY	オクターブで重ねたウォームなジャズサウンド
	3	Octave Pitch	上下のオクターブユニゾン重く激しいリードサウンド
	4	Step Mode	ステップエフェクトにコーラスも効かせたSFのサウンド
F	1	Wah Fuzz	ノイズなワウ ファズサウンド
	2	Blues Lead	フュージョン/ブルース用リード
	3	Blues Rhythm	歪みが隠し味のカッティングサウンド
	4	Acoustic	エレアコサウンドのシミュレーション

5 エフェクトのつながりについて

PATCH は、下図のように7つのエフェクトモジュール (エフェクトの設定をわかりやすくするための仮想的な箱) のつながりで構成されています。特に、COMP モジュールと MOD モジュールは、選択されているエフェクトパラメーター (エフェクトの音色を決める要素) の設定により同時に2種類のエフェクトを使用することができます。つまり、同時に最大9個の単体エフェクターを使用することと同様の効果を得ることが可能です。

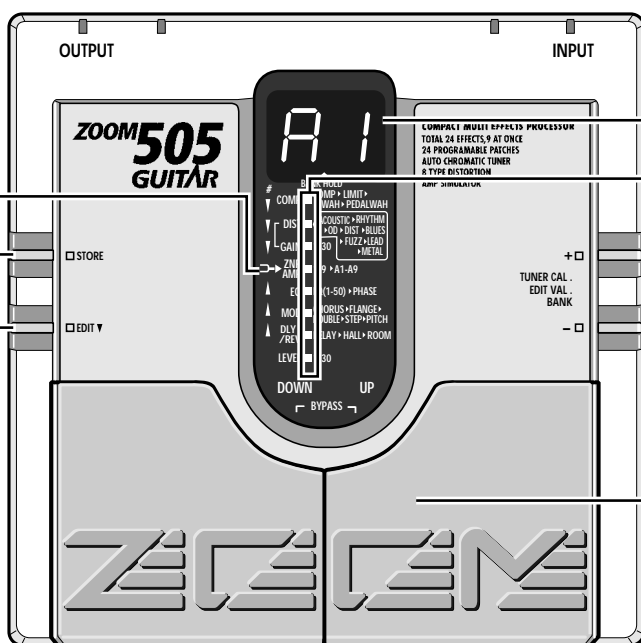
クパラメーター (エフェクトの音色を決める要素) の設定により同時に2種類のエフェクトを使用することができます。つまり、同時に最大9個の単体エフェクターを使用することと同様の効果を得ることが可能です。



6 各部の名前とはたらき / 接続について

フロントパネル

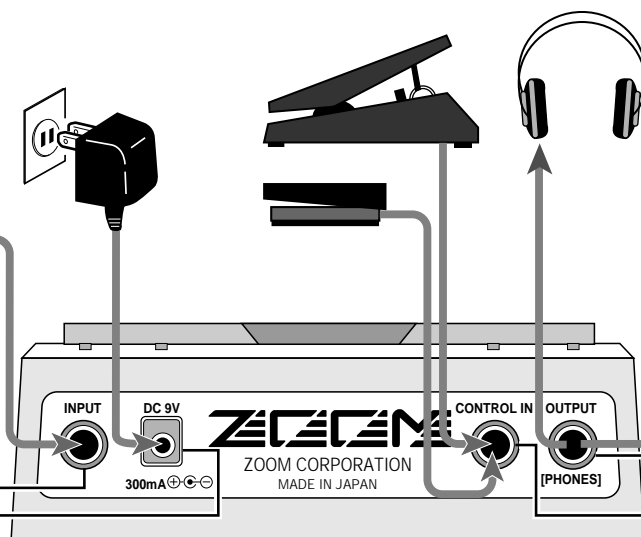
- TUNER (チューナー) インジケーター:** バイパス (ミュート) / チューナー状態でチューナー動作していること、チューニングを微調節する際のジャストチューニングの位置を示します。 BATTERY EMPTY WARNING表示: 電池駆動時、このインジケーターが点滅して電池が消耗していることを警告します。
- STORE (ストア: 保存) キー:** PATCHの内容を保存する際に、その動作の待機状態にさせたり、実行させるときに使用するキーです。 DIRECT LOAD機能の設定: プレイモードで1秒以上押しするとDIRECT LOAD機能のオン/オフが切り替えられます。
- EDIT (エディット: PATCHを自分の好みに作り変える) キー:** 演奏をお楽しみいただく状態 (プレイモードと呼びます) からPATCHを好みに合うように作り変える状態 (エディットモードと呼びます) に切り替えるときに使用するキーです。 またエディットモード内では、エフェクトパラメーターの項目を選択することに使用します。 Delay/Reverbのエフェクトパラメーターが選ばれている際に使用すると、エディットモードからプレイモードにもどることができます。 BANK HOLD機能の設定: プレイモードで1秒以上押しするとBANK HOLD機能のオン/オフが切り替えられます。



- DISPLAY (ディスプレイ):** 505を操作するのに必要な情報が表示されます。 プレイモード: 現在選ばれているBANK/PATCHを表示します。 エディットモード: 選ばれているエフェクトパラメーターの値を表示します。 バイパス (ミュート) / チューナー状態: 入力信号の音名を表示します。
- PARAMETER CURSOR (パラメーターカーソル) インジケーター:** プレイモード: 使用されているエフェクトモジュールを点灯で表示します。 エディットモード: 使用されているエフェクトモジュールを点灯で表示します。 エディット対象に選ばれている場合は、点滅で表示します。 バイパス (ミュート) / チューナー状態: チューナーのメーターとして動作します。
- VALUE (バリュウ: 値) + / - キー:** プレイモード: BANKの切り替えに使用します。 エディットモード: エフェクトパラメーターの値を設定するときを使用します。 バイパス (ミュート) / チューナー状態: チューナーの基準ピッチ (キャリブレーション) を設定するときを使用します。
- PATCH UP (右) / DOWN (左) ペダル:** プレイモード: PATCHを切り替えるときに使用します。 両方を同時に踏むとバイパス (ミュート) / チューナー状態になります。 エディットモード: エフェクトパラメーターを選ぶときに使用します。 両方を同時に踏むと現在選ばれているエフェクトモジュールがONまたはOFFします。 バイパス (ミュート) / チューナー状態: バイパス (ミュート) / チューナー状態から抜きたいときに使用します。

リアパネル

- INPUT (インプット) 端子:** ギターを接続します。 インプット端子は、電池駆動時の電源スイッチにもなっています。 シールドケーブルを端子に接続すると、電源がオンされます。 使用しないときはケーブルを抜いてください。
- DC IN (ACアダプター) 端子:** DC9Vセンターマイナス300mA (ズームAD-0006) のACアダプターを接続します。 この端子にACアダプターを接続すると505の電源がオンになります。

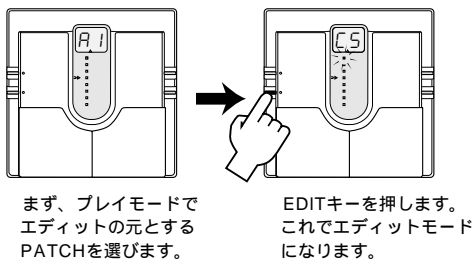


- OUTPUT (アウトプット) 端子:** 505の音が出する端子です。 モノラルシールドケーブルで1台のギターアンプに、またはY字ステレオシールドケーブルで2台のギターアンプにつなぐか、ステレオヘッドフォンをつないでください。 なお、ステレオヘッドフォンをお使いになる場合は、若干音量が小さく感じられることがあります。 その場合は、PATCHレベル、またはマスターレベルを上げるか、負荷インピーダンスの重いヘッドフォン (負荷インピーダンス = 32 Ω以下) をご使用ください。
- CONTROL IN (コントロール イン) 端子:** オプションのエクスプレッションペダルFP01を接続すると、ボリュームペダルやペダルワウ、ペダルピッチとして使用可能です。 またオプションのフットスイッチFS01を接続すると、BANKアップを足で切り替えられます。

11 PATCHの作り変え方(エディット)

505は、事前に24個のPATCHを当社の推奨設定として記憶されております。PATCHの数の関係上、505の多彩な音色表現のごく一部しか紹介できておりません。そこで、505にはお客様の好みに合わせて、より多くの音色をお楽しみいただけるようにPATCHを作り替える機能が付いています。この機能をエディットモードといひます。また、このエディット操作を行うための状態をエディットモードといひます。

通常の演奏をお楽しみいただく状態(プレイモード)からエディット操作を行うための状態(エディットモード)にするには、EDITキーを押してください。プレイモードからエディットモードにする場合は、EDITキーを1秒以内に離してください。1秒以上押し続けると、BANK HOLD機能の設定になってしまいます。



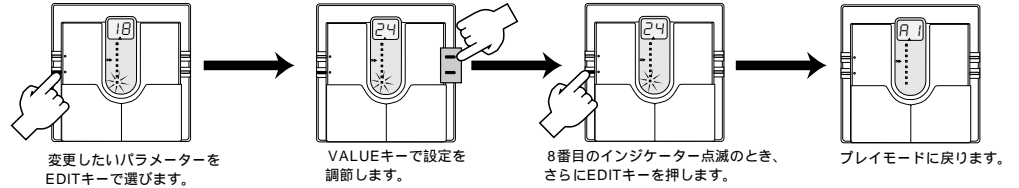
プレイモードからエディットモードに入った直後は、そのPATCHの設定に関わらず、PARAMETER CURSOR インジケータの一番上 (COMP モジュール) が点滅します。この時、そのPATCHでのCOMPモジュールの設定値がディスプレイに表示されます。

エディットモード内では、EDITキーを押すごとにPARAMETER CURSOR インジケータが下に移動していきます。PARAMETER CURSOR インジケータの点滅しているところがエディットの対象となります。それぞれのPARAMETER CURSOR インジケータには、つぎのようなパラメーターが割り当てられています。

- 1番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: COMPモジュールの設定
- 2番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: DISTモジュールのディストーションタイプ設定
- 3番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: DISTモジュールのディストーションゲイン設定
- 4番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: ZNR/AMPブロックの設定 (ZNRモジュールとAMPモジュール)
- 5番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: EQモジュールの設定
- 6番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: MODモジュールの設定
- 7番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: DLY/REVモジュールの設定
- 8番目のPARAMETER CURSOR インジケータ: PATCHレベルの設定

パラメーターの変更は、VALUE + / - キーで行います。それぞれのパラメーター内容については、「エフェクトパラメーターの一覧表」をご覧ください。

8番目のPARAMETER CURSOR インジケータが点滅しているときに、EDITキーを押すと、エディットモードを抜けてプレイモードにもどります。



12 エフェクトパラメーターの一覧表

COMP モジュール	DIST モジュール	ZNR/AMP ブロック	EQ モジュール	MOD モジュール	DLY/REV モジュール	PATCH レベル
<p>Compressor (コンプレッサー) ギターから入力される音を圧縮して音量を一定に保ち音の粒立ちをそろえます。</p> <p>設定範囲 $C1 \leftrightarrow C9$ (C1 - C9) 数値が大きいくほど、コンプレッション効果が強くなります。</p> <p>Limit (リミッター) コンプレッサーより圧縮の速いエフェクトです。他のモジュールへの過大入力を防ぐ目的で使用します。</p> <p>設定範囲 $L1 \leftrightarrow L9$ (L1 - L9) 数値が大きいくほど、リミット効果が強くなります。</p> <p>Auto Wah (オートワウ) 入力されたギター音のダイナミクス(強弱)に応じて、強調される周波数が高低に移動するエフェクトです。</p> <p>設定範囲 $A1 \leftrightarrow A9$ (A1 - A9) 数値が大きいくほど、オートワウがかかりやすくなります。</p> <p>$A5 \leftrightarrow A9$ (A5 - A9) コンプレッサーとオートワウが同時にかけられます。数値が大きいくほど、オートワウがかかりやすくなります。コンプレッサーは一定です。</p> <p>Pedal Wah (ペダルワウ) 入力されたギター音をCONTROL IN 端子に接続されたオプションのエクスペリションペダルFP01でコントロールして、強調される周波数を高低に移動するエフェクトです。</p> <p>設定範囲 $P1 \leftrightarrow P4$ (P1 - P4) 数値が大きいくほど、ペダルワウの中心周波数が高くなります。</p> <p>$P5 \leftrightarrow P9$ (P5 - P9) コンプレッサーとペダルワウが同時にかけられます。数値が大きいくほど、ペダルワウの中心周波数が高くなります。コンプレッサーは一定です。</p>	<p>Distortion Type (タイプ) 歪んだ音色の異なる7種類のディストーションと、エレキギターで弾いた音をエレクトリックギターのようなニュアンスにするエフェクトの8個のタイプがあります。</p> <p>Rc (Acoustic:アコースティック) エレキギターのようなサウンドになります。</p> <p>rY (Rhythm:リズム) 強いピッキングでわずかに歪むサウンドです。</p> <p>Od (Overdrive:オーバードライブ) 真空管アンプをドライブさせたように伸びやかに歪みます。</p> <p>dT (Distortion:ディストーション) 3段スタックアンプをドライブさせたようにハードに歪みます。</p> <p>bL (Blues:ブルース) 音に芯のあるオーバードライブ・サウンド。</p> <p>FU (Fuzz:ファズ) 低域の太い荒々しいサウンド。</p> <p>Ld (Lead:リード) ブライトでスムーズに歪みます。</p> <p>Mt (Metal:メタル) シュレッド・サウンド。</p> <p>Distortion Gain (ゲイン) 歪み系タイプの歪み具合やアコースティックの深さを設定します。</p> <p>設定範囲 $1 \leftrightarrow 30$ (1-30) 数値が大きいくほど、歪み具合が強くなり、効果が深くなります。</p>	<p>ZNR モジュール: ズームオリジナルのノイズリダクションが設定できます。</p> <p>AMP モジュール: ギターアンプで鳴らしているような出力特性にします。</p> <p>このモジュール2つを合わせてZNR/AMPブロックと呼びます。</p> <p>設定範囲 $1 \leftrightarrow 9$ (1-9) 数値が大きいくほど、無演奏時のノイズが軽減されます。楽器音の消え際が不自然にならない範囲で大きい値に設定してください。</p> <p>$A1 \leftrightarrow A9$ (A1-A9) 左側の1の数字が表示されている設定では、アンプシミュレーター機能がオンになります。A1のときはアンプシミュレーターのみが機能しています。A2 - A9の範囲では、ZNRが併用されます。数値が大きいくほど、ノイズリダクションが強くなります。</p>	<p>4 band EQ (4バンドEQ) プレゼンス、ハイ、ミッド、ロウの4つのイコライジングする周波数帯域のブースト/カットを代表する設定として用意されている50種類の中から選べます。</p> <p>設定範囲 $1 \leftrightarrow 10$ (1-10) 数値が大きいくほど、ハイがカットされ、ロウがブーストされます。</p> <p>$11 \leftrightarrow 20$ (11-20) 数値が大きいくほど、ブーストされる周波数が低くなります。</p> <p>$21 \leftrightarrow 24$ (21-24) 数値が大きいくほど、ミッドがブーストされます。</p> <p>25 (25) フラットな周波数特性になります。</p> <p>$26 \leftrightarrow 30$ (26-30) 数値が大きいくほど、ハイがブーストされます。</p> <p>$31 \leftrightarrow 40$ (31-40) 数値が大きいくほど、ブーストされる周波数が高くなります。</p> <p>$41 \leftrightarrow 50$ (41-50) 数値が大きいくほど、プレゼンス側とロウ側がブーストされ、ドンシャリになります。</p> <p>Phase shift (フェイズシフト) ダイレクト音に位相(フェイズ)をずらしたエフェクト音を加え、そのずれを周期的に変化させてシユワシユワした感じが得られます。</p> <p>設定範囲 $P1 \leftrightarrow P9$ (P1 - P9) 数値が大きいくほど、効果が深くなります。</p>	<p>Chorus (コーラス) ピッチを周期的にゆらしたエフェクト音をダイレクト音に加え、サウンドに厚みをつけるクリーン音色に好対応のシンブルな2相コーラスです。</p> <p>設定範囲 $C1 \leftrightarrow C9$ (C1 - C9) 数値が大きいくほど、効果が深くなります。</p> <p>Flanger (フランジャー) ダイレクト音に、ごく短いディレイを加えてディレイタイムを周期的に変化させて強烈にクセのあるサウンドにします。設定によりコーラスと併用することもできます。</p> <p>設定範囲 $F1 \leftrightarrow F6$ (F1 - F6) 数値が大きいくほど、変調周期が速くなります。</p> <p>$F7 \leftrightarrow F9$ (F7 - F9) フランジャーとコーラスが同時にかけられます。数値が大きいくほど、フランジャーの変調周期が速くなります。コーラスは一定です。</p> <p>Doubling (ダブリング) ダイレクト音に、ショートディレイを重ね、複数の奏者が演奏しているような厚みをつけます。設定によりコーラスと併用することもできます。</p> <p>設定範囲 $d1 \leftrightarrow d6$ (d1 - d6) 数値が大きいくほど、ディレイタイムが長くなります。</p> <p>$d7 \leftrightarrow d9$ (d7 - d9) ダブリングとコーラスが同時にかけられます。数値が大きいくほど、ダブリングのディレイタイムが長くなります。コーラスは一定です。</p> <p>Step (ステップ) フィルターがランダムに変化してオートアルベジ的な効果が得られます。設定によりコーラスと併用することもできます。</p> <p>設定範囲 $S1 \leftrightarrow S6$ (S1 - S6) 数値が大きいくほど、効果のスピードが速くなります。</p> <p>$S7 \leftrightarrow S9$ (S7 - S9) ステップとコーラスが同時にかけられます。数値が大きいくほど、ステップの効果のスピードが速くなります。コーラスは一定です。</p>	<p>Delay (ディレイ) 最大370mSまでのディレイタイムが得られるオートソックスなデジタルディレイです。ステレオでモニターすると、ピンポンディレイとして楽しめます。</p> <p>設定範囲 $d1 \leftrightarrow d9$ (d1 - d9) 数値が大きいくほど、ディレイタイムが長くなります。ミックスフィードバックは、同時に適正値になります。</p> <p>Hall Reverb (ホール) 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。</p> <p>設定範囲 $H1 \leftrightarrow H9$ (H1 - H9) 数値が大きいくほど、リバーブタイムが長くなります。ミックスは、同時に適正値になります。</p> <p>Room Reverb (ルーム) ルームの残響をシミュレートしたリバーブです。</p> <p>設定範囲 $r1 \leftrightarrow r9$ (r1 - r9) 数値が大きいくほど、リバーブタイムが長くなります。ミックスは、同時に適正値になります。</p>	<p>Patch Level (パッチレベル) 個別にPATCHの音量が設定できます。この設定は、エフェクトパラメーターの設定と同様にPATCHごとに記憶させることができます。</p> <p>設定範囲 $1 \leftrightarrow 30$ (1-30) 数値が大きいくほど、音量が大きくなります。</p>



1 変更したいパラメーターの選択

「PATCHの作り変え方(エディット)」の項にあるように、変更したいパラメーターの選択は、EDITキーを何度か押すことで行えますが、PATCHペダルを用いても

同じように選択することができます。PATCH UPペダル(右側のPATCHペダル)を押すと、下から上インジケータ(選択されているパラメーター)が移動します。

PATCH DOWNペダル(左側のPATCHペダル)を押すと、上から下インジケータが移動します。



2 エフェクトモジュールのオン/オフについて

エフェクトモジュールというのは、先の説明にもあるように1つのコンパクトエフェクターであると考えていただくと非常にわかりやすいでしょう。エフェクトパラメーターというのは、使用するコンパクトエフェクターの種類であったりそのエフェクトのかけ具合などを調節するつまみなどの総称であると思ってください。

そして、そのパラメーターが設定されたエフェクトモジュールを使用する(エフェクト・オン)が使用しない(エフェクト・オフ)かでエフェクトのつながりや組み合わせの状態のことをPATCHと呼んでいるわけです。

DISTモジュールのDistortion Gain設定(上から3番目のPARAMETER CURSOR インジケータの点滅時に設定されるパラメーター)とPATCHレベル設定(一番下のPARAMETER CURSOR インジケータの点滅時に設定されるパラメーター)以外の場所にPARAMETER CURSOR インジケータの点滅がある場合、そこに該当するエフェクトモジュールがオン/オフの対象となります。

ただし、ZNRモジュールとAMPモジュールはブロックとしてオン/オフされます。個別に設定したい場合は、パラメーターの一部としてオン/オフを行います。

と、そのエフェクトモジュールの最初のエフェクトの最小値に設定されます。VALUE + キーを押すと、最後のエフェクトの最大値に設定されて、エフェクトがオンします。

2. ショートカットを用いた方法
そのエフェクトモジュールで、VALUE + / - キーを同時に押すと、ショートカット動作します。このショートカット操作を何度か繰り返すと、エフェクト・オフになります。エフェクト・オフ時にショートカットを行うと、そのモジュール内の最初のエフェクトの最小値が設定されて、エフェクトがオンします。

と、PATCHとしているいろいろな音色を作成する場合、エフェクトモジュール個々のパラメーターの設定もさることながら、エフェクトモジュールの適切なオン/オフが重要なポイントとなります。いままで、いくつかのコンパクトエフェクターをつないで演奏されていた方はおわかりかと思いますが、常にすべてのエフェクターをオンしているなどという設定では使用されず、曲やそのときの状況に合わせてエフェクターをオン/オフしたはずですが。

この505でも、それと同じようにエフェクトモジュールを個別にオン/オフできます。

エフェクトモジュールをオン/オフする方法は、3通りあります。

1. VALUE + / - キーを用いた方法
そのエフェクトモジュールで、VALUE + キーを押してパラメーターの値を変更した時の最後のエフェクトの最大値の次にエフェクト・オフがあります。また、そのエフェクトモジュールで、VALUE - キーを押してパラメーターの値を変更した時の最初のエフェクトの最小値の前にエフェクト・オフがあります。エフェクト・オフ時にVALUE + キーを押す

3. PATCHペダルを用いた方法
そのエフェクトモジュールで、PATCHペダル2個を同時に押します。これで、エフェクト・オフになります。エフェクト・オフの状態では、PATCHペダル2個を同時に押すと元の値(オフにされる直前のエフェクト・オン時のパラメーター値)にもどります。

エフェクト・オフ表示
EFFECT OFF= $\square F$



3 パラメーター設定のショートカットについて

通常パラメーターの設定は、VALUEキーを用いて1つづつ値を上げたり下げたりして調節を行います。同じモジュールの中に複数のエフェクトがある場合は、特別にエフェクト選択の操作を簡単にするために、ショートカット(近道)操作ができるようにしてあります。

ショートカット操作は、エディットモードでVALUE + / - キーを同時に押すことで行えます。

例えば、DLY/REVモジュールでエフェクトがDelayで値がd5であるとする。希望する設定がエフェクトRoomの値r5とする。ショートカット操作を行わない場合だと、VALUE + キーを18回押さなければなりません。ショートカット操作を用いれば、2回のショートカット操作のみでエフェクトRoomの値r1に瞬時に変わり、続けてVALUE + キーを4回押すだけで設定でき、とても便利です。



4 FP01によるボリュームコントロール

505では、CONTROL IN 端子に接続したオプションのエクスペリションペダルFP01を使って、出力音量のボリュームコントロールができます。

ただし、使用されているPATCHの設定で、COMPモジュールのパラメーターがPedal Wahの設定範囲の場合やMODモジュールのパラメーターがPitch Shiftの設定でペダルピッチ(PuまたはPd)になっている場合は、そのエフェクトのコントロールが優先されます。それ以外の場合は、EQモジュールとMODモジュールの間のボリュームがコントロールされます。

505の出力後にボリュームペダルを挿入する場合と異なり、リバーブやディレイの余韻に影響を与えずに音量を調節することができて便利です。



5 マスターレベルの調節

505には、個々のPATCHレベルの他に、製品としての総合的な音量を決定するマスターレベルがあります。

このマスターレベルは、プレイモードで調節できます。プレイモードで、VALUE + / - キーを同時に1秒間以上押し続けます。すると、現在のマスターレベルが1秒間ディスプレイに表示されます。

レベルを変更した場合は、マスターレベルの値が表示されている間に、VALUE + キーまたはVALUE - キーを用いて希望の音量になるように調節します。

レベルの調節できる範囲は、0 - 50です。レベルが40のときに、個別に設定したPATCHレベルのそのままの音量となります。

なお、マスターレベルの値は記憶されません。電源をオンすることに再度調節してください。

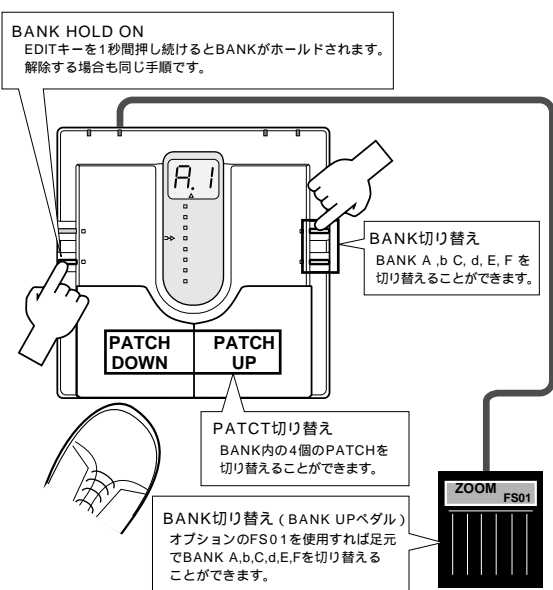
9 PATCHの切り替え方(応用編：BANK HOLD ON)

工場出荷時は、BANKの区切りに関わらず、PATCHペダルを踏むとすべてのPATCHに切り替えられるような設定となっています。このようなPATCHの切り替え方法をBANK HOLD (バンクホールド) がオフされていると呼びます。

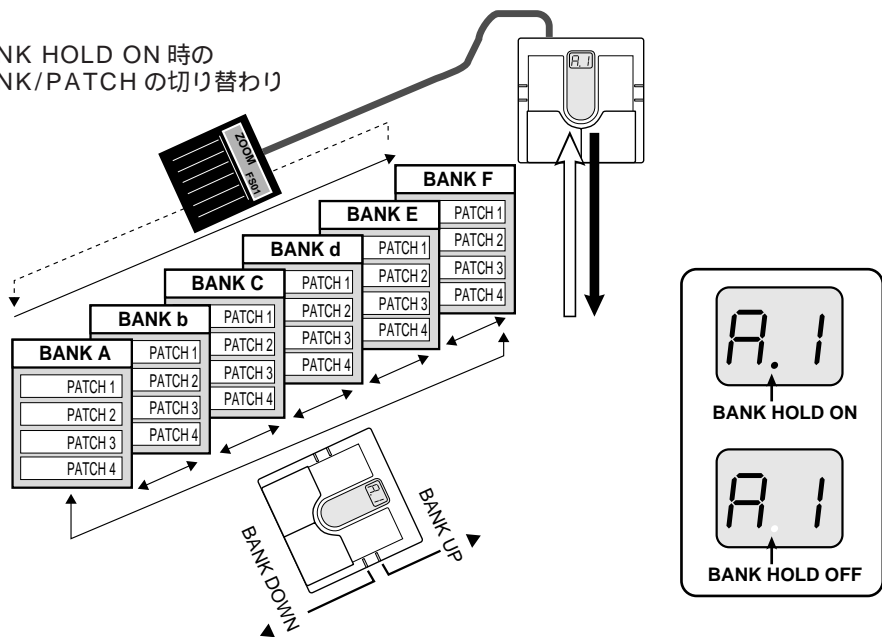
BANK HOLD 機能は、24個のPATCHを4個ずつのBANKごとに操作できるようにする機能です。この機能がオンされていると、PATCHペダルでの切り替え操作では、同じBANK内の4個のPATCHの中だけの選択となります。

BANK HOLD 機能をオンする場合は、プレイモードでEDITキーを1秒間以上押し続けてください。ディスプレイ上のBANK HOLD インジケータが点灯して機能がオンしたことを示します。BANK HOLD 機能をオフする場合も同様にEDITキーを1秒間以上押し続けてください。インジケータが消灯して機能がオフされたことを示します。

BANKの切り替えは、VALUE +/- キーもしくは、リア面のCONTROL IN 端子に接続されたオプションのFS01で行えます。



BANK HOLD ON 時の
BANK/PATCHの切り替わり



10 PATCHの切り替え方(応用編：DIRECT LOAD OFF)

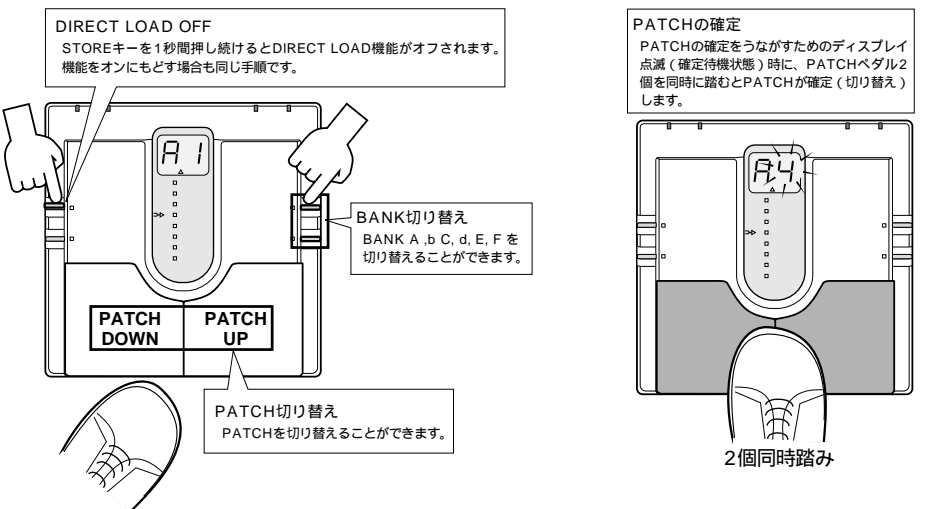
工場出荷時は、PATCHペダルを踏むとすぐにPATCHが切り替わるような設定となっています。このようなPATCHの切り替え方法をDIRECT LOAD (ダイレクトロード) がオンされていると呼びます。

1回のアクションでPATCHを切り替えられるので、並んでいる順番に切り替えるにはとても便利ですが、切り替え先のPATCHが離れている場合、不要なPATCHの音色を再生してしまいますので不便さを感じさせることがあります。

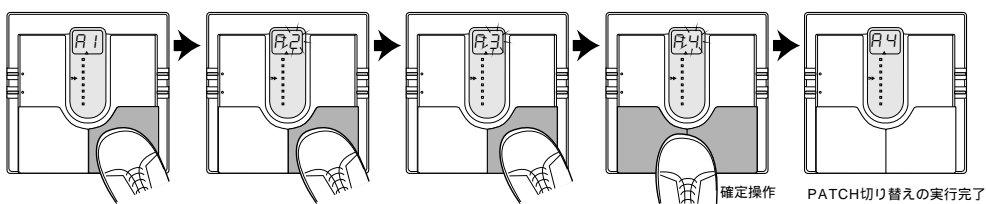
その場合、ここで説明するようにDIRECT LOAD 機能をオフして利用されると便利です。DIRECT LOAD 機能がオフされていると、確定操作を実行しない限り、BANK やPATCH をどのように切り替えても、現在選ばれているPATCHの音色が保持されます。

例えば、PATCH1からPATCH4に切り替える場合など、DIRECT LOAD 機能がオンのときは、PATCH UP ペダルを踏むたびに、PATCH2, PATCH3の音色を再生してPATCH4に切り替わりますが、DIRECT LOAD 機能がオフの場合は、PATCH UP ペダルを踏むごとにディスプレイの文字が点滅してPATCHの確定待ち状態であることを示します。PATCH4の点滅表示で確定操作をすると、そこで初めて音色が切り替わります。つまり、途中のPATCH2, PATCH3の音色は再生されません。

DIRECT LOAD 機能のオン/オフは、プレイモードでSTOREキーを1秒間以上押すことで切り替えられます。DIRECT LOAD 機能がオフされている時のPATCH 確定は、PATCHペダルを2個同時に踏むことで実行されます。



例) PATCH1からPATCH4に切り替える場合



13 PATCHの保存（ストア）

お客様が作り変えた（エディットした）PATCHは、保存（ストア）しない限り別のPATCHを選んだり電源をオフしたりするとエディット前の状態にもどってしまいます。ここでは、エディットしたPATCHのストアについて説明します。

ストアは、プレイモードでもエディットモードでも行えます。

操作は、いたって簡単です。

まず、好みに合わせてエディットしたPATCHの状態を、STOREキーを押してください。

プレイモードでストアする場合は、STOREキーを1秒以内に離してください。

1秒以上押し続けると、DIRECT LOAD機能の設定になってしまいます。

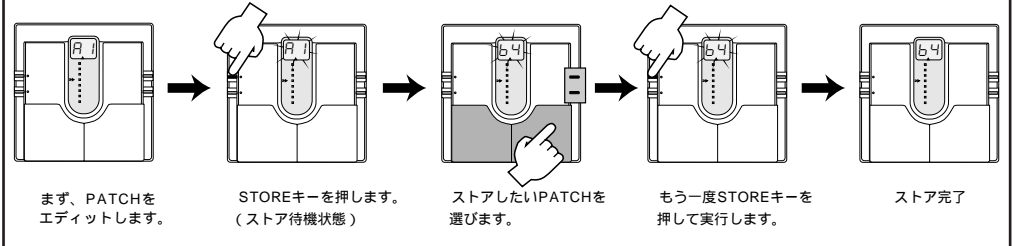
ディスプレイが点滅します。この状態をストア待機状態と呼びます。

ストアを中止する場合は、この状態でEDITキーを押してください。

つぎに記述されている操作を実行しますと、PATCHの設定は変わってしまい、元にもどせません。

ストア待機状態で、そのままSTOREキーを押すと、先ほどまでエディットしていたPATCHに保存されます。

またストア待機状態で、PATCHの切り替えを行ってからSTOREキーを押すと、ここで選んだPATCHに保存されます。先ほどまでエディットしていたPATCHは、エディット前の状態にもどります。

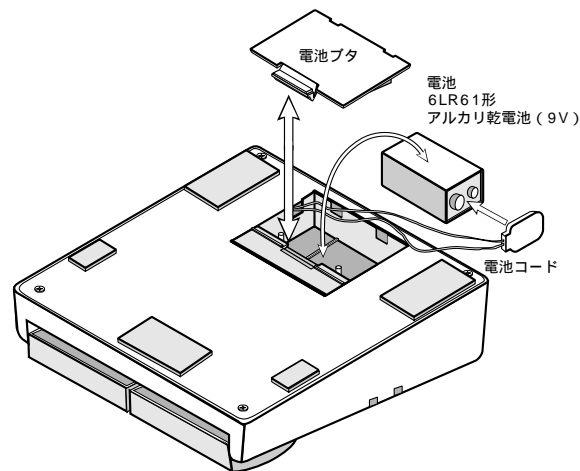


14 電池の交換について

電池駆動時にチューナーインジケーターが点滅する場合は、電池が消耗しています。

つぎの手順で電池を交換してください。

505は、消費電流の大きい機器です。電池は、6LR61形乾電池（アルカリ）をご使用ください。ほかの電池を使用になられた場合、連続使用時間が短縮されることがございます。



- 505本体を裏返しにして、電池ボタンを開けます（爪を押して引っ掛かりを外してボタンを上を持ち上げてください）。
- 電池ケースから電池を出して、電池コードを外します（外す際は、コード自身を引っ張らずに結合端子部分を持って外してください）。
- 新しい電池を電池の極性（+/-）に注意して電池コードに接続し、正しく電池ケースに入れます。
- 電池コードをはさまないように注意して、電池ボタンを閉めてください（電池ボタンの爪がきちんと引っ掛かるようにしてください）。

15 PATCHを工場出荷時の状態にもどす方法

505は、工場から出荷をする際に当社推奨のPATCHを24個記憶しています。

この設定は、お客様が設定を書き換えてストアされた後でも復帰させることができます。

そして、この設定を復帰させる操作のことをリコールと呼びます。特に、24個すべてのPATCH設定とBANK HOLD機能やDIRECT LOAD機能の設定を初期化するなどを元にもどすことをオールイニシャライズといいます。

リコールは、通常の操作とは独立しています。プレイモードやエディットモードから直接切り替えることはできません。特別な方法で電源をオンする操作でのみ、リコール操作が使用できるようになります。

リコール操作は、つぎの手順で行ってください。

- 電源を一旦オフにします。
- STOREキーを押しながら、電源をオンします。
- ディスプレイに、AL（AL）を点滅表示します。
- オールイニシャライズを実行させる場合は、この状態でSTOREキーを押してください。表示が素早く点滅してオールイニシャライズを実行します。完了すると自動的にプレイモードにもどります。
- 特定のPATCHの設定だけをリコールさせたい場合は、上記3.の状態での通常のPATCH切り替えと同じ操作をして、希望のPATCHを選んでください。
- 希望のPATCHを選択したなら、STOREキーを押してください。表示が素早く点滅して指定のPATCHを該当のPATCHに復帰させます。
- 個別のリコールは、継続して行うことができます。リコール操作から抜きたい場合は、EDITキーを押してください。プレイモードに切り替わります。また、電源をオフすることでリコール操作から抜けることができます。

16 製品仕様

エフェクト：	最大同時使用数 9エフェクト 22種類 + 2種類 コンプレッサー、リミッター、オートワウ、ペダルワウ、アコースティック、リズム、オーバードライブ、ディストーション、ブルース、ファズ、リード、メタル、4バンドイコライザー、フェイズ、コーラス、フランジャー、ダブリング、ステップ、ピッチシフト、ディレイ、ホール、ルーム、アンプシミュレーター、ZNR
エフェクトモジュール：	同時最大使用数 7モジュール（5モジュール + 1ブロック）
BANK/PATCH：	6BANK × 4PATCH = 24PATCH（書き換え、保存可能）
Analog/Digital 変換：	18bit 128倍オーバーサンプリング
Digital/Analog 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 標準モノラルフォンジャック （定格入力レベル = -20dBm / 入力インピーダンス = 470K） ライン/ヘッドフォン兼用アウトプット 標準ステレオフォンジャック （最大出力レベル = +6dBm / 出力負荷インピーダンス = 10K 以上時）
アウトプット：	
コントロール端子：	オプションFP01 / FS01 接続端子
ディスプレイ/インジケーター	2桁7セグメントLED、 チューナーインジケーター、パラメーターカーソルインジケーター
電源：	別売 ACアダプター DC9V センターマイナス300mA（ズームAD-0006） 電池 6LR61形乾電池（アルカリ）× 1個 連続使用 約4時間
外形寸法：	147mm（W）× 157mm（D）× 48mm（H）
重量：	480g（電池含まず）

・ 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。