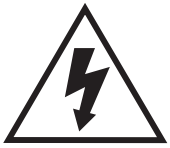
M9 Stompbox Modeler

取扱説明書

アドバンスト・ガイドは以下のLine6ホームページでご覧いただけます。

安全上のご注意



注　意

感電の恐れあり
キャビネットをあけるな

警告：火災や感電の原因になりますので分解・改造は厳禁。修理・調整は販売店にご依頼ください。

警告：火災や感電の原因になりますので本機を雨や水がかかるところには設置しないでください。

このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。

このマークは、注意喚起シンボルであり取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

本書の記載について:

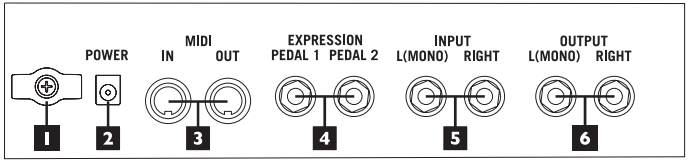
Line 6及びM9は、Line 6社の登録商標です。このマニュアルに掲載されている写真、イメージ、登録商標、アーティスト名はそれぞれの所有者の権利に基づくものであり、このマニュアルではLine 6のデジタルモデリングテクノロジーを駆使し、独自に開発された音を適切に表現するためだけに使用されています。また、これらの写真、イメージ、登録商標、アーティスト名の使用において、いかなる協力やエンドースメントも関わるものではありません。

SERIAL NO: _____

安全上のご注意を良くお読みください。この取扱説明書は大切に保管してください。

- 本書の注意事項を良くお読みください。
- 本書の注意事項を守ってください。
- すべての警告を守ってください。
- すべての指示に従ってください。
- 本機を水気の近くで使用しないでください。
- お手入れは必ず乾いた布で拭いてください。
- 通気口をふさがないでください。取扱説明書で指定された場所に設置してください。
- 適切にアース接地されたコンセントに接続してください。
- 本機の電源プラグが合わないような場合は、電気工事を依頼し適切なコンセントに交換してください。
- 電源コードの接続部を無理に曲げたり踏んだりしないようにしてください。
- 必ず指定された付属品を使ってください。
- 本機の設置は弊社の推奨するカート、スタンド、ブラケットなどを使用してください。移動式のカートを使うときは転んでけがをしないように注意してください。
- 雷が近づいたり、長時間使用しないときは電源プラグをコンセントから抜いてください。
- パワーサプライのコードやプラグが損傷したとき、内部に異物が入ったり液体がこぼれたとき、本機を落としたときなど、修理が必要な時はサービスセンターに依頼してください。
- 水滴のかかる場所での使用や保管はしないでください。本機の上に花瓶のような液体の入ったものは置かないでください。
- 警告：火災や感電の原因になりますので本機を雨や水のかかるところには設置しないでください。
- 本機はコンセントの近くに設置し、容易にプラグへ手が届くようにしてください。
- パワーサプライのプラグは必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。
- 大音量や不快な音量で長時間使用すると難聴や聴力障害を起こすことがあります。常に安全な音量で使用することを心がけてください。
- 次のような場合には修理が必要です。
  - パワーサプライのコードやプラグが損傷したとき
  - 本機の内部に異物が入ったり、液体が入ったりしたとき
  - 雨天や湿度の高いところで使用し、故障したとき
  - 本機が落下したりして損傷したとき
  - 製品に異常や故障が生じたとき

リアパネルの接続端子



1. **ケーブル・フック** – 電源コードが誤って外れないよう、コードをここに1～2回巻きつけます。

2. **[POWER]電源端子** – 電源コードを接続しコンセントにつなぐと電源が入ります。

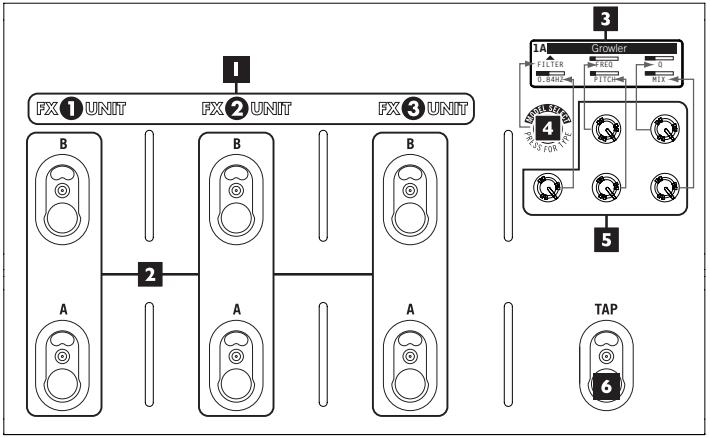
3. **[MIDI IN/OUT]端子** – シーン切り替え、FXユニットのメモリ選択、ルーパー操作、エクスプレッション・ペダル、タップ・テンポなどをリモートコントロールするMIDI機能が使用できます。詳細は**www.line6.jp/Support**をご覧ください。

4. **[EXPRESSION PEDAL 1/2]（エクスプレッション・ペダル）端子** – Line 6 EX-1など標準のエクスプレッション・ペダルを接続します。接続したエクスプレッション・ペダルの入力にFXパラメータを割り当て、リアルタイムでパラメータをコントロールします。Line 6のエクスプレッション・ペダルはパッシブ、10kΩ、モノのリニア系ポットを使用しており、標準の1/4インチ、モノ・シールドケーブルで接続します。

5. **[INPUT L(MONO)/RIGHT]（ステレオ入力）端子** – ギターや他のモノ音源を接続するときは**[L(MONO)]**端子に接続します。

6. **[OUTPUT L(MONO/RIGHT]（ステレオ出力）端子** – モノ出力には**[L(MONO)]**端子を使用します。

基本操作



1. **FX 1/2/3 UNIT（FXユニット）**– 3種類までのエフェクトを同時使用できます。各FXユニットに2つのメモリ（**A/B**）があり、任意のタイプの任意のモデルが選べます（ディストーション系:黄、ディレイ系:緑、モジュレーション系:青、フィルター系:紫、リバーブ系:オレンジ）

2. **メモリ・フットスイッチ** – 各FXユニットに2つのメモリ（**A/B**）がありますが一度に使用できるのはどちらか一つです。A/Bいずれかのフットスイッチを踏むとそのインジケータが明るく点灯し、インジケータの色でエフェクトのタイプが識別できます。オフのフットスイッチのインジケータは薄明るく点灯しています。フットスイッチを踏むとメモリがオンになり、もう一度踏むとそのFXユニットはバイパスされます。

3. **ディスプレイ** – 選択したFXユニットのメモリの設定が画面左上に表示されます。ディスプレイの色で現在のエフェクトのタイプが識別できます（ディストーション系:黄、ディレイ系:緑、モジュレーション系:青、フィルター系:紫、リバーブ系:オレンジ）。表示中のFXユニットをオフにすると、オンになっているFXユニットで信号チェーンの先頭にあるエフェクトが表示されます。エフェクトがすべてオフのときは、「**All FX Bypassed**（全エフェクトをバイパス）」と表示されます。オンになっているが画面に表示されていないエフェクトをエディット

するには、該当エフェクトのメモリ･フットスイッチを2回続けて押します。または、**[TAP]**スイッチを踏みながら**[MODEL SELECT]**ノブを軽く押して、オンのFXユニットをスクロールして選択します。

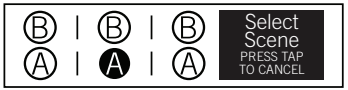
4. **[MODEL SELECT]ノブ** – ノブを押してエフェクトのタイプ(ディレイ、モジュレーション、ディストーション、フィルター、リバーブ)を選択し、ノブを回してそのタイプの中のエフェクト･モデルを選択します。

5. **パラメータ･ノブ** – 画面に表示されているエフェクト設定をエディットします。図にあるように、ノブと相対的な位置にあるパラメータを調整します。

6. **[TAP]スイッチ** – このスイッチを特定の速度で数回タップして(踏んで)、**タップ**機能が有効になっているエフェクトのタイム／スピード／テンポを設定します。

シーンとその設定

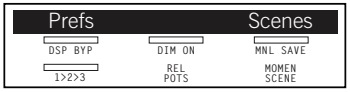
シーン・セレクト・モードには6種類のシーンがあります。各シーンにはペダルボードの設定すべてが含まれているので、3つのFXユニットの[A/B]メモリ・スイッチの設定がすべて保存されています。工場出荷時には、各シーンにサンプルの設定がプログラムされています。



シーンを呼び出すには、**[3A]**スイッチ（FX3ユニットの[A]メモリ・スイッチ）と**[TAP]**スイッチを同時に踏みます。上図のような画面が表示されます。6つのシーンが3列のFXユニットの[A/B]スイッチと相対的な位置で並んでいます。オンになっているシーンは白抜きで表示されます（上の例では**FX2ユニット**の**[A]**スイッチの位置)。別のシーンを選択するには、そのシーンの位置に該当するメモリ・スイッチを踏みます。モーメンタリー・シーン・モード（後述参照）が初期設定なので、別のシーンを選択するとそのペダルボードの設定に切り替わり、必要に応じてエフェクトをオフ／オンすることができます。

モーメンタリー・シーン・モードとラッチ・シーン・モードの切り替え

1B + 2B フットスイッチを両方同時に踏むと、セットアップ画面に入ります。次に MODEL SELECT エンコーダーを押して以下の画面を表示させます:



パラメーター・ノブ(下段中央)を使い、**MOMEN SCENE** または**LATCH SCENE**を選びます。 次に **1B + 2B** を同時に押してセットアップ画面を終了します。

モーメンタリー・シーン・モード

このモードで新しいシーンを選択すると画面は基本表示に戻り、信号経路でオンになっている先頭のFXユニットの設定を表示します。必要に応じて任意のFXユニットをオンにしたりバイパスしたりします。このシーンの内容をエディットすると、自動的に変更内容が保存されます。これは、従来のアナログ・ペダルボードを使っているのと同じ要領です。新しいシーンを選択するには、**[3A]**スイッチと**[TAP]**スイッチを同時に踏んでから、任意の[A]または[B]スイッチを踏みます。

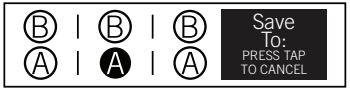
ラッチ・シーン・モード

このモードでは、**[3A]**スイッチと**[TAP]**スイッチを同時に踏んでシーンを呼び出しても6つのシーンが画面に表示されたままになります。つまりFXユニットの設定は表示されません。

このモードは複数エフェクトの組み合わせを別のエフェクトの組み合わせに一括して切り替える時に便利です。3A + TAP を押すだけで、シーン・モードから Latch モードに切り替えて個々のエフェクトを微調整することができます。 微調整が終了したら、3A + TAP をもう一度押します。

シーンの保存

FXユニットの現在の設定内容をシーンに保存したり、呼び出したシーンをコピーするには、次の画面が表示されるまで**[3A]**スイッチと**[TAP]**スイッチを踏んだままにします。



保存先のメモリ・フットスイッチを踏みます。画面には「**Save Completed**(保存完了)」と2秒間表示されてから、シーンに設定されているモードの通常操作状態に戻ります。

シーン・フォルダー

M9 には 4 つのシーン・フォルダーがあり、合計 24 種類のシーンが用意されています。 新しいフォルダーにアクセスするときは、3A + TAP を押して現在使用しているシーン・フォルダーにアクセスしてから、MODEL SELECT ノブを回して(1~4)までのフォルダーの中から呼び出したいフォルダーを選び、続いてそこに読み込ませるシーンを選んで押します。 新しいフォルダーの中のシーンは初期設定になります。

ルーパーとその設定

M9のルーパーを使用するとノーマル・スピードで最長28秒、ハーフ・スピードで最長56秒のモノ録音ができます。エフェクトがステレオでもループは常にモノです。

[TAP/HOLD FOR LOOPER]のフットスイッチを踏んだままにします。**[TAP]**インジケータが点灯します。ループ・モードでも**[TAP]**スイッチでエフェクトのテンポやスピードが設定できます。ただしテンポに合わせてインジケータが点滅することはありません。

[REC/ODUB]スイッチを踏んでループ録音を開始します。**[REC/ODUB]**スイッチをもう一度踏んでループ録音を止め、オーバーダビングを始めます。または次の操作をします。

[PLAY/STOP]スイッチを踏んで録音せずにループ再生を続け、ループに合わせて演奏します。ループにオーバダビングされることはありません。**[PLAY/STOP]**スイッチをもう一度踏んでループ再生を止めます。

停止中または再生中に**[PLAY ONCE]**スイッチを踏むとループが終わった時点で再生が止まります。

演奏ミスをしたら、**[UNDO/REDO]**スイッチを踏んで最新のオーバーダビングの内容を削除します。**[UNDO/REDO]**スイッチをもう一度踏むと削除した内容を呼び戻せるので、最新の内容を一時的にキャンセルしたい場合にも便利です。

再生モード中に **[HALF SPEED]** フットスイッチを踏むと、ループが半分の速度で再生されます。 ループの長さを最長 56 秒まで延長したい場合は、新しいループを半分の速度で始めます。

[REV]スイッチを踏むと逆再生になります。ただし録音中に逆再生しようとすると録音がすぐに停止し、ループ再生が逆方向で始まります。

[TAP]スイッチを踏んだままにするとループ・モードが終了します。

ループ中のエフェクト

エフェクト使用中にルーパー・モードに入ると、そのエフェクトは信号経路上でそのまま有効となります。ループ中にFXユニットまたはシーンを変更するには、**[TAP]**スイッチを踏んだままにしてループ・モードを終了し、エフェクトやシーンを適宜選択してからもう一度**[TAP]**スイッチを踏んだままにしてループ・モードに戻ります。セットアップ・メニューからルーパーを「**POST**」に設定すると、FX はループ録音とギター信号両方にかかります。

ルーパーの設定

ルーパー機能の設定内容の確認や変更はセットアップ画面で行います。まず通常の操作モードであることを確認します。現在ルーパー・モードの場合は**[TAP]**スイッチを踏んだままにしてモードを終了します。**1B + 2B** フットスイッチを両方同時に踏むと、セットアップ画面に入ります。次に MODEL SELECT エンコーダーを押して以下の画面を表示させます:

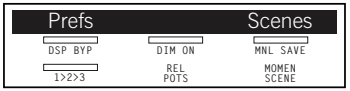
下段左のパラメータ・ノブでルーパーのオーディオ経路をPRE（FXユニットの前）からPOST（FXユニットの後）に変更します。**PLAY**パラメータは、M9の入力信号レベルを調整します。OVERDUBパラメータは各オーバーダビングのレベルを0dB～－20dBで調整します。**LO CUT**／**HI CUT**のEQフィルターは録音内容とループ音にのみかかります。

その他の機能

コンスタント・メモリ

エフェクトを調整すると（たとえば**FX1 ユニット**の**[A]**メモリにあるディストーション「Screamer」）、別のA/Bメモリに切り替えてから「Screamer」に戻ってきても、調整した内容が保持されています。つまり保存操作が必要ありません。たとえば、ストンプボックスを複数使っていて、まず 1 台目を設定し、2台目を使ってからまた 1 台目に戻ると先ほど調整した設定のままになっている、という状況と同じ感覚で使えます。これは、シーンを切り替えてバーチャル・ペダルボードの設定を変更した時にも同じことが言えます。元のシーンに戻ると、そのシーンで最後に調整したペダルボード設定が呼び出されるというわけです。

シーンに対して最後に行った調整の内容を残したくない場合は、**1B + 2B** フットスイッチの両方を同時に踏んでセットアップ画面に入り、次にMODEL SELECT エンコーダーを押して以下の画面を表示させます:



Scenesパラメータを**AUTOSAVE**（オート・セーブ）から**MNL SAVE**（マニュアル・セーブ）に変更します。これで現在の設定がシーンに自動保存されなくなります。保存したい場合は、シーン・セットアップ・モードで保存操作を行うことが必要です。この手順はまず、**[TAP]**スイッチと**[3A]**スイッチを同時に踏んでから、そのシーンの入っているメモリ・スイッチを踏んだままにします。画面には「**Save Completed**（保存完了）」と表示されます。

タップ・テンポ

ディレイ・エフェクトのすべて、ほとんどのモジュレーション・エフェクト、フィルター・エフェクトの一部でタップ・テンポを利用できます。ディレイとモジュレーション・エフェクトの場合は、上段、中央のノブを回します。フィルターに関しては、そのFXユニットの下段、左のノブを最大値まで回すことでタップ・テンポと通常の操作モードとを切り替える事ができます。タップ・テンポ・モードに入ったら、このノブを回して音符値を選択します。**[TAP]**スイッチを複数回タップすると、タップ・テンポ・コントロールの有効なエフェクトすべてのタイム／スピード／テンポが、タップしたテンポに合わせて変更されます。エフェクトに対するタップ・テンポ操作を終了するには、このノブをもう一度最大値まで回します。

注：タップ・テンポ・コントロールの有効なパラメータは、エクスプレッション・ペダル操作ではコントロールできません。

チューニング

[2B]スイッチと**[3B]**スイッチを同時に踏むと、チューナー・モードに入り、すべてのエフェクト処理、ループ再生がバイパスされます。下段左のパラメータ・ノブで基準周波数を設定します。下段右のパラメータ・ノブで**BYPASS AUDIO**（オーディオをバイパス）または**MUTE AUDIO**（オーディオをミュート）を選択すると音出しせずにチューニングができます。

モノ／ステレオ操作

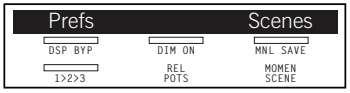
「Stereo Delay」などのモデルによってはステレオ操作ができます。ディストーションなどのモノのモデルの場合は、信号がモノ・エフェクトに入る前にモノになり、モノ信号のまま次のエフェクトや出力端子に送られます。

エフェクトのコピー

シーン内でエフェクトを別のメモリにコピーすることができます。たとえば**FX1ユニット**の**[A]**メモリ内のエフェクトを**FX3ユニット**の**[B]**メモリにコピーできます。まずコピー元のメモリを選択し（対象エフェクトがオンでパラメータが画面に表示されていることを確認してください）、**[MODEL SELECT]**ノブを押したままにします。画面に「**Copy Effect: Select Destination**（エフェクトをコピー：コピー先を選択）」と表示されます。コピー先のメモリ・フットスイッチを踏みます。画面に「**Copy Completed**（コピー完了）」と表示されます。これでコピー元の内容がコピー先にも保存されます

その他の設定

各セットアップ画面にアクセスするには、**[1B]**スイッチと**[2B]**スイッチを同時に踏んでから、**[MODEL SELECT]**ノブを押してセットアップ画面のページをスクロールします。



TRUE BYPASS/DSP BYPASS

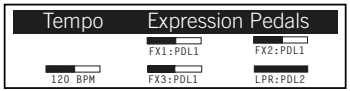
FXユニット、ルーパー、チューナーをいずれも使用していないので本機を信号経路から外したい場合は、TRUE BYPASSを選択します。一方、DSP BYPASSを選択すると、エフェクトをオフにした時に、ディレイやリバーブがスムーズにフェードアウトします。

信号経路の順番

通常の操作では1>2>3、つまりFX1、FX2、FX3の順でエフェクトが並びます。3>2>1は順序が逆で、先頭がFX3ユニット、最後がFX1ユニットになります。

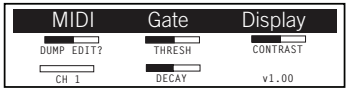
DIM ON/OFF
(下段右)ノブで、エフェクト・メモリーがバイパスされているとき(オン)や、無効(オフ)のとき、薄明るく点灯しているフットスイッチのLEDを動作可能にします。

REL/ABS POTS
REL モードを使うと、１つのノブを回してパラメーターを調整するとき、その値がノブの位置まで突然ジャンプせずに、上下の動きに合わせて一定間隔で徐々に変更することができます。 ABS に設定すると、エフェクトのパラメーターを増加させる変更ができなくなります。 パラメーター値は常に現在のポットの位置から調整します。



テンポ
[TAP]スイッチを踏む代わりに、TEMPOパラメータでタップ・テンポを30～240 BPMの範囲に設定します。

エクスプレッション・ペダル
このセットアップ画面の残りの４つのパラメータはエクスプレッション・ペダル用です。詳細は、www.line6.jp/Supportからアドバンスド・ユーザー・ガイドをダウンロードしてお読みください。



MIDI
１つのシーンやシーン・フォルダー、または４つのフォルダー全てをコンピューターにバックアップするときは、「**DUMP**」を使います。 初期設定を呼び戻す事もできます。 ２番目のパラメーターは、M9 が送受信する MIDI チャンネルの割り当てに使用します。 詳細は、www.line6.com からアドバンスド・ガイドをダウンロードしてご覧ください。 また入手可能なアップグレードを確認し、M9 ファームウエアのアップデートを行うために Line 6 Monkey ユーティリティ・ソフトウエアのダウンロードも行ってください。

Gate（ゲート）
ゲートは各シーンに適用される特殊なペダルのようなものです。このエフェクトにはフットスイッチ・コントロールがないので、ゲートを常にオンにしたいときにのみ使用してください。

CONTRAST（コントラスト）
ディスプレイの輝度を設定します。