

G2Nu / G2.1Nu

オペレーションマニュアル

このたびは、**ZOOM G2Nu/G2.1Nu** (以下 **G2Nu/G2.1Nu** 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。

G2Nu/G2.1Nu 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	マスターレベル／テンポ／チューナーの 基準ピッチを設定する	30
用語について	3	ダイレクトモニター／録音レベルを設定する	30
G2Nu 各部の名称	4	ディスプレイのバックライト／コントラストを 設定する	31
G2.1Nu 各部の名称	6	電池の種類を設定する	31
パッチを選んで演奏する (プレイモード)	8	現在のバージョンを確認する	31
チューナーを使う	10	バージョンアップの方法について	32
ルーバーを使う	13	エフェクトタイプとパラメーター	33
リズムを使う (リズムモード)	16	COMP モジュール	34
パッチを作り替える (エディットモード)	18	EFX モジュール	35
パッチを保存／コピーする (ストアモード)	22	ZNR モジュール	37
ダイレクトモードを使用する	24	DRIVE モジュール	38
パッチの呼び出し方を変える (プリセレクト)	25	EQUALIZER モジュール (中低音域)	40
フットスイッチを使う	26	EQUALIZER モジュール (高音域)	40
エクスプレッションペダルを使う	27	MODULATION モジュール	41
コントロール先／可変範囲を設定する	27	DELAY モジュール	46
内蔵エクスプレッションペダルの調節をする (G2.1Nu のみ)	28	REVERB モジュール	47
オーディオインターフェースとして利用する	29	TOTAL モジュール	48
各種設定を変更する (グローバルメニュー)	30	故障かな?と思う前に	49
グローバルメニューを表示させる	30	仕様	50
		リズムリスト	51

ZOOM

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が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 500mA (ズーム AD-16) 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。
- ・ 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 G2Nu/G2.1Nu 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、必ず電池プタを閉めてください。

使用環境について

- 警告** G2Nu/G2.1Nu を次のような場所でご使用になりませんと、故障の原因となりますのでお避けください。
- 温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
 - 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

- 警告** G2Nu/G2.1Nu 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。

- ・ G2Nu/G2.1Nu 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。火災の原因となる場合があります。
- ・ G2Nu/G2.1Nu 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。
- ・ G2Nu/G2.1Nu 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。



注意

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

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

注意 G2Nu/G2.1Nu を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となる場合があります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

G2Nu/G2.1Nu 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、G2Nu/G2.1Nu 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、G2Nu/G2.1Nu も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

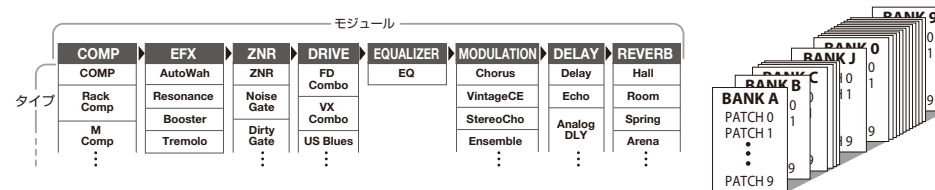
パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

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

このマニュアルは将来必要となる場合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。

用語について



● モジュール

上左図のように最大 8 つの単体エフェクトが利用できます。これらの単体エフェクトを“モジュール”と呼びます。

● エフェクトタイプ

モジュールの中には、いくつかの効果を切り替えて使用できるものがあります。これらの効果の種類を“エフェクトタイプ”と呼びます。例えば、MODULATION モジュール (変調/ディレイ系エフェクト) では、コーラス、フランジャー、ディレイなどのエフェクトタイプの中からいずれか 1 つを選択できます。

● パラメーター

効果のかけ具合を決める要素を“パラメーター”と呼びます。モジュールをコンパクトエフェクターに例えると、パラメーターはツマミに相当します。

● パッチ

モジュールごとのオン/オフやパラメーターの設定値を記憶したものを“パッチ”と呼びます。エフェクトの呼び出しや保存はパッチ単位で行います。

● バンク

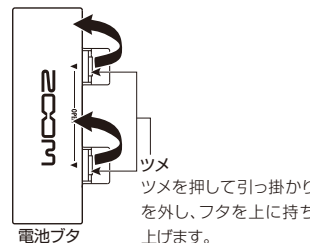
10 のパッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。バンクは全部で 20 あり、A~J のユーザーバンク (読み書き可能) と、0~9 のプリセットバンク (読み取り専用) に分かれています (上右図)。

● モード

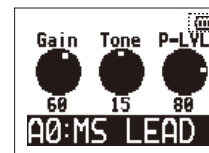
G2Nu/G2.1Nu の動作状態を“モード”と呼びます。選ばれているモードに応じて、キーやノブ類の機能が変わります。モードには、パッチを選んで演奏するプレイモード、リズムパターンを再生するリズムモード、パッチを作り替えるエディットモード、パッチを保存するストアモードなどがあります。

電池で使用する場合

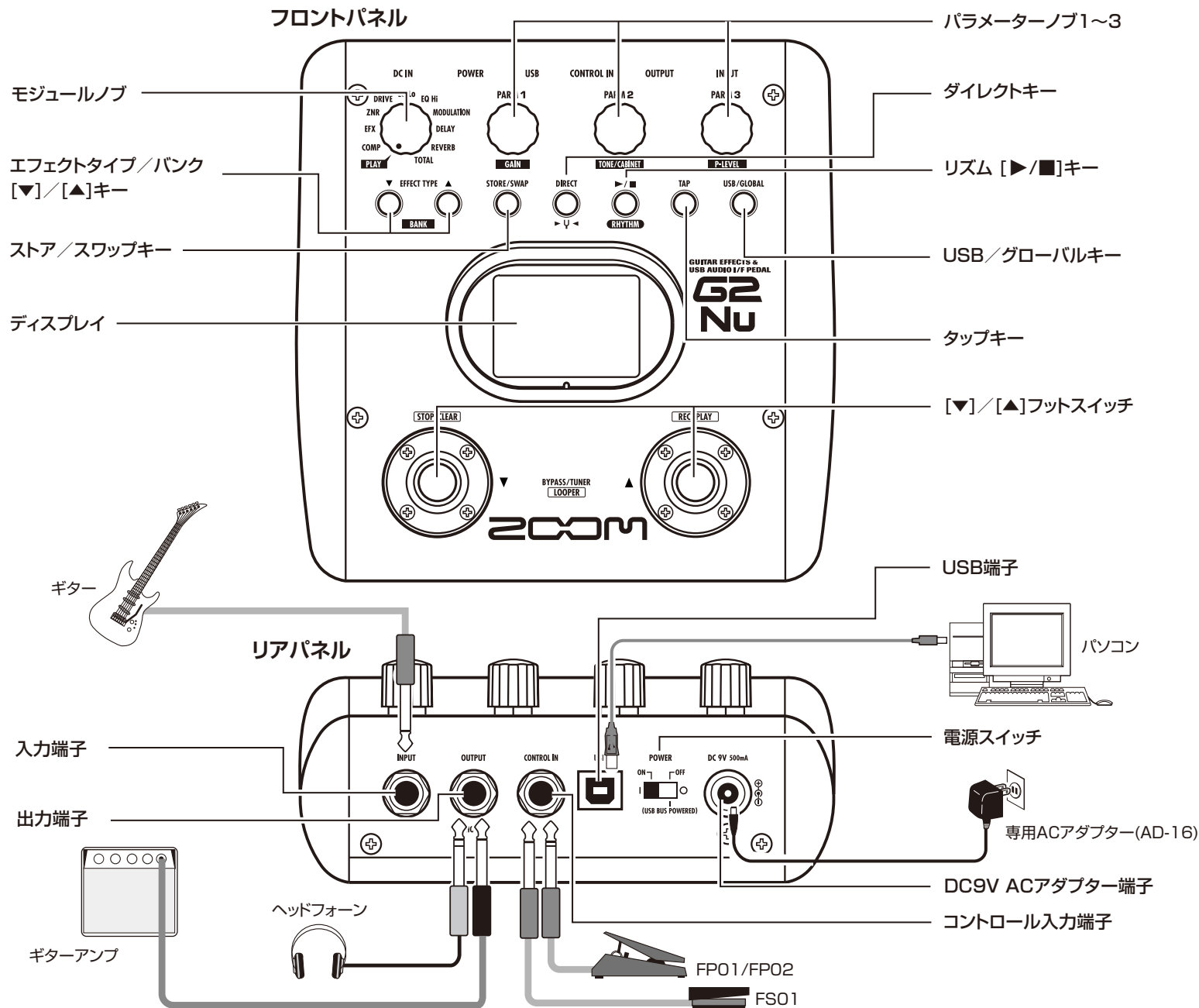
1. 本体を裏返しにして、電池プタを開けてください。
2. 電池ケースに単三乾電池×4本を入れてください。
3. 電池プタを閉めてください。



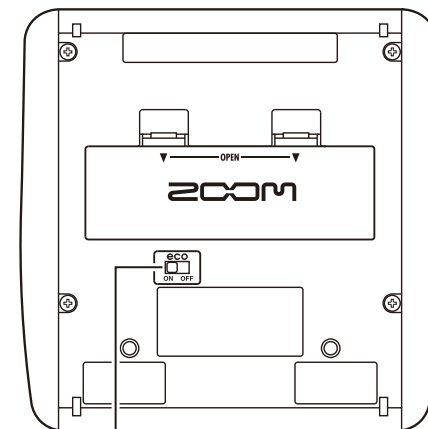
電池駆動時は、プレイモード、リズムモード、ダイレクトモードの時に、ディスプレイ右上部で電池残量を確認できます。電池の残量が少なくなると、ディスプレイに“Low Battery!”と表示されます。



ACアダプター、USBバスパワー駆動時は、アダプターやUSBを表すアイコンになります。



底面パネル



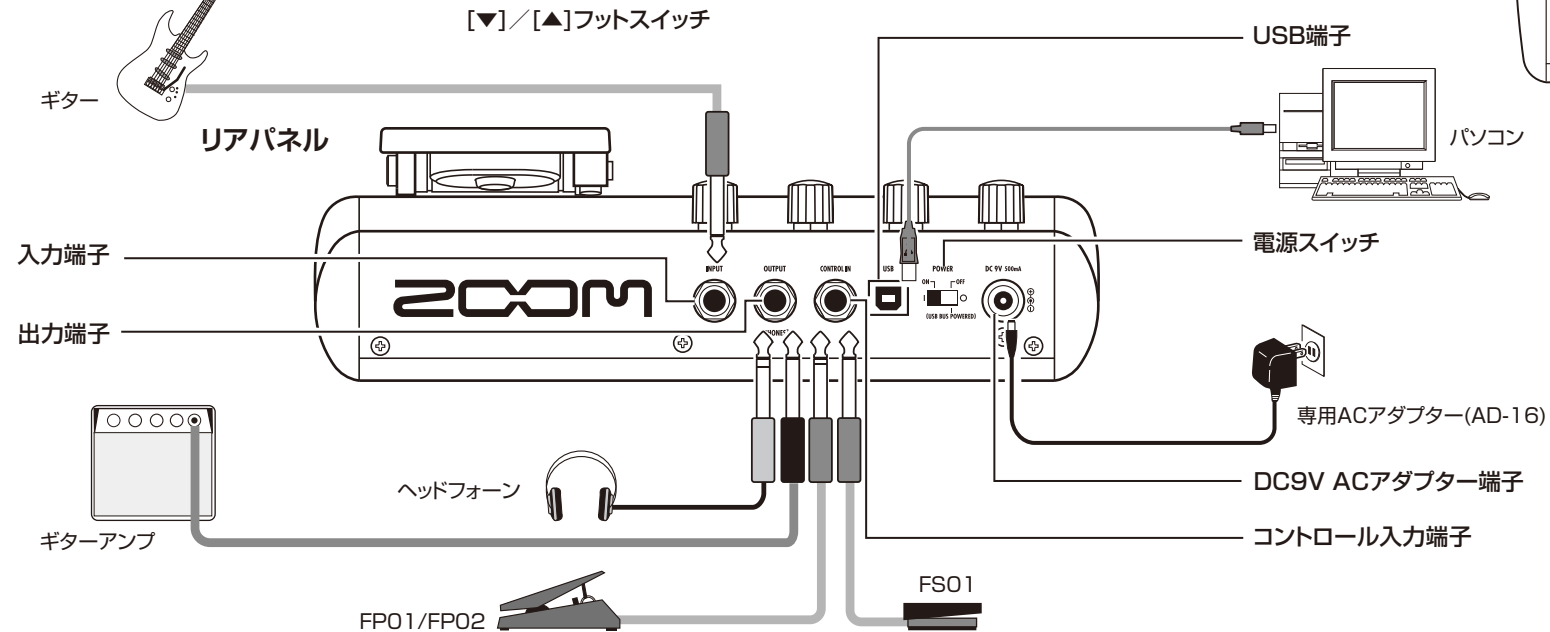
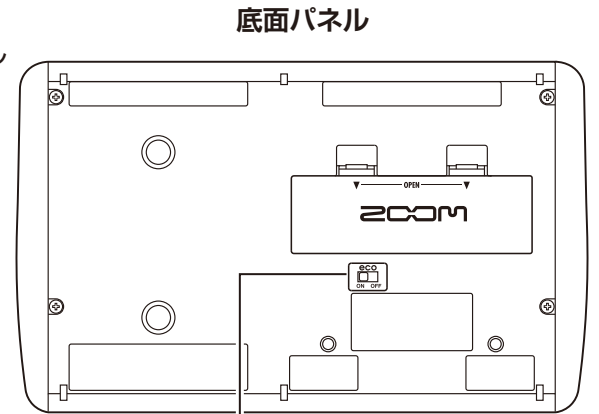
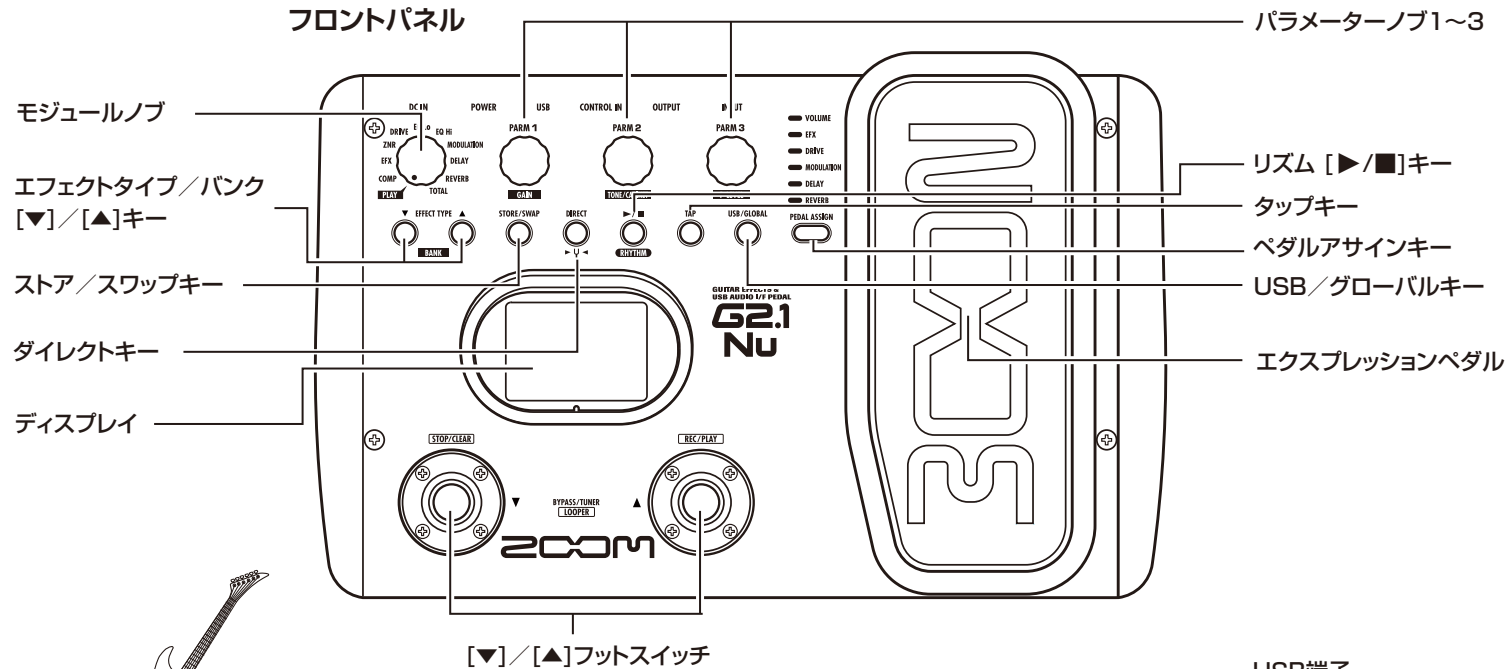
エコスイッチ

エコスイッチがONの時は…

- ・ 約25分間操作しないとスタンバイ状態となります。
- ・ ギターからの入力信号があればスタンバイに移行しません。

スタンバイ状態になると…

- ・ 必要最小限の機能だけ動作して電池の消耗や無駄な電力消費を防ぎます。
- ・ ギターからの入力信号は無効となります。
- ・ 何らかの操作をすると通常の状態に戻ります。



eco **エコスイッチ**
ON OFF

エコスイッチがONの時は…

- ・ 約25分間操作しないとスタンバイ状態となります。
- ・ ギターからの入力信号があればスタンバイに移行しません。

スタンバイ状態になると…

- ・ 必要最小限の機能だけ動作して電池の消耗や無駄な電力消費を防ぎます。
- ・ ギターからの入力信号は無効となります。
- ・ 何らかの操作をすると通常の状態に戻ります。

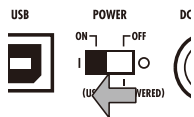
パッチを選んで演奏する (プレイモード)

1. 電源を入れる

アンプのボリュームを最小にします。

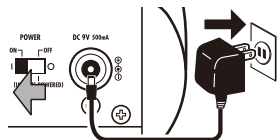
■ 電池で使用する場合

電源スイッチを“ON”にします。



■ ACアダプターで使用する場合

ACアダプターを接続してから、電源スイッチを“ON”にします。



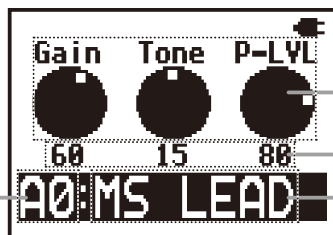
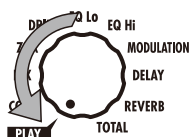
アンプの電源を入れ、ボリュームを上げます。

HINT 電源スイッチを“OFF”に合わせてUSB端子をパソコンにつなぐと、バスパワーで駆動できます (→ P29)。

2. プレイモードに設定する

モジュールノブを“PLAY”に合わせます。

パラメータノブ 1～3 のいずれかを操作すると、次の画面が表示されます。



パラメータノブ 1～3 の機能

パラメータノブ 1～3 の設定値

パッチ名

バンク名/パッチ番号

HINT 電源を入れた直後は、モジュールノブがどの位置にあってもプレイモードになります。



- HINT**
- 変更したパラメーターは、保存操作 (→ P22) を行わないと、他のパッチを選んだときに失われます。
 - ヘッドフォンやミキサーを使うときは、ギターアンプのキャビネットの鳴り方をシミュレートするダイレクトモード (→ P24) がお勧めです。
 - すべてのパッチに共通の音量は、マスターレベルで調節します (→ P30)。

3. パッチを選ぶ

[▲] フットスイッチを踏むと次のパッチが選ばれます。



繰り返し踏むと、A0～A9...J0～J9→00～09...90～99→A0の順にパッチが切り替わります。

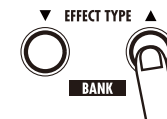


[▼] フットスイッチを踏むと前のパッチが選ばれます。

HINT プリセレクトモード (→ P25) では、離れた位置のパッチに直接移動できます。

4. バンクを切り替える

バンク [▼] / [▲] キーを押します。



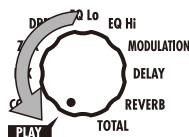
次のバンク、または前のバンクに切り替わります。



HINT 外付けのフットスイッチ (FS01) を使ってバンクを切り替えることも可能です (→ P26)。

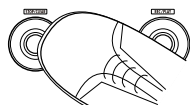
チューナーを使う

1. プレイモードに切り替える



2. バイパス／ミュート状態に切り替える

[▼] / [▲] フットスイッチの両方を同時に踏みます。



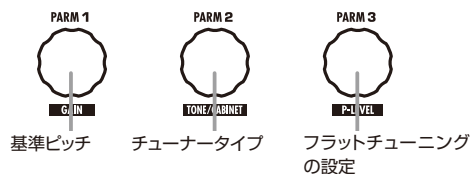
■ バイパス状態にするには
“Bypass / Tuner” と表示されたら 1 秒以内に放してください。



■ ミュート状態にするには
“Bypass / Tuner” の後で “Mute / Tuner” に変わったら 1 秒以内に放してください。



バイパス／ミュート状態に切り替えると、チューナーが起動します。



- NOTE**
- ・ [▼] / [▲] フットスイッチの両方を 2 秒以上踏み続けると、ルーバー (→ P13) が起動します。
 - ・ エディットモード (→ P18) からバイパス／ミュート状態に入ることはできません。
 - ・ [▼] / [▲] フットスイッチを同時に踏む時、一瞬先に踏んだフットスイッチに反応して音色が変化してしまうことがありますので、切り替え時に音を出さないようご注意ください。

3. チューナータイプを選ぶ

パラメーターノブ 2 を回し、チューナータイプを選びます。



- CHROMATIC
最寄りの音名 (半音単位) と、その音名からどれだけずれているかを表示するクロマチックのチューナータイプです。
- その他のチューナータイプ
選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべき音名からどれだけずれているかを表示します。選択できる種類は下表の通りです。

表示	解説	弦番号 / 音名						
		7	6	5	4	3	2	1
0440@CHROMATIC	7 弦ギターにも対応するギターの標準チューニング	B	E	A	D	G	B	E
0440@OPEN A	開放弦を鳴らすと A のコードになるオープン A チューニング		E	A	E	A	C#	E
0440@OPEN D	開放弦を鳴らすと D のコードになるオープン D チューニング		D	A	D	F#	A	D
0440@OPEN E	開放弦を鳴らすと E のコードになるオープン E チューニング		E	B	E	G#	B	E
0440@OPEN G	開放弦を鳴らすと G のコードになるオープン G チューニング		D	G	D	G	B	D
0440@DADGAD	タッピング奏法などでよく使われる変則チューニング		D	A	D	G	A	D

4. チューニングを行う

チューニングしたい弦を開放弦で弾き、ピッチを調節します。

- CHROMATIC を選んだ場合
最寄りの音名と、ピッチのずれが表示されます。



- その他のチューナータイプを選んだ場合
最寄りの弦番号とピッチのずれが表示されます。例えば、3 弦をチューニングする場合、4 以上の数字が表示されるときはピッチを上げ、2 以下の数字が表示されるときはピッチを下げて 3 を表示させてから、ズレがなくなるように微調整します。

弦の番号 (3 弦を正確なピッチにした場合)



HINT ディスプレイの上にあるキーの点灯でもピッチを確認できます。



5. フラットチューニングを行う

通常のチューニングから半音 1 ~ 3 つ分下げたフラットチューニングを行うことも可能です。

パラメーターノブ 3 を回して、半音下げ (b×1)、1 音下げ (b×2)、1 音半下げ (b×3) から選んでください。



チューナータイプが "GUITAR" のときに半音下げ (b×1) に設定し、右図のように 6 弦をチューニングした場合、E b になります。



NOTE チューナータイプが "CHROMATIC" のときは、フラットチューニングができません。

6. チューナーの基準ピッチを変更する

パラメーターノブ 1 を回します。

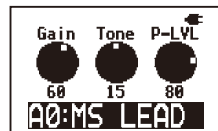


基準ピッチは中央 A=435Hz ~ 445Hz の範囲で調節できます (初期値: 440Hz)。

NOTE チューナーモードで基準ピッチを変更しても、電源を入れ直すと変更が無効になります。変更を固定したい場合は、グローバルパラメーターで設定してください (→ P30)

7. プレイモードに戻る

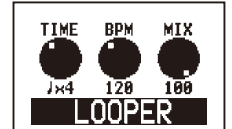
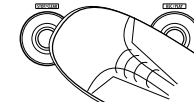
[▼] / [▲] フットスイッチのいずれか一方を踏みます。



ルーパーを使う

1. ルーパーを呼び出す

プレイモードで、[▼] / [▲] フットスイッチの両方を "LOOPER" と表示されるまで踏み続けます。



録音時間



テンポ

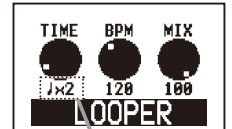


録音したフレーズの音量

NOTE ルーパー使用時は、DELAY モジュールが無効になります。

2. 録音時間を選択する

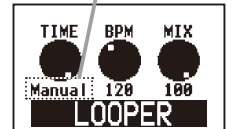
パラメーターノブ 1 を回します。



録音時間

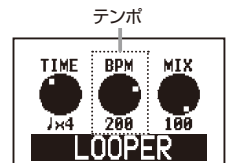
録音時間を選択します。

- 音符マーク
設定されているテンポと 4 分音符の数で録音時間を設定します。
"J×2" に設定した場合は、現在のテンポで 2 拍分の録音時間になります。
- Manual
録音開始と終了をフットスイッチで操作します。



3. テンポを調節する

パラメーターノブ 2 を回します。



設定範囲は 40 ~ 250BPM (1 分間あたりの拍数) です。手順 2 で音符マークを選んだ場合は、このテンポに従って録音時間が算出されます。

HINT タップキーを使ってテンポを調節することも可能です (→ P17)。

4. フレーズを録音／再生する

[▲] フットスイッチを踏んで、録音したいフレーズを演奏します

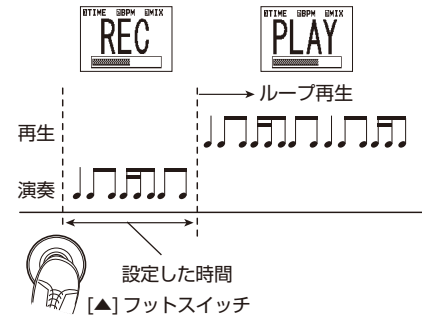


表示が“REC”に変わり、録音が始まります。

手順2で選んだ録音方法によって、次のように動作します。

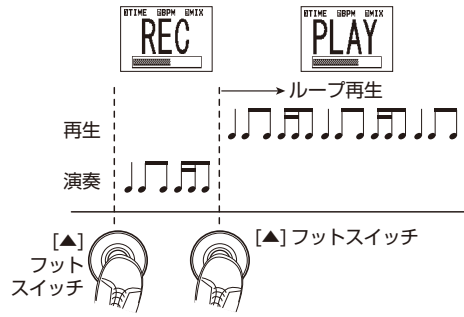
■ 音符マークを選んだ場合

指定時間まで録音を行い、その後ループ再生を開始します（表示は“PLAY”に変わります）。



■ “Manual”を選んだ場合

[▲] フットスイッチをもう1度踏むか、最大時間（約5秒）に達した後、ループ再生を開始します（表示は“PLAY”に変わります）。



HINT ルーパー使用時も、リズムを鳴らすことが可能です（→P16）。ただし、パラメーターノブはルーパーの操作になります。

5. フレーズを重ね録音する

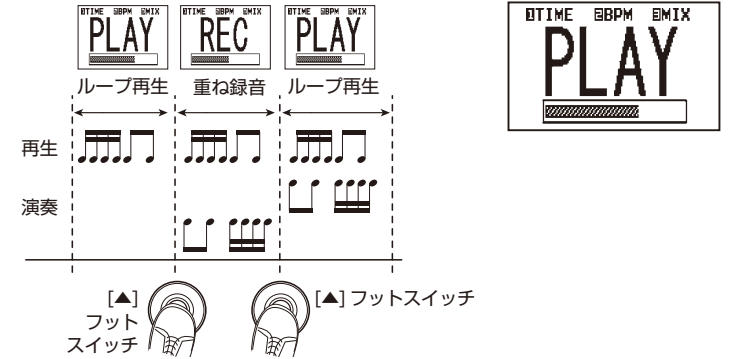
ループ再生中に、[▲] フットスイッチを踏みます。



表示が“REC”に変わり、重ね録音が始まります。

録音したフレーズの最後まで到達すると、先頭に戻ってさらに重ね録音を続けます。

重ね録音を終了するには、もう一度 [▲] フットスイッチを踏みます。
表示は“PLAY”に変わります。

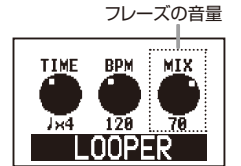


HINT ループ再生を停止したいときは、[▼] フットスイッチを踏みます（表示は“STOP”に変わります）。もう一度ループ再生するには、[▲] フットスイッチを踏みます。

6. フレーズの音量を調節する

パラメーターノブ3を回します。

設定範囲は0～100です。



NOTE フレーズが録音された状態でパラメーターノブ1、2を操作すると、録音内容が消去されますのでご注意ください。

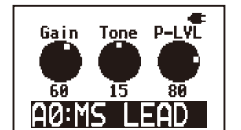
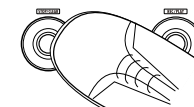
7. フレーズを消去する

[▼] フットスイッチを“CLEAR”と表示されるまで踏み続けます。
録音内容が消去されます。



8. プレイモードに戻る

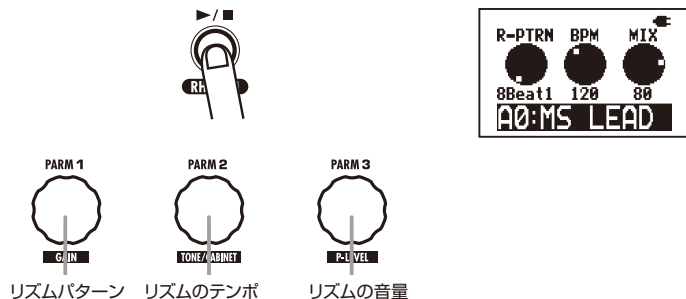
[▼] / [▲] フットスイッチの両方を踏みます。



リズムを使う (リズムモード)

1. リズムモードに切り替える

プレイモードでリズム [▶ / ■] キーを押します。
リズムパターンの演奏が始まります。



NOTE リズムモードでは、REVERB モジュールが無効になります。

HINT ・ チューナーモードやルーバー起動時でもリズムを鳴らすことができます。ただし、パラメーターノブはチューナーモード及びルーバーの操作になります。
・ リズムモード中も [▼] / [▲] フットスイッチやバンク [▼] / [▲] キーを使って、パッチの切り替えが行えます。

2. リズムパターンを選ぶ

パラメーターノブ 1 を回します (パターンの種類 → P51)。



3. テンポを調節する

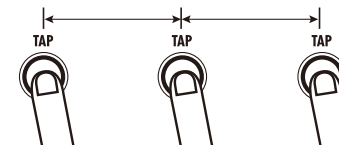
テンポは、40 ~ 250BPM (1 分あたりの拍数) の範囲で調節できます。

■ 数値で設定する場合
パラメーターノブ 2 を回します。



■ タップして設定する場合 (タップテンポ)

希望するテンポに合わせて、タップキーを 2 回以上押します。キーを押す間隔からテンポが自動的に調節されます。



HINT 別売りのフットスイッチ (FS01) を使って、テンポを調節することも可能です (→ P26)。

4. リズムの音量を調節する

パラメーターノブ 3 を回します。
音量は 0 ~ 100 の範囲で設定できます。



5. リズムを止める

リズム [▶ / ■] キーを押します。
リズムが停止して元の状態に戻ります。

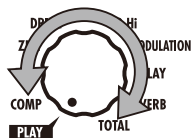


パッチを作り替える (エディットモード)

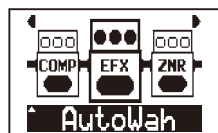
1. エディットするパッチを選ぶ (→P9)

2. エディットするモジュールを選ぶ

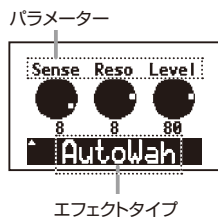
モジュールノブを編集したいモジュールに合わせます。
エディットモードに切り替わります。



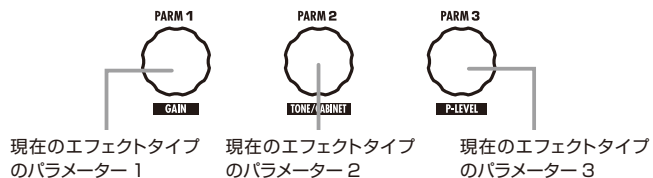
選択したモジュールが拡大表示されます。



自動的にエディット画面に切り替わります。



HINT 選択したモジュールが OFF になっているとエディット画面に切り替わりません。



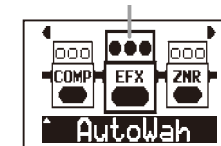
HINT ・ EQ モジュールは単体モジュールですが、エディット時は “EQ Lo” と “EQ Hi” に分けて扱います。
・ TOTAL モジュールは、パッチ固有の音量 (パッチレベル) やパッチの名前などを編集する特殊なモジュールです。

3. モジュールのオン/オフを切り替える

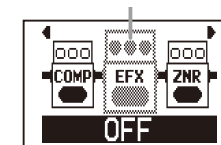
[▼] / [▲] フットスイッチのどちらか一方を踏みます。



オンのモジュール (濃い表示)



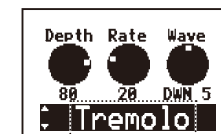
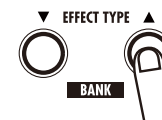
オフのモジュール (薄い表示)



HINT ・ EQ モジュールのオン/オフ切り替えは、“EQ Lo” と “EQ Hi” のどちらでも行えます。
・ TOTAL モジュールはオフにできません。

4. エフェクトタイプを切り替える

エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーを押します。



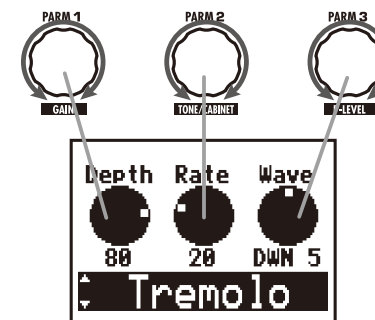
エフェクトタイプが切り替わります。エフェクトタイプごとに表示されるパラメーターは異なります。

エフェクトタイプ

HINT ・ EQ モジュールのエフェクトタイプは 1 種類のみです。
・ 各モジュールに含まれるエフェクトタイプ/パラメーターについては P33 ~ 48 をご参照ください。

5. パラメーターを調節する

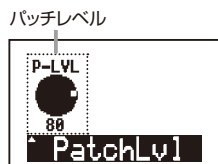
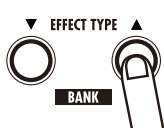
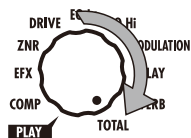
パラメーターノブ 1 ~ 3 を回します。



HINT 時間や周期に対応するパラメーターは、タップテンポ (→P17) でも設定できます。

6. パッチ固有の音量 (パッチレベル) を調節する

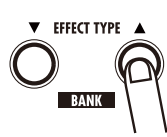
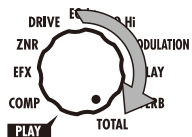
モジュールノブで“TOTAL”、エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーで“PatchLvl”を選び、パラメーターノブ 1 を回します。



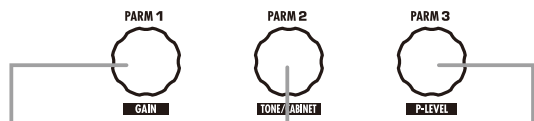
- HINT**
- パッチレベルはプレイモードでも調節できます。
 - すべてのパッチに共通の音量は、マスターレベルで調節します (→ P30)。

7. パッチ名を変える

モジュールノブで“TOTAL”、エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーで“PatchName”を選びます。



パラメーターノブ 1 ~ 3 を回して設定します。



カーソル位置の文字/記号を1つずつ切り替えます。

カーソル位置の文字/記号を、アルファベットの大きい文字、アルファベットの小さい文字、数字、記号の単位で切り替えます。

カーソルの移動

使用可能な文字/記号は次の通りです。

! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~
A ~ Z, a ~ z, 0 ~ 9, (スペース)

例えば、“Patch01”を“Patch02”に変えたい場合は、パラメーターノブ 3 を使ってカーソルを移動させ、パラメーターノブ 1 を使って文字/記号を選びます。

変更可能な文字にはカーソルが表示される



パラメーターノブ 3 でカーソルを移動

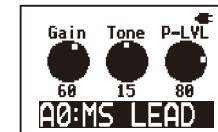


パラメーターノブ 1 を右に回して“2”を選ぶ



8. エディットを終了する

モジュールノブを“PLAY”に合わせます。プレイモードに戻ります。



- NOTE** パッチを変更するとエディット内容はすべて失われます。エディット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 (→ P22)。

パッチを保存／コピーする（ストアモード）

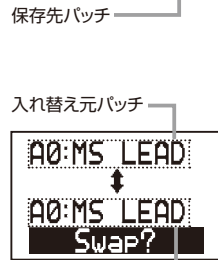
1. スタモードにする

保存／入れ替え元のパッチを選んで、ストア／スワップキーを押します。



■ 保存する場合

ストア／スワップキーをすぐに放します。
“Store?” と表示されます。



■ 入れ替える場合

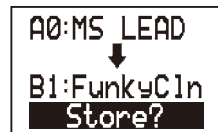
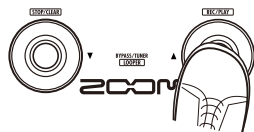
“Swap?” と表示されるまで押し続けます。



- ・ 入れ替えは A～Jバンク同士でのみ行えます。
- ・ 工場出荷時は、プリセット／ユーザーの両バンクに同じパッチが保存されています。

2. 保存／入れ替え先のパッチを選ぶ

[▼] / [▲] フットスイッチを踏みます。



バンクを選ぶときは、バンク [▼] / [▲] キーを使うことも可能です。



保存／入れ替え先として選べるのは、A～Jバンクのみです。

3. 保存／入れ替えを実行する

ストア／スワップキーを押します。

“COMPLETE!” と表示され、保存／入れ替え先のパッチに移動します。



キャンセルするには、ストア／スワップキーを押す代わりに、モジュールノブを動かします。

工場出荷時のパッチに戻す（オールイニシャライズ機能）

A～Jバンクのパッチは、すべて工場出荷時の状態に戻すことができます。

オールイニシャライズを行うには、ストア／スワップキーを押しながら電源を入れてください。



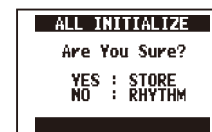
もう 1 回ストア／スワップキーを押すと、すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。



キャンセルしたいときは、ストア／スワップキーの代わりにリズム [▶ / ■] キーを押してください。



ディスプレイが下図のようになります。

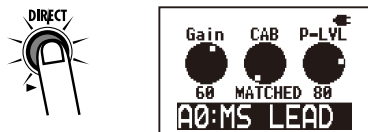


オールイニシャライズを実行すると、ユーザーバンクに保存したパッチはすべて消去されます。この操作は慎重に行ってください。

ダイレクトモードを使用する

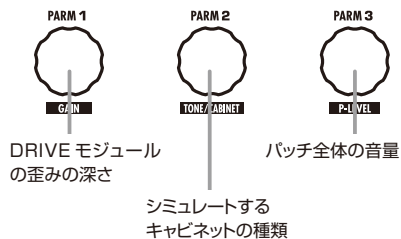
ダイレクトモードでは、ギターアンプのキャビネットの鳴り方をシミュレートできます。ヘッドフォンやミキサーを使うときに最適なサウンドを得ることができます。

1. プレイモードで、ダイレクトキーを押して点灯させてください。
ダイレクトモードに切り替わります。



NOTE ・プレイモードと同じようにエディット、リズム、ストアの各モードや、チューナー、ルーパーの各機能が利用できます。
・パッチの選択方法はプレイモードと同じです。

2. パラメーターノブ 1～3 を使って、パラメーターを操作してください。



■キャビネットの種類

種類	説明
MATCHED	ドライブエフェクトタイプに応じて最適化されたキャビネットの設定。
COMBO	2 x 12 フェンダーコンボアンプのキャビネットをシミュレートします。
TWEED	4x10 フェンダーツイードアンプのキャビネットをシミュレートします。
STACK	4x12 マーシャルスタックアンプのキャビネットをシミュレートします。

3. プレイモードに戻るには、ダイレクトキーを押して消灯させてください。



パッチの呼び出し方を変える（プリセレクト）

あらかじめバンク／パッチのみを選択しておき、確定操作を行ったときに初めてパッチが切り替わる“プリセレクトモード”について説明します。ライブ演奏時に、離れた位置に保存されたパッチに直接移動したいときに便利です。

1. [▲] フットスイッチを踏みながら、電源を入れてください。
“PRE SELECT” と表示された後、プリセレクトモードで起動します。



HINT この手順の画面でエディットモードやストアモードに入った場合、現在のパッチが操作の対象になります。

3. パッチを切り替えるには、[▼] / [▲] フットスイッチの両方を同時に踏んでください。
パッチの切り替えが実行されます。



HINT パッチの呼び出し方を通常的方式に戻すには、電源を入れ直してください。

2. [▼] / [▲] フットスイッチやバンク [▼] / [▲] キーを使って、次に呼び出すパッチを選んでください。
パッチを選ぶ方法は、通常のプレイモードと同じです。ただし、手順 3 の確定操作を行うまでパッチは切り替わりません。



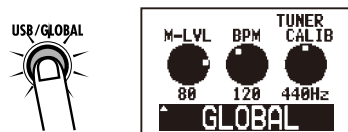
現在のパッチ 次に呼び出すパッチ



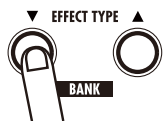
フットスイッチを使う

コントロール入力端子にオプションのフットスイッチを接続すれば、バンクの切り替えやエフェクトの操作などを足元で行えます。

1. コントロール入力端子にフットスイッチ (FS01) を接続してください。
2. USB / グローバルキーを押して点灯させてください。
グローバルメニューが表示されます。



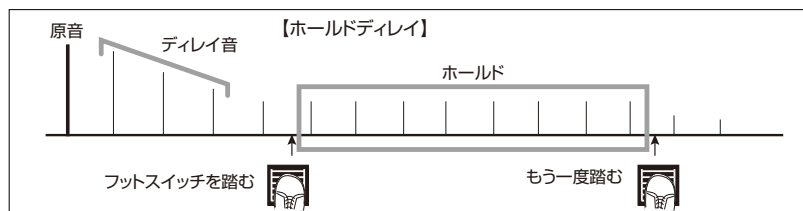
3. エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーを使って “FootSwitch” を選んでください。



4. パラメーターノブ 1 を回して、フットスイッチの機能を選んでください。



フットスイッチの機能は次の通りです。



- BP/MT バイパス、ミュート状態への移行を行います。
- BANK UP 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。
- RHYTHM リズムモードのオン/オフを切り替えます。
- BPM TAP フットスイッチを繰り返し踏む間隔に合わせて、リズムやルーパー、エフェクトのテンポシンクに使用するテンポを設定します。
- DL TAP フットスイッチを繰り返し踏む間隔に合わせて、DELAY モジュールの Time パラメーターを調節します。
- DL HOLD ホールドディレイのオン/オフを切り替えます。ホールドディレイとは、鳴らしたディレイ音を減衰させずに繰り返す機能です (下図参照)。
- DL MUTE DELAY モジュールの入力のミュートオン/オフを切り替えます。

HINT DL TAP, DL HOLD, DL MUTE を利用するときは、DELAY モジュールをオンしておく必要があります。

5. 設定が済んだら USB / グローバルキーを押して消灯させてください。

HINT 設定したフットスイッチの機能は、すべてのパッチで共有します。また、設定内容は電源を切っても保持されます。

エクスプレッションペダルを使う

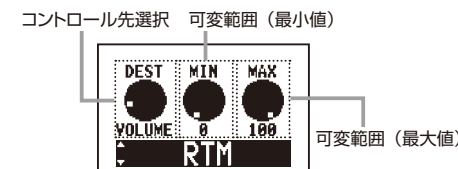
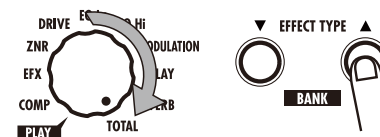
G2.1Nu の内蔵エクスプレッションペダル、またはオプションの外付けエクスプレッションペダル (FP01 / FP02) を使えば、ボリュームやエフェクトのパラメーターをリアルタイムにコントロールできます。

コントロール先 / 可変範囲を設定する

1. エクスプレッションペダルを使うパッチを選んでください。

NOTE G2Nu の場合は、コントロール入力端子にオプションの外付けエクスプレッションペダル (FP01 / FP02) を接続しておきます。

2. モジュールノブを “TOTAL” に合わせ、エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーを使って “RTM” を選んでください。



3. 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コントロール先を選んでください。

なお、G2.1Nu ではペダルアサインキーを押してコントロール先を選ぶことも可能です。コントロール先は、LED で確認できます。

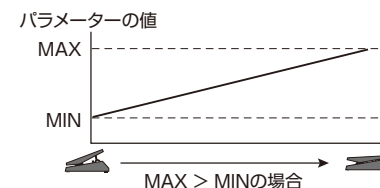


ディスプレイ表示	LED 横の文字 (G2.1Nu のみ)	コントロール先
OFF	消灯	無効
VOLUME	VOLUME	ボリューム
EFX	EFX	EFX モジュール
DRIVE	DRIVE	DRIVE モジュール
MOD	MODULATION	MODULATION モジュール
DELAY	DELAY	DELAY モジュール
REVERB	REVERB	REVERB モジュール

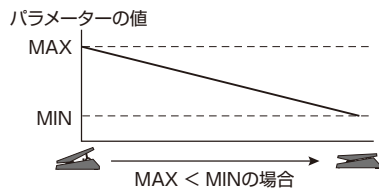
HINT ・ エクスプレッションペダルで操作可能なエフェクトタイプ / パラメーターは、「エフェクトタイプとパラメーター」 (→ P33 ~ 48) に、ペダルアイコンを表示しています。
・ “VOLUME” を指定した場合は、マスターレベルやパッチレベルで設定した範囲を超えて音量を大きくすることはできません。
・ “VOLUME” 以外を選んだときは、内蔵エクスプレッションペダルを止まるまで踏みこみ、さらに深く踏み下げることで、コントロール先モジュールのオン/オフを切り替えることができます。
・ コントロール先のモジュールが OFF の場合、LED が点滅します。このとき、内蔵エクスプレッションペダルを強く踏み込みこんでモジュールを ON にするか、他のコントロール先を選んでください。

4. パラメーターノブ 2, 3 を使って、コントロールするパラメーターの可変範囲を設定してください。

パラメーターノブ 2 で最小値 (MIN)、パラメーターノブ 3 で最大値 (MAX) を設定します。設定できる値の範囲は、手順 3 で選んだコントロール先に応じて異なります。



最小値を最大値より大きな値にすることも可能です。この場合ペダルを踏み込んだときに効果が最小になり、ペダルを踏み上げたときに効果が最大になります。



5. エクスプレッションペダルの設定が済んだら、モジュールノブを“PLAY”に合わせてください。

プレイモードに戻ります。

HINT エクスプレッションペダルの設定は、パッチを選び直したときに失われます。必要ならば、パッチを保存してください (→ P22)。

内蔵エクスプレッションペダルの調節をする (G2.1Nu のみ)

G2.1Nu のエクスプレッションペダルは工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて感度を再調節することも可能です。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、次の方法で再調節してください。

1. ペダルアサインキーを押しながら電源を入れてください。



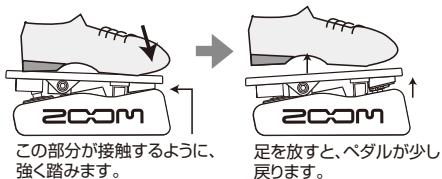
2. 最も手前まで踏み上げて、ストア/スワップキーを押してください。



ディスプレイが次のように変わります。



3. 最も奥まで踏みこみ、足を放してからストア/スワップキーを押してください。



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。



調節が終わり、プレイモードで起動します。

HINT “ERROR!” と表示される場合は、手順 2 に戻って調節し直してください。

オーディオインターフェースとして利用する

動作環境は次の通りです。

■対応 OS

- Windows XP SP2 以降
Windows Vista 以降
- MacOS X (10.4.6 以降 / 10.5 以降 / 10.6 以降)

■量子化ビット数

16ビット

■サンプリング周波数

32kHz / 44.1kHz / 48kHz

USB ケーブルでパソコンと接続するだけで、オーディオデバイスとして認識されます。Windows 環境では、専用 ASIO ドライバーをインストールすれば、低レイテンシーのオーディオ録音 / 再生も可能です。

HINT 電源スイッチを“OFF”にして USB 端子をパソコンにつなぐと、バスパワーで駆動します。

DAW ソフトウェアの録音 / 再生

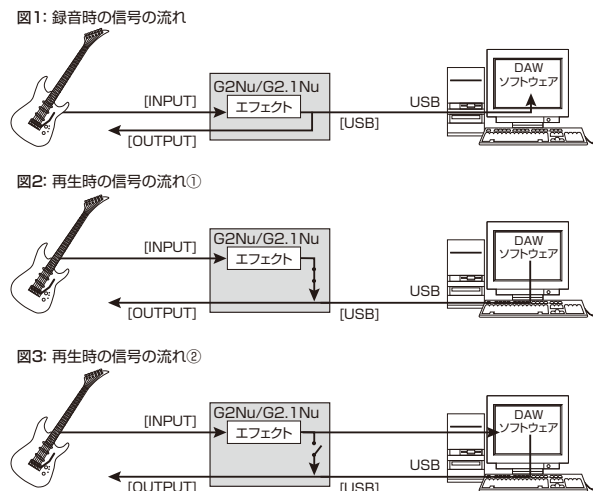
入力端子に接続されたギターサウンドをエフェクトで加工し、DAW (デジタルオーディオワークステーション) ソフトウェアのオーディオトラックに録音できます (下図 1)。

出力端子からは、DAW ソフトウェアのオーディオトラックの再生音と、エフェクトを通過したギター音の音がミックスされて出力されます (下図 2)。

必要ならば、パソコンを経由しないギター音をオフ (ダイレクトモニターをオフ) にすることも可能です (下図 3)。詳しくは「ダイレクトモニター / 録音レベルを設定する」(→ P30) をご参照ください。

録音 / 再生など詳しい操作方法は、DAW ソフトウェアのマニュアルをご参照ください。

HINT ・ダイレクトモニターを有効にしたまま使用するとき、DAW ソフトウェアのエコーバック機能 (録音時に入力信号をスルー出力する機能) がある場合は、必ずオフに設定してください。オンのままで録音すると、出力信号がフランジャーのかかったような音色になります。
・DAW ソフトウェアへの録音レベルを調節することも可能です (→ P30)。

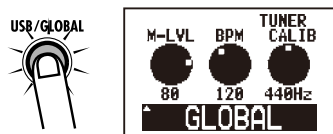


各種設定を変更する（グローバルメニュー）

グローバルメニューには、マスターレベル、ディスプレイ、USB 関連の設定などがあります。グローバルパラメーターで行う設定は、すべてのパッチで共有されます。

グローバルメニューを表示させる

USB / グローバルキーを押して点灯させ、グローバルメニューを表示させます。

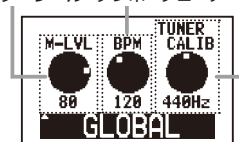


- HINT**
- ・ グローバルパラメーター “FootSwitch” については「フットスイッチを使う」(→ P26) をご参照ください。
 - ・ バイパス、ミュート、ルーバー起動時には、グローバルメニューには入れません。

マスターレベル / テンポ / チューナーの基準ピッチを設定する

1. エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーで “GLOBAL” を選び、パラメーターノブ 1 ~ 3 を回してください。
マスターレベル (パラメーターノブ 1)、テンポ (パラメーターノブ 2)、チューナーの基準ピッチ (パラメーターノブ 3) がそれぞれ変化します。

マスターレベル テンポ チューナーの基準ピッチ



- HINT** タップキーを使ってテンポを調節することも可能です (→ P17)。

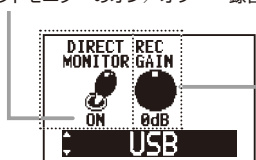
2. 設定が済んだら USB / グローバルキーを押して消灯させてください。

- HINT** チューナーの基準ピッチは、電源を切っても保持されます。

ダイレクトモニター / 録音レベルを設定する

1. エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーで “USB” を選び、パラメーターノブ 1、2 を回してください。
ダイレクトモニターのオン / オフ (パラメーターノブ 1)、録音レベル (パラメーターノブ 2) がそれぞれ変化します。

ダイレクトモニターのオン / オフ 録音レベル



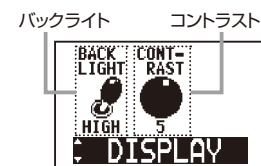
2. 設定が済んだら USB / グローバルキーを押して消灯させてください。

- HINT** 録音レベルの設定は、電源を切っても保持されます。

各種設定を変更する（グローバルメニュー）

ディスプレイのバックライト / コントラストを設定する

1. エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーで “DISPLAY” を選び、パラメーターノブ 1、2 を回してください。
バックライト (パラメーターノブ 1)、コントラスト (パラメーターノブ 2) がそれぞれ変化します。



2. 設定が済んだら USB / グローバルキーを押して消灯させてください。

- HINT** バックライトとコントラストの設定は、電源を切っても保持されます。

電池の種類を設定する

1. エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーで “BATTERY” を選び、パラメーターノブ 1 を回してください。
選択可能な電池の種類は次の通りです。

- ALKALINE
アルカリ電池またはオキシライド電池を使用するときに選択します。
- Ni-MH
充電して再利用するニッケル水素蓄電池を使用するときに選択します。



- NOTE** 電池の残量表示を正確にするために、使用する電池の種類を正しく設定してください。

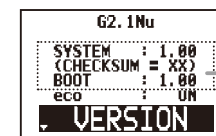
2. 設定が済んだら USB / グローバルキーを押して消灯させてください。

- HINT** 電池の種類は、電源を切っても保持されます。

現在のバージョンを確認する

1. エフェクトタイプ [▼] / [▲] キーで “VERSION” を選んでください。
ディスプレイが次のように変化します。

現在のバージョン情報



2. 確認が済んだら USB / グローバルキーを押して消灯させてください。

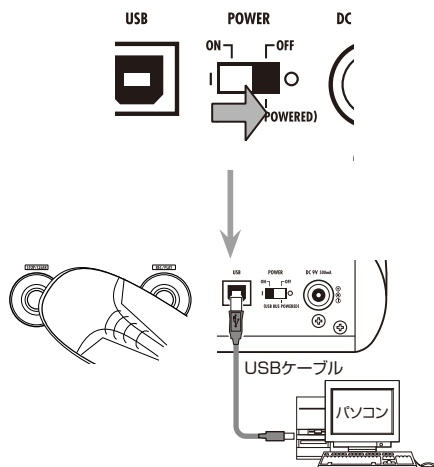
- HINT** バージョンアップの方法については次のページをご参照ください。

バージョンアップの方法について

1. ZOOMのWebサイト (<http://www.zoom.co.jp/>) から、バージョンアップ用のアプリケーションをダウンロードしてください。
バージョンアップは、パソコンから行います。

HINT 現在のバージョンを確認する方法については、前ページをご参照ください。

2. 電源スイッチが“OFF”に設定されていることを確認し、[▼] / [▲] フットスイッチの両方を踏みながら、USBケーブルでパソコンに接続してください。



パソコンとの接続が正しく行われると、ディスプレイが次のようになります。



3. パソコンでバージョンアップ用のアプリケーションを起動し、バージョンアップの操作を行ってください。
アプリケーションの操作については、ZOOMのWebサイトをご参照ください。
バージョンアップが完了すると、“Please Restart”と表示されます。



NOTE バージョンアップ中はUSBケーブルを抜かないでください。

4. バージョンアップが完了したら、USBケーブルを抜いて電源を切ってください。
通常と同じ手順で電源を入れ直せば、最新のバージョンで使用できます。

エフェクトタイプとパラメーター

エフェクトタイプ名
モジュールがオンのときにエフェクトタイプ [▼] / [▲] キーを押して選択します。

モジュールノブ
モジュールを呼び出す位置を表します。

パラメーター1~3
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。

モジュール名

DELAY (ディレイ) モジュール	
DELAY	ホールド機能が利用可能なディレイモジュールです。
Delay (ディレイ)	[DELAY TAP] [HOLD] [MUTE]
最長 5000mS のロングディレイに対応したディレイです。	
Echo (エコー)	[DELAY TAP] [HOLD] [MUTE]
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。	

エフェクトタイプは、パラメーターが共通です。

PARAM1	PARAM2	PARAM3
Time (タイム) [TAP]	F.B (フィードバック)	MIX (ミックス)
ディレイタイムを設定します。	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。

タップ

TAP が表記されているパラメータは、タップキーを使って設定することもできます。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、タップ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。

テンポシンク

音符のマーク (♪) が表記されているパラメータは、グローバルメニュー (→P30) で設定したテンポに、音符単位で同期させることもできます。例えば、DELAYモジュールのTimeパラメーターを8分音符のマークに設定した場合、ディレイタイムが現在のテンポの8分音符に相当する長さになります。


エクスペッションペダル







ペダルアイコン (👣) が表記されているパラメータは、エクスペッションペダルでコントロールできます。エクスペッションペダルのコントロール先として該当するモジュールを指定しておけば (→P27)、そのパッチを選んだときに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。なお、G2Nuでは別途外付けエクスペッションペダル (FP01 / FP02) が必要です。




ディレイタップ/ホールドディレイ/ディレイミュート

[DELAY TAP]、**[HOLD]**、**[MUTE]** が表記されているエフェクトタイプは、それぞれフットスイッチを使って“ディレイタイムの指定” (DELAY TAP)、“ホールドディレイ機能のオン/オフ切り替え” (HOLD)、“DELAYモジュールの入力のミュートオン/オフ切り替え” (MUTE) ができます。これらの機能を利用するには、フットスイッチを接続して機能を指定し (→P26)、さらに対応するエフェクトタイプを有効にしておく必要があります。

※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。

COMP (コンプレッサー) モジュール					
 COMP (コンプレッサー) モジュール 高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を底上げするモジュールです。					
COMP (コンプレッサー)					
MXR Dynacomp 風のコンプレッサーです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Sense (センス)	0 ~ 10	ATTCK (アタック)	Slow, Fast	Level (レベル)	2 ~ 100
コンプレッサーの感度を設定します。値が大きいくほど感度が高くなります。		コンプレッサーの立ち上がり速度を Slow (低速) または Fast (高速) から選びます。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
RackComp (ラックコンプ)					
COMP よりも細かい調節の可能なコンプレッサーです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
THRSH (スレッシュホールド)	0 ~ 50	Ratio (レシオ)	1 ~ 10	Level (レベル)	2 ~ 100
コンプレッサーが動作する基準レベルを設定します。		コンプレッサーによる圧縮の比率を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
M Comp (M コンプ)					
自然なかかり具合のコンプレッサーです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
THRSH (スレッシュホールド)	0 ~ 50	Ratio (レシオ)	1 ~ 10	Level (レベル)	2 ~ 100
コンプレッサーが動作する基準レベルを設定します。		コンプレッサーによる圧縮の比率を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

EFX (エフェクト) モジュール					
 EFX (エフェクト) モジュール ワウ/フィルター系エフェクト、リングモジューレーターやオクターブなどの特殊エフェクトを含むモジュールです。					
AutoWah (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。					
Resonance (レゾナンス)					
ピッキング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。					
上記 2 種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Sense (センス)	 -10 ~ -1, 1 ~ 10	Reso (レゾナンス)	0 ~ 10	Level (レベル)	2 ~ 100
効果の感度を設定します。マイナスの値に設定した場合はフィルターの動きが下向きになります。		クセの強さを設定します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
Booster (ブースター)					
信号のゲインを上げて迫力あるサウンドを作るブースターです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Range (レンジ)	1 ~ 5	Tone (トーン)	0 ~ 10	Level (レベル)	 2 ~ 100
ブーストする周波数帯域を選びます。		音質を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
Tremolo (トレモロ)					
音量を周期的に上下させるエフェクトです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0 ~ 100	Rate (レート)	  0 ~ 50 	Wave (ウェーブ)	UP 0 ~ 9, DWN 0 ~ 9, TRI 0 ~ 9
変調の深さを調節します。		変調の速さを調節します。		変調用の波形を UP (上昇ノコギリ波)、DWN (下降ノコギリ波)、TRI (三角波) の中から選びます。数値が大きいくほど波形の先端がクリップして、効果が強調されます。	

RingMod (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。Freqパラメーターの設定で音色がガラリと変わります。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Freq (フリケンシー) 	1 ~ 50	Tone (トーン)	0 ~ 10	Bal (バランス)	0 ~ 100
変調に使用する周波数を設定します。		音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
SlowATTCK (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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (タイム) 	1 ~ 50	Curve (カーブ)	0 ~ 10	Level (レベル)	2 ~ 100
立ち上がりにかかる時間を調節します。		立ち上がりの音量変化カーブを設定します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
Octave (オクターブ)					
原音に1オクターブ下のエフェクト音を加える効果です。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Tone (トーン)	0 ~ 10	OctLV (オクターブレベル) 	0 ~ 100	DryLV (ドライレベル)	0 ~ 100
エフェクト音の音質を調節します。		エフェクト音の音量を調節します。		原音の音量を調節します。	
PedalVox (ペダル VOX)					
VOX製のビンテージペダルワウのシミュレーションです。					
PedalCry (ペダル CRY)					
ビンテージペダルワウCRYBABYのシミュレーションです。					
上記2種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Freq (フリケンシー) 	1 ~ 50	DryMX (ドライミックス)	0 ~ 10	Level (レベル)	2 ~ 100
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わない場合は、ペダルを半開きにした効果が得られます。		原音のミックス量を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

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。
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。	
NoiseGate (ノイズゲート)	
無演奏時に信号をカットするノイズゲートです。	
DirtyGate (ダーティゲート)	
ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のゲートです。	
上記3種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。	
PARAM1	
THRSH (スレッシュホールド)	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。	









DRIVE (ドライブ) モジュール		
29 種類の歪みとアコースティックシミュレーターが選べるモジュールです。		
FD Combo (FD コンボ)	VX Combo (VX コンボ)	US Blues (US ブルース)
さまざまなジャンルのギタリストに愛される FENDER Twin Reverb ('65) のモデリングサウンドです。	A 級動作のコンボアンプ VOX AC30 のモデリングサウンドです。	FENDER Tweed BASSMAN のクランチサウンドです。
BG Crunch (BG クランチ)	HW Stack (HW スタック)	MS Crunch (MS クランチ)
MESA BOOGIE のコンボアンプ MkIII のクランチサウンドです。	イギリスの伝統的なオールチューブアンプ HIWATT custom100 のモデリングです。	数々の伝説を生み出した MARSHALL1959 のクランチサウンドです。
MS Drive (MS ドライブ)	PV Drive (PV ドライブ)	DZ Drive (DZ ドライブ)
MARSHALL のスタックアンプ JCM2000 のハイゲインサウンドです。	世界的なハードロックギタリストと共同開発された PEAVEY5150 のハイゲインサウンドです。	独立 3 チャンネルのコントロールが可能な、ドイツのハンドメイドギターアンプ DIEZEL Herbert のチャンネル 3 を使ったハイゲインサウンドです。
BG Drive (BG ドライブ)	OverDrive (オーバードライブ)	T Scream (チューブスクリーム)
MESA BOOGIE DualRectifier のレッドチャンネル (Vintage モード) を使ったハイゲインサウンドです。	世界ではじめて "オーバードライブ" の名を冠したコンパクトエフェクター BOSS OD-1 のモデリングです。	多くのギタリストがブースターとして愛用し、さまざまなクローンモデルを生んだ IBANEZ TS808 のモデリングです。
Governor (ガバナー)	Dist + (ディストーションプラス)	Dist 1 (ディストーション 1)
MARSHALL の歪み系エフェクター Guv'nor のモデリングです。	世界中にディストーションの名を広めたエフェクター MXR distortion + のモデリングです。	超ロングセラーとなった BOSS のディストーション DS-1 のモデリングです。
Squeak (スキーク)	FuzzSmile (ファズスマイル)	GreatMuff (グレートマフ)
エッジの効いたディストーションサウンドで人気がある PROCO RAT のモデリングです。	ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだ FUZZ FACE のモデリングです。	太くて甘いファズサウンドが世界中の有名アーティストから愛された、ELECTRO HARMONIX BigMuff のモデリングです。

MetalWRLD (メタルワールド)	HotBox (ホットボックス)	Z Clean (Z クリーン)			
ロングサスティンと迫力ある中低音が特徴の BOSS METAL ZONE のモデリングです。	真空管を内蔵したコンパクトブリアンプ MATCHLESS HOT BOX のモデリングです。	ズームオリジナルのクセのないクリーンサウンドです。			
Z Wild (Z ワイルド)	Z MP1	Z Bottom (Z ボトム)			
オーバードライブをさらにブーストしたハイゲインサウンドです。	ADA MP1 と MARSHALL JCM800 の組み合わせを元に作成したオリジナルサウンドです。	低域と中域を強調したハイゲインサウンドです。			
Z Dream (Z ドリーム)	Z Scream (Z スクリーム)	Z Neos (Z ネオス)			
MESA BOOGIE Road King SERIES II の Lead チャンネルを元に仕上げたリード向けハイゲインサウンドです。	低域から高域までバランスのとれたオリジナルハイゲインサウンドです。	モディファイされた VOX AC30 の音をモデリングしたクランチサウンドです。			
Lead (リード)	ExtremeDS (エクストリーム DS)				
明るい音色で滑らかな歪みが特徴のディストーションサウンドです。	歪みエフェクトとして世界最強のゲインを誇るハイゲインサウンドです。				
上記 29 種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Gain(ゲイン) 	0 ~ 100	Tone(トーン)	0 ~ 30	Level(レベル)	1 ~ 100
ゲイン(歪みの深さ)を調節します。		音質を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
Aco.Sim (アコースティックシミュレーター)					
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えるエフェクトです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Top(トップ) 	0 ~ 10	Body(ボディ)	0 ~ 10	Level(レベル)	1 ~ 100
アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		アコースティックギター特有の胴の響きを調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

EQ Lo		EQUALIZER (イコライザー) モジュール (中低音域)			
6 バンドのイコライザーです。モジュールノブを“EQ Lo”に合わせたときは、中低音域の3バンドが調節できます。					
EQ LOW (EQ ロー)					
イコライザーの中低音域を調節します。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
160Hz	-12~+12	400Hz	-12~+12	800Hz	-12~+12
低音域 (160Hz) のブースト/カット量を調節します。		中低音域 (400Hz) のブースト/カット量を調節します。		中音域 (800Hz) のブースト/カット量を調節します。	

EQ Hi		EQUALIZER (イコライザー) モジュール (高音域)			
6 バンドのイコライザーです。モジュールノブを“EQ Hi”に合わせたときは、高音域の3バンドが調節できます。					
EQ HIGH (EQ ハイ)					
イコライザーの高音域を調節します。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
3.2kHz	-12~+12	6.4kHz	-12~+12	12kHz	-12~+12
高音域 (3.2kHz) のブースト/カット量を調節します。		超高音域 (6.4kHz) のブースト/カット量を調節します。		倍音域 (12kHz) のブースト/カット量を調節します。	

MODULATION		MODULATION (モジュレーション) モジュール			
コーラス、ピッチシフター、ディレイ、エコーなど、変調系/ディレイ系エフェクトを含むモジュールです。					
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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レート)	1~50	Mix (ミックス)	0~100
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。	
VintageCE (ビンテージ CE)					
BOSS CE-1 のモデリングです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Comp (コンプ)	0~9	Rate (レート)	1~50	Mix (ミックス)	0~100
コンプレッサーの感度を設定します。		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。	
StereoCho (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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レート)	1~50	Mix (ミックス)	0~100
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。	
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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レート)	1~50	Mix (ミックス)	0~100
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。	

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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Rate (レイト)  0~50 		Color (カラー)	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level (レベル)	2~100
変調の速さを設定します。		音色のエフェクトタイプを選択します。4 段 (4 STG)、8 段 (8 STG)に加え、逆相の 4 段 (inv 4)、8 段 (inv 8) から設定します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	
Flanger (フランジャー)					
音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レイト)  0~50 		Reso (レゾナンス)	-10~10
変調の深さを設定します。		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。	
DynaFLNGR (ダイナミックフランジャー)					
入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックフランジャーです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レイト)  0~50 		Sense (センス)	-10~-1, 1~10
変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		効果の感度を調節します。入力信号が大きいかほど、プラスの値ではエフェクト音のレベルが上がり、マイナスの値では下がります。	
Vibrato (ビブラート)					
自動的にビブラートのかかるエフェクトです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レイト)  0~50 		Bal (バランス)	0~100
変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	

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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth (デプス)	0~100	Rate (レイト)  0~50 		Reso (レゾナンス)	0~10
変調の深さを設定します。		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。	
Cry (クライ)					
音色がトーンキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Range (レンジ)	1~10	Reso (レゾナンス)  0~10		Sense (センス)	-10~-1, 1~10
効果のかかる周波数帯域を調節します。		変調のクセの強さを設定します。		効果の感度を調節します。	
Detune (デチューン)					
わずかにピッチシフトさせたエフェクト音と原音をミックスさせることで、変調感の少ないコーラス効果が得られるエフェクトタイプです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Cent (セント)	-50~50	PreD (プリディレイ)	0~50	Mix (ミックス) 	0~100
デチューン量をセント (1/100 半音) 単位で微調節します。		エフェクト音のプリディレイタイムを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
PitchSHFT (ピッチシフター)					
ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Shift (シフト)	-12~-1, dt, 1~12, 24	Tone (トーン)	0~10	Bal (バランス) 	0~100
ピッチシフト量を半音単位で設定します。"dt" に設定するとデチューン効果が得られます。		音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	

MonoPitch (モノピッチ)						
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。						
PARM1		PARM2		PARM3		
Shift (シフト)	-12~-1, dt, 1~12, 24	Tone (トーン)	0~10	Bal (バランス)	0~100	
ピッチシフト量を半音単位で設定します。"dt" に設定するとデチューン効果が得られます。		音質を調節します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。		
HPS (ハーモナイズドピッチシフター)						
設定されたキーやスケールに応じてピッチを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。						
PARM1		PARM2		PARM3		
Scale (スケール)	-6~6	Key (キー)	C~B	Mix (ミックス)	0~100	
原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します (別表 1 を参照)		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。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。		
【別表 1】						
	設定値	使用するスケール	度数	設定値	使用するスケール	度数
	-6	メジャースケール	6度下	3	メジャースケール	3度上
	-5		5度下	4		4度上
	-4		4度下	5		5度上
	-3		3度下	6		6度上
	-m	マイナースケール	3度下			
	m		3度上			
PDL Pitch (ペダルピッチ)						
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。						
PARM1		PARM2		PARM3		
Color (カラー)	1~9	Tone (トーン)	0~10	Bend (バンド)	0~100	
エクスプレッションペダルによるピッチ変化のエフェクトタイプを選択します (別表 2 を参照)。		音質を調節します。		ピッチシフト量を設定します。Color 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。		
【別表 2】						
Color	ペダル最小値	ペダル最大値	Color	ペダル最小値	ペダル最大値	
1	0cent	+1オクターブ	6	-1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音	
2	0cent	+2オクターブ	7	-700cent + 原音	+500cent + 原音	
3	0cent	-100cent	8	ダブリング	デチューン + 原音	
4	0cent	-2オクターブ	9	-∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音	
5	0cent	-∞				

CombFLTR (コムフィルター)					
フランジャーの変調を固定することで生じるクシ型フィルターをイコライザー的に利用するエフェクトです。					
PARM1		PARM2		PARM3	
Freq (フリケンシー)	1~50	Reso (レゾナンス)	-10~10	Mix (ミックス)	0~100
強調する周波数を設定します。		効果のクセの強さを設定します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
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。					
PARM1		PARM2		PARM3	
Size (サイズ)	1~100	Tone (トーン)	0~10	Mix (ミックス)	0~100
空間の広さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
Delay (ディレイ)					
ディレイタイムが最長 2000mS のディレイです。					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time (タイム)	1~2000mS	F.B (フィードバック)	0~100	Mix (ミックス)	0~100
ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。値が大きいほど、ディレイ音の繰り返し回数が多くなります。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
TapeEcho (テープエコー)					
テープエコーの効果をシミュレートしたエフェクトです。"Time" パラメータを変化させると、エコー音のピッチが変化します。					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time (タイム)	1~1200mS	F.B (フィードバック)	0~100	Mix (ミックス)	0~100
ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。値が大きいほど、ディレイ音の繰り返し回数が多くなります。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	



ModDelay (モジュレーションディレイ)					
モジュレーション効果を使用することのできるディレイエフェクトです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (タイム) TAP	1~2000ms	F.B (フィードバック)	0~100	Mix (ミックス) 	0~100
ディレイタイムを設定します。		フィードバック量を調節します。値が大きいほど、ディレイ音の繰り返し回数が多くなります。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	


DynaDelay (ダイナミックディレイ)					
入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (タイム) TAP	1~2000ms	Sense (センス)	-10~-1, 1~10	Mix (ミックス) 	0~100
ディレイタイムを設定します。		効果の感度を調節します。プラスの値では入力信号が大きいほどエフェクト音のレベルが上がり、マイナスの値では下がります。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

DELAY (ディレイ) モジュール					
ホールド機能が利用可能なディレイモジュールです。					
Delay (ディレイ) DELAY TAP HOLD MUTE					
最長 5000ms のロングディレイに対応したディレイです。					
Echo (エコー) DELAY TAP HOLD MUTE					
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。					
AnalogDLY (アナログディレイ) DELAY TAP HOLD MUTE					
最長 5000ms のロングディレイに対応した、暖かみのあるアナログディレイのシミュレーションです。					
PingPongD (ピンポンディレイ) DELAY TAP HOLD MUTE					
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 4 種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (タイム) TAP	1~5000ms	F.B (フィードバック)	0~100	Mix (ミックス) 	0~100
ディレイタイムを設定します。		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。	

ReverseDL (リバースディレイ) DELAY TAP HOLD MUTE					
最長 2500ms のロングディレイに対応した、リバースディレイです。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (タイム) TAP	10~2500ms	F.B (フィードバック)	0~100	Bal (バランス) 	0~100
ディレイタイムを設定します。		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。	

REVERB (リバーブ) モジュール					
各種のリバーブ、アーリーリフレクション、マルチタップディレイなどを集めたモジュールです。					
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。					
Room (ルーム)					
部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。					
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。					
Arena (アリーナ)					
アリーナ級の大会場の残響です。					
TiledRoom (タイルドルーム)					
タイル貼りの部屋の残響です。					
上記 5 種類のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Decay (ディケイ)	1~30	Tone (トーン)	0~10	Mix (ミックス) 	0~100
残響の長さを設定します。		音質を調節します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
EarlyRef (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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Decay (ディケイ)	1~30	Shape (シェイプ)	-10~10	Mix (ミックス) 	0~100
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。マイナスの値では逆回転の効果、0ではゲートリバーブ、プラスの値では減衰型のエンベロープとなります。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

MultiTapD (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。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time (タイム) TAP	1~3000ms 	PTTRN (パターン)	1~8	Mix (ミックス) 	0~100
基準となるディレイタイムを設定します。		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びます。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。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

 TOTAL (トータル) モジュール					
パッチ全体に関するパラメーターを設定します。					
PatchLvl (パッチレベル)					
パッチ固有の音量を設定します。					
PARAM1					
P-LVL (パッチレベル)	2~100				
パッチ全体の音量を指定します。					
RTM (リアルタイムモジュレーション)					
エクスプレッションペダルのコントロール先を設定します (→ P27)。					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
DEST (コントロール先)		MIN (最小値)		MAX (最大値)	
エクスプレッションペダルのコントロール先を設定します。		ペダルを踏み上げたときに、パラメーターが到達する値を指定します。		ペダルを踏み込んだときに、パラメーターが到達する値を指定します。	
PatchName (パッチ名)					
パッチ固有の名前を付けます (→ P20)。					

故障かな?と思う前に

●電源が入らない

- ・電源スイッチが“ON”になっていることを確認してください。バスパワーで駆動するときには“OFF”に設定してから USB ケーブルを接続します。
- ・電池駆動時は、電池の残量を確認してください。

●音が出ない、非常に小さい

- ・接続を確認してください (→ P4 ~7)
- ・パッチレベルを調節してください (→ P20)
- ・マスターレベルを調節してください (→ P30)
- ・エクスプレッションペダルで音量の調節を行っている場合は、適切な音量になるようにペダルの位置を調節してください。
- ・本機がミュート状態になっていないことを確認してください (→ P10)
- ・スタンバイ (→ P5、7) に切り替わっていませんか? スタンバイ中は、オーディオの入出力が行われません。

●ノイズが多い

- ・ご使用のシールドケーブルが正常であることを確認してください。
- ・ZOOM 純正の AC アダプターを使用してください。
- ・ZNR モジュールの設定を調節し直してください。

●パッチが切り替わらない

- ・パッチの呼び出し方として“プリセレクトモード” (→ P25) 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。

●音が変に歪む/クセの強い音色になる

- ・DRIVE モジュールの Gain、Level の各パラメーターを調節し直してください。
- ・ダイレクトモード (→ P24) に切り替わって

いませんか? ダイレクトモードでは、スピーカーキャビネットの鳴りがシミュレートされます。

●リバーブエフェクトがかからない

- ・リズムモードでは、REVERB モジュールが無効となります。リズムを止めてリズムモードから出てください (→ P17)。

●ディレイエフェクトがかからない

- ・ルーパーを起動している間は、DELAY モジュールが無効となります。ルーパーを終了してください (→ P15)。

●エクスプレッションペダルがうまく動作しない

- ・エクスプレッションペダルの設定を確認してください (→ P27)。
- ・エクスプレッションペダルを調節し直してください (→ P28)。

●DAW に録音したレベルが小さい

- ・録音レベルの設定値を確認してください (→ P30)。

●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、アルカリ電池で 6.5 時間です。
- ・電池の設定を確認してください (→ P31)。電池の残量表示をより正確に行うには、使用している電池に設定を合わせる必要があります。

仕様

エフェクトタイプ:	83 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×10 バンク
プリセットエリア:	10 パッチ×10 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 64 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:	LCD
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:	1M Ω
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 +5 dBm (出力負荷インピーダンス 10k Ω 以上時) フォン 20mW + 20mW (負荷 32 Ω 時)
コントロール入力:	FP02 / FS01 入力
S/N (入力換算ノイズ):	120dB
ノイズフロア (残留ノイズ):	-100dBm
電源	
AC アダプター:	DC9V センターマイナス、500mA (ズーム AD - 16)
電池:	単三乾電池 4 本連続駆動時間 6.5 時間 (アルカリ電池使用時) *BACK LIGHT 設定 LOW
USB:	Bus パワー
外形寸法:	G2Nu 166mm (D) × 160mm (W) × 64mm (H) G2.1Nu 169mm (D) × 260mm (W) × 67mm (H)
重量:	G2Nu 800g (電池含まず) G2.1Nu 1300g (電池含まず)
オプション:	エクスプレッションペダル FP02 / フットスイッチ FS01

*0dBm = 0.775Vrms

リズムリスト

#	PatternName	TimSig	#	PatternName	TimSig
1	8Beat1	4/4	21	Pop3	4/4
2	8Beat2	4/4	22	Dance1	4/4
3	8Beat3	4/4	23	Dance2	4/4
4	8SHFFL	4/4	24	Dance3	4/4
5	16Beat1	4/4	25	Dance4	4/4
6	16Beat2	4/4	26	3Per4	3/4
7	16SHFFL	4/4	27	6Per8	3/4
8	Rock	4/4	28	5Per4_1	5/4
9	Hard	4/4	29	5Per4_2	5/4
10	Metal1	4/4	30	Latin	4/4
11	Metal2	4/4	31	Ballad1	4/4
12	Thrash	4/4	32	Ballad2	3/4
13	Punk	4/4	33	Blues1	4/4
14	DnB	4/4	34	Blues2	3/4
15	Funk1	4/4	35	Jazz1	4/4
16	Funk2	4/4	36	Jazz2	3/4
17	Hiphop	4/4	37	Metro3	3/4
18	R'nR	4/4	38	Metro4	4/4
19	Pop1	4/4	39	Metro5	5/4
20	Pop2	4/4	40	Metro	



株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-4-3

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

G2Nu/G2.1Nu - 5010-1



G2Nu / G2.1Nu

GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL



- バンクAのDemo及びバンクEのSVXのバッチは、スティーブ・ヴァイが監修しました。
- バンク0 ~ 9 のプリセットエリアにはバンクA ~ J と同じ内容が保存されています。
- 使用するギター、アンプやレコーディング環境により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。

	パッチ名	コメント	ペダル設定
Demo	0 Sc00ps	洞窟内のような空間を演出する軽く重みを加えたスムーズ・サウンド。中高域を大胆にカットし、特徴を持たせた。	VOLUME
	1 Cream	ソロに最適な温かみのあるサウンド。エフェクトをオフにして、ドライなドライブサウンドで演奏しても効果的。	VOLUME
	2 Chalk	中域に特徴のある軽く歪んだクラッチサウンド。独特な雰囲気と空間を演出するサウンドが魅力。	VOLUME
	3 Wowmen	"FD Combo"アンプ特有のナチュラルな重みを隠し味的に加えたトーンキックパッチ。	VOLUME
	4 Synthish	ジャリジャリしたテキストとアタック感を併せ持つオクターブ・シンセサウンド。ベースラインを弾けば、より効果を発揮。	VOLUME
	5 Leading	ウォームなソロを演出する、ヘビーな音圧と豊かな重みを持たせた豪華なディストーション・サウンド。メロディーラインを演奏するのに最適。	VOLUME
	6 Grossnes	ドンシャリサウンドとピッチシフトで仕上げた怪奇なトーン。「Frankenstein」のリフを弾くと効果絶大。	VOLUME
	7 Angus	アリーナライブでのAC/DCのサウンドを再現。「HW Stack」にディレイを加えて仕上げたサウンド。Simphryパッチの音を重ねれば、Angus Youngとリズムを刻んでいるようなクールなサウンドを得ることができる。	VOLUME
	8 Juice	サウンドに厚みを出すためにピッチシフトを加えたナチュラルなクラッチサウンド。パワーコード・バックキックに最適。	VOLUME
9 AC House	豊かなリバンプを加えたアコースティックギター・サウンド。コード弾き時に最大の効果が得られるよう最適化している。	VOLUME	
Artist	0 EC LEAD	Eric Clapton「Layla」のリードサウンドを再現。Fender系のクラッチサウンドはシングルコイルピックアップとの相性抜群。	VOLUME
	1 JB Oct	Jeff Beck「Come Dancing」のオクターブ・サウンド。エコーの温かみが、当時のサウンドを再現。	VOLUME
	2 ZepStd	Jimmy Pageがアルバムレコーディング時に使用したSuproアンプのサウンドを再現。ブライトなクラッチトーン。	VOLUME
	3 JimiFuzz	Jimi Hendrixのファズサウンド。「PitchSHIFT」を使いオクターブ上の音を混ぜることで、オクタビアサウンドをシミュレート。	VOLUME
	4 JF Riff	Red Hot Chili Peppers「Give It Away」でのJohn Fruscianteの単音カッティングのサウンドを再現。抜けの良いクラッチサウンドはテレキャスター・リアPUとの相性抜群。	VOLUME
	5 JM Lead	John Mayer「Gravity」でのコンプレッションが効いたリードサウンドを再現。フィンガーバックキックの微妙なニュアンスも再生可能。	VOLUME
	6 DT Slide	Derek Trucks「Leaving Trunk」のタイトな真空管アンプサウンドを再現。スライドバー&フィンガーバックキックの組み合わせで。	VOLUME
	7 WildOzz	「No Rest for the Wicked」よりOzzy Osbourne在籍時のZakk Wyldeのサウンドを再現。パワフルなディストーションに薄くかかっている「Chorus」が上品。	VOLUME
	8 Cowboy	Pantera「Cowboys from Hell」よりDimebag Darrellのサウンドを復活。ドンシャリサウンドでありながら、ブリッジミュートの音は極めてタイト。	PDL Pitch : Bend
9 KC Solo	Nirvana「Smells Like Teen Spirit」のサウンドを再現。DS-1と「Chorus」はKurt Cobainのサウンドを作り上げるのに必要なアイテム。	VOLUME	
C	0 G-Shock	Firewindのギタリスト、Gus G.のモダンなメタルサウンドを再現。パンチが効いていて、全帯域でバランスの良いトーンは昨今のメタルスタイルに最適。	VOLUME
	1 Every BG	Buddy Guyのブルースサウンド。枯れたオーバードライブサウンドがすべてのブルースフレーズを彩る。	VOLUME
	2 EVH1959	初期のEddie Van Halenサウンドを再現。「Phaser」をオンにすれば、「Eruption」のサウンドに。	VOLUME
	3 SL Back	Guns N' Roses「Welcome To The Jungle」でのSlashのイントロサウンドを再現。エクスペッション・ペダルを踏み上げれば、あのリフにも使用可能。	Delay : Mix
	4 BS Riff	Stray Cats「Rock This Town」でのBrian Setzerのロカビリーサウンドを再現。エコーとバックキックの強弱によってサウンドが変化。	VOLUME
	5 BrianDrv	Brian Mayのドライブサウンドを「Z Neos」を使用して再現。エクスペッション・ペダルを踏み込めば「Brighton Rock」のギターソロに。	Delay : Mix
	6 RitchStd	Deep Purple「Machine Head」のレコーディングサウンド。ストラトキャスターと組み合わせることにより、Ritchie Blackmoreのサウンドを得ることができる。	VOLUME
	7 Carlos	Carlos Santana、アルバムレコーディングの時のスムーズトーンを「BG Crunch」を使って再現。	Arena : Mix
	8 PeteHW	Pete TownshendのHIWATTを使ったクラッチサウンド。クリーンアンプをフルアップした時に得られるパワフルなトーン。	VOLUME
9 BROTHER	George Bensonの太いジャズサウンド。アタックのあるマイルドな音は彼特有のもの。	VOLUME	
D	0 JW Talk	Joe Walsh「Rocky Mountain Way」のソロで使われているTalkboxを再現。	PedalCry : Freq
	1 MB Shock	T.Rex「Shock Rock」で用いられたMarc Bolan愛用のレアなアンプHHのサウンドを再現。レスポールのリアピックアップとの相性は抜群。	AnalogDLY : Mix
	2 Kstone	Rolling Stones「Satisfaction」で聴くことができる、Keith Richardsの伝説的なイントロ・サウンド。	VOLUME
	3 ZZ	初期のZZ Topのサウンドを再現。「Z Wild」を使ったテキサスサウンドがブギー・ロックに最適。	VOLUME
	4 RR Mtl	Metal Zoneを基本サウンドにした、中域に特徴がある80年代メタルサウンド。「Chorus」を加えて、Randy Rhoads「Crazy Train」を弾くと最高な気分を味わうことができる。	VOLUME
	5 R5Sitar	Ravi Shankarのシタールを再現。「Resonance」のSenseを上げることで、独特のアタック感を作り出している。	VOLUME
	6 YngDrv	初期のYngwie Malmsteenのサウンドを再現。ハーモニックマイナースケールを使ったクラシカルなソロに最適。	VOLUME
	7 EricFuzz	Eric Johnsonのファズトーン。「Analog Delay」と組み合わせ上品なサウンドに仕上げた。	VOLUME
	8 Edge	U2のギタリスト、The Edgeの緻密に計算されたディレイを付加したブライトなクリーンサウンド。Tap Tempo機能により、リアルタイムに曲のテンポに合わせる事が可能。	FD Combo : Gain
9 JP Drv	John Petrucciのハイゲインサウンド。エクスペッション・ペダルを踏み込めばロングトーンの気持ち良いソロサウンドに。	Delay : Mix	
SVX	0 May	中域を適度にブーストしたロングディレイ・サウンド。ディレイ音を重ねていけば、一人でハーモニーを奏することも可能。	VOLUME
	1 Woosh	"Z Clean"と"Step"を使用し、滝の水音を表現した。Frank Zappaの「Ships Ahoy」を彷彿させるサウンド。	VOLUME
	2 Wet Head	レゾナンス効果を加えたダイナミクス感溢れるダーク・サウンド。クリーンソロに最適。	VOLUME
	3 Wackjob	フェイザーを活かしたアタック感に優れたクリーンサウンド。カッティング奏法に最適。	VOLUME
	4 Dreamdrg	3種類のディレイを組み合わせて、音の広がりを演出したクリーンサウンド。	VOLUME
	5 Milky Way	アコースティック・シミュレーターを使用した、残響豊かなサウンド。リディアン・オーギュメント(#5)スケールの下降ラインが世界観を演出。	VOLUME
	6 Oceans	"ReversDLY"を使用した温かみのあるクリーンサウンド。大ホールで演奏しているかのような空間を演出。	Hall : Mix
	7 Wreckles	"Auto Wah"、"StereoCho"、"Hall"などのエフェクトをミックスして仕上げたサウンド。様々な音程を行き来することでユニークな効果を得ることができる。	VOLUME
	8 Waves	クリーンサウンドに2種類のディレイを加えたリッチなサウンド。アームで音を適度に揺らしながら弾くテンションコードを試してほしい。	VOLUME
9 Oceanflr	豊かなフェイザーとディレイが特徴的な、メロディアスなソロに適したサウンド。Allan Holdsworthのようなレガートプレイに最適。	VOLUME	

	パッチ名	コメント	ペダル設定
Modeling	0 FdComp	Fender Twin Reverbとコンプを組み合わせたクリーンサウンド。カッティングに最適。	VOLUME
	1 FullVx	VOX AC30をフルアップしたサウンド。「Room」をかけることにより箱鳴り感を再現。	Room : Mix
	2 TexasMan	FENDER BASSMANをフルアップしたテキサスブルースサウンド。ギターのボリュームに追従するトーンは、ピッキングニュアンスを生かしたプレイに最適。	EarlyRef : Mix
	3 BgLead	MESA/BOOGIE MKIIIならではの艶やかなドライブサウンド。ロングトーンを生かしたリードプレイが可能。	Echo : Mix
	4 HwCrunch	HIWATT CUSTOM100ならではの太いクラッチサウンド。ロックテキストあふれるトーンを得ることができる。	TiledRoom : Mix
	5 McCrunch	ボリュームに追従する、Marshall 1959を使ったクラッチサウンド。このダイナミクスを体感してほしい。	TiledRoom : Mix
	6 Mdrhythm	Marshall JCM2000を使ったバックキックサウンド。非常にヘヴィなサウンドだがMarshallの特徴を感じ取ることができる。	EarlyRef : Mix
	7 Pvrhythm	PEAVEY 5150を使ったバックキックサウンド。菌切れの良いサウンドはすばやしいリフワーク時に際立つ。	VOLUME
	8 DzRhythm	DIEZEL HERBERTを使ったヘヴィなバックキックサウンド。ダウンチューニングしたギターでもタイトなリフを刻むことができる。	VOLUME
9 BdRhythm	MESA/BOOGIE Rectifierを使ったバックキックサウンド。パワフルなサウンドはプログレッシブメタルにも最適。	VOLUME	
G	0 FatOd	バックキック、ソロ双方に使える、「EQ」とOD-1を使ったナチュラルなオーバードライブサウンド。	TiledRoom : Mix
	1 TsDrive	Tube Screamerのオールラウンドに使えるオーバードライブサウンド。	VOLUME
	2 GvDrive	Guv'norを使ったハードロックサウンド。	VOLUME
	3 dist+	distortion +を使ったドライブサウンドを再現。	VOLUME
	4 DS1	DS-1のサウンドをモディファイし豊かなローエンドを加えた。	VOLUME
	5 RAT	RATならではの伸びやかなリードトーン。	AnalogDLY : Mix
	6 FatFace	FUZZ FACEのローエンドを強化したファズサウンド。	TiledRoom : Mix
	7 MuffDrv	BIG MUFFを使ったハイゲインサウンド。	Room : Mix
	8 M World	Metal Zoneを使ったシラブル系ギタリスト定番サウンド。	Echo : Mix
9 HOT DRV	HOT BOXのチューブならではのサチュレーションを生かしたマイルドなドライブサウンド。強い歪みの中でも音の芯はしっかりと残っている。	VOLUME	
H	0 Z CLEAN	"Z Clean"に"Chorus"と"Delay"を組み合わせた透明感のあるクリーンサウンド。アルペジオに最適。	VOLUME
	1 Z WILD	ZOOMオリジナルのハードなオーバードライブサウンド。オーバードライブをさらにブーストしたコンプレッション感のあるサウンドに仕上げた。	VOLUME
	2 Z MP1	ADA MP1とJCM800のハイブリッドサウンドを再現。	VOLUME
	3 Z Bottom	中域と低域に特徴を持つZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。80年代メタルに最適なサウンド。	VOLUME
	4 Z DREAM	リードプレイに最適なZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。7弦ギターのレンジに対して最適化しプログレッシブメタル向けのサウンドに仕上げた。	Spring : Mix
	5 Z SCREAM	低域から高域までのバランスが取れたZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。抜けの良いサウンド。	Room : Mix
	6 Z NEOS	VOX AC30をモディファイしたクラッチサウンドを再現。ギターのボリュームに反応しさまざまな表情を見せるドライトーンを味わってほしい。	Room : Mix
	7 LEAD	ZOOM伝統のリードサウンド。ソロプレイに必要な中域がブーストされ、伸びやかなリードトーンを得ることができる。	VOLUME
	8 EXT DS	限界まで歪ませたディストーションサウンド。容易にテクニカルなソロをきめることができる。	VOLUME
9 ACOSIM	エレアコサウンドのシミュレート。ストラトのフロントピックアップでの使用がおすすめ。	VOLUME	
I	0 M Comp	ファンキーなカッティングに最適なM Compressorのパッチ。	VOLUME
	1 Auto Wah	バックキックからリードギターまで幅広く使えるAuto Wahのパッチ。	AutoWah : Sense
	2 Reso	ロングトーンのコードを弾くことで、独特の効果が得られるResonanceのパッチ。	Resonance : Sense
	3 Tremolo	さまざまなジャンルで活躍するエフェクターであるTremoloのパッチ。	Tremolo : Rate
	4 PDL Cry	エクスペッション・ペダルで、ワウ効果をコントロールできるPedal Cryのパッチ。	PedalCry : Freq
	5 Octave	ベースとギターのユニゾン・フレーズを1本のギターで再現できるOctaveのパッチ。	VOLUME
	6 Vin CE	BOSS CE-1風の太くうねりの強いコーラスサウンドを得ることができるVintage Chorusのパッチ。	VOLUME
	7 Phaser	コードバックキックからリードギターまで幅広く活用できる。4種類のタイプから効果を選べるPhaserのパッチ。	Phaser : Rate
	8 Flanger	コーラスにウネリを加えた効果を生み出すFlangerのパッチ。歪み系エフェクターと一緒に使うことで、ジェットサウンドを作ることができる。	Flanger : Rate
9 Vibrato	コードアルペジオなどのバックキックに効果的なVibratoのパッチ。	Vibrato : Rate	
J	0 Cry	音色がTalkbox風に変化するCryのパッチ。	Cry : Reso
	1 H.P.S	メロディーやリード弾きに適しているHarmonized Pitch Shifterのパッチ。Key=Cのスケール。	VOLUME
	2 PDLPitch	エクスペッション・ペダルで、さまざまなピッチ効果をコントロールできるPedal Pitchのパッチ。	PDL Pitch : Bend
	3 TapeEcho	フィードバックを上げて、エクスペッション・ペダルを操作すれば、エフェクティブなサウンドが得られるTape Echoのパッチ。	TapeEcho : Time
	4 PP Delay	ステレオ時に左右異なるタイミングでこだまが返ってくるPing Pong Delayのパッチ。	PingPongD : Mix
	5 Reverse	ディレイ音が逆に再生されるReverse Delayのパッチ。	ReverseDL : Bal
	6 Hall	Decayを増やすことで残響音が長くなるHall Reverbのパッチ。	Hall : Mix
	7 Spring	ギターアンプに搭載されているスプリングを使ったリバンプの効果を得ることができるSpring Reverbのパッチ。	Spring : Mix
	8 EarlyRef	スタジオでアンプを鳴らしたときの空間をシミュレートしたEarly Reflectionのパッチ。	VOLUME
9 MultiTapD	リズムカルな複数のこだまが返ってくるMulti Tap Delayのパッチ。	MultiTapD : Mix	

この「USB/Cubase LE 4スタートアップガイド」では、Cubase LE 4をパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませ、録音を行うまでの手順を説明します。

Cubase LE 4のインストール 接続と準備 Cubase LE 4を使って録音

Cubase LE 4のインストール 接続と準備 Cubase LE 4を使って録音 Windows Vista/XP

Windows Vista (またはXP) が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。なお、インストール時の操作は、Windows Vistaを例に説明します。

1 最新のASIOドライバーを、株式会社ズームのホームページ (http://www.zoom.co.jp) からダウンロードし、パソコンにインストールしてください。

ASIOドライバーは、本製品をCubase LE 4のオーディオ入出力として使用するために必要なソフトウェアです。ダウンロード時に付属するread_meファイルを参考に、正しくインストールしてください。

NOTE

本製品のシステムが古いと、パソコン側から認識できない場合があります。このため、本製品は常に最新のシステムソフトウェアに更新しておくことをお勧めします。最新のシステムソフトウェアは、当社ホームページからダウンロードできます。

2 本製品に付属するDVD-ROM “Cubase LE 4” をパソコンのドライブに挿入し、インストールを行ってください。

DVD-ROMを挿入すると、操作を尋ねる画面が表示されますので、“フォルダを開いてファイルを表示”を選んでください。DVD-ROMの内容が表示されたら、Cubase LE 4 for Windows フォルダをダブルクリックして開き、実行ファイル “Setup” (“Setup.exe”) をダブルクリックしてインストールを行います。



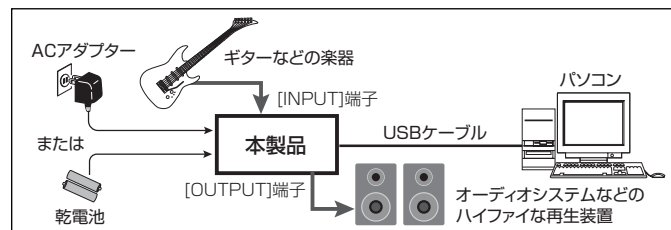
HINT

DVD-ROMを挿入しても何も起きない場合は、“スタート”メニューから“コンピュータ”(XPでは“マイコンピュータ”)を選び、表示される“Cubase LE 4” DVD-ROMのアイコンをダブルクリックして開き、DVD-ROMの内容を表示させてください。

NOTE

Cubase LE 4のインストール終了後に、アクティベーション (ソフトウェアライセンスの認証) の管理を行うソフトウェアのインストールを促す画面が表示されます。このソフトウェアは、Cubase LE 4の製品登録に必要なので、続けてインストールしてください。

3 本製品とパソコンをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

Windows Vistaが動作するパソコンに初めて本製品を接続したときは、“デバイスを使用する準備ができました”のメッセージが表示されるまで、しばらくお待ちください。

4 コントロールパネルの“サウンド”ウィンドウを表示させて、パソコンの入出力デバイスの設定を行ってください。

“サウンド”ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから“コントロールパネル”を選び、次に表示されたウィンドウで“ハードウェアとサウンド”→“サウンド”の順にクリックします。



サウンドウィンドウでは、再生/録音デバイスに“USB Audio CODEC”が表示され、チェックが入っていることを確認します(再生/録音の表示はウィンドウ上部のタブで切り替えます)。チェックが入っていない場合は、デバイスを表すアイコンを右クリックして、表示されるメニューの“既定のデバイスとして設定”にチェックを入れます。

5 Cubase LE 4を起動し、“デバイス”メニューから“デバイス設定...”を選び、デバイスの列で“VSTオーディオシステム”をクリックしてください。

Cubase LE 4を起動するには、デスクトップ上に作成されたCubase LE 4のショートカットアイコンをダブルクリックします。起動後は、デバイス設定ウィンドウの右部で、ASIOドライバとして“ZOOM ASIO Driver”を選択します。ASIOドライバを切り替えると、確認のウィンドウが表示されますので、“切り替え”ボタンをクリックしてください。



ウィンドウ左側のデバイスの列には、選択されているASIOドライバ“ZOOM ASIO Driver”が表示されます。これをクリックして選び、デバイス設定ウィンドウの右部に表示される“コントロールパネル”ボタンをクリックしてください。



次に表示されるウィンドウでは、ASIOドライバのレイテンシーやサンプリング周波数が設定できます。レイテンシーは、録音/再生時に音が途切れない程度に、なるべく低い値に設定してください。

設定が終わったら、各ウィンドウでOKボタンをクリックして閉じ、Cubase LE 4の起動直後の状態に戻します。

▶ 裏面へ続く

Cubase LE 4のインストール 接続と準備 Cubase LE 4を使って録音 MacOS X

MacOS Xが動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。

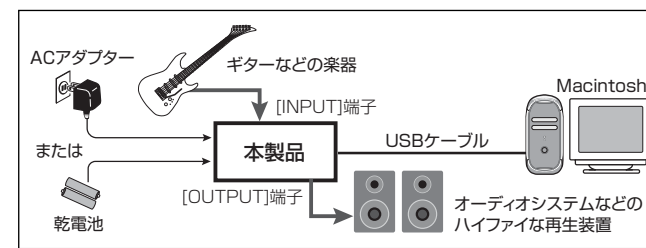
1 本製品に付属するDVD-ROM “Cubase LE 4” をMacintoshのドライブに挿入してください。

自動的にDVD-ROMの内容が表示されます。自動で内容が表示されない場合は、デスクトップに表示される“Cubase LE 4”アイコンをダブルクリックします。

2 Cubase LE 4をMacintoshにインストールしてください。DVD-ROMの内容が表示されたら、“Cubase LE 4 for MacOS X”アイコンをダブルクリックして開き、“Cubase LE 4.mpkg”を使ってインストールを行います。



3 本製品とMacintoshをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

4 “アプリケーション”フォルダ→“ユーティリティ”フォルダの順に開き、“Audio MIDI設定”をダブルクリックしてください。

Audio MIDI設定が表示されます。“オーディオ装置”をクリックし、デフォルトの入力/デフォルトの出力として、“USB Audio CODEC”が選ばれていることを確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったら“Audio MIDI設定”を終了します。

5 Cubase LE 4を起動し、“デバイス”メニューから“デバイスの設定...”を選び、デバイスの列で“VSTオーディオシステム”をクリックしてください。

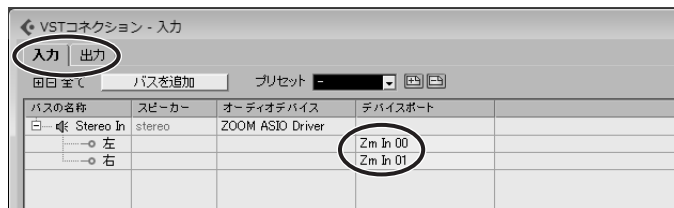
Cubase LE 4を起動するには、“アプリケーション”フォルダに入っているCubase LE 4のアイコンをダブルクリックします。起動後は、デバイス設定ウィンドウの右側で、ASIOドライバとして“USB Audio CODEC (2)”が選ばれていることを必ず確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったらOKボタンをクリックしてウィンドウを閉じます。

▶ 裏面へ続く

6 Cubase LE 4の“デバイス”メニューから“VSTコネクション”を選び、表示されるウィンドウで入力/出力ポートに“Zm In(Out)” (MacOS Xでは“USB Audio CODEC”)の文字を含むデバイスを設定してください。



左上 (Mac OS Xでは上部中央) のタブを使用して入力/出力を切り替え、デバイスポートに“Zm In (Out)” が選ばれているかどうかを確認してください。他の入出力が選ばれている場合は、デバイスポートの欄をクリックして選び直します。

7 “ファイル”メニューから“新規プロジェクト”を選んでください

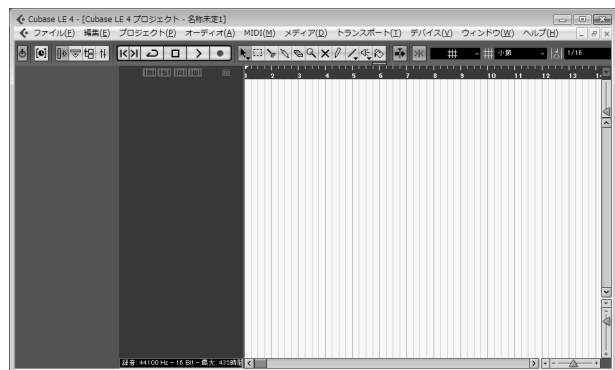
プロジェクト用のテンプレートを選ぶ “新規プロジェクト” ウィンドウが表示されます。

8 テンプレートの“空白”が選ばれていることを確認してから、OK ボタンをクリックしてください。

プロジェクトファイルの保存場所を選ぶウィンドウが表示されます。

9 保存場所 (デスクトップなど) を指定してから OK ボタン (MacOS Xの場合は選択ボタン) をクリックしてください。

新規プロジェクトが作成され、Cubase LE 4の操作の中心となるプロジェクトウィンドウが表示されます。



プロジェクトウィンドウ

10 新規オーディオトラックを作成するには、“プロジェクト”メニューから“トラックを追加”を選び、さらに表示されるサブメニューから“オーディオ”を選択してください。

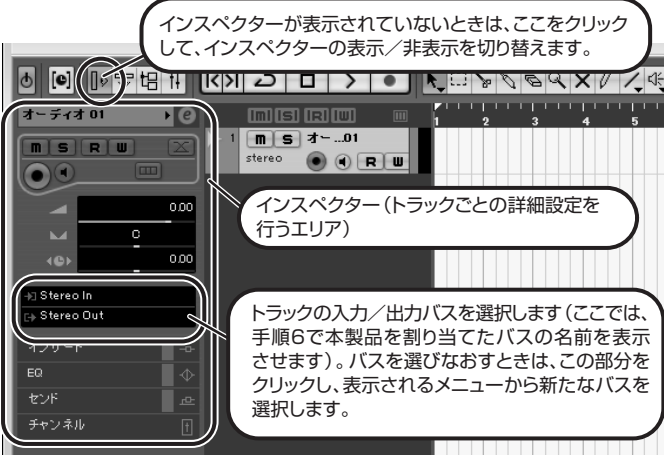
追加するオーディオトラックの数やステレオ/モノラルの設定を行う、オーディオトラックを追加ウィンドウが表示されます。



ここでは、追加するトラックの本数を1、ステレオ/モノラルの設定をステレオにしてOKボタンをクリックしてください。プロジェクトウィンドウに、ステレオの新規オーディオトラックが1本追加されます。



11 作成したオーディオトラックで、以下の設定を行ってください。



HINT

インスペクターは、現在選択されているトラックの情報を表示します。何も表示されないときは、トラックをクリックして選択状態にしてください。

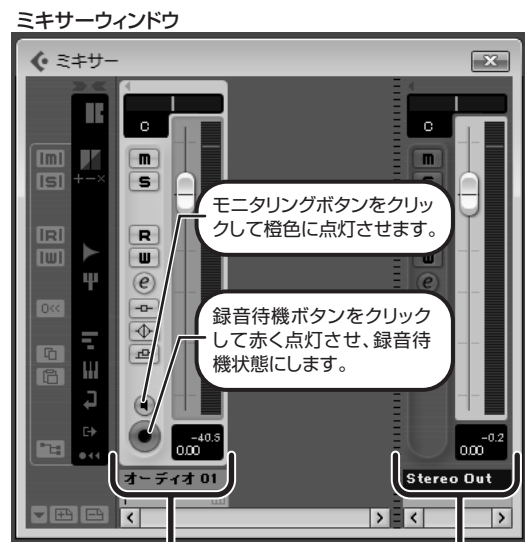
12 本製品の [INPUT] 端子にギターなどの楽器を接続し、エフェクトパッチを選んでください。

ここで選択したエフェクトパッチで加工された信号が、[USB] 端子を経由してパソコンに録音されます。

13 Cubase LE 4の“デバイス”メニューから“ミキサー”を選んでください。

ミキサーウィンドウが表示されます。ミキサーウィンドウには、作成したトラックに対応するチャンネルとマスターチャンネルが表示されます。

ここでは以下の操作を行ってください。

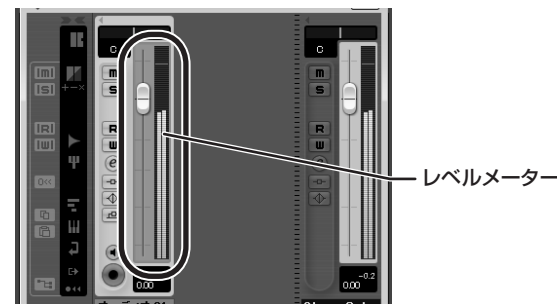


オーディオトラックに対応するチャンネル マスターチャンネル

HINT

モニタリングボタンが点灯しているときは、フェーダーの隣にあるレベルメーターにオーディオトラックの入力レベルが表示されます。また、消灯しているときは、オーディオトラックの出力レベルが表示されます。

14 楽器を演奏しながら、本製品の出力レベルを調節して Cubase LE 4の録音レベルを決定します。



Cubase LE 4への録音レベルは、録音待機トラックに対応するチャンネルのレベルメーターで確認できます。メーターが振り切らない範囲で、なるべく高く設定してください。なお、レベルを調節するときはCubase LE 4側のフェーダーは動かさず、本製品の出力レベルを調節するようにしてください。

NOTE

- モニタリングボタンがオンの間は、本製品に入力される信号と、一度パソコンを経由して本製品に戻される信号が同時に[OUTPUT]端子から出力され、フランジャーがかかったような音になります。録音レベルを調節する間も正確にモニターしたい場合は、VSTコネクション (手順6) の設定で、一時的に出力のデバイスポートを未接続にするといいでしよう。
- 上記のメーターには、Cubase LE 4内部で処理された後の信号レベルが表示されます。このため、ギターなどの楽器の弦を弾いてからレベルメーターが振れるまでに、若干の遅れが生じることがありますが、これは故障ではありません。

15 録音レベルの調節が終わったら、モニタリングボタンをクリックして消灯させます。

入力レベルが表示されなくなり、パソコンを経由して本製品に戻される信号がミュートされます。この操作で、本製品の[OUTPUT]端子からは、パソコンに送られる直前の信号のみがモニターできるようになります。

16 транспортパネルが表示されていることを確認してください。



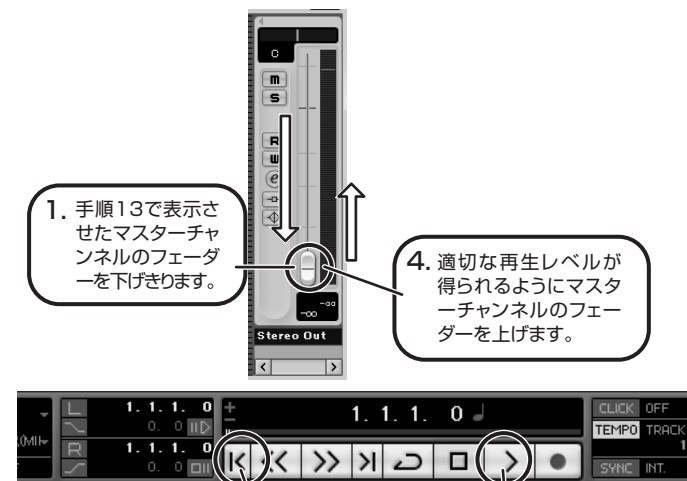
transportパネルが表示されていないときは、“transport”メニューから“transportパネル”を選択します。

17 録音を行うには、transportパネルの録音ボタンをクリックしてください。



録音が始まります。楽器を演奏するとリアルタイムでプロジェクトウィンドウに波形が描かれます。録音を停止するには、transportパネルの停止ボタンをクリックしてください。

18 録音した内容を確認してください。録音した内容は、次の手順に従って再生してください。



- 手順13で表示させたマスターチャンネルのフェーダーを下げきります。
- transportパネルのボタンを使ってプロジェクトの先頭に移動します。
- transportパネルの再生ボタンをクリックして再生します。
- 適切な再生レベルが得られるようにマスターチャンネルのフェーダーを上げます。

HINT

録音後に再生ボタンをクリックしても音が出ない場合は、VSTコネクション (手順6) の設定をもう一度確認してください。

NOTE

なお、Cubase LE 4を継続してご使用いただくためには、アクティベーション (ライセンス認証+製品登録) と呼ばれる操作が必要になります。Cubase LE 4を起動したときに、製品登録を求められる画面が表示されますので、“今すぐ登録” をクリックしてください。インターネットブラウザが起動し、アクティベーションを行うWebサイトが呼び出されますので、このWebサイトの指示に従ってアクティベーションを行ってください。

快適にご使用になるために

Cubase LE 4を使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり、「USBオーディオインターフェイスとの同期がとれない」などのエラーメッセージが表示されたりすることがあります。このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

- Cubase LE 4以外に動作しているアプリケーションを終了させる
特に常駐ソフトなどが多く登録されていないかをご確認ください。
- Cubase LE 4で使用しているプラグインソフト (エフェクト、音源プラグイン) を減らす
プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が追いつかなくなっていることが考えられます。また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。
- 本製品をACアダプターで駆動する
USBバス電源に対応する製品の場合、USB端子から電源を供給すると、まれに動作が不安定になることがあります。ACアダプターでの使用をお勧めします。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度本製品のUSB端子をパソコンから取り外してCubase LE 4を終了した後で、再度USB端子を接続してからCubase LE 4を再起動してみることをお勧めします。

この「USB/Cubase LE 5スタートアップガイド」では、Cubase LE 5をパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませ、録音を行うまでの手順を説明します。

Cubase LE 5のインストール 接続と準備 Cubase LE 5を使って録音

Cubase LE 5のインストール 接続と準備 Cubase LE 5を使って録音 Windows

Windows 7 (またはVista、XP) が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。なお、インストール時の操作は、Windows 7を例に説明します。

1 最新のASIOドライバーを、株式会社ズームのホームページ (<http://www.zoom.co.jp>) からダウンロードし、パソコンにインストールしてください。

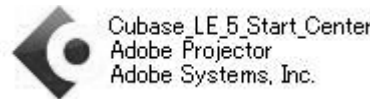
ASIOドライバーは、本製品をCubase LE 5のオーディオ入出力として使用するために必要なソフトウェアです。ダウンロード時に付属するread_meファイルを参考に、正しくインストールしてください。

NOTE

本製品のシステムが古いと、パソコン側から認識できない場合があります。このため、本製品は常に最新のシステムソフトウェアに更新しておくことをお勧めします。最新のシステムソフトウェアは、当社ホームページからダウンロードできます。

2 本製品に付属するDVD-ROM “Cubase LE 5” をパソコンのドライブに挿入し、インストールを行ってください。

DVD-ROM を挿入すると、操作を尋ねる画面が表示されますので、“Cubase_LE_5_Start_Center.exe” を選んでください。Cubase_LE_5_Start_Center.exeを選択すると言語を選択する画面が表示されますので、使用する言語を選んでください。選択を行った後は画面の指示に従ってください。



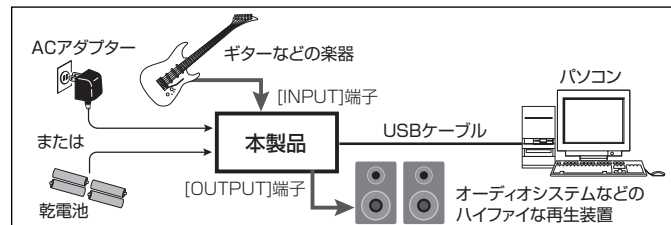
HINT

DVD-ROM を挿入しても何も起きない場合は、“スタート”メニューから“コンピュータ”(XPでは“マイコンピュータ”)を選び、表示される“Cubase LE 5” DVD-ROM のアイコンをダブルクリックして開き、DVD-ROM の内容を表示させ、実行ファイル “Cubase_LE_5_Start_Center” (“Cubase_LE_5_Start_Center.exe”) をダブルクリックしてください。

NOTE

Cubase LE 5のインストール中に、アクティベーション (ソフトウェアライセンスの認証)の管理を行うソフトウェアのインストールを促す画面が表示されます。このソフトウェアは、Cubase LE 5の製品登録に必要なので、続けてインストールを行ってください。

3 本製品とパソコンをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

Windows 7が動作するパソコンに初めて本製品を接続したときは、“デバイスを使用する準備ができました”のメッセージが表示されるまで、しばらくお待ちください。

4 コントロールパネルの“サウンド”ウィンドウを表示させて、パソコンの入出力デバイスの設定を行ってください。

“サウンド”ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから“コントロールパネル”を選び、次に表示されたウィンドウで“ハードウェアとサウンド” → “サウンド”の順にクリックします。



サウンドウィンドウでは、再生/録音デバイスに“ZOOM G Series Audio”が表示され、チェックが入っていることを確認します(再生/録音の表示はウィンドウ上部のタブで切り替えます)。チェックが入っていない場合は、デバイスを表すアイコンを右クリックして、表示されるメニューの“既定のデバイスとして設定”にチェックを入れます。

5 Cubase LE 5を起動し、“デバイス”メニューから“デバイス設定...”を選び、デバイスの列で“VSTオーディオシステム”をクリックしてください。

Cubase LE 5を起動するには、デスクトップ上に作成されたCubase LE 5のショートカットアイコンをダブルクリックします。“Cubase LE 開く オプション”が表示された場合は“キャンセル”ボタンをクリックしてください。起動後は、デバイス設定ウィンドウの右部で、ASIOドライバとして“ZOOM G Series ASIO”を選択します。ASIOドライバを切り替えると、確認のウィンドウが表示されますので、“切り替え”ボタンをクリックしてください。



ウィンドウ左側のデバイスの列には、選択されているASIOドライバ“ZOOM G Series ASIO”が表示されます。これをクリックして選び、デバイス設定ウィンドウの右部に表示される“コントロールパネル”ボタンをクリックしてください。



次に表示されるウィンドウでは、ASIOドライバのレイテンシーやサンプリング周波数が設定できます。レイテンシーは、録音/再生時に音が途切れない程度に、なるべく低い値に設定してください。

設定が終わったら、各ウィンドウでOKボタンをクリックして閉じ、Cubase LE 5の起動直後の状態に戻します。

▶ 裏面へ続く

Cubase LE 5のインストール 接続と準備 Cubase LE 5を使って録音 MacOS X

MacOS Xが動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。なお、インストール時の操作は、Mac OS X v10.5を例に説明します。

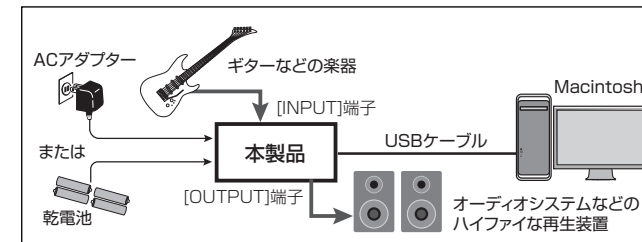
1 本製品に付属するDVD-ROM “Cubase LE 5” をMacintoshのドライブに挿入してください。

自動的にDVD-ROMの内容が表示されます。自動で内容が表示されない場合は、デスクトップに表示される“Cubase LE 5”アイコンをダブルクリックします。

2 Cubase LE 5をMacintoshにインストールしてください。DVD-ROMの内容が表示されたら、“Cubase LE 5 Start Center”を使ってインストールを行います。



3 本製品とMacintoshをUSBケーブルを使って接続してください。



NOTE

- 録音時にパソコンのオーディオ出力端子からの信号をモニターすると、遅延が発生します。必ず本製品の[OUTPUT]端子からの信号をモニターしてください。
- 本製品をUSBバス電源で駆動すると、十分な電源が得られないことが原因で動作が不安定になったり、ディスプレイにエラーが表示されたりすることがあります。このような場合は、ACアダプターまたは乾電池でのご利用をお勧めします。
- USBケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品をUSBバス電源で駆動する場合、3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

HINT

USB接続を解除するのに、特別な操作は不要です。コンピューターに接続されたUSBケーブルを抜いてください。

4 “アプリケーション”フォルダ → “ユーティリティ”フォルダの順に開き、“Audio MIDI設定”をダブルクリックしてください。

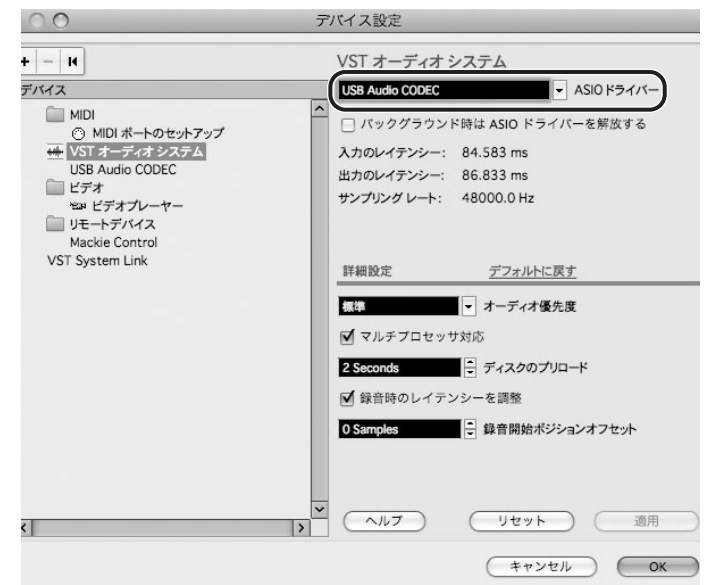
Audio MIDI設定が表示されます。“オーディオ装置”をクリックし、デフォルトの入力/デフォルトの出力として、“USB Audio CODEC”が選ばれていることを確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったら“Audio MIDI設定”を終了します。

5 Cubase LE 5を起動し、“デバイス”メニューから“デバイスの設定...”を選び、デバイスの列で“VSTオーディオシステム”をクリックしてください。

Cubase LE 5を起動するには、“アプリケーション”フォルダに入っているCubase LE 5のアイコンをダブルクリックします。起動後は、デバイス設定ウィンドウの右側で、ASIOドライバとして“USB Audio CODEC”が選ばれていることを必ずご確認ください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って選択をやり直してください。確認が終わったらOKボタンをクリックしてウィンドウを閉じます。

▶ 裏面へ続く

- 6 Cubase LE 5の“デバイス”メニューから“VSTコネクション”を選び、表示されるウィンドウで入力/出力ポートに“USB Audio CODEC In (Out)” (Mac OS Xでは“USB Audio CODEC”)の文字を含むデバイスを設定してください。



左上 (Mac OS Xでは上部中央) のタブを使用して入力/出力を切り替え、デバイスポートに“USB Audio CODEC In (Out)”が選ばれているかどうかを確認してください。他の入出力が選ばれている場合は、デバイスポートの欄をクリックして選び直します。

- 7 “ファイル”メニューから“新規プロジェクト”を選んでください

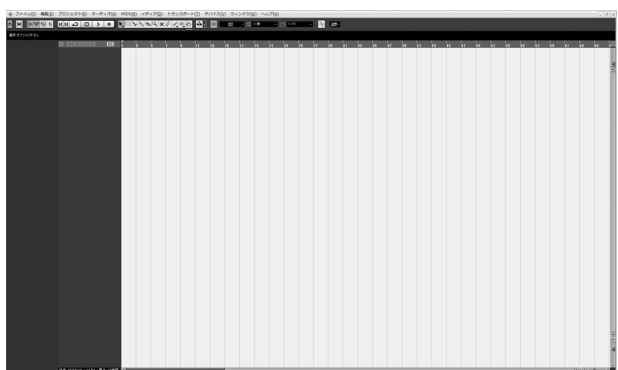
プロジェクト用のテンプレートを選ぶ“新規プロジェクト”ウィンドウが表示されます。

- 8 テンプレートの“空白”が選ばれていることを確認してから、OK ボタンをクリックしてください。

プロジェクトファイルの保存場所を選ぶウィンドウが表示されます。

- 9 保存場所を指定してからOK ボタン (Mac OS Xの場合は選択ボタン) をクリックしてください。

新規プロジェクトが作成され、Cubase LE 5の操作の中心となるプロジェクトウィンドウが表示されます。



プロジェクトウィンドウ

- 10 新規オーディオトラックを作成するには、“プロジェクト”メニューから“トラックを追加”を選び、さらに表示されるサブメニューから“オーディオ”を選択してください。

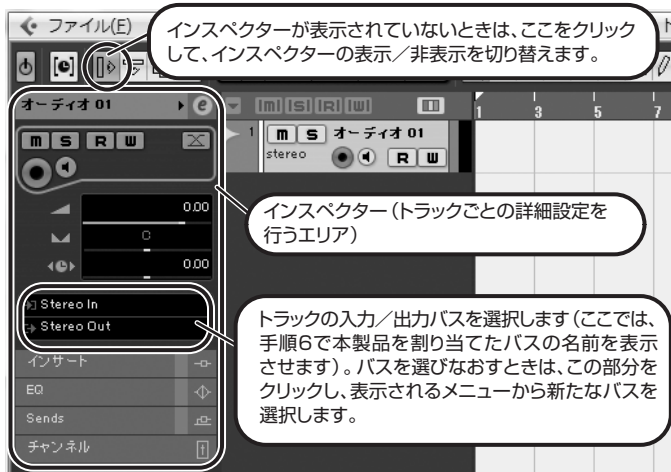
追加するオーディオトラックの数やステレオ/モノラルの設定を行う、オーディオトラックを追加ウィンドウが表示されます。



ここでは、追加するトラックの本数を1、ステレオ/モノラルの設定をステレオにしてOKボタンをクリックしてください。プロジェクトウィンドウに、ステレオの新規オーディオトラックが1本追加されます。



- 11 作成したオーディオトラックで、以下の設定を行ってください。



HINT

インスペクターは、現在選択されているトラックの情報を表示します。何も表示されないときは、トラックをクリックして選択状態にしてください。

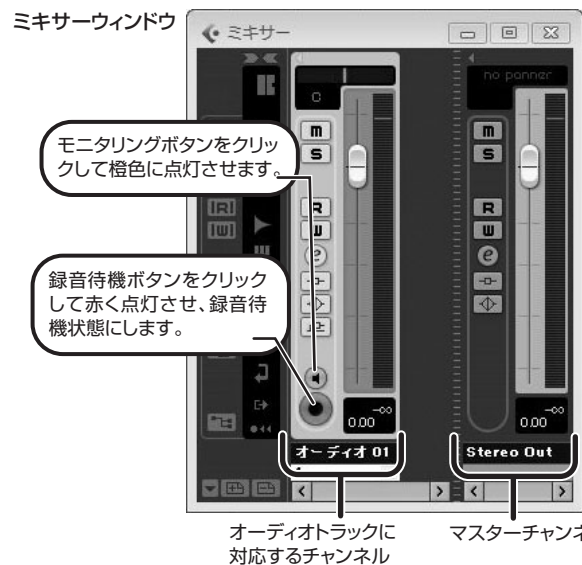
- 12 本製品の [INPUT] 端子にギターなどの楽器を接続し、エフェクトパッチを選んでください。

ここで選択したエフェクトパッチで加工された信号が、[USB] 端子を経由してパソコンに録音されます。

- 13 Cubase LE 5の“デバイス”メニューから“ミキサー”を選んでください。

ミキサーウィンドウが表示されます。ミキサーウィンドウには、作成したトラックに対応するチャンネルとマスターチャンネルが表示されます。

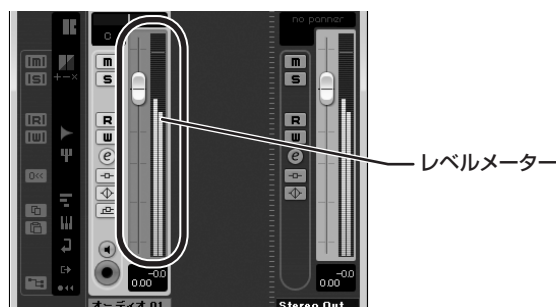
ここでは以下の操作を行ってください。



HINT

モニタリングボタンが点灯しているときは、フェーダーの隣にあるレベルメーターにオーディオトラックの入力レベルが表示されます。また、消灯しているときは、オーディオトラックの出力レベルが表示されます。

- 14 楽器を演奏しながら、本製品の出力レベルを調節して Cubase LE 5の録音レベルを決定します。



Cubase LE 5への録音レベルは、録音待機トラックに対応するチャンネルのレベルメーターで確認できます。メーターが振り切らない範囲で、なるべく高く設定してください。なお、レベルを調節するときはCubase LE 5側のフェーダーは動かさず、本製品の出力レベルを調節するようにしてください。

NOTE

- モニタリングボタンがオンの間は、本製品に入力される信号と、一度パソコンを経由して本製品に戻される信号が同時に [OUTPUT] 端子から出力され、フランジャーがかかったような音になります。録音レベルを調節する間も正確にモニターしたい場合は、VSTコネクション (手順6) の設定で、一時的に出力のデバイスポートを未接続にするといいいでしょう。
- 上記のメーターには、Cubase LE 5内部で処理された後の信号レベルが表示されます。このため、ギターなどの楽器の弦を弾いてからレベルメーターが振れるまでに、若干の遅れが生じることがありますが、これは故障ではありません。

- 15 録音レベルの調節が終わったら、モニタリングボタンをクリックして消灯させます。

入力レベルが表示されなくなり、パソコンを経由して本製品に戻される信号がミュートされます。この操作で、本製品の [OUTPUT] 端子からは、パソコンに送られる直前の信号のみがモニターできるようになります。

- 16 トラックパネルが表示されていることを確認してください。



トラックパネルが表示されていないときは、“トラック”メニューから“トラックパネル”を選択します。

- 17 録音を行うには、トラックパネルの録音ボタンをクリックしてください。



録音が始まります。楽器を演奏するとリアルタイムでプロジェクトウィンドウに波形が描かれます。録音を停止するには、トラックパネルの停止ボタンをクリックしてください。

- 18 録音した内容を確認してください。録音した内容は、次の手順に従って再生してください。



- 手順13で表示させたマスターチャンネルのフェーダーを下げます。
- トラックパネルの再生ボタンを使ってプロジェクトの先頭に移動します。
- トラックパネルの再生ボタンをクリックして再生します。
- 適切な再生レベルが得られるようにマスターチャンネルのフェーダーを上げます。

HINT

録音後に再生ボタンをクリックしても音が出ない場合は、VSTコネクション (手順6) の設定をもう一度確認してください。

NOTE

なお、Cubase LE 5を継続してご使用いただくためには、アクティベーション (ライセンス認証+製品登録) と呼ばれる操作が必要になります。Cubase LE 5を起動したときに、製品登録を求め画面が表示されますので、“今すぐ登録”をクリックしてください。インターネットブラウザが起動し、アクティベーションを行うWebサイトが呼び出されますので、このWebサイトの指示に従ってアクティベーションを行ってください。

快適にご使用になるために

Cubase LE 5を使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり、「[USBオーディオインターフェースとの同期がとれない]」などのエラーメッセージが表示されたりすることがあります。このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

- Cubase LE 5以外に動作しているアプリケーションを終了させる。特に常駐ソフトなどが多く登録されていないかをご確認ください。
- Cubase LE 5で使用しているプラグインソフト (エフェクト、音源プラグイン) を減らす。プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が追いつかなくなることが考えられます。また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。
- 本製品をACアダプターで駆動する。USBバス電源に対応する製品の場合、USB端子から電源を供給すると、まれに動作が不安定になることがあります。ACアダプターでの使用をお勧めします。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度本製品のUSB端子をパソコンから取り外してCubase LE 5を終了した後で、再度USB端子を接続してからCubase LE 5を再起動してみることをお勧めします。