

ZFX STACK PACKAGE / ZFX CONTROL PACKAGE

ZFX Plug-in

オペレーションマニュアル



zoom

© 株式会社ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載することを禁じます。

ソフトウェア使用条件

株式会社ズーム（以下「(株)ズーム」と呼びます）は、以下の使用条件とともにご提供するソフトウェアプログラム（以下「本ソフトウェア」と呼びます）を使用する権利を、下記条項に基づいてお客様に許諾いたします。また、お客様も下記条項にご同意の上、本ソフトウェアをご使用いただくものとします。

- 本ソフトウェアの著作権、付属のマニュアルや文書の著作権、およびその他一切の権利はすべて（株）ズームに帰属します。
- 本ソフトウェアの無断配布／販売／リース／レンタル／改変／リバースエンジニアリングを禁止します。
- 第三者の著作権を侵害する恐れのある用途に、本ソフトウェアを使用することを禁止します。本ソフトウェアを用いて他者の著作権を侵害する行為が行われた場合でも、（株）ズームは一切の責任を負いません。
- 直接／間接を問わず、本ソフトウェアを使用したことによる損害、または第三者からのいかなる請求についても、（株）ズームは一切の責任を負いません。本ソフトウェアを使用したことにより、ハードディスク上の記憶内容が失われた場合でも、修復や保障には一切応じかねます。
- 本ソフトウェアの仕様および本ドキュメントの内容は将来予告なしに変更する場合があります。

※Microsoft、Windows XP、Windows Vista は米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※Mac、Macロゴ、Macintosh、Mac OS、Appleは、米国Apple Inc.の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※Intel、Pentium、Coreは、Intel Corporationの商標または登録商標です。

※AMD、Athlon は、Advanced Micro Devices, Inc.の商標です。

※VST PlugIn Interface Technology by Steinberg Media Technologies GmbH.

※Steinberg、Cubase、VSTはSteinberg MediaTechnologies GmbH社の登録商標です。

※Adobe、Adobe Acrobat はAdobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の商標です。

※MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

※文中のその他の商標および登録商標は、各所有者に属します。

※文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

目次

はじめに	005
USB Audio Interface S2t/USB Audio Interface C5.1t の特長	005
ZFX Plug-in の特長	006
ZFX Plug-in 画面 各部の名称	007
クイックガイド	008
起動する	008
INPUT SOURCE を選択する	009
パッチを選ぶ	009
アンプを操作する	011
エフェクターエリアを拡大／縮小、スクロールする	012
エフェクターを操作する	013
機材を入れ替える	014
パッチを保存する	016
シグナルコントロールエリア	019
各部の名称	019
入力ソースを選択する	020
ピックアップを選択する	020
画面をコンパクトに折りたたんで使用する	021
パッチレベルを調節する	022
マスターレベルを調節する	022
本体との接続状況について	023
エフェクト編集の流れ	024
カタログ	025
カタログを呼び出す	025
カタログの基本操作	026
ページをめくる	026
一度にたくさんのページをめくる	027
インデックスによる各サムネイルページへの移動	028
サムネイルページから詳細ページにジャンプする	029
詳細ページからエフェクトタイプを配置する	030
アンプエリア	032
各部の名称	032
アンプヘッドセクションの基本操作	032
アンプヘッドを配置する	032
アンプヘッドを調節する	034
アンプヘッドを消去する	035
ブースセクションの基本操作	035
キャビネットとマイクを配置する	035
キャビネットとマイクを消去する	036
マイクを変更する	037
マイクを動かして部屋鳴りを調節する	038
マイクを動かしてオンマイク位置を調節する	038

エフェクターエリア	039
各部の名称	039
エフェクターエリアの音声信号の流れ	039
エフェクターを配置する / エディットする	040
エフェクターを配置する	040
エフェクターの配置を編集する	041
エフェクターを調節する	042
エフェクターを消去する	042
エフェクターエリアを拡大 / 縮小 / スクロールする	043
エフェクターエリアを拡大表示する	043
エフェクターをズームアップする	044
ズームアップしたエフェクターエリアをスクロールさせる	045
床をつかんでエフェクターエリアを動かす	045
シールドの取り回し方	046
シールドを接続する	046
シールドの接続位置を変更する	047
[INPUT/OUTPUT] バーを使用する	048
シールドを消去する	049
スプリッターやミキサーの使用法	050
スプリッターを使用する	050
ミキサーを使用する	052
アンプモジュールを使用する	054
複数のアンプモジュールを使用する	054
アンプモジュールを消去する	055
パッチ管理	056
パッチ管理画面を呼び出す	056
パッチを操作 / 編集する	057
パッチを選んで使用する	057
パッチを保存する (STORE)	059
位置を指定してパッチを保存する (STORE AS)	060
パッチを並び替える	063
パッチの名前を変更する	064
パッチの内容を消去する (DELETE)	065
画面上の各エリアの設定を初期状態にする (NEW)	066
画面上の各エリアの設定を外部に書き出す (EXPORT)	067
外部に保存してあるパッチデータファイルを読み込む (IMPORT)	068
バンクを操作 / 編集する	070
新しいバンクを作る	070
バンクを並び替える	071
バンクの名前を変更する	072
バンクを消去する	073
バンクデータを任意のファイルとして外部に書き出す (EXPORT)	074
外部に保存してあるバンクデータファイルを読み込む (IMPORT)	076
バイパスエリア	079
各部の名称	079
音をバイパス状態にする	079

音をミュート状態にする	079
カレント状態 / オリジナル状態を聞き比べる	080
チューナー	081
チューナーを呼び出す	081
クロマチックチューナーを使う	082
チューニングの基準ピッチを変更する	084
半音下げチューニングをする	084
全音下げチューニングをする	084
その他のチューナーモードを使う	085
エクスプレッションペダル / フットスイッチを使う	087
ペダル / スイッチ設定画面を呼び出す	087
C5.1t 接続時のペダル / スイッチ設定画面	087
S2t 接続時のペダル / スイッチ設定画面	088
コントロール先としてエフェクトパラメーターを割り当てる	089
エクスプレッションペダルにエフェクトパラメーターを割り当てる	089
フットスイッチにエフェクトパラメーターを割り当てる	091
パラメーターの可変範囲を設定する	092
割り当てられたエフェクトパラメーターを解除する	094
パッチの移動やバイパス / ミュートなどの機能を割り当てる	095
パッチを移動する機能を割り当てる (NEXT PATCH/ PREV PATCH)	095
バンクを移動する機能を割り当てる (NEXT BANK/ PREV BANK)	097
パッチ番号を指定して移動する機能を割り当てる (PATCH)	099
バイパス / ミュート機能を割り当てる (BYPASS/ MUTE)	102
[GLOBAL SETTING] リストの内容を有効にする	104
割り当てた機能を解除する	104
本体図を操作する	105
エクスプレッションペダルの動きを確認する	105
フットスイッチの動きを確認する	106
機種を変更する	108
機能設定を行う	108
本体で操作する ZFX Plug-in を指定する	108
MIDI 情報の受信	109
内蔵エクスプレッションペダルの感度を設定する	110
ZFX Plug-in を単体で起動する	114
ホストアプリケーションを起動する	114
Device メニュー	115
ASIO ドライバーを選ぶ	115
ASIO ドライバーの設定を行う	116
本体を接続 / 切断する	117
File メニュー	117
BPM の設定を行う	117
ZFX Plug-in を終了する	118
Help メニュー	119
現在のバージョンを確認する	119
故障かな？と思われる前に	120
Appendix	

はじめに

このたびは、ZFX Stack package/ZFX Control packageをお買い上げいただきまして、ありがとうございます。本書は、ZFX Stack packageとZFX Control package兼用のオペレーションマニュアルです。ZFX Stack package/ZFX Control packageの多彩な機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルを良くお読みください。なお、このマニュアルは、保証書とともに保管してください。

USB Audio Interface S2t/USB Audio Interface C5.1tの特長

USB Audio Interface S2t/USB Audio Interface C5.1tは、次のような特長を備えたUSBオーディオインターフェースです。

●エクスプレッションペダルで音色のコントロールが可能

USB Audio Interface C5.1tはエクスプレッションペダルを標準装備し、エフェクトの音色やボリュームをリアルタイムにコントロールできます。

USB Audio Interface S2tも別売りのエクスプレッションペダルFP01/FP02を接続すれば、同じようにエフェクトの音色やボリュームをリアルタイムにコントロールできます。

●真空管を使用したアクセラレーターを搭載

真空管で増幅した信号とソリッドステート回路で増幅した信号を自由にミックスできるアクセラレーターをアナログ入力部に内蔵。クリーンなサウンドに真空管独特のコンプレッション効果や歪みを加えることができます。

●機能を選択可能なファンクションフットスイッチ

USB Audio Interface C5.1tには、お客様ご自身が機能を指定できるファンクションフットスイッチを5つ搭載。エフェクトのオン/オフ、アンプのチャンネル切り替え、ディレイタイムの指定、パッチの切り替えなどの機能に利用できます。

USB Audio Interface S2tも別売りの外付けフットスイッチFS01を接続すれば、ファンクションフットスイッチとして使用できます。

●あらゆる入力ソースに対応

ハイインピーダンス対応の入力端子および48V ファンタム電源を装備。エレクトリックギター／エレクトリックベースなどのハイインピーダンスの楽器から、ダイナミックマイクやコンデンサーマイク、さらにシンセサイザーなどのラインレベル機器まで、あらゆるソースに対応できます。

●ソフトウェアの不正コピー防止機能

S2t/C5.1tは、ソフトウェアの不正コピー防止のためにdongle機能を持っています。必ずZFX Plug-inを起動する前にS2t/C5.1tをコンピュータに接続してください。S2t/C5.1tが接続されているときのみZFX Plug-inは有効になります。

ZFX Plug-in の特長

ZFX Plug-inは、次のような特長を備えたVSTプラグインエフェクトです。

● 即戦力のパッチ

エフェクトの組み合わせや設定内容を“パッチ”として保存／読み込みが可能。あらかじめ300種類以上の即戦力パッチがプリセットされております。またパッチはハードディスク容量の許す限り、無限に作成することができます。

● 音作りのインスピレーションを刺激するカタログ機能

アンプ、エフェクター、マイクなど全部で78種類ものエフェクトをカタログ風にカテゴライズしているので、音作りの過程でのエフェクト選いを強力にサポート。

● リアルなギターアンプ／ストンプボックス・モデリング

真空管やダイオードなどアナログ素子のクリップ動作をデジタル・シミュレートすることで、チューブ・アンプやヴィンテージ・エフェクターの歪み特性を精細にモデリング。数多くのギタリストを魅了して止まない歴史的名器から、近年の人気モデルまで網羅しています。キャビネット・シミュレーターではマイクの種類と位置を設定でき、マイク収音による自然な箱鳴り感を再現します。

● 自由度の高いエフェクト・チェーン・エディット

ストンプボックスやアンプの接続は、マウスでシールドを取り回すだけで簡単に自由に変更できます。従来のマルチエフェクターやプラグインエフェクトのようにドライブ系、モジュレーション系、空間系などの区別や配置数の制限はありません。お客様ご自身で好きなエフェクターを好きな順序で配置することができます。同時使用できるアンプ／エフェクターの数は、お使いのコンピュータ環境によって異なります。

● 変則チューニングに対応したチューナーを搭載

標準的なクロマチックチューナーに加え、変則チューニングにも対応したチューナー機能を搭載。

USB Audio Interface S2t/USB Audio Interface C5.1t、ZFX Plug-in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いたします。

ZFX Plug-in 画面 各部の名称



① ツールエリア

カタログやチューナーを表示したり (→P025、P081)、パッチの管理 (→P056)、USB Audio Interface S2t/USB Audio Interface C5.1tの設定を行うエリアです (→P087)。

② シグナルコントロールエリア

入力信号やピックアップの選択、マスターレベルの調節などを行うエリアです。(→P019)

③ アンプエリア

アンプヘッド、キャビネット、マイクを配置・調節できるエリアです。(→P032)

④ エフェクターエリア

ドライブ系、ダイナミクス系、モジュレーション系、空間系など、様々なエフェクターを配置・調節できるエリアです。(→P039)

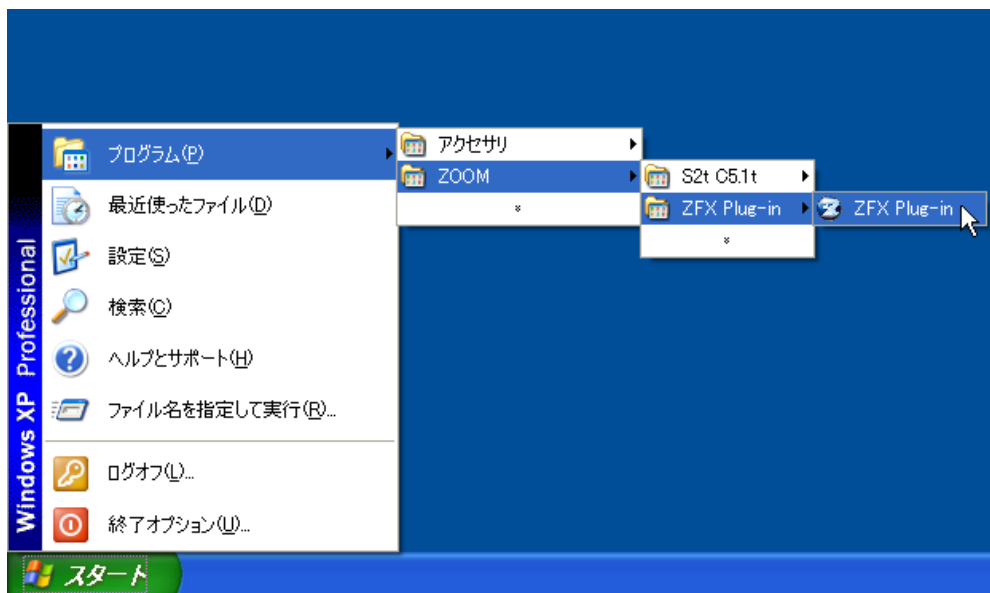
⑤ バイパスエリア

バイパス/ミュート状態にしたり、編集前の音の呼び出しが行えるエリアです。(→P079)

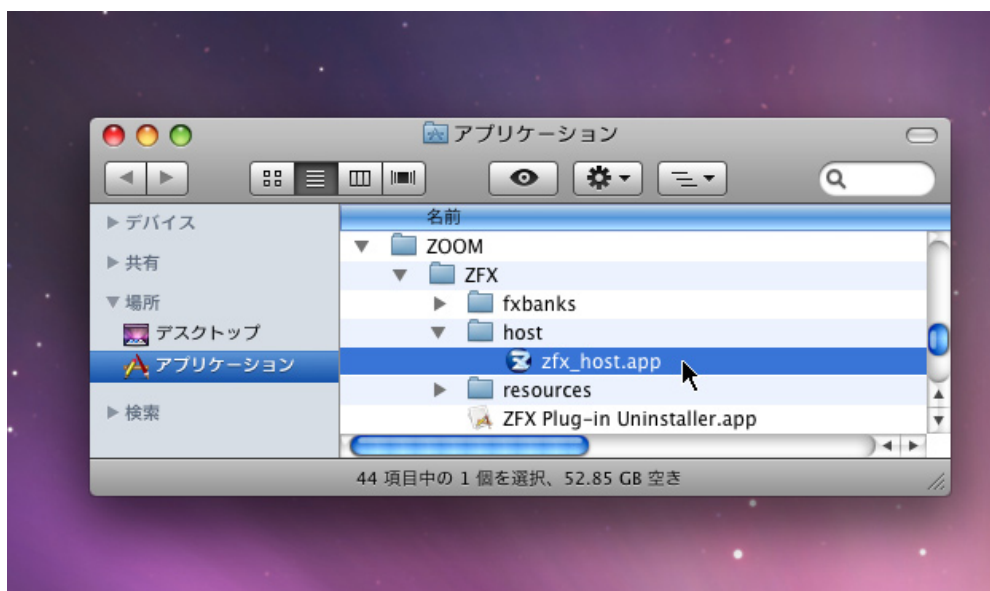
クイックガイド

起動する

Windowsの場合は“スタート”メニューを開き、“プログラム”メニュー内の“ZOOM”の中に“ZFX Plug-in”があります。この中にあるZFX Plug-inという項目を選択します。



Macintoshの場合は“Macintosh HD”を開き、“アプリケーション”内の“ZOOM”の中に“ZFX”があります。このZFX内の“host”の中に“zfx_host”という項目がありますので、ダブルクリックしてください。



ZFX Plug-inを単体で起動させることができます。

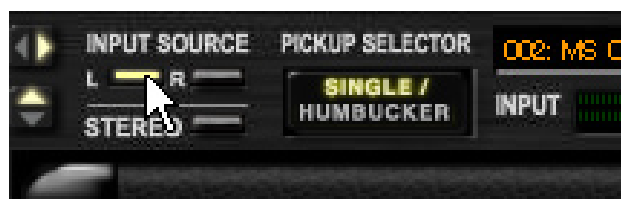


NOTE

各DAWソフトからプラグインエフェクトとして起動する場合は、DAWソフトに付属の取扱説明書をご参照ください。

INPUT SOURCE を選択する

本体と楽器の接続状況に応じて適切なINPUT SOURCEを選択します。
Hi-Z端子にギター／ベースを接続する場合、INPUT SOURCEがどのポジションでも同様の効果が得られます。
詳しくは"入力ソースを選択する"をご参照下さい。(P20)

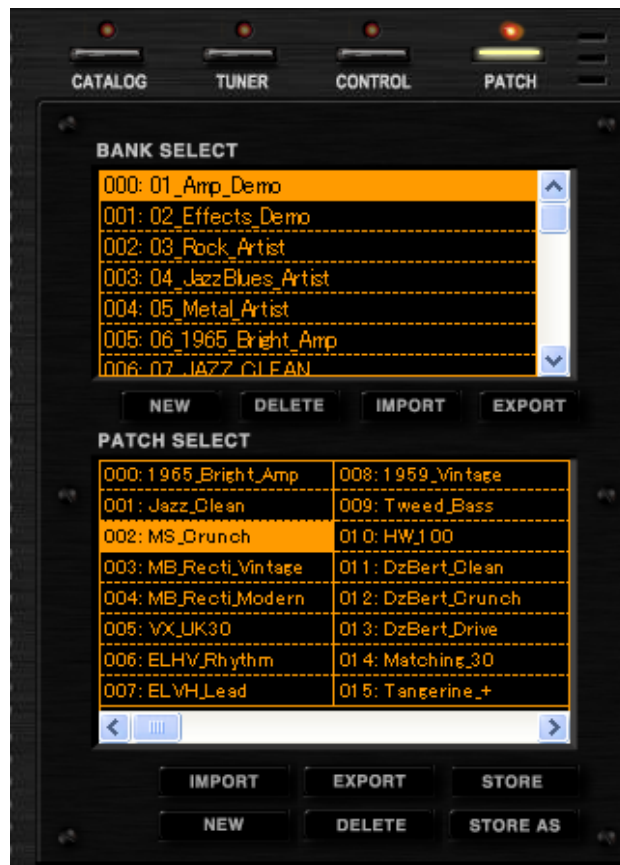


パッチを選ぶ

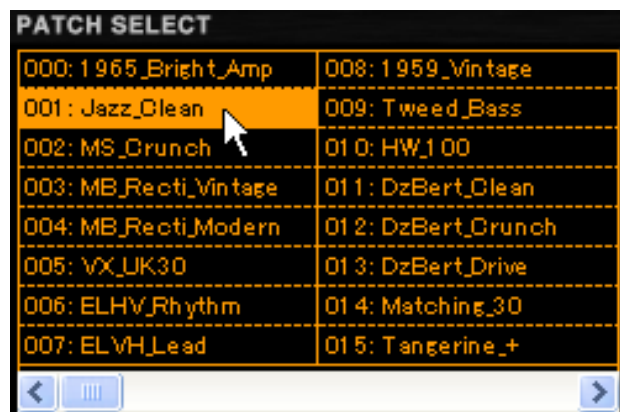
1. ツールエリアの上にある[PATCH]ボタンをクリックしてください。



パッチ管理画面が表示されます。



2. PATCH SELECTリストに一覧表示されているパッチ名をクリックします。



スクロールバーを左右に移動させることで、現在表示しきれていないパッチも表示することができます。

クリックしたパッチが選択されます。



アンプを操作する

アンプエリアでは、現在選択されているアンプのノブやスイッチ、マイク位置などを操作することができます。

1. アンプエリアに表示されているアンプヘッドの各ノブを上下にドラッグすると、ノブ位置が変化します。



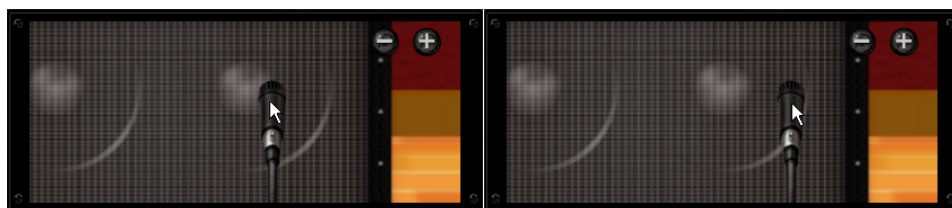
ドラッグしたノブの位置に応じた音色に変えることができます。



NOTE

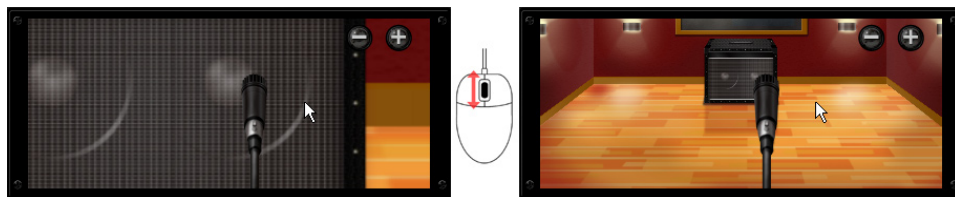
各アンプごとにノブやスイッチの種類は異なります。詳細はエフェクトタイプとパラメータをご参照ください。(→Appendix)

2. マイクを左右にドラッグすると、マイク位置が変化します。



マイクの位置に応じて、芯のしっかりした音や柔らかい音質などに変えることができます。

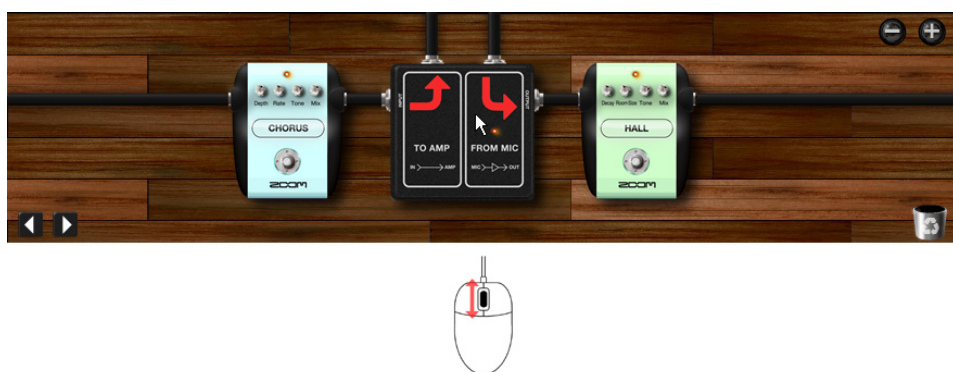
3. ブースセクション上でマウスのホイールを動かします。



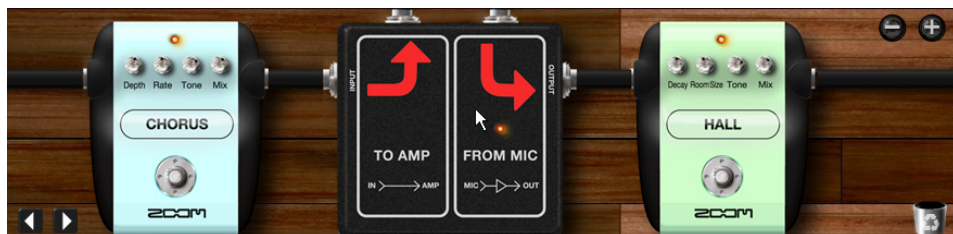
マイクの前後の位置が変わり、部屋鳴り感を操作することができます。

エフェクターエリアを拡大／縮小、スクロールする

1. エフェクターエリアの上でホイールを動かします。



エフェクターエリアの拡大率を変えることができます。



エフェクターエリアの[+/-]ボタンをクリックすることでも拡大／縮小することができます。(→P043)

2. エフェクターエリアを拡大しているとき、カーソルを床にあわせるとカーソルが手のひらアイコンになります。



床をドラッグすると、エフェクターエリアがスクロールします。



エフェクターを操作する

エフェクターエリアでは、配置されているエフェクターのノブやスイッチなどを操作することができます。

1. エフェクターエリアに表示されているエフェクターの各ノブを上下にドラッグします。



ドラッグしたノブの位置に応じた音色に変えることができます。



NOTE

各エフェクターごとにノブやスイッチの種類は異なります。詳細はエフェクトタイプとパラメータをご参照ください。(→Appendix)

2. エフェクターのフットスイッチをクリックします。



エフェクターをバイパスさせることができます。バイパスを解除するには、再度、エフェクターのフットスイッチをクリックします。



エフェクターのLED部分をクリックすることでバイパスすることも出来ます。

機材を入れ替える

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。

2. カタログの右側に表示されている“GUITAR”や“BASS”、“CABINET”などと書かれたインデックスをクリックしてください。



アンプヘッドやキャビネット、エフェクターなどのサムネイルページが表示されます。



NOTE 各インデックスについての詳しい説明はP028をご参照ください。

- サムネイルページから追加/変更したいアンプやエフェクターなどを、アンプエリアやエフェクターエリアにドラッグ&ドロップします。



アンプの変更やエフェクターの追加が行えます。

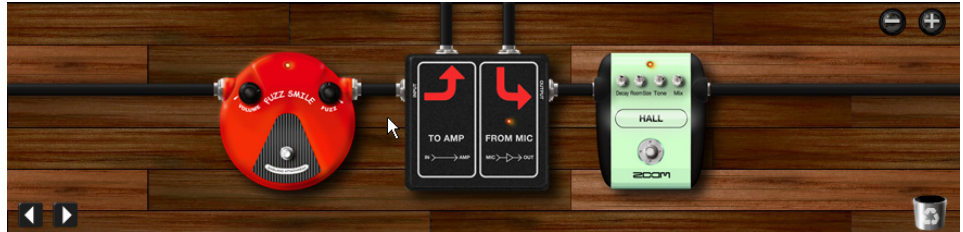


NOTE エフェクターはエフェクターエリアに、アンプヘッドやキャビネット、マイクはそれぞれアンプエリアの該当箇所へのみドロップできます。

4. 削除したいエフェクターは、カーソルを合わせ右ダブルクリックします。



エフェクターエリアから削除することができます。



アンプヘッドやキャビネット、マイクもそれぞれカーソルを合わせ右ダブルクリックすることで削除することができます。
エフェクターは、ゴミ箱にドラッグ&ドロップすることでも削除できます。

パッチを保存する

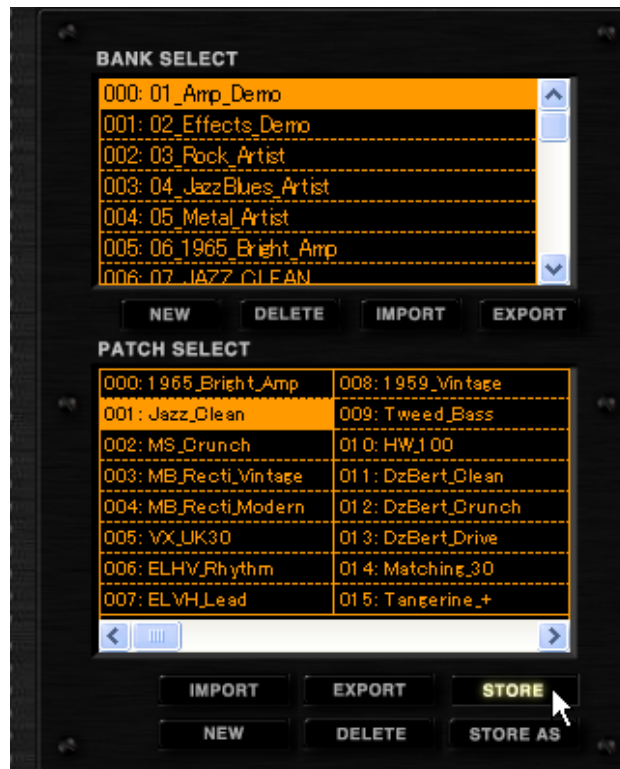
エディットしたパッチの保存方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[PATCH]ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



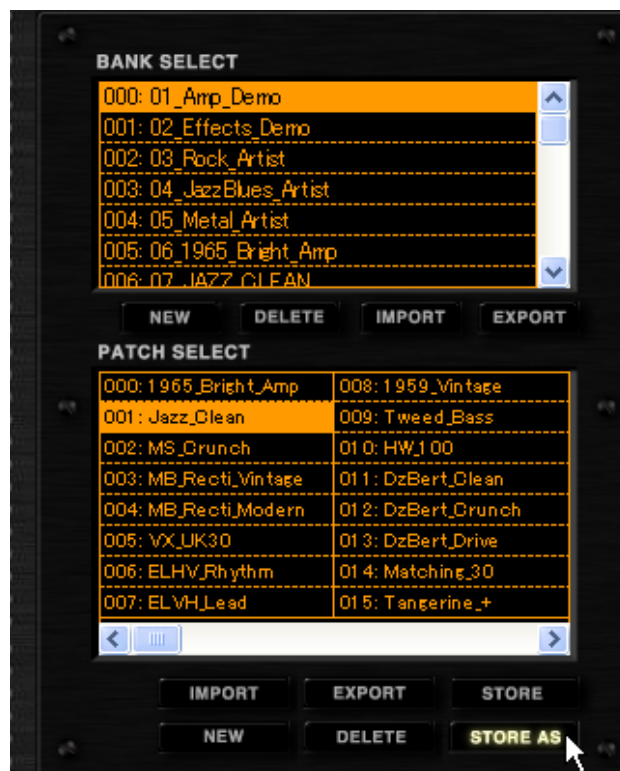
対応するLEDが点灯して、ツールエリアにパッチ管理画面が表示されます。

2. 現在のパッチに上書き保存するには、[STORE]ボタンをクリックします。



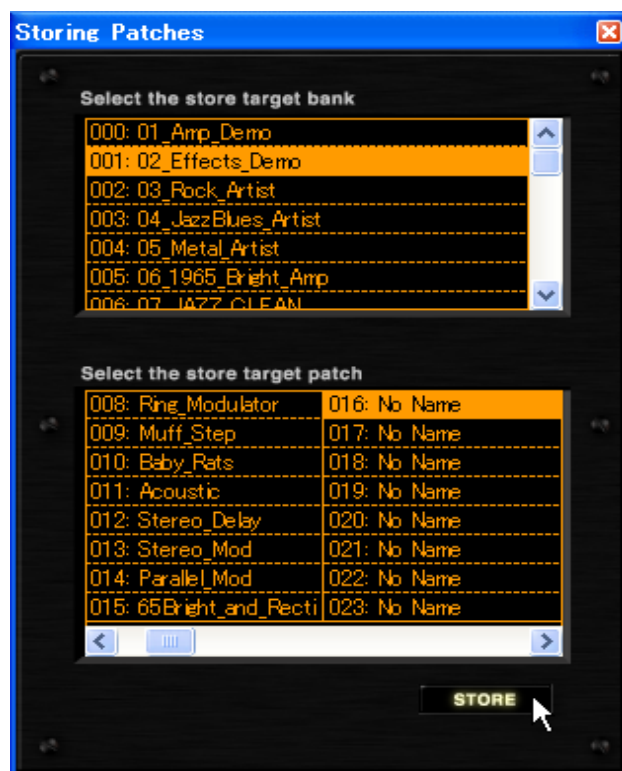
パッチが上書き保存されます。

3. 現在の選ばれているパッチとは異なる場所へ保存する場合は、[STORE AS]ボタンをクリックします。



保存先を選択できるダイアログが表示されます。

4. 保存先のバンク、パッチを選択し、[STORE]ボタンをクリックします。



パッチが指定した場所に保存されます。

シグナルコントロールエリア

シグナルコントロールエリアでは、音量の調節や、インプットソースの選択など、入出力についての設定ができます。ここでは、シグナルエリアの操作方法について説明します。

各部の名称



①【幅調整】ボタン

プラグイン画面を左右に折りたたみます。

②【高さ調整】ボタン

プラグイン画面を上下に折りたたみます。

③INPUT SOURCE [L/R/STEREO] ボタン

入力ソースを選択します。

④PICK UP SELECTOR [SINGLE/HUMBUCKER] ボタン

使用しているギターまたはベースのピックアップを選択します。

⑤パッチ名表示

現在使用しているエフェクトパッチ名を表示します。

⑥【INPUT/OUTPUT】レベルメーター

入出力のレベルがメーターで表示されます。

⑦【PATCH LEVEL】ノブ

パッチレベル（パッチごとの出力レベル）を調節します。

⑧【MASTER】ノブ

全体のレベルを調節します。

⑨【CPU】メーター

現在のCPU使用率がメーターで表示されます。

⑩【ZFX Plug-in ロゴマーク】

USB Audio Interface S2tやUSB Audio Interface C5.1tとパソコンの接続状況を表示します。

S2t/C5.1tが接続されているとき、[ZFX Plug-in ロゴマーク] が青く点灯しZFX Plug-inが有効であることを示します。

入力ソースを選択する

1. 楽器などが、CH1/L端子に接続されている場合は、INPUT SOURCE[L]ボタンをクリックします。



2. 楽器などがCH2/R端子に接続されている場合は、INPUT SOURCE[R]ボタンをクリックします。



3. 楽器などがCH1/L端子、CH2/R端子の両方にステレオ入力されている場合は、INPUT SOURCE[STEREO]ボタンをクリックします。



Hi-Z端子にギター／ベースを接続する場合、INPUT SOURCEがどのポジションでも同様の効果が得られます。

ピックアップを選択する

エレクトリックギターまたはベースを使用する場合、ピックアップの選択を行います。エレクトリックギターに搭載されているピックアップがシングルコイルの場合は、PICK UP SELECTORの[SINGLE/HUMBucker]ボタンをクリックして“SINGLE”を点灯させてください。同様に、ピックアップがハムバッカーの場合は“HUMBucker”を点灯させてください。

また、エレクトリックベースを使用するとき搭載されているピックアップがパッシブタイプの場合は“SINGLE”、アクティブタイプの場合は“HUMBucker”を点灯させてください。





NOTE

MICやLINE機器を使用する場合は、アイコンをクリックして消灯（off）させてください。

画面をコンパクトに折りたたんで使用する

ZFX Plug-inを折りたたんで使用する方法を説明します。

1. シグナルコントロールエリアにある[幅調整]ボタンをクリックしてください。



ツールエリアが表示されなくなります。



2. 全画面を表示させるには、再度[幅調整]ボタンをクリックしてください。



ツールエリアが表示されます。

3. 同様に、シグナルコントロールエリアにある[高さ調整]ボタンをクリックしてください。



シグナルコントロールエリアだけが表示されます



NOTE

ここで再度、[高さ調整]ボタンをクリックしても、ツールエリアは表示されません。続けて[幅調整]ボタンをクリックすると、全画面が表示されます。



HINT

再起動後は必ず全画面表示に戻ります。

パッチレベルを調節する

パッチレベルはパッチごとの出力レベルを調節するパラメーターです。[PATCH LEVEL]ノブを上下にドラッグすると、パッチごとの音量を調節することができます。0dBに設定したときユニティゲイン（増減無し）になります。ここで設定したパッチレベルは、パッチ管理画面で[STORE]ボタンをクリックすることで、保存することができます。（→P059）



NOTE

エディットしたパッチを保存せずに、別のパッチに切り替えた場合、エディットしたパッチの内容は保存されません。必要ならば、変更したパッチを保存してください（→P059）。

マスターレベルを調節する

マスターレベルはZFX Plug-in全体の出力レベルを調節するパラメーターです。[MASTER]ノブを上下にドラッグすると全体のボリュームを調節することができます。0dBに設定したときユニティゲイン（増減無し）になります。





NOTE マスターレベルはエフェクトパッチには保存されません。

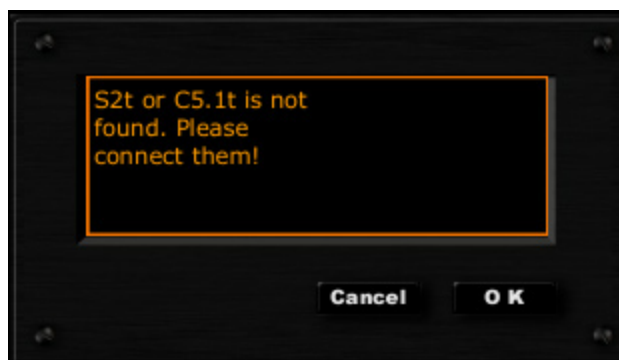
本体との接続状況について

本体とパソコンが正しく接続されているとき、シグナルコントロールエリアのZFX Plug-in ロゴマークが点灯します。接続を解除するとZFX Plug-in ロゴマークが消灯して、非接続状態になります。



NOTE

ZFX Plug-inをご使用になる前に、必ず本体をパソコンに接続してください。接続を解除した状態でZFX Plug-inを起動すると、次のダイアログが表示されますので、パソコンに本体を接続し[OK]ボタンをクリックしてください。



エフェクト編集の流れ

ZFX Plug-inではカタログから使用したいエフェクトタイプを選び、アンプエリア、エフェクターエリアに、お好みのアンプヘッド、キャビネット、マイク、エフェクターを配置することができます。



アンプエリアでは、配置したアンプヘッドのノブやスイッチを動かすことによって、音色をエディットできます。また、マイクの位置を前後左右に動かして、スピーカーの任意の箇所にオンマイクしたり、部屋鳴りをマイキングしたりすることができます。エフェクターエリアでは、配置したエフェクターのノブやスイッチを動かすことによって、音色をエディットできます。また、エフェクター同士をつなぐシールドを自由に取り回すこともできます。

カタログ

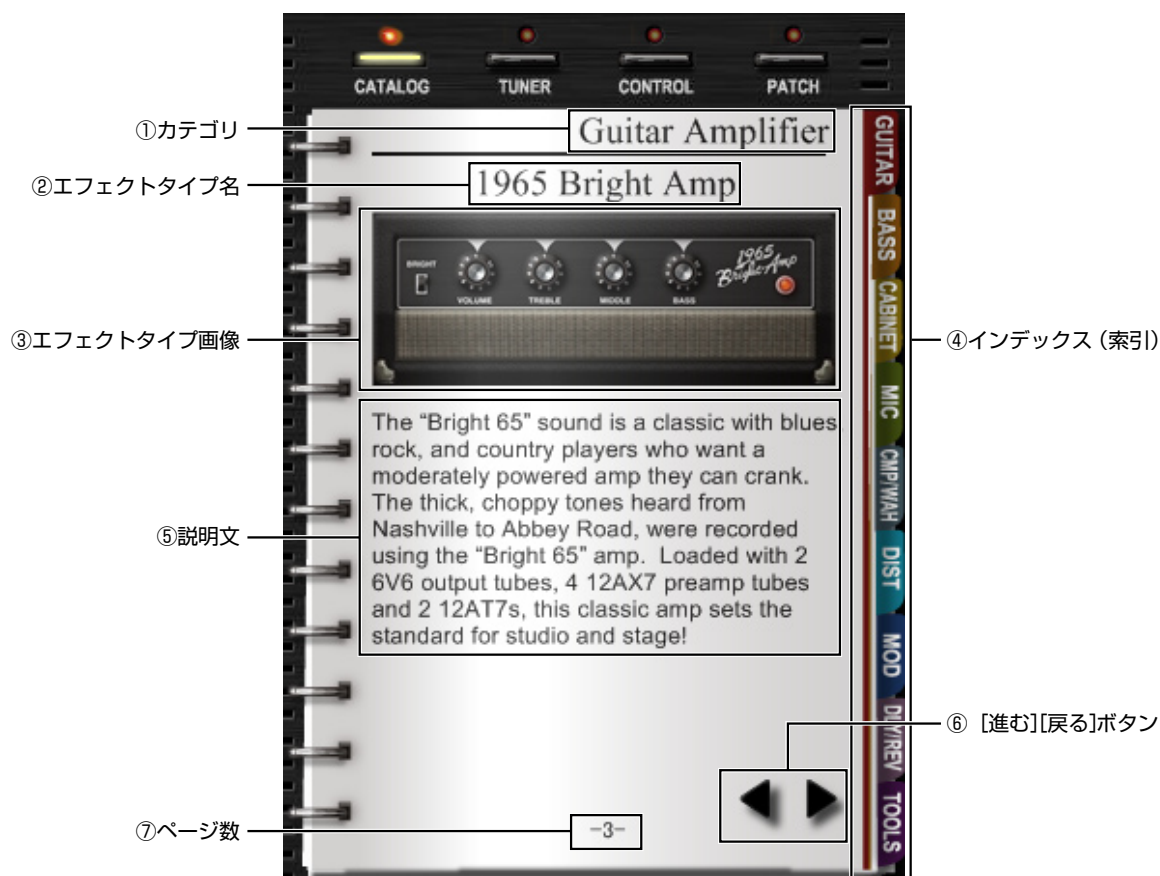
“カタログ”には、アンプやエフェクターなどの様々なエフェクトタイプが記載されています。このエフェクトタイプをカタログから各エリアに配置することで、任意のアンプやエフェクターを使用することができるようになります。カタログにはエフェクトタイプ一覧が記載されている“サムネイルページ”と各エフェクトタイプの詳細説明が記載されている“詳細ページ”があります。

カタログを呼び出す

カタログを呼び出すには、ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックしてください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。



- ①カテゴリ 現在選択されているインデックス名を表示します。
- ②エフェクトタイプ名 エフェクトタイプ名を表示します。
- ③エフェクトタイプ画像 エフェクトタイプの画像を表示します。
- ④インデックス (索引) 各カテゴリの“サムネイルページ”を表示します。
- ⑤説明文 エフェクトタイプの機能についての説明です。
- ⑥[進む][戻る]ボタン ページをめくることができます。
- ⑦ページ数 ページ番号を表示します。



NOTE

起動時には必ずギター用アンプヘッドの“サムネイルページ”が、ツールエリアに表示されます。

カタログの基本操作

ここでは、カタログの全てのページに対して共通の操作方法について説明します。

■ ページをめくる

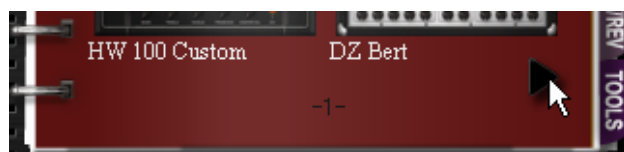
[進む][戻る]ボタンを利用して、カタログのページをめくります。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。

2. カタログにカーソルを合わせると、ツールエリアの右下に[進む][戻る]ボタンが表示されます。[進む]ボタンをクリックして、ページをめくってください。



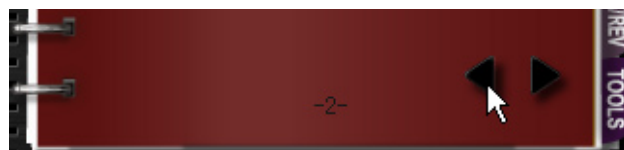
次のページに進みます。



NOTE

カタログの1ページ目では、前のページが存在しないので[戻る]ボタンは表示されません。

3. 同じように、[戻る]ボタンをクリックしてください。



前のページに戻ります。このように、[進む][戻る]ボタンをクリックすることで、カタログを1ページずつ進めたり、戻したりすることができます。



HINT

[進む][戻る]ボタンをクリックするかわりに、カタログの余白部分を左右へドラッグすることで、1ページずつ進めたり、戻したりすることができます。

■ 一度にたくさんのページをめくる

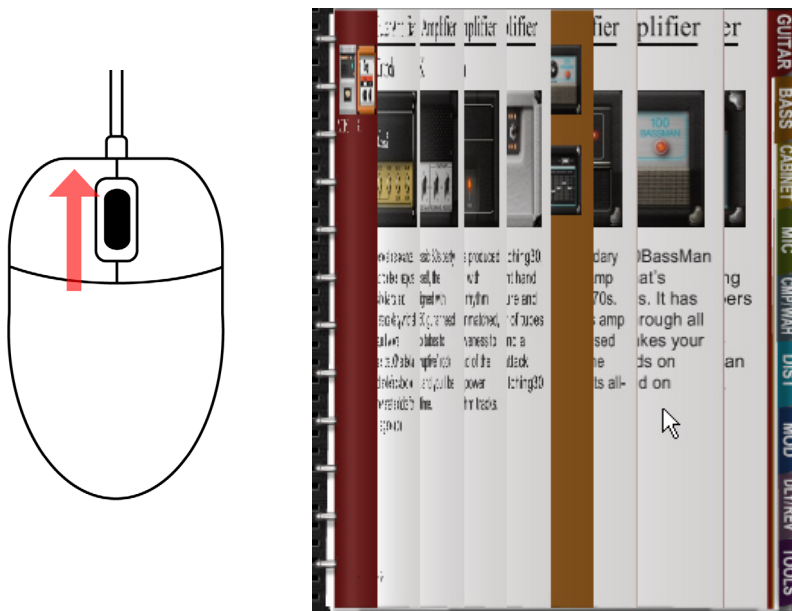
マウスホイールを利用して、一度にたくさんのページをめくります。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



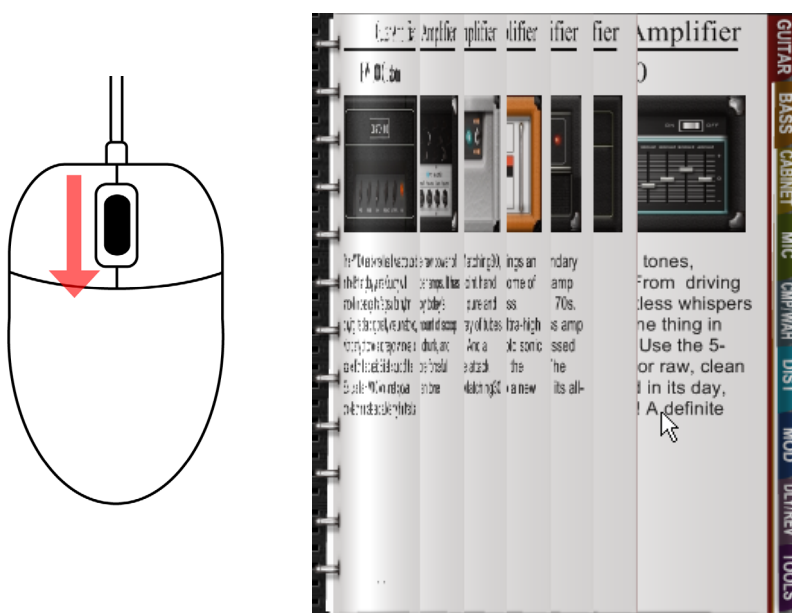
対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。

2. カタログにカーソルをあわせて、マウスホイールを前に回してください。



一度にたくさんのページを進めることができます。

3. 同じように、カタログにカーソルをあわせて、マウスホイールを後ろに回してください。



一度にたくさんのページを戻すことができます。

■ インデックスによる各サムネイルページへの移動

ここでは、カタログの右端に表示されている“インデックス”（索引）により、“サムネイルページ”に移動する方法について、ドライブ系エフェクターのサムネイルページを例に挙げて説明します。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。

2. カタログの右側に表示されている“DIST”と書かれたインデックスをクリックしてください。



ドライブ系エフェクターのサムネイルページが表示されます。



3. 別のサムネイルページを開きたい場合は、同じようにインデックスをクリックしてください。各インデックスに対応するサムネイルページは以下の通りです。

- GUITAR インデックス ギター用アンプヘッド
- BASS インデックス ベース用アンプヘッド
- CABINET インデックス ギター / ベース用キャビネット
- MIC インデックス マイク
- CMP/WAH インデックス ダイナミクス系 / WAH 系エフェクター

- DIST インデックス ドライブ系エフェクター
- MOD インデックス モジュレーション系エフェクター
- DLY/REV インデックス 空間系エフェクター
- TOOLS インデックス コントロール系エフェクター



NOTE

インデックスによってはサムネイルページが2ページ以上ある場合がありますが、インデックスを使用して直接移動できるのは、1ページ目のみです。それ以降のページは、[進む]ボタンなどでページをめくって表示してください。(→P026)

サムネイルページから詳細ページにジャンプする

サムネイルページでは、各エフェクトタイプの詳細ページに直接移動することができます。ここでは、カタログのサムネイルページから詳細ページに直接移動する方法をドライブ系エフェクターのサムネイルページを例に挙げて説明します。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。

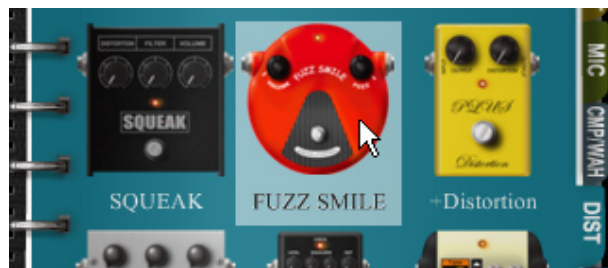
2. カタログの右側に表示されている“DIST”と書かれたインデックスをクリックしてください。



ドライブ系エフェクターのサムネイルページが表示されます。



3. “FUZZ SMILE” の画像をダブルクリックしてください。



ドライブ系エフェクター “FUZZ SMILE” の詳細ページに移動します。



サムネイルページでは、詳細ページと同じようにエフェクトタイプの画像をドラッグして、アンプエリアやエフェクターエリアに、直接配置することもできます。(→ P030)

詳細ページからエフェクトタイプを配置する

カタログに載っているエフェクトタイプを使用するには、アンプエリアやエフェクターエリアに配置する必要があります。詳細ページでは、エフェクトタイプの画像をドラッグすることで、アンプエリアやエフェクターエリアに配置することができます。ここでは、カタログの詳細ページから、アンプエリアやエフェクターエリアに、エフェクトタイプを配置する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。

2. カタログにカーソルをあわせると[進む][戻る]ボタンが表示されます。[進む][戻る]ボタンをクリックしてページをめくってください。(→P026)

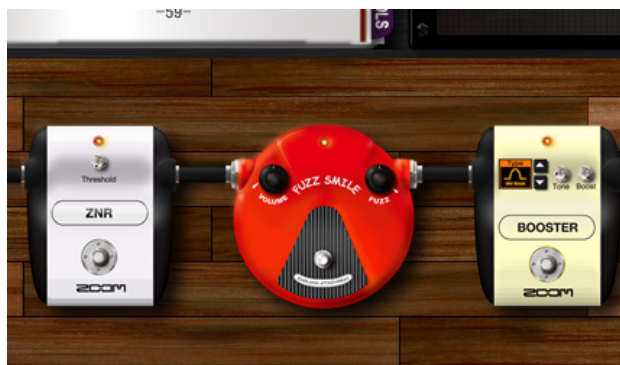


サムネイルページの後に、詳細ページがあります。使用したいエフェクトタイプの詳細ページを選んでください。ここでは例として、ドライブ系エフェクター“FUZZ SMILE”の詳細ページを選択します。

3. “FUZZ SMILE” のグラフィックをドラッグして、エフェクターエリアに配置（ドロップ）してください。



“FUZZ SMILE” にシールドが接続されて、エフェクターとして使用することができます。



アンプエリア

アンプエリアでは、アンプヘッド、キャビネット、マイクを配置して、それぞれの音色をエディットすることができます。アンプヘッドは“アンプヘッドセクション”に、キャビネットとマイクは“ブースセクション”に配置することができます。ここでは、アンプエリアを操作する方法について説明します。

各部の名称



- | | |
|--------------|----------------------------------|
| ①アンプヘッドセクション | アンプヘッドを配置する場所です。 |
| ②ブースセクション | キャビネットやマイクを配置する場所です。 |
| ③VUメーター | 全てのエフェクトとマスターレベルを通った最終レベルを表示します。 |

アンプヘッドセクションの基本操作

カタログからアンプヘッドを選んで、アンプヘッドセクションに配置すると、パラメーターの調節が可能になります。また、アンプヘッドを使用しない場合は、消去することもできます。ここでは、アンプヘッドセクションの操作方法について説明します。

■ アンプヘッドを配置する

ここでは、ギター用アンプヘッド“1965 Bright Amp”を例に挙げて、アンプヘッドセクションに配置する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。



NOTE カatalogの詳細な操作方法は「カatalogの基本操作」(→P026)をご参照ください。

2. カatalogの右側に表示されている“GUITAR”と書かれたインデックスをクリックしてください。



ギター用アンプヘッドのサムネイルページが表示されます。

3. “1965 Bright Amp” の画像をアンプヘッドセクションにドラッグ&ドロップしてください。



選択したアンプヘッドがアンプヘッドセクションに配置されます。

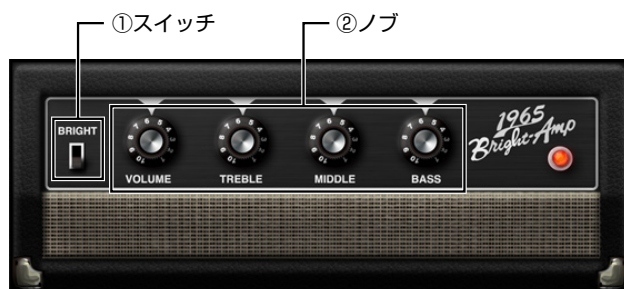




カタログの詳細ページに表示される画像を、アンプヘッドセクションにドラッグ&ドロップすることでも、アンプヘッドセクションに配置することが可能です。(→P030)

■ アンプヘッドを調節する

アンプヘッドに搭載されているノブやスイッチなどを動かすことで、アンプヘッドの音色をエディットすることができます。



①スイッチ スイッチにカーソルをあわせてクリックすることで、対象となるパラメーターをオン/オフしたり、アンプヘッドのチャンネルや音色の効果を切り替えることができます。



②ノブ ノブにカーソルをあわせて上下にドラッグすることで、対象となるパラメーターを調節できます。



この他にも、アンプヘッドの種類によっては、スライダーなどの多彩なコントロールがあります。いずれのコントロールも、クリックもしくは上下へドラッグすることで、音色をエディットすることができます。



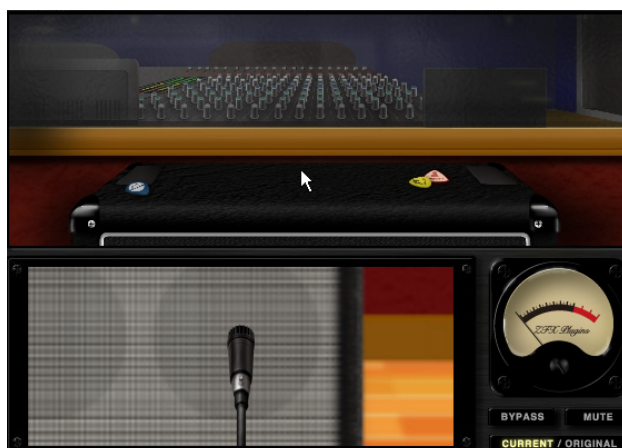
NOTE アンプヘッドに付属している電源スイッチはオン/オフできません。

■ アンプヘッドを消去する

アンプヘッドを消去するには、アンプヘッドセクションにカーソルをあわせて、右ダブルクリックしてください。



アンプヘッドが消去されます。



エフェクターエリアに配置されている“アンプモジュール”を、ゴミ箱へドロップすると、アンプヘッド、キャビネット、マイクの全てを、一度に消去することができます。(→ P055)

ブースセクションの基本操作

カタログからキャビネットやマイクを選んで、ブースセクションに配置すると、パラメーターの調節が可能になります。また、キャビネットやマイクを使用しない場合は、消去することもできます。ここでは、ブースセクションの操作方法について説明します。

■ キャビネットとマイクを配置する

ここでは、ギター用キャビネット“Bright Combo 2×12”を例に挙げて、ブースセクションに配置する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。



NOTE カタログの詳細な操作方法是「カタログの基本操作」(→P026)をご参照ください。

2. カタログの右側に表示されている“CABINET”と書かれたインデックスをクリックしてください。



ギター / ベース用キャビネットのサムネイルページが表示されます。

3. “Bright Combo 2×12”の画像をブースセクションにドラッグ&ドロップしてください。



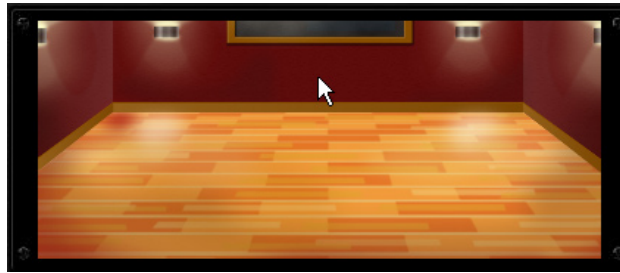
選択したキャビネットと推奨マイクがブースセクションに配置されます。

■ キャビネットとマイクを消去する

キャビネットを消去するには、ブースセクションにカーソルをあわせて、右ダブルクリックしてください。



キャビネットとマイクが消去されます。



■ マイクを変更する

ここでは、“Dynamic421” を例に挙げて、ブースセクションにマイクを配置する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[CATALOG]ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。

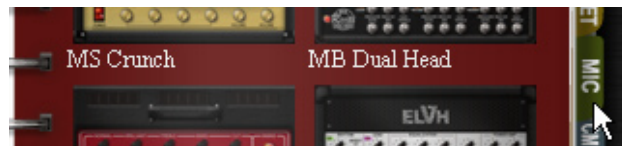


対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。



NOTE カタログの詳細な操作方法は「カタログの基本操作」(→P026)をご参照ください。

2. カタログの右側に表示されている“MIC”と書かれたインデックスをクリックしてください。



マイクのサムネイルページが表示されます。

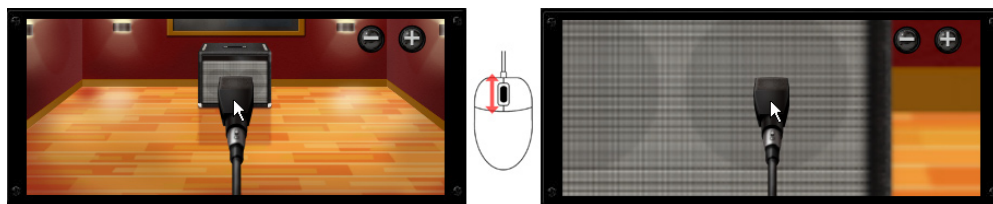
3. “Dynamic421” の画像をブースセクションにドラッグ&ドロップしてください。



選択したマイクがブースセクションに配置されます。

■ マイクを動かして部屋鳴りを調節する

ブースセクションにカーソルをあわせて、マウスホイールを前後に動かすことで、マイクとキャビネットの距離を調節できます。

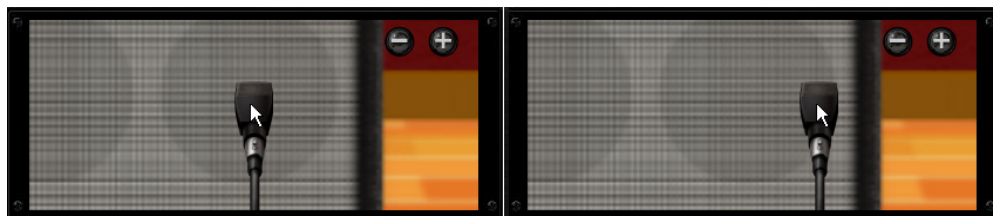


ブースセクションにカーソルをあわせると、「+」ボタンと「-」ボタンが表示されます。このボタンをクリックすることでも、マイクとキャビネットの距離を調節できます。



■ マイクを動かしてオンマイク位置を調節する

ブースセクションのマイクにカーソルをあわせて、左右にドラッグすることで、キャビネットに搭載されているスピーカーの、どの位置にオンマイクするか調節することができます。



エフェクターエリア

エフェクターエリアでは、エフェクターを配置して、それぞれの音色をエディットすることができます。また、エフェクター同士をつなぐシールドを自由に取り回すこともできます。ここでは、エフェクターエリアを操作する方法について説明します。

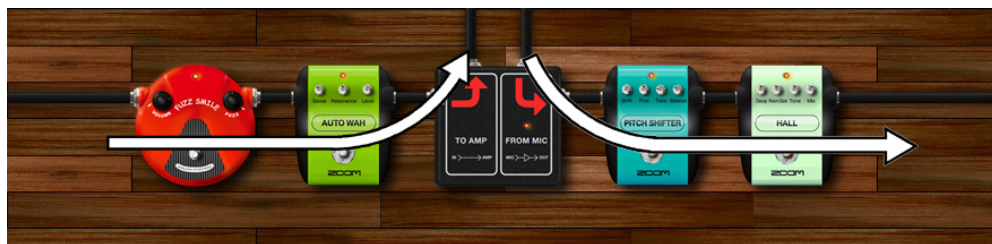
各部の名称



- ①シールド エフェクター同士を接続して音を送ります。
- ②アンプモジュール アンプモジュールへの入力音をアンプエリアへ送り、アンプヘッド、キャビネット、マイクの順に通過した音を出力します。(→P054)
- ③[+/-]ボタン エフェクターエリアを拡大/縮小します。
- ④[左/右スクロール]ボタン 拡大表示した画面を左右にスクロールさせます。
- ⑤[INPUT] バー ZFX Plug-inへの入力音をエフェクターエリアに接続するために使用します。(→P048)
- ⑥ゴミ箱 エフェクターやシールドを削除するのに使用します。
- ⑦[OUTPUT]バー エフェクターエリアの音をZFX Plug-inから出力するために使用します。(→P048)

エフェクターエリアの音声信号の流れ

エフェクターエリアに送られた音声信号は、下の図のように左から右に向かって流れます。



NOTE

エフェクターエリアでは、ステレオ信号もモノラル信号も1本のシールドで表現されます。ステレオ、モノラルどちらの信号も同じように自由に取り回すことができます。

エフェクターを配置する / エディットする

カタログからエフェクターを選んでエフェクターエリアに配置すると、パラメーターの調節が可能になります。また、使用しないエフェクターを消去することもできます。

■ エフェクターを配置する

ここでは、ドライブ系エフェクター“FUZZ SMILE” を例に挙げて、エフェクターエリアに配置する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [CATALOG] ボタンをクリックして、カタログを呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにカタログが表示されます。



NOTE カタログの詳細な操作方法は「カタログの基本操作」(→P26)をご参照ください。

2. カタログの右側に表示されている“DIST”と書かれたインデックスをクリックしてください。

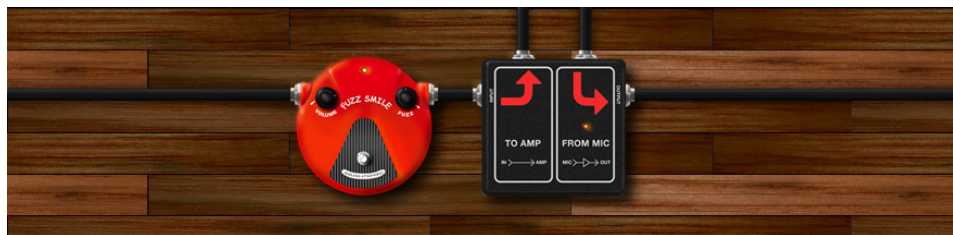


ドライブ系エフェクターのサムネイルページが表示されます。

3. “FUZZ SMILE” の画像をエフェクターエリアにドラッグ&ドロップしてください。



選択したエフェクターがエフェクターエリアに配置されます。配置する位置は自由に決めることが可能で、エフェクターをドロップした位置に配置されます。



カタログの詳細ページに表示される画像を、エフェクターエリアにドラッグ&ドロップすることでも、エフェクターエリアに配置することができます。

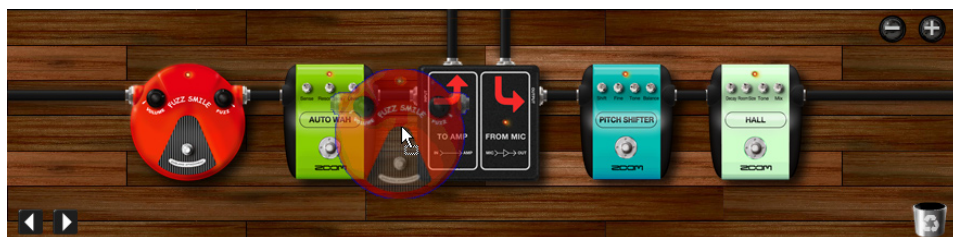


NOTE シールドは自動的に接続されます。

■ エフェクターの配置を編集する

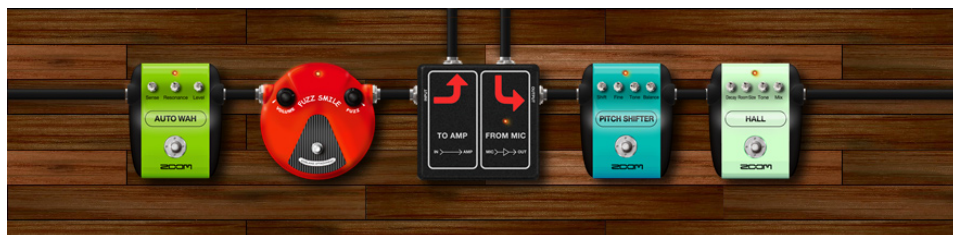
すでに配置されているエフェクターは、ドラッグしてお好みの位置に移動することができます。ここでは、エフェクターの配置を編集する方法について説明します。

1. 配置を変更したいエフェクターにカーソルを合わせ、ノブやフットスイッチ以外の本体部分をドラッグしてください。



半透明のエフェクターが持ち上がり、移動先を設定できる状態になります。

2. 配置したい位置にエフェクターをドロップしてください。



エフェクターが移動します。



NOTE エフェクターを移動させると、シールドは現在の状態を保ちつつ自動的に取り回しされます。

■ エフェクターを調節する

エフェクターに搭載されているノブやフットスイッチなどを動かすことで、エフェクターの音色をエディットすることができます。



- ①ノブ ノブにカーソルを合わせて上下にドラッグすることで、対象となるパラメーターを調節できます。
- ② [OUTPUT] ジャック エフェクターを通過した音が出力されます。
- ③ [INPUT] ジャック シールドを接続するとエフェクターに入力音が送られます。
- ④ フットスイッチ フットスイッチにカーソルを合わせてクリックすることで、エフェクターをON/OFFすることができます。
- ⑤ ツールチップ ノブやスイッチなどにカーソルを合わせるとパラメーターの数値が表示されます。



ノブを細かく動かしたいときは、Shiftキーを押しながらノブをドラッグしてください。ノブがゆっくり回ようになります。



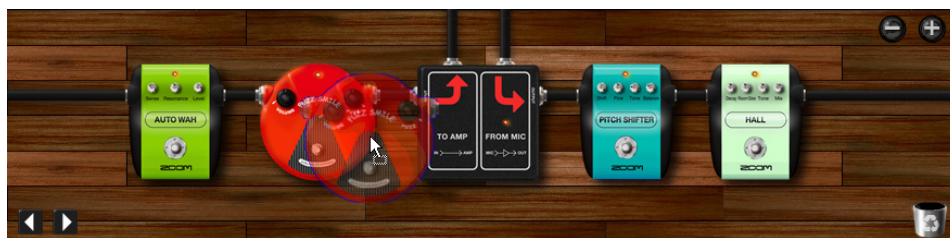
NOTE

この他にも、エフェクターの種類によっては、スイッチやスライダーなどの多彩なコントロールがあります。いずれのコントロールも、クリックもしくは上下へドラッグすることで、音色をエディットすることができます。

■ エフェクターを消去する

エフェクターを消去する方法について説明します。

1. 消去したいエフェクターのノブやスイッチ以外の本体部分にカーソルを合わせてドラッグしてください。



エフェクターがドラッグされます

- エフェクターエリアの右下に表示されている“ゴミ箱”にエフェクターをドロップしてください。



エフェクターが消去されます。



エフェクターの本体部分を右ダブルクリックすることでも消去できます。



NOTE

シールドが接続されているエフェクターを消去すると、その前後に接続されていたエフェクターが自動的に接続されます。

エフェクターエリアを拡大 / 縮小 / スクロールする

エフェクターエリアでは、エフェクターを拡大表示してパラメーターを変更したり、拡大表示した画面を上下左右に動かすことができます。ここでは、エフェクターエリアの動かし方について説明します。

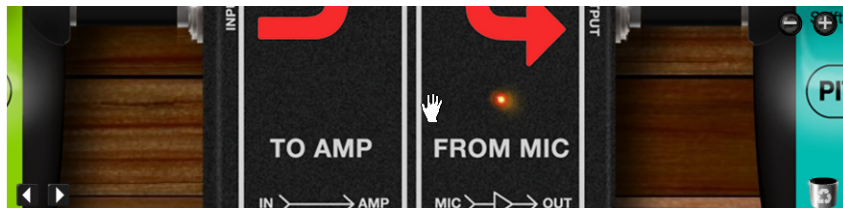
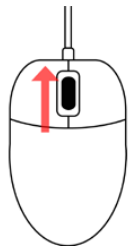
■ エフェクターエリアを拡大表示する

エフェクターエリアを拡大表示する方法について説明します。

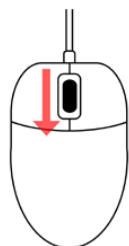
- エフェクターエリアにカーソルを合わせてください。



2. マウスホイールを前に回してください。



エフェクターエリアが拡大表示されます。縮小させたいときは、マウスホイールを後ろに回してください。



エフェクターエリアにカーソルをあわせると、[+] ボタンと [-] ボタンが表示されます。このボタンをクリックすることでも、エフェクターエリアを拡大/縮小することができます。



NOTE

エフェクターエリアをある一定以上まで拡大すると、エフェクターエリアに配置されたエフェクターはドラッグできなくなります。このような場合には、画面を縮小してから操作を行ってください。

■ エフェクターをズームアップする

ズームアップしたいエフェクターのノブやフットスイッチ以外の本体部分をダブルクリックしてください。



エフェクターがズームアップされます。



■ ズームアップしたエフェクターエリアをスクロールさせる

エフェクターエリアにカーソルをあわせると、左下に「左/右スクロール」ボタンが表示されます。エフェクターをズームアップしているときに、「左スクロール」ボタンをクリックすると、ズームアップした状態のまま左隣のエフェクターに表示がスクロールします。



同じように「右スクロール」ボタンをクリックすると、ズームアップした状態のまま右隣のエフェクターに表示がスクロールします。



NOTE

エフェクターをズームアップしていないときに「左/右スクロール」ボタンをクリックすると、最後に触れたエフェクターの左隣または右隣にあるエフェクターがズームアップされます。

■ 床をつかんでエフェクターエリアを動かす

エフェクターエリアを拡大表示したとき、カーソルを床の部分にあわせると、“手のひらカーソル”が表示されるようになります。



手のひらカーソルが表示されているときに、床の部分をドラッグすると、エフェクターエリアを上下左右に動かすことができます。



シールドの取り回し方

エフェクターエリアでは“シールド”を使用することで、エフェクター同士を自由に接続することができます。

■ シールドを接続する

シールドをエフェクターに接続する方法について説明します。

1. エフェクターエリアに任意のエフェクターを配置して[OUTPUT]ジャックにカーソルを合わせてください。



カーソルが“ジャックカーソル”に変化します。“ジャックカーソル”が表示される場所では、シールドをドラッグすることが可能になります。



NOTE

エフェクターを配置する方法は「エフェクターを配置する」(→P040)をご参照ください。

2. [OUTPUT]ジャックからシールドをドラッグしてください。



この状態のとき、別のエフェクターの[INPUT]ジャックにシールドを接続することが可能になります。



[OUTPUT]ジャック同士や[INPUT]ジャック同士は接続できません。接続が可能な取り回しを行おうとすると“接続不可アイコン”が表示されます。



**NOTE**

シールドのドラッグ中に床の上などでシールドを放すと、取り回しがキャンセルされます。

- 別のエフェクターの[INPUT]ジャックにカーソルを合わせて、シールドをドロップしてください。



エフェクターにシールドが接続されます。同じように、任意のエフェクターの[INPUT]ジャックからシールドをドラッグして、別のエフェクターの[OUTPUT]ジャックにドロップすることでも、シールドを接続することが可能です。

**NOTE**

任意のエフェクターの[OUTPUT]ジャックから別のエフェクターの[INPUT]ジャックに接続するとき、接続先のエフェクターが接続元のエフェクターより左側に配置されていると、フィードバックループになる可能性があるため接続できません。

■ シールドの接続位置を変更する

すでに使用されているシールドの接続位置を、別のエフェクターのジャックに挿しかえることができます。ここでは、シールドの接続位置を変更する方法について説明します。

- 接続位置を変更したいシールドが挿されている[INPUT]ジャックまたは[OUTPUT]ジャックからシールドをドラッグしてください。



シールドの接続位置を変更できる状態になります。ドラッグ中のシールドは緑色になります。

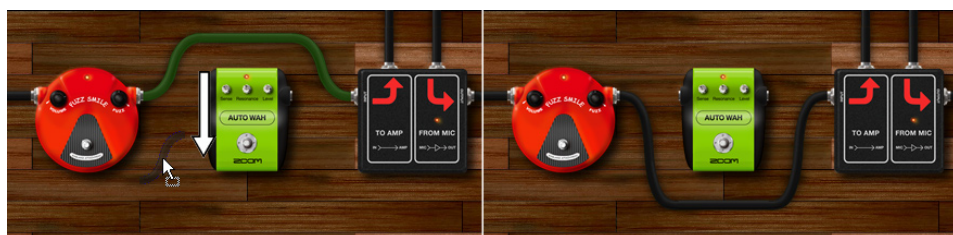
2. 接続したいエフェクターの[INPUT]ジャックまたは[OUTPUT]ジャックにシールドをドロップしてください。



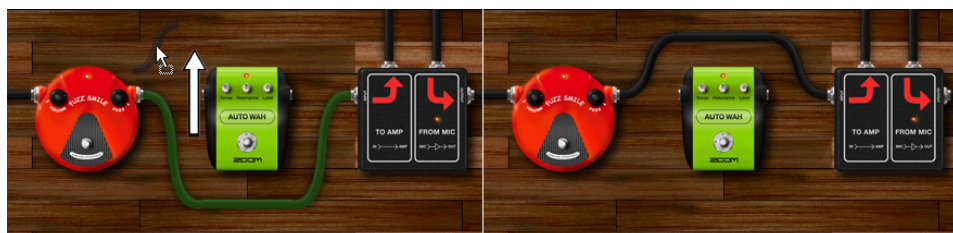
エフェクター同士が接続されます。またこのとき、接続したエフェクター同士の間にはエフェクターが配置されている場合、間にあるエフェクターの上側もしくは下側にシールドが配線されます。



上側や下側に配線されているシールドは、必要に応じて上下を入れ替えることができます。上側のシールドを下側に配線したい場合は、ジャックの部分からシールドを下に向かってドラッグしてから放してください。下側に配線されます。



同様に、下側のシールドを上側に配線したい場合は、ジャックの部分からシールドを上に向かってドラッグしてから放してください。上側に配線されます。



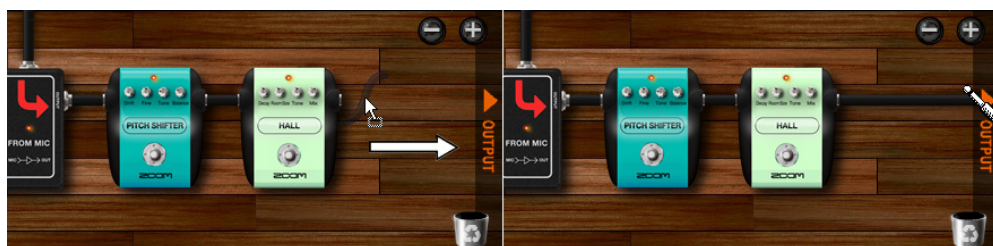
ジャック部分をダブルクリックすることでも、上下を入れ替えることができます。

■ [INPUT/OUTPUT] バーを使用する

エフェクターエリアに配置されたエフェクターの[INPUT]ジャックまたは[OUTPUT]ジャックからシールドをドラッグすると、エフェクターエリアの左端に[INPUT]バーが、右端に[OUTPUT]バーが表示されます。任意のエフェクターの[INPUT]ジャックからシールドをドラッグして[INPUT]バーにドロップすると、そのエフェクターに入力音が直接送られます。



同様に、任意のエフェクターの[OUTPUT]ジャックからシールドをドラッグして、エフェクターエリアの右端に表示される[OUTPUT]バーにドロップすると、そのエフェクターを通過した音が出力へ接続されます。



エフェクターエリアの左端または右端にカーソルを合わせると、[INPUT]バーおよび[OUTPUT]バーを表示させることができます。この状態のとき、[INPUT]バーまたは[OUTPUT]バーからシールドをドラッグして、エフェクターに接続させることが可能です。

■ シールドを消去する

シールドを消去する方法について説明します。

1. 消去したいシールドが接続されているエフェクターの[INPUT]ジャックまたは[OUTPUT]ジャックにカーソルを合わせてドラッグしてください。



エフェクターに接続されていたシールドがドラッグされます。現在ドラッグ中のシールドは緑色になります。

2. 消去したいシールドが緑色に変化した部分でよければ、エフェクターエリアの右下に表示される“ゴミ箱”にドロップしてください。



シールドが消去されます。



シールドが接続されているジャックを右ダブルクリックすることでも消去できます。



NOTE アンプモジュールから上に伸びているシールドは消去できません。

スプリッターやミキサーの使用方法

エフェクターエリアでは“スプリッター”を使用することでシールドを2本に分けたり、“ミキサー”を使用することで2本に分けたシールドを1本にミックスすることができます。ここではスプリッターとミキサーを使用して、より詳細なシールドの取り回しを行う方法について説明します。

■ スプリッターを使用する

スプリッターの使用方法について説明します。

1. カタログの右側に表示されている“TOOLS”と書かれたインデックスをクリックしてください。



ツール系エフェクターのサムネイルページが表示されます。



NOTE カタログの詳細な操作方法は「カタログの基本操作」(→P026)をご参照ください。

2. “Splitter” の画像をエフェクターエリアにドラッグ&ドロップしてください。



スプリッターが配置されます。上の図のように、スプリッターには[OUTPUT]ジャックが2つあります。どちらの[OUTPUT]ジャックからもスプリッターへの入力信号と同じものが出力されます。



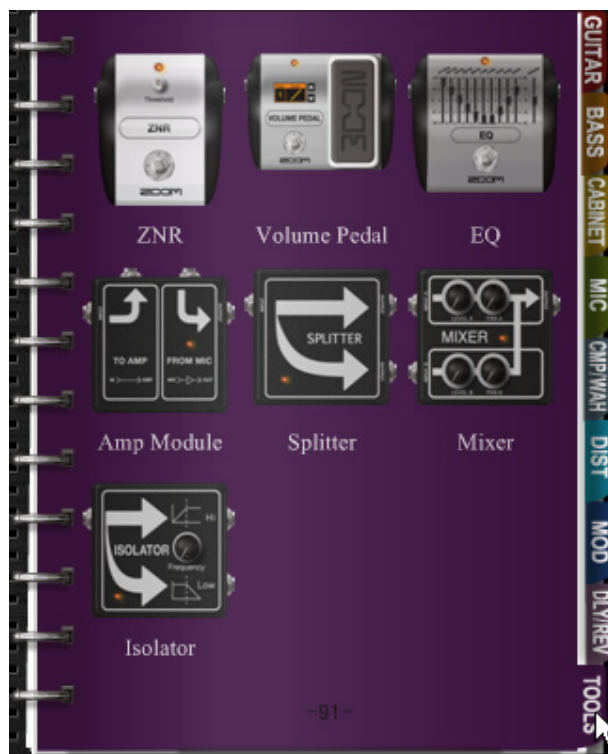
どちらの[OUTPUT]ジャックにも通常の[OUTPUT]ジャックと同じようにシールドを接続することが可能です。



■ ミキサーを使用する

ミキサーの使用方法について説明します。

1. カタログの右側に表示されている“TOOLS”と書かれたインデックスをクリックしてください。



ツール系エフェクターのサムネイルページが表示されます。

2. ツール系エフェクターのサムネイルページから“Mixer”の画像をエフェクターエリアにドラッグ&ドロップしてください。



ミキサーが配置されます。上の図のように、ミキサーには[INPUT A]と[INPUT B]の2つの[INPUT]ジャックがあり、2本に分けたシールドを1本のステレオのシールドにミックスして出力することができます。



どちらの[INPUT]ジャックでも通常の[INPUT]ジャックと同じようにシールドを接続することが可能です。

3. [INPUT A]ジャックと[INPUT B]ジャックにシールドを接続してください。



4. [LEVEL A]ノブをドラッグして上下に動かしてください。



Aチャンネルの音量が増減します。[LEVEL B]ノブを回した場合は、Bチャンネルの音量が増減します。

5. [PAN A]ノブをドラッグして上下に動かしてください。



Aチャンネルの音の左右の定位が変更されます。左に回すとL側、右に回すとR側から音が聞こえてきます。[PAN B]ノブを回した場合は、Bチャンネルの音の左右の定位を変更することができます。

アンプモジュールを使用する

“アンプモジュール”を使用することでエフェクターエリアに送られた入力音をアンプエリアに送ることができます。アンプモジュールはいくつでも配置することができ、それぞれのアンプモジュールごとに別々のアンプエリアを持っています。



■ 複数のアンプモジュールを使用する

複数のアンプモジュールを配置した場合は、矢印が赤色に変化しているアンプモジュールの内容がアンプエリアに表示されます。確認したいアンプモジュールをクリックすると、矢印の色が変わって、アンプエリアの表示が切り替わります。



■ アンプモジュールを消去する

アンプモジュールも他のエフェクターと同様に消去することができます。最後に残ったアンプモジュールを消去することはできませんが、最後に残ったアンプモジュールをゴミ箱に捨てることで、アンプエリアの内容を全て消去することができます。



NOTE

最後に残ったアンプモジュールは消去できませんが、アンプエリアの内容を全て消去することでアンプモジュールをスルーできます。

パッチ管理

ZFX Plug-inでは、各エリアに配置したアンプやエフェクトの組み合わせや、ノブやスイッチなどのパラメータの設定内容は、“パッチ”と呼ばれる単位で保存したり読み出すことができます。

128個のパッチの組み合わせを“バンク”と呼び、1つのバンクがパソコンのハードディスク上に1つのファイルとして保存されます。バンクはハードディスクの容量の許す限り制限なく作成できます。

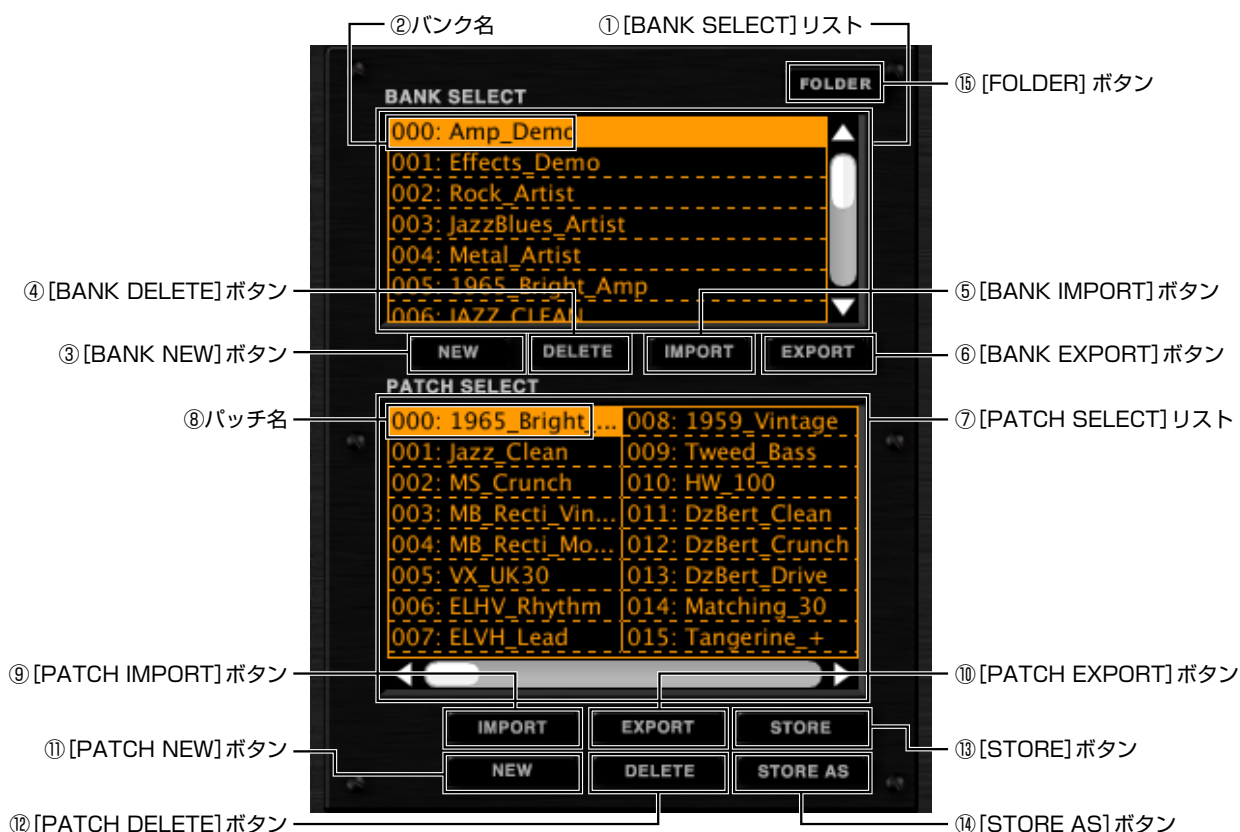
パッチ管理画面を呼び出す

ここでは、パッチ管理画面を呼び出す方法について説明します。

ツールエリアの上にある[PATCH]ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



[PATCH]ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。



① [BANK SELECT] リスト

② バンク名

③ [BANK NEW] ボタン

④ [BANK DELETE] ボタン

⑤ [BANK IMPORT] ボタン

ZFX Plug-inに保存されているバンクが表示されます。

保存されているバンクの名前とバンク番号です。

バンクを新しく作成します。

バンクを消去します。

外部に保存してあるバンクデータファイルを読み込みます。

- | | |
|----------------------|--------------------------------|
| ⑥ [BANK EXPORT] ボタン | バンクデータを任意のファイルとして書き出します。 |
| ⑦ [PATCH SELECT] リスト | 現在選択しているバンクに保存されているパッチが表示されます。 |
| ⑧ パッチ名 | 保存されているパッチの名前とパッチ番号です。 |
| ⑨ [PATCH IMPORT] ボタン | 外部に保存してあるパッチデータファイルを読み込みます。 |
| ⑩ [PATCH EXPORT] ボタン | パッチデータを任意のファイルとして書き出します。 |
| ⑪ [PATCH NEW] ボタン | パッチの内容を新規の状態にします。 |
| ⑫ [PATCH DELETE] ボタン | パッチの内容を消去します。 |
| ⑬ [STORE] ボタン | エディットしたパッチの内容を保存します。 |
| ⑭ [STORE AS] ボタン | 保存する場所を指定してパッチを保存します。 |
| ⑮ [FOLDER] ボタン | バンクの書き出し、読み込みを行う場所を指定します。 |

パッチを操作 / 編集する

パッチ管理画面では、パッチの選択、保存、新規作成、消去などができます。またパッチデータを外部に書き出したり、読み込んだりすることもできます。ここでは、パッチ管理画面でのパッチの操作/編集方法について説明します。

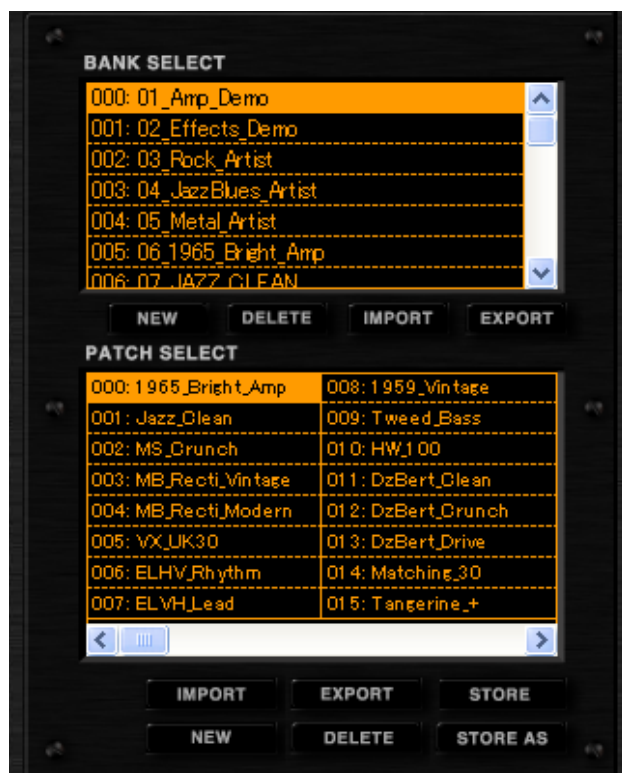
■ パッチを選んで使用する

ZFX Plug-inには、あらかじめプリセットパッチが保存されています。ここでは、保存されているパッチを選んで使用する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。

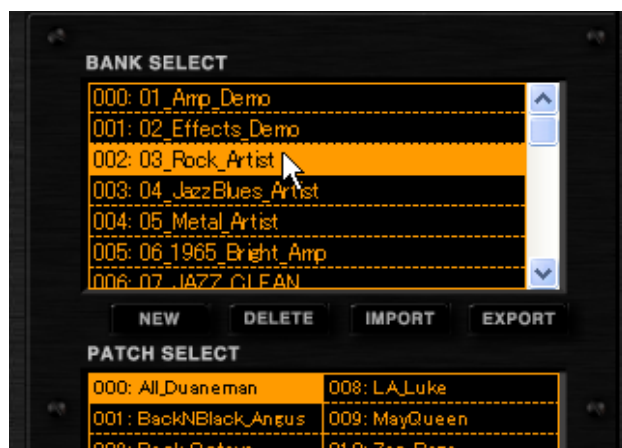


[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。



NOTE 起動時には、前回終了時に使用していたパッチが選択されます。

2. [BANK SELECT] リストの中から、使用したいバンクにカーソルを合わせてクリックしてください。



選択したバンク内に保存されているパッチが、下の [PATCH SELECT] リストに表示されます。現在選択されているバンクおよびパッチは、名前が反転して表示されます。

3. [PATCH SELECT] リストの中から、使用したいパッチにカーソルを合わせてクリックしてください。



選択したパッチの内容が画面に表示されます。



NOTE

エディットしたパッチを保存せずに別のパッチに切り替えた場合、エディットしたパッチの内容は保存されません。必要ならば、変更したパッチを保存してください (→P059)。

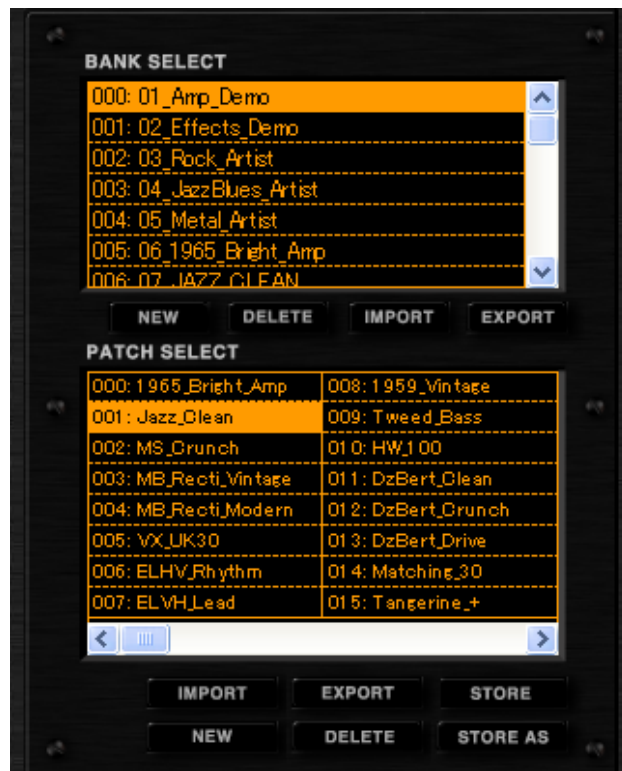
■ パッチを保存する (STORE)

エディットしたパッチは、バンク内に保存することができます。

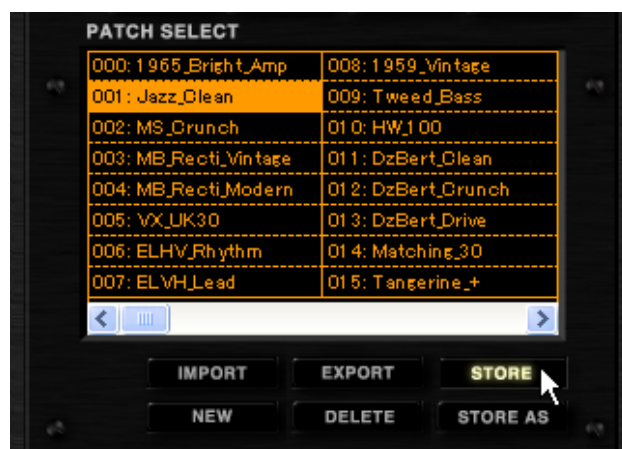
1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。現在選択されているバンクおよびパッチは、名前が反転して表示されます。



2. パッチ管理画面の下の方に表示されている[STORE] ボタンをクリックしてください。



エディットした内容が、現在選択されているパッチに上書き保存されます。



NOTE

エディットしたパッチを保存せずに別のパッチに切り替えた場合、エディットしたパッチの内容は保存されません。

■ 位置を指定してパッチを保存する（STORE AS）

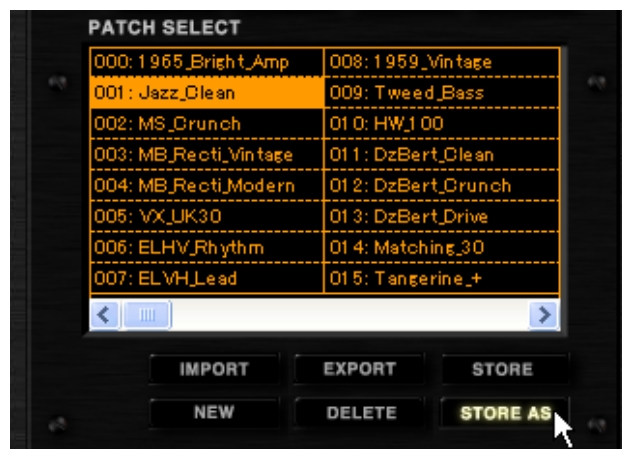
エディットしたパッチは、位置を指定して保存することができます。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。

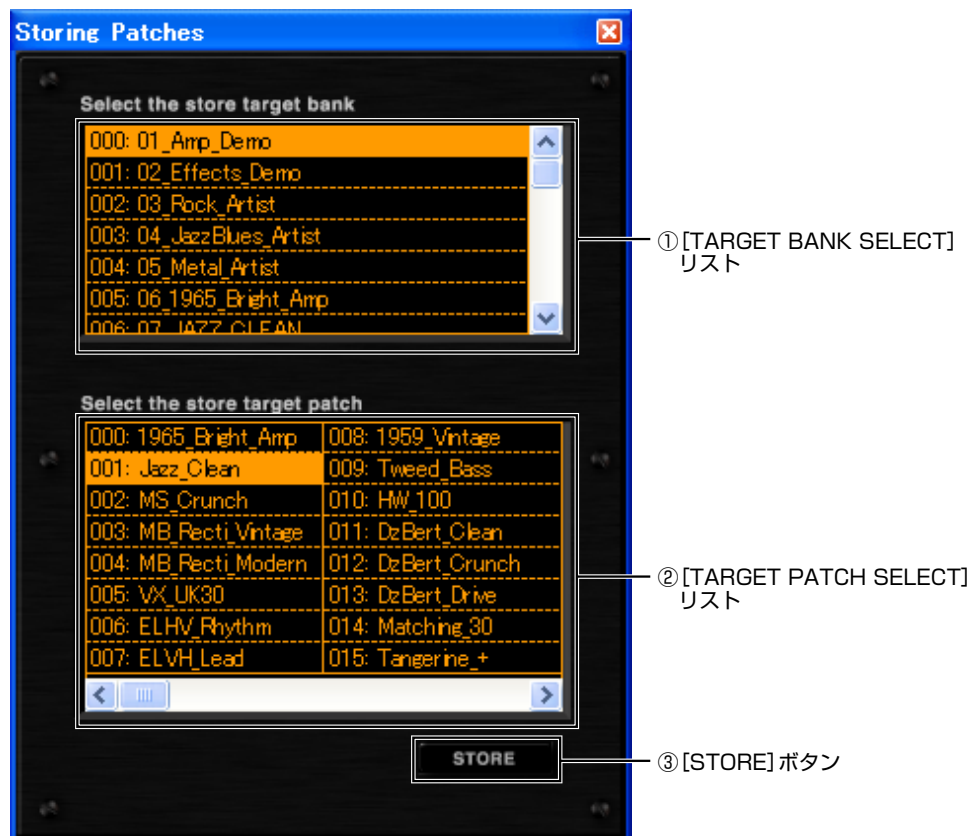


[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。現在選択されているバンクおよびパッチは、名前が反転して表示されます。

2. 位置を指定して保存またはコピーしたい場合は、パッチ管理画面の下のように表示されている [STORE AS] ボタンをクリックしてください。

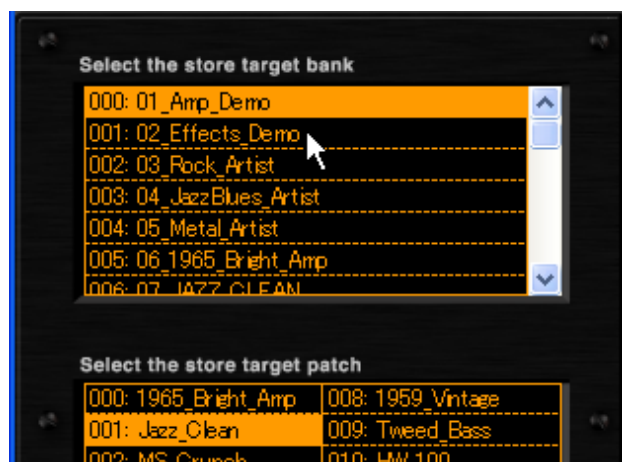


パッチの保存先を指定する画面が表示されます。

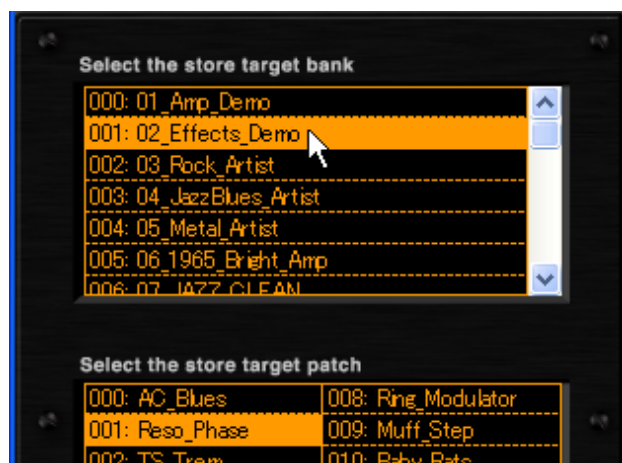


- ①[TARGET BANK SELECT] リスト パッチの保存先となるバンクを指定します。現在選択されているバンクの名前が反転して表示されています。
- ②[TARGET PATCH SELECT] リスト パッチの保存先を指定します。現在選択されているパッチの名前が反転して表示されています。
- ③[STORE] ボタン 指定した位置にパッチの内容を保存します。

- 3.** [TARGET BANK SELECT] リストの中から、パッチの保存先として指定したいバンクにカーソルを合わせてクリックしてください。



選択したバンク名が反転して表示され、そのバンク内に保存されているパッチのリストが表示されます。



- 4.** [TARGET PATCH SELECT] リストの中から、保存先として指定したいパッチにカーソルを合わせてクリックしてください。



選択したパッチ名が反転して表示され、パッチの保存先として指定されます。



5. 画面の下の方に表示されている [STORE] ボタンをクリックしてください。



エディットした内容が、保存先として指定したパッチに上書き保存されます。

■ パッチを並び替える

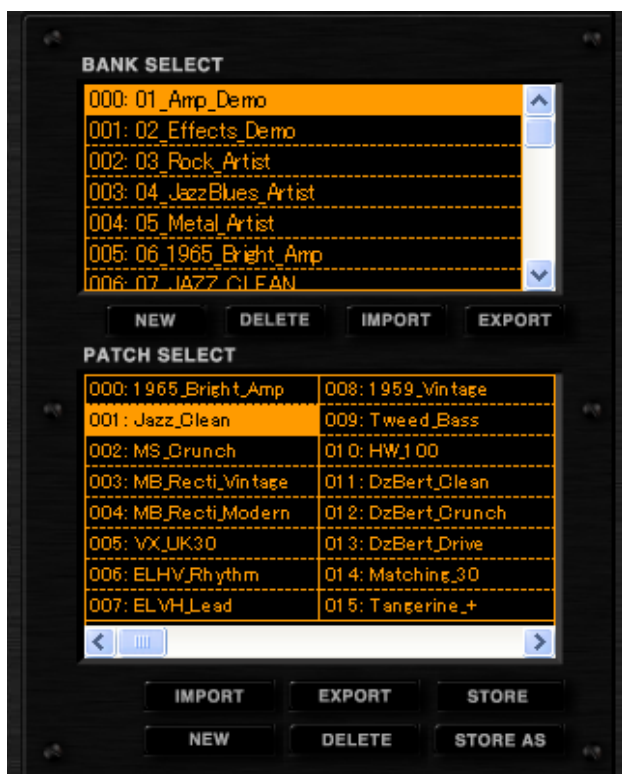
[PATCH SELECT] リストに表示されるパッチの順番を並び替える方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



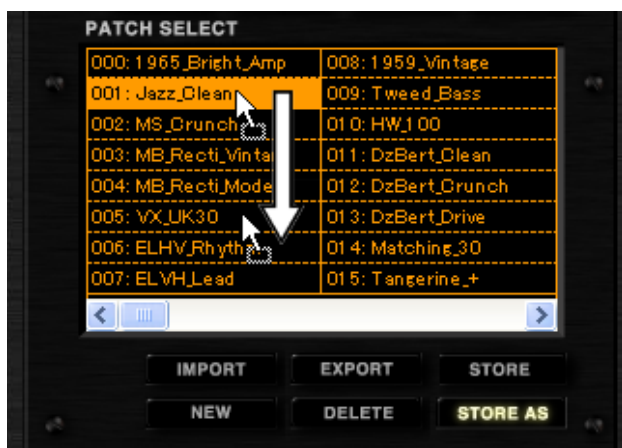
[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. [PATCH SELECT] リストの中から、移動させたいパッチにカーソルを合わせてドラッグしてください。

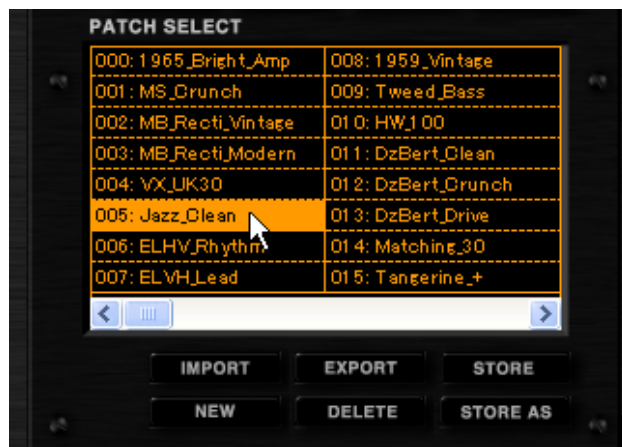


選択したパッチがドラッグされ、パッチの並び替えが可能な状態になります。

3. パッチの移動先として指定したい位置にカーソル合わせてドロップしてください。



ドロップした位置にパッチが移動して、パッチが並び替えられます。



■ パッチの名前を変更する

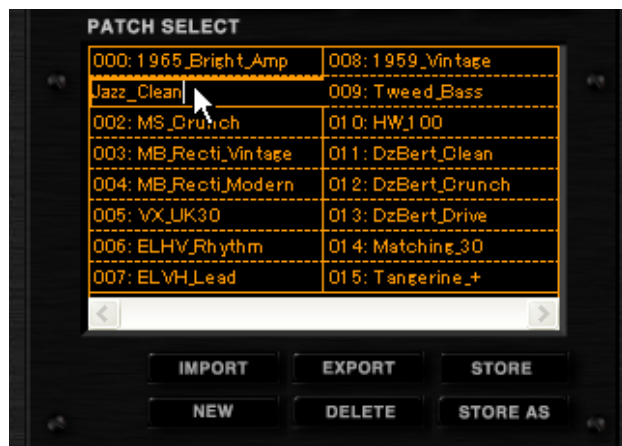
パッチの名前を変更する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. [PATCH SELECT] リストの中から、名前を変更したいパッチにカーソルを合わせてダブルクリックしてください。



パッチ名の変更が可能な状態になります。



NOTE

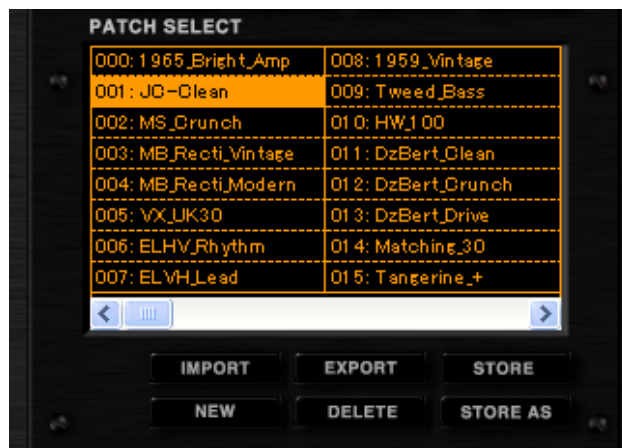
パッチ名として使用できる文字は次の通りです。

数字：0～9

英字：A～Z、a～z

記号：(スペース)!# \$% &'() +, - . : ; = @ [\] ^ _ { | } ~

3. パッチ名を変更したらENTERキーを押してください。



パッチ名が決定されます。



別のパッチをクリックすることでも、変更したパッチ名を確定させることができます。

■ パッチの内容を消去する (DELETE)

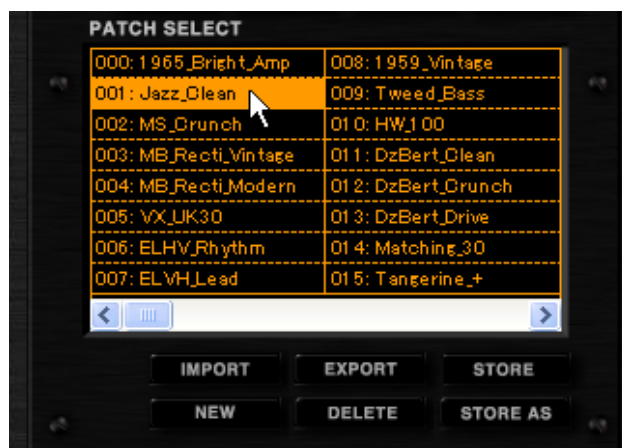
パッチを消去する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[PATCH]ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



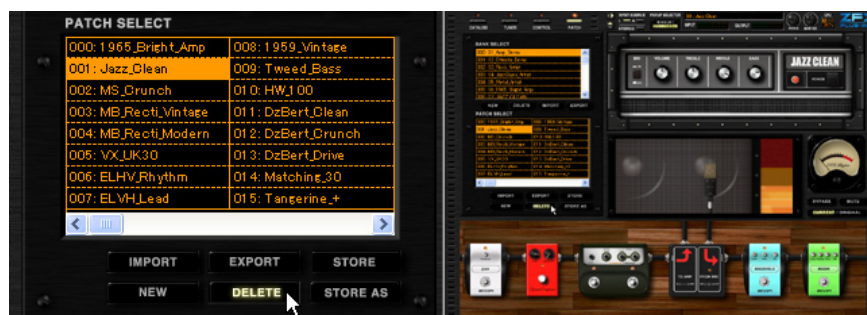
[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. [PATCH SELECT]リストの中から、内容を消去したいパッチにカーソルを合わせてクリックしてください。

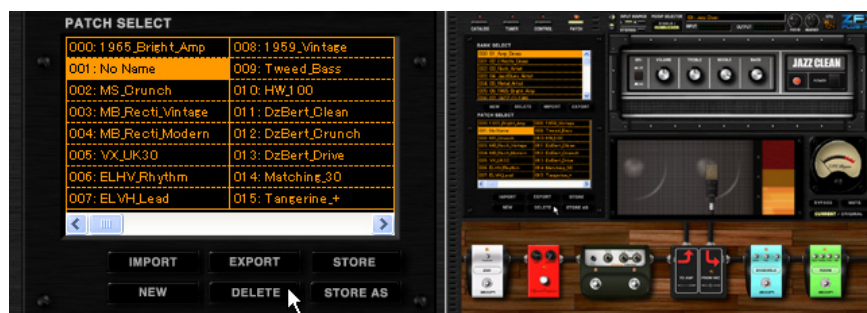


選択されたパッチの名前が反転して表示されます。

3. パッチ管理画面の下のように表示されている[PATCH DELETE]ボタンをクリックしてください。



パッチの内容が消去されます。消去されたパッチの名前が“NO NAME”に変更されます。



NOTE

パッチの内容を消去しても別のパッチを使用するまでは、各エリアの設定が画面上に残っています。間違ってパッチの内容を消去してしまった場合などは、保存しなおしてください。(→P059)

■ 画面上の各エリアの設定を初期状態にする（NEW）

画面上の各エリアの設定を初期状態にする方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[PATCH]ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。

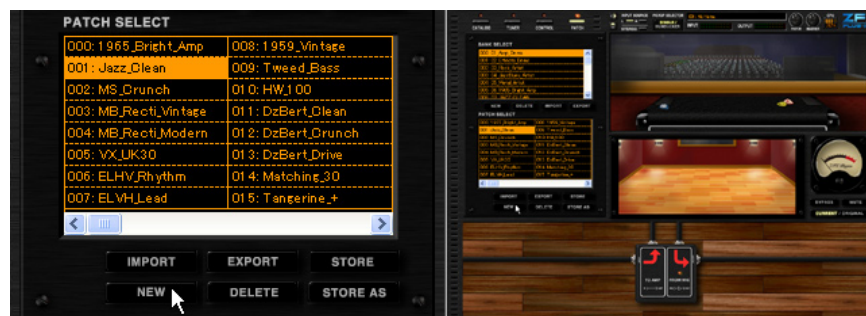


[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. パッチ管理画面の下のように表示されている[PATCH NEW]ボタンをクリックしてください。



画面上の各エリアの設定が初期状態になります。



NOTE

画面上の設定を初期状態にしても、保存操作をするまではパッチデータとして保存されません。

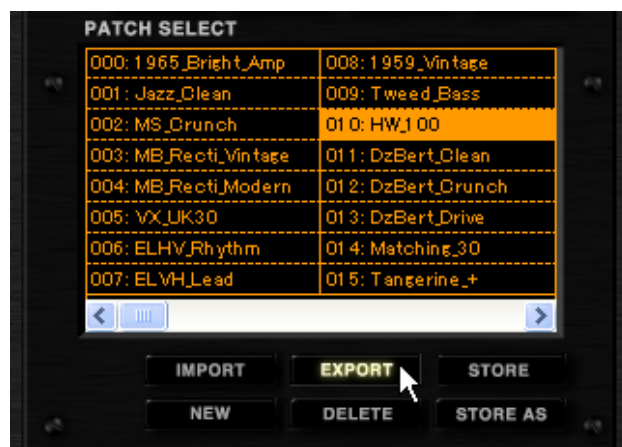
■ 画面上の各エリアの設定を外部に書き出す（EXPORT）

画面上の各エリアの設定をパッチデータファイルとして、外部（パソコン上）に書き出す方法について説明します。

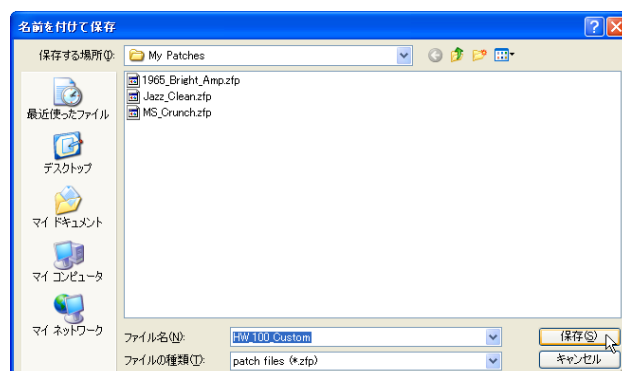
1. ツールエリアの上にある[PATCH]ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。

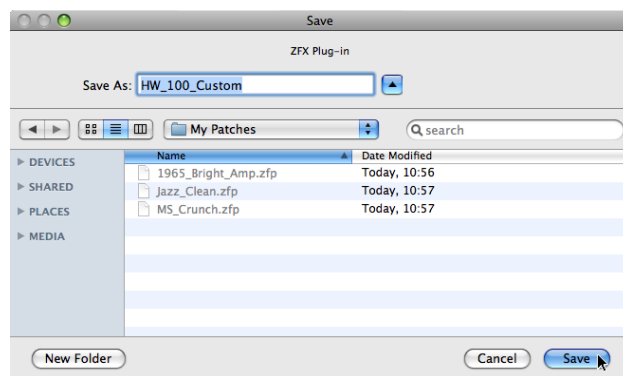


2. パッチ管理画面の下の方に表示されている[PATCH EXPORT]ボタンをクリックしてください。



Windowsの場合は“名前を付けて保存”ダイアログ、Macintoshの場合は“Save”ダイアログが表示されます。保存したい場所を選択して、名前を付けて保存してください。





NOTE パッチデータファイルの拡張子は*.zfpです。

■ 外部に保存してあるパッチデータファイルを読み込む（IMPORT）

外部（パソコン上）に保存してあるパッチデータを読み込む方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある[PATCH]ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。

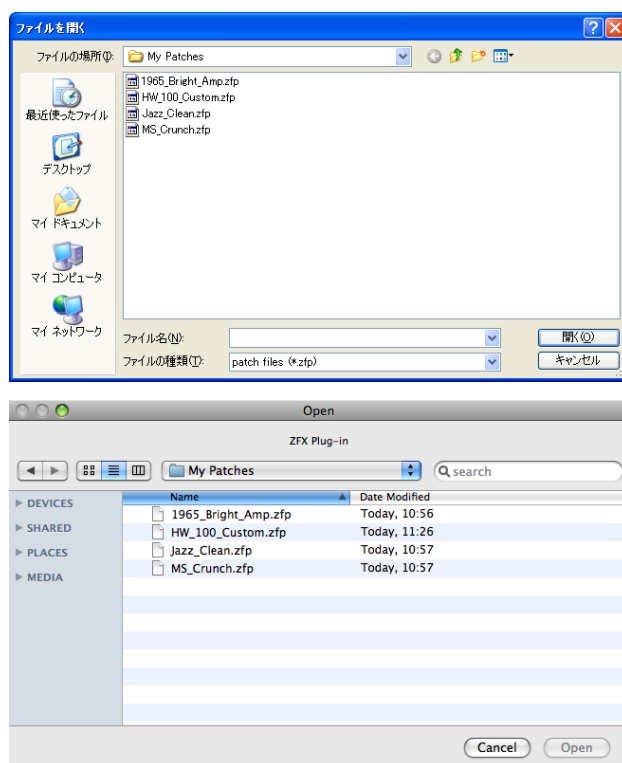


[PATCH]ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

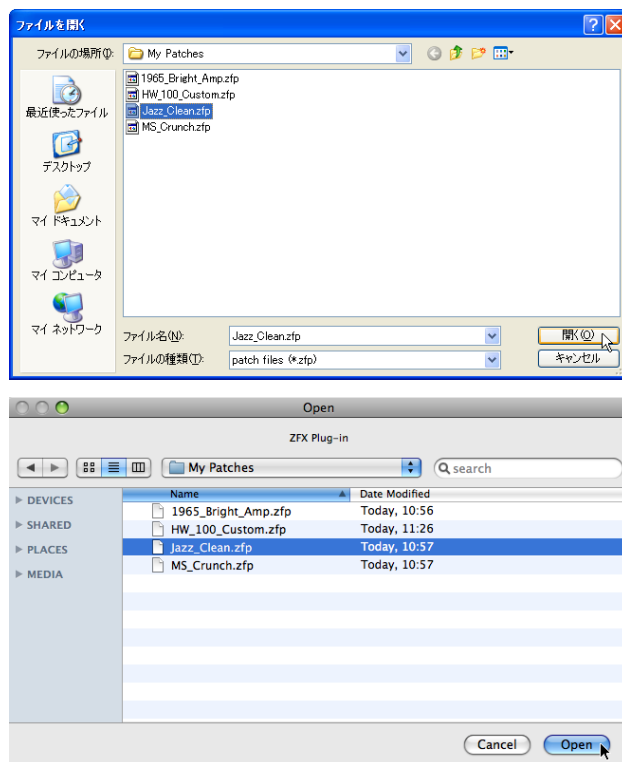
2. パッチ管理画面の下のように表示されている[PATCH IMPORT]ボタンをクリックしてください。



Windowsの場合は“ファイルを開く”ダイアログ、Macintoshの場合は“Open”ダイアログが表示されます。



3. 読み込みたいパッチデータファイル(*.zfp)を選択してファイルを開いてください。



読み込んだパッチデータの設定が、画面上の各エリアに表示されます。



バンクを操作 / 編集する

パッチ管理画面では、バンクを新しく作成したり消去したりすることができます。またバンクデータを外部に書き出したり、読み込んだりすることもできます。ここでは、パッチ管理画面でのバンクの操作/編集方法について説明します。

■ 新しいバンクを作る

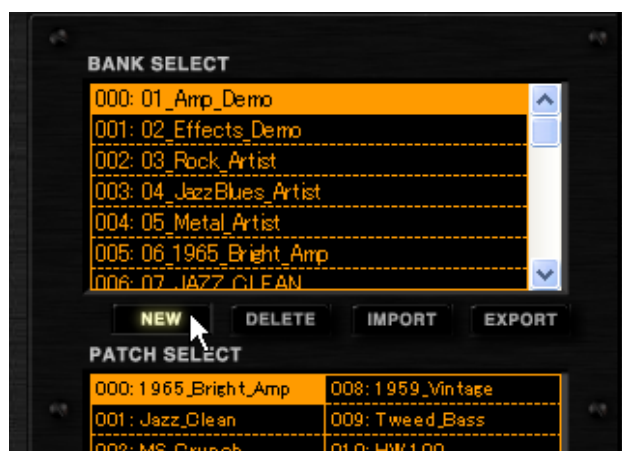
ZFX Plug-inでは、使用するパソコンの容量が許す限り、バンクをいくらかでも追加することが可能です。ここでは、新しいバンクを作成する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. パッチ管理画面の中段に表示されている[BANK NEW]ボタンをクリックしてください。



[BANK SELECT]リストの一番下に、空の新しいバンクが追加されます。



NOTE

新しく追加されたバンクには、自動で“0”からの連番の名前が付けられています。必要に応じて、バンクの名前を変更してください（→P072）

■ バンクを並び替える

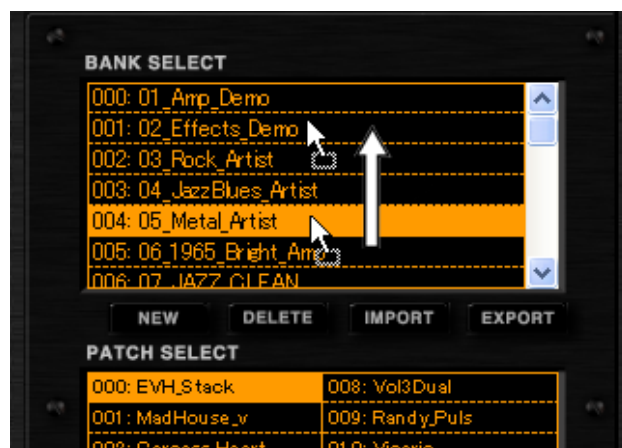
[BANK SELECT]リストに表示されるバンクの順番を並び替える方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



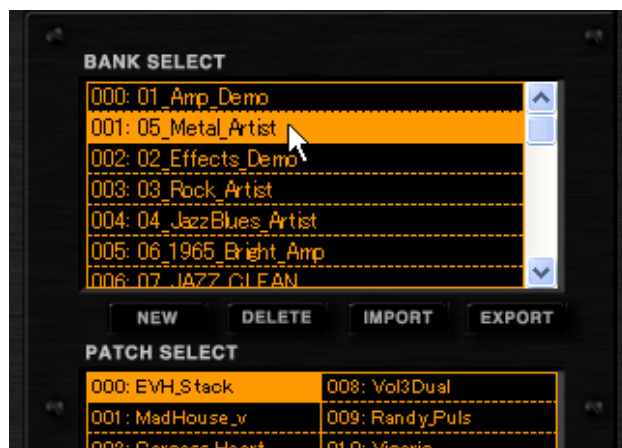
[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. [BANK SELECT]リストの中から、移動させたいバンクをドラッグしてください。



選択したバンクがドラッグされ、バンクの並び替えが可能な状態になります。

3. ドラッグ中のバンクの移動先として指定したいバンクの位置にカーソル合わせてドロップしてください。



ドロップした位置にバンクが移動して、バンクが並び替えられます。

■ バンクの名前を変更する

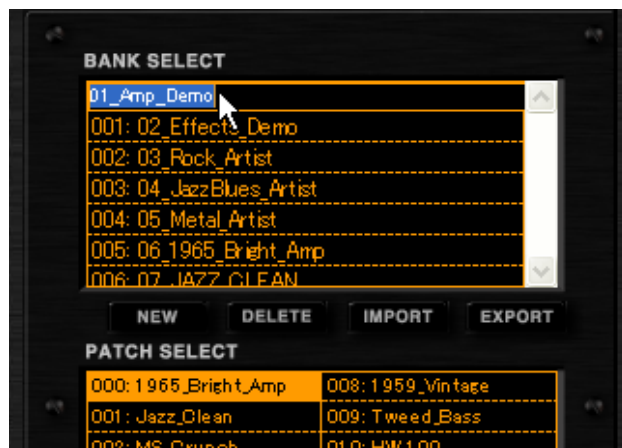
バンクの名前を変更する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. [BANK SELECT]リストの中から、名前を変更したいバンクにカーソルを合わせてダブルクリックしてください。



バンク名の変更が可能な状態になります。



NOTE

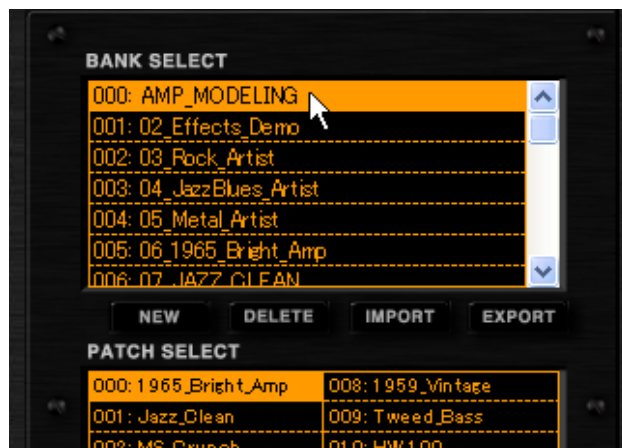
バンク名として使用できる文字は次の通りです。

数字：0～9

英字：A～Z、a～z

記号：(スペース)!# \$% &'() +, - . : ; = @ [\ ^ _ ` { | } ~

3. バンク名を変更したらENTERキーを押してください。



バンク名が決定されます。



別のバンクをクリックすることでも、変更したバンク名を確定させることができます。

■ バンクを消去する

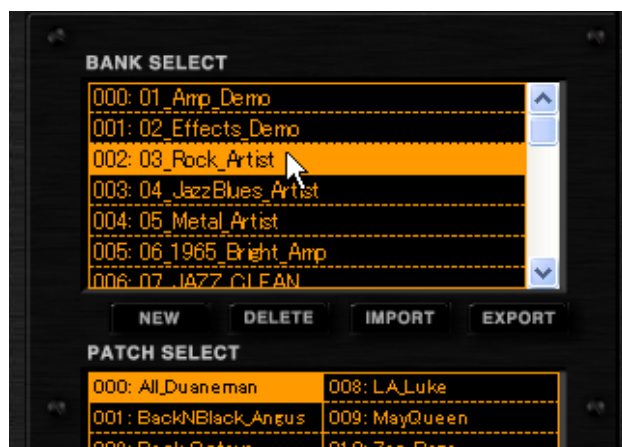
バンクを消去する方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



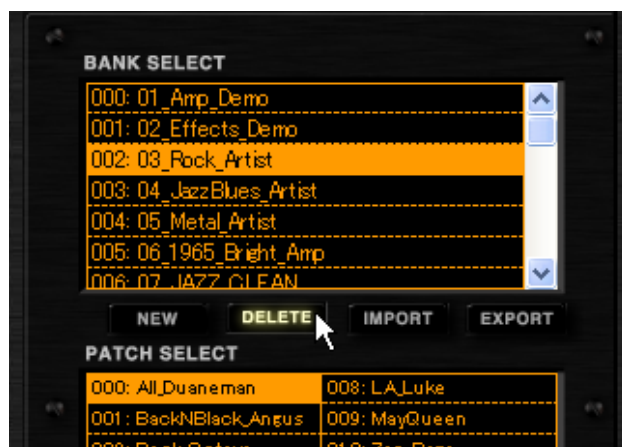
[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. [BANK SELECT]リストの中から、消去したいバンクにカーソルを合わせてクリックしてください。

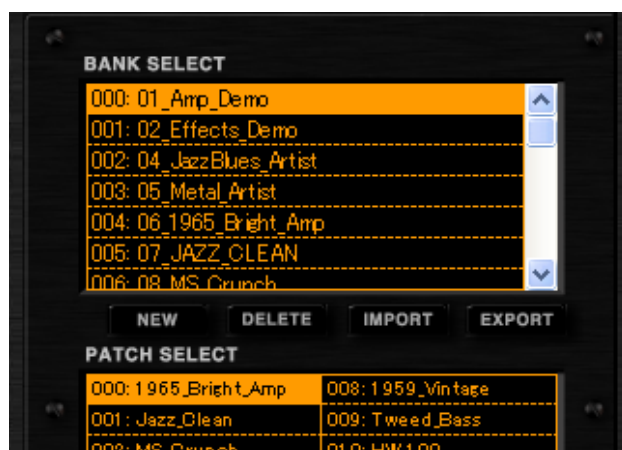


選択したバンクの内容が[PATCH SELECT]リストに表示されます。

3. パッチ管理画面の中段に表示されている[BANK DELETE]ボタンをクリックしてください。



選択したバンクが消去されます。消去したバンク内に保存されていたパッチも全て消去されます。



NOTE

最後に残ったバンクは消去することができません。消去したい場合は新しいバンクを作成してから消去を行ってください。(→P070)
消去したバンクを元に戻すことはできませんのでご注意ください。

■ バンクデータを任意のファイルとして書き出す (EXPORT)

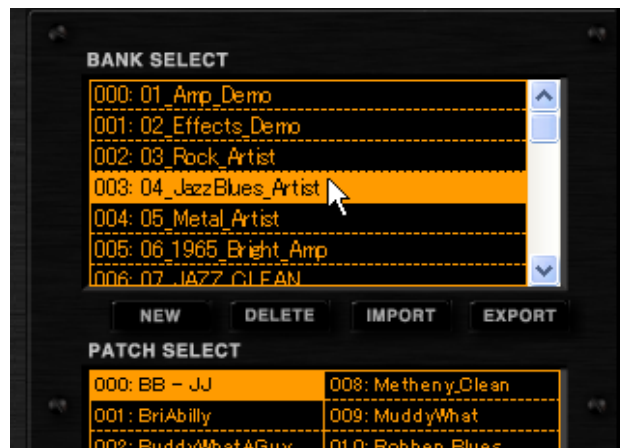
バンクデータを任意のファイルとして書き出す方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。



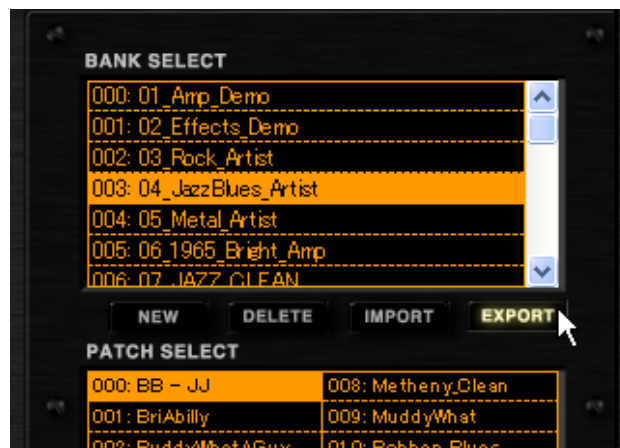
[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

2. [BANK SELECT]リストの中から、書き出したいバンクにカーソルを合わせてクリックしてください。

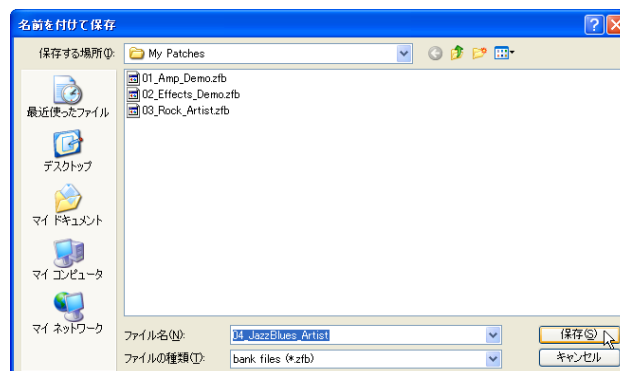


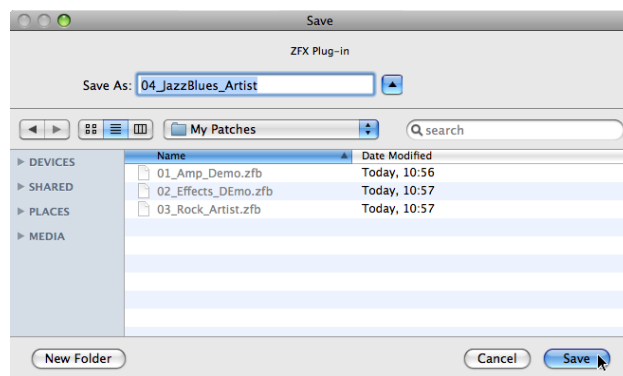
選択したバンクの名前が反転して表示されます。

3. パッチ管理画面の中段に表示されている[BANK EXPORT]ボタンをクリックしてください。



Windowsの場合は“名前を付けて保存”ダイアログ、Macintoshの場合は“Save”ダイアログが表示されます。保存したい場所を選択して、名前を付けて保存してください。





NOTE バンクデータファイルの拡張子は*.zfbです。

■ 保存してあるバンクデータファイルを読み込む（IMPORT）

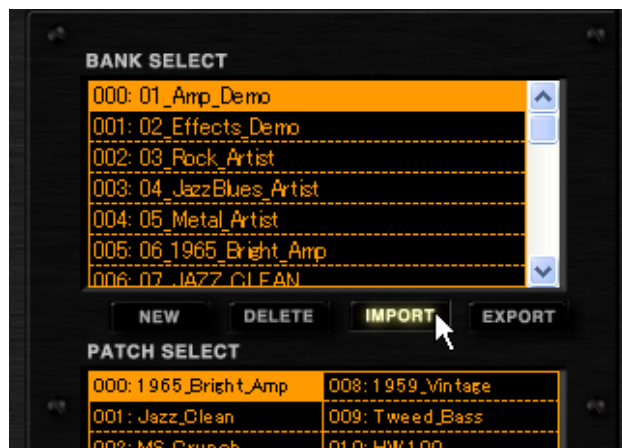
保存してあるバンクデータを読み込む方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [PATCH] ボタンをクリックして、パッチ管理画面を呼び出してください。

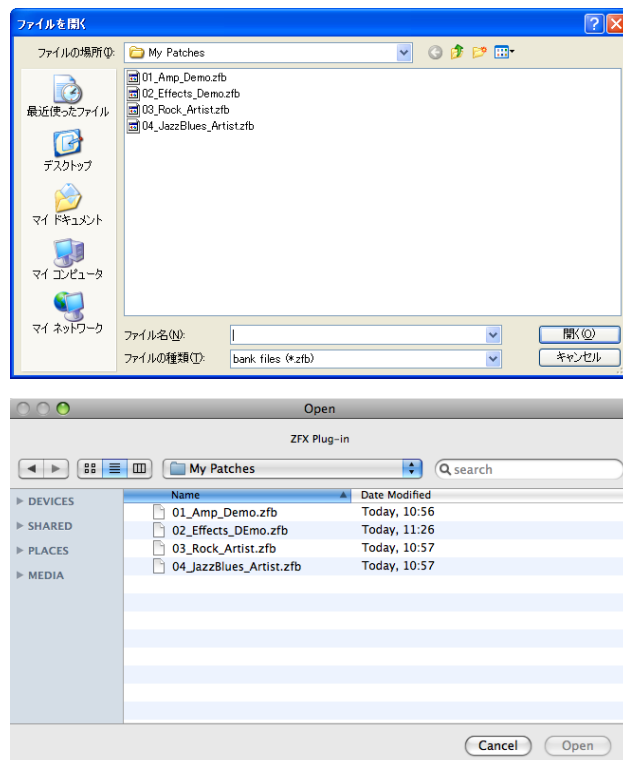


[PATCH] ボタンに対応するLEDが点灯して、パッチ管理画面に切り替わります。

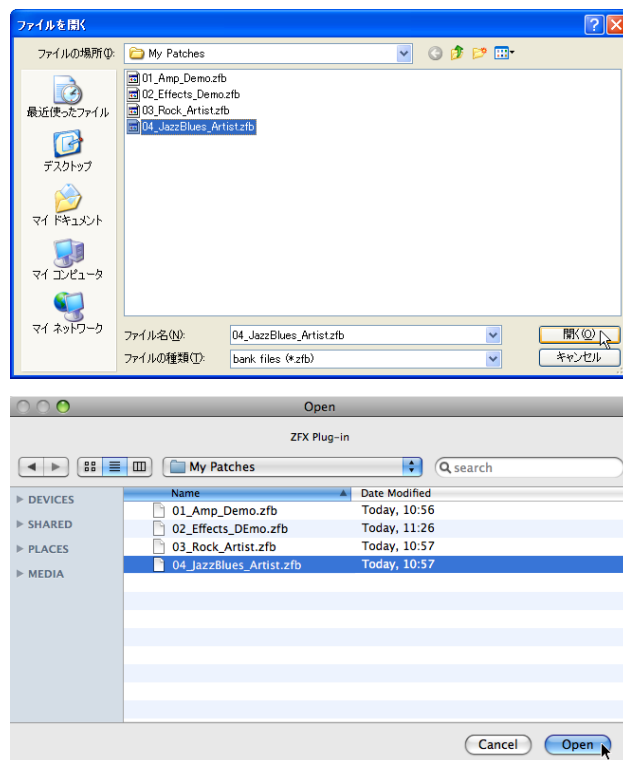
2. パッチ管理画面の中段に表示されている[BANK IMPORT]ボタンをクリックしてください。



Windowsの場合は“ファイルを開く”ダイアログ、Macintoshの場合は“Open”ダイアログが表示されます。



3. 読み込みたいバンクデータファイル (*.zfb) を選択してファイルを開いてください。



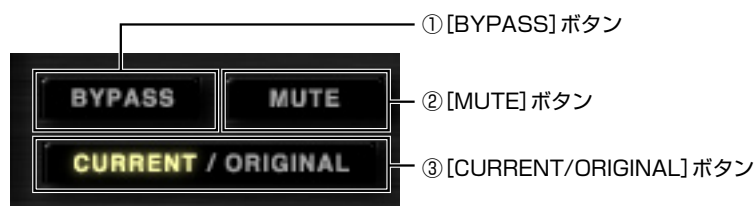
バンクデータが読み込まれます。読み込んだバンクは[BANK SELECT]リストの一番下に追加されます。



バイパスエリア

バイパスエリアでは音をバイパス状態（エフェクトを一時的にオフ）にしたり、ミュート状態（原音とエフェクト音を消音）にすることができます。また、[CURRENT/ORIGINAL] ボタンを使用することにより、カレント状態（パッチをエディットした後の現在の音色）とオリジナル状態（エディット前であるパッチ選択直後の音色）の内容を聞き比べることもできます。

各部の名称



- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| ① [BYPASS] ボタン | 音をバイパス状態にします。 |
| ② [MUTE] ボタン | 音をミュート状態にします。 |
| ③ [CURRENT/ORIGINAL] ボタン | パッチのエディット前の状態やエディット後の状態に切り替えます。 |

音をバイパス状態にする

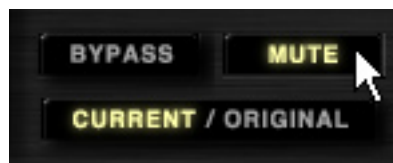
[BYPASS] ボタンをクリックすると“BYPASS”の文字が点灯して、アンプやエフェクターを一時的にバイパス状態にすることができます。



もう一度 [BYPASS] ボタンをクリックすると、バイパス状態が解除されます。

音をミュート状態にする

[MUTE] ボタンをクリックすると“MUTE”の文字が点灯して、全ての音をミュート状態にすることができます。



もう一度 [MUTE] ボタンをクリックすると、ミュート状態が解除されます。

カレント状態 / オリジナル状態を聞き比べる

〔CURRENT/ORIGINAL〕 ボタンをクリックすると、パッチのカレント状態とオリジナル状態の内容を交互に表示させることができます。



上の図のように、オリジナル状態の画面はセピア色で表示され、音色もパッチをエディットする前の音色（パッチ選択直後）になります。また、画面の入れ替わりに応じて〔CURRENT/ORIGINAL〕 ボタンの文字の点灯する位置も変化します。



NOTE

オリジナル状態のときは、カタログからエフェクトタイプを配置したり、ノブやスイッチなどのパラメーターを動かしたり、シールドの取り回しなどのエディット操作は行えません。



HINT

オリジナル状態を表示しているときに、パッチ管理画面の〔STORE〕ボタンまたは〔STORE AS〕ボタンをクリックしてパッチを保存すると（→P059）、カレント状態の内容がパッチに保存されますのでご注意ください。
同じように、パッチ管理画面の〔PATCH NEW〕ボタンをクリックすると（→P066）、カレント状態の内容が新規の状態になりますのでご注意ください。

チューナー

ZFX Plug-inには、標準的なクロマチックチューナーに加え、特殊チューニングにも対応したチューナー機能が内蔵されています。また、半音下げ/全音下げチューニングやキャリブレーション（チューニングの基準となる周波数）の設定を変更することもできます。ここでは、チューナー機能の操作方法を説明します。

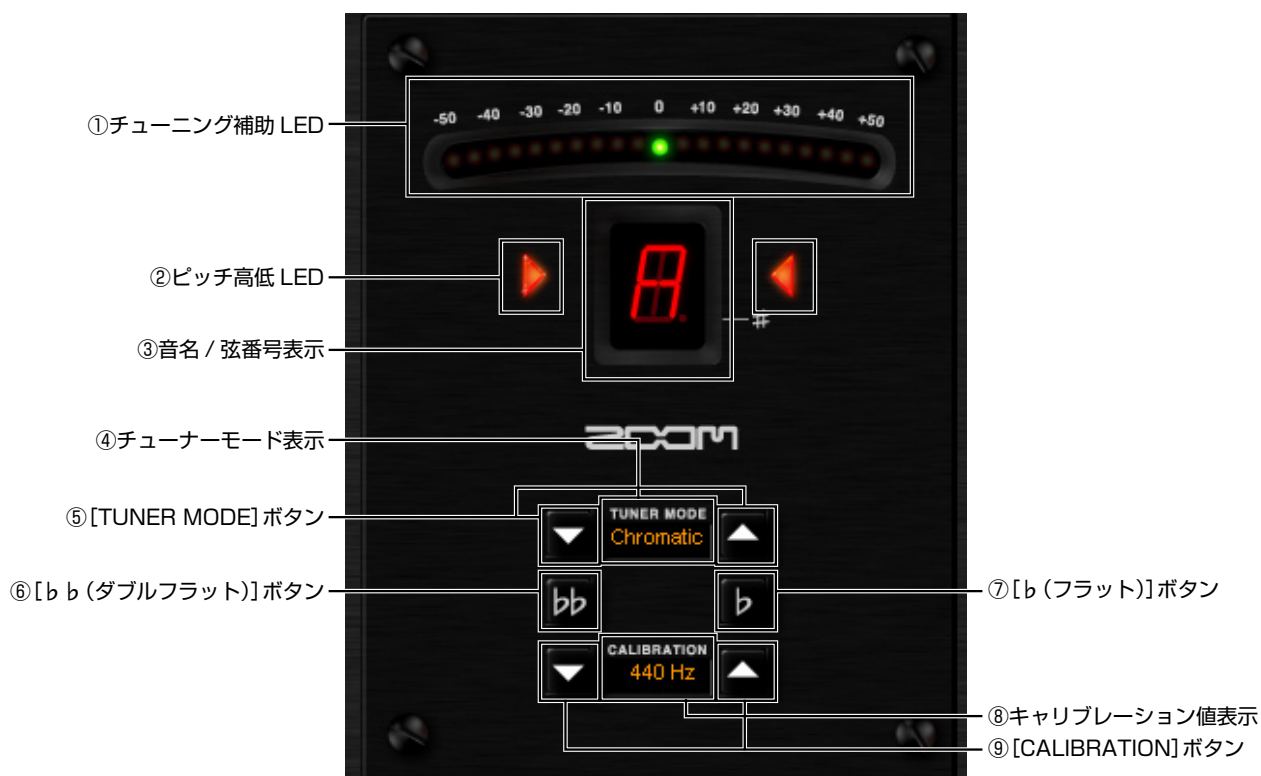
チューナーを呼び出す

ここでは、チューナー画面を呼び出す方法について説明します。

ツールエリアの上にある [TUNER] ボタンをクリックして、チューナー画面を呼び出してください。



[TUNER] ボタンに対応するLEDが点灯して、チューナー画面に切り替わります。



①チューニング補助LED

音名または弦番号に対するピッチのずれを5セント単位で表示します。ピッチが高ければ右側のLEDが、低ければ左側のLEDが点灯します。正確なピッチになると真ん中の緑のLEDが点灯します。

②ピッチ高低LED

音名または弦番号に対するピッチのずれを表示します。ピッチが高ければ右側のLEDが、低ければ左側のLEDが点灯します。正確なピッチになると両LEDが点灯します。

- | | |
|----------------------|-----------------------------------|
| ③音名/弦番号表示 | ギターやベースなどを弾くと、弾いた弦の音名や弦番号が表示されます。 |
| ④チューナーモード表示 | 現在選択されているチューナーモードを表示します。 |
| ⑤[TUNER MODE] ボタン | チューナーモードを切り替えます。 |
| ⑥[b b (ダブルフラット)] ボタン | 全音下げチューニングをします。 |
| ⑦[b (フラット)] ボタン | 半音下げチューニングをします。 |
| ⑧キャリブレーション値表示 | 現在設定されているチューニングの基準となる周波数を表示します。 |
| ⑨[CALIBRATION] ボタン | チューニングの基準となる周波数を設定します。 |

クロマチックチューナーを使う

ここでは、クロマチックチューナーを使う方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [TUNER] ボタンをクリックして、チューナー画面を呼び出してください。



[TUNER] ボタンに対応するLEDが点灯して、チューナー画面に切り替わります。

2. [TUNER MODE] ボタンをクリックして、チューナーモードに“Chromatic”を選択してください。



クロマチックチューナーを使用することができます。

3. チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾いてください。

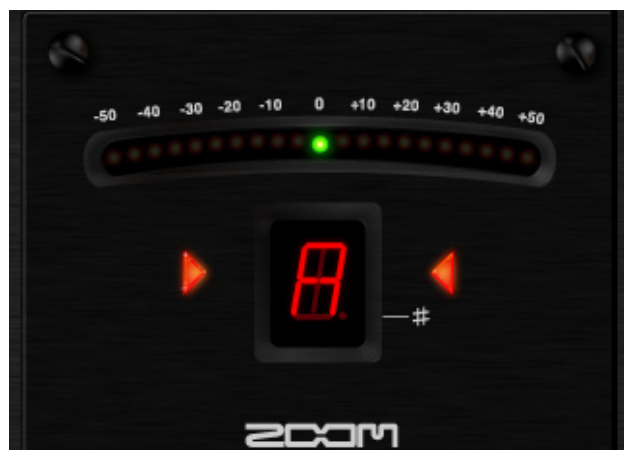


弾いた弦の最寄の音名が表示されます。音名は下の図のように表示されます。

音名	音名表示	音名	音名表示
A	A	D#	D#
A#	A#	E	E
B	B	F	F
C	C	F#	F#
C#	C#	G	G
D	D	G#	G#

4. 音名とピッチのずれを確認しながら、弦のチューニングを合わせてください。

弦を弾いたときに、チューニング補助LEDの真ん中にある緑色のLEDが点灯するように、または左右のピッチ高低LEDが同時に点灯するように、弦のチューニングを合わせてください。



最初に希望する音名が表示されるように大まかにチューニングしてから、チューニング補助LEDやピッチ高低LEDを見て、正確なピッチに合わせるといいでしょう。

チューニングの基準ピッチを変更する

キャリブレーション値表示の左右にある [CALIBRATION] ボタンをクリックすると、チューニングの基準ピッチ（中央A）を変更することができます。中央A=435 ～ 445Hzの範囲を1Hz単位で調節できます。

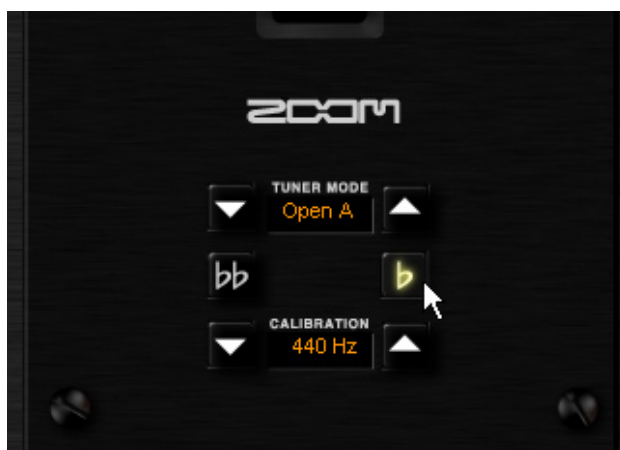


NOTE

ZFX Plug-inを起動させた直後の基準ピッチは“440Hz”（中央A=440Hz）に設定されています。

半音下げチューニングをする

全てのチューナーモードで、半音下げチューニングを行うことができます。半音下げチューニングを行いたい場合は [b] ボタンをクリックしてください。[b] ボタンが点灯して、半音下げチューニング状態になります。



解除したい場合は、再度 [b] ボタンをクリックしてください。

全音下げチューニングをする

全てのチューナーモードで、全音下げチューニングを行うことができます。全音下げチューニングを行いたい場合は [b b] ボタンをクリックしてください。[b b] ボタンが点灯して、全音下げチューニング状態になります。



解除したい場合は、再度 [b b] ボタンをクリックしてください。



NOTE [b] ボタンと [b b] ボタンを同時に押すことはできません。

その他のチューナーモードを使う

ZFX Plug-inでは、クロマチックチューナー以外にも、ギター / ベース用の標準的なチューニングや、オープンチューニングなどの特殊チューニングに対応したチューナーモードが利用できます。ここでは、その他のチューナーモードの使用方法を説明します。

1. ツールエリアの上にある [TUNER] ボタンをクリックして、チューナー画面を呼び出してください。



[TUNER] ボタンに対応するLEDが点灯して、チューナー画面に切り替わります。

2. [TUNER MODE] ボタンをクリックして、チューナーモードを選択してください。



利用可能なチューナーモードと、各弦番号に対する音名は下の表の通りです。

チューナーモード		Guitar	Bass	Drop D	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
弦番号	1弦	E	G	E	E	D	E	D	D
	2弦	B	D	B	C#	B	B	A	A
	3弦	G	A	G	A	G	G#	F#	G
	4弦	D	E	D	E	D	E	D	D
	5弦	A	B	A	A	G	B	A	A
	6弦	E		D	E	D	E	D	D
	7弦	B							

3. 「クロマチックチューナーを使う」の手順3、4を参考に、弦のチューニングを合わせてください。

特殊チューニングの場合は弾いた弦の音名ではなく弦番号が表示されますが、チューニングの方法はクロマチックチューナーと同様です。



弾いた弦と同じ弦番号が表示されるように大まかにチューニングしてから、チューニング補助LEDやピッチ高低LEDを見て、正確なピッチに合わせると良いでしょう。



チューナーモードの設定は、ZFX Plug-inを再起動すると初期状態（クロマチックチューナー）にリセットされます。

エクスプレッションペダル/フットスイッチを使う

C5.1tに標準装備されているエクスプレッションペダルやフットスイッチ、またS2tへ接続した外付けエクスプレッションペダルやフットスイッチを使えば、ZFX Plug-inをリアルタイムにコントロールすることができます。それぞれのエクスプレッションペダルやフットスイッチのコントロール先として、各エフェクトタイプのパラメーターを指定することができます。またフットスイッチには、バンクやパッチの変更、バイパス状態/ミュート状態への切り替えなどの機能を割り当てることもできます。ここでは、エクスプレッションペダルやフットスイッチの設定方法について説明します。

ペダル / スイッチ設定画面を呼び出す

ツールエリアの上にある[CONTROL]ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。

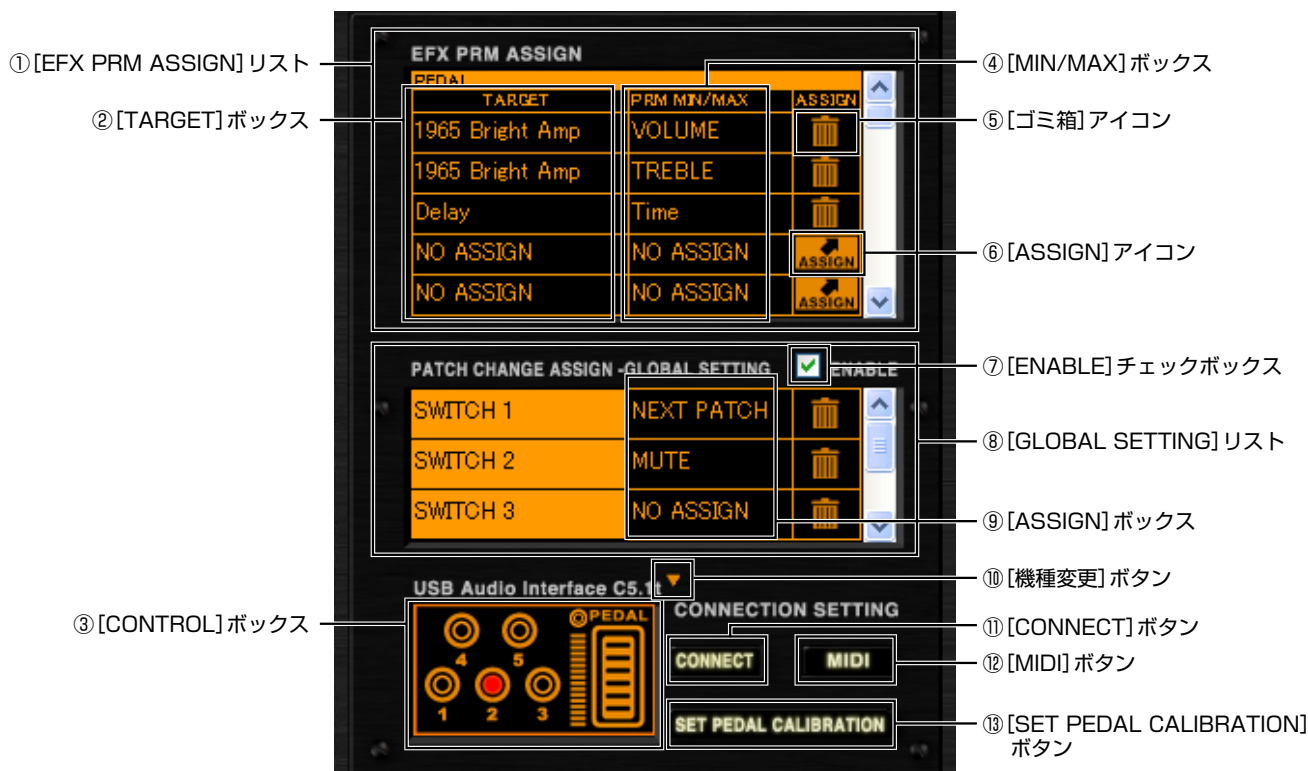


対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。



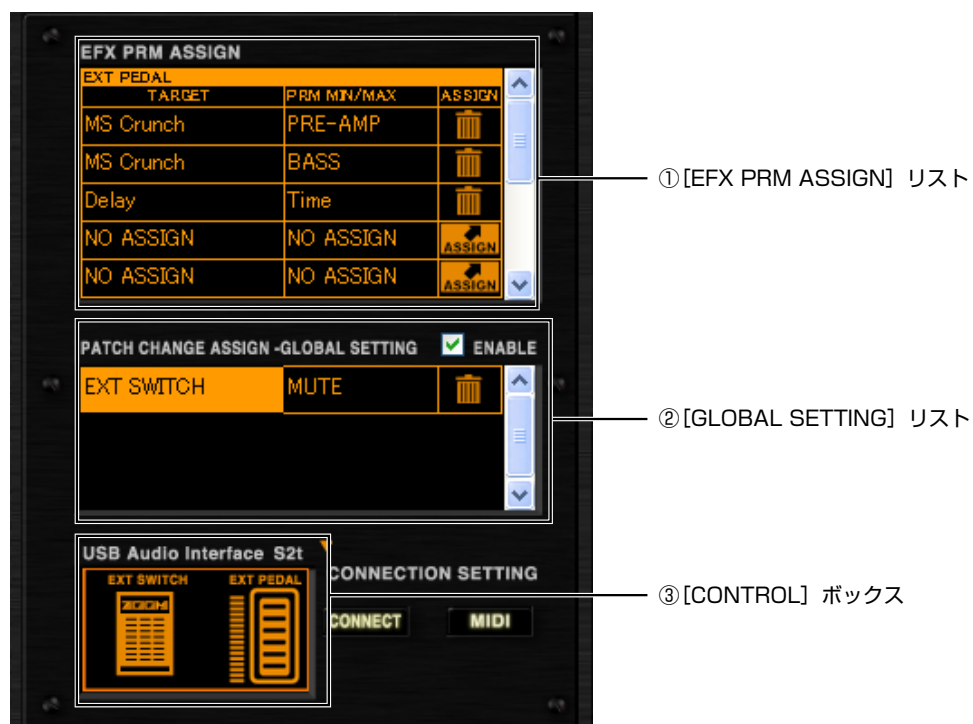
このとき表示される画面は接続されている本体（S2tまたはC5.1t）によって異なります。必要ならば、本体画を切り替えることもできます。（→P108）

■ C5.1t 接続時のペダル / スイッチ設定画面



- ① [EFX PRM ASSIGN] リスト 各フットスイッチやエクスプレッションペダルに割り当てられたエフェクトパラメーターを一覧で表示します。
- ② [TARGET] ボックス フットスイッチやエクスプレッションペダルに割り当てられたエフェクトタイプ名を表示します。
- ③ [CONTROL] ボックス C5.1tの各フットスイッチやエクスプレッションペダルの動作を、画面上で簡単に確認することができます。
- ④ [MIN/MAX] ボックス フットスイッチやエクスプレッションペダルに割り当てられたエフェクトパラメーター名を表示します。また、エクスプレッションペダルに割り当てられたパラメーターの可変範囲を、コントロール先ごとに指定できます。
- ⑤ [ゴミ箱] アイコン フットスイッチやエクスプレッションペダルに割り当てられたパラメーターや各種機能を解除することができます。
- ⑥ [ASSIGN] アイコン フットスイッチやエクスプレッションペダルに、任意のエフェクトタイプのパラメーターや各種機能を割り当てることができます。
- ⑦ [ENABLE] チェックボックス [GLOBAL SETTING] ボックスで設定されている各フットスイッチの機能を有効にします。
- ⑧ [GLOBAL SETTING] リスト フットスイッチ1～5に割り当てられた各種機能の一覧です。
- ⑨ [ASSIGN] ボックス フットスイッチに各種機能を割り当てます。
- ⑩ [機種変更] ボタン 画面左下に表示されている本体図を、S2tまたはC5.1tに切り替えます。
- ⑪ [CONNECT] ボタン 本体と接続するZFX Plug-inを指定します。(→ P108)
- ⑫ [MIDI] ボタン 点灯中はMIDIメッセージを受け付けます。
- ⑬ [SET PEDAL CALIBRATION] ボタン C5.1tの内蔵エクスプレッションペダルの感度を調節します。

■ S2t 接続時のペダル / スイッチ設定画面



- ① [EFX PRM ASSIGN] リスト 外付けエクスプレッションペダルやフットスイッチに割り当てられたエフェクトパラメーターを一覧で表示します。
- ② [GLOBAL SETTING] リスト 外付けフットスイッチに各種機能を割り当てることができます。
- ③ [CONTROL] ボックス S2tに接続されている外付けエクスプレッションペダルやフットスイッチの動作を、パソコン上で簡単に確認することができます。

コントロール先としてエフェクトパラメーターを割り当てる

フットスイッチやエクスプレッションペダルを使ってエフェクトパラメーターを操作するには、[EFX PRM ASSIGN] リストでパラメーターを割り当てる必要があります。ここでは、フットスイッチやエクスプレッションペダルにエフェクトパラメーターを割り当てる方法について説明します。

■ エクスプレッションペダルにエフェクトパラメーターを割り当てる

ここではワウペダルの“PEDAL BOX”を例に挙げて、C5.1tの内蔵エクスプレッションペダル、またはS2tの外付けエクスプレッションペダルにパラメーターを割り当てる方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。



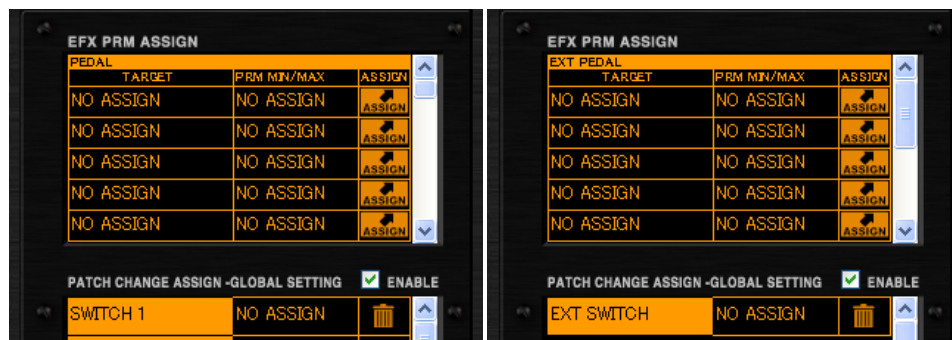
対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。





画面左下の【CONTROL】ボックス内に表示されている本体図が、接続したものと同一機種であることを確認してください。異なる場合は【CONTROL】ボックス右上の【機種変更】ボタンをクリックして、正しい機種を選択してください。（→P108）

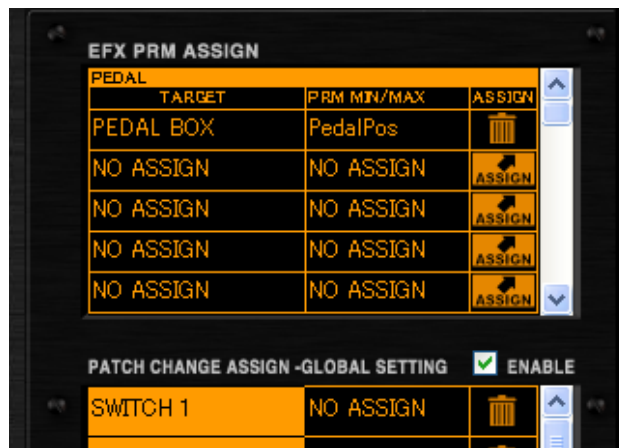
2. 【EFX PRM ASSIGN】リストを一番上までスクロールしてください。C5.1tの内蔵エクスプレッションペダルであれば【PEDAL】、S2tの外付けエクスプレッションペダルであれば【EXT PEDAL】の欄が表示されます。



3. 【EFX PRM ASSIGN】リスト内に表示されている【ASSIGN】アイコンをドラッグして、“PEDAL BOX” のペダル部分へとドロップしてください。



“PEDAL BOX” のペダル部分のパラメーターである“Pedal Pos”がエクスプレッションペダルに割り当てられました。



NOTE

エクスプレッションペダルやフットスイッチには、エフェクトパラメーターを5つまで割り当てることができます。そして割り当てられたパラメーターは、全て同時に操作することができます。

■ フットスイッチにエフェクトパラメーターを割り当てる

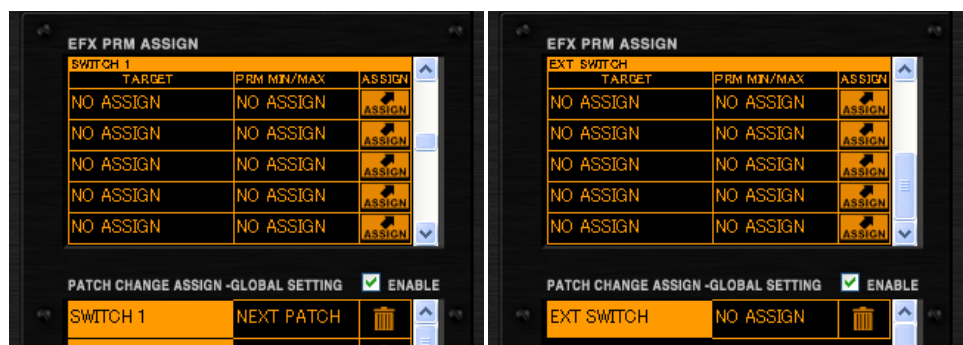
ここではドライブ系エフェクターの“FUZZ SMILE”を例に挙げて、C5.1tのフットスイッチ1、またはS2tの外付けフットスイッチに割り当てる方法について説明します。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

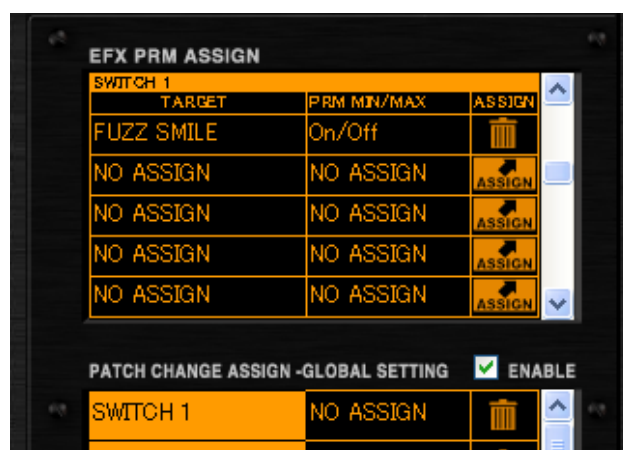
2. [EFX PRM ASSIGN] リストをスクロールさせて、割り当てを行うフットスイッチの欄を表示させてください。C5.1tの場合は [SWITCH 1] を、S2tの場合は [EXT SWITCH] を選択してください。



3. [ASSIGN] アイコンをドラッグして “FUZZ SMILE” のON/OFFスイッチへとドロップしてください。



“FUZZ SMILE” のON/OFFパラメータがフットスイッチに割り当てられました。



NOTE

エクスプレッションペダルやフットスイッチには、エフェクトパラメーターを5つまで割り当てることができます。そして割り当てられたパラメーターは、全て同時に操作することができます。

■ パラメーターの可変範囲を設定する

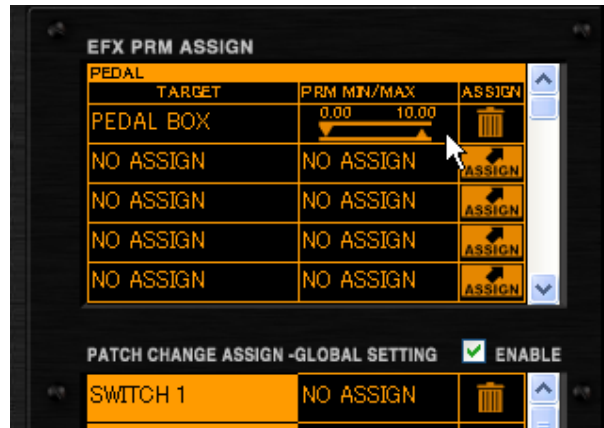
割り当てたエフェクトパラメーターの最小値と最大値を指定することで、パラメーターの可変範囲を設定することができます。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

2. [MIN/MAX] ボックスにカーソルを合わせてください。



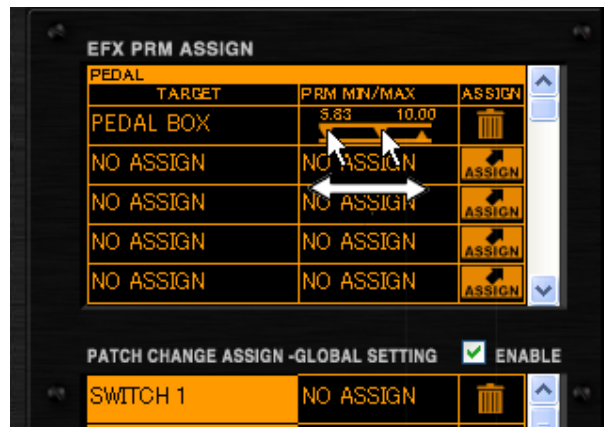
パラメーターの最小値と最大値を設定する画面が表示されます。左側に表示される数値が最小値、右側に表示される数値が最大値です。



NOTE

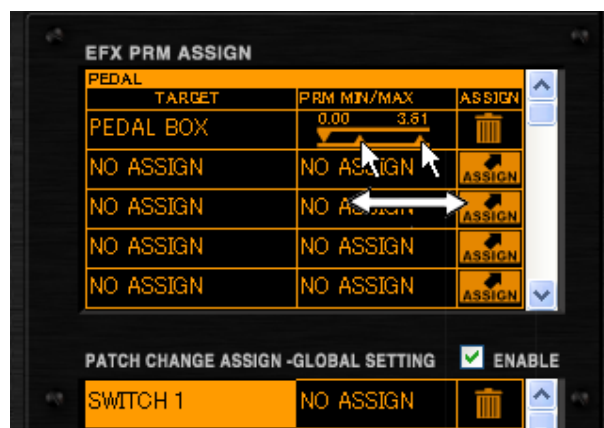
エクスプレッションペダルにパラメーターを割り当てたときは、エクスプレッションペダルを踏み上げたときの値が最小値、踏み下げたときの値が最大値になります。フットスイッチの場合は、スイッチを押すたびに最小値と最大値が切り替わります。

3. 下向きの三角形が、最小値の目盛りです。この下向きの三角形にカーソルを合わせて左右にドラッグしてください。



最小値を変更することができます。

4. 上向きの三角形が、最大値の目盛りです。この上向きの三角形にカーソルを合わせて左右にドラッグしてください。



最大値を変更することができます。



設定できる値の範囲は、選んだパラメーター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。

■ 割り当てられたエフェクトパラメーターを解除する

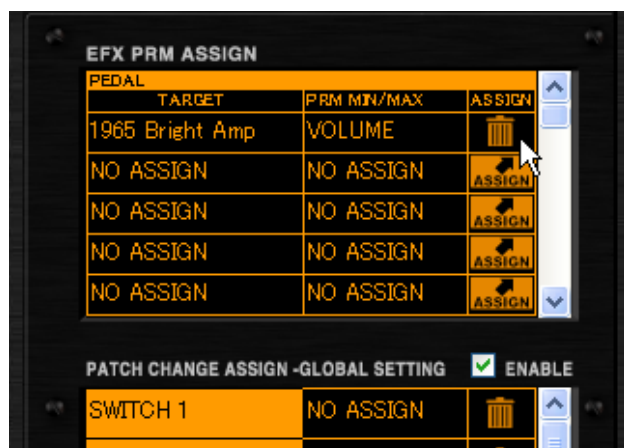
フットスイッチやエクスプレッションペダルへ割り当てられたパラメータを解除します。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。

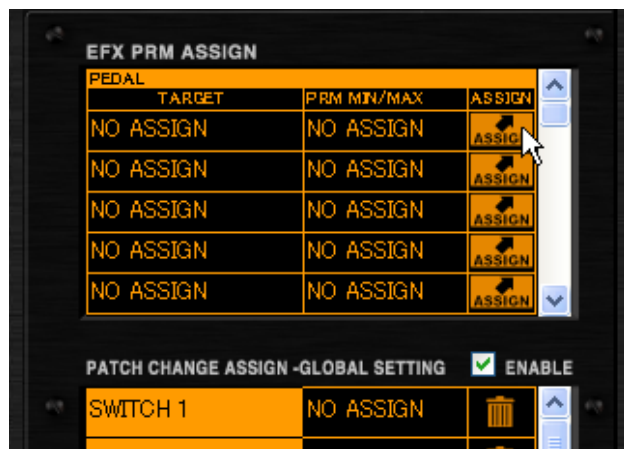


対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

2. フットスイッチやエクスプレッションペダルへの割り当てを解除するには、[EFX PRM ASSIGN] リストの [ゴミ箱] アイコンをクリックしてください。



割り当てられたエフェクトパラメーターが解除されます。



パッチの移動やバイパス / ミュートなどの機能を割り当てる

C5.1tのフットスイッチ 1～5、またはS2tの外付けフットスイッチを使って、パッチ / バンクの移動や、バイパス状態 / ミュート状態への切り替えをすることができます。このためには [GLOBAL SETTING] リストから、パッチ・バンク操作の機能をフットスイッチへ割り当てる必要があります。ここでは、フットスイッチに各種機能を割り当てる方法について説明します。

■ パッチを移動する機能を割り当てる (NEXT PATCH/PREV PATCH)

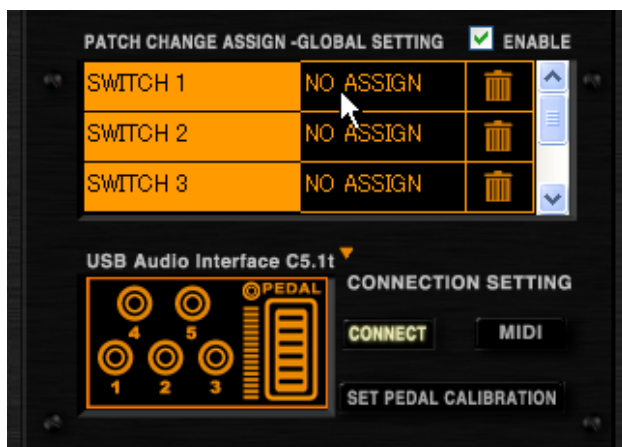
ここではC5.1tのフットスイッチ 1 を例に挙げて、現在選択しているパッチ番号から同じバンク内の前後のパッチ番号に移動する機能を割り当てます。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。



対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

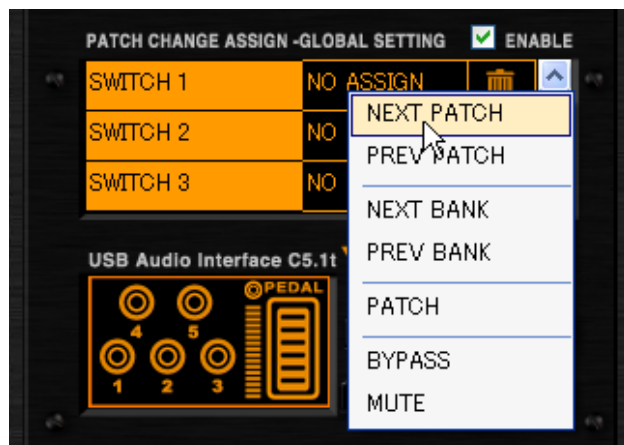
2. 割り当てを行うフットスイッチ “SWITCH 1” の [ASSIGN] ボックスをクリックします。



フットスイッチに割り当てることのできる各種機能が表示されます。



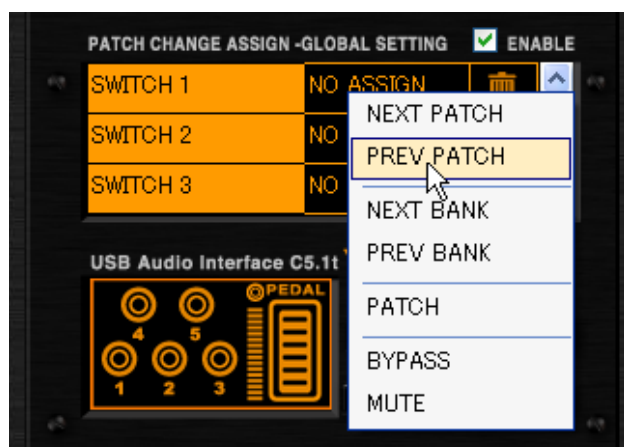
- 表示された機能の中から“NEXT PATCH”にカーソルを合わせてクリックしてください。



C5.1tのフットスイッチ1に次のパッチに進む機能が割り当てられました。

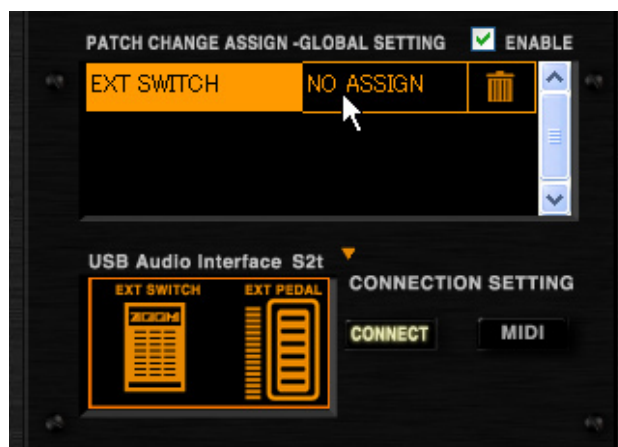


- 同じように“PREV PATCH”を選ぶことにより、一つ前のパッチに戻る機能を割り当てることができます。





S2tの外付けフットスイッチに割り当てる場合も同様に“EXT SWITCH”の[ASSIGN] ボックスをクリックして、割り当てを行ってください。



割り当てた機能を有効にするには、[ENABLE] チェックボックスにチェックをいれる必要があります。(→P104)

■ バンクを移動する機能を割り当てる (NEXT BANK/PREV BANK)

ここではC5.1tのフットスイッチ2を例に挙げて、現在選択しているバンクから前後のバンクに移動する機能を割り当てます。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。

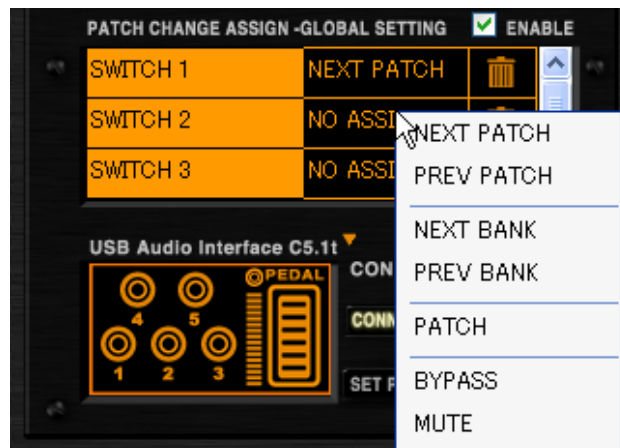


対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

2. 割り当てを行うフットスイッチ“SWITCH 2”の[ASSIGN] ボックスをクリックします。



フットスイッチに割り当てることのできる各種機能が表示されます。



3. 表示された機能の中から“NEXT BANK”にカーソルを合わせてクリックしてください。



C5.1tのフットスイッチ2に次のバンクに進む機能が割り当てられました。



4. 同じように“PREV BANK”を選ぶことにより、一つ前のバンクに戻る機能を割り当てることもできます。



S2tの外付けフットスイッチに割り当てる場合も同様に“EXT SWITCH”の[ASSIGN] ボックスをクリックして、割り当てを行ってください。割り当てた機能を有効にするには、[ENABLE] チェックボックスにチェックをいれる必要があります。(→P104)



バンクを移動すると、移動前のバンクで選択されていたパッチと同じ番号に保存されているパッチが選択されます。

■ パッチ番号を指定して移動する機能を割り当てる (PATCH)

フットスイッチを押すことで、任意のパッチ番号に直接移動することもできます。ここではC5.1tのフットスイッチ3を例に挙げて、現在使用しているパッチ番号から同じバンク内の“015”番のパッチに直接移動することができるよう機能を割り当てます。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。

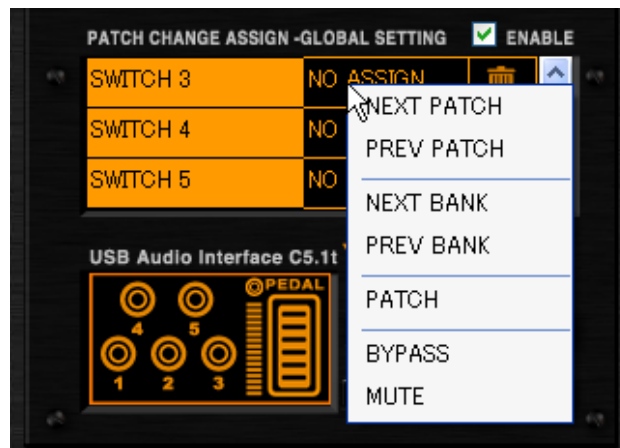


対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

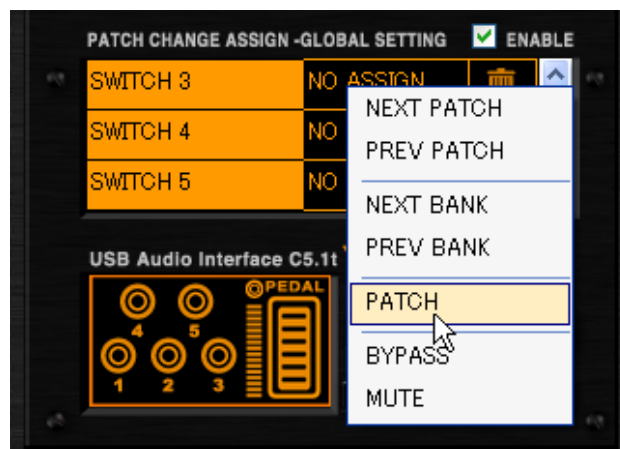
2. 割り当てを行うフットスイッチ “SWITCH 3” の [ASSIGN] ボックスをクリックしてください。



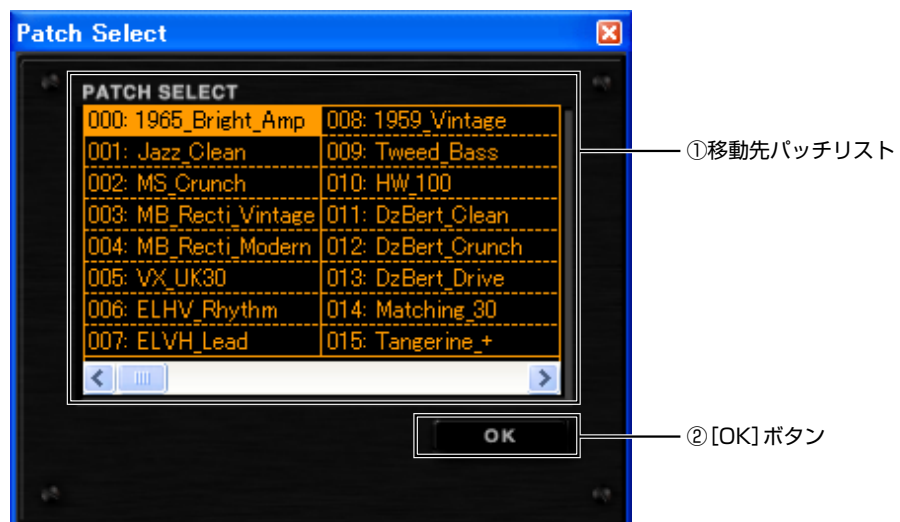
フットスイッチに割り当てることのできる各種機能が表示されます。



3. 表示された機能の中から“PATCH”にカーソルを合わせてクリックしてください。



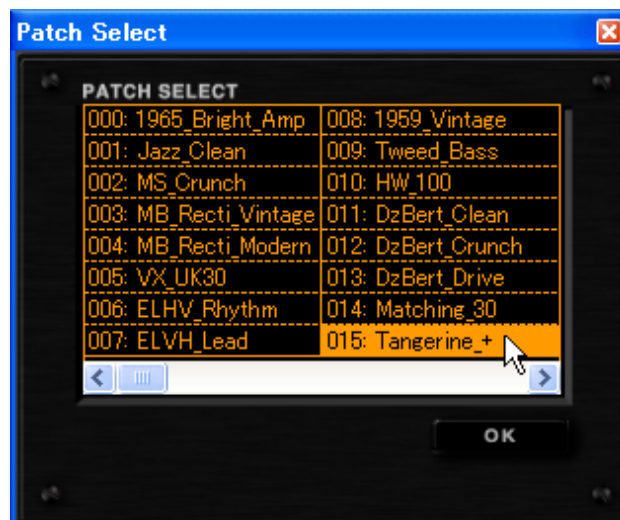
移動先として指定したいパッチを選択する画面が表示されます。



- ①移動先パッチリスト
②[OK] ボタン

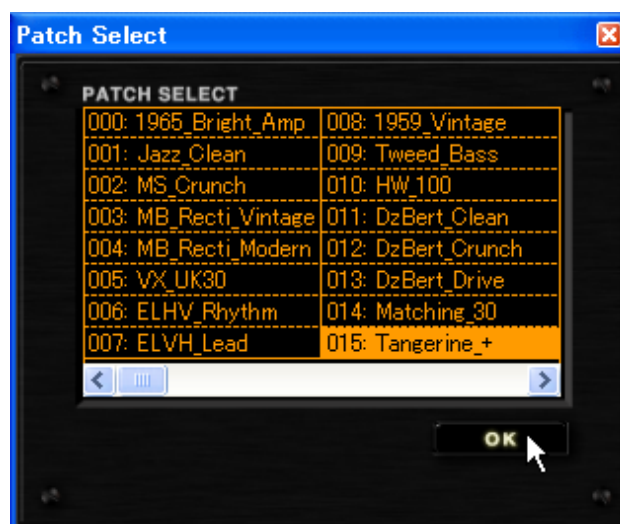
移動先として指定可能なパッチの一覧です。
指定したパッチを移動先として確定させます。

4. パッチの“015”番をクリックしてください。



“015” 番のパッチ名が反転して表示され、移動先として選択されます。

5. [OK] ボタンをクリックしてください。



C5.1tのフットスイッチ3に“015” 番のパッチへと直接移動する機能が割り当てられました。





S2tの外付けフットスイッチに割り当てる場合も同様に“EXT SWITCH”の[ASSIGN] ボックスをクリックして、割り当てを行ってください。割り当てた機能を有効にするには、[ENABLE] チェックボックスにチェックをいれる必要があります。(→P104)



パッチ番号を指定して移動する機能 (PATCH) は、「特定のバンクの特定のパッチ」を選択するものではありません。機能を割り当てた後にバンクを移動した場合は、移動した先のバンクの同じパッチ番号が移動先となります。

■ バイパス / ミュート機能を割り当てる (BYPASS/MUTE)

ここではC5.1tのフットスイッチ4を例に挙げて、ZFX Plug-inをバイパス状態またはミュート状態にする機能を割り当てます。

1. ツールエリアの上にある [CONTROL] ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。

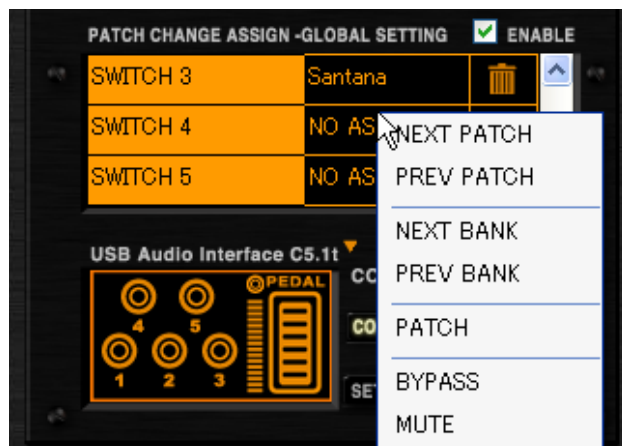


対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

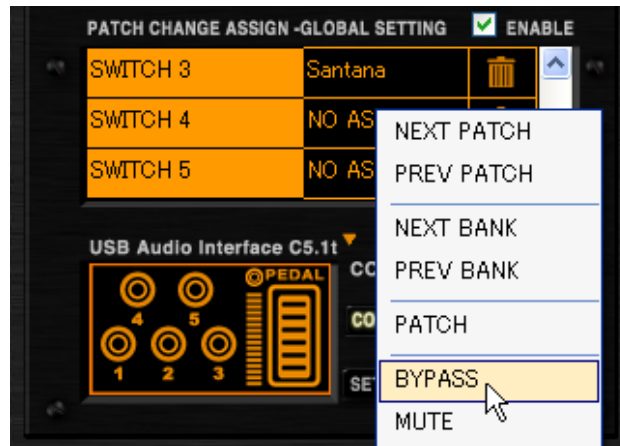
2. 割り当てを行うフットスイッチ “SWITCH 4” の [ASSIGN] ボックスをクリックします。



フットスイッチに割り当てることのできる各種機能が表示されます。



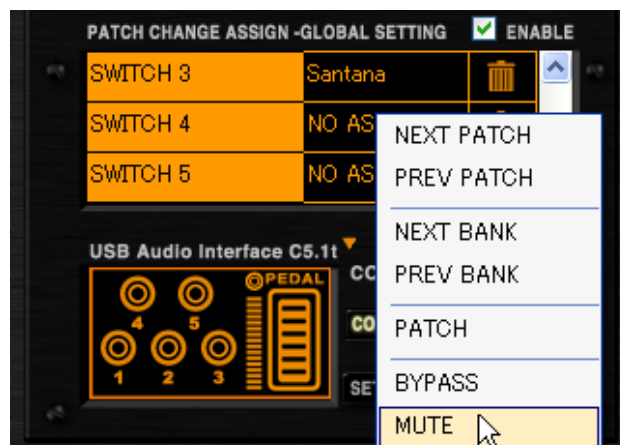
3. 表示された機能の中から“BYPASS”にカーソルを合わせてクリックしてください。



C5.1tのフットスイッチ4に、ZFX Plug-inをバイパス状態にする機能が割り当てられました。



4. 同じように“MUTE”を選ぶことにより、ZFX Plug-inをミュート状態する機能を割り当てることができます。



S2tの外付けフットスイッチに割り当てる場合も同様に“EXT SWITCH”の[ASSIGN] ボックスをクリックして、割り当てを行ってください。割り当てた機能を有効にするには、[ENABLE] チェックボックスにチェックをいれる必要があります。(→P104)

■ [GLOBAL SETTING] リストの内容を有効にする

[GLOBAL SETTING] リストでフットスイッチ1～5または外付けフットスイッチに割り当てた各種機能を有効にするためには、[ENABLE] チェックボックスにチェックをする必要があります。

[ENABLE] チェックボックスをクリックしてください。



[GLOBAL SETTING] リストの内容が有効になります。一つのフットスイッチに対して、パッチチェンジなどの各種機能の操作とエフェクトパラメーターの操作の両方が割り当てられている場合、[GLOBAL SETTING] リストの操作が優先して行われます。



NOTE

解除するには再度 [ENABLE] チェックボックスをクリックして、チェックを外してください。

■ 割り当てた機能を解除する

[GLOBAL SETTING] リストでフットスイッチ1～5または外付けフットスイッチに割り当てた各種機能を解除するには、ゴミ箱のアイコンをクリックしてください。



割り当てた機能が解除されます。



本体図を操作する

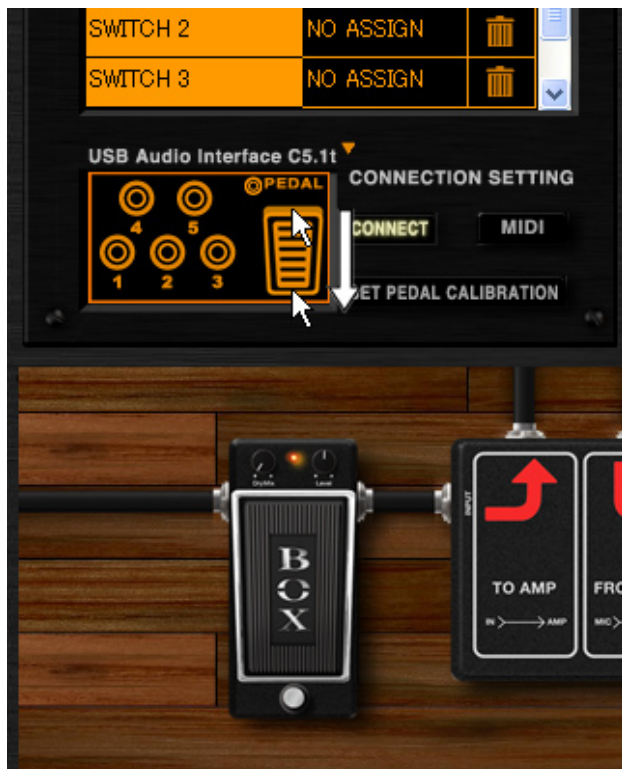
ペダル/スイッチ設定画面左下の[CONTROL]ボックスを使って、フットスイッチやエクスプレッションペダルに割り当てた機能を簡単に確認することができます。ここでは、本体を操作した場合の動作を本体図で確認する方法について説明します。

■ エクスプレッションペダルの動きを確認する

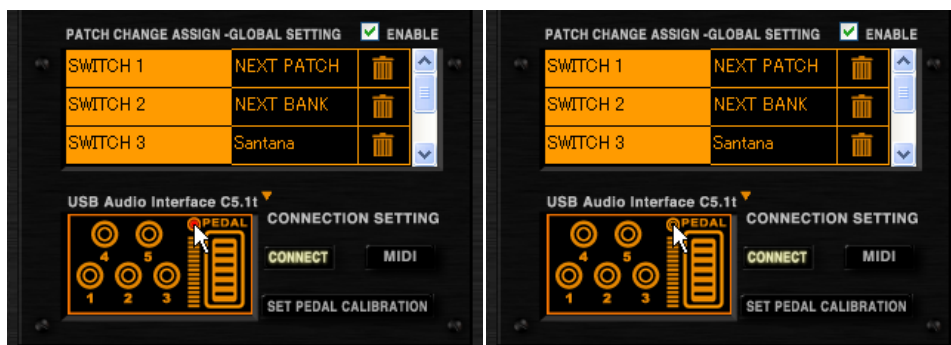
エクスプレッションペダルに割り当てられた機能を確認するには、[CONTROL]ボックス内にあるエクスプレッションペダルの図をマウスで上下にドラッグしてください。



エクスプレッションペダルに割り当てられたエフェクトパラメーターが変化します。

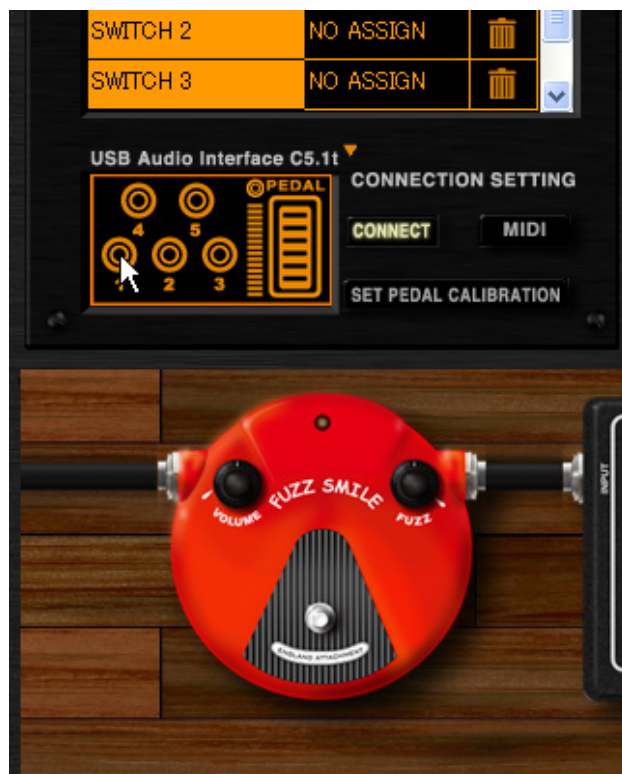


C5.1tの内蔵エクスプレッションペダルは奥まで踏み込むとスイッチがあります。このスイッチには、フットスイッチ1～5と同じように[EFX PRM ASSIGN]リストでパラメーターを割り当てることができます。本体図でその動きを確認する場合は、“PEDAL”の横にあるスイッチをクリックしてください。

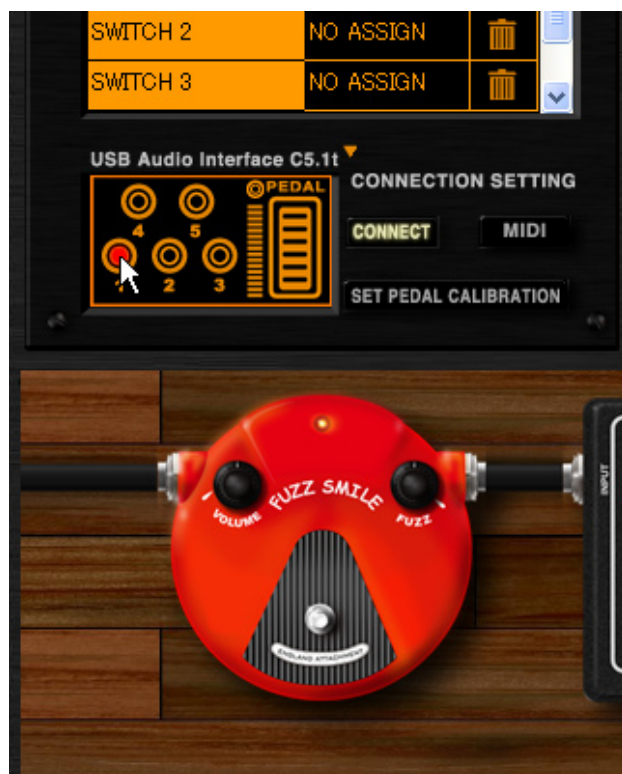


■ フットスイッチの動きを確認する

フットスイッチに割り当てられた機能を確認するには、[CONTROL]ボックス内にあるフットスイッチの図をクリックしてください。

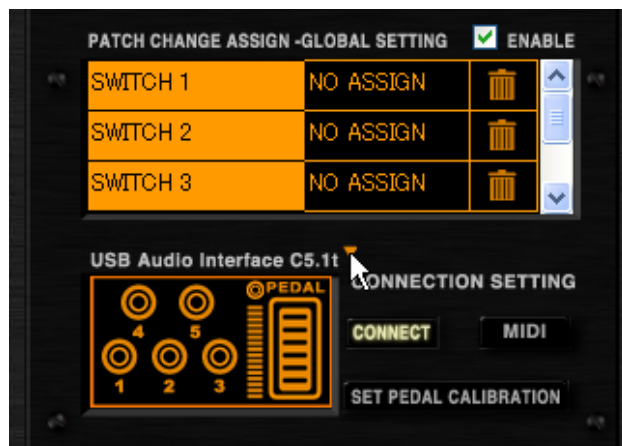


割り当てた機能に応じて、エフェクトパラメーターの変更やパッチの移動などの操作が行われます。

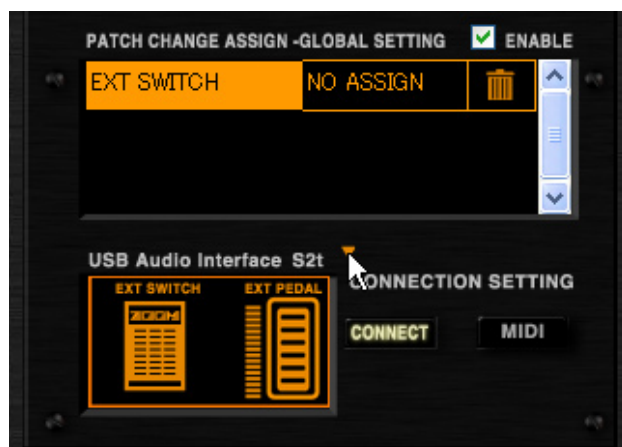


■ 機種を変更する

ペダル/スイッチ設定画面で扱う機種は、本体名称の横にある[機種変更]ボタンをクリックすることで変更できます。



本体図が切り替わり、ペダル/スイッチ設定画面で扱う機種が変更されます。



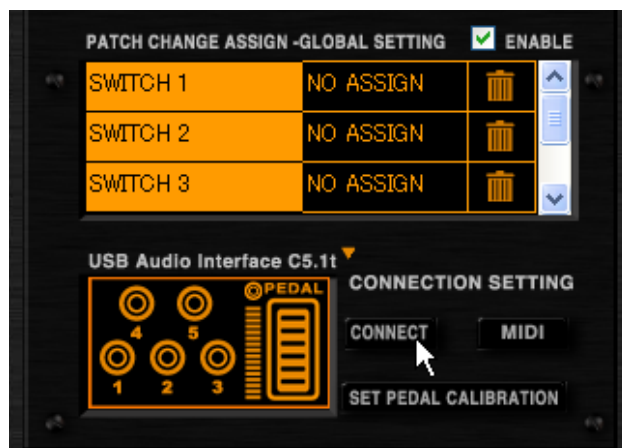
機能設定を行う

ここでは本体で操作するZFX Plug-inの指定、MIDI情報の受信設定、エクスプレッションペダルの感度の設定などを行う方法について説明します。

■ 本体で操作する ZFX Plug-in を指定する

同時に複数のZFX Plug-inが起動している場合、C5.1tやS2tからの操作は、どれか一つのZFX Plug-inでしか受け取れません。

本体で操作したいZFX Plug-inの[CONNECT]ボタンをクリックしてください。



[CONNECT]ボタンが点灯して、エクスプレッションペダルやフットスイッチの操作がZFX Plug-inへと送られます。



解除するには、再度[CONNECT]ボタンをクリックして消灯させてください。



NOTE

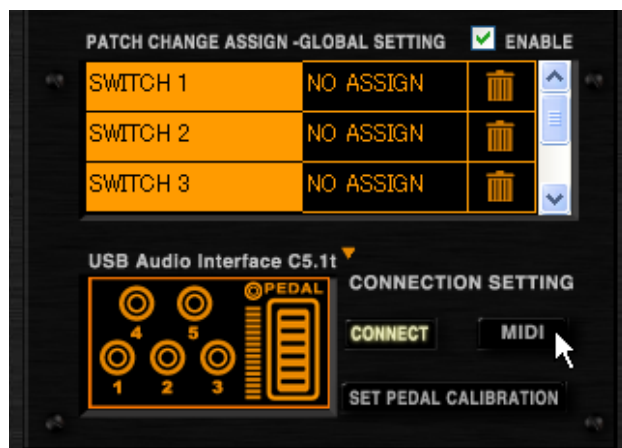
[CONNECT]ボタンをクリックすると、他のZFX Plug-inの[CONNECT]ボタンは消灯します。

■ MIDI 情報の受信

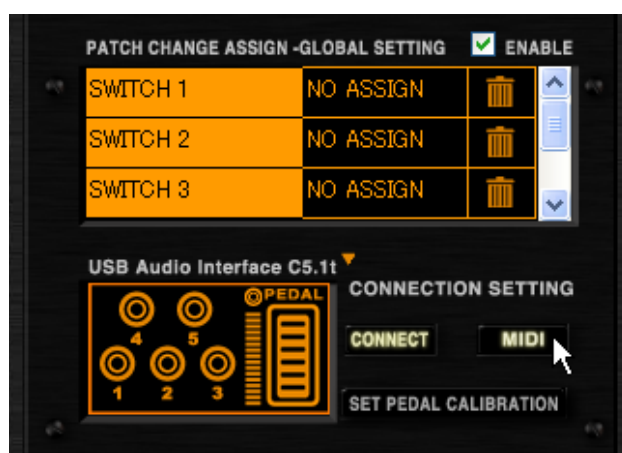
C5.1tやS2tはフットスイッチやエクスプレッションペダルを操作すると、その操作に応じたMIDI情報をパソコンに送信します。通常は[CONNECT]ボタンを点灯させることにより、簡単にエフェクトパラメーターやパッチなどの操作を行えますが(→P108)、より高度な使い方として、このMIDI情報を用いることでDAWアプリケーションによるオートメーションを行うことができるようになります。

MIDI情報を受け取り、エフェクトパラメーターやパッチなどの操作を行う場合は、[MIDI]ボタンをクリックしてください。

MIDIメッセージの詳細については、巻末のMIDIインプリメンテーションチャートをご参照ください。(→Appendix)



[MIDI]ボタンが点灯して、MIDI情報を受け取る状態になります。DAWアプリケーションによるオートメーションなどを行う際は、[MIDI]ボタンを点灯させておいてください。



受信を解除するには、再度[MIDI]ボタンをクリックして消灯させてください。



NOTE

オートメーションについては、ご利用のDAWアプリケーションの取扱説明書をご覧ください。

■ 内蔵エクスプレッションペダルの感度を設定する

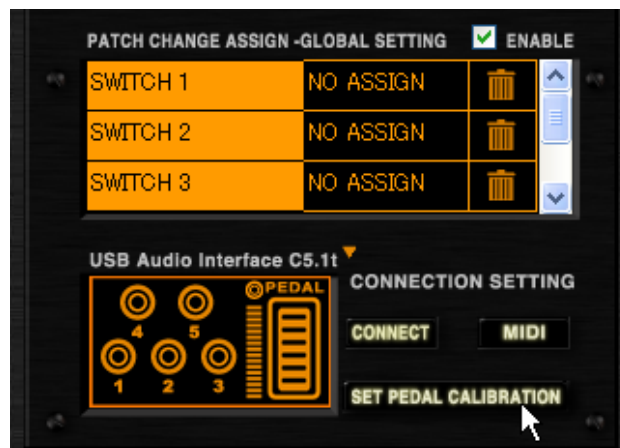
C5.1tが接続されていると、ペダル/スイッチ設定画面に[SET PEDAL CALIBRATION]ボタンが表示されます。C5.1tの内蔵エクスプレッションペダルは工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて感度を再調節することも可能です。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけで音量や音色が大きく変化してしまう場合は、C5.1tの内蔵エクスプレッションペダルの感度を調整してください。

1. ツールエリアの上にある[CONTROL]ボタンをクリックして、ペダル/スイッチ設定画面を呼び出してください。

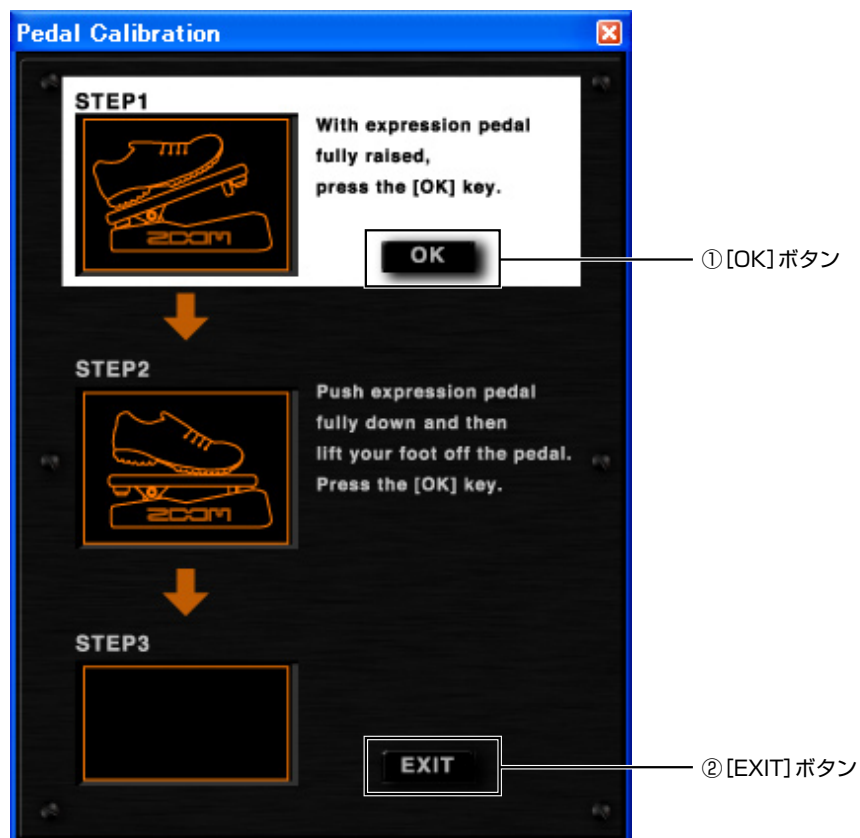


対応するLEDが点灯して、ツールエリアにペダル/スイッチ設定画面が表示されます。

2. ペダル/スイッチ設定画面の右下のほうに表示されている[SET PEDAL CALIBRATION]ボタンをクリックしてください。



内蔵エクスプレッションペダルの感度を設定する画面(ペダルキャリブレーション画面)が表示されます。上からSTEP1、2、3の順番に設定を行います。



- ① [OK] ボタン
- ② [EXIT] ボタン

各STEPでの設定を確定させます。
ペダルキャリブレーション画面を終了します。

3. 画面の表示に従い、C5.1tの内蔵エクスプレッションペダルを踏み上げた状態で、STEP1の[OK]ボタンをクリックしてください。



内蔵エクスプレッションペダルの最小値が設定されます。

4. 次に、C5.1tの内蔵エクスプレッションペダルを最も奥まで踏み下げてから、足を離してください。この状態で、STEP2の[OK]ボタンをクリックしてください。



内蔵エクスプレッションペダルの最大値が設定されます。

5. STEP3に「COMPLETE!」と表示されたら設定完了です。[EXIT]ボタンをクリックして、ペダルキャリブレーション画面を閉じてください。



ペダルキャリブレーション画面が閉じられます。設定の途中で中止したい場合も[EXIT]ボタンをクリックすることで、ペダルキャリブレーション画面を閉じることができます。



STEP3に「ERROR!」と表示された場合は、もう一度手順3（STEP1）からやりなおしてください。



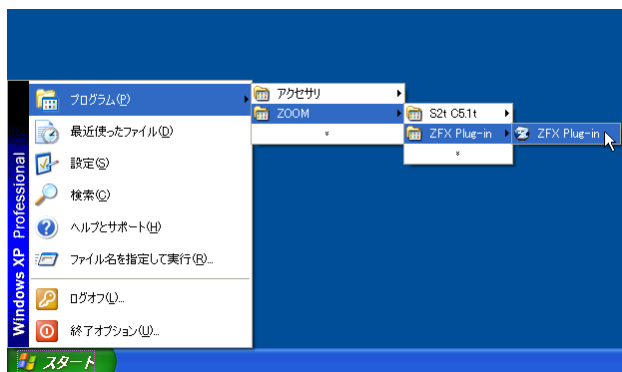
NOTE S2接続時は、[SET PEDAL CALIBRATION]は表示されません。

ZFX Plug-in を単体で起動する

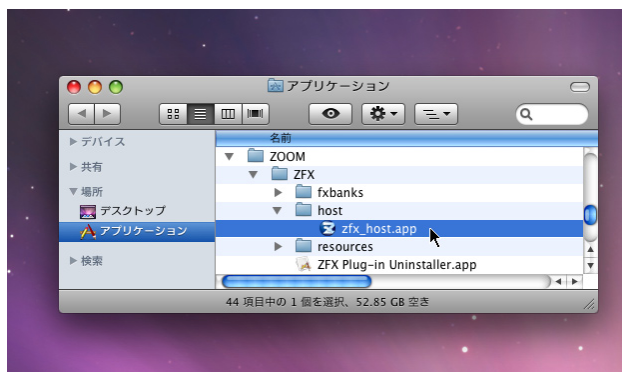
ZFX Plug-inはDAWソフトを起動させなくても“ホストアプリケーション”を使用することで、ZFX Plug-inを単体で動かすことができます。

ホストアプリケーションを起動する

Windowsの場合は“スタート”メニューを開き、“プログラム”メニュー内の“ZOOM”の中に“ZFX Plug-in”があります。この中にZFX Plug-inという項目を選択します。



Macintoshの場合は“Macintosh HD”を開き、“アプリケーション”内の“ZOOM”の中に“ZFX”があります。このZFX内の“host”の中に“zfx_host”という項目がありますので、ダブルクリックしてください。



ZFX Plug-inを単体で起動させることができます。



Device メニュー

メニューバーの「Device」をクリックすることによりDeviceメニューが開きます。ここでは、Deviceメニュー内の設定について説明します。

■ ASIOドライバーを選ぶ

Deviceメニューを開くと、現在使用可能なASIOドライバーが一覧で表示されます。選択中のASIOドライバーにはチェックがつけられます。変更したいASIOドライバーにカーソルを合わせてクリックしてください。



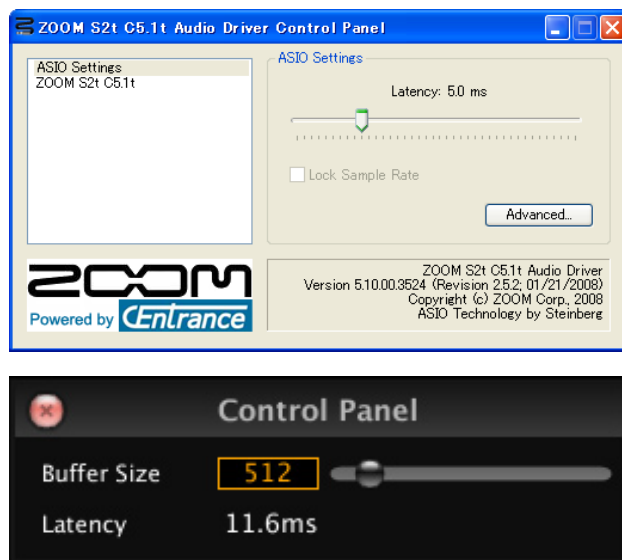
ASIOドライバーが変更されます。初期状態ではZOOM S2t C5.1t ASIOドライバーが選択されています。S2t/C5.1t以外のオーディオインターフェースを使用する場合、その製品に合ったASIOドライバーを選択してください。

■ ASIOドライバーの設定を行う

Deviceメニュー内の"Device Setting"をクリックすると、デバイス設定画面が表示され、現在の設定を確認することが出来ます。



デバイス設定画面の"Control Panel"をクリックすると、ASIOドライバーの基本設定を行なうコントロールパネルが表示されます。



ドライバーのコントロールパネルには、レイテンシーを調節するスライダーがあります。お使いのコンピュータで、音声が途切れない範囲でもっとも低い値に設定してください。もし、音声が途切れるようであれば、値を増やしてください。この値はお使いのコンピュータによって異なります。コンピュータの性能が高ければ、低い値に設定し低いレイテンシーで動作させることができます。コンピュータの性能が高くない場合は、高めの値に設定すると動作が安定します。設定を行う項目は選択されたASIOドライバーの種類によって異なります。

■ 本体を接続 / 切断する

Deviceメニュー内の“Connect”をクリックすると、選択されているASIOドライバーを使用して、本体とパソコンを接続（使用可能な状態）することができます。



File メニュー

メニューバーの「File」をクリックすることによりFileメニューが開きます。ここでは、Fileメニュー内の設定について説明します。

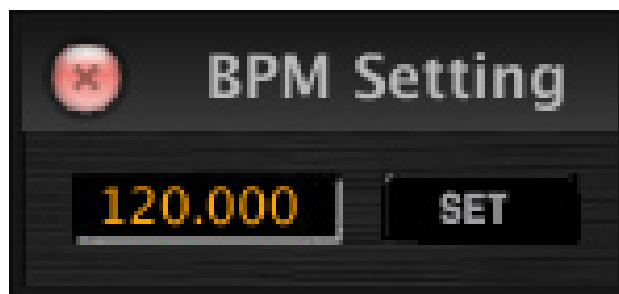
■ BPM の設定を行う

Fileメニュー内の“BPM Setting”をクリックすると、BPMの設定を行うことができます。





BPMを入力するウィンドウが表示されます。



■ ZFX Plug-in を終了する

Fileメニュー内の“Quit”をクリックすると、ZFX Plug-inのホストアプリケーションを終了することができます。





Help メニュー

メニューバーの「Help」をクリックすることによりHelpメニューが開きます。ここでは、Fileメニュー内の設定について説明します。

■ 現在のバージョンを確認する

Helpメニュー内の“Version Info”をクリックすると、現在使用しているZFX Plug-inのバージョン情報を確認することができます。



故障かな？と思われる前に

●音が出ない、非常に小さい

- ・本体とパソコンが付属のUSBケーブルで接続されていることを確認してください。
- ・INPUT端子とギター（またはマイク、ベース）、PHONE端子（またはOUTPUT端子）とヘッドホン(または外部機器)を正しく接続してください。
- ・本体の[GAIN]ノブや[PHONE]ノブ（または[OUTPUT]ノブ）を調節してください。
- ・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。
- ・ZFX Plug-in画面上の[PATCH LEVEL]ノブを回して音量を調節してください（→P022）。
- ・ZFX Plug-in画面上の[MASTER LEVEL]ノブを回して音量を調節してください（→P022）。
- ・ZFX Plug-inがミュート状態になっていないか確認してください（→P079）。
- ・パッチによっては、エクスプレッションペダルで音量の調節が行えます。適切な音量になるように、エクスプレッションペダルを調節してください。
- ・ZFX Plug-in上で使用されているアンプやエフェクターの、Gain パラメーターやLevel パラメーターを調節してください。
- ・入力ソースの設定を確認してください（→P020）。
- ・PICKUP SELECTORが正しく選択されているか確認してください（→P020）。
- ・デバイスの設定を確認してください（→P115）。

●ノイズが目立つ

- ・ZFX Plug-in内のモジュール「ZNR」を使用してください。
- ・ZFX Plug-in上で使用されているアンプヘッドやドライブ系エフェクターの、Gain パラメーターやLevelパラメーターを下げてください。
- ・エクスプレッションペダルの設定を確認してください（→P087）。エクスプレッションペダルに割り当てられたパラメーターによっては、ペダル操作による急激なパラメーター変化が原因で、ノイズが発生することがあります。
- ・ギター、シールドケーブルなどの接続端子の劣化、断線、汚れなどに影響される場合もありますので、ご使用の周辺機器等もお確かめ下さい。

●本体をコンピュータに接続しても認識されない

- ・お使いのコンピュータのOSが適切かどうかを確認してください。

●エフェクターの効果がからない

- ・エフェクターの電源がオン（LEDが点灯）になっているかを確認してください。
- ・エフェクターにシールドが正しく接続されているか確認してください。
- ・ZFX Plug-inがバイパス状態になっていないか確認してください（→P079）。

●チューナーが利用できない

- ・チューニングしたい楽器を接続した端子が、入力ソースとして選ばれているか確認してください。

Appendix: エフェクトタイプとパラメーター

Guitar Amplifier

1965 BRIGHT AMP

FENDER TWINREVERB'65 のモデリングです。

- BRIGHT ON/OFF
ON にすると高域が強調された音質になります。
- VOLUME 1.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- TREBLE 1.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- MIDDLE 1.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 1.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。

JAZZ CLEAN

ROLAND JC-120 のモデリングです。

- BRIGHT ON/OFF
ON にすると高域が強調された音質になります。
- VOLUME 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- MIDDLE 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。

MS CRUNCH

MARSHALL JCM800 のモデリングです。

- PRESENCE 0.00 - 10.00
超高域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。

- MIDDLE 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- MASTER VOLUME 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- PRE-AMP VOLUME 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

MB DUAL HEAD

MESA/BOOGIE DUAL RECTIFIER のモデリングです。

- CHANNEL CLEAN: クリーンサウンド向けのチャンネルです。
VINTAGE: リードサウンド向けのハイゲインチャンネルです。
MODERN: 高域が強調されたハイゲインチャンネルです。
アンプのチャンネルを選択します。
- PRESENCE 0.00 - 10.00
超高域のブースト/カット量を調節します。
- MASTER 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- GAIN 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- MID 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。

VX UK30

VOX AC30TBX のモデリングです。

- BRILLIANT 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- CUT 0.00 - 10.00
高域のカット量を調節します。

PV STACK

PEAVEY 5150 のモデリングです。

- CHANNEL RHYTHM: バッキングサウンド向けのチャンネルです。
 LEAD: リードサウンド向けのチャンネルです。
 アンプのチャンネルを選択します。
- PRE GAIN(RHYTHM チャンネル用) 0.00 - 10.00
 プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- BRIGHT(RHYTHM チャンネル用) ON/OFF
 ON にすると高域が強調された音質になります。
- CRUNCH CLEAN/CRUNCH
 CLEAN: クリーンサウンドが得られます。
 CRUNCH: クランチサウンドが得られます。
- PRE GAIN(LEAD チャンネル用) 0.00 - 10.00
 プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- LOW 0.00 - 10.00
 低域のブースト/カット量を調節します。
- MID 0.00 - 10.00
 中域のブースト/カット量を調節します。
- HIGH 0.00 - 10.00
 高域のブースト/カット量を調節します。
- POST GAIN 0.00 - 10.00
 信号処理後のレベルを調節します。
- RESONANCE 0.00 - 10.00
 超低域のブースト/カット量を調節します。
- PRESENCE 0.00 - 10.00
 超高域のブースト/カット量を調節します。

1959

MARSHALL 1959 のモデリングです。

- PRESENCE 0.00 - 10.00
 超高域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
 低域のブースト/カット量を調節します。
- MIDDLE 0.00 - 10.00
 中域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
 高域のブースト/カット量を調節します。
- HIGH TREBLE LOUDNESS1 0.00 - 10.00
 高域のゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- NORMAL LOUDNESS2 0.00 - 10.00
 低域のゲイン（歪みの深さ）を調節します。

TWEED BASS

FENDER BASSMAN のモデリングです。

- PRESENCE 1.00-12.00
超高域のブースト/カット量を調節します。
- MIDDLE 1.00-12.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 1.00-12.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE 1.00-12.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- VOLUME 1.00-12.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

HW 100 CUSTOM

HIWATT CUSTOM100 のモデリングです。

- NORMAL VOL 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- MIDDLE 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- PRESENCE 0.00 - 10.00
超高域のブースト/カット量を調節します。
- MASTER VOL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

DZ BERT

DIEZEL HERBERT のモデリングです。

- CHANNEL CHANNEL1: クリーンサウンド向けのチャンネルです。
CHANNEL2: クランチサウンド向けのチャンネルです。
CHANNEL3: ハイゲインサウンド向けのチャンネルです。
アンプのチャンネルを選択します。
- GAIN 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- VOLUME 0.00 - 10.00
プリアンプ後のレベルを調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。

- MIDDLE 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- MID CUT ON/OFF
MID CUT の ON/OFF を制御します。
- INTENSE 0.00 - 10.00
中域のカット量を調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
中域カット後の音量を調節します。
- PRESENCE 0.00 - 10.00
超高域のブースト/カット量を調節します。
- DEEP 0.00 - 10.00
超低域のブースト/カット量を調節します。

MATCHING30

MATCHLESS DC-30 のモデリングです。

- VOLUME(CH I 用) 0.00 -10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- BASS(CH I 用) 0.00 -10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE(CH I 用) 0.00 -10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- VOLUME(CH II 用) 0.00 -10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- TONE(CH II 用) 1-6
低域のカット量を調節します。
- CUT 0.00 -10.00
高域のカット量を調節します。
- MASTER 0.00 -10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- CHANNEL CHANNEL CLEAN/DRIVE
CH I (CLEAN): クリーンサウンド向けのチャンネルです。
CH II (DRIVE): リードサウンド向けのチャンネルです。

TANGERINE

ORANGE GRAPHIC 120 のモデリングです。

- F.A.C 1 - 6
低域のカット量を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。

- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- HF DRIVE 0.00 - 10.00
超高域のブースト/カット量を調節します。
- GAIN 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

Bass Amplifier

CLASSIC AMP

AMPEG SVT のモデリングです。

- GAIN 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- ULTRA HIGH ON/OFF
ON にすると高域が強調された音質になります。
- ULTRA LOW ON/OFF
ON にすると低域が強調された音質になります。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- MID RANGE 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- FREQUENCY 220Hz/450Hz/800Hz/1600Hz/3000Hz
MID RANGE で制御する周波数を選択します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- MASTER 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

100BASSMAN

FENDER BASSMAN 100 のモデリングです。

- DEEP ON/OFF
ON にすると低域が強調された音質になります。
- VOLUME 1.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- TREBLE 1.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- BASS 1.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- MASTER 1.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

MS SUPER B

MARSHALL SUPER BASS のモデリングです。

- PRESENCE 0.00 - 10.00
超高域のブースト/カット量を調節します。

- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- MIDDLE 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- VOLUME I 0.00 - 10.00
高域のゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- VOLUME II 0.00 - 10.00
低域のゲイン（歪みの深さ）を調節します。

AC BASS370

ACOUSTIC 370 のモデリングです。

- BRT ON/OFF
ON にすると高域が強調された音質になります。
- VOLUME 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- TREBLE -5.00 - 5.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- MID-RANGE -5.00 - 5.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- BASS -5.00 - 5.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- グラフィックイコライザー
 - 50Hz -5.00 - 5.00
50Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 100Hz -5.00 - 5.00
100Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 200Hz -5.00 - 5.00
200Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 300Hz -5.00 - 5.00
300Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 400Hz -5.00 - 5.00
400Hz のブースト/カット量を調節します。

HRT3500

HARTKE HA3500 のモデリングです。

- TUBE 0.00 - 10.00
真空管回路をシミュレーションしたサウンドのミックス量を調節します。

- SOLID STATE 0.00 - 10.00
ソリッドステート回路をシミュレーションしたサウンドのミックス量を調節します。
- COMP OFF/ 0.00 - Inf
コンプレッサーの感度を設定します。
- IN/OUT IN(ON)/OUT(OFF)
グラフィックイコライザーの ON/OFF を制御します。
- グラフィックイコライザー
 - 30Hz -15.00dB - 15.00dB
30Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 64Hz -15.00dB - 15.00dB
64Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 125Hz -15.00dB - 15.00dB
125Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 250Hz -15.00dB - 15.00dB
250Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 500Hz -15.00dB - 15.00dB
500Hz のブースト/カット量を調節します。
 - 1kHz -15.00dB - 15.00dB
1kHz のブースト/カット量を調節します。
 - 2kHz -15.00dB - 15.00dB
2kHz のブースト/カット量を調節します。
 - 3kHz -15.00dB - 15.00dB
3kHz のブースト/カット量を調節します。
 - 5kHz -15.00dB - 15.00dB
5kHz のブースト/カット量を調節します。
 - 8kHz -15.00dB - 15.00dB
8kHz のブースト/カット量を調節します。
- CONTOUR LOW PASS -18.00 - 18.00
広い周波数帯域に作用する低域用イコライザーです。
- CONTOUR HIGH PASS -18.00 - 18.00
広い周波数帯域に作用する高域用イコライザーです。
- MASTER VOLUME 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

Cabinet

各キャビネット共通パラメーター

- DISTANCE 0.00-10.00
キャビネットから離れるほど残響音がミックスされます。

BRIGHT COMBO 2x12

2 × 12" FENDER TWIN REVERB'65 CABINET のモデリングです。

JAZZ COMBO 2x12

2x12" ROLAND JC-120 CABINET のモデリングです。

MS CRUNCH STACK 4x12

4x12" MARSHALL 1960A のモデリングです。

MB DUAL STACK 4x12

4x12" MESA/BOOGIE RECTO STANDARD ARMOR のモデリングです。

UK30 COMBO 2x12

2x12" VOX AC30TBX CABINET のモデリングです。

PV STACK 4x12

4x12" PEAVEY 5150SL のモデリングです。

B/M COMBO 4x10

4x10" FENDER BASSMAN CABINET のモデリングです。

HC100 STACK 4x12

4x12" HIWATT SE-4123 のモデリングです。

TANGERINE STACK 4x12

4x12" ORANGE PPC412 のモデリングです。

DZ BERT STACK 4x12

4x12" DIEZEL V-412FD のモデリングです。

DC COMBO 2x12

2x12" MATCHLESS DC30 CABINET のモデリングです。

CLASSIC AMP STACK 8x10

8x10" AMPEG SVT-810E のモデリングです。

B/M100 STACK 4x12

4x12" FENDER BASSMAN CABINET のモデリングです。

MS SUPER BASS STACK 4x12

4x12" MARSHALL 1953A のモデリングです。

AC BASS370 STACK 1x18

1x18" ACOUSTIC 301 のモデリングです。

HRT Stack 4x10

4x10" HARTKE4.5XL のモデリングです。

Mic

各マイク共通パラメーター

- POSITION L10.00 – C10.00 – R10.00
マイクキングのポジションを設定します。

DYNAMIC57

SHURE SM57 のモデリングです。

CONDENSER414

AKG C414 のモデリングです。

DYNAMIC421

SENNHEISER MD421 のモデリングです。

CONDENSER87

NEUMANN U87 のモデリングです。

Comp/Wah

DYNAMIC COMPRESSOR

MXR Dynacomp のモデリングです。

- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調整します。
- SENSITIVITY 0.00 - 10.00
コンプレッサーの感度を設定します。値が大きいほど感度が高くなります。

COMPRESSOR

細かい調節の可能なコンプレッサーです。

- THRESHOLD 0.00 - 10.00
コンプレッサーが動作する基準レベルを設定します。
- RATIO 1.00:1 - 20.00:1
コンプレッサーによる圧縮の比率を調節します。
- ATTACK 0.1ms - 99.0ms
コンプレッサーの立ち上がり速度を調節します。
- RELEASE 0.00ms - 999.00ms
信号が基準レベルを下回ってから、コンプレッサーの効果が解除されるまでの速さを調節します。

LIMITER

入力信号が一定のレベルを越えたときに圧縮するリミッターです。

- THRESHOLD 0.00 - 10.00
リミッターの動作する基準レベルを設定します。
- RATIO 1.00:1 - ∞:1
リミッターによる圧縮の比率を調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

AUTO WAH

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。

- SENSE 0.00 - 10.00
効果の感度を設定します
- RESONANCE 0.00 - 10.00
クセの強さを設定します

- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します

RING MODULATOR

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。

- FREQUENCY 41.00Hz - 2093.00Hz
変調に使用する周波数を設定します。
- BALANCE 0.00 - 10.00
原音とエフェクト音のバランスを調節します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

PEDAL BOX

VOX 製のビンテージペダルワウのシミュレーションです。

- DRY MIX 0.00 - 10.00
原音のミックス量を調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
モジュール通過後のレベルを調節します。
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
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。

PEDAL CRY

ビンテージペダルワウ CRYBABY のシミュレーションです。

- DRY MIX 0.00 - 10.00
原音のミックス量を調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
モジュール通過後のレベルを調節します。
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
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。

Distortion

OVER DRIVEN

BOSS OD-1 のモデリングです。

- LEVEL 0.00-10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- DRIVE 0.00-10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

TUBE SCREAMEN

IBANEZ TS808 のモデリングです。

- OVERDRIVE 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

THE GOVERNOR

MARSHALL GUV'NOR のモデリングです。

- GAIN 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
- BASS 0.00 - 10.00
低域のブースト/カット量を調節します。
- MIDDLE 0.00 - 10.00
中域のブースト/カット量を調節します。
- TREBLE 0.00 - 10.00
高域のブースト/カット量を調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

SQUEAK

PROCO RAT のモデリングです。

- DISTORTION 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

- FILTER 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- VOLUME 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

FUZZ SMILE

DALLAS-ARBITER FUZZ FACE のモデリングです。

- VOLUME 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- FUZZ 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

+DISTORTION

MXR DISTORTION+のモデリングです。

- OUTPUT 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- DISTORION 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

GREAT MUFF

ELECTRO-HARMONIX BIGMUFF のモデリングです。

- VOLUME 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- SUSTAIN 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

METAL WORLD

BOSS MT-2 のモデリングです。

- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。
- LOW -15.00dB - 15.00dB
低域のブースト/カット量を調節します。
- HIGH -15.00dB - 15.00dB
高域のブースト/カット量を調節します。
- MID FREQUENCY 200.00Hz - 5000.00Hz
MIDDLE で制御する周波数を選択します。

- MIDDLE -15.00dB - 15.00dB
中域のブースト/カット量を調節します。
- DISTORTION 0.00 - 10.00
プリアンプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。

BOOSTER

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。

- TYPE BASS BOOST: 低域をブーストします。
MID BOOST: 中域をブーストします。
TREBLE BOOST: 高域をブーストします。
ブースターのタイプを選択します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- BOOST 0.00 - 10.00
ブースト量を調節します。

ACOUSTIC SIMULATOR

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。

- TOP 0.00 - 10.00
アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。
- BODY 0.00 - 10.00
アコースティックギター特有の胴の響きを調節します。
- LEVEL 0.00 - 10.00
信号処理後のレベルを調節します。

Modulation

CHORUS

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。

- DEPTH 0.00 - 10.00
変調の深さを設定します。
- RATE 0.10Hz - 5.10Hz
変調の速さを設定します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- MIX 0.00 - 10.00
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

立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。

- DEPTH 0.00 - 10.00
変調の深さを設定します。
- RATE 0.10Hz - 10.00Hz
変調の速さを設定します。
- MIX 0.00 - 10.00
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

CHORUS VIBRATO

BOSS CE-1 のモデリングです。

- LEVEL CONTROL 0.00 - 10.00
信号処理前の音量を調節します。
- CHORUS INTENSITY 0.00 - 10.00
コーラスのかかりの強さを調節します。
- DEPTH(VIBRATO 用) 0.00 - 10.00
変調の深さを設定します。
- RATE(VIBRATO 用) 2.86Hz - 10.82Hz
変調の速さを設定します。
- VIBRATO CHORUS Chorus/Vibrato
コーラスとビブラートを切り替えます。

TREMOLO

音量を周期的に上下させるエフェクトです。

- DEPTH 0.00 - 10.00
変調の深さを調節します。
- RATE 0.50Hz - 19.50Hz
変調の速さを調節します。
- LFO CLIP 0.00 - 10.00
数値が大きいほど波形の先端がクリップして、効果が強調されます。
- WAVE TRIANGLE(三角波)/SAW(ノコギリ波)/RV.SAW(逆ノコギリ波)
変調用の波形を TRIANGLE (三角波)、SAW(ノコギリ波)、RV.SAW(逆ノコギリ波)の中から選びます。
- BPM SYNC ON/OFF
ON にするとテンポを基準にして、そのパラメーターの値が音符単位で同期します。
- SYNC PATTERN 別表 1 をご参照ください。
- TAP ボタンを最後に二回押した間隔で変調の速さを設定します。

FLANGER

音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。

- DEPTH 0.00-10.00
変調の深さを設定します。
- RATE 0.04Hz - 15.00Hz
変調の速さを設定します。
- Manual 0.00-10.00
効果のかかる周波数帯域を調節します。
- RESONANCE 0.00-10.00
変調のクセの強さを設定します。
- INVERT ON/OFF
フィードバックの極性を反転します。
- BPM SYNC ON/OFF
ON にするとテンポを基準にして、そのパラメーターの値が音符単位で同期します。
- SYNC PATTERN 別表 1 をご参照ください (→Appendix-19)
- TAP ボタンを最後に二回押した間隔で変調の速さを設定します。

別表 1

記 号	名 称	記 号	名 称
	32 分音符		付点 8 分音符
	16 分音符		4 分音符
	4 分 3 連音符		付点 4 分音符
	付点 16 分音符		4 分音符×2
	8 分音符	:	
	2 分 3 連音符		4 分音符×20

※Delay 系のシンクは 16 分音符から 4 分音符×20 まで

PHASER

音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。

- RATE 0.10Hz - 8.50Hz
変調の速さを調節します。
- COLOR 4STAGE/4STAGE INV/8STAGE/8STAGE INV
音色のタイプを選択します。
- BPM SYNC ON/OFF
ON にするとテンポを基準にして、そのパラメーターの値が音符単位で同期します。
- SYNC PATTERN 別表 1 をご参照ください (→Appendix-19)
- TAP ボタンを最後に二回押した間隔で変調の速さを設定します

OCTAVE

原音に 1 オクターブ下と 2 オクターブ下のエフェクト音を加える効果です。

- 1 OCT LEVEL 0.00 -10.00
1 オクターブ下のエフェクト音の音量を調節します。
- 2 OCT LEVEL 0.00 -10.00
2 オクターブ下のエフェクト音の音量を調節します。
- DRY LEVEL 0.00 -10.00
原音の音量を調節します。

CRY

音色がトーキングモジュレーター風に変化するエフェクトです。

- SENSE 0.00 - 10.00
効果の感度を調節します。
- RESONANCE 0.00 - 10.00
効果のクセの強さを設定します。
- RANGE 0.00 - 10.00
効果のかかる周波数帯域を調節します。
- BALANCE 0.00 - 10.00
原音とエフェクト音のバランスを調節します。
- INVERT ON/OFF
エンベロープの動きが反転します。

H.P.S

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。

- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。

- MIX 0.00 -10.00
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
- KEY C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
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。
- TYPE Of Scale 別表 2 をご参照ください。
原音に加えるピッチシフト音のスケールを指定します。
- INTERVAL 別表 2 をご参照ください。
原音に加えるピッチシフト音の音程を指定します。

別表 2

Type Of Scale	Interval
Major	-6
	-5
	-4
	-3
Minor	-3
	3
Major	3
	4
	5
	6

PITCH SHIFTER

ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。

- SHIFT -12 - 12/24
ピッチシフト量を半音単位で設定します。
- FINE -25cent - 25cent
ピッチシフト量をセント（1/100 半音）単位で微調節します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- BALANCE 0.00 - 10.00
原音とエフェクト音のバランスを調節します。

MONO PITCH

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。

- SHIFT -12 - 12 / 24
ピッチシフト量を半音単位で設定します。
- FINE -25cent - 25cent
ピッチシフト量をセント（1/100 半音）単位で微調節します。

- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- BALANCE 0.00 - 10.00
原音とエフェクト音のバランスを調節します。

PEDAL PITCH

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。

- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- COLOR 別表 3 をご参照ください。（→Appendix-22）
エクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプを選択します。
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
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。

PEDAL MONO PITCH

モノフォニック（単音弾き）専用の、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。

- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- COLOR 別表 3 をご参照ください。
エクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプを選択します。
- PEDAL POSITION 0.00 - 10.00
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 3

MAX	MIN
+1 Octave + Dry	-1 Octave + Dry
+500 Cent + Dry	-700 Cent + Dry
+1 Octave	-∞ + Dry
+1 Octave + Dry	-∞ + Dry
Original Sound Only	-100 Cent
Detune + Dry	Doubling
+1 Octave	0 Cent
-2 Octave	0 Cent

STEP

音色が階段状に変化する特殊エフェクトです。

- DEPTH 0.00 - 10.00
変調の深さを設定します。
- RATE 0.40Hz - 20.00Hz
変調の速さを設定します。
- RESONANCE 0.00 - 10.00
変調のクセの強さを設定します。
- BPM SYNC ON/OFF
ON にするとテンポを基準にして、そのパラメーターの値が音符単位で同期します。
- SYNC PATTERN 別表 1 をご参照ください (→Appendix-19)
- TAP ボタンを最後に二回押した間隔で変調の速さを設定します。

VIBRATO

自動的にビブラートのかかるエフェクトです。

- DEPTH 0.00 - 10.00
変調の深さを設定します。
- RATE 0.40Hz - 10.00Hz
変調の速さを設定します。
- BALANCE 0.00 - 10.00
原音とエフェクト音のバランスを調節します。
- BPM SYNC ON/OFF
ON にするとテンポを基準にして、そのパラメーターの値が音符単位で同期します。
- SYNC PATTERN 別表 1 をご参照ください (→Appendix-19)
- TAP ボタンを最後に二回押した間隔で変調の速さを設定します。

Delay/Reverb

DELAY、TAPE ECHO、ANALOG DELAY、REVERSE DELAY 共通パラメーター

- TIME 10ms - 5000ms
ディレイタイムを設定します。
- FEEDBACK 0.00 - 10.00
フィードバック量を調節します。
- HI-DAMP 0.00 - 10.00
ディレイ音の高音域の減衰量を調節します。
- MIX 0.00 - 10.00
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。
- MONO/PINGPONG MONO: モノラルでエコー音が出力されます。
PINGPONG: 左右から交互にエコー音が出力されます。
- BPM SYNC ON/OFF
ON にするとテンポを基準にして、そのパラメーターの値が音符単位で同期します。
- SYNC PATTERN 別表 1 をご参照ください (→Appendix-19)
- TAP ボタンを最後に二回押した間隔でディレイタイムを設定します。

DELAY

最長 5000mS のロングディレイに対応したディレイです。

TAPE ECHO

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。

ANALOG DELAY

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。

REVERSE DELAY

最長 5000mS のロングディレイに対応した、リバーズディレイです。

HALL

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。

- DECAF 0.00 - 10.00
残響の長さを設定します。
- PRE-DELAY 10.50ms - 90.50ms
原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- MIX 0.00 - 10.00
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

ROOM

部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。

- DECAF 0.00 - 10.00
残響の長さを設定します。
- PRE-DELAY 2.00ms - 50.00ms
原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- MIX 0.00 - 10.00
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

PLATE

プレートリバーブのシミュレーションです。

- DECAF 0.00 - 10.00
残響の長さを設定します。
- PRE-DELAY 10.50ms - 100.00ms
原音が入力されてから残響音が始まるまでの時間を設定します。
- TONE 0.00 - 10.00
音質を調節します。
- MIX 0.00 - 10.00
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

SPRING

スプリングリバーブのシミュレーションです。

- DECAF 0.00 - 10.00
残響の長さを設定します。
- MIX 0.00 - 10.00
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

Tools

ZNR

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。

- **THRESHOLD** 0.00 - 10.00
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。

VOLUME PEDAL

音量を制御します。

- **TYPE** 1 : 音量が直線的に変化します。
2 : 音量が徐々に変化します。
3 : 音量が急激に変化します。
レベル変化のカーブを選択します。
- **VOLUME** 0.00 - 10.00
レベルを制御します。

EQ

10 バンドのイコライザです。

- 31.25Hz -12.00dB - 12.00dB
31.25Hz のブース/カット量を調節します。
- 62.5Hz -12.00dB - 12.00dB
62.5Hz のブース/カット量を調節します。
- 125Hz -12.00dB - 12.00dB
125Hz のブース/カット量を調節します。
- 250Hz -12.00dB - 12.00dB
250Hz のブース/カット量を調節します。
- 500Hz -12.00dB - 12.00dB
500Hz のブース/カット量を調節します。
- 1kHz -12.00dB - 12.00dB
1kHz のブース/カット量を調節します。
- 2kHz -12.00dB - 12.00dB
2kHz のブース/カット量を調節します。
- 4kHz -12.00dB - 12.00dB
4kHz のブース/カット量を調節します。
- 8kHz -12.00dB - 12.00dB
8kHz のブース/カット量を調節します。

- 16kHz -12.00dB - 12.00dB
16kHz のブース/カット量を調節します。
- VOLUME -InfdB - 6.02dB
信号処理後のレベルを調節します。

AMP MODULE

アンプを追加する際に使用します。

SPLITTER

入力信号を二系統に分割します。

MIXER

二系統入力を持つミキサーです。

- LEVEL A -InfdB - 6.02dB
インプット A のレベルを調節します。
- PAN A L100 - C0 - R100
インプット A の音像の位置を調節します。
- LEVEL B -InfdB - 6.02dB
インプット B のレベルを調節します。
- PAN B L100 - C0 - R100
インプット B の音像の位置を調節します。

ISOLATOR

入力信号を二つの周波数帯域に分割します。

- FREQUENCY 0.00Hz - 11000.00Hz
分割する周波数帯域を設定します。

USB Audio Interface S2t/C5.1t

MIDI IMPLEMENTATION

REVISION HISTORY;

Ver 1.00	20.February,2008	-	First Issue
----------	------------------	---	-------------

ZOOM Corporation TOKYO, JAPAN

Z4E-0034-A4P

1. Transmitted Messages

1) CHANNEL VOICE MESSAGE

*Control Change

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION		
B0H	01H	ss	External Foot Switch (S2t)	ss: switch status	(See NOTE 1)
B0H	04H	vv	External Foot Pedal (S2t)	vv: pedal value	(See NOTE 2)
B0H	04H	vv	Expression Pedal (C5.1t)	vv: pedal value	(See NOTE 2)
B0H	06H	ss	Kickdown Switch (C5.1t)	ss: switch status	(See NOTE 1)
B0H	41H	ss	Foot Switch1 (C5.1t)	ss: switch status	(See NOTE 1)
B0H	44H	ss	Foot Switch2 (C5.1t)	ss: switch status	(See NOTE 1)
B0H	46H	ss	Foot Switch3 (C5.1t)	ss: switch status	(See NOTE 1)
B0H	47H	ss	Foot Switch4 (C5.1t)	ss: switch status	(See NOTE 1)
B0H	48H	ss	Foot Switch5 (C5.1t)	ss: switch status	(See NOTE 1)

NOTE: 1. The 3rd byte of Control Change (ss) will be transmitted as:

7FH Foot Switch is pushed
00H Foot Switch is released

2. The 3rd byte of Control Change (ss) will be transmitted as:

7FH Pedal is raised up
00H Pedal is pushed down
Pedal value changes from 00H to 7FH.

MIDI Channel Number is fixed as '1'.

2. Recognized Messages

NONE

3. System Exclusive Messages

NONE

4. Appendix

1). MIDI Implementation Chart

[USB Audio Interface] Model S2t/C5.1t		MIDI Implementation Chart		Date : 20.Feb. 2008 Version :1.00
Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	0	x	
	Changed	x	x	
Mode	Default	x	3	
	Messages	x	x	
	Altered			
Note Number		x	x	
	True voice	x	x	
Velocity	Note ON	x	x	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		1	x	External Foot Switch (S2t)
		4		Expression/External Foot Pedal (S2t/C5.1t)
		6		Pedal Switch(C5.1t)
		65		Foot Switch1 (C5.1t)
		68		Foot Switch2 (C5.1t)
		70		Foot Switch3 (C5.1t)
		71		Foot Switch4 (C5.1t)
		72		Foot Switch5 (C5.1t)
Prog Change		x	x	
	True #	x	x	
System Exclusive		o	o	
System Common	Qtr Frame	x	x	
	Song Pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Aux	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	x	
Messages	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	
Notes				
Mode 1 : OMNI ON, POLY		Mode 2 : OMNI ON, MONO		o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY		Mode 4 : OMNI OFF, MONO		x : No