

ZOOM GFX-1

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

オペレーションマニュアル

はじめに

このたびは、ZOOM GFX-1（以下“GFX-1”と呼びます）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

GFX-1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、このマニュアルはお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

目次

はじめに	
安全上のご注意	2
特長	3
マニュアルで扱う用語について	4
電池で使用する場合	5
各部の名称と機能／接続	6
パッチを選んで演奏する	10
チューナー機能を使う	12
DRIVEモジュールを設定／変更する	14
パッチを作り替える	16
パッチを保存／コピーする	18
別売のエクスペッションペダルを使う	20
工場出荷時の状態に戻す	21
エフェクトのつながり	22
エフェクトパラメーター一覧	23
主な仕様／故障かな？と思う前に	37
使用上のご注意	38
パッチリスト	39

© 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

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の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、消費電流が大きいので、ACアダプターのご使用をお勧めしますが、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。
- ・ GFX-1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GFX-1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、必ず電池ボタンを閉めてください。

使用環境について



警告

GFX-1をつぎのような場所でご使用になりませんと、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

- ・ GFX-1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ことがあります。
- ・ GFX-1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。
- ・ GFX-1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。
- ・ GFX-1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）を入れないように注意してください。



注意

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なってください。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なってください。

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

GFX-1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。

特長

GFX-1 は、次のような特長を備えたギター用マルチエフェクトプロセッサーです。

● クラスを越えたハイパフォーマンス

バリエーションの広い歪み系エフェクトや、多彩なモジュレーション系エフェクトなど、34種類のエフェクトを搭載し、最大9種類のエフェクトを同時に使用可能。クラスを越えたハイパフォーマンスを実現しています。

● 頑強なボディとスムーズなオペレーション

ステージでのハードな操作にも耐えるメタルボディと大型のフットスイッチを採用。ベストセラー機ZOOM 606から継承されたシンプルな操作体系に加え、心臓部となる歪み系エフェクトには、専用のセレクターやキーを用意。演奏中に素早く歪みのタイプや深さを調節できます。

● オートクロマチックチューナーを搭載

ギター用のオートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも手軽にチューニングが行えます。

● エクスプレッションペダルによる操作が可能

オプションのエクスプレッションペダルを接続すれば、効果のかかり具合やボリュームを足元でコントロール可能。ペダルワウ効果から大胆なピッチベンド効果まで、上級機なみの表現力を発揮します。

● 演奏場所を選ばない2電源方式

ACアダプター以外に、単3乾電池×4本による利用も可能な2電源方式。マンガン電池で約7時間、アルカリ電池で約24時間もの連続使用が可能です。

マニュアルで扱う用語について

ここでは、マニュアルで使用する GFX-1 の用語について説明します。

■ エフェクトモジュール

GFX-1 のエフェクトは、次の図のように効果の異なる単体エフェクトを複数組み合わせたものと考えられます。これらの1つ1つの単体エフェクトを“エフェクトモジュール”と呼びます。



GFX-1 には、歪み系 (DRIVE) モジュール、モジュレーション系 (MOD/PITCH) モジュール、空間系 (DLY/REV) モジュールといったエフェクトモジュールに加え、ZNR (ズームノイズリダクション) やアンプシミュレーターなどが搭載されており、モジュールごとに効果のかかり具合を調節したり、オン/オフを切り替えることができます。

■ エフェクトタイプ

GFX-1 のエフェクトモジュールの中には、効果の種類 (これを“エフェクトタイプ”と呼びます) を切り替えて使用できるものがあります。例えば、MOD/PITCH モジュールにはコーラス、フランジャー、ピッチシフターなどのエフェクトタイプがあり、その中から1つを選んで使用できます。

■ エフェクトパラメーター

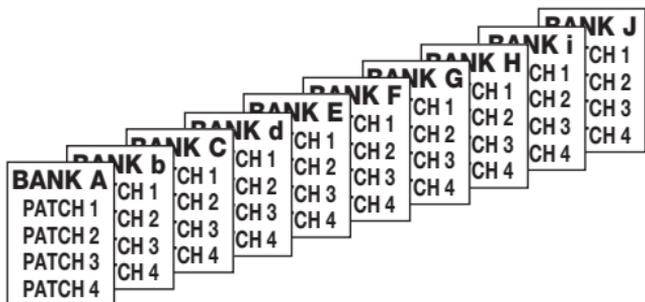
エフェクトモジュールには、効果のかかり具合を決定する要素 (これを“エフェクトパラメーター”と呼びます) が含まれています。モジュールごとのエフェクトパラメーターを調節することで、音色や効果のかかり具合が変化します。

■ パッチ

GFX-1 では、“パッチ”と呼ばれる単位でエフェクトの保存や呼び出しを行います。パッチには、モジュールごとのオン/オフ状態、選ばれているエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの設定値が記憶されています。GFX-1 では、本体のメモリーに最大40種類のパッチを保存できます。

■ バンク

4つ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10個あり、それぞれA~Jのアルファベットで区別します。1つのバンクに含まれるパッチには1~4の番号 (パッチ番号) が付けられています。GFX-1 でパッチを指定するときには、A1 (バンクAのパッチ番号1)、F4 (バンクFのパッチ番号4) のように、バンクとパッチ番号を組み合わせで使用します。



■ プレイモード/エディットモード

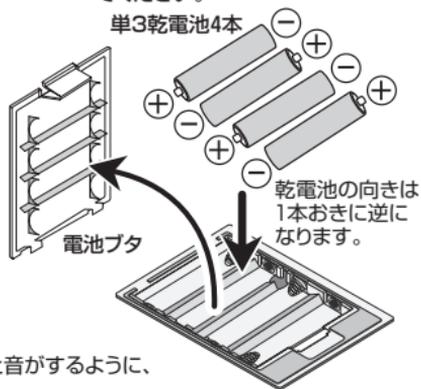
GFX-1 の内部の動作状態を“モード”と呼びます。GFX-1 の主なモードには、パッチを選択して演奏する“プレイモード”とエフェクトの内容を作り替える“エディットモード”の2つがあります。これら2つのモードは、[PLAY/EDIT]セクターを使って切り替えます。

電池で使用する場合

1. 本体を裏返しにして、ツメを押しながら電池ボタンを上を持ち上げてください。
2. 電池ケースに新品の単3乾電池（アルカリ電池をお薦めします）×4本を入れてください。



ツメ GFX-1裏側



3. 電池ボタンを閉めてください。
電池ボタンのツメの部分でカチッと音がするように、しっかり閉めてください。

NOTE

ディスプレイ右下のドット (.) が点滅するときは、電池が消耗しています。速やかに電池を交換してください。

フロントパネル

[DRIVE]セレクター

DRIVEモジュールの歪みの種類（エフェクトタイプ）を選択します。

ディスプレイ

パッチ番号やパラメーターの設定値など、GFX-1を操作するのに必要な情報が表示されます。

[DRIVE]LED

DRIVEモジュールのオン／オフに合わせて点灯／消灯します。

[STORE]キー

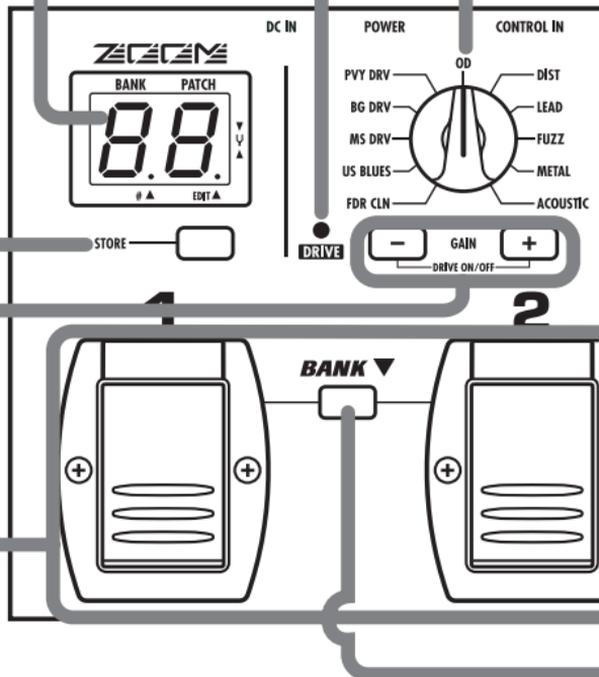
作り替えたパッチを保存するときや、既存のパッチを別の位置にコピーするときに使用します。

GAIN[+]/[-]キー

DRIVEモジュールの歪みの深さや増幅量を設定します。

フットスイッチ[1]～[4]

エフェクトパッチを切り替えるときや、チューナー機能を利用するときを使用します。

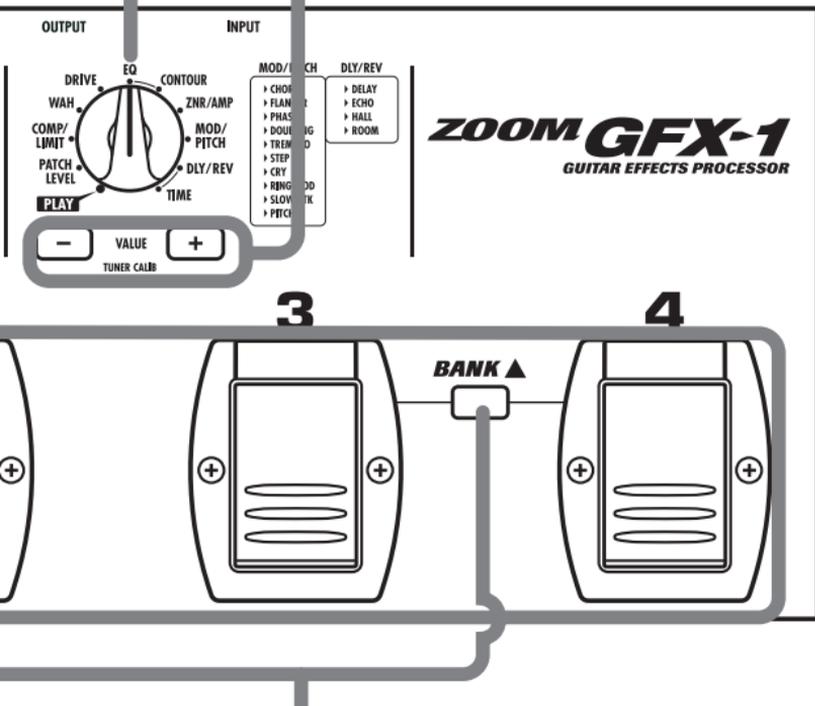


[PLAY/EDIT]セレクトター

プレイモードとエディットモードを切り替えるときや、エディットの対象となるモジュールを選ぶときに使用します。

VALUE[+]/[-]キー

各種項目の設定値を変更するときに使用します。



BANK [▼]/[▲]キー

エフェクトパッチのバンクを切り替えるときに使用します。

リアパネル

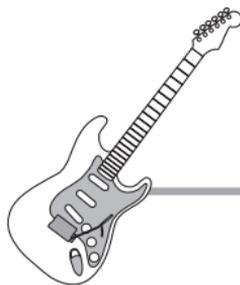
[OUTPUT/PHONES]端子

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台のアンプに出力したり、ヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

[INPUT]端子

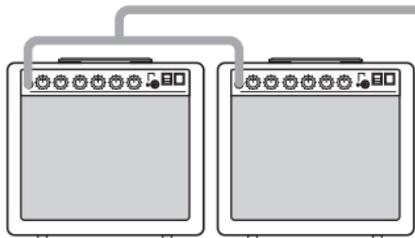
ギターを接続する端子です。

接続



GFX-1をモノラルで使用する場合は、モノラルフォン端子のケーブルを使って[OUTPUT/PHONES]端子をアンプに接続します。

また、[OUTPUT/PHONES]端子にY字ケーブルを接続し、2台のアンプに出力すれば、広がり感のあるエフェクトが楽しめます。この端子にヘッドフォンを接続してモニターすることも可能です。

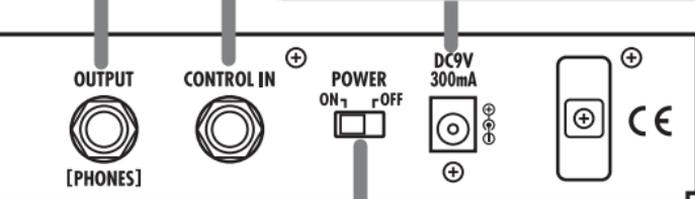


[CONTROL IN] 端子

オプションのエクスペッションペダル(FP01/FP02)を接続する端子です。

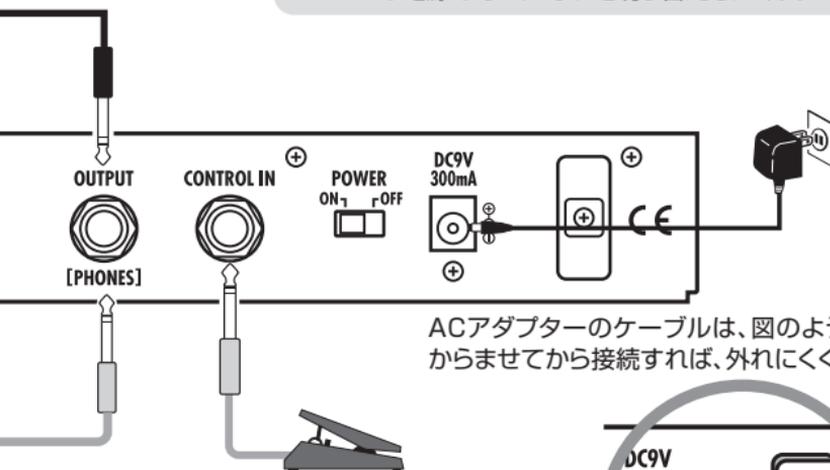
[DC IN] (ACアダプター) 端子

専用のACアダプターAD-0006 (DC9Vセンターマイナス 300mA)を接続する端子です。



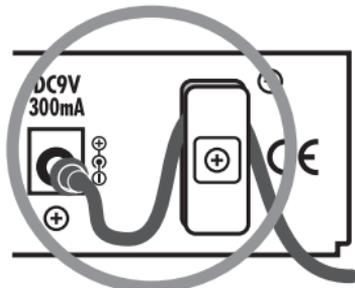
[POWER ON/OFF]スイッチ

GFX-1の電源のオン/オフを切り替えるスイッチです。



ACアダプターのケーブルは、図のようにフックからませてから接続すれば、外れにくくなります。

[CONTROL IN] 端子にオプションのエクスペッションペダル(FP01/FP02)を接続すれば、効果のかけ具合を変化させることができます。



パッチを選んで演奏する

楽器を演奏しながらパッチを切り替えて、さまざまな効果を試してみましょう。

① 電源を入れる

- GFX-1に楽器やギターアンプを接続し、リアパネルの[POWER ON/OFF]スイッチをONの位置に合わせてください。
- 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 GFX-1をプレイモードに設定する

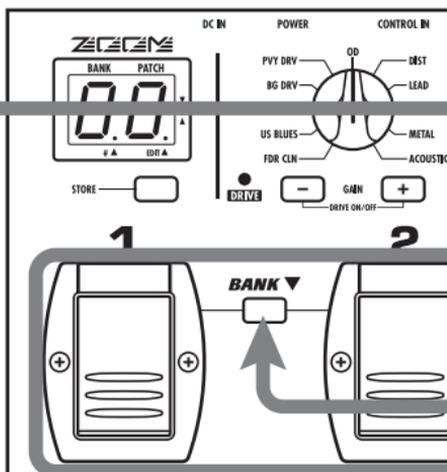
- [PLAY/EDIT]セクターが“PLAY”以外の位置にある場合は、“PLAY”の位置に合わせてください。

現在選ばれているバンクとパッチ番号は、ディスプレイで確認できます。



HINT

GFX-1の電源を入れた直後は、[PLAY/EDIT]セクターが“PLAY”以外の位置に設定されていても、プレイモードとして動作します。



③ パッチを切り替える

- プレイモードでパッチを切り替えるには、フットスイッチ[1]～[4]のいずれかを踏んでください。

⑤ マスターボリュームを調節するには

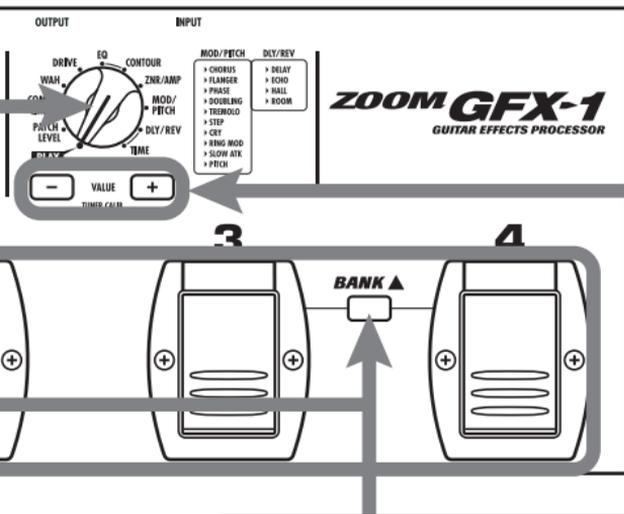
- VALUE [+]/[-] キーのどちらか一方を押して値を変更してください。

マスターボリュームの設定範囲は0~50です。
電源を入れ直すと、40にリセットされます。



HINT

ヘッドフォンをご使用の場合は、ここで音量調節をすると便利です。



④ バンクを切り替える

- A~Jのバンクを切り替えたいときは、BANK [▼]/[▲] キーのいずれか一方を押してください。

HINT

また、フットスイッチ[1]/[2]を同時に踏むと1つ手前のバンクに、フットスイッチ[3]/[4]を同時に踏むと次のバンクに切り替わります。

チューナー機能を使う

GFX-1にはオートクロマチックチューナーが内蔵されています。このチューナーは、GFX-1がバイパス（エフェクトを一時的にオフ）状態、またはミュート（原音とエフェクトの両方を消音）状態のときに、利用できます。

NOTE

[PLAY/EDIT]セクターが“PLAY”以外の位置にあるときは、チューナー機能が利用できません（ただし、電源を入れた直後は、“PLAY”以外の位置に設定されていても、チューナー機能が利用できます）。

1 バイパス/ミュート状態にする

- 現在選ばれているパッチに対応するフットスイッチ[1]～[4]を踏んでください。

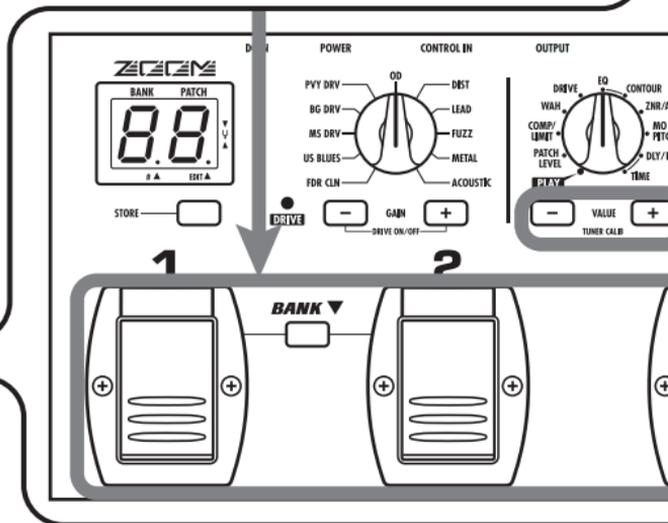
フットスイッチを踏んですぐに足を離すとバイパス、約1秒間踏んでから離すとミュートになります。



バイパス



ミュート



2 チューニングを合わせる

- チューニングを合わせたい開放弦を弾き、希望する音名が表示されるようにピッチを調節してください。



音名はディスプレイ左側に表示されます。

A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	



③ チューニングの基準ピッチを変えるには

チューニングの基準となるピッチは、電源を入れたときに中央A=440Hzに設定されています。しかし、この設定は必要に応じて変更することができます。

- VALUE [+]/[-]キーのどちらか一方を押してください。

現在の設定値が約2秒間表示されます。初期状態では、40(中央A=440Hz)に設定されています。

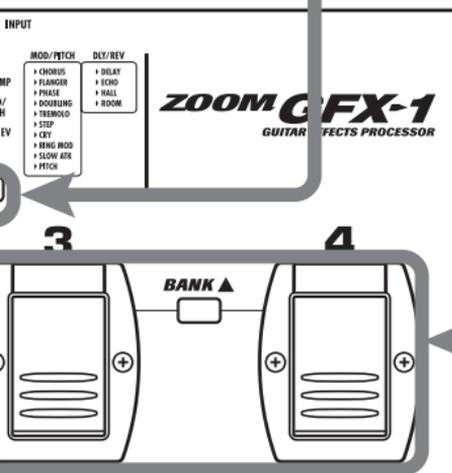


- VALUE [+]/[-]キーを使って値を変えてください。

設定可能な範囲は、35~45(中央A=435Hz~445Hz)です。

HINT

電源を入れなおすと、基準ピッチが40(中央A=440Hz)にリセットされます。



④ プレイモードに戻るには

- フットスイッチ[1]~[4]のうちいずれかを踏んでください。

そのフットスイッチに対応するパッチが呼び出されます。

高いピッチ 正確なピッチ 低いピッチ



ずれが大きいほど表示の回転が速くなります

音名の右側には、チューニングがどの程度ずれているかを表す記号が表示されます。

- 同じ要領で、他の弦もチューニングしてください。

DRIVEモジュールを設定／変更する

DRIVE モジュールの歪みの種類や増幅量は、専用のセレクターやキーを使っていつでも調節できます。

HINT

以下の操作は、GFX-1がプレイモード／エディットモードどちらの状態でも行えます。

1 DRIVEモジュールの歪みの種類を切り替える

- [DRIVE]セレクターを回して、DRIVEモジュールの歪みの種類（エフェクトタイプ）を選んでください。

選ばれたエフェクトタイプ名が、約2秒間ディスプレイに表示されます。エフェクトタイプの詳しい内容は、巻末の「エフェクトパラメーター一覧」をご参照ください。

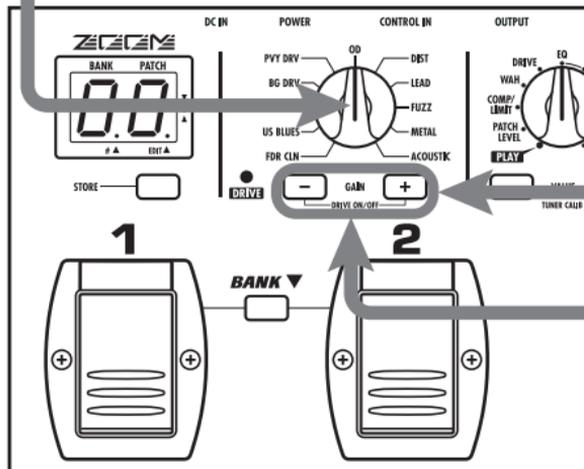


HINT

[PLAY/EDIT]セレクターをDRIVEの位置に合わせると現在のエフェクトタイプが確認できます。

NOTE

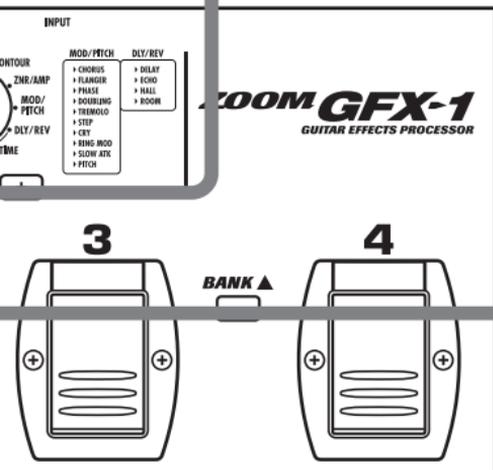
[DRIVE]LEDが消灯しているときは、DRIVEモジュールがオフになっています。この状態でエフェクトタイプを切り替えると自動的にオンになります。



② DRIVEモジュールのゲインを調節する

- GAIN[+]/[-]キーのいずれかを押してください。

現在選ばれているエフェクトタイプに応じて、歪みの深さ、または信号の増幅量が変化します。ディスプレイには、GAIN/パラメーターの値が約2秒間表示されます。



③ DRIVEモジュールのオン／オフを切り替えるには

- GAIN[+]/[-]キーの両方を同時に押してください。

DRIVEモジュールをオフに切り替えると、[DRIVE] LEDが消灯します。

HINT

ここで行った変更は一時的なもので、パッチを切り替えると設定した内容が破棄されます。必要に応じてパッチを保存してください(→P18)。

パッチを作り替える

エフェクトパラメーターの設定値を調節することで、パッチの音色や効果を自由に作り替える（エディットする）ことができます。既存の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 エフェクトパラメーターを選択する

- [PLAY/EDIT]セクターを回して、エディットしたいモジュール／パラメーターを選んでください。

GFX-1がエディットモードに切り替わり、ディスプレイに現在選ばれているエフェクトパラメーターの値が表示されます。GFX-1がエディットモードのときは、ディスプレイ右下にドットが点灯します。

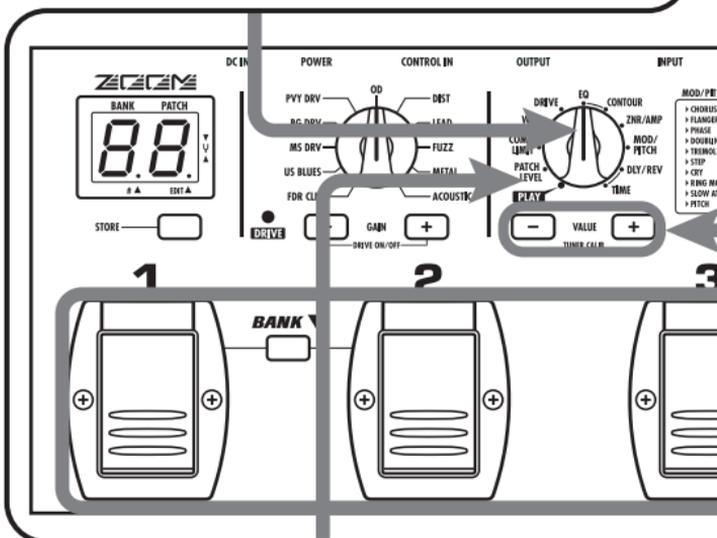
パラメーターの
設定値



エフェクトモジュール／パラメーターの内容や設定範囲については、巻末の「エフェクトパラメーター一覧」をご参照ください。

HINT

DRIVEモジュールは、[DRIVE]セクターやGAIN [+]/[-]キーを使って直接エディットすることも可能です（→P14）。



4 エディットを終了する

- [PLAY/EDIT]セクターを“PLAY”の位置に合わせてください。プレイモードに戻ります。

② パラメーターの設定値を変更する

- VALUE[+]/[-]キーを押してください。

キーの押し方に応じて、設定値が次のように変化します。

- ・ どちらか一方のキーを押し続ける → 値が連続して変化します。
- ・ 片方のキーを押したまま、もう一方のキーを押す
→ 値がすばやく増減します。
- ・ 両方のキーを同時に押す
→ 同じモジュール内の次のエフェクトタイプに切り替わります。

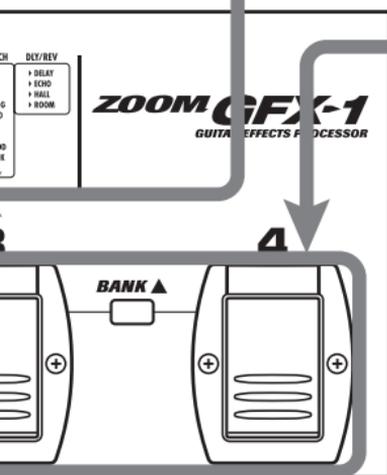
③ モジュールのオン/オフを変更したいときは

- フットスイッチ[1]～[4]のうちいずれかを踏んでください。

[PLAY/EDIT]セクターで選ばれているエフェクトモジュールがオフになります。

NOTE

[PLAY/EDIT]セクターが“PATCH LEVEL”の位置にあるときは、モジュールをオフにすることはできません。



NOTE

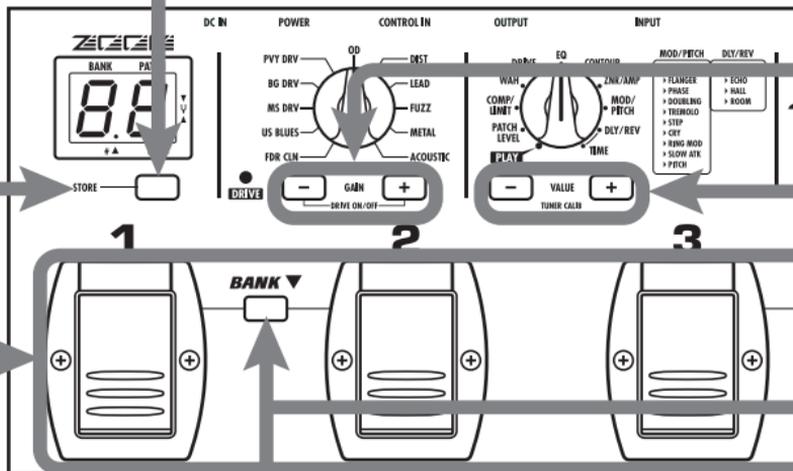
プレイモードに戻った後でパッチを切り替えると、エディットした内容が破棄されてしまいます。必要ならば、パッチを切り替える前に変更内容を保存してください(→P18)。

パッチを保存／コピーする

エディットしたパッチは、本体内のどの位置にも保存できます。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ができます。

① プレイモードまたはエディットモードで [STORE] キーを押す

このときディスプレイのバンクとパッチ番号が点滅します。



② 保存／コピー先のパッチを指定する

- BANK [▼]/[▲]キーとフットスイッチ[1]～[4]を使って、保存／コピー先のパッチを指定してください。



③ もう一度[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択された状態で、以前のモードに戻ります。

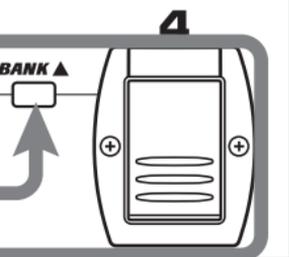


NOTE

保存／コピーを実行すると、それまで保存先にあったパッチは消去されます。大切なパッチを消去しないように、保存先の選択は慎重に行ってください。

誤って工場出荷時のパッチを消去した場合は、個々のパッチ（あるいはすべてのパッチ）を工場出荷時の状態に戻すことが可能です。詳しくは21ページをご参照ください。

ZOOM **GFX-1**
GUITAR EFFECTS PROCESSOR



④ 保存をキャンセルしたいときは

- [STORE]キーの代わりに、VALUE [+]/[-]キー、またはGAIN [+]/[-]キーを押してください。

保存が中止され、以前のモードに戻ります。

NOTE

[DRIVE]セレクトターや[PLAY/EDIT]セレクトターを回した場合も、保存がキャンセルされます。

別売のエクスペッションペダルを使う

GFX-1 には、オプションのエクスペッションペダルを接続する [CONTROL IN] 端子が搭載されています。ここでは、エクスペッションペダルの利用方法について説明します。

■ エクスペッションペダル (FP01/FP02) を使う

GFX-1 の [CONTROL IN] 端子にオプションのエクスペッションペダル (FP01 / FP02) を接続すれば、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ます。

FP01 / FP02 でコントロール可能なパラメーターについては、25～36 ページをご参照ください。

1. FP01 / FP02 のプラグを [CONTROL IN] 端子に挿入してから、GFX-1 の電源をオンにしてください。
2. プレイモードでパッチを選び、エクスペッションペダルを前後に動かしてください。
そのパッチにプログラムされた内容に応じて、ボリュームやエフェクトパラメーターが変化します。

HINT

エディットモードでもペダル操作はできます。

NOTE

GFX-1 の電源がオンのまま、エクスペッションペダルを接続すると、誤動作の原因になります。必ず接続を済ませてから GFX-1 の電源を入れてください。

工場出荷時の状態に戻す

GFX-1 の工場出荷時には、40の推奨パッチ（ファクトリーパッチ）が保存されています。これらのファクトリーパッチは、他のパッチを上書きした後も、いつでも元の状態に戻すことができます。

パッチを元の状態に戻すには、すべてのパッチをファクトリーパッチに戻す“オールイニシャライズ”と、任意のパッチのみをファクトリーパッチに戻す“ファクトリーリコール”という2種類の方法があります。

1. [STORE] 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“AL”の表示が点滅します。



■ オールイニシャライズを実行するには

2. もう1回 [STORE] キーを押してください。

すべてのパッチがファクトリーパッチに戻り、自動的にプレイモードへと切り替わります。

オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、VALUE [-]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、それまでに新規保存していたパッチがすべて消去されます。この操作は、慎重に行ってください。

■ ファクトリーリコールを実行するには

2. BANK [▼] / [▲] キーやフットスイッチ [1] ~ [4] を使って、出荷時の状態に戻したいパッチを選んでください。

指定したバンク名 / パッチ番号がディスプレイ上で点滅します。



3. もう一度 [STORE] キーを押してください。

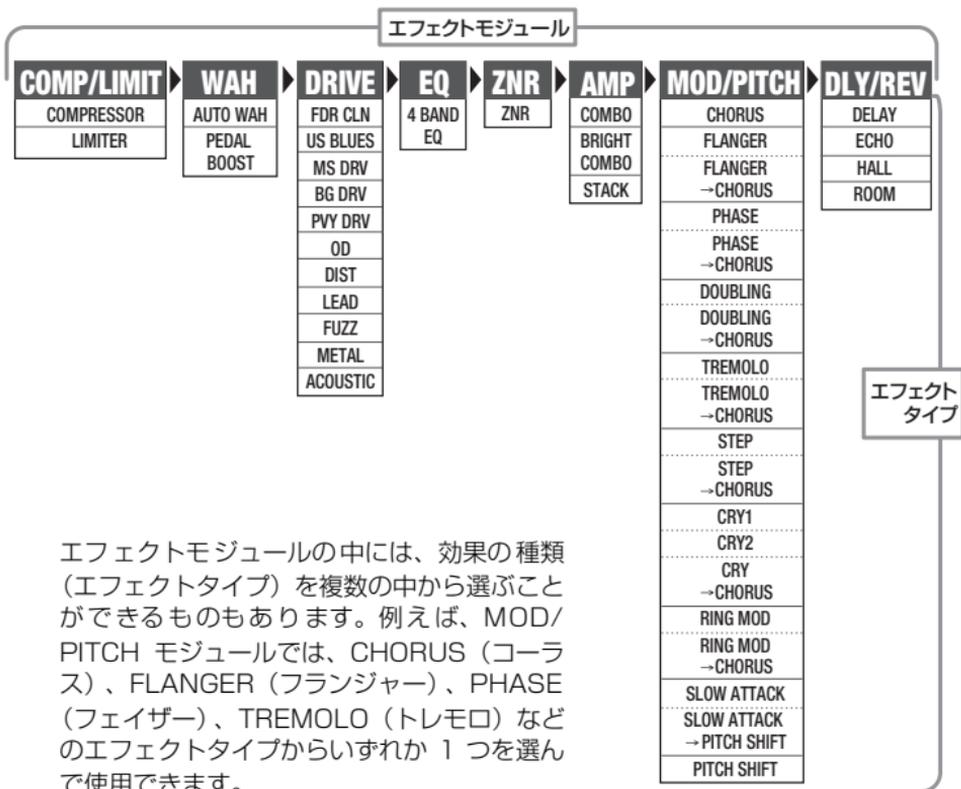
選んだパッチがファクトリーパッチに戻ります。

必要に応じて手順2~3を繰り返し、ファクトリーリコールを続けることができます。また、VALUE [-]キーを押せば、プレイモードに切り替わります。

エフェクトのつながり

GFX-1 のパッチは、下の図のように8種類のエフェクトモジュールが直列に接続されたものと考えられます。これらのエフェクトモジュールは、すべてを同時に使用することも、エフェクトモジュールのオン/オフを個別に切り替えて任意のモジュールのみを使用することもできます。

エフェクトモジュールの配列とエフェクトタイプ



エフェクトモジュールの中には、効果の種類（エフェクトタイプ）を複数の中から選ぶことができるものもあります。例えば、MOD/PITCH モジュールでは、CHORUS（コーラス）、FLANGER（フランジャー）、PHASE（フェイザー）、TREMOLO（トレモロ）などのエフェクトタイプからいずれか1つを選んで使用できます。

また、MOD/PITCH モジュールには、FLANGER→CHORUS（フランジャー→コーラス）、TREMOLO→CHORUS（トレモロ→コーラス）など、複数の効果を同時に利用できるエフェクトタイプもあります。

エフェクトパラメーター一覧

ここでは、エフェクトモジュールに含まれるすべてのエフェクトタイプとパラメーターについて説明します。

■「エフェクトパラメーター一覧」の見方

ディスプレイ それぞれのモジュールで、VALUE[+]/[-]キーを使って選択可能な設定値を表します。選ばれているエフェクトモジュールに応じて、エフェクトタイプ、パラメーターの設定値、またはその両方が表示されます。

エフェクトタイプ
のみを表示



エフェクトタイプ

パラメーターの設定値
のみを表示



設定値

エフェクトタイプとパラメーターの
設定値を同時に表示



エフェクトタイプ 設定値

[PLAY/EDIT]セクター

そのエフェクトモジュール/エフェクトパラメーターを呼び出すために、セクターをどの位置に合わせるべきかを示しています。



モジュールのオン/オフ

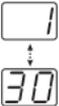
どのエフェクトモジュールでも、設定値をoFにすると、モジュールがオフになります ([PLAY/EDIT]セクターがPATCH LEVELの位置にあるときは、oFは選べません)。

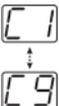
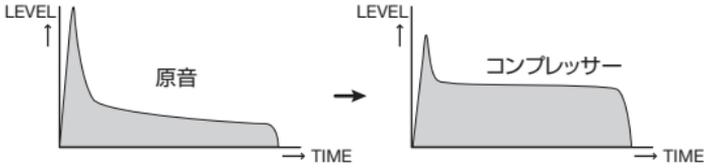
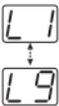
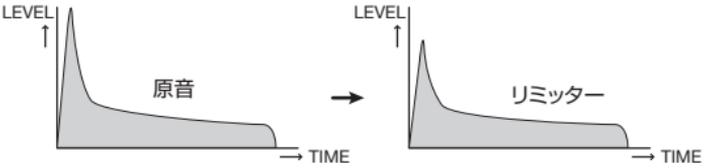
ペダルアイコン

このエフェクトタイプを選ぶと、GFX-1に接続されたエクスプレッションペダルを使って、該当するエフェクトモジュールをリアルタイムに操作できます。ペダルを動かしたときの効果は、エフェクトタイプに応じて異なります。

HINT

- ・ペダルワウを除き、ペダルアイコンのあるエフェクトタイプを選択したときは、そのモジュールの代表的な設定の音が出ます。
- ・1つのパッチの中で、ペダルアイコンのあるエフェクトタイプが1つも選択されていない場合、エクスプレッションペダルはボリュームペダルとして動作します。

	<h2>PATCH LEVEL</h2>
	<h3>パッチレベル</h3>
<p>パッチの最終的な音量を調節します。25の値で入出力のレベルが均等（ユニティゲイン）になります。</p>	

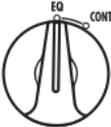
	<h2>COMP/LIMIT</h2>
	<h3>COMP/LIMIT モジュール</h3>
<p>エフェクトタイプとしてコンプレッサーまたはリミッターが利用できるモジュールです。VALUE[+] / [-] キーを使ってエフェクトタイプと効果の深さを調節します。</p>	
	<p>■COMPRESSOR (コンプレッサー)</p> <p>高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮するエフェクトです。サスティンを長くしたり音の粒立ちを揃える効果があります。値を大きくするほどコンプレッサーのかかり具合が強くなります。</p> 
	<p>■LIMITER (リミッター)</p> <p>入力信号のピークレベルを抑えるエフェクトです。次のモジュールへの過大入力を防ぐのに使用します。値を大きくするほどリミッターのかかり具合が強くなります。</p> 

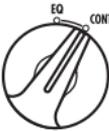
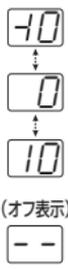
	■OFF (オフ) COMP/LIMIT モジュールがオフになります。
--	---

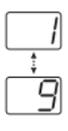
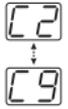
WAH	
WAH モジュール	
	オートワウまたはエクスプレッションペダルを使ったペダルワウが利用できるモジュールです。VALUE [+] / [-] キーを使ってエフェクトタイプと効果の深さを調節します。
 ↓ 	■AUTO WAH (オートワウ) 演奏の強弱に応じて自動的にワウ効果がかかるエフェクトタイプです。値を大きくするほど、オートワウの入力感度が高くなり、レベルが低い信号でもワウがかかります。
	■PEDAL AUTO WAH (ペダルオートワウ)  エクスプレッションペダルを使って、オートワウがかかる感度を調節します。
 ↓ 	■PEDAL BOOST (ペダルブースト) ペダルワウを半開きしたときの、特定の周波数がブーストされたサウンドを作り出します。値を大きくするほど、強調される周波数が高くなります。
	■PEDAL WAH (ペダルワウ)  エクスプレッションペダルの操作に応じてブーストされる周波数が上下に変化する、ペダルワウ効果が得られます。
	■OFF (オフ) WAH モジュールがオフになります。

DRIVE	
DRIVE モジュール	
	<p>オーバードライブ、ディストーション、ファズなど 9 種類の歪み系エフェクトタイプと、2 種類のクリーン系エフェクトタイプが選べるモジュールです。</p> <p>VALUE [+] / [-] キーを使ってエフェクトタイプ、GAIN [+] / [-] キーを使って増幅量 (ゲイン) を設定します。</p> <p> ゲインの値を “dP” にすると、ペダルを使ってゲインをコントロールできます (DRIVE モジュールのすべてのエフェクトタイプに共通)。</p>
Fd	<p>■FDR CLN (FDRクリーン)</p> <p>ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。</p>
Ub	<p>■US BLUES (USブルース)</p> <p>芯のあるサウンドが特徴のブルース向きクランチサウンドです。</p>
MS	<p>■MS DRV (MSドライブ)</p> <p>プリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。</p>
BG	<p>■BG DRV (BGドライブ)</p> <p>中音域に粘りのある真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。</p>
Pu	<p>■PVY DRV (PVYドライブ)</p> <p>ヘビーメタルに最適なハイゲイン真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。</p>
od	<p>■OD (オーバードライブ)</p> <p>真空管アンプで歪ませたような、伸びのあるオーバードライブです。</p>
dt	<p>■DIST (ディストーション)</p> <p>3段式のスタックアンプで歪ませたような、ハードロック向きのディストーションサウンドです。</p>
Ld	<p>■LEAD (リード)</p> <p>明るい音色で滑らかな歪みが特徴のディストーションサウンドです。</p>
FU	<p>■FUZZ (ファズ)</p> <p>低音域の太い60年代風のファズサウンドです。</p>

	■METAL (メタル) 低音域と高音域を強調したヘビーメタル向けのサウンドです。7弦ギターの音域にも対応します。
	■ACOUSTIC (アコースティック) エレクトリックギターの音をアコースティックギター風の音色に変化させます。
	■OFF (オフ) DRIVEモジュールがオフになります。

	EQ EQ モジュール (基本パラメーター) 4 バンド EQ が利用できるモジュールです。VALUE [+] / [-] キーを使って、EQ の特性を選びます。
	■4 BAND EQ (4バンドEQ) ベース、ミドル、ハイ、プレゼンスをブースト/カットする4バンドEQです。50パターン (1~50) のブースト/カット特性の中から、1つを選んで使用します。 1~10: 値が小さいほど、ハイがカットされ、ローがブーストされます。 11~20: 値が小さいほど、ブーストされる周波数が低くなります。 21~24: 値が小さいほど、ミドルがブーストされます。 25: フラットな特性です。 26~30: 値が大きいくほど、ハイがブーストされます。 31~40: 値が大きいくほど、ブーストされる周波数が高くなります。 41~50: 値が大きいくほど、プレゼンスとローがブーストされます。
	■OFF (オフ) EQモジュールがオフになります。

	<h2>CONTOUR</h2>
<h3>EQ モジュール (拡張パラメーター)</h3>	
<p>“EQ モジュールの基本パラメーター” で選択した EQ の特性をさらに微調節します。</p>	
 <p>(オフ表示)</p>	<p>■ CONTOUR (コントゥアー)</p> <p>0の値を基準 (フラット) にして、マイナス方向に進むほどローがブーストされ、プラス方向に進むほどハイがブーストされます。なお、EQモジュールがオンのときは、このパラメーターが常に有効になります。EQを使って思ったような効果が得られないときは、このパラメーターを確認してください。</p>

	<h2>ZNR/AMP</h2>
<h3>ZNR/AMP モジュール</h3>	
<p>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と、ギターアンプ風の響きを加えるアンプシミュレーターが利用できるモジュールです。VALUE [+]/[-]キーを使って ZNR のかかり具合やシミュレートするアンプのタイプを選びます。</p>	
	<p>■ ZNR (ズームノイズリダクション)</p> <p>ZNRは、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。値を大きくするほどノイズリダクションのかかりが強くなります。音の切れ際が不自然にならない範囲で、できるだけ大きな値に設定してください。</p>
	<p>■ COMBO (コンボ)</p> <p>コンボ型ギターアンプで鳴らしたような響きをシミュレートするエフェクトタイプです。この設定では、アンプシミュレーターがオン、ZNRがオフになります。</p>
	<p>■ ZNR+COMBO (ZNR+コンボ)</p> <p>コンボ型ギターアンプのシミュレーターとZNRの両方がオンになります。値を大きくするほど、ノイズリダクションのかかり具合が強くなります。</p>

<p>61</p>	<p>■BRIGHT COMBO (ブライコンボ)</p> <p>コンボ型ギターアンプで鳴らしたような響きをシミュレートするエフェクトタイプです。COMBOよりも明るい響きが得られます。この設定では、アンプシミュレーターがオン、ZNRがオフになります。</p>
<p>62 ↓ 69</p>	<p>■ZNR+BRIGHT COMBO (ZNR+ブライコンボ)</p> <p>ブライコンボタイプのアンプシミュレーターとZNRの両方がオンになります。値を大きくするほど、ノイズリダクションのかけ具合が強くなります。</p>
<p>51</p>	<p>■STACK (スタック)</p> <p>スタック型ギターアンプで鳴らしたような響きをシミュレートするエフェクトタイプです。この設定では、アンプシミュレーターがオン、ZNRがオフになります。</p>
<p>52 ↓ 59</p>	<p>■ZNR+STACK (ZNR+スタック)</p> <p>スタック型のアンプシミュレーターとZNRの両方がオンになります。値を大きくするほど、ノイズリダクションのかけ具合が強くなります。</p>
<p>0F</p>	<p>■OFF (オフ)</p> <p>ZNR/AMPモジュールがオフになります。</p>

MOD/PITCH

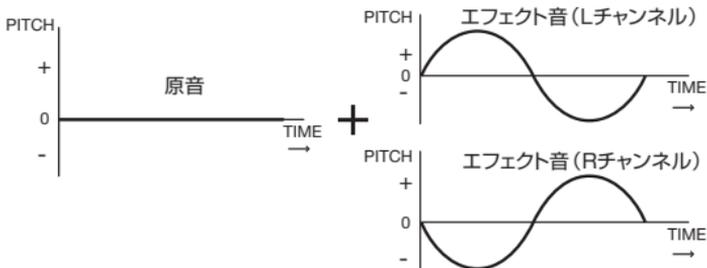
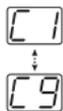
MOD/PITCH モジュール



コーラス、フランジャーなどのモジュレーション系エフェクトや、ピッチシフトが利用できるモジュールです。VALUE [+]/[-] キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。

■CHORUS (コーラス)

ピッチを上下に揺らしたエフェクト音と原音をミックスし、音に厚みと広がりを与えるエフェクトです。値を大きくするほど、コーラス効果が深くなります。

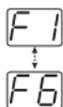


■PEDAL CHORUS (ペダルコーラス)



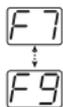
エクスプレッションペダルを使って、エフェクト音のコーラス効果の深さを調節します。

■FLANGER (フランジャー)



ピッチが上下するようクセのあるウネリを加えるエフェクトです。値を大きくするほど、ウネリの速度が速くなります。

■FLANGER→CHORUS (フランジャー→コーラス)

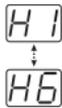
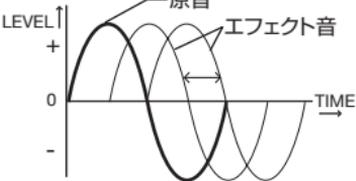
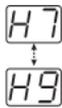
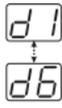
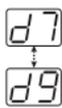
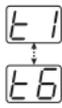
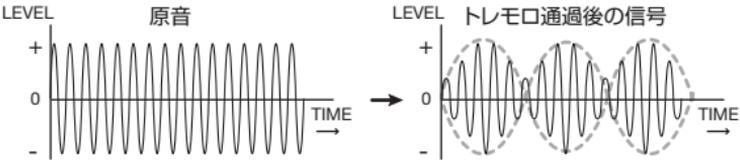


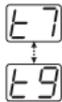
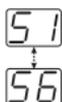
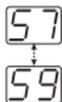
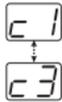
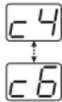
フランジャーとコーラスを直列に接続した設定です。値を大きくするほど、フランジャーのウネリの速度が速くなります（コーラスのかかり具合は、常に一定です）。

■PEDAL FLANGER (ペダルフランジャー)

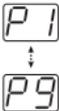


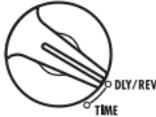
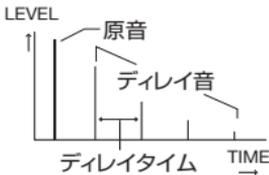
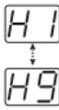
エクスプレッションペダルを使って、フランジャー効果のウネリの速さを調節します。

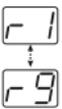
	<p>■PHASE SHIFT (フェイザー)</p> <p>原音の位相を周期的にずらしたエフェクトト音と原音をミックスさせ、“シュワシュワ”したウネリのあるサウンドを作るエフェクトです。値を大きくするほど、ウネリの速度が速くなります。</p>	
	<p>■PHASE SHIFT→CHORUS (フェイザー→コーラス)</p> <p>フェイザーとコーラスを直列に接続したエフェクトタイプです。値を大きくするほどフェイザーのウネリが速くなります (コーラスのかかり具合は、常に一定です)。</p>	
	<p>■PEDAL PHASE SHIFT (ペダルフェイザー)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、フェイザー効果のウネリの速さを調節します。</p>	
	<p>■DOUBLING (ダブリング)</p> <p>原音に、ディレイタイムのごく短いディレイ音を重ね、同じフレーズを複数の奏者で演奏しているような音の厚みを加えるエフェクトです。値を大きくするほど、ダブリング効果が深くなります。</p>	
	<p>■DOUBLING→CHORUS (ダブリング→コーラス)</p> <p>ダブリングとコーラスを直列に接続した設定です。値を大きくするほど、ダブリングの効果が深くなります (コーラスのかかり具合は、常に一定です)。</p>	
	<p>■PEDAL DOUBLING (ペダルダブリング)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、ダブリング効果の深さを調節します。</p>	
	<p>■TREMOLO (トレモロ)</p> <p>音量を周期的に変化させるエフェクトです。値を大きくするほど、トレモロ効果が速くなります。</p>	

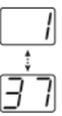
	<p>■ TREMOLO→CHORUS (トレモロ→コーラス)</p> <p>トレモロとコーラスを直列に接続した設定です。値を大きくするほどトレモロ効果が速くなります (コーラスのかかり具合は、常に一定です)。</p>
	<p>■ PEDAL TREMOLO (ペダルトレモロ)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、トレモロ効果の速さを調節します。</p>
	<p>■ STEP (ステップ)</p> <p>フィルターをランダムに変化させ、オートアルペジオ風の音色変化を作り出すエフェクトです。値を大きくするほど、音色変化の速度が速くなります。</p>
	<p>■ STEP→CHORUS (ステップ→コーラス)</p> <p>ステップとコーラスを直列に接続した設定です。値を大きくするほど、ステップによる音色変化が速くなります (コーラスのかかり具合は、常に一定です)。</p>
	<p>■ PEDAL STEP (ペダルステップ)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、ステップ効果の速さを調節します。</p>
	<p>■ CRY1 (クライ1)</p> <p>トーンキングモジュレーター風に音色が変化するエフェクトです。値を大きくするほど、音色変化が深くなります。</p>
	<p>■ CRY2 (クライ2)</p> <p>上記のクライとは音色変化のニュアンスが異なるエフェクトタイプです。値を大きくするほど、音色変化が深くなります。</p>
	<p>■ CRY→CHORUS (クライ→コーラス)</p> <p>クライとコーラスを直列に接続した設定です。値を大きくするほど、クライによる音色変化が深くなります (コーラスのかかり具合は、常に一定です)。</p>
	<p>■ PEDAL CRY (ペダルクライ)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、クライ効果の入力感度を調節します。</p>

	<p>■RING MOD (リングモジュレーター)</p> <p>サウンドに振幅変調を加え、金属的な音色を作り出すエフェクトです。値を大きくするほど、変調用の周波数が高くなります。</p>
	<p>■RING MOD→CHORUS (リングモジュレーター→コーラス)</p> <p>リングモジュレーターとコーラスを直列に接続した設定です。値を大きくするほど、リングモジュレーターの変調周波数が高くなります（コーラスのかかり具合は、常に一定です）。</p>
	<p>■PEDAL RING MOD (ペダルリングモジュレーター)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、リングモジュレーターの変調用の周波数を調節します。</p>
	<p>■SLOW ATTACK (スローアタック)</p> <p>音の立ち上がりを遅くするエフェクトです。ボリューム奏法で演奏しているような効果が得られます。値を大きくするほど、アタックの立ち上がりが遅くなります。</p>
	<p>■SLOW ATTACK→PITCH SHIFT (スローアタック→ピッチシフト)</p> <p>スローアタックとピッチシフターを直列で接続した設定です。値を大きくするほど、立ち上がりが遅くなります（ピッチシフターは、原音に1オクターブ上のエフェクト音を加える設定に固定されています）。</p>
	<p>■PEDAL SLOW ATTACK (ペダルスローアタック)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、スローアタック効果の立ち上がり時間を調節します。</p>

	<p>■PITCH SHIFT (ピッチシフト) 原音のピッチを変化させるエフェクトです。あらかじめ設定された、9種類のピッチの変化パターン (P1～P9) から1つを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ P1 : 1オクターブ下にピッチシフトした音を原音とミックスします。 ・ P2 : 完全5度下にピッチシフトした音を原音とミックスします。 ・ P3 : P2の設定にコーラスエフェクトが加わります。 ・ P4 : 完全4度上にピッチシフトした音を原音とミックスします。 ・ P5 : P4の設定にコーラスエフェクトが加わります。 ・ P6 : 1オクターブ上にピッチシフトした音を原音とミックスします。 ・ P7 : ピッチを微妙にずらした音と原音をミックスします。 変調感の少ないコーラス効果が得られます。 ・ P8 : 上下に完全4度ずらした音と原音をミックスします。 ・ P9 : 上下に1オクターブずらした音と原音をミックスします。
	<p>■PEDAL PITCH DOWN (ペダルピッチダウン)  エクスプレッションペダルを使って、原音のピッチを下方に変化させます。 可変範囲は0～-2オクターブです。</p>
	<p>■PEDAL PITCH UP (ペダルピッチアップ)  エクスプレッションペダルを使って、原音のピッチを上方向に変化させた音と原音をミックスさせます。可変範囲は0～+1オクターブです。</p>
	<p>■OFF (オフ) MOD/PITCHモジュールがオフになります。</p>

DLY/REV	
DLY/REV モジュール (基本パラメーター)	
	<p>ディレイやリバーブなどのエフェクトが利用できるエフェクトモジュールです。VALUE [+]/[-]キーを使って、エフェクトタイプと効果の深さを調節します。</p>
	<p>■DELAY (ディレイ)</p> <p>オーソドックスなデジタルディレイエフェクトです。ステレオで出力すれば、ディレイ音が左右交互に発音するピンポンディレイとして利用できます。値に応じて、フィードバック (繰り返しの回数) や、エフェクト音と原音のミックスバランスが変化します。</p> <div style="text-align: right;">  </div>
	<p>■PEDAL DELAY (ペダルディレイ)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、エフェクト音のミックス量を調節します。</p>
	<p>■ECHO (エコー)</p> <p>テープエコー風の暖かみのあるディレイエフェクトです。ステレオで出力すれば、ディレイ音が左右交互に発音するピンポンディレイとして利用できます。値に応じて、フィードバック (繰り返しの回数) や、エフェクト音と原音のミックスバランスが変化します。</p>
	<p>■PEDAL ECHO (ペダルエコー)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、エフェクト音のミックス量を調節します。</p>
	<p>■HALL (ホール)</p> <p>コンサートホール風の残響音が得られるリバーブエフェクトです。値を大きくするほど、リバーブのかかり具合が深くなります。</p>
	<p>■PEDAL HALL (ペダルホール)</p> <p> エクスプレッションペダルを使って、エフェクト音のミックス量を調節します。</p>

	<p>ROOM (ルーム) 室内の残響音をシミュレートするリバーブエフェクトです。値を大きくするほど、リバーブのかかり具合が深くなります。</p>
	<p>PEDAL ROOM (ペダルルーム) エクスプレッションペダルを使って、エフェクト音のミックス量を調節します。</p>
	<p>OFF (オフ) DLY/REVモジュールがオフになります。</p>

	<h2>TIME</h2>
<h3>DLY/REV モジュール (拡張パラメーター)</h3>	
<p>DLY/REV モジュールの基本パラメーターで選ばれているエフェクトタイプに応じて、ディレイタイムまたはリバーブタイムを設定します。値の変更は VALUE [+] / [-] キーを使って行います。このパラメーターは DLY/REV モジュールと連動しており、DLY/REV モジュールがオフのときは無効となります。</p>	
	<p>DELAY TIME (ディレイタイム) (エフェクトタイプとしてDELAYまたはECHOが選択されている場合) 10ms単位でディレイタイムを設定します。可変範囲は10～370msです (例: 設定値が15のとき、ディレイタイム=150ms)。</p>
	<p>REVERB TIME (リバーブタイム) (エフェクトタイプとしてHALLまたはROOMが選択されている場合) 1～10の範囲で、リバーブタイムを設定します。値を大きくするほど、残響音が長くなります</p>

主な仕様

エフェクトタイプ	34タイプ/同時使用9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	4パッチ×10バンク=40パッチ
サンプリング周波数	31.25kHz
A/D変換	20ビット64倍オーバーサンプリング
D/A変換	20ビット8倍オーバーサンプリング
ディスプレイ	2桁7セグメントLED
入力	標準モノラルフォーンジャック
定格入力レベル	-20dBm
入力インピーダンス	470kΩ
出力	標準ステレオフォーンジャック (ライン/ヘッドフォン兼用)
最大出力レベル	+3dBm
出力負荷インピーダンス	10kΩ以上時
コントロール入力	FP02入力
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	単3乾電池 4本 連続駆動時間 24時間 (アルカリ電池使用時)
外形寸法	268(W)×117(D)×55(H)mm
重量	1.0kg (電池を含まない)
オプション	エクスペリションペダルFP02

*0dB = 0.775Vrms

*製品の使用および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障かな？と思われる前に

● 電源が入らない

P10の「1 電源を入れる」をご参照ください。

● 音が出ない

- ・GFX-1に接続されたエクスペリションペダル (FP01 / FP02) が手前にながっていませんか？

パッチによっては、エクスペリションペダルの操作でボリュームが変化することがあります。この場合は適切な音量になるように、エクスペリションペダルを踏み込んでください。

- ・マスターボリュームの値が下がっていませんか？

P11の「5 マスターボリュームを調節するには」をご参照ください。

● ノイズが多い

- ・ZOOM純正のACアダプターを使っていますか？

必ずズームAD-0006 (DC9Vセンターマイナス300mA) をご使用ください。

- ・ZNRの設定は適切ですか？

ZNRの設定値は、音の切れ際が不自然にならない範囲で、できるだけ大きく設定してください。

● 電池の消耗が早い

- ・マンガン電池を使っていますか？

連続使用可能時間は、アルカリ電池が24時間、マンガン電池が7時間です。電池で使用するときは、アルカリ電池を使うことをお勧めします。

他の電気機器への影響について

GFX-1 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、GFX-1 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、GFX-1 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。

保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。

保証期間内の製造上の不備による故障は無償で修理いたしますので、保証書を提示して修理をご依頼ください。

ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行いません。

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。

パッチリスト

バンク	No.	パッチ名	コメント
[A] DEMO	1	Attack	アタック感のある渋めのクランチサウンド
	2	Harpichord Guitar	ハーブシコードサウンド
	3	Fuse Lead	スムーズなリードサウンド
	4	Passion	情熱的なファズ
[B] LOUD/ HEAVY	1	Extreme Metal	過激なアメリカンメタルサウンド
	2	Mystical	120BPMに合うリッチなディレイ
	3	Def-T Rhythm	ヘビーロック向けのクランチサウンド
	4	Def-T Drive	ヘビーロック向けのディストーション
[C] MODERN ROCK	1	Emotion	表現力豊かなディストーション
	2	Radio-H Clean	アルペジオに最適なトレモロサウンド
	3	Wild Crunch	骨太なクランチサウンド
	4	Double Rage	ドロップDチューニングの単音リフに最適
[D] GRUNGE /PUNK	1	Green Punk	ポップバンクサウンド
	2	Delayed Clean	120BPMでのバイオリン奏法に適する
	3	Kurdt Crunch	軽い歪みのクランチサウンド
	4	Super Drive	明るい音色のマルチディストーション
[E] CLASSIC	1	Old Stack	往年のスタックアンプサウンド
	2	Rockabilly	ダブルリングの効いたロカビリーサウンド
	3	Jeff's Pitch	オクターバーサウンド
	4	White LPC	ハムバッカー系リードサウンド
[F] MULTI FX	1	Heavy Jet	過激なジェットサウンド
	2	Fantasy	幻想的なクリーンサウンド
	3	Talk & Cry	しゃべったり泣いたりするクライサウンド
	4	Step Stream	アバンギャルドなステップサウンド
[G] TRAD	1	70's Wah Drive	ワウとドライブが醸し出す70年代サウンド
	2	Beat Box	バックিং向けのプリティッシュサウンド
	3	LK Flange	汎用性の高いフランジングサウンド
	4	LP-Paf	ニュアンスに忠実なハムバッカー系オールドサウンド
[H] JAZZ/ BLUES	1	Blues Drive	ブルース向けドライブサウンド
	2	Pat M	ニューヨークジャズサウンド
	3	Warm Tone	軽く歪ませたクラブジャズサウンド
	4	Match	極上のクランチサウンド
[I] FUNK	1	Heavy Funk	ヘビーファンクサウンド
	2	American Clean	ビルトイン真空管アンプのクリーンサウンド
	3	Crunch P-Wah	ペダルワウの効いたクランチサウンド
	4	Soul/Funk	ファンク向けのオートワウ
[J] NEW AGE	1	Hi-Gain Drive	強力なディストーション
	2	Neo Phase	美しい音色のフェイズサウンド
	3	Digi Dist	デジタルサウンドに合うディストーション
	4	Radio-H Wall	モダンなスタックアンプサウンド



株式会社ズーム

〒101-0032

東京都千代田区岩本町2-11-2 イトーピア岩本町二丁目ビル2階

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

GFX-1 - 5010-1