

GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL

G1u

オペレーションマニュアル

このたびは、**ZOOM G1u**（以下 **G1u** と呼びます）をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ごさいます。

G1u の機能を十分に理解し、未永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

目次

安全上のご注意 / 使用上のご注意	2	オーディオインターフェースとして 利用する	20
用語について	3	ZFX Tools について	20
各部の名称と機能 / 接続	4	タイプとパラメーター	21
パッチを選んで演奏する	6	アイコンの説明	21
チューナー機能を使う	8	PATCH LEVEL	21
リズム機能を使う	10	COMP/EFX モジュール	21
ルーバー機能を使う	12	DRIVE モジュール	22
パッチを作り替える	14	EQ モジュール	23
パッチを保存 / コピーする	16	ZNR/AMP モジュール	23
工場出荷時のパッチに戻す	17	MODULATION モジュール	24
パッチの呼び出し方を変える	18	DELAY モジュール	25
フットスイッチ / ペダルを使う	18	REVERB モジュール	26
フットスイッチを使う	18	リズム機能プリセットパターン	27
エクスペッションペダルを使う	19	G1u のバージョンを確認する	27
		故障かな?と思われる前に	27
		仕様	裏表紙

ZOOM

© 株式会社 ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製 / 転載することを禁じます。

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

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

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

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

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について

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

ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずズーム AD-0006 または AD-16 をご使用ください。指定外の AC アダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力 AC 電圧と接続するコンセントの AC 電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ず AC アダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合や雷が鳴っている場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動

- 市販の 1.5V 単三乾電池×4 をお使いください。
- G1u は充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよく見てご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池を G1u から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ボタンを開けてください。

使用環境について

- 警告** G1u を次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。
- 温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
 - 暖房器具など熱源の近く
 - 湿度が極端に高い場所や、水滴のかかる場所
 - 砂やほこりの多い場所
 - 振動の多い場所

取り扱いについて

- 警告** G1u の上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。

- 注意**
- G1u の上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。
 - G1u は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。
 - G1u に異物（硬貨や針金など）または液体（水、ジュースやアルコールなど）を入れないようにご注意ください。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

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

改造について

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

音量について

- 注意** G1u を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

G1u 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、G1u 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、G1u も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

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

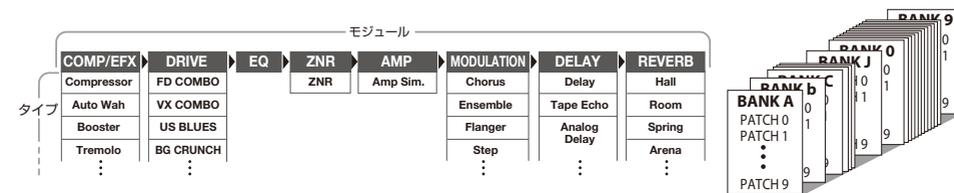
故障について

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

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

用語について

このマニュアルでは、以下の用語を使用します。



● モジュール

G1u では、左上図のように最大 8 つの単体エフェクトが利用できます。これらの単体エフェクトを“モジュール”と呼びます。

● タイプ

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

● パラメーター

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

● パッチ

モジュールごとのオン/オフやパラメーターの設定値

を記憶したものを“パッチ”と呼びます。エフェクトの呼び出しや保存はパッチ単位で行います。

● バンク

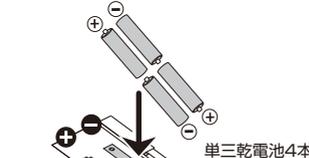
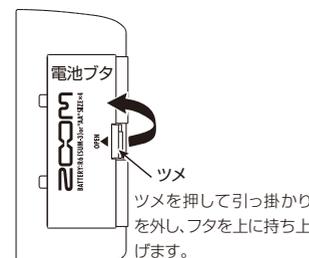
10 のパッチをひとまとめにしたものを“バンク”と呼びます。バンクは全部で 20 あり、A～J のユーザーバンク（読み書き可能）と、0～9 のプリセットバンク（読み取り専用）に分かれています（右上図）。

● モード

G1u の動作状態を“モード”と呼びます。選ばれているモードに応じて、キーやコントロール類の機能が変わります。モードには、パッチを選んで演奏するプレイモード、リズムパターンを再生するリズムモード、パッチを作り替えるエディットモード、パッチを保存するストアモードなどがあります。

電池で使用する場合

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



電池の残量が少なくなるとディスプレイに“bt”と表示されます。

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

各部の名称と機能／接続

フロントパネル

モジュールセレクター

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

RHYTHM [▶/■]キー

プレイモード/リズムモードで、リズムパターンの再生/停止を操作します。

ディスプレイ

バンク/パッチ番号、内部設定の値などを表示します。

リアパネル

[USB]端子

パソコンに接続する端子です。G1uをパソコンのオーディオインターフェースとして利用したり、G1uの設定をパソコンで編集/管理したりできます。

[INPUT]端子

ギターを接続する端子です。この端子にプラグを挿入すると、電源がオンになります。

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

[VALUE]ノブ

パラメーターやパッチレベルの設定値を変更します。

[STORE]キー

変更したパッチをメモリーに保存したり、別の位置にコピーしたりします。

[BANK UP・TAP]キー

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

[▼]/[▲]フットスイッチ

パッチを切り替えたり、チューナー機能やルーパー機能を呼び出したりするのに使用します。

[DC IN]端子

ACアダプターは、ズーム AD-0006またはAD-16を接続します。

[CONTROL IN]端子

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

[OUTPUT/PHONES]端子

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



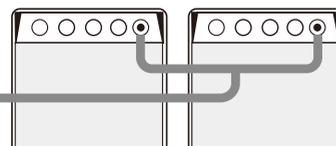
パソコン



ギター



ヘッドフォン



ギターアンプ



ACアダプター



FP01/FP02

FS01

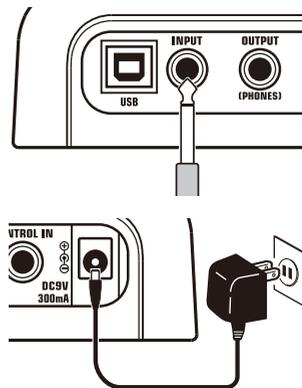
パッチを選んで演奏する（プレイモード）

ここでは、プレイモードの基本操作を説明します。

1 電源を入れる

接続するアンプのボリュームを最小にしてください。

シールドケーブルを [INPUT] 端子に差し込んでください。



【AC アダプターで使用する場合】

AC アダプターのプラグを [DC IN] 端子に差し込んでください。

ギターアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

HINT G1u の AC アダプターを接続せず、[USB] 端子をパソコンにつないだときは、[USB] 端子から電源が供給されます。

2 G1u をプレイモードに設定する

モジュールセクターを “PLAY” に合わせてください。



バンクとパッチ番号が表示されます。



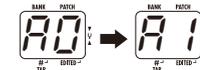
HINT 電源を入れた直後は、モジュールセクターがどの位置にあっても、プレイモードで動作します。

パッチを選んで演奏する（プレイモード）

3 パッチを選ぶ

フットスイッチを踏んでください。

▲ フットスイッチを踏むと 1 つ上のパッチ番号が選ばれます。



▼ フットスイッチを踏むと 1 つ下のパッチ番号が選ばれます。



パッチ番号は A0 ~ A9...J0 ~ J9、00 ~ 09...90 ~ 99、A0 の順に切り替わります。

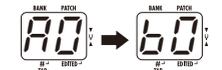
4 バンクを直接切り替える

[BANK UP・TAP] キーを押してください。

バンクが A...J、0...9、A の順に切り替わります。



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



5 マスターレベルを調節する

[VALUE] ノブを回してください。

マスターレベルの値が表示されます。



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



HINT ヘッドフォンで使用するときは、このノブで音量を調節すると便利です。

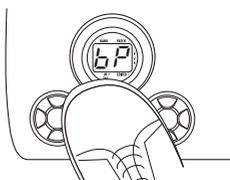
チューナー機能を使う

チューナー機能を利用するには、G1uをバイパス（エフェクトを一時的にオフにする）状態またはミュート（原音とエフェクト音を消音する）状態に切り替えます。

1 バイパス／ミュート状態に切り替える

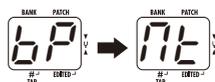
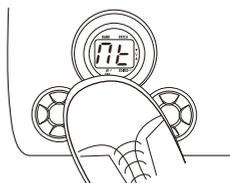
●バイパス状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P10）で[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、“bP”と表示されたら1秒以内に放してください。



●ミュート状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P10）で[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、“bP”の後で“Mt”に変わったら1秒以内に放してください。



NOTE

- “Mt”と表示された後で1秒以上フットスイッチを押し続けると、ルーバー機能（→P12）が起動されますので、ご注意ください。
- エディットモード（→P14）からバイパス／ミュート状態に入ることはできません。

バイパス／ミュート時のパッチ変化について

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

号に戻ります）。G1uでは、パッチの切り替えを高速で行うために、このような現象が起きてしましますが、故障ではありません。この音色変化を避けたいときは、完全にバイパス／ミュート状態に切り替わるまで、不要な音を出さないようにご注意ください。

2 チューニングを合わせる

チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾き、ピッチを調節してください。

ディスプレイの左側の桁に、最寄りの音名が表示されます。

右側の桁にはピッチのスレを示す記号が表示されます。

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



3 チューナー機能の基準ピッチを変更する

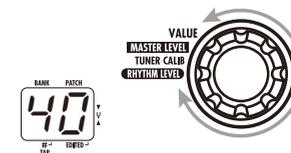
チューナーの基準ピッチを変更するには、バイパス／ミュート状態で[VALUE]ノブを回してください。

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

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

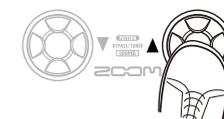
NOTE

電源を入れ直すと、基準ピッチは“40”（中央 A=440Hz）に戻ります。



4 プレイモードに戻る

[▼]／[▲]フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。



リズム機能を使う (リズムモード)

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

1 リズムモードに合わせる

モジュールセレクターを“RHYTHM”の位置に合わせてください。

現在選ばれているリズムパターン番号 (01 ~ 40) が表示されます。

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



2 リズムをスタートさせる

RHYTHM [▶/■] キーを押してください。

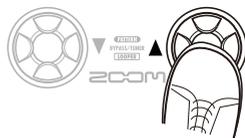
HINT プレイモードでも、RHYTHM [▶/■] キーを押して直前に選んでいたリズムパターンを再生できます。ただし、リズムパターンの切り替え、リズムの音量/テンポの調節はできません。



3 リズムパターンを選ぶ

内蔵された 40 種類のリズムパターンを切り替えるには、[▼] / [▲] フットスイッチのいずれか一方を踏んでください (パターンの内容は → P27)。

HINT リズムモードで [▼] / [▲] フットスイッチを両押しすると、G1u がバイパス/ミュート状態に切り替わります。この間は、リズムを再生しながらチューナー機能が利用できます (→ P8)。



4 リズムの音量を調節する

[VALUE] ノブを操作してください。

現在の設定値 (0 ~ 30) がしばらくの間表示されます。



5 テンポを調節する

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

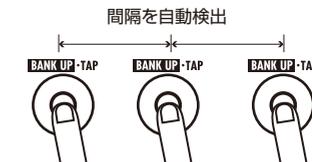
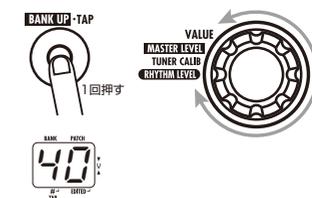
●テンポを数値で指定するには
[BANK UP・TAP] キーを 1 回押し、テンポの値が表示されている間に [VALUE] ノブを回してください。

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

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

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

HINT 別売のフットスイッチ (FS01) を使って、テンポをマニュアルで調節することも可能です (→ P18)。



6 リズムを止める

RHYTHM [▶/■] キーを押してください。
以前の状態に戻ります。



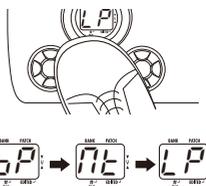
ルーパー機能を使う (ルーパーモード)

ここでは、演奏したフレーズを最大約 5 秒間録音してループ再生したり、新規のフレーズを重ね録音したりするルーパーモードの機能や操作について説明します。

1 ルーパーモードに切り替える

プレイモードで [▼] / [▲] フットスイッチの両方を同時に踏み、"bP" → "Mt" → "LP" と表示が変わったら放してください。

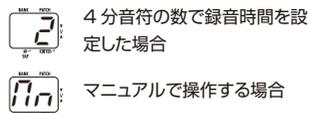
NOTE ルーパーモードではディレイ効果が無効になります。



2 録音方法を設定する

[VALUE] ノブを回して、次の中から録音方法を選択してください。

- 1 ~ 8 現在設定されているテンポを基準に、4 分音符の数で録音時間を設定します。例えば "2" に設定した場合は、現在のテンポで 2 拍分の長さが経過したところで、録音が自動終了します。
- Mn マニュアルで録音開始と終了をマニュアルで操作します。



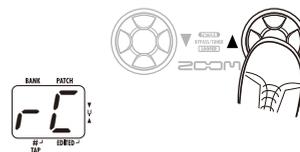
3 テンポを調節する

録音方法として 1 ~ 8 を選択した場合は、[BANK UP・TAP] キーと [VALUE] ノブを使ってテンポを設定します。テンポの設定方法は、リズム機能と共通です。タップテンポ機能も利用できます (→ P11)。



4 フレーズを録音 / 再生する

[▲] フットスイッチを踏み、録音したいフレーズを演奏してください。表示が "rC" に代わり、録音が始まります。



●録音方法として 1 ~ 8 を選んだ場合

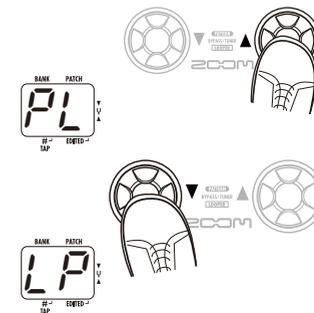
指定した時間が経過したときに、録音を終了してループ再生を開始します。

●録音方法として "Mn" を選んだ場合

同じスイッチを踏むか、最大時間 (約 5 秒間) に達したときに、録音を終了してループ再生を開始します (表示が "PL" に変わります)。

ループ再生を終了するには、[▼] フットスイッチを踏んでください。表示が "LP" に戻ります。

NOTE 1 ~ 8 を選んだ場合、テンポの設定によっては録音最大時間 (約 5 秒) を越えることがあります。この場合は、設定した時間の半分 (または 1/4) まで到達した時点で録音を終了します。

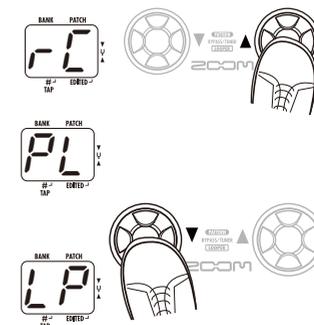


5 フレーズを重ね録音する

手順 ④ と同じ方法で録音を行い、ループ再生中に [▲] フットスイッチを踏んでください。

表示が "rC" に変わり、重ね録音が始まります。録音したフレーズの最後まで到達すると、先頭に戻って重ね録音を続けます。重ね録音を終了してループ再生に移るには、もう 1 回 [▲] フットスイッチを踏んでください。表示が "PL" に変わります。

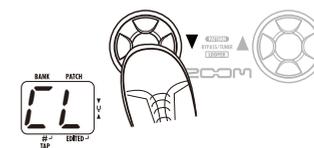
ループ再生を終了するには、[▼] フットスイッチを踏んでください。表示が "LP" に変わります。



6 録音した内容を消去する

[▼] フットスイッチを踏み続けてください。表示が "CL" に変わり、録音した内容が消去されます。

NOTE 録音方法やテンポを変更すると、すでに録音されている内容は消去されます。



7 プレイモードに戻る

[▼] / [▲] フットスイッチの両方を同時に踏んでください。



パッチを作り替える (エディットモード)

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

1 モジュール / パラメーターを選ぶ

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

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

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

● Type&Prm または Type&Prm1 (タイプ&パラメーター)

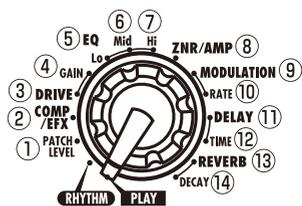
タイプ (ディスプレイ左側) とパラメーターの設定値 (ディスプレイ右側) を同時に設定する項目

● Type (タイプ)

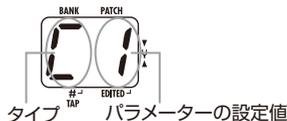
タイプのみを切り替える項目

● Prm または Prm2 (パラメーター)

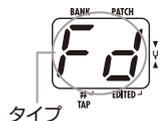
パラメーターの設定値のみを調節する項目



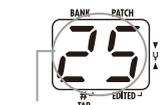
EQ モジュールには 3 つ、MODULATION、DELAY、REVERB の各モジュールには 2 つのパラメーターが含まれています。タイプを切り替えると、2 番目以降のパラメーターの内容が変化することもあります。



タイプ パラメーターの設定値



タイプ



パラメーターの設定値

2 設定内容を変更する

[VALUE] ノブを回してください。

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

HINT

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

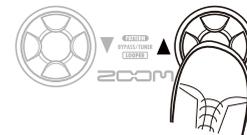


設定内容が変更されたことを示すドット

3 モジュールのオン / オフを切り替える

[▼] / [▲] フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

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



4 エディットを終了する

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

NOTE

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



パッチを保存／コピーする（ストアモード）

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

1 プレイ／エディットモードで [STORE] キーを押す

バンクとパッチ番号が点滅します。

NOTE

プリセットバンク（0～9）のパッチは読み込み専用で、保存やコピーができません。これらのバンクのパッチが選ばれているときに [STORE] キーを押すと、初期設定の保存／コピー先として、“A0”（バンク=A、パッチ番号=0）が選ばれます。



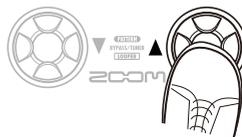
2 保存／コピー先のバンク／パッチ番号を指定する

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

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

NOTE

- 保存／コピー先として選べるのは、ユーザーバンク（A～J）のみです。
- 保存／コピー操作時には、フットスイッチ（FS01）によるバンク切り替えは行えません。



3 もう 1 回 [STORE] キーを押す

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

HINT

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



工場出荷時のパッチに戻す

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

オールイニシャライズを行うには、[STORE] キーを押しながら、G1uの電源を入れてください。

ディスプレイに“AL”の表示が点滅します。

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

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

NOTE

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



パッチの呼び出し方を変える

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

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

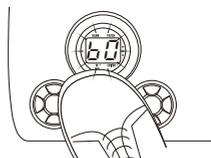
2. プレイモードで、次に呼び出したいパッチを指定してください。



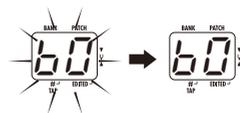
選択したバンクとパッチ番号が点滅します。ただし、まだ音色は切り替わりません。



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



パッチが確定し、ディスプレイの点滅が止まります。



フットスイッチ／ペダルを使う

ここではオプションのフットスイッチやエクスペッションペダルの利用方法について説明します。

フットスイッチを使う

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

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

ズムパターンやルーパー機能のテンポを指定します。



● エディットモード／ストアモード

フットスイッチは無効です。

エクスペッションペダルを使う

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

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



G1u がエディットモードになります。

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

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

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

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

HINT エディットモードでも、エクスペッションペダルは操作できます。

オーディオインターフェースとして利用する

G1uの[USB]端子をパソコンのUSB端子と接続すると、G1uがオーディオインターフェースとして機能します。この場合の動作環境は次の通りです。

■ 対応 OS

- Windows XP SP2 以降
Windows Vista 以降
- MacOS X (10.4.6 以降 / 10.5 以降)

■ 量子化ビット数

16ビット

■ サンプリング周波数

32kHz / 44.1kHz / 48kHz

どのOSでも、USBケーブルでパソコンと接続するだけで、オーディオデバイスとして認識されます。ドライバーソフトウェアのインストールは不要です。また、同梱の専用ASIOドライバにより、低レイテンシーのオーディオ録音/再生が可能です。



G1uのACアダプターを接続せず、[USB]端子をパソコンにつないだときは、[USB]端子から電源が供給されます。

G1uの[INPUT]端子に接続されたギターサウンドをエフェクトで加工し、DAW(デジタルオーディオワークステーション)ソフトウェアのオーディオトラックに録音できます。

また、G1uの[OUTPUT]端子からは、DAWソフ

トウェアのオーディオトラックの再生音と、エフェクトを通過したギターの音がミックスされて出力されます。録音/再生など詳しい操作方法は、DAWソフトウェアのマニュアルをご参照ください。

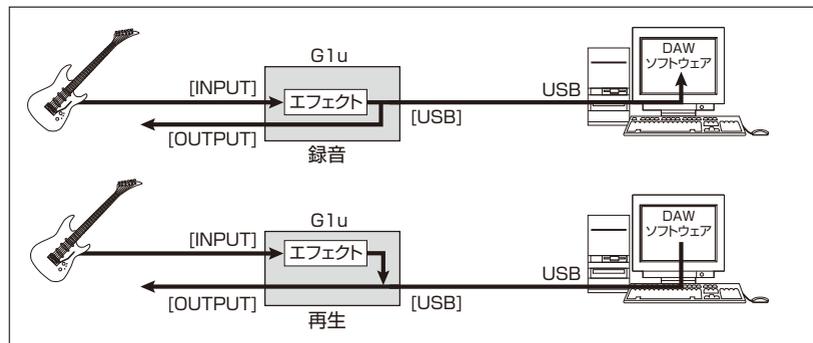


- ・ G1uをオーディオインターフェースとして利用しているときでも、[OUTPUT]端子からは常にエフェクト通過後の信号が直接出力されます(エフェクターとして利用できます)。
- ・ DAWソフトウェアにエコーバック機能(録音時に入力信号をスルー出力する機能)がある場合は、必ずオフに設定してください。オンのままで録音すると、出力信号がフランジャーのかかったような音色になります。
- ・ USBケーブルは、高品質でなるべく短いものをお使いください。3m以上のUSBケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出る場合があります。

ZFX Tools について

エディタ/ライブラリアン機能、レコーディング機能を備えたソフトウェアZFX Toolsをバンドルしています。

パソコンとG1uのUSB端子同士を接続し、ZFX Toolsを起動すれば、G1uのパッチデータをパソコンに取り込んで編集/保管したり、G1uを経由した信号をパソコンに録音したりできます。



タイプとパラメーター

アイコンの説明

●モジュールセレクター



そのモジュール/パラメーターを呼び出す位置を表しています。

●タップ



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

●エクスペッションペダル



エクスペッションペダルで操作可能なパラメーターであることを表しています。

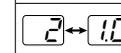
※ 表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、音色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。モジュールの中には、効果の種類(タイプ)を複数の中から選択できるものもあります。

■ PATCH LEVEL (パッチレベル)



PATCH LEVEL (Prm)

パッチごとの最終レベルを調節します。



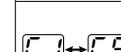
パッチレベルを2~98、1.0の範囲で設定します。80の値のときに、入出力のレベルが均等(ユニティゲイン)になります。

■ COMP/EFX モジュール (ダイナミクス/特殊エフェクト)



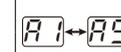
COMP/EFX (Type&Prm)

COMP/EFXモジュールのタイプとパラメーターを設定します。



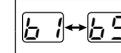
Compressor (コンプレッサー)

MXR Dynacomp 風のコンプレッサーです。高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮します。数値が大きいほど感度が高くなります。



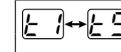
Auto Wah (オートワウ)

ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。数値が大きいほど感度が高くなります。



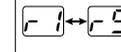
Booster (ブースター)

信号を増幅して迫力あるサウンドを作ります。数値が大きいほど増幅量が増えます。



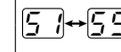
Tremolo (トレモロ)

音量を周期的に変化させて浮遊感を加えるエフェクトです。数値が大きいほど変調の周期が早くなります。



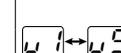
RingMod (リングモジュレーター)

金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。数値が大きいほど変調に使用する周波数が高くなります。



SlowAttack (スローアタック)

1音1音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。数値が大きいほど、立ち上がりが遅くなります。



PedalVox (ペダルVOX)

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

	PedalCry (ペダルCRY) JEN製のビンテージペダルワウCRYBABYを半開きにした効果のシミュレーションです。数値が大きいくほど、強調される周波数が上に移動します。
	Octave (オクターブ) 原音に1オクターブ下のエフェクト音を加えるエフェクトです。数値が大きいくほどエフェクト音のミックス量が増えます。

■ DRIVE モジュール (歪み系エフェクト)

DRIVE (Type)	
DRIVE モジュールのタイプを設定します。	
	FD COMBO (FD コンボ) さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFENDER Twin Reverb ('65) のモデリングサウンドです。
	US BLUES (US ブルース) FENDER Tweed BASSMAN のクランチサウンドです。
	HW STACK (HW スタック) イギリスの伝統的なオールチューブアンプHIWATT custom100 のモデリングサウンドです。
	MS DRIVE (MS ドライブ) MARSHALL のスタックアンプJCM2000 のハイゲインサウンドです。
	DZ DRIVE (DZ ドライブ) 独立3チャンネルのコントロールが可能な、ドイツのハンドメイドギターアンプDIEZEL Herbert のチャンネル3を使ったハイゲインサウンドです。
	OVER DRIVE (オーバードライブ) 世界ではじめて“オーバードライブ”の名を冠したコンパクトエフェクターBOSS OD-1 のモデリングです。
	GOVERNOR (ガバナー) MARSHALL の歪み系エフェクターGuv'nor のモデリングです。
	Dist1 (ディストーション1) 超ロングセラーとなったBOSSのディストーションDS-1のモデリングです。
	FUZZ SMILE (ファズスマイル) ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZ FACEのモデリングです。
	METAL WORLD (メタルワールド) ロングサステインと迫力ある中低音が特徴のBOSS METAL ZONE のモデリングです。
	VX COMBO (VX コンボ) A級動作のコンポアンプVOX AC30のモデリングサウンドです。
	BG CRUNCH (BG クランチ) MESA BOOGIE のコンポアンプMkIIIのクランチサウンドです。
	MS CRUNCH (MS クランチ) 数々の伝説を生み出したMARSHALL 1959のクランチサウンドです。
	PV DRIVE (PV ドライブ) 世界的なハードロックギタリストと共同開発されたPEAVEY 5150のハイゲインサウンドです。
	BG DRIVE (BG ドライブ) MESA BOOGIE DualRectifierのレッドチャンネル(Vintageモード)を使ったハイゲインサウンドです。
	T SCREAM (チューブスクリーム) 多くのギタリストがブースターとして愛用し、さまざまなクローンモデルを生んだIBANEZ TS808のモデリングです。
	DIST+ (ディストーションプラス) 世界中にディストーションの名を広めたエフェクターMXR distortion+のモデリングです。
	SQUEAK (スキーク) エッジの効いたディストーションサウンドで人気があるPROCO RAT のモデリングです。
	GREAT MUFF (グレートマフ) 太くて甘いファズサウンドが世界中の有名アーティストから愛された、ELECTRO HARMONIX BigMuffのモデリングです。
	HOT BOX (ホットボックス) 真空管を内蔵したコンパクトプリアンプMATCHLESS HOT BOXのモデリングです。

	Z CLEAN (Z クリーン) ズームオリジナルのクセのないクリーンサウンドです。		Z WILD (Z ワイルド) オーバードライブをさらにブーストしたハイゲインサウンドです。
	Z MP1 ADA MP1とMARSHALL JCM800の組み合わせを元に作成したオリジナルサウンドです。		Z BOTTOM (Z ボトム) 低域と中域を強調したハイゲインサウンドです。
	Z DREAM (Z ドリーム) MESA BOOGIE Road King SERIES IIのLeadチャンネルを元に仕上げたリード向けハイゲインサウンドです。		Z SCREAM (Z スクリーム) 低域から高域までバランスのとれたオリジナルハイゲインサウンドです。
	Z NEOS (Z ネオス) モディファイされたVOX AC30の音をモデリングしたクランチサウンドです。		LEAD (リード) 明るい音色で滑らかな歪みが特徴のディストーションサウンドです。
	EXTREME DS (エクストリームDS) 歪みエフェクトとして世界最強のゲインを誇るハイゲインサウンドです。		ACO.SIM (アコースティックシミュレーター) エレ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。
GAIN (Prm) DRIVE モジュールのパラメーターを設定します。タイプが歪み系(Fd~Ed)のときとAco.Sim(Ac)のときでは、パラメーターの内容が異なります。			
タイプが歪み系 (Fd ~ Ed) のとき			
	GAIN (ゲイン) 歪み系タイプのゲイン(歪みの深さ)を調節します。		
タイプが Ac のとき			
	TOP (トップ) アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		

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

■ EQ モジュール (イコライザー)

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

■ ZNR/AMP モジュール (ZNR / アンプシミュレーター)

	ZNR/AMP (Type&Prm) 音色を損なわずに無演奏時のノイズをカットするズーム独自のノイズリダクションZNRとアンプのスピーカーの響きを再現するアンプシミュレーターを組み合わせたモジュールのタイプとパラメーターを同時に操作します。
	ZNR (ズームノイズリダクション) ノイズリダクションのみの効果です。数値が大きいくほどかき具合が強くなります。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少ない値に設定してください。

	Combo & ZNR (コンボ&ZNR) 背面密閉式コンボアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNRを組み合わせた効果です。右側の数値でZNRの感度を調節します。
	Bright Combo & ZNR (ブライコンボ&ZNR) 背面開放式コンボアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNRを組み合わせた効果です。右側の数値でZNRの感度を調節します。
	Stack & ZNR (スタック&ZNR) スタックアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNRを組み合わせた効果です。右側の数値でZNRの感度を調節します。

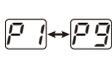
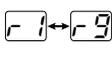
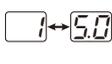
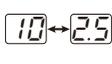
MODULATION モジュール (変調系エフェクト)

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

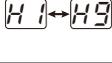
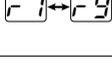
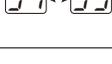
	Vibrato (ビブラート) 自動的にビブラートのかかるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、ビブラートが深くなります。		Rate (レート) TAP 変調の速度を調節します。																																	
	Pitch Bend (ピッチベンド) エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。右側の数値に応じてエクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプが切り替わります (表1 参照)。		Pedal Position (ペダルポジション) ピッチシフト量の初期設定値 (ペダルを動かさない場合のピッチシフト量) を設定します。パラメーター 1 の設定によっては、原音とエフェクト音のバランスも同時に変化します (表1 参照)。																																	
【表1】																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>b1</td> <td>0cent</td> <td>+1オクターブ</td> </tr> <tr> <td>b2</td> <td>0cent</td> <td>+2オクターブ</td> </tr> <tr> <td>b3</td> <td>0cent</td> <td>-100cent</td> </tr> <tr> <td>b4</td> <td>0cent</td> <td>-2オクターブ</td> </tr> <tr> <td>b5</td> <td>0cent</td> <td>-∞</td> </tr> </tbody> </table>		Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	b1	0cent	+1オクターブ	b2	0cent	+2オクターブ	b3	0cent	-100cent	b4	0cent	-2オクターブ	b5	0cent	-∞	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>b6</td> <td>-1オクターブ + 原音</td> <td>+1オクターブ + 原音</td> </tr> <tr> <td>b7</td> <td>-700cent + 原音</td> <td>+500cent + 原音</td> </tr> <tr> <td>b8</td> <td>ダブルリング</td> <td>デチューン + 原音</td> </tr> <tr> <td>b9</td> <td>-∞(0Hz) + 原音</td> <td>+1オクターブ + 原音</td> </tr> </tbody> </table>		Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	b6	-1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音	b7	-700cent + 原音	+500cent + 原音	b8	ダブルリング	デチューン + 原音	b9	-∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0																																		
b1	0cent	+1オクターブ																																		
b2	0cent	+2オクターブ																																		
b3	0cent	-100cent																																		
b4	0cent	-2オクターブ																																		
b5	0cent	-∞																																		
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0																																		
b6	-1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音																																		
b7	-700cent + 原音	+500cent + 原音																																		
b8	ダブルリング	デチューン + 原音																																		
b9	-∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音																																		
	Delay (ディレイ) ディレイタイムが最長 2000msec のディレイです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が増えています。		Time (ディレイタイム) TAP ディレイタイムを設定します。10 ~ 1000msec の範囲は 10msec 単位 (1 ~ 99, 1.0)、1 秒以降は 100msec 単位 (1.1 ~ 2.0) で変化します。																																	
	CombFilter (コムフィルター) フランジャーの変調を固定することで生じるクシ型フィルターをイコライザー的に利用するエフェクトです。数値が大きいほどエフェクト音のミックス量が増えます。		Frequency (フリケンシー) フィルターで強調する周波数を設定します。数値が大きいほど高い周波数が強調されます。																																	
	Air (エア) 部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。数値が大きいほどエフェクト音のミックス量が増えます。		Size (サイズ) 空間の広さを調節します。数値が大きいほど再現する空間が広くなります。																																	
	Phaser (フェイザー) 音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。数値に応じて音色のタイプが変わります。		Rate (レート) TAP 変調の速度を調節します。																																	

DELAY モジュール (ディレイ系エフェクト)

	DELAY (Type&Prm1)
	DELAY モジュールのタイプとパラメーター 1 の値を同時に設定します。
	Delay (ディレイ) ディレイタイムが最長 5000msec のディレイです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
	Tape Echo (テープエコー) 最長 5000msec のロングディレイに対応した、テープエコーのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
	Analog Delay (アナログディレイ) 最長 5000msec のロングディレイに対応した、アナログディレイのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。

	Ping Pong Delay (ピンポンディレイ) 
	左右の出力からディレイ音が交互に出力されるピンポンディレイです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
	Reverse (リバース) 
	エフェクト音が逆回転風に再生される、最長ディレイタイムが 2500msec の特殊なディレイです。数値が大きいほどエフェクト音の割合が多くなります。
	TIME (Prm2)
	DELAY モジュールのパラメーター 2 の値を設定します。タイプが Reverse の場合とそれ以外の場合は、設定範囲が異なります。
タイプが Delay ~ Ping Pong Delay の場合	
	Time (ディレイタイム) 
	ディレイタイムを設定します。10 ~ 1000msec の範囲は 10msec 単位 (1 ~ 99, 1.0)、1 秒以降は 100msec 単位 (1.1 ~ 5.0) で変化します。
タイプが Reverse の場合	
	Time (ディレイタイム) 
	ディレイタイムを設定します。100 ~ 1000msec の範囲は 10msec 単位 (10 ~ 99, 1.0)、1 秒以降は 100msec 単位 (1.1 ~ 2.5) で変化します。

■ REVERB モジュール (リバーブ系エフェクト)

	REVERB (Type&Prm1)
	REVERB モジュールのタイプとパラメーター 1 の値を同時に設定します。
	Hall (ホール) 
	コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Room (ルーム) 
	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Spring (スプリング) 
	スプリングリバーブのシミュレーションです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Arena (アリーナ) 
	アリーナ級の大会場の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Tiled Room (タイルドルーム) 
	タイル貼りの部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	DECAY (Prm2)
	REVERB モジュールのパラメーター 2 の値を設定します。このパラメーターはすべてのタイプに共通です。
	Decay (ディケイ)
	残響の長さを調節します。

リズム機能プリセットパターン

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

G1u のバージョンを確認する

G1u の現在のバージョンを確認するには、次のように操作してください。

- [BANK UP・TAP] キーと [▲] フットスイッチを押しながら、電源を入れてください。バージョン情報の上位 2 桁が表示されます。
- [▲] フットスイッチを押します。バージョン情報の下位 2 桁が表示されます。
- [▼] / [▲] フットスイッチのいずれかを押すと、バージョン表示を終了し、製品が再起動します。

最新バージョンのソフトウェアに関する詳しい情報はウェブサイトをご覧ください。

<http://www.zoom.co.jp/>

故障かな?と思われる前に

- **電源が入らない**
「電源を入れる」(→ P6) をご参照ください。
- **リバーブエフェクトがかからない**
リズムパターンを再生している間は、リバーブエフェクトが無効となります。リズムの再生を止めてください(→ P10)。
- **ディレイエフェクトがかからない**
ルーパー機能を利用している間は、ディレイエフェクトが無効となります。ルーパー機能を解除してください(→ P12)。
- **パッチが切り替わらない**
パッチの呼び出し方として“プリセレクト方式”(→ P18) を選んでいませんか? 電源を入れ直して通常の方式に戻してください。
- **ノイズが多い**
ZOOM 製のアダプタを使用していますか? 必ずズーム AD-0006 または AD-16 をご使用ください。
- **電池の消耗が早い**
マンガン電池を使用していませんか? 連続使用可能時間は、アルカリ電池で 10 時間です。

仕様

タイプ	67タイプ	コントロール入力	FP01/FP02またはFS01入力
モジュール	同時使用 8モジュール	USB インターフェース	PC インターフェース 16bit (録音/再生各ステレオ1系統)
バッチメモリー	ユーザバンク: 10 バッチ× 10 バンク= 100 プリセットバンク: 10 バッチ× 10 バンク= 100 合計 200 バッチ	サンプリング周波数	32kHz, 44.1kHz, 48kHz
サンプリング周波数	96kHz	電源	
A/D 変換	24ビット	AC アダプター	ズーム AD-0006、AD-16
D/A 変換	64 倍オーバーサンプリング	電池	単三乾電池 4 本 連続駆動時間 10 時間 (アルカリ電池使用時)
信号処理	24ビット	USB バスパワー	
周波数特性	128 倍オーバーサンプリング	外形寸法	155mm (D) × 136mm (W) × 52mm (H)
	32ビット	重量	350g (電池含まず)
	20Hz ~ 40kHz + 1.0dB - 4.0dB (10k Ω負荷時)	オプション	エクスペリションペダル FP01/ FP02 またはフットスイッチ FS01
ディスプレイ	2 桁 7 セグメント LED		
入力	標準モノラルフォンジャック		
定格入力レベル	- 20dBm		
入力インピーダンス	470k Ω		
出力	標準ステレオフォンジャック (ライン / ヘッドフォン兼用)		
最大出力レベル	ライン + 3dBm (出力負荷イン ピーダンス 10k Ω 以上時) フォン 20mW + 20mW (負荷 32 Ω時)		

ZOOM

株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台 4-4-3

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

G1u-5010-4

GUITAR EFFECTS &
USB AUDIO I/F PEDAL

G1u.



PATCH LIST

- バンク0 ~ 9 のプリセットエリアにはバンクA ~ J と同じ内容が保存されています。
- 使用するギター、アンプやレコーディング環境によりZNRの値を調整することをお勧めします。

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



	パッチ名	コメント
DEMO A	0 ArenaLd	"MS DRIVE"を使った歯切れの良いハイゲインリードサウンドです。ディレイとアリーナをイメージした深いリバーブが、あなたのソロプレイを彩ります。
	1 OGRhythm	"MS CRUNCH"を使った70年代のブリティッシュロックサウンドです。"Booster"を組み合わせることで、心地良いコンプレッション感を加えました。
	2 ChoCln	アルペジオに最適なクリーンサウンドです。コンプで強調されたアタックが、コーラスとリバーブによって美しく広がっていきます。
	3 BigDuck	"FD COMBO"をフルアップし軽く歪ませたオートワウサウンドです。ピッキングの強弱によって掛かり具合が変化します。"Spring Reverb"が隠し味。
	4 JetFly	"Flanger"と"MS CRUNCH"を組み合わせたサウンドです。コードストロークや低音弦をミュートしながらピッキングすることによりジェットサウンドを得ることができます。
	5 MdrnPnk	パワーフルでストレートなモダンパンクサウンド。パンクロックを基に進化したよりハードなサウンドを再現。ダウンピッキングでパワーコードをかき鳴らせ。
	6 TrickDly	二つのディレイを組み合わせたクリーンサウンド。タイム設定の違うディレイを組み合わせることで、トリッキーな響きを作り出している。
	7 PhaseCLN	"FD COMBO"と"Phaser"を組み合わせたクリーンサウンド。"Compressor"を使い音の粒立ちをそろえたサウンドは、ファンキーなカッティングに最適。
	8 LapStID	"Compressor"と"H.P.S"のコンビネーションにより、ラップスティールの音を再現。スライドバーと組み合わせれば完璧。キーはDに設定した。
9 WetWood	リバーブとコーラスを組み合わせた、アコースティックサウンド。フィンガーピッキングを用いたコードプレイに最適だ。ストラトのフロントピックアップを使用することをお勧めします。	
DEMO B	0 MtlMtl	ZOOMオリジナルの"Z BOTTOM"を使ったメタルサウンド。"Chorus"を使い広がりのあるハイゲインサウンドを作り出している。80年代ヘヴィメタルをプレイするならこれで決まり。
	1 VntgPnk	パンクロック用クランチサウンド。歪みを抑えたこのサウンドにマッチするのは、低く構えたレスポールかテレキャスターだろう。細かいことは気にせずに弾いてみてほしい。
	2 JazzWet	"EQ"を使い低域をブーストしたクリアでファットなトーン。ハムバッカーを搭載したギターのフロントピックアップと組み合わせ、ジャジーなプレイをどうぞ。
	3 ChnkBluz	"US BLUES"を使ったクランチサウンド。音の輪郭がはっきりとした抜けの良いトーンはブルースのバックングからリードプレイまでをサポート。
	4 RaGaRthm	高域のアタックがしっかりと出るクリーントーン。"Spring Reverb"と"Chorus"を組み合わせたこのサウンドは、レゲエのリズムプレイによくマッチするだろう。
	5 CompCln	"Compressor"を使いアタックを強調したクリーントーン。強力なコンプレッションによりクリーンでありながらパワーフルなサウンドに仕上がっている。
	6 ClscFuzz	"GREAT MUFF"を使ったファズサウンド。"Compressor"を使い入力信号を一定にすることで、ピッキングの強弱にかかわらず強力な歪みを作り出している。
	7 Church	強く掛かった"Compressor"と"Chorus"に深い"Hall Reverb"を加えたクリーンサウンド。オープンコードでアルペジオを弾けば、巨大な教会の中でプレイしているように感じるだろう。
	8 Niaga	"Slow Attack"と"Reverse"を組み合わせたサイケデリックなサウンド。テープを逆回転させたようなサウンドは、サイケデリックロック定番のひとつだ。
9 DryWood	アンビエントを抑えたドライな、アコースティックサウンド。コードストローク、フィンガーピッキングどちらにもマッチする。ストラトのフロントピックアップを使用することをお勧めします。	

	パッチ名	コメント
ARTIST C	0 LiverPL	The Beatles、「Day Tripper」のイントロで使われるギターサウンドを再現。シングルコイルでもハムバックキングでもマッチするVOXサウンドだ。
	1 JimiFuzz	Jimi Hendrixのファズサウンド。"Pitch Shift"を使いオクターブ上の音をわずかに混ぜることで、オクターブサウンドをシミュレートしている。
	2 ZepStd	Jimmy Page、アルバムレコーディング時のSuproを使ったサウンドを再現。テレキャスターとレスポールのサウンドキャラクターを明確に再現するクランチトーン。
	3 EC LEAD	Eric Clapton、「Layla」の明るく伸びやかなリードサウンドを再現。Fender系のクランチサウンドはシングルコイルピックアップとの相性抜群。
	4 Iomizm	ロックシーンに歴史を刻んだあのBlack Sabbathの代表曲「Paranoid」よりTony Iommiのクリーミーで太いトーンを再現。GibsonのSGギターとのコンビで気分はパラノイド!?
	5 RitchStd	アルバム「Machine Head」のレコーディングサウンド。ストラトキャスターと組み合わせることで、Ritchie Blackmoreのサウンドを得ることができる。
	6 BrianDrv	Brian Mayのドライブサウンドを"Z NEOS"をつかって再現した。ピックの代わりにコインを使用し独特のアタック感を加えれば、完璧だ。
	7 JB Boots	Jeff Beck、「Led Boots」のイントロで聴けるメインテーマのサウンドを再現。温かいエコーサウンドは、当時のサウンドを再現するのに欠かせないアイテムです。
	8 335 Solo	Larry Carlton、「Room335」のギターソロセクションで聴ける薄くディレイの掛かったサウンドを再現。サステインのあるクランチサウンドはインプロビゼーションを楽しくします。
9 EVH1959	Marshall 1959をフルアップさせた初期のEddie Van Halenサウンドを再現。ハムバックキングと組み合わせ、テクニカルなプレイを楽しんでほしい。	
ARTIST D	0 FineRose	1980年リリースされたOzzy Osbourneのアルバム「Blizzard Of Ozz」から「Crazy Train」をセレクト。Marshallの上品で繊細やかなトーンでRandy Rhoadsへの想い出に浸っていただきたい。
	1 BS Riff	Brian Setzer、「Rock This Town」のロカビリーサウンドを再現。独特のエコーとピッキングの強弱によって変化するサウンドはリフ、オブリ&リードまで全てをカバーします。
	2 Police	The Police、「Every Breath You Take」よりAndy Summersの作り出すエフェクティブなサウンドを再現。コーラスとディレイで広がりを持たせたサウンドにはあのリフがびびったり。
	3 SRV	TS808を使ったStevie Ray Vaughanのサウンド。中域に特徴を持つこのサウンドはやはりストラトキャスターと組み合わせる使うのが良いだろう。
	4 SV DS1	Steve Vai、「The Attitude Song」のメインリフで聴ける「DS-1」を使用したディストーションサウンドを再現。倍音成分の多いギラギラしたサウンドはこのストップボックスでしか出せません。
	5 Lynchpin	元Dokkenのギタリスト、巨匠George Lynchを世に知らしめた作品「Back For The Attack」から「Kiss Of Death」をチョイス。メタリックでトレブリーなサチュレーションの効いたチューブサウンドがなんとも心地よい!
	6 SilkyJoe	Joe Satrianiの作品より「Surfing with the Alien」をセレクト。アタックのしっかりした歪みに適度にモジュレーションがかかった品のあるトーンはテクニカル系リードに最適。トリッキーなソロを弾きすぎてエリヤンにさらわれるかも。
	7 WizenDrv	Michael Schenker Groupのインストソングの名曲「Into The Arena」での枯れたギターサウンドを再現。ワウの半止めによる独特なトーンで今日からあなたもMichael Schenkerだ!
	8 DeepSand	Metallicaの伝説の名盤、通称「Black Album」から「Enter Sandman」をセレクト。ディーブでタイトなメタルサウンドでヘヴィなリフを刻みまくれ! 明日はKirkかJamesか。
9 Carlos	Carlos Santana、アルバムレコーディングの時のスムーズトーン。"BG CRUNCH"を使い存在感のあるリードトーンに仕上げた。	

		パッチ名	コメント
MODELING	E	0	FdComp Fender Twin Reverbとコンプを組み合わせたクリーンサウンド。カッティングに最適。
		1	FullVx VOX AC30をフルアップしたサウンド。ルームリバブをかけることにより独特の箱なり感を再現。
		2	TexasMan FENDER BASSMANをフルアップしたテキサスブルースサウンド。ギターのリバブに追従するトーンは、ピッキングニュアンスを生かしたプレイに最適。
		3	BgLead MESA/BOOGIE MKIIIならではの艶やかなドライブサウンド。ロングトーンを生かしたリードプレイが可能。
		4	HwClean HIWATT CUSTOM100ならではの太いクリーンサウンド。ハムバックングを搭載したギターを使用することによりロックテイストあふれるトーンを得ることができる。
		5	McCrunch ボリュームに追従する、Marshall 1959を使ったクランチサウンド。このダイナミクスを体感してほしい。
		6	MdRhythm Marshall JCM2000を使ったバックングサウンド。非常にヘヴィなサウンドだがMarshallの特徴を感じ取ることができる。
		7	PvRhythm PEAVEY 5150を使ったバックングサウンド。菌切れの良いサウンドはすばやいリフワーク時に際立つ。
		8	DzRhythm DIEZEL HERBERTを使ったヘヴィなバックングサウンド。ダウンチューニングしたギターでもタイトなリフを刻むことができる。
9	BdRhythm MESA/BOOGIE Rectifierを使ったバックングサウンド。パワフルなサウンドはプログレッシブロックにも最適である。		
MODELING	F	0	FatOd バックング、ソロ双方に使える、ナチュラルなオーバードライブサウンド。EQと組み合わせることによりOD1に音の太さを加えた。
		1	TsDrive オールラウンドに使えるナチュラルなオーバードライブ。ピッキングのニュアンスを余すことなく再現するTSサウンドだ。
		2	GvDrive Guv'norを使ったストレートハードロックサウンド。Marshallテイストの残る名機の歪みを感じてほしい。
		3	dist+ distortion+を使ったドライブサウンドを再現。硬質で抜けの良いサウンドはハムバックングを搭載したギターに最適。
		4	DS1 DS1のサウンドをモディファイし豊かなローエンドを加えた。ディレイとリバブを加えたスムーズな音を体感してほしい。
		5	RAT RATならではの伸びやかなリードトーン。アナログディレイが隠し味。
		6	FatFace FUZZ FACEのローエンドを強化したパワフルなFUZZサウンド。プレーン弦を使ったリードでも十分な太さを得ることができる。
		7	MuffDrv BIG MUFFを使ったハイゲインサウンド。歪みに埋め尽くされたこのサウンドはシューゲイザースタイルのロックに最適。
		8	M World Metal Zoneを使ったシュラペル系ギタリスト定番サウンド。音がつかかりやすく早弾きに最適。
9	HOT DRV チューブならではのサチュレーションを生かしたマイルドなドライブサウンド。強い歪みの中でも音の芯はしっかりと残っている。		
ORIGINAL	G	0	Z CLEAN "Z CLEAN"にコーラスとディレイを組み合わせた透明感のあるクリーンサウンド。アルペジオに最適。
		1	Z WILD ZOOMオリジナルのハードなオーバードライブサウンド。オーバードライブをさらにブーストしたコンプレッション感のある極太サウンドに仕上げた。
		2	Z MP1 ADA MP1とJCM800のハイブリッドサウンドを再現。乾いたドライブサウンドはバンドアンサンブルの中でも抜群の抜けを実現する。
		3	Z BOTTOM 中域と低域に特徴を持つZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。80年代メタルに最適なサウンド。
		4	Z DREAM リードプレイに最適なZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。7弦ギターのレンジに対して最適化しプログレッシブメタル向けのサウンドに仕上げた。
		5	Z SCREAM 低域から高域までのバランスが取れたZOOMオリジナルのハイゲインサウンド。バンドアンサンブルの中でも埋もれることがない、抜けの良いサウンドに仕上げた。
		6	Z NEOS VOX AC30をモディファイしたクランチサウンドを再現。ギターのリバブに反応しさまざまな表情を見せるドライブトーンを味わってほしい。
		7	LEAD ZOOM伝統のリードサウンド。ソロプレイに必要な中域がブーストされ、プレイポジションにかかわらず伸びやかなリードトーンを得ることができる。
		8	EXT DS 限界まで歪ませたディストーションサウンド。音がスムーズにつながるのでフロントポジションでも容易にテクニカルなソロをきめることができる。
9	ACOSIM エレアコサウンドのシミュレート。ピックを使っただけのストロークプレイに最適化した。ストラトのフロントピックアップでを使用することをお勧めします。		

		パッチ名	コメント
SIMPLE	H	0	Comprs "Compressor"のパッチです。強めにかかるように調整していますので、リードギターなどの単音を弾いた時にも良く反応します。
		1	Auto Wah "Auto Wah"のパッチです。シングルコイル・ピックアップ搭載のギターでも効果がわかるように調整してあります。バックングからリードギターまで幅広く使うことができます。
		2	Booster "Booster"のパッチです。音にパンチを加え、エッジを効かせた音抜けの良いサウンドです。
		3	Tremolo "Tremolo"のパッチです。さまざまなジャンルで活躍するエフェクターです。オールマイティーに使えるように調整してあります。
		4	Ring Mod "Ring Mod"のパッチです。主に単音で弾いたり、ミュート弾きなどで面白い効果が得られます。弾き方によっては、コミカルな感じから幻想的なイメージなどを演出することができます。
		5	Slow "Slow Attack"のパッチです。ボリューム奏法、バイオリン奏法などと呼ばれるテクニックを簡単に再現することができます。コードを弾いても、リードギターを弾いても効果が得られるように調整してあります。
		6	PDLWah 1 "Pedal Wah (VOXタイプ)"のパッチです。オプションのエクスペッション・ペダル (FP02) を本体のコントロール・インに接続することで、ワウ効果をペダルでコントロールすることができます。
		7	PDLWah 2 "Pedal Wah (CryBabyタイプ)"のパッチです。オプションのエクスペッション・ペダル (FP02) を本体のコントロール・インに接続することで、ワウ効果をペダルでコントロールすることができます。
		8	Octave "Octave"のパッチです。ベースとギターのエユニゾン・フレーズを1本のギターで再現することができます。特に低音弦によるリフ・フレーズに効果的ですが、リードギターにも活用することができます。
9	Chorus "Chorus"のパッチです。コーラスは、コードワークからリードギターまで、幅広く活用することができます。ほとんどのジャンルで効果的に使うことができるため、ギタリストのマストアイテムとして重宝されています。		
SIMPLE	I	0	Ensemble "Ensemble"のパッチです。コーラスよりも、さらにキメ細やかなテイスト感が特徴です。自然で美しい効果を生み出すことから、アルペジオ奏法などでより効果を発揮します。
		1	Flanger "Flanger"のパッチです。コーラスにウネリを加えた効果を生み出します。歪み系エフェクターと一緒に使うことで、ジェット・サウンドを作ることができます。
		2	Step "Step"のパッチです。フェイザー・エフェクターの効果を段階的に変化させることができます。歪み系エフェクターをプラスするとさらに面白い効果が得られます。
		3	PitchSFT "Pitch Shift"のパッチです。オクターヴ下 (-12) から2オクターヴ上 (+24) までのピッチ変化させた音を加えることができます。このパッチはオクターヴ上をプラスし、12弦ギターのようなテイスト感を出しています。
		4	MN Pitch "Mono Pitch"のパッチです。オクターヴ下 (-12) から2オクターヴ上 (+24) までのピッチ変化させた音を加えることができます。複弦には効果がかかりませんが、"Pitch Shift"よりもリアルなピッチ変化音を加えることができます。
		5	H.P.S "H.P.S"のパッチです。各スケールに合わせてハーモニー効果を加えられるので、メロディーやリード弾きに適しています。このパッチは、Key=Cのスケールに合わせてあります。
		6	Vibrato "Vibrato"のパッチです。コードアルペジオなどのバックングに効果的です。このパッチは少し深めに調整してあります。
		7	PitchBND "Pitch Bend"のパッチです。オプションのエクスペッション・ペダル (FP02) を本体のコントロール・インに接続することで、さまざまなピッチ効果をペダルでコントロールすることができます。
		8	Air "Air"のパッチです。アンプからの距離による空気感を演出する効果です。このパッチは少しウェットなテイストに調整してあります。
9	Phaser "Phaser"のパッチです。フェイザーは、コードバックングからリードギターまで幅広く活用できます。4種類のタイプから効果を選ぶことができます。		
SIMPLE	J	0	Delay "Delay"のパッチです。ディレイは、弾いた直後に音を止めることで、より多くのやまびこ効果を得ることができます。基本的には、テンポに合わせてディレイタイムを調整しますが、意図的に同期させずに"飛び道具"的に使うこともあります。
		1	TapeEcho "Tape Echo"のパッチです。効果はDelayと同じです。テープエコーは、テープを使ってエコー効果を作り出す仕組みで、デジタル・ディレイとの違いはその音質にあります。
		2	AnalgDLY "Analog Delay"のパッチです。効果はDelayと同じです。デジタル・ディレイが登場する前に主流だったのが、アナログ回路を使ったこのディレイです。シミュレートにより再現しています。
		3	PP Delay "Ping Pong Delay"のパッチです。効果はディレイと同じですが、ステレオ時に左右異なるタイミングでこだまが返ってくる点が大きく異なり、その特徴はヘッドホンで簡単に確認することができます。
		4	Reverse "Reverse"のパッチです。リバースはディレイと同様の効果を得ることができますが、ディレイ音が逆に再生されます。その効果は絶大でとてもユニークなサウンドを生み出します。
		5	Hall "Hall"のパッチです。大きなホールで演奏しているかのような残響音を得られます。Decayを増やすことで残響音が長くなります。
		6	Room "Room"のパッチです。大小さまざまなサイズの部屋鳴りをシミュレートしています。このパッチでは比較的大きなサイズの部屋の残響効果が得られます。
		7	Spring "Spring"のパッチです。ギターアンプに搭載されているスプリングを使ったリバブの効果が得られます。
		8	Arena "Arena"のパッチです。アリーナは周囲に観客席のある競技場・演技場のことです。"Hall Reverb"とは雰囲気異なる残響効果を得ることができます。
9	TileRoom "Tiled Room"のパッチです。タイル張りの部屋の残響音をシミュレートしています。明るく艶やかな音質が特徴です。		



ZFX Tools スタートアップガイド

ZFX Tools には、手軽に演奏を録音できるレコーダー、バーチャルドラマー&ベーシストが演奏するリズムマシン、マウスで直観的な操作が可能なエディタ、作成したパッチを管理できるライブラリアン、高精度チューナーが搭載されています。
また、最新のパッチやリズムをダウンロードしたり、膨大なプリセットパッチやリズムから目的のものを素早く探すことができるサーチ機能があなたのギターライフをサポートします。
この「スタートアップガイド」では、ZFX Tools をパソコンにインストールしてからリズムを鳴らしながら録音するまでの手順を説明します。

Windows Vista/XP をお使いの方

- 1 インストールディスクを挿入し、“Windows” フォルダの中にある“ZFX Tools 1. * . * . * Setup.exe”をクリックしてインストーラを起動してください。
- 2 セットアップ言語を選択して [OK] をクリックください。
- 3 インストールウィザードが開始します。[次へ] をクリックしてインストールを開始してください。
- 4 使用許諾契約が表示されます。



よくご確認の上、“使用許諾契約の条項に同意します”にチェックを入れ、[次へ] をクリックしてください。

- 5 注意事項が表示されます。



この時点ではまだ USB ケーブルを接続しないでください。

- 6 インストール先のフォルダを選択してください。標準のフォルダにインストールする場合は [次へ] をクリックしてください。別のフォルダにインストールする場合は、[変更] をクリックします。
※ デスクトップにショートカットを作成したくない場合は、チェックを外してください。

- 7 [インストール] をクリックして、インストールを開始してください。以上で ZFX Tools のインストールは完了です。続いてドライバのインストールを行ってください。

ドライバのインストール

- 1 ZOOM G Series Audio Driver のインストールウィザードが開始します。



[Next] をクリックしてください。

※ ドライバのインストールウィザード表示が見えない場合は、タスクバーの“ZOOM G Series Audio Driver” をクリックして表示させてください。

- 2 License Agreement (使用許諾)



License Agreement が表示されますので、よくご確認の上、“I accept the terms in the License Agreement” にチェックを入れ、[Next] をクリックしてください。

- 3 Choose Start Menu Folder
ドライバの削除/復元用ショートカットの配置フォルダの指定を行います。通常はそのまま [Install] をクリックしてください。

- 4 Welcome to ZOOM Driver Setup!



このようなダイアログが 3 回表示されますので、[Next] をクリックして先に進んでください。

- 5 “ソフトウェアのインストール” という警告ダイアログが表示された場合は、[続行] をクリックしてください。また、“Windows セキュリティドライバソフトウェアの発行元を検証できません”と警告ダイアログが表示された場合は“このドライバソフトウェアをインストールします” をクリックしてください。

※このとき“ZOOM G Series Audio Driver(応答なし)”と表示されることがありますが問題ありません。応答があるまでお待ちください。

- 6 Please plug-in the device now



“Please plug-in the device now” と記述されているダイアログが表示されましたら、本体をパソコンに USB ケーブルで接続し、[Next] をクリックしてください。

- 6 標準ドライバのインストール
本体を接続すると標準ドライバのインストールを行うダイアログが表示されます。
・ Windows XP をお使いの方
⇒ “ソフトウェアを自動的にインストールする” を選択し [次へ] クリックし、完了させてください。

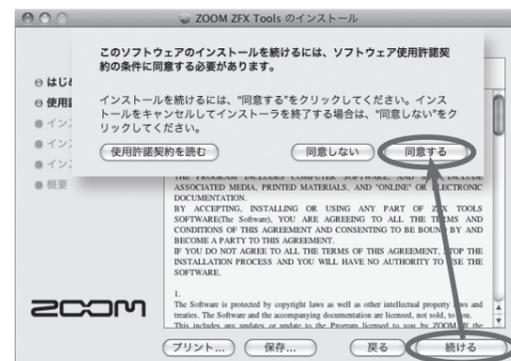
- ・ Windows Vista をお使いの方
⇒ “ソフトウェアを検索してインストールします” を選択して [続行] をクリックし、完了させてください。

OS 標準ドライバのインストールを完了した後、“ZOOM G Series Audio Driver” に戻り、[Next] をクリックしてください。

- 7 ZOOM G Series Audio Driver のインストール
“ハードウェアのインストール” という警告ダイアログが表示された場合は、[続行] をクリックしてください。[Finish] をクリックしてドライバのインストールの終了です。

MacOS X をお使いの方

- 1 インストールディスクを挿入し、“MacOS X” フォルダの中にある“ZFX Tools 1. * . * . * Setup.mpkg” をクリックしてインストーラを起動してください。
※ インストーラ起動後、ダイアログが表示される場合がありますが [続ける] をクリックして作業を進めてください。
- 2 インストーラが起動し「はじめに」が表示されます。[続ける] をクリックしてください。
- 3 使用許諾契約が表示されます。よくご確認の上、[続ける] をクリックしてください。



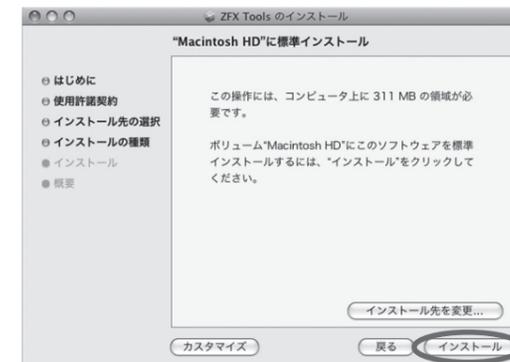
※ [続ける] をクリックするとダイアログが表示されますので、[同意する] をクリックしてください。

- 4 インストール先の選択を行います。[続ける] をクリックしてください。

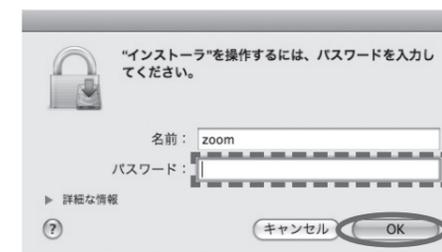


※ ZFX Tools のインストール先は変更できません。
※ この画面は OS X 10.4 のみ表示されます。OS X 10.5 では表示されません。

- 5 ZFX Tools のインストールを行います。[インストール] をクリックしてください。



- 6 パスワードの入力ダイアログボックスが表示されます。管理者権限を持つユーザ名とパスワードを入力し、[続ける] をクリックしてください。



※ [続ける] クリックすると再度インストールを確認するダイアログが表示されますので、“インストールを続ける” をクリックしてインストールを行ってください。

- 7 [再起動] をクリックしてインストール完了です。



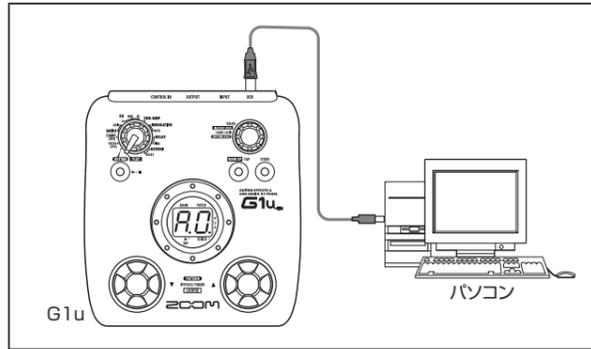
インストール時のご注意

- ・ インストールには管理者権限が必要です。管理者権限がない場合はシステム管理者にお問い合わせください。
- ・ インストールを行うときは、他に実行中のアプリケーションを終了させてください。
- ・ インストールを行うときは、指示があるまで G1u とパソコンを接続しないでください。
- ・ インストールを完了するには再起動が必要となる場合があります。

ZFX Tools スタートアップガイド

起動方法

G1u をパソコンに接続する



G1u をパソコンに接続すると自動的に ZFX Tools が起動します。ZFX Tools が起動すると以下のようなメイン画面が表示されます。

- ⇒ ZFX Tools が自動的に起動しない場合、以下の方法で起動することができます。
- ・Windows: デスクトップに作成される ZFX Tools のショートカットをダブルクリックする。
 - ・MacOS X: “アプリケーション” フォルダの “ZFX Tools” を開き、“ZFX Tools.app” をダブルクリックする。

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。

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を行います。

メイン画面



エディタエリア

現在使用しているパッチをエディットするエリアです。

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することができるエリアです。

⇒各エリアの詳細な使い方については PDF マニュアルをご覧ください。

演奏を録音する

1 サーチ機能を使ってパッチとリズムを検索する



[Search] ボタンをクリックしてサーチ画面を表示します。



次に、フリーワード入力欄に、音をイメージする単語を入力します。たとえば、[Rock] と入力した場合、以下のような結果が表示されます。



2 パッチを選ぶ



パッチ名の横には、音の特徴を表す “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。

録音に使うパッチが決まったら、[LOAD] ボタンをクリックして G1u にロードしてください。

3 リズムを選ぶ



[PREVIEW] アイコンをクリックすることで、リズムを視聴することができます。録音に使用したいリズムが決まったら、[LOAD] ボタンをクリックしてリズムマシンにロードしてください。

4 録音する

レコーディングエリアに配置されているレコーダーの [録音] ボタンをクリックしてから [再生] ボタンをクリックすることで、選択したリズムをバックに演奏を録音することができます。



① [録音] ボタン ② [再生] ボタン

5 録音結果を確認する

録音が完了したら、レコーダーの [再生] ボタンをクリックして、録音結果を確認してください。



録り直す



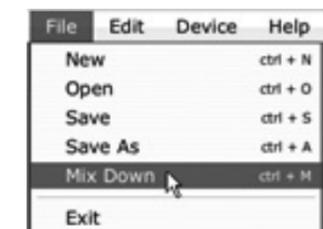
レコーダーの [TAKE] アイコンの左の矢印をクリックすることで、レコーダーを1回前の録音状態にもどすことができます。

6 保存する

気に入った録音ができたら、ツールセットを保存しましょう。ツールセットエリアの [SAVE] ボタンをクリックすることで現在のレコーダーの設定・リズムマシンの設定・編集集中のエフェクト情報がひとつのツールセットとして保存することができます。



音声データとして保存する



File メニューから Mix Down を選択することで、録音したデータとリズムをミックスした音声データを保存することができます。

動作環境

Windows XP(SP2) 以降 / Windows Vista 以降
Pentium4 1.4GHz 以上 / AthlonXP 以上
512MB RAM (1GB 以上推奨)
1024 x 600 以上の画面解像度
USB 1.1 or 2.0 互換ポート
64bit オペレーティングシステムには対応していません。
* USB ハブは使用しないでください。

Mac OS X 10.4.6 以降 / 10.5 以降
Intel Core Duo processor 1.66 GHz 以上
(Intel Mac 専用)
512MB RAM (1GB 以上推奨)
1024 x 600 以上のモニター解像度
USB1.1/2.0 対応ポート
* USB ハブは使用しないでください。

登録商標

* 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。
* Mac, Mac ロゴ, Mac OS, Apple 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 および Core は、Intel Corporation の登録商標または商標です。

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

お問い合わせ先

ZOOM
株式会社ズーム
〒101-0062
東京都千代田区神田駿河台4-4-3
ホームページ
<http://www.zoom.co.jp/>

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/>

Ableton Live Lite 7 ZOOM Edition スタートアップガイド

ここでは、Ableton Live Lite 7 ZOOM Edition (以下 Live Lite 7) をパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませ、録音を行うまでの手順を説明します。

Live Lite 7のインストール ▶ 接続と準備 ▶ Live Lite 7を使って録音 ▶ Windows Vista/XP

Windows Vista (または XP) が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。なお、インストール時の操作は、Windows Vista を例に説明します。

1 付属の DVD-ROM “Installation Disc” をパソコンのドライブに挿入し、“Windows” フォルダから “G-Series_ASIO.exe” を実行してドライバをインストールしてください。

DVD-ROM の内容が表示されたら、“Windows” フォルダを開き、G-Series_ASIO.exe をつけてインストールします。



HINT

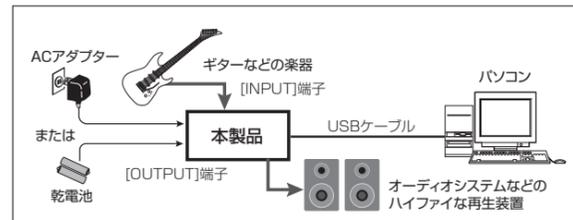
既に ZFX TOOLS をインストール済みの場合は、ドライバのインストールは必要ありません。

2 Live Lite 7 のインストールを行ってください。

Live Lite 7 のインストールを実行するには、“Installation Disc” の “Windows” フォルダを開き、“ableton_live_7017_zoom_win” のなかにある “Setup.exe” を実行してください。



3 本製品とパソコンを USB ケーブルを使って接続してください。

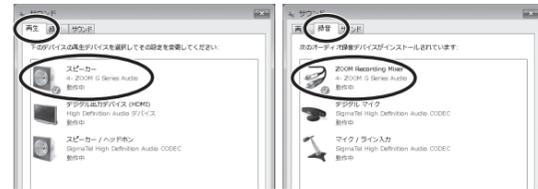


NOTE

- ・ ZFX Tools をインストールしている場合、USB ケーブルを接続した時点で ZFX Tools が起動します。Live Lite 7 を使用する場合は ZFX Tools を終了してください。
- ・ USB ケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品を USB バス電源で駆動する場合、3m 以上の USB ケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

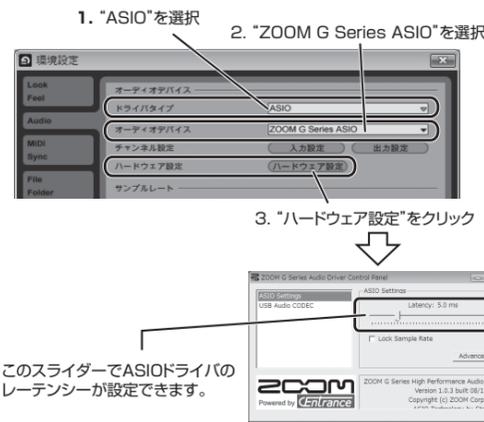
4 コントロールパネルの “サウンド” ウィンドウを表示させてパソコンの入出力デバイスの設定を行ってください。

“サウンド” ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから “コントロールパネル” を選び、次に表示されたウィンドウで “ハードウェアとサウンド” → “サウンド” の順にクリックします。



サウンドウィンドウでは、再生/録音デバイスに “G Series Audio” が表示され、チェックが入っていることを確認します (再生/録音の表示はウィンドウ上部のタブで切り替えます)。チェックが入っていない場合は、デバイスを表すアイコンを右クリックして、表示されるメニューの “既定のデバイスとして設定” にチェックを入れます。

5 Live Lite 7 を起動し、“オプション” メニューから “環境設定” を選択し、“Audio” の項目でデバイスの設定を行ってください。



このスライダーで ASIO ドライバのレイテンシーが設定できます。

レイテンシーは、録音 / 再生時に音が途切れない程度にできるだけ低い値に設定してください。

設定が終わったら、各ウィンドウを閉じてください。

HINT

起動時に入力するシリアルナンバーは同梱の “Upgrade & Unlock Card” をご参照ください。

NOTE

- ・ “オンラインでアンロック” を行うにはインターネットに接続する必要があります。
- ・ インターネットに接続していない場合は、トライアルバージョン (体験版) でのご利用となります。



Ableton Live Lite 7 ZOOM Edition スタートアップガイド

Live Lite 7のインストール ▶ 接続と準備 ▶ Live Lite 7を使って録音 ▶ Mac OS X

MacOS X が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。

1 本製品に付属する DVD-ROM “Installation Disc” を Macintosh のドライブに挿入してください。

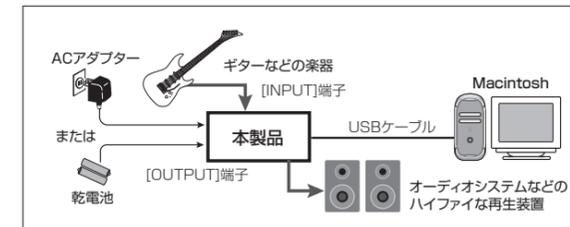
自動的に DVD-ROM の内容が表示されます。自動で内容が表示されない場合は、デスクトップに表示される “Installation Disc” をダブルクリックします。

2 Live Lite 7 のインストールを行ってください。

Live Lite 7 のインストールを実行するには、“Installation Disc” の “MacOS X” フォルダを開き、“ableton_live_7017_zoom_mac.pkg” を実行してください。



3 本製品とパソコンを USB ケーブルを使って接続してください。



NOTE

- ・ ZFX Tools をインストールしている場合、USB ケーブルを接続した時点で ZFX Tools が起動します。Live Lite 7 を使用する場合は ZFX Tools を終了してください。
- ・ USB ケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品を USB バス電源で駆動する場合、3m 以上の USB ケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

4 “アプリケーション” フォルダ → “ユーティリティ” フォルダの順に開き、“Audio MIDI 設定” をダブルクリックしてください。

Audio MIDI 設定が表示されます。“オーディオ装置” をクリックし、デフォルトの入力/デフォルトの出力として、“USB Audio CODEC” が選ばれていることを確認してください。

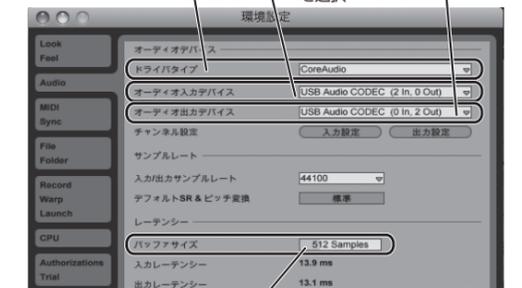


他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って “USB Audio CODEC” を選択してください。確認が終わったら “Audio MIDI 設定” を終了します。

5 Live Lite 7 を起動し、“Live” メニューから “環境設定” を選択し、“Audio” の項目でデバイスの設定を行ってください。



1. “CoreAudio” を選択
2. “USB Audio CODEC (2in 0out)” を選択
3. “USB Audio CODEC (0in 2out)” を選択



バッファサイズを変更することでレイテンシーを設定できます。

レイテンシーは、録音 / 再生時に音が途切れない程度にできるだけ低い値に設定してください。

設定が終わったら、ウィンドウを閉じてください。

HINT

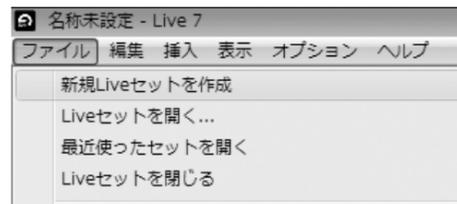
起動時に入力するシリアルナンバーは同梱の “Upgrade & Unlock Card” をご参照ください。

NOTE

- ・ “オンラインでアンロック” を行うにはインターネットに接続する必要があります。
- ・ インターネットに接続していない場合は、トライアルバージョン (体験版) でのご利用となります。



6 “ファイル”メニューから“新規 Live セットを作成”を選択してください。



“新規 Live セットを作成”を実行すると、以下のような Live セットが作成されます。



↑セッションビュー

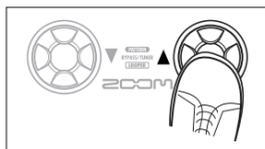
HINT

トラックを追加したい場合、“クリップ / デバイスドロップ範囲”で右クリックすることでメニューを呼び出し追加することができます。

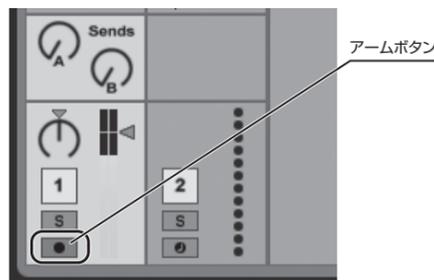
NOTE

Liveには“セッションビュー”と“アレンジメントビュー”の二つのビューがあり、初回起動時はセッションビューになっています。セッションビューは、音楽のスケッチパッドとして機能し、アイデアを自由に即興でアレンジすることができます。

7 Glu の Input 端子にギターを接続し、エフェクトパッチを選択してください。

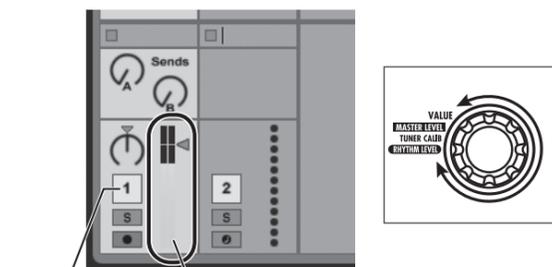


8 録音したいトラックの“アームボタン”をクリックして、トラックを録音可能状態にしてください。



9 楽器を演奏しながらトラックへの録音レベルを調節してください。

適切なレベルで録音するためにはレベルメーターが赤にならない範囲で Glu 本体のマスターボリュームを大きくしてください。



トラックアクティベータ レベルメーター

10 録音レベルの調節が終わったら、トラックアクティベータを消灯させてください。

レベルメーターがグレーで表示され、パソコンを経由して Glu に戻される信号がミュートされます。

NOTE

トラックアクティベータが有効になっている場合、Glu の出力と PC からのモニタリングが同時に出力され、フランジャーのかかったような音になる場合があります。

11 アレンジメントビューセクタをクリックしてアレンジメントビューを表示してください。



アレンジメントビューセクタをクリックするとセッションビューから、アレンジメントビューに変更されます。



↑アレンジメントビュー

NOTE

アレンジメントビューでは、一般的な録音・アレンジ・編集・その他の制作作業を、時間軸を基に操作を行うことができます。

12 録音を行うには、グローバル録音ボタンをクリックして録音待機状態にしてから、再生ボタンをクリックしてください。

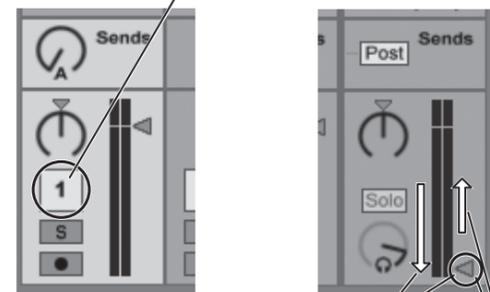


13 録音した内容を確認してください。

録音した内容は、次の手順に従って再生してください。



2. トラックアクティベータを有効にします。



3. マスターチャンネルのフェーダーを下げます。

6. 適切な再生レベルが得られるようにフェーダーを上げます。

4. 停止ボタンをダブルクリックして、ソングポジションを先頭に移動します。

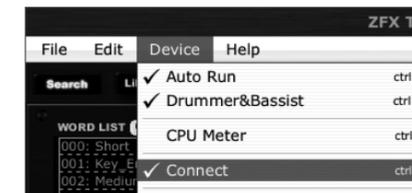


5. 再生ボタンを押して、録音結果を再生します。

ZFX Tools と一緒に使うには

以下の手順を行うことで、Live Lite 7 の使用中に ZFX Tools のエディタ・ライブラリ機能を使用することができます。

- 1 ZFX Tools を先に起動します。
- 2 メニューから CONNECT を選択して、ZFX Tools と Glu の接続を解除します。



HINT

USB ケーブルは接続したままにしてください。

- 3 ZFX Tools を起動した状態で Live Lite 7 を起動します。

NOTE

Live Lite 7 側での設定に変更はありません。

快適にご使用になるために

Live Lite 7 を使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり不安定になったりすることがあります。このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

- 1 Live Lite 7 以外に動作しているアプリケーションを終了させる
- 2 Live Lite 7 で使用しているプラグインソフト (エフェクト、音源プラグイン) を減らす

プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が追いつかなくなっていることが考えられます。また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度 Glu の USB 端子をパソコンから取り外して Live Lite 7 を終了した後で、再度 USB 端子を接続してから Live Lite 7 を再起動してみることをお勧めします。

登録商標

- 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。
- MacOS, Core Audio, 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。
- Ableton と Ableton Live は Ableton AG の登録商標です。
- ASIO は Steinberg Soft- and Hardware GmbH の登録商標です。
- MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

Ableton Live Lite 8 ZOOM Edition スタートアップガイド

ここでは、Ableton Live Lite 8 ZOOM Edition (以下 Live Lite 8) をパソコンにインストールし、本製品の接続や各種設定を済ませ、録音を行うまでの手順を説明します。

Live Lite 8のインストール 接続と準備 Live Lite 8を使って録音 Windows

Windows が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。

なお、インストール時の操作は、Windows Vista を例に説明します。

- 1 付属の DVD-ROM "Installation Disc" をパソコンのドライブに挿入し、"Windows" フォルダから "G-Series_ASIO.exe" を実行してドライバをインストールしてください。

DVD-ROM の内容が表示されたら、"Windows" フォルダを開き、G-Series_ASIO.exe をつけてインストールします。



HINT

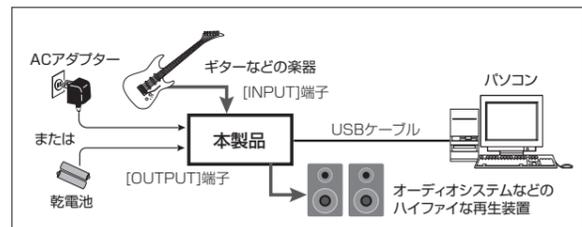
既に ZFX TOOLS をインストール済みの場合は、ドライバのインストールは必要ありません。

- 2 Live Lite 8 のインストールを行ってください。

Live Lite 8 のインストールを実行するには、"Installation Disc" の "Windows" フォルダを開き、"Live_808_Zoom_Installer_Win" のなかにある "Setup.exe" を実行してください。



- 3 本製品とパソコンを USB ケーブルを使って接続してください。



NOTE

- ・ ZFX Tools をインストールしている場合、USB ケーブルを接続した時点で ZFX Tools が起動します。Live Lite 8 を使用する場合は ZFX Tools を終了してください。
- ・ USB ケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品を USB バス電源で駆動する場合、3m 以上の USB ケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

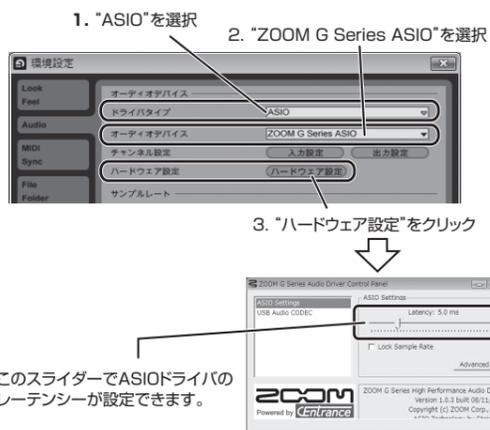
- 4 コントロールパネルの "サウンド" ウィンドウを表示させてパソコンの入出力デバイスの設定を行ってください。

"サウンド" ウィンドウを表示させるには、まずスタートメニューから "コントロールパネル" を選び、次に表示されたウィンドウで "ハードウェアとサウンド" → "サウンド" の順にクリックします。



サウンドウィンドウでは、再生 / 録音デバイスに "G Series Audio" が表示され、チェックが入っていることを確認します (再生 / 録音の表示はウィンドウ上部のタブで切り替えます)。チェックが入っていない場合は、デバイスを表すアイコンを右クリックして、表示されるメニューの "既定のデバイスとして設定" にチェックを入れます。

- 5 Live Lite 8 を起動し、"オプション" メニューから "環境設定" を選択し、"Audio" の項目でデバイスの設定を行ってください。



このスライダーで ASIO ドライバのレイテンシーが設定できます。

レイテンシーは、録音 / 再生時に音が途切れない程度にできるだけ低い値に設定してください。

HINT

初回起動時に入力するシリアルナンバーは、同梱の Live Lite のカードをご参照ください。

NOTE

- ・ "ableton.com" でオーサライズ" を行うにはインターネットに接続している必要があります。
- ・ インターネットに接続していない場合は、インターネットに接続されている別のパソコンでオーサライズを行うか、トライアルバージョン (体験版) でのご利用となります。



Ableton Live Lite 8 ZOOM Edition スタートアップガイド

Live Lite 8のインストール 接続と準備 Live Lite 8を使って録音

MacOS X が動作するパソコンに本製品を接続し、オーディオの入出力ができるようにします。

- 1 本製品に付属する DVD-ROM "Installation Disc" を Macintosh のドライブに挿入してください。

自動的に DVD-ROM の内容が表示されます。自動で内容が表示されない場合は、デスクトップに表示される "Installation Disc" をダブルクリックします。

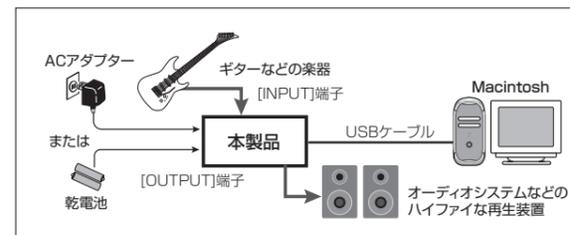
- 2 Live Lite 8 のインストールを行ってください。

Live Lite 8 のインストールを実行するには、"Installation Disc" の "MacOS X" フォルダを開き、"Live_808_Zoom.mpkg" を実行してください。



Live_808_Zoom.mpkg

- 3 本製品とパソコンを USB ケーブルを使って接続してください。



NOTE

- ・ ZFX Tools をインストールしている場合、USB ケーブルを接続した時点で ZFX Tools が起動します。Live Lite 8 を使用する場合は ZFX Tools を終了してください。
- ・ USB ケーブルは、高品位でなるべく短いものをお使いください。本製品を USB バス電源で駆動する場合、3m 以上の USB ケーブルを通じて電源を供給すると、電圧低下の警告が出ることがあります。

- 4 "アプリケーション" フォルダ "ユーティリティ" フォルダの順に開き、"Audio MIDI 設定" をダブルクリックしてください。

Audio MIDI 設定が表示されます。"オーディオ装置" をクリックし、デフォルトの入力 / デフォルトの出力として、"USB Audio CODEC" が選ばれていることを確認してください。



他の項目が選択されていた場合は、プルダウンメニューを使って "USB Audio CODEC" を選択してください。確認が終わったら "Audio MIDI 設定" を終了します。

- 5 Live Lite 8 を起動し、"Live" メニューから "環境設定" を選択し、"Audio" の項目でデバイスの設定を行ってください。



1. "CoreAudio" を選択
2. "USB Audio CODEC (2in Out)" を選択
3. "USB Audio CODEC (0in 2out)" を選択



バッファサイズを変更することでレイテンシーを設定できます。

レイテンシーは、録音 / 再生時に音が途切れない程度にできるだけ低い値に設定してください。

設定が終わったら、ウィンドウを閉じてください。

HINT

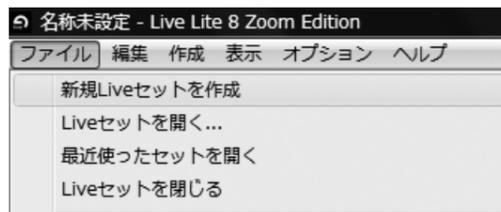
初回起動時に入力するシリアルナンバーは、同梱の Live Lite のカードをご参照ください。

NOTE

- ・ "ableton.com" でオーサライズ" を行うにはインターネットに接続している必要があります。
- ・ インターネットに接続していない場合は、インターネットに接続されている別のパソコンでオーサライズを行うか、トライアルバージョン (体験版) でのご利用となります。



6 “ファイル”メニューから“新規 Live セットを作成”を選択してください。



“新規 Live セットを作成”を実行すると、以下のような Live セットが作成されます。



↑セッションビュー

HINT

トラックを追加したい場合、“クリップ/デバイスドロップ範囲”で右クリックすることでメニューを呼び出し追加することができます。

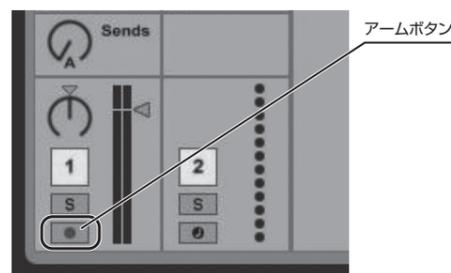
NOTE

Liveには“セッションビュー”と“アレンジメントビュー”の二つのビューがあり、初回起動時はセッションビューになっています。セッションビューは、音楽のスケッチパッドとして機能し、アイデアを自由に即興でアレンジすることができます。

7 Glu の Input 端子にギターを接続し、エフェクトパッチを選択してください。

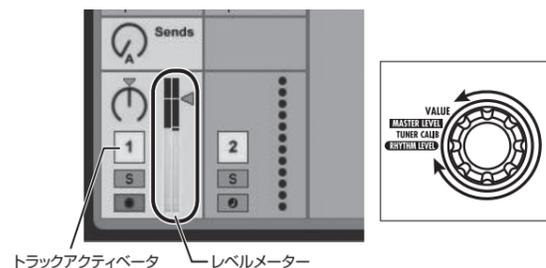


8 録音したいトラックの“アームボタン”をクリックして、トラックを録音可能状態にしてください。



9 楽器を演奏しながらトラックへの録音レベルを調節してください。

適切なレベルで録音するためにはレベルメーターが赤くならない範囲でGlu本体のマスターボリュームを大きくしてください。



トラックアクティベータ レベルメーター

10 録音レベルの調節が終わったら、トラックアクティベータを消灯させてください。

レベルメーターがグレーで表示され、パソコンを経由してGluに戻される信号がミュートされます。

NOTE

トラックアクティベータが有効になっている場合、Gluの出力とPCからのモニタリングが同時に出力され、フランジャーのかかったような音になる場合があります。

11 アレンジメントビューセクタをクリックしてアレンジメントビューを表示してください。



アレンジメントビューセクタをクリックするとセッションビューから、アレンジメントビューに変更されます。



↑アレンジメントビュー

NOTE

アレンジメントビューでは、一般的な録音・アレンジ・編集・その他の制作作業を、時間軸を基に操作を行うことができます。

12 録音を行うには、グローバル録音ボタンをクリックして録音待機状態にしてから、再生ボタンをクリックしてください。



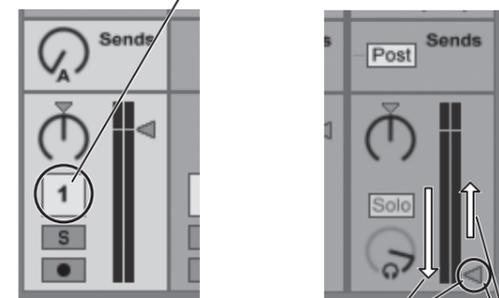
13 録音した内容を確認してください。

録音した内容は、次の手順に従って再生してください。



1. セッションビューセクタをクリックしてセッションビューに変更します。

2. トラックアクティベータを有効にします。



3. マスターチャンネルのフェーダーを下げきります。

6. 適切な再生レベルが得られるようにフェーダーを上げます。

4. 停止ボタンをダブルクリックして、ソングポジションを先頭に移動します。

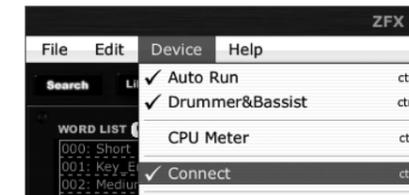


5. 再生ボタンを押して、録音結果を再生します。

ZFX Tools と一緒に使うには

以下の手順を行うことで、Live Lite 8 の使用中に ZFX Tools のエディタ・ライブラリアン機能を使用することができます。

- 1 ZFX Tools を先に起動します。
- 2 メニューから CONNECT を選択して、ZFX Tools と Glu の接続を解除します。



HINT

USB ケーブルは接続したままにしてください。

- 3 ZFX Tools を起動した状態で Live Lite 8 を起動します。

NOTE

Live Lite 8 側での設定に変更はありません。

快適にご使用になるために

Live Lite 8 を使用中に、極端にアプリケーションの動作が遅くなったり不安定になったりすることがあります。このような現象が頻繁に起きるときは、以下のような点にご注意いただくと、改善される場合があります。

- 1 Live Lite 8 以外に動作しているアプリケーションを終了させる
特に常駐ソフトなどが多く登録されていないかをご確認ください。
- 2 Live Lite 8 で使用しているプラグインソフト (エフェクト、音源プラグイン) を減らす

プラグインが多い場合、パソコンの処理性能が追いつかなくなっていることが考えられます。また、同時再生トラック数を減らすことも有効です。

その他、アプリケーションの動作が極端に遅くなり、パソコン自体の操作に支障をきたす場合は、一度 Glu の USB 端子をパソコンから取り外して Live Lite 8 を終了した後で、再度 USB 端子を接続してから Live Lite 8 を再起動してみることをお勧めします。

登録商標

- ・ Microsoft、Windows、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。
- ・ MacOS、Core Audio 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。
- ・ Ableton と Ableton Live は Ableton AG の登録商標です。
- ・ ASIO は Steinberg Soft- and Hardware GmbH の登録商標です。
- ・ MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。