

GUITAR EFFECTS PEDAL

G1N^{EXT} / G1XN^{EXT}

オペレーションマニュアル

このたびは、**ZOOM G1N/G1XN**（以下 **G1N/G1XN** と呼びます）をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

G1N/G1XNの機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

目次

安全上のご注意 / 使用上のご注意	2	内蔵エクスプレッションペダルを使う (G1XNのみ)	20
用語について	3	[PEDAL ASSIGN] キーの操作	20
G1N 各部の名称と機能 / 接続	4	内蔵エクスプレッションペダルの調節をする	20
G1XN 各部の名称と機能 / 接続	6	タイプとパラメーター	21
パッチを選んで演奏する	8	アイコンの説明	21
チューナー機能を使う	10	PATCH LEVEL	21
リズム機能を使う	12	COMP/EFX モジュール	21
パッチを作り替える	14	DRIVE モジュール	22
パッチを保存 / コピーする	16	EQ モジュール	23
工場出荷時時のパッチに戻す	17	ZNR/AMP モジュール	23
パッチの呼び出し方を変える	18	MODULATION モジュール	24
外付けのフットスイッチ / ペダルを使う (G1Nのみ)	18	DELAY モジュール	25
フットスイッチを使う	18	REVERB モジュール	26
エクスプレッションペダルを使う	19	リズム機能プリセットパターン	26
		仕様	27
		故障かな?と思われる前に	27

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。

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

警告 この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

注意 この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみが発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について

警告 本製品は、消費電流が大きいため、ACアダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9V センターマイナス 300mA (ズーム AD-0006) をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合や雷が鳴っている場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動

- 市販の1.5V単三乾電池×4をお使いください。
- G1N/G1XNは充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよく見てご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をG1N/G1XNから取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池プタを閉めてください。

使用環境について

- 警告** G1N/G1XNを次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。
- 温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
 - 暖房器具など熱源の近く
 - 湿度が極端に高い場所や、水滴のかかる場所
 - 砂やほこりの多い場所
 - 振動の多い場所

取り扱いについて

- 警告** G1N/G1XNの上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となる場合があります。

G1N/G1XNの上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。

- 注意** G1N/G1XNは精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。
- G1N/G1XNに異物(硬貨や針金など)または液体(水、ジュースやアルコールなど)を入れないようにご注意ください。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

- 注意** ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行ってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

改造について

- 警告** ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負いかねますのでご了承ください。

音量について

- 注意** G1N/G1XNを大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

G1N/G1XNは、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、G1N/G1XNと影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、G1N/G1XNも含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

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

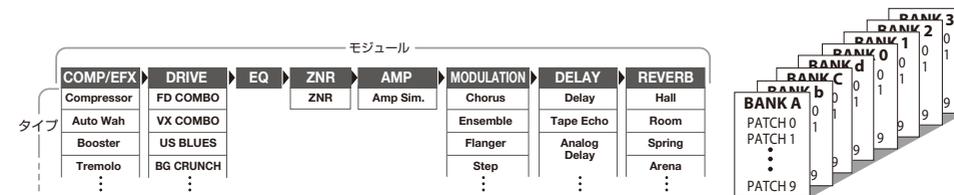
故障について

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

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。

用語について

このマニュアルでは、以下の用語を使用します。



● モジュール

G1N/G1XNでは、上左図のように最大8つの単体エフェクトが利用できます。これらの単体エフェクトを“モジュール”と呼びます。

● タイプ

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

● パラメーター

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

● パッチ

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

● バンク

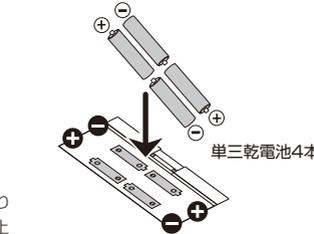
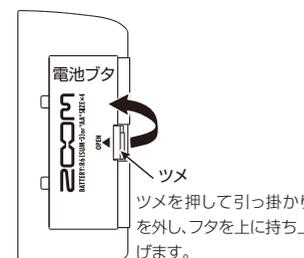
10のパッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。バンクは全部で8つあり、A～dのユーザーバンク(読み書き可能)と、0～3のプリセットバンク(読み取り専用)に分かれています(上右図)。

● モード

G1N/G1XNの動作状態を“モード”と呼びます。選ばれているモードに応じて、キーやコントロール類の機能が変化します。モードには、パッチを選んで演奏するプレイモード、リズムパターンを再生するリズムモード、パッチを作り替えるエディットモード、パッチを保存するストアモードなどがあります。

電池で使用する場合

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

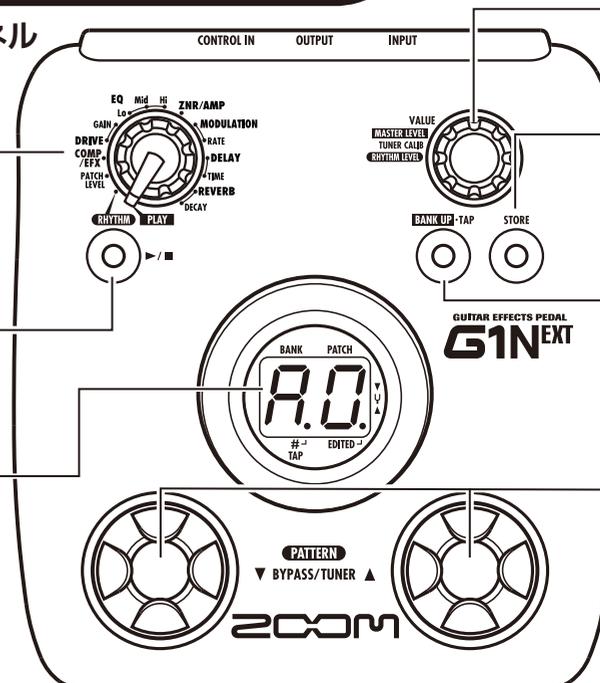


電池の残量が少なくなるとディスプレイに“bt”と表示されます。

電池の消耗を防ぐために、使用しないときは[INPUT]端子からプラグを抜いてください。

G1N 各部の名称と機能 / 接続

フロントパネル



モジュールセクター

プレイ、リズム、エディットの各モードを切り替えます。エディットモードでは、操作するモジュール/パラメーターを選びます。

RHYTHM [▶/■]キー

プレイモード/リズムモードで、リズムパターンの再生/停止を操作します。

ディスプレイ

バンク/パッチ番号、内部設定の値などを表示します。

[VALUE]ノブ

パラメーターやパッチレベルの設定値を変更します。

[STORE]キー

変更したパッチをメモリーに保存したり、別の位置にコピーしたりします。

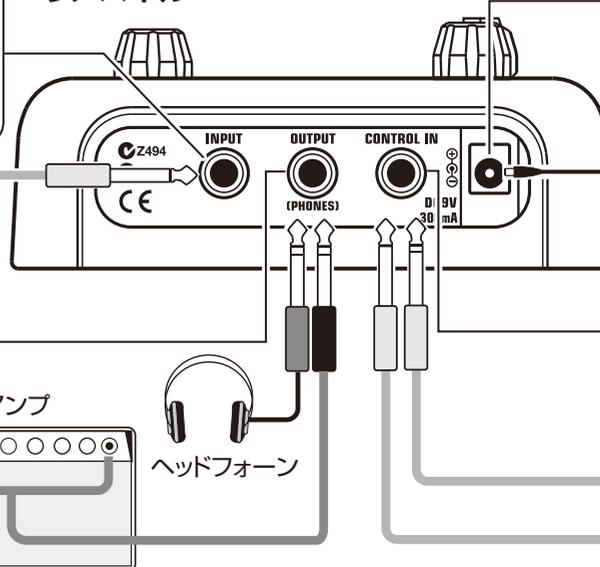
[BANK UP・TAP]キー

プレイモードでは、1つ上のバンクに切り替えるのに使用します。その他のモードでは、リズムパターンのテンポや、時間や周期に関するパラメーターをマニュアルで設定するのに使用します。

[▼]/[▲]フットスイッチ

パッチを切り替えたり、チューナー機能を呼び出したりするのに使用します。

リアパネル



[INPUT]端子

ギターを接続する端子です。G1Nを電池でご使用になる場合、この端子にプラグを挿入すると、電源がオンになります。

[DC IN]端子

DC9Vセンターマイナス300mA(ズームAD-0006)のACアダプターを接続します。

ACアダプター

[CONTROL IN]端子

オプションのフットスイッチ (FS01) やエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を接続する端子です。

FP01/FP02

FS01

電池で駆動する場合、電池の消耗を防ぐために、使用しないときは[INPUT]端子からプラグを抜いておきましょう。

[OUTPUT/PHONES]端子

ギターアンプに接続するステレオフォンの出力端子です。Y字ケーブルを使って2台のギターアンプを接続したり、ヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

ギターアンプ

ヘッドフォン

ギター

G1XN 各部の名称と機能 / 接続

フロントパネル

モジュールセクター

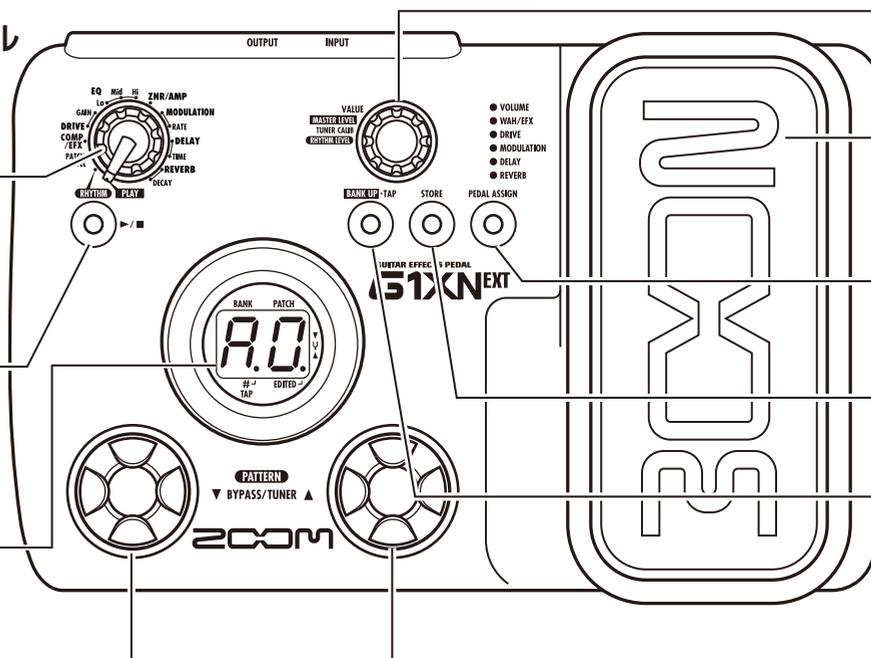
プレイ、リズム、エディットの各モードを切り替えます。エディットモードでは、操作するモジュール/パラメーターを選びます。

RHYTHM [▶/■]キー

プレイモード/リズムモードで、リズムパターンの再生/停止を操作します。

ディスプレイ

バンク/パッチ番号、内部設定の値などを表示します。



[VALUE]ノブ

パラメーターやパッチレベルの設定値を変更します。

エクスプレッションペダル

ボリュームペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できるペダルです(詳しい説明は→P20)。

[PEDAL ASSIGN]キー

内蔵エクスプレッションペダルに割り当てるモジュールを選びます。

[STORE]キー

変更したパッチをメモリーに保存したり、別の位置にコピーしたりします。

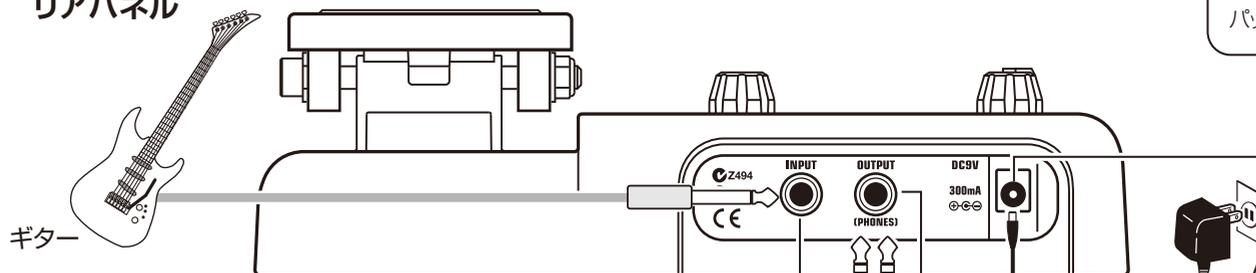
[BANK UP-TAP]キー

プレイモードでは、1つ上のバンクに切り替えるのに使用します。その他のモードでは、リズムパターンのテンポや、時間や周期に関するパラメーターをマニュアルで設定するのに使用します。

[▼]/[▲]フットスイッチ

パッチを切り替えたり、チューナー機能呼び出ししたりするのに使用します。

リアパネル



ギター

[DC IN]端子

DC9Vセンターマイナス300mA(ズームAD-0006)のACアダプターを接続します。

ACアダプター

[OUTPUT/PHONES]端子

ギターアンプに接続するステレオフォンの出力端子です。Y字ケーブルを使って2台のギターアンプを接続したり、ヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

電池で駆動する場合、電池の消耗を防ぐために、使用しないときは[INPUT]端子からプラグを抜いておきましょう。

[INPUT]端子

ギターを接続する端子です。G1XNを電池でご使用になる場合、この端子にプラグを挿入すると、電源がオンになります。

ヘッドフォン

ギターアンプ

パッチを選んで演奏する（プレイモード）

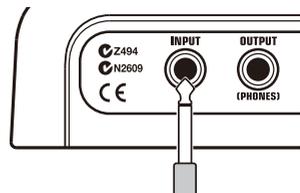
ここでは、プレイモードの基本操作を説明します。

1 電源を入れる

接続するアンプのボリュームを最小にしてください。

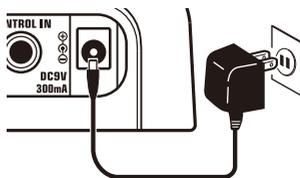
【電池で使用する場合】

シールドケーブルを [INPUT] 端子に差し込んでください。



【AC アダプターで使用する場合】

AC アダプターのプラグを [DC IN] 端子に差し込んでください。



ギターアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

2 G1N/G1XN をプレイモードに設定する

モジュールセレクターを“PLAY”に合わせてください。



バンクとパッチ番号が表示されます。

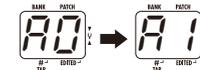


HINT 電源を入れた直後は、モジュールセレクターがどの位置にあっても、プレイモードで動作します。

3 パッチを選ぶ

フットスイッチを踏んでください。

▲ フットスイッチを踏むと1つ上のパッチ番号が選ばれます。



▼ フットスイッチを踏むと1つ下のパッチ番号が選ばれます。



パッチ番号は A0 ~ A9...d0 ~ d9、00 ~ 09...30 ~ 39、A0 の順に切り替わります。

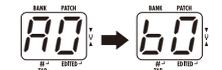
4 バンクを直接切り替える

[BANK UP・TAP] キーを押してください。

バンクが A...d、0...3、A の順に切り替わります。

HINT

G1N の場合は、外付けのフットスイッチ (FS01) を使ってバンクを切り替えることも可能です (→ P18)。



5 マスターレベルを調節する

[VALUE] ノブを回してください。

マスターレベルの値が表示されます。

マスターレベルはすべてのパッチに共通で、設定範囲は 0 ~ 98、1.0 です。電源を入れ直すと、80 にリセットされます。

HINT

ヘッドフォンで使用するときは、このノブで音量を調節すると便利です。



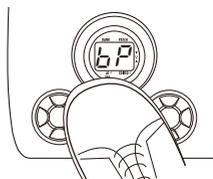
チューナー機能を使う

チューナー機能を利用するには、G1N/G1XNをバイパス（エフェクトを一時的にオフにする）状態またはミュート（原音とエフェクト音を消音する）状態に切り替えます。

1 バイパス／ミュート状態に切り替える

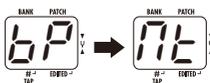
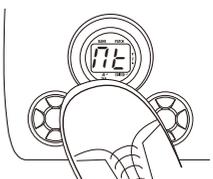
●バイパス状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P12）で[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、“bP”と表示されたら1秒以内に放してください。



●ミュート状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P12）で[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、“bP”の後で“Mt”に変わったら放してください。



NOTE エディットモード（→P14）からバイパス／ミュート状態に入ることはできません。

バイパス／ミュート時のパッチ変化について

楽器を弾きながら[▼]／[▲]フットスイッチを同時に踏むと、バイパス／ミュート状態に入る直前に、一瞬パッチの音色が変化することがあります。これは先に踏んだフットスイッチに反応して、1つ上または下のパッチに切り替わることが原因です（バイパス／ミュート状態を抜け出ると、元のパッチ番

号に戻ります）。G1N/G1XNでは、パッチの切り替えを高速で行うために、このような現象が起きてしましますが、故障ではありません。この音色変化を避けたいときは、完全にバイパス／ミュート状態に切り替わるまで、不要な音を出さないようにご注意ください。

2 チューニングを合わせる

チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾き、ピッチを調節してください。

ディスプレイの左側の桁に、最寄りの音名が表示されます。

右側の桁にはピッチのスレを示す記号が表示されます。

A = A C# = C# F = F
A# = A# D = D F# = F#
B = B D# = D# G = G
C = C E = E G# = G#



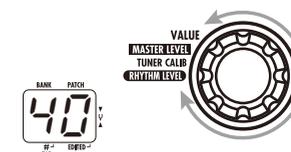
3 チューナー機能の基準ピッチを変更する

チューナーの基準ピッチを変更するには、バイパス／ミュート状態で[VALUE]ノブを回してください。

ノブを回すと、基準ピッチの値がしばらくの間表示されます。基準ピッチの初期設定値は“40”（中央 A = 440Hz）です。

基準ピッチの値が表示されている間に、[VALUE]ノブを使って“35”～“45”（中央 A = 435Hz～445Hz）の範囲で調節してください。

NOTE 電源を入れ直すと、基準ピッチは“40”（中央 A=440Hz）に戻ります。



4 プレイモードに戻る

[▼]／[▲]フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。



リズム機能を使う (リズムモード)

ここでは、リアルなドラム音色でリズムパターンを演奏するリズムモードの操作について説明します。

1 リズムモードに合わせる

モジュールセクターを“RHYTHM”の位置に合わせてください。

現在選ばれているリズムパターン番号 (01 ~ 40) が表示されます。

HINT リズムモードでも、直前に選んでいたパッチを利用できます。ただし、リズムを再生している間、リバーブ効果が無効となります。プレイモードでリズム機能を利用することも可能です。



2 リズムをスタートさせる

RHYTHM [▶/■] キーを押してください。

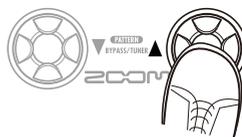
HINT プレイモードでも、RHYTHM [▶/■] キーを押して直前に選んでいたリズムパターンを再生できます。ただし、リズムパターンの切り替え、リズムの音量/テンポの調節はできません。



3 リズムパターンを選ぶ

内蔵された 40 種類のリズムパターンを切り替えるには、[▼] / [▲] フットスイッチのいずれか一方を踏んでください (パターンの内容は → P26)。

HINT リズムモードで [▼] / [▲] フットスイッチを両押しすると、G1N/G1XN がバイパス/ミュート状態に切り替わります。この間は、リズムを再生しながらチューナー機能が利用できます (→ P10)。



4 リズムの音量を調節する

[VALUE] ノブを操作してください。

現在の設定値 (0 ~ 30) がしばらくの間表示されます。



5 テンポを調節する

リズムパターンのテンポは、40 ~ 250BPM (1 分間あたりの拍数) の範囲で調節できます。

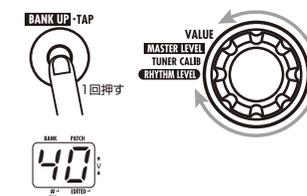
●テンポを数値で指定するには
[BANK UP・TAP] キーを 1 回押し、テンポの値が表示されている間に [VALUE] ノブを回してください。

●テンポを手動で指定するには
[BANK UP・TAP] キーを希望するテンポに合わせて 2 回以上繰り返し押してください。キーを押す間隔に合わせて、テンポが自動調節されます (タップテンポ機能)。

上記の操作を行うと、新しいテンポの値 (40 ~ 250) がしばらくの間表示されます。

テンポの値が 100 ~ 199 の範囲では中央のドット、200 を越えると中央と右下のドットが点灯します。

HINT G1N の場合は、別売のフットスイッチを使って、テンポをマニュアルで調節することも可能です (→ P18)。G1XN では、フットスイッチは利用できません。



6 リズムを止める

RHYTHM [▶/■] キーを押してください。
以前の状態に戻ります。



パッチを作り替える (エディットモード)

パッチは、それぞれのモジュールで使用するタイプを切り替えたり、パラメーターの設定値を変更することで、自由に作り替えることができます。現在選択されているパッチをエディットして、お好みのエフェクトを作ってみましょう。

1 モジュール／パラメーターを選ぶ

モジュールセレクターを回して、エディットしたいモジュール／パラメーターを次の中から選択してください。

- ① PATCH LEVEL (Prm)
- ② COMP/EFX モジュール (Type&Prm)
- ③ DRIVE モジュール (Type)
- ④ DRIVE モジュール (Prm)
- ⑤～⑦ EQ モジュール (Prm)
- ⑧ ZNR/AMP モジュール (Type&Prm)
- ⑨ MODULATION モジュール (Type&Prm1)
- ⑩ MODULATION モジュール (Prm2)
- ⑪ DELAY モジュール (Type&Prm1)
- ⑫ DELAY モジュール (Prm2)
- ⑬ REVERB モジュール (Type&Prm1)
- ⑭ REVERB モジュール (Prm2)

カッコ内の "Type" や "Prm" の表記は、各項目の種類を表しています。

● Type&Prm または Type&Prm1 (タイプ&パラメーター)

タイプ (ディスプレイ左側) とパラメーターの設定値 (ディスプレイ右側) を同時に設定する項目

● Type (タイプ)

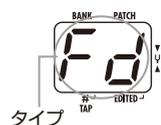
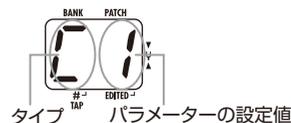
タイプのみを切り替える項目

● Prm または Prm2 (パラメーター)

パラメーターの設定値のみを調節する項目



EQ モジュールには3つ、MODULATION、DELAY、REVERB の各モジュールには2つのパラメーターが含まれています。タイプを切り替えると、2番目以降のパラメーターの内容が変化することもあります。



2 設定内容を変更する

[VALUE] ノブを回してください。

選択した項目の設定が変化し、右下にドット (.) が表示されます。このドットは、現在の項目が保存内容から変更されていることを示しています。

HINT

タップ機能 (→ P21) に対応する時間や周期に関するパラメーターが選ばれているときは、[BANK UP・TAP] キーを希望するタイミングで繰り返し押すことで、その間隔に合わせて値を設定することも可能です。

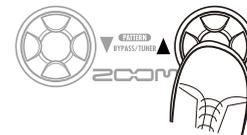


設定内容が変更されたことを示すドット

3 モジュールのオン／オフを切り替える

[▼] / [▲] フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

"oF" と表示され、モジュールがオフになります。もう1回どちらか一方を踏むと、元に戻ります。



4 エディットを終了する

モジュールセレクターを "PLAY" の位置に合わせて、プレイモードに戻ってください。

NOTE

プレイモードに戻ったときに、パッチが1カ所でも変更されていると、右下にドットが表示されます。この状態で他のパッチを選ぶと、変更内容が失われてしまいます。変更した内容を残しておきたいときは、パッチを保存してください (→ P16)。



パッチを保存／コピーする（ストアモード）

エディットしたパッチは、本体内のユーザーバンク（A～d）に保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作ることも可能です。

1 プレイ／エディットモードで [STORE] キーを押す

バンクとパッチ番号が点滅します。

NOTE

プリセットバンク（0～3）のパッチは読み込み専用で、保存やコピーができません。これらのバンクのパッチが選ばれているときに [STORE] キーを押すと、初期設定の保存／コピー先として、“A0”（バンク=A、パッチ番号=0）が選ばれます。



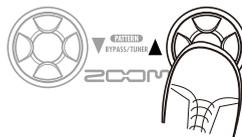
2 保存／コピー先のバンク／パッチ番号を指定する

- [▼] / [▲] フットスイッチを使ってバンク／パッチ番号を選んでください。

- バンクのみを切り替えるには、[BANK UP-TAP] キーを押してください。

NOTE

- ・ 保存／コピー先として選べるのは、ユーザーバンク（A～d）のみです。
- ・ G1Nにフットスイッチ（FS01）が接続されている場合でも、保存／コピー操作時にはフットスイッチによるバンク切り替えは行えません。



3 もう1回 [STORE] キーを押す

保存／コピーが完了すると、保存先のパッチが選ばれた状態で、以前のモードに戻ります。



HINT

保存をキャンセルするには、[STORE] キーを再度押す前に、[VALUE] ノブを操作します。

工場出荷時のパッチに戻す

ユーザーバンクのパッチは、他のパッチを保存した後も、すべて元の状態に戻すことができます（オールイニシャライズ機能）。

オールイニシャライズを行うには、[STORE] キーを押しながら、G1N/G1XNの電源を入れてください。

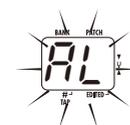
ディスプレイに“AL”の表示が点滅します。

もう1回 [STORE] キーを押すと、すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。

オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、[STORE] キーの代わりに RHYTHM [▶/■] キーを押してください。

NOTE

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

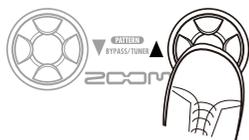


パッチの呼び出し方を変える

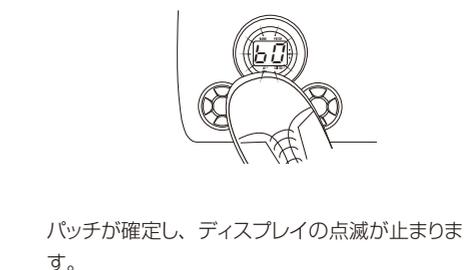
ここでは、パッチの呼び出し方を“プリセレクト方式”に切り替える方法を説明します。プリセレクト方式とは、あらかじめ次に呼び出したいパッチを選んでおき、確定操作を行ったときに初めてパッチが切り替わる方式です。

1. [▲] フットスイッチを踏みながら、電源を入れてください。
ディスプレイに“PrE-SElEct”とスクロール表示されます。
3. 呼び出したいパッチが決まったら、[▼] / [▲] フットスイッチの両方を同時に踏んでください。

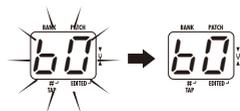
2. プレイモードで、次に呼び出したいパッチを指定してください。



選択したバンクとパッチ番号が点滅します。ただし、まだ音色は切り替わりません。



パッチが確定し、ディスプレイの点滅が止まります。



4. パッチの呼び出し方を通常の方式に戻すには、電源を入れ直してください。
通常のパッチの呼び出し方に戻ります。

外付けのフットスイッチ / ペダルを使う (G1N のみ)

G1N では、[CONTROL IN] 端子にオプションのフットスイッチやエクスペッションペダルを接続して、エフェクトやリズム機能を操作できます。ここでは、フットスイッチ / ペダルの利用方法について説明します。

フットスイッチを使う

G1N の [CONTROL IN] 端子に接続されたフットスイッチ (FS01) を使って、バンクの切り替えやリズムパターンテンポ指定などが行えます。フットスイッチの機能は、現在選ばれているモードに応じて、次のように変化します。

- **プレイモード**
フットスイッチを踏むたびに、1 つ上のバンクに切り替わります。
- **リズムモード**
フットスイッチを繰り返し踏む間隔に合わせて、リ

ズム機能のテンポを指定します。

- **エディットモード / ストアモード**
フットスイッチは無効です。



エクスペッションペダルを使う

G1N の [CONTROL IN] 端子に接続されたエクスペッションペダル (FP01 / FP02) を使って、ボリュームまたはパラメーターをリアルタイムに操作することができます。エクスペッションペダルをどんな機能に利用するかは、パッチごとに保存できます。

1. G1N の [CONTROL IN] 端子に FP01 / FP02 を接続してください。
2. エクスペッションペダルを利用したいパッチを選んでください。
3. モジュールセレクターを“PLAY”または“RHYTHM”以外の位置に合わせてください。



G1N がエディットモードになります。

4. RHYTHM [▶/■] キーを押しながら [VALUE] ノブを回し、エクスペッションペダルでコントロールするモジュールを次の中から選んでください。

表示	コントロール先
oF	無効
uP	ボリューム
hP	COMP/EFX モジュール
dP	DRIVE モジュール
mP	MODULATION モジュール
lP	DELAY モジュール
rP	REVERB モジュール

HINT ・「タイプとパラメーター」(→ P21) では、ペダルで操作可能なタイプ / パラメーターにペダルアイコンが表示されています。
・ペダルアイコンのないタイプが選ばれているモジュールを指定した場合、そのパッチではエクスペッションペダルが無効となります。

5. パッチを保存してください。
エクスペッションペダルの設定がパッチに記憶されます。
6. プレイモードでこのパッチを選び、エクスペッションペダルを操作してください。
対応するパラメーターが変化します。なお、バイパス状態のときは、設定内容にかかわらずボリュームペダルとして機能します。

HINT エディットモードでも、エクスペッションペダルは操作できます。

内蔵エクスプレッションペダルを使う (G1XN のみ)

G1XN では、パネル上のエクスプレッションペダルを使って、ボリュームまたはパラメーターをリアルタイムに操作することができます。ここでは、G1XN 独自の操作について説明します。

[PEDAL ASSIGN] キーの操作

G1XN のフロントパネルには、[PEDAL ASSIGN] キーが搭載されています。G1XN では、このキーを使ってエクスプレッションペダルで操作するモジュールを選択できます。

1. プレイモードまたはエディットモードで [PEDAL ASSIGN] キーを押し、コントロール先のモジュールを選んでください。

現在コントロール先として選ばれているモジュールは、[PEDAL ASSIGN] キーの上に並んだ LED の点灯で確認できます。

- すべて消灯 …………… 無効
- VOLUME …………… ボリューム
- WAH/EFX …………… COMP/EFXモジュール
- DRIVE …………… DRIVEモジュール
- MODULATION …… MODULATIONモジュール
- DELAY …………… DELAYモジュール
- REVERB …………… REVERBモジュール

PEDAL ASSIGN



このほか、G1N と同様に [RHYTHM] キーを押しながら [VALUE] ノブを回して、コントロール先を選択することも可能です (詳しい操作方法は → P19)。

2. 必要ならば、パッチを保存してください。

3. プレイモードでこのパッチを選び、エクスプレッションペダルを操作してください。

対応するパラメーターが変化します。

4. ペダルを割り当てたモジュールのオン/オフを切り替えるには、エクスプレッションペダルを一段深く踏み込んでください。

オフに切り替えるときは、[PEDAL ASSIGN] キーの LED が点灯から点滅に変わります。こ

の機能は、エディットモードでも利用できます。

内蔵エクスプレッションペダルの調節をする

G1XN のエクスプレッションペダル効果の深さは、必要に応じて調節できます。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけなのに音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調節してください。

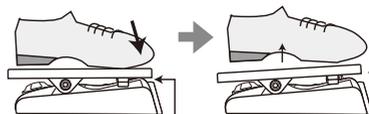
1. [PEDAL ASSIGN] キーを押しながら電源を入れてください。

ディスプレイに “dn” と表示されます。

2. 内蔵エクスプレッションペダルを最も手前まで踏み上げて、[STORE] キーを押してください。

ディスプレイの表示が “UP” に変わります。

3. エクスプレッションペダルを最も奥まで踏み込み、足を放してください。



この部分が接触するように、強く踏みます。足を放すと、ペダルが少し戻ります。

4. もう一度 [STORE] キーを押してください。

エクスプレッションペダルの調整が終わり、プレイモードに戻ります。なお、“Er” と表示される場合は、操作 2 に戻って、もう一度設定し直してください。

タイプとパラメーター

アイコンの説明

●モジュールセクター

そのモジュール/パラメーターを呼び出す位置を表しています。

●タップ

TAP [BANK UP・TAP] キーを叩いて設定可能なパラメーターであることを表しています。エディットモードで対応するモジュール/タイプが選ばれているときに、[BANK UP・TAP] キーを繰り返し叩くことで、その間隔に合わせてパラメーター (変調の周期やディレイタイムなど) が設定されます。

●エクスプレッションペダル

エクスプレッションペダルで操作可能なパラメーターであることを表しています。

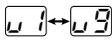
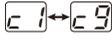
※ 表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、音色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。モジュールの中には、効果の種類 (タイプ) を複数の中から選択できるものもあります。

■ PATCH LEVEL (パッチレベル)

	PATCH LEVEL (Prm)
	パッチごとの最終レベルを調節します。
	パッチレベルを 2 ~ 98、1.0 の範囲で設定します。80 の値のときに、入出力のレベルが均等 (ユニティゲイン) になります。

■ COMP/EFX モジュール (ダイナミクス/特殊エフェクト)

	COMP/EFX (Type&Prm)
	COMP/EFX モジュールのタイプとパラメーターを設定します。
	Compressor (コンプレッサー)
	MXR Dynacomp 風のコンプレッサーです。高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮します。数値が大きいほど感度が高くなります。
	Auto Wah (オートワウ)
	ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。数値が大きいほど感度が高くなります。
	Booster (ブースター)
	信号を増幅して迫力あるサウンドを作ります。数値が大きいほど増幅量が増えます。
	Tremolo (トレモロ)
	音量を周期的に変化させて浮遊感を加えるエフェクトです。数値が大きいほど変調の周期が早くなります。
	Phaser (フェイザー)
	音にシュワシュワした揺らぎを与えるフェイザーです。数値が大きいほど変調の周期が早くなります。
	Ring Mod (リングモジュレーター)
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。数値が大きいほど変調に使用する周波数が高くなります。
	Slow Attack (スローアタック)
	1 音 1 音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。数値が大きいほど、立ち上がりが遅くなります。

	Pedal Vox (ペダル VOX) VOX製のピンテージペダルワウを半開きにした効果のシミュレーションです。数値が大きいほど、強調される周波数が上に移動します。
	Pedal Cry (ペダル CRY) JEN製のピンテージペダルワウCRYBABYを半開きにした効果のシミュレーションです。数値が大きいほど、強調される周波数が上に移動します。

■ DRIVE モジュール (歪み系エフェクト)

DRIVE (Type)	
DRIVE モジュールのタイプを設定します。	
	FD COMBO (FD コンボ) さまざまなジャンルのギタリストに愛される FENDER Twin Reverb (’65) のモデリングサウンドです。
	US BLUES (US ブルース) FENDER Tweed BASSMAN のクランチサウンドです。
	HW STACK (HW スタック) イギリスの伝統的なオールチューブアンプ HIWATT custom 100 のモデリングです。
	MS DRIVE (MS ドライブ) MARSHALL のスタックアンプ JCM2000 のハイゲインサウンドです。
	DZ DRIVE (DZ ドライブ) 独立 3 チャンネルのコントロールが可能な、ドイツのハンドメイドギターアンプ DIEZEL Herbert のチャンネル 3 を使ったハイゲインサウンドです。
	OVER DRIVE (オーバードライブ) 世界ではじめて「オーバードライブ」の名を冠したコンパクトエフェクター BOSS OD-1 のモデリングです。
	SQUEAK (スキーク) エッジの効いたディストーションサウンドで人気がある PROCO RAT のモデリングです。
	HOT BOX (ホットボックス) 真空管を内蔵したコンパクトプリアンプ MATCHLESS HOT BOX のモデリングです。
	Z MP1 ADA MP1 と MARSHALL JCM800 の組み合わせを元に作成したオリジナルサウンドです。
	VX COMBO (VX コンボ) A 級動作のコンボアンプ VOX AC30 のモデリングサウンドです。
	BG CRUNCH (BG クランチ) MESA BOOGIE のコンボアンプ MkIII のクランチサウンドです。
	MS CRUNCH (MS クランチ) 数々の伝説を生み出した MARSHALL 1959 のクランチサウンドです。
	PV DRIVE (PV ドライブ) 世界的なハードロックギタリストと共同開発された PEAVEY 5150 のハイゲインサウンドです。
	BG DRIVE (BG ドライブ) MESA BOOGIE DualRectifier のレッドチャンネル (Vintage モード) を使ったハイゲインサウンドです。
	GOVERNOR (ガバナー) MARSHALL の歪み系エフェクター Guv'nor のモデリングです。
	FUZZ SMILE (ファズスマイル) ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだ FUZZ FACE のモデリングです。
	Z CLEAN (Z クリーン) ズームオリジナルのケセのないクリーンサウンドです。
	Z NEOS (Z ネオス) モディファイされた VOX AC30 の音をモデリングしたクランチサウンドです。

	LEAD (リード) 明るい音色で滑らかな歪み特徴のディストーションサウンドです。		EXTREME DS (エクストリーム DS) 歪みエフェクトとして世界最強のゲインを誇るハイゲインサウンドです。
	ACO.SIM (アコースティックシミュレーター) エレキギター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。		
	GAIN (Prm) DRIVE モジュールのパラメーターを設定します。タイプが歪み系 (Fd ~ Ed) のときと Aco.Sim (Ac) のときは、パラメーターの内容が異なります。		
タイプが歪み系 (Fd ~ Ed) のとき			
	GAIN (ゲイン) 歪み系タイプのゲイン (歪みの深さ) を調節します。		
タイプが Ac のとき			
	TOP (トップ) アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		

※ 表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、音色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。

■ EQ モジュール (イコライザー)

	EQ LO (Prm)		EQ MID (Prm)		EQ HI (Prm)
	EQ モジュールの LO バンドを操作します。		EQ モジュールの MID バンドを操作します。		EQ モジュールの HI バンドを操作します。
	Lo (ロー) 低音域 (160Hz) のブースト/カット量を調節します。		Mid (ミドル) 中音域 (800Hz) のブースト/カット量を調節します。		Hi (ハイ) 高音域 (3.2kHz) のブースト/カット量を調節します。

■ ZNR/AMP モジュール (ZNR / アンプシミュレーター)

	ZNR/AMP (Type&Prm)
	音色を損なわずに無演奏時のノイズをカットするズーム独自のノイズリダクション ZNR とアンプのスピーカーの響きを再現するアンプシミュレーターを組み合わせたモジュールのタイプとパラメーターを同時に操作します。
	ZNR (ズームノイズリダクション) ノイズリダクションのみの効果です。数値が大きいほどかき具合が強くなります。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少ない値に設定してください。
	Combo & ZNR (コンボ& ZNR) 背面密閉式コンボアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNR を組み合わせた効果です。右側の数値で ZNR の感度を調節します。
	Bright Combo & ZNR (ブライコンボ& ZNR) 背面開放式コンボアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNR を組み合わせた効果です。右側の数値で ZNR の感度を調節します。
	Stack & ZNR (スタック& ZNR) スタックアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNR を組み合わせた効果です。右側の数値で ZNR の感度を調節します。

■ MODULATION モジュール (変調系エフェクト)

MODULATION (Type&Prm1)		RATE (Prm2)	
	MODULATION モジュールのタイプとパラメーター 1 の値を同時に設定します。		MODULATION モジュールのパラメーター 2 の値を設定します。パラメーターの内容は、タイプに応じて変化します。
	Chorus (コーラス) 原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、エフェクト音のミックス量が増えます。		Rate (レート) 変調の速度を調節します。
	Ensemble (アンサンブル) 立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。右側の数値が大きいほど、エフェクト音のミックス量が増えます。		Rate (レート) TAP 変調の速度を調節します。
	Flanger (フランジャー) 音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、音色のクセが強調されます。		Rate (レート) TAP 変調の速度を調節します。
	Step (ステップ) 音色が階段状に変化する特殊エフェクトです。右側の数値が大きいほど、音色のクセが強調されます。		Shift (シフト) ピッチシフトの量を半音単位で設定します。"dt" を選んだときは、デチューン効果が得られます。
	Pitch Shift (ピッチシフト) ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。		Key (キー) 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。"o" の記号は、# を表します。
	Mono Pitch (モノピッチ) モノフォニック(単音弾き)専用の音揺れの少ないピッチシフターです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。		Rate (レート) TAP 変調の速度を調節します。
	HPS (ハーモナイズドピッチシフター) 設定されたキーに応じ、ピッチをメジャースケールに従って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。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。		
	Vibrato (ビブラート) 自動的にビブラートのかかるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、ビブラートが深くなります。		

Pitch Bend (ピッチベンド)		Pedal Position (ペダルポジション)																																					
	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。右側の数値に応じてエクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプが切り替わります(表1参照)。		ピッチシフト量の初期設定値(ペダルを動かさない場合のピッチシフト量)を設定します。パラメーター 1 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(表1参照)。																																				
<p>【表1】</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0 ペダル最小値</th> <th>Prm2=1.0 ペダル最大値</th> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0 ペダル最小値</th> <th>Prm2=1.0 ペダル最大値</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>b1</td> <td>0cent</td> <td>+1オクターブ</td> <td>b6</td> <td>-1オクターブ + 原音</td> <td>+1オクターブ + 原音</td> </tr> <tr> <td>b2</td> <td>0cent</td> <td>+2オクターブ</td> <td>b7</td> <td>-700cent + 原音</td> <td>+500cent + 原音</td> </tr> <tr> <td>b3</td> <td>0cent</td> <td>-100cent</td> <td>b8</td> <td>ダブルリング</td> <td>デチューン + 原音</td> </tr> <tr> <td>b4</td> <td>0cent</td> <td>-2オクターブ</td> <td>b9</td> <td>-∞(0Hz) + 原音</td> <td>+1オクターブ + 原音</td> </tr> <tr> <td>b5</td> <td>0cent</td> <td>-∞</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Type&Prm1	Prm2=0 ペダル最小値	Prm2=1.0 ペダル最大値	Type&Prm1	Prm2=0 ペダル最小値	Prm2=1.0 ペダル最大値	b1	0cent	+1オクターブ	b6	-1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音	b2	0cent	+2オクターブ	b7	-700cent + 原音	+500cent + 原音	b3	0cent	-100cent	b8	ダブルリング	デチューン + 原音	b4	0cent	-2オクターブ	b9	-∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音	b5	0cent	-∞			
Type&Prm1	Prm2=0 ペダル最小値	Prm2=1.0 ペダル最大値	Type&Prm1	Prm2=0 ペダル最小値	Prm2=1.0 ペダル最大値																																		
b1	0cent	+1オクターブ	b6	-1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音																																		
b2	0cent	+2オクターブ	b7	-700cent + 原音	+500cent + 原音																																		
b3	0cent	-100cent	b8	ダブルリング	デチューン + 原音																																		
b4	0cent	-2オクターブ	b9	-∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音																																		
b5	0cent	-∞																																					
	Delay (ディレイ) ディレイタイムが最長 2000msec のディレイです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が増えていきます。		Time (ディレイタイム) TAP ディレイタイムを設定します。10 ~ 1000msec の範囲は 10msec 単位 (1 ~ 99, 1.0)、1 秒以降は 100msec 単位 (1.1 ~ 2.0) で変化します。																																				

■ DELAY モジュール (ディレイ系エフェクト)

DELAY (Type&Prm1)	
	DELAY モジュールのタイプとパラメーター 1 の値を同時に設定します。
	Delay (ディレイ) ディレイタイムが最長 5000msec のディレイです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
	Tape Echo (テープエコー) 最長 5000msec 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。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
	Analog Delay (アナログディレイ) 最長 5000msec のロングディレイに対応した、アナログディレイのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
	Ping Pong Delay (ピンポンディレイ) 左右の出力からディレイ音が交互に出力されるピンポンディレイです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
TIME (Prm2)	
	DELAY モジュールのパラメーター 2 の値を設定します。
	Time (ディレイタイム) TAP ディレイタイムを設定します。10 ~ 1000msec の範囲は 10msec 単位 (1 ~ 99, 1.0)、1 秒以降は 100msec 単位 (1.1 ~ 5.0) で変化します。

■ REVERB モジュール (リバーブ系エフェクト)

	REVERB (Type&Prm 1)
	REVERB モジュールのタイプとパラメーター 1 の値を同時に設定します。
	Hall (ホール) 
	コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Room (ルーム) 
	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Spring (スプリング) 
	スプリングリバーブのシミュレーションです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Arena (アリーナ) 
	アリーナ級の大会場の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Tiled Room (タイルドルーム) 
	タイル貼りの部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	DECAY (Prm2)
	REVERB モジュールのパラメーター 2 の値を設定します。このパラメーターはすべてのタイプに共通です。
	Decay (ディケイ)
	残響の長さを調節します。

リズム機能プリセットパターン

#	Name	TimSig	#	Name	TimSig	#	Name	TimSig	#	Name	TimSig
1	8beat 1	4/4	11	METAL 2	4/4	21	POP 3	4/4	31	BALLAD 1	4/4
2	8beat 2	4/4	12	THRASH	4/4	22	DANCE 1	4/4	32	BALLAD 2	3/4
3	8beat 3	4/4	13	PUNK	4/4	23	DANCE 2	4/4	33	BLUES 1	4/4
4	8shuffle	4/4	14	DnB	4/4	24	DANCE 3	4/4	34	BLUES 2	3/4
5	16beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	25	DANCE 4	4/4	35	JAZZ 1	4/4
6	16beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	26	3per4	3/4	36	JAZZ 2	3/4
7	16shuffle	4/4	17	HIPHOP	4/4	27	6per8	3/4	37	METRO 3	3/4
8	ROCK	4/4	18	R'nR	4/4	28	5per4 1	5/4	38	METRO 4	4/4
9	HARD	4/4	19	POP 1	4/4	29	5per4 2	5/4	39	METRO 5	5/4
10	METAL 1	4/4	20	POP 2	4/4	30	LATIN	4/4	40	METRO	

仕様

エフェクトタイプ	54 タイプ
エフェクトモジュール	同時使用 8 モジュール
パッチメモリー	ユーザーエリア: 10 パッチ×4 バンク= 40 プリセットエリア: 10 パッチ×4 バンク= 40 合計 80 パッチ
サンプリング周波数	96kHz
A/D 変換	24 ビット 128 倍オーバーサンプリング
D/A 変換	24 ビット 128 倍オーバーサンプリング
信号処理	32 ビット
周波数特性	20Hz ~ 40kHz + 1.0dB - 4.0dB (10k Ω負荷時)
ディスプレイ	2 桁 7 セグメント LED
入力	標準モノラルフォンジャック - 20dBm 470k Ω
定格入力レベル	
入力インピーダンス	470k Ω
出力	標準ステレオフォンジャック (ライン / ヘッドフォン兼用)
最大出力レベル	ライン + 3dBm (出力負荷インピーダンス 10k Ω以上時) フォン 20mW + 20mW (負荷 32 Ω時)
コントロール入力	FP01/FP02 または FS01 入力 (G1N のみ)
電源	
AC アダプター	DC9V センターマイナス、300mA (ズーム AD-0006)
電池	G1N/G1XN 単三乾電池 4 本 連続駆動時間 12 時間 (アルカリ電池使用時)
外形寸法	G1N 155mm (D) × 136mm (W) × 52mm (H) G1XN 155mm (D) × 234mm (W) × 52mm (H)
重量	G1N 350g (電池含まず) G1XN 600g (電池含まず)
オプション	エクスペッションペダル FP01/FP02 または フットスイッチ FS01 (G1N のみ)

故障かな?と思われる前に

- **電源が入らない**
「電源を入れる」(→ P8) をご参照ください。
- **リバーブエフェクトがかからない**
リズムパターンを再生している間は、リバーブエフェクトが無効となります。リズムの再生を止めてください(→ P12)。
- **パッチが切り替わらない**
パッチの呼び出し方として「プリセレクト方式」(→ P18) を選んでいませんか? 電源を入れ直して通常の方式に戻してください。
- **ノイズが多い**
ZOOM 製のアダプタを使用していますか? 必ず DC9V センターマイナス 300mA (ズーム AD-0006) をご使用ください。
- **電池の消耗が早い**
マンガン電池を使用していませんか? 連続使用可能時間は、アルカリ電池で 12 時間です。

zoom

株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-4-3

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

G1N/G1XN - 5010-1

GUITAR EFFECTS PEDAL

G1N^{EXT} / G1XN^{EXT} パッチリスト

	パッチ	パッチ名	コメント	ペダルアサイン
DEMO	A0	Arena Lead	歯切れの良いハイゲイン・リード・サウンド。	Volume
	A1	OG Rhythm	心地良いコンプレッション感を持つ70年代のプリティッシュ・ロック・サウンド。	Pitch Bend
	A2	Chorus Clean	美しく広がるアルペジオに最適なクリーン・サウンド。	Chorus Mix
	A3	Big Duck	ピッキングの強弱によって掛かり具合が変化する軽く歪んだオートワウ・サウンド。	Reverb Mix
	A4	Jet Fly	コードストロークや低音弦をミュートしながらのピッキングに最適なジェット・サウンド。	Flanger Rate
	A5	Modern Punk	ダウンピッキングのパワーコードに適したパワフルでストレートなモダンパンク・サウンド。	Volume
	A6	Trick Delay	トリッキーな響きを持つクリーン・ディレイ・サウンド。	Delay Mix
	A7	Multi Phaser	カッティングに適した絶妙なグルーブを持つフェイズ・クリーン・サウンド。	Phaser Rate
	A8	Lap Steel Key D	スライドバーと組み合わせてラップスティールの音を再現。	HPS Mix
	A9	Wet Wood Acoustic	フィンガーピッキングを用いたコードプレイに最適なアコースティック・サウンド。 シングルコイルのフロントピックアップの使用を推奨。	Volume
ARTIST MODELING	b0	Deep Sand	Metallicaの伝説の名盤、通称「Black Album」から「Enter Sandman」を再現したヘヴィ・リフ・サウンド。	Volume
	b1	Liverpool	The Beatles、「Day Tripper」のイントロで使われるサウンドを再現。	Volume
	b2	Jimi Fuzz	Jimi Hendrixのオクタビア・ファズ・サウンド。	Pitch Mix
	b3	Zep Standard	Jimmy Page、アルバムレコーディング時のSuproを使ったクランチ・サウンドを再現。	Volume
	b4	EC Lead	Eric Clapton、「Layla」の明るく伸びやかなリード・サウンドを再現。	Volume
	b5	BS Riff	Brian Setzer、「Rock This Town」のロカビリー・サウンドを再現。	Volume
	b6	Brian Drive	Brian Mayのピーキーなドライブ・サウンドを再現。6ペンス・コインは必需品!	Volume
	b7	335 Solo	Larry Carlton、「Room335」のサウンドを再現。	Volume
	b8	EVH 1959	Marshall 1959をフルアップさせた初期のEddie Van Halenサウンドを再現。	Volume
Michael Amott	b9	NEMESIS II RHYTHM	Arch Enemy のアルバム 'Doomsday Machine' (2005) や 'Rise Of the Tyrant'. (2007)のリフを刻むのに最適なトーン。	Volume
	C0	BURIED DREAMS II LEAD WAH	G1Mにも搭載されているCarcassのワウ・リード・サウンド。	Cry Wah
	C1	REVOLUTION II CLEAN	Arch Enemy のアルバム 'Rise of The Tyrant' (2007)の'Revolution Begins' のクリーン・サウンド。	Reverb Mix
Kiko Loureiro	C2	No Gravity Lead	ファーストソロアルバム「No Gravity」よりタイトル曲「No Gravity」のリード・サウンド。	Volume
	C3	La Force Clean	ファーストソロアルバム「No Gravity」より「La Force de l' Âme」のクリーン・サウンド。	Volume
	C4	Tremolo Hammond	曲中のアレンジで時々使うキーボードのようなアタックのないトレモロ・サウンド。	Volume
Riche Kotzen	C5	Jazz Wet	クリーン、且つ、クールなリード用トーン。	Volume
	C6	Pointed strat	ストラトキャスターのフィンガーピッキングに最適なシャープなトーン。	Volume
	C7	Go faster	ストラトキャスターのフロントピックアップにベストマッチするファンキーなドライブ・サウンド。	Volume
George Lynch	C8	Mr. Scary	Dokkenのアルバム 'Back For The Attack' (1987)に収録された'Mr. Scary'に代表されるジョージ・リンチ・シグネイチャー・サウンド。	Volume
	C9	Dream Warriors	Dokkenのアルバム 'Back For The Attack' (1987)に収録された'Dream Warriors'のクリーン・サウンド。	Volume
	d0	FTA	熱く乾いたトーンを持つディストーション・サウンド。	Volume
Rob Caggiano	d1	Vox haul	Voxアンプとビブラートのコンビネーション・ビンテージ・サウンド。	Vibrato Rate
	d2	Metal Crunch	スラッシュメタル用クランチ・トーン。	Volume
	d3	Metal Lead	超速弾き用、ファスト・シュレディング・リード・トーン。	Volume
Mike Stone	d4	Jangle	ストローク用クリーン・サウンド。	Volume
	d5	GnK	1980年代におけるメタルゴッド・サウンド。	Volume
	d6	CnC	アルペジオ奏法にベストマッチする、ビンテージ・トレモロ・バイブレーション・サウンド。	Tremolo Rate
Matt Bachand	d7	Shadows rock	Shadows Fallの相棒、Jon Donaisのメイントーン。	Volume
	d8	Shadows lead	Shadows Fallで使用したアグレッシブなミッドレンジを持つリード・サウンド。	Volume
	d9	Shadows rock2	Shadows Fallで使用したミッドレンジをカットしてヘビー・サチュレートさせたメイントーン。	Volume

- バンク 0 ~ 3 のプリセットエリアにはバンク A ~ d と同じ内容が保存されています。
- 使用するギター、アンプやレコーディング環境によりZNRの値を調整することをお勧めします。

このパッチリストに記載されている会社名、製品名などはすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとは関係ありません。
すべての製品名、説明は、本機の開発中に参考とした製品を特定するために使用しました。