

ZOOM

BUILDER'S
VOICE

ペダル製作者が明かす
サウンド・デザインの美学

デジタル／アナログの壁を乗り越える新感覚ディヴァイス

DSPを搭載したデジタル・エフェクターでありながら、今までのマルチとは全く異なる使用感、まるでアナログ・ペダルを使っていると錯覚するような操作性を実現した新感覚ディヴァイス、マルチ・エフェクターの老舗が投入したニュー・モデルは次世代の新スタンダードとなり得る可能性に満ちている！

取材、文●細川真平 Shimpei Hosokawa 協力●ズーム(☎0570-078206)

ZOOMの新マルチ・エフェクター“G3”。これは現在、製造が間に合わないほどに売れているという。それもそのはず、コンパクト・エフェクターを横に3台並べたかのようなスマートなデザイン、3つの液晶ディスプレイにモデリング元のアンプやエフェクターがイラストで示される遊び心、新DSPのパワーを活用したモデリング数の多さと音の良さなど、ギタリストにとってたまらない魅力を満載した、夢のあるモデルとなっている。今回はその開発陣にこのマルチを超えたマルチについて聞いてみた。

——最初にご担当の領域を教えてください。

宗石安史(以下YM): アンプのモデリングと歪み系ストンプ以外の音色の作成を担当しました。

川村快磨(以下TK): アンプのモデリングと、ストンプの歪み系の音作り、仕様の取りまとめを担当しました。

——これまでもZOOMさんからは優れたマルチ・エフェクターが出ていましたが、それらとは違うこの“G3”独自のコンセプトというのは？

TK: 音楽も今、これがひとつ流行っているというメインのものがあるわけではないですし、ギターを

弾く人の好みやプレイする音楽もいろいろですから、メーカーが押し付けるんじゃなくて、ユーザーさんが自由に……こちら側の設計を気にせずにエフェクトを組めるようなものを作ろうと。そうすればマルチが嫌いだった人にも使ってもらえるでしょうし、これまでのユーザーさんにも新しい感覚で使ってもらえるんじゃないかと思ったんです。

YM: 例えば、ディレイを3つ使いたいという場合もあると思うんです。それが今までの製品ではできなかったんですが、これだと単純にディレイ・ペダルを3つ横に並べたような使い方ができます。そういう使い勝手の良さや自由さがありますね。また、これも初めてなんですが、液晶ディスプレイが3つ並んでいて、エフェクターにしてもアンプにしても、1個ずつそれを表すイラストが表示されますので、非常に分かりやすいと思います。

TK: どれもソレっぽいいラストになっています(笑)。これだけでもかなり時間がかかりました。

——ひと目で何が選ばれているかが直感的に分かりますよね。こういうユーザー・フレンドリーで、かつ遊び心が満載なところがいいですね。アンプ・モデリングについてですが、新たにどう工夫をさ

れているのでしょうか？

YM: 機種を選定に関しては、とにかく弾いてみたくなるようなアンプを選びました。スタンダードなものだけではなく、ブティック・アンプの中でメジャーになったものとか。名前は知っているけど、実際に弾いたことのある人はあまりいないというようなモデル、そういう中でしかもアーティストがよく使っているものを選びました。あと今回、使用しているDSPのパワーが上がりましたので、今までできなかったこともできるようになりました。

——それはどんな部分でしょうか？

TK: 以前、真空管アンプの機種ごとのクリップの特性などの分析を長い時間をかけてやりましたが、新DSPのおかげで、そのノウハウをここに投入できましたので、音色がかなりレベルアップしました。加えて今回は、キャビネットの奥行きとか、倍音感とかも気にしながら音を作っていたので、実際にそのアンプを弾いている感覚というのは、これまで以上にあると思いますね。

——モデリングの作業というのは実際にはどのように行なうのですか？

TK: スタジオでそのアンプを鳴らして、マイキングした音をモニター・ルームで聴きながら分析します。プロの方などにも来ていただいて、そのアンプの特性について教えてもらったりしながら。「かすかに上で鳴っているこの倍音があるとないのでは違うから、これはなんとしてでも出さないとけない」とか、そういうディスカッションをしながら進めますね。数ヶ月間、アンプに囲まれた生活でした(笑)。——“真空管シミュレーション”というのも“G3”のアピール・ポイントになっていますね。

TK: “真空管シミュレーション”自体はこれまでもあったんですけど、歪ませる時に真空管みたいになめらかなクリップ特性を作ろうと思うと、すごく計算の量が増えるので、難しい部分があったんです。新しいDSPを使うことで、そこをずいぶん進化させることができました。また、各アンプ・モデルに搭載された“TUBE”というパラメーターで、真空管ならではの倍音とコンプレッション感を調整することもできます。歪みでもレベルでもEQでも



▲今回取材に答えてくれた“G3”開発チームの川村快磨氏と宗石安史氏。2人とも当然ギタリストであり、プライベートでも演奏を楽しんでいると語る。そうした部分が製品の開発に大いに活用されていることは間違いない。

Zoom G3 Guitar Effects & Amp Simulator



[Specifications] エフェクト・タイプ: 107(同時使用エフェクト: 3)
 ●コントロール: Control Knob 1~3×3 ●スイッチ: SW1(Hold For Patch)、SW2(Hold For Tuner)、SW3(Hold For Looper)、Type▲×3、Type▼×3、Page×3、Patch Select▲、Patch Select▼、Tap、Rhythm、Total、Store/Swap、Global、Power ON/Eco/OFF、Input (Passive/Active)、Balance Out(Pre/Post、Connect/Lift) ●端子: Balance Out、Input、Output L [Mono]/Phones、Output R、Control In、USB ●サイズ: 234mm(W)×170mm(D)×54mm(H) ●電源: DC9V(専用アダプター付属)/単3電池×4/USB Busパワー ●価格: ¥23,100

●デジタルの優れた部分を最大限に活かす、ここまでアナログ感覚のあるマルチ・エフェクターは新機軸と言える。液晶ディスプレイを3つ並べたのは、まさに英断。マルチに慣れていない人でも、コンパクト・エフェクターを横に3つ並べたのと同じ感覚で扱えるので、すぐに自分のものにできるだろう。エフェクト/アンプ・モデルの数、選定の幅広さ、そして遊び心もギタリストの心をくすぐる。誰もが「こんなパラメーターまで入ってるよ!」と思わず人に語りたくなるに違いない。そして、肝心のサウンド面での進化ぶりも特筆しておきたい。数年前のデジタル機器と比べたときに感じる、その音質の向上ぶりには目を見張るものがある。



(写真右) Effect Section

●非常に見やすい液晶ディスプレイ。これが3つ並んでいるのが本機の特長だ。選択したモデルを表示するイラストも、デフォルメ具合が絶妙で、エフェクターに詳しいギタリストならば思わずニヤリとさせられるはず。

(写真右下) Battery ●単3電池4個での駆動も可能で、アルカリであれば約6時間の連続使用ができる。これならライブでも安心だ。



Rhythm Section

●8ビートや16ビートはもちろんのこと、4ビートやシャッフルなど、40種類のリズム・パターンを収録したリズム・マシンも搭載されている。直感的なテンポ入力可能なタップ・キーも装備し、遊び方自由自在。



Rear Panel

●リア・パネル。標準フォーン・ジャックの他、バランス・アウト用XLRジャック、USB端子などが整然と並んだ美しいデザインだ。厚みは標準的なコンパクト・エフェクター程度。

ない、真空管独自の感覚をコントロールできると思いますか。これ、つまみを回すだけでですけど、中ではすごい計算が行なわれているんですよ(笑)。

—ストンプ・モデルも、94タイプも搭載されていますね。

YM: これは「次の製品に何を載っけてほしい?」って、社内でアンケートを取ったんです(笑)。

—すごいのも入っていますよね、「ボマー」(爆発音がするエフェクター)とか(笑)。

YM: それは私が決めたんです(笑)。アンケートで出たのは全部入れたかなあ。バランスよく入っていないと気持ち悪いので、コーラスが増えたらその分フランジャーも増やそうとか、そういうことも考えましたので、大変でしたよ(笑)。

—これらもやはりアンプと同じように、ひとつひとつ実際に鳴らして分析するわけですか?

YM: 回路図を見ながら、まずはプラグインで作るんです。そして、それを実機に搭載してから、測定

しては調整を繰り返していきやり方です。

—自信作はどれでしょうか?

YM: いっぱい作りすぎて思いつかないんですけど(笑)、「The Vibe」ですね。これは今までになかったです。これの元になった「Uni-Vibe」の実機はなかなか手に入らないし、個体差もありますから、まずはプラグインを組んで音色を絞り込んでいきました。最終的には、本物を使っているプロの方のアドバイスを聞きながら、実機と合わせ込んでいく作業を行ないましたね。

—前のモデルに入っているものをそのままということはないですね?

YM: 前に入っているものでも、何かしら手を加えていますね。あと、これまでだと歪み系の前にしか置けなかったエフェクターも、このモデルでは後ろに持って行けるとか、並べ替える自由ができますので、そのときの音や動きの調整もひとつずつやらないといけなかったですね。

—歪み系ストンプ・モデルは川村さんのご担当ですね。苦労された点はどこでしょうか?

TK: 実機と並べて弾いてみて、歪み方を決めていくんですが、それだけではなくて、あるアンプに使った時にどんな音になるかという点に時間をかけました。それと、これまでだとプリセット・パッチには必ずノイズ・ゲートを入れていました。でも、エフェクターに慣れているお客さんからは、それが不自然だという声もあったんです。それで、今回はほとんどのパッチでノイズ・ゲートを入れていません。マルチとしては多めのノイズでも、現物を接続した時よりマシンならそれでいいということで今回は通したんです。

—自信作はどれでしょうか?

TK: どれも自信はありますが、「OD-1」をモデリングした「OverDrive」ですかね。それから、オリジナル・タイプの「Z Clean」は、クリーン・サウンドを作るためのものなんですけど、「G3」では並べ替