

Easy Recorder & Editor/Librarian

ZFXTOOLS

オペレーションマニュアル



SONICWARE

© 株式会社ソニックウェア

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。

ソフトウェア使用条件

株式会社ズーム（以下「(株)ズーム」と呼びます）及び 株式会社ソニックウェア（以下「(株)ソニックウェア」と呼びます）は、以下の使用条件とともにご提供するソフトウェアプログラム（以下「本ソフトウェア」と呼びます）を使用する権利を、下記条項に基づいてお客様に許諾いたします。また、お客様も下記条項にご同意の上、本ソフトウェアをご使用いただくものとします。

- 本ソフトウェアの著作権、付属のマニュアルや文書の著作権、及びその他一切の権利はすべて（株）ソニックウェアに帰属します。
- 本ソフトウェアの無断配布／販売／リース／レンタル／改変／リバースエンジニアリングを禁止します。
- 第三者の著作権を侵害する恐れのある用途に、本ソフトウェアを使用することを禁止します。本ソフトウェアを用いて他者の著作権を侵害する行為が行われた場合でも、（株）ズーム 及び（株）ソニックウェア は一切の責任を負いません。
- 直接／間接を問わず、本ソフトウェアを使用したことによる損害、または第三者からのいかなる請求についても、（株）ズーム 及び（株）ソニックウェア は一切の責任を負いません。本ソフトウェアを使用したことにより、ハードディスク上の記憶内容が失われた場合でも、修復や保障には一切応じかねます。
- 本ソフトウェアの仕様および本ドキュメントの内容は将来予告なしに変更する場合があります。

※ Microsoft、Windows XP、Windows Vista は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※ Macintosh、Mac OS、Safari は、米国 Apple Inc. の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※ Intel、Pentium は、Intel Corporation の商標または登録商標です。

※ AMD、Athlon は、Advanced Micro Devices, Inc. の商標です。

※ Adobe、Adobe Acrobat は Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の商標です。

※ MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

※ 文中のその他の商標および登録商標は、各所有者に属します。

※ 文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

目次

はじめに	4
ZFX Tools の特長	4
用語の説明	5
ZFX Tools 各部の名称	6
ツールセット	7
各部の名称	7
Tool Set を新規に作成する	8
Tool Set を保存する	10
Tool Set を開く	11
Tool Set の保存先を開く	13
全体の音量を調節する	14
サーチ	15
各部の名称	15
サーチ画面を呼び出す	16
フリーワード検索をする	17
ワードを選んで検索をする	18
パッチを選択して使用する	19
リズムを選択して使用する	21
レコーダー	23
各部の名称	23
レコーダーに録音する	24
レコーダーを再生・停止する	25
レコーダーの音量を調節する	25
曲中の好きな位置に移動する（ロケート）	26
レコーダーをループ再生する	27
オートパンチイン・アウト機能を使用して録音する	29
テイクを選択する	31
音声ファイルを外部から読み込む	32
音声ファイルを外部に書き出す	33
レコーダーを新規の状態にする	35
レコーダーを新規に追加する	36
レコーダーを消去する	37
BeatSnap 機能を使う	38
左右の音のバランスを調節する	38
タイムストレッチ機能を使う	39
リズム	40
各部の名称	40
リズムマシンを表示する	41
リズムを再生・停止する	42
曲中の好きな位置に移動する（ロケート）	43
プリカウントを設定する	44
テンポを設定する	45
リズムの音色を変える	46
キーを設定する	47

エディタ	48
各部の名称	48
エディタエリアについて	49
パラメーターを変更する	50
エフェクトタイプを切り替える	51
モジュールを ON/OFF する	53
エクスプレッションペダルを設定する	54
ライブラリアン	55
各部の名称	55
ライブラリアン画面を呼び出す	56
パッチを選んで使用する	57
パッチを並び替える	58
パッチを保存する	59
パッチ番号を指定して保存する	60
パッチを初期化する	62
パッチを外部に書き出す	64
パッチを外部から読み込む	66
パッチグループを新規作成する	68
パッチグループを並び替える	69
パッチグループを消去する	70
パッチグループを外部に書き出す	71
パッチグループを外部から読み込む	73
本体のパッチグループをバックアップする	75
パッチグループを本体に書き込む	76
チューナー	77
各部の名称	77
チューナー画面を呼び出す	78
クロマチックチューナーを使う	79
基準ピッチを変更する	81
半音下げチューニングを行う	81
全音下げチューニングを行う	81
チューナーモードを変更する	82
ダウンロード	84
各部の名称	84
ダウンロード画面を呼び出す	85
パッチグループをダウンロードする	86
リズムをダウンロードする	88
全パッチグループ・全リズムをダウンロードする	89
インポート・エクスポート	90
Tool Set ファイルを外部から読み込む (インポート機能)	90
リズムファイルを外部から読み込む (インポート機能)	93
使用中の Tool Set を外部に書き出す (エクスポート機能)	95
デバイスの設定	97
GlU 本体との接続状態を切り替える	97
ASIO ドライバの設定を行う	98
ZFX Tools の起動方法を設定する	99
CPU メーターを表示する	100
ドラマー・ベーシストの表示設定を行う	101
トラブルシューティング	102

はじめに

本書は ZFX Tools のオペレーションマニュアルです。ZFX Tools の多彩な機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みください。

ZFX Tools の特長

ZFX Tools は次のような特長を備えた ZOOM G シリーズ専用ソフトウェアです。

- **簡単操作で録音できるレコーダー**
テープレコーダーのように、手軽にギター演奏を録音できます。録音したデータを WAV ファイルとして書き出すことも可能です。
- **サーチ機能**
使用したいパッチやリズムのイメージを言葉にして検索をすると、そのイメージに合ったものがリストアップされます。
- **ライブラリアン機能**
G1u で作成したパッチをバックアップして、音色を編集したりパッチの順番を並び替えたりすることができます。
- **直感的なエフェクト編集が可能**
エフェクターのノブを実際にいじっているような感覚で編集することが可能です。
- **リズムマシン**
即戦力なベースパターンやドラムパターンを組み合わせた“リズム”を再生することができます。
- **最新のパッチやリズムをダウンロード可能**
専用 WEB サイトから、使いたい音色やリズムをダウンロードすることができます。
- **特殊チューニングに対応したチューナーを搭載**
標準的なクロマチックチューナーに加え、特殊チューニングにも対応したチューナー機能を搭載しています。

用語の説明

このマニュアルで使用する ZFX Tools の用語について説明します。

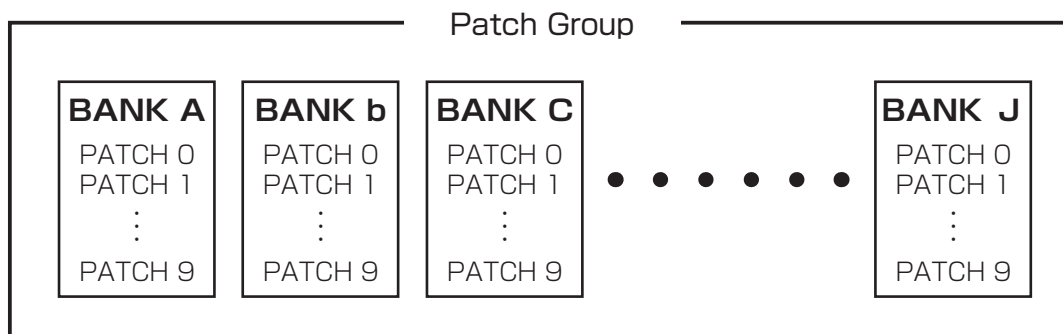
● Tool Set

ZFX Tools では、録音した内容、レコーダーやリズムマシンの各種設定、編集中的エフェクトの情報などを“Tool Set”として保存することができます。



● Patch Group

ZFX Tools では G1u 本体におけるユーザーエリアのバンク（A～J）を“Patch Group”と呼ばれる単位で取り扱います。ZFX Tools で編集した Patch Group は、G1u 本体に書き込んで使用することができます。また、G1u 本体から Patch Group を読み込んでパソコンにバックアップすることもできます。



ZFX Tools 各部の名称



① サーチ&ライブラリアンエリア

パッチやリズムの管理、検索、ダウンロードなどを行うエリアです。チューナーもこのエリアに表示されます。

[\(サーチ → P15 ～\)](#) [\(チューナー → P77 ～\)](#) [\(ダウンロード → P84 ～\)](#)

② ツールセットエリア

各エリアの設定を“Tool Set”として管理するエリアです。マスターレベルの調節などもここで行います。

[\(→ P7 ～\)](#)

③ レコーディングエリア

ギター演奏をレコーダーで録音 / 再生したり、リズムの再生などを行うことができるエリアです。

[\(レコーダー → P23 ～\)](#) [\(リズム → P40 ～\)](#)

④ エディタエリア

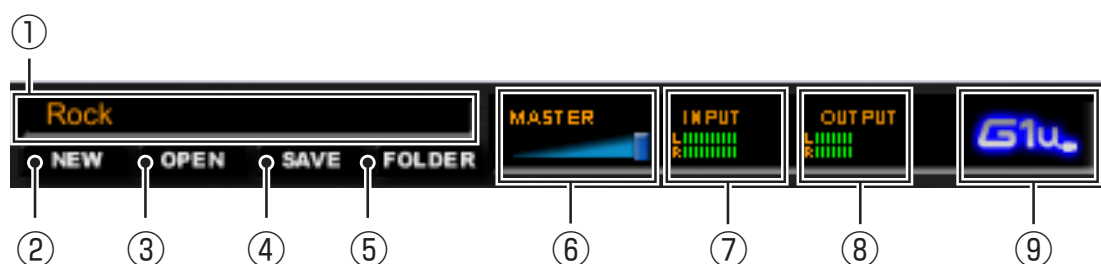
パッチの内容をエディットするエリアです。

[\(→ P48 ～\)](#)

ツールセット

Tool Set の保存、読み込み、新規作成などの管理を行う“ツールセットエリア”について説明します。

各部の名称



- ① Tool Set 名表示 Tool Set 名を表示します。
- ② [NEW] ボタン Tool Set を新規に作成します。
- ③ [OPEN] ボタン 保存した Tool Set を読み込みます。
- ④ [SAVE] ボタン Tool Set を保存します。
- ⑤ [FOLDER] ボタン Tool Set の保存先を表示します。
- ⑥ [MASTER LEVEL] フェーダー 全体の音量を調節します。
- ⑦ [INPUT LEVEL] メーター 入力の音量をメーターで表示します。
- ⑧ [OUTPUT LEVEL] メーター 出力の音量をメーターで表示します。
- ⑨ [G1u] アイコン G1u とパソコンの接続状況を表します。

Tool Set を新規に作成する

START

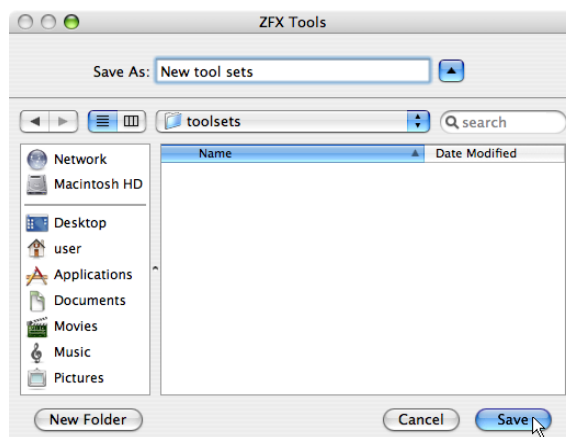
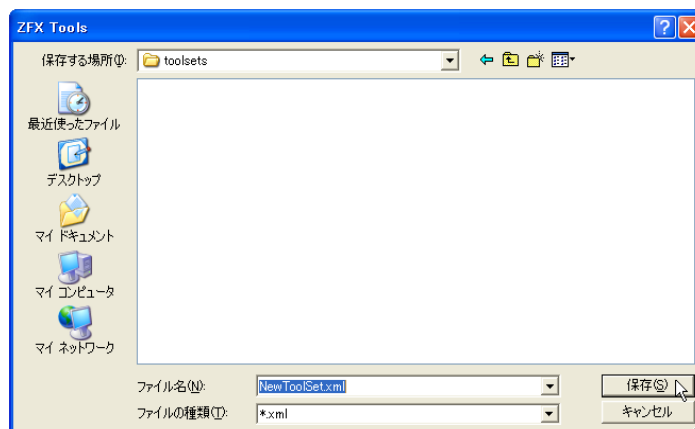
新規に Tool Set を作成する方法について説明します。

1

[NEW] ボタンをクリックする。



Tool Set 名を入力して保存する。



NOTE

メニューバーの“File”から“New”を選択した場合も、同様の処理が行われます。

2

新規の Tool Set が作成される。



新規に Tool Set を作成すると、元の内容は失われてしまいます。必要であれば Tool Set を保存してください。 ([→ P10](#))



Tool Set の名前を変えたい場合は、Tool Set 名表示をクリックして名前を変更してください。



数字：0～9

英字：A～Z、a～z

記号：(スペース) ! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~



Tool Set 名に使用できる最大の文字数は、32 文字です。

Tool Set を保存する

START
O
.....
▶
GOAL

Tool Set を保存する方法について説明します。

[SAVE] ボタンをクリックする。



Tool Set が上書き保存される。



Rock.xml



メニューバーの“File”から“Save”を選択した場合も同様の処理が行われます。保存先やファイル名を変更したい場合は、メニューバーの“File”から“Save As”を選択してください。



NOTE

Tool Set は *.xml という拡張子で保存されます。

Tool Set を開く

START

保存した Tool Set を開く方法について説明します。

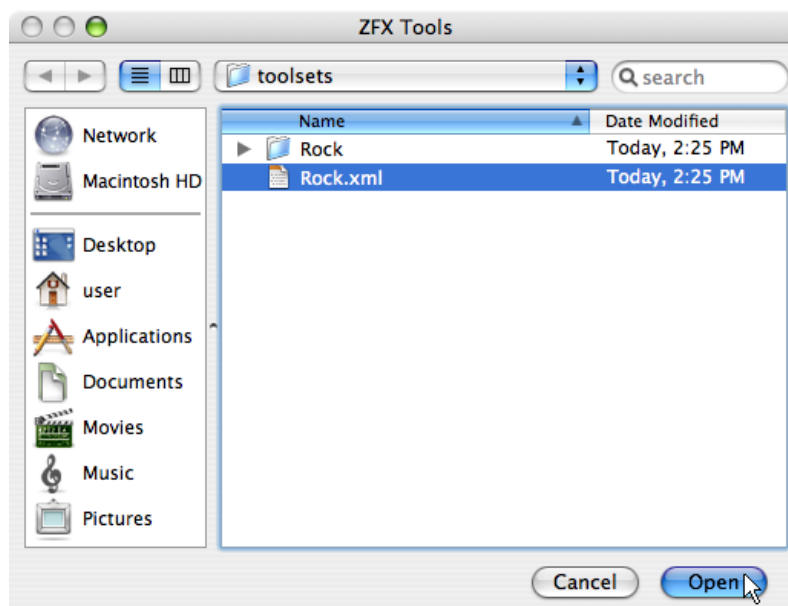
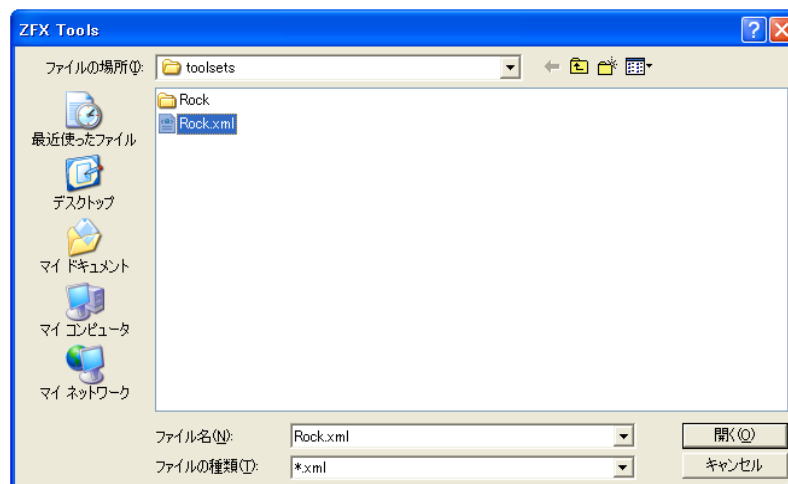
1

[OPEN] ボタンをクリックする。



2

使用したい Tool Set を選択する。





Tool Set が読み込まれる。



メニューバーの“File” から“Open” を選択した場合も、同様の処理が行われます。



ZFX Tools には、いくつかのデモソングが保存されています。メニューバーの“File” 内にある“Demo” にカーソルを合わせると、視聴可能なデモソングの一覧が表示されます。デモソング名をクリックすると、Tool Set が読み込まれます。

Tool Set の保存先を開く

START

○

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

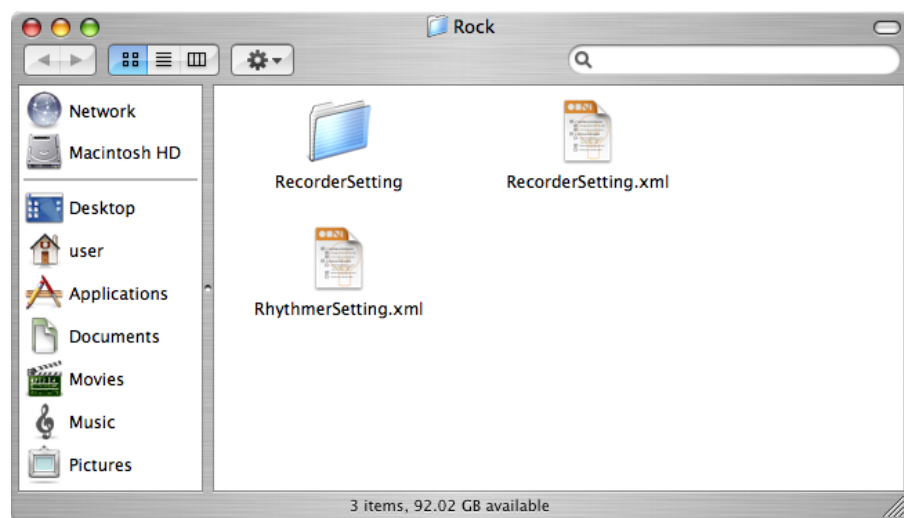
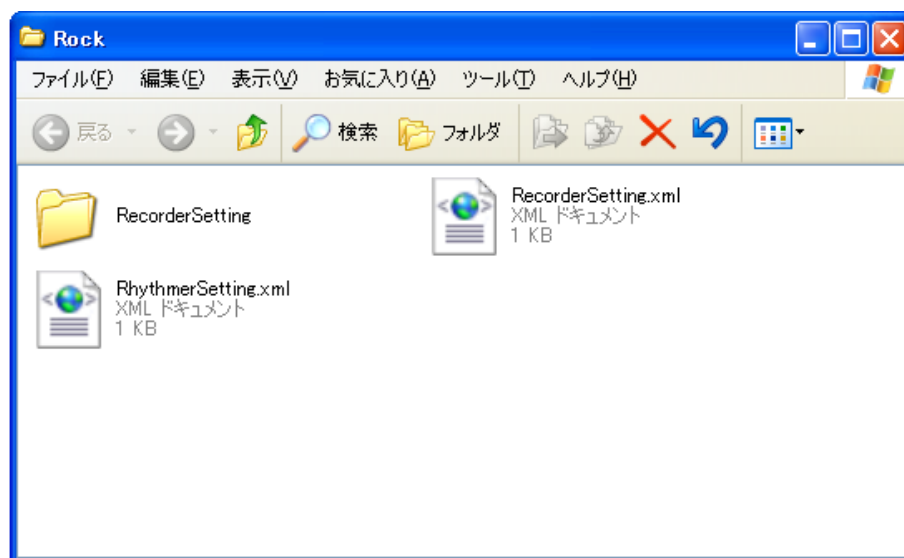
GOAL

Tool Set の保存先のフォルダを表示する方法について説明します。

[FOLDER] ボタンをクリックする。



保存先のフォルダが表示される。



全体の音量を調節する

START ○ ▼ GOAL

ZFX Tools から出力される音量を調節する方法について説明します。

[MASTER LEVEL] フェーダーを左右にドラッグして調節する。



ZFX Tools に入力される音量は、G1u 本体のマスターレベルで調節してください。

サーチ

ZFX Tools では、保存されているパッチやリズムから、使用したいものを検索してリストアップすることができます。

各部の名称



- ① フリーワード入力ボックス 任意の検索語句を入力できます。
- ② [CLEAR] ボタン 検索条件をクリアします。
- ③ ワードリスト 検索語句を選択できます。
- ④ [LOAD] ボタン パッチやリズムを読み込みます。
- ⑤ パッチリスト パッチがリストアップされます。
- ⑥ 音色チャート パッチの特長を表します。
- ⑦ リズムリスト リズムがリストアップされます。
- ⑧ [PREVIEW] アイコン リズムを視聴します。

サーチ画面を呼び出す

START ○

▶ GOAL

サーチ画面を表示する方法について説明します。

[SEARCH] ボタンをクリックする。



サーチ画面が表示される。



フリーワード検索をする

GOAL

フリーワード入力ボックスをクリックして、音のイメージを表すような語句を入力する。



語句のイメージに合った検索結果が表示される。



2つ以上の語句を入力する場合は、間に半角スペースを入れてください。



[CLEAR] ボタンをクリックすると検索条件をクリアできます。

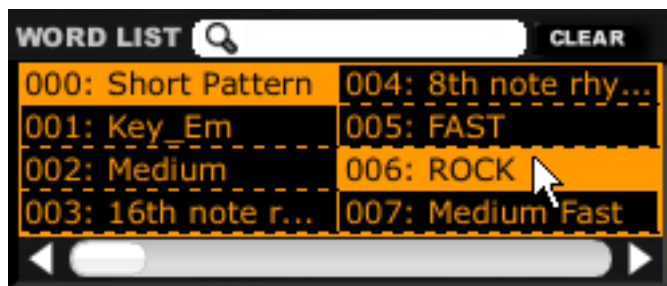


日本語は入力できません。

ワードを選んで検索をする

ワードリストから検索ワードを選んで検索する方法について説明します。

語句をクリックする。(複数選択可)



語句のイメージに合った検索結果が表示される。



検索ワードを再度クリックすると、選択を解除することができます。



[CLEAR] ボタンをクリックすると検索条件をクリアできます。



パッチを選択して使用する

START

パッチをリストから選んで使用方法について説明します。

1

使用したいパッチを検索する。

フリーワード検索をする (→ P17)

ワードを選んで検索する (→ P18)

2

使用するパッチをクリックする。



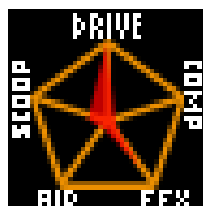
NOTE

カーソルをパッチ名に合わせると、パッチに関するコメントがツールチップに表示されます。



HINT

パッチ名の横には、音の特長を表す“音色チャート”が表示されます。パッチを選ぶ参考にしてください。



DRIVE・・・歪み具合
COMP・・・圧縮感
EFX・・・音の変化
AIR・・・残響感
SCOOP・・・音の鮮明さ

3

[LOAD] ボタンをクリックする。



パッチの内容がエディタエリアに反映される。



パッチ名をダブルクリックすることでも、パッチをロードできます。



パッチの内容がエディットされている状態で、別のパッチを読み込むと、エディットした内容は失われてしまいます。必要であればパッチを保存してください。 ([→ P59](#))

リズムを選択して使用する

リズムをリストから選んで使用方法について説明します。

1

使用したいリズムを検索する。

フリーワード検索をする ([→ P17](#))

ワードを選んで検索する ([→ P18](#))

2

使用するリズムをクリックする。



リスト内の [PREVIEW] アイコンをクリックすると、リズムを試聴することができます。



再生可能



再生中



カーソルをリズム名に合わせると、リズムに関するコメントがツールチップに表示されます。

3

[LOAD] ボタンをクリックする。



リズムマシンにリズムが読み込まれる。



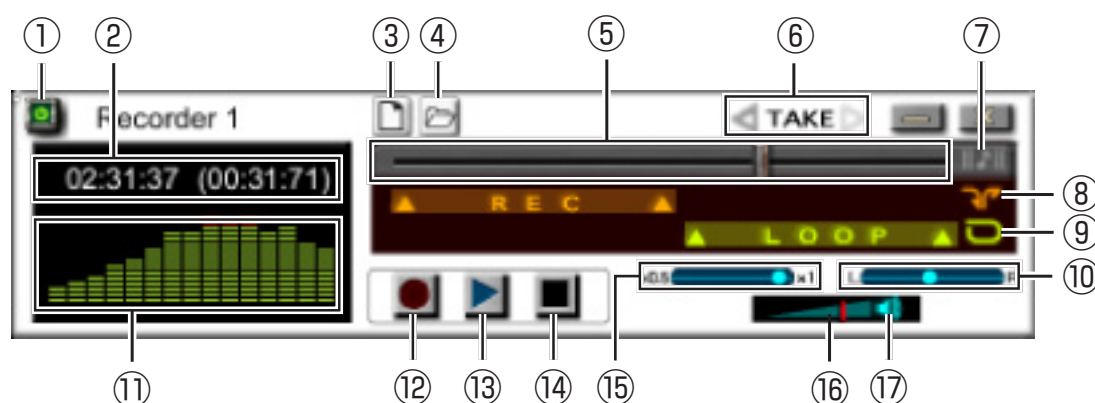
リズム名をダブルクリックすることでも、リズムをロードできます。



レコーダー

レコーダーにはギター演奏を録音することができます。また、外部から取り込んだ WAV ファイルを再生することもできます。

各部の名称



- ① [POWER] アイコン レコーダーを ON/OFF します。
- ② カウンター 曲の現在位置を分 / 秒 / ミリ秒で表示します。
- ③ [NEW] アイコン レコーダーを新規の状態にします。
- ④ [OPEN] アイコン WAV ファイルをレコーダーに読み込みます。
- ⑤ ロケーター 曲中の目的の位置に移動します。
- ⑥ [TAKE] アイコン 前後のテイク（録音結果）を選択します。
- ⑦ [BEAT SNAP] ボタン BeatSnap 機能を ON/OFF します。
- ⑧ [AUTO PUNCH] ボタン オートパンチイン・アウト機能を ON/OFF します。
- ⑨ [LOOP] ボタン ループ機能を ON/OFF します。
- ⑩ [PAN] スライダー L/R のバランスを設定します。
- ⑪ レベルメーター 音量を表示します。
- ⑫ [REC] ボタン レコーダーを録音待機状態にします。
- ⑬ [PLAY/PAUSE] ボタン レコーダーを再生 / 一時停止します。
- ⑭ [STOP] ボタン 録音 / 再生中のレコーダーを停止します。
- ⑮ [STRETCH] スライダー タイムストレッチ機能の設定をします。
- ⑯ [VOLUME] フェーダー レコーダーの音量を設定します。
- ⑰ [SPEAKER] アイコン ミュート（消音）の ON/OFF を切り替えます。

レコーダーに録音する

START

○

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

レコーダーに演奏を録音する方法について説明します。

1

[REC] ボタンをクリックする。



録音待機状態になる。



2

[PLAY/PAUSE] ボタンをクリックして録音を開始する。



NOTE

レコーダーはレコーディングエリアに配置されているリズムマシンと同期して動きます。



NOTE

リズムマシンの設定によって、録音スタート時にプリカウントを鳴らすことができます。 ([→ P44](#))

3

[STOP] ボタンをクリックして録音を終了する。



HINT

[PLAY/PAUSE] ボタンをクリックすると、一時停止します。



▶

GOAL

レコーダーを再生・停止する

レコーダーを再生・停止する方法について説明します。

1

[PLAY/PAUSE] ボタンをクリックして再生を開始する。



2

[STOP] ボタンをクリックして停止する。



[PLAY/PAUSE] ボタンをクリックすると、一時停止します。



レコーダーの音量を調節する

レコーダーの音量を調節する方法について説明します。

[VOLUME] フェーダーを左右にドラッグして調節する。



レコーダーの音をミュートしたい場合は、[SPEAKER] アイコンをクリックしてください。



曲中の好きな位置に移動する（ロケート）

START

ロケータを動かして曲中の好きな位置に移動する方法について説明します。

1

ロケータを左右にドラッグする。



NOTE

ドラッグ中は現在の位置がツールチップに表示されます。

2

曲中の目的の位置でロケータを離す。



現在の位置が変更される。



HINT

[STOP] ボタンをクリックすると、レコーダーを頭出しすることができます。



HINT

ロケータをドラッグした直後にキーボードの左右カーソルボタンを押すと、10 ミリ秒ごとの微調整をすることもできます。

GOAL

レコーダーをループ再生する

範囲を指定して、レコーダーをループ再生する方法について説明します。

1

[LOOP] ボタンをクリックする。



ループする範囲の開始位置と終了位置が表示される。



再度 [LOOP] ボタンをクリックすると、ループ機能が OFF になります。

2

左側の▲を左右にドラッグして開始位置を設定する。



ドラッグ中は現在の位置がツールチップに表示されます。



▲をドラッグした直後にキーボードの左右カーソルボタンを押すと、10 ミリ秒ごとの微調整をすることもできます。

3

右側の▲を左右にドラッグして終了位置を設定する。

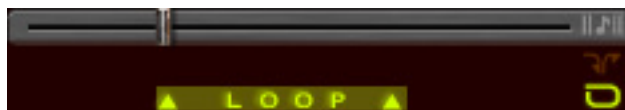


4

[PLAY/PAUSE] ボタンをクリックする。



設定した範囲でループ再生する。



レコーダーが複数ある場合、ループ機能はどれかひとつのレコーダーでしか ON することができません。

▶ GOAL

オートパンチイン・アウト機能を使用して録音する

すでに録音された演奏の一部分のみを録音し直す方法について説明します。

START

1

[AUTO PUNCH] ボタンをクリックする。



録音を開始(パンチイン)する位置と終了(パンチアウト)する位置が表示される。



2

左側の▲を左右にドラッグして録音の開始位置を設定する。



ドラッグ中は現在の位置がツールチップに表示されます。



▲をドラッグした直後にキーボードの左右カーソルボタンを押すと、10 ミリ秒 ごとの微調整をすることもできます。

3

右側の▲を左右にドラッグして録音の終了位置を設定する。



パンチイン・アウトの位置を設定した後に再生を行うと、設定した範囲がミュートされて、録音前にリハーサルを行うことができます。

4

オートパンチイン・アウト機能を使用して録音を開始する。

レコーダーに録音する ([→ P24](#))



左側の▲の位置から録音が始まる（パンチイン）。



右側の▲の位置で録音が終了する（パンチアウト）。



再度 [AUTO PUNCH] ボタンをクリックすると、オートパンチイン・アウト機能が OFF になります。

▶ GOAL

テイクを選択する

START ○ ▼ GOAL

古いテイク（録音結果）または、新しいテイクを選択する方法について説明します。

[TAKE] アイコン（左）をクリックする。



演奏を録り直す前（一回前）の状態に戻る。



[TAKE] アイコン（右）をクリックすると、録り直した後の状態に戻すことができます。



音声ファイルを外部から読み込む

START

WAV ファイルを外部からレコーダーに読み込む方法について説明します。

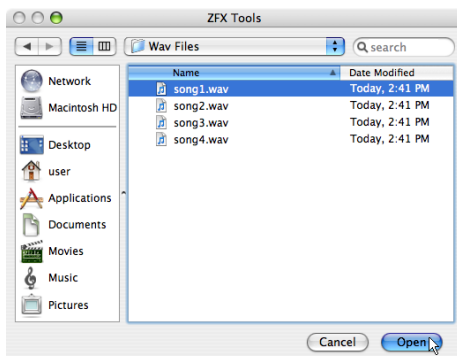
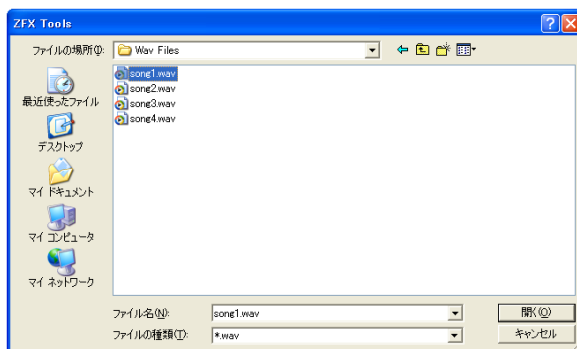
1

[OPEN] アイコンをクリックする。



2

読み込みたい WAV ファイルを選択する。



レコーダーに WAV ファイルが読み込まれる。



ADPCM 方式などの一部の WAV ファイルは、読み込めない場合があります。

GOAL

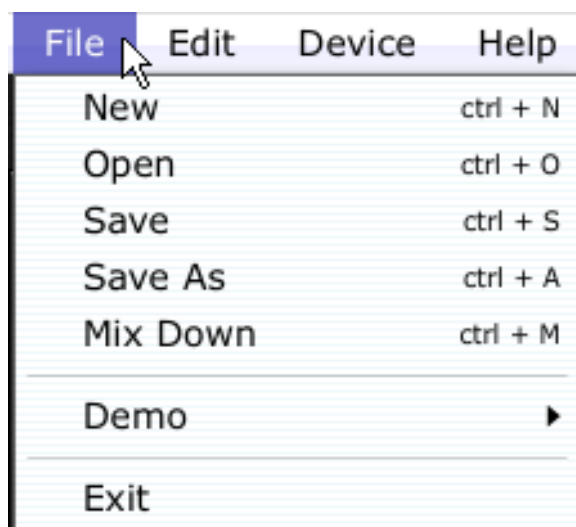
音声ファイルを外部に書き出す

リズムやレコーダーの音を WAV ファイルとして書き出す方法について説明します。

START

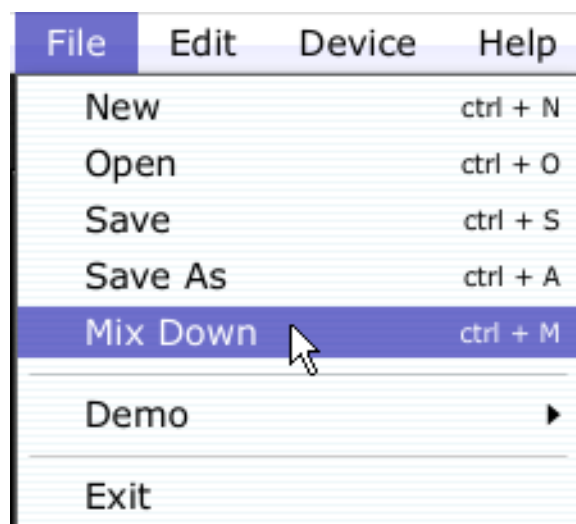
1

“File” メニューを開く。



2

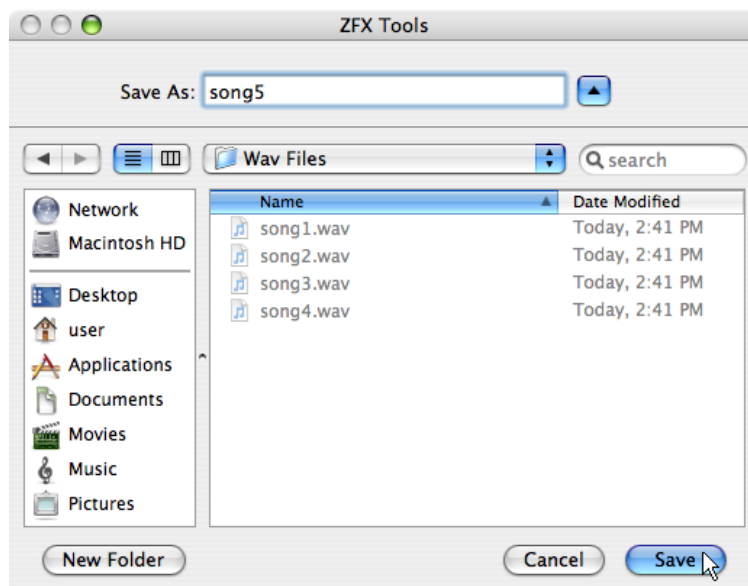
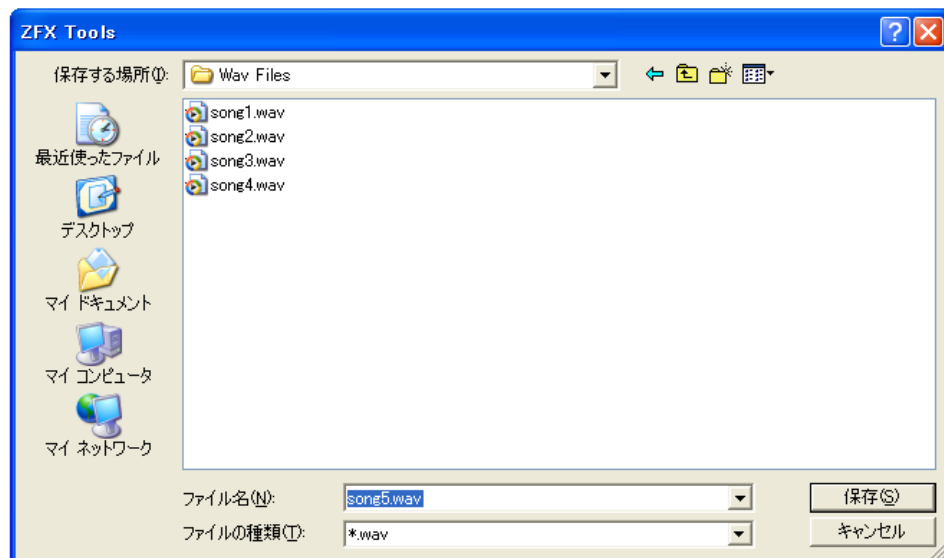
“Mix Down” をクリックする。



書き出す必要のないレコーダーやリズムマシンは [POWER] ボタンをクリックして、OFF（消灯）にしてください。

3

名前をつけて保存する。



WAV ファイルが書き出される。



Rock.wav



NOTE

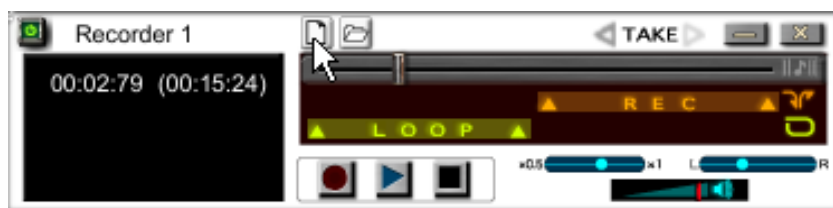
書き出される WAV ファイルは 44.1 kHz のステレオ形式です。

レコーダーを新規の状態にする

レコーダーを新規の状態にする方法について説明します。

1

[NEW] アイコンをクリックする。



レコーダーが新規の状態になる



名前を変えたい場合は、レコーダー名をダブルクリックして名前を変更してください。使用できる文字は以下のとおりです。



数字：0～9

英字：A～Z、a～z

記号：(スペース) ! # \$ % & ' () + , - . : ; = @ [] ^ _ ` { } ~



レコーダー名に使用できる最大の文字数は、32 文字です。

START

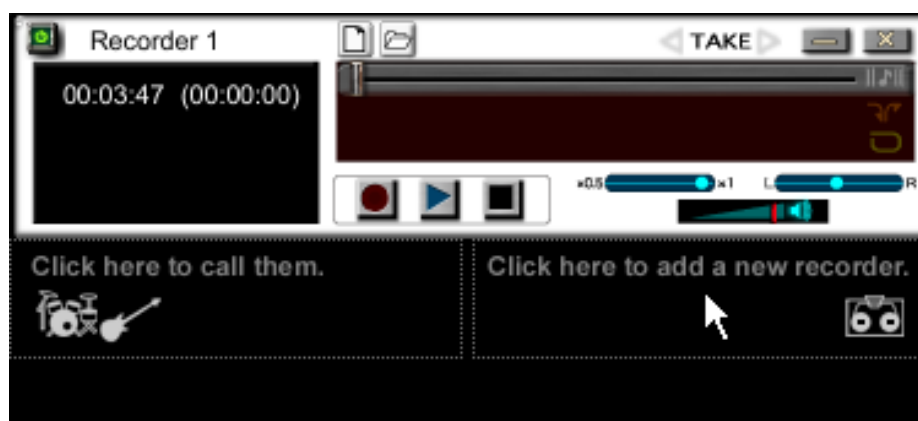
GOAL

レコーダーを新規に追加する

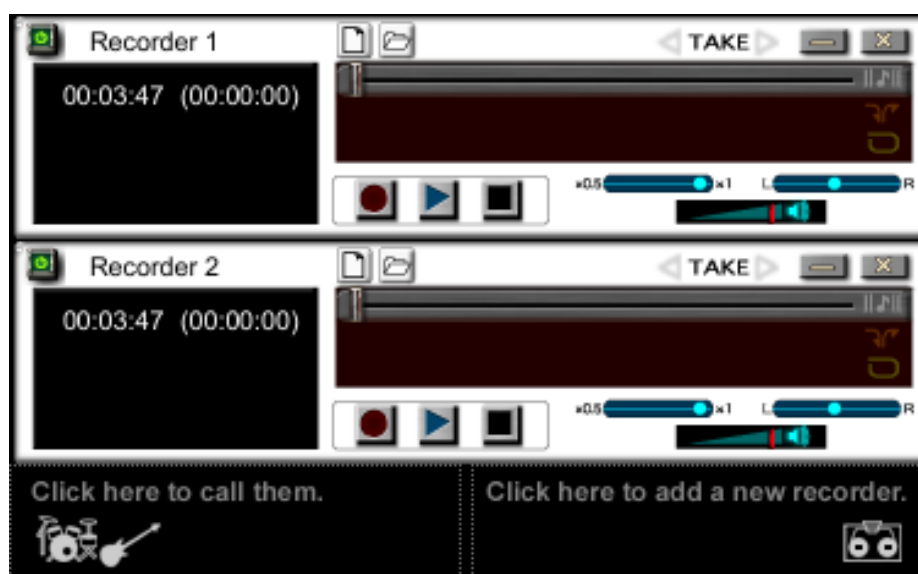
START

レコーダーを新規に追加する方法について説明します。

“Click here to add a new recorder.”と書いてあるボックスをクリックする。



レコーダーが追加される。



NOTE

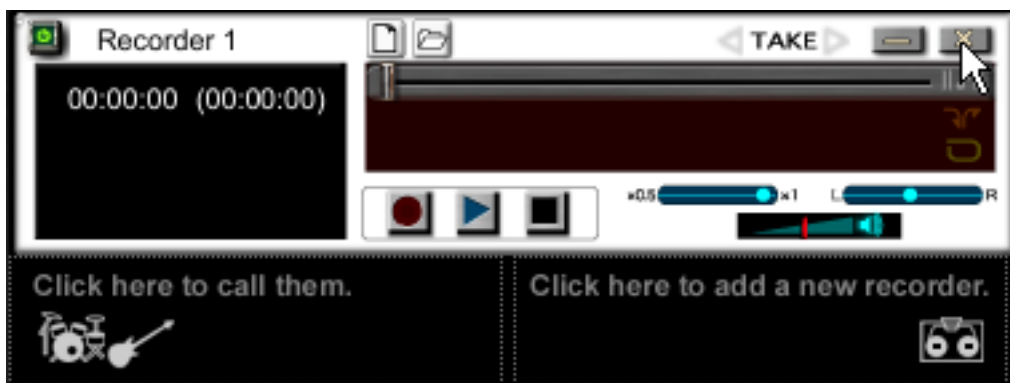
追加できるレコーダーの数は、ご使用になられているパソコンの性能によって異なります。

GOAL

レコーダーを消去する

レコーダーを消去する方法について説明します。

レコーダーの右上にある“×”ボタンをクリックする。



レコーダーが消去される。



レコーダーを消去した場合は、Undo（元に戻す）/Redo（やり直す）をすることができます。メニューバーの“Edit”メニュー内にある“Undo”または“Redo”をクリックしてください。また、Windows の場合は Ctrl+Z(Undo)/Ctrl+Y(Redo) でも操作可能です。Macintosh の場合は Command+Z(Undo)/Command+Y(Redo) で操作可能です。

BeatSnap 機能を使う

ロケーターを四分音符単位で動かす方法について説明します。

[BEAT SNAP] ボタンをクリックする。



ロケーターを四分音符単位で動かすことができる。



NOTE

リズムマシンが無い場合は、BeatSnap 機能は効きません。



NOTE

ループ機能やオートパンチイン / アウト機能の位置を設定する際も、リズムマシンのテンポに合わせて、四分音符単位で設定できます。

左右の音のバランスを調節する

レコーダーごとにパン（左右の定位）を設定する方法について説明します。

[PAN] スライダーを左右にドラッグして、L/R の音のバランスを調節する。



タイムストレッチ機能を使う

START ○ ▶ GOAL

レコーダーに録音した演奏を 0.5 倍～等倍で再生する方法について説明します。

[STRETCH] スライダーを左右にドラッグして調節する。

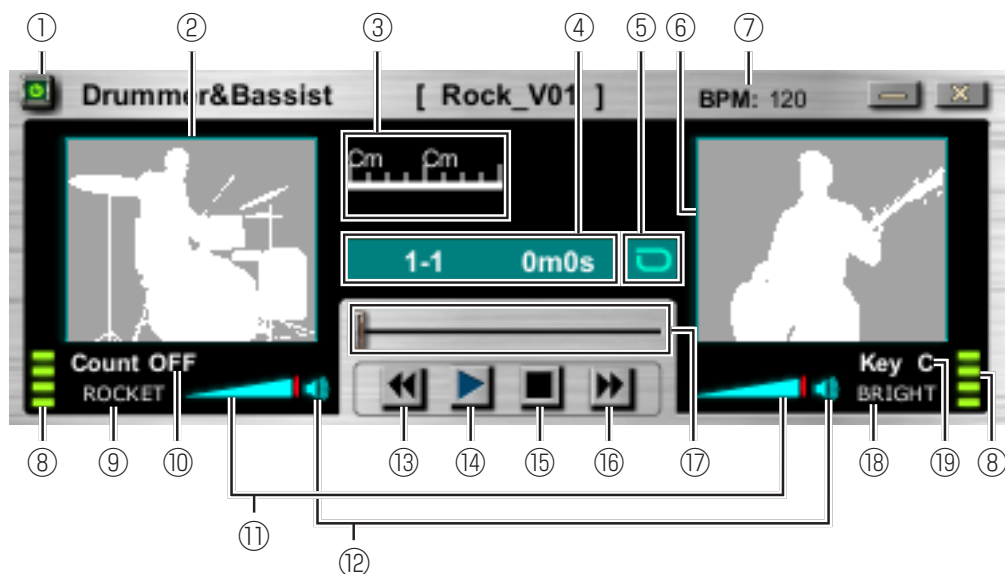


等倍 (× 1) 以外に設定しているレコーダーは、リズムマシンと同期しません。

リズム

ZFX Tools には、『Drummer & Bassist』というリズムマシンがあります。様々なリズムのデータから好きなパターンを選んで、リズムマシンに読み込ませることにより、ドラムとベースを再生することができます。

各部の名称



- ① [POWER] アイコン リズムマシンを ON/OFF します。
- ② ドラマー表示ボックス ドラマーが表示されます。
- ③ コード進行表 リズムのコード進行を表示します。
- ④ カウンター表示 現在の位置を小節 / 拍 / 分 / 秒で表示します。
- ⑤ [REPEAT] アイコン リズムを繰り返し再生します。
- ⑥ ベーシスト表示ボックス ベーシストが表示されます。
- ⑦ [BPM] アイコン リズムのテンポを設定します。
- ⑧ レベルメーター ドラムとベースの出力の音量を表示します。
- ⑨ [DRUM KIT] アイコン ドラムの音色を変更します。
- ⑩ [COUNT] アイコン プリカウントの設定を行います。
- ⑪ [VOLUME] スライダー ドラムとベースの音量を調節します。
- ⑫ [SPEAKER] アイコン ミュート（消音）の ON/OFF を切り替えます。
- ⑬ [REW] ボタン 巻き戻しをします。
- ⑭ [PLAY/PAUSE] ボタン 再生 / 一時停止をします。
- ⑮ [STOP] ボタン 再生中のリズムを停止します。
- ⑯ [FF] ボタン 早送りをします。
- ⑰ ロケーター 曲中（リズム）の好きな位置に移動します。
- ⑱ [BASS KIT] アイコン ベースの音色を変更します。
- ⑲ [KEY] アイコン ベースのキーを変更します。

リズムマシンを表示する

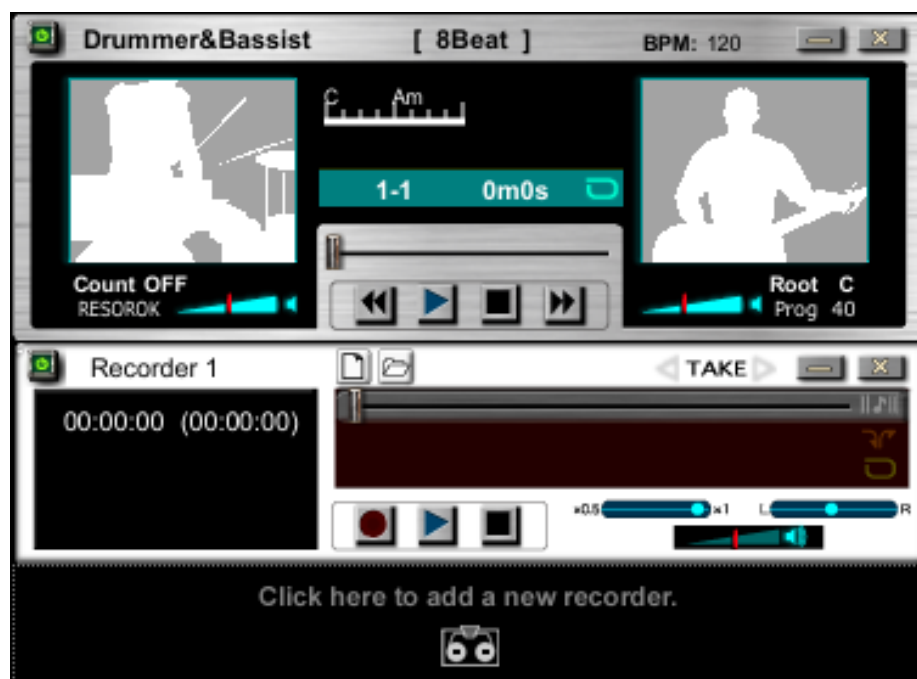
START ○

リズムマシンが表示されていない場合に、リズムマシンを表示させる方法について説明します。

“Click here to call them.” と書いてあるボックスをクリックする。



リズムマシンが表示される。



ドラマー表示ボックス及びベーシスト表示ボックス内にカーソルを合わせて上下左右にドラッグすることで、ドラマーやベーシストを表示するカメラ位置を動かすことができます。



▶ GOAL

リズムを再生・停止する

リズムを再生・停止する方法について説明します。

1

リズムをリズムマシンに読み込ませる。

リズムを選択して使用する ([→ P21](#))

2

[PLAY/PAUSE] ボタンをクリックして再生する。



ドラムやベースの音量を変更するには、それぞれの [VOLUME] スライダーを左右にドラッグしてください。



3

[STOP] ボタンをクリックして停止する。



[PLAY/PAUSE] ボタンをクリックすると、一時停止します。



[REPEAT] アイコンをクリックすると、リズムのリピートを ON/OFF することができます。



START

GOAL

曲中の好きな位置に移動する（ロケート）

START

ロケータを動かして曲中の好きな位置に移動する方法について説明します。

1

ロケータを左右にドラッグする。



ドラッグ中は現在の位置がツールチップに表示されます。

2

曲中の好きな位置でロケータを離す。



現在の位置が変更される。



[REW] ボタンまたは [FF] ボタンをクリックすると、小節単位で早送り / 巻き戻しをすることができます。



[REW] ボタン



[FF] ボタン



[STOP] ボタンをクリックするとリズムの先頭に戻ります。



GOAL

プリカウントを設定する

ST-01 録音操作時に再生されるプリカウントの設定をする方法について説明します。

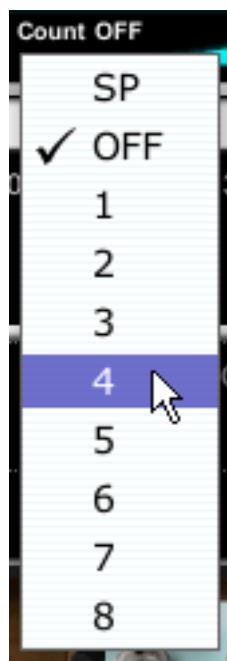
START

[COUNT] アイコンをクリックする。



• • • • •

鳴らしたいカウント数をクリックして設定する。



OFF : プリカウントを鳴らさない。
1 ～ 8 : 1 拍～ 8 拍のプリカウントを鳴らす。
SP (SPECIAL) : 次のようなプリカウントを鳴らします。



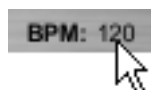
テンポを設定する

リズムのテンポを設定をする方法について説明します。

START

1

[BPM] アイコンをクリックする。



BPM を入力するテキストボックスが表示される。



2

“BPM 値” を変更してリズムのテンポを設定する。



“BPM” の文字にカーソルを合わせると、スライダーが表示されます。
このスライダーを左右にドラッグすることでも、テンポを変更することが可能です。



Shift キーを押しながらドラッグすると、ゆっくり動かすことができます。



BPM の設定範囲は 40 ～ 250 です。

GOAL

リズムの音色を変える

リズムの音色を変える方法について説明します。

START

1

[DRUM KIT] アイコンをクリックする。

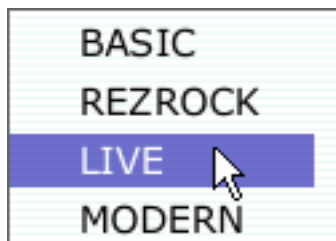


使用可能な音色の一覧が表示される。

BASIC	POPROCK
REZROCK	LITEPOP
LIVE	DRY POP
MODERN	HIT POP
ROCKET	AMBIPOP
SNAPPY	SUPRPOP
ROOM	HARDROK
ACUSTIK	RESOROK

2

使用したい音色を選んでクリックする。



ドラムの音色が変更される。



ベースの音色を変更する場合も同様に [BASS KIT] アイコンをクリックして、表示された一覧から音色を選んでクリックしてください。

GOAL

キーを設定する

リズムのベースシーケンスのキーを変更する方法について説明します。

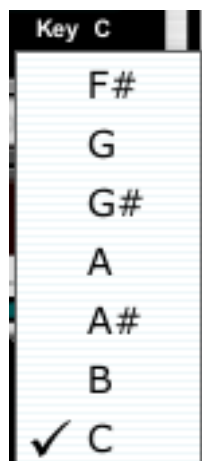
START ○

1

[KEY] アイコンをクリックする。

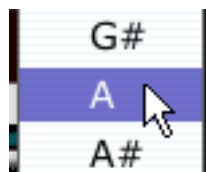


キーの一覧が表示される。



2

キーとして設定したい音をクリックする。



キーが変更される。



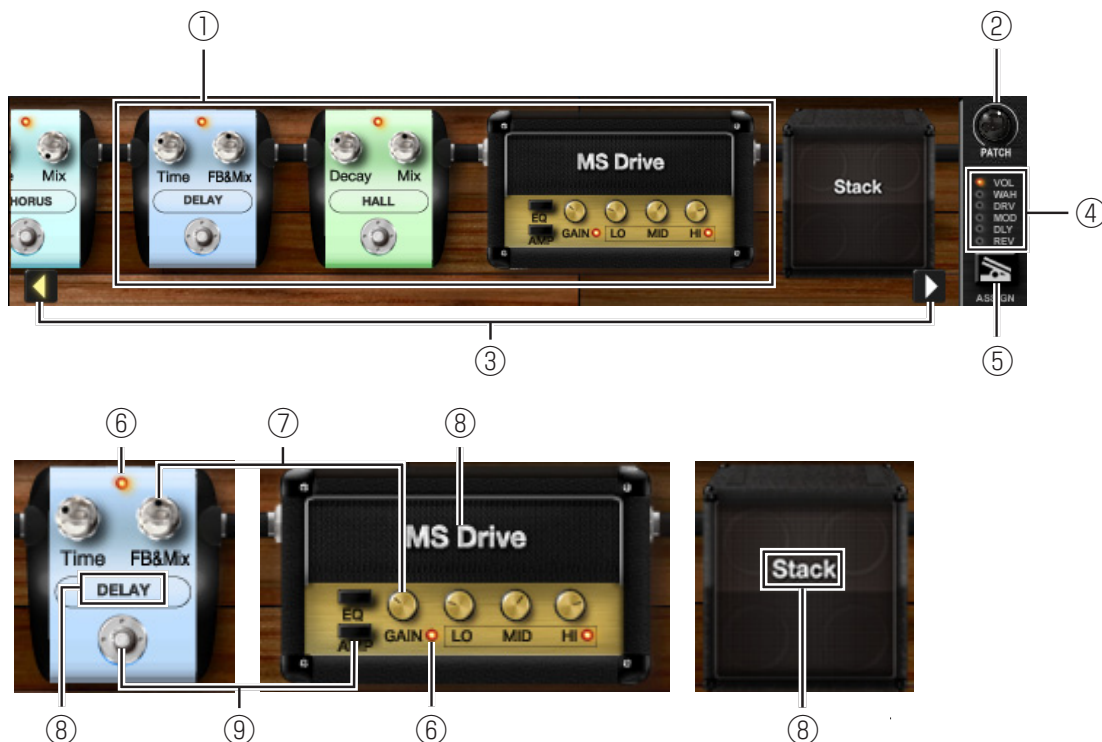
コード進行表をダブルクリックすると、コード進行を別のウィンドウに大きく表示することができます。

▶ GOAL

エディタ

Gluのパッチの内容をエディットする“エディタエリア”について説明します。

各部の名称



- ① エフェクトモジュール 各モジュールを表します。
- ② [PATCH LEVEL] ノブ パッチの音量を調節します。
- ③ [左 / 右スクロール] ボタン 画面の表示部分を左右にスクロールします。
- ④ ペダルアサイン LED フットペダルのコントロール先を表します。
- ⑤ [ASSIGN] アイコン フットペダルのコントロール先を変更します。
- ⑥ [ON/OFF] LED 各モジュールの ON/OFF を表します。
- ⑦ ノブ エフェクトパラメーターを変更します。
- ⑧ エフェクトタイプ名 エフェクトタイプ名を表示します。
- ⑨ [ON/OFF] スイッチ 各モジュールを ON/OFF します。



エディタエリアでの操作は、Undo（元に戻す）/Redo（やり直す）をすることができます。メニューバーの“Edit”メニュー内にある“Undo”または“Redo”をクリックしてください。また、Windows の場合は Ctrl+Z(Undo)/Ctrl+Y(Redo) でも操作可能です。Macintosh の場合は Command+Z(Undo)/Command+Y(Redo) で操作可能です。

エディタエリアについて

START

エディタエリアの構成について説明します。



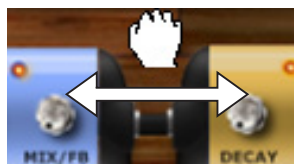
- ① [COMP/EFX] モジュール
COMP/EFX モジュールに対応しています。
- ② [ZNR] モジュール
ZNR/CABI モジュールから ZNR のみを抽出したモジュールです。
- ③ [DRIVE] モジュール
DRIVE モジュールから、ドライブ系エフェクトのみを抽出したモジュールです。
- ④ [MODULATION] モジュール
MODULATION モジュールに対応しています。
- ⑤ [DELAY] モジュール
DELAY モジュールに対応しています。
- ⑥ [REVERB] モジュール
REVERB モジュールに対応しています。
- ⑦ アンプヘッド
DRIVE モジュールのアンプモデリング系エフェクトと EQ を結合したモジュールです。
- ⑧ キャビネット
ZNR/CABI モジュールから、キャビネットのみを抽出したモジュールです。



実際の画面では、一度に全てのエフェクトモジュールを確認することはできません。[左 / 右スクロール] ボタンをクリックするか、床の部分をつかんで（ドラッグして）左右に動かしてください。



[左 / 右スクロール] ボタンをクリック



床の部分を左右にドラッグ

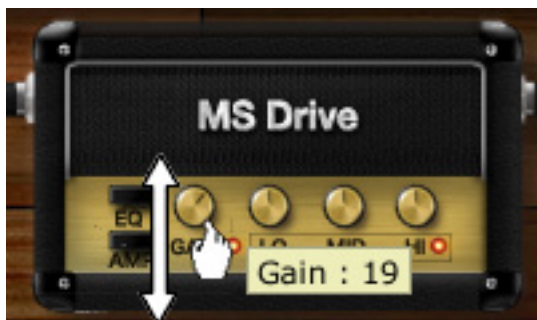
GOAL

パラメーターを変更する

START ○

エフェクトパラメーターを変更する方法について説明します。

ノブを上下にドラッグする。



NOTE

ドラッグ中は現在のパラメーター値が、ツールチップに表示されます。



HINT

Shift キーを押しながらノブをドラッグをすると、ノブをゆっくり回すことができます。



HINT

パッチの音量を調節したいときは、[PATCH LEVEL] ノブを上下にドラッグして、パッチレベルを設定してください。



NOTE

この他にも、スイッチやペダルなどのコントロールがあります。いずれもクリックまたは上下へドラッグすることで、エディットすることができます。

▶ GOAL

エフェクトタイプを切り替える

START

エフェクトタイプを切り替える方法について説明します。

1

エフェクトタイプ名をクリックする。

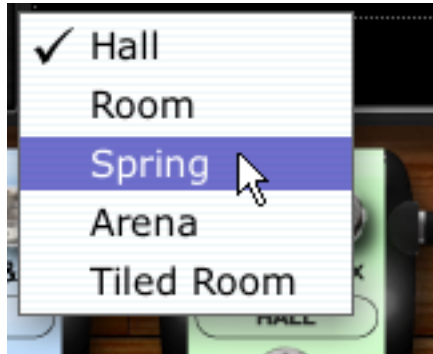


NOTE

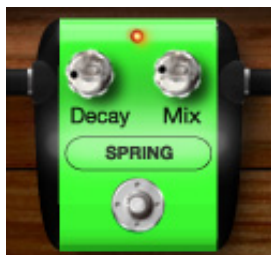
エフェクトタイプ名にカーソルを合わせると、カーソルが変化します。

2

使用したいエフェクトタイプ名をクリックする。



エフェクトのタイプが変更される。



アンプヘッドやキャビネットも同様の方法でエフェクトのタイプを変更することができます。



[DRIVE] モジュールにモデリングアンプを使用している場合、ドライブ系エフェクターを表示している部分がシールドだけになります。シールドの“DRIVE”という文字をクリックすると、エフェクトタイプを切り替えることができます。



[ZNR] モジュールに“ZNR”のみを使用している場合、キャビネットを表示している部分がシールドだけになります。シールドの“CABINET”という文字をクリックすると、キャビネットを選ぶことができます。



モジュールを ON/OFF する

START

エフェクトモジュールを ON/OFF する方法について説明します。

モジュールが ON (LED 点灯) の状態でフットスイッチをクリックする。



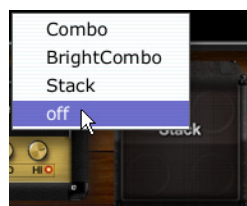
LED が消灯して、モジュールが OFF の状態になる。



[EQ] モジュールはアンプヘッドと一つになっています。[EQ] モジュールを ON/OFF したい場合は、アンプヘッドの [EQ] ボタンをクリックしてください。



ZNR/AMP モジュールのキャビネットを OFF にしたい場合は、エフェクトタイプを “OFF” に設定してください。



GOAL

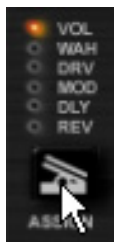
エクスプレッションペダルを設定する

例として“DELAY” モジュールに設定（アサイン）する方法について説明します。

START

1

[ASSIGN] アイコンをクリックする。

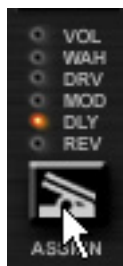


エクスプレッションペダルのコントロール先が変更される。



2

“DLY” の LED が点灯するまで繰り返しクリックする。



NOTE

ペダルアサイン先は以下の順番で並んでいます。

すべて消灯…………… 指定なし

VOL …………… ボリューム

WAH …………… COMP/EFX モジュール

DRV …………… DRIVE モジュール

MOD …………… MODULATION モジュール

DLY …………… DELAY モジュール

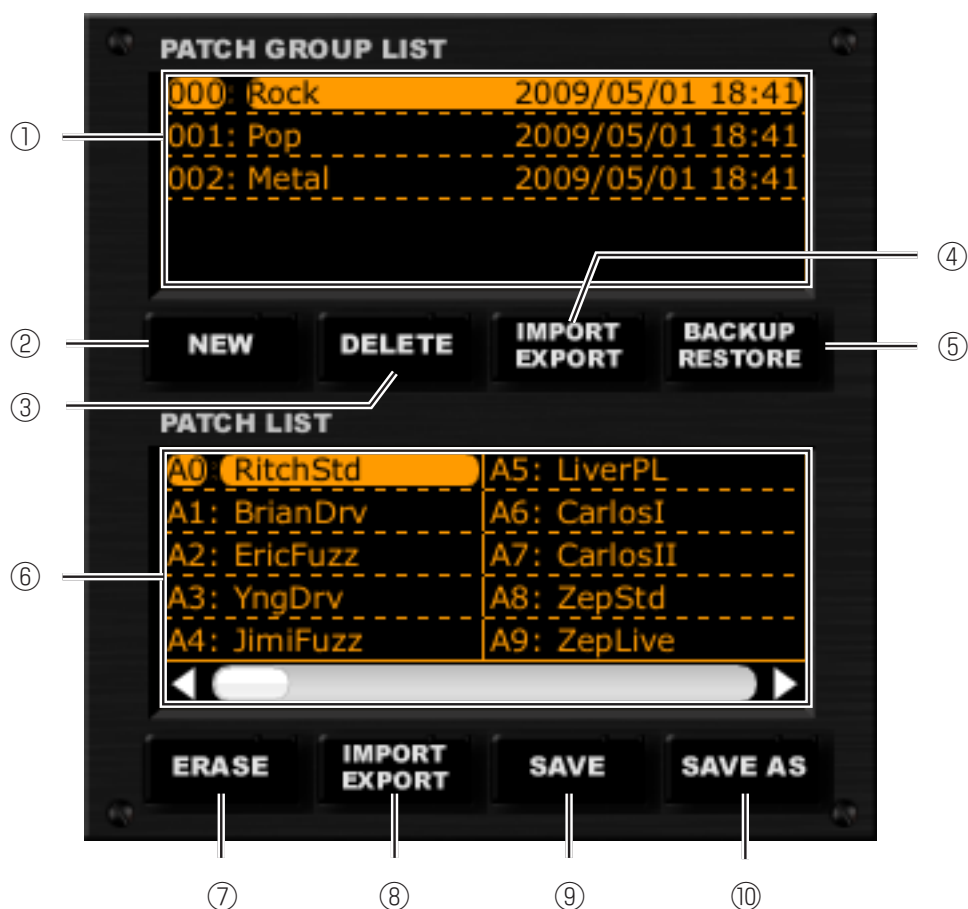
REV …………… REVERB モジュール

GOAL

ライブラリアン

ライブラリアンではパッチの保存、消去などの管理を行うことができます。

各部の名称



- [illegible]

ライブラリアン画面を呼び出す

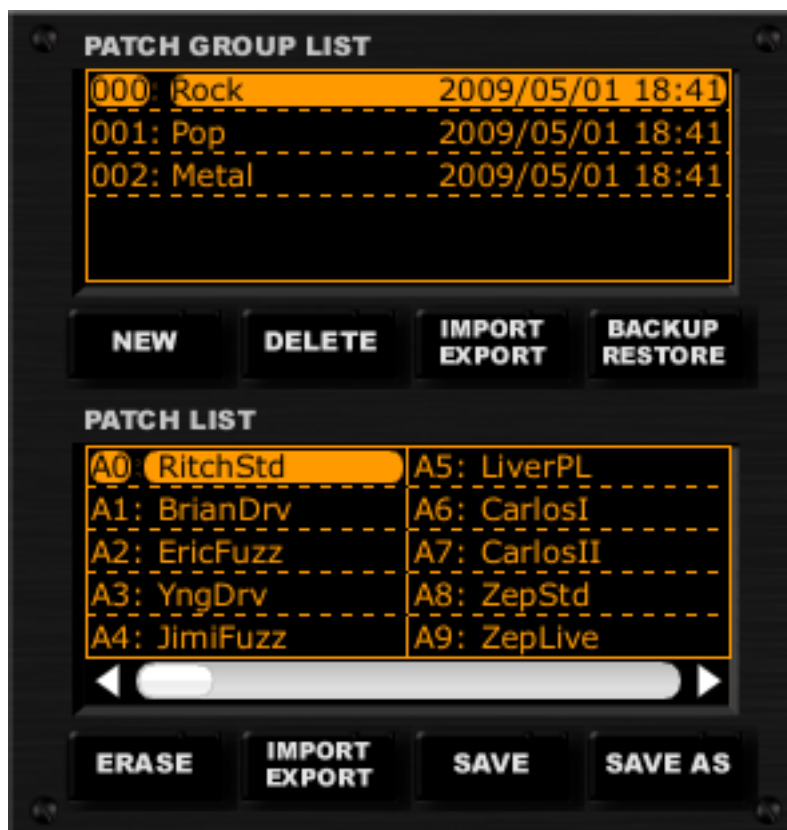
START ○ GOAL ▶

ライブラリアン画面を表示する方法について説明します。

[LIBRARIAN] ボタンをクリックする。



ライブラリアン画面が表示される。



パッチを選んで使用する

START

0

.....

GOAL

パッチライブラリアンからパッチを選んで使用方法について説明します。

1

使用したいパッチグループをクリックする。

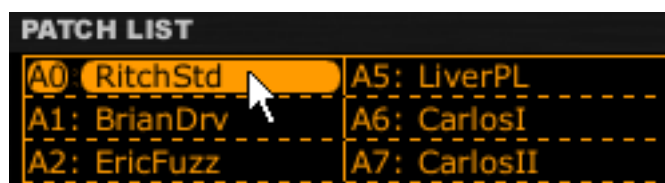


NOTE

パッチグループ名の横に表示されている日付は更新日時です。

2

使用したいパッチをクリックする。



パッチの内容がエディタエリアに反映される。



NOTE

エディットしたパッチを保存せずに別のパッチに切り替えた場合、エディットした内容は保存されません。

パッチを並び替える

START

0

▶ GOAL

パッチリスト内のパッチの順番を並び替える方法について説明します。

1

移動させたいパッチをドラッグする。

PATCH LIST	
A0: RitchStd	A5: LiverPL
A1: BrianDrv	A6: CarlosI
A2: EricFuzz	A7: CarlosII
A3: YngDrv	A8: ZepStd
A4: JimiFuzz	A9: ZepLive

2

移動させたい位置にドロップする。

PATCH LIST	
A0: RitchStd	A5: LiverPL
A1: BrianDrv	A6: CarlosI
A2: EricFuzz	A7: CarlosII
A3: RitchStd	A8: ZepStd
A4: JimiFuzz	A9: ZepLive



ドロップした位置にパッチが移動する。

PATCH LIST	
A0: BrianDrv	A5: LiverPL
A1: EricFuzz	A6: CarlosI
A2: YngDrv	A7: CarlosII
A3: RitchStd	A8: ZepStd
A4: JimiFuzz	A9: ZepLive



HINT

プリセットのパッチグループや専用サイトからダウンロードしてきたパッチグループでは並び替えは行えません。

パッチを保存する

START ○

▶ GOAL

エディットしたパッチを保存する方法について説明します。

[SAVE] ボタンをクリックする。



パッチが上書き保存される。

PATCH LIST	
A0: RitchStd	A5: LiverPL
A1: BrianDrv	A6: CarlosI
A2: EricFuzz	A7: CarlosII
A3: YngDrv	A8: ZepStd
A4: JimiFuzz	A9: ZepLive



NOTE

上書き保存をしたパッチは元に戻すことができませんので、ご注意ください。



HINT

プリセットのパッチグループや専用サイトからダウンロードしてきたパッチグループには、保存・読み込みをすることができません。必要であれば、保存先として“MyPatchGroup”か新規のパッチグループを選んでください。

パッチ番号を指定して保存する

エディットしたパッチを別のパッチ番号に保存する方法について説明します。

1

[SAVE AS] ボタンをクリックする。



“SAVE AS” 画面が表示される。



- ① パッチグループ指定リスト 保存先となるパッチグループを指定します。
- ② パッチ指定リスト 保存先となるパッチ番号を指定します。
- ③ [CANCEL] ボタン “SAVE AS” 画面を閉じます。
- ④ [SAVE] ボタン パッチを保存します。

2

“パッチグループ指定リスト”内のパッチグループ名をクリックして、保存先として指定する。



3

“パッチ指定リスト”内のパッチ名をクリックして、保存先として指定する。

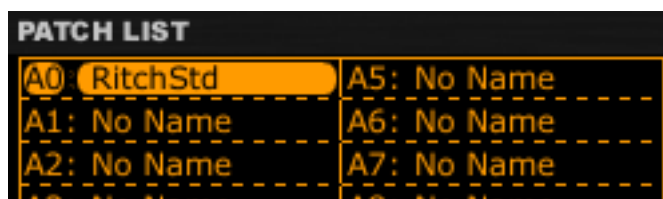


4

[SAVE] ボタンをクリックする。



指定した位置にパッチが保存される。



保存をやめる場合は [CANCEL] ボタンをクリックしてください。



パッチを初期化する

START ○

パッチを初期化する方法について説明します。

1

初期化したいパッチをクリックする。



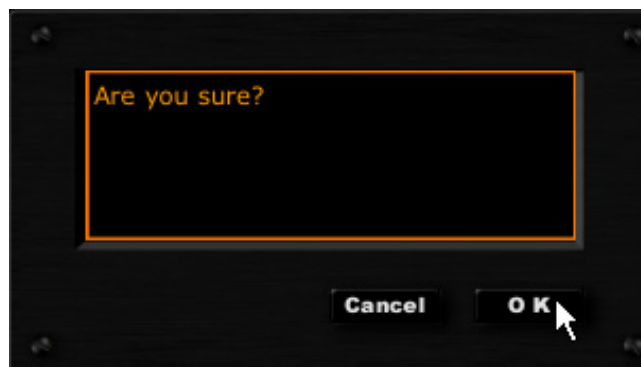
2

[PATCH ERASE] ボタンをクリックする。



3

[OK] ボタンをクリックする。



パッチが初期化される。



初期化をやめる場合は [CANCEL] ボタンをクリックしてください。





プリセットのパッチグループや専用サイトからダウンロードしてきたパッチグループでは初期化は行えません。



初期化したパッチには“**No Name**”という名前がついています。パッチの名前を変えたい場合は、パッチ名をダブルクリックして名前を変更してください。使用できる文字は以下のとおりです。

No Name

数字：0 ～ 9

英字：A ～ Z、a ～ z

記号：(スペース) ! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~



パッチ名に使用できる最大の文字数は、8 文字です。

パッチを外部に書き出す

START

パッチのデータをパソコン上に書き出す方法について説明します。

1

書き出したいパッチをクリックする。

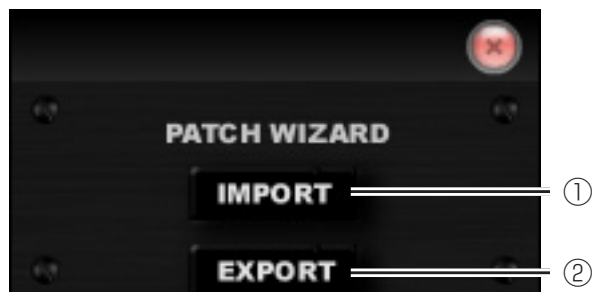


2

[PATCH IMPORT/EXPORT] ボタンをクリックする。



“PATCH WIZARD” 画面が表示される。



- ① [IMPORT] ボタン パッチの読み込みします。
- ② [EXPORT] ボタン パッチの書き出しをします。

3

[EXPORT] ボタンをクリックする。



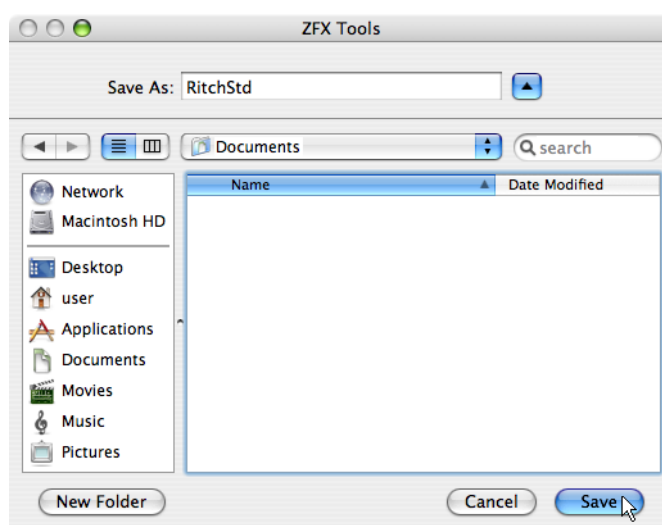
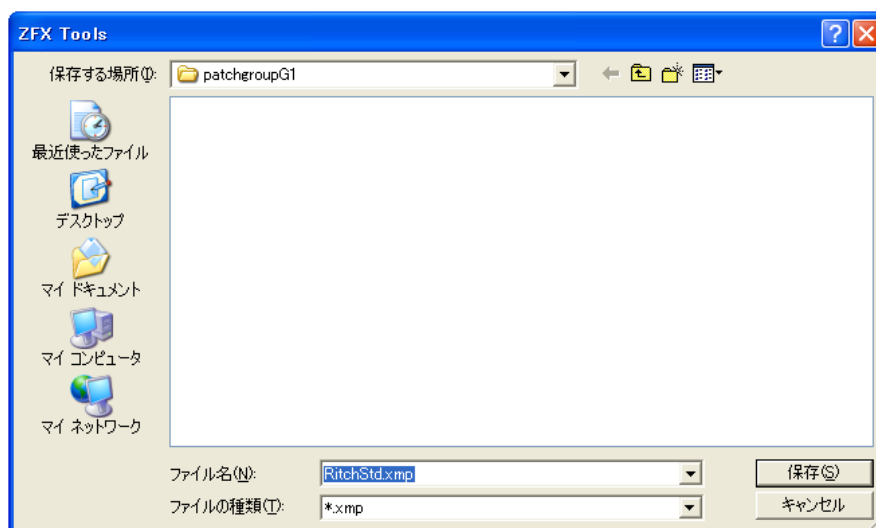


書き出しをやめる場合は“PATCH WIZARD”画面を閉じてください。



4

書き出し先を指定する。



パッチのデータが書き出される。



RitchStd.xmp



パッチファイルの拡張子は *.xmp です。

パッチを外部から読み込む

START

0

パソコン上に保存されているパッチを読み込む方法について説明します。

1

読み込み先として指定したいパッチをクリックする。



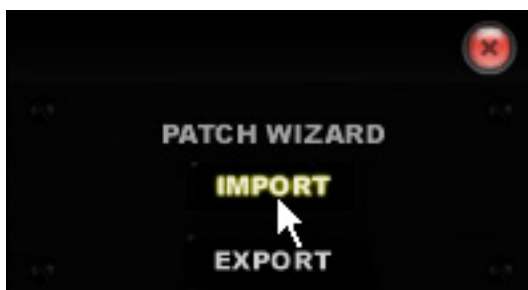
2

[PATCH IMPORT/EXPORT] ボタンをクリックする。



3

[IMPORT] ボタンをクリックする。



NOTE

外部からパッチを読み込んだ場合、読み込み先のパッチは元の状態に戻すことができませんので、ご注意ください。

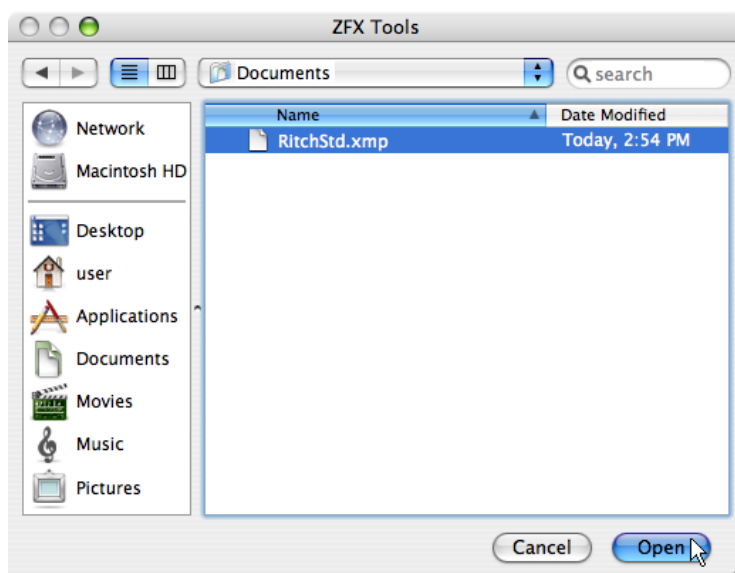
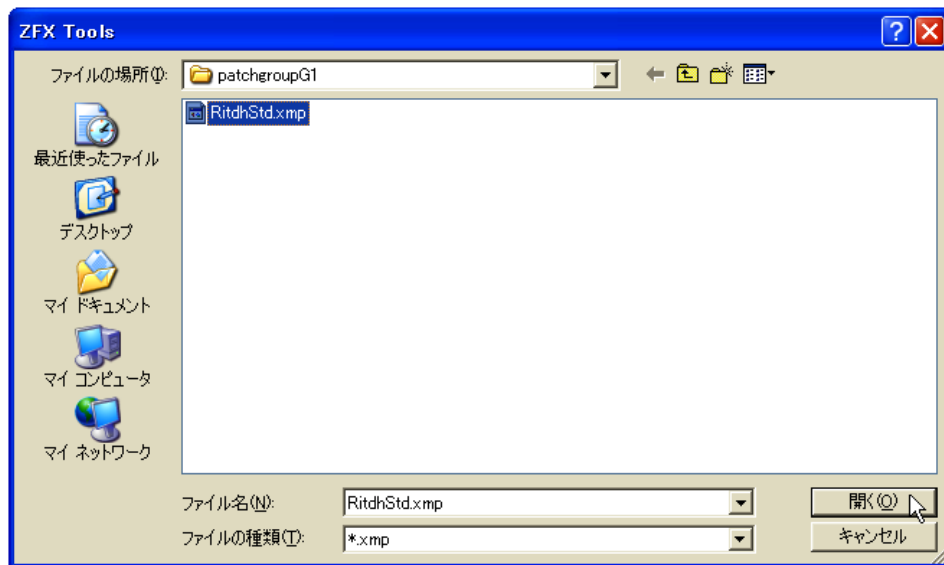


HINT

プリセットのパッチグループや専用サイトからダウンロードしてきたパッチグループには、保存・読み込みをすることができません。必要であれば、読み込み先として“My Patch Group”か新規のパッチグループを選んでください。

4

読み込みたいパッチのファイルを開く。



パッチが読み込まれる。

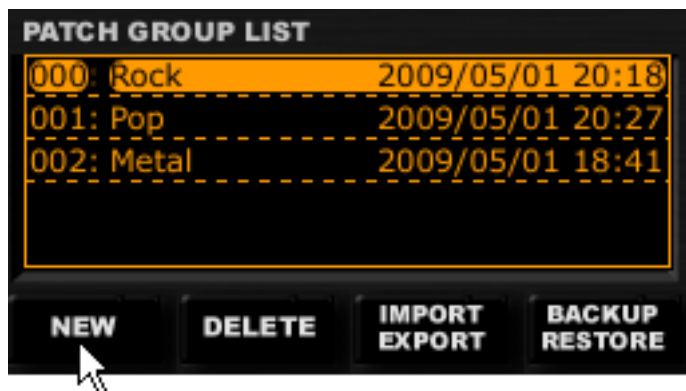
PATCH LIST	
A0 RitchStd	A5: LiverPL
A1: BrianDrv	A6: CarlosI
A2: EricFuzz	A7: CarlosII

パッチグループを新規作成する

START ○

パッチグループを新規に作成する方法について説明します。

[GROUP NEW] ボタンをクリックする。



パッチグループが新規に作成される。



新規作成したパッチグループには“New Patch Group…”という名前がついています。名前を変えたい場合は、パッチグループ名をダブルクリックして名前を変更してください。使用できる文字は以下のとおりです。

New Patch Group 001

数字：0～9

英字：A～Z、a～z

記号：(スペース) ! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [] ^ _ ` { } ~



NOTE

パッチグループ名に使用できる最大の文字数は、24 文字です。

▶ GOAL

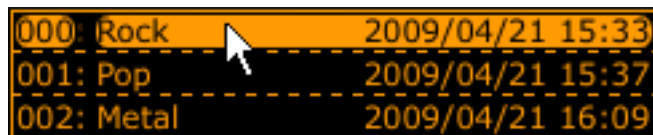
パッチグループを並び替える

START ○ ▶ GOAL

パッチグループを並び替える方法について説明します。

1

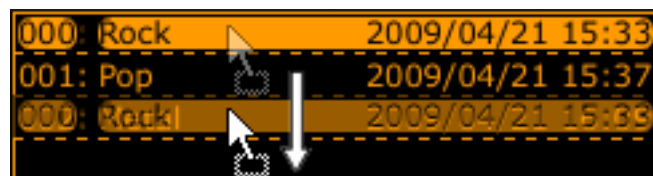
移動させたいパッチグループをドラッグする。



000: Rock	2009/04/21 15:33
001: Pop	2009/04/21 15:37
002: Metal	2009/04/21 16:09

2

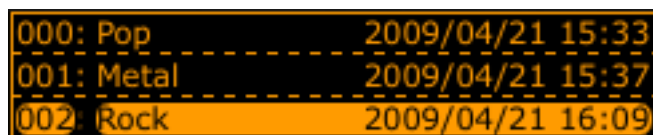
移動させたい位置にドロップする。



000: Rock	2009/04/21 15:33
001: Pop	2009/04/21 15:37
000: Rock	2009/04/21 15:33



ドロップした位置にパッチグループが移動する。



000: Pop	2009/04/21 15:33
001: Metal	2009/04/21 15:37
002: Rock	2009/04/21 16:09

パッチグループを消去する

START

0

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

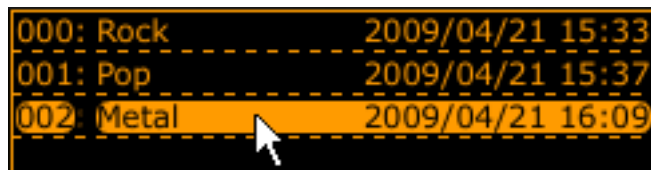
.....

GOAL

パッチグループを消去する方法について説明します。

1

消去したいパッチグループをクリックする。



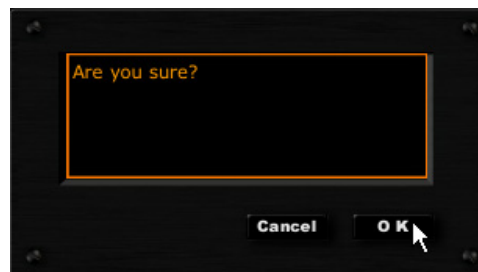
2

[GROUP DELETE] ボタンをクリックする。

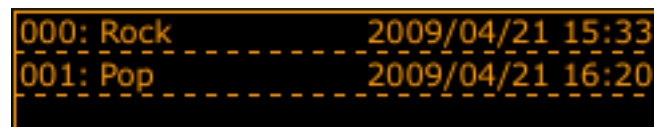


3

[OK] ボタンをクリックする。



パッチグループが消去される。



パッチグループの消去をやめる場合は [CANCEL] ボタンをクリックしてください。



消去したパッチグループは元に戻すことができませんので、ご注意ください。

パッチグループを外部に書き出す

START

パッチグループをパソコン上に書き出す方法について説明します。

1

書き出したいパッチグループをクリックする。

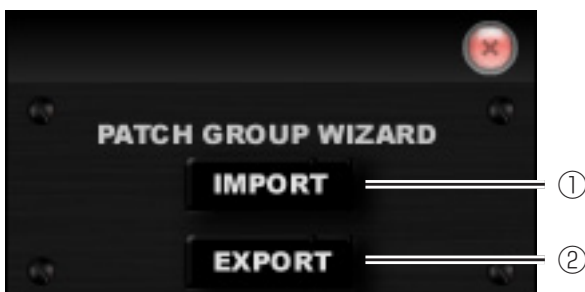


2

[GROUP IMPORT/EXPORT] ボタンをクリックする。



“PATCH GROUP WIZARD” 画面が表示される。



- ① [IMPORT] ボタン パッチグループの読み込みします。
- ② [EXPORT] ボタン パッチグループの書き出しをします。

3

[EXPORT] ボタンをクリックする。



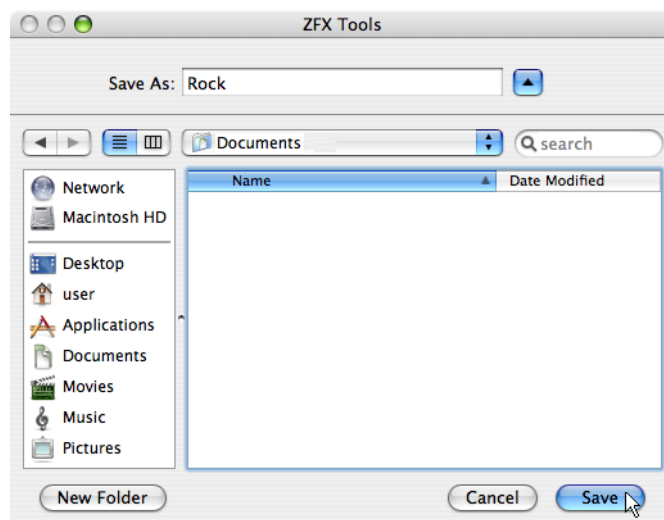
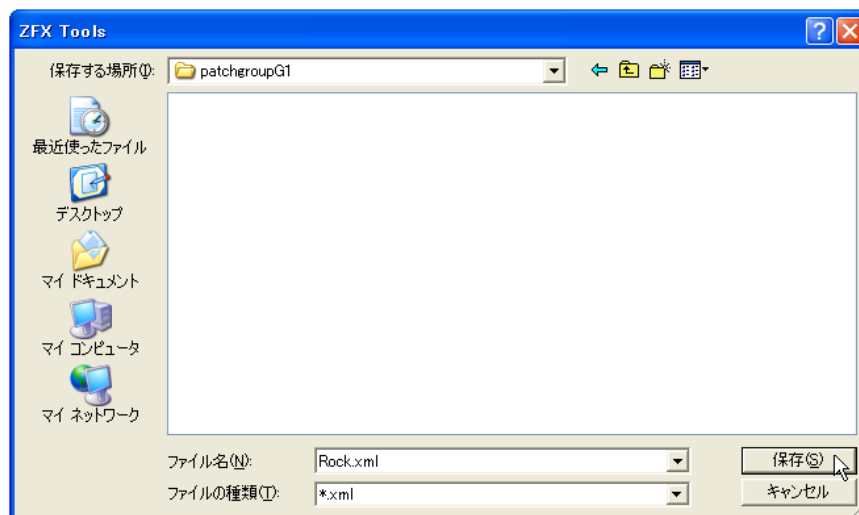


書き出しをやめる場合は“PATCH GROUP WIZARD”画面を閉じてください。



5

書き出し先を指定する。



パッチグループのデータが書き出される。



Rock.xml



パッチグループファイルの拡張子は *.xml です。

パッチグループを外部から読み込む

START

パソコン上に保存されているパッチグループを読み込む方法について説明します。

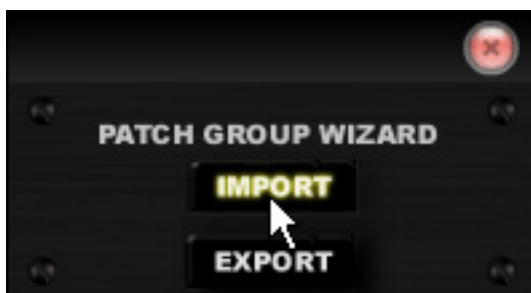
1

[GROUP IMPORT/EXPORT] ボタンをクリックする。



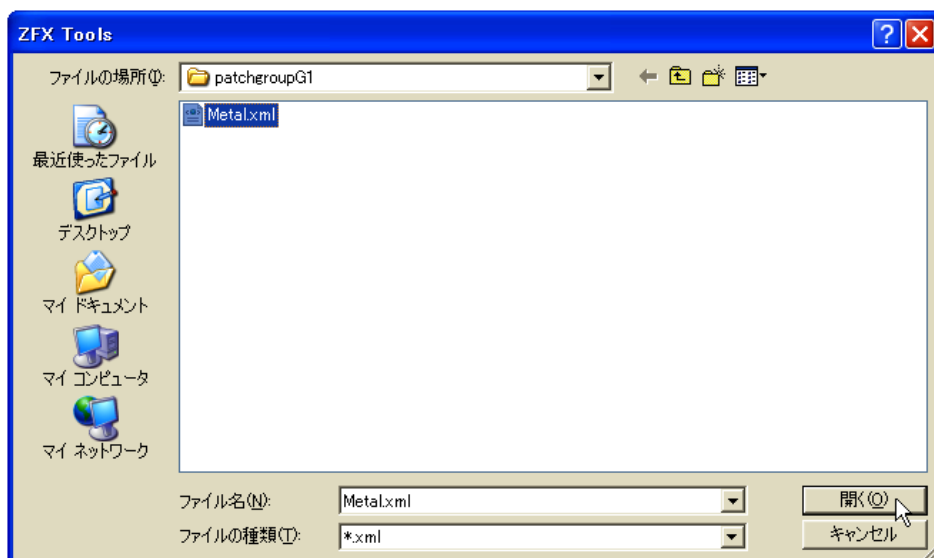
2

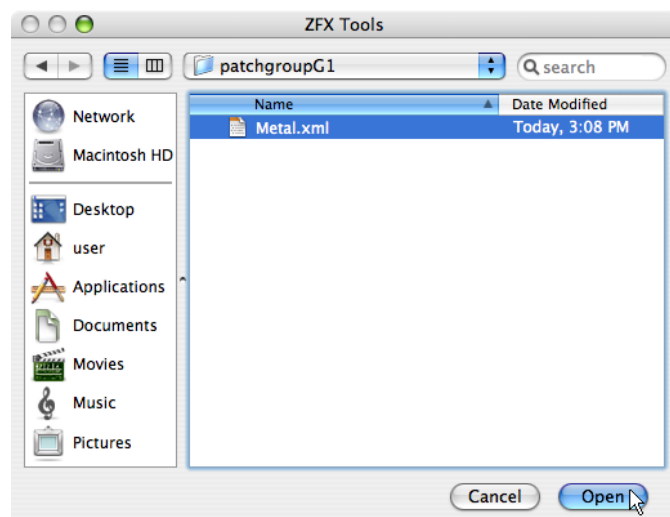
[IMPORT] ボタンをクリックする。



3

読み込みたいパッチグループのファイルを開く。





パッチグループが読み込まれる。

000:	Rock	2009/04/21 17:41
001:	Pop	1970/01/01 09:00
002:	Metal	2009/04/21 17:41

▶ GOAL

本体のパッチグループをバックアップする

START

0

GOAL

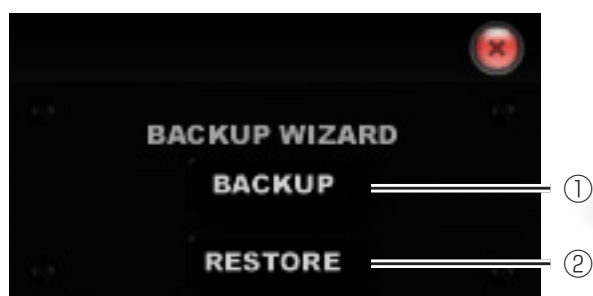
G1u 本体のパッチグループを、パソコン上にバックアップする方法について説明します。

1

[BACKUP/RESTORE] ボタンをクリックする。



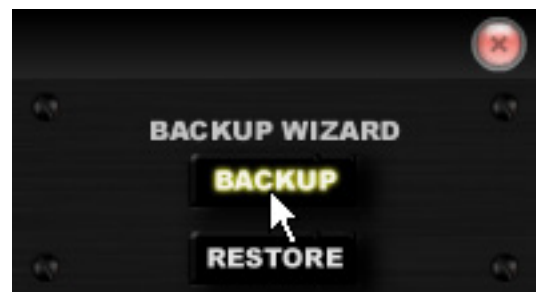
“BACKUP WIZARD” 画面が表示される。



- ① [BACKUP] ボタン 本体のパッチグループを読み込みます。
- ② [RESTORE] ボタン パッチグループを本体に書き込みます。

2

[BACKUP] ボタンをクリックする。



バックアップをやめる場合は “BACKUP WIZARD” 画面を閉じてください。



パッチグループを本体に書き込む

START ○

パソコン上にあるパッチグループを、G1u 本体に書き込む方法について説明します。

1

G1u 本体に書き込みたいパッチグループをクリックする。



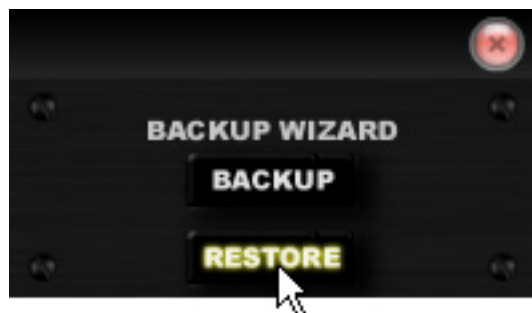
2

[BACKUP/RESTORE] ボタンをクリックする。



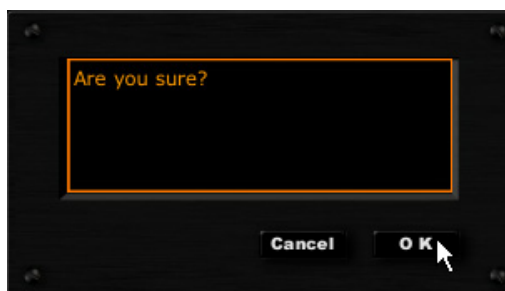
3

[RESTORE] ボタンをクリックする。

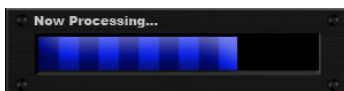


4

[OK] ボタンをクリックする。



G1u 本体にパッチグループの内容が書き込まれる。

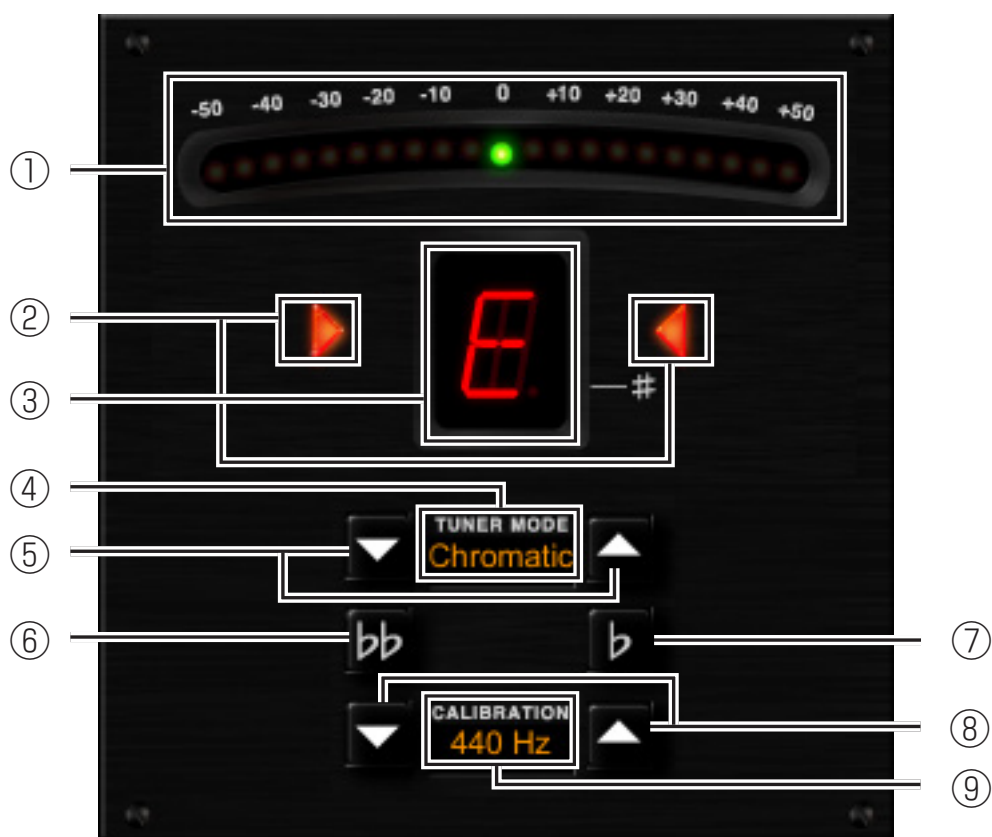


▶ GOAL

チューナー

ZFX Tools には標準的なクロマチックチューナーに加え、特殊チューニングにも対応したチューナー機能が内蔵されています。

各部の名称



- ① チューニング補助 LED ピッチのずれを 5 セント単位で表示します。
- ② ピッチ高低 LED 音名 / 弦に対するピッチのずれを表示します。
- ③ 音名 / 弦番号表示 弾いた弦の音名や弦番号が表示されます。
- ④ チューナーモード 選択されているチューナーモードを表示します。
- ⑤ [TUNER MODE] ボタン チューナーモードを切り替えます。
- ⑥ [bb (ダブルフラット)] ボタン 全音下げチューニングをします。
- ⑦ [b (フラット)] ボタン 半音下げチューニングをします。
- ⑧ [CALIBRATION] ボタン チューニングの基準となる周波数を設定します。
- ⑨ キャリブレーション値表示 チューニングの基準となる周波数を表示します。

チューナー画面を呼び出す

チューナー画面を表示する方法について説明します。

[TUNER] ボタンをクリックする。



チューナーが表示される。



NOTE

チューナー画面を表示すると、バイパス（エフェクトを一時的にオフにする）状態になります。

クロマチックチューナーを使う

START

クロマチックチューナーを使ってギターをチューニングする方法について説明します。

1

[TUNER MODE] ボタンをクリックして “Chromatic” を選択する。



2

チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾く。



弾いた弦の最寄の音名が表示されます。音名は下の図のように表示されます。

音名	音名表示	音名	音名表示
A		D#	
A#		E	
B		F	
C		F#	
C#		G	
D		G#	

4

音名とピッチのずれを確認しながら弦のチューニングを合わせる。



弦を弾いたときにチューニング補助 LED の中央にある緑色の LED が点灯するように、または左右のピッチ高低 LED が同時に点灯するように弦のチューニングを合わせてください。



希望する音名が表示されるように大まかにチューニングしてから、正確なピッチに合わせてください。

▶ GOAL

基準ピッチを変更する

START ○ ▶ GOAL

キャリブレーション値表示の左右にある [CALIBRATION] ボタンをクリックすると、チューニングの基準ピッチ（中央 A）を変更することができます。



中央 A = 435 ~ 445Hz の範囲を 1Hz 単位で調節できます。



ZFX Tools で設定したキャリブレーション値が、G1u 側の設定と異なる場合、G1u 側のチューナ表示とズレが生じることがあります。

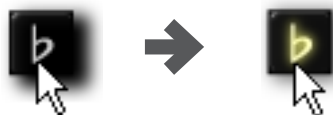


ZFX Tools を起動させた直後の基準ピッチは“440Hz”（中央 A = 440Hz）に設定されています。

半音下げチューニングを行う

START ○ ▶ GOAL

半音下げチューニングを行いたい場合は [b] ボタンをクリックする。[b] ボタンが点灯して、半音下げチューニング状態になる。

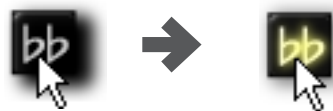


解除したい場合は、再度 [b] ボタンをクリックしてください。

全音下げチューニングを行う

START ○ ▶ GOAL

全音下げチューニングを行いたい場合は [b b] ボタンをクリックする。[b b] ボタンが点灯して、全音下げチューニング状態になる。



[b] ボタンと [b b] ボタンを同時に押すことはできません。

チューナーモードを変更する

クロマチックチューナー以外のチューナーを使う方法について説明します。

1

[TUNER MODE] ボタンをクリックする。



チューナーモードが切り替わる。

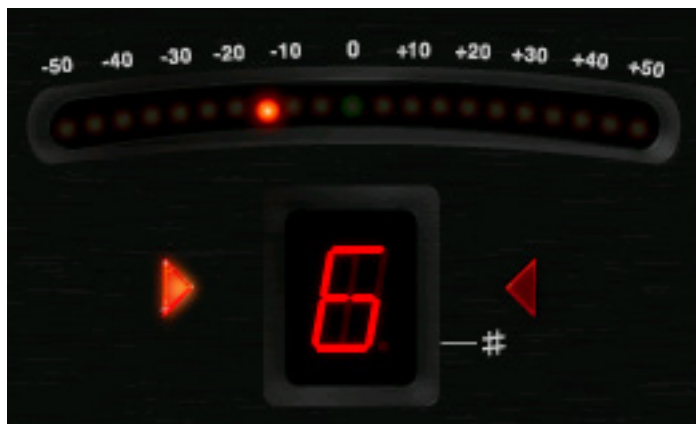


NOTE 利用可能なチューナーモードと、各弦に対する音名は下の表の通りです。

チューナーモード		Guitar	Bass	Drop D	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
弦番号	1弦	E	G	E	E	D	E	D	D
	2弦	B	D	B	C#	B	B	A	A
	3弦	G	A	G	A	G	G#	F#	G
	4弦	D	E	D	E	D	E	D	D
	5弦	A	B	A	A	G	B	A	A
	6弦	E		D	E	D	E	D	D
	7弦	B							

2

チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾く。



クロマチックチューナー以外のチューナーモードでは、弾いた弦の音名ではなく弦番号が表示されますが、チューニングの方法はクロマチックチューナーと同様です。



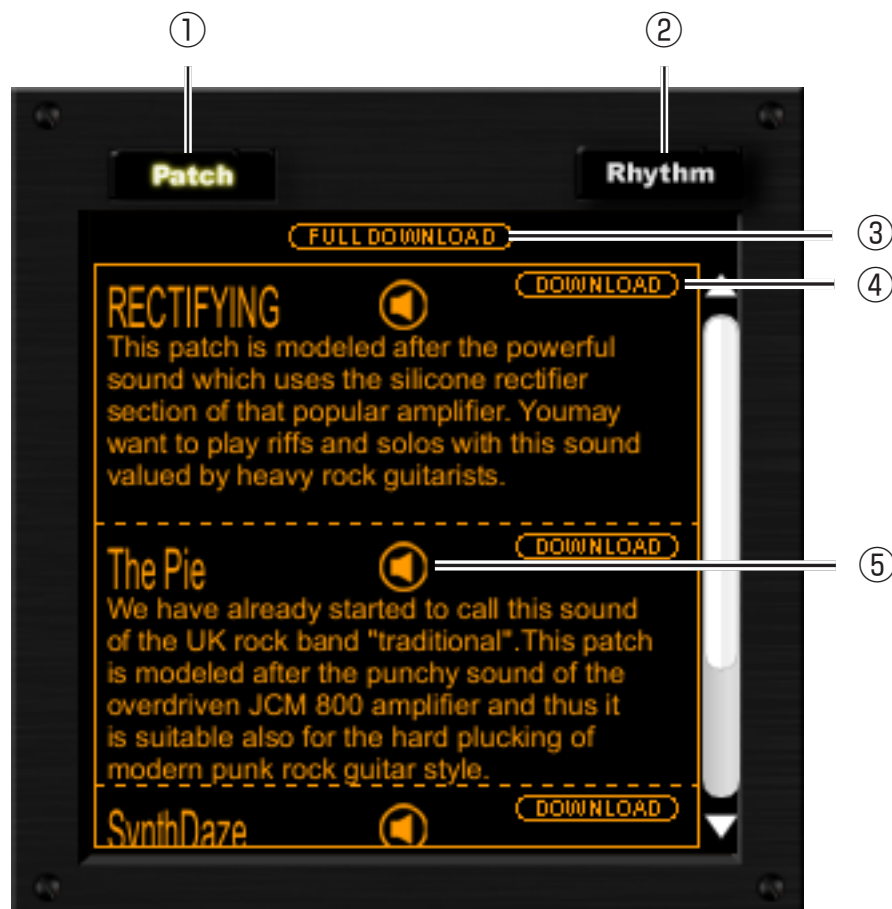
弾いた弦と同じ弦番号が表示されるように大まかにチューニングしてから、正確なピッチに合わせてください。

▶ GOAL

ダウンロード

インターネットに接続されているパソコンでは、専用 WEB サイトから最新のパッチやリズムをダウンロードすることができます。

各部の名称



- ① [PATCH] ボタン パッチグループのダウンロード画面を表示します。
- ② [RHYTHM] ボタン リズムのダウンロード画面を表示します。
- ③ [FULL DOWNLOAD] アイコン . 全パッチグループ/全リズムをダウンロードします。
- ④ [DOWNLOAD] アイコン . . . パッチグループ/リズムを個別にダウンロードします。
- ⑤ [PREVIEW] アイコン パッチの閲覧/リズムの試聴を行います。

ダウンロード画面を呼び出す

ダウンロード画面を表示する方法について説明します。

[DOWNLOAD] ボタンをクリックする。



ダウンロード画面が表示される。



パッチグループをダウンロードする

START ○

専用サイトからパッチグループをダウンロードする方法について説明します。

1

[PATCH] ボタンをクリックする。



パッチグループのダウンロード画面が表示される。



2

ダウンロードしたいパッチグループの [DOWNLOAD] ボタンをクリックする。



NOTE

ダウンロード済みのパッチグループは [DOWNLOAD] ボタンが消灯します。





[PREVIEW] アイコンをクリックするとパッチグループの内容を確認することができます。



GOAL

リズムをダウンロードする

START

0

.....

GOAL

専用サイトからリズムをダウンロードする方法について説明します。

1

[RHYTHM] ボタンをクリックする。



リズムのダウンロード画面が表示される。



2

ダウンロードしたいリズムの [DOWNLOAD] ボタンをクリックする。



[PREVIEW] アイコンをクリックするとリズムを試聴することができます。



全パッチグループ・全リズムをダウンロードする

START ○

パッチグループやリズムを全てダウンロードする方法について説明します。

ダウンロード画面の [FULL DOWNLOAD] アイコンをクリックする。



全パッチグループ及び全リズムがダウンロードされる。



▶ GOAL

インポート・エクスポート

ZFX Tools では“インポート”機能を使用することにより、専用 web サイトから配信される Tool Set やリズムなどのコンテンツを読み込むことができます。また、“エクスポート機能”を使用することで、ユーザー間で Tool Set データのやり取りも簡単に行うことができます。

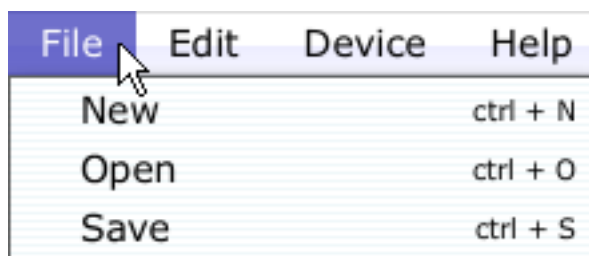
Tool Set ファイルを外部から読み込む（インポート機能）

START

Tool Set ファイル (*.zts) を外部から読み込む方法について説明します。

1

“File” メニューを開く。



2

“Import” をクリックする。

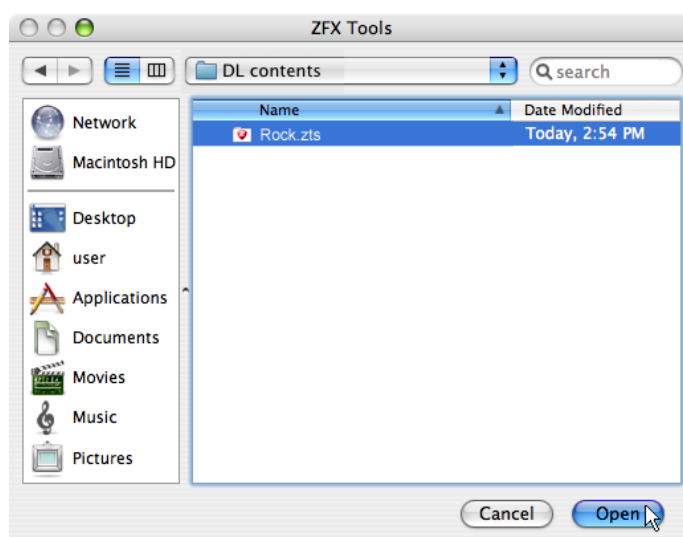
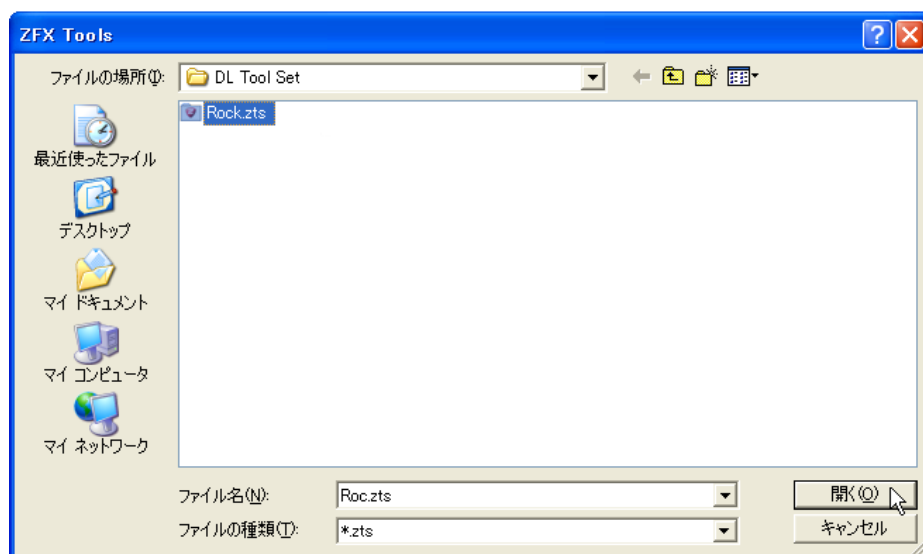


表示されたサブメニュー内の“Tool Set”をクリックする。



3

読み込みたい Tool Set ファイル (*.zts) を選択する。



読み込んだ Tool Set の保存先は、マイドキュメント以下（Mac OS の場合は書類以下）の toolsets フォルダです。



読み込んだ Tool Set と同じ名前の Tool Set が既にある場合、上書き保存を行うか、読み込んだ Tool Set の名前を変えて保存することができます。上書き保存する場合は [OK] ボタンを、名前を変えて保存する場合は [RENAME] ボタンをクリックしてください。

4

Tool Set が読み込まれる。



NOTE

インポート機能で読み込んだ Tool Set は、保存されると同時に開かれます。



NOTE

デモの Tool Set を読み込んだ場合は、“File” メニュー 内に表示されるデモの一覧に追加されます。



HINT

作成した Tool Set を書き出したい場合は“エクスポート機能”を使用してください。 ([→ P95](#))

GOAL

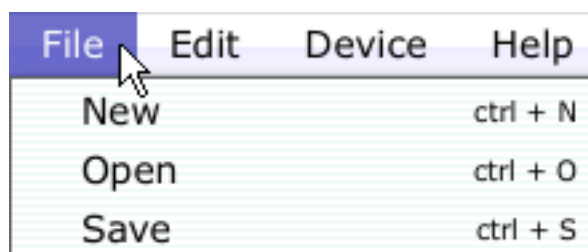
リズムファイルを外部から読み込む（インポート機能）

START

リズムファイル（*.zrp）を外部から読み込む方法について説明します。

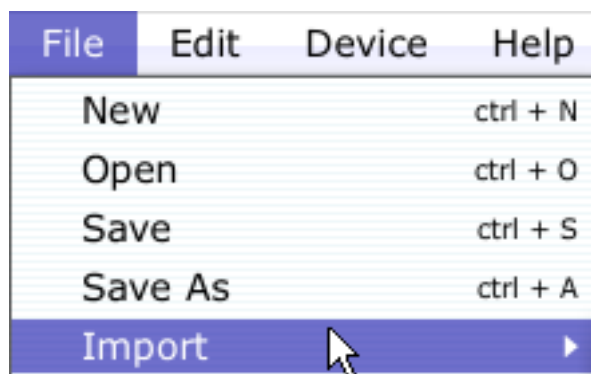
1

“File” メニューを開く。



2

“Import” をクリックする。

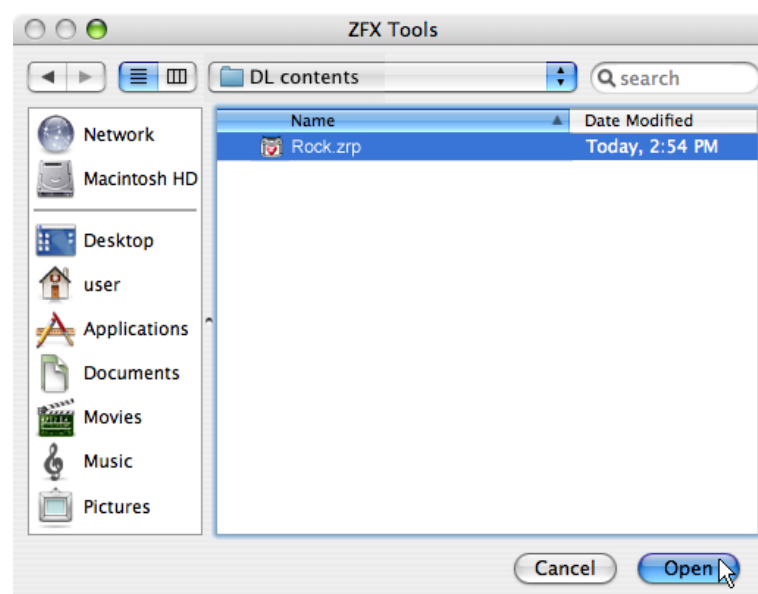
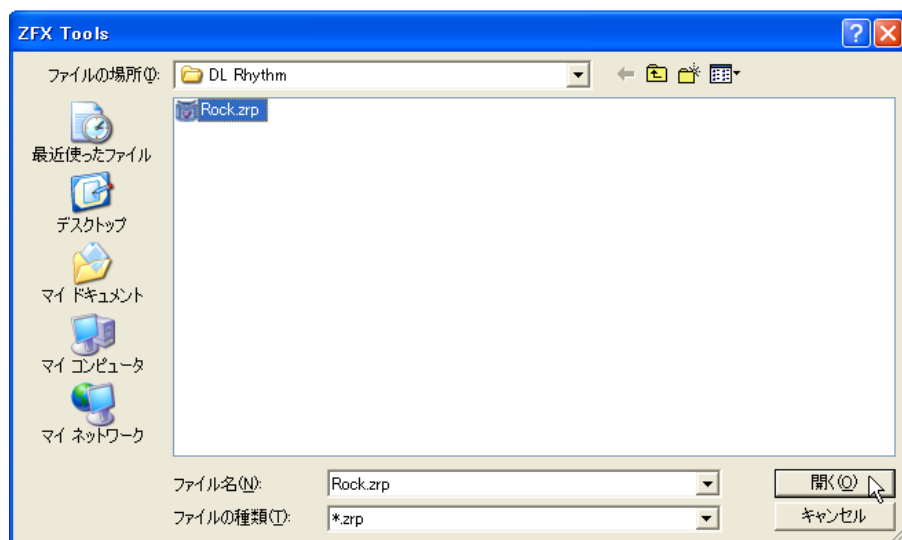


表示されたサブメニュー内の“Rhythm” をクリックする。



3

読み込みたいリズムファイル (*.zrp) を選択する。



4

リズムが読み込まれる。



NOTE

リズムファイルの拡張子は *.zrp です。



HINT

インポート機能で読み込んだリズムのデータは、保存されると同時にリズムマシンに読み込まれます。

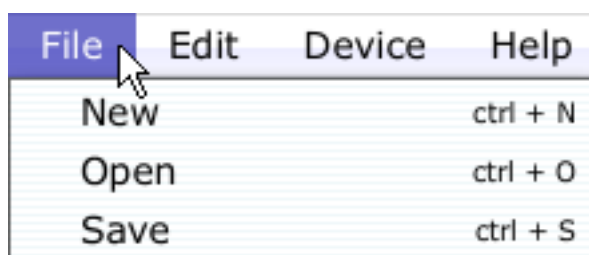
使用中の Tool Set を外部に書き出す (エクスポート機能)

START

使用中の Tool Set を 1 つのファイルとして外部に書き出す方法について説明します。

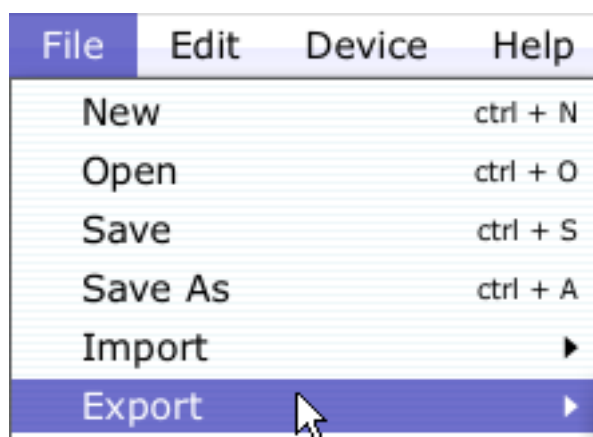
1

“File” メニューを開く。



2

“Export” をクリックする。

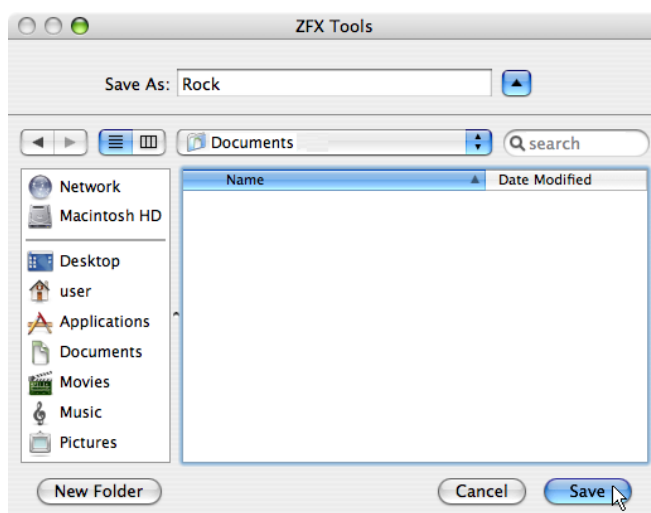
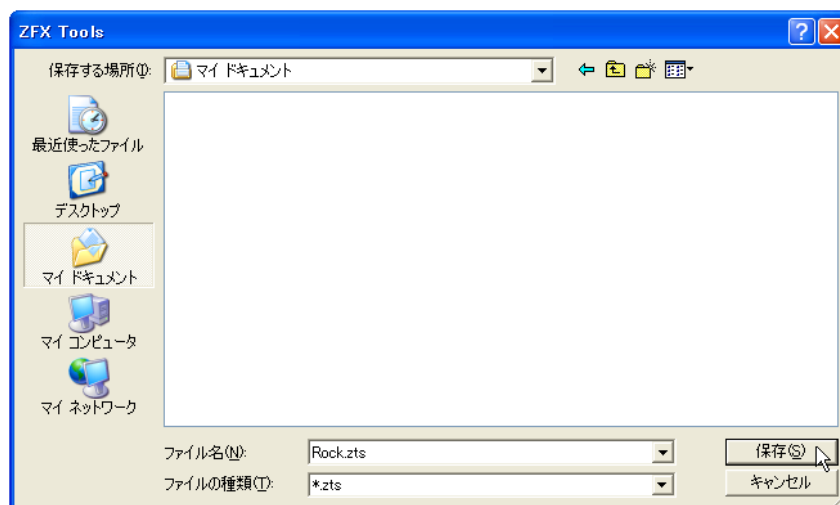


表示されたサブメニュー内の “Tool Set” をクリックする。



3

名前を付けて保存する。



Tool Set ファイルが書き出される。



書き出した Tool Set ファイルは、他のユーザーが“インポート”機能を使用して、ZFX Tools に読み込んで使用することができます。



Tool Set ファイルの拡張子は *.zts です。

デバイスの設定

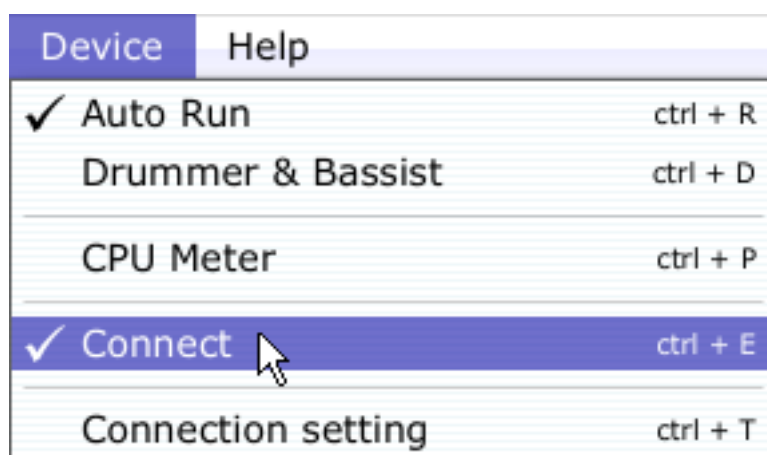
メニューバーの“Device”メニューから、各種設定を行うことができます。

G1u 本体との接続状態を切り替える

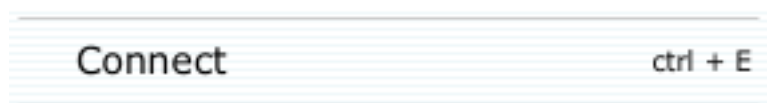
START

ZFX Tools と G1u 本体の接続状態を切り替える方法について説明します。

Device メニュー内の“Connect”をクリックする



“Connect”のチェックが外れて非接続状態になる。



HINT 再度“Connect”をクリックすると接続状態になります。



NOTE “ツールセットエリア”の[G1u]アイコンは、G1u 本体の接続状況によって表示が変化します。



USB ケーブル接続時（点灯）



USB ケーブル非接続時（消灯）

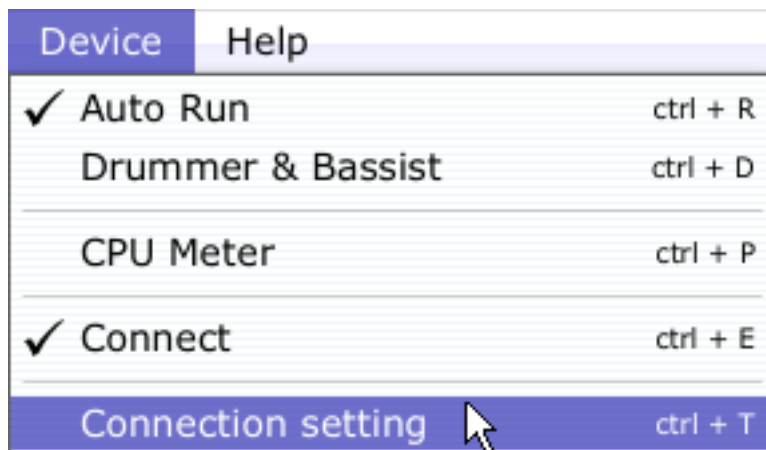
GOAL

ASIO ドライバの設定を行う

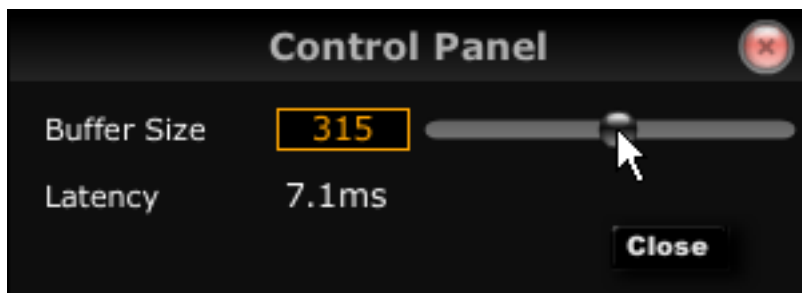
START ○ GOAL

ASIO ドライバの設定方法について説明します。

Device メニュー内の “Connection setting” をクリックする。



ASIO ドライバの基本設定を行うコントロールパネルが表示される。



ドライバのコントロールパネルにはレイテンシーを調節するスライダーがあります。お使いのパソコンで音声途切れしない範囲でもっとも低い値に設定してください。この値はお使いのパソコンによって異なります。

ZFX Tools の起動方法を設定する

START

G1u 接続時の ZFX Tools の自動起動を ON/OFF する方法について説明します。

Device メニュー内の “Auto Run” をクリックする。

Device	Help
✓ Auto Run	ctrl + R
Drummer & Bassist	ctrl + D
CPU Meter	ctrl + P
✓ Connect	ctrl + E
Connection setting	ctrl + T



“Auto Run” のチェックが外れて自動起動が OFF になる。

Device	Help
Auto Run	ctrl + R
Drummer & Bassist	ctrl + D
CPU Meter	ctrl + P
✓ Connect	ctrl + E
Connection setting	ctrl + T

GOAL



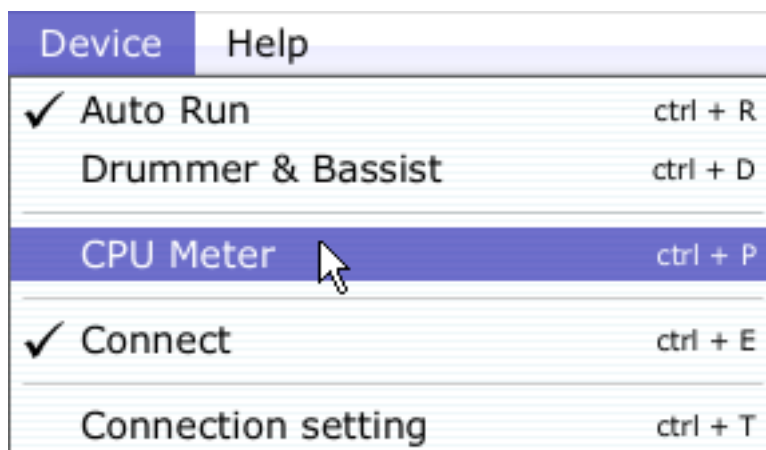
再度 “Auto Run” をクリックすると自動起動が ON になります。

CPU メーターを表示する

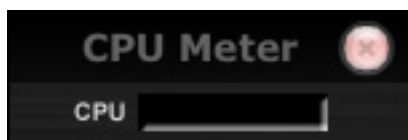
START ○ ▶ GOAL

CPU メーターを表示する方法について説明します。

Device メニュー内の “CPU Meter” をクリックする。



CPU メーターが表示される。

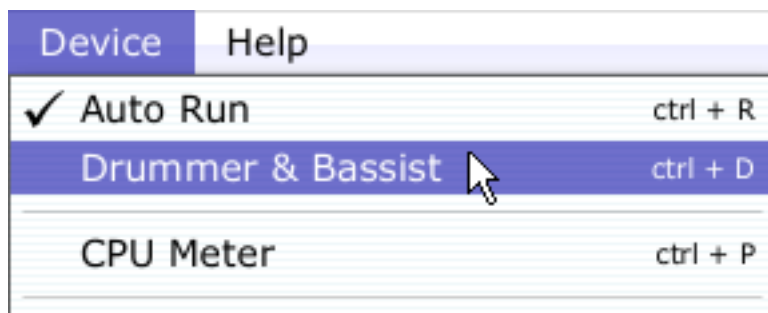


ドラマー・ベーシストの表示設定を行う

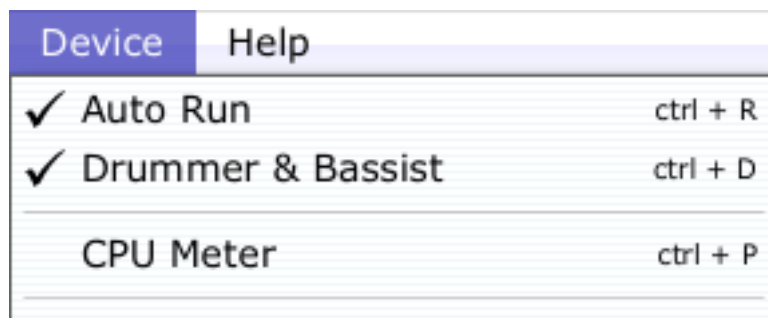
START

リズムマシンのドラマー・ベーシストの動作を ON/OFF する方法について説明します。

Device メニュー内の “Drummer&Bassist” をクリックする。



“Drummer&Bassist” のチェックが付いて動作が ON になる。



リズムマシンのドラマー表示ボックスまたはベーシスト表示ボックスをクリックした場合も同様に、動作を ON にすることができます。



OFF 時はドラマーやベーシストのところに静止画が表示されます。



表示設定になっている場合でも、グラフィック性能によっては OFF 時と同様、静止画が表示されます。

GOAL

トラブルシューティング

● 音が出ない、非常に小さい

- ・ 本体とパソコンが USB ケーブルで接続されていることを確認してください。
- ・ INPUT 端子とギター、PHONE 端子（または OUTPUT 端子）とヘッドホンとを正しく接続してください。
- ・ ご使用のシールドケーブルが正常であることを確認してください。
- ・ ZFX Tools 画面上の [PATCH LEVEL] ノブを回して音量を調節してください。([→ P50](#))
- ・ ZFX Tools 画面上の [MASTER LEVEL] フェーダーを動かして音量を調節してください。([→ P14](#))
- ・ パッチによっては、エクスプレッションペダルで音量の調節が行えます。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。([→ P54](#))
- ・ ZFX Tools 上で使用されているアンプやエフェクターの、Gain パラメーターや Level パラメーターを調節してください。
- ・ デバイスの設定を確認してください。([→ P97](#))

● ノイズが目立つ

- ・ ZFX Tools 内のモジュール「ZNR」を使用してください。
- ・ ZFX Tools 上で使用されているアンプヘッドやドライブ系エフェクターの、Gain パラメーターや Level パラメーターを下げてください。
- ・ エクスプレッションペダルの設定を確認してください。エクスプレッションペダルに割り当てられたパラメーターによっては、ペダル操作による急激なパラメーター変化が原因で、ノイズが発生することがあります。([→ P54](#))
- ・ ギター、シールドケーブルなどの接続端子の劣化、断線、汚れなどに影響される場合もありますので、ご使用の周辺機器等もお確かめ下さい。

● USB 端子をパソコンに接続しても認識されない

- ・ 対応 OS が適切かどうかを確認してください。
- ・ ドライバーがインストールされているか確認してください。

● エフェクターの効果がかからない

- ・ エフェクターの電源がオン（LED が点灯）になっているかを確認してください。
- ・ Glu 本体がバイパス状態になっていないか確認してください。

● ドラマー・ベーシストの動作について

- ・ お使いのグラフィックドライバによっては、ドラマー&ベーシストが正しく動作しない場合があります。グラフィックドライバを最新バージョンに更新することで改善される可能性がありますので、パソコンメーカーのカスタマーサービス等にお問い合わせください。なお、グラフィックドライバの更新またはインストールに関しましては、お客様の責任において実施してください。

● ZFX Tools を Mac で使用する場合

- ・ ZFX Tools はスリープモードをサポートしておりません。ZFX Tools の使用時は、スリープモードへは移行しないでください。

お問合せ先

zoom

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>

企画・開発

SONICWARE

株式会社ソニックウェア

〒170-0013 東京都豊島区東池袋 2-26-17
ホームページ <http://www.sonicware.jp>