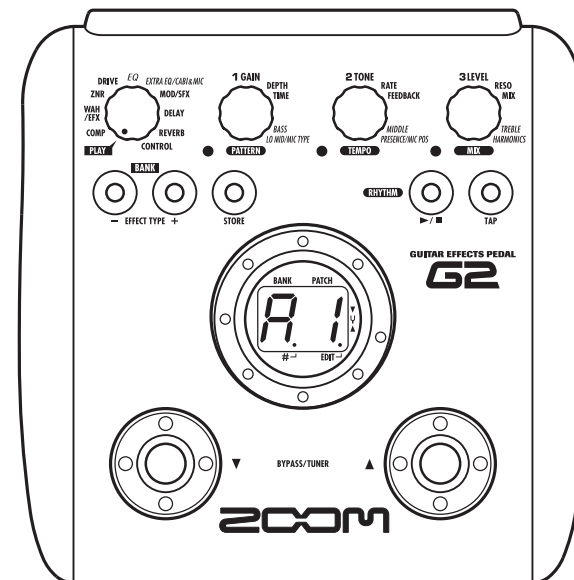


# GUITAR EFFECTS PEDAL

# G2

## オペレーションマニュアル



# 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の発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

## 電源について

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

### ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9V センターマイナス300mA (ズームAD-0006) をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行ってください。
- 長期間ご使用にならない場合や雷が鳴っている場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

### 乾電池による駆動

- 市販の1.5V 単三乾電池×4をお使いください。
- G2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G2から取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ボタンを閉めてください。

## 使用環境について

- 警告** G2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
- 湿度が極端に高いところや、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** G2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。G2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。
- 注意** G2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。G2に異物（硬貨や針金など）または液体（水、ジュースやアルコールなど）を入れないように注意してください。

## 接続ケーブルと入出力ジャックについて

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

## 改造について

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

## 音量について

- 注意** G2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

G2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、G2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、G2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。クレンジング、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

### 故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。

「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

### 保証書の手続きとサービスについて

保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された店舗で必ず保証書の手続きをしてください。保証期間内の製造上の不備による故障は無償で修理いたしますので保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

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

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

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

# 目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2
特長	4
マニュアルで使用する用語	5
各部の名称と機能／接続	6
パッチを選ぶ	8
チューナーを使う	10
リズム機能を使う	12
パッチを作り替える	14
パッチを保存／コピーする	16
オプションのフットスイッチ／ペダルを使う	18
フットスイッチ（FS01）を使う	18
エクスペッションペダル（FP01/FP02）を使う	19
工場出荷時のパッチに戻す	20
エフェクトのつながり	21
ライブ演奏用音色とダイレクト録音用音色を切り替える	21
エフェクトタイプとパラメーター	22
「パラメーター表」の見方	22
COMP	23
WAH/EFX	23
ZNR	24
DRIVE	25
EQ	26
EXTRA EQ/CABI&MIC	26
MOD/SFX	26
DELAY	29
REVERB	29
CONTROL	30
主な仕様	31
故障かな？と思われる前に	31
G2 リズム機能プリセットパターン	裏表紙

## 特長

このたびは、ZOOM G2（以下“G2”）をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。  
G2は、次のような特長を備えたマルチエフェクトプロセッサです。

### ● 時代の最先端を行くハイパフォーマンス

96kHz/24bitサンプリング（内部プロセッシングは32bit）による高音質処理を実現。40kHzまでフラットな周波数特性、入力換算SN比は120dB以上という驚異的なスペックを誇ります。

### ● ユニークな新規エフェクトを含む多彩なエフェクト

54種類のエフェクトの中から、最大9系統のエフェクト（ZNRを含む）を同時使用可能。名器と呼ばれた往年のアンプ/コンパクトエフェクターを再現する歪み系エフェクト、6バンドのギター用EQ、フットスイッチの操作でディレイ音をホールドできるディレイ系エフェクトなど、クラスを越えた高品位エフェクトが網羅されています。

### ● ライブパフォーマンスとダイレクト録音に両対応

歪み系エフェクトでは、17種類のエフェクトタイプごとに特性や音色の異なる2つのアルゴリズム（ライブパフォーマンス用とダイレクト録音用）を用意。これらのアルゴリズムは、アンプの箱鳴りやマイクの收音特性を再現するCABINET & MICエフェクトの有効/無効に応じて、自動的に最適なものが選ばれるため、状況に応じた最良のサウンドが得られます。

### ● リズム機能/オートクロマチックチューナーを搭載

リアルなPCM音源によるリズムパターンを再生するリズム機能を搭載。個人練習用のメトロノーム代わりにして、あるいは簡易セッションのリズムパートとして利用できます。また、ギター用のオートクロマチックチューナーを内蔵。ステージ上でも手軽にチューニングが行えます。

### ● 先進のユーザーインターフェース

ユーザーインターフェースとしてロータリー式セレクターと3種類のパラメーターノブを採用。エフェクトの作り替えが直感的、かつ迅速に行えます。また、パッチ切り替え時の無音時間を5msec以下に抑えることに成功。文字通りシームレスなパッチチェンジを実現しています。

### ● 演奏場所を選ばない2電源方式

ACアダプター以外に、単三乾電池×4本による駆動も可能な2way方式。アルカリ電池で約7.5時間の連続使用が可能です。

### ● フットスイッチやエクスペッションペダルによる操作も可能

オプションのフットスイッチ（FS01）やエクスペッションペダル（FP01/FP02）を接続するCONTROL IN端子を装備。フットスイッチを接続すれば、足元でエフェクトプログラムの切り替え、リズム機能のテンポ指定、ディレイホールド機能のオン/オフ切り替えなどが行えます。また、エクスペッションペダルを接続すれば、ボリュームやエフェクト音色をリアルタイムでコントロールできます。

G2の機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願いいたします。

## マニュアルで使用する用語

ここでは、このマニュアルで使用するG2の用語について説明します。

IN → COMP WAH/EFX ZNR DRIVE EQ EXTRA EQ/CABI&MIC MOD/SFX DELAY REVERB → OUT

### ■ エフェクトモジュール

G2のエフェクトは、上の図のように効果の異なる複数の単体エフェクトを組み合わせたものと考えられます。これらの1つ1つの単体エフェクトを“エフェクトモジュール”と呼びます。G2には、コンプレッサー系モジュール（COMP）、アンプシミュレーター/ディストーション系モジュール（DRIVE）、変調/特殊効果系モジュール（MOD/SFX）などのモジュールに加え、ZNR（ズームノイズリダクション）が内蔵されており、モジュールごとに効果のかけ具合を調節したり、オン/オフを切り替えることができます。

### ■ エフェクトタイプ

エフェクトモジュールの中には、効果の種類を複数の中から選択できるものもあります。これを“エフェクトタイプ”と呼びます。

例えば、変調/特殊効果系（MOD/SFX）モジュールには、コーラス、フランジャー、ピッチシフター、ディレイなどのエフェクトタイプが含まれており、いずれか1つを選択して使用できます。

### ■ エフェクトパラメーター

すべてのエフェクトモジュールには、効果のかけ具合を決定するさまざまな要素が含まれています。これらを“エフェクトパラメーター”と呼びます。

G2では、エフェクトパラメーターを設定するのに、パラメーターノブ1~3を使用します。これらのノブを回すと、ちょうどコンパクトエフェクターのつまみを回したときと同じように、音色や効果のかけ具合が変化します。それぞれのノブに割り当てられるパラメー

ターの種類は、現在選ばれているエフェクトモジュールやエフェクトタイプに応じて異なります。

### ■ パッチ

G2では、“パッチ”と呼ばれる単位で、エフェクトを呼び出したり保存したりします。パッチは、エフェクトモジュールごとのオン/オフ状態、使用するエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの設定値を記憶したものです。G2では、本体内のメモリーに最大80のパッチを収納できます（うち40パッチは書き換え可能）。

### ■ バンクとエリア

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8つあり、A~dのアルファベットと0~3の番号で区別します。A~dのバンクは読み書き可能なユーザーエリア、0~3のバンクは読み取り専用のプリセットエリアに格納されています。

1つのバンクに含まれるパッチには、0~9の番号（パッチ番号）が付けられています。G2でパッチを指定するときは、A1（バンクAのパッチ番号1）、06（バンク0のパッチ番号6）のように、バンクとパッチ番号の両方を使用します。

### ■ プレイモード/エディットモード

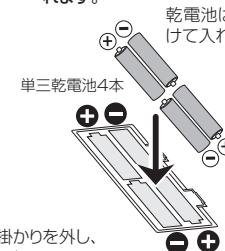
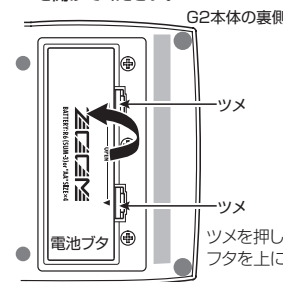
G2内部の動作状態を“モード”と呼びます。G2の主要なモードには、パッチを選択して演奏する“プレイモード”、エフェクトを作り替える“エディットモード”があります。プレイモードとエディットモードは、モジュールセレクターを使って切り替えます。

### 電池で使用する場合

1. G2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本を入れます。

3. 電池ボタンを開けてください。電池ボタンのツメの部分でカチリと音がするように、しっかり閉めます。



電池は、単三乾電池4本をご使用ください。

電池の残量が少なくなるとディスプレイ表示で“bt”が点滅を始めます。

## 各部の名称と機能/接続

## モジュールセクター

プレイモードとエディット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を選びます。

## BANK [-]/[+]キー

プレイモードでは、上下のバンクを直接切り替えるのに使用します。エディットモードでは、現在選ばれているモジュールのエフェクトタイプを切り替えるのに使用します。

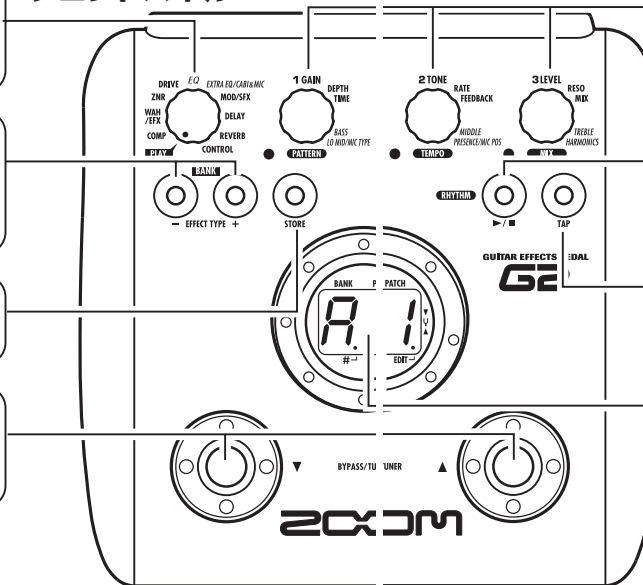
## [STORE]キー

変更したパッチをメモリーに保存するのに使用します。

## [▼]/[▲]フットスイッチ

パッチを切り替えるときや、エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えるとき、チューナーを使うときなどに利用します。

## フロントパネル



## パラメーターノブ1~3

エフェクトパラメーターやパッチ全体のレベルを変更するノブです。また、リズム再生中には、パターン選択、テンポ設定、リズムの音量調節に使用します。

## RHYTHM [▶/■]キー

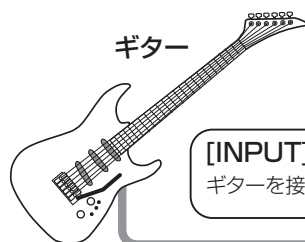
リズム機能のスタート/ストップを操作します。

## [TAP]キー

デレイタイムなど時間に関連するエフェクトパラメーターの値やリズムパターンのテンポをマニュアル操作で指定するためのキーです。

## ディスプレイ

パッチ番号や内部設定の値など、G2を操作するのに必要な情報が表示されます。



ギター

## リアパネル

## [INPUT]端子

ギターを接続する端子です。

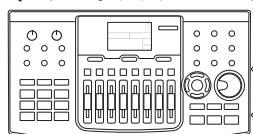
## [OUTPUT/PHONES]端子

ギターアンプまたはレコーダーに接続するステレオフィョンの出力端子です。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。

ギターアンプ

ヘッドフォン

MTR (マルチトラックレコーダー)



ACアダプター

## [DC IN]端子

DC9Vセンターマイナス300mA (ズームAD-0006)のACアダプターを接続します。

## [POWER]スイッチ

電源のオン/オフを切り替えるスイッチです。

## [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。



FS01

FP01/FP02

# パッチを選ぶ

楽器を演奏しながらパッチを切り替えて、さまざまな効果を試してみましょう。

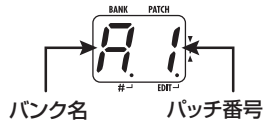
## 1 電源を入れる

- モノラルのシールドケーブルを使って、G2の[INPUT]端子とギターを接続してください。
- ACアダプターで使用する場合は、ACアダプターをコンセントに差し込み、もう一方のプラグをG2のDC 9V端子に接続してください。
- リアパネルの[POWER]スイッチをONの位置に合わせてください。
- ギターアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

## 2 G2をプレイモードに設定する

- モジュールセレクターが“PLAY”以外の位置にあるときは、“PLAY”に合わせてください。

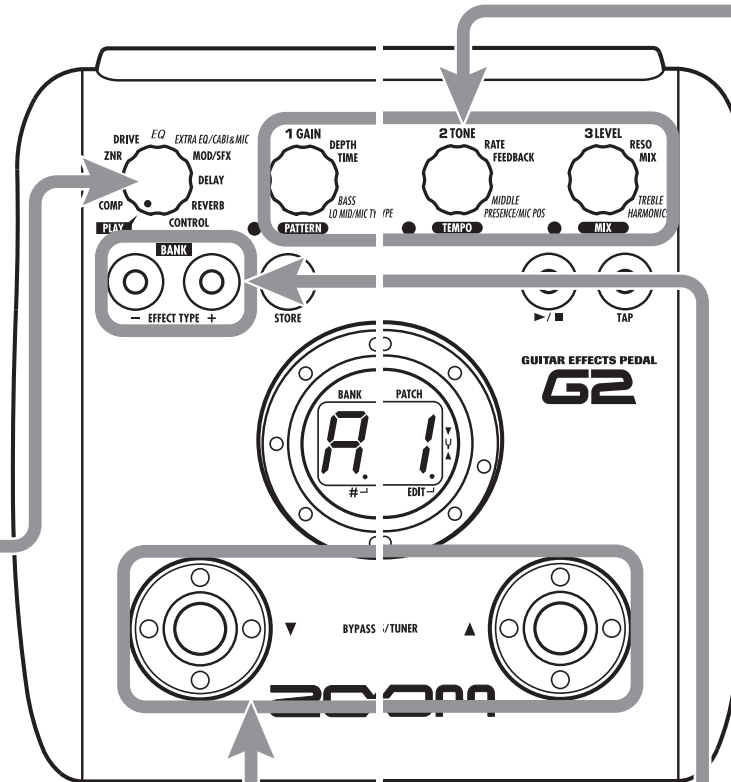
ディスプレイに、最後に電源を切ったときに選ばれていたバンクとパッチ番号が表示されます。



**HINT** G2の電源を入れた直後は、モジュールセレクターが“PLAY”以外の位置に設定されていても、プレイモードとして動作します。

## 3 パッチを選ぶ

- パッチを切り替えるには、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。
- [▼]フットスイッチを押したときは1つ下のパッチ番号が、[▲]フットスイッチを押したときは1つ上のパッチ番号が選ばれます。
- どちらか一方のフットスイッチを繰り返し押しすと、A0～A9...d0～d9→00～09...30～39→A0の順に、1つ上または1つ下のパッチ番号に切り替わります。



## 5 音色やボリュームを調節する

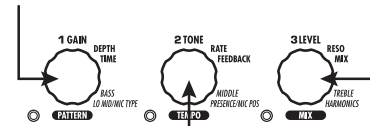
- プレイモードでエフェクトの音色やボリュームを調節したいときは、パラメーターノブ1～3を操作します。それぞれのノブは、次のパラメーターに対応しています。

### パラメーターノブ1

DRIVEモジュールのGAINパラメーター(主に歪みの深さを調節します)を設定します。

### パラメーターノブ3

PATCH LEVELパラメーター(パッチごとの出力レベルを調節します)を設定します。



### パラメーターノブ2

DRIVEモジュールのTONEパラメーター(主に歪みの音質を調節します)を設定します。

パラメーターノブを回すと、そのノブに対応するLEDが点灯し、ディスプレイに該当するパラメーターの値がしばらく表示されます。

### NOTE

- 現在選ばれているパッチでDRIVEモジュールがオフに設定されている場合(ディスプレイ表示は“oF”)、パラメーターノブ1/2は無効です。
- ここで行った変更は一時的なもので、別のパッチに切り替えたときに、変更内容が失われます。変更した内容を残しておきたいときは、パッチをユーザーエリアに保存してください。
- すべてのパッチに共通のマスターレベルは、エディットモードで設定します(→P30)。

## 4 バンクを直接切り替える

- A～d、0～3のバンクを直接切り替えたいときは、BANK [-]/[+]キーを押してください。
- BANK [-]キーを押したときは1つ下のバンクが、BANK [+]キーを押したときは1つ上のバンクが選ばれます。

# チューナーを使う

G2には、オートクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能を利用するには、G2をバイパス状態（エフェクトを一時的にオフにする）またはミュート状態（原音とエフェクト音を消音する）に切り替えます。

## 1 バイパス/ミュート状態に切り替える

● G2をバイパス状態にするには

プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、すぐに離してください。



● G2をミュート状態にするには

プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、1秒以上踏み続けてから離してください。



### ⚠ 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。これは先に踏んだ方の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、もとのパッチ番号に戻ります）。

G2では、パッチの切り替え動作を検出する速度が非常に高速なので、このような現象が起きますが、故障ではありません。上記のような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 弦を弾いて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。

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

## 3 チューナーの基準ピッチを調節するには

必要ならば、チューナーの基準となる周波数（電源オン時には中央A=440Hz）を変更できます。

● パラメーターノブ1を回してください。



基準ピッチの値が表示されます。基準ピッチは35～45（中央A=435Hz～445Hz）の範囲で調節できます。

● 基準ピッチの値が表示されている間に、パラメーターノブ1を回して目的の値に合わせてください。



パラメーターノブ1から手を離してしばらくすると、以前の表示に戻ります。

**NOTE** G2の電源を入れ直すと、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

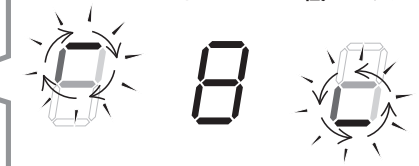
● [▼]/[▲]フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。

右側の桁にはピッチのズレを示す記号が表示されます。



他の弦も同じ要領でチューニングしてください。

高いピッチ 正確なピッチ 低いピッチ



ずれが大きいほど表示の回転が速くなります

# リズム機能を使う

G2には、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機能が内蔵されています。このリズム機能は、G2がプレイモードまたはバイパス/ミュート状態にあるときに利用できます。

## 1 G2をプレイモードに設定する

- モジュールセレクターが“PLAY”以外の位置にあるときは、“PLAY”に合わせてください。

## 2 リズムをスタートさせる

- リズムをスタートさせるには、RHYTHM [▶/■] キーを押してください。

**NOTE** リズムを演奏している間、REVERBモジュールはオフになります。

## 3 リズムパターンを選ぶ

G2には40種類のリズムパターンが内蔵されています(パターンの内容は裏表紙をご参照ください)。

- リズムパターンを連続して切り替えるには、パラメーターノブ1を回してください。
- 1つ下または1つ上のリズムパターンを選ぶには、BANK [-]/[+]キーの一方を押してください。

上記の操作を行うと、しばらくの間パターン番号(01~40)が表示されます。

## 4 リズムの音量を調節する

- リズムの音量を調節するには、パラメーターノブ3を操作してください。パラメーターノブを回すと、現在の値(0~30)が表示されます。



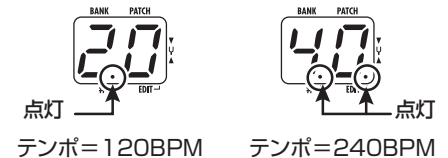
## 5 テンポを調節する

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

- リズムのテンポを連続的に変化させるには、パラメーターノブ2を回してください。
- リズムのテンポをマニュアルで操作するには、[TAP]キーを希望するテンポで3回以上繰り返し叩いてください。

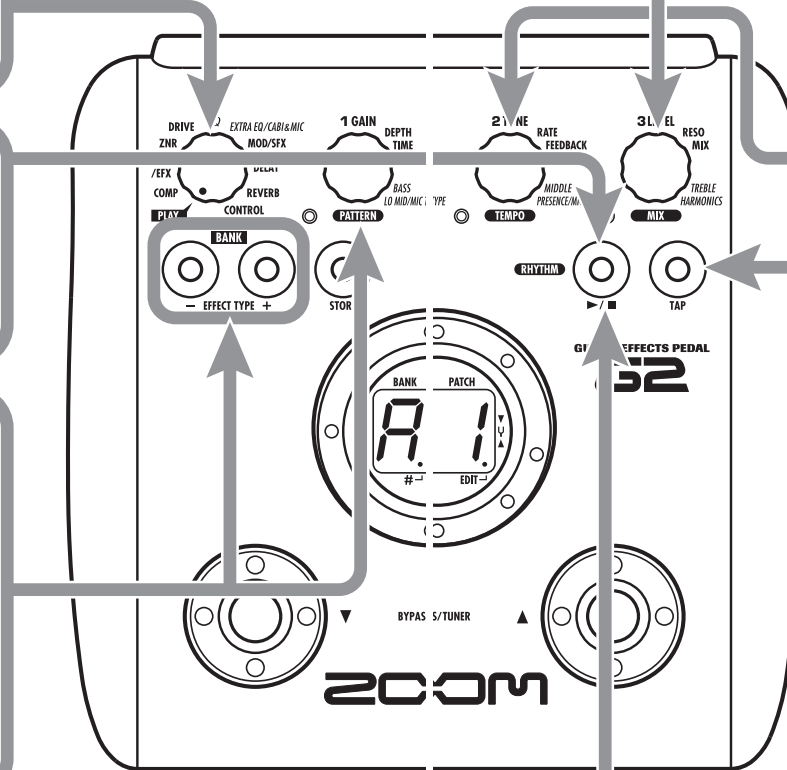
[TAP]キーを1回叩くと現在のテンポの値が表示され、2回目以降にキーを叩く間隔に合わせて、テンポが自動調節されます。

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



## 6 リズムを止める

- リズムを止めるには、RHYTHM [▶/■]キーを押してください。以前の状態に戻ります。

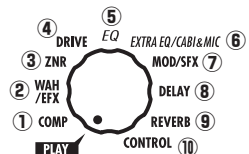


# パッチを作り替える

G2のパッチは、エフェクト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。

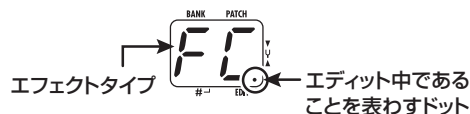
## 1 エフェクトモジュールを選択する

モジュールセクターを回して、次の中からエディットしたいモジュールを選択してください。



- ①COMP モジュール
- ②WAH/EFX モジュール
- ③ZNR モジュール
- ④DRIVE モジュール
- ⑤EQ モジュール
- ⑥EXTRA EQ/CABI&MIC モジュール
- ⑦MOD/SFX モジュール
- ⑧DELAY モジュール
- ⑨REVERB モジュール
- ⑩ペダル/フットスイッチ関連のパラメーター

モジュールを切り替えると、現在そのモジュールで選択されているエフェクトタイプがディスプレイに表示されます。また、G2がエディットモードの間、ディスプレイの右下のドットが点灯します。



## 2 モジュールのオン/オフを切り替えるには

選択したモジュールのオン/オフを切り替えたいときは、[▼]/[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

ディスプレイに“oF”と表示されます。もう一度どちらか一方のフットスイッチを踏むと、元に戻ります。



## 5 エディットを終了する

エディットを終了してプレイモードに戻るには、モジュールセクターを“PLAY”の位置に合わせてください。

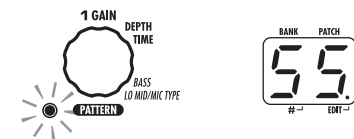
**NOTE** プレイモードに戻って他のパッチを選ぶと、エディットした内容が失われます。変更した内容を残しておきたいときは、16ページをご参照ください。

## 4 パラメーターの設定値を変更する

エフェクトパラメーターの設定値を変更するには、パラメーターノブ1~3を操作します。

それぞれのノブに割り当てられているパラメーターは、現在選ばれているエフェクトモジュール/エフェクトタイプに応じて異なります(エフェクトモジュール/エフェクトタイプごとのパラメーターの内容は→P23~30)。

パラメーターノブを操作すると、そのノブに対応するLEDが点灯し、パラメーターの設定値が表示されます。



**NOTE** オフに設定されているモジュールが選ばれているときは、“oF”と表示されます。

## 3 エフェクトタイプを選択する

選択したモジュールのエフェクトタイプを切り替えるには、BANK [-]/[+]キーを押してください。



**NOTE** オフに設定されているモジュールでは、BANK [-]/[+]キーを押すと、モジュールがオンに切り替わります。なお、エフェクトタイプが1つしかないモジュールでは、BANK [-]/[+]キーを押しても効果はありません。



# パッチを保存／コピーする

エディットしたパッチは、本体内のユーザーエリアのバンク（A～d）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 プレイモードまたはエディットモードで[STORE]キーを押す

- ディスプレイのバンクとパッチ番号が点滅します。



**NOTE** プリセットエリアのバンク(0～3)のパッチは読み込み専用なので保存やコピーができません。プリセットエリア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／コピー先のバンクを指定する

- 保存／コピー先のバンクを選ぶには、BANK [-] / [+]キーを押します。



**NOTE** 保存／コピー先として選べるのは、ユーザーエリアのバンク(A～d)のみです。

## 5 保存をキャンセルしたいときは

- 保存をキャンセルするには、[STORE]キーを再度押す(手順4)前に、モジュールセレクターを操作します。

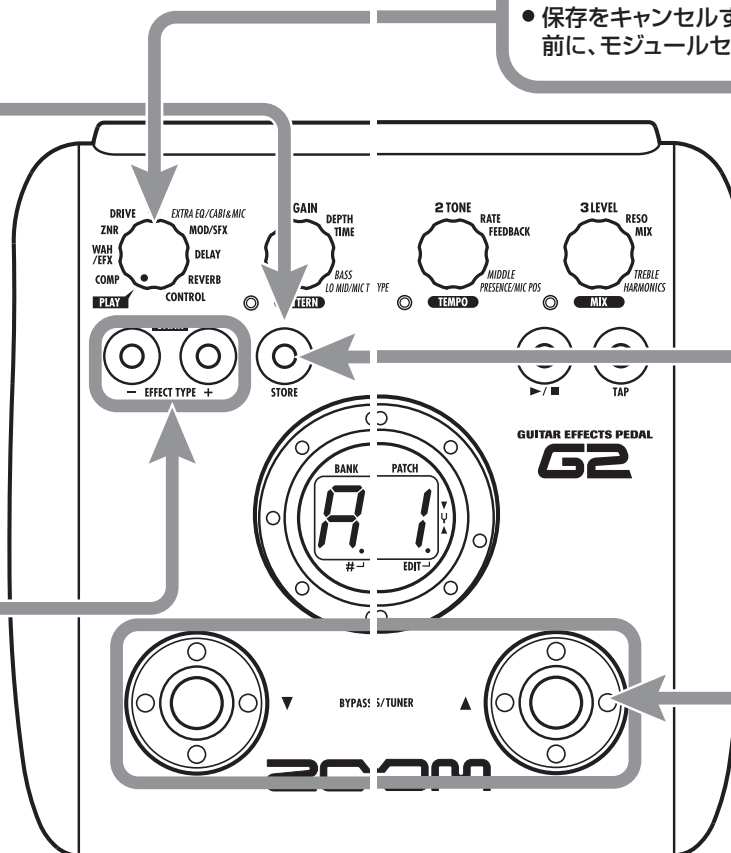
## 4 もう一度[STORE]キーを押す

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



## 3 保存／コピー先のパッチ番号を指定する

- 保存／コピー先のパッチ番号を選ぶには、[▼] / [▲] フットスイッチを押します。



# オプションのフットスイッチ／ペダルを使う

G2には、オプションのフットスイッチやエクスプレッションペダルを接続する[CONTROL IN]端子が搭載されています。ここではフットスイッチやエクスプレ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 (FS01) を使う

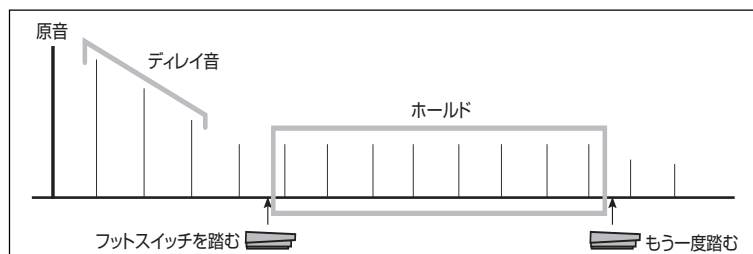
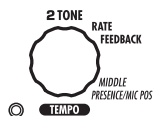
G2の[CONTROL IN]端子にオプションのフットスイッチFS01を接続すれば、プレイモードのバンクの切り替え、バイパス／ミュートのオン／オフ、タップテンポなどの機能に利用できます。

1. FS01のプラグを[CONTROL IN]端子に挿入し、G2の電源を入れてください。
2. モジュールセクターを“CONTROL”の位置に合わせてください。



G2がエディットモードになり、エクスプレッションペダルやフットスイッチに関する設定が可能となります。

3. パラメーターノブ2を回して、次の中からフットスイッチの機能を選んでください。



- **bP (バイパス／ミュート)**  
バイパスまたはミュートのオン／オフを切り替えます。プレイモードで[▼]/[▲]フットスイッチを両押ししたときと同じ効果です。
- **tP (タップテンポ)**  
フットスイッチを繰り返し踏む間隔に応じて、リズム機能のテンポや、タップ機能に対応するエフェクトパラメーターを設定できます。[TAP]キーを押したときと同じ効果です。
- **bU (バンクアップ)**  
フットスイッチを踏むごとに、バンクが1つずつ進みます。BANK [+ ]キーと同じ効果です。
- **rH (リズムオン／オフ)**  
リズム機能のスタート／ストップを切り替えます。RHYTHM [▶/■]キーと同じ効果です。
- **dH (ディレイホールド)**  
フットスイッチを使ってディレイのホールド機能のオン／オフを切り替えます。ホールド機能が有効なパッチでフットスイッチを踏むと、ホールド機能がオンになり、そのときに鳴っていたディレイ音が繰り返されます(下図参照)。もう一度フットスイッチを踏むと、ホールド機能が解除されてディレイ音が減衰します。
- **dM (ディレイ入力ミュート)**  
ディレイモジュールの入力のミュートオン／オフを切り替えます。

## オプションのフットスイッチ／ペダルを使う

### HINT

- ・タップ機能に対応するエフェクトパラメーターについては、23～29ページをご参照ください。
- ・ホールド機能を利用するには、そのパッチでホールド機能に対応するエフェクトタイプが有効になっている必要があります。詳しくは23～29ページをご参照ください。
- ・ディレイモジュールがホールドまたはミュートされている間、ディスプレイ中央のドットが点滅します。

### 4. プレイモードでフットスイッチを操作してください。

選択した機能が利用できます。ここで選択した機能は、すべてのパッチに共通です。

## エクスプレッションペダル (FP01/FP02) を使う

G2の[CONTROL IN]端子にエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を接続すれば、ボリュームペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できます。エクスプレ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。

FP01/FP02でコントロール可能なパラメーターについては、23～29ページをご参照ください。

1. FP01/FP02のプラグを[CONTROL IN]端子に差し、G2の電源を入れてください。

2. エクスプレ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“CONTROL”の位置に合わせてください。

G2がエディットモードになります。

4. パラメーターノブ1を回して、エクスプレッションペダルで操作する変調先のモジュールを、次の中から選んでください(→P30)。

- **oF**  
無効
- **VL**  
ボリューム
- **WU, Wd, WH, WL**  
WAH/EFXモジュール
- **GU, Gd, GH, GL**  
DRIVEモジュール
- **MU, Md, MH, ML**  
MOD/SFXモジュール
- **dU, dd, dH, dL**  
DELAYモジュール
- **rU, rd, rH, rL**  
REVERBモジュール

### HINT

- ・エクスプレッションペダルを動かしたときに変化するパラメーターは、そのモジュールで選ばれているエフェクトタイプによって異なります。詳しくは23～29ページをご参照ください。
- ・エクスプレッションペダルを操作したときにパラメーターがどのように変化するかは、エディットモードで4種類の動作の中から選択できます(→P30)。

5. 必要ならば、パッチを保存してください。エクスプレッションペダルの設定がパッチに記憶されません。

6. プレイモードでこのパッチを選び、エクスプレッションペダルを操作してください。選択した機能が利用できます。

なお、バイパス状態のときは、手順4の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。

## 工場出荷時のパッチに戻す

G2のユーザーエリア (A0~d9) には、工場出荷時にプリセットエリア (00~39) と同じパッチが保存されています。これらユーザーエリアのパッチは、他のパッチを上書きした後も、すべて元の状態に戻せます (オールイニシャライズ機能)。

### 1. [STORE] キーを押しながら、G2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。



### 2. オールイニシャライズを実行するには、もう一度[STORE]キーを押してください。

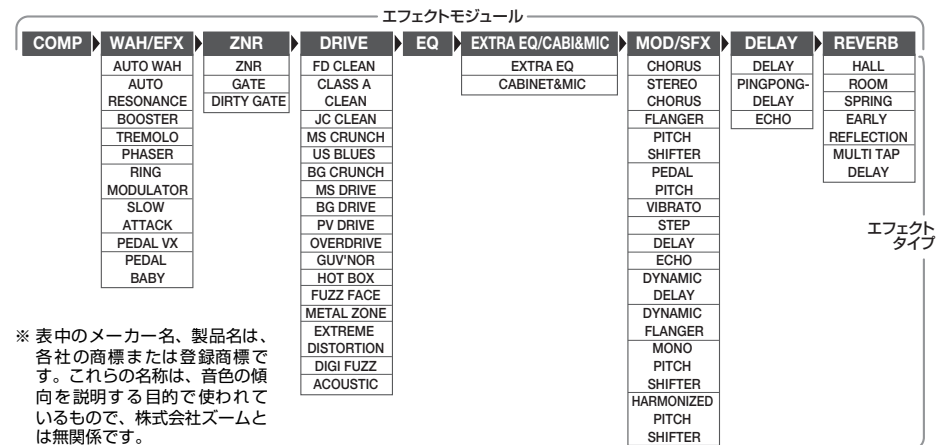
すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、[STORE]キーの代わりに RHYTHM [▶/■]キーを押してください。

#### NOTE

オールイニシャライズを実行すると、ユーザーエリアに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。

## エフェクトのつながり

G2のパッチは、次の図のように9つ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可能です。



※ 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。

エフェクトモジュールの中には、効果の種類 (エフェクトタイプ) を複数の中から選択できるものもあります。例えば、MOD/SFXモジュールではCHORUS (コーラス)、FLANGER (フランジャー) などのエフェクトタイプ、REVERB モジュールでは、HALL (ホールリバーブ)、ROOM (ルームリバーブ) などのエフェクトタイプの中からいずれか1種類を選択できます。

### ライブ演奏用音色とダイレクト録音用音色を切り替える

上記の図では、DRIVEモジュールに17種類のエフェクトタイプが表記されています。しかし、実際にはエフェクトタイプごとに2つのアルゴリズム (ライブ演奏用とダイレクト録音用) が用意されており、実質34種類のエフェクトタイプが利用できます。

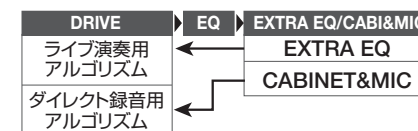
これら2種類のアロリズムは、EXTRA EQ/CABI&MICモジュールで選んだエフェクトタイプに応じて、次のように自動的に切り替わります。

#### ● EXTRA EQを選んだとき

DRIVE モジュールでライブ演奏用のアルゴリズムが選ばれます。G2をギターアンプにつないで演奏するときは、この方法をお勧めします。

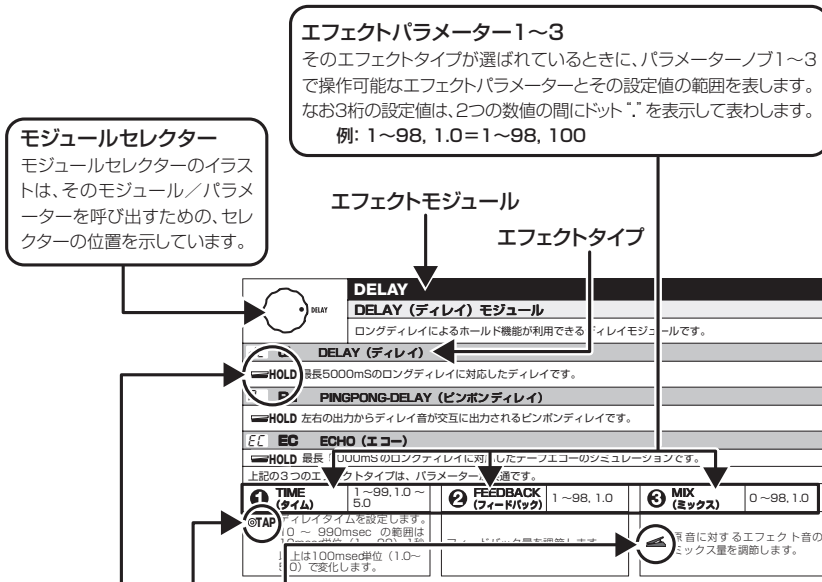
#### ● CABINET&MICを選んだとき

DRIVE モジュールでダイレクト録音用のアルゴリズムが選ばれます。G2をレコーダーやハイファイなオーディオ装置に直接入力するときは、この方法をお勧めします。




# エフェクトタイプとパラメーター


## 「パラメーター表」の見方




### エクスペッションペダル

表中にペダルアイコン(  ) が表記されている場合は、エクスペッションペダル(FP01/FP02)でコントロール可能なパラメーターであることを示しています。  
まずエクスペッションペダルの変調先として目的のモジュールを指定し(→P19)、次にそのモジュールで該当するエフェクトタイプを選択すれば、このパラメーターをエクスペッションペダルでリアルタイムコントロールできます。

### タップ

表中に[TAP]キーのアイコン(  ) が表記されている場合は、[TAP]キーを叩いて設定可能なパラメーターであることを示しています。  
エディットモードでは、対応するモジュール/エフェクトタイプが選ばれているときに[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。  
プレイモードでは、現在選ばれているパッチで、DELAYモジュールがオンであれば、[TAP]キーを繰り返し叩くことで、対応するパラメーターの値を一時的に変更できます。


### ホールド


表中にフットスイッチのアイコン(  ) が表記されている場合は、フットスイッチ(FS01)を使ってホールド機能のオン/オフを切り替え可能なエフェクトタイプであることを示しています。  
該当するパッチで、フットスイッチの機能として"dH"(ディレイホールド)を指定しておき(→P18)、プレイモードでそのパッチを選んでフットスイッチを踏むと、ホールド機能のオン/オフを切り替えることができます。

<b>COMP</b>			
<b>COMP (コンプレッサー) モジュール</b>			
高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮するコンプレッサーです。			
<b>1 SENSE (センス)</b>	0~10	<b>2 ATTACK (アタック)</b>	FS, SL
コンプレッサーの感度を設定します。大きい値ほど感度が強くなります。		コンプレッサーの立ち上がり速度をFS(高速)またはSL(低速)から選びます。	
<b>3 LEVEL (レベル)</b>	2~98, 1.0	モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

<b>WAH/EFX</b>			
<b>WAH/EFX (ワウ/エフェクト) モジュール</b>			
ワウ/フィルター系、VCA系のエフェクトを集めたモジュールです。			
<b>AW AUTO WAH (オートワウ)</b>			
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。			
<b>Ar AUTO RESONANCE (オートレゾナンス)</b>			
ピッキングの強弱に応じて、レゾナンスフィルターの周波数が動くエフェクトです。			
上記2つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
<b>1 POSITION (ポジション)</b>	bF, AF	<b>2 SENSE (センス)</b>	-10~-1, 1~10
WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF(DRIVEモジュールの前)またはAF(EQ/EXTRA EQモジュールの後)が選べます。		効果の感度を設定します。	
<b>3 RESONANCE (レゾナンス)</b>	0~10	クセの強さを設定します。	

<b>bS BOOSTER (ブースター)</b>			
信号のゲインを上げて迫力あるサウンドを作るブースターです。			
<b>1 RANGE (レンジ)</b>	1~5	<b>2 TONE (トーン)</b>	0~10
ブーストする周波数帯域を選びます。		音質を調節します。	
<b>3 LEVEL (レベル)</b>	2~98, 1.0	モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

<b>tr TREMOLO (トレモロ)</b>			
音量を周期的に上下させるエフェクトです。			
<b>1 DEPTH (デプス)</b>	0~98, 1.0	<b>2 RATE (レート)</b>	0~50
変調の深さを設定します。		 [TAP] 効果の速さを調節します。	
<b>3 WAVE (ウェーブ)</b>	u0~u9, d0~d9, t0~t9	変調用の波形をu(上昇ノコギリ波)、d(下降ノコギリ波)、t(三角波)の中から選びます。数値が大きいほど波形の先端がクリップして、効果が強調されます。	


<b>PH PHASER (フェイザー)</b>			
音にシュワシュワした揺らぎを加えるエフェクトです。			
<b>1 POSITION (ポジション)</b>	bF, AF	<b>2 RATE (レート)</b>	0~50
WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF(DRIVEモジュールの前)またはAF(EQ/EXTRA EQモジュールの後)が選べます。		 [TAP] 変調の速さを調節します。	
<b>3 COLOR (カラー)</b>	1~4	音色のタイプを選択します。	

rG RING MODULATOR (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。FREQUENCYパラメーターの設定で音色がガラリと変わります。			
① POSITION (ポジション)	bF, AF	② FREQUENCY (フリケンシー)	1~50
WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF (DRIVEモジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA EQモジュールの後) が選べます。		変調に使用する周波数を設定します。	
		③ MIX (ミックス)	0~98, 1.0
		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	

SL SLOW ATTACK (スローアタック)			
いわゆるバイオリン奏法のように、音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。			
① POSITION (ポジション)	bF, AF	② TIME (タイム)	1~50
WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF (DRIVEモジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA EQモジュールの後) が選べます。		立ち上がりの速さを設定します。	
		③ CURVE (カーブ)	0~10
		立ち上がりの音量変化カーブを設定します。	

PV PEDAL VX (VXペダルワウ)			
ビンテージペダルワウのシミュレーションです。			
① POSITION (ポジション)	bF, AF	② FREQUENCY (フリケンシー)	1~50
WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF (DRIVEモジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA EQモジュールの後) が選べます。		強調する周波数を設定します。エクスプレッションペダルを使わない場合は、ワウペダルを半開きにした効果が得られます。	
		③ LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

Pb Pb PEDAL BABY (BABYペダルワウ)			
ビンテージペダルワウのシミュレーションです。			
① POSITION (ポジション)	bF, AF	② FREQUENCY (フリケンシー)	1~50
WAH/EFXモジュールの接続位置を選択します。bF (DRIVEモジュールの前) またはAF (EQ/EXTRA EQモジュールの後) が選べます。		強調する周波数を設定します。エクスプレッションペダルを使わない場合は、ワウペダルを半開きにした効果が得られます。	
		③ LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

ZNR	
	<b>ZNR (ズームノイズリダクション) モジュール</b>
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させ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。	

nr 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。	

Gt GATE (ゲート)	
無演奏時に信号をカットするノイズゲートです。	

dG DIRTY GATE (ダーティゲート)	
ゲートの閉じ方が特徴的なビンテージ風のゲートです。	
このモジュールでは、パラメーターはすべて共通です。	

① THRESHOLD (スレッシュホールド)	1~16
感度を設定します。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。	

DRIVE			
	<b>DRIVE (ドライブ) モジュール</b>		
16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。なお、このモジュールでは、エフェクトタイプごとにモデリングのアルゴリズムが2種類ずつ (ライブパフォーマンス用とダイレクト録音用) あります。これらのアルゴリズムは、CABINET & MICエフェクト (→ P21) の有効/無効に応じて自動的に切り替わります。			
FC FD CLEAN (FDクリーン)	CA CLASS A CLEAN (クラスAクリーン)		
さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFENDER TwinReverb (65モデル) のクリーンサウンドです。	A級動作のコンポアンプ VOX AC-30のクリーンサウンドです。		
JC JC CLEAN (JCクリーン)	MC MS CRUNCH (MSクラッチ)		
クリアなサウンドと内蔵コーラスによる拡がり感が人気のROLAND JCシリーズのクリーンサウンドです。	クリーンからクラッチまで変化するMARSHALLスタックアンプJCM800のクラッチサウンドです。		
bL bL US BLUES (USブルース)	bC bC BG CRUNCH (BGクラッチ)		
FENDER Tweed Deluxe '53のクラッチサウンドです。	MESA BOOGIEのコンポアンプMkIIIのクラッチサウンドです。		
Md Ms DRIVE (MSドライブ)	bG bG BG DRIVE (BG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。	MESA BOOGIE Dual Rectifierのチャンネル2 (Vintageモード) を使ったハイゲインサウンドです。		
PV PV DRIVE (PVドライブ)	Od Od OVERDRIVE (オーバードライブ)		
世界的なハードロックギタリストと共同開発されたPEAVY 5150のハイゲインサウンドです。	世界で始めて“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。		
GV GUV'NOR (GUV'NORディストーション)	Hb Hb HOT BOX (ホットボックス)		
MARSHALLの歪み系エフェクター Guv'norのモデリングです。	真空管を内蔵したHOTBOXのドライブチャンネルのモデリングです。		
FF FF FUZZ FACE (ファズフェイス)	Mt Mt METAL ZONE (メタルゾーン)		
ユーモラスなパネルと破壊的サウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZFACEのモデリングです。	ロングサスティンと迫力ある中低音を持つBOSSのコンパクトエフェクター METALZONEのモデリングです。		
Ed Ed EXTREME DISTORTION (エクストリームディストーション)	dF dF DIGI FUZZ (デジタルファズ)		
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。	アークの強いハイゲインファズサウンドです。		
上記のエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
① GAIN (ゲイン)	0~98, 1.0	② TONE (トーン)	0~10
歪みの強さを設定します。		音質を調節します。	
		③ LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

※ 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。

AC ACOUSTIC (アコースティック)			
エレクトリックギターの色をアコースティックギター風に変えるエフェクトです。			
① TOP (トップ)	0~10	② BODY (ボディ)	0~10
アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。		胴鳴りの響きを調節します。	
		③ LEVEL (レベル)	2~98, 1.0
		モジュール通過後の信号レベルを調節します。	

**EQ**  
EQ (イコライザー) モジュール

6バンドEQの主要な3バンド (BASS MIDDLE、TREBLE)を調節します。

<b>1 BASS (ベース)</b>	±12 160Hz	<b>2 MIDDLE (ミドル)</b>	±12 800Hz	<b>3 TREBLE (トレブル)</b>	±12 3.2kHz
---------------------	-----------	-----------------------	-----------	------------------------	------------

低音域のレベルを調節します。 中音域のレベルを調節します。 高音域のレベルを調節します。

**EXTRA EQ/CABI&MIC**  
EXTRA EQ/CABINET & MIC (エクストラEQ/キャビネット&マイク) モジュール

6バンドEQの追加の3バンド、またはキャビネットシミュレーターを利用するためのモジュールです。MTRへのダイレクト録音、ヘッドフォン、スタジオモニターに適した音色が得られます。

**Et** EXTRA EQ (エクストラEQ)

6バンドEQの追加の3バンドを調節します。HARMONICSを使えば、倍音域のレベルを調節できます。

<b>1 LO MID (ローミッド)</b>	±12 400Hz	<b>2 PRESENCE (プレゼンス)</b>	±12 6.4kHz	<b>3 HARMONICS (ハーモニクス)</b>	±12 12kHz
-------------------------	-----------	---------------------------	------------	-----------------------------	-----------

中低域のレベルを調節します。 超高音域のレベルを調節します。 倍音域のレベルを調節します。

**Cb** CABINET & MIC (キャビネット&マイク)

アンプの箱鳴りやマイクの収音特性をシミュレートするエフェクトタイプです。MTRへのダイレクト録音に適した音色が得られます。キャビネット特性は、選択されているドライブタイプに応じて、コンボ (12"×1、12"×2) またはスタック (12"×4) のいずれか一方が自動的に選ばれます。このエフェクトの有効/無効に応じて、DRIVE モジュールのモデリングで使用するアルゴリズムが自動的に切り替わります (→P21)。

<b>1 MIC TYPE (マイクタイプ)</b>	dy, Co	<b>2 MIC POSITION (マイクポジション)</b>	0~2
----------------------------	--------	----------------------------------	-----

マイクの収音位置による特性の違いを、次の中から選択します。

0 : スピーカーの中心にマイクを向けたときの特性  
1 : スピーカーの中心とエッジの間にマイクを向けたときの特性  
2 : スピーカーのエッジにマイクを向けたときの特性

マイクの種類を選択します。dyではダイナミックマイク、Coではコンデンサーマイクをシミュレートした周波数特性が得られます。

**MOD/SFX**  
MOD/SFX (モジュレーション/SFX) モジュール

コーラス、ピッチシフター、ディレイ、エコーなど、変調系/ディレイ系エフェクトを含むモジュールです。

**CH** 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。

<b>1 DEPTH (デプス)</b>	0~98, 1.0	<b>2 RATE (レイト)</b>	1~50	<b>3 MIX (ミックス)</b>	0~98, 1.0
----------------------	-----------	---------------------	------	---------------------	-----------

変調の深さを設定します。 変調の速さを設定します。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

**SC** STEREO CHORUS (ステレオコーラス)

クリアな音質のステレオコーラスです。

<b>1 DEPTH (デプス)</b>	0~98, 1.0	<b>2 RATE (レイト)</b>	1~50	<b>3 MIX (ミックス)</b>	0~98, 1.0
----------------------	-----------	---------------------	------	---------------------	-----------

変調の深さを設定します。 変調の速さを設定します。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

**FL** FL FLANGER (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。

<b>1 DEPTH (デプス)</b>	0~98, 1.0	<b>2 RATE (レイト)</b>	0~50	<b>3 RESONANCE (レゾナンス)</b>	-10~-1, 0.1~10
----------------------	-----------	---------------------	------	----------------------------	----------------

変調の深さを設定します。 @TAP 変調の速さを設定します。 変調のクセの強さを設定します。

**Pt** Pt PITCH SHIFTER (ピッチシフター)

ピッチを上下にシフトするエフェクトです。

<b>1 SHIFT (シフト)</b>	-12~-1, dt, 1~12, 24	<b>2 TONE (トーン)</b>	0~10	<b>3 MIX (ミックス)</b>	0~98, 1.0
----------------------	----------------------	---------------------	------	---------------------	-----------

ピッチシフト量を半音単位で設定します。dtに設定したときは、デチューン効果が得られます。 音質を調節します。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

**PP** PP PEDAL PITCH (ペダルピッチ)

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。

<b>1 COLOR (カラー)</b>	別表1参照	<b>2 MODE (モード)</b>	UP, dn	<b>3 TONE (トーン)</b>	0~10
----------------------	-------	---------------------	--------	---------------------	------

ペダルによるピッチ変化のタイプを選択します。 ピッチが変化する方向を選択します。 音質を調節します。

【別表1】

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

**Vb** 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。

<b>1 DEPTH (デプス)</b>	0~98, 1.0	<b>2 RATE (レイト)</b>	0~50	<b>3 MIX (ミックス)</b>	0~98, 1.0
----------------------	-----------	---------------------	------	---------------------	-----------

変調の深さを設定します。 @TAP 変調の速さを設定します。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

**St** 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。

<b>1 DEPTH (デプス)</b>	0~98, 1.0	<b>2 RATE (レイト)</b>	0~50	<b>3 RESONANCE (レゾナンス)</b>	0~10
----------------------	-----------	---------------------	------	----------------------------	------

変調の深さを設定します。 @TAP 変調の速さを設定します。 変調のクセの強さを設定します。

**dL** dL DELAY (ディレイ)

ディレイタイムが最大2000msのディレイです。

<b>1 TIME (タイム)</b>	1~99, 1.0~2.0	<b>2 FEEDBACK (フィードバック)</b>	0~98, 1.0	<b>3 MIX (ミックス)</b>	0~98, 1.0
---------------------	---------------	-----------------------------	-----------	---------------------	-----------

@TAP デイレイタイムを設定します。10~990msecの範囲は10msec単位 (1~99)、1秒以上は100msec単位 (1.0~2.0) で変化します。 フィードバック量を調節します。 原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。

tE TE TAPEECHO (テープエコー)			
テープエコーをシミュレートしたエフェクトです。			
<b>1</b> TIME (タイム)	1~99, 1.0~2.0	<b>2</b> FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0
◎TAP デレイタイムを設定します。10 ~ 990msec の範囲は10msec単位 (1~ 99)、1秒以上は100msec単位 (1.0~ 2.0) で変化します。		フィードバック量を調節します。	
		<b>3</b> MIX (ミックス)	0~98, 1.0
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			

dd dd DYNAMIC DELAY (ダイナミックディレイ)			
入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックディレイです。プラスの値では入力信号が大きいほどエフェクト音の音量が上がり、マイナスの値では入力信号が小さいほどエフェクト音の音量が上がります。			
<b>1</b> TIME (タイム)	1~99, 1.0~2.0	<b>2</b> AMOUNT (アマウント)	0~10
◎TAP デレイタイムを設定します。10 ~ 990msec の範囲は10msec単位 (1~ 99)、1秒以上は100msec単位 (1.0~ 2.0) で変化します。		原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。	
		<b>3</b> SENSE (センス)	-10~-1, 1~10
効果の感度を調節します。			

dF dF DYNAMIC FLANGER (ダイナミックフランジャー)			
入力信号のレベルに応じてエフェクト音の音量が変化するダイナミックフランジャーです。プラスの値では入力信号が大きいほどエフェクト音の音量が上がり、マイナスの値では入力信号が小さいほどエフェクト音の音量が上がります。			
<b>1</b> DEPTH (デプス)	0~98, 1.0	<b>2</b> RATE (レート)	0~50
変調の深さを設定します。		◎TAP 変調の速さを設定します。	
		<b>3</b> SENSE (センス)	-10~-1, 1~10
効果の感度を調節します。			

MP MP MONO PITCH SHIFTER (モノピッチシフター)			
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。			
<b>1</b> SHIFT (シフト)	-12~-1, dt, 1~12, 24	<b>2</b> TONE (トーン)	0~10
ピッチシフト量を半音単位で設定します。dtに設定したときは、デチューン効果が得られます。		音質を調節します。	
		<b>3</b> MIX (ミックス)	0~98, 1.0
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			

HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER (ハーモナイズドピッチシフター)			
設定されたキーやスケールに応じてピッチ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。			
<b>1</b> SCALE (スケール)	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	<b>2</b> KEY (キー)	C, Co, d...b
原音に対して何度のピッチシフト音を付けるかを設定します (別表2参照)。		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 (別表3参照)。	
		<b>3</b> MIX (ミックス)	0~98, 1.0
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			

【別表2】

設定値	使用するスケール	度数	設定値	使用するスケール	度数
-6	メジャースケール	6度下	3	メジャースケール	3度上
-5		5度下	4		4度上
-4		4度下	5		5度上
-3		3度下	6		6度上
-m	マイナースケール	3度下			
m		3度上			

【別表3】

設定値	トニック	設定値	トニック
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

DELAY			
DELAY (ディレイ) モジュール			
ロングディレイによるホールド機能が利用できるディレイモジュールです。			
dL dL	DELAY (ディレイ)		
≡HOLD 最長5000mSのロングディレイに対応したディレイです。			
Pd Pd	PINGPONG-DELAY (ピンポンディレイ)		
≡HOLD 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。			
EC EC	ECHO (エコー)		
≡HOLD 最長5000mSのロングディレイに対応した暖かみのあるディレイです。			
上記の3つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
<b>1</b> TIME (タイム)	1~99, 1.0~5.0	<b>2</b> FEEDBACK (フィードバック)	0~98, 1.0
◎TAP デレイタイムを設定します。10 ~ 990msec の範囲は10msec単位 (1~ 99)、1秒以上は100msec単位 (1.0~ 5.0) で変化します。		フィードバック量を調節します。	
		<b>3</b> MIX (ミックス)	0~98, 1.0
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			

REVERB			
REVERB (リバーブ) モジュール			
各種リバーブ、アーリーリフレクション、マルチタップディレイを集めたモジュールです。			
HL HL	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。			
rM rM	ROOM (ルーム)		
部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。			
SP SP	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。			
上記の3つのエフェクトタイプは、パラメーターが共通です。			
<b>1</b> DECAY (ディケイ)	1~30	<b>2</b> TONE (トーン)	0~10
残響の長さを設定します。		エフェクト音の音質を調節します。	
		<b>3</b> MIX (ミックス)	0~98, 1.0
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Er Er	EARLY REFLECTION (アーリーリフレクション)		
リバーブに含まれる初期反射音のみを取り出したエフェクトです。			
<b>1</b> DECAY (ディケイ)	1~30	<b>2</b> SHAPE (シェイプ)	±10
残響の長さを設定します。		エフェクト音のエンベロープを設定します。マイナスの範囲で逆回転、0でゲートリバーブ、プラスの範囲で減衰型のエンベロープとなります。	
		<b>3</b> MIX (ミックス)	0~98, 1.0
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			
Md Md	MULTI TAP DELAY (マルチタップディレイ)		
ディレイタイムの異なる複数系統のディレイ音が得られるエフェクトです。			
<b>1</b> TIME (タイム)	1~99, 1.0~3.0	<b>2</b> PATTERN (パターン)	1~8
◎TAP 基準のディレイタイムを設定します。10~990msecの範囲は10msec単位 (1~ 99)、1秒以上は100msec単位 (1.0~3.0) で変化します。		タップ同士のディレイタイムの組み合わせパターンを選択します。リズムカルなパターンからランダムなパターンまで選択できます。	
		<b>3</b> MIX (ミックス)	0~98, 1.0
原音に対するエフェクト音のミックス量を調節します。			

<b>CONTROL</b>			
<b>CONTROL (コントロール) モジュール</b>			
ペダルに関する設定、およびすべてのパッチに共通のフットスイッチやマスターレベルを調節します。			
<b>① RTM DESTINATION (RTMデスティネーション)</b>	別表4参照	<b>② FS (フットスイッチ)</b>	別表5参照
CONTROL IN端子にエクスプレッションペダル (FP01/FP02) を接続したときに、RTM機能を使って操作する変調先のモジュールを選びます (別表4参照)。		CONTROL IN端子にフットスイッチ (FS01) を接続したときに、フットスイッチで操作する機能を選択します (別表5参照)。ここで選択した機能は、すべてのパッチに共通です。	
		<b>③ MASTER LEVEL (マスターレベル)</b>	0 ~ 98, 1.0
すべてのパッチに共通のマスターレベルを調節します。			

【別表4】

設定値	変調先のモジュール
oF	無効
VL	ボリューム
WU, Wd, WH, WL	WAH/EFXモジュール (*)
GU, Gd, GH, GL	DRIVEモジュール (*)
MU, Md, MH, ML	MOD/SFXモジュール (*)
dU, dd, dH, dL	DELAYモジュール (*)
rU, rd, rH, rL	REVERBモジュール (*)

【別表5】

設定値	機能
bP	バイパス/ミュート
tP	タップテンポ
bU	パンクアップ
rH	リズム機能のオン/オフ
dH	ディレイのホールド機能
dM	ディレイの入力ミュート

(\*) 印のモジュールは、右側の文字に応じて動作が次のように変わります。

**U** UP

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になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最大値になります。

**d** DOWN

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大値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最小値になります。

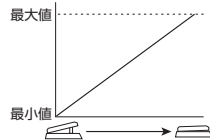
**H** HIGH

ペダルを最も手前に踏み上げたときにパラメーターがパッチ本来の値になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターが最大値になります。

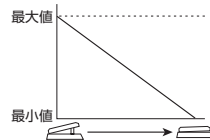
**L** LOW

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になり、ペダルを最も奥まで踏み込んだときにパラメーターがパッチ本来の値になります。

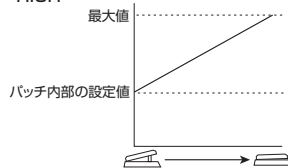
“UP”



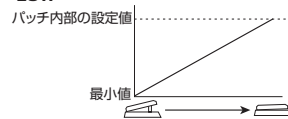
“DOWN”



“HIGH”



“LOW”



# 主な仕様

<b>エフェクトタイプ</b>	54タイプ
<b>エフェクトモジュール</b>	同時使用 9モジュール
<b>パッチ</b>	ユーザーエリア：10パッチ×4バンク プリセットエリア：10パッチ×4バンク
<b>サンプリング周波数</b>	96kHz
<b>A/D変換</b>	24ビット64倍 オーバーサンプリング
<b>D/A変換</b>	24ビット128倍 オーバーサンプリング
<b>信号処理</b>	32ビット
<b>周波数特性</b>	20Hz~40kHz +1dB -3dB (10kΩ 負荷時)
<b>ディスプレイ</b>	2桁7セグメントLED パラメーター LED
<b>入力</b>	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 1MΩ
<b>出力</b>	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 +5dBm (出力負荷インピーダンス10kΩ 以上時) フォン 20mW+20mW (負荷32Ω時)
<b>コントロール入力</b>	FP02/FS01入力
<b>電源</b>	ACアダプター DC9Vセンターマイナス、300mA (ズーム AD-0006) 電池 単三乾電池 4本 連続駆動時間7.5時間 (アルカリ電池使用時)
<b>外形寸法</b>	162mm (D) × 156mm (W) × 65mm (H)
<b>重量</b>	700g (電池含まず)
<b>オプション</b>	エクスプレッションペダルFP02/フットスイッチFS01

・0dBm = 0.775Vrms  
・製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# 故障かな？と思われる前に

- **電源が入らない**  
8ページ「電源を入れる」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 (→P12)。
- **ノイズが多い**  
ZOOM製のアダプタを使用していますか？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。
- **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、アルカリで7.5時間です。アルカリ電池の使用をお勧めします。



## G2 リズム機能プリセットパターン

#	PatternName	TimSig	#	PatternName	TimSig
1	8beat_1	4/4	21	POP_3	4/4
2	8beat_2	4/4	22	DANCE_1	4/4
3	8beat_3	4/4	23	DANCE_2	4/4
4	8shuffle	4/4	24	DANCE_3	4/4
5	16beat_1	4/4	25	DANCE_4	4/4
6	16beat_2	4/4	26	3per4	3/4
7	16shuffle	4/4	27	6per8	3/4
8	ROCK	4/4	28	5per4_1	5/4
9	HARD	4/4	29	5per4_2	5/4
10	METAL_1	4/4	30	LATIN	4/4
11	METAL_2	4/4	31	BALLAD_1	4/4
12	THRASH	4/4	32	BALLAD_2	3/4
13	PUNK	4/4	33	BLUES_1	4/4
14	DnB	4/4	34	BLUES_2	3/4
15	FUNK_1	4/4	35	JAZZ_1	4/4
16	FUNK_2	4/4	36	JAZZ_2	3/4
17	HIPHOP	4/4	37	METRO_3	3/4
18	R'nR	4/4	38	METRO_4	4/4
19	POP_1	4/4	39	METRO_5	5/4
20	POP_2	4/4	40	METRO	



株式会社ズーム

〒101-0032 東京都千代田区岩本町2-11-2 イトーピア岩本町二丁目ビル2階

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

# G2パッチリスト

※ギターアンプに接続するときはライブ用パッチを、レコーダー等に接続する時にはレコーディング用パッチを使用してください。

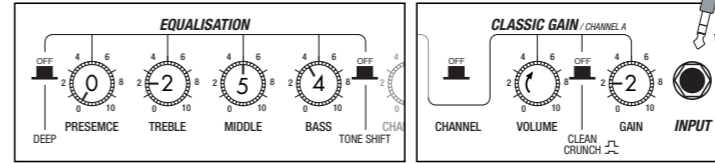
パッチ名		パッチの特徴	キーとなるエフェクト
ライブ用	レコーディング用		
RECTIFYING		近年では他に類を見ない大ヒットアンプの、もっとも特徴的なシリコン整流セッティングのパワフルなサウンドをモデリングしたパッチ。 ヘヴィロックギタリストなら誰しも憧れるこのサウンドでリフにソロに使いまわってほしい。 ★参考アルバム: LINKIN PARK / HYBRID THEORY (2001)	BG DRIVE (BGドライブ)
A0	C0		
LUSH LIFE		G2の高品位なプロセッシングを堪能できるクリーンで瑞々しいコーラス+ディレイサウンド。 POPソングのバックিংで、またギターと共に二人きりで過ごす夜に、あなたを心地よく包み込んでくれるだろう。	CHORUS (コーラス)
A1	C1		
The Pie		70年代もはやトラディショナルと言えるUKロックバンドサウンド。JCM800をオーバードライブさせた張りのあるクラッチサウンドがかむしゃらにかき鳴らせば今風パンクバンドにもマッチする。 当時リアルタイムだったあなたはディブ・クレムソン加入後の後期ハンブル・パイ、と言えは分かってもらえるだろうか。 ★参考アルバム: Humble Pie / Smokin' (1972)	MS CRUNCH (MSクラッチ)
A2	C2		
SynthDaze		高速追従アルゴリズムを新規に採用したピッチシフターを活かした シンセサイザーサウンド。 ベックに対峙するヤン・ハマを彷彿とさせるサウンドでソリッド なソロを決めてほしい。 ★参考アルバム: Jeff Beck / Wired (1976)	METAL ZONE (メタルゾーン)
A3	C3		
FENDER CLEAN		ブラックパネルのツインリバーブをストレートにモデリング、アンサンブル中で欠かせないクリーンギターサウンドが得られる。 EFXモジュールをONにすれば特徴的なトレモロサウンドが得られ一気にレトロ感たっぷりの音色となる。また今回は最近のミュージックシーンに合わせルームアンビエンスを加えているが、もちろんリバーブをスプリングアルゴリズムに変更してもいい。	FENDER CLEAN (フェンダークリーン)
A4	C4		
Mr. Fripp		MXR社製ダイナコンプ+ダラス社製ファズフェイスの組み合わせでどこまでもサスティンの伸びる野太いサウンドが得られるセッティングを忠実にモデリング。 フロントハムバックアップでウォームでそれでいて芯とコシのある音色を確かめて欲しい。 ★参考アルバム: King Crimson / In the Court of the Crimson King (1969)	FUZZ FACE (ファズフェイス)
A5	C5		
FUNK PLANET		ファンキーなカッティングに最適なコンプ+フェイズサウンド。ファンクギターにはワウ系エフェクトというのが定番だが、ここでは独特のグルーブ感を生むフェイズシフターを使ってみた。単音のリフやテンション感あるカッティングなど、これもビンテージジエリストたっぷりのストップモデリングを小粋な今風サウンドにシェイプアップ。 ★参考アルバム: THE O'JAYS / Ship Ahoy (1973)	PHASER (フェイザー)
A6	C6		
NUANCE DRIVE		ストップオーバードライブの定番 BOSS OD-1 の伝説的な音色を再現したパッチ。 ギタリストのピッキングニュアンスを余すところなく表現するブレイア ビリディの高いセッティング。 プリセット通りのセッティングとコーラスをONにしたセッティング2通りあればどんなギグにも対応可能なギタリストの心強い味方になる。	OD1 (OD1)
A7	C7		
C MAJOR HARMONY		マイルドなリード系サウンドにCメジャースケールでハーモニーが付く。 このクラスでは世界初のHPS(ハーモナイズド・ピッチシフター)をフィーチャーしたパッチ。キーとスケールは自分の弾きたいフレーズに合わせて設定してほしい。	PV DRIVE (PVドライブ)
A8	C8		
ACOUSTIK		エレキギターのサウンドをエレアコ調にモデファイするアコースティック・エフェクトを使用したサウンド。シングルコイルのフロントピックアップでの使用が推奨だが、クリーンサウンドのアンサンブル(エフェクト効果)として積極的に使用することもでき、オリジナリティを追求するあなたにはもって来い!のパッチ。	ACOUSTIC SIM (アコースティックシミュレーション)
A9	C9		
POWERED BY		泣きのソロや、脅威のリフワークにこだわるギタリストも、たまには本能の赴くままにパワーコードをかき鳴らして(時たまブリッジミュートを織り交ぜて)みたくなるもの。 最高の弾き心地を提供する本パッチの歪みで思う存分ギターをかき鳴らして欲しい。 ★参考アルバム: GREEN DAY / Dookie (1994)	PV DRIVE (PVドライブ)
B0	D0		
BREATH YOU TAKE		コンプを効かせたクリーンサウンド、ディレイをONにして聞こえる返りを8分音符(♪)として弾けばアンディ・サマーズお得意のアルペジオ音色に。 ★参考アルバム: POLICE / Synchronicity (1983)	JC CLEAN (JCクリーン)
B1	D1		
SANTANA		いつの世もロックファンから愛されるサンタナサウンド。特に歪んだ泣きのリードサウンドを再現。ブラックマジックウーマン、哀愁のヨーロッパ、Adoumaといった新旧代表曲を気持ちよく聞かせる。 ★参考アルバム: SANTANA / AMIGOS (1976)、SANTANA / Shaman (2002)	BG CRUNCH (BGクラッチ)
B2	D2		
ORANGE CRUSH		エッジの効いたビンテージジエリストーションストップボックスとフランジャーを組み合わせた往年のジェットサウンドが得られるセッティング。 乾いた歪み+フランジングジェット効果+濃厚な残響をミックスした懐かしいけど新しいハイブリットなサウンドにアレンジした。 ★参考アルバム: HEART / BARRACUDA (1972)	GUV'NOR (GUV'NOR)
B3	D3		
AC CLEAN		無帰還A級動作のチューブ駆動方式VOX社 ACシリーズのアンプを使用した、クラシカル・プリティッシュ・クリーンサウンド。 60年代の英国音楽市場において大流行し、70年代も含め英国を代表する有名バンドがこぞって使用したことで現在に至っても著名なAMPサウンドが得られる。 ★参考アルバム: THE BEATLES / 1962-1966...Red Album (1973)	CLASS A CLEAN (クラスAクリーン)
B4	D4		
BIG WALL		マルチエフェクター史上最強に歪むパワーサウンド。 ローパワーコードでの圧倒的存在感、タッピング奏法でのスムーズな反応など、ハイゲインサウンドにギタリストが求める要素に富んだパッチ。	BG DRIVE (BGドライブ)
B5	D5		
VibroCrunch		S.R.V.に代表されるUSブルース・ロックのジャンルで有名な、いわゆるレズリー効果を生かしたエフェクトを使用して得られるようにセッティングしたサウンド。 歯切れの良いコードカッティング、且つ、ダイナミックなストローク奏法に適したサウンドを演出している。 ★参考アルバム: Stevie Ray Vaughan / Texas Flood (1983)	VIBRATO (ビブラート)
B6	D6		
1984		現在はE.V.H.は5150の使用で有名だが、以前はマーシャルアンプに独自の改造を施して得られるビッグ・クラッチング・サウンドを採用していた。その第一期E.V.Hサウンドの集大成といえるこのサウンドをシミュレート。 もちろんパッチ名はデビッド・リー・ロス時代のヴァン・ヘイレン最高傑作アルバムから。 ★参考アルバム: Van Halen / 1984 (1984)	MS DRIVE (MSドライブ)
B7	D7		
The SPY who loved me (or Spagetti Western)		ジェームス・ボンドのテーマ、マカロニウエスタン(スパゲッティウエスタン)等、懐かしいスクリーンを思い出させるサウンド。 ★参考アルバム: Sound Tracks / 007 Dr.NO (1962)	FENDER CLEAN (フェンダークリーン)
B8	D8		
HEAD LONG		ブライアン・メイの愛したズームオリジナルサウンド。非常に特徴的なエフェクトだが実際のアルバムで効果的に使われていることを確認してほしい。ブライアン・メイ好きなら、ステップをオフしてディレイをONにした音色も試してほしい。ブライオン・ロック=ギターオーケストレーションの世界に突入する。更になりきるなら HPSを Eのマイナー3rd で使用すれば完璧!! ★QUEEN / INNUENDO (1991)	STEP (ステップ)
B9	D9		

※バンク 0~3のプリセットエリアはA~dと同じ内容が保存されています。※使用するギター、アンプによりノイズリダクションの値を調整されることをお勧めします。

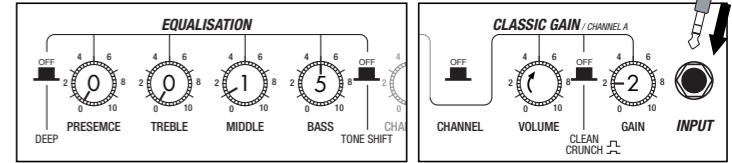
# 代表的ギターアンプでの推奨セッティング

## Marshall JCM-2000

ライブ用パッチ (A0~A9, b0~b9) の場合

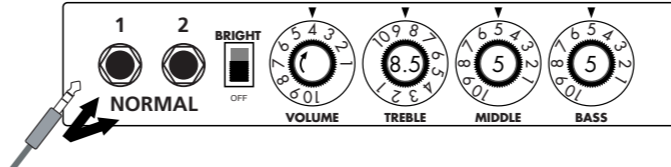


レコーディング用パッチ (C0~C9, d0~d9) の場合

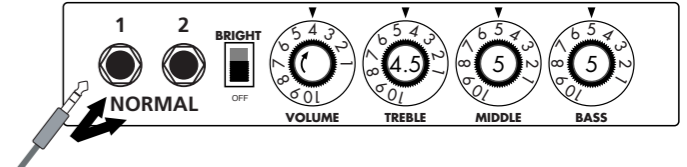


## Fender TWIN Reverb

ライブ用パッチ (A0~A9, b0~b9) の場合

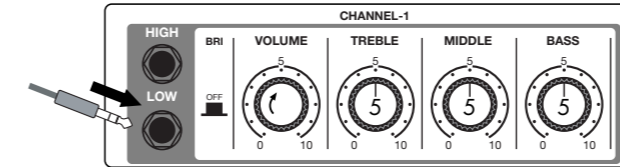


レコーディング用パッチ (C0~C9, d0~d9) の場合

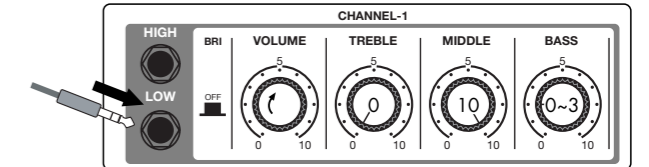


## Roland JC-120

ライブ用パッチ (A0~A9, b0~b9) の場合



レコーディング用パッチ (C0~C9, d0~d9) の場合



レコーディング用パッチをギターアンプで使用すると、意図したモデリング・サウンドが再現されないばかりか耳障りな音となることがあります。上記を参考にアンプのセッティングを調整してください。

# 新 搭載エフェクトの紹介

## Early Reflection

アーリー・リフレクション(初期反射音)とは、リバーブ成分のうちの最初に跳ね返ってくる音のことである。残響音は初期反射音と後期反射音から構成され、通常この初期反射音で部屋の広さなどの特徴が表現される。この部分だけを抜き出したアーリー・リフレクション・エフェクトは、ラック・タイプのリバーブには搭載されていることが多いが、Gシリーズではギタリスト向けにアレンジした。一般的な使用例は、“SHAPE”パラメータをプラス値、つまり減衰していく設定とし、“DECAY”パラメータで部屋の大きさを設定する。飛び道具的な使用方法として、“SHAPE”パラメータを極端なマイナス値に設定し、逆回転のような特殊効果を得ることができる。

## EXTRA EQ

通常のEQモジュールでコントロールできるLOW:160Hz, MID:800Hz, TREBLE:3.2kHzに加え、EXTRA EQモジュールでは、LOW MID:400Hz, PRESENCE:6.4kHz, HARMONICS:12kHzという、他のギター用エフェクターでは例を見ない帯域をブースト/カットできる。“PRESENCE”ではヌケを良くする高域を、“HARMONICS”ではクリップ・サウンドの倍音成分のみを調整できる。チューブ・アンプのドライブ・サウンドには豊富な倍音成分が含まれており、これを忠実にモデリングするには、このEXTRA EQが必要不可欠であった。

## Multi Tap Delay









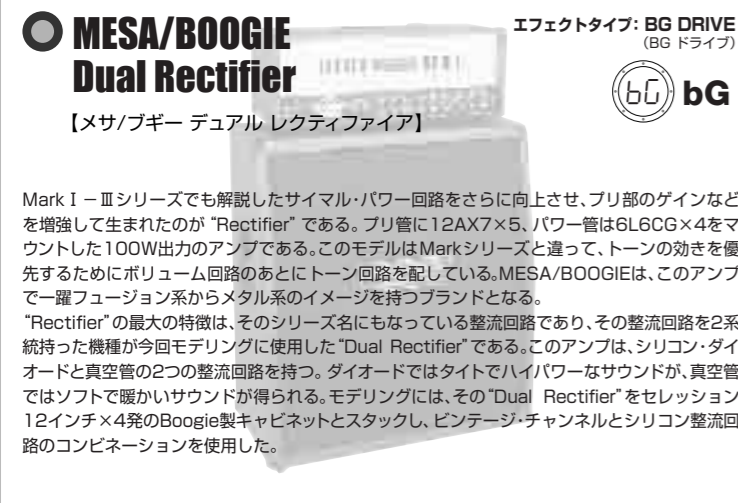



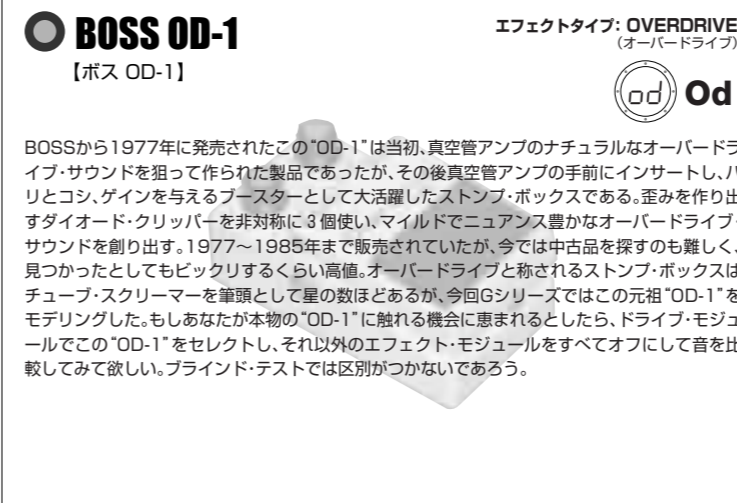







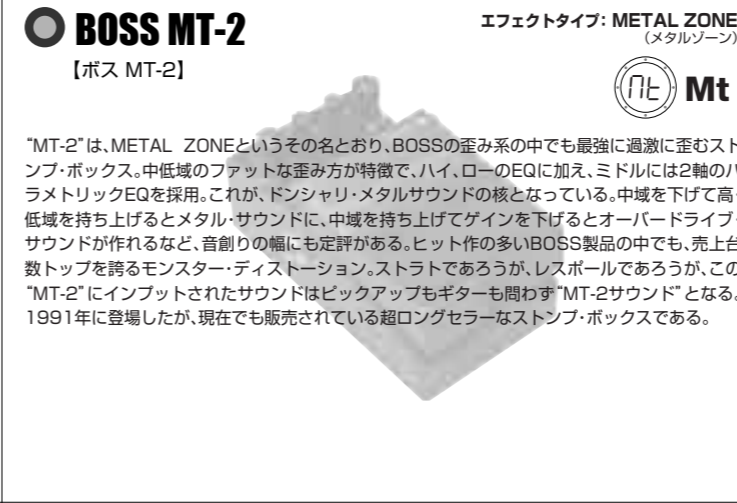

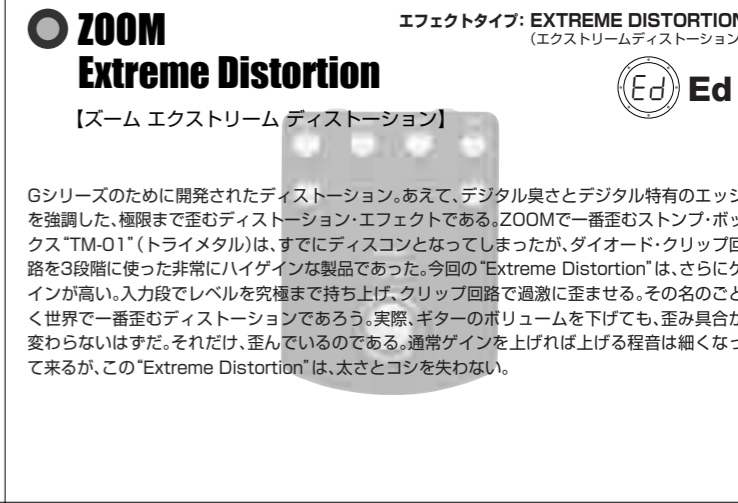

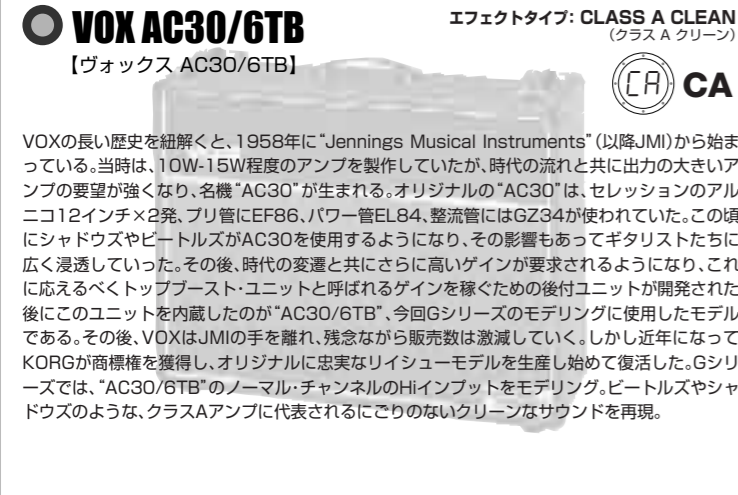







最大8タップのディレイそれぞれの設定により、リズムカルなパターンを作り出すエフェクト。リズムックなパターンからランダムなものまで、実用的な設定を8タイプ用意した。オススメはパターン2。弾いた音がリズムカルなバックイングのようにフィードバックするので、次から次にフレーズがインスパイアされるはずだ。サウンド・オン・サウンドとはまた一味違うソロ・パフォーマンスにも応用できるだろう。ステレオ・ピンボン仕様なので、是非ヘッドホンを使って試して欲しい。パターン全体のディレイ・タイムは、最大3秒まで設定可能。

## Dynamic Delay/Dynamic Flanger

入力するギターのエンベロープによって、ディレイやフランジャーのミックスをコントロールできる、いわゆるダッキング・エフェクトである。ダイナミック・ディレイでは、“SENSE”パラメータをマイナスに設定することにより、ギターの入力がある間はディレイのフィードバック音を出力せず、入力が無くなった時にフィードバックが付加されるダッキング・ディレイを作り出せる。速弾きでフィードバック音が邪魔になるような場合、このエフェクトを使えば解消される。また、“SENSE”パラメータをプラスに設定することで、入力のある間のみフィードバック音がミックスされ、入力を止めると同時に消える設定も可能。ディレイをかけて演奏中に曲間でブレイクを入れる場合など、ピタッと止まって効果的。ダイナミック・フランジャーでも同様に“SENSE”パラメータをマイナスに設定すると、大きな入力がある場合フランジャー効果が出ず、入力が小さくなると効果が得られる。ロングトーンのフレーズなどで、音の減衰に伴ってフランジャー効果が付加されていくような、一味違ったサウンドが作り出せる。逆に“SENSE”パラメータをプラスに設定すると、強く弾いた場合のみフランジャーがミックスされる。アルペジオやリフのアクセントに使っても、リードの隠し味としても使っても効果絶大。

この解説書に記載されている会社名、製品名等はすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとの関係はありません。すべての製品名、説明、写真は、本機の開発中に参考とした製品を特定するためにのみ使用しました。

## モデリングガイド … ドライブ・エフェクトのタイプ名とそのモデルとなったアンプやストンプボックスの解説です。

<div><h3>● MESA/BOOGIE Mark III</h3><p>【メサ/ブギー マークⅢ】</p><p>エフェクトタイプ: BC CRUNCH (BC クランチ)</p><p> <b>BC</b></p><p>MESA/BOOGIEは、サンフランシスコのアンプ・テクニシャンであった創業者のRandallSmith氏が、初期のフェンダー製小型アンプ “Princeton”を100Wのハイパワーに改造して販売していたのが始まりで、その第一号機が“MARK I”である。それを試奏したCarlos Santana氏が、“Shit man, that little thing really Boogies!”と讚したことから、機種名が“BOOGIE”となった。第2号機となる“MARK II”では、リード/リズム・チャンネルと、音創りに幅を持たせるための4バンドのグライコが追加された。特筆すべき点は、この機種で完成されたサイマル・パワー回路(クラスAとクラスABの切り替え)である。合計6本のパワー管で構成され、クラスAの時にはEL34×2本でキメ細かなサウンドを、クラスABの時には6L6GC×4本とEL34×2本、全6本でフルパワー・サウンドを出力する。“MARK II”は、まだまだ高価なハンドメイド・アンプであったが、この後に普及版“MARK III”が登場する。10インチ×1発で60Wの出力を持つアンプであるが、サイマル・パワー回路、グライツクEQ、リズム1/リズム2/リードの3チャンネルと、BOOGIEの特長をすべて備えたモデルである。今回Gシリーズでは、この“MARK III”のコンボタイプをモデリングしている。</p></div>	<div><h3>● Fender Tweed Deluxe '53</h3><p>【フェンダー ツweed デラックス '53】</p><p>エフェクトタイプ: US BLUES (US ブルース)</p><p> <b>bL</b></p><p>Fenderの最初のアンプは、1945年から1946年にかけて、Leo Fender氏と相棒のエンジニア Doc Kauffman氏によって作られた。その当時は“Fender”社製ではなく、二人の頭文字を組み合わせた“K&amp;F Manufacturing Corporation”社製であった。そして1947年、Fender社としての最初のアンプ“Model 26”が作られ、次いで1949年には初心者向けのChampionシリーズ“Champion 400/600”が発売される。そして、アンプ全体をツweedで覆った“Tweed Amp”が1950年代から1960年代にかけて誕生する。この時代には、“Bassman”、“Bandmaster”など多種多様なツweed・アンプが発売されるが、今回Gシリーズでは、Tweedシリーズの代表格でもある1953年製“Tweed Deluxe”、通称ワイドパネルをモデリングした。プリ管に12AY7、12AX7を各1、パワー管に6V6GTを2本、整流管に5Y3GT、スピーカーにJensen製12インチ×1発を搭載した10Wのアンプである。現在では、オリジナルはかなり高価なものとなっており、程度のいいものを入手するには相当の困難を要する。インプットは2つあり、1つはマイク用インプット、トーン・コントロールは高域に1つしかない。そのためGシリーズのEQは、トレブル以外をフラットにして使うと良い。低域のクセと、フェンダー特有の高域のきらびやかさをそのまま再現できる。</p></div>	<div><h3>● Marshall JCM800</h3><p>【マーシャル JCM 800】</p><p>エフェクトタイプ: MS CRUNCH (MS クランチ)</p><p> <b>MC</b></p><p>音楽の流行とミュージシャンと共に名機を創り続けてきたMarshallは、1962年に発売された“JTM-45” (Jim&amp;Terry Marshall)から始まり、現在のロックシーンには欠かせない存在となった。より良い製品を創出するため、アンプ回路の試行錯誤は常に行われていた模様だが、1981年にMarshallは怒涛のごとく新製品を発売した。4インプットの“1959”や“1987”、マスターボリュームを採用した“2203”と“2204”。そして、1983年には、ノーマル/ブーストの2チャンネルを持ち、エフェクトのSEND/リターン端子までも装備した“2210”と“2205”が発売された。これらを総称して“JCM800” (Jim&amp;Charles Marshall)と呼ぶ。プリ管にはECC83×3、パワー管にはEL34×4、トーン回路はリアンプの後に配置されており、モダンMarshallの基本となる回路はここで築き上げられたようだ。今回モデリングする“JCM800”には、マスターボリューム式の“2203”を選んだ。そのため歪みを容易に得ることが出来るが、今となってはその歪み方は控えめだ。しかし、非常に音が太く、ローエンドがしっかりしており、とにかくヌケが抜群に良い。ゲインがもっと欲しい場合には、オーバードライブやブースターなどを併用する機会が多い。モデリングには、相性の良いセレクション12インチ×4を搭載した“1960A”キャビネットをスタックして使用した。</p></div>	<div><h3>● Marshall Guv'nor</h3><p>【マーシャル ガヴァナー】</p><p>エフェクトタイプ: GUV'NOR (GUV'NORディストーション)</p><p> <b>GV</b></p><p>Marshallブランドの本格的な歪系ストンプ・ボックス“Guv'nor”は、Marshallアンプの歪みがこのペダル1つで入手できるというセールストークで発売された。使用するアンプにも依るが、いかにもMarshallっぽい歪みが本当に再現できる。1988年にイギリスで生産されたモデルと、1998年に韓国で再生産されたモデルがある。Gシリーズでは1988年のオリジナル版をモデリングした。この“Guv'nor”の特徴は、“TREBLE”の周波数ポイントにある。値を下げていっても、高域がこもるのではなくファットなサウンドになり、上げていくにつれ、心地よくヌケの良いサウンドに変化していく。</p></div>
<div><h3>● MESA/BOOGIE Dual Rectifier</h3><p>【メサ/ブギー デュアル レクティファイア】</p><p>エフェクトタイプ: BG DRIVE (BG ドライブ)</p><p> <b>BG</b></p><p>Mark IーⅢシリーズでも解説したサイマル・パワー回路をさらに向上させ、プリ部のゲインなどを増強して生まれたのが“Rectifier”である。プリ管に12AX7×5、パワー管は6L6GC×4をマウントした100W出力のアンプである。このモデルはMarkシリーズと違って、トーンの効きを優先するためにボリューム回路のあとにトーン回路を記している。MESA/BOOGIEは、このアンプで一躍フュージョン系からメタル系のイメージを持つブランドとなる。“Rectifier”の最大の特徴は、そのシリーズ名にもなっている整流回路であり、その整流回路を2系統持った機種が今回モデリングに使用した“Dual Rectifier”である。このアンプは、シリコン・ダイオードと真空管の2つの整流回路を持つ。ダイオードではタイトでハイパワーなサウンドが、真空管ではソフトで暖かいサウンドが得られる。モデリングには、その“Dual Rectifier”をセレクション12インチ×4発のBoogie製キャビネットとスタックし、ピンテージ・チャンネルとシリコン整流回路のコンビネーションを使用した。</p></div>	<div><h3>● Fender Twin Reverb '65</h3><p>【フェンダー ツ twin リバープ '65】</p><p>エフェクトタイプ: FD CLEAN (FD クリーン)</p><p> <b>FC</b></p><p>1963年後期に、“Twin”アンプにリバープが搭載され、“Twin Reverb”が誕生する。1965年、Fender社はLeo Fender氏の健康上の理由からCBSに売却されてしまうが、今回Gシリーズでは、CBSに売却される以前に生産されたモデル、通称“Black Panel”と呼ばれる1965年製“Twin Reverb”をモデリングしている。プリ管に7025 (12AX7)×4、12AX7×1、12AT7×2の合計7本、パワー管には6L6GC×4本、整流回路にはシリコン・ダイオードが使われている。真空管整流に比べると、ダイオード整流はタイトなサウンドになる傾向があるが、これがTwin Reverb特有のきらびやかなサウンドを創っていると考えられる。スピーカーはJensen製12インチ×2発、アンプは80Wの出力を持つ。Gシリーズではヒブレート・チャンネルをモデリング、ブライト・スイッチをONにした音色は、“EXTRA EQ”の“Harmonics”パラメータで調整可能。リバープ・エフェクトをONにすれば、あなたの部屋にもかこれの“Twin Reverb”が。</p></div>	<div><h3>● BOSS OD-1</h3><p>【ボス OD-1】</p><p>エフェクトタイプ: OVERDRIVE (オーバードライブ)</p><p> <b>Od</b></p><p>BOSSから1977年に発売されたこの“OD-1”は当初、真空管アンプのナチュラルなオーバードライブ・サウンドを狙って作られた製品であったが、その後真空管アンプの手前にインサートし、ハリとコシ、ゲインを与えるブースターとして大活躍したストンプ・ボックスである。歪みを作り出すダイオード・クリッパを非対称に3個使い、マイルドでニュアンス豊かなオーバードライブ・サウンドを創り出す。1977～1985年まで販売されていたが、今では中古品を探すのも難しく、見つかったとしてもビックリするくらい高価。オーバードライブと称されるストンプ・ボックスは、チューブ・スクリーマーを筆頭として星の数ほどあるが、今回Gシリーズではこの元祖“OD-1”をモデリングした。もしあなたが本物の“OD-1”に触れる機会に恵まれるとしたら、ドライブ・モジュールでこの“OD-1”をセレクトし、それ以外のエフェクト・モジュールをすべてオフにして音と比較してみたい。ブラインド・テストでは区別がつかないであろう。</p></div>	<div><h3>● MATCHLESS HOT BOX</h3><p>【マッチレス ホット ボックス】</p><p>エフェクトタイプ: HOT BOX (ホットボックス)</p><p> <b>Hb</b></p><p>MATCHLESSのペダル・リアンプとして発売された“HOT BOX”。12AX7Aを2本使い、“MATCHLESS”のアンプ・サウンドを忠実に再現している。真空管特有のコンプレッション感と速いレスポンスに加え、サウンドはファットでヌケが良い。また、歪ませても元のギターサウンドのニュアンスを失わない。リアンプと称されているが、最高のサウンドを得るためにはストンプ・ボックスと同様にアンプのヘッドからインプットするのがベスト。鏡面仕上げのボディ、パワーをONにすると“MATCHLESS”のロゴが光るなど、所有欲をくすぐられる。この“HOT BOX”は、どんなアンプで使っても“MATCHLESS”のアンプ・サウンドにになってしまう不思議な箱である。</p></div>
<div><h3>● Roland JAZZ CHORUS</h3><p>【ローランド ジャズ コーラス】</p><p>エフェクトタイプ: JC CREAN (JC クリーン)</p><p> <b>JC</b></p><p>プロ/アマを問わず、誰もが一番身近に感じるギターアンプといえば、Roland “JC-120”。1975年にRolandから発売され、“持ち運びしやすく”、“大きな音が出て”、“故障が少ない”(さすがMade In Japan)ということから評判となり、パブリックな場所では一番常備率の高いギターアンプとなった。世界中のライブハウスやスタジオに、ほぼ間違いなく設置してある。近年ではマルチ・エフェクターと相性の良いアンプとしても再評価されるなど、さまざまな評判から愛用者が多い。“JC-120”の秘密、あのコーラスサウンドは、12インチ×2発のスピーカーの片側だけにディレイ・ヒブレートを出力し、もう一方のスピーカーからは原音を出力、それらを空間で混ぜることで独特の拡がり感を創り出している。そのあまりの評判の高さに、コーラス回路部分は後に“CE-1”の型番でエフェクターとして発売された。ちなみに、Gシリーズでモデリングしたコーラス・エフェクトは後継機“CE-2”である。もう1つの特徴としてブライト・スイッチがあるが、今回のモデリングではこのスイッチは装備されていない。ただし、“Extra EQ”の“Harmonics”パラメータにより類似の調整が可能である。</p></div>	<div><h3>● PEAVEY 5150 STACK</h3><p>【ピーヴィー 5150 スタック】</p><p>エフェクトタイプ: PV DRIVE (PV ドライブ)</p><p> <b>Pv</b></p><p>Edward Van Halen氏のシグネチャー・モデルとして有名なPeavey “5150”、“5150MKⅡ”。残念ながら現在では、エンドーズメント契約が切れたため本人は使っていない。Gシリーズでは、最初のモデル“5150”をモデリングしている。リズム・チャンネル/リード・チャンネルの2系統を持つ120Wのフルチューブ・アンプで、プリ管に12AX7×5、パワー管に6L6GC×4、整流回路にはシリコン・ダイオードを使用している。そのサウンドの特徴は、立ち上がりが速く、興行きとツツがあり、歪みは粒が細かく、低音がファットで粘りがある。さすがに、一流ミュージシャンのサウンド・デザインである。モデリングにはリード・チャンネルと12インチ×4発のキャビネット“5150SL”を使用。ゲインを最高に上げて、Van Halenのヒット曲、“Top of the world”を思いっきり弾いてみよう。</p></div>	<div><h3>● BOSS MT-2</h3><p>【ボス MT-2】</p><p>エフェクトタイプ: METAL ZONE (メタルゾーン)</p><p> <b>Mt</b></p><p>“MT-2”は、METAL ZONEというその名とおり、BOSSの歪み系の中でも最強に過激に歪むストンプ・ボックス。中低域のファットな歪み方が特徴で、ハイ、ローのEQに加え、ミドルには2軸のパラメトリックEQを採用。これが、ドンシャリ・メタルサウンドの核となっている。中域を下げて高・低域を持ち上げるとメタル・サウンドに、中域を持ち上げてゲインを下げるとオーバードライブ・サウンドが作れるなど、音創りの幅にも定評がある。ヒット作の多いBOSS製品の中でも、売上台数トップを誇るモンスター・ディストーション。ストラトであろうが、レスポールであろうが、この“MT-2”にインプットされたサウンドはビックアップもギターも問わず“MT-2サウンド”となる。1991年に登場したが、現在でも販売されている超ロングセラーなストンプ・ボックスである。</p></div>	<div><h3>● ZOOM Extreme Distortion</h3><p>【ズーム エクストリーム ディストーション】</p><p>エフェクトタイプ: EXTREME DISTORTION (エクストリームディストーション)</p><p> <b>Ed</b></p><p>Gシリーズのために開発されたディストーション、あえて、デジタル臭さとデジタル特有のエッジを強調した、極限まで歪むディストーション・エフェクトである。ZOOMで一番歪むストンプ・ボックス“TM-01” (トライメタル)は、すでにディスコンとなってしまったが、ダイオード・クリップ回路を3段階に使った非常にハイゲインな製品であった。今回の“Extreme Distortion”は、さらにゲインが高い。入力段でレベルを究極まで持ち上げ、クリップ回路で過激に歪ませる。その名のごとく世界で一番歪むディストーションであろう。実際、ギターのボリュームを下げてても、歪み具合が変わらないはずだ。それだけ、歪んでいるのである。通常ゲインを上げれば上げる程音は細くなって来るが、この“Extreme Distortion”は、太さとコシを失わない。</p></div>
<div><h3>● VOX AC30/6TB</h3><p>【ヴォックス AC30/6TB】</p><p>エフェクトタイプ: CLASS A CLEAN (クラス A クリーン)</p><p> <b>CA</b></p><p>VOXの長い歴史を紐解くと、1958年に“Jennings Musical Instruments” (以降JMI)から始まっている。当時は、10W-15W程度のアンプを製作していたが、時代の流れと共に出力の大きいアンプの要望が強くなり、名機“AC30”が生まれる。オリジナルの“AC30”は、セレクションのアルニコ12インチ×2発、プリ管にEF86、パワー管EL84、整流管にはGZ34が使われていた。この頃にシャドウズやビートルズがAC30を使用するようになり、その影響もあってギタリストたちに広く浸透していった。その後、時代の変遷と共にさらに高いゲインが要求されるようになり、これに応えるべくトップブースト・ユニットと呼ばれるゲインを稼ぐための後付ユニットが開発された。後にこのユニットを内蔵したのが“AC30/6TB”、今回Gシリーズのモデリングに使用したモデルである。その後、VOXはJMIの手を離れ、残念ながら販売数は激減していく。しかし近年になってKORGが商標権を獲得し、オリジナルに忠実なリイシューモデルを生産し始めて復活した。Gシリーズでは、“AC30/6TB”のノーマル・チャンネルのHiインプットをモデリング。ビートルズやシャドウズのような、クラスAアンプに代表されるにこりのないクリーンなサウンドを再現。</p></div>	<div><h3>● Marshall JCM2000</h3><p>【マーシャル JCM 2000】</p><p>エフェクトタイプ: MS DRIVE (MS ドライブ)</p><p> <b>Md</b></p><p>“JCM2000”は、定評のある“Plexi”アンプ(Old Marshallと呼ばれる)の倍音豊かでパワフルなサウンドを基礎としており、Marshallのトラディショナル・サウンドからメタル・サウンドまで、ジャンルを問わないフレキシブルさが特徴だ。現在のマーシャルでは定番となっている、プリ管ECC83×4とパワー管EL34×4を装備し、クリーンから過激な歪みまで、あらゆるジャンルに対応したフルチューブ・アンプである。音の粒は粗めだが、レスポンスが良く、音ヌケも良い。“JCM2000”にはTSLとDSLの2種類があるが、Gシリーズではシンプルにまとまった“DSL-100”をモデリングしている。別記“JCM800”と同様、“1960A”をキャビネットとしてスタックし、リード/クラシックの2系統のうち、良く歪むリード・チャンネルを使用した。</p></div>	<div><h3>● Dallas-Arbitер FUZZ FACE</h3><p>【ダラス・アービター ファズフェイス】</p><p>エフェクトタイプ: FUZZ FACE (ファズフェイス)</p><p> <b>FF</b></p><p>ユニークな顔のデザインで作られた“FUZZ FACE”。1966年にDallas-Arbitер社によって生まれた。今は亡き伝説のギタリスト、ジミ・ヘンドリクスが使っていたことでも有名。彼は、当時の歪まないマーシャル・アンプに“FUZZ FACE”を用い、アバンギャルドな音色を創りだしていた。図太く強力な重低音と、サスティーンのあるファズ・サウンドが特徴。当時のモデルは、PNPゲルマニウム・トランジスタを2個使ったもので、ダイオード・クリップのサウンドとは大きく違っている。ラジカセのマイクインプットにエレキギターを入力して歪みサウンドを作る、皆さんも昔やったことはないだろうか。このような歪み回路と考えてもらって良い。今回のモデリングでは、この当時のモデルの特徴を余すところ無く再現している。</p></div>	<div><h3>● ZOOM Digital Fuzz</h3><p>【ズーム デジタル ファズ】</p><p>エフェクトタイプ: DIGI FUZZ (デジタルファズ)</p><p> <b>dF</b></p><p>今から40年も前、一緒にバンドをやっていたギタリスト君は(私はベース)、ギターの音を歪ませたいと言ってやたらとアンプの音量を上げ、練習が終わる頃には全員擬似的聴になっていた。そんなアンプがまだ簡単に歪まなかった時代、なんとアンプのスピーカーに切れ目を入れ、歪んだようなサウンドを作り出したのがファズ・サウンドの生まれた背景。その歪んだ(ような)サウンドをシミュレートしたのがファズ・エフェクトである。つまり、ダーティーな歪みと“壊れた”感じをどれだけ演出できるかがファズのポイント。この“Digital Fuzz”は、その形どりのサウンドを演出する。過激に歪み、容赦のないゲート、減衰時のノイズなど、まさに“壊れている”の一言に尽きる。太く、粘りのあるサウンドは、ファズ・マニアには是非試してもらいたい出来栄だ。まさに、デジタルでしか表現できない(スピーカーに切れ目を入れられますか?)、Digital Dirty Fuzzである。</p></div>

※この解説書に記載されている会社名、製品名等はすべて各社の所有する商号、商標であり、(株)ズームとの関係はありません。すべての製品名、説明、写真は、本機の開発中に参考とした製品を特定するためにのみ使用しました。