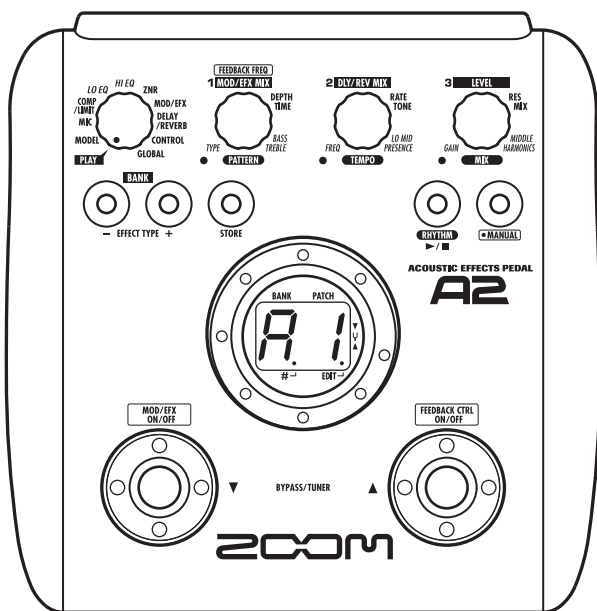


ACOUSTIC EFFECTS PEDAL

A2

オペレーションマニュアル



ZOOM

© 株式会社ズーム
本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載
することを禁じます。

安全上のご注意／使用上のご注意

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。



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。



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



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。
- ・ 長期間ご使用にならない場合や雷が鳴っている場合は、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1.5V単三乾電池×4をお使いください。
- ・ A2は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよく見てご使用ください。
- ・ 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をA2から取り出してください。
- ・ 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、必ず電池フタを開けてください。

使用環境について



A2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ことや低くなること
- 暖房器具など熱源の近く
- 湿度が極端に高いところや、水滴のかかるところ
- 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



A2の上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。

- ・ A2の上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。
- ・ A2は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。
- ・ A2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。

接続ケーブルと入出力ジャックについて



ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行ってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルと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



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のでご了承ください。

音量について



A2を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

A2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、A2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、A2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

保証期間は、お買い上げの日から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。

保証期間内の製造上の不備による故障は無償で修理いたしますので、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いません。

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。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2
特長	4
マニュアルで使用する用語	5
各部の名称と機能／接続	6
パッチを選ぶ	8
チューナーを使う	10
リズム機能を使う	12
パッチを作り替える	14
パッチを保存／コピーする	16
フィードバックコントロールを使う	18
フィードバックコントロールを手動で操作する	18
フィードバック周波数を自動検出する	19
マニュアルモードを利用する	20
オプションのフットスイッチ／ペダルを使う	21
フットスイッチ (FS01) を使う	21
エクスペッションペダル (FP01/FP02) を使う	22
工場出荷時のパッチに戻す	24
エフェクトのつながり	25
CONTROL モジュールと GLOBAL モジュールについて	25
エフェクトタイプとパラメーター	26
「パラメーター表」の見方	26
MODEL	27
MIC	28
COMP/LIMIT	28
LO EQ	28
HI EQ	29
ZNR	29
MOD/EFX	29
DELAY/REVERB	31
CONTROL	33
GLOBAL	34
主な仕様	35
故障かな？と思われる前に	35
A2 リズム機能プリセットパターン	裏表紙

特長

このたびは、**ZOOM A2**（以下“**A2**”）をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。A2は、次のような特長を備えたアコースティックギター用のエフェクトプロセッサーです。

● 時代の最先端を行くハイパフォーマンス

96kHz/24bitサンプリング（内部プロセッシングは32bit）による高音質処理を実現。40kHzまでフラットな周波数特性、S/N比は100dBという驚異的なスペックを誇ります。

● アコースティックギターに特化したエフェクトを満載

47種類のエフェクトの中から、最大8系統のエフェクト（ZNRを含む）を同時使用可能。コンプレッサー、ディレイ/リバーブといった標準的なエフェクトに加え、著名なアコースティックギターの特性を再現するモデリングエフェクト、マイクを通したような空気感を加えるマイクシミュレーターなど、アコースティックギターに特化したエフェクトを満載しています。

● ピックアップやアンプに応じた最適な特性を選択可能

使用するピックアップやアンプの種類に応じて、最適な周波数特性を選択できます。アコースティックギターをギターアンプで鳴らすときの耳障りな響きを抑えることも可能です。

●ハウリングを自動的に抑えるフィードバックコントロールを搭載

ハウリングの原因となる特定の周波数（フィードバック周波数）をカットするフィードバックコントロールを搭載。フットスイッチを使って演奏中にフィードバック周波数を自動検出できます。

● 先進のユーザーインターフェース

ユーザーインターフェースとしてロータリー式セレクターと3種類のパラメーターノブを採用。エフェクトの作り替えが直感的、かつ迅速に行えます。また、パッチ切り替え時の無音時間を8msec以下に抑えることに成功。文字通りシームレスなパッチチェンジを実現しています。

● リズム機能/オートクロマチックチューナーを搭載

リアルなPCM音源によるリズムパターンを再生するリズム機能を搭載。個人練習用のメトロノーム代わりにして、あるいは簡易セッションのリズムパートとして利用できます。また、ギター用のオートクロマチックチューナーを内蔵。手軽にチューニングが行えます。

● フットスイッチやエクスプレッションペダルによる操作も可能

オプションのフットスイッチ（FS01）やエクスプレッションペダル（FP01/FP02）を接続する[CONTROL IN]端子を装備。フットスイッチを接続すれば、足元でバンクの切り替え、リズム機能のテンポ指定、フィードバックコントロールのオン/オフ切り替えなどが行えます。また、エクスプレッションペダルを接続すれば、ボリュームやエフェクト音色をリアルタイムでコントロールできます。

● 演奏場所を選ばない2電源方式

ACアダプター以外に、単三乾電池×4本による駆動も可能な2way方式。アルカリ電池で約7.5時間の連続使用が可能です。

A2の機能を十分に理解し、未永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

マニュアルで使用する用語

ここでは、このマニュアルで使用するA2の用語について説明します。



■ エフェクトモジュール

A2のエフェクトは、上図のように効果の異なる複数の単体エフェクトを組み合わせたものと考えることができます。これらの1つ1つの単体エフェクトを“エフェクトモジュール”と呼びます。A2には、モデリング系モジュール (MODEL)、コンプレッサー/リミッター系モジュール (COMP/LIMIT)、変調/特殊効果系モジュール (MOD/EFX) などのモジュールに加え、ZNR (ズームノイズリダクション) が内蔵されており、モジュールごとに効果のかけり具合を調節したり、オン/オフを切り替えることができます。

■ エフェクトタイプ

多くのエフェクトモジュールでは、効果の種類を複数の中から選択できます。この効果の種類を“エフェクトタイプ”と呼びます。例えば、MOD/EFXモジュールには、コーラス、フランジャー、ディレイ、フェイザーなどのエフェクトタイプがあり、いずれか1つを選択して使用できます。

■ エフェクトパラメーター

すべてのエフェクトモジュールには、効果のかけり具合を決定するさまざまな要素が含まれています。これらを“エフェクトパラメーター”と呼びます。A2では、エフェクトパラメーターを設定するのに、パラメーターノブ1~3を使用します。これらのノブを回すと、ちょうどコンパクトエフェクターのツマミを回したときと同じように、音色や効果のかけり具合が変化します。それぞれのノブに割り当てられるパラメーターの種類は、現在選ばれているエフェクトモジュールやエフェクトタイプに応じて異なります。

■ パッチ

A2では、“パッチ”と呼ばれる単位で、エフェクト

を呼び出したり保存したりします。パッチは、エフェクトモジュールごとのオン/オフ状態、使用するエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの設定値などを記憶したものです。A2では、本体内のメモリーに最大80のパッチを収納できます (うち40パッチは書き換え可能)。

■ バンクとエリア

10のパッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。バンクは全部で8つあり、A~dのアルファベットと0~3の番号で区別します。A~dのバンクは読み書き可能なユーザーエリア、0~3のバンクは読み取り専用のプリセットエリアに格納されています。

1つのバンクに含まれるパッチには、0~9の番号 (パッチ番号) が付けられています。A2でパッチを指定するときは、A1 (バンクAのパッチ番号1)、06 (バンク0のパッチ番号6) のように、バンクとパッチ番号の両方を使用します。

■ モード

A2は、動作によって次のような“モード”に分けられます。

・ プレイモード

パッチを選んで演奏するモードです。

・ マニュアルモード

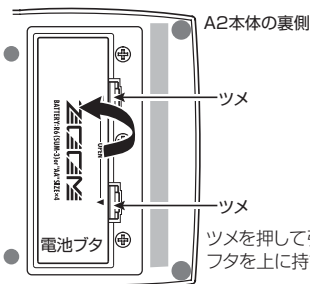
演奏しながら、フットスイッチを使ってMOD/EFXモジュールやフィードバックコントロールのオン/オフ切り替えや、フィードバック周波数の自動検出を行うモードです。

・ エディットモード

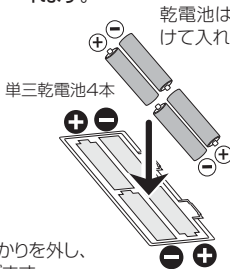
パッチのエフェクトパラメーターなどをエディット (編集) するモードです。

電池で使用する場合

1. A2本体を裏返しにして、電池プタを開けてください。



2. 電池ケースに単三乾電池×4本を入れます。



3. 電池プタを閉めてください。電池プタのツメの部分でカチリと音がするように、しっかり閉めます。

電池は、単三乾電池4本をご使用ください。

電池の残量が少なくなるとディスプレイ表示で“bt”が点滅を始めます。速やかに電池を交換してください。

各部の名称と機能／接続

モジュールセクター

プレイモード／マニュアルモードとエディットモードを切り替えます。エディットモードでは、操作するモジュールを選びます。

BANK [-]/[+]キー

プレイモード／マニュアルモードでは、バンクを直接切り替えるときに使用します。エディットモードでは、現在選ばれているモジュールのエフェクトタイプを切り替えるときに使用します。

[STORE]キー

変更したパッチをメモリーに保存するときに使用します。

[INPUT]端子

ピックアップを取り付けたアコースティックギター、エレクトリックアコースティックギター、エレクトリックギターを接続する端子です。

■ HI-GAINモードについて

マグネット式ピックアップを取り付けたアコースティックギターやシングルコイルのピックアップを搭載したエレクトリックギターなど、出力レベルの低いギターを接続する場合は、“HI-GAINモード”でA2を起動し、入力ゲインを上げてください。

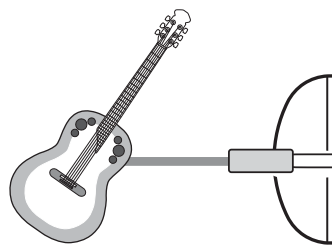
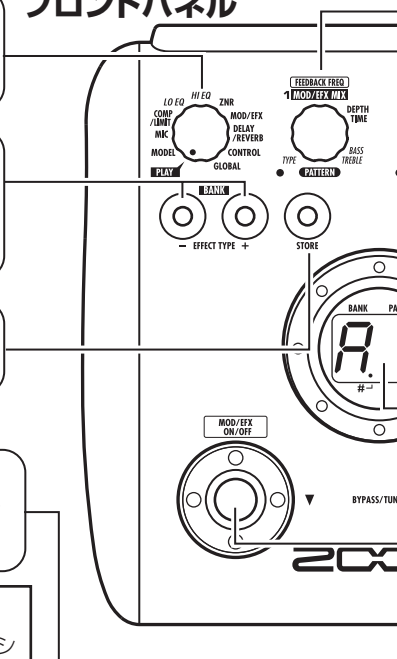
HI-GAINモードでA2を起動するには

[▼]フットスイッチを踏みながら、電源を入れます。ディスプレイに“Hi-Gain”とスクロール表示され、入力ゲインが高めに設定されます。

NOTE

入力ゲインの設定は、内部メモリーには記憶されません。電源を入れるたびに上記の設定を行ってください。

フロントパネル



アコースティックギター

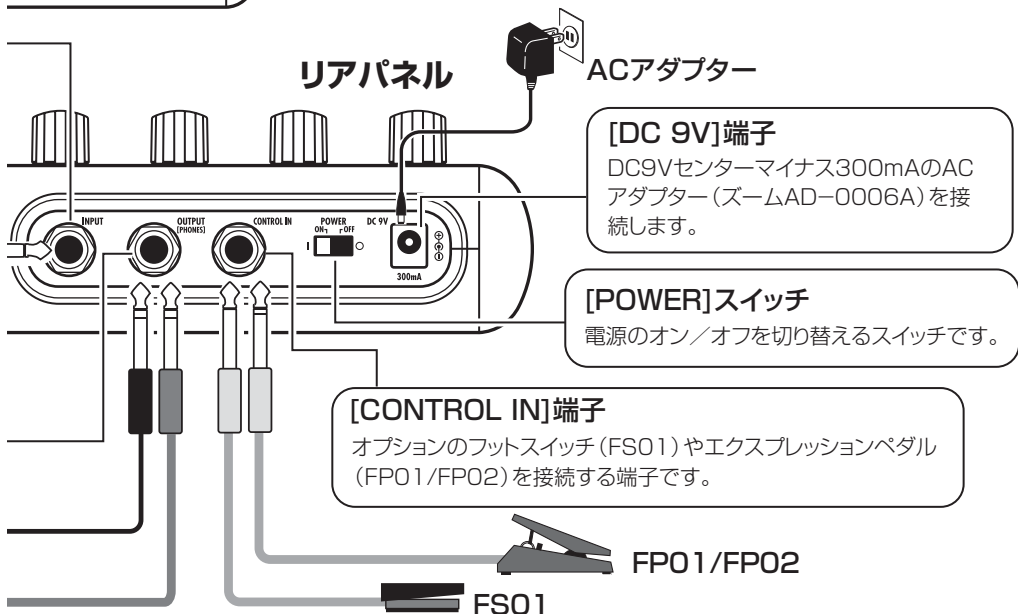
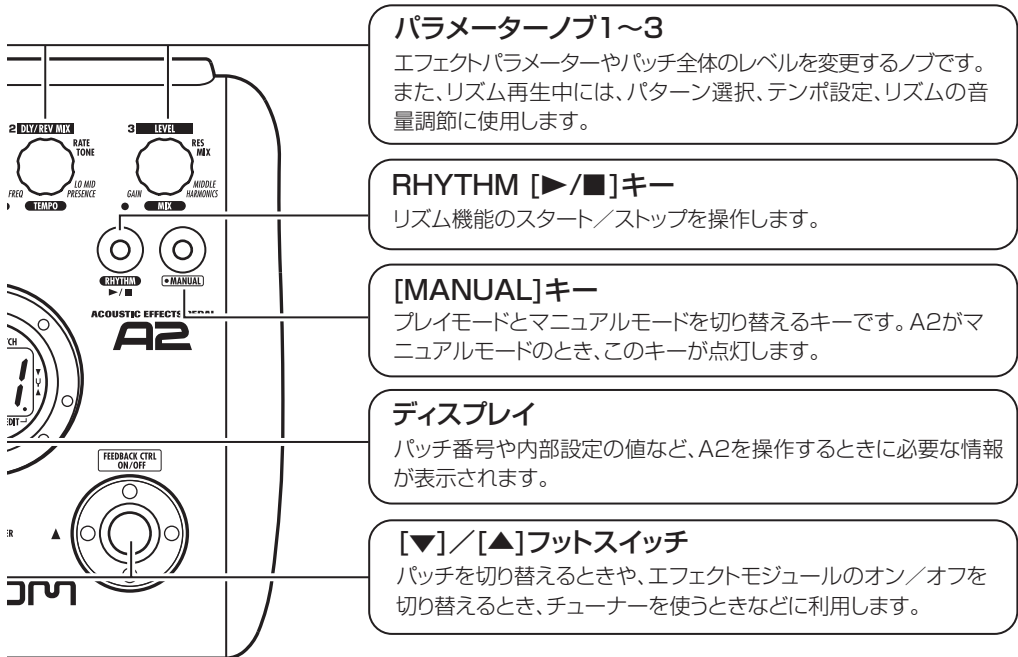
[OUTPUT/PHONES]端子

ギターアンプやハイファイな再生装置に接続するステレオフィョンの出力端子です。Y字ケーブルを使って2台のギターアンプを接続したり、ヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

PAシステム



ヘッドフォン



パッチを選ぶ

楽器を演奏しながらパッチを切り替えて、さまざまな効果を試してみましょう。

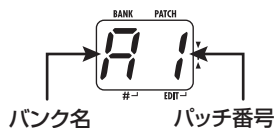
1 電源を入れる

- モノラルのシールドケーブルを使って、A2の[INPUT]端子とギターを接続してください。
- ACアダプターで使用する場合は、ACアダプターをコンセントに差し込み、もう一方のプラグをA2の[DC 9V]端子に接続してください。
- リアパネルの[POWER]スイッチをONの位置に合わせてください。
- 再生システムの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

2 A2をプレイモードに設定する

- モジュールセクターが“PLAY”以外の位置にあるときは、“PLAY”に合わせてください。

ディスプレイに、最後に電源を切ったときに選ばれていたバンク名とパッチ番号が表示されます。



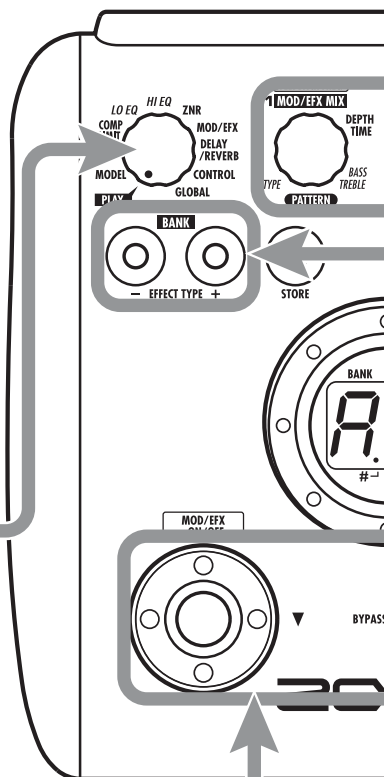
HINT A2の電源を入れた直後は、モジュールセクターが“PLAY”以外の位置に設定されていても、プレイモードとして動作します。

3 パッチを選ぶ

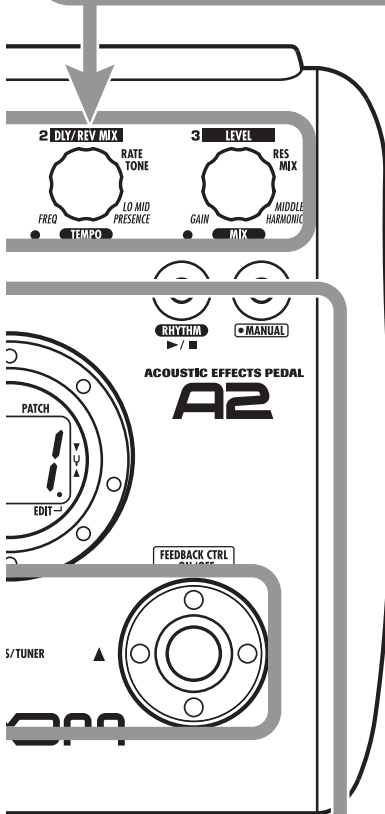
- パッチを切り替えるには、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

[▼]フットスイッチを押したときは1つ下のパッチ番号、[▲]フットスイッチを押したときは1つ上のパッチ番号が選ばれます。

例えば[▲]フットスイッチを繰り返し踏むと、A0～A9...d0～d9→00～09...30～39→A0の順にパッチ番号が切り替わります。



5 エフェクトのかかり具合やボリュームを調節する



- ・プレイモードでエフェクトのかかり具合やボリュームを調節したいときは、パラメーターノブ1～3を操作します。それぞれのノブは、次のパラメーターに対応しています。

パラメーターノブ1

主にMOD/EFXモジュールのMIXパラメーター（原音に対する変調されたエフェクト音のミックス量）を設定します。



パラメーターノブ2

DELAY/REVERBモジュールのMIXパラメーター（原音に対するディレイ/リバーブ音のミックス量）を設定します。

パラメーターノブを回すと、そのノブに対応するLEDが点灯し、ディスプレイに該当するパラメーターの値がしばらく表示されます。

NOTE

- ・現在選ばれているパッチでMOD/EFXモジュールやDELAY/REVERBモジュールがオフのとき（ディスプレイに“oF”と表示されます）、対応するパラメーターノブ（1または2）は無効です。
- ・パッチを切り替えると、変更した内容が失われます。変更後の状態を残しておくには、パッチを保存してください（→P16）。
- ・A2では、パッチレベル以外に、すべてのパッチに共通するマスターレベルを調節できます（→P33）。

4 バンクを直接切り替える

- ・A～d、0～3のバンクを直接切り替えたいときは、BANK [-]/[+]キーを押してください。
- BANK [-]キーを押したときは1つ下のバンク、BANK [+]キーを押したときは1つ上のバンクが選ばれます。

チューナーを使う

A2には、オートクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能を利用するには、A2をバイパス状態（エフェクトを一時的にオフにする）またはミュート状態（原音とエフェクト音を消音する）に切り替えます。

1 バイパス/ミュート状態に切り替える

- A2をバイパス状態にするには

プレイモード（またはマニュアルモード）で [▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、すぐに離してください。



- A2をミュート状態にするには

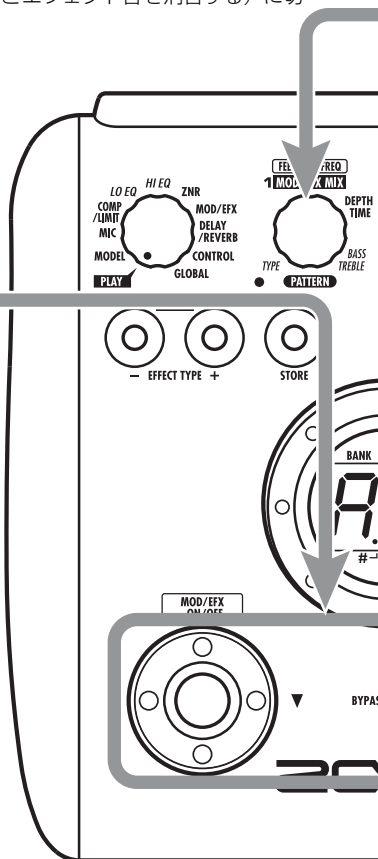
プレイモード（またはマニュアルモード）で [▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、1秒以上踏み続けてから離してください。



! バイパス/ミュート時のパッチ変化について

楽器を弾きながら [▼]/[▲]フットスイッチを同時に踏むと、バイパス/ミュート状態に入る直前に、一瞬パッチの音色が変化することがあります。これは先に踏んだ方のフットスイッチに反応して、1つ上または下のパッチに切り替わることが原因です（バイパス/ミュート状態を抜けると、もとのパッチ番号に戻ります）。

A2では、パッチの切り替え動作を検出する速度が非常に高速なので、このような現象が起きますが、故障ではありません。上記のような音色変化を避けたいときは、完全にバイパス/ミュート状態に切り替わるまで、不要な音を出さないようにご注意ください。



2 弦を弾いてチューニングを合わせる

- チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾き、ピッチを調節してください。



ディスプレイの左側の桁に、最寄りの音名が表示されます。

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

3 チューナーの基準ピッチを調節するには

必要ならば、チューナーの基準となる周波数（電源オン時には中央A=440Hz）を変更できます。

- パラメーターノブ1を回してください。



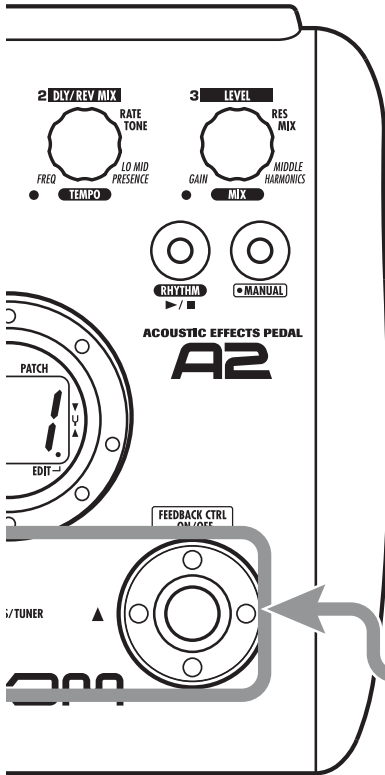
基準ピッチの値が表示されます。基準ピッチは35～45（中央A=435Hz～445Hz）の範囲で調節できます。

- 基準ピッチの値が表示されている間に、パラメーターノブ1を回して目的の値に合わせてください。



パラメーターノブ1から手を離してしばらくすると、以前の表示に戻ります。

NOTE A2の電源を入れ直すと、基準ピッチは40（中央A=440Hz）に戻ります。



4 プレイモードに戻る

- [▼]/[▲]フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。

右側の桁にはピッチのズレを示す記号が表示されます。



他の弦も同じ要領でチューニングしてください。

高いピッチ 正確なピッチ 低いピッチ



ずれが大きいほど表示の回転が速くなります。

リズム機能を使う

A2には、リアルなドラム音色でリズムパターンを演奏するリズム機能が内蔵されています。このリズム機能は、A2がプレイモード、マニュアルモード、バイパス/ミュート状態にあるときに利用できます。

① A2をプレイモード(またはマニュアルモード)に設定する

- モジュールセクターが“PLAY”以外の位置にあるときは、“PLAY”に合わせてください。

HINT リズム機能は、プレイモード、マニュアルモードのどちらの状態でも利用できます。

② リズムをスタートさせる

- リズムをスタートさせるには、RHYTHM [▶/■] キーを押してください。

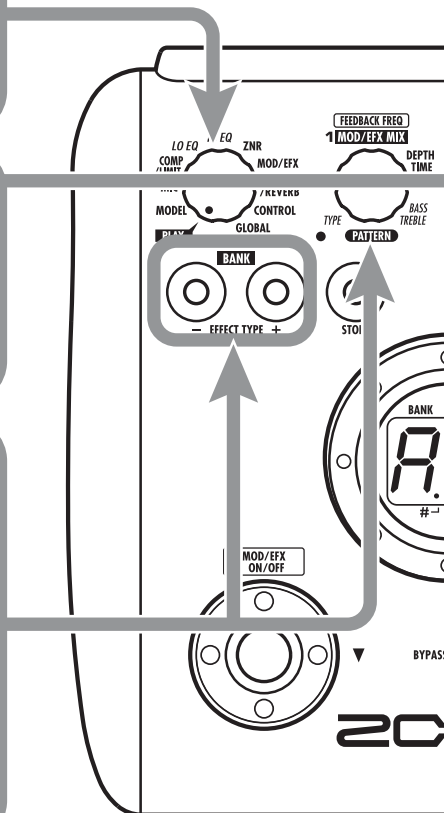
NOTE リズムを演奏している間、DELAY/REVERB モジュールはオフになります。

③ リズムパターンを選ぶ

A2には40種類のリズムパターンが内蔵されています(パターンの内容は裏表紙をご参照ください)。

- リズムパターンを連続して切り替えるには、パラメーターノブ1を回してください。
- 1つ下または1つ上のリズムパターンを選ぶには、BANK [-]/[+]キーの一方を押してください。

上記の操作を行うと、しばらくの間パターン番号(01~40)が表示されます。



4 リズムの音量を調節する

- リズムの音量を調節するには、パラメーターノブ3を操作してください。
パラメーターノブを回すと、現在の値(0~30)が表示されます。



5 テンポを調節する

リズムパターンのテンポは、40~250BPM(1分あたりの拍数)の範囲で調節できます。

- リズムのテンポを連続的に変化させるには、パラメーターノブ2を回してください。
- [CONTROL IN]端子にフットスイッチ(FS01)を接続し、“タップテンポ”の機能を割り当てれば、フットスイッチを踏む間隔に応じてテンポを指定できます(→P21)。

フットスイッチを1回踏むと現在のテンポの値が表示され、2回目以降にスイッチを踏む間隔に合わせて、テンポが自動調節されます。

上記の操作を行うと、しばらくの間テンポの値(40~250)が表示されます。値が100~199の範囲では中央のドット、200を越えると中央と右下のドットが点灯します。



点灯

テンポ=120BPM

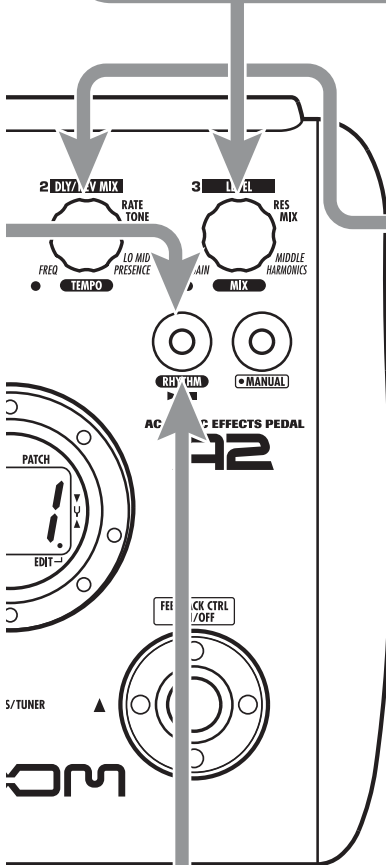


点灯

テンポ=240BPM

6 リズムを止める

- リズムを止めるには、RHYTHM [▶/■]キーを押してください。
以前の状態に戻ります。



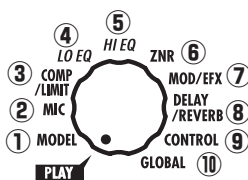
パッチを作り替える

A2のパッチは、エフェクトパラメーターの設定値を変更することで、自由に作り替えることができます。現在選択されているパッチをエディットして、お好みのエフェクトを作ってみましょう。

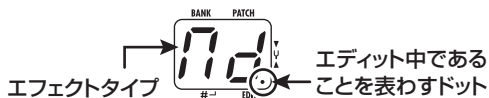
1 エフェクトモジュールを選択する

- モジュールセレクターを回して、次の中からエディットしたいモジュールを選択してください。

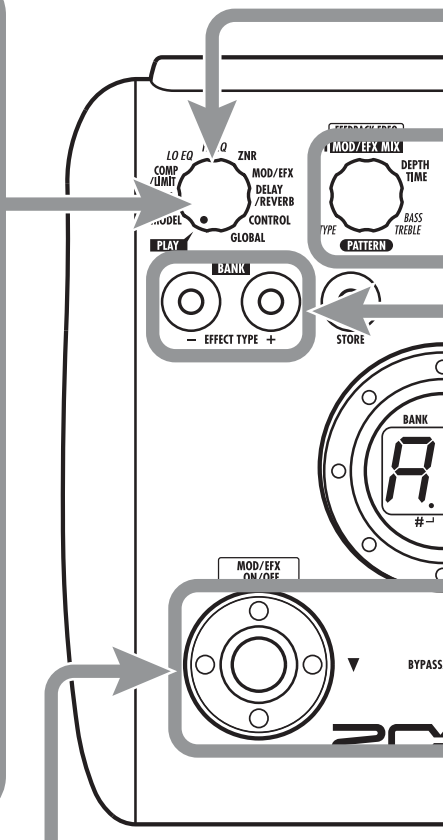
- ① MODELモジュール
- ② MICモジュール
- ③ COMP/LIMITモジュール
- ④ LO EQモジュール
- ⑤ HI EQモジュール
- ⑥ ZNRモジュール
- ⑦ MOD/EFXモジュール
- ⑧ DELAY/REVERBモジュール
- ⑨ CONTROLモジュール
- ⑩ GLOBALモジュール



モジュールセレクターを“PLAY”以外の位置に合わせると、A2がエディットモードに入り、現在そのモジュールで選択されているエフェクトタイプが表示されます。また、エディットモードでは、ディスプレイ右下にドットが点灯します。



HINT プレイモード、マニュアルモードのどちらのモードからでも、エディットモードに入れます。



2 モジュールのオン／オフを切り替える

- 選択したモジュールのオン／オフを切り替えるには、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

モジュールがオフのとき、ディスプレイに“oF”と表示されます。



HINT

CONTROL、GLOBALの各モジュールは、ペダルの設定をしたり、機器全体の設定を行ったりする特殊なモジュールです。モジュールのオン／オフは行えません。

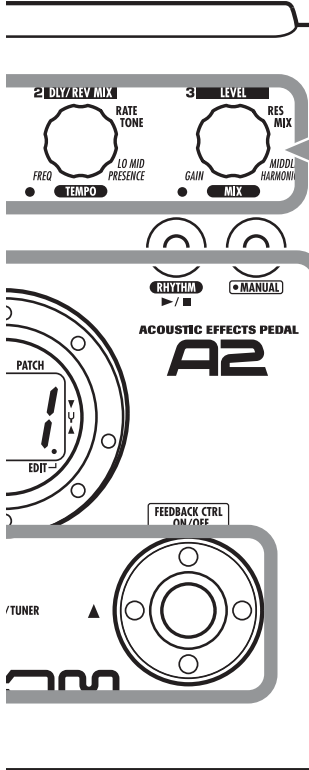
5 エディットを終了する

- エディットモードを終了して元のモードに戻るには、モジュールセレクターを“PLAY”の位置に合わせてください。

プレイモード(またはマニュアルモード)に戻ります。

NOTE

エディット後にパッチを切り替えると、その内容が失われます。変更した内容を残しておきたいときは、パッチを保存してください(→P16)。

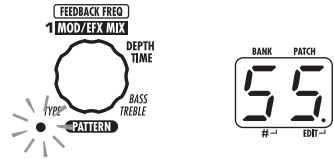


4 パラメーターの設定値を変更する

- エフェクトパラメーターの設定値を変更するには、パラメーターノブ1~3を操作します。

それぞれのノブに割り当てられているパラメーターは、現在選ばれているエフェクトモジュール/エフェクトタイプに応じて異なります(→P27~P34)。

パラメーターノブを操作すると、そのノブに対応するLEDが点灯し、パラメーターの設定値が表示されます。



- NOTE** オフに設定されているモジュールが選ばれているときは、“oF”と表示されます。

3 エフェクトタイプを選択する

- 選択したモジュールのエフェクトタイプを切り替えるには、BANK [-]/[+]キーを押してください。



- NOTE**
 - オフに設定されているモジュールでBANK [-]/[+]キーを押すと、モジュールがオンに切り替わります。
 - エフェクトタイプが1つしかないモジュールでは、BANK [-]/[+]キーを押しても効果はありません。

パッチを保存／コピーする

エディットしたパッチは、本体内のユーザーエリアのバンク（A～d）に保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作成することも可能です。

1 プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかの状態で[STORE]キーを押す

- ディスプレイのバンクとパッチ番号が点滅します。



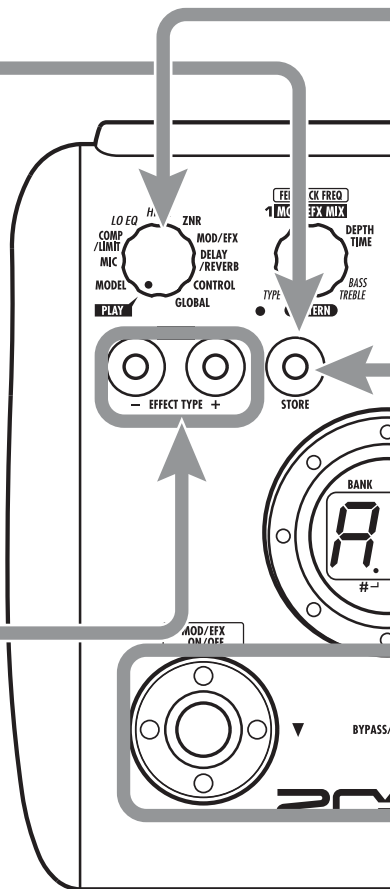
NOTE プリセットエリアのバンク（0～3）のパッチは読み込み専用なので保存やコピーができません。プリセットエリアのパッチが選ばれているときに[STORE]キーを押すと、初期設定の保存／コピー先として“A0”（バンク=A、パッチ番号=0）が選ばれます。

2 保存／コピー先のバンクを指定する

- 保存／コピー先のバンクを選ぶには、BANK [-] / [+]キーを押します。

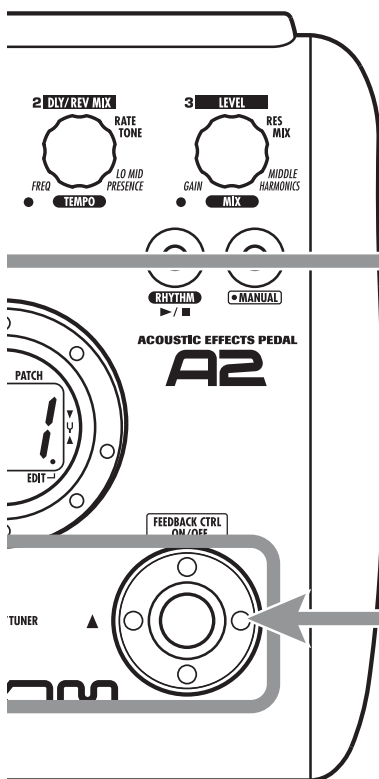


NOTE 保存／コピー先として選べるのは、ユーザーエリアのバンク（A～d）のみです。



5 保存をキャンセルしたいときは

- 保存をキャンセルするには、[STORE]キーを再度押す(手順 4)前に、モジュールセクターを操作します。



4 もう一度[STORE]キーを押す

- 保存／コピーが完了すると、保存先のパッチが選択された状態で、以前のモードに戻ります。



3 保存／コピー先のパッチ番号を指定する

- 保存／コピー先のパッチ番号を選ぶには、[▼]/[▲]フットスイッチを押します。



フィードバックコントロールを使う

A2に搭載されたフィードバックコントロールを使えば、フィードバックの原因となる周波数（フィードバック周波数）を自動または手動で検出し、その帯域をカットしてフィードバックを抑えることができます。

フィードバックコントロールを手動で操作する

ここでは、フィードバック周波数を手動で検出する方法を説明します。

1. モジュールセレクターを“GLOBAL”の位置に合わせてください。



GLOBALモジュールでは、パラメーターノブ2を回してフィードバックコントロールのパラメーター（FEEDBACK FREQ）を調節できます。選択可能な設定は次の通りです。

● oF

フィードバックコントロールをオフにします。この設定を選んだときは、プレイモードやマニュアルモードでフットスイッチを使ってフィードバックコントロールをオンに切り替えることで、フィードバック周波数の自動検出が行なえます。

● At

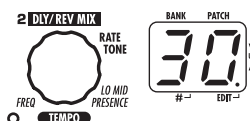
フィードバック周波数を自動検出し、その周波数をカットします。

● 1~30

フィードバック周波数を手動で設定してカットします。値が大きいほどカットされる周波数の上に移動します。

2. パラメーターノブ2を回して、1~30の数値でフィードバック周波数を設定してください。

設定した値に対応する周波数がカットされます。最もフィードバックが軽減される値に設定してください。



3. 設定が終わったらモジュールセレクターを“PLAY”の位置に戻してください。



HINT

- ・手順2で“At”を選ぶと、フィードバック周波数の自動検出が開始されます。検出中は、ディスプレイに“SC”（スキャン）と表示されます。
- ・フィードバックコントロールの設定はすべてのパッチに共通で、常に最新の値が有効となります。保存操作は不要です。

フィードバック周波数を自動検出する

A2は、フィードバック周波数の自動検出に対応しています。演奏中に突然フィードバックが発生した場合でも、フットスイッチを操作することでフィードバックを抑えることが可能です。この操作は、ブレイモードとマニュアルモードのどちらのモードでも行えます。

1. 「フィードバックコントロールを手動で操作する」の手順を参考にして、FEEDBACK FREQの値を“oF”または“At”に設定してください。



FEEDBACK FREQの値を“oF”に設定すると、フィードバックコントロールの効果がオフになります。この状態で[▲]フットスイッチ（マニュアルモードのみ）または外付けフットスイッチを踏んだときに、フィードバックコントロールがオン（“At”の状態）に切り替わり、フィードバック周波数の自動検出が始まります。また、“At”に設定した場合は、フィードバックコントロールがオンになります。この状態で対応するフットスイッチを2回踏むと、フィードバック周波数の自動検出が始まります。

HINT

マニュアルモードでは、パラメーターノブ1を操作してFEEDBACK FREQの値を変更することも可能です。

2. 演奏中にフィードバック周波数を自動検出するには、次のように操作してください。

■ブレイモードの場合

[CONTROL IN]端子にオプションの外付け

フットスイッチ（FS01）を接続し、フットスイッチを踏んでフィードバックコントロールをオンにしてください。

NOTE

外付けフットスイッチが接続されていない場合、ブレイモードでフィードバックコントロールのオン／オフを切り替えることはできません。

■マニュアルモードの場合

[▲]フットスイッチを踏んで、フィードバックコントロールをオンにしてください。

上記のどちらの場合でも、オンに切り替えたときに自動検出が始まります。この間、ディスプレイに“SC”と表示されます。



自動検出を繰り返したいときは、[▲]フットスイッチ（マニュアルモード時）または外付けフットスイッチを2回踏んで、フィードバックコントロールをオフからオンに切り替えてください。再び自動検出が始まります。

HINT

オプションのエクスペリションペダル（FP01/FP02）を使えば、フィードバックコントロールの周波数を足元で調節できます（可変範囲1～30）。フットスイッチやペダルの設定方法についてはP21～P23をご参照ください。

マニュアルモードを利用する

“マニュアルモード”は、演奏中にフットスイッチを使ってMOD/EFXモジュールのオン/オフを切り替えたり、フィードバックコントロールのオン/オフを切り替えたりするモードです。

1. プレイモードでパッチを選んでください。

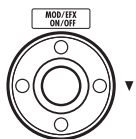
マニュアルモードに入ると、[▼]/[▲]フットスイッチに別の機能が割り当てられ、パッチの切り替えができなくなります。このため、あらかじめプレイモードでパッチを選んでおく必要があります。

2. [MANUAL]キーを押してください。

[MANUAL]キーが点灯し、A2がマニュアルモードに切り替わります。

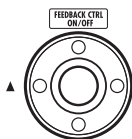


マニュアルモードでは、パネル上のスイッチやノブの機能が次のように代わります。



[▼]フットスイッチ

MOD/EFXモジュールのオン/オフを切り替えます。



[▲]フットスイッチ

フィードバックコントロールのオン/オフを切り替えます。



パラメーターノブ1

フィードバックコントロールのオン/オフ切り替え、およびフィードバック周波数の手動による設定を行います。

3. フィードバックコントロールのオン/オフ切り替えを行うには、[▲]フットスイッチを踏んでください。

[▲]フットスイッチを踏んだときの動作は、フィードバックコントロールの設定値 (oF, At, 1~30) に応じて異なります。

● oF

フットスイッチを踏んだときにフィードバック周波数を自動検出して、その周波数をカットします。もう1回踏むと、フィードバックコントロールがオフになります。

● At

フットスイッチを踏んだときにフィードバックコントロールがオフになります。もう1回踏むと、フィードバック周波数を自動検出して、その周波数をカットします。

● 1~30

フットスイッチを踏むたびに、フィードバックコントロールのオン/オフが切り替わります。オンのときには、1~30の数値で指定されたフィードバック周波数をカットします。

4. MOD/EFXモジュールのオン/オフを切り替えるには、[▼]フットスイッチを踏んでください。

5. プレイモードに戻るには、[MANUAL]キーを押してください。

[MANUAL]キーが消灯し、プレイモードに戻ります。



消灯

HINT

- ・上記以外の操作子の機能は、プレイモードと共通です。
- ・マニュアルモードでモジュールセレクターを回し、エディットモードに入ることも可能です。

オプションのフットスイッチ／ペダルを使う

A2には、オプションのフットスイッチやエクスペッションペダルを接続する[CONTROL IN]端子が搭載されています。ここではフットスイッチやエクスペッションペダルの利用方法について説明します。

フットスイッチ (FS01) を使う

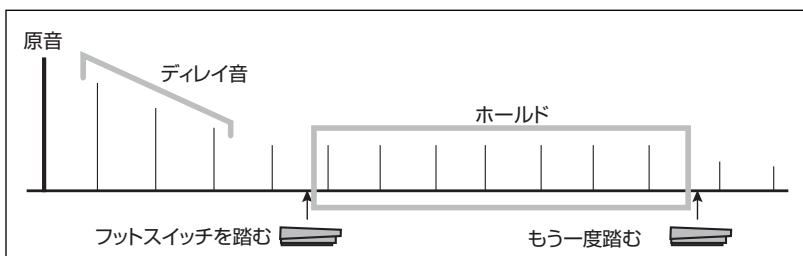
A2の[CONTROL IN]端子にオプションのフットスイッチ (FS01) を接続すれば、バンクの切り替え、タップテンポの操作、フィードバックコントロールのオン／オフ切り替えなどに利用できます。

1. FS01のプラグを[CONTROL IN]端子に挿入し、A2の電源を入れてください。
2. モジュールセレクターを“CONTROL”の位置に合わせてください。



A2がエディットモードになり、エクスペッションペダルやフットスイッチに関する設定が可能となります。

3. パラメーターノブ 2 を回して、次の中からフットスイッチの機能を選んでください。



● bP (バイパス／ミュート)

バイパスまたはミュートのオン／オフを切り替えます。プレイモードまたはマニュアルモードで[▼]／[▲]フットスイッチを両押ししたときと同じ効果です。

● tP (タップテンポ)

フットスイッチを繰り返し踏み踏む間隔に応じて、リズム機能のテンポや、タップ機能に対応するエフェクトパラメーターを設定できます。

● bU (バンクアップ)

フットスイッチを踏むごとに、バンクが1つずつ進みます。BANK [+]キーと同じ効果です。

● rH (リズムオン／オフ)

リズム機能のスタート／ストップを切り替えます。RHYTHM [▶]／[■]キーと同じ効果です。

● dH (ディレイホールド)

フットスイッチを使ってディレイのホールド機能のオン／オフを切り替えます。ホールド機能が有効なパッチでフットスイッチを踏むと、ホールド機能がオンになり、そのときに鳴っていたディレイ音が繰り返されます(下図参照)。もう一度フットスイッチを踏むと、ホールド機能が解除されてディレイ音が減衰します。

● dM (ディレイ入力ミュート)

DELAY/REVERB モジュールのDELAY 入力のミュートオン／オフを切り替えます。

● Mn (マニュアルモード)

プレイモードとマニュアルモードを切り替えます。[MANUAL]キーと同じ効果です。

● Fb (フィードバックコントロール)

フィードバックコントロールのオン／オフを切り替えます。マニュアルモードで[▲]フットスイッチを踏んだときと同じ効果です。フィードバックコントロールの操作については、P18をご参照ください。

HINT

- ・ タップ機能に対応するエフェクトパラメーターについては、27～34ページをご参照ください。
- ・ ホールド機能を利用するには、そのパッチでホールド機能に対応するエフェクトタイプが有効になっている必要があります。詳しくは27～34ページをご参照ください。
- ・ DELAY/REVERB モジュールがホールドまたはミュートされている間、ディスプレイ中央のドットが点滅します。

4. プレイモードまたはマニュアルモードでフットスイッチを操作してください。

選択した機能が利用できます。ここで選択した機能は、すべてのパッチに共通です。設定値は常に最新の値が有効となりますので、保存操作は必要ありません。

エクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使う

A2の[CONTROL IN]端子にエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を接続すれば、ボリュームペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できます。エクスプレッションペダルをどんな機能に利用するかは、パッチごとに保存できます。

FP01 / FP02 でコントロール可能なパラメーターについては、27～34ページをご参照ください。

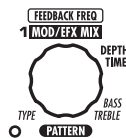
1. FP01 / FP02のプラグを[CONTROL IN]端子に差し、A2の電源を入れてください。

2. エクスプレッションペダルを利用したいパッチを選んでください。

3. モジュールセクターを“CONTROL”の位置に合わせてください。

A2がエディットモードになります。

4. パラメーターノブ1を回して、エクスプレッションペダルの操作でコントロールするモジュールやパラメーターを、次の中から選んでください。



● oF

無効

● vL

ボリューム

● CU, Cd, CH, CL

COMP/LIMITモジュール

- **tU, td, tH, tL**
TONEパラメーター (MODELモジュール)

- **EU, Ed, EH, EL**
MOD/EFXモジュール

- **dU, dd, dH, dL**
DELAY/REVERBモジュール

- **Fb**
フィードバックコントロールの周波数

HINT

- ・ エクスプレッションペダルを動かしたときに変化するパラメーターは、その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。詳しくは27～34ページをご参照ください。
- ・ エクスプレッションペダルを操作したときにパラメーターがどのように変化するかは、エディットモードで4種類の動作の中から選択できます (→P33)。

5. 必要ならば、パッチを保存してください。
エクスプレッションペダルの設定がパッチに記憶されます。

6. プレイモードでこのパッチを選び、エクスプレッションペダルを操作してください。
選択した機能が利用できます。
なお、バイパス状態のときは、手順4の設定内容にかかわらず、ボリュームペダルとして機能します。

工場出荷時のパッチに戻す

A2のユーザーエリア (A0～d9) には、工場出荷時にプリセットエリア (00～39) と同じパッチが保存されています。これらユーザーエリアのパッチは、他のパッチを上書きした後でも、すべて元の状態に戻せます (オールイニシャライズ機能)。

1. [STORE] キーを押しながら、A2の電源を入れてください。

ディスプレイに“AL”の表示が点滅します。



2. オールイニシャライズを実行するには、もう一度[STORE]キーを押してください。

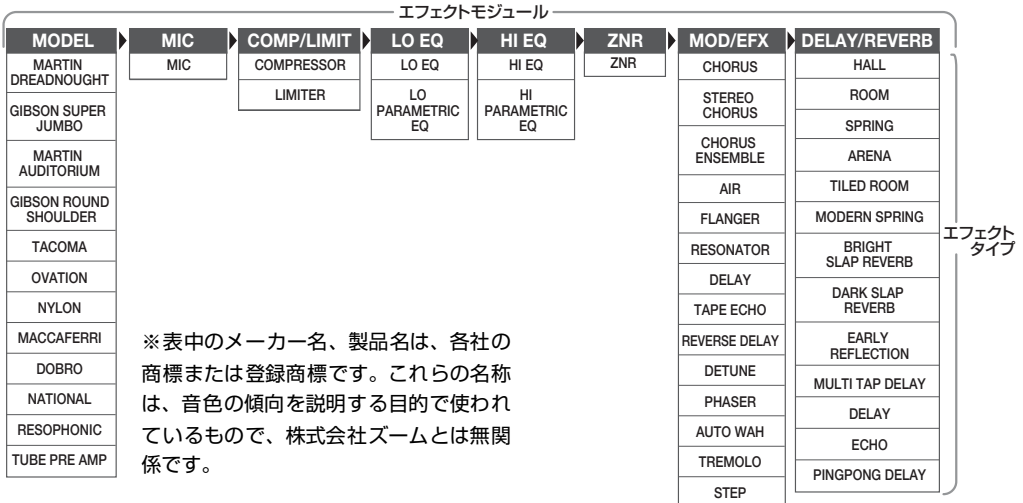
すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、[STORE]キーの代わりにRHYTHM [▶/■]キーを押してください。

NOTE

オールイニシャライズを実行すると、ユーザーエリアに保存したパッチはすべて消去されます。この操作は慎重に行ってください。

エフェクトのつながり

A2のパッチは、次の図のように8つのエフェクトモジュールが直列に接続されたものと考えられます。すべてのエフェクトモジュールを同時に利用することも、エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えて、任意のエフェクトモジュールのみを利用することも可能です。



エフェクトモジュールの中には、効果の種類（エフェクトタイプ）を複数の中から選択できるものもあります。例えば、MOD/EFX モジュールではCHORUS（コーラス）、FLANGER（フランジャー）などのエフェクトタイプの中からいずれか1種類を選択できます。なお、MODELモジュールは、アコースティックギターの響きを再現するモデリングエフェクトです。このモジュールでは、エフェクトタイプを切り替えることで、ボディの形状による響きの違いを選択できます。

CONTROLモジュールとGLOBALモジュールについて

A2には、上記のモジュール以外にCONTROLモジュールとGLOBALモジュールがあります。CONTROLモジュールでは、エクスプレッションペダルやフットスイッチの機能の選択、およびすべてのパッチに共通するマスターレベルの調節を行います。

GLOBALモジュールは、使用するピックアップやギターアンプに合わせてA2の特性を最適化するためのモジュールで、次のような設定が行えます。

● AMP SELECT（アンプセレクト）

使用するアンプの種類に応じてA2の周波数特性を最適化するパラメーターです。ピックアップを取り付けたアコースティックギターをアンプで鳴らすときに生じる、耳障りな高域成分を抑える効果があります。使用するアンプの種類（コンボやスタックなど）と、効果の深さを指定できます。

● PICK UP SELECT（ピックアップセレクト）

使用するピックアップの種類に応じてA2の周波数特性を最適化するパラメーターです。エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風に変身させるシミュレーターとしても利用できます。

エフェクトタイプとパラメーター

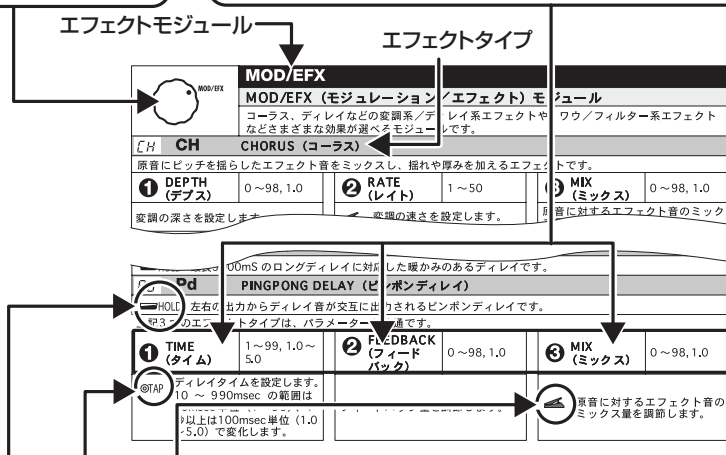
「パラメーター表」の見方

モジュールセレクター

モジュールセレクターのイラストは、対応するモジュール/パラメーターを呼び出すためのセレクターの位置を示しています。

エフェクトパラメーター1~3

そのエフェクトタイプが選ばれているときに、パラメーターノブ1~3で操作可能なエフェクトパラメーターとその設定値の範囲を表します。なお3桁の設定値は、2つの数値の間にドット"."を表示して表わします。例: 0~98, 1.0=0~98, 100



エクスペッションペダル

表中にペダルアイコン() が表記されている場合は、エクスペッションペダル(FP01/FP02)でコントロール可能なパラメーターであることを示しています。

まずエクスペッションペダルのコントロール先として目的のモジュールを指定し(→P22)、次にそのモジュールで該当するエフェクトタイプを選択すれば、このパラメーターをエクスペッションペダルでリアルタイムコントロールできます。

タップ

表中に“TAP”アイコン() が表記されている場合は、フットスイッチ(FS01)を繰り返し踏んで(タップして)、設定できるパラメーターであることを示しています。タップ操作を行うには、あらかじめフットスイッチにタップ機能を割り当てておく必要があります(→P21)。また、そのパラメーターを含むモジュールがオンに設定されていなければなりません。

エディットモードでは、フットスイッチをタップする間隔に合わせて、対応するパラメーターの値(変調の周期やディレイタイムなど)を設定できます。

プレイモードやマニュアルモードでは、フットスイッチをタップする間隔に合わせて、DELAY/REVERBモジュールに含まれるディレイ系エフェクトタイプのTIMEパラメーターを一時的に変更できます(プレイモード/マニュアルモードでは、タップで操作できるのは、DELAY/REVERBモジュールのディレイ系エフェクトに限られます)。

ホールド

表中に“HOLD”アイコン() が表記されている場合は、フットスイッチ(FS01)を使ってホールド機能のオン/オフを切り替え可能なエフェクトタイプであることを示しています。

フットスイッチの機能として“dH”(ディレイホールド)を指定しておき(→P21)、プレイモードやマニュアルモードでそのパッチを選んでフットスイッチを踏むと、ホールド機能のオン/オフを切り替えることができます。

MODEL	
MODEL (モデル) モジュール	
12種類のアコースティックギター、マイクプリアンプのモデリングが選べるモジュールです。 ※表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、音色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。	
MD	Md MARTIN DREADNOUGHT (マーティン ドレッドノート)
アコースティックギターの基本スタイルとも言えるべきMARTIN D-28のモデリングです。	
GJ	GJ GIBSON SUPER JUMBO (ギブソン スーパージャンボ)
"フラットトップの王様"の異名を持つGIBSON SJ-200のモデリングです。	
MA	MA MARTIN AUDITORIUM (マーティン オーディトリウム)
少し小振りなボディで、クリアな音色が特徴なMARTIN 000-18のモデリングです。	
Gr	Gr GIBSON ROUND SHOULDER (ギブソン ラウンドショルダー)
温かく豊かなトーンが特徴のGIBSON J-45のモデリングです。	
tC	tC TACOMA (タコマ)
ユニークなデザインと独特な鳴りが特徴のTACOMA C3Cのモデリングです。	
ov	ov OVATION (オベーション)
ドンシャリ気味で高級感のある音色のOVATION ADAMASのモデリングです。	
ny	ny NYLON (ナイロン)
ボサノバなどの音楽に最適なナイロンギターのモデリングです。	
MC	MC MACCAFERRI (マカフェリ)
中高域に特徴のあるジブシージャズサウンド、SELMER MACCAFERRIのモデリングです。	
db	db DOBRO (ドブロ)
木製のボディと金属製の共鳴板からなるDOBRO MODEL 27のモデリングです。	
nt	nt NATIONAL (ナショナル)
プラス製のボディと金属製の共鳴板からなるNATIONAL RESO-PHONIC STYLE Oのモデリングです。	
rE	rE RESOPHONIC (レゾフォニック)
ズームオリジナルの、レゾナンス感と高域に強烈な個性のあるレゾネーターサウンドです。	


上記のエフェクトタイプはパラメーターが共通です。

① DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	② TONE (トーン)	0~10	③ LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
モデリングの効果の深さを設定します。		🔊 音質を調節します。		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	


tP TUBE PRE AMP (チューブプリアンプ)					
ソリッドステート回路とチューブ回路のミックスバランスを調節可能な真空管マイクプリアンプのモデリングです。					
① TUBE BLEND (チューブブレンド)	0~98, 1.0	② TONE (トーン)	0~10	③ LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
🔊 0のときにソリッドステート回路の音色、値が大きくなるのに従ってチューブ回路を通った音色が加わっていきます。		音質を調節します。		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

	MIC		
	MIC (マイク) モジュール		
MODEL モジュールで選択したギターモデルを、マイクを通して録音したときの収音特性をシミュレートするモジュールです。			
MC MIC (マイク)			
マイクによる空気感をシミュレートします。マイクの種類や距離が調節できます。			
① MIC TYPE (マイクタイプ) dy, Co シミュレートするマイクの種類を選びます。ダイナミックマイク (dy) とコンデンサーマイク (Co) が選択できます。	② POSITION (ポジション) 0~2 マイクの収音位置を、ギターに沿って水平に移動したときの特性の違いを、次の中から選択します。 0: サウンドホールの前 1: 15フレット付近 2: 12フレット付近	③ MIC DISTANCE (マイクディスタンス) 0~2 マイクの収音位置を、ギターに向かって前後に移動したときの特性の違いを、次の中から選択します。 0: ギターのすぐそば 1: 50cm離れた時 2: 1m離れた時	

	COMP/LIMIT		
	COMP/LIMIT (コンプレッサー/リミッター) モジュール		
高いレベルの信号を圧縮し、レベルの底上げを行なうコンプレッサーと、ピーク成分を抑えるリミッターが利用できるモジュールです。			
CP COMPRESSOR (コンプレッサー)			
高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮するコンプレッサーです。			
① SENSE (センス) 0~10  コンプレッサーの感度を設定します。大きい値ほど感度が強くなります。	② ATTACK (アタック) 1~10 アタックから圧縮を開始するまでの時間を設定します。値が大きいほど速く圧縮されます。	③ LEVEL (レベル) 2~98, 1.0 モジュール通過後の信号レベルを調節します。	


	LM LIMITER (リミッター)		
	信号が基準レベルを超えたときに、ピークを抑えるリミッターです。		
① THRESHOLD (スレシヨルド) 0~10  リミッターが動作する基準レベルを調節します。	② RATIO (レシオ) 1~10 リミッターの効き具合を設定します。大きい値ほど入力信号が圧縮されます。	③ LEVEL (レベル) 2~98, 1.0 モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

	LO EQ		
	LO EQ (ローEQ) モジュール		
低い周波数帯域を調節するEQです。3バンドEQまたはパラメトリックEQが選択できます。			
LE LO EQ (ローEQ)			
500Hzより下の周波数帯域を調節する3バンドイコライザーです。			
① 60Hz ±12 60Hzを調節するシェリングタイプEQです。	② 320Hz ±12 320Hzを調節するピーキングタイプEQです。	③ 500Hz ±12 500Hzを調節するピーキングタイプEQです。	

	LP LO PARAMETRIC EQ (ローパラメトリックEQ)		
	600Hzより下の周波数帯域を調節するパラメトリックイコライザーです。		
① TYPE (タイプ) 1, 2, SH フィルターの種類を選択します。1は狭いQのピーキングタイプ、2は広いQのピーキングタイプ、SHはシェリングタイプです。	② FREQUENCY (フリケンシー) 別表1参照 50~600Hzまでの周波数を選択します。	③ GAIN (ゲイン) ±12 ゲインを設定します。	


【別表1】



表示	5	10	20	40	60
周波数	50Hz	100Hz	200Hz	400Hz	600Hz

	HI EQ				
	HI EQ (ハイEQ) モジュール				
高い周波数帯域を調節するEQです。3バンドEQまたはパラメトリックEQが選択できます。					
HE	HE	HI EQ (ハイEQ)			
1.2kHzから上の周波数帯域を調節する3バンドイコライザーです。					
①	1.2kHz	±12	②	6.3kHz	±12
1.2kHzを調節するピーキングタイプのEQです。		6.3kHzを調節するピーキングタイプのEQです。		③ 12kHz ±12	
				12kHzを調節するシェルピングタイプのEQです。	
HP	HP	HI PARAMETRIC EQ (ハイパラメトリックEQ)			
800Hzから上の周波数帯域を調節するパラメトリックイコライザーです。					
①	TYPE (タイプ)	1, 2, SH	②	FREQUENCY (フリケンシー)	別表2参照
フィルターの種類を選択します。1は狭いQのピーキングタイプ、2は広いQのピーキングタイプ、SHはシェルピングタイプです。		800~10kHzまでの周波数を選択します。		③ GAIN (ゲイン) ±12	
				ゲインを設定します。	

【別表2】


表示	80	2.0	4.0	8.0	10
周波数	800Hz	2kHz	4kHz	8kHz	10kHz


	ZNR				
	ZNR (ズームノイズリダクション) モジュール				
無演奏時のノイズをカットするモジュールです。					
nr	nr	ZNR (ズームノイズリダクション)			
音色を損なわずに無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。					
①	THRESHOLD (スレッシュOLD)	1~16			
感度を設定します。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少なくなる値に設定します。					


	MOD/EFX				
	MOD/EFX (モジュレーション/エフェクト) モジュール				
コーラス、ディレイなどの変調系/ディレイ系エフェクトや、ワウ/フィルター系エフェクトなどさまざまな効果が選べるモジュールです。					
CH	CH	CHORUS (コーラス)			
原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。					
①	DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	②	RATE (レイト)	1~50
変調の深さを設定します。		 変調の速さを設定します。		③ MIX (ミックス) 0~98, 1.0	
				原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
SC	SC	STEREO CHORUS (ステレオコーラス)			
クリアな音質のステレオコーラスです。					
CE	CE	CHORUS ENSEMBLE (コーラスアンサンブル)			
立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。					

エフェクトタイプとパラメーター

前ページ2つのエフェクトタイプはパラメーターが共通です。

1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レイト)	1~50	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	



Ar AIR (エア)					
部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。					
1 SIZE (サイズ)	2~98, 1.0	2 TONE (トーン)	0~10	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
空間の広さを設定します。		音質を設定します。		 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	



FL FL FLANGER (フランジャー)					
音に揺れと強力なうねりを加えるエフェクトです。					
1 DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	2 RATE (レイト)	0~50	3 RESONANCE (レゾナンス)	-10~-1, 0, 1~10
変調の深さを設定します。		 TAP 変調の速さを設定します。		変調のクセの強さを設定します。	

rS rS RESONATOR (レゾネーター)					
特定の周波数を強調し、レゾネーターギターのようなクセを加えます。ペダルワウとしても使用可能です。					
1 FREQUENCY (フリケンシー)	1~50	2 RESONATOR LEVEL (レゾネーターレベル)	0~98, 1.0	3 DIRECT LEVEL (ダイレクトレベル)	0~98, 1.0
 強調する周波数を設定します。エクスプレッションペダルを使用した場合、ワウペダルのような効果が得られます。		エフェクト音のミックス量を調節します。		原音のミックス量を調節します。	

dL dL DELAY (ディレイ)					
ディレイタイムが最大5000mSのロングディレイです。					

tE tE TAPE ECHO (テープエコー)					
テープエコーをシミュレートしたエフェクトです。					
上記2つのエフェクトタイプはパラメーターが共通です。					

1 TIME (タイム)	1~99, 1.0~5.0	2 FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0	3 MIX (ミックス)	0~98, 1.0
 TAP ディレイタイムを設定します。10 ~ 990msec の範囲は10msec単位 (1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~5.0) で変化します。		フィードバック量を調節します。		 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

rd rd REVERSE DELAY (リバースディレイ)					
エフェクト音が逆に再生されるような特殊効果です。					
1 TIME (タイム)	1~99, 1.0~2.5	2 FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0	3 BALANCE (バランス)	0~98, 1.0
 TAP ディレイタイムを設定します。10 ~ 990msec の範囲は10msec単位 (1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~2.5) で変化します。		フィードバック量を調節します。		 原音とエフェクト音のバランスを調節します。	


dt dt DETUNE (デチューン)			
入力信号からわずかにピッチをずらしたハーモニーを混ぜることにより、12弦ギターのような響きが得られるエフェクトです。			
① DEPTH (デプス)	-15~-1, 0.1~15	② TONE (トーン)	0~10
変調の深さを設定します。		エフェクト音の音質を調整します。	
		③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

PH PH PHASER (フェイザー)			
音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。			
① COLOR (カラー)	1~4	② RATE (レイト)	0~50
音色のタイプを選択します。		◎TAP 変調の速さを設定します。	
		③ RESONANCE (レゾナンス)	0~10
		クセの強さを設定します。	

AW AW AUTO WAH (オートワウ)			
ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。			
① SENSE (センス)	-10~-1, 1~10	② RESONANCE (レゾナンス)	0~10
効果の感度を設定します。		クセの強さを設定します。	
		③ DIRECT MIX (ダイレクトミックス)	0~98, 1.0
		エフェクト音に対する原音のミックス量を調節します。	

tr tr TREMOLO (トレモロ)			
音量を周期的に上下させるエフェクトです。			
① DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	② RATE (レイト)	0~50
変調の深さを設定します。		◎TAP 変調の速さを設定します。	
		③ WAVE (ウェーブ)	u0~u9, d0~d9, t0~t9
		変調用の波形をu(上昇ノコギリ波)、d(下降ノコギリ波)、t(三角波)の中から選びます。数値が大きいほど波形の先端がクリップして、効果が強調されます。	

St St STEP (ステップ)			
高音域がランダムに動くアコースティックギター用の特殊エフェクトです。			
① DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	② RATE (レイト)	0~50
変調の深さを設定します。		◎TAP 変調の速さを設定します。	
		③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

 DELAY/REVERB	
DELAY/REVERB (ディレイ/リバーブ) モジュール	
各種リバーブやディレイを集めたモジュールです。ディレイエフェクトでは、ホールド機能も利用できます。	
HL HL HALL (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。
rM rM ROOM (ルーム)	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。
SP SP SPRING (スプリング)	スプリングリバーブのシミュレーションです。
Ar Ar ARENA (アリーナ)	アリーナ級の大きな会場の残響です。
tr tr TILED ROOM (タイルドルーム)	タイル張りの部屋の残響です。

エフェクトタイプとパラメーター

MS MODERN SPRING (モダンスプリング)			
明るくスッキリとした音色のスプリングリバーブです。			
上記6つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
① DECAY (ディケイ)	1~30	② TONE (トーン)	0~10
残響の長さを設定します。		エフェクト音の音質を調節します。	
③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0		
 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
bS BRIGHT SLAP REVERB (ブライトスラップリバーブ)			
プリディレイ(残響音が鳴り始めるまでの時間)を設定できる明るい音質のリバーブです。			
dS DARK SLAP REVERB (ダークスラップリバーブ)			
プリディレイ(残響音が鳴り始めるまでの時間)を設定できる暗い音質のリバーブです。			
上記2つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
① DECAY (ディケイ)	1~30	② PRE DELAY (プリディレイ)	0~30
残響の長さを設定します。		残響音が鳴り始めるまでの時間を10ms単位で0~300msの範囲内から設定します。	
③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0		
 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Er Er EARLY REFLECTION (アーリーリフレクション)			
リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。			
① DECAY (ディケイ)	1~30	② SHAPE (シェイプ)	-10~-1, 0, 1~10
残響の長さを設定します。		エフェクト音のエンベロープを設定します。マイナスの範囲で逆回転、0でゲートリバーブ、プラスの範囲で減衰型のエンベロープとなります。	
③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0		
 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Md Md MULTI TAP DELAY (マルチタップディレイ)			
ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。			
① TIME (タイム)	1~99, 1.0~5.0	② PATTERN (パターン)	1~8
◎TAP ディレイタイムを設定します。10~990msecの範囲は10msec単位(1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~5.0)で変化します。		タップ同士のディレイタイムの組み合わせパターンを選択します。リズムカルなパターンからランダムなパターンまで選択できます。	
③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0		
 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
dL dL DELAY (ディレイ)			
 HOLD 最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。			
EC EC ECHO (エコー)			
 HOLD 最長5000mSのロングディレイに対応した暖かみのあるディレイです。			
Pd Pd PINGPONG DELAY (ピンポンディレイ)			
 HOLD 左右の出力からディレイ音が交互に出力されるピンポンディレイです。			
上記3つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
① TIME (タイム)	1~99, 1.0~5.0	② FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0
◎TAP ディレイタイムを設定します。10~990msecの範囲は10msec単位(1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~5.0)で変化します。		フィードバック量を調節します。	
③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0		
 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			

CONTROL	
CONTROL (コントロール) モジュール	
ペダルに関する設定、およびすべてのパッチに共通のフットスイッチやマスターレベルを調節します。	
[と Ct CONTROL (コントロール)]	
1 RTM DESTINATION (RTMディスプレイネーション)	別表3参照
2 FS (フットスイッチ)	別表4参照
3 MASTER LEVEL (マスターレベル)	0~98, 1.0
[CONTROL IN] 端子にエクスプレッションペダル (FP01 / FP02) を接続したときに、RTM機能を使ってコントロールするモジュールやパラメーターを選びます (別表3参照)。	[CONTROL IN]端子にフットスイッチ (FS01) を接続したときに、フットスイッチで操作する機能を選択します (別表4参照)。ここで選択した機能は、すべてのパッチに共通です。
すべてのパッチに共通のマスターレベルを調節します。	

【別表3】

設定値	コントロールするモジュールやパラメーター
oF	無効
vL	ポリリューム
CU, Cd, CH, CL	COMP/LIMITモジュール (*)
tU, td, tH, tL	MODELモジュールのTONEパラメーター (*)
EU, Ed, EH, EL	MOD/EFXモジュール (*)
dU, dd, dH, dL	DELAY/REVERBモジュール (*)
Fb	フィードバックコントロールの周波数

(*) 印のモジュールやパラメーターは、右側の文字に応じて動作が次のように変わります。

U UP

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターが最小値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最大値になります。

d DOWN

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターが最大値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最小値になります。

H HIGH

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターがパッチ本来の値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最大値になります。

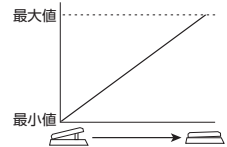
L LOW

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターが最小値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターがパッチ本来の値になります。

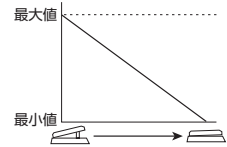
【別表4】

設定値	機能
bP	バイパス/ミュート
tP	タップテンポ
bU	バンクアップ
rH	リズム機能のオン/オフ
dH	ディレイのホールド機能
dM	ディレイの入力ミュート
Mn	マニュアルモードのオン/オフ
Fb	フィードバックコントロールのオン/オフ

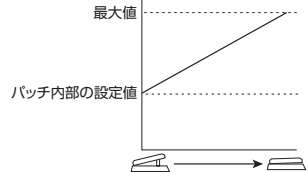
"UP"



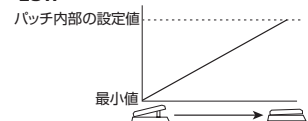
"DOWN"




"HIGH"



"LOW"



		GLOBAL	
		GLOBAL (グローバル) モジュール	
使用しているアンプやピックアップの設定、およびフィードバックコントロールの設定が行えます。GLOBAL モジュールの設定は、すべてのパッチに共通です。			
GL		GLOBAL (グローバル)	
① PICK UP SELECT (ピックアップセレクト)	別表5 参照	② FEEDBACK FREQ(フィードバックフリケンシー)	oF, At, 1 ~30
③ AMP SELECT (アンプセレクト)	別表6 参照		
MODEL モジュールなどがより良く効果を発揮するために、A2に接続されているギター／ピックアップに合わせて音質を補正します (別表5参照)。		フィードバックの原因となる周波数(フィードバック周波数)を抑えて、フィードバックを軽減します。各設定値についてはP18をご参照ください。フィードバック周波数は自動または手動で設定します。	
		アコースティックギターをギターアンプで鳴らしたときの、耳障りな帯域を軽減するパラメーターです (別表6参照)。使用するギターアンプに応じて適切な値を選択します。	

【別表5】

設定値	内容
oF	PICK UP SELECTが無効になります。
bP	明るい音質のピエゾピックアップ用の設定です。
dP	暗い音質のピエゾピックアップ用の設定です。
bM	明るい音質のマグネティックピックアップ用の設定です。
dM	暗い音質のマグネティックピックアップ用の設定です。
SE	シングルコイルのエレキギター用の設定です。
HE	ハムバッカーのエレキギター用の設定です。

【別表6】

設定値	内容
oF	AMP SELECTの効果はかかりません。
b1 ~ b9	ブライتنا音色のコンボアンプを使用しているときに、耳障りな帯域を抑えます。値が大きいほど効果が大きくなります。
C1 ~ C9	コンボアンプを使用しているときに耳障りな帯域を抑えます。値が大きいほど効果が大きくなります。
S1 ~ S9	スタックアンプを使用しているときに耳障りな帯域を抑えます。値が大きいほど効果が大きくなります。

主な仕様

エフェクトタイプ	47タイプ
エフェクトモジュール	同時使用 8モジュール
パッチ	ユーザーエリア：10パッチ×4バンク プリセットエリア：10パッチ×4バンク
サンプリング周波数	96kHz
A/D変換	24ビット64倍 オーバーサンプリング
D/A変換	24ビット128倍 オーバーサンプリング
信号処理	32ビット
周波数特性	20Hz～40kHz +1dB -3dB (10k Ω 負荷時)
ディスプレイ	2桁7セグメントLED パラメーターLED
入力	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	1M Ω
出力	標準ステレオフォーンジャック (ライン/ヘッドフォン兼用)
最大出力レベル	ライン +5 dBm (出力負荷インピーダンス 10k Ω 以上時) フォーン 20mW + 20mW (負荷 32 Ω 時)
コントロール入力	FP02 (FP01) / FS01 入力
電源	
ACアダプター	DC9Vセンターマイナス、300mA (ズーム AD-0006)
電池	単三乾電池 4本 連続駆動時間 7.5時間 (アルカリ電池使用時)
外形寸法	162mm (D) × 156mm (W) × 65mm (H)
重量	700g (電池含まず)
オプション	エクспレッションペダルFP02/フットスイッチ FS01

・ OdBm=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。

故障かな？と思われる前に

- **音量が小さい**
パッチレベル (→P9) またはマスターレベル (→P33) を調節してください。出力の低いピックアップを使用するときは、A2 を HI-GAINモードで起動してください (→P6)。
- **特定のピックアップ、ギターアンプと相性が悪い**
PICK UP SELECT、AMP SELECTの各パラメーターの設定を確認してください。
- **ディレイ/リバーブエフェクトがかからない**
リズムパターンを再生している間は、DELAY/REVERB モジュールが無効となります。リズムの再生を止めてください (→P12)。
- **ノイズが多い**
ZNRモジュールを調節してください。また、アダプターはZOOM製 (ズームAD-0006) を使用してください。
- **電池の消耗が早い**
マンガン電池を使用していませんか？ 連続使用可能時間は、アルカリで7.5時間です。アルカリ電池の使用をお勧めします。

A2 リズム機能プリセットパターン

No	PatternName	TimSig	No	PatternName	TimSig
1	8beat_1	4/4	21	3per4	3/4
2	8beat_2	4/4	22	6per8	3/4
3	8beat_3	4/4	23	5per4_1	5/4
4	8shuffle	4/4	24	5per4_2	5/4
5	16beat_1	4/4	25	COUNTRY	4/4
6	16beat_2	4/4	26	RAGGAE	4/4
7	16shuffle	4/4	27	LATIN1	4/4
8	ROCK	4/4	28	LATIN2	4/4
9	FUNK_1	4/4	29	LATIN3	4/4
10	FUNK_2	4/4	30	BALLAD_1	4/4
11	HIPHOP	4/4	31	BALLAD_2	3/4
12	R'nR	4/4	32	BLUES_1	4/4
13	POP_1	4/4	33	BLUES_2	3/4
14	POP_2	4/4	34	JAZZ_1	4/4
15	POP_3	4/4	35	JAZZ_2	3/4
16	POP_4	4/4	36	JAZZ_3	4/4
17	DANCE_1	4/4	37	METRO_3	3/4
18	DANCE_2	4/4	38	METRO_4	4/4
19	DANCE_3	4/4	39	METRO_5	5/4
20	DANCE_4	4/4	40	METRO	



株式会社ズーム

〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-11-2 イトーピア岩本町二丁目ビル2階
ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

A2 - 5010-1

A2 パッチリスト

CATEGORY	No.	NAME	MODEL	KEY EFFECT	COMMENT
MODEL	A0	D-28	MARTIN D-28	MARTIN D-28	アコースティックギターの定番、MARTIN D-28のサウンド。迫力ときらびやかさを兼ね備えた音色が得られる。
	A1	J-200	GIBSON J-200	GIBSON J-200	巨大で豪華なボディと、それに負けない豪華な音色が特徴のGIBSON J-200のサウンド。
	A2	TRIPLE 0	MARTIN 000-18	MARTIN 000-18	取り回しが大きく大きめのボディと、繊細できらびやかなサウンドが人気急上昇中のMARTIN 000-18のサウンド。
	A3	J-45	GIBSON J-45	GIBSON J-45	温かく豊かなトーンが特徴のGIBSON J-45をモデリング。「働き馬」と呼ばれ多くの人々に愛されたサウンド。
	A4	ADAMAS	OVATION	OVATION	ボディにリラコードと呼ばれる特殊な素材を用い、球面状の形状にすることで振動を集中させるという発想をもつOVATION ADAMASのサウンド。
	A5	TACOMA	TACOMA C3C	TACOMA C3C	サウンドホールがユニークな位置に置かれた独創的なデザインで、中域に特徴があるTACOMA C3Cサウンド。
	A6	NYLON	NYLON	NYLON	ボサ・ノヴァ、ラテン系の音楽には欠かせないナイロンギターサウンド。指の腹で弾くのがポイント。
	A7	DJANGO	SELMER MACCAFERRI	SELMER MACCAFERRI	ジャンゴ・ラインハルトの使用で有名なSELMER MACCAFERRIのサウンド。ジブシージャズといえばこのギター。
	A8	DOBRO	DOBRO	DOBRO	四角いネックと共鳴板が特徴的なDOBRO MODEL 27のサウンド。ブルーグラス、カントリーブルースといえばこのギター。
A9	NATIONAL	NATIONAL	NATIONAL	DOBROに比べより金属的な音がる、プラスチック製のボディを持つNATIONAL RESO-PHONIC STYLE 0のサウンド。	
CHORUS & REVERB	B0	SYMPHONY	MARTIN D-28	CHORUS ENSEMBLE	美しい調べを奏でるシンフォニーがどんなプレイスタイルにもマッチするオールマイティーなサウンド。
	B1	TUBY	TUBE PRE AMP	HALL	TUBE PREを使用したストレートなサウンドをHALL リバースで味付け。複数の弦を鳴らしたときの音の馴染み具合のよさが特徴。
	B2	SLOW CHORUS	SELMER MACCAFERRI	CHORUS ENSEMBLE	フィンガースタイルジャズに適したスローコーラスサウンド。コーラスアンサンブルによる立体的な音の動きを体感して欲しい。
	B3	BIG HALL	MARTIN D-28	HALL	MARTIN D-28サウンドのきらびやかさがどこまでも伸びてゆくロングリバーブ。フィンガーピッキングでこのサウンドに酔いしれて欲しい。
	B4	FLANG	TACOMA C3C	MODERN SPRING	フランジャーをコーラス的なアプローチで使用したアルペジオ～ストロークまで幅広く使えるサウンド。
	B5	MELODIC	TUBE PRE AMP	BRIGHT SLAP REVERB	原音を際立たせる、遅れてやってくる残響が特徴の、ピックを用いたソロ用途に最適なTUBE PREサウンド。
	B6	CHORUS WALL	MARTIN D-28	STEREO CHORUS	音のうねりが壁のようになって押し寄せてくる、迫力のステレオコーラス&ダブリングサウンド。
	B7	BRIGHT CHORUS	MARTIN 000-18	CHORUS	エレキギター用のコーラスのような、効果のわかりやすい音色を使用しつつも、明るくヌケの良いサウンドが幅広いジャンルに合う。
	B8	STUDIO FLANGER	MARTIN D-28	BRIGHT SLAP REVERB	コード弾き、アルペジオにあうフランジャーと、原音を際立たせるリバーブサウンド。スローテンポの曲で、このサウンドの奥行きを体感して欲しい。
B9	12STRINGS	OVATION	DETUNE	コードストロークしたときの12弦ギターサウンドをシミュレート。あの独特の自然なきらびやかさが、お手持ちのギターで再現可能に。	
ARTIST	C0	PARIS TEXAS	NATIONAL	NATIONAL	ウィム・ヴェンダース監督の映画「パリ、テキサス」のサウンドトラックで聞けるライ・クーダーのスライドサウンドを再現。
	C1	AERIAL BOUNDARIES	MARTIN D-28	CHORUS ENSEMBLE	アコースティックギターの新たな可能性を示したマイケル・ヘッジスの傑作アルバム「Aerial Boundaries」のサウンド。
	C2	CROSS ROAD	NYLON	NYLON	戦前の伝説的ブルースギタリスト、ロバート・ジョンソンのギターサウンドを、録音された当時、1930年代後半の雰囲気と共にシミュレート。
	C3	SCARBOROUGH	MARTIN D-28	HALL	サイモン&ガーファングルの3枚目のアルバムから、Scarborough Fairのサウンドをシミュレート。透明感のあるサウンドが特徴。
	C4	TEARS	MARTIN 000-18	ROOM	エリック・クラプトンのMTV アンブラグドでの超有名曲のサウンド。軽快な音で、バンドアンサンブルでも埋もれない音色に仕上げた。
	C5	INNOCENT	NATIONAL	AIR	時にスライド、時にゆったり指引き、どちらのスタイルにも合うベン・ハーバーサウンド。
	C6	HERE COMES	GIBSON J-45	STEREO CHORUS	ビートルズの名作「Abbey Road」のアコースティックギターサウンド。アルバム全体の雰囲気も含めてパッケージ。
	C7	FRIDAY NIGHT	OVATION	ARENA	アル・ディ・メオラの歴史的な演奏を納めたアルバムのサウンド。あの会場の雰囲気を感じ、超絶テクニックを極めよう。
	C8	ABOUT A GIRL	GIBSON J-200	CHORUS	ニルヴァーナのアンブラグドで聞ける一風変わったアコースティックサウンドをシミュレート。弦のチューニングを落としてカートになりきろう。
C9	ACOUSTIC ELVIS	GIBSON J-200	SPRING	プレスリーのカントリー調の曲などで聞くことのできる力強いアコースティックサウンドをシミュレート。	
VARIATION	D0	PHASE TOP	GIBSON J-200	PHASER	小気味のよい濃い目のフェイズ・サウンド。汎用性の高いアコースティックギターの新定番サウンド。
	D1	SOFT TREMOLO	MARTIN D-28	TREMOLO	アコースティックギター用に仕上げた、ソフトなトーンと表現を持つ柔らかいトレモロ・サウンド。
	D2	REAL ACOUSTIC	GIBSON J-45	AIR	生鳴りのJ-45をイメージしたナチュラルなアコースティックサウンド。指弾きやピックなど、幅広い用途に使用可能。
	D3	MINOR SWING	NYLON	NYLON	クラシックなビバップジャズサウンドをシミュレート。心ゆくまで思いっきりスイングしていただきたい。
	D4	BOTTLE	DOBRO	ECHO	ボトルネック奏法に適した、ウッディなニュアンスが残る温かいサウンド。もちろん通常のプレイにも対応。
	D5	FUNKY FOLK	TUBE PRE AMP	AUTO WAH & MULTI TAP DELAY	アコースティックギターの可能性を新境地へと誘う、AUTO WAHとMULTI TAP DELAYを使ったファンキーサウンド。
	D6	MY BACKWARD FRIENDS	RESOPHONIC	REVERSE DELAY	意外に思われて実はしっくりくる、リバーブディレイを使ったサイケデリックサウンド。曲の展開時に使うのもお勧め。
	D7	STEPPING STONES	OVATION	STEP & MULTI TAP DELAY	キラキラとした音色が特徴の、今回アコースティックギター用に新たに開発したステップを使ったトリッキーサウンド。
	D8	OVATION SOLO	OVATION	DELAY	ディレイの返り成分がキラキラして気持ちのよい、OVATION系のエッジがクリアなソロ向きサウンド。
D9	RESOPHONIC	RESOPHONIC	PINGPONG DELAY	ボトルネック奏法に新たな可能性を示す、ピンポンディレイとズームオリジナルレゾネーターギターを使用したサウンド。	

- パンク0～3のプリセットエリアにはA～dと同じ内容が保存されています。
- 使用するギター、アンプによりZNRの値を調整することをお勧めします。

このパッチリストに記載されている会社名、製品名などはすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとは関係ありません。すべての製品名、説明は、本機の開発中に参考とした製品を特定するために使用しました。