

DigiTech RP-2000 Quick Reference

このクイック・リファレンスは、RP-2000の概要を短時間で理解していただくための、アウトライン・マニュアルです。このリファレンスにはRP-2000を使用する際の最も基本的な操作方法と、セッティングの一例が記載されています。RP-2000の詳細に関してはRP-2000 オーナーズ・マニュアル（以後 本文と記載）を参照してください。

結線と電源投入：(本文 10P 参照)

1. ギターをRP-2000の **Input Jack** へ接続します。
2. RP-2000 をアンプ等へ接続します。
3. 付属の電源アダプターを **Power Jack** とコンセントに接続しRP-2000の電源を入れます。
4. アンプ等のマスターボリュームは絞った状態で、電源を入れます。

プリセットの選択：(本文 12P 参照)

1. RP-2000 の **Output Level Knob** を半分くらいに設定し、ギターを弾きながらアンプ等のマスターボリュームを徐々に上げ、音量を調整します。
2. **Data Wheel** あるいは **Preset Footswitch** を使用するとプリセットが変わり、様々な音色を楽しむことができます。**Bank/Preset Footswitch** を一度押すとバンクがひとつ進み、押し続けるとバンクが戻ります。(12 ページ参照)
3. エフェクト・ボタン (**PickupSim**、**Comp**、**Wah/Pitch....**) を押すことで、そのエフェクトをオン/オフすることができます。
4. **FX Mode Button** を押すことで **Preset Footswitch** でも一部のエフェクト・オン/オフができます。(13 ページ参照)

エクスプレッション・ペダルの使い方：(本文 14P 参照)

1. **Expression Pedal** にはボリュームやエフェクト・レベルなど様々な機能がアサインできます。ファクトリー・プリセットには様々なセッティングが施されているので試してみてください。
2. ワウおよびワーマーを使っているプリセットでは**V-Switch**と呼ばれる特殊な機能により、**Expression Pedal** にふたつの機能をアサインすることができます。例としてプリセット **MO WAH 22** では、ワウとして使っている **Expression Pedal** を爪先側へ強く踏み込むことで、ワウがオフになって **Expression Pedal** はボリューム・ペダルへ機能が切り替わります。
3. **Expression Pedal** への機能のアサインは本文 30 ページを参照して下さい。

Control Footswitch の使い方：

1. **Control Footswitch** にはエフェクト・オン/オフやパラメーター・チェンジルなど様々な機能がアサインできます。ファクトリー・プリセットには様々なセッティングが施されているので試してみてください。
2. **Control Footswitch** への機能のアサインは本文 30 ページを参照して下さい。

RP-2000 のバイパス：(本文 14P 参照)

1. **Preset 3 Footswitch**と**Preset 4 Footswitch**を同時に押すことで、バイパス・モードに進入します。RP-2000 がバイパス・モードに進入すると、すべてのエフェクトをバイパスし、**Input Jack** で受けた信号をそのまま **Left / Right Output Jack** へ出力します。RP-2000 がバイパス・モードに進入している間ディスプレイには **BYPASS** が点滅表示されます。
2. バイパス・モードから脱出し、直前の状態に戻るには、LED が点滅している **Preset Footswitch** を一度押します。

チューナーの使い方：(本文 14P 参照)

1. **Preset 1 Footswitch**と**Preset 2 Footswitch**を同時に押すことで、チューナー・モードに進入します。チューナー・モードが作動すると、RP-2000 はアウトプットをミュートし（無音にする）、ディスプレイは **TUNER** を一瞬表示します。この時、**Data Wheel** を使ってチューニング・リファレンスを変更することができます。
2. プレイされた音に最も近い音名が赤色ディスプレイに表示されます。同時に緑色ディスプレイに表示された音名に対して現在のチューニング状態が表示されます。
3. チューナー・モードから脱出し、直前の状態に戻るには、いずれかのフットスイッチを一度押します。

ラーン・ア・リック・フレーズ・レコーディング：(本文 16P 参照)

ラーン・ア・リック・フレーズ・レコーダー機能を利用すると、**Jam-A-Long Jack**からの入力信号を約10秒間、RP2000 のデジタル・エフェクト・メモリーにレコーディングすることができ、なおかつプレイバック時に再生速度を 1/4 (25%) まで、オリジナルの音程を保ったまま遅くすることができます。この機能を利用することによって、難解だったギターリフなどをじっくりとコピーすることができます。

1. **Control Footswitch**と**Bank/Preset Footswitch**を同時に押すと、**L R L I C K** と表示されます。
2. **Preset 4 (Record) Footswitch**を押してレコーディングを開始すると同時に、CDプレイヤーをスタートさせます。
3. レコーディングが終了すると、ディスプレイは **PLAY** に変わり、自動的にプレイバックを開始します。
4. プレイバックは常にループしており、プレイバック・タイムが終了すると自動的に最初からプレイバックを開始します。**Preset 1 (Stop) Footswitch**を押すことでプレイバックを停止させることができ、**Preset 3 (Play) Footswitch**を押すことでいつでもプレイバックを再開させることができます。
5. **Control Footswitch**と**Bank/Preset Footswitch**によって再生速度を変えることができます。
6. **Control Footswitch**と**Bank/Preset Footswitch**を同時に押すことでラーン・ア・リック・モードから脱出することができます。

リズム・パターンの再生：(本文 15 ページ参照)

RP-2000 にはリズム感の向上やリフのトレーニングに役立つリズム・パターンが内蔵されています。

1. **Rhythm Button** を押すとリズム・パターンの再生が始まります。
2. **Store/Pattern Button** を押し、**Data Wheel** を使うことでリズムパターンを変更できます。
3. **Utility/Tempo Button** を押し、**Data Wheel** を使うことでテンポを変更できます。
4. **Assign/Level Button** を押し、**Data Wheel** を使うことでリズムの音量を変更できます。
5. もう一度、**Rhythm Button** を押すとリズム・パターンの再生が止まります。

プリセット・エディットの概略：(本文 18P 参照)

RP-2000 のサウンドを自分好みに編集する手順は以下のようになります。

1. **Edit/Exit Button** を押してエディット・モードにアクセスします。
2. マトリックス・エリアのエディットしたいエフェクトが含まれているエフェクト・ボタン (**PickupSim**、**Comp**、**Wah/Pitch** ...) を押します。
3. さらに同じエフェクト・ボタンを押してエディットしたいパラメーターを呼び出します。
4. **Data Wheel** を使ってパラメーター値を変更します。
5. **Edit/Exit Button** を押してエディット・モードから脱出します。
6. **Store Button** を使ってエディットしたプリセットをメモリーに保存します。

ピックアップ・シミュレーターのエディット：(20P 参照)

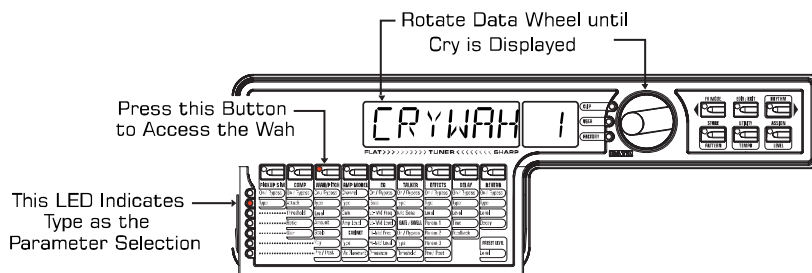
1. エディット・モードにアクセスして **PickupSim Button** を押します。
2. **Data Wheel** を使ってオン (ON) あるいはオフ (BYPASS) を選択します。
3. もう一度 **PickupSim Button** を押してから、**Data Wheel** を使ってシミュレーター・タイプ (SCIMITAR あるいは HBS) を選択します。

コンプレッサーのエディット：(本文 20P 参照)

1. エディット・モードにアクセスして **Comp Button** を押します。
2. **Data Wheel** を使ってオン (ON) あるいはオフ (BYPASS) を選択します。Preset 1 (Compressor) Footswitch でもオン / オフできます。
3. さらに **Comp Button** を使って、Attack、Threshold、Ratio、Gain パラメーターを呼び出し、**Data Wheel** を使ってそれぞれのパラメーター値を変更します。

ワウ/ピッチ・セクションのエディット：(本文 21P 参照)

1. エディット・モードにアクセスして **Wah/Pitch Button** を押します。
2. **Data Wheel** を使ってオン (ON) あるいはオフ (BYPASS) を選択します。 **Expression Pedal** を爪先側に強く踏み込むことでもオン/オフできます。この機能を **V-Switch** と呼びます。 **V-Switch** の感度 (踏み込む強さ) はユーティリティー・モードで調整できます。本文 32P 参照。
3. もう一度 **Wah/Pitch Button** を押してから、**Data Wheel** を使ってエフェクト・タイプを選択します。このセクションでは **CRYWAH** (クラシック・サウンド・ワウ)、**FULWAH** (フルレンジ・ワウ)、**PITCH** (ピッチシフター)、**DETUNE** (デチューン)、**WHAMMY** (ワミー)、**HARMONY** (インテリジェント・ピッチシフター) からひとつが選択できます。

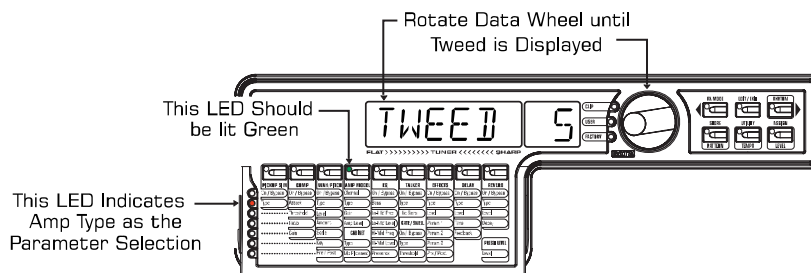


また、ワウあるいはワミーを選択するとエフェクト・オン時に自動的に **Expression Pedal** の機能がそれぞれワウ・ペダル、ワミー・ペダルに切り替わり、エフェクト・オフで元の機能に戻ります。

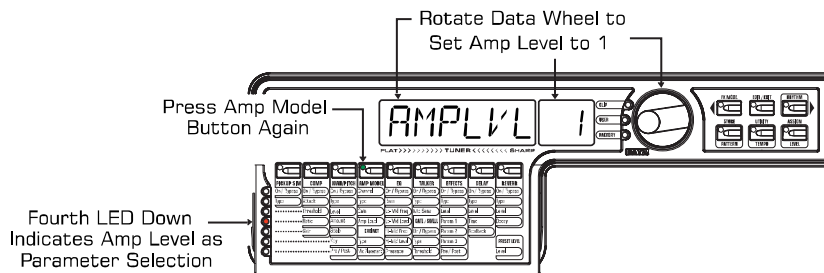
4. さらに **Wah/Pitch Button** を使って、選択したエフェクトでエディットできるパラメーターを呼び出し、**Data Wheel** を使ってそれぞれのパラメーター値を変更します。また、Pre/Post パラメーターによってエフェクトの配置 (アンプ・モデルの前 **PRE**、もしくはアンプ・モデルの後ろ **POST**) が選択できます。この設定によってサウンドが大きく変化します。

アンプモデルのエディット：(本文 23 P 参照)

1. エディット・モードにアクセスして **AmpModel Button** を押します。
2. **Data Wheel** を使ってグリーン (GREEN) あるいはレッド (RED) チャンネルを選択します。RP2000 ではひとつのプログラム内に、ふたつのアンプ・モデルを指定できます。 **Preset 2 (AmpChannel) Footswitch** でもチャンネルの選択ができます。
3. もう一度 **AmpModel Button** を押してから、**Data Wheel** を使ってアンプ・モデルを選択します。RP-2000 では **BLKFR** (Twin Reverb)、**BOUTIQ** (DC-30)、**RECTIF** (Dual Rectifier)、**HOTROD** (Mark II Combo)、**TWEE** (Tweed Deluxe)、**CLAS A** (AC-30)、**BRT5TK** (JCM-900)、**CLNTU** (Johnson Clean)、**CRUNCH** (Johnson Crunch)、**HIGAIN** (Johnson High Gain)、**ACOUS1** (FlatTop Acoustic)、**ACOUS2** (Piezo Acoustic)、**DIRECT** (Bypass) からひとつが選択できます。

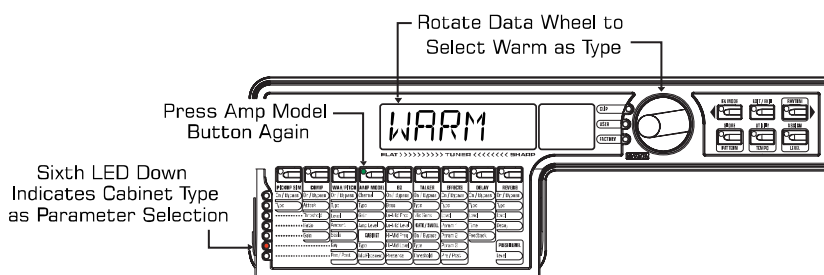


- さらに **AmpModel Button** を使って、ゲインおよびアンプ・レベルを呼び出し、**Data Wheel** を使ってそれぞれのパラメーター値を変更します。



キャビネット・モデリングのエディット：(本文 24P 参照)

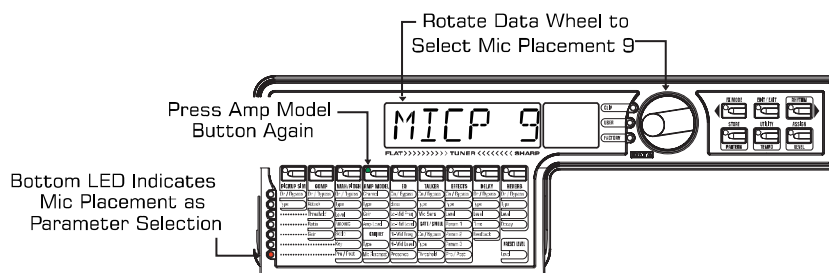
- 上記アンプ・モデルのアンプ・レベル・パラメーターに続けて、もう一度 **AmpModel Button** を押すと、キャビネット・モデリングのキャビネット・タイプが選択できます。**Data Wheel** で **NONE** (使わない)、**DARK** (暗い)、**WARM** (暖かい)、**BRIGHT** (明るい) から選択できます。



キャビネット・モデリングは全てのプリセットでひとつのセッティングを共有するグローバルと、各プリセット毎に異なるセッティングを使用するローカルがユーティリティー・モードで選択できます。本文 32P 参照。

また、キャビネット・モデリングはグリーンおよびレッド・チャンネル毎に異なるセッティングを施すことができます。

- もう一度 **AmpModel Button** を押し、**Data Wheel** を使ってマイク位置シミュレートを設定します。



イコライザーのエディット：(本文 24P 参照)

- エディット・モードにアクセスして **EQ Button** を押します。
- Data Wheel** を使ってオン (**ON**) あるいはオフ (**BYPASS**) を選択します。
- さらに **EQ Button** を使って、BassLevel、LowMidFrequency、LowMidLevel、HighMidFrequency、HighMidLevel、PresenceLevel パラメーターを呼び出し、**Data Wheel** を使ってそれぞれのパラメーター値を変更します。

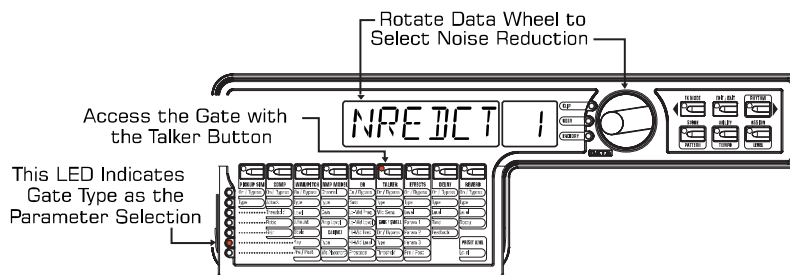
イコライザーのセッティングはグリーンおよびレッド・チャンネル毎に異なるセッティングを施すことができます。

トーカーのエディット：(本文 25P 参照)

1. マイクを **Mic Input Jack** に接続します。可能な限り指向性の高いマイクを使用して下さい。
2. エディット・モードにアクセスして **Talker Button** を押します。
3. **Data Wheel** を使ってオン (ON) あるいはオフ (BYPASS) を選択します。
4. もう一度 **Talker Button** を押し、**Data Wheel** を使ってトーカー・タイプを選択します。RP-2000 では TYPE 1 (最も深くダークなキャラクター) ~ TYPE 4 (浅くブライتناキャラクター) から選択できます。
5. もう一度 **Talker Button** を押し、**Data Wheel** を使ってマイク感度を調整します。ギターを弾きながらマイクに向かって声を出し、最適なセッティングを見つけて下さい。

ノイズゲートのエディット：(本文 25P 参照)

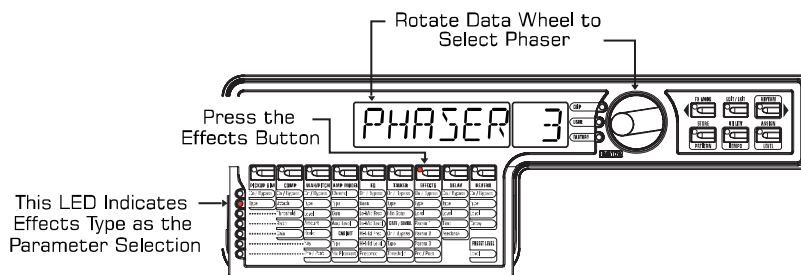
1. 上記トーカーのマイク・センシティビティー・パラメーターに続けて **Talker Button** を押し、**Data Wheel** を使ってオン (ON) あるいはオフ (BYPASS) を選択します。
2. もう一度 **Talker Button** を押し、**Data Wheel** を使ってノイズゲート・タイプを選択します。RP-2000 では **NRECT** (ノイズゲート) あるいは **SWELL** (フェードイン・エフェクト 1 ~ 10) から選択できます。



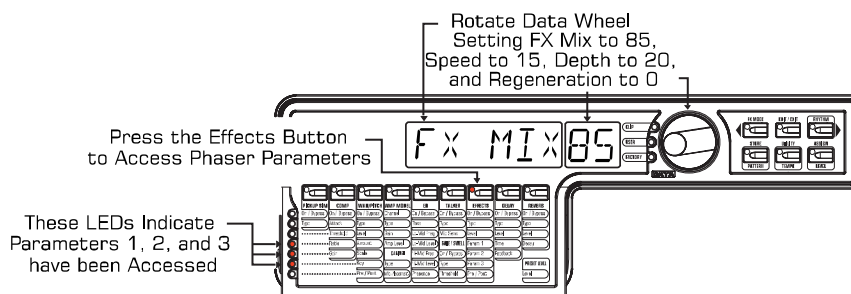
3. もう一度 **Talker Button** を押し、**Data Wheel** を使ってノイズゲートの開閉レベルを設定します。

エフェクツ・セクションのエディット：(本文 26P 参照)

1. エディット・モードにアクセスして **Effects Button** を押します。
2. **Data Wheel** を使ってオン (ON) あるいはオフ (BYPASS) を選択します。**Prest 3 (Effects) Footswitch** でもオン / オフできます。
3. もう一度 **Effects Button** を押してから、**Data Wheel** を使ってエフェクト・タイプを選択します。このセクションでは **CHORUS** (コーラス)、**FLANGE** (フランジ)、**PHASER** (フェイザー)、**TRMOLO** (トレモロ)、**PANNER** (パンナー)、**VIBRATO** (ビブラート)、**ROTARY** (ロータリー・スピーカー)、**A YAH** (オート・ヤウ)、**YAHYAH** (ヤウヤウ)、**ENVELOP** (エンベロープ・フィルター)、**DETUNE** (デチューン)、**PITCH** (ピッチシフター) からひとつが選択できます。



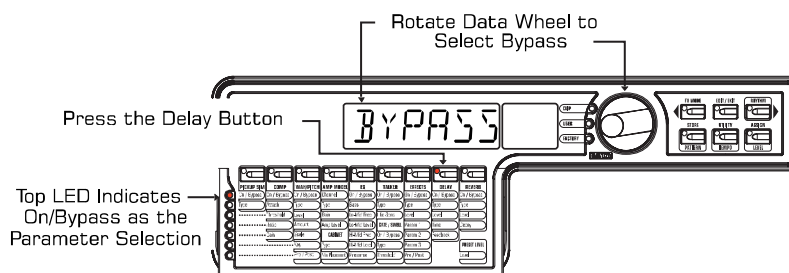
- さらに **Effects Button** を使って、選択したエフェクトでエディットできるパラメーターを呼び出し、**Data Wheel** を使ってそれぞれのパラメーター値を変更します。



また、Pre/Post パラメーターによってエフェクトの配置（アンプ・モデルの前 *PRE*、もしくはアンプ・モデルの後ろ *POST*）が選択できます。この設定によってサウンドが大きく変化します。

ディレイ・エフェクトのエディット：(本文 29P 参照)

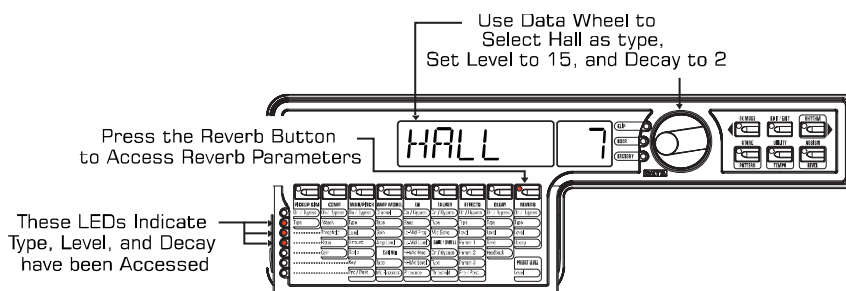
- エディット・モードにアクセスして **Delay Button** を押します。
- Data Wheel** を使ってオン (*ON*) あるいはオフ (*BYPASS*) を選択します。**Prest 4 (Delay) Footswitch** でもオン/オフできます。



- もう一度 **Delay Button** を押してから、**Data Wheel** を使ってディレイ・タイプを選択します。RP-2000 では *MONO*（ノーマル）、*ANALOG*（テープ・エコー）、*PPNG*（ピンポン）、*RLGPNG*（テープ・エコー・ピンポン）、*REVERB*（リバーブ・ディレイ）からひとつが選択できます。
- さらに **Delay Button** を使って、レベル、タイム、フィードバック・パラメーターを呼び出し、**Data Wheel** を使ってそれぞれのパラメーター値を変更します。

リバーブ・エフェクトの設定：(本文 29P 参照)

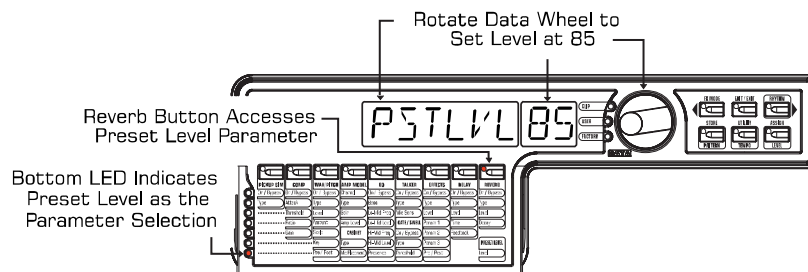
- エディット・モードにアクセスして **Reverb Button** を押します。
- Data Wheel** を使ってオン (*ON*) あるいはオフ (*BYPASS*) を選択します。
- もう一度 **Reverb Button** を押してから、**Data Wheel** を使ってリバーブ・タイプを選択します。RP-2000 では 10 タイプのリバーブからひとつが選択できます。



- さらに **Reverb Button** を使って、レベル、ディケイ・パラメーターを呼び出し、**Data Wheel** を使ってそれぞれのパラメーター値を変更します。

プリセット・レベルの設定：(本文 30P 参照)

上記リバーブのディケイ・パラメーターに続けて **Reverb Button** を押し、**Data Wheel** を使って現プリセットのマスター・レベルを設定します。他のプリセットとのレベル・バランスを調整できます。



エクスプレッション・ペダルへのパラメーター・アサイン：(本文 30P 参照)

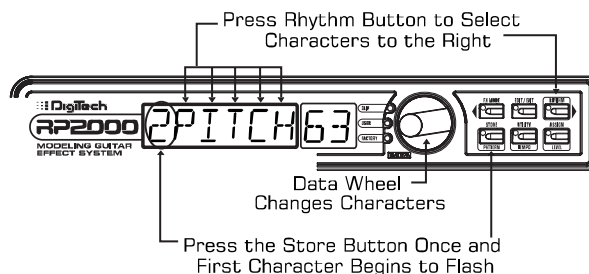
1. **Assign Button** を押してアサイン・モードにアクセスします。
2. **Data Wheel** を使ってアサインしたいパラメーターを選択します。
3. **Rhythm > Button** を一度押し、**Data Wheel** でペダル最小時のパラメーター値を指定します。
4. **Rhythm > Button** をもう一度押し、**Data Wheel** でペダル最大時のパラメーター値を指定します。
5. **Edit/Exit Button** を押して、アサイン・モードから脱出します。

コントロール・フットスイッチへのパラメーター・アサイン (本文 30P 参照)

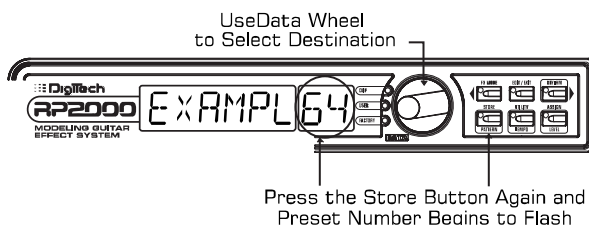
1. **Assign Button** を押してアサイン・モードにアクセスします。
2. **Rhythm > Button** を3度押し、ディスプレイに「NTFS-」が表示されていることを確認してから、**Data Wheel** を使ってアサインしたいパラメーターを選択します。
3. **Rhythm > Button** を一度押し、**Data Wheel** でオフ時のパラメーター値を指定します。
4. **Rhythm > Button** をもう一度押し、**Data Wheel** でオン時のパラメーター値を指定します。
5. **Edit/Exit Button** を押して、アサイン・モードから脱出します。

プログラムの保存：(本文 19P 参照)

1. **Store Button** を押し、ディスプレイの最初の一文字目を点滅させます。
2. **Data Wheel** で文字が変更できます。
3. **< FX Mode Button** と **Rhythm > Button** で変更する文字の位置が移動できます。



4. **Store Button** をもう一度押し、**Data Wheel** で保存するプリセット・ナンバーを指定します。



5. もう一度 **Store Button** を押してストアを実行します。

RP-2000 の MIDI コントロール：

外部 MIDI 機器を使って RP-2000 のプリセット・チェンジを行ったり、エフェクト・パラメーターをリアルタイムにコントロールすることができます。RP-2000 の **MIDI In Port** と外部機器の MIDI Out を MIDI ケーブルで接続し、MIDI チャンネルを一致させて下さい (本文 34P 参照)。RP-2000 の全てのエフェクト・パラメーターは MIDI コントロール・チェンジ・メッセージによって制御できます。本文 38P のマッピングに従いコントロールを行って下さい。

ユーザー・データのバックアップ：

RP-2000 は MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージの送受信に対応しており、ユーザー・プリセットおよびユーティリティー・セッティングを外部 MIDI 機器へ送信/保存、そして RP-2000 への再読込が可能です。大切なオリジナル・データは MIDI シーケンサーやコンピューター・ソフトウェア (システム・エクスクルーシブの送受信に対応したもの) へバックアップ・コピーを保存して下さい。