

BASS EFFECTS PEDAL

B1/B1X

オペレーションマニュアル

このたびは、**ZOOM B1/B1X**（以下**B1/B1X**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。

B1/B1Xの機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、この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。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2	COMP/LIMIT（コンプレッサー／リミッター）モジュール	19
マニュアルで使用する用語	3	EFX（エフェクト）モジュール	19
各部の名称と機能／接続	4	DRIVE（ドライブ）モジュール	20
パッチを選んで演奏する	6	EQモジュール	21
チューナー機能を使う	8	ZNR/AMP（ZNR／アンプシミュレーター）モジュール	21
リズム機能を使う	10	MODULATION/DELAY（モジュレーション／ディレイ）モジュール	22
パッチを作り替える	12	REVERB/DELAY（リバーブ／ディレイ）モジュール	24
パッチを保存／コピーする	14	リズム機能プリセットパターン	25
パッチの呼び出し方を変える	16	工場出荷時のパッチに戻す	25
フットスイッチ／ペダルを使う	16	B1X 独自の機能について	26
フットスイッチ（FS01）を使う	16	[PEDAL ASSIGN] キーの操作	26
エクスプレッションペダルを使う	17	内蔵エクスプレッションペダルの調節をする	26
エフェクトタイプとパラメーター	18	仕様	27
エフェクトのつながり	18	故障かな？と思われる前に	27
アイコンの説明	18		
PATCH LEVEL（パッチレベル）	19		

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。

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、次の事項にご注意ください。

電源について

警告 本製品は、消費電流が大きいので、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。
- ・B1/B1X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B1/B1X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、必ず電池ボタンを開けてください。

使用環境について

- 警告** B1/B1Xを次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所や低くなる所
 - 暖房器具など熱源の近く
 - 湿度が極端に高い所や、水滴のかかる所
 - 砂やほこりの多い所
 - 振動の多い所

取り扱いについて

- 警告** B1/B1X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。



注意

- ・B1/B1X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。
- ・B1/B1X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。
- ・B1/B1X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）を入れないようにご注意ください。

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にしてから行なってください。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なってください。

改造について

警告 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やめください。改造が原因で故障が発生しても当社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

注意 B1/B1X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

B1/B1X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、B1/B1X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、B1/B1X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、ペンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

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

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。

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B1/B1Xの用語について説明します。

IN → **COMP/LIMIT** **EFX** **DRIVE** **EQ** **ZNR** **AMP** **MODULATION/DELAY** **REVERB/DELAY** → OUT

■ エフェクトモジュール

B1/B1Xのエフェクトは、上の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と考えることができます。これら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。B1/B1Xには、ドライブ系モジュール (DRIVE)、変調/ディレイ系モジュール (MODULATION/DELAY) などのエフェクトモジュールに加え、ノイズリダクション/アンプシミュレーター (ZNR/AMP) が内蔵されており、モジュールごとに効果のか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

エフェクトモジュールの中には、効果の種類（これを“エフェクトタイプ”と呼びます）を切り替えて使用できるものもあります。例えば、変調/ディレイ系モジュール (MODULATION/DELAY) には、コーラス、フランジャーなどのエフェクトタイプが含まれており、いずれか1つのエフェクトタイプを選択できます。

■ 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、効果のかり具合を決定する要素（これを“エフェクトパラメーター”と呼びます）が含まれています。1つのエフェクトモジュールをコンパクトエフェクターに例えると、エフェクトパラメーターはコンパクトエフェクターのつまみのようなものと考えられます。エフェクトパラメーターの設定値を変えると、ちょうどコンパクトエフェクターのつまみを回したときと同じように、音色や効果のかり具合が変化します。

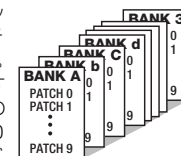
■ パッチ

B1/B1X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を記憶したものです。B1/B1Xでは、本体内のメモリに最大80のパッチを収納できます。

■ 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、それぞれ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。B1/B1X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。

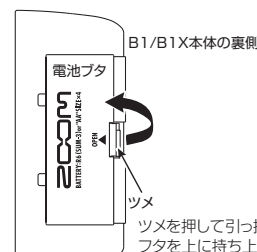


■ モード

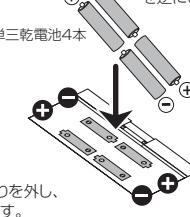
B1/B1X内部の動作状態を“モード”と呼びます。B1/B1Xの主要なモードには、パッチを選択して演奏する“プレイモード”、エフェクトを作り替える“エディットモード”、リズムに関する設定を行う“リズムモード”などがあります。これら3つのモードは、モジュールセレクターを使って切り替えます。

電池で使用する場合

1. B1/B1X本体を裏返しにして、電池ボタンを開けてください。



2. 電池ケースに単三乾電池×4本を入れてください。乾電池は2本ずつ向きを逆に入れて入れます。



3. 電池ボタンを閉めてください。電池ボタン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に“bt”と表示されます。

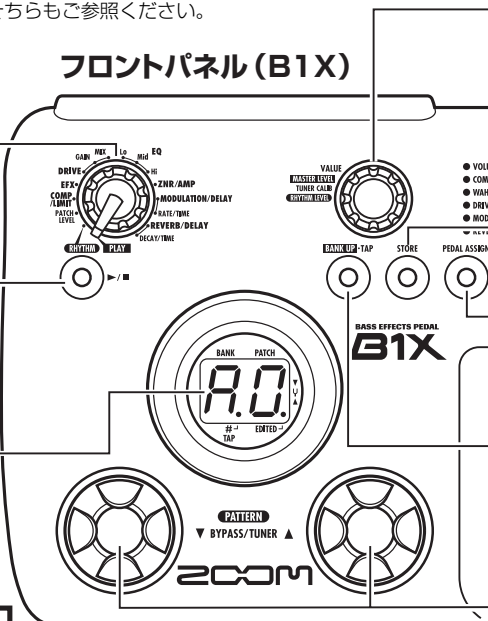
B1/B1Xを電池で駆動する場合、電池の消耗を防ぐために、使用しないときは[INPUT]端子からプラグを抜いておきましょう。

モジュールセレクト

RHYTHM [▶/■]≠一

ディスプレイ

フロントパネル (B1X)



[VALUE]ノブ

（エクспレッションペダル（B1Xのみ））

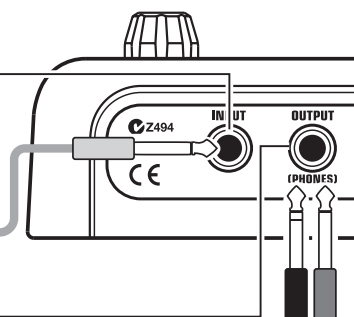
[STORE] ≠ 一

[PEDAL ASSIGN]キー (B1Xのみ)

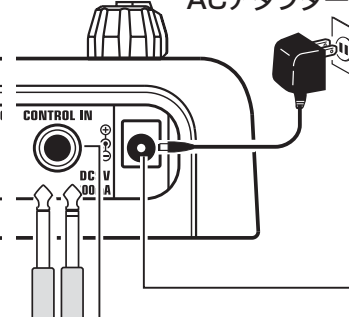
[BANK UP・TAP] 非一

[▼]/[▲]フットスイッチ

リアパネル (B1)



ACアダプター



■B1XとB1との違いについて

- ・ エクスプレッションペダルが標準で装備されています(→P26)。
- ・ フロントパネルに、ペダルで操作するモジュールを選択する [PEDAL ASSIGN]キーが搭載されています(→P26)。
- ・ リアパネルに[CONTROL IN]端子がなく、フットスイッチや外付けのエクスプレッションペダルは利用できません。

[DC IN]端子

[OUTPUT/PHONES]端子

ベース
アンプ

ヘッドフォン

FP01/FP02

FS01

[CONTROL IN]端子 (B1のみ)

4

パッチを選んで演奏する

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

- 電池で使用する場合は、B1/B1Xの[INPUT]端子にモノラルのシールドケーブルを差し込んでください。
- 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B1/B1Xの[DC IN]端子に接続してください。
- ベースアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

2 B1/B1Xをプレイモードに設定する

- モジュールセレクトターが“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、現在選ばれているバンクとパッチ番号が表示されます。



HINT B1/B1Xの電源を入れた直後は、モジュールセレクトターが“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つ下のパッチ番号が、[▲]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。
- どちらか一方のフットスイッチを繰り返し押すと、A0～A9...d0～d9→00～09...30～39→A0の順に、1つ上または1つ下のパッチ番号に切り替わります。

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 UP・TAP]キーを押してください。
- [BANK UP・TAP]キーを押すと、1つ上のバンクに切り替わります。

HINT B1の場合は、フットスイッチ(FS01)を使ってバンクを切り替えることも可能です(→P16)。

5 マスターレベルを調節する

- プレイモードでマスターレベルを調節したいときは、[VALUE]ノブを操作します。

[VALUE]ノブを回すと、ディスプレイにマスターレベルの値がしばらくの間表示されます。



マスターレベルの設定範囲は0～98、1.0です。電源を入れ直すと、80にリセットされます。

NOTE

ヘッドフォンでご利用の場合は、このノブで音量を調節すると便利です。

チューナー機能を使う

B1/B1X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、B1/B1X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

● B1/B1Xをバイパス状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P10）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。



● B1/B1Xをミュート状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P10）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。



NOTE エディットモードからバイパス／ミュート状態に入ることはできません。

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出ると、もとのパッチ番号に戻ります）。

B1/B1Xでは、パッチの切り替えを高速化するために、このような現象が起きてしまいますが、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 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を変更できます。

● [VALUE]ノブを回してください。

バイパス／ミュート状態で[VALUE]ノブを回すと、基準ピッチの値がしばらくの間表示されます。基準ピッチの初期設定値は40（中央A=440Hz）です。



● 基準ピッチの値が表示されている間に、[VALUE]ノブを使って35～45（中央A=435Hz～445Hz）の範囲で調節してください。



[VALUE]ノブを止めてしばらくすると、以前の表示に戻ります。

NOTE B1/B1X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

B1/B1X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。リズム機能は、B1/B1Xがプレイモードまたはリズムモードにあるときに利用できます。ここではリズムモードでの操作方法について説明します。

1 リズムモードを選ぶ

- モジュールセクターを“RHYTHM”の位置に合わせてください。

ディスプレイに現在選ばれているリズムパターン番号(01~40)が表示されます。パッチの切り替え、マスターレベルの調節はできません。



- HINT**
- プレイモードでリズム機能を利用することも可能です。
 - プレイモードではリズムパターンの切り替え、リズムの音量/テンポの調節はできません。

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 リズムを再生している間は、REVERB/DELAYモジュールのエフェクトは無効となります。

3 リズムパターンを選ぶ

B1/B1X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P.25)。

- リズムパターンを切り替えるには、リズムモードで[▼]/[▲]フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。

HINT リズムモードで[▼]/[▲]フットスイッチを両押しすると、B1/B1Xがバイパス/ミュート状態に切り替わります(→P8)。この間もリズム機能を引き続き利用できます。

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、リズムモードで[VALUE]ノブを操作してください。

[VALUE]ノブを回すと、現在の設定値(0~30)がしばらくの間表示されます。



5 テンポを調節する

リズムパターンのテンポは、40~250BPM(1分間あたりの拍数)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、[BANK UP・TAP]キーを1回押し、テンポの値が表示されている間に[VALUE]ノブを回してください。
- リズムのテンポをマニュアルで指定するには、[BANK UP・TAP]キーを2回以上繰り返し押してください。

2回目以降にキーを押す間隔に合わせて、テンポが自動調節されます(タップテンポ機能)。

上記の操作を行うと、テンポの値(40~250)がしばらくの間表示されます。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

HINT B1の場合は、フットスイッチFS01を使って、テンポをマニュアルで調節することも可能です(→P16)。なお、B1Xではフットスイッチは利用できません。

6 リズムを止める

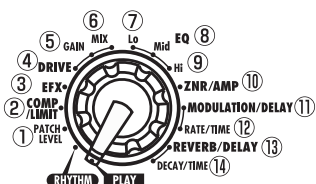
- リズムを止めるには、RHYTHM [▶/■]キーを押してください。以前の状態に戻ります。

パッチを作り替える

B1/B1Xのパッチは、モジュールで使用するエフェクトタイプを切り替えたり、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 モジュール／パラメーターを選択する

- モジュールセクターを回して、エディットしたいモジュール／パラメーターを次の中から選択してください。
EQモジュールには3つ、DRIVE、MODULATION/DELAY、REVERB/DELAYの各モジュールには2つのパラメーターが含まれており、モジュールセクターを使って操作するパラメーターを選びます。



Type=エフェクトタイプ Prm=パラメーター

- ①パッチレベル (Prm)
- ②COMP/LIMITモジュール (Type&Prm)
- ③EFXモジュール (Type&Prm)
- ④DRIVEモジュール (Type)
- ⑤DRIVEモジュール (Prm1)
- ⑥DRIVEモジュール (Prm2)
- ⑦～⑨EQモジュール (Prm)
- ⑩ZNR/AMPモジュール (Type&Prm)
- ⑪MODULATION/DELAYモジュール (Type&Prm1)
- ⑫MODULATION/DELAYモジュール (Prm2)
- ⑬REVERB/DELAYモジュール (Type&Prm1)
- ⑭REVERB/DELAYモジュール (Prm2)

●Type&PrmまたはType&Prm1

エフェクトタイプ(ディスプレイ左側)とパラメーターの設定値(ディスプレイ右側)を同時に設定する項目



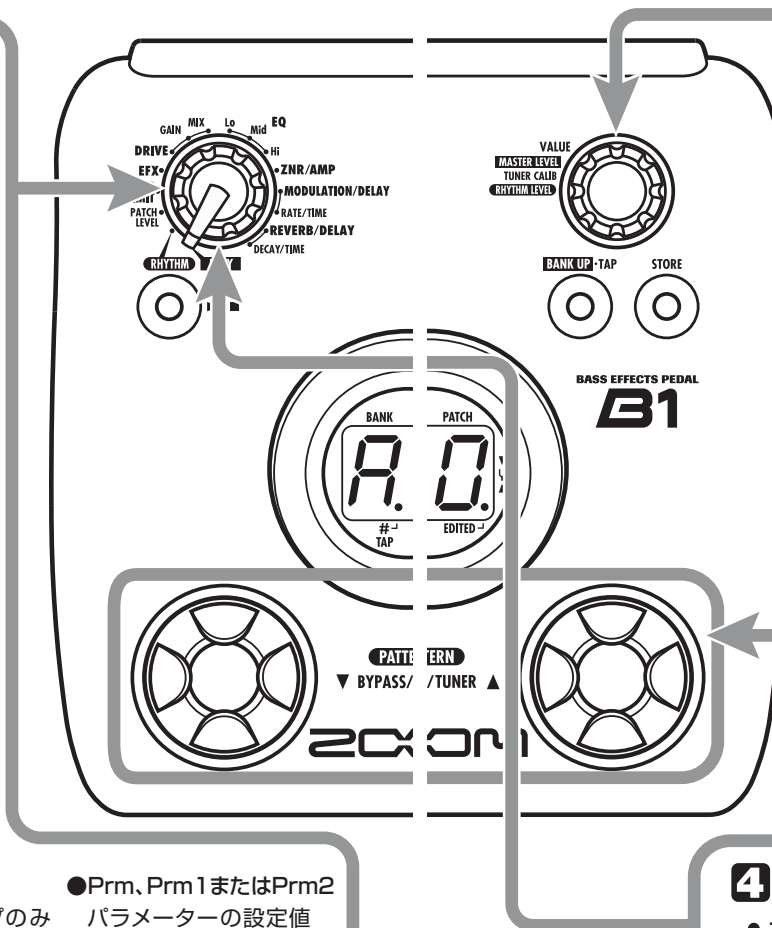
●Type

エフェクトタイプのみを切り替える項目



●Prm、Prm1またはPrm2

パラメーターの設定値のみを調節する項目



2 設定内容を変更する

- ディスプレイに表示されているエフェクトタイプやパラメーターの設定値を変更するには、[VALUE]ノブを操作します。

エフェクトタイプやパラメーターの設定値が変化し、ディスプレイの右下にドット(.)が表示されます。このドットは、現在表示されている項目が変更されていることを表しています。



設定内容が変更されたことを表すドット

NOTE タップ機能(→P18)に対応する時間/周期関連のパラメーターが呼び出されているときは、[BANK UP・TAP]キーを繰り返し押し、その間隔に合わせて値を設定することも可能です。

3 モジュールのオン／オフを切り替えるには

- 現在選択されているモジュールのオン／オフを切り替えたいときは、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

ディスプレイに“oF”と表示されます。もう一度どちらか一方を踏むと、元に戻ります。



4 エディットを終了する

- エディットを終了してプレイモードに戻るには、モジュールセクターを“PLAY”の位置に合わせてください。

NOTE プレイモードに戻ったときに、パッチが1カ所でも変更されていると、ディスプレイ右下にドットが表示されます。この状態で他のパッチを選べると、エディットした内容が失われます。変更した内容を残しておきたいときは、14ページをご参照ください。

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、パッチのコピーをすることも可能です。

① プレイモードまたはエディットモードで[STORE]キーを押す

- 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 UP・TAP]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。
- 保存／コピー操作時には、フットスイッチ（FS01）によるバンク切り替えは行えません。

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、[VALUE]ノブを操作します。

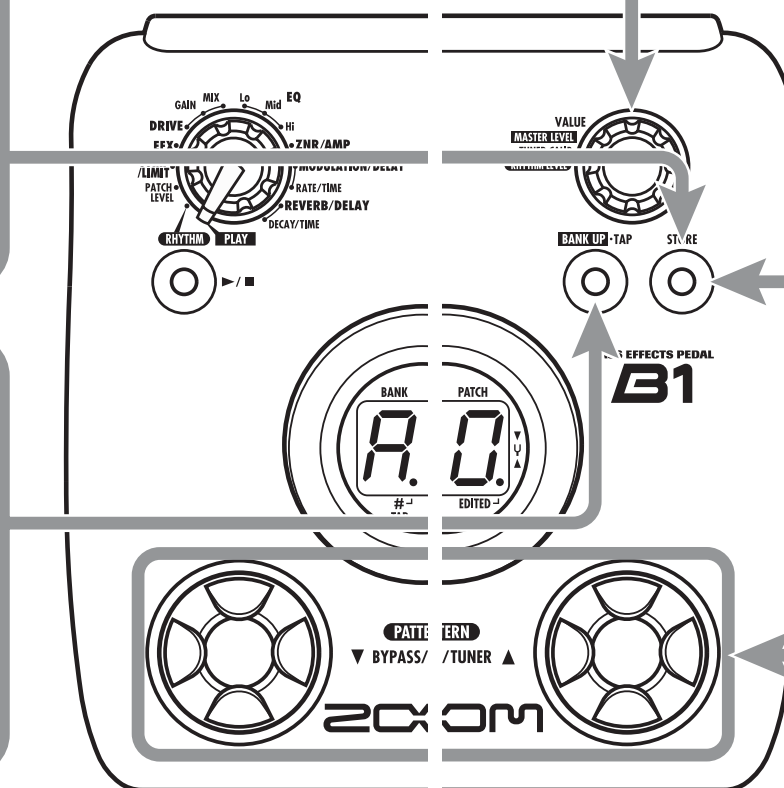
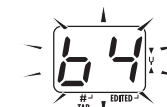
④ もう一度[STORE]キーを押す

- 保存／コピーが完了すると、保存先のパッチが選ばれた状態で、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。



パッチの呼び出し方を変える

B1/B1Xの通常の操作では、プレイモードでパッチを切り替えたときに、即座にパッチが呼び出されて音色が変化します。

しかし、メモリー内の離れた位置にあるパッチを呼び出したいときは、途中で次々と音色が切り替わるため、この方式が不便に感じることもあるでしょう。こんなときは、パッチの呼び出し方として“プリセレクト方式”を選ぶこともできます。プリセレクト方式とは、あらかじめ次に呼び出したいパッチを選んでおき、確定操作を行ったときに初めてパッチが切り替わる方式です。

B1/B1Xをプリセレクト方式に切り替えるには、次のように操作します。

1. [▲] フットスイッチを踏みながら、B1/B1Xの電源を入れください。

起動時に、ディスプレイに“PrE-SEL Ect”とスクロール表示されます。

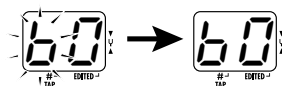
2. プレイモードで、[▼]/[▲]フットスイッチを使って、次に呼び出したいパッチを指定してください。

[BANK UP・TAP]キーまたは[CONTROL IN]端子に接続されたフットスイッチ (FS01) を使って、バンクのみを切り替えることも可能です (B1Xではフットスイッチは使えません)。

ディスプレイ上では、上記の操作で変更したバンクまたはパッチ番号が点滅します (ただし、まだ音色は切り替わりません)。

3. 呼び出したいパッチが決まったら、[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏んでください。

パッチが確定し、ディスプレイの点滅が点灯に変わります。



4. パッチの呼び出し方を通常の方式に戻したときは、B1/B1Xの電源を入れ直してください。

パッチの呼び出し方が自動的に通常の方式に戻ります。

フットスイッチ／ペダルを使う

B1には、オプションのフットスイッチやエクスプレ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プレ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 (B1のみ)

B1の [CONTROL IN]端子にオプションのフットスイッチ (FS01) を接続して電源を入れると、バンクの切り替えやリズムパターンのテンポ指定に利用できます。

フットスイッチの機能は、現在選ばれているモードに応じて、次のように変化します。

- **プレイモード**
フットスイッチを踏むたびに、1つ上のバンクに切り替わります。
- **リズムモード**
フットスイッチを2回以上踏むと、2回目以降

にキーを踏む間隔に合わせて、テンポが自動調節されます (タップテンポ機能)。

- **エディットモード**
フットスイッチは無効です。

エクスプレッションペダルを使う

B1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。

またB1Xの場合は、内蔵エクスプレッションペダルをボリュームペダル、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。

1. B1 でエクスプレッションペダルを利用するには、[CONTROL IN] 端子にFP01/FP02のプラグを挿入して、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“PLAY”または“RHYTHM”以外の位置に合わせてください。

B1/B1Xがエディットモードになります。

4. [RHYTHM] キーを押しながら [VALUE] ノブを回して、エクスプレッションペダルで操作するコントロール先のモジュールを、次の中から選んでください。

表示	コントロール先
	無効
	ボリューム
	COMP/LIMITモジュール

	EFXモジュール
	DRIVEモジュール
	MODULATION/DELAYモジュール
	REVERB/DELAYモジュール

HINT

- ・「エフェクトタイプとパラメーター」(19～24ページ)では、ペダルで操作可能なエフェクトタイプ/パラメーターにペダルアイコンが表示されています。
- ・ペダルアイコンのないエフェクトタイプが選ばれているモジュールを指定した場合、そのパッチではエクスプレッションペダルが無効となります。

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。

ペダルの操作に応じて、対応するパラメーターが変化します (ペダルを奥に踏み込むほど、パラメーターの数値を大きくしたときと同じ効果が得られます)。

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。

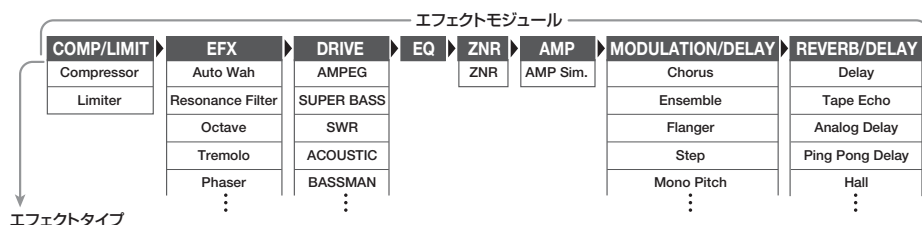
HINT

- ・エディットモードでもエクスプレッションペダルは操作できます。
- ・B1Xの場合は、[RHYTHM] キーと [VALUE] ノブを操作する代わりに、フロントパネルの [PEDAL ASSIGN] キーを使って、ペダルで操作するモジュールを選択することもできます。詳しくはP26をご参照ください。

エフェクトタイプとパラメーター

エフェクトのつながり

B1/B1X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する



※ 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。

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、MODULATION/DELAY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、REVERB/DELAYモジュールでは、Hall（ホールリバーブ）、Room（ルームリバーブ）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。

アイコンの説明

● モジュールセクター



モジュールセクターのイラストは、そのモジュール/パラメーターを呼び出すための、セクターの位置を示しています。

● エクスプレッションペダル



表中にペダルアイコンが表記されている場合は、内蔵または外付けのエクスプレッションペダルで操作可能なパラメーターであることを表しています。

この項目を選択すると、そのモジュールの該当するパラメーターを、エクスプレッションペダ

ことができます。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ごとのオン/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。

ルを使ってリアルタイムコントロールできます。

● タップ



表中に[TAP]のアイコンが表記されている場合は、[BANK UP・TAP]キーを叩いて設定可能なパラメーターであることを示しています。

エディットモードで対応するモジュール/エフェクトタイプが選ばれているときに、[BANK UP・TAP]キーを繰り返し叩くことで、その間隔に合わせてパラメーター（変調の周期やディレイタイムなど）が設定されます。

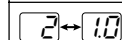
エフェクトタイプとパラメーター

■ PATCH LEVEL（パッチレベル）



PATCH LEVEL (Prm)

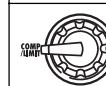
パッチの最終的な音量を決定します。



パッチレベルを2～98、1.0の範囲で設定します。80の値のときに、入出力のレベルが均等（ユニティゲイン）になります。

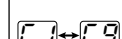
■ COMP/LIMIT（コンプレッサー／リミッター）モジュール

コンプレッサーなどのダイナミクス系エフェクトが選べるモジュールです。



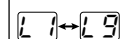
COMP/LIMIT (Type&Prm)

COMP/LIMITモジュールのエフェクトタイプと効果の深さを調節します。



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。数値が大きいくほど効果の感度が高くなります。

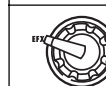


Limiter（リミッター）

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。右側の数値でリミッターが動作する基準レベルを調節します。

■ EFX（エフェクト）モジュール

トレモロ／フェイザーなどの変調系エフェクトが選べるモジュールです。



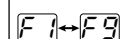
EFX (Type&Prm)

EFXモジュールのエフェクトタイプと効果の深さを調節します。



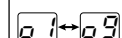
Auto Wah（オートワウ）

入力信号の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。数値が大きいくほど効果の感度が高くなります。



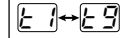
Resonance Filter（レゾナンスフィルター）

入力信号の強弱に応じてレゾナンスフィルターの周波数が動くエフェクトです。数値が大きいくほど効果の感度が高くなります。



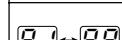
Octave（オクターブ）

原音に1オクターブ下の音を加えるエフェクトです。数値が大きいくほど原音に対するエフェクト音（1オクターブ下の音）のミックス量が増えます。



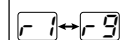
Tremolo（トレモロ）

音量を周期的に変化させるトレモロです。数値が大きいくほど変調の周期が速くなります。



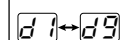
Phaser（フェイザー）

音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。数値が大きいくほど変調の周期が速くなります。



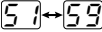
Ring Mod（リングモジュレーター）

金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。数値が大きいくほど変調に使用する周波数が高くなります。



Defret（デフレット）

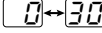
フレットッドベースをフレットレスベース風の音色に変身させるエフェクトです。数値が大きいくほど効果の感度が高くなります。

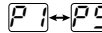
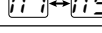
	Slow Attack (スローアタック) 
いわゆる“バイオリン奏法”のように、1音1音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。数値が大きいほど立ち上がりにかかる時間が長くなります。	
	Pedal Vox (ペダルVOX) 
VOX製のピンテージペダルフワを半開きにした効果のシミュレーションです。数値が大きいほど、強調される周波数が上に移動します。	

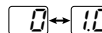
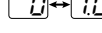
■ DRIVE (ドライブ) モジュール

13種類のアンプ/ストンボックスのモデリングとベースシンセが選べるモジュールです。このモジュールでは、DRIVE (エフェクトタイプ)、GAIN (パラメーター 1)、MIX (パラメーター 2) の3項目に分けて設定を行います。

	DRIVE (Type)		
	DRIVE モジュールのエフェクトタイプを選択します。		
	AMPEG (アンペグ) ロックベースアンプの定番中の定番、AMPEG SVTのモデリングです。		SUPER BASS (スーパーベース) ロックの歴史を築いてきたMARSHALL SUPER BASSのモデリングです。
	SWR (SWR) ハイファイなサウンドが特徴のSWR SM-900のモデリングです。		ACOUSTIC (アコースティック) 粘りのあるミッドレンジが特徴的なACOUSTIC 360のモデリングです。
	BASSMAN (ベースマン) FENDER BASSMAN 100のモデリングです。		HARTKE (ハートキー) アルミコーンで有名なHARTKE HA3500のモデリングです。
	TRACE ELLIOT (トレースエリオット) TRACE ELLIOT AH-500のモデリングです。		TUBE PRE (チューブプリ) ズームオリジナルのチューブプリアンプの音色です。
	SANSAMP (サンズアンプ) 多くのベースリストに支持され続けているSANSAMP BASS DRIVER DIのモデリングです。		TS9 (TS9) ギタリストにブースター的に使われているTube Screamerのモデリングです。
	ODB-3 (ODB-3) BOSSのベース用オーバードライブ ODB-3のモデリングです。		MXR BASS DI (MXR ベースDI。+) MXR Bass DI.+のディストーションチャンネルのモデリングです。
	FUZZFACE (ファズフェイス) ユーモラスなパネルと破壊的サウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZFACEのモデリングです。		MONO SYN (モノシンセ) 入力信号のピッチを検出して発音するモノフォニック (単音弾き) のベースシンセサイザーです。

	GAIN (Prm1)
	DRIVE モジュールのパラメーター 1を設定します。このパラメーターの種類は、現在選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。
TYPE=歪み系エフェクトタイプの場合	
	Gain (ゲイン) ゲイン (歪みの深さ) を調節します。

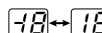
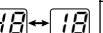
TYPE=MONO SYNの場合	
	Variation (バリエーション)
	発音させる波形タイプと音色バリエーションを設定します。s=ノコギリ波、p=矩形波、m=PWM (パルス幅を変化させて厚みを出したサウンド) が選択できます。
	

	MIX (Prm2)
	DRIVEモジュールのパラメーター2を設定します。このパラメーターは、すべてのエフェクトタイプに共通です。
	Mix (ミックス)
	DRIVEモジュールに入力される前の信号とモジュール通過後の信号のミックスバランスを設定します。値が大きいほどWET音が大きくなります。

※ 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。

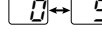
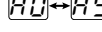
■ EQ モジュール

3バンドのイコライザーです。このモジュールではEQ LO、EQ MID、EQ HIの3つの項目に分けて設定を行います。

	EQ LO (Prm)		EQ MID (Prm)		EQ HI (Prm)
	EQモジュールのLOバンドの調節を行います。		EQモジュールのMIDバンドの調節を行います。		EQモジュールのHIバンドの調節を行います。
	Lo (ロー) 低音域 (70Hz) のブースト/カット量を調節します。		Mid (ミドル) 中音域 (450Hz) のブースト/カット量を調節します。		Hi (ハイ) 高音域 (3kHz) のブースト/カット量を調節します。

■ ZNR/AMP (ZNR/アンプシミュレーター) モジュール

音色を損なわずに無演奏時のノイズをカットするズーム独自のノイズリダクションZNRと、アンプのスピーカーキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターを組み合わせたモジュールです。

	ZNR/AMP (Type&Prm)
	ZNRの感度と、アンプシミュレーターを同時に設定します。
	ZNR (ズームノイズリダクション) ノイズリダクションのみの効果です。数値が大きいほどかき具合が強くなります。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少ない値に設定してください。
	AMP&ZNR (アンプシミュレーター&ZNR) ベースアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNRを組み合わせた効果です。右側の数値でZNRの感度を調節します。

■ MODULATION/DELAY (モジュレーション/ディレイ) モジュール

コーラス、フランジャー、ディレイなど、変調系/ディレイ系エフェクトを含むモジュールです。このモジュールでは、MODULATION/DELAY (エフェクトタイプ&パラメーター 1) とRATE/TIME (パラメーター 2) の2項目に分けて設定を行います。

 MODULATION/DELAY (Type&Prm1)	 RATE/TIME (Prm2)
MODULATION/DELAY モジュールのエフェクトタイプとパラメーター 1 の値を同時に設定します。	MODULATION/DELAYモジュールのパラメーター 2 の値を設定します。
 Chorus (コーラス)	 Rate (レイト)
原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスして、揺れや厚みを加えるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、エフェクト音のミックス量が増えます。	変調の速度を調節します。
 Ensemble (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。右側の数値が大きいほど、エフェクト音のミックス量が増えます。	
 Flanger (フランジャー)	 Rate (レイト) 
音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、音色のクセが強調されます。	変調の速度を調節します。
 Step (ステップ)	
音色が階段状に変化する特殊エフェクトです。右側の数値が大きいほど、音色のクセが強調されます。	
 Mono Pitch (モノピッチ)	 Shift (シフト)
モノフォニック (単音弾き) 専用の音揺れの少ないピッチシフターです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。	ピッチシフトの量を半音単位で設定します。"dt" を選んだときは、デチューン効果が得られます。
 HPS (ハーモナイズドピッチシフター)	 Key (キー)
設定されたキーに応じて、原音のピッチをメジャースケールに沿ってシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。	ピッチシフトに使用するスケールのトニック (主音) を指定します。"o" の記号は、#を表します。
 Vibrato (ビブラート)	 Rate (レイト) 
自動的にビブラートのかかるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、ビブラートが深くなります。	変調の速度を調節します。

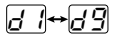
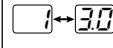
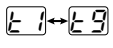
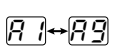
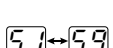
	Pitch Bend (ピッチベンド) エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。右側の数値に応じてエクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプが切り替わります (表1 参照)。		Pedal Position (ペダルポジション) ピッチシフト量の初期設定値 (ペダルを動かさない場合のピッチシフト量) を設定します。パラメーター 1 の設定によっては、原音とエフェクト音のバランスも同時に変化します (表1 参照)。
---	--	---	---

【表1】					
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0
	ペダル最小値 	ペダル最大値 		ペダル最小値 	ペダル最大値 
b1	0cent	+1オクターブ	b6	-1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音
b2	0cent	+2オクターブ	b7	-700cent + 原音	+500cent + 原音
b3	0cent	-100cent	b8	ダブリング	デチューン + 原音
b4	0cent	-2オクターブ	b9	-∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音
b5	0cent	-∞			

	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加えることにより、12弦ギターのような響きが得られるエフェクトです。数値が大きいほど原音に対するエフェクト音のミックス量が増えます。		Fine (ファイン) ピッチシフト量をセント (1/100半音) 単位で微調節します。
	Delay (ディレイ) 最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音のミックス量とフィードバック量が増えます。		Time (ディレイタイム) 
	Tape Echo (テープエコー) 最長5000mSのロングディレイに対応した、テープエコーのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。		ディレイタイムを設定します。10～1000msecの範囲は10msec単位 (1～99.1.0)、1秒以降は100msec単位 (1.1～5.0) で変化します。

■ REVERB/DELAY (リバーブ/ディレイ) モジュール

各種リバーブ/ディレイが使用できるモジュールです。このモジュールは、REVERB/DELAYとDECAY/TIMEの2項目に分けて設定を行います。

REVERB/DELAY (Type&Prm1)		DECAY/TIME (Prm2)	
	REVERB/DELAYモジュールのエフェクトタイプとパラメーター1の値を同時に設定します。		REVERB/DELAYモジュールのパラメーター2の値を設定します。
	Delay (ディレイ) ディレイタイムが最長3000mSのディレイです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。		Time (ディレイタイム) TAP ディレイタイムを設定します。10～1000msecの範囲は10msec単位 (1～99, 1.0)、1秒以降は100msec単位 (1.1～3.0) で変化します。
	Tape Echo (テープエコー) 最長3000mSのロングディレイに対応した、テープエコーのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。		
	Analog Delay (アナログディレイ) 最長3000mSのロングディレイに対応した、アナログディレイのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。		
	Ping Pong Delay (ピンポンディレイ) 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。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。		
	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。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えます。		Decay (ディケイ) 残響の長さを調節します。
	Room (ルーム) 部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えます。		
	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。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えます。		

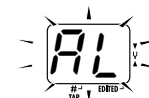
リズム機能プリセットパターン

#	Pattern Name	TimSig	#	Pattern Name	TimSig	#	Pattern Name	TimSig
1	8beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	29	5per4 2	5/4
2	8beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	30	LATIN	4/4
3	8beat 3	4/4	17	HIPHOP	4/4	31	BALLAD 1	4/4
4	8shuffle	4/4	18	R'nR	4/4	32	BALLAD 2	3/4
5	16beat 1	4/4	19	POP 1	4/4	33	BLUES 1	4/4
6	16beat 2	4/4	20	POP 2	4/4	34	BLUES 2	3/4
7	16shuffle	4/4	21	POP 3	4/4	35	JAZZ 1	4/4
8	ROCK	4/4	22	DANCE 1	4/4	36	JAZZ 2	3/4
9	HARD	4/4	23	DANCE 2	4/4	37	METRO 3	3/4
10	METAL 1	4/4	24	DANCE 3	4/4	38	METRO 4	4/4
11	METAL 2	4/4	25	DANCE 4	4/4	39	METRO 5	5/4
12	THRASH	4/4	26	3per4	3/4	40	METRO	
13	PUNK	4/4	27	6per8	3/4			
14	DnB	4/4	28	5per4 1	5/4			

工場出荷時のパッチに戻す

B1/B1X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すことができます (オールイニシャライズ機能)。

1. [STORE] キーを押しながら、B1/B1X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、ユーザーエリアに新規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。

B1X独自の機能について



ここでは、B1X独自の機能や操作方法について説明します。

[PEDAL ASSIGN] キーの操作

B1Xのフロントパネルには、[PEDAL ASSIGN] キーが搭載されています。B1Xでは、P17で説明した方法以外に、このキーを使ってペダルで操作するモジュールを選択できます。

1. プレイモードまたはエディットモードで [PEDAL ASSIGN] キーを押し、コントロール先のモジュールを選んでください。

現在コントロール先として選ばれているモジュールは、[PEDAL ASSIGN] キーの上に並んだLEDの点灯で確認できます。

すべて消灯・・・無効

● VOLUME ボリューム

○ COMP COMP/LIMITモジュール

○ WAH/EFX EFXモジュール

○ DRIVE DRIVEモジュール

○ MODULATION .. MODULATION/DELAYモジュール

○ REVERB REVERB/DELAYモジュール



2. 必要ならば、パッチを保存してください。

3. 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。

対応するパラメーターが変化します。

4. ペダルを割り当てたモジュールのオン/オフを切り替えるには、エクスプレッションペダルを一段深く踏み込んでください。

オフに切り替えたときは、[PEDAL ASSIGN] キーのLEDが点灯から点滅に変わります。この機能はエディットモードでも利用できます。

内蔵エクスプレッションペダルの調節をする

B1Xのエクスプレッションペダルは、必要に応じて再調節できます。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけでなのに音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調整してください。

1. [PEDAL ASSIGN] キーを押しながら電源を入れてください。

ディスプレイに“dn”と表示されます。

2. 内蔵エクスプレッションペダルを最も手前まで踏み上げて、[STORE] キーを押してください。

ディスプレイの表示が“UP”に変わります。

3. エクスプレッションペダルを最も奥まで踏み込み、足を放してください。



この部分が接触するように、強く踏みます。

足を放すと、ペダルが少し戻ります。

4. もう一度[STORE]キーを押してください。

エクスプレッションペダルの調整が終わり、プレイモードに戻ります。なお、“Er”と表示される場合は、操作2に戻って、もう一度設定し直してください。

仕様

エフェクトタイプ	46タイプ
エフェクトモジュール	同時使用 8モジュール
パッチメモリー	ユーザーエリア：10パッチ×4バンク=40 プリセットエリア：10パッチ×4バンク=40 合計80パッチ
サンプリング周波数	96kHz
A/D変換	24ビット 128倍オーバーサンプリング
D/A変換	24ビット 128倍オーバーサンプリング
信号処理	32ビット
周波数特性	20Hz～40kHz +1.0dB -4.0dB (10kΩ負荷時)

ディスプレイ	2桁7セグメントLED
入力	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	470kΩ
出力	標準ステレオフォンジャック (ライン/ヘッドフォン兼用)
最大出力レベル	ライン +3dBm (出力負荷インピーダンス10kΩ以上時) フォン 20mW+20mW (32Ω負荷時)
コントロール入力	FP01/FP02 または FS01 入力 (B1のみ)
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	B1/B1X 単三乾電池4本 連続駆動時間12時間 (アルカリ電池使用時)
外形寸法	B1 155mm (D) × 136mm (W) × 52mm (H) B1X 155mm (D) × 234mm (W) × 52mm (H)
重量	B1 350g (電池含まず) B1X 600g (電池含まず)
オプション	エクスプレッションペダルFP01/FP02 または フットスイッチFS01 (B1のみ)

故障かな？と思われる前に

- 電源が入らない
6ページ「電源を入れる」をご参照ください。
- REVERB/DELAYモジュールの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、REVERB/DELAYモジュールのエフェクトは無効となります。リズムの再生を止めてください (→P11)。
- パッチが切り替わらない
パッチの呼び出し方として「プリセレクト方式」 (→P16) を選んでいませんか？電源を入れ直して通常の方式に戻してください。
- ノイズが多い
ZOOM製のアダプタを使用していますか？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。
- 電池の消耗が早い
マンガン電池を使用していないですか？連続使用可能時間は、アルカリ電池で12時間です。



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>

B1/B1X-5010-1

BASS EFFECTS PEDAL

B1/B1X

パッチリスト

	No.	パッチ名	パッチの特長	キーとなるエフェクト	ペダル設定
DEMO	A0	Rock Out	指弾き / ピック弾きなど奏法を選ばない、あらゆるジャンルで使えるサウンド。ベースリストの理想が具現化されたアンプ FENDER BASSMAN 100 のモデリングを使用。	BASSMAN (ベースマン)	VOLUME
	A1	Groovy Ass Funk	Auto Wah が心地よいグルーブ感を生み出す、70 年代のディスコサウンドを再現。このパッチでCHIC のようにファンキーなベースラインを弾きまこう！	Auto Wah (オートワウ)	AUTO WAH SENSE
	A2	Punk Trash	パンクに最適なエッジの効いたベースサウンド。ベースを低く構え、The Ramones の "I Wanna Be Sedated" のように、疾走感のあるフレーズでバンドサウンドのボトムを支えてみてはいかがだろうか。	TS9 (TS9)	VOLUME
	A3	Tapper's Delight	汎用性の高いオードソックスなオーバードライブサウンド。常に低音を支える堅実なベースリストも時には歪んだサウンドで大胆にソロを奏でてみたいはず。そんなあなたに最適なドライブサウンドに仕上げた。	ODB-3 (ODB-3)	VOLUME
	A4	Blow your speaker!!!	スピーカーが悲鳴を上げるような強力なサブオクターブサウンド。ペダルで Octave の Mix を調節する事もできる。	Octave (オクターブ)	OCTAVE MIX
	A5	ENSEMBLE	Ensemble エフェクトを使ったクリアで広がりのあるベースサウンド。ムーディなソロやアルペジオのフレーズに使用してみるのもいいだろう。	Ensemble (アンサンブル)	ENSEMBLE MIX
	A6	Fretless Maximus	フレットレスベースの音をシミュレートしたジャジーなウォーキングベースに最適。あなたのベースがたちまちフレットレスベースに変身する。	Defret (デフレット)	VOLUME
	A7	Syn Fifths	MONO SYN を中心として、Resonance Filter と Mono Pitch の効果を加えたシンセベースサウンド。リードベースや打ち込み系のシンセサウンドが欲しい時に最適。	MONO SYN (モノシンセ)	RESONANCE FILTER SENSE
	A8	SLOW	立ち上がりの緩やかな Slow Attack を使ったサウンド。ベースを弓弾きしたような効果を出している。ペダルで、立ち上がりにかかる時間を自由に調節することもできる。	Slow Attack (スローアタック)	SLOW ATTACK TIME
	A9	Bass + Guitar	Mono Pitch エフェクトの効果で、エレクトリックギターとベースのユニゾンプレイをシミュレートしたサウンド。ギタリスト不在のときにも、華麗なユニゾンフレーズを奏でることが可能だ。	Mono Pitch (モノピッチ)	MONO PITCH MIX
MODEL	b0	Big Bassman	Paul McCartney の使用で有名な、FENDER BASSMAN 100 のモデリングを使用したサウンド。RICKEN BACKER やバイオリンベースを使って、ビートルズサウンドを満喫してほしい。	BASSMAN (ベースマン)	VOLUME
	b1	SansAmp	ベースリスト達の定番となっているSANSAMP BASS DRIVER DIを使用したサウンド。レコーディングにも最適な、タイトな仕上がりになっている。	SANSAMP (サンズアンプ)	VOLUME
	b2	Buzz Drive	ユニークな顔のデザインで知られる FuzzFace をシミュレートしたサウンド。攻撃的なファズサウンドがあなたのベースプレイに強力なアクセントをつけてくれること間違い無し。	FUZZFACE (ファズフェイス)	PITCH BEND PEDAL POSITION
	b3	HARTKE	HARTKE HA3500 のヘッドアンプにキャビネット 4.5XL を組み合わせたサウンド。アルミコーンスピーカーならではのレスポンスと透明感のあるトーンが得られる。	HARTKE (ハートキー)	VOLUME
	b4	SVT Saturation	ロックの定番である AMPEG のオールチューブアンプ SVT のサウンド。真空管でサチュレートした図太いサウンドは、低域をしっかりと支えてくれる。	AMPEG (アンペグ)	VOLUME
	b5	Dirty Job	MXR BASS D.I. + のディストーションチャンネルをシミュレート。ダーティなソロを弾きたいときに最適なサウンドに仕上げた。ペダルで、立ち上がりにかかる Delay の Mix をコントロールすることができる。	MXR BASS DI (MXR ベース D.I. +)	DELAY MIX
	b6	TUBE	レコーディングスタジオで使われる高級チューブプリアンプのサウンドをシミュレート。ファットでクリーミーなサウンドはどんなジャンルにも対応する。	TUBE PRE (チューブプリ)	VOLUME
	b7	Drivin' Over	BOSS のベース用オーバードライブ、ODB-3 をシミュレートしたサウンド。Phaser エフェクトと組み合わせることで、軽快で心地よいドライブサウンドに仕上げた。	ODB-3 (ODB-3)	PHASER RATE
	b8	True Grit	ACOUSTIC のヘッドアンプ 360 とキャビネット 301 を組み合わせたシミュレートサウンド。高域を抑えた、粘りのあるミッドレンジが特徴的。ビンテージ感溢れるトーンが魅力的である。	ACOUSTIC (アコースティック)	VOLUME
	b9	SWR	SWR SM-900 のヘッドアンプに、Goliath のキャビネットを使った、SWR サウンドのシミュレート。豊かな低域と、突き抜ける高域はスラッププレイに最適。	SWR (SWR)	VOLUME
ARTIST	C0	Jaco	Jaco Pastorius のコーラスの効いたベースサウンド。ジャズベースのリア・ピックアップに指を乗せて、"Three Views Of A Secret" のようにクールなフレーズを試して欲しい。	Chorus (コーラス)	ROOM MIX
	C1	Tribute	モータウンサウンドを支えた天才ベースリスト James Jamerson をイメージしたパッチ。60's のモータウンファンにはたまらないサウンドに仕上げた。	AMPEG (アンペグ)	VOLUME
	C2	Chili Wah	Red Hot Chili Peppers のベースリスト Flea の、オートワウを使ったロックサウンド。このパッチで、Flea のように派手なスラッププレイにチャレンジしてみよう。	Auto Wah (オートワウ)	AUTO WAH SENSE
	C3	Victor Wooten	超技巧派ベースリスト、Victor Wooten の 1st アルバム、"Show of hands" からのサウンドをシミュレート。ベースが持つ無限の可能性に君もチャレンジしてみよう。	Room (ルーム)	ROOM MIX
	C4	Billy Sheehan	MR.BIG の超絶ベースリスト Billy Sheehan が、ベースソロを奏でる際に使う歪んだベースサウンドをシミュレート。ペダルで原音と歪みの Mix Balance をコントロールすることにより、ソロ以外のプレイにも使用することができる。	ODB-3 (ODB-3)	DRIVE BALANCE
	C5	Stanley Clarke	エレクトリック、アコースティックベースで卓越したセンスを聞かせてくれる Stanley Clarke をイメージしたサウンド。ジャジーなセンスをこれで磨け！	TUBE PRE (チューブプリ)	VOLUME
	C6	Will Lee	N.Y. のトップ・セッション・ベースリスト Will Lee のサウンドをシミュレート。太い音で、フュージョン色の強いサウンド。Detune を組み合わせることにより変調感の少ない広がりのあるトーンを創りだしている。	Detune (デチューン)	DETUNE MIX
	C7	Tony Levin	King Crimson への参加で有名な Tony Levin のベースサウンドをシミュレート。トリッキーで幻想的なフレーズはプログレッシブロックには欠かせない。そんなフレーズに最適なトーンである。	Defret (デフレット)	VOLUME
	C8	Geezer	Black Sabbath の代表曲 "N.I.B" や "Electric Funeral" で聞くことができる、ベースリスト Geezer Butler のサウンドをシミュレート。	Room (ルーム)	DRIVE BALANCE
	C9	Mr. Bruce	Cream のベースリスト、Jack Bruce のサウンドをシミュレート。代表曲 "Badge" や "Sunshine of Your Love" でも同様のサウンドを耳にすることができる。	SUPER BASS (スーパーベース)	VOLUME
VARIATION	d0	Big Bottom Rez	レゲエ特有のバンピングフレーズを弾くのに最適なサウンド。Resonance Filter が効いた、グルービーなベースラインにも使えるトーンを得ることができる。	Auto Wah (オートワウ)	VOLUME
	d1	Attack from Mars!	宇宙空間を思わせるような STEP を使った不思議なサウンド。「こそぞ！」というところで効果的に使おう！！	Step (ステップ)	STEP RATE
	d2	HEAVY COMP	強力なコンプレッションがかかったクリーンサウンド。輪郭のはっきりしたアタック音を得ることができスラップフレーズの音量を均一にそろえてくれる。	Compressor (コンプレッサー)	VOLUME
	d3	Happy disaster	HPS (HARMONIZED PITCH SHIFTER) サウンド。G Major スケールのハーモニーがベースフレーズを華やかに彩ります。ペダルで HPS の Mix を調整することができる。	HPS (ハーモナイズドピッチシフター)	HPS MIX
	d4	HornSolo	トランペットのミュート奏法をイメージしたユニークなサウンド。このパッチを使って観客を驚かせてみよう。ペダルでボリュームをコントロールすることにより、よりリアルな雰囲気を出すことができる。	Resonance Filter (レゾナンスフィルター)	VOLUME
	d5	Aguabass	Auto Wah と Delay を組み合わせたサウンド。ペダルで Delay の Mix を調節し、アンビエント感を変えて演奏するのオススメだ。スラップや指弾きのフレーズにトリッキーなディストを加えてくれるはずだ。	Delay (ディレイ)	DELAY MIX
	d6	Vibe	Vibrato で心地よい揺らぎを出した美しいトーン。このサウンドにはゆったりとしたロングトーンのフレーズが似合うだろう。	Vibrato (ビブラート)	VOLUME
	d7	Phased	うっすらとかかった Phaser が効果的なシンセベースサウンド。生演奏で打ち込み系のシンセ音を出したい時や、リードベース用に最適。	MONO SYN (モノシンセ)	PHASER RATE
	d8	Dark Octave	リードソロにも使うことができるオクターブサウンド。ダウンチューニングされたギターにも負けない強烈な低音を出すことができる。地を這うようなベースサウンドを堪能してほしい。	Octave (オクターブ)	OCTAVE MIX
	d9	Dreamscape	Flanger と Delay を組み合わせて、余韻のあるドリーミーなサウンドに仕上げた。メロディアスなソロフレーズや曲のイントロで活用してみてもいいだろうか。	Flanger (フランジャー)	DELAY MIX

- バンク 0 ~ 3 のプリセットエリアにはバンク 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。