



GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-5

オペレーションマニュアル

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
パッチを演奏する（プレイモード）	10
プレイモードのパネル表示	10
パッチを選ぶ	10
内蔵チューナーを使う（バイパス／ミュート機能）	11
パッチの音色を調節する	12
リズム機能を使う	14
エフェクトのオン／オフを足元で切り替える （マニュアルモード）	16
パッチの音色を作り替える（エディットモード）	17
パッチの構成について	17
エディットモードの基本操作	17
パッチ名を変更する	18
パッチの保存／入れ替えを行う（ストアモード）	19
その他の機能	20
エフェクトをリアルタイムに変化させる	20
ホールドディレイ機能を使う	23
サンプラー機能を使う	25
エクスペリションペダルの調節をする	26
GFX-5を工場出荷時の状態に戻す	27
エフェクトタイプとパラメーター	28
◆ BOOST（ブースター）モジュール	28
◆ ISO/COMP（アイソレーター／コンプレッサー）モジュール	28
◆ DRIVE（ドライブ）モジュール	29
◆ EQUALIZER（イコライザー）モジュール	30
◆ ZNR（ズームノイズリダクション）モジュール	30
◆ CABINET（キャビネット）モジュール	30
◆ MOD（モジュレーション）モジュール	31
◆ REV（ディレイ／リバーブ）モジュール	33
◆ TOTAL（トータル）モジュール	34
故障かな？と思う前に	35
仕様	35
GFX-5 パッチリスト	36

安全上のご注意／使用上のご注意

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。



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。



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

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-5は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよくみてご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をGFX-5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、必ず電池ボックスを閉めてください。



使用環境について

GFX-5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。

- 温度が極端に高くなることや低くなること
- 湿度が極端に高いこと
- 砂やほこりの多いこと
- 振動の多いこと



取り扱いについて

GFX-5は精密機器ですので、フットスイッチ以外のスイッチ類は足で踏むなど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。



接続ケーブルと入力ジャックについて

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

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兼ねますのでご了承ください。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

GFX-5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-5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-5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

- 保証書のご提示がない場合。
- 保証書ご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
- お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
- 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不当であった場合。
- 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
- 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。
- 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。
- 消耗品（電池など）を交換する場合。
- 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ないます。

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-5をお買いあげいただきまして、ありがとうございます。GFX-5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、変調系エフェクト、空間系エフェクトから、ゲインをブーストするブースターやアンプの箱鳴りをシミュレートするキャビネットシミュレーターまで、74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

歪み系エフェクトでは、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、33タイプもの歪みが選択できます。また、ひと押しするだけで音圧を上げる[TURBO]キーや高音域を強調する[EDGE]キーを用意。バリエーション豊かなドライブサウンドが得られます。

●“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。

●直感的な操作と抜群の表現力

パネル上に、歪み系エフェクトやイコライザーを操作するノブやキーを配置。演奏中でも、歪みのタイプや深さ、イコライザーの設定などを素早くエディットできます。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ペリメンタルペダルを装備。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。

●新開発のARRM機能

内蔵されたコントロール波形を使ってエフェクトを繰り返し変化させる、ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) 機能を搭載。音色がリズムックに

変化する新感覚サウンドを利用できます。また、ARRM機能による変化の深さをペダルで操作することも可能です。

●リズム音源を内蔵

PCM音源によるリアルな60種類のリズムパターンを内蔵。個人練習や簡易セッションに威力を発揮します。また、ARRM機能の周期はリズムのテンポに同期させることが可能。リズムパターンに合わせてエフェクトが変化する、ユニークな効果が得られます。

●最長6秒の録音／再生が可能なサンプリング機能

ギターやCDプレーヤーなどの音源を、最長6秒まで録音／再生するサンプリング機能を搭載。録音したフレーズは、ピッチを変えずに速度を落として再生することも可能です。ライブの飛び道具としてはもちろん、CDのフレーズコピー用のツールとしても利用できます。

●迫力あるサウンドが楽しめるエナジャイズ機能

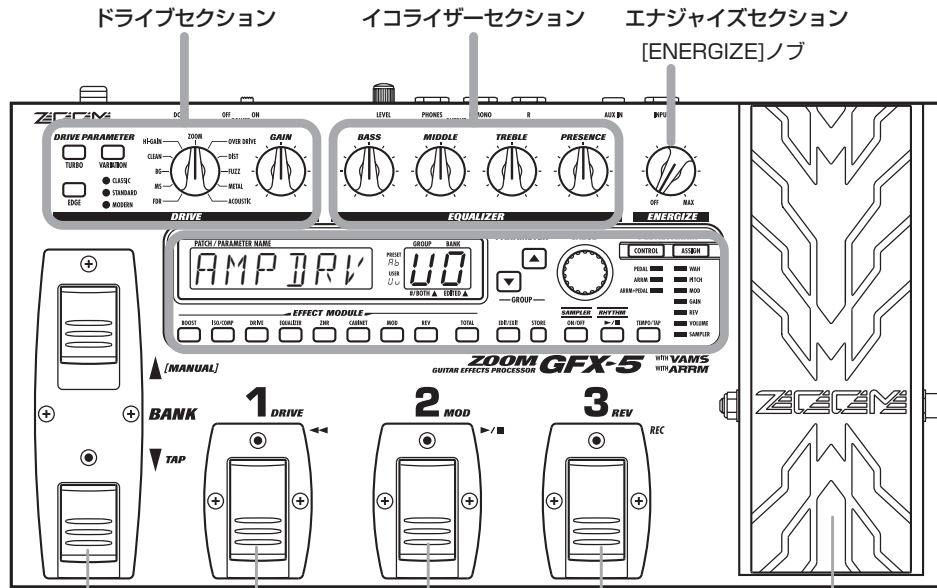
ノブを回すだけで、再生システムに合わせて特性を最適化できる新機能エナジャイズを搭載。小型のギターアンプや特性のフラットなオーディオシステムでも、迫力あるサウンドが楽しめます。

●ライブ重視設計

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10時間もの連続使用が可能です。また、演奏中に、主要エフェクトのオン／オフ切り替えや、リズム機能のテンポ指定を足元で行えるマニュアルモードを用意。コンパクトエフェクターの感覚で操作できます。

各部の名称

フロントパネル

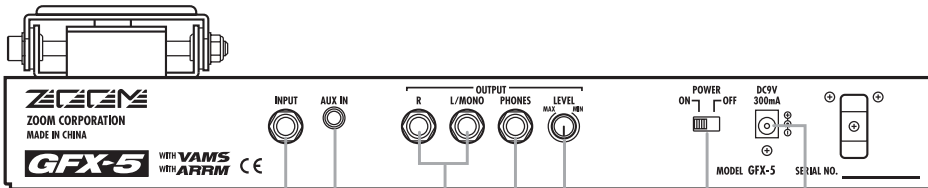


BANK[▲]/[▼]
フットスイッチ

フットスイッチ[1]~[3]

エクスプレッションペダル

リアパネル



[AUX IN]端子

[LEVEL]ノブ

[DC IN]端子

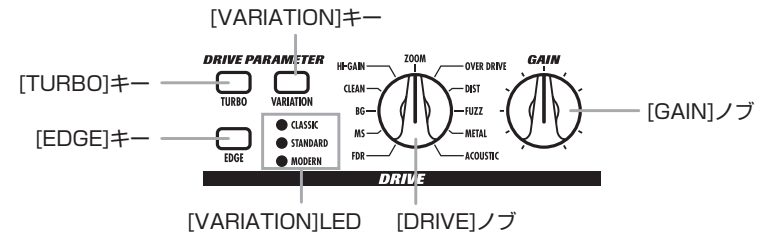
[INPUT]端子

[PHONES]端子

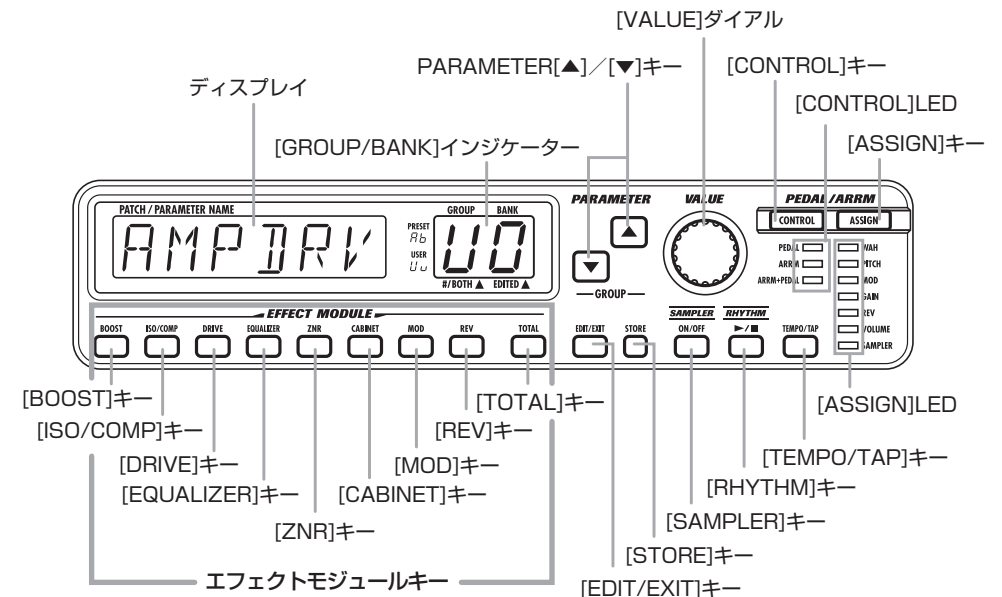
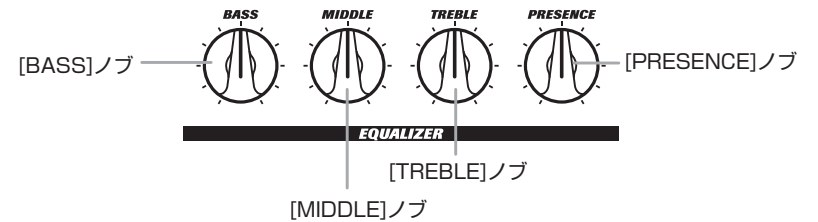
[POWER]スイッチ

[OUTPUT L/MONO]/[OUTPUT R]端子

ドライブセクション



イコライザーセクション

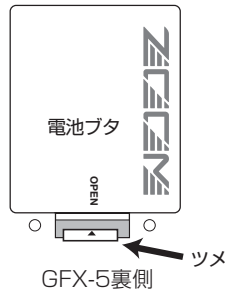


演奏前の準備

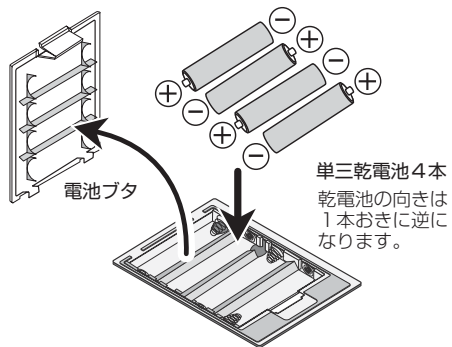
電池を入れる

GFX-5 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（爪を押して引っ掛かり部分を外し、プタを上を持ち上げてください）。



2. 電池を電池の極性 (+/-) に注意して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（電池プタの爪がきちんと引っ掛かるようにしてください）。

NOTE

- ・長時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おいてください。
- ・ディスプレイに“BATT”と表示されるときは、電池が消費しています。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-5の電源が切れていることを確認してください。

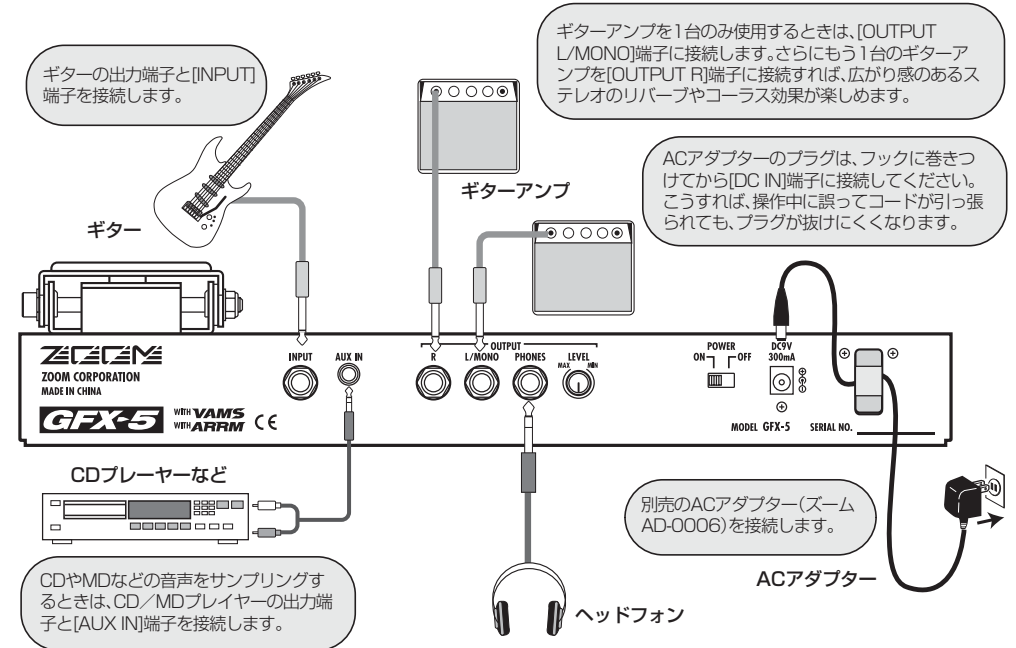
このとき、アンプのボリュームは絞っておいてください。

2. ACアダプターで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] 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。

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

6. 本機→アンプの順番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、逆の順番で行います。

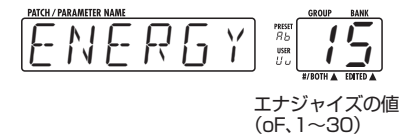
7. 楽器やアンプのボリュームを上げ、リアパネルの [LEVEL] ノブを調節してください。

8. 楽器を演奏しながら [ENERGIZE] ノブを回し、お好みに合わせて音質を調節してください。



[ENERGIZE]ノブは、再生する環境に合わせて音質を調節するためのノブです。ノブを回すと、ディスプレ

イが次のように変化します。



右に回すほど低音域が強調され、左に回す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が無効となります。

HINT

エナジャイズの設定は、[AUX IN]端子からの入力を除くすべての出力音に対して共通です。

9. 電源を切る場合は、電源投入時とは逆の順に操作を行ってください。

クイックガイド

ここでは、GFX-5をすぐに使ってみたい方のために、プレイモード（電源を入れた直後の状態）の基本操作について説明します。

パッチを選ぶには

- 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-5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-5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]で切り替えます。

【プレイモードの表示】

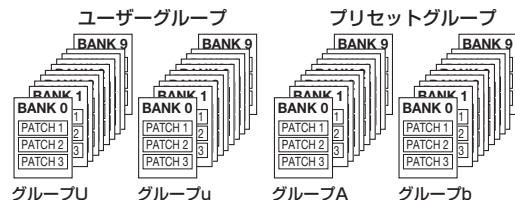


- 別のグループ／バンクのパッチを呼び出すには、BANK[▲]/[▼]フットスイッチ→フットスイッチ[1]～[3]の順に踏んでください。

パッチの保管場所として、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、それぞれ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[▲]/[▼]フットスイッチを使えば、A0～A9、b0～b9、U0～U9、u0～u9の順にグループ／バンクを切り替えることができます。

※PARAMETER[▲]/[▼]キーを使って、グループを直接切り替えることもできます。

◆パッチ切り替えの詳しい説明は→P10



プレイモードでパッチの音色を変えるには

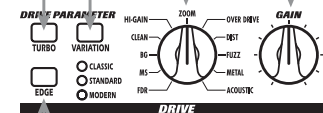
楽器を演奏しながら、次のノブやキーを操作してください。

【ドライブセクション】

[TURBO]キー
このキーをオンにすると、パッチの音圧が上がります。

[VARIATION]キー／[DRIVE]ノブ
歪みのタイプを選びます。

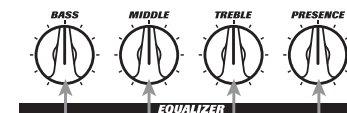
[GAIN]ノブ
歪みの深さを調節します。



[EDGE]キー このキーをオンにすると、パッチの高音域が強調されます。

【イコライザーセクション】

イコライザーの音域ごとのブースト／カット量を調節します。



[BASS]ノブ [TREBLE]ノブ
[MIDDLE]ノブ [PRESENCE]ノブ

◆本格的なエディットを行う方法は→P17

ペダルを使ってエフェクトを変化させるには

- 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→P20



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

エクス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。

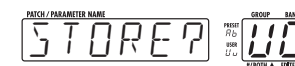
◆ペダルで操作するモジュールを選ぶには→P20



エフェクトを保存するには

- [STORE]キーを押してください。

GFX-5が保存待機状態になります。



必要ならば、BANK[▲]/[▼]フットスイッチとフットスイッチ[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てください。

※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。

- 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、[EDIT/EXIT]キーを押します。

◆保存方法の詳しい説明は→P19

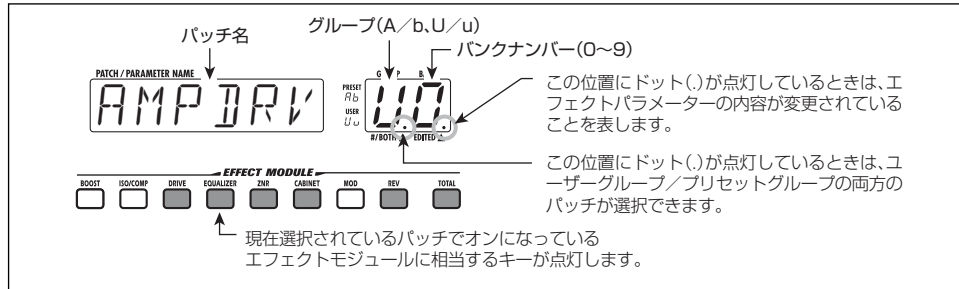
◆ユーザーグループのパッチを工場出荷時の状態に戻す方法は→P27

パッチを演奏する(プレイモード)

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を“プレイモード”と呼びます。GFX-5の電源を入れた直後は、必ずプレイモードとなります。ここではプレイモードの各種操作を説明します。

プレイモードのパネル表示

プレイモードでは、パネル上に次の情報が表示されます。



パッチを選ぶ

1. 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]～[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。

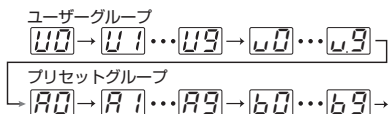
現在選ばれているパッチに対応するフットスイッチは、LEDが点灯します。

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)。

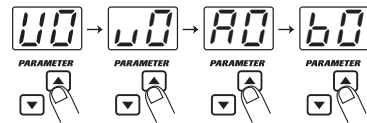
2. 別のグループ/バンクのパッチに切り替えたいときは、BANK[▲]/[▼]フットスイッチ→フットスイッチ[1]～[3]を使ってグループ/バンクを切り替えてください。

例えば、BANK[▲]フットスイッチを繰り返し踏んだ場合、次のようにグループ/バンクが切り替わります。



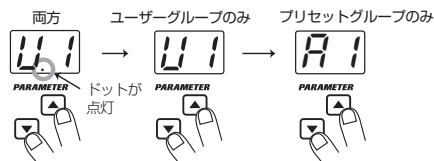
3. グループを直接切り替えたいときは、PARAMETER[▲]/[▼]キーのどちらか一方を押してください。

PARAMETER[▲]キーを押したときは次のグループ、PARAMETER[▼]キーを押したときは1つ手前のグループに切り替わります。



4. 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したいときは、PARAMETER[▲]/[▼]キーを同時に押してください。

2つのキーを押すたびに、選択可能なグループが次のように変わります。

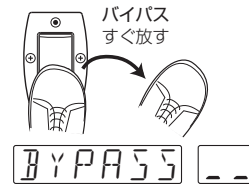


内蔵チューナーを使う (バイパス/ミュート機能)

GFX-5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-5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-5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、エクスペリ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-5がミュート状態となります。

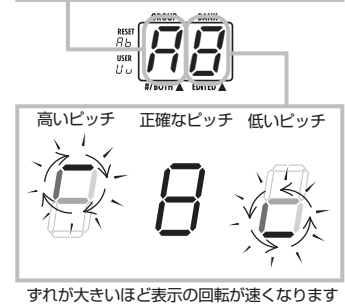


2. チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾いてください。

[GROUP/BANK] インジケーターに最寄りの音名が表示されますので、希望する音名が表示されるようにピッチを調節します。

音名はインジケーター左側に表示されます。

A = <i>A</i>	C# = <i>C#</i>	F = <i>F</i>
A# = <i>A#</i>	D = <i>D</i>	F# = <i>F#</i>
B = <i>B</i>	D# = <i>D#</i>	G = <i>G</i>
C = <i>C</i>	E = <i>E</i>	G# = <i>G#</i>



3. チューナーの基準ピッチを調節したいときは、[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、中央A = 435～445Hz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、電源を入れ直すとリセットされ、440Hzに戻ります。

4. プレイモードに戻るには、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。

パッチの音色を調節する

プレイモードでパッチを選んだら、パネル上のノブやキーを使って、歪みのタイプや歪みの深さ、イコライザーの設定などの要素を調節できます。

1. プレイモードで利用したいパッチを選んでください。

2. 歪みのタイプを変えるには、ドライブセクションの [DRIVE] ノブと [VARIATION] キーを操作してください。

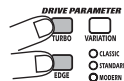
DRIVE モジュールによる歪みの種類は、[DRIVE] ノブと [VARIATION] キーを使って切り替えることができます。[DRIVE] ノブを回して大まかな歪みのカテゴリー (アンプやコンパクトエフェクターの種類) を選び、[VARIATION] キーでそのカテゴリーに含まれるバリエーションを選びます。

[VARIATION] キーを押すたびに、CLASSIC → STANDARD → MODERN → OFF (DRIVE モジュール=オフ) の順にバリエーションが切り替わり、現在選ばれているバリエーションに対応するLEDが点灯します (カテゴリー/バリエーションごとの特徴は→ 29ページ)。

① 歪みの大まかなカテゴリーを [DRIVE] ノブで選択します。



② 選択したカテゴリーに含まれるバリエーションを [VARIATION] キーで選択します。



NOTE

DRIVE モジュールがオフのパッチ (エフェクトモジュールキーの [DRIVE] キーが消灯) で [DRIVE] ノブを回したり、[VARIATION] キーを押したりすると、自動的に DRIVE モジュールがオン ([DRIVE] キーが点灯) に切り替わります。

3. DRIVE モジュールのゲイン (歪みの深さ) を調節するには、ドライブセクションの [GAIN] ノブを回してください。

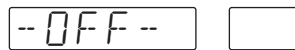
ノブを回すと、[GROUP/BANK] インジケータに現在のゲインの設定値が表示され、“EDITED” のドットが点灯します。ゲインの値を元に戻すと、このドットが消灯します。



この位置にドットが点灯しているときは、エフェクトパラメーターが変更されていることを表します。

NOTE

DRIVE モジュールがオフのパッチで [GAIN] ノブを操作した場合、ディスプレイに “-OFF-” と表示され、何も効果はありません。

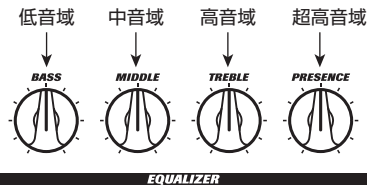


4. 必要に応じて [TURBO] キーまたは [EDGE] キーを使って、パッチ全体の音質を調節してください。

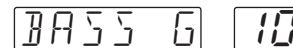
[TURBO] キー/ [EDGE] キーはパッチごとの音質を補正するためのキーです。[TURBO] キーを押すとパッチ全体の音圧が上がり、[EDGE] キーを押すとパッチの高音域が強調されます。両方のキーを同時にオンにすることも可能です。

5. EQ を使ってトーンを調節するには、イコライザーセクションの各ノブを操作ください。

イコライザーセクションのノブを使って、次の各音域のブースト/カット量を調節できます。



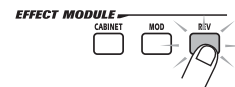
操作している間、ディスプレイに対応する音域名、[GROUP/BANK] インジケータに現在の設定値 (−12~0~12) が表示されます。



NOTE

EQUALIZER モジュールがオフのパッチ (エフェクトモジュールキーの [EQUALIZER] キーが消灯) でイコライザーセクションのノブを操作すると、ディスプレイに “-OFF-” と表示され、何も効果はありません。先に [EQUALIZER] キーを押して点灯させてください。

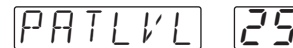
6. エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えたいときは、そのモジュールに対応するエフェクトモジュールキーを押してください。



エフェクトモジュールキーが点灯/消灯し、そのモジュールのオン/オフが切り替わります。

7. パッチ全体の音量レベル (パッチレベル) を調節するには、[VALUE] ダイアルを回してください。

パッチレベルは原音+エフェクト音のレベルをパッチごとに調節するパラメーターで、1~30の範囲で調節できます。操作中は [GROUP/BANK] インジケータで現在の設定値を確認できます。



HINT

プレイモードで変更した内容は、パッチを切り替えたときに元の状態に戻ります。必要ならば、変更したパッチをストアしてください (→ P19)。

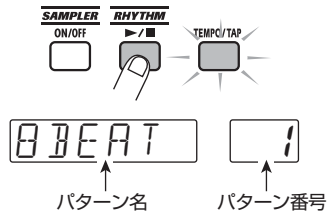
リズム機能を使う

GFX-5には、60種類のリズムパターンの中から1つを選んで再生するリズム機能が搭載されています。パート練習や簡単なセッションに利用できます。

1. リズム機能を利用するには、プレイモードで [RHYTHM] キーを押してください。

キーが点灯してリズムパターンの再生が始まり、現在のテンポに合わせて [TEMPO/TAP] キーが点滅します。

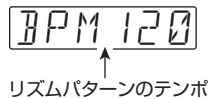
また、ディスプレイには、次の情報がしばらくの間表示されます。



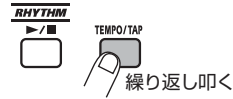
2. リズムパターンを変更するには、ディスプレイにリズムパターン名が表示されている間に、[VALUE] ダイアルを回してください。

3. テンポを変更するには、[TEMPO/TAP] キーを押し、続いて [VALUE] ダイアルを回してください。

[TEMPO/TAP] キーを押すと、ディスプレイに現在のテンポの値 (BPM) が表示されます。この間 [VALUE] ダイアルを回せば、リズムパターンのテンポを変更できます。



また、[TEMPO/TAP] キーを繰り返し叩くと、最後に2回押した間隔が自動的に検出され、新しいテンポが設定されます (タップテンポ機能)。

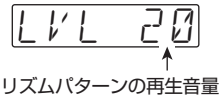


HINT

ここで設定したテンポを基準にして、ARRM機能で使用するコントロール波形の周期を同期させたり (→P20)、REVモジュールのDELAY TIMEパラメータを連動させたり (→P34) できます。

4. リズムの再生音量を変更するには、リズムパターンの演奏中に PARAMETER [▲] / [▼] キーを使ってディスプレイに "LVL xx (xxには数値が入ります)" と表示させ、[VALUE] ダイアルを回してください。

リズムパターンの再生音量が変わります。



HINT

PARAMETER [▲] / [▼] キーの一方を繰り返し押せば、リズムパターン名 / テンポ / 再生音量の表示が順番に切り替わります。

5. リズムパターンの演奏を止めるには、[RHYTHM] キーをもう一度押してください。

HINT

- ・GFX-5 がマニュアルモード (→ P16) のときは、BANK [▼] フットスイッチを使ってディスプレイにテンポ表示を呼び出したり、タップテンポが行えません。
- ・パッチのエディット中にリズムパターンを再生したときは、テンポの変更のみが行えます。

リズムパターンリスト

リズムパターン	ディスプレイ表示	インジケータ表示
8 BEAT 1		1
8 BEAT 2		2
8 BEAT 3	8 BEAT	3
8 BEAT 4		4
8 BEAT 5		5
8 BEAT SHUFFLE 1	8 SHUFFL	1
8 BEAT SHUFFLE 2		2
16 BEAT 1		1
16 BEAT 2		2
16 BEAT 3	16 BEAT	3
16 BEAT 4		4
16 BEAT SHUFFLE	16 SHUFFL	
3/4	3/4	
6/8 ROCK	6/8	
5/4		1
5/4 ROCK	5/4	2
ROCK'n ROLL 1		1
ROCK'n ROLL 2	R'nk	2
ROCK 1		1
ROCK 2	ROCK	2
1970s ROCK	70ROCK	
HARD ROCK 1		1
HARD ROCK 2	HARD	2
HARD ROCK 3		3
METAL 1		1
METAL 2	METAL	2
THRASH	THRASH	
PUNK	PUNK	
POP 1		1
POP 2	POP	2

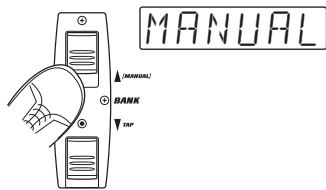
リズムパターン	ディスプレイ表示	インジケータ表示
DANCE 1		1
DANCE 2	DANCE	2
DANCE 3		3
FUNK 1		1
FUNK 2	FUNK	2
BALLAD 1		1
BALLAD 2	BALLAD	2
BLUES 1		1
BLUES 2	BLUES	2
COUNTRY	COUNTRY	
BOSSA NOVA	BOSSA	
JAZZ 1		1
JAZZ 2	JAZZ	2
REGGAE	REGGAE	
SKA	SKA	
LATIN 1		1
LATIN 2	LATIN	2
SAMBA 1		1
SAMBA 2	SAMBA	2
AFRO	AFRO	
MOTOWN	MOTOWN	
EUROBEAT	EURO	
FUSION	FUSION	
OLDIES	OLDIES	
METRO (3 拍子)		3
METRO (4 拍子)		4
METRO (5 拍子)	METRO	5
METRO (6 拍子)		6
METRO (7 拍子)		7
METRO	METRO	

エフェクトのオン／オフを足元で切り替える(マニュアルモード)

マニュアルモードとは、フットスイッチを使ってエフェクトモジュールのオン／オフやリズムパターンのテンポを操作できる特殊なモードです。演奏中に特定のエフェクトモジュールだけオン／オフを切り替えたいときなどに利用します。

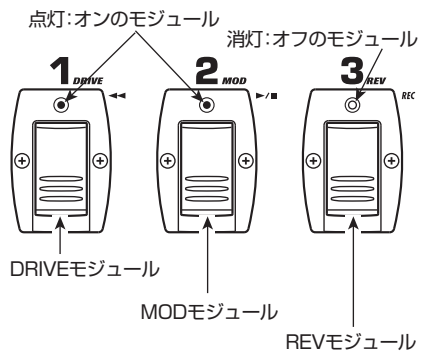
1. マニュアルモードに切り替えるには、プレイモードでBANK[▲]フットスイッチを踏み続けてください。

ディスプレイに“MANUAL”と表示され、マニュアルモードに切り替わります。



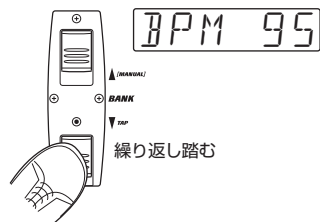
2. エフェクトモジュールのオン／オフを切り替えるには、フットスイッチ[1]～[3]のいずれかを踏み込んでください。

GFX-5がマニュアルモードのときはフットスイッチ[1]～[3]を使ってDRIVE、MOD、REVの各モジュールのオン／オフ切り替えができます。それぞれのフットスイッチに対応するモジュールは次の通りです。



3. リズムパターンのテンポを変更したいときは、BANK[▼]フットスイッチを希望するテンポに合わせて繰り返し踏んでください。

最後に2度踏んだ間隔が自動的に検出され、新しいテンポが設定されます。



HINT

ARRM機能で使用するコントロール波形の周期(→P20)や、REVモジュールのDELAY TIMEパラメーター(→P34)がリズムのテンポと連動するようにあらかじめパッチをプログラムしておけば、演奏中にこれらの要素をマニュアルで操作できます。

4. プレイモードに戻るには、もう一度BANK[▲]フットスイッチを踏んでください。

パッチの音色を作り替える(エディットモード)

パッチの音色の作り替え(エディット)ができる状態を“エディットモード”と呼びます。ここでは、エディットモードでパッチをエディットする方法について説明します。



パッチの構成について

GFX-5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では、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用意されており、エフェクトモジュールキー、PARAMETER[▲]/[▼]キー、[VALUE]ダイヤ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。

エディットモードの基本操作

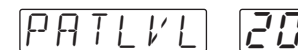
ここでは、エディットモードでパッチをエディットするときの代表的な手順を説明します。モジュールごとのエフェクトタイプやパラメーターについての詳しい説明は、P28～P34の「エフェクトタイプとパラメーター」をご参照ください。

1. プレイモードで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(保存操作を行うと、自動的にU0のパッチナンバー1が選ばれます)。

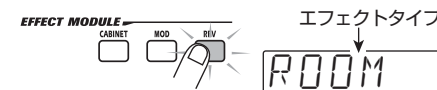
2. エディットモードに入るには、[EDIT/EXIT]キーを押してください。

電源投入後に初めてエディットモードに入ると、TOTALモジュールのPATLVL(パッチレベル)が選ばれます。



3. エフェクトモジュールキーの中からエディットしたいモジュールに相当するキーを押してください。

ディスプレイには、そのモジュールで現在選択されているエフェクトタイプ名が表示されます。



HINT

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。

4. 選択したモジュールのオン／オフを切り替えるには、エフェクトタイプが表示されているときに、もう一度同じキーを押してください。

エフェクトタイプの表示が“-OFF-”に変わります。

パッチの音色を作り替える (エディットモード)

エフェクトモジュールをオンに戻すには、もう一度同じキーを押します。

--OFF--

5. 選択したモジュールのエフェクトタイプを変更したいときは、エフェクトタイプの表示中に [VALUE] ダイヤルを回してください。

HALL

6. パラメーターの値を変更したいときは、PARAMETER[▲]/[▼]キーのどちらか一方を押してください。

キーを押すたびに、現在選ばれているエフェクトタイプのパラメーターが1つずつディスプレイに表示されます。また、[GROUP/BANK] インジケータには、そのパラメーターの設定値が表示されます。

TIME 20

この位置にドットが点灯されているときは、パッチの内容がエディットされたことを表します。パラメーターの値を元に戻すと、ドットが消灯します。

7. [VALUE] ダイヤルを回して設定値を変更してください。

DRIVE、EQUALIZERなどの一部のモジュールは、パネル上のノブやキーを使って直接エフェクトタイプやパラメーターの値を変更できます。

8. 手順3～7を繰り返して、その他のモジュールも同様にエディットしてください。

9. エディットが終わったら、[EDIT/EXIT] キーを押してください。

プレイモードに戻ります。このとき、パッチが1カ所でも変更されていれば、[GROUP/BANK] インジケータの“EDITED”のドットが点灯します。

NOTE

パッチを残しておきたいときは、必ず保存操作 (→P19) 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。

パッチ名を変更する

エディットしたパッチの名前は必要に応じて変更できます。ここでは、パッチの名前を変更する方法を説明します。

1. エディットモードで、[TOTAL]キーを押してください。

2. PARAMETER[▲]/[▼]キーを使って、ディスプレイにパッチ名を表示させてください。

点滅している文字は変更できる文字を表しています。

変更可能な文字 → POWER

3. PARAMETER[▲]/[▼]キーを使って変更したい文字を選び、[VALUE] ダイヤルを回して文字を変更してください。

利用可能な文字は→P34をご参照ください。

4. 手順3を繰り返してパッチ名を変更したら、[EDIT/EXIT]キーを押してプレイモードに戻ってください。

変更したパッチ名を有効にするには、必ず保存操作 (→P19) を行ってください。

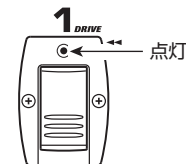
パッチの保存／入れ替えを行う(ストアモード)

ここでは、エディットしたパッチを本体メモリーに保存したり、ユーザーグループのパッチ同士を入れ替えたりする方法を説明します。

1. プレイモード、マニュアルモード、エディットモードのいずれかの状態で、[STORE]キーを押してください。

GFX-5が保存待機状態となります。ディスプレイには、パッチ名と、“STORE (保存)” または “SWAP (入れ替え)” の文字が交互に表示されます。[GROUP/BANK] インジケータ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。

STORE? U0



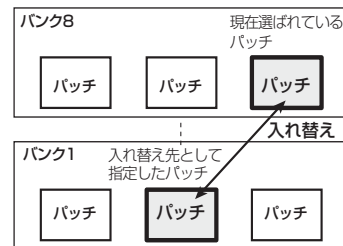
HINT

パッチの名前を変えて保存したいときは→P18。

2. [VALUE] ダイヤルを回して、“STORE” または “SWAP” のいずれかの操作を選んでください。

STOREを選択したときは、現在のパッチを任意のユーザーパッチに保存できます。

SWAPを選択したときは、現在のユーザーパッチを任意のユーザーパッチと入れ替えられます。例えば、演奏順に合わせてパッチの配列を変えたいときに使うと便利です。



NOTE

元のパッチがプリセットグループのとき、“SWAP” は表示されません。

3. PARAMETER[▲]/[▼]キー、BANK[▲]/[▼]フットスイッチを使って保存／入れ替え先となるグループ／バンクを選んでください。

4. フットスイッチ[1]～[3]を使って保存／入れ替え先となるパッチナンバーを選んでください。

該当するフットスイッチのLEDが点灯します。

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U0バンクのパッチナンバー1が保存先の初期設定として選ばれます。

5. もう一度[STORE]キーを押してください。

保存／入れ替えが実行され、元のモードに戻ります。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のドットは消灯します。

[STORE]キーの代わりに[EDIT/EXIT]キーを押すと、保存／入れ替えがキャンセルされ、以前のモードに戻ります。

その他の機能

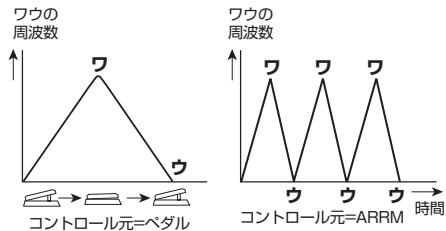
ここでは、特定のエフェクトパラメーターをリアルタイムに変化させる方法、ホールドディレイ機能やサンプラー機能の操作方法、パッチを工場出荷時の状態に戻す特殊機能、ペダルの調整方法について説明します。

エフェクトをリアルタイムに変化させる

GFX-5では、特定のエフェクトパラメーターをリアルタイムに変化させることができます。

例えば、コントロール元としてエクスプレッションペダル、コントロール先としてMODモジュールのエフェクトタイプP-WAHを選べば、ペダルの操作に応じてフィルター周波数が変化する、ペダルワウ効果が得られます。

また、新開発のARRM機能を使えば、エクスプレッションペダルの代わりに内蔵のコントロール波形を使って、エフェクトパラメーターを周期的に変化させることも可能です。コントロール元としてコントロール波形（三角波）、コントロール先としてP-WAHを選べば、ペダルを操作しなくても音色が“ワウワウワウ”と周期的に変化します。



その他、ARRM機能による変化の深さをエクスプレッションペダルで操作したり、コントロール波形の周期と連動させてリズムパターンを演奏することも可能です。

エクスプレッションペダルやARRM機能を使って、エフェクトパラメーターをリアルタイムに変化させるには、以下のように操作します。

■ コントロール元／コントロール先を選ぶ

まずコントロール元となる要素（エクスプレッ

ションペダル、ARRM機能、またはその組み合わせ）とコントロール先となるエフェクトモジュールを選択します。

1. プレイモードで使用するパッチを選んでください。

2. [CONTROL] キーを繰り返し押し、コントロール元となる要素を選んでください。

キーを押すたびに、[CONTROL]LEDがPEDAL → ARRM → ARRM+PEDALの順番で点灯していきます。各LEDに対応するコントロール元は次の通りです。

● PEDAL

エクスプレッションペダルがコントロール元となり、エフェクトパラメーターやボリュームを足元で操作できます。

● ARRM

ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) 機能が有効となり、内蔵のコントロール波形の形状に沿って、エフェクトパラメーターが周期的に変化します。

● ARRM+PEDAL

この設定でもARRM機能が有効になります。ただし、ARRM機能による変化の深さをエクスプレッションペダルで調節できる点が異なります。

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

キーを押すたびに、[ASSIGN]LEDがWAH → PITCH → MOD → GAIN → REV → VOLUME → SAMPLERの順に点灯していきます。

それぞれのLEDを選択したときに、コントロールできる内容は次の通りです。

● WAH

MODモジュールのエフェクトタイプP-WAH（ペダルワウ）がコントロール先として選ばれ、ワウ効果の周波数（FREQパラメーター）をペダルやARRM機能で操作できます。MODモジュールで他のエフェクトタイプが選ばれているときでも、このLEDが点灯している間は、P-WAHに切り替わります。

● PITCH

MODモジュールのエフェクトタイプP-PIT（ペダルピッチ）がコントロール先として選ばれ、エフェクト音のピッチをペダルやARRM機能で操作できます（ピッチシフト効果が得られます）。MODモジュールで他のエフェクトタイプが選ばれているときでも、このLEDが点灯している間は、P-PITに切り替わります。

● 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ペダルやARRM機能で操作できます。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。

● GAIN

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RESONANCE/TOPパラメーター）をペダルやARRM機能で操作できます（歪みの量が変わります）。

● REV

REV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やARRM機能で操作できます。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

マスターボリュームをペダルやARRM機能で操作できます。

1		上昇ノコギリ波
2		上昇フィン波
3		下降ノコギリ波
4		下降フィン波

● SAMPLER

内蔵サンプラーの再生音量をペダルやARRM機能で操作できます。また、ペダルを深く踏み込んだときに、サンプラー機能のオン/オフが切り替わります。

HINT

- ・コントロール先として“MOD”“REV”を選択したときに操作できるパラメーターについては、31～34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、そのモジュールは一時的にオンに切り替わります。
- ・コントロール元とコントロール先の設定は、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（→P19）。

■ ARRM機能の動作を設定する

コントロール元として“ARRM”または“ARRM+PEDAL”を選んだときは、エディットモードでコントロール波形の種類や周期を選択します。

4. [EDIT/EXIT] キーを押してエディットモードに入り、TOTALモジュールを選んでください。

ARRM機能の各種設定はTOTALモジュールで行います。

5. PARAMETER[▲] / [▼] キーを使ってディスプレイに“R-WAVE”と表示させ、[VALUE] ダイアルを回して次の中からコントロール波形の種類を選択してください。

選択可能な波形は、次の通りです。

5		三角波
6		2乗三角波
7		サイン波
8		矩形波

6. コントロール波形の周期を設定するには、PARAMETER[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“R-SYNC”と表示させ、[VALUE]ダイヤルを回して設定値を選んでください。

コントロール波形の周期は、リズム機能のテンポを基準に、小節/音符単位で指定します。設定可能な値は次の通りです。

0.5.....8分音符	b1.....1小節
1.....4分音符	b2.....2小節
2.....2分音符	b3.....3小節
3.....付点2分音符	b4.....4小節

■ エクスプレッションペダルの変化幅を設定する

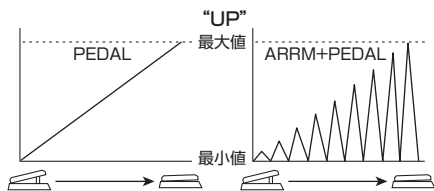
コントロール元として“PEDAL”または“ARRM+PEDAL”を選んだときは、エクスプレッションペダルの操作に応じてパラメーターの値がどのように変化するかを設定できます。

7. エディット対象としてTOTALモジュールが選ばれた状態で、PARAMETER[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“R-MODE”と表示させてください。

この状態で[VALUE]ダイヤルを回し、次の中からパラメーターの変化する方向や変化幅を選択できます。

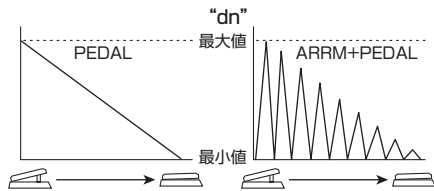
●UP

コントロール元が“PEDAL”のときは、ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターが最小値となり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときに最大値となります。
“ARRM+PEDAL”のときは、ペダルを奥に踏み込んでいくのに従って、最小値から最大値までの範囲で、変化幅が大きくなっていきます。



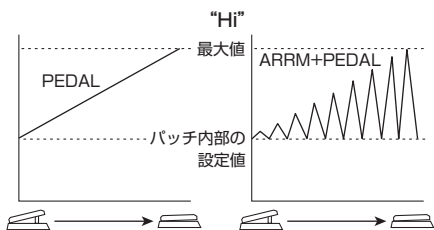
●dn

UPとは逆に、ペダルを踏み上げたときに最大値、ペダルを踏み込んだときに最小値となります。



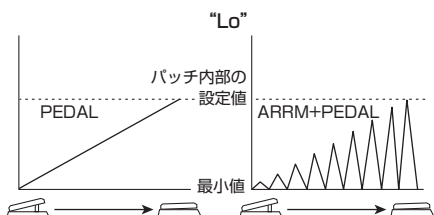
●Hi

コントロール元が“PEDAL”のときは、ペダルを最も手前に踏み上げたときにパッチ本来の設定値、ペダルを最も奥まで踏み込んだときに最大値になります。
“ARRM+PEDAL”のときは、ペダルを奥に踏み込んでいくのに従って、パッチ本来の設定値から最大値までの範囲で、変化幅が大きくなっていきます。



●Lo

コントロール元が“PEDAL”のときは、ペダルを最も手前に踏み上げたときに最小値、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパッチ本来の設定値になります。
“ARRM+PEDAL”のときは、ペダルを奥に踏み込んでいくのに従って、最小値からパッチ本来の設定値までの範囲で、変化幅が大きくなっていきます。



8. 設定が終わったら[EDIT/EXIT]キーを押してプレイモードに戻ってください。また、必要ならば、パッチを保存してください(→P19)。

■ 効果を確認する

9. 楽器を演奏して効果を確認してください。

コントロール元が“PEDAL”のときは、ペダルの動きに合わせて、コントロール先のエフェクトパラメーターの値が変化します
“ARRM”のときは、選択したコントロール波形に沿って、エフェクトパラメーターの値が周期的に変化します。
“ARRM+PEDAL”のときは、ペダルの動きに合わせて、コントロール波形による変化幅が変わります。

HINT

どのコントロール元が選ばれている場合でも、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(またはサンプラー機能のオン/オフ)を切り替えることができます。

ホールドディレイ機能を使う

REVモジュールのエフェクトタイプHLDDLYを利用すれば、演奏中に最大2秒間のフレーズを録音/再生できます。逆方向に再生するリバース再生や、ループ再生しながら音を重ねていくサウンドオンサウンド機能も利用できます。

1. プレイモードでホールドディレイ機能を利用したいパッチを選択してください。
2. [EDIT/EXIT]キーを押してエディットモードに入り、REVモジュールのエフェクトタイプとして“HLDDLY”を選んでください。
3. 録音時間を設定するには、PARAMETER[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“TIME”と表示させ、[VALUE]ダイヤルを回してください。

ホールドディレイエフェクトには、3種類のパラメーター(TIME、MODE、MIX)があります。TIMEパラメーターでは、ホールドディレイ機能を使って録音する時間を設定します。設定可能な値は、次の通りです。

- 1~99.....10~990ミリ秒(10ミリ秒単位)
- 1.0~2.0.....1.0~2.0秒(100ミリ秒単位)
- Mn(マニュアル).....マニュアル操作で録音を行います(最長2秒)。

4. フレーズの再生方法を設定するには、PARAMETER[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“MODE”と表示させ、[VALUE]ダイヤルを回してください。

MODEパラメーターは、録音したフレーズの再生方法を設定します。選択可能な設定は、次の通りです。

- nL(ノーマル).....順方向に再生します。
- So(サウンドオンサウンド).....録音した演奏を繰り返し再生しながら、音を重ねていくモードです。録音が終わってからもう一度録音操作を行えば、次々と音が追加されていきます。
- rS(リバース).....逆方向に再生します。

5. 原音とディレイ音のミックスバランスを調節するには、PARAMETER[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“MIX”と表示させ、[VALUE]ダイヤルを回してください。

MIXパラメーターは、ディレイ音のミックス量を設定します。値が30のときに、原音とディレイ音のレベルが等しくなります。

6. [CONTROL]キー/[ASSIGN]キーを使って、コントロール元を“PEDAL”、コントロール先を“REV”に設定してください。
7. パッチを保存してプレイモードに戻ってください

プレイモードでホールドディレイを利用できるパッチが選ばれているときは、[REV]キーと[ASSIGN]LEDの“REV”が点滅します。

8. ホールドディレイをオンにするには、エクスプレッションペダルを奥まで踏み込んでください。

[ASSIGN]LEDが点滅から点灯に変わり、録音待機状態になります。このとき、ディスプレイに“STOP”と表示されます。

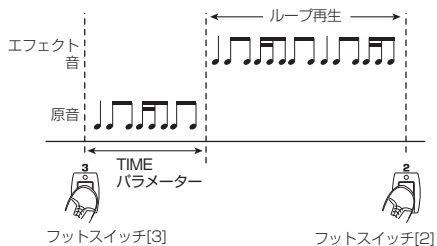


9. ギターを演奏しながらフットスイッチ [3] を踏み、録音を開始してください。

録音中はディスプレイに“REC”と表示されます。録音時の動作は、TIMEパラメーターやMODEパラメーターの設定に応じて異なります。

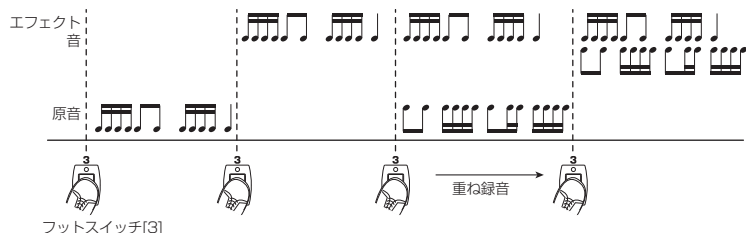
● TIMEパラメーターで時間を設定した場合

フットスイッチ[3]を踏んだ瞬間から録音を開始し、TIMEパラメーターで設定した時間が経過したところで録音を終了します。終了後は、自動的にループ再生を開始します。

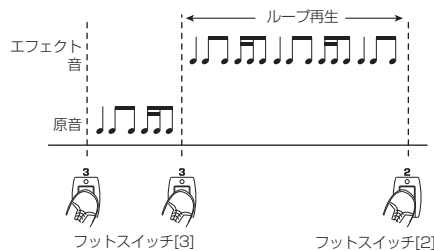


● TIMEパラメーターを“Mn”に設定した場合

フットスイッチ[3]を踏んだ瞬間から録音を開始し、



もう一度フットスイッチ [3]を踏むか、2秒間経過したところで録音を終了します。終了後は、自動的にループ再生を開始します。



● TIME = “Mn”、MODE = “So” に設定した場合 (下図参照)

フットスイッチ [3]を踏んでから、もう一度フットスイッチ [3]を踏むまでの演奏が重ね録音されます (重ね録音の間、ディスプレイには“OVRREC”と表示されます)。

NOTE

- ・ ホールドディレイ機能を利用している間は、パッチを切り替えることはできません。パッチの切り替えを行うには、エクスプレッションペダルを踏み込んでホールドディレイを解除してください。
- ・ GFX-5がマニュアルモードのときは、ホールドディレイ機能が利用できません。マニュアルモードでホールドディレイをオンにしようとすると、マニュアルモードが解除されます (逆の場合も同様です)。

10. 再生を止めるには、フットスイッチ [2] を踏んでください。

再生を止めると、自動的に録音内容が消去されます。

11. ホールドディレイ機能をオフにするには、もう一度エクスプレッションペダルを奥に踏み込んでください。

プレイモードに戻ります。

サンプラー機能を使う

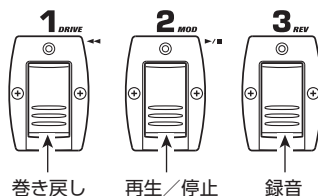
GFX-5には、入力信号を内部メモリーにサンプリング (録音) するサンプラー機能が搭載されています。

[INPUT] 端子に接続されたギターのフレーズや、[AUX IN]端子に接続されたCD/MDプレイヤーなどの再生音を最長6秒間までサンプリングし、簡単な操作で再生できます。ピッチは変えずにテンポだけを落として再生することもできますので、CDから速弾きのフレーズをコピーしたいときにも便利です。

1. サンプリングしたい楽器 / 再生装置を [INPUT] 端子または [AUX IN] 端子に接続してください (→P7参照)。

2. GFX-5の電源を入れ、プレイモードで [SAMPLER] キーを押してください

GFX-5の動作が“サンプラーモード”に切り替わり、ディスプレイに“GT”と表示されます。



NOTE

サンプラーモードでは、上図のようにフットスイッチ [1] ~ [3]に録音や再生/停止などの機能が割り当てられます。このため、プレイモードに戻るまでパッチの切り替えは行えません。

HINT

コントロール先としてSAMPLERが選ばれているパッチでは、ペダルを奥まで踏み込んでサンプラー機能のオン/オフを切り替えることができます (→P21)。

3. サンプリングする入力ソースを選ぶには、PARAMETER [▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“GT”または“AUX”と表示させてください。

GT/AUXはサンプリングの対象となる入力ソースを選択するパラメーターです。[VALUE]ダイヤルを回して次の2種類の中から選択します。

● GT

[INPUT]端子からの入力信号

● AUX IN

[AUX IN]端子からの入力信号

HINT

- ・ GTを選んだ場合は常にエフェクト通過後の信号、AUXを選んだ場合は常にエフェクト通過前の信号がサンプリングされます。
- ・ [AUX IN]端子から録音するときは、リアパネルの[LEVEL]ノブを中央位置よりも上げた状態で、ギターと同じくらいの音量になるように外部機器の出力レベルを調整すると、歪みやノイズの少ない録音が行えます。
- ・ サンプラーモードでは、MOD モジュールおよびREVモジュールは使用できません (強制的にオフとなります)。

4. サンプリングを開始するには、フットスイッチ [3] を踏み、フレーズを演奏してください (または外部機器の再生を開始してください)。

録音中はエフェクトモジュールキーが順番に点灯し、サンプリングの経過時間を表示します。また、フットスイッチ [3]のLEDが点灯します。



5. サンプリングを終了するには、フットスイッチ [2] を踏んでください。

録音を終了し、すぐに先頭から再生を開始します。サンプリング開始後、何も操作を行わなかった場合は、最長サンプリング時間（6秒）に到達したところで自動的にサンプリングを終了し、再生を開始します。

6. PARAMETER [▲]/[▼] キーを使ってディスプレイに“SPMODE”と表示させてください。

“SPMODE”は録音したサンプルの再生モードを選択するパラメーターです。この状態で、[VALUE]ダイヤルを回してサンプルの再生方法を次の中から選択できます。

● n1

通常で再生します。

● n2

テンポもピッチも半分に落として再生します。

● P2

ピッチは変えずにテンポのみを半分に落として再生します。

● n4

テンポとピッチを 1/4 に落として再生します。

● P4

ピッチは変えずにテンポのみを 1/4 に落として再生します。



サンプルの再生モード

7. フットスイッチ [1] / [2] を使って再生/停止、巻き戻しを操作してください。

はじめてサンプラー機能を利用したときは、録音内容が1度だけ再生されます（ワンショット再生）。再生中にはフットスイッチ [2] のLED が点灯します。また、現在の再生位置をエフェクトモジュールキーの点灯/消灯で確認できます。

8. サンプルをリピート再生したいときは、PARAMETER [▲]/[▼] キーを使ってディス

プレイに“SPPLAY”と表示させ、[VALUE]ダイヤルを回して“rP”に切り替えてください。

これで、録音内容を繰り返し再生できます。設定値を“1S”に戻せば、ワンショット再生に戻せます。

9. 再生音量を調節したいときは、PARAMETER [▲]/[▼] キーを使ってディスプレイに“SP LVL”と表示させ、[VALUE]ダイヤルを回してください。

再生音量は0～30の範囲で設定できます。再生音が適切なレベルになるように調節してください。



再生音量

HINT

サンプラー機能が動作している間は、エクスペッションペダルを使って再生レベルを調節できます。

10. プレイモードに戻るには、停止中に[SAMPLER]キーを押してください。

NOTE

- ・プレイモードに戻ると、録音内容は失われます。
- ・サンプラー機能はリズム機能と同時に使用することはできません。

エクスペッションペダルの調節をする

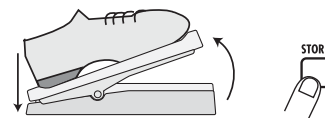
GFX-5のエクスペッションペダルは工場出荷時に最適な状態に調整されていますが、必要に応じて再調整することも可能です。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけなのに音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調整してください。

1. [ASSIGN] キーを押しながら電源を入れてください。

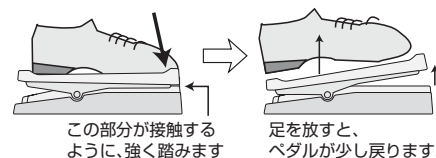
ディスプレイに“MIN”と表示されます。

2. エクスペ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“MAX”に変わります。



3. エクスペ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、プレイモードに戻ります。

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。
- ・“ERROR”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。

GFX-5を工場出荷時の状態に戻す

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も、いつでも工場出荷時の状態に戻すことができます。

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“ALINIT”と表示されます。

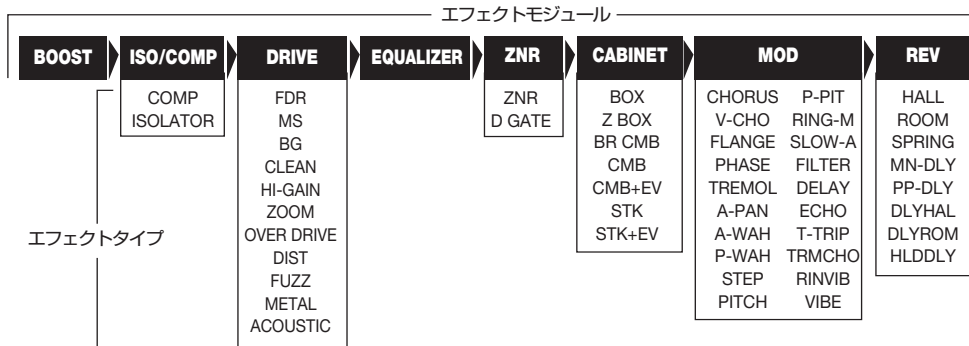
2. もう一度[STORE]キーを押してください。

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[EDIT/EXIT]キーを押せば、操作をキャンセルしてプレイモードに戻ることができます。

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは、GFX-5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-5のパッチは、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。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。



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やARRM機能に割り当て、リアルタイムに操作可能なパラメーターを表します (→P20)。

◆BOOST (ブースター) モジュール

入力信号を増幅するモジュールです。ブースト量はロー (1)、ハイ (2) の2段階から選択できます。

パラメーター 1	GAIN	1, 2	ブースト量を選択します。

◆ISO/COMP (アイソレーター/コンプレッサー) モジュール

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と、レベルの高い信号を圧縮するコンプレッサーが利用できるモジュールです。

TYPE 1 : COMP (コンプレッサー)

アタックの速さを2段階に切り替えできるオールマイティなコンプレッサーです。

パラメーター 1	ATTACK	パラメーター 2	SENS	パラメーター 3	LEVEL
	FS(FAST) /SL(SLOW)	0~10		1~8	
	信号が入力されてからコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定します。	コンプレッサーの感度を設定します。		モジュール通過後の音量レベルを調節します。	

TYPE 2 : ISOLTR (アイソレーター)

特定の帯域のみをカットしたり抜き出したりできるアイソレーターです。

パラメーター 1	HIGH	パラメーター 2	MID	パラメーター 3	LOW
	oF(OFF), -12~12	oF(OFF), -12~12	oF(OFF), -12~12		
	高音域のミックス量を設定します。	中音域のミックス量を設定します。	低音域のミックス量を設定します。		
パラメーター 4	FREQ L	パラメーター 5	FREQ H	パラメーター 6	LEVEL
	5~8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)	5~8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)		1~8	
	低音域と中音域を分割する周波数です。	中音域と高音域を分割する周波数です。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

◆DRIVE (ドライブ) モジュール

30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。通常エフェクトタイプは[DRIVE]ノブと[VARIATION]キーで選択しますが、[VALUE]ダイヤルで切り替えることも可能です。

TYPE 1 : FDR					
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN	MODERN	FD DRV
真空管ビルトインアンプのクラシカルでプルージーなサウンドです。		真空管ビルトインアンプのクリーンサウンドです。		真空管ビルトインアンプのドライブサウンドです。	
TYPE 2 : MS					
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS CRU	MODERN	MS DRV
プ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。		プリティッシュ系真空管スタックアンプのクランチサウンドです。		プ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					
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV	MODERN	BG MTL
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。		中音域に粘りのある真空管スタックアンプのメタル系サウンドです。	
TYPE 4 : CLEAN (クリーン)					
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C	MODERN	MACH
オールドテイストのクランチサウンドです。		クリーンでプライトな感じのコンポアンプサウンドです。		ウォームでパワー感のあるコンポアンプサウンドです。	
TYPE 5 : HI-GAIN (ハイゲイン)					
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRV	MODERN	SL DRV
ゲインの高い真空管プリアンプのサウンドです。		ヘビーメタルに最適な、真空管スタックアンプのサウンドです。		ウォームでモダンな真空管スタックアンプのサウンドです。	
TYPE 6 : ZOOM (ズームオリジナルエフェクト)					
CLASSIC	9002	STANDARD	Z LEAD	MODERN	Z PWR
ズームオリジナルの9002系サウンドです。		ズーム伝統の艶のあるリードサウンドです。		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 (オーバードライブ)					
CLASSIC	V-OD	STANDARD	OD	MODERN	PD 1
乾いたサウンドが特徴のオーバードライブです。		箱鳴り感のあるオーバードライブです。		ブースター的な使い方のほか、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 (ディストーション)					
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	TB DST	MODERN	HP DST
乾いたサウンドが特徴のディストーションです。		信号を極端にブーストした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 1~8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	TONE	パラメーター 3	LEVEL
	≡ 1~30		0~10		1~8
	歪みの強さを設定します。		音質を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。

TYPE 9 : FUZZ (ファズ)

CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	FUZZ	
ハイゲインで攻撃的な一昔前のファズサウンドです。		60年代の香りが懐かしいスタンダードなファズトーンです。		※このタイプでは、WILDFZ/FUZZ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	TONE	パラメーター 3
	≡ 1~30		0~10	1~8
	歪みの強さを設定します。		音質を調節します。	モジュール通過後のレベルを調節します。

TYPE 9 : FUZZ (ファズ)

MODERN	UF 1				
ズーム独自の発振をコントロールできるファズサウンドです。					
パラメーター 1	GAIN	パラメーター 2	RESO	パラメーター 3	LEVEL
	1~30		≡ 0~10		1~8
	歪みの強さを設定します。		発振のレベルを調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。

TYPE 10 : METAL (メタル)					
CLASSIC	MTZ	STANDARD	METAL	MODERN	MT 7TH
中音域に癖のある伝統的なメタル系サウンドです。		低音域と高音域をブーストしたズーム独自のメタルサウンドです。		7弦ギターの音域に対応したメタルサウンドです。	
パラメーター 1	GAIN	パラメーター 2	STONE	パラメーター 3	LEVEL
1~30		0~10		1~8	
歪みの強さを設定します。		音質を調節します。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

TYPE 11 : ACOUSTIC (アコースティックシミュレーター)					
CLASSIC	AC FAT	STANDARD	AC STD	MODERN	AC BRI
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エフェクトです。[VARIATION]キーで音色のバリエーションを切り替えます					
パラメーター 1	TOP	パラメーター 2	BODY	パラメーター 3	LEVEL
1~10		1~10		1~8	
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。		モジュール通過後のレベルを調節します。	

◆EQUALIZER (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 1~3、パラメーター 5については、パネル上のノブでも操作できます。

パラメーター 1	PRESEN	パラメーター 2	TREBLE	パラメーター 3	MIDDLE
-12~12		-12~12		-12~12	
高音域 (中心周波数 8 kHz) をブースト/カットします。		中高音域 (中心周波数 3.125 kHz) をブースト/カットします。		中音域 (中心周波数 800Hz) をブースト/カットします。	
パラメーター 4	BASS F	パラメーター 5	BASS G	パラメーター 6	LEVEL
1, 2		-12~12		1~8	
低音域の中心周波数を選択します。1で63Hz、2で125Hzが選択されます。		BASS Fで選択した周波数をブースト/カットします。		EQモジュール通過後の音量レベルを調節します。	

◆ZNR (ズームノイズリダクション) モジュール

無演奏時のノイズをカットするモジュールです。ノイズ成分のみを軽減するノイズリダクションと、無演奏時に音をカットするノイズゲートが選べます。

TYPE 1 : ZNR (ズームノイズリダクション)	
音色を損なわずに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。	
TYPE 2 : D GATE (Dゲート)	
ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のノイズゲートです。 ※タイプ1と2は、パラメーターが共通です。	
パラメーター 1	
1~8	感度を調節します。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少なくなる値に設定します。

◆CABINET (キャビネット) モジュール

キャビネットの箱鳴りをシミュレートするモジュールです。

TYPE 1 : BOX (ボックス)	TYPE 5 : CMB+EV (コンボ+EV)
小型アンプのキャビネットです。	コンボアンプにEVスピーカーを使用したキャビネットです。
TYPE 2 : Z BOX (ZOOMボックス)	TYPE 6 : STK (スタック)
ズームオリジナルの箱鳴り感のあるキャビネットです。	スタックアンプのキャビネットです。
TYPE 3 : BR CMB (ブライトコンボ)	TYPE 7 : STK+EV (スタック+EV)
ブライトなコンボアンプのキャビネットです。	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 4 : CMB (コンボ)	
一般的なコンボアンプのキャビネットです。 ※このモジュールでは、パラメーターはすべて共通です。	
パラメーター 1	DEPTH
0~10	箱鳴りの深さを設定します。

◆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 (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	DEPTH	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	MIX
0~10		1~30		0~30	
揺れの深さを設定します。		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 : V-CHO (ビンテージコーラス)					
オールドエフェクターのような暖かみのあるコーラスです。					
パラメーター 1	DEPTH	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	MIX
0~10		1~30		0~30	
揺れの深さを設定します。		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 3 : FLANGE (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	DEPTH	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	FB
0~10		1~30		-10~10	
揺れの深さを設定します。		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。	

TYPE 4 : PHASE (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	POSI	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	COLOR
AF, bF		1~30		1~4	
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。		揺れの速さを設定します。		音色のタイプを選択します。	

TYPE 5 : TREMOL (トレモロ)					
音量を周期的に変化させるエフェクトです。					
パラメーター 1	DEPTH	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	CLIP
0~10		1~30		0~10	
揺れの深さを設定します。		揺れの速さを設定します。		変調波形のつづれ具合を調節します。値が大きいほど変調感が強調されます。	

TYPE 6 : A-PAN (オートパン)					
2台のアンプで鳴らしたときに、音像が左右に揺れるエフェクトです。1台のアンプで使用するときにはトレモロ効果となります。					
パラメーター 1	WIDTH	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	CLIP
0~10		1~30		0~10	
揺れの幅を設定します。		揺れの速さを設定します。		変調波形のつづれ具合を調節します。	

TYPE 7 : A-WAH (オートワウ)					
ピッキングの強弱に応じて、自動的にワウ効果がかかるエフェクトです。					
パラメーター 1	POSI	パラメーター 2	RESO	パラメーター 3	SENS
AF, bF		1~10		-10~-1, 1~10	
MODモジュールの接続位置を選択します。		ワウのクセの強さを調節します。		ワウ効果の感度を調節します。マイナスの値に設定した場合は、ワウが下向きにかかります。	

◆MOD (モジュレーション) モジュール

TYPE 8 : P-WAH (ペダルワウ)				
エクスプレッションペダルや内蔵コントロール波形を使ってワウ効果をコントロールできる、ペダルワウです。				
パラメーター 1	POSI	パラメーター 2	FREQ	DIRMIX
AF, bF		1~10	0~10	
MODモジュールの接続位置を選択します。		ワウ効果の中心周波数を設定します。	原音のミックス量を設定します。	

TYPE 9 : STEP (ステップ)					
音色が階段状に変化するエフェクトです。					
パラメーター 1	DEPTH	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	RESO
0~10		1~30	0~10		
変調の深さを設定します。		変調の速さを設定します。	効果のクセの強さを設定します。		

TYPE 10 : PITCH (ピッチシフター)				
下1オクターブ~上2オクターブの範囲で、ピッチを上下できるエフェクトです。				
パラメーター 1	SHIFT	パラメーター 2	パラメーター 3	BAL
-12~-1, dt, 1~12, 24		0~10	0~30	
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。		エフェクト音の音質 (トーン) を調節します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。	

TYPE 11 : P-PIT (ペダルピッチ)				
エクスプレッションペダルや内蔵コントロール波形を使って、ピッチをリアルタイムに変化させるピッチシフターです。				
パラメーター 1	TYPE	パラメーター 2	TONE	
1~16		0~10		
ペダルによるピッチ変化のタイプを選択します。各タイプを選んだときのピッチは右の表の通りです。		エフェクト音の音質 (トーン) を調節します。		

P-PIT	ペダル最小値	ペダル最大値
1	-100cent	原音のみ
2	原音のみ	-100cent
3	DOUBLING	Detun+DRY
4	Detun+DRY	DOUBLING
5	0cent	+1オクターブ
6	+1オクターブ	0cent
7	0cent	-2オクターブ
8	-2オクターブ	0cent
9	-1オクターブ+DRY	+1オクターブ+DRY
10	+1オクターブ+DRY	-1オクターブ+DRY
11	-700cent+DRY	500cent+DRY
12	500cent+DRY	-700cent+DRY
13	-∞(Ohz)+DRY	+1オクターブ
14	+1オクターブ	-∞(Ohz)+DRY
15	-∞(Ohz)+DRY	+1オクターブ+DRY
16	+1オクターブ+DRY	-∞(Ohz)+DRY

TYPE 12 : RING-M (リングモジュレーター)					
金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。					
パラメーター 1	POSI	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	BAL
AF, bF		1~30	0~30		
MODモジュールの接続位置を選択します。		リングモジュレーション効果の周波数を設定します。周波数によって音色が変化します。	原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。		

TYPE 13 : SLOW-A (スロアタック)					
いわゆるバイオリン奏法のように、立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。					
パラメーター 1	POSI	パラメーター 2	TIME	パラメーター 3	CURVE
AF, bF		1~30	1~10		
MODモジュールの接続位置を選択します。		音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 14 : FILTER (フィルター)					
ピッキングに追従してフィルターが開くエフェクトです。					
パラメーター 1	POSI	パラメーター 2	TIME	パラメーター 3	RANGE
AF, bF		1~30	1~10		
MODモジュールの接続位置を選択します。		フィルターの立ち上がりの速さを設定します。	フィルターの可変範囲を設定します。		

◆REV (ディレイ/リバーブ) モジュール

TYPE 15 : DELAY (ディレイ)					
最長 500msecのディレイタイムを設定できるディレイエフェクトです。					
パラメーター 1	TIME	パラメーター 2	FB	パラメーター 3	MIX
1~50		0~10	0~30		
ディレイタイムを10msec単位で設定します。		ディレイ音の繰り返し回数 (フィードバック) を設定します。	エフェクト音の音量レベルを調節します。		

TYPE 16 : ECHO (エコー)					
最長 500msecのディレイタイムを設定できる、暖かみのあるディレイエフェクトです。					
パラメーター 1	TIME	パラメーター 2	FB	パラメーター 3	MIX
1~50		0~10	0~30		
ディレイタイムを10msec単位で設定します。		ディレイ音の繰り返し回数 (フィードバック) を設定します。	エフェクト音の音量レベルを調節します。		

TYPE 17 : T-TRIP (タイムトリップ)					
ピッキングの強さに応じてディレイタイムが変化するエフェクトです。					
パラメーター 1	SENS	パラメーター 2	FB	パラメーター 3	BAL
1~50		-10~10	0~30		
効果の感度を設定します。		ディレイ音の繰り返し回数 (フィードバック) を設定します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。		

TYPE 18 : TRMCHO (トレモロ+コーラス)					
トレモロとコーラスの複合エフェクトです。					
パラメーター 1	TRMRAT	パラメーター 2	CHORAT	パラメーター 3	CHOMIX
1~30		1~30	0~30		
トレモロ効果の揺れの速さを設定します。		コーラス効果の揺れの速さを設定します。	コーラス音の音量レベルを調節します。		

TYPE 19 : RINVIS (リングモジュレーター+ビブラート)					
リングモジュレーターとビブラートの複合エフェクトです。					
パラメーター 1	RINRAT	パラメーター 2	VIBRAT	パラメーター 3	VIBDEP
1~30		1~30	0~10		
リングモジュレーター効果の周波数を設定します。		ビブラートの揺れの速さを設定します。	ビブラートの揺れの深さを設定します。		

TYPE 20 : VIBE (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	DEPTH	パラメーター 2	RATE	パラメーター 3	BAL
0~10		1~30	0~30		
効果の深さを設定します。		効果の速さを設定します。	原音とエフェクト音のバランスを調節します。		

◆REV (ディレイ/リバーブ) 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 (ホールリバーブ)					
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 (ルームリバーブ)					
部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。					
TYPE 3 : SPRING (スプリング)					
スプリングリバーブのシミュレーションです。					
パラメーター 1	TIME	パラメーター 2	TONE	パラメーター 3	MIX
1~30		0~10	0~30		
残響の長さを設定します。		エフェクト音の音質を設定します。	リバーブ成分の音量レベルを設定します。		

◆TOTAL (トータル) モジュール

TYPE 4 : MN-DLY (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 (ピンポンディレイ)

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ポンディレイです。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。

※TYPE4~5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	パラメーター 3	MIX
1~99, 1.0~1.5, t1~t9		0~10		0~30	
ディレイタイムを設定します。10msecから990msecの範囲は10msec単位(1~99)、1秒以上は100msec単位(1.0~1.5)の範囲で設定します。t1~t9を選ぶと、リズム機能のテンポを基準にして特定の音符を設定できます(下記参照)。		フィードバック(ディレイ音の繰り返し回数)を設定します。		ディレイ音の音量レベルを設定します。	

【TIMEパラメーター】	t1: 2分音符	t2: 付点4分音符	t3: 4分音符	t4: 付点8分音符	t5: 2分3連符
	t6: 8分音符	t7: 付点16分音符	t8: 4分3連符	t9: 16分音符	

TYPE 6 : DLYHAL (ディレイ+ホールリバーブ)

ディレイとホールリバーブの複合エフェクトです。

TYPE 7 : DLYROM (ディレイ+ルームリバーブ)

ディレイとルームリバーブの複合エフェクトです。

※TYPE6~7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	DLYMIX	パラメーター 3	REVMIX
1~50, t1~t9		0~15		0~15	
10msec単位でディレイタイムを設定します。t1~t9を選ぶと、リズム機能のテンポを基準にして特定の音符を指定できます(上記参照)。		ディレイのミックス量を設定します。		リバーブ成分のミックス量を調節します。	

TYPE 8 : HLDDLY (ホールドディレイ)

演奏中に最大2秒のフレーズを録音し、繰り返し再生するホールドディレイです(詳しい操作方法は→P23)。

パラメーター 1	TIME	パラメーター 2	MODE	パラメーター 3	MIX
1~99, 1.0~2.0, Mn		nL, So, rS		0~30	
録音時間を設定します(設定値の内容は→P23)。		録音した演奏の再生方法を nL(順方向に再生)、So(サウンドオンサウンド)、rS(逆方向に再生)の中から選びます。		エフェクト音のミックス量を調節します。	

◆TOTAL (トータル) モジュール

TOTALモジュールは独立したエフェクトではなく、パッチ全体に関する設定を行います。

パラメーター 1	PATLVL	パラメーター 2	MINVOL	パラメーター 3	R-MODE
1~30		0~10		UP, dn, Hi, Lo	
パッチの最終的な音量レベルを設定します。値が25のとき、入力された信号と出力信号のレベルが同じになります。		エクスペリションペダルをボリュームペダルとして使用するときの最小ボリュームを設定します。		エクスペリションペダルの変化幅を選択します(詳細は→P22)。	
パラメーター 4	R-WAVE	パラメーター 5	R-SYNC	パラメーター 6	パッチ名
1~9		0~3, b1~b4		利用可能な文字は右下表参照	
制御波形の種類を選択します(詳細は→P21)。		内蔵コントロール波形の周期を設定します(左下表参照)。		PARAMETER[▲]/[▼]キーで入力対象位置を選択し、[VALUE]ダイヤルで文字を選択します。	

【R-SYNCパラメーター】

0.5: 8分音符	b1: 1小節
1: 4分音符	b2: 2小節
2: 2分音符	b3: 3小節
3: 付点2分音符	b4: 4小節

【利用可能な文字】

Space	/	{	}	*	+	-	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Space	/	()	*	+	-	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8
q	z	=	\	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
9	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\	
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	\	

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、[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?
- [LEVEL]ノブが下がっていませんか?
- エクスペリションペダルが踏み上げられた状態、または踏み下げられた状態になっていませんか? パッチによっては、エクスペリ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ペリションペダルを調節してください。

■[AUX IN]端子から録音できない

- 入力ソースをGTのままにしていますか?

■音が変に歪む

- 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。
- [TURBO]キー/[EDGE]キーをオフにしてみてください。
- BOOSTERやISOLATOR/COMP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を上げすぎでないか確認してください。BOOSTや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。

■リズムパターンが再生できない、非常に小さい

- リズムの音量が下がっていませんか? 適切な音量になるように、LVLパラメーターを調節してください。

■エクスペリションペダルのオン/オフがうまく切り替わらない

- エクスペリ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。「エクスペリションペダルを調節する」(→P26)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 74タイプ
エフェクトモジュール 8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

サンプラー機能 16ビットリニア録音/再生
最大録音時間 6秒

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 標準モノラルフォーンジャック
定格入力レベル -20 dBm
入力インピーダンス 470 kΩ
AUXインプット ステレオミニジャック
定格入力レベル -20 dBm
入力インピーダンス 20 kΩ

アウトプット
ラインアウトプット 2 x 標準モノラルフォーンジャック
最大出力レベル +3 dBm
出力負荷インピーダンス 10kΩ以上時

ヘッドフォンアウトプット 標準ステレオフォーンジャック
50 mW 32 Ω負荷時

ディスプレイ 6桁アルファニューメリックLED
20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 10時間
(アルカリ電池使用時)

外形寸法 390 (W) x 220 (D) x 75 (H) mm
重量 2.8kg (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。

GFX-5パッチリスト

デモンストレーション

グループ バンク	No.	パッチ名	コメント
U0 A0	1	AMPDRV	ナチュラルなアンプサウンド
	2	NUANCE	フィンガーピッキングにも適したODサウンド
	3	ALLCLN	オールラウンドな高音質クリーンサウンド
U1 A1	1	MS9000	王道を行くスタックドライブサウンド
	2	PV PWR	アメリカンハードロックサウンド
	3	FD TWN	USクリーンコンボアンプサウンド
U2 A2	1	LD-DIST	リードに適したスムーズなディストーション
	2	PEDWAH	過激なベダルワウ
	3	BEATS	マージビートサウンドをリメイク
U3 A3	1	POWER	迫力のあるディストーション
	2	MT 7TH	7弦ギターに適したヘビーマタルサウンド
	3	ARMWAH	リズムに合わせてベダルワウが同期する
U4 A4	1	MLT-OD	マルチに使える滑らかなオーバードライブ
	2	TECH-M	テクニクを駆使したSFXサウンド
	3	FLANGE	エフェクティブなフランジャー

モデリング

グループ バンク	No.	パッチ名	コメント
U5 A5	1	MS OLD	ビンテージMSサウンド
	2	MS MTL	ハードロック向きハイゲインサウンド
	3	USBLUS	アメリカンブルースサウンド
U6 A6	1	MARK	マークシリーズのコンボアンプサウンド
	2	SLDN	ヘビロックアンプサウンド
	3	MACDRV	モダンなクリーンクランチサウンド
U7 A7	1	MP 1	ビンテージハイゲインリアンプサウンド
	2	CRY-B	クライBライクなビンテージワウ
	3	D-COMP	コンパクトコンプレッサー
U8 A8	1	PD 1	ZOOM PD-01サウンド
	2	FZFACE	ビンテージファズ
	3	MTZONE	メタルに適したコンパクトエフェクトサウンド
U9 A9	1	SD+CE	ビンテージODとコーラスの組み合わせ
	2	DIST+	ビンテージディストーション
	3	OLDVIB	吉きよき時代のVIBトーン

サウンドバリエーション

グループ バンク	No.	パッチ名	コメント
u0 b0	1	ARMPHA	周期的に音が表情を変えるARRMパッチ
	2	BOOTS	コンパクトオクターバー
	3	WAVE	アルペジオやコード弾きに最適なARRMサウンド
u1 b1	1	ZLEAD	リードサウンドのバイブル
	2	CLNWAH	軽快なクリーンワウ
	3	12STR	12弦アコースティックサウンド
u2 b2	1	U-FUZZ	ZOOMのコンパクトファズ
	2	TRMCHO	コーラスの効いたトレモロ
	3	INSECT	ミュート奏法で表情が変わるSFXサウンド
u3 b3	1	ARMPIT	リズムにあわせてベダルピッチが同期する
	2	AT-WAH	コンパクトオートワウ
	3	VIOLIN	ボリューム奏法の決定版
u4 b4	1	STEP	ZOOMオリジナルSTEPサウンド
	2	JET	ジェットサウンドのスタンダード
	3	TALK	中音域を引くとしゃべるSFXサウンド

アーティスト系/ライン音色

グループ バンク	No.	パッチ名	コメント
u5 b5	1	VHALEN	ヘビリーリード&バックギンサウンド
	2	VAI PT	ヴァイ風ピッチサウンド
	3	PAT-M	メセニーサウンド
u6 b6	1	GARYBD	ゲイリー風/バードのソロサウンド
	2	ERIC	ヘビブルース系サウンド
	3	CATS	ロカビリーに適したクランチサウンド
u7 b7	1	L-DRV	マルチに使える歪みサウンド
	2	D-FEEL	ライン用オーバードライブ
	3	JMP	ライン用のリアルアンプサウンド
u8 b8	1	AUTO-W	ライン用オートワウ
	2	EDGE	他の楽器音に埋もれにくいディストーション
	3	JC CHO	ライン用ブライトコンボサウンド
u9 b9	1	BOX	箱鳴り感のあるラインサウンド
	2	TURBO	ライン向けの滑らかなオーバードライブ
	3	L-FUNK	ファンキーなフェイザー



株式会社ズーム

〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>