



GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-3

オペレーションマニュアル

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2
はじめに	3
各部の名称	4
演奏前の準備	6
電池を入れる	6
接続しましょう	6
クイックガイド	8
パッチを選んで演奏する	10
パネル上の表示	10
パッチを選ぶ	10
内蔵チューナーを使う (バイパス/ミュート)	11
パッチの音色を作り替える	12
パッチの構成について	12
エディットの基本操作	12
パッチを保存する	14
GFX-3 を工場出荷時のパッチに戻す	14
その他の機能	15
エクスペッションペダルでエフェクトを操作する	15
エクスペッションペダルを調節する	16
エフェクトタイプとパラメーター	17
◆ ZNR/[TOTAL] (ZNR / トータル) モジュール	17
◆ COMP/ISO (コンプレッサー/アイソレーター) モジュール	17
◆ DRIVE (ドライブ) モジュール	18
◆ EQ (イコライザー) モジュール	19
◆ MOD (モジュレーション) モジュール	19
◆ REV/DLY (リバーブ/ディレイ) モジュール	21
GFX-3 パッチリスト	23
故障かな?と思う前に	24
仕様	24

©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。
- ・ GFX-3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-3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、必ず電池フタを閉めてください。

使用環境について

警告 GFX-3をつぎ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。

- 湿度が極端に高くなることや低くなること
- 暖房器具など熱源の近く
- 湿度が極端に高いところや、水滴のかかるところ
- 砂やほこりの多いところ
- 振動の多いところ

取り扱いについて

- 警告**
- ・ GFX-3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-3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-3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-3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。

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 GFX-3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

GFX-3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-3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-3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。

はじめに

このたびは、ZOOM GFX-3をお買いあげいただきまして、ありがとうございます。
GFX-3は、次のような特徴を備えたギターエフェクトプロセッサーです。

●多彩なエフェクト

目的のサウンドに応じてエフェクトの内部構成を変化させてモデリングを行う、ズーム独自の技術VAMS (Variable Architecture Modeling System) を搭載。歪み系エフェクトから、変調系エフェクト、空間系エフェクトまで、50種類の多彩なエフェクトが利用できます。

●充実した歪み系エフェクト

歪み系エフェクトには、著名なビンテージアンプ／オールドアンプに加え、名器と呼ばれるコンパクトエフェクターの特性や操作性をモデリングした、20タイプもの歪みが利用できます。また、エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風に変えるアコースティックシミュレーターも搭載しています。

●“使える” パッチを120種類内蔵

エフェクトの組み合わせや設定内容を“パッチ”として保存可能。読み書き可能なユーザーグループ×60パッチ、読み出し専用のプリセットグループ×60パッチの合計120パッチが利用できます。

●モードレスのエディット操作と抜群の表現力

パネル上に、エフェクトの種類を選ぶセレクター／キーを配置。モードを切り替えることなく、演奏中にも素早くエディットが行えます。また、エフェクトの要素をリアルタイムに操作するエクスプレッションペダルを装備。その表現力は、ライブパフォーマンスの強力な武器となります。

●迫力あるサウンドが楽しめるエナジャイズ機能

再生システムに合わせて特性を最適化できるエナジャイズ機能を搭載。小型のギターアンプや特性のフラットなオーディオシステムでも、迫力あるサウンドが楽しめます。

●ライブ重視設計

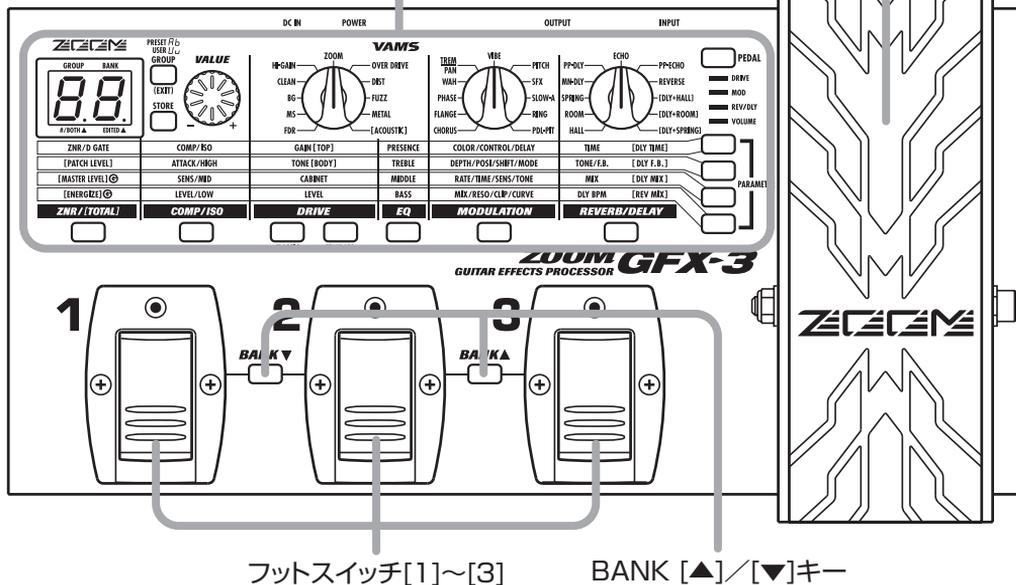
ライブの過酷な使用や頻繁な移動に耐えるメタルシャーシを採用。ステージ上の安定性も抜群です。また、ACアダプターまたは乾電池による駆動が可能な2電源方式を採用。アルカリ電池使用時には、約11時間もの連続使用が可能です。

各部の名称

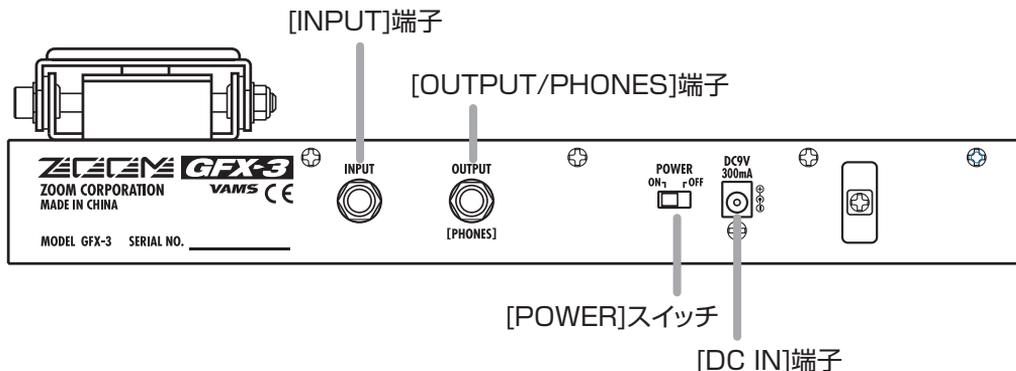
フロントパネル

コントロールセクション (→P5)

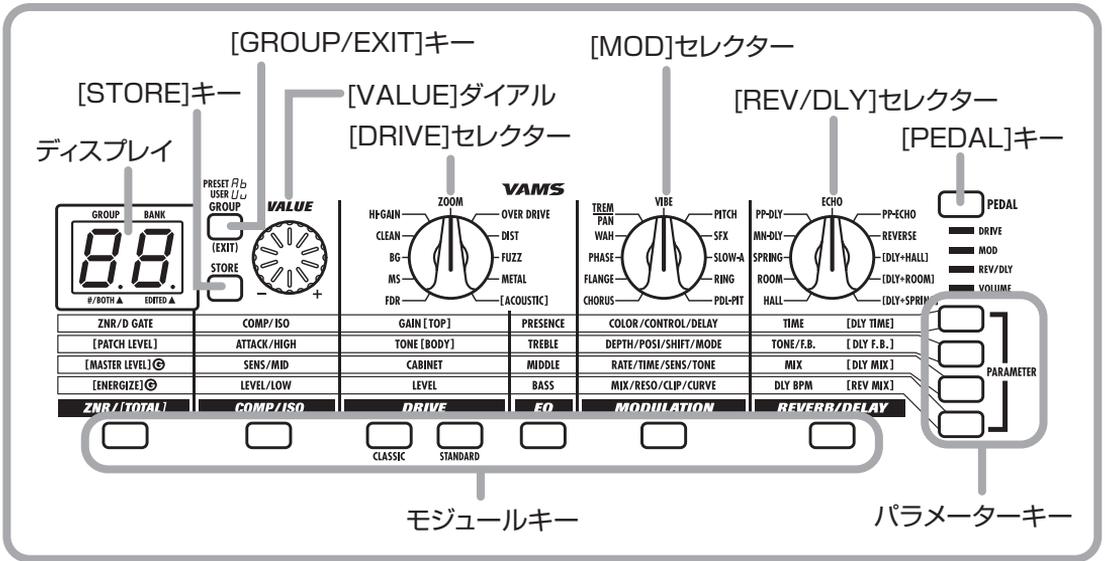
エクスプレッションペダル



リアパネル



コントロールセクション

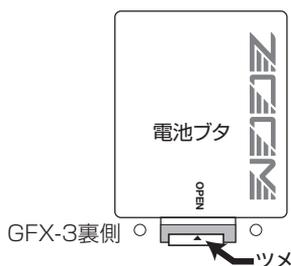


演奏前の準備

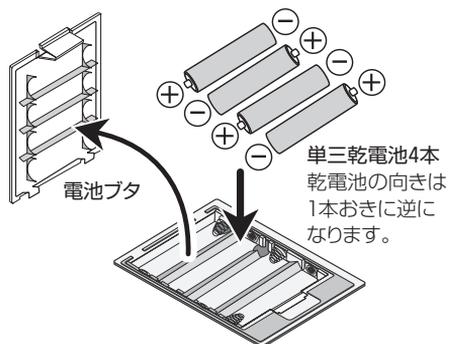
電池を入れる

GFX-3を乾電池でご使用になる場合、次の手順で電池を取り付けてください。

1. 本体を裏返しにして、電池プタを開けてください（ツメを押して引っ掛かり部分を外し、フタを上を持ち上げてください）。



2. 電池の極性（+/-）に注意しながら、電池を正しく電池ケースに入れてください。



3. 電池プタを閉めてください（電池プタのツメがきちんと止まっていることをご確認ください）。

NOTE

- ・長期間ご使用にならないときは、液漏れを防ぐために乾電池を取り出してください。
- ・ディスプレイに通常の表示と“bt”の文字が交互に表示されるときは、電池が消耗しています。すみやかに新品の電池に交換してください。



接続しましょう

1. アンプと GFX-3 の電源が切られていることを確認してください。

このとき、アンプのボリュームは絞りにきっておいてください。

2. AC アダプターをご使用になるときは、アダプターの小さい方のプラグを本機の [DC IN] 端子に接続し、もう一方のプラグを電源コンセントに差し込んでください。

3. 本機の [INPUT] 端子とギターをモノラルケーブルで接続してください。

4. 本機の [OUTPUT/PHONES] 端子とギターアンプをモノラルケーブルで接続してください。

ヘッドフォンでモニターしたいときは、ヘッドフォンを [OUTPUT/PHONES] 端子に接続してください。

5. 本機→アンプの順に電源を入れてください。

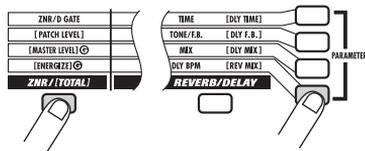
NOTE

アンプの電源が入っている状態で本機の電源を入れると、スピーカーを損傷するおそれがあります。

必ずアンプの電源を後から入れてください。
また、電源を切るときは、逆の順番に操作します。

6. 左端モジュールキー (ZNR/[TOTAL]) を押し、続いて一番下のパラメーターキーを押してください。

対応するキーが点滅し、再生システムに合わせて GFX-3 の特性を最適化するエナジャイズ機能の調節が可能となります。ディスプレイには、現在の設定値が表示されます。



ZNR/[TOTAL] のモジュールキー

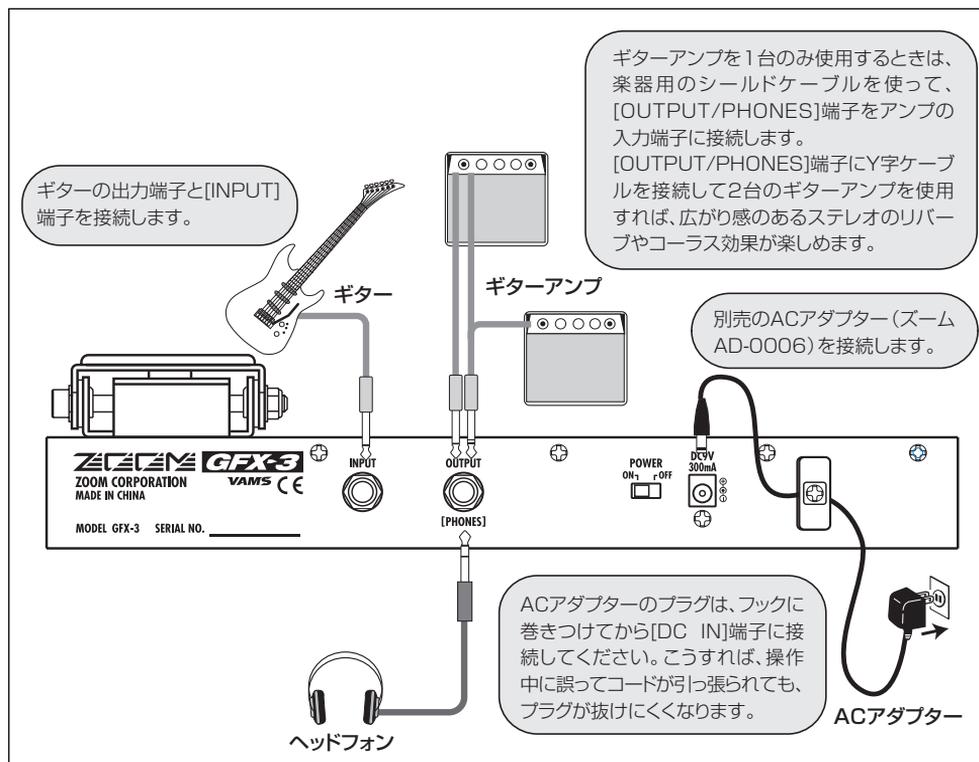
パラメーターキー

7. 楽器を演奏しながら [VALUE] ダイヤルを回し、お好みに合わせて音質を調節してください。



[VALUE] ダイヤルを回すと、ディスプレイの数値が 0F、1～30 の範囲で変化します。数値が大きいほど低音域が強調され、数値が小さいほど高音域が強調されます。また、“0F” のときはエナジャイズ機能が無効となります。

8. 電源を切るときは、電源投入時とは逆の順に操作してください。



クイックガイド

ここでは、GFX-3をすぐに使ってみたい方のために、各種の基本操作について説明します。

パッチを選ぶ

- 使用するパッチを切り替えるには、フットスイッチ [1]～[3]の中から、LEDが点灯していないフットスイッチを踏んでください。

GFX-3に内蔵された単体エフェクト（エフェクトモジュール）を組み合わせて、希望する効果や音色が得られるようにエフェクトの要素（パラメーター）を設定したものを“パッチ”と呼びます。GFX-3では、3つ1組のパッチがパネル上に呼び出され、フットスイッチ [1]～[3]で切り替えることができます。



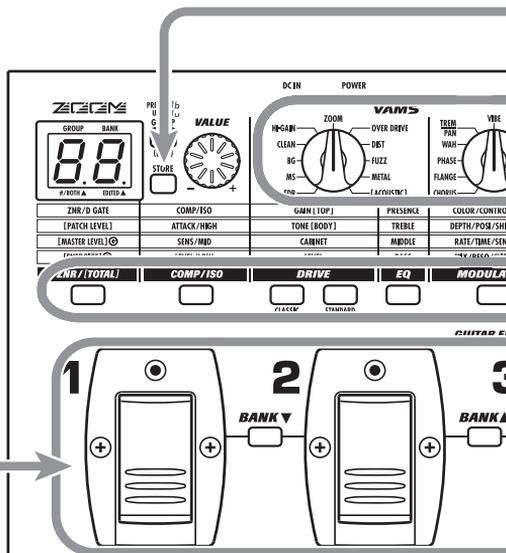
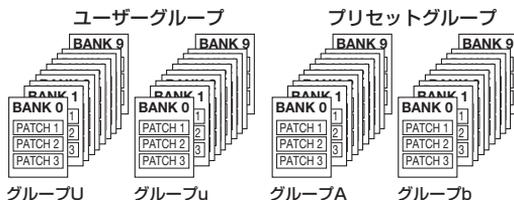
- 別のグループ/バンクのパッチを呼び出すには、BANK [▲]/[▼]キーを押してから、フットスイッチ [1]～[3]を踏んでください。

パッチの保管場所としては、読み書き可能なユーザーグループ (U, u) と、読み出し専用のプリセットグループ (A, b) があります。それぞれのグループでは、0～9のバンク (3つ1組のパッチの組み合わせ) が利用できます。

BANK [▲]/[▼]キーを使えば、U0～U9、u0～u9、A0～A9、b0～b9の順にグループ/バンクを切り替えることができます。

※ フットスイッチ [1]と [2]を同時に踏むと、BANK [▼]キーを押したときと同等の効果が得られます。また、フットスイッチ [2]と [3]を同時に踏むと、BANK [▲]キーを押したときと同等の効果が得られます。

パッチ切り替えの詳しい説明は→P10



ペダルを使ってエフェクトを変化させる

- 楽器を演奏しながら、エクスプレッションペダルを上下に動かしてください。

ペダルの動きに合わせて、エフェクトの効き具合やボリュームなどが変化します (ペダルで操作できる要素は、パッチによって異なります)。

※ パッチによっては、ペダル操作が無効の場合もあります。

ペダルでエフェクトを操作するには
→P15



パッチの音色を作り替える

楽器を演奏しながら、次のセレクトーやキーを操作してください。

[DRIVE]セレクトー

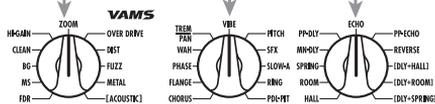
DRIVEモジュールの歪みの種類を選びます。

[REV/DLY]セレクトー

REV/DLYモジュールの効果の種類を選びます。

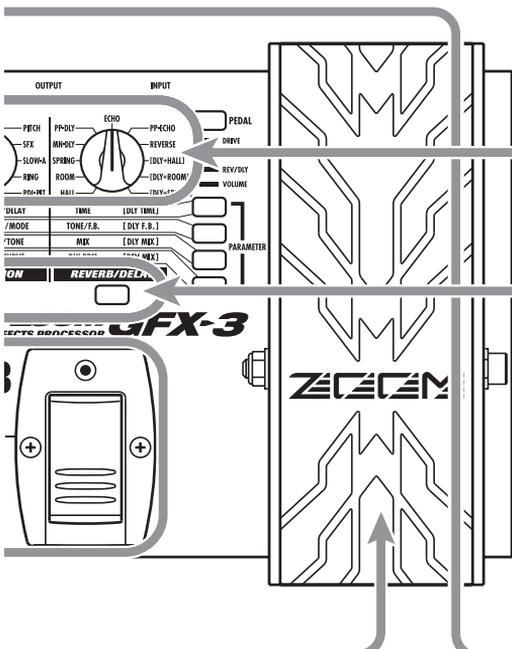
[MOD]セレクトー

MODモジュールの効果の種類を選びます。



モジュールキー

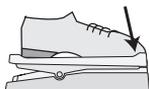
繰り返し押しすと、対応するモジュールのオン/オフが切り替わります。



- ② エフェクトのオン/オフを切り替えるには、**エクプレッションペダルをさらに深く踏み込みます。**

エクプレッションペダルは、エフェクトのオン/オフスイッチを兼ねています。深く踏み込んだときに、特定のモジュールのオン/オフが切り替わります。

ペダルで操作するモジュールを選ぶには
→P15



深く踏み込む

パッチを保存する

- ① 作り替えたパッチを保存したいときは、**[STORE]キーを押してください。**

GFX-3が保存待機状態になります。

必要ならば、BANK [▲]/[▼]キーとフットスイッチ[1]～[3]を使って、保存先のバンクナンバー/パッチナンバーを指定します。

※ プリセットグループのパッチを選んでいたときは、保存先の初期設定としてU0 (ユーザーグループ) のパッチナンバー1が選ばれます。

- ② 保存を実行するには、もう一度**[STORE]キーを押してください。**

保存を取り消すには、[GROUP/EXIT]キーを押します。

保存方法の詳細説明は→P14

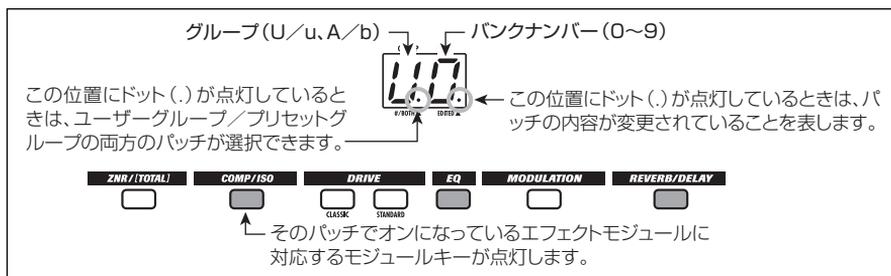
ユーザーグループのパッチを工場出荷時の状態に戻す方法は→P14

パッチを選んで演奏する

GFX-3の電源を入れた直後は、本体のメモリーに保存されたパッチを選んで演奏できる状態になります。

パネル上の表示

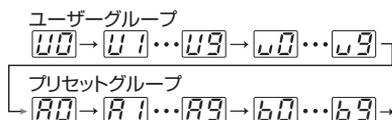
GFX-3の電源を入れた直後は、パネル上に次の情報が表示されます。



NOTE

- パッチの内容を変更している間は、ディスプレイに現在操作しているパラメーターの設定値が表示されます。グループ/バンクの表示に戻すには、[GROUP/EXIT]キーを押してください。
- パラメーターの設定値が表示されているときに、不用意にパッチを切り替えると、変更内容が失われますので、十分ご注意ください。

例えば、BANK [▲]キーを繰り返し押しすと、次のようにグループ/バンクが切り替わります。



パッチを選ぶ

1. パッチを切り替えるには、フットスイッチ [1]~[3]の中から、LEDが消灯しているスイッチを踏んでください。

現在選ばれているパッチに対応するフットスイッチは、LEDが点灯します。

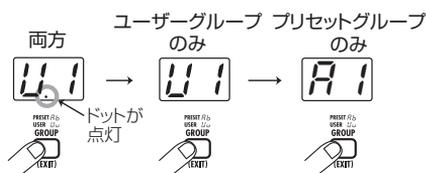
NOTE

LEDが点灯しているフットスイッチを踏むと、バイパス/ミュート状態になります(→P11)。

2. 別のグループ/バンクのパッチに切り替えたいときは、BANK [▲]/[▼]キーを押してバンク/グループを切り替えてから、フットスイッチ [1]~[3]を踏んでください。

なお、フットスイッチ [1]と [2]を同時に踏むとBANK [▼]キーを押したときと同じ効果、フットスイッチ [2]と [3]を同時に踏むとBANK [▲]キーを押したときと同じ効果が得られます。

3. 使用するグループをユーザーグループまたはプリセットグループに固定するには、[GROUP/EXIT]キーを押してください。キーを押すたびに、選択可能なグループが次のように変わります。



内蔵チューナーを使う (バイパス/ミュート)

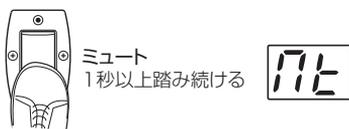
GFX-3には、ギター用のクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能を利用するには、GFX-3をバイパス状態（エフェクトをオフ）またはミュート状態（エフェクト音+原音を消音）に切り替えます。

1. GFX-3をバイパス（ミュート）状態にするには、プレイモードで現在選ばれているパッチに対応するフットスイッチ（LEDが点灯しています）を踏んでください。

フットスイッチを踏んですぐに放すと、バイパス状態となります。この間、エクスペッションペダルは自動的にボリュームペダルとして機能します。



フットスイッチを1秒以上踏み続けてから放すと、GFX-3がミュート状態となります。

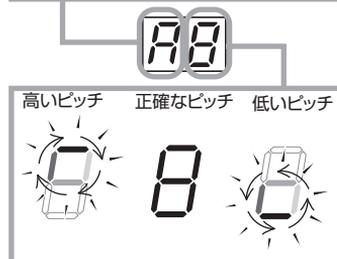


2. チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾いてください。

ディスプレイに最寄りの音名が表示されます。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。

音名はインジケータ左側に表示されます。

A = A	C# = $C\sharp$	F = F
A# = $A\sharp$	D = D	F# = $F\sharp$
B = B	D# = $D\sharp$	G = G
C = C	E = E	G# = $G\sharp$



ずれが大きいほど表示の回転が速くなります

3. チューナーの基準ピッチを変更するには、[VALUE]ダイヤルを回してください。

ディスプレイに、現在設定されている基準ピッチがしばらくの間表示されます（電源を入れた直後は“40”（中央A=440Hz）に設定されています）。



基準ピッチが表示されている間に、[VALUE]ダイヤルを回せば、“35”（中央A=435）～“45”（中央A=445Hz）の範囲を1Hz単位で調節できます。なお、基準ピッチの設定は、電源を入れ直すと440Hzにリセットされます。

4. 通常の状態に戻すには、フットスイッチ [1]～[3]の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。

NOTE

チューナーの動作中にバンク/グループを切り替えると、一時的にチューナー機能が利用できなくなります。ただし、元のバンク/グループに戻せば、再度チューナーが利用できます。

パッチの音色を作り替える

GFX-3のパッチは、モジュールごとの効果の種類や効き具合を変更できます。ここでは、パッチをエディットする方法について説明します。

INPUT — COMP/ISO — DRIVE — EQUALIZER — ZNR — CABINET — MOD — REV/DLY — OUTPUT

パッチの構成について

GFX-3は、上図のように複数の単体エフェクト(エフェクトモジュール)から構成されています。これらのモジュールの組み合わせや、モジュールごとの設定内容を保存したものがパッチです。

ほとんどのモジュールには、効果の異なる複数のエフェクト(これを“エフェクトタイプ”と呼びます)が含まれており、モジュールごとにいずれか1つのエフェクトタイプを選んで使用します。例えば、MOD(モジュレーション)モジュールでは、CHORUS(コーラス)、PHASER(フェイザー)、WAH(ワウ)などのエフェクトタイプから1つを選べます。

パッチの音色を決定する要素を“エフェクトパラメーター”と呼びます。エフェクトタイプごとに固有のエフェクトパラメーターがあり、モジュールキー、パラメーターキー、[VALUE]ダイアルなどを使ってエディットできます。

NOTE

同じモジュールでも、エフェクトタイプが異なれば、操作可能なエフェクトパラメーターも変わります。

エディットの基本操作

ここでは、パッチをエディットするときの代表的な手順を説明します。モジュールごとのエフェクトタイプやパラメーターについての詳しい説明は、P17~P22の「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。

1. エディットしたいパッチを選択してください。

プリセットグループ(グループA、b)またはユーザーグループ(グループU/u)のどちらのパッチでも同じようにエディットできます。ただし、プリセットグループのパッチは読み出し専用なので、エディットしたプリセットパッチはユーザーグループのみに保存できます(→P14)。

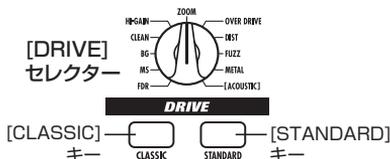
2. パッチのレベルを変更するには、[VALUE]ダイアルを回してください。

ディスプレイにグループ/バンクナンバーが表示されているときは、[VALUE]ダイアルを使ってパッチレベル(パッチの最終的なレベル)を変更できます。

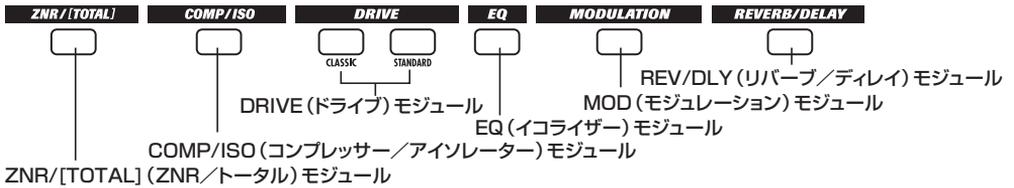


ダイアルを回すと、ディスプレイにパッチレベルの設定値(1~30)が表示されます。また、ディスプレイ右下にパッチが変更されていることを示すドット(.)が点灯します。

3. 必要であれば、3つのセレクターを使ってDRIVE、MOD、REV/DLYモジュールのエフェクトタイプを選んでください。

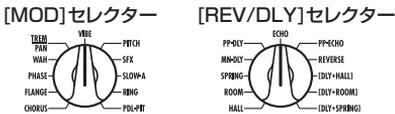


DRIVEモジュールは、[DRIVE]セレクター



と2つのモジュールキー（[CLASSIC]と[STANDARD]）を使って、歪みのタイプを切り替えることができます。

MOD、REV/DLYモジュールは、それぞれ[MOD]セクターと[REV/DLY]セクターを使って、エフェクトタイプを切り替えることができます。



4. モジュールキーを使って、操作するエフェクトモジュールを選んでください。

モジュールキーは、操作の対象となるエフェクトモジュールを選ぶためのキーです。それぞれのキーは、上図のエフェクトモジュールに対応しています。

そのパッチでオンになっているエフェクトモジュールは、対応するモジュールキーが点灯します。また、キーを押してモジュールを選ぶと、そのキーが点滅します（現在オフになっているモジュールが選ばれているときは、点滅の速度が遅くなります）。

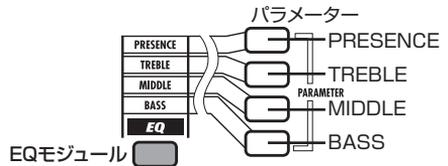
5 選択したモジュールのオン/オフを切り替えるには、もう一度同じモジュールキーを押してください。

6. パラメーターキーで操作するパラメーターを選んでください。

パラメーターキーは、現在選ばれてるモジュールから操作するパラメーターを選ぶためのキーで

す。キーを押すたびに、現在選ばれているモジュールのパラメーターの設定値が順に表示されます。

それぞれのモジュールで、パラメーターキーに対応するパラメーターの種類は、パネル上の印字で確認できます。例えば、EQモジュールが選ばれている場合、パラメーターキーは次の各パラメーターに対応します。



NOTE

セクターを使ってエフェクトタイプを切り替えると、パラメーターの種類が変化します。先にエフェクトタイプを切り替えてから、パラメーターを選ぶようにしてください。

7. [VALUE] ダイヤルを回して設定値を変更してください。

[VALUE]ダイヤルは、現在選ばれているパラメーターの設定値を変更するのに使用します。現在の設定値は、ディスプレイで確認できます。

8 手順3~7を繰り返して、その他のモジュールやパラメーターも同様にエディットしてください。

NOTE

パッチを残しておきたいときは、必ず保存操作（→P14）を行ってください。保存せずにパッチを切り替えると、変更箇所が無効になります。

パッチを保存する

ここでは、エディットしたパッチを本体のメモリーに保存する方法を説明します。

1. [STORE]キーを押してください。

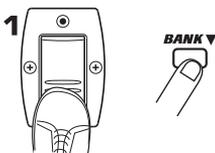
GFX-3が保存待機状態となります。ディスプレイには現在のグループ名とバンクナンバーが表示され、該当するフットスイッチのLEDが点灯します。



HINT

パッチの保存は、パッチを選んで演奏しているときでも、パッチをエディットしているときでも行えます。

2. BANK [▲] / [▼] キーとフットスイッチ [1] ~ [3] を使って保存先となるグループ / バンクとパッチナンバーを選んでください。



NOTE

プリセットグループは、保存先として選べません。プリセットのグループが選ばれているときに [STORE] キーを押すと、自動的にUOのパッチナンバー 1が保存先の初期設定として選ばれます。

3. もう一度[STORE]キーを押してください。

保存が実行されて、保存先のパッチに移動し、グループ / バンクの表示になります。手順1でパッチがエディット中だったときは、エディット内容が保存され、EDITEDのドットが消灯します。

[STORE]キーの代わりに[GROUP/EXIT]キーを押すと、保存待機がキャンセルされます。

GFX-3を工場出荷時のパッチに戻す

ユーザーグループのパッチは、他のパッチを上書きした後でも、いつでも工場出荷時の状態に戻せます。

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”と表示されます。



2. もう一度[STORE]キーを押してください。

すべてのパッチが工場出荷時の状態に戻り、自動的にプレイモードに切り替わります。

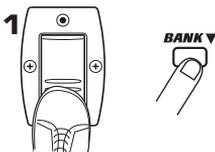
なお、手順2を実行する前に[GROUP/EXIT]キーを押せば、操作をキャンセルしてグループ / バンクの表示に戻せます。

その他の機能

ここでは、エクスプレッションペダルを使ってエフェクトパラメーターを操作する方法や、エクスプレッションペダルの調整など特殊機能について説明します。

エクスプレッションペダルでエフェクトを操作する

1. BANK [▲] / [▼] キーとフットスイッチ [1] ~ [3] を使って、エクスプレッションペダルで操作したいパッチを選んでください。



2. [PEDAL] キーを繰り返し押して、コントロール先となるモジュールを選んでください。



[PEDAL] キーは、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するキーです。現在選択されているモジュールは、すぐ下に並んだLEDの点灯で確認できます。キーを押すたびに、DRIVE → MOD → REV/DLY → VOLUME の順でLEDが点灯していきます。それぞれのLEDを点灯させたときにコントロールできる内容は次の通りです。

●DRIVE

DRIVE モジュールのGAINパラメーター（エフェクトタイプによってはBODYパラメーター）をエクスプレッションペダルで操作できます（歪みの量が変わります）。

●MOD

MODモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプをエクスプレッションペダルで操作できます。操作可能なパラメーターの種類は、エフェクトタイプに応じて異なります。

●REV/DLY

REV/DLYモジュールで現在選ばれているエフェクトタイプをペダルで操作できます。変化するパラメーターの種類は、エフェクトタイプに応じて異なります。

●VOLUME

MODに入力する前のボリュームをエクスプレッションペダルで操作できます。

HINT

- ・コントロール先として“MOD”“REV/DLY”を選択したときに操作できるパラメーターについては、17～22ページをご参照下さい。
- ・コントロール先としてオフに設定されているモジュールを選んだ場合、エクスプレッションペダルを踏み込んでモジュールをオンに切り替えるまで、ペダルが無効となります。

3. 演奏しながらエクスプレッションペダルを操作し、効果を確認してください。

必要ならば、コントロール先のエフェクトタイプやエフェクトパラメーターをエディットしてください。

HINT

- ・選択したコントロール先は、パッチごとに記憶されます。必要ならば、パッチを保存してください（→P14）。
- ・エクスプレッションペダルを深く踏み込むことで、コントロール先のエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えることができます。

エクспレッションペダルを調節する

GFX-3のエクспレッションペダルは工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて再調整することも可能です。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけで音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調整してください。

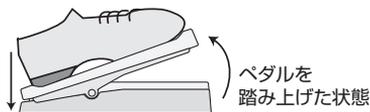
1. [PEDAL] キーを押しながら電源を入れてください。

ディスプレイに“dn”と表示されます。

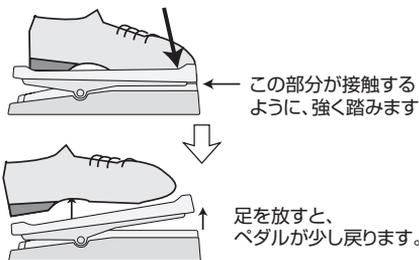


2. エクспレッションペダルを最も手前まで踏み上げ、[STORE]キーを押してください。

ディスプレイの表示が“UP”に変わります。



3. エクсп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。



4. [STORE] キーを押してください。

調整が終わり、パッチのグループ/バンク表示に戻ります。

HINT

- ・ペダルをどこまで踏み込んだときにモジュールのオン/オフが切り替わるかは、操作3のペダルの位置で決まります。ペダルを軽く踏むだけでオン/オフを切り替えたいときは、操作3でペダルの位置を浅めに設定してください。
- ・“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。

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは、GFX-3の各エフェクトモジュールで選択できるエフェクトタイプとその設定値について説明します。GFX-3のパッチは、図のように7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。すべてのエフェクトモジュールを同時に利用することも、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えて、任意のエフェクトモジュールのみを利用することもできます。ほとんどのモジュールには複数のエフェクトタイプがあり、いずれか1種類を選んで使用します。

エフェクトモジュール						
COMP/ISO	DRIVE	EQUALIZER	ZNR	CABINET	MOD	REV/DLY
COMP ISOLATOR	FDR MS BG CLEAN HI-GAIN ZOOM OVER DRIVE DIST FUZZ METAL ACOUSTIC		ZNR D GATE	BOX Z BOX BR CMB CMB CMB+EV STK STK+EV	CHORUS FLANGE PHASE WAH TREM/PAN VIBE PITCH SFX SLOW-A RING PDL-PIT	HALL ROOM SPRING MN-DLY PP-DLY ECHO PP-ECHO REVERSE DLY+HALL DLY+ROOM DLY+SPRING

エフェクトタイプ

各モジュールで利用可能なエフェクトタイプとパラメーターは次の通りです。ペダルのマーク () は、エクスプレッションペダルに割り当てて、リアルタイムに操作可能なパラメーターを表します (→P15)。

◆ZNR/[TOTAL] (ZNR/トータル) モジュール

ZNR (ズームノイズリダクション) やパッチレベル、およびすべてのパッチに共通のパラメーターを設定します。

パラメーター 1	ZNR/D GATE	パラメーター 2	PATCH LEVEL
oF, Z1 ~ Z8, G1 ~ G8			1 ~ 30
ZNR / ノイズゲートの感度を調節します。Z1 ~ Z8 の範囲では ZNR が有効となり、G1 ~ G8 の範囲ではノイズゲートが有効となります。音の消え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ます。		パッチの最終的なレベルを設定します。	
パラメーター 3	MASTER LEVEL	パラメーター 4	ENERGIZE
0 ~ 30		oF, 1 ~ 30	
すべてのパッチに共通するマスターレベルを調節します。		すべてのパッチに共通するエナジャイズ機能の設定を行ないます。値が小さくなるほど高音域が強調され、大きいほど低音域が強調されます。"oF" のときはエナジャイズ機能がオフになります。	

◆COMP/ISO (コンプレッサー/アイソレーター) モジュール

レベルの高い信号を圧縮するコンプレッサーと、特定の帯域のみをカットしたり抜き出したりするアイソレーターが利用できるモジュールです。

パラメーター 1	COMP/ISO	パラメーター 2	ATTACK/HIGH
CO, IS		ATTACK (CO) FS, SL	HIGH (IS) oF, -12 ~ 12
効果の種類として CO (コンプレッサー) または IS (アイソレーター) を選びます。このパラメーターで選択した効果に応じて、パラメーター 2 ~ 4 が変化します。		信号が入力されてからコンプレッサーが働き始めるまでの時間を FS (FAST) または SL (SLOW) の 2 段階で設定します。	高音域のミックス量を設定します。

◆DRIVE (ドライブ) モジュール

パラメーター 3	SENS/MID	パラメーター 4	LEVEL/LOW
SENS (CO)	MID (IS)	LEVEL (CO)	LOW (IS)
0~10	0F, -12~12	1~8	0F, -12~12
コンプレッサーの感度を設定します。	中音域のミックス量を設定します。	モジュール通過後の音量レベルを設定します。	低音域のミックス量を設定します。

◆DRIVE (ドライブ) モジュール

20種類の歪みとアコースティックシミュレーターが選べるモジュールです。エフェクトタイプは、DRIVE セレクターと2つのモジュールキー ([CLASSIC]/[STANDARD]) で選びます。

TYPE 1 : FDR (Fd)			
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN
真空管ビルトインアンプのクラシカルでブルーギーなサウンドです。		真空管ビルトインアンプのクリーンサウンドです。	
TYPE 2 : MS (ms)			
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS DRV
ブリティッシュ系真空管スタックアンプのオールドテイストなサウンドです。		ブリティッシュ系真空管スタックアンプのドライブサウンドです。	
TYPE 3 : BG (bG)			
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV
中音域に粘りのある真空管コンポアンプのオールドテイストなサウンドです。		中音域に粘りのある真空管スタックアンプのドライブサウンドです。	
TYPE 4 : CLEAN (CL)			
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C
オールドテイストのクランチサウンドです。		クリーンでブライトな感じのコンポアンプサウンドです。	
TYPE 5 : HI-GAIN (HG)			
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRV
ゲインの高い真空管プリアンプのサウンドです。		ヘビーマタルに最適な、真空管スタックアンプのサウンドです。	
TYPE 6 : ZOOM (Zn)			
CLASSIC	9002	STANDARD	Z PWR
ズームオリジナルの9002系サウンドです。		ズームオリジナルのパワー感あふれるアンプ系サウンドです。	
TYPE 7 : OVER DRIVE (od)			
CLASSIC	V-OD	STANDARD	PD 1
乾いたサウンドが特徴のオーバードライブです。		ブースターとしての使い方のほか、ハードな歪みにも利用できるオーバードライブです。	
TYPE 8 : DIST (dt)			
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	HP DST
乾いたサウンドが特徴のディストーションです。		歪みの強烈なディストーションです。	
TYPE 9 : FUZZ (Fu)			
CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	UF1
ハイゲインで攻撃的な、一昔前のファズです。		ズーム独自の過激なファズサウンドです。	
TYPE 10: METAL (mt)			
CLASSIC	MTZ	STANDARD	MT 7TH
中音域にクセのある伝統的なメタル系サウンドです。		7弦ギターの音域に対応したメタルサウンドです。	

※ TYPE 1~10のパラメーターは共通です。

パラメーター 1	GAIN	パラメーター 2	STONE
歪みの強さを設定します。		音質を調節します。	
1~30		0~10	
パラメーター 3	CABINET	パラメーター 4	LEVEL
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1~8	
キャビネットの種類を選択します (別表1参照)。		モジュール通過後のレベルを設定します。	

【別表1】

設定値	説明	設定値	説明
oF	キャビネットシミュレーターがオフになります。	CM	一般的なコンポアンプのキャビネットです。
bo	小型アンプのキャビネットです。	CE	コンポアンプにEVスピーカーを使用したキャビネットです。
Zb	ズームオリジナルの箱鳴り感のあるキャビネットです。	St	スタックアンプのキャビネットです。
bC	ブライトなコンポアンプのキャビネットです。	SE	スタックアンプにEVスピーカーを使用したキャビネットです。

TYPE 11 : ACOUSTIC (AL)

CLASSIC	ACFAT	STANDARD	AC BRI
エレクトリックギターの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。CLASSICとSTANDARDでは、キャラクターが異なります。			
パラメーター 1	TOP	パラメーター 2	BODY
1 ~ 10		1 ~ 10	
アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		胴鳴りの響きを調節します。	
パラメーター 3	CABINET	パラメーター 4	LEVEL
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 ~ 8	
キャビネットの種類を選択します。		モジュール通過後のレベルを設定します。	

◆EQ (イコライザー) モジュール

4バンドのイコライザーです。

パラメーター 1	PRESENCE	パラメーター 2	TREBLE
- 12 ~ 12		- 12 ~ 12	
高音域 (中心周波数 8kHz) をブースト/カットします。		中高音域 (中心周波数 3.125kHz) をブースト/カットします。	
パラメーター 3	MIDDLE	パラメーター 4	BASS
- 12 ~ 12		- 12 ~ 12	
中音域 (中心周波数 800Hz) をブースト/カットします。		低音域 (中心周波数 125Hz) をブースト/カットします。	

◆MOD (モジュレーション) モジュール

コーラス/フランジャーなどの変調系エフェクト、ワウ/フィルター/リングモジュレーターなどの音色を積極的に変化させるエフェクト、ピッチシフト/ビブラートなどピッチ変化が得られるエフェクトが利用できるモジュールです。

TYPE 1: CHORUS (CH) (コーラス)

音に揺れと拡がり感を加えるエフェクトです。			
パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	DEPTH
C1, C2		0 ~ 10	
コーラスのキャラクターを選択します。C1は現代風のステレオコーラス、C2はビンテージ風のコーラスです。		揺れの深さを設定します。	
パラメーター 3	RATE	パラメーター 4	MIX
1 ~ 30		0 ~ 30	
揺れの速さを設定します。		原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。	

TYPE 2: FLANGE (FL) (フランジャー)

音に揺れと強力なうねりを加えるエフェクトです。			
パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	DEPTH
1 ~ 30		0 ~ 10	
プリディレイを設定します。		揺れの深さを設定します。	
パラメーター 3	RATE	パラメーター 4	RESO
1 ~ 30		- 10 ~ 10	
揺れの速さを設定します。		フィードバック量を調節します。プラス/マイナスどちらの方向でも、数値が大きくなるほどクセが強調されます。	

◆MOD (モジュレーション) モジュール

TYPE 3: PHASE (ρH) (フェイザー)

音にシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。

パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	POSI
1 ~ 4		AF, bF	
音色のタイプを選択します。		MOD モジュールの接続位置を選択します。AF (CABINET モジュールの後)、またはbF (DRIVE モジュールの前) が選べます。	
パラメーター 3	RATE	パラメーター 4	RESO
🔊 1 ~ 30		1 ~ 10	
揺れの速さを設定します。		フィードバック量を調節します。数値が大きくなるほどクセが強調されます。	

TYPE 4: WAH (ρW) (ワウ)

オートワウとペダルワウが選べるワウエフェクトです。

パラメーター 1	CONTROL	パラメーター 2	POSI
Au, Ad, Pd		AF, bF	
ワウの操作方法を選びます。Auは上方向のオートワウ、Adは下方向のオートワウ、Pdはペダルで操作するペダルワウ効果が得られます。		MOD モジュールの接続位置を選択します。	
パラメーター 3	SENS/FREQ	パラメーター 4	RESO/MIX
🔊 1 ~ 10		0 ~ 10	
パラメーター 1 が Au/Ad のときはオートワウの感度、Pd のときはペダルワウ効果の中心周波数を設定します。		パラメーター 1 が Au/Ad のときはオートワウのクセの強さ、Pd のときは原音のミックス量を設定します。	

TYPE 5: TREM/PAN (ρT) (トレモロ/パン)

トレモロまたはオートパンが利用できるエフェクトです。

パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	DEPTH
Mn, St		0 ~ 10	
効果の種類を選びます。Mnではトレモロ、Stではオートパンが利用できます。		揺れの深さを設定します。	
パラメーター 3	RATE	パラメーター 4	CLIP
🔊 1 ~ 30		0 ~ 10	
揺れの速さを設定します。		値が大きいくほど、変調する波形の頭がつぶれて変調感が強調されます。	

TYPE 6: VIBE (ρb) (ビブラート)

自動的にビブラートがかかるエフェクトです。

パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	DEPTH
0 ~ 10		0 ~ 10	
エフェクト音の音質を調節します。		揺れの深さを設定します。	
パラメーター 3	RATE	パラメーター 4	MIX
🔊 1 ~ 30		0 ~ 30	
揺れの速さを設定します。		原音のミックス量を調節します。	

TYPE 7: PITCH (ρt) (ピッチシフター)

ピッチを上下にシフトするエフェクトです。

パラメーター 1	DELAY	パラメーター 2	SHIFT
0 ~ 30		-12 ~ -1, dt, 1 ~ 12, 24	
エフェクト音のディレイタイムを設定します。		ピッチシフト量を設定します。"dt" に設定するとデチューン効果が得られます。	
パラメーター 3	STONE	パラメーター 4	MIX
0 ~ 10		🔊 0 ~ 30	
エフェクト音の音質を調節します。		原音のミックス量を調節します。	

TYPE 8: SFX (ρf) (スペシャルエフェクト)

ランダム波形やエンベロープ波形を使って音色を変化させる特殊エフェクトです。

パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	DEPTH
0 ~ 10		0 ~ 10	
音色を変調する方法を選択します。値が0のときは音色が階段状のランダム波形に沿って変化し、値が10のときは原音の音量変化に沿って音色が変化します。残りの値ではその中間の効果が得られます。		効果の深さ(感度)を設定します。パラメーター 1 を高めに設定したときに、この値も高めに設定すると、信号の強弱に応じてディレイタイムが変化する効果が得られます。	

◆REV/DLY (リバーブ/ディレイ) モジュール

パラメーター 3	RATE	パラメーター 4	RESO
1~30		1~10	
ランダム波形の変調の速さを設定します。		値が大きいほど効果のクセが強くなります。	
TYPE 9: SLOW-A (SR) (スローアタック)			
立ち上がりをゆるやかにするスローアタックとフィルターの開閉をピッキングで操作するフィルターエフェクトが利用できるモジュールです。			
パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	POSI
0~10		AF, bF	
フィルターの可変範囲を設定します。10に設定すると、スローアタックの効果だけになります。		MODモジュールの接続位置を選択します。	
パラメーター 3	TIME	パラメーター 4	CURVE
1~30		1~10	
スローアタック/フィルターの立ち上がりの速さを設定します。		音の立ち上がり方を設定します。	
TYPE 10: RING (RN) (リング)			
金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。			
パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	POSI
0~10		AF, bF	
エフェクト音の音質を調節します。		MODモジュールの接続位置を選択します。	
パラメーター 3	RATE	パラメーター 4	MIX
1~30		0~30	
変調周波数を調節します。周波数に応じて音色が変化します。		原音とエフェクト音のバランスを調節します。	
TYPE 11: PDL-PIT (PP) (ペダルピッチ)			
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。			
パラメーター 1	COLOR	パラメーター 2	MODE
1~8		UP, dn	
ペダルによるピッチ変化のタイプを選択します (別表2参照)。		ピッチが変化する方向を設定します。	
		パラメーター 3	STONE
		0~10	
		エフェクト音の音質を調節します。	

【別表2】

COLOR	MODE	ペダル最小値	ペダル最大値	COLOR	MODE	ペダル最小値	ペダル最大値
1	UP dn	-100 Cent 原音のみ	原音のみ -100 Cent	5	UP dn	+1オクターブ+原音 +1オクターブ+原音	+1オクターブ+原音 -1オクターブ+原音
2	UP dn	ダブルング デチューン+原音	デチューン+原音 ダブルング	6	UP dn	-700 Cent+原音 +500 Cent+原音	+500 Cent+原音 -700 Cent+原音
3	UP dn	0 Cent +1オクターブ	+1オクターブ 0 Cent	7	UP dn	-∞ (0Hz)+原音 +1オクターブ	+1オクターブ -∞ (0Hz)+原音
4	UP dn	0 Cent -2オクターブ	-2オクターブ 0 Cent	8	UP dn	-∞ (0Hz)+原音 +1オクターブ+原音	+1オクターブ+原音 -∞ (0Hz)+原音

◆REV/DLY (リバーブ/ディレイ) モジュール

ディレイ/リバーブなど空間系エフェクトを集めたモジュールです。

TYPE 1: HALL (HL) (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。

TYPE 2: ROOM (RN) (ルーム)

部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。

TYPE 3: SPRING (SP) (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。

※タイプ1~3のパラメーターは共通です。

パラメーター 1	TIME	パラメーター 2	STONE
1~30		0~10	
残響の長さを設定します。		エフェクト音の音質を調節します。	

◆REV/DLY (リバーブ/ディレイ) モジュール

パラメーター 3	MIX		
0 ~ 30			
リバーブ音の音量レベルを設定します。			
TYPE 4: MN-DLY (M_D) (モノラルディレイ)			
最長 1.5 秒のディレイが得られるモノラルディレイです。			
TYPE 5: PP-DLY (P_D) (ピンボンディレイ)			
2 台のアンプで鳴らしたときに、左右交互にディレイ音が鳴るピンボンディレイです。1 台のアンプで使用するとき、モノラルディレイと同じ効果になります。			
TYPE 6: ECHO (E_L) (エコー)			
テープエコーをシミュレートしたモノラルエコーです。			
TYPE 7: PP-ECHO (P_E) (ピンボンエコー)			
2 台のアンプで鳴らしたときに、左右交互にディレイ音が鳴るピンボンエコーです。1 台のアンプで使用するとき、モノラルエコーと同じ効果になります。			
※タイプ 4~7 のパラメーターは共通です。			
パラメーター 1	TIME	パラメーター 2	FB
1 ~ 99, 1.0 ~ 1.5, t1 ~ t9		0 ~ 10	
ディレイタイムを設定します。10 ~ 990msec の範囲は 10msec 単位 (1 ~ 99)、1 秒以上は 100msec 単位 (1.0 ~ 1.5) で設定します。t1 ~ t9 を選ぶと、パラメーター 4 で設定した BPM を基準に、特定の音符を指定できます (別表 3 参照)。		フィードバックの量を設定します。	
パラメーター 3	MIX	パラメーター 4	DLYBPM
0 ~ 30		40 ~ 199	
ディレイ音の音量レベルを設定します。		ディレイタイムを BPM (Beats Per Minute) 単位で設定します。この値は、パラメーター 1 を t1 ~ t9 に設定したときにのみ有効です。100 以上に設定されると 2 つの数字の間にドット (・) が点灯します。	

【別表 3】

設定値	t1	t2	t3	t4	t5	t6	t7	t8	t9
対応する音符	2分音符	付点 4分音符	4分音符	付点 8分音符	2分 3連符	8分音符	付点 16分音符	4分 3連符	16分音符

TYPE 8: REVERSE (r_E) (リバース)

エフェクト音が逆に再生されるような特殊効果です。

パラメーター 1	TIME	パラメーター 2	FB
5 ~ 99, 1.0 ~ 1.5, t1 ~ t9		0 ~ 10	
ディレイタイムを設定します。		フィードバックの量を設定します。	
パラメーター 3	MIX	パラメーター 4	DLYBPM
0 ~ 50		40 ~ 199	
ディレイ音の音量レベルを設定します。		ディレイタイムを BPM (Beats Per Minute) 単位で設定します。この値は、パラメーター 1 を t1 ~ t9 に設定したときにのみ有効です。100 以上に設定されると 2 つの数字の間にドット (・) が点灯します。	

TYPE 9: DLY+HALL (d_H) (ディレイ+ホール)

ディレイとホールリバーブの複合エフェクトです。

TYPE 10: DLY+ROOM (d_r) (ディレイ+ルーム)

ディレイとルームリバーブの複合エフェクトです。

TYPE 11: DLY+SPRING (d_S) (ディレイ+スプリング)

ディレイとスプリングリバーブの複合エフェクトです。

※タイプ 9~11 のパラメーターは共通です。

パラメーター 1	DLYTIM	パラメーター 2	DLYFB
1 ~ 50		0 ~ 10	
ディレイタイムを 10 ~ 500msec の範囲で設定します。		ディレイのフィードバック量を設定します。	
パラメーター 3	DLYMIX	パラメーター 4	REVMIX
0 ~ 15		0 ~ 15	
ディレイ音の音量レベルを設定します。		リバーブ音の音量レベルを設定します。	

GFX-3パッチリスト

	BANK	No.	NAME	COMMENT	PEDAL
バリエーション	[U 0 / A0] STANDARD	1	STANDARD CLEAN	クリーンサウンドをトリートメント	VOLUME
		2	RHYTHM CRUNCH	リズムに最適なクラッチサウンド (JET系)	GAIN
		3	GARAGE DIST	エッジの効いたディストーション (W.STRIPE系)	VOLUME
	[U 1 / A1] POWER	1	RICH CLEAN	濃厚なクリーンサウンド (S.O.A.DOWN風)	VOLUME
		2	FREEDOM	単音リフに最適なサウンド (R.A.T.MACHINE 風)	P.PITCH
		3	POWER DRIVE	A.SLAVE風ドライブサウンド	P.PITCH
	[U 2 / A2] VINTAGE EFFECT	1	D-COMP	コンパクトコンプレッサー	VOLUME
		2	PD 1	ZOOM PD-01サウンド	GAIN
		3	CRY-B	クライBライクなビンテージワウ	P-WAH
	[U 3 / A3] AMP MODELING	1	FDR TWIN	USコンボアンプクリーンサウンド	VOLUME
		2	MARK	マークシリーズのコンボアンプサウンド	GAIN
		3	MS 900	王道スタックアップのドライブサウンド	GAIN
[U 4 / A4] TRICK EFFECT	1	REVERSE WORLD	リバーステイレイの不思議な世界	RVS_DLY	
	2	STEP	ZOOM伝統のSTEPサウンド	GAIN	
	3	RING DRIVE	音程感のある使いやすいリング	GAIN	
モデリング	[U 5 / A5] VINTAGE EFFECT 2	1	CRUNCH ECHO	テープエコーサウンド	VOLUME
		2	SD+CE	コンパクトオーバードライブとコーラスのコンビネーション	CHORUS
		3	FZFACE	ビンテージファズサウンド	GAIN
	[U 6 / A6] AMP MODELING 2	1	J-CLEAN	ブライトクリーンサウンド	VOLUME
		2	PV PWR	アメリカンハードロックサウンド	VOLUME
		3	MP1	ハイゲインブリアンプサウンド	VOLUME
	[U 7 / A7] AMP MODELING 3	1	US BLUES	アメリカンブルースサウンド	VOLUME
		2	MS OLD	ビンテージMSサウンド	VOLUME
		3	MS MTL	ハイゲインMSサウンド	VOLUME
ジャンルカテゴリー	[U 8 / A8] ROCK'N ROLL	1	R&R CLEAN	ロックンロール クリーン	SPRING
		2	CATS	ロカビリー クラッチ	DELAY
		3	TRAIN ROLLIN	J.Perry風ドライブサウンド	GAIN
	[U 9 / A9] SOUTHERN /BOOGIE	1	SOUTHERN CLEAN	A.BROS風クリーンサウンド	VOLUME
		2	SKYNYRD OD	L.SKYNYRD風ODサウンド	ROOM
		3	AFTER BURNER	80s ZZTOP風ドライブ	GAIN
	[u 0 / b0] JAM ROCK	1	CLEAN RHYTHM	PHISH 風クリーン	SPRING
		2	SUSTAIN LEAD	PHISH 風リードサウンド	GAIN
		3	UF1	ZOOM UF-01 サウンド	GAIN
	[u 1 / b1] CLASSIC REVIVAL	1	SURF TREM	TWINでトレモロのサーフサウンド	VOLUME
		2	BEATS	マーシービートサウンド	HALL
		3	BOOTS	オクターバーサウンド	GAIN
	[u 2 / b2] JAZZ /BLUES	1	WARM TONE	少し歪みのあるクラブジャズ系サウンド	VOLUME
		2	PAT M	メセニー&ニューヨーク、ジャズメンご用達サウンド	VOLUME
		3	BLUES DRIVE	ブルース系ドライブサウンド	VOLUME
	[u 3 / b3] SOUL /FUNK	1	FUNK PHASE	カッティングに適したフェイザー	PHASE
		2	BOOMY RHYTHM	バックイングに広く使えるブーミーサウンド	VOLUME
		3	SMOOTH A-WAH	オブリガード&リード向きワウサウンド	A-WAH
	[u 4 / b4] PUNK	1	COMP DELAY	コンプ+DELAYのクリーンサウンド	DELAY
		2	GREEN OD	モダンPOP PUNK サウンド	VOLUME
		3	PUNK DRIVE	スカパンクに適したドライブサウンド (SUBLIME系)	GAIN
	[u 5 / b5] U.K ROCK	1	Radio・H Clean	トレモロの効いたアルペジオ サウンド	GAIN
		2	U.K RHYTHM	U.K的なバックイングサウンド	GAIN
		3	DIST WALL	モダン・スタック・ディストーション	HALL
	[u 6 / b6] ALTERNATIVE	1	FLANGE UP	アルペジオからストロークまで対応したフランジング	FLANGE
		2	KURT OD	軽めのO.Dサウンド	CHORUS
		3	RESONANCE	レゾナンスの効いたFUZZサウンド	GAIN
[u 7 / b7] HARD ROCK	1	ROSE CLEAN	A.P.CIRCLE風 ビブラートが隠し味のクリーンサウンド	DELAY	
	2	E.V.H	ハイゲイン・チューブ・リード・サウンド	VOLUME	
	3	US ARENA	V.REVOLVER風ヘヴィー DIST リズム	VOLUME	
[u 8 / b8] DARK &HEAVY	1	Aco Flange	FLGの効いたアコースティックサウンド	HALL	
	2	FALLEN POWER	ドロップチューニング対応ドライブサウンド (エバネスセンス系)	GAIN	
	3	WHITE LPC	ギブソン系のリードサウンド (ランディーローズ風)	GAIN	
[u 9 / b9] NEW AGE	1	NEO PHASE	奏法を選ばないマルチフェイズ	VOLUME	
	2	DIGI DIST	デジタルサウンドに合うディストーション	GAIN	
	3	GLASS FUZZ	ガラスを砕いたようなファズサウンド	P-WAH	

故障かな？と思う前に

■音が出ない、非常に小さい

- ・電源スイッチがオンになっていますか？
 - ・[INPUT]端子と楽器、[PHONES/OUTPUT]端子とアンプが正しく接続されていますか？
 - ・ご使用のシールドケーブルは正常ですか？
 - ・本機がミュート状態になっていませんか？
 - ・マスターレベルパラメーターが下がっていませんか？
 - ・エクスプレッションペダルが踏み上げられた状態になっていませんか？
- パッチによっては、エクスプレッションペダルで音量を調節できるようプログラムされたものがあります。適切な音量になるようにエクスプレッションペダルを調節してください。

■音に変に歪む

- ・各エフェクトモジュールのレベルやGAINパラメーターを調節してみてください。
- ・COMP/ISOモジュールをオフにしてみてください。出力の大きいギターに上記のエフェクトを使用すると、

DRIVEモジュールの設定によっては変に歪む場合があります。

■ノイズが大きい

ZNRを調節してみてください。それでも改善されない場合、GAINを上げすぎているか確認してください。ISO/COMPモジュールを使用している場合は、DRIVEモジュールのGAINパラメーターを下げてみてください。

■エクスプレッションペダルのオン/オフがうまく切り替わらない

- ・エクスプレッションペダルを再調節することで改善される場合があります。
- 「エクスプレッションペダルを調節する」(→P16)の説明に従って、ペダルを再調節してください。

■バイパス音に違和感がある

- ・エナジャイズ効果はバイパス状態でも有効です。エナジャイズをオフにしてみてください。

仕様

エフェクトプログラム	50タイプ
エフェクトモジュール	7モジュール
パッチメモリー	ユーザー 60/パッチ プリセット 60/パッチ 合計 120/パッチ

サンプリング周波数	31.25 kHz
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

インプット	
ギターインプット	標準モノラルフォンジャック 定格入力レベル -20 dBm 入力インピーダンス 470 kΩ

アウトプット	標準ステレオフォンジャック (ライン/ヘッドフォン兼用)
--------	---------------------------------

ディスプレイ	最大出力レベル +3dBm 出力負荷インピーダンス 10kΩ以上 2桁7セグメントLED
--------	---

電源	
ACアダプター	DC 9V センターマイナス 300 mA (ズーム AD-0006)
電池	単3乾電池 4本 連続使用 11時間 (アルカリ電池使用時)

外形寸法	323(W) x 175.5 (D) x 70 (H) mm
重量	2.2kg (電池含まず)

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* 製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

ZOOM®

CATCH US IF YOU CAN

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-3 - 5010-1