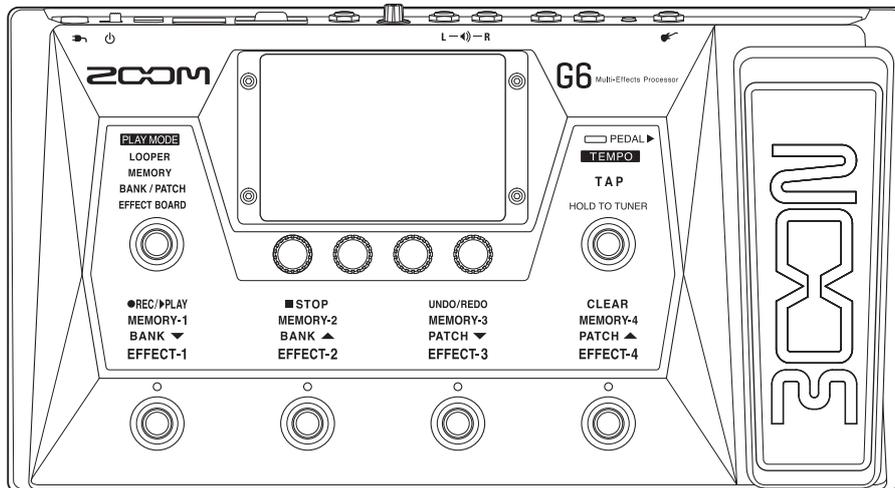


G6

Multi-Effects Processor



オペレーションマニュアル

ご使用になる前に「安全上の注意／使用上の注意」を必ずお読みください

© 2021 ZOOM CORPORATION

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。
 文中の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。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。
 白黒端末では正しく表示できません。

オペレーションマニュアルについて

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。
本書の内容および製品の仕様は予告なしに変更されることがあります。

◎ Windows® は、Microsoft® 社の商標または登録商標です。

◎ iPhone、iPad、iPadOS および Mac は、Apple Inc. の商標です。

◎ App Store は、Apple Inc. のサービスマークです。

◎ iOS は、米国 Cisco の商標または登録商標です。

◎ SD ロゴ、SDHC ロゴ、SDXC ロゴは商標です。

◎ 文中のその他の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。

* 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。

* 他の者が著作権を保有する CD、レコード、テープ、実演、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。著作権法違反に対する処置に関して、株式会社ズームは一切の責任を負いません。

用語について

パッチメモリー

使用エフェクト、アンプ、エフェクトの ON/OFF やパラメーターの設定値を記録したものを“パッチメモリー”と呼び、簡単に呼び出すことができます。エフェクトの呼び出しや保存はパッチメモリー単位で行います。1つのパッチメモリーには最大9エフェクトが登録でき、240個まで保存できます。

バンク

パッチメモリーを4個単位でひとまとめにしたものを“バンク”と呼び、バンクを切り替えることでパッチメモリーを素早く呼び出せます。バンクは60個まで保存できます。

エフェクトタイプ

エフェクトタイプには各種ギターエフェクトや、アンプ／キャビネットのシミュレーションモデルが用意されています。パッチメモリーに登録するエフェクトは、エフェクトタイプの中から選択できます。

カテゴリ

エフェクトは種類ごとにカテゴリ分けされています。

オートセーブ

パッチメモリーやエフェクトの設定変更を自動的に保存する機能です。

ECO モード

操作をやめてから10時間経過したときに電源を自動的にオフする機能です。

ルーパー

フレーズを録音して最大でステレオ45秒のフレーズを録音し、繰り返し再生することができます。SDカードを使用すると録音時間の拡張やフレーズの保存ができ、お手持ちのオーディオファイルをフレーズとして使用することもできます。

プリセレクト

選択しているパッチメモリーの音色を保持したまま、離れた番号のパッチメモリーに切り替えることができる機能です。

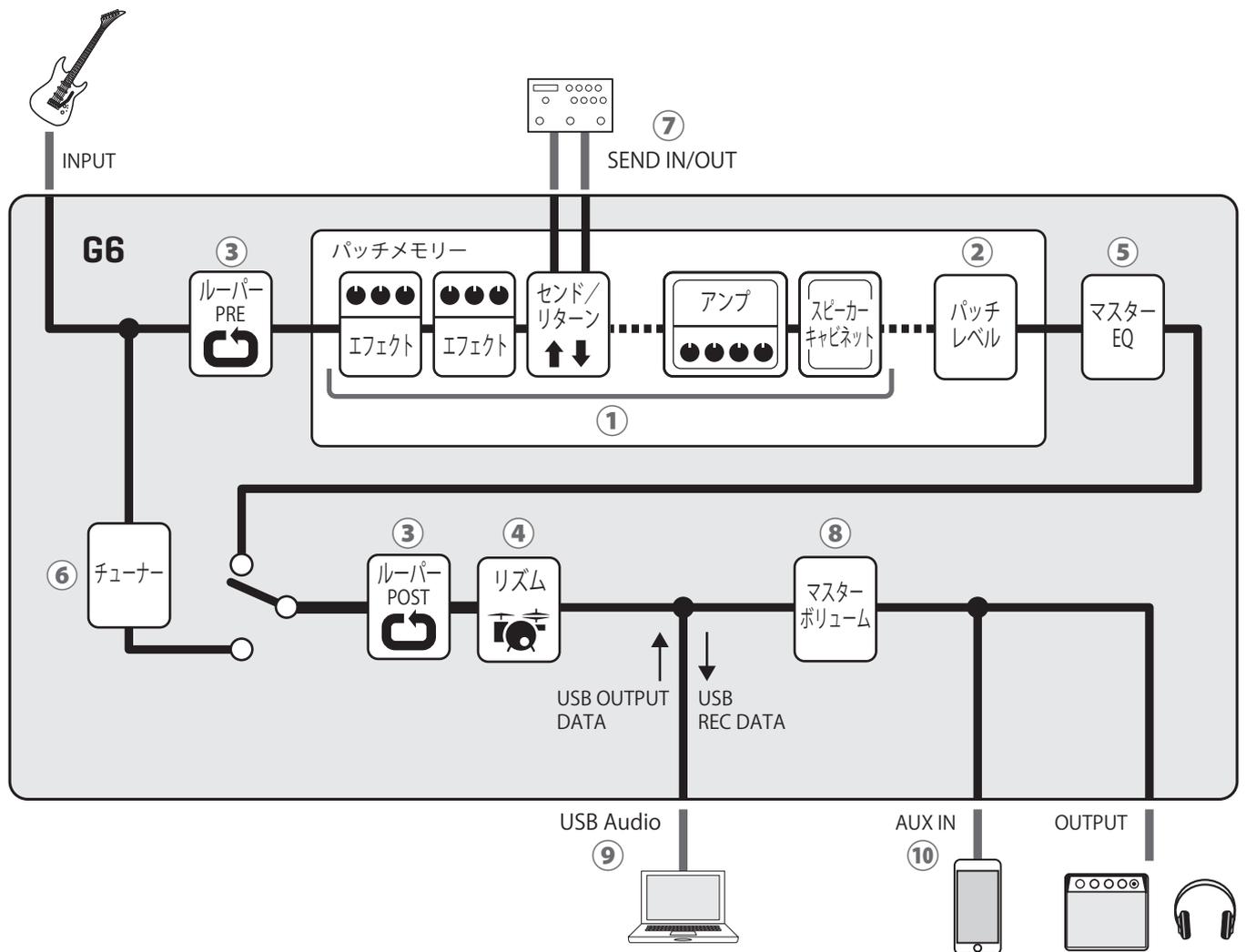
目次

オペレーションマニュアルについて	2	パッチメモリの音量を設定する	57
用語について	3	パッチメモリの名前を変更する	58
目次	4	マスターテンポを調節する	59
G6 の構成	6	パッチメモリを管理する	60
タッチスクリーンの操作について	8	パッチメモリを保存する	60
各部の役割	11	パッチメモリの並び順を変更する	63
接続する	16	パッチメモリを削除する	64
SD カードをセットする	17	パッチメモリを作成する	65
電源を ON/OFF する	18	バンクを管理する	68
電源を入れる	18	バンクの並び順を変更する	68
電源を切る	18	バンクを削除する	69
マスターレベルを調節する	19	バンクを作成する	71
マスター EQ を調節する	20	エクスプレッションペダルを使用する	73
エフェクトの ON/OFF を切り替えて演奏する	21	内蔵のペダルを使用する	73
バンクとパッチメモリを切り替えて演奏する	24	ペダルを調節する	75
プリセレクトを機能を使う	26	外部ペダルを使用する	77
プリセレクト機能を ON/OFF する	26	チューナーを使用する	79
プリセレクト機能を ON にしたときの パッチメモリの選択のしかた	27	チューナーを有効にする	79
1つのバンクの中でパッチメモリを切り替えて 演奏する	28	チューナーの設定を変更する	80
ルーパーに合わせて演奏する	31	リズムを使用する	82
ルーパーを設定する	36	リズムを有効にする	82
SD カードを使う	41	リズムを設定する	83
エフェクトを調節する	44	リズムを再生/停止する	87
エフェクトを ON/OFF する	44	リズムパターン	88
エフェクトを変更する	45	センド/リターンを使用する	89
エフェクトを調節する	48	インパルス・レスポンス (IR) を使用する	91
エフェクトの並び順を変更する	50	インパルス・レスポンス (IR) を使用する	91
エフェクトを追加する	51	インパルス・レスポンス (IR) データを 読み込む	92
エフェクトを削除する	53	オーディオインターフェース機能を使用する	94
全ての設定を一つの画面で行う	54	ドライバをインストールする	94
		パソコンに接続する	95
		オーディオインターフェースの設定をする	96
		iOS/iPadOS デバイスと接続する	98

本体の設定をする	99
オートセーブを設定する.....	99
タッチスクリーンの明るさを調節する.....	100
ECO モードを設定する	101
ファームウェアを管理する	102
ファームウェアのバージョンを確認する.....	102
アップデートする.....	103
工場出荷時の設定に戻す.....	104
SD カードを管理する	105
SD カードの情報を確認する	105
SD カードを初期化する	106
カードリーダーとして使用する.....	108
故障かな?と思う前に	110
仕様	112

G6 の構成

■ 信号の流れ



- ①入力されたギターの声は、エフェクト、アンプ、スピーカーキャビネットを順に経由します。
(→ [44 ページ「エフェクトを調節する」](#))
- ②パッチメモリーのレベルを調節します。
(→ [57 ページ「パッチメモリーの音量を設定する」](#))
- ③録音したフレーズをループ再生できます。ルーパの配置は PRE と POST から選択することができます。
(→ [31 ページ「ルーパーに合わせて演奏する」](#))
- ④内蔵のリズムパターンでドラム音源を再生することができます。
(→ [82 ページ「リズムを使用する」](#))
- ⑤全体の音質を調節します。パッチメモリーを切り替えても設定は保持されます。
(→ [20 ページ「マスターEQを調節する」](#))
- ⑥接続したギターのチューニングを行います。
(→ [79 ページ「チューナーを使用する」](#))

- ⑦外部エフェクターを使用できます。
(→ [89 ページ「センド／リターンを使用する」](#))
- ⑧全体の音量を調節します。パッチメモリーを切り替えても設定は保持されます。
(→ [19 ページ「マスターレベルを調節する」](#))
- ⑨オーディオインターフェース機能でパソコンと音声データのやり取りができます。
(→ [94 ページ「オーディオインターフェース機能を使用する」](#))
- ⑩スマートフォン、携帯音楽プレーヤーなどの音声を再生することができます。

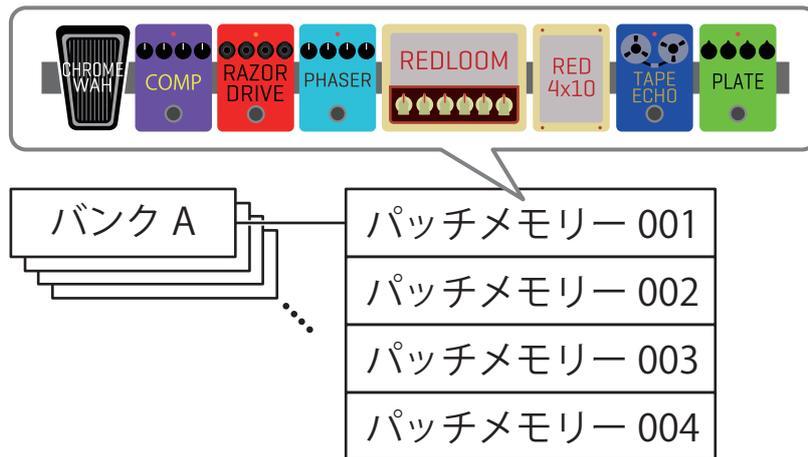
■ メモリーの概念 (パッチメモリー／バンク)

パッチメモリー

使用エフェクト、並び順、各エフェクトの ON/OFF やパラメーターの設定値を記録したものです。エフェクトの呼び出しや保存はパッチメモリー単位で行い、240 個のパッチメモリーを記録することができます。

バンク

パッチメモリーを 4 個単位でひとまとめにしたものです。60 個のバンクを記録することができます。



■ PLAY MODE について

G6 には 4 つの PLAY MODE があり、PLAY MODE 選択セクション (→ [11 ページ](#)) でワンタッチで選択できます。目的に応じて使い分けながら演奏します。

PLAY MODE	説明
LOOPER	タッチスクリーンにルーパー画面を表示し、フットスイッチでルーパーを操作できます。 (→ 31 ページ「ルーパーに合わせて演奏する」)
MEMORY	タッチスクリーンにバンクとバンク内のパッチメモリーを表示し、フットスイッチでパッチメモリーを選択できます。 (→ 28 ページ「1つのバンクの中でパッチメモリーを切り替えて演奏する」)
BANK / PATCH	タッチスクリーンにパッチメモリー名を大きく表示し、フットスイッチでバンク、パッチメモリーを選択できます。 (→ 24 ページ「バンクとパッチメモリーを切り替えて演奏する」)
EFFECT BOARD	タッチスクリーンにパッチメモリーで使用しているエフェクトを表示し、フットスイッチで各エフェクトを ON/OFF できます。 (→ 21 ページ「エフェクトの ON/OFF を切り替えて演奏する」)

タッチスクリーンの操作について

G6 は操作や設定をタッチスクリーンで行うことができます。
ここではタッチスクリーンの操作のしかたについて説明します。

タッチスクリーンに表示される画面について

■ PLAY MODE 画面

電源投入時や、PLAY MODE 選択セクション (→ [11 ページ](#)) で PLAY MODE を選択したときに表示されます。

LOOPER



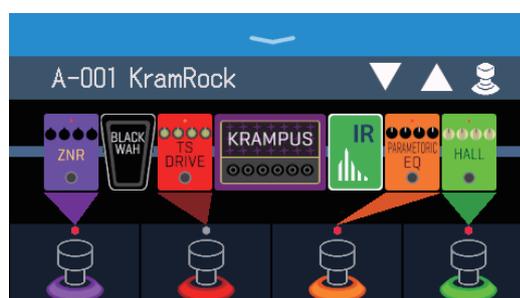
MEMORY



BANK / PATCH

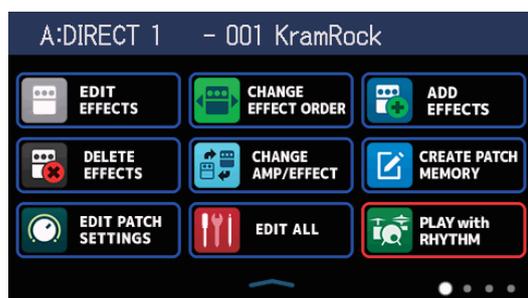


EFFECT BOARD



■ メニュー画面

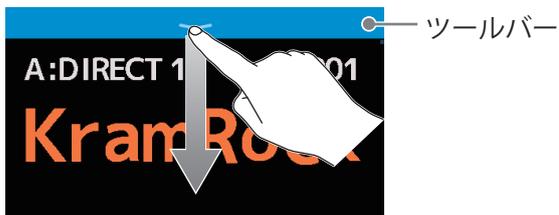
G6 の全ての機能はメニュー画面でアイコンで配置され、タッチすることにより簡単に各機能にアクセスすることができます。



メニュー画面を表示するには

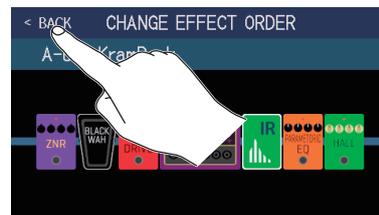
PLAY MODE 画面表示中

ツールバーを下方方向へスワイプします。



各設定画面表示中

< BACK を繰り返しタッチします。



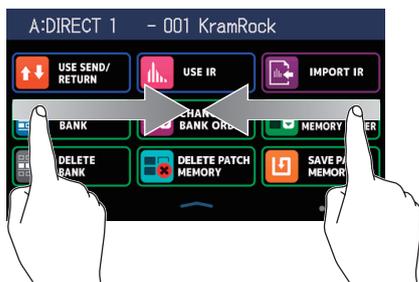
メニュー画面の操作

選択中のバンク 選択中のパッチメモリー



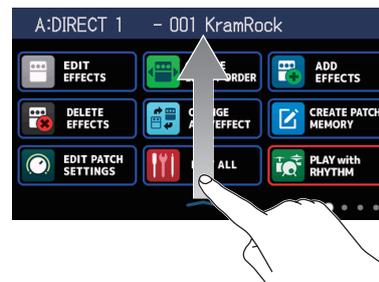
アイコンをタッチして設定／調節したい機能を選択します。

メニュー画面は 4 ページあり、現在表示されている画面の位置を示しています。



前のページを表示：
左端から右にスワイプ

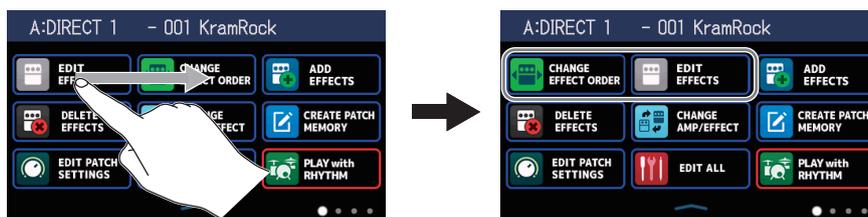
次のページを表示：
右端から左にスワイプ



メニュー画面下部のバーを上方向にスワイプすると
PLAY MODE 画面に戻ります。

HINT

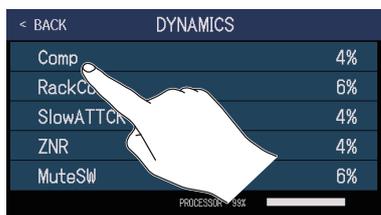
- メニュー画面表示中も選択中の PLAY MODE は有効で、フットスイッチで操作をすることができます。
- メニュー画面のアイコンは、ドラッグ（タッチしたまま左右／上下に移動）して並び替えることができます。



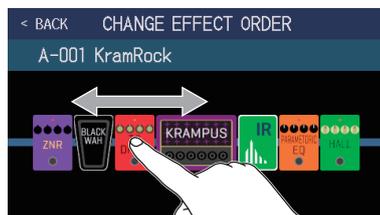
各機能画面の操作

タッチやドラッグで操作を行います。

項目選択：タッチ

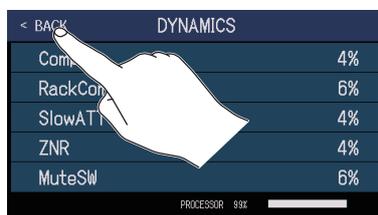


移動／調節：ドラッグ（タッチしたまま左右／上下に移動）



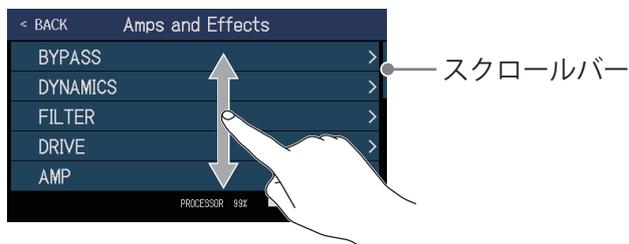
■ 一つ前の画面に戻るには

タッチスクリーン左上に **< BACK** が表示されているときは、タッチすると一つ前の画面戻ることができます。



■ リスト項目をスクロールするには

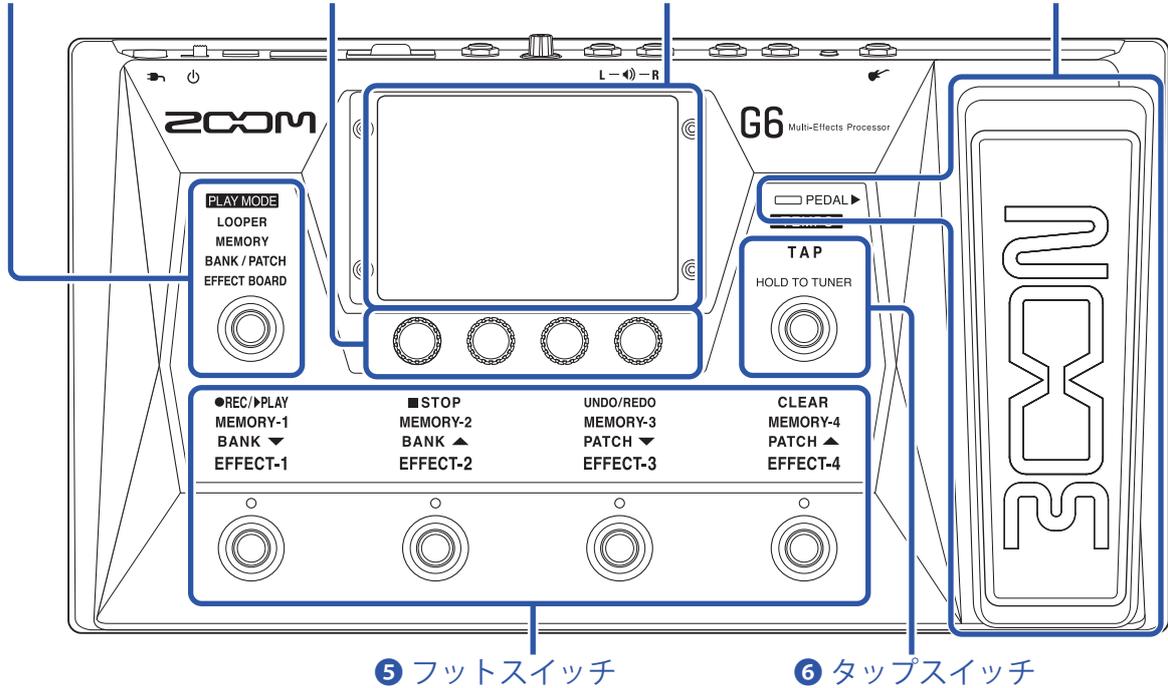
リスト項目が多くタッチスクリーン内に項目が収まりきらないときは、右端にスクロールバーが表示されます。タッチスクリーンを上または下にドラッグすると、表示をスクロールすることができます。



各部の役割

■ フロントパネル

- ① PLAY MODE 選択セクション ② パラメーターノブ ③ タッチスクリーン ④ エクスプレッションペダル



① PLAY MODE 選択セクション

G6 の PLAY MODE を選択します (選択したモードが点灯します)。
PLAY MODE について詳しくは、[7 ページ「PLAY MODE について」](#)をご覧ください。

② パラメーターノブ

エフェクトのパラメーター調節、各種設定を行います。

③ タッチスクリーン

パッチメモリーやバンクの選択、設定、G6 本体の設定などをタッチ操作で行えます。
操作のしかたについて詳しくは、[8 ページ「タッチスクリーンの操作について」](#)をご覧ください。

④ エクスプレッションペダル

エクスプレッションペダルを使用して音量やワウ効果などを調節できます。ペダル先端部を踏み込むと、ペダルエフェクトの ON/OFF を切り換えます (ON 時は PEDAL▶ が点灯します)。

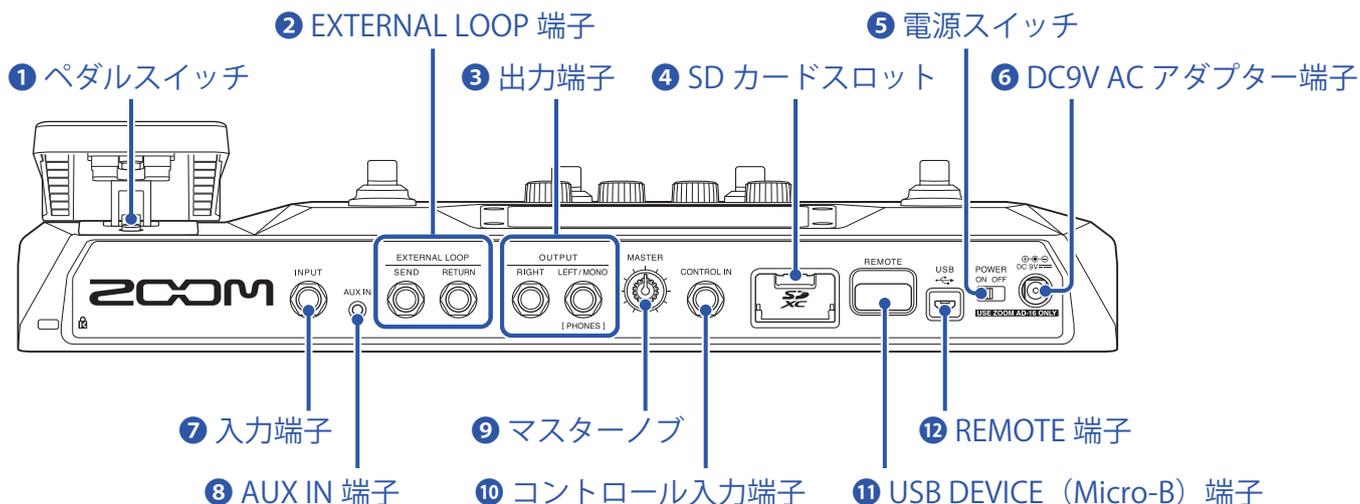
⑤ フットスイッチ

パッチメモリーやバンクの選択、エフェクトの ON/OFF、ルーパーの操作ができます。
フットスイッチで操作可能な機能が点灯します。

⑥ タップスイッチ

タップテンポの調節ができます。長押しすると、チューナーを使用できます。

■ リアパネル



1 ペダルスイッチ

エクスプレッションペダル効果の ON/OFF を切り換えます。

2 EXTERNAL LOOP 端子

外部エフェクターを接続します。

- SEND 端子：外部エフェクターの入力端子と接続します。
- RETURN 端子：外部エフェクターの出力端子と接続します。

3 出力端子

ギターアンプ、モニタースピーカー、ヘッドフォンを接続します。

- RIGHT 端子：ステレオ出力する場合、接続機器の右チャンネルの入力端子と接続します。
- LEFT/MONO [PHONES] 端子：ギターアンプまたはヘッドフォンを接続します。ステレオ出力する場合、接続機器の左チャンネルの入力端子と接続します。

4 SD カードスロット

SD/SDHC/SDXC 規格対応カードに対応しています。

SD カードは **G6** で初期化してご使用ください。(→ [106 ページ「SD カードを初期化する」](#))

5 電源スイッチ

電源を ON/OFF します。

6 DC9V AC アダプター端子

専用の AC アダプター (ZOOM AD-16) を接続します。

7 入力端子

ギターを接続します。

8 AUX IN 端子

携帯音楽プレーヤーなどを接続します。

9 マスターノブ

G6 の音量を調節します。

10 コントロール入力端子

エクスプレッションペダル (ZOOM FP02M) を接続して、ペダルエフェクトの調節をします。

⑪ USB (Micro-B) 端子

パソコンを接続します。

G6 をオーディオインターフェースとして使用したり、Guitar Lab を使って **G6** を操作できます。

G6 をカードリーダーとして使用することもできます。

⑫ REMOTE 端子

専用無線アダプター (ZOOM BTA-1 など) を接続します。

iOS/iPadOS アプリケーション Handy Guitar Lab を使って、iPhone/iPad からワイヤレスで **G6** を操作できます。

■ メニュー画面

メニュー画面に表示されるアイコンの機能一覧です。

アイコン	説明	アイコン	説明
	エフェクトのパラメーターを調節します。(→ 48 ページ)		パッチメモリーのエフェクトを並び替えます。(→ 50 ページ)
	パッチメモリーにエフェクトを追加します。(→ 51 ページ)		パッチメモリーからエフェクトを削除します。(→ 53 ページ)
	パッチメモリーのエフェクト／アンプを変更します。(→ 45 ページ)		パッチメモリーを作成します。(→ 65 ページ)
	パッチメモリー名やパッチレベルの設定を行います。(→ 57 ページ 、 58 ページ)		パッチメモリーの全ての設定を行います。(→ 54 ページ)
	リズムを使用します。(→ 82 ページ)		SEND／リターンを設定を行います。(→ 89 ページ)
	インパルス・レスポンス (IR) を使用します。(→ 91 ページ)		インパルス・レスポンス (IR) データを読み込みます。(→ 92 ページ)
	バンクを作成します。(→ 71 ページ)		バンクの並び順を変更します。(→ 68 ページ)
	パッチメモリーの並び順を変更します。(→ 63 ページ)		バンクを削除します。(→ 69 ページ)
	パッチメモリーを削除します。(→ 64 ページ)		パッチメモリーを保存します。(→ 60 ページ)
	システム設定の変更や確認、SD カードの管理を行います。(→ 99 ページ 、 102 ページ 、 105 ページ)		エフェクトやリズム、ルーパーで使用するテンポを設定します。(→ 59 ページ)
	USB オーディオの設定を行います。(→ 96 ページ)		オートセーブ機能の ON/OFF を切り換えます。(→ 99 ページ)
	タッチスクリーンの明るさを調節したり、ECO モードの ON/OFF を切り換えます。(→ 100 ページ 、 101 ページ)		ペダルの詳細設定を行います。(→ 75 ページ 、 77 ページ)
	チューナーの詳細設定を行います。(→ 80 ページ)		チューナーを使用します。(→ 79 ページ)

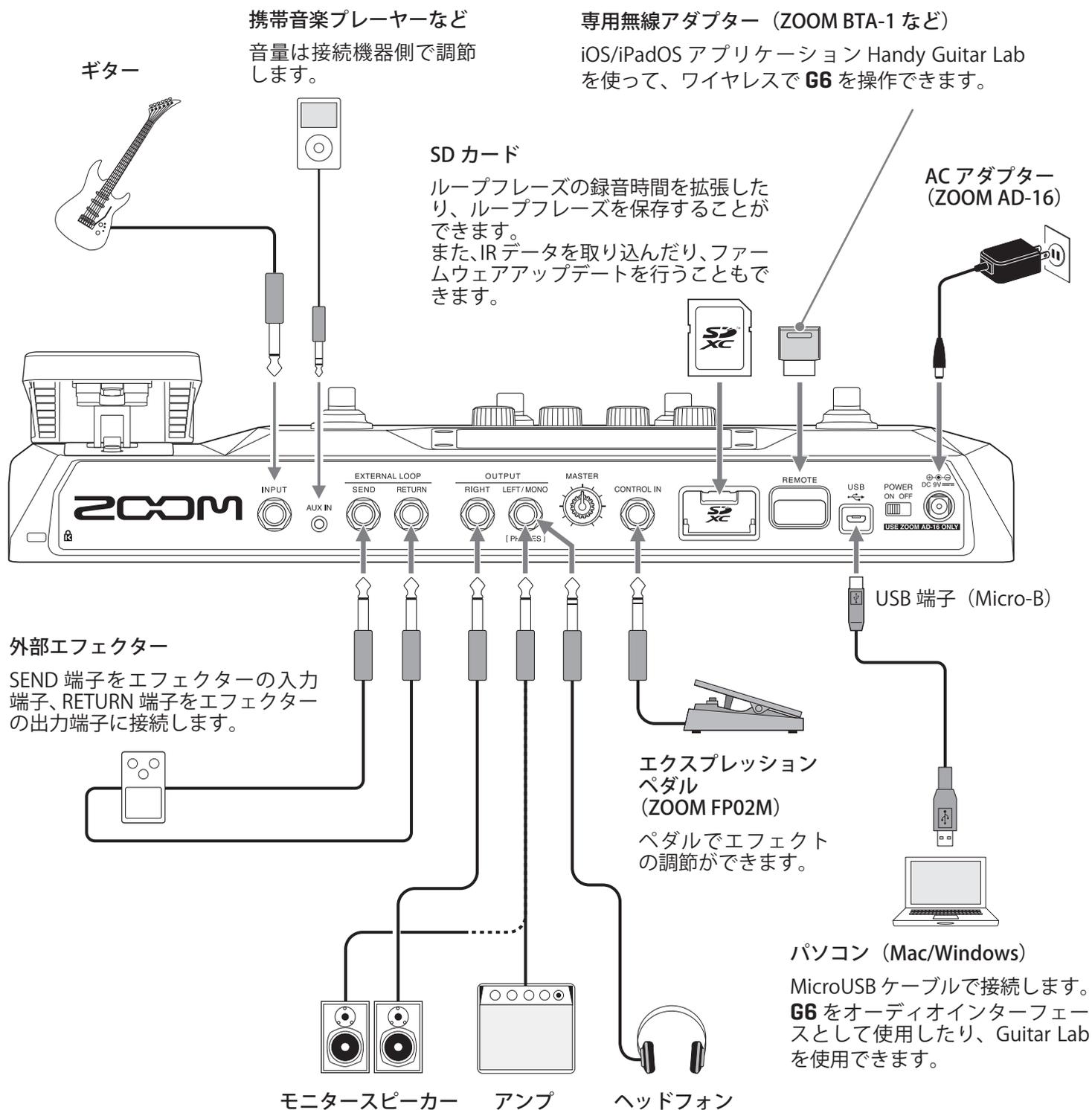
アイコン	説明	アイコン	説明
	出力音の音質を調節します。 (→ 20 ページ)		タッチスクリーンにパッチメモリー名を大きく表示してパッチメモリーを選択します。(→ 24 ページ)
	タッチスクリーンにパッチメモリーで使用しているエフェクトを表示します。(→ 21 ページ)		バンク内の4つのパッチメモリーをフットスイッチで選択できます。(→ 28 ページ)
	ルーパーを使用します。 (→ 31 ページ)		プリセレクト機能の ON/OFF を切り替えます。(→ 26 ページ)

HINT

メニュー画面のアイコンは、ドラッグ（タッチしたまま左右／上下に移動）して並び替えることができます。



接続する



HINT

パソコン用アプリケーション「Guitar Lab」を使用すると、パッチメモリー管理やエフェクトの編集・追加が可能です。「Guitar Lab」は ZOOM の WEB サイト (zoomcorp.com) からダウンロードできます。

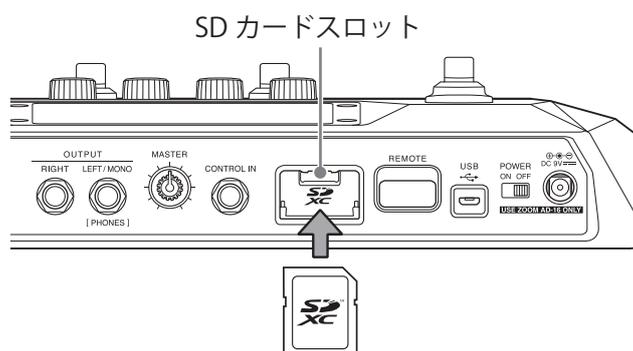
iOS/iPadOS アプリケーション「Handy Guitar Lab」を使用すると、**G6** のリモートコントロールが可能です。「Handy Guitar Lab」は App Store からダウンロードできます。

SD カードをセットする

G6 に SD カードをセットすると、以下のことができます。

- ループフレーズの録音時間を拡張したり、ループフレーズを保存できます。
- お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを読み込んで使用できます。
- **G6** をカードリーダーとして使用できます。
- ファームウェアアップデートを行えます。

- 1.** 電源 OFF の状態で SD カードスロットカバーを開き、SD カードをスロットの奥まで差し込む
取り出したいときは SD カードを一度スロットの奥に押し込んでから、引き抜きます。

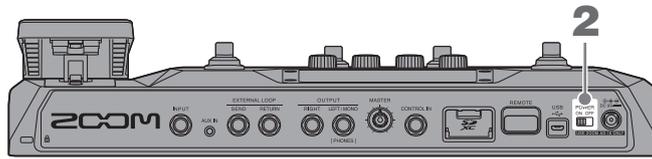


NOTE

- SD/SDHC/SDXC 規格対応カードに対応しています。
- SD カードのライトプロテクトを解除してから挿入してください。
- 電源が ON のまま SD カードを抜き差しすると、データを破損させる恐れがあります。
- SD カードを抜き差しするときは、カードの向きや裏表に注意してください。
- 市販の SD カードや、他のパソコンで初期化された SD カードを使用する場合は、最初に **G6** で初期化する必要があります (→ [106 ページ「SD カードを初期化する」](#))。

電源を ON/OFF する

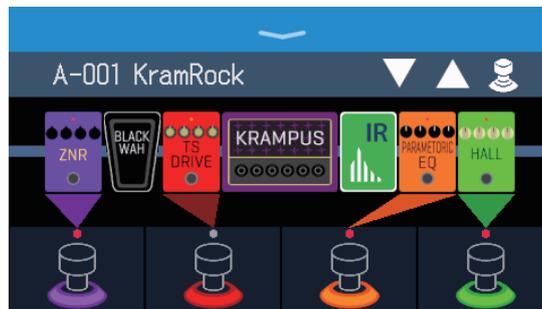
電源を入れる



1. アンプやモニタースピーカーの音量を最小にする

2.  を "ON" にする

G6 の電源が入り、タッチスクリーンに PLAY MODE (→ [7 ページ](#)) の画面が表示されます。



HINT

電源を入れると、前回電源を OFF にしたときの PLAY MODE で立ち上がります。

3. アンプやモニタースピーカーの音量を上げる

ECO モードについて

- ・初期設定では ECO モードが "ON" に設定されており、操作が行われなまま 10 時間が経過すると、自動的に電源が切れます。
- ・ECO モードは、"OFF" にすることもできます。(→ [101 ページ](#) 「ECO モードを設定する」)

電源を切る

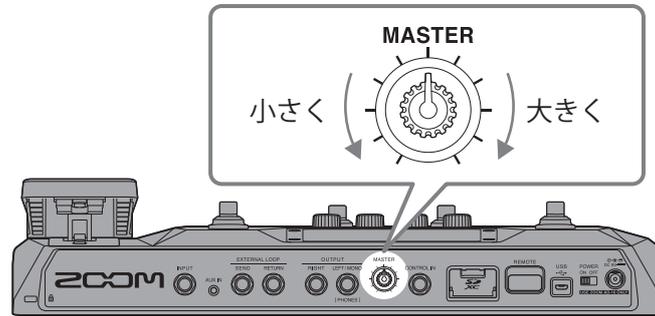
1. アンプやモニタースピーカーの音量を最小にする

2.  を "OFF" にする

タッチスクリーンの表示が消えます。

マスターレベルを調節する

G6 から出力する音量を調節します。

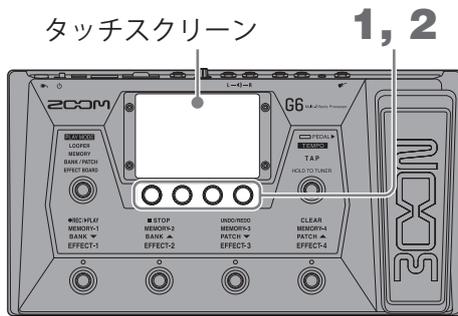


NOTE

- 設定範囲は $-\infty \sim +6$ dB です。
- ノブ中央で 0 dB 設定となります。

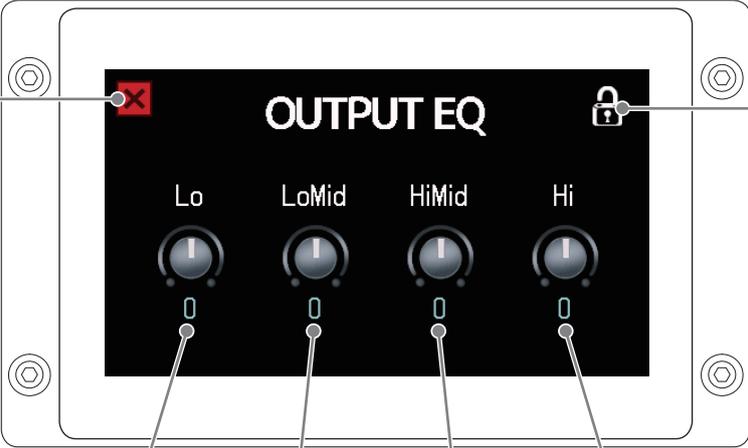
マスター EQ を調節する

G6 の出力音の音質を調節します。



1. 「MEMORY」「BANK/PATCH」「EFFECT BOARD」の各モード中に  を回す
タッチスクリーンにマスター EQ 調節画面が表示されます。

2.  を回して出力音の音質を調節する



タッチすると元の画面に戻ります。

タッチすると設定のロック/ロック解除を切り替えることができます。

- ロック: 
- ロック解除: 

低域 中低域 中高域 高域

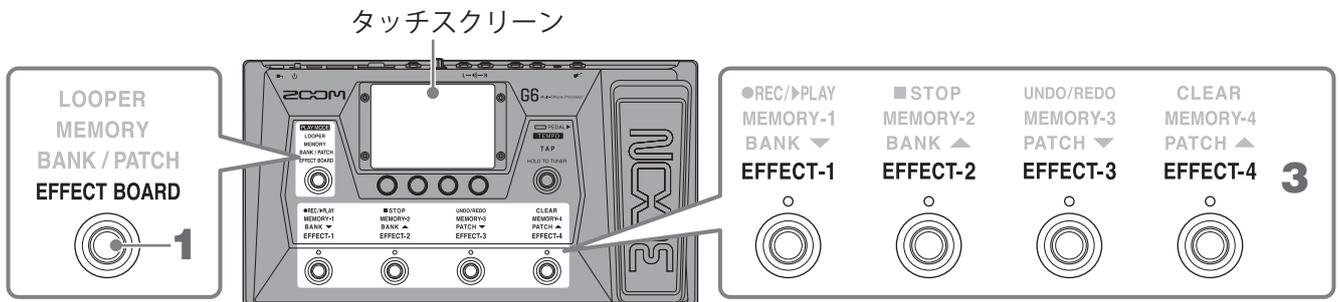
調節後しばらくすると自動的に元の画面に戻ります。

HINT

メニュー画面で  をタッチしてマスター EQ 調節画面を表示することもできます。

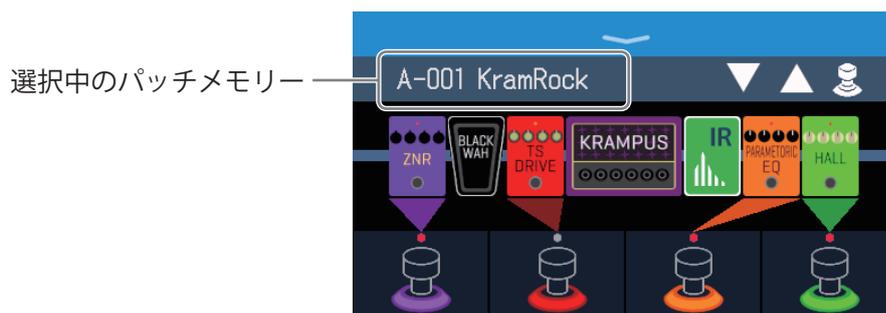
エフェクトの ON/OFF を切り替えて演奏する

EFFECT BOARD モードではパッチメモリーで使用しているエフェクト／アンプがタッチスクリーンに表示され、フットスイッチでお好みのエフェクトを ON/OFF することができます。



1. を繰り返し押しして **EFFECT BOARD** を選択する

G6 が EFFECT BOARD モードになり、パッチメモリーで使用しているエフェクトやアンプが一目で確認できます。



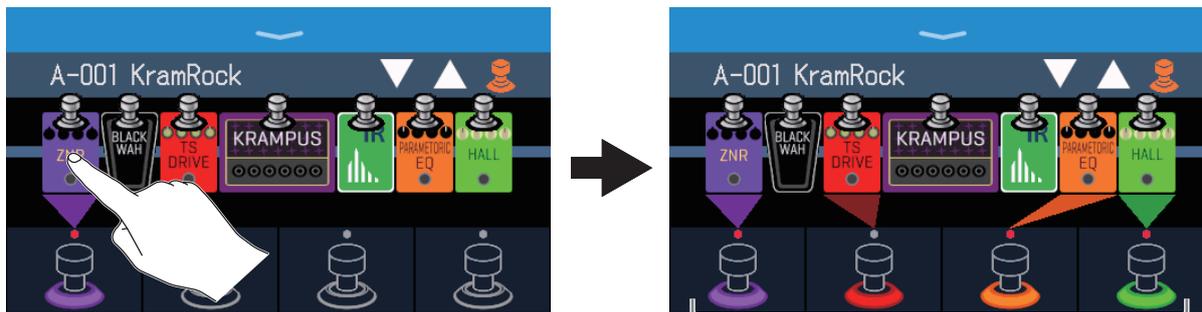
HINT

メニュー画面で  をタッチして EFFECT BOARD モードにすることもできます。

2. をタッチする

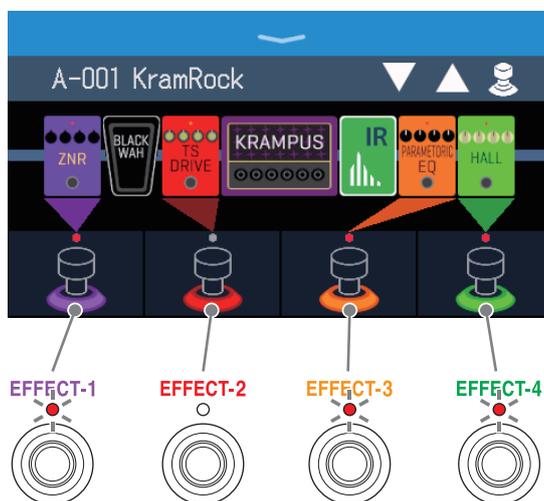


3. フットスイッチで ON/OFF したいエフェクトをタッチする
 タッチしたエフェクトがフットスイッチに割り当てられます。
 もう一度タッチすると、割り当てを解除します。



エフェクトが割り当てられるとフットスイッチの根元が
 カテゴリに応じた色に変わります。

4. フットスイッチを押して、エフェクトを ON/OFF する



エフェクト ON時はインジケータ
 が点灯します。

フットスイッチの表示がカテ
 ゴリに応じた色で点灯します。

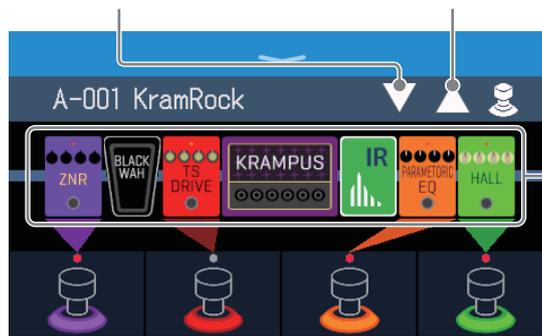
NOTE

- エフェクトはタッチした順番に関係なく左詰めでフットスイッチに割り当てられます。
- すべてのフットスイッチにエフェクトが割り当てられている状態では、エフェクトをタッチしてもフットスイッチに割り当てられません。
- フットスイッチに特殊機能が割り当てられているエフェクトがあります（押している間のみエフェクト ON など）。エフェクト調節画面で特殊機能を選択することができます。（→ 49 ページ「フットスイッチの特殊機能について」）

HINT

タッチスクリーンで以下の操作をすることもできます。

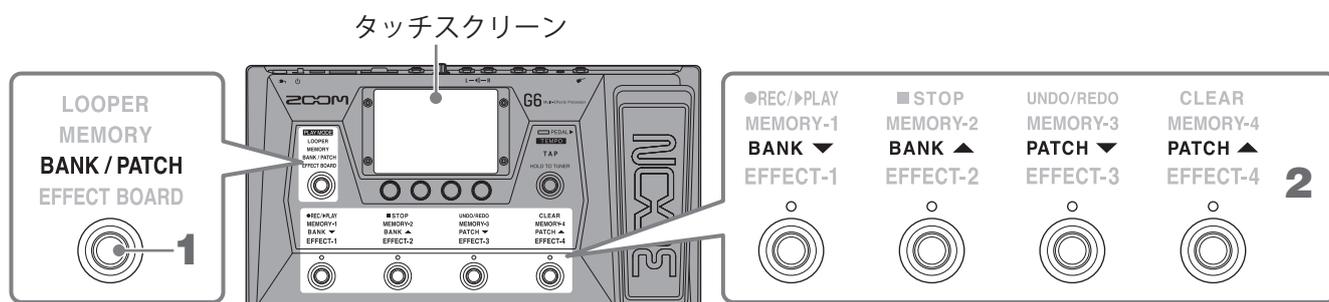
前のパッチメモリーを選択します。 次のパッチメモリーを選択します。



エフェクト調節画面を表示して、パラメータ編集ができます。(→ [48 ページ「エフェクトを調節する」](#))

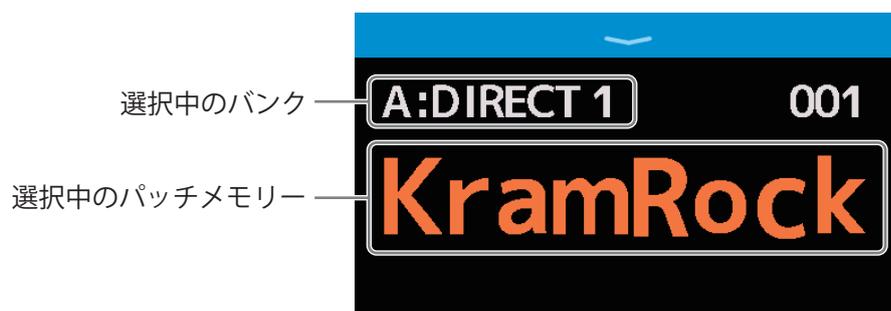
バンクとパッチメモリーを切り替えて演奏する

タッチスクリーンにバンクとパッチメモリー名を大きく表示して、バンクやパッチメモリーを選択できます。



1. を繰り返し押し続けて **BANK / PATCH** を選択する

G6 が BANK/PATCH モードになり、選択されているバンクとパッチメモリー名がタッチスクリーンで大きく確認できます。



HINT

メニュー画面で  をタッチして BANK/PATCH モードにすることもできます。

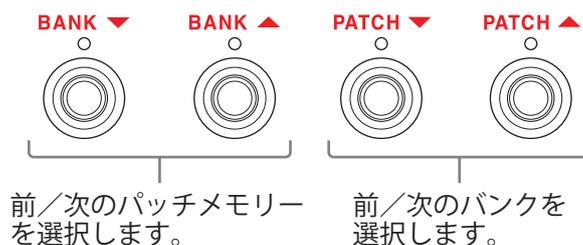
2. タッチスクリーンを上方向または下方向にスワイプしてパッチメモリーを選択する ・ 次のパッチメモリーを選択します。



- 前のパッチメモリーを選択します。

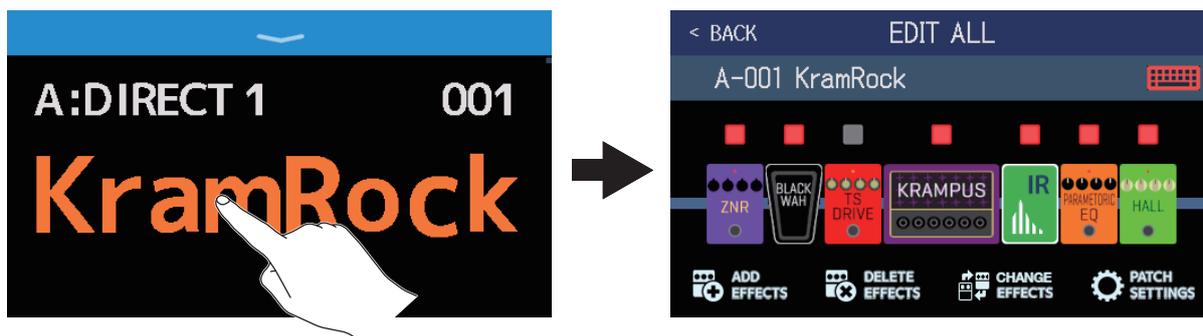


フットスイッチでバンク、パッチメモリーを選択することもできます。



HINT

- パッチメモリー名をタッチするとパッチメモリーを編集できる画面が表示され、エフェクトの追加、変更、削除や調節などを行うことができます。(→ [54 ページ「全ての設定を一つの画面で行う」](#))



- BANK/PATCH モードではプリセレクト機能が使用できます。あらかじめ次に選択するパッチメモリーを選択しておいてワンタッチで切り替えることができ、ライブ演奏時に離れたところにあるパッチメモリーに切り替えるときに便利です。(→ [26 ページ「プリセレクトを機能を使う」](#))

プリセレクトを機能を使う

BANK/PATCH モードではプリセレクト機能が使用できます。

プリセレクト機能を ON にすると、バンクやパッチメモリーを切り替えたときに変更をスタンバイ状態とし、 を押したときにパッチメモリーの変更が確定します。

離れたパッチメモリーを直接選択することができ、ライブ演奏時に便利です。

プリセレクト機能を ON/OFF する

プリセレクト機能を ON/OFF できます。

1. メニュー画面で  をタッチする。
2. 切替スイッチをタッチして ON/OFF を切り替える
タッチする度に ON/OFF が切り替わります。

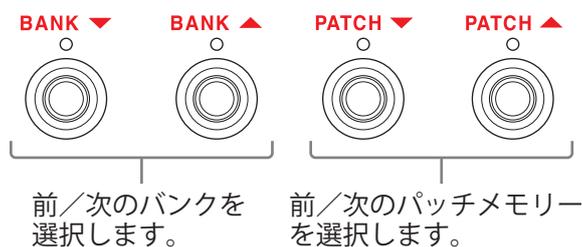


設定	説明
ON	プリセレクト機能を ON にします。
OFF	プリセレクト機能を OFF にします。

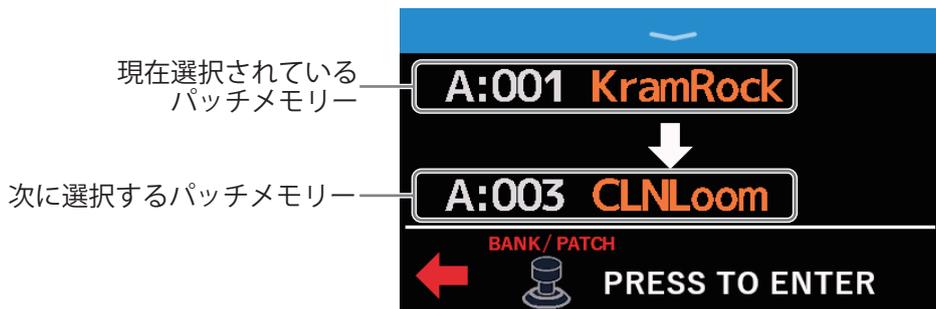
プリセレクト機能を ON にしたときのパッチメモリーを選択のしかた



1. BANK/PATCH モード中に、フットスイッチでバンク、パッチメモリーを選択する



現在選択されているパッチメモリーと、次に選択するパッチメモリーが表示されます。

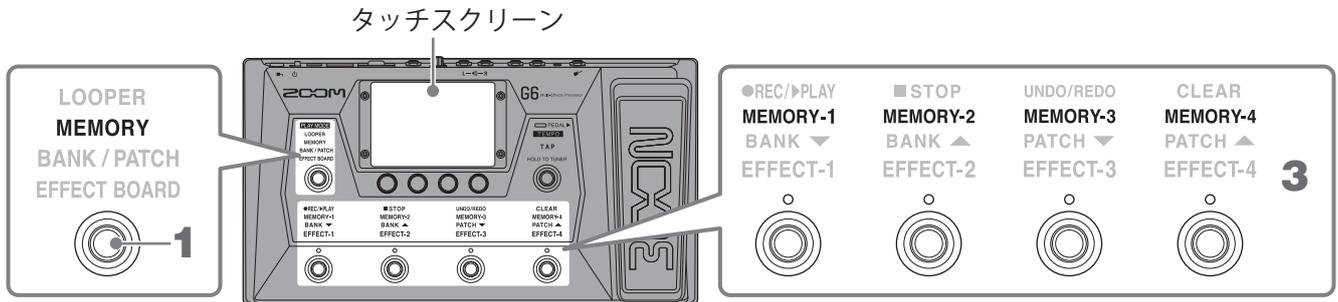


2.  を押して選択を確定する



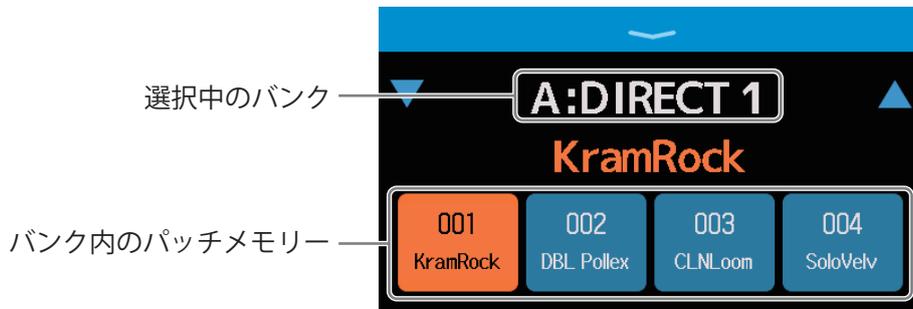
1つのバンクの中でパッチメモリーを切り替えて演奏する

タッチスクリーンにバンクを表示して、バンク内の4つのパッチメモリーをワンタッチで選択できます。



1. を繰り返し押し押しして **MEMORY** を選択する

G6 が MEMORY モードになり、選択されているバンクとバンク内の4つのパッチメモリーを確認できます。



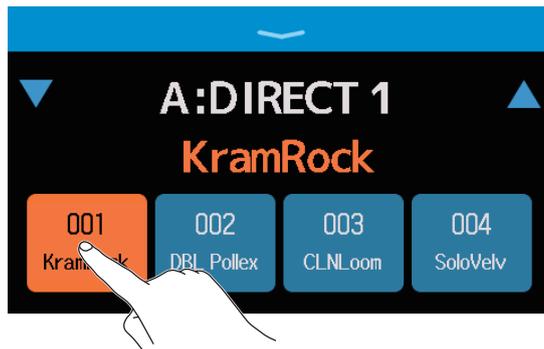
HINT

メニュー画面で をタッチして MEMORY モードにすることもできます。

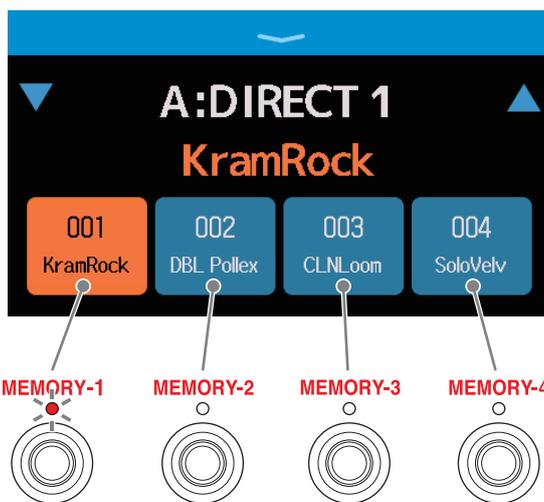
2. バンク名両側の ▼ または ▲ をタッチしてお好みのバンクを選択する



3. お好みのパッチメモリーをタッチする
選択したパッチメモリーがハイライトされます。



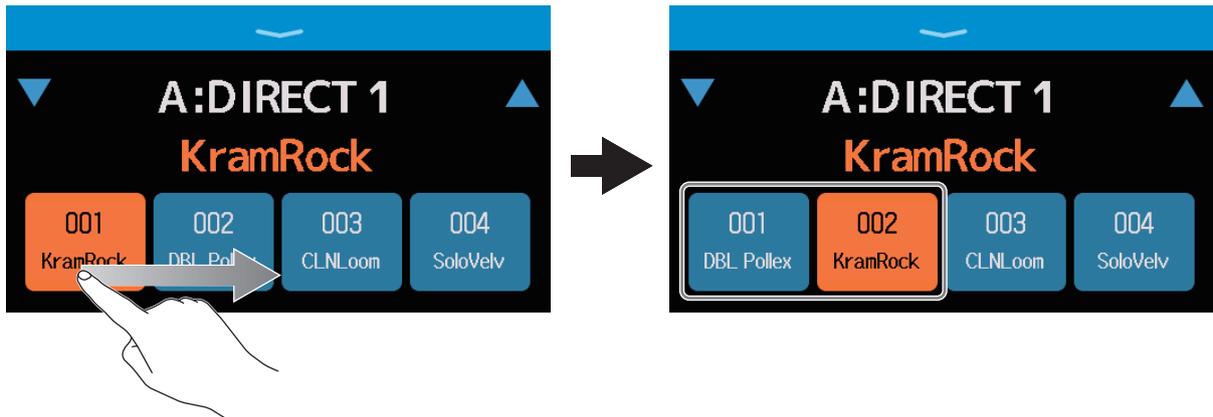
フットスイッチでパッチメモリーを直接選択することもできます。



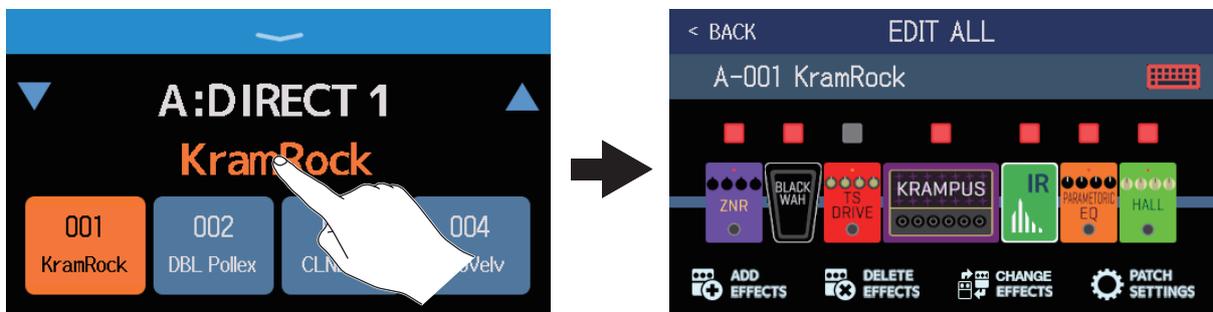
選択中のパッチメモリーのインジケーターが点灯します。

HINT

- パッチメモリの順番は、ドラッグして並び替えることができます。

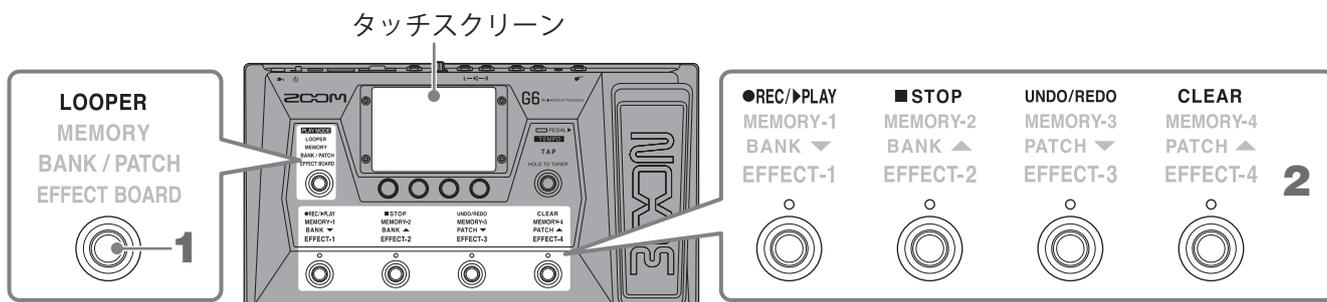


- パッチメモリー名をタッチするとパッチメモリーを編集できる画面が表示され、エフェクトの追加、変更、削除や調節などを行うことができます。(→ [54 ページ「全ての設定を一つの画面で行う」](#))



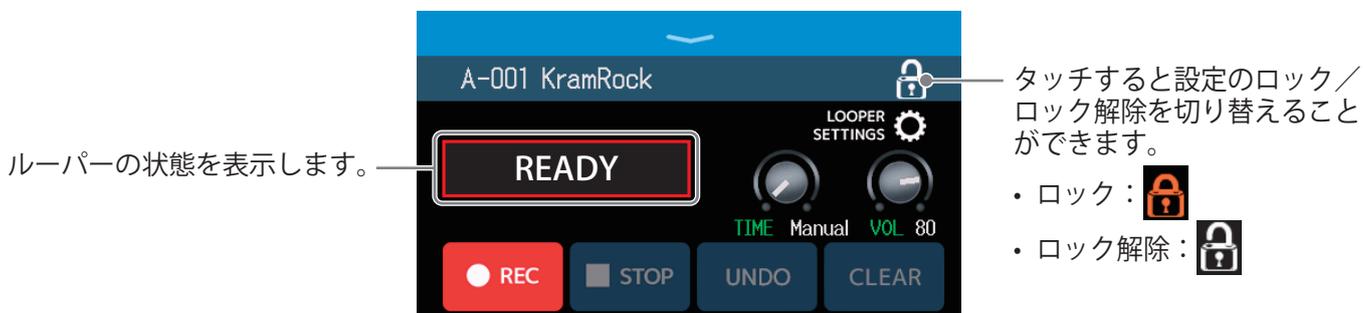
ルーパーに合わせて演奏する

演奏したフレーズを録音して、最大でステレオ 45 秒のループフレーズを作ることができます。



1. を繰り返し押し続けて **LOOPER** を選択する

G6 が LOOPER モードになり、ルーパー操作画面が表示されます。



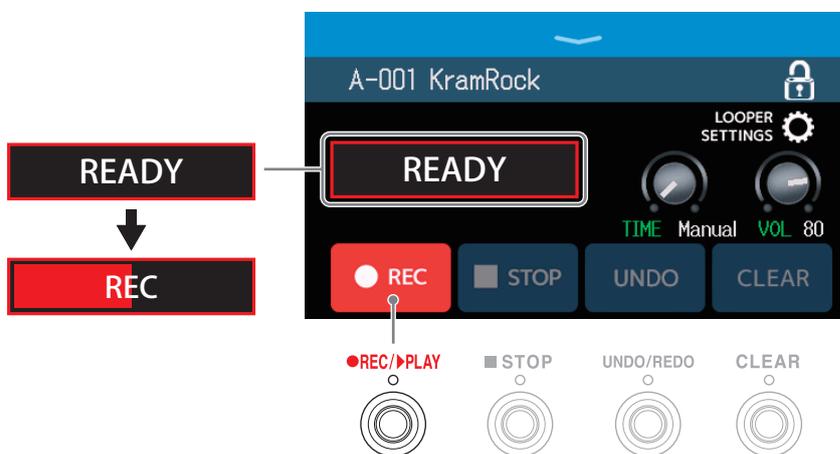
HINT

メニュー画面で をタッチして LOOPER モードにすることもできます。

2. ルーパーを操作する

■ フレーズを録音する

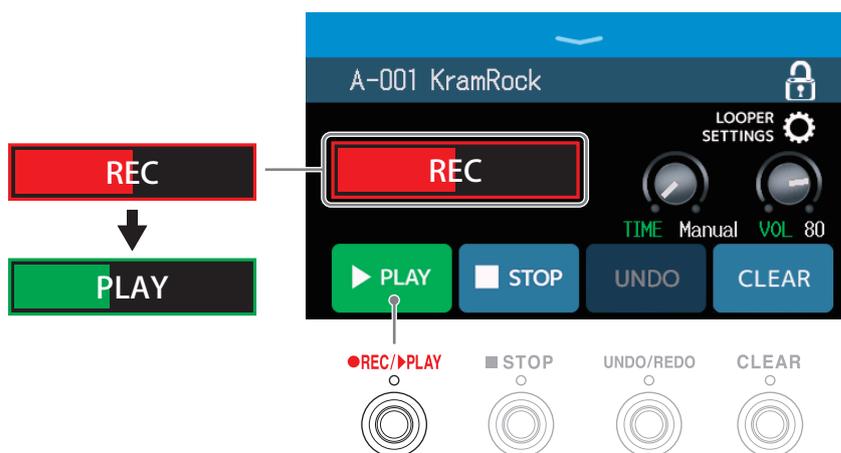
フレーズ未録音状態（「READY」表示中）で を押す、または をタッチします。



録音中に を押すと、録音をキャンセルします。

■録音を停止してループ再生を開始する

録音中に  を押す、または  をタッチします。

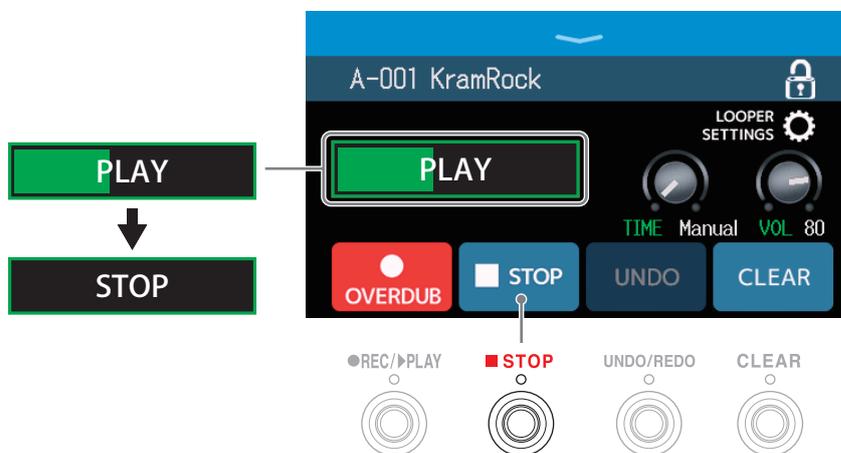


NOTE

- 最大録音時間に達すると、録音を停止してループ再生が開始されます。
- 録音時間が「♪×1～64」に設定されている場合は、設定した録音時間が経過すると録音を停止してループ再生が開始されます。(→ [36 ページ「録音時間を設定する」](#))

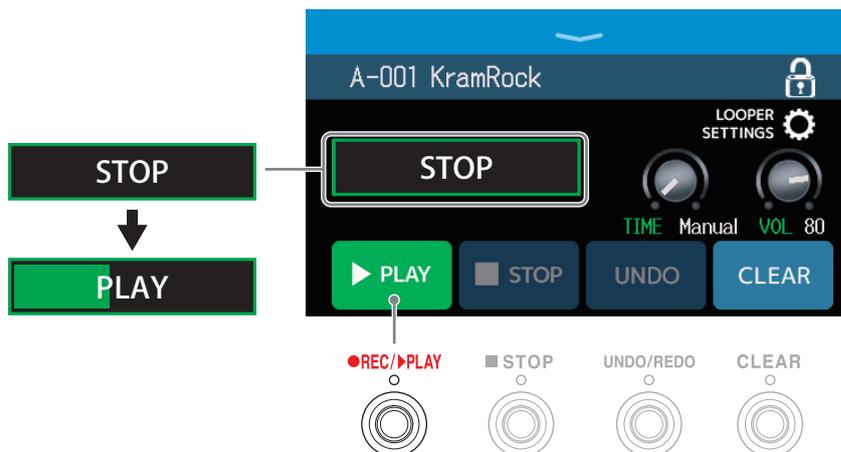
■再生を停止する

再生中に  を押す、または  をタッチします。



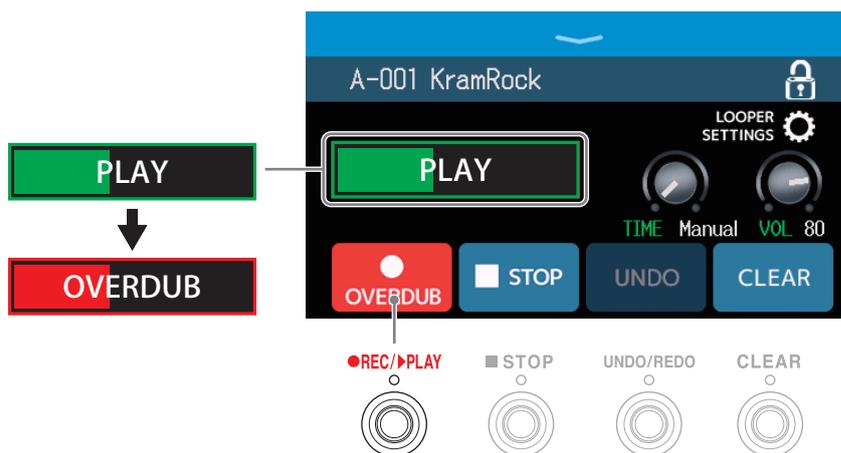
■録音したフレーズのループ再生を開始する

停止中に  を押す、または  をタッチします。



■録音したフレーズに、別の演奏を重ねて録音する（オーバーダビング）

再生中に  を押す、または  をタッチします。

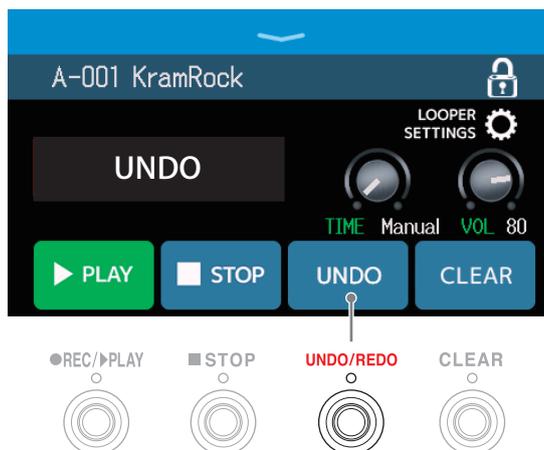


フレーズを最後まで再生した後は、フレーズの先頭に戻ってループ再生し、オーバーダビングを繰り返します。

オーバーダビング中に  を押すとオーバーダビングが終了し、フレーズの再生に戻ります。

■最後に重ねて録音したフレーズを取り消す（UNDO 機能）

 を押す、または **UNDO** をタッチします。



■取り消したフレーズを復活させる（REDO 機能）

 を押す、または **REDO** をタッチします。



■フレーズを消去する

 を押す、または **CLEAR** をタッチします。



録音したフレーズが消去されます。

ルーパーのテンポについて

- ルーパーのテンポはエフェクトやリズムと共有されています。
- テンポは [59 ページ「マスターテンポを調節する」](#) または [85 ページ「テンポを調節する」](#) で設定することができます。
- 以下の場合に録音したループフレーズは、テンポを変更すると消去されます。
 - ルーパーの録音時間が「♪×1～64」に設定されているとき（→ [36 ページ「録音時間を設定する」](#)）
 - リズム再生中（→ [82 ページの「リズムを使用する」](#)）

NOTE

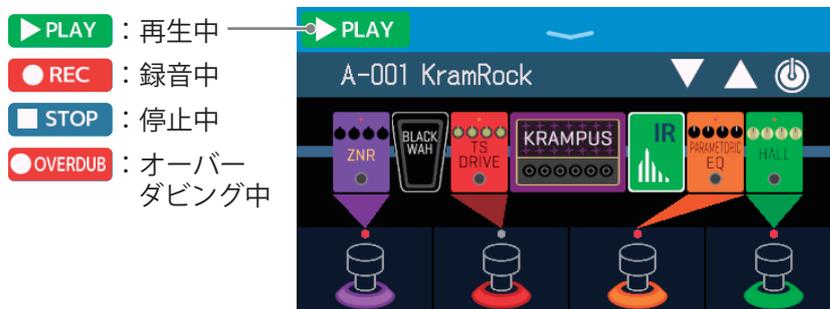
- プリカウント機能を ON にすると（→ [84 ページ「プリカウントを設定する」](#)）、プリカウント後に録音が始まります。
- AUX IN 端子から入力された音は録音されません。
- 録音時間や音量などの設定については [36 ページ「ルーパーを設定する」](#) を参照してください。

HINT

- SD カードを使用すると録音時間の拡張／保存ができます。また、SD カードのフレーズを呼び出して再生／オーバーダビングすることができます。（→ [41 ページ「SD カードを使う」](#)）
- リズム再生中（→ [82 ページ](#)）はクオンタイズが有効になり、録音終了のタイミングが多少ずれても、自動的に補正され正確なタイミングでループ再生されます。
- ループ再生中に他の PLAY MODE を選択したりメニュー画面を表示すると、ループを再生したままパッチメモリーを選択したり、リズムを使用するなど他の操作を行うことができます。

他の操作をしているときにループ再生を停止する場合は、 を繰り返し押し続けて **LOOPER** を選択する、またはメニュー画面で  をタッチしてから停止操作を行ってください。

ルーパーの再生状態は、他の PLAY MODE 画面表示中は左上に表示されます。



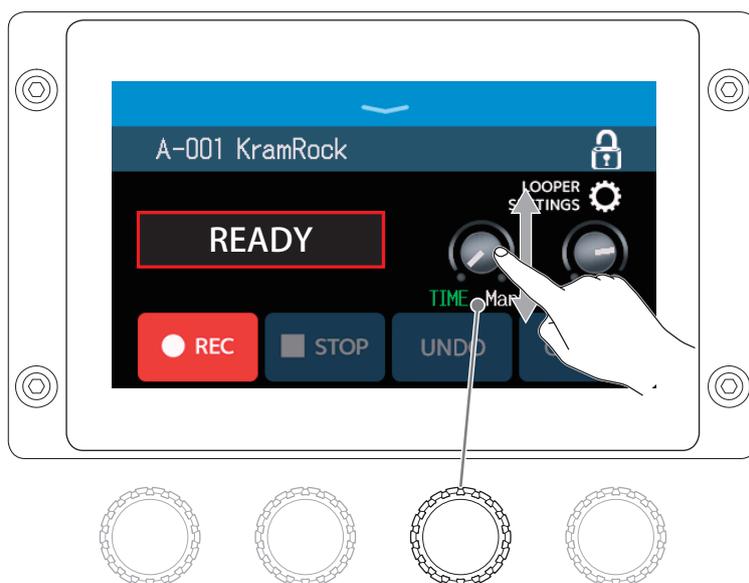
ルーパーを設定する

ルーパーの各種設定を行います。

録音時間を設定する

フレーズの録音時間を設定します。

1. ルーパー操作画面 (→ [31 ページ](#)) で  を回す、または「TIME」つまみを上下にドラッグする



設定	説明
MANUAL	手動で録音を停止するか、最大録音時間に達するまで録音します。
♪ × 1 ~ 64	四分音符 1 拍 ~ 64 拍に設定します。実際に録音される時間は BPM (テンポ) の設定で決まります (→ 59 ページ 「マスターテンポを調節する」) 録音時間 (秒) = 60 ÷ BPM × 拍数 設定した録音時間が経過すると録音を停止してループ再生が開始されます。

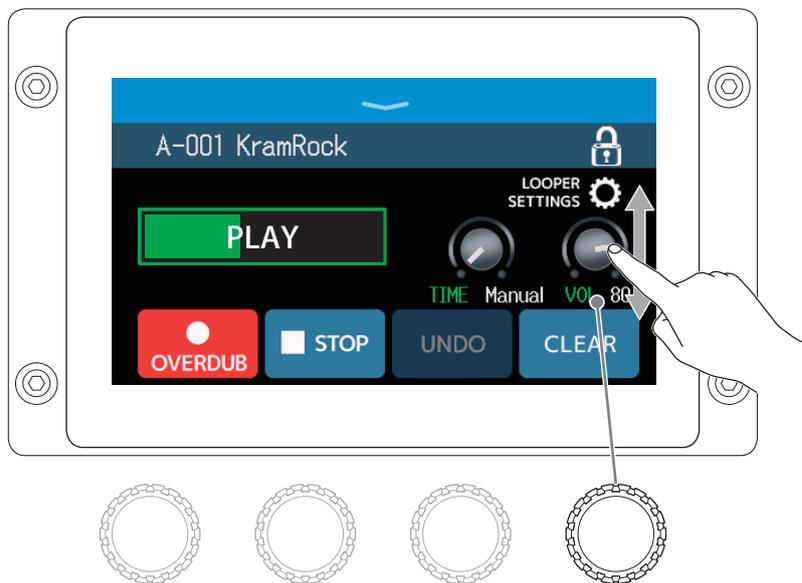
NOTE

- 設定範囲は MANUAL、四分音符 × 1 ~ 四分音符 × 64 です。
- ルーパーの録音時間はステレオでは 2 秒から 45 秒、モノラルでは 2 秒から 90 秒です。ステレオ / モノラルの切り替えについては [38 ページ](#) 「ステレオ / モノラルを設定する」を参照してください。
- 録音範囲に収まらない場合、自動的に調節されます。
- 録音時間を変更すると、録音データは消去されます。

音量を調節する

ルーパーの音量を調節します。

1. ルーパー操作画面 (→ [31 ページ](#)) で  を回す、または「VOL」つまみを上下にドラッグする



HINT

0 ~ 100 の範囲で調節できます。

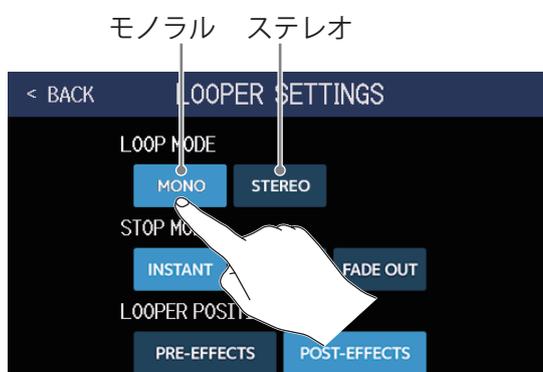
ステレオ／モノラルを設定する

録音するフレーズをステレオまたはモノラルに切り替えることができます。

1. ルーパー操作画面（→ [31 ページ](#)）で「LOOPER SETTINGS」をタッチする



2. お好みの設定をタッチする



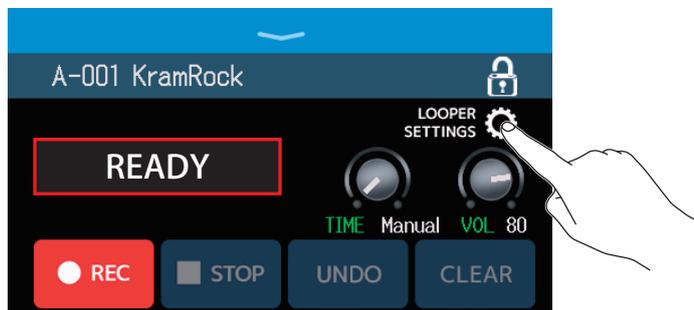
NOTE

- ルーパーの録音時間はステレオでは 2 秒から 45 秒、モノラルでは 2 秒から 90 秒です。
- SD カード使用時（→ [41 ページ](#)）はステレオ／モノラルの切り替えはできません。ステレオ固定になります。

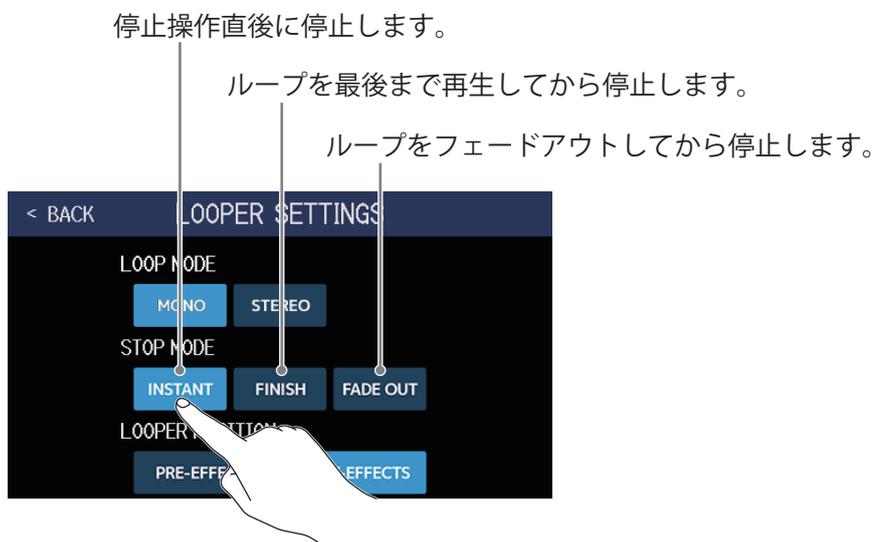
停止方法を設定する

ループ再生の停止操作をしたときの停止方法を設定することができます。

1. ルーパー操作画面 (→ [31 ページ](#)) で「LOOPER SETTINGS」をタッチする



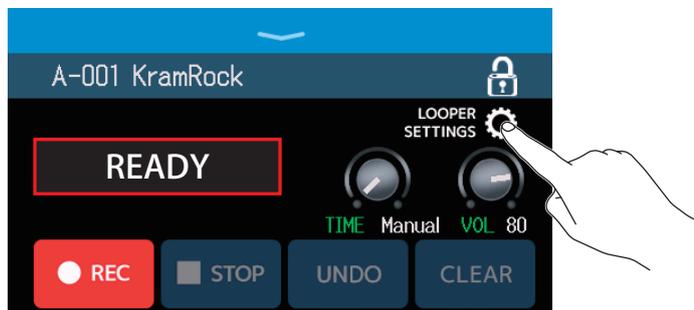
2. お好みの停止方法をタッチする



ルーパーの位置を変更する

ルーパーの位置を変更することができます。

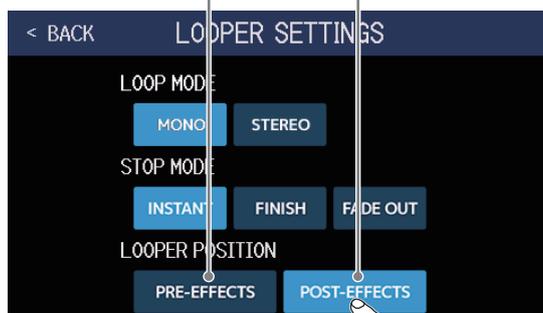
1. ルーパー操作画面 (→ [31 ページ](#)) で「LOOPER SETTINGS」をタッチする



2. お好みのルーパーの位置をタッチする

ルーパーの位置をエフェクトの前に設定します。

ルーパーの位置をエフェクトの後に設定します。



HINT

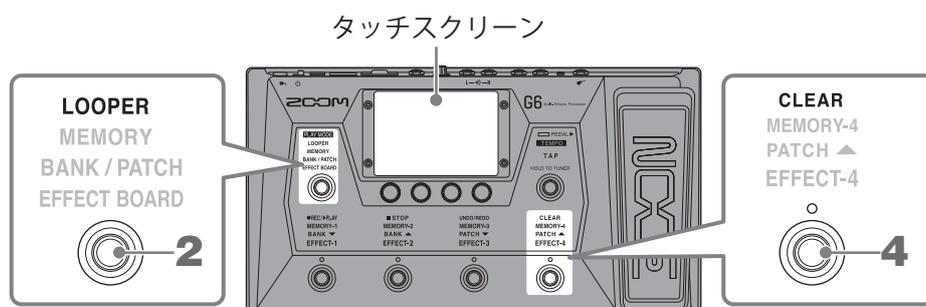
ルーパーの位置をエフェクトの前にして一度演奏した音をループさせれば、楽器を演奏しなくても音作りをすることができます。



SD カードを使う

G6 に SD カードをセットすると、フレーズの録音時間を拡張したり、作成したフレーズを保存できます。また、お手持ちのオーディオファイルを読み込んで、フレーズとして使用することもできます。

フレーズを作成して SD カードに保存する



1. SD カードをセットする (→ [17 ページ「SD カードをセットする」](#))

2. を繰り返し押し続けて **LOOPER** を選択する、またはメニュー画面で をタッチする

G6 が LOOPER モードになり、ルーパー操作画面が表示されます。

SD カードをセット中に表示されます。

「New Loop File」が表示され、新しくフレーズを作成できる状態を示しています。フレーズ作成中やフレーズを選択したときは、選択中のフレーズ名が表示されます。



3. ループフレーズを作成する

[31 ページ「ルーパーに合わせて演奏する」](#)の手順 2 の操作に従って、フレーズを作成します。

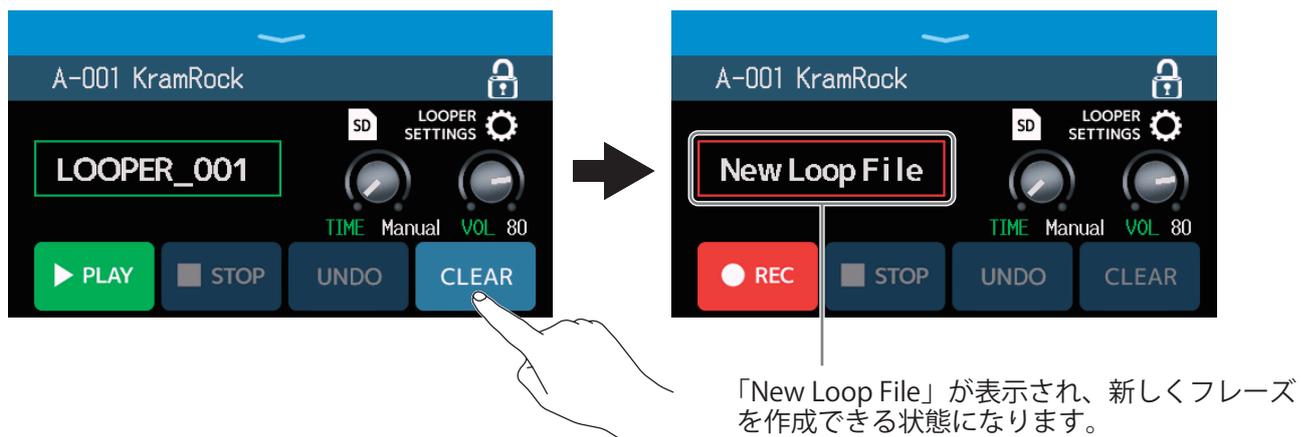
フレーズの録音を開始すると、フレーズ名を表示します。作成中のフレーズは、表示されている名前前で保存されます。



NOTE

- フレーズは「LOOPER_xxx」の名前で作成されます。フレーズ名の「xxx」は通し番号となります。
- SDカードセット時はフレーズを削除することができません。SDカードに保存したフレーズはパソコンなどで削除してください。
- SDカードセット時は、タッチスクリーンにルーパーの状態は表示されません。
- 録音中にテンポを変更すると、録音中のデータは消去されます。
- SDカードセット時の録音時間は2秒から2時間です。

4. フレーズを作成し終わったら、 を押す、または **CLEAR** をタッチする
作成したフレーズがSDカードに保存されます。

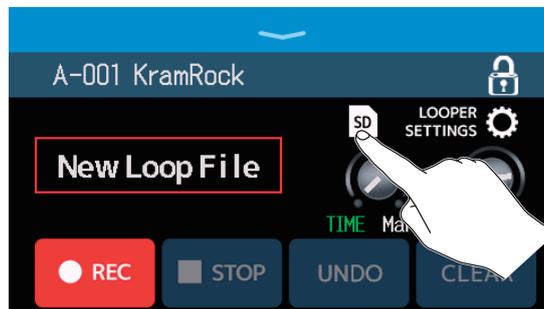


NOTE

36 ページ「ルーパーを設定する」の設定はフレーズ別に保存されません。全フレーズ共通の設定となります。

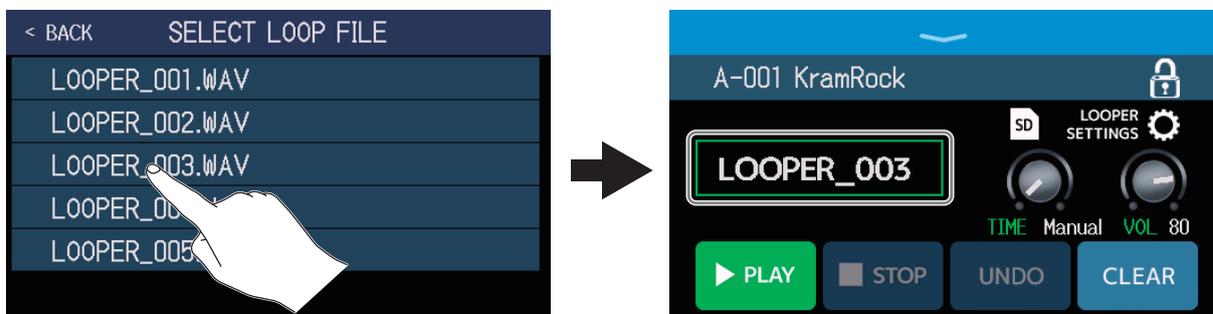
SD カードに保存したフレーズを選択する

1. ルーパー操作画面 (→ [31 ページ](#)) で  をタッチする



2. 選択したいフレーズをタッチする

選択したフレーズがルーパー操作画面に表示されます。



選択したフレーズは再生したり、オーバーダビングをすることができます。

HINT

お手持ちのオーディオファイルを読み込んで、フレーズとして使用するには、あらかじめオーディオファイルをSDカードの「G6_Looper」フォルダにコピーしておいてください。(→ [109 ページ「G6のフォルダー・ファイル構成」](#))

「G6_Looper」フォルダはSDカードを **G6** で初期化すると一番上の階層に作成されます。(→ [106 ページ「SDカードを初期化する」](#))

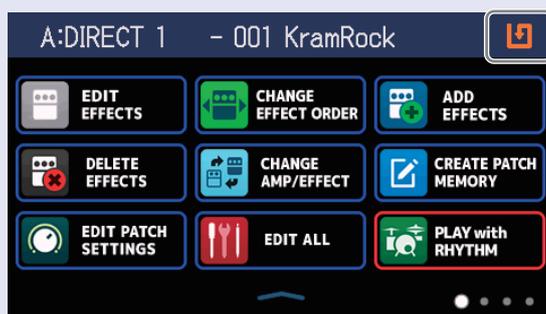
以下の形式のオーディオファイルが読み込み可能です。

- サンプル周波数：44.1 kHz
- ビットレート：16-bit
- ステレオ

エフェクトを調節する

変更内容の保存について

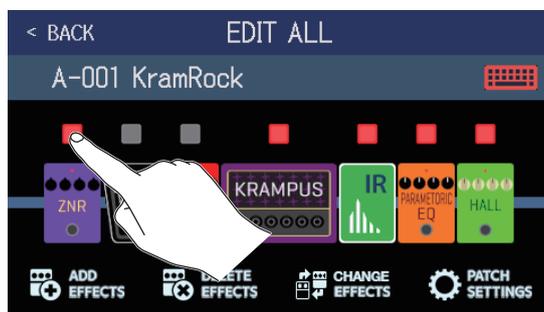
- オートセーブ機能を ON にすると、パッチメモリーの変更内容は自動的に保存されます (初期設定は ON です)。
(→ 99 ページ「オートセーブを設定する」)
- オートセーブ機能を OFF にした場合はパッチメモリーは自動で保存されません。パッチメモリーの内容を変更すると、タッチスクリーン右上に  が表示され保存されている設定から変わったことを示します。
 をタッチするとパッチメモリーを保存する画面が表示されますので、必要に応じて保存してください。
(→ 60 ページ「パッチメモリーを保存する」)



エフェクトを ON/OFF する

パッチメモリーのエフェクトを個別に ON/OFF します。

1. エフェクトを ON/OFF したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3. ON/OFF するエフェクト上のインジケーターをタッチする



赤点灯が ON、消灯が OFF です。

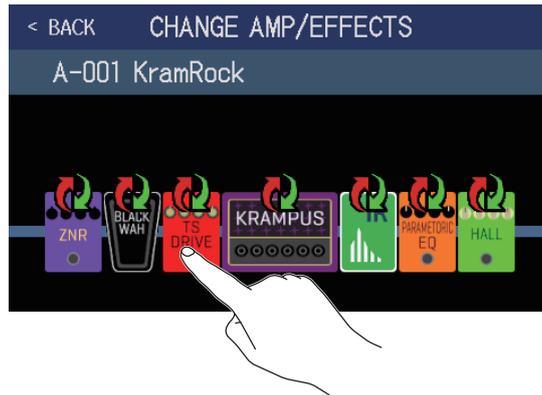
HINT

 では、パッチメモリーの編集操作を一つの画面で行うことができます。
(→ 54 ページ「全ての設定を一つの画面で行う」)

エフェクトを変更する

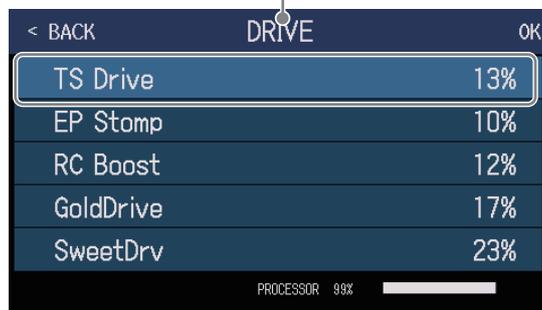
パッチメモリーのエフェクトをお好みのエフェクトに変更します。

1. エフェクトを変更したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3. 変更したいエフェクトをタッチする



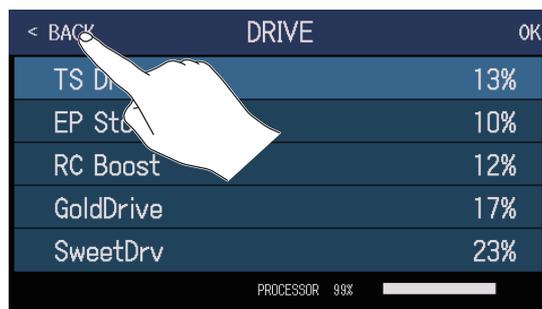
タッチしたエフェクトがリストに表示されます。

カテゴリ名

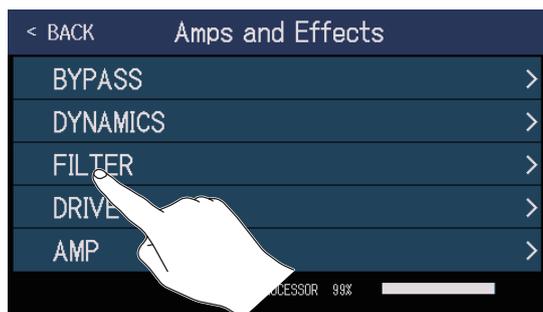


4. 同じカテゴリ内のエフェクトを選択する場合：手順 6 に進む

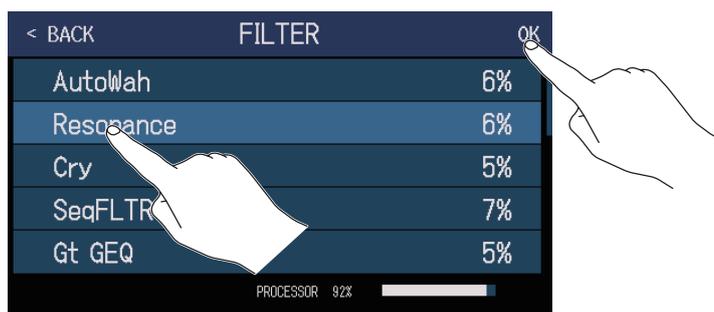
別のカテゴリのエフェクトを選択する場合：「BACK」をタッチする



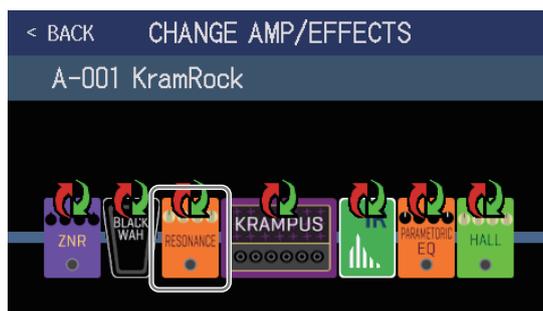
5. 選択したいカテゴリをタッチする



6. 選択したいアンプまたはエフェクトをタッチ→「OK」をタッチする



選択したアンプまたはエフェクトに変更されます。



NOTE

パッチメモリーで使用しているエフェクトが Guitar Lab 上で削除されているときは、削除されたエフェクトは  と表示され無効になります。

HINT

各エフェクトの説明は Guitar Lab で確認することができます。

パッチメモリーのエフェクト数について

G6 では9個のエフェクトを自由に組み合わせることができますが、処理状況が100%を超えないようアンプまたはエフェクトタイプを選んでください。

処理状況はカテゴリまたはエフェクトを選択する画面で確認できます。

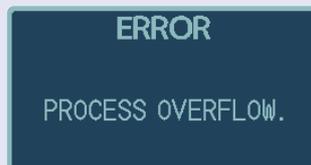


< BACK		FILTER	
AutoWah	6%		
Resonance	6%		
Cry	5%		
SeqFLTR	7%		
Gt GEQ	5%		

PROCESSOR 98%

処理状況

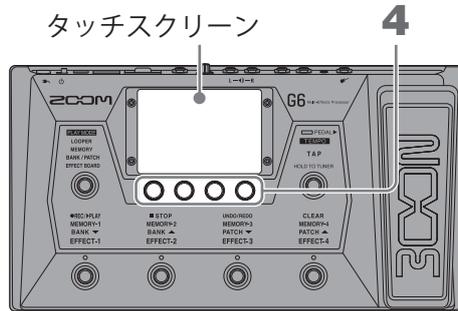
処理状況が100%を超えてしまうエフェクトを選択すると、以下が表示されエフェクトが選択できず元の画面に戻ります。



この場合は、いずれかのアンプまたはエフェクトを変更／削除し、処理状況が100%を超えないようにしてください。

エフェクトを調節する

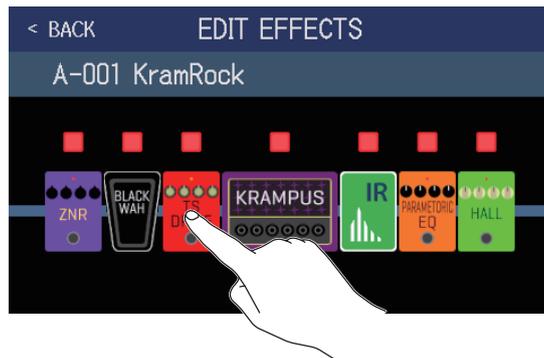
パッチメモリーで使用している各エフェクトの調節を行います。



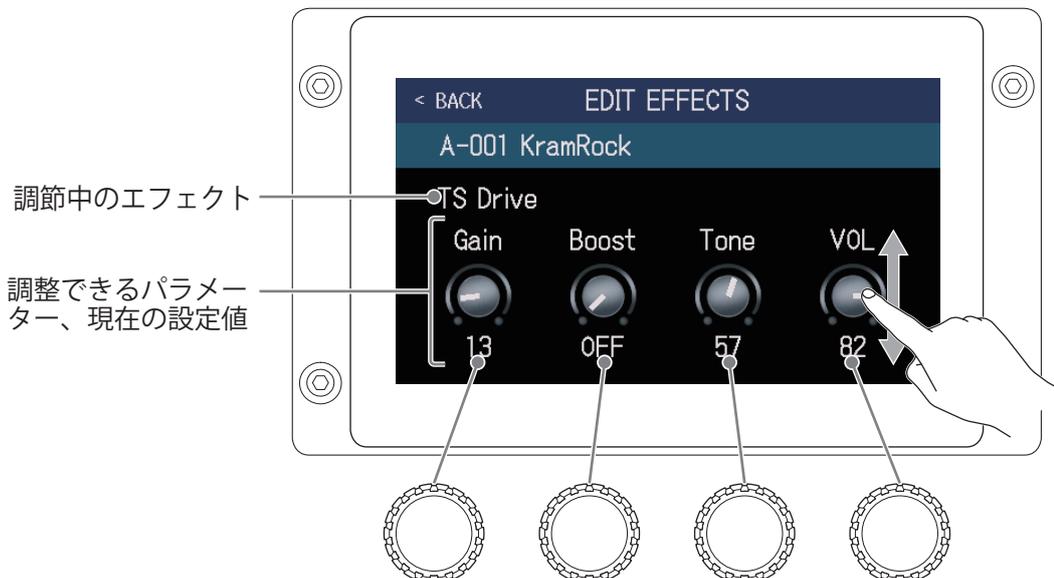
1. エフェクトを調節したいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする

3. 調節したいエフェクトをタッチする



4.  を回す、またはパラメーターつまみを上下にドラッグしてエフェクトのパラメーターを調節する

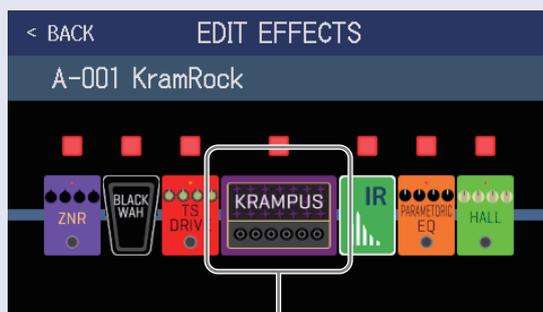


HINT

- Time や Rate などのエフェクトパラメーターで音符マークを選択すると、テンポに同期させることができます。
(→ [59 ページ「マスターテンポを調節する」](#))
- 各エフェクトの説明は Guitar Lab で確認することができます。
- エフェクトを変更するには (→ [45 ページ「エフェクトを変更する」](#))
- エフェクトを追加するには (→ [51 ページ「エフェクトを追加する」](#))
- エフェクトを削除するには (→ [53 ページ「エフェクトを削除する」](#))

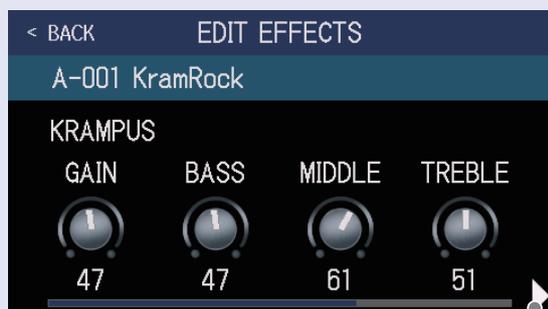
ラージエフェクトについて

EFFECT BOARD モード時やエフェクト調節画面で大きく表示されているエフェクトはラージエフェクトと呼ばれ、エフェクト 2 つ分消費します。

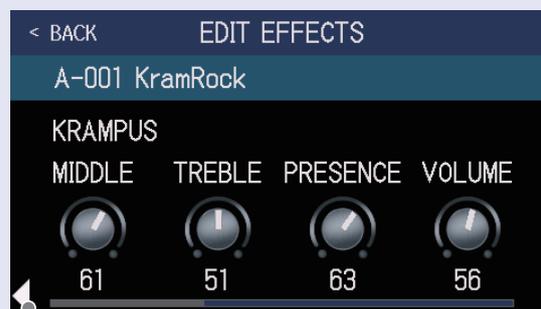


ラージエフェクト

ラージエフェクトはパラメーターが多いため設定画面を 2 ページ使用します。画面下部の  または  をタッチして画面ページを選択します。



次の画面を表示



前の画面を表示

フットスイッチの特殊機能について

フットスイッチを押している間のみエフェクトを ON にするなど、フットスイッチに特殊機能が割り当てられているエフェクトがあります。特殊機能を選択するパラメーターは、タッチスクリーン上に白黒反転表示されます。

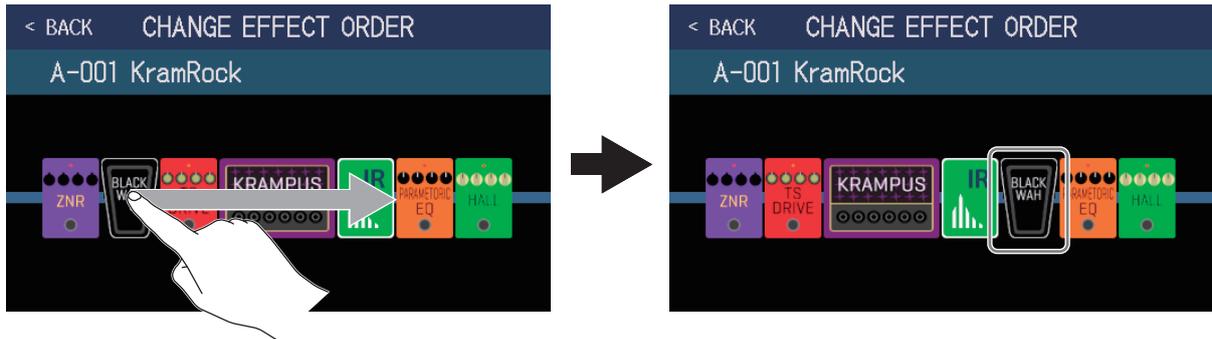


反転表示

エフェクトの並び順を変更する

パッチメモリーのエフェクトをお好みの並び順に変更します。

1. 並び順を変更したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3. エフェクトのアイコンをドラッグしてお好みの位置に移動させる



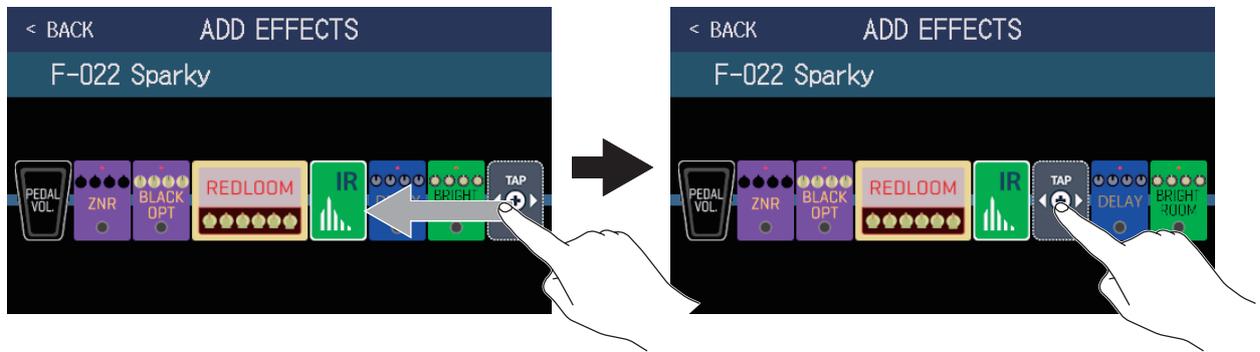
エフェクトを追加する

パッチメモリーにお好みのエフェクトを追加します。

NOTE

G6 では9個のエフェクトを自由に組み合わせることができます。(→ [47ページ「パッチメモリーのエフェクト数について」](#))

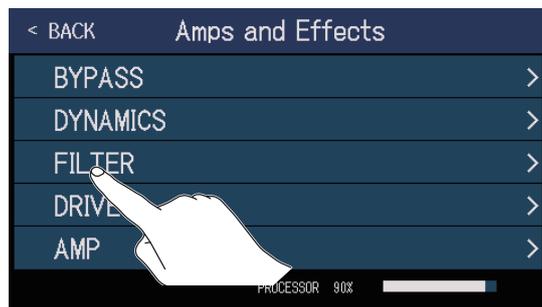
1. エフェクトを追加したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3.  をドラッグしてエフェクトを追加したい位置に移動させ、 をタッチする



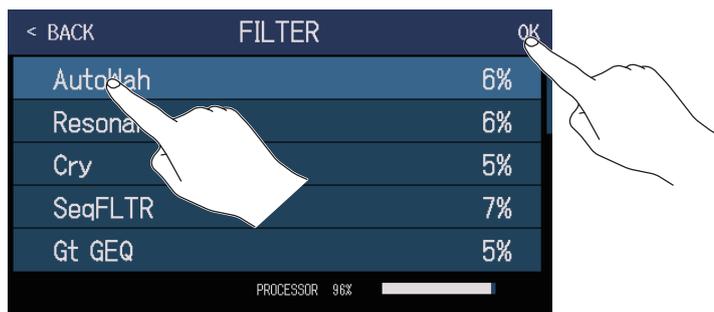
NOTE

エフェクトを最大数使用している場合は、 は表示されません。

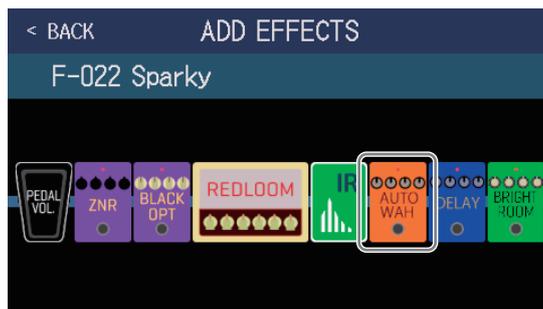
4. 追加したいエフェクトのカテゴリをタッチする



5. 選択したいアンプまたはエフェクトをタッチ→「OK」をタッチする



選択したエフェクトが追加されます。



 が新たに表示されますので、必要に応じて手順3～5を繰り返してエフェクトを追加します。

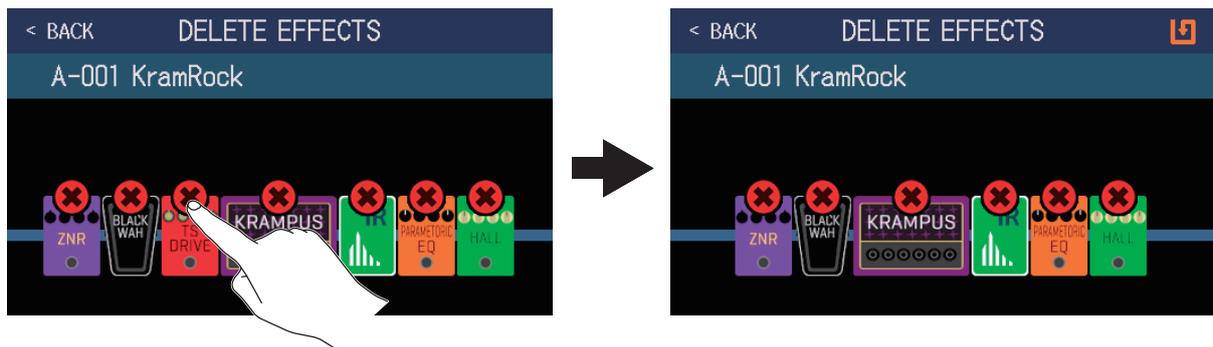
NOTE

「EXTERNAL PEDAL」の設定がOFFのとき(→[77ページ](#))は、「PEDAL」カテゴリのエフェクトを使用しているパッチメモリーに「PEDAL」カテゴリのエフェクトは追加できません。

エフェクトを削除する

パッチメモリーから不要なエフェクトを削除します。

1. エフェクトを削除したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3. 削除したいエフェクトの  をタッチする
選択したエフェクトが削除されます。



全ての設定を一つの画面で行う

パッチメモリの編集操作を一つの画面で行うことができます。

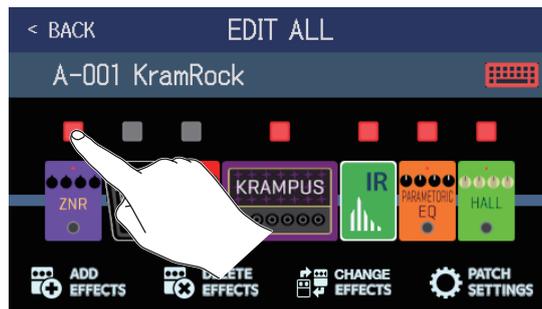
1. 編集操作を行いたいパッチメモリーを選択する

2. メニュー画面で  をタッチする

3. パッチメモリーの編集を行う

■アンプ／エフェクトを ON/OFF する

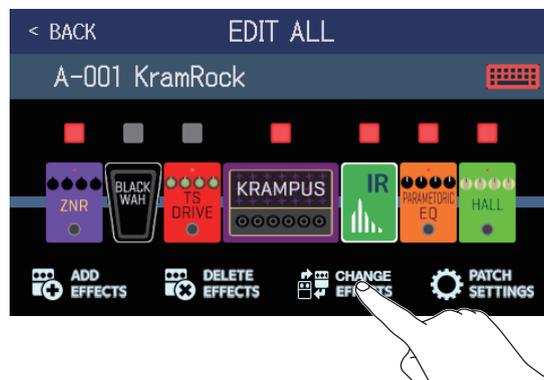
ON/OFF するアンプまたはエフェクト上のインジケータをタッチします。



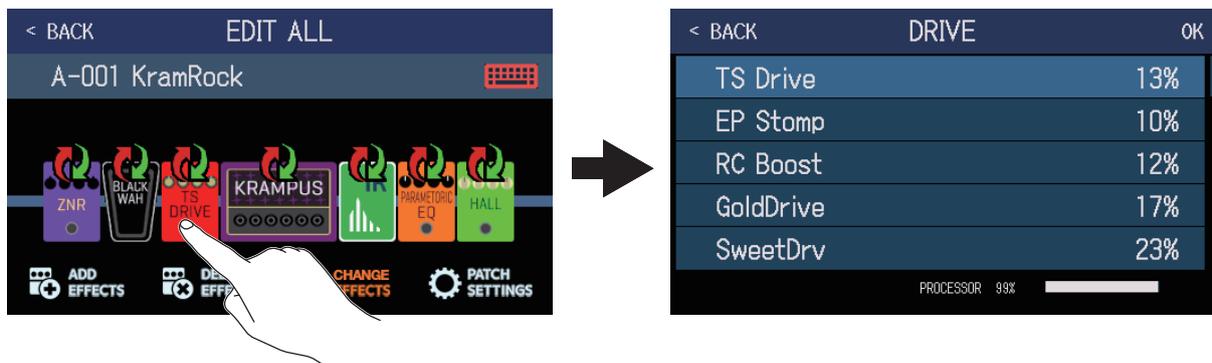
赤点灯が ON、消灯が OFF です。

■アンプ／エフェクトを変更する

「CHANGE EFFECTS」をタッチします。



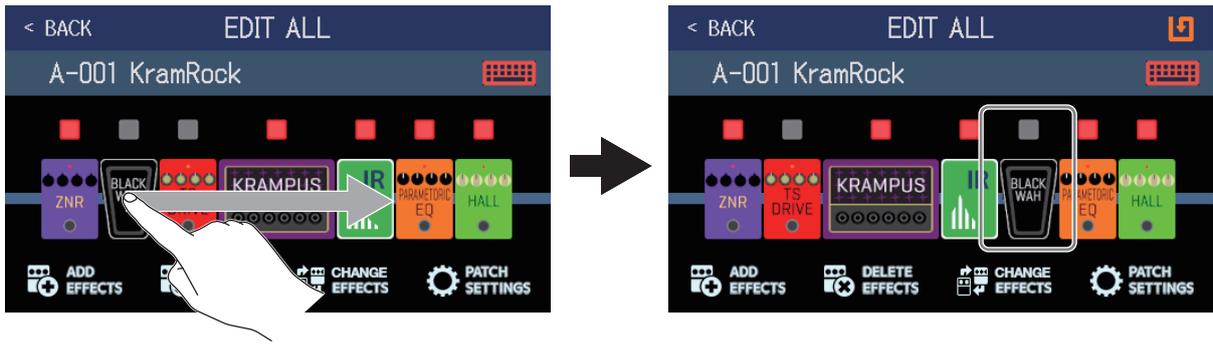
変更したいアンプまたはエフェクトをタッチします。



タッチしたアンプまたはエフェクトがリストに表示されますので、[45 ページ「エフェクトを変更する」](#)の操作にしたがってアンプ／エフェクトを変更します。

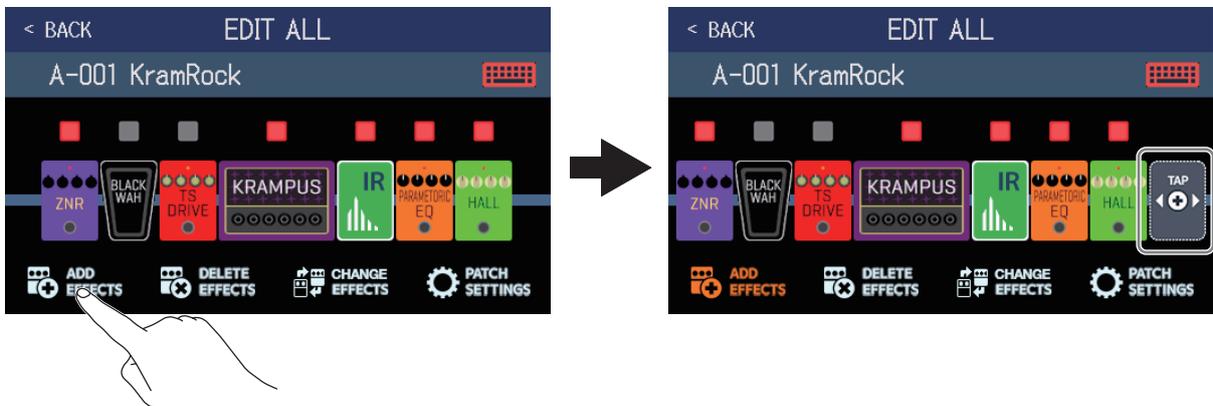
■エフェクトの並び順を変更する

エフェクトタイプのアイコンをドラッグしてお好みの位置に移動させます。



■エフェクトを追加する

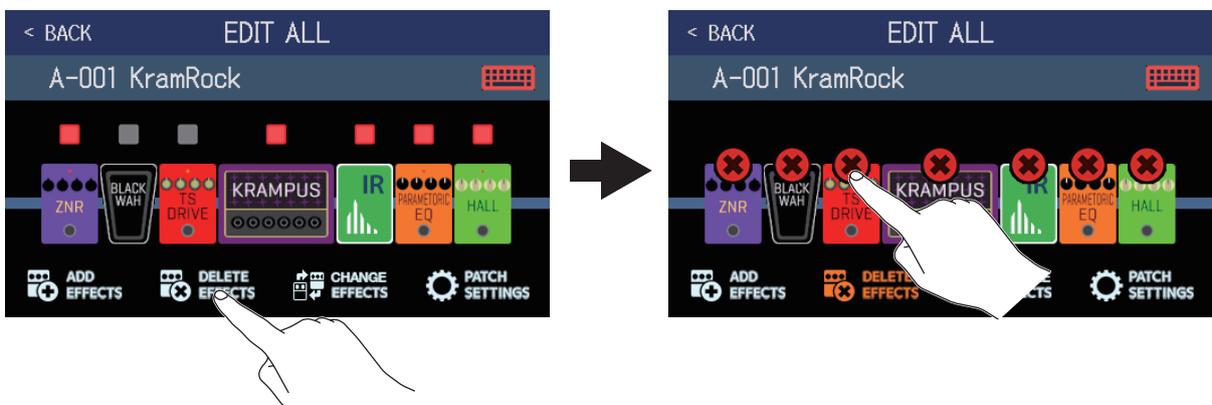
「ADD EFFECTS」をタッチします。



が表示されますので、[51 ページ「エフェクトを追加する」](#)の操作にしたがってエフェクトを追加します。

■エフェクトを削除する

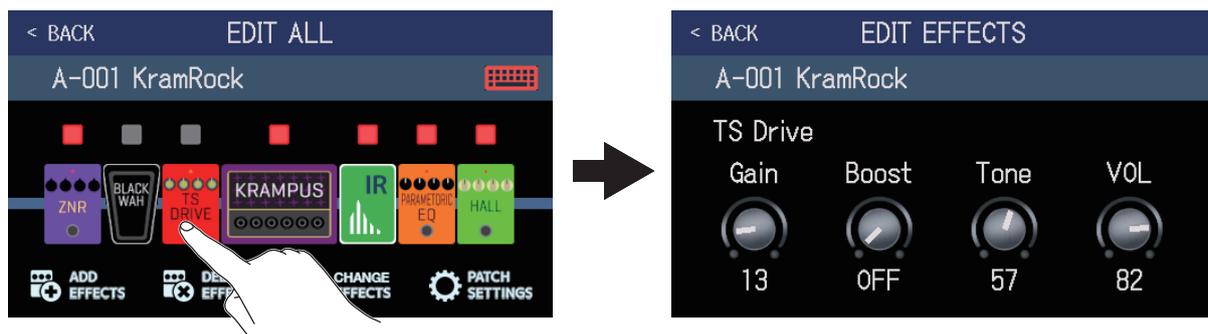
「DELETE EFFECTS」をタッチします。



削除したいエフェクトの  をタッチすると、パッチメモリーからエフェクトが削除されます。

■エフェクトを調節する

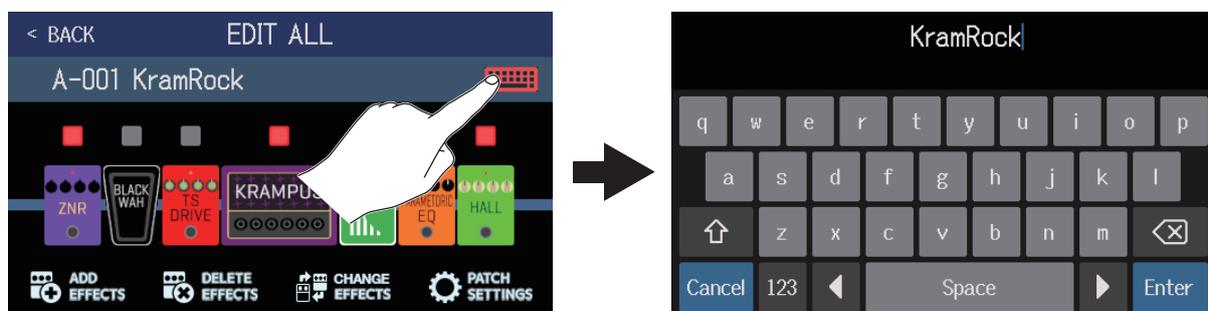
調節したいアンプまたはエフェクトをタッチします。



調節したいエフェクトをタッチすると、エフェクト調節画面が表示されますので、[48 ページ「エフェクトを調節する」](#)の操作にしたがってエフェクトを調節します。

■パッチメモリーの名前を変更する

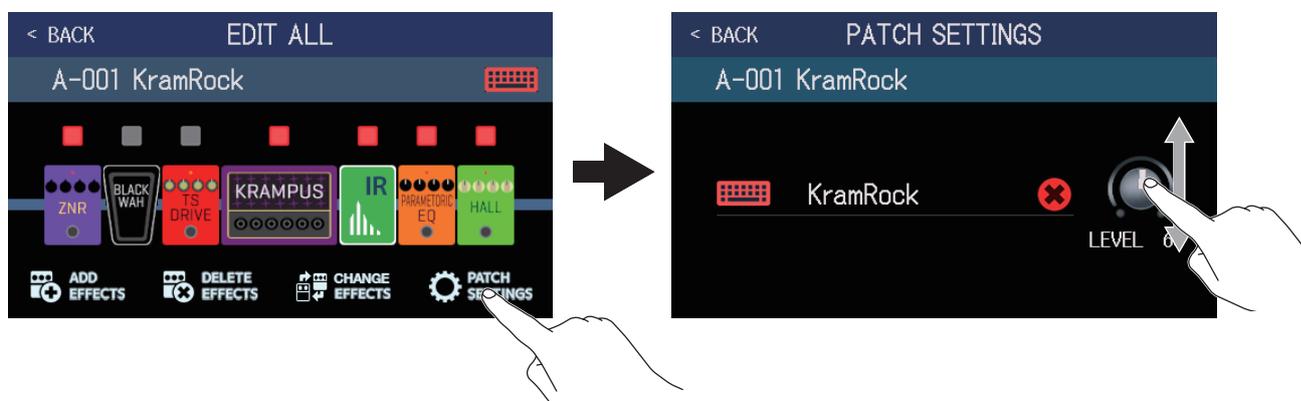
 をタッチします。



キーボードをタッチしてパッチメモリー名を入力します。(→ [58 ページ「パッチメモリーの名前を変更する」](#))

■パッチメモリーの音量を設定する

「PATCH SETTINGS」をタッチします。

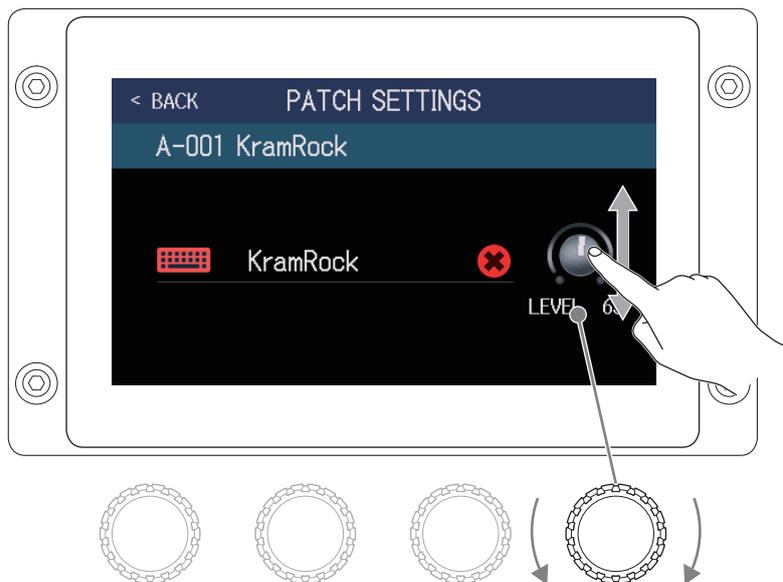


LEVEL つまみをドラッグしてパッチメモリーの音量を調節します。(→ [57 ページ「パッチメモリーの音量を設定する」](#))

パッチメモリーの音量を設定する

パッチメモリーごとに音量を設定することができます。

1. 音量を設定したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3.  を回す、または「LEVEL」つまみをドラッグして音量を設定する



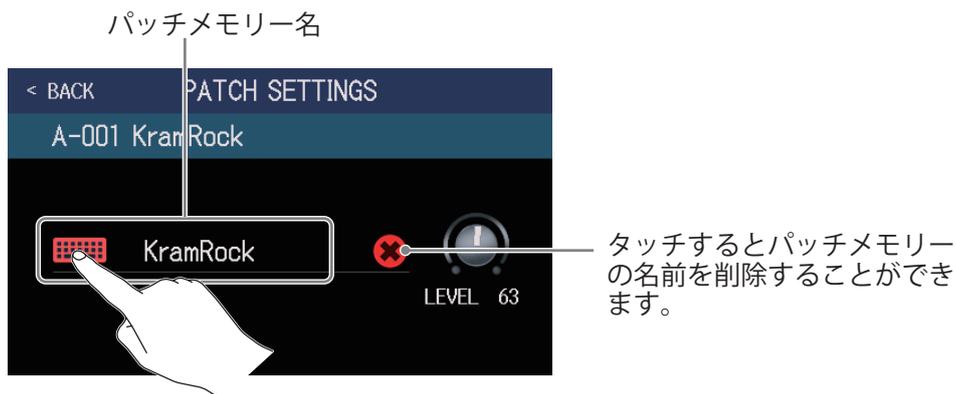
HINT

- 音量は 0 ～ 120 の間で設定できます。

パッチメモリーの名前を変更する

パッチメモリーの名前を変更することができます。

1. 名前を変更したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3.  をタッチしてキーボードを表示させる



4. キーボードをタッチしてパッチメモリー名を入力する



NOTE

使用可能な文字／記号は次の通りです。

! # \$ % & ' () + , - . : ; = @ [\] ^ _ ` { } ~ (space) A-Z, a-z, 0-9

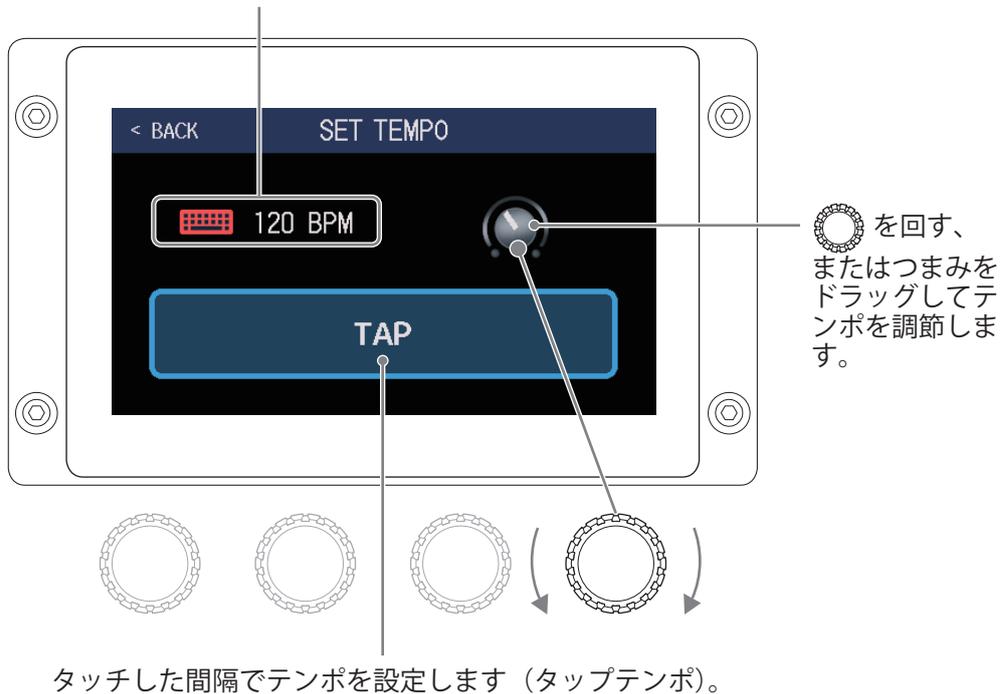
マスターテンポを調節する

リズム、ルーパー、ディレイエフェクトや一部のモジュレーションエフェクトで使用するテンポを調節することができます。

1. メニュー画面で  SET TEMPO をタッチする

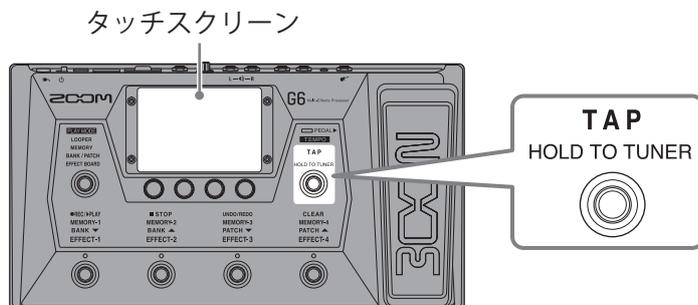
2. テンポを調節する

現在のテンポを表示します。
タッチするとキーボードが表示されますので、
直接テンポを入力することができます。



HINT

- テンポは ♩ =40 ~ 250 の間で設定できます。
-  を押した間隔でテンポを設定することもできます。テンポ設定中はタッチスクリーンにテンポが表示されます。



パッチメモリーを管理する

パッチメモリーを保存する

オートセーブ機能が OFF のときは（初期設定は ON）、エフェクト、アンプ調節や音量設定などの変更は自動で保存されません。その場合は手動で保存します。

パッチメモリーを他の場所に保存することもできます。

HINT

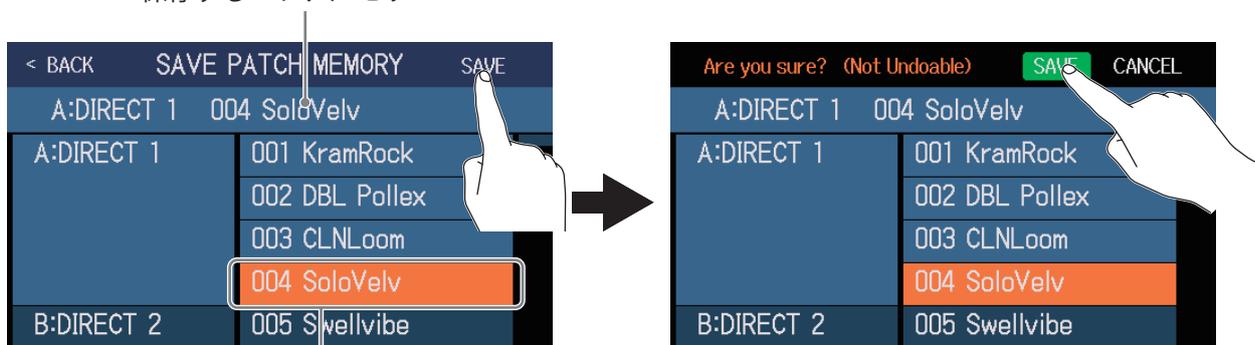
オートセーブ機能について詳しくは、[99 ページ「オートセーブを設定する」](#)を参照してください。

1. 保存したいパッチメモリーを選択する
2. メニュー画面で  をタッチする
3. パッチメモリーを保存する

■上書きする場合

「SAVE」をタッチ→「SAVE」をタッチします。

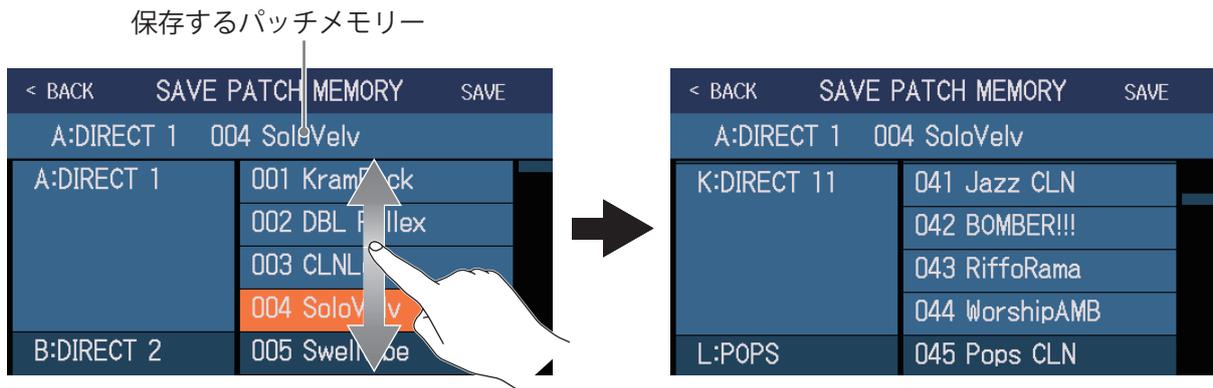
保存するパッチメモリー



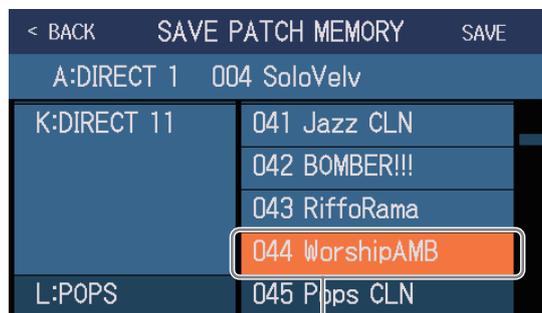
保存先はハイライト表示されます。

■違う場所に保存する場合

1. 上または下にスワイプして保存先を表示する
保存先はバンクごとに表示されます。

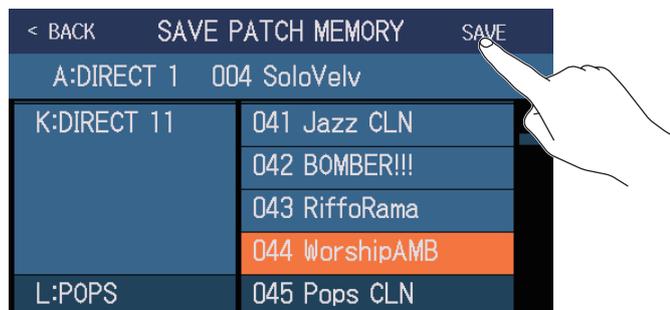


2. 保存先をタッチする



保存先はハイライト表示されます。

3. 「SAVE」をタッチする



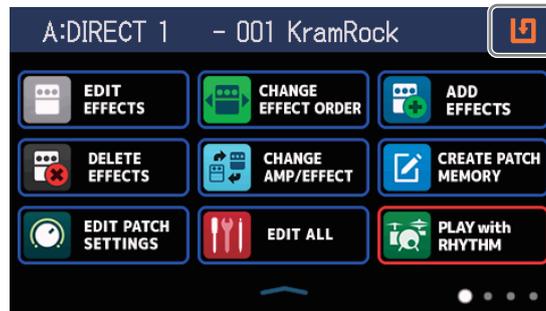
4. もう一度「SAVE」をタッチする
選択した場所に保存されます。



HINT

オートセーブ機能が OFF のときにパッチメモリーの内容を変更すると、タッチスクリーン右上に  が表示され保存されている設定から変わったことを示します。

 をタッチするとパッチメモリーを保存する画面を表示することができます。

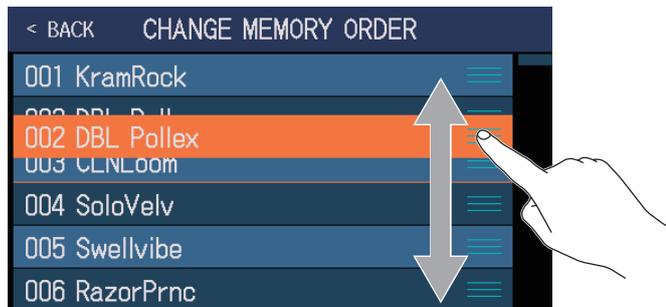


パッチメモリの並び順を変更する

パッチメモリの並び順を変更することができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. パッチメモリの  を上下にドラッグして並び順を変更する

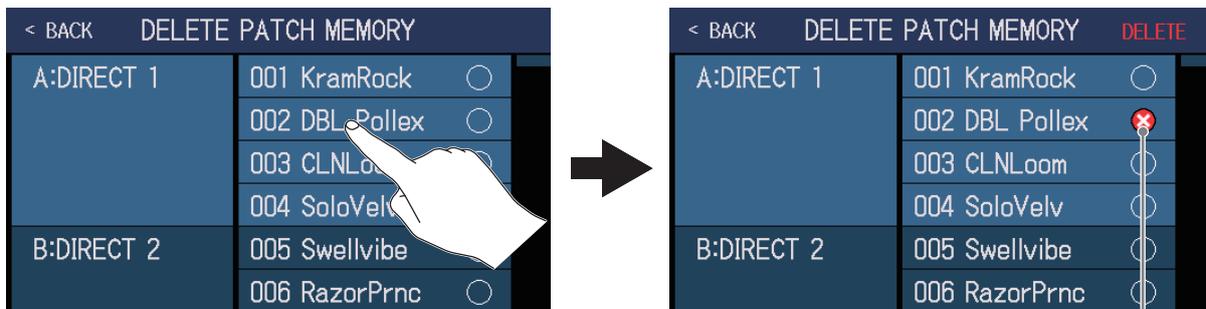


パッチメモリーを削除する

不要なパッチメモリーを削除します。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 削除したいパッチメモリーをタッチする

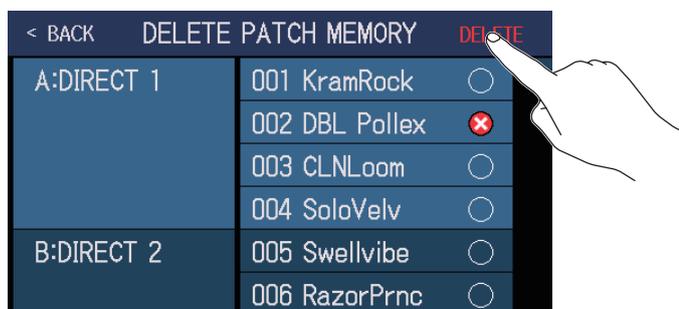


タッチしたパッチメモリーには削除アイコンが表示されます。

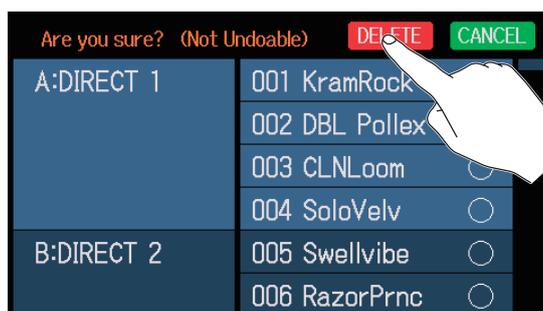
HINT

- パッチメモリーはバンクごとに表示されます。
- 削除したいパッチメモリーは複数選択することができます。
- もう一度タッチすると削除アイコンが消え削除をキャンセルできます。

3. 「DELETE」をタッチする



4. 「DELETE」をタッチする

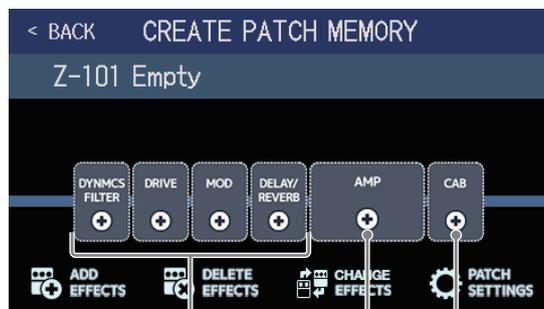


削除したパッチメモリーは空きとなり、「Empty」と表示されます。

パッチメモリーを作成する

パッチメモリーを新たに作成します。

1. メニュー画面で  をタッチする
パッチメモリーを作成するための画面が表示されます。



エフェクトを選択

アンプを選択

スピーカーキャビネットを選択

パッチメモリー作成画面では、あらかじめエフェクト選択用に4種類のカテゴリ、アンプ、スピーカーキャビネットが割り当てられています。

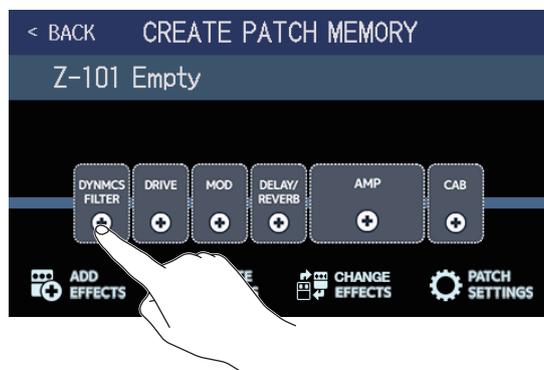
それぞれお好みのエフェクト、アンプ、スピーカーキャビネットを選択してパッチメモリーを作成します。

- ・「DYNMCS/FILTER」：コンプレッサーなどのダイナミクス系、またはイコライザーなどのフィルター系のエフェクト
- ・「DRIVE」：ディストーションやオーバードライブなどの歪み系のエフェクト
- ・「MOD」：コーラスやフランジャーなどのゆれ系のエフェクト
- ・「DELAY/REVERB」：ディレイやリバーブなどの空間系のエフェクト

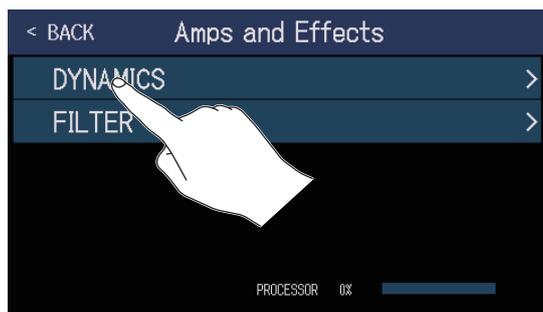
NOTE

パッチメモリーは240個保存することができます。空きがない場合はパッチメモリー作成画面が表示されません。不要なパッチメモリーを削除してから操作を行ってください。

2. エフェクト、アンプ、スピーカーキャビネットを選択したいアイコンをタッチする

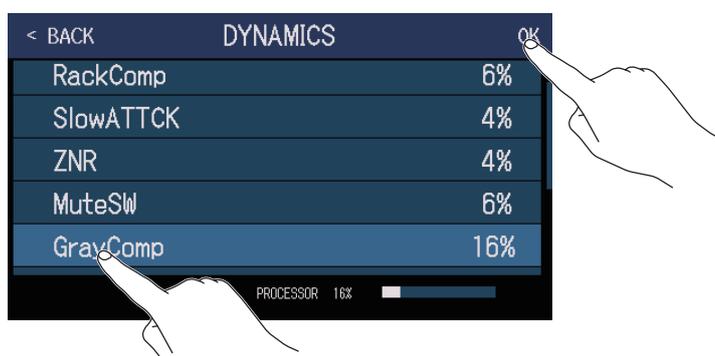


3. カテゴリを選択する



「DYNAMICS/FILTER」、「DELAY/REVERB」以外を選択しているときは、カテゴリを選択する画面は表示されません。手順4に進んでください。

4. 選択したいアンプまたはエフェクトをタッチ→「OK」をタッチする



選択したエフェクトまたはアンプが反映されます。



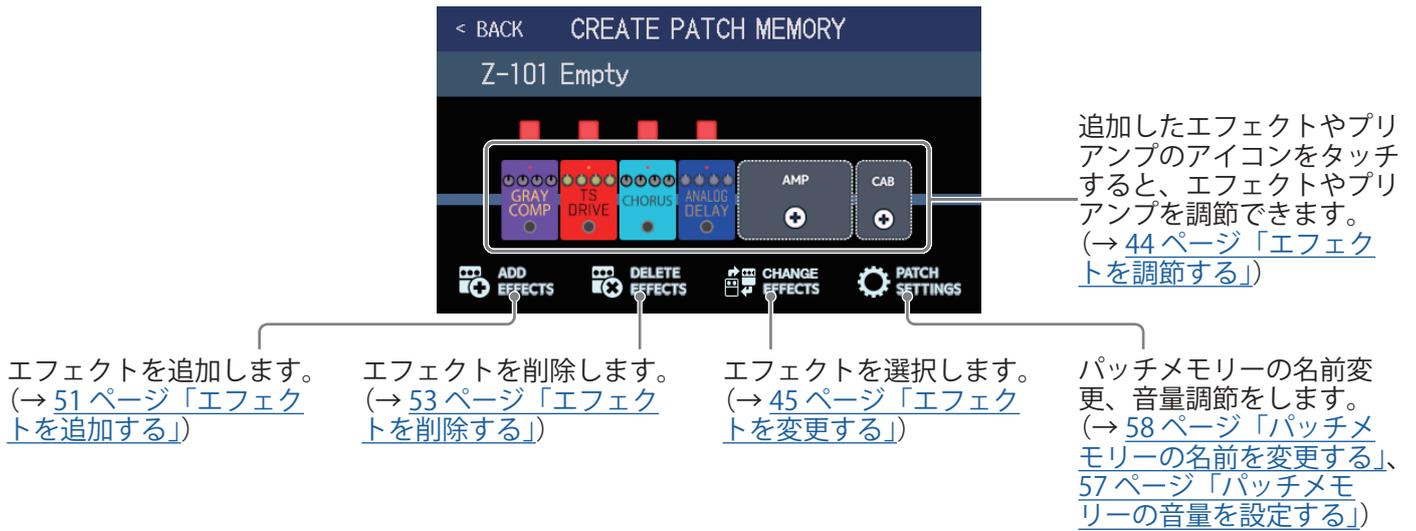
5. 手順2～4を繰り返してアンプ、エフェクトを選択する

オートセーブ機能（→ [99 ページ](#)）が ON のときは作成したパッチメモリーは自動で保存されます。

オートセーブ機能が OFF のときは  をタッチするとパッチメモリーを保存する画面が表示されますので、→ [60 ページ](#) 「パッチメモリーを保存する」で保存してください。

6. 必要に応じてパッチメモリーを編集する

エフェクトの追加／削除／調節やパッチメモリー名の変更／音量調節などを行うことができます。



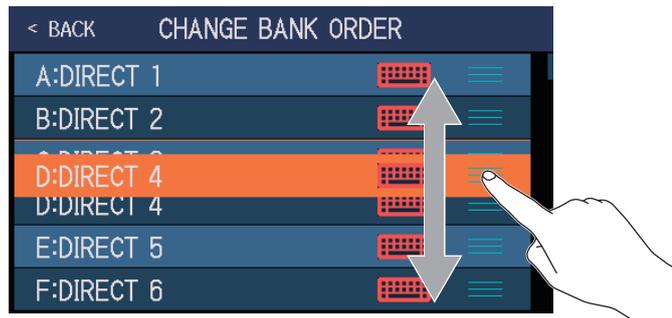
バンクを管理する

バンクの並び順を変更する

バンクの並び順を変更することができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. バンクの  を上下にドラッグして並び順を変更する



HINT

 をタッチするとキーボードが表示され、バンク名を変更することができます。

文字入力エリア
入力位置を示すカーソルが表示されます。

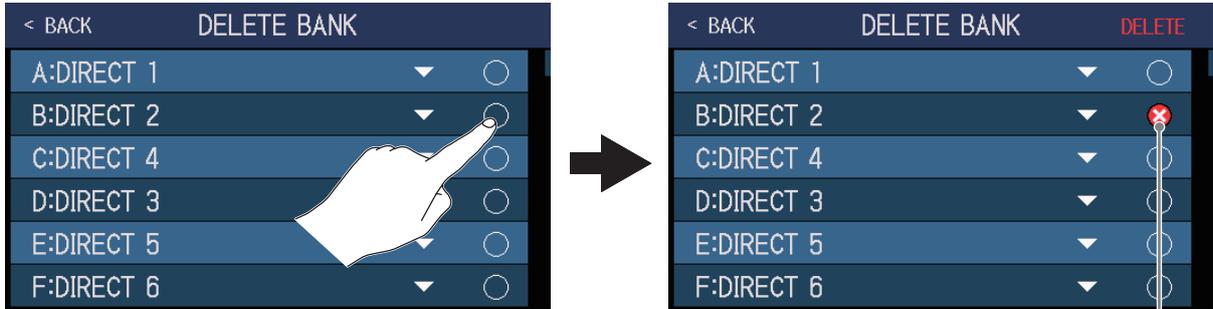


バンクを削除する

不要なバンクを削除します。

1. メニュー画面で  をタッチする

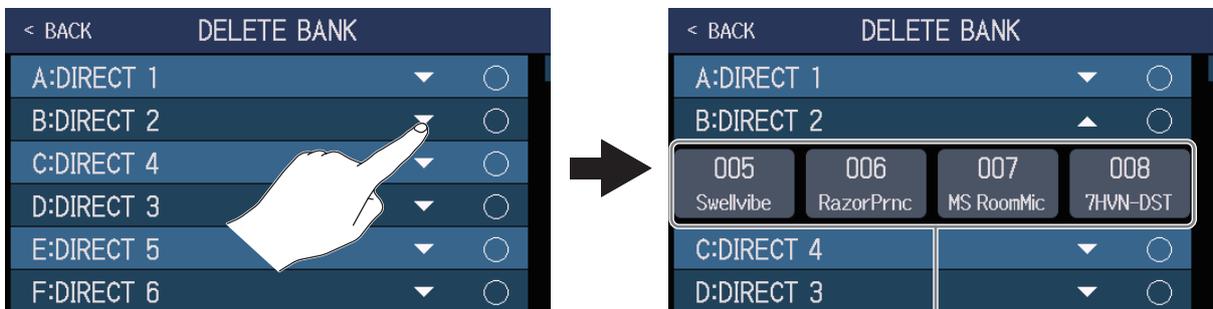
2. 削除したいバンクの「○」をタッチする



タッチしたバンクには削除アイコンが表示されます。

HINT

- 削除したいバンクは複数選択することができます。
- 削除アイコンをタッチすると、選択を解除することができます。
- ▼をタッチすると、バンクのパッチメモリーを確認することができます。

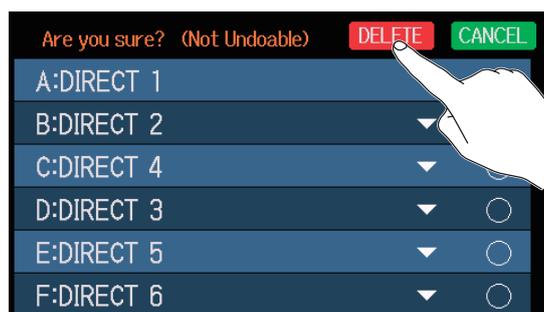


バンクのパッチメモリー

3. 「DELETE」をタッチする



4. 「DELETE」をタッチする



バンクが削除され、以降のバンクの番号が繰り上がります。

NOTE

バンクを削除するとバンクのパッチメモリーも削除されます。ご確認のうえ削除操作を行ってください。

バンクを作成する

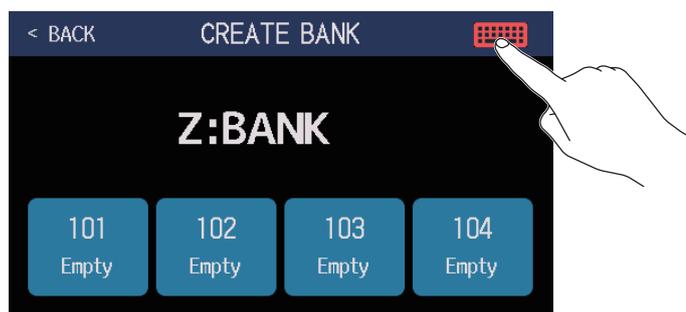
バンクを新たに作成します。

1. メニュー画面で をタッチする

NOTE

タッチスクリーンに「All banks are full. Please delete a bank and try again.」と表示された場合は、バンクに空きがありません。不要なバンクを削除してください。(→ [69 ページ「バンクを削除する」](#))

2. をタッチする



3. バンク名を入力する

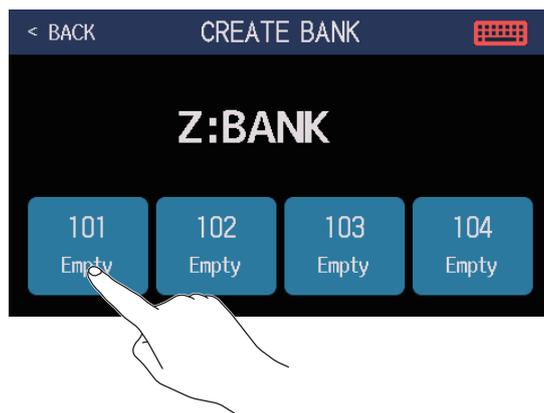


NOTE

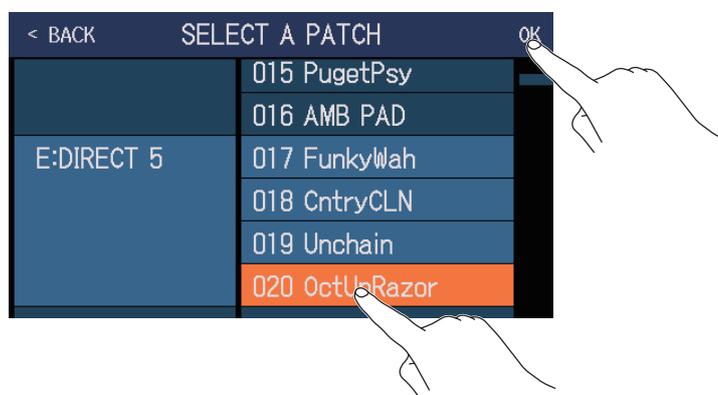
使用可能な文字／記号は次の通りです。

! # \$ % & ' () + , - . ; = @ [\] ^ _ ` { } ~ (space) A-Z, a-z, 0-9

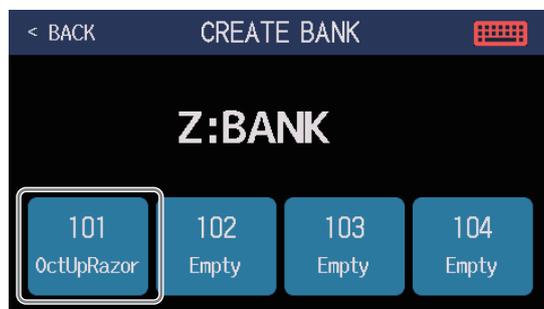
4. パッチメモリーを割り当てたい場所をタッチする



5. 割り当てたいパッチメモリーをタッチ→「OK」をタッチする



選択したパッチメモリーが反映されます。



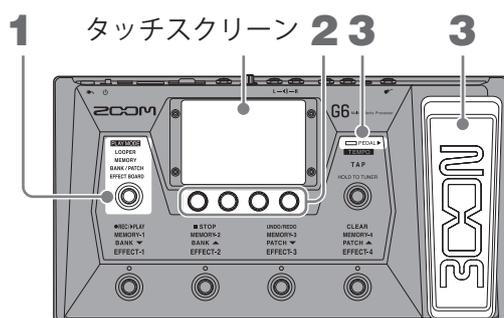
6. 手順 4、5 を繰り返してパッチメモリーを選択する

エクスプレッションペダルを使用する

PEDAL カテゴリのエフェクト（ペダルエフェクト）がパッチメモリーに選択されている場合、エクスプレッションペダルを操作してエフェクトのかかり方を変化させることができます。

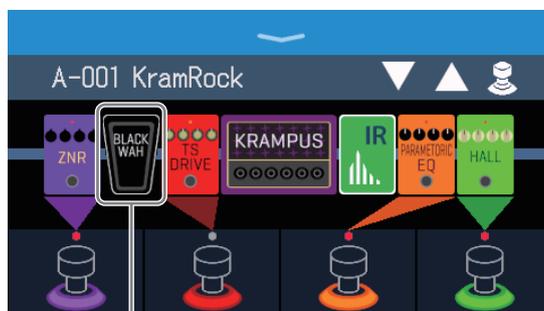
内蔵のペダルを使用する

内蔵のエクスプレッションペダルを操作してエフェクトのかかり方を変化させます。



1. ペダルエフェクトを調節したいパッチメモリーを選択する

⊙ を繰り返し押し続けて **EFFECT BOARD** を選択する、またはメニュー画面で  をタッチすると、パッチメモリーで選択されているエフェクトを確認できます。



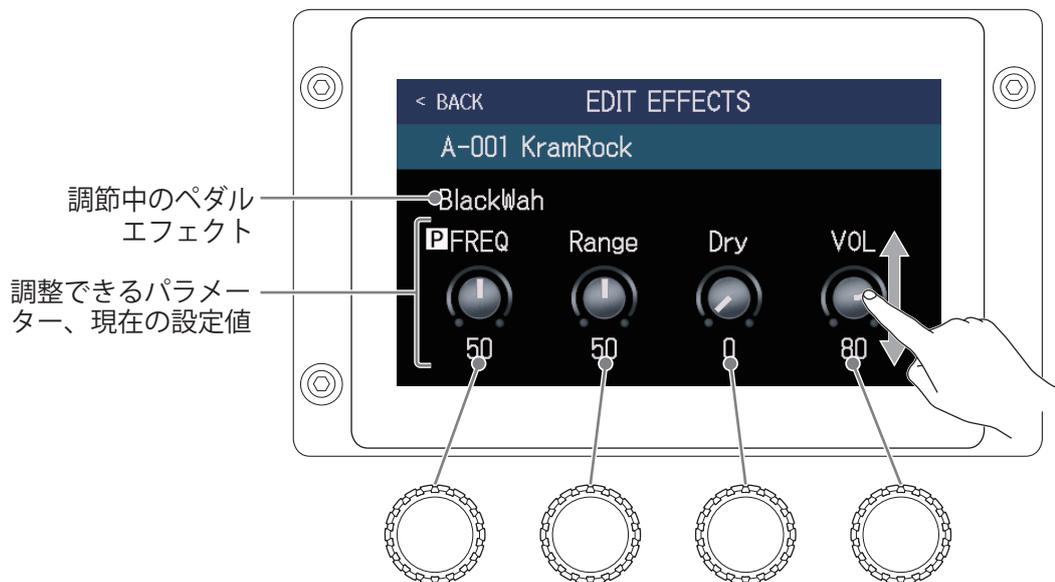
ペダルエフェクト

- ペダルエフェクトを変更するには：→ [45 ページ「エフェクトを変更する」](#)
- ペダルエフェクトを追加するには：→ [51 ページ「エフェクトを追加する」](#)

NOTE

外部ペダルを接続すると、PEDAL カテゴリから 2 種類のエフェクトを使用できます。（→ [77 ページ「外部ペダルを使用する」](#)）

- 2.** エフェクトセクションに表示されているペダルエフェクトを調節する
ペダルエフェクトのアイコンをタッチして、エフェクト調節画面を表示して調節します。(→ [48 ページ「エフェクトを調節する」](#))



- 3.** エクスプレッションペダルを操作する
エフェクトのかかり方が変化します。

ペダル先端部を踏み込むと、ペダルエフェクトの ON/OFF が切り換わります (ON 時はペダルインジケーターが点灯します)。

NOTE

エクスプレッションペダルの先端を踏み込んでペダルエフェクトの ON/OFF を切り替えた場合、ON/OFF の設定は保存されません (フットスイッチで ON/OFF を切り替えた場合 (→ [21 ページ「エフェクトの ON/OFF を切り替えて演奏する」](#)) は、ON/OFF の設定は保存されます)。

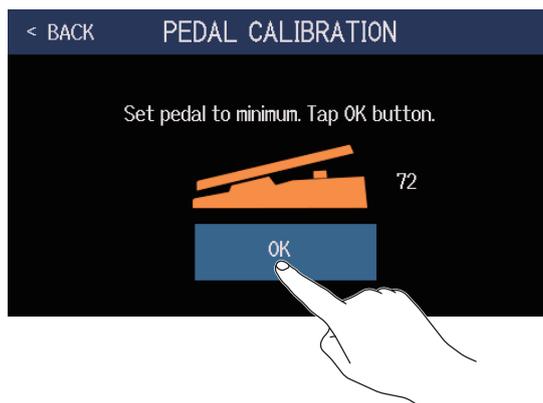
ペダルを調節する

内蔵のエクスペッションペダルの感度を調節するため、ペダルのキャリブレーションを行います。

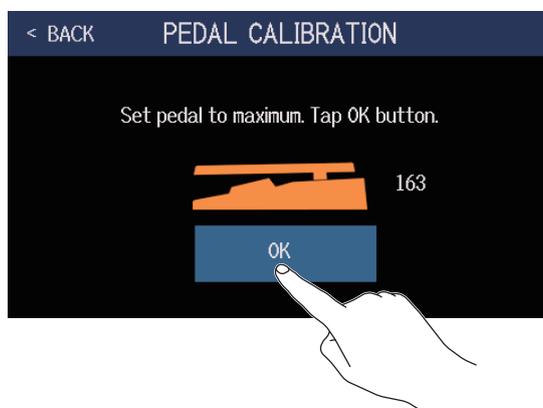
1. メニュー画面で  SET PEDAL をタッチする
2. 「PEDAL CALIBRATION」の「START」をタッチする
ペダルのキャリブレーションを開始します。



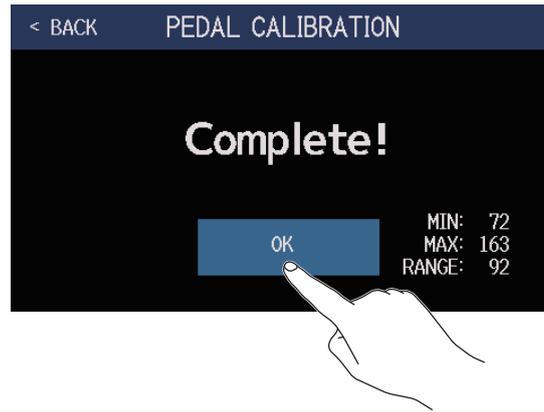
3. ペダルを踏んでいない状態（ペダルが一番上に上がっている状態）にして「OK」をタッチする



4. ペダルを最奥まで踏み込んだ状態にして「OK」をタッチする

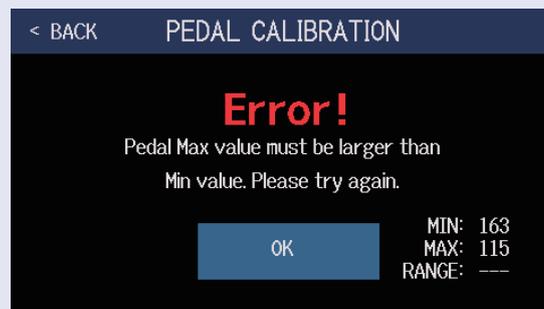


5. 「OK」 をタッチしてペダルのキャリブレーションを完了する



NOTE

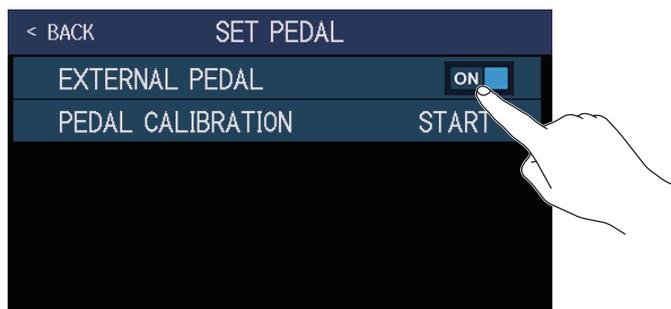
- 以下の場合には、ペダルの感度を調節します。
 - ペダルを踏んでもあまり効果がない。
 - 軽く踏んだだけなのに音量や音色が大きく変化してしまう。
- タッチスクリーンに以下の画面が表示された場合は、「OK」をタッチしてキャリブレーションを最初からやり直してください。



外部ペダルを使用する

外部ペダルを接続すると、PEDAL カテゴリから2種類のエフェクトを使用できます。ペダルエフェクトが外部ペダルに割り当てられるように設定します。

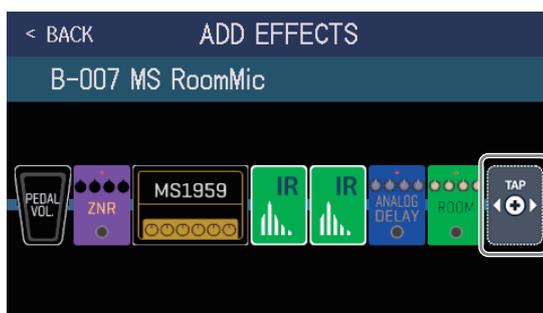
1. メニュー画面で  をタッチする
2. 「EXTERNAL PEDAL」のスイッチをタッチしてONにする
タッチする度にON/OFFが切り換わります。



設定	説明
OFF	外部ペダルを使用しません。
ON	外部ペダルを使用します。

3. 外部ペダルを設定したいパッチメモリーを選択する

4. メニュー画面で  をタッチする



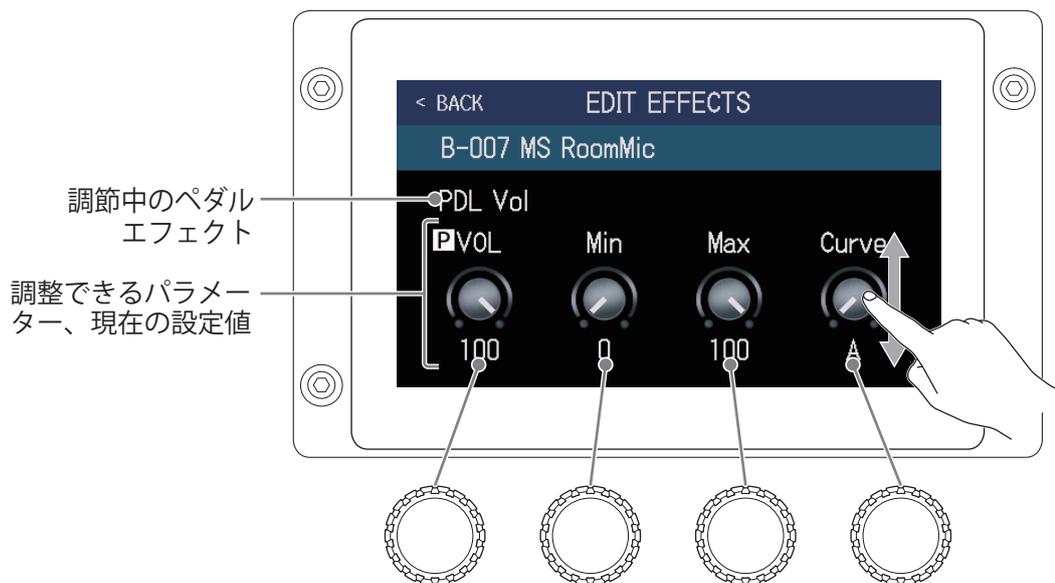
 が表示されますので、[51 ページ「エフェクトを追加する」](#)の操作にしたがってペダルエフェクト（カテゴリが「PEDAL」のエフェクト）を追加します。



外部ペダル用ペダルエフェクトには「EXT」マークが表示されます。

5. 追加したペダルエフェクトを調節する

48 ページ「エフェクトを調節する」の操作にしたがって、エフェクトを調節します。



NOTE

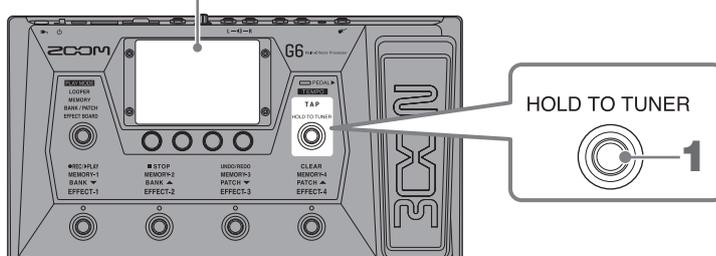
外部ペダル用のエフェクトを追加しているときに「EXTERNAL PEDAL」の設定を OFF にすると、外部ペダル用エフェクトは  と表示され無効になります。

チューナーを使用する

チューナーを有効にする

チューナーを有効にして **G6** でギターをチューニングします。

タッチスクリーン

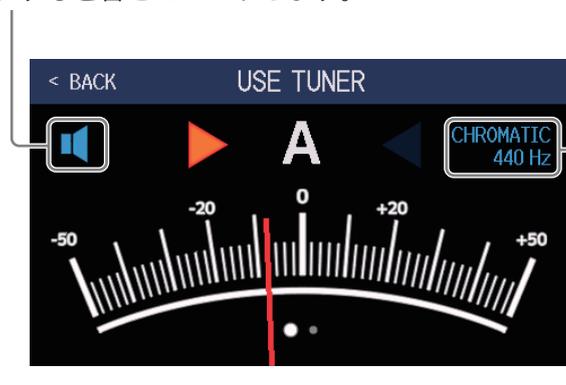


1.  を長押しする、またはメニュー画面で  をタッチする

チューナーが有効になりタッチスクリーンにチューナー画面が表示されます。

2. チューニングしたい弦を開放で弾き、ピッチを調整する

タッチすると音をミュートします。



チューナータイプと基準ピッチを表示します。
タッチすると、チューナーの設定を変更することができます。
(→ [80 ページ「チューナーの設定を変更する」](#))

- 最寄りの音名とピッチのズレが表示されます。
- ピッチが合うと、左右のインジケータが緑に点灯します。
- 右または左にスワイプすると、違うタイプのチューナーを表示することができます。

■ チューナーを終了するには

チューナー使用中に  を押すと、チューナーを終了して元の画面が表示されます。

チューナーの設定を変更する

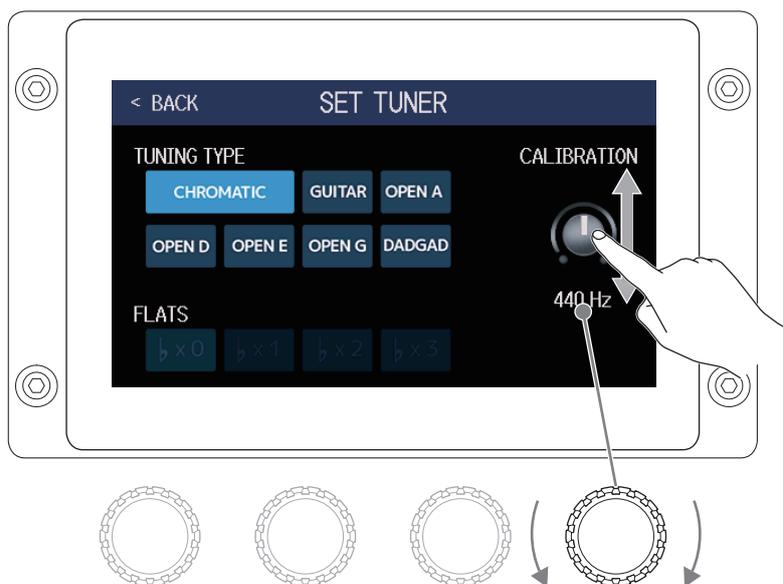
チューナーのや基準ピッチやタイプを変更したり、フラットチューニングの設定をすることができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. チューナーの設定を変更する

■チューナーの基準ピッチを変更する

「CALIBRATION」つまみを上下にドラッグ、または  を回して基準ピッチを変更します。

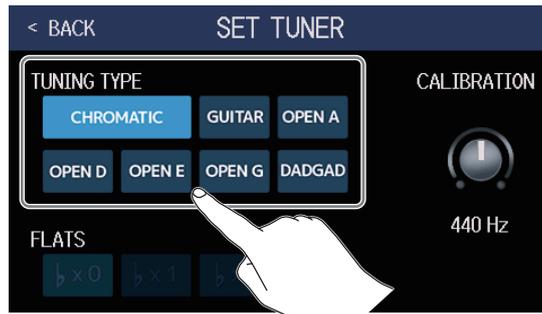


HINT

• 設定範囲は中央 A=435 ~ 445 Hz です。

■チューナータイプを選択する

好みのチューナータイプをタッチします。



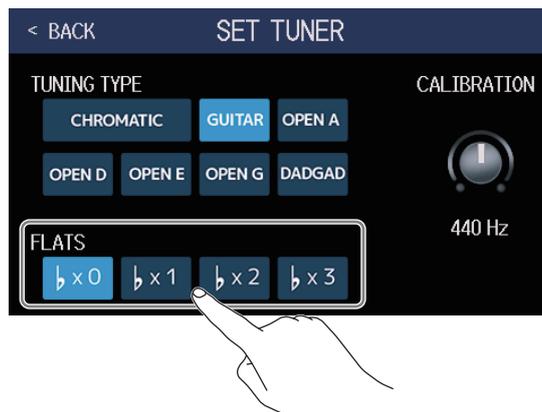
設定	説明
CHROMATIC	最寄りの音名（半音単位）を基準にしてズレを表示します。
その他のチューナータイプ	選択したタイプに応じて最寄りの弦番号を表示し、本来合わせるべきピッチからどの程度ずれているかを表示します。選択できる種類は次の表の通りです。

表示	解説	弦番号／音名						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	7弦ギターにも対応するギターの標準チューニング	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	開放弦を鳴らすとAのコードになるオープンAチューニング	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	開放弦を鳴らすとDのコードになるオープンDチューニング	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	開放弦を鳴らすとEのコードになるオープンEチューニング	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	開放弦を鳴らすとGのコードになるオープンGチューニング	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	タッピング奏法などでよく使われる変則チューニング	-	D	A	D	G	A	D

■フラットチューニングを使用する

すべての弦を通常のチューニングよりも半音（ $b \times 1$ ）、1音（ $b \times 2$ ）、1音半（ $b \times 3$ ）下げた状態にチューニングできます。

好みのフラットチューニングをタッチします。



NOTE

チューナータイプが“CHROMATIC”のときは、フラットチューニングはできません。

リズムを使用する

内蔵されたリズムに合わせて演奏することができます。

リズムを有効にする

リズムを有効にして、リズムを再生したり、リズムの設定をします。

1. メニュー画面で  をタッチする

リズムが有効になりタッチスクリーンにリズム操作画面が表示されます。



タッチスクリーンやパラメーターノブを使って、リズムの再生、停止、設定を行うことができます。

リズムを設定する

リズムの各種設定を行います。

リズムパターンを選択する

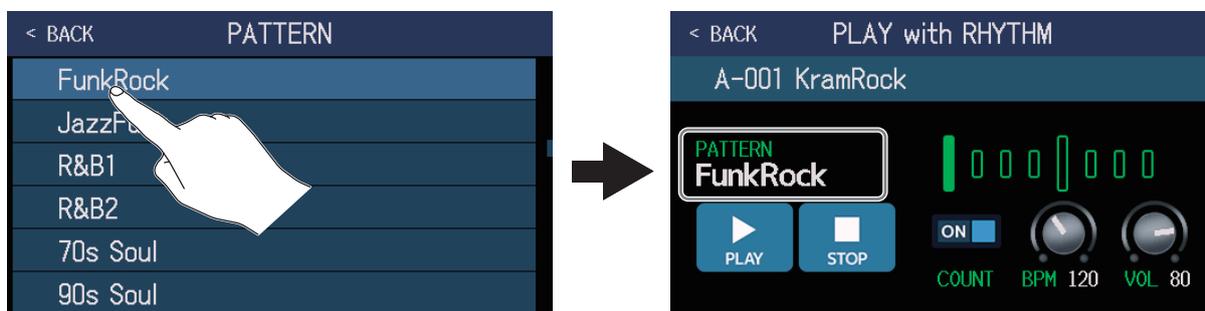
再生するリズムパターンを選択します。

1. リズム操作画面 (→ [82 ページ](#)) でリズムパターン名をタッチする

リズムパターン名



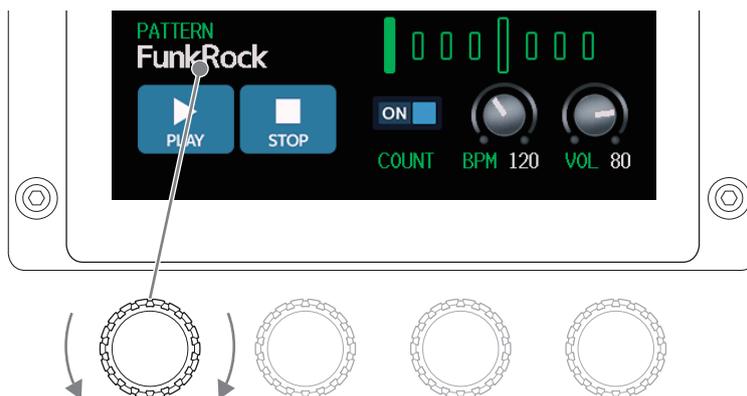
2. お好みのリズムパターンをタッチ→「BACK」をタッチする



選択したリズムパターンが反映されます。

HINT

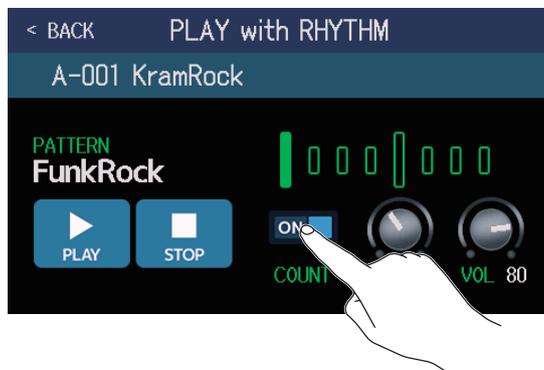
- リズムパターンの種類は [88 ページ「リズムパターン」](#) を参照してください。
-  を回してリズムパターンを選択することもできます。



プリカウントを設定する

ルーパーで録音を開始する前に、カウント音を再生するかしないかの設定をします。

1. リズム操作画面 (→ [82 ページ](#)) で「COUNT」をタッチする
タッチする度に ON/OFF が切り換わります。

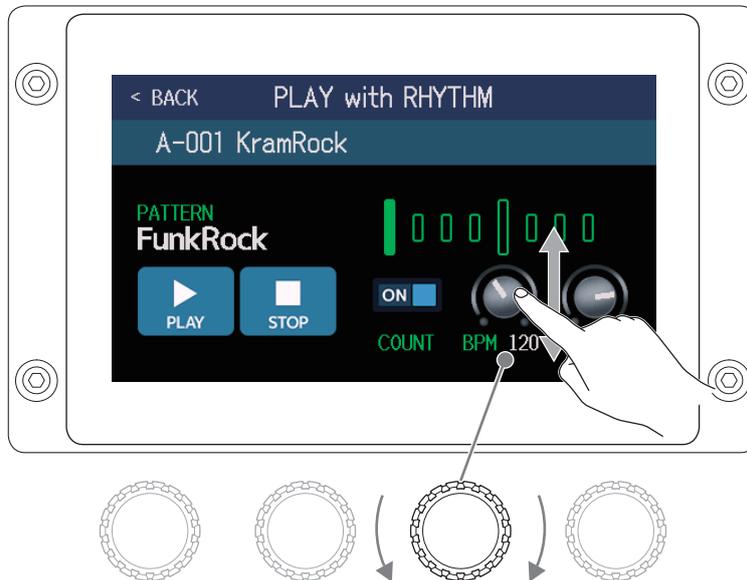


設定	説明
OFF	プリカウントを再生しません。
ON	プリカウントを再生します。

テンポを調節する

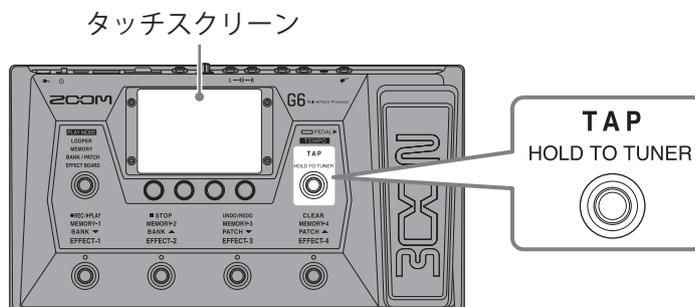
リズムのテンポを調節します。

1. リズム操作画面 (→ [82 ページ](#)) で  を回す、または「BPM」つまみを上下にドラッグする



HINT

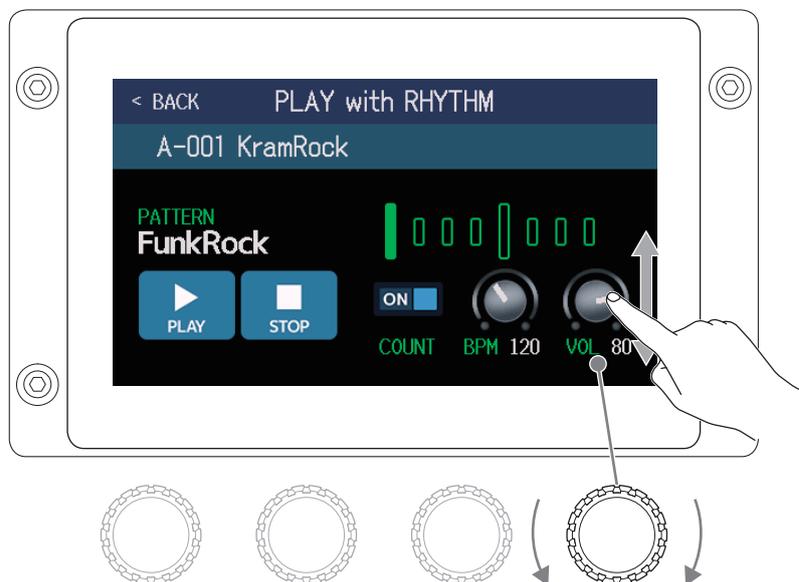
- 40 ~ 250 の範囲で調節できます。
- ここで調節したテンポは、各エフェクトおよびルーパーと共有されます。
-  を押した間隔でテンポを設定することもできます。テンポ設定中はタッチスクリーンにテンポが表示されます。



音量を調節する

リズムの音量を調節します。

1. リズム操作画面 (→ [82 ページ](#)) で  を回す、または「VOL」つまみを上下にドラッグする



HINT

0～100の範囲で調節できます。

リズムを再生／停止する

リズムを再生／停止します。

1. リズム操作画面 (→ [82 ページ](#)) で「PLAY」または「STOP」をタッチする



HINT

リズムの再生中に PLAY MODE を選択したりメニュー画面に戻ると、リズムを再生したままパッチメモリーを選択したり、ルーパーを使用するなど他の操作を行うことができます。他の操作をしているときにリズムを停止する場合は、メニュー画面で  をタッチしてから停止操作を行ってください。

リズムパターン

No.	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beats1	4/4
3	8Beats2	4/4
4	8Beats3	4/4
5	16Beats1	4/4
6	16Beats2	4/4
7	16Beats3	4/4
8	Rock1	4/4
9	Rock2	4/4
10	Rock3	4/4
11	ROCKABLY	4/4
12	R'n'R	4/4
13	HardRock	4/4
14	HeavyMtl	4/4
15	MtlCore	4/4
16	Punk	4/4
17	FastPunk	4/4
18	Emo	4/4
19	TomTomBt	4/4
20	Funk1	4/4
21	Funk2	4/4
22	FunkRock	4/4
23	JazzFunk	4/4

No.	PatternName	TimSig
24	R&B1	4/4
25	R&B2	4/4
26	70's Soul	4/4
27	90's Soul	4/4
28	Motown	4/4
29	HipHop	4/4
30	Disco	4/4
31	Pop	4/4
32	PopRock	4/4
33	IndiePop	4/4
34	EuroPop	4/4
35	NewWave	4/4
36	OneDrop	4/4
37	Steppers	4/4
38	Rockers	4/4
39	Ska	4/4
40	2nd Line	4/4
41	Country	4/4
42	Shuffle1	4/4
43	Shuffle2	4/4
44	Blues1	4/4
45	Blues2	4/4
46	Jazz1	4/4

No.	PatternName	TimSig
47	Jazz2	4/4
48	Fusion	4/4
49	Swing1	4/4
50	Swing2	4/4
51	Bossa1	4/4
52	Bossa2	4/4
53	Samba1	4/4
54	Samba2	4/4
55	Breaks1	4/4
56	Breaks2	4/4
57	Breaks3	4/4
58	12/8 Grv	12/8
59	Waltz	3/4
60	JzWaltz1	3/4
61	JzWaltz2	3/4
62	CtWaltz1	3/4
63	CtWaltz2	3/4
64	5/4 Grv	5/4
65	Metro3	3/4
66	Metro4	4/4
67	Metro5	5/4
68	Metro	

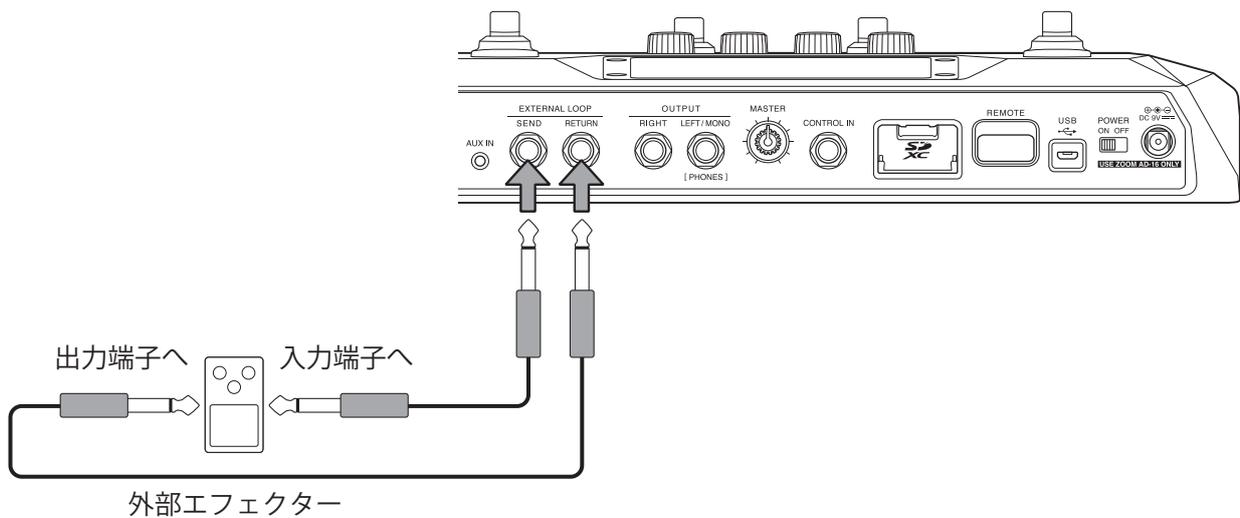
SEND / RETURN を使用する

SEND / RETURN 用の端子に外部エフェクターを接続して使用することができます。
SEND や RETURN の位置は自由に設定でき、設定した内容はパッチメモリーごとに保存できます。

NOTE

SEND / RETURN はパッチメモリーのエフェクトとして扱いますので、最大エフェクト数にも影響します。
(→ 47 ページ「パッチメモリーのエフェクト数について」)

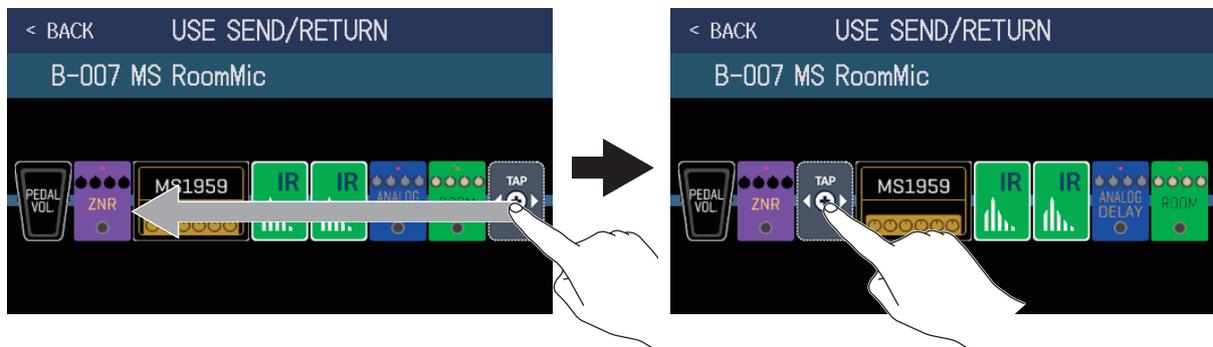
1. G6 に外部エフェクターを接続する



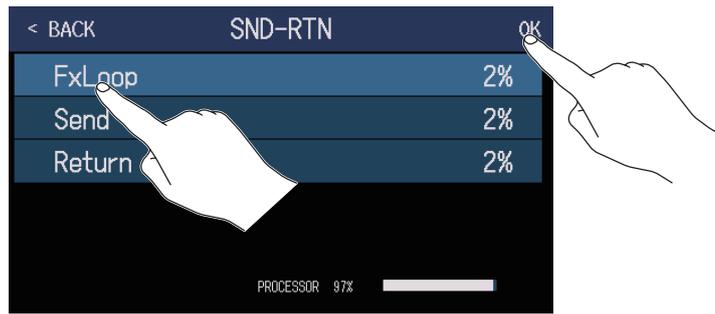
2. SEND / エフェクトを設定したいパッチメモリーを選択する

3. メニュー画面で **USE SEND/RETURN** をタッチする

4. **TAP** をドラッグして SEND または RETURN を設定したい位置に移動し、**TAP** をタッチする

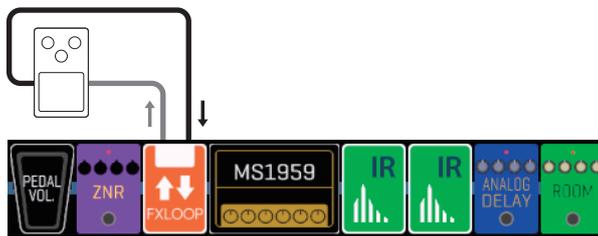


5. センド／リターンの設定をタッチして選択→「OK」をタッチする
以下の使用方法を参照して選択してください。



■「FxLoop」

SEND/RETURN 選択画面で設定した位置から外部エフェクターへ信号を送り、同じ位置に戻します。



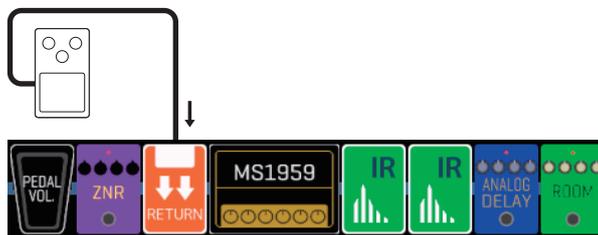
■「Send」

SEND/RETURN 選択画面で設定した位置から外部エフェクターへ信号を送ります。



■「Return」

SEND/RETURN 選択画面で設定した位置に外部エフェクターから信号を戻します。



NOTE

- SEND/RETURN を削除するには：→ [53 ページ「エフェクトを削除する」](#)
- SEND/RETURN を変更するには：→ [45 ページ「エフェクトを変更する」](#)

HINT

エフェクト追加画面から SEND/RETURN を追加することもできます。（→ [51 ページ「エフェクトを追加する」](#)）

インパルス・レスポンス (IR) を使用する

インパルス・レスポンスとは、空間の音響特性をキャプチャしてデータ化したものです。

スピーカーキャビネットから出力されるギターの音をマイクで収録した際の音響特性をキャプチャすることによって、様々なスピーカーキャビネットの特長がデータ化され、エフェクトとして使用することができます。

スピーカーキャビネットから出力することなく、リアルなギターサウンドを再現することができます。

G6 では、インパルス・レスポンスデータをあらかじめ 70 個用意しています。

また、お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを読み込んで使用することもできます。

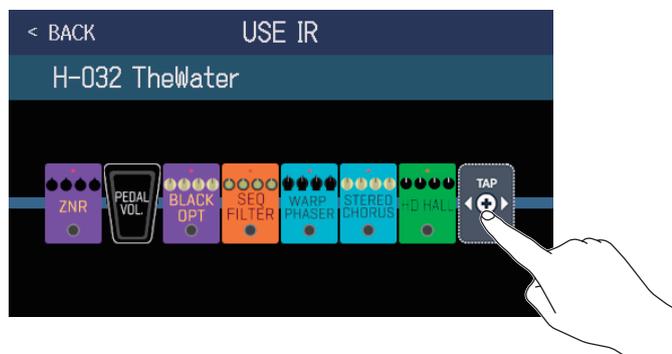
インパルス・レスポンス (IR) を使用する

パッチメモリーにインパルス・レスポンスを割り当てます。

1. インパルス・レスポンスを使用したいパッチメモリーを選択する

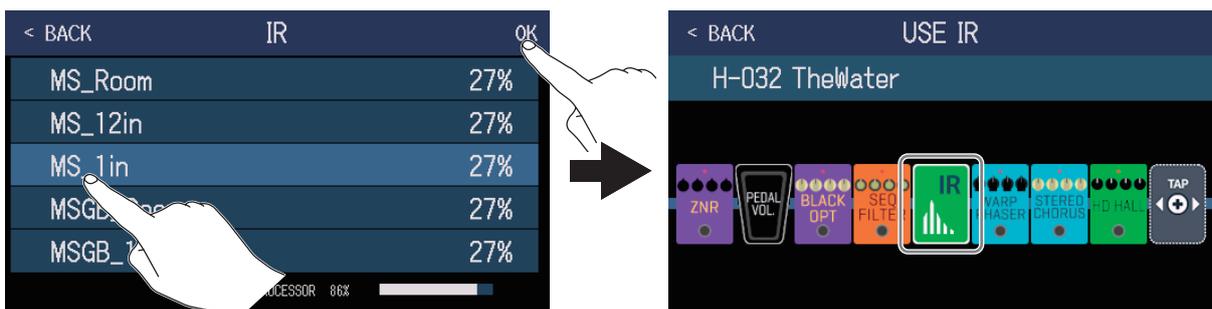
2. メニュー画面で  をタッチする

3.  をタッチする



 をドラッグしてインパルス・レスポンスを設定したい位置を移動することもできます。

4. 使用したいインパルス・レスポンスをタッチして選択→「OK」をタッチする



選択したインパルス・レスポンスが追加されます。

インパルス・レスポンス（IR）データを読み込む

お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを読み込みます。

NOTE

以下の形式のインパルス・レスポンスデータが読み込み可能です。

- ・形式：WAV
- ・サンプリング周波数：44.1 kHz ～ 192 kHz

1. インパルス・レスポンスデータを SD カードにコピーする

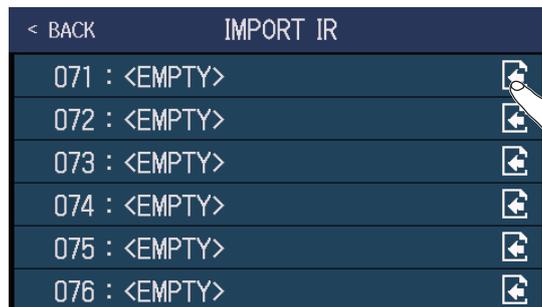
インパルス・レスポンスデータは SD カードの「G6_IR」フォルダにコピーしてください。（→ [109 ページ「G6 のフォルダー・ファイル構成」](#)）

「G6_IR」フォルダは SD カードを **G6** で初期化すると一番上の階層に作成されます。（→ [106 ページ「SD カードを初期化する」](#)）

2. SD カードをセットする（→ [17 ページ「SD カードをセットする」](#)）

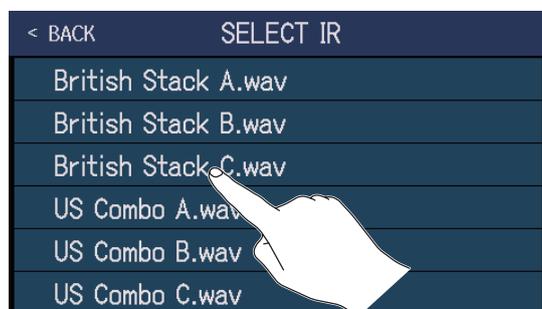
3. メニュー画面で IMPORT IR をタッチする

4. 割り当てたい場所の をタッチする



「001」～「070」にはあらかじめインパルス・レスポンスデータが割り当てられています。「071」～「200」にお好みのインパルス・レスポンスを割り当てることができます。

5. 割り当てたいインパルス・レスポンスをタッチする



6. をタッチする



7. インパルス・レスポンス名を入力する

文字入力エリア
入力位置を示すカーソルが表示されます。



NOTE

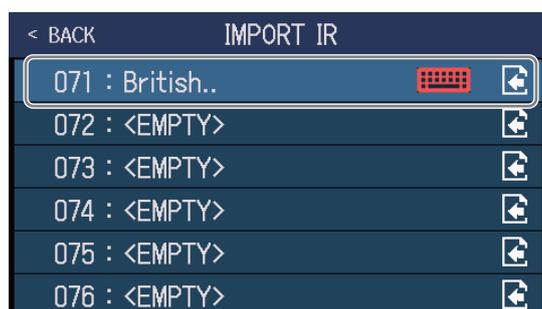
使用可能な文字/記号は次の通りです。
!#\$%&'()+,-.:/=@[]^_`{|}~(space) A-Z, a-z, 0-9

8. 「OK」 をタッチする



選択したインパルス・レスポンスが割り当てられます。

 をタッチすると名前を変更することができます。



オーディオインターフェース機能を使用する

G6 は 2in2out のオーディオインターフェースとして動作します。

G6 からは、エフェクト処理後の 2 チャンネルのオーディオ信号をパソコンに送ります。パソコンからは、エフェクト処理後の位置に 2 チャンネルのオーディオ信号を入力します。入出力の位置については [6 ページ「信号の流れ」](#) を参照してください。

ドライバをインストールする

■ Windows

1. zoomcorp.com からパソコンに「G6 Driver」をダウンロードする

NOTE

最新の「G6 Driver」は上記 WEB サイトからダウンロードできます。

2. インストーラーを起動して、ドライバをインストールする指示に従って「G6 Driver」をインストールします

NOTE

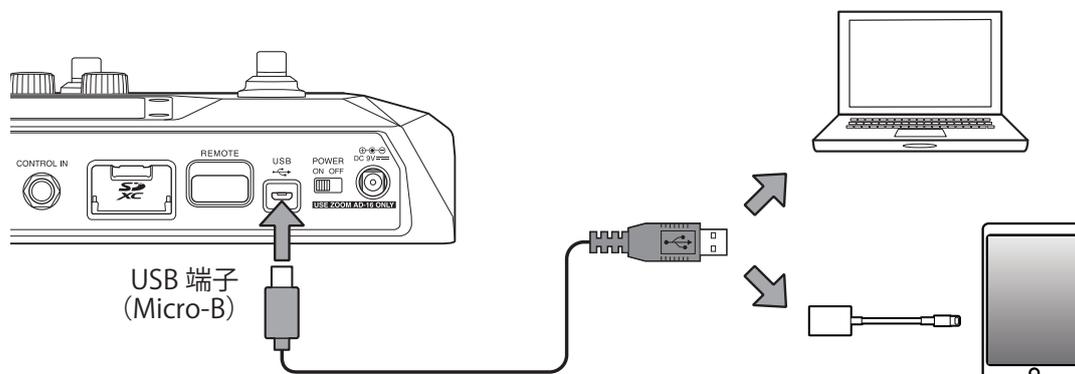
詳細なインストール手順については、ドライバパッケージに同封されている「InstallationGuide」を参照してください。

■ Mac または iOS/iPadOS デバイス

Mac または iOS/iPadOS デバイスで使用する場合、ドライバは必要ありません。

パソコンに接続する

1. G6 とパソコンまたは iOS/iPadOS デバイスを USB ケーブルで接続する



NOTE

Lightning コネクタを搭載した iOS/iPadOS デバイスと接続するには、Lightning - USB カメラアダプタ / Lightning - USB 3 カメラアダプタが必要です。

2. POWER ON/OFF を "ON" にする



G6 が起動し、iOS/iPadOS デバイ스에接続されます。
パソコンの場合は、手順 3 に進んでください。

3. パソコンの場合は、サウンドデバイスに G6 を設定する

オーディオインターフェースの設定をする

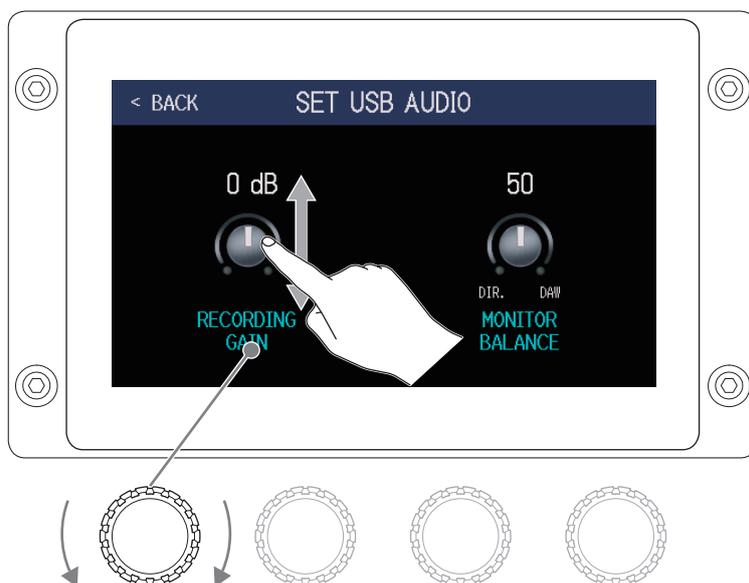
録音レベルの調節やモニターバランスなどを設定できます。

1. メニュー画面で  SET USB AUDIO をタッチする

2. オーディオインターフェースの設定をする

■パソコンへ送る音量（録音レベル）を調節する

 を回す、または「RECORDING GAIN」つまみを上下にドラッグして録音レベルを調節します。設定値はつまみの上に表示されます。



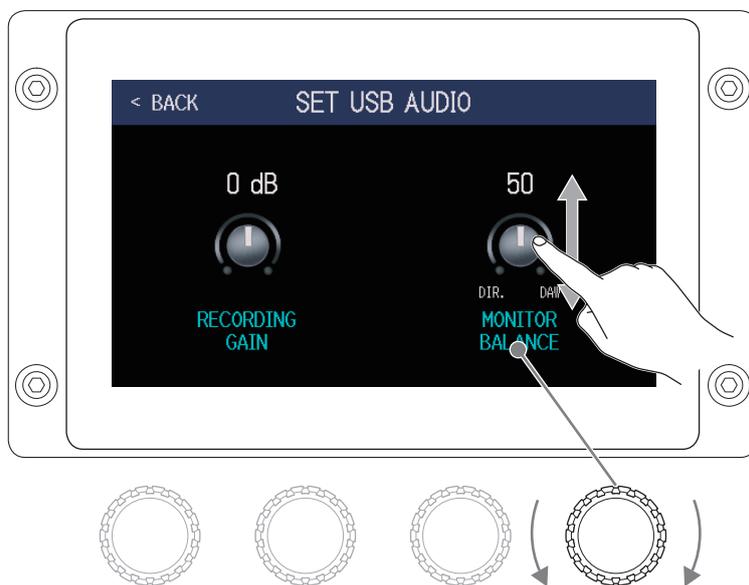
HINT

設定範囲は - 6 dB ~ + 6 db です。

■ モニターのバランスを調節する

🌀 を回す、または「MONITOR BALANCE」つまみを上下にドラッグしてパソコンからの出力信号と、ダイレクト信号（G6 の音声）のバランスを調節します。

設定値はつまみの上に表示されます。



HINT

設定範囲は 0 ～ 100 です。「0」でダイレクト信号のみ、「100」でパソコンからの出力信号のみとなります。

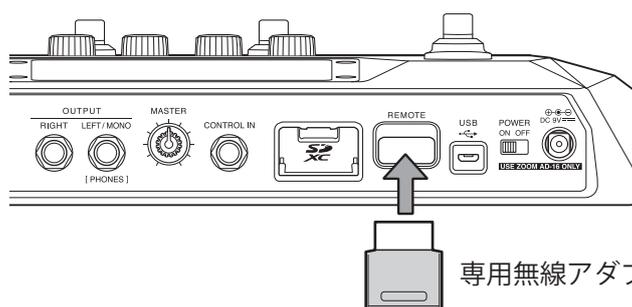
iOS/iPadOS デバイスと接続する

専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）を接続すると、iOS/iPadOS アプリケーション Handy Guitar Lab を使って、iPhone/iPad からワイヤレスで **G6** を操作できます。

NOTE

- **G6** の電源を ON にする前に、専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）を取り付けてください。
- 専用アプリは App Store からダウンロードしてください。

1. **G6** の電源を OFF にした状態で、専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）を取り付ける



専用無線アダプター（ZOOM BTA-1 など）

2. POWER ON/OFF を "ON" にする

3. iPhone/iPad 上で、Handy Guitar Lab を起動する

4. Handy Guitar Lab の設定画面で、接続操作を行う

HINT

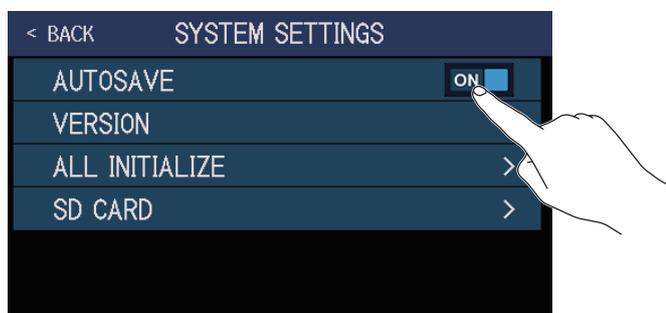
Handy Guitar Lab の設定や操作の方法については、Handy Guitar Lab のマニュアルを参照してください。

本体の設定をする

オートセーブを設定する

オートセーブ機能を ON にすると、パッチメモリーの内容を変更したときに自動で保存することができます。

1. メニュー画面で  または  をタッチする
2. 「AUTO SAVE」の切換スイッチをタッチして ON/OFF を切り換える
タッチする度に ON/OFF が切り換わります。



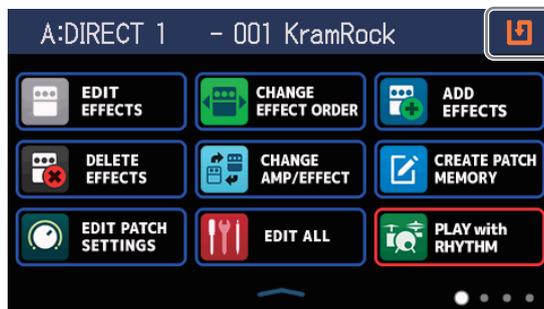
設定	説明
ON	オートセーブ機能を ON にします。
OFF	オートセーブ機能を OFF にします。

HINT

オートセーブ機能を OFF にした場合はパッチメモリーは自動で保存されません。

パッチメモリーの内容を変更すると、画面右上に  が表示され保存されている設定から変わったことを示します。

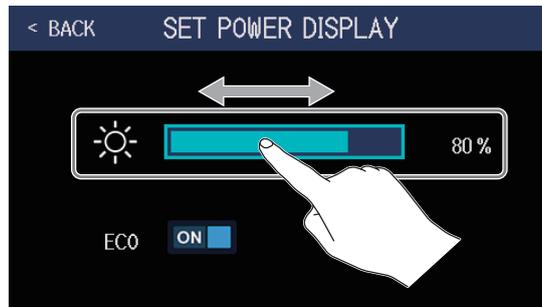
 をタッチするとパッチメモリーを保存する画面が表示されますので、必要に応じて保存してください。
(→ [60 ページ「パッチメモリーを保存する」](#))



タッチスクリーンの明るさを調節する

タッチスクリーンの明るさを調節することができます。

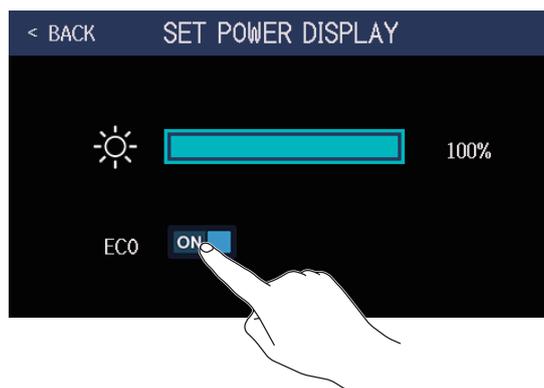
1. メニュー画面で  をタッチする
2. 左右にドラッグしてタッチスクリーンの明るさを調節する



ECO モードを設定する

操作をやめてから 10 時間経過すると自動的に電源が切れるように設定します。

1. メニュー画面で  をタッチする
2. 「ECO」の切換スイッチをタッチして ON/OFF を切り換える
タッチする度に ON/OFF が切り換わります。



設定	説明
ON	操作をやめてから 10 時間経過すると自動的に電源が切れます。
OFF	ECO モードを無効にします。

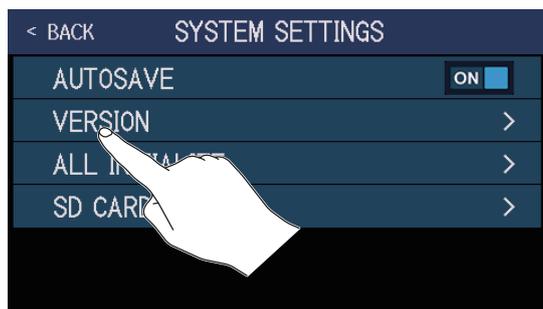
ファームウェアを管理する

ファームウェアのバージョンを確認する

G6 のファームウェアのバージョンを確認することができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 「VERSION」をタッチする



ファームウェアやプリセットのバージョンが表示されます。



アップデートする

G6 のファームウェアを、最新のものにアップデートできます。

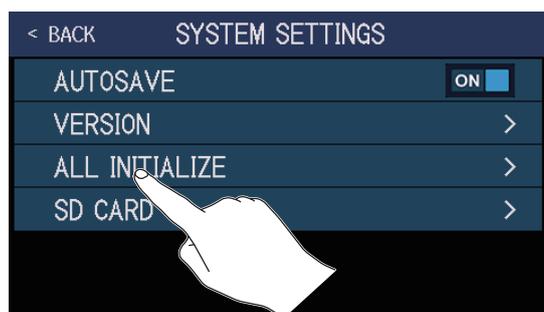
最新のファームウェアアップデート用ファイルは ZOOM の Web サイト (zoomcorp.com) からダウンロードできます。

工場出荷時の設定に戻す

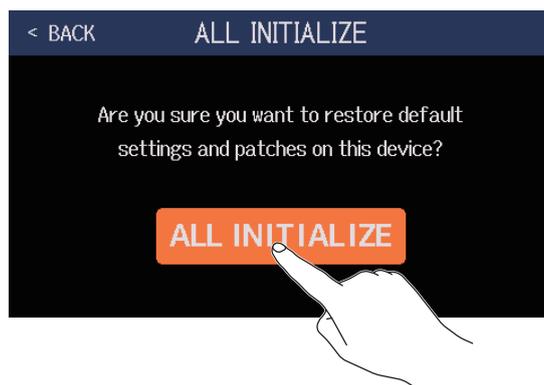
工場出荷時の状態に戻すことができます。

1. メニュー画面で  をタッチする

2. 「ALL INITIALIZE」をタッチする



3. 「ALL INITIALIZE」をタッチする



初期化が実行され工場出荷時の設定に書き換え、**G6**が通常起動します。

NOTE

初期化を実行すると、パッチメモリーを含むすべての設定が工場出荷時の設定に書き換えられます。この操作は慎重に行ってください。

HINT

初期化をキャンセルするには、手順3で「BACK」をタッチします。

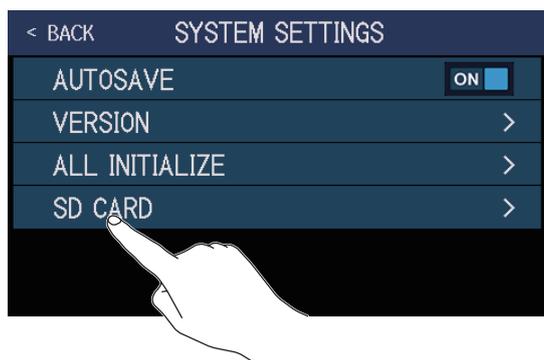
SD カードを管理する

SD カードの情報を確認する

SD カードの空き容量を確認することができます。

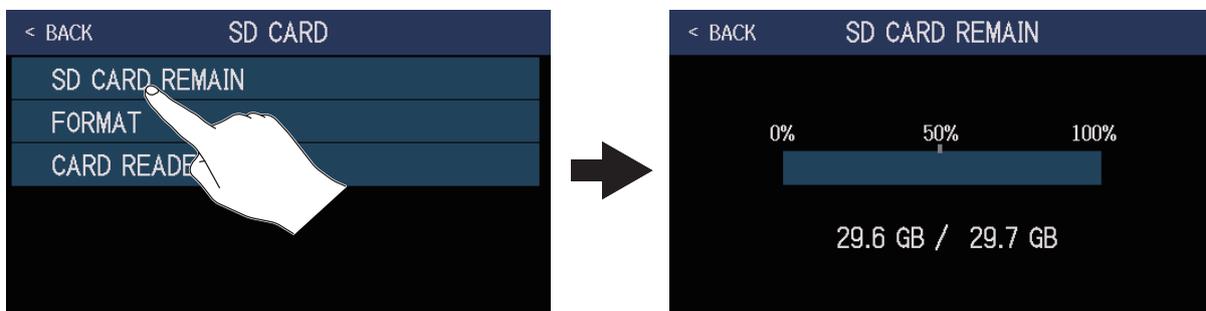
1. メニュー画面で  をタッチする

2. 「SD CARD」をタッチする



3. 「SD CARD REMAIN」をタッチする

SD カードの空き容量が表示されます。



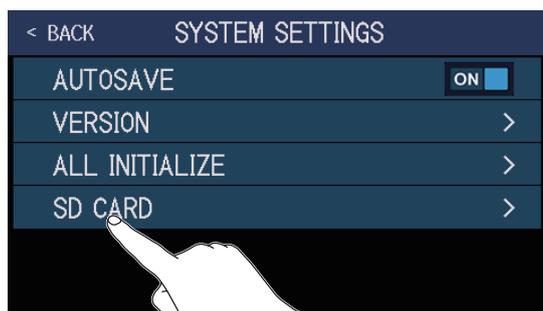
SD カードを初期化する

SD カードの性能を最大限に発揮させるため、**G6** 用に初期化します。

市販の SD カードや、他のパソコンで初期化された SD カードを使用する場合は、最初に **G6** で初期化する必要があります。SD カードを初期化すると、SD カードに保存された全てのデータは消去されますので、ご注意ください。

1. メニュー画面で  をタッチする

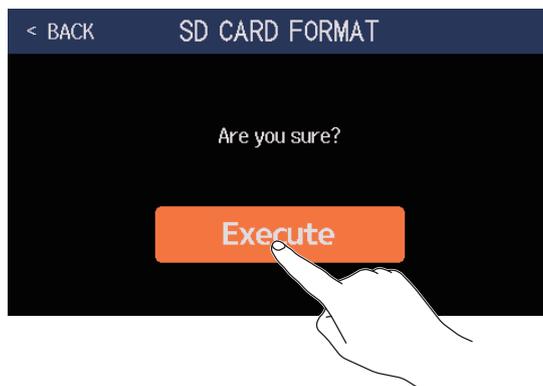
2. 「SD CARD」をタッチする



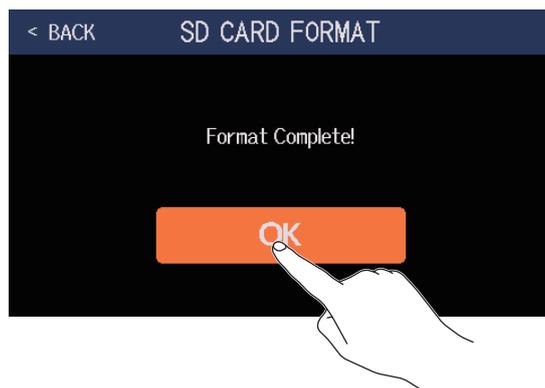
3. 「FORMAT」をタッチする



4. 「Execute」をタッチする
カードが初期化されます。



5. 「OK」をタッチする

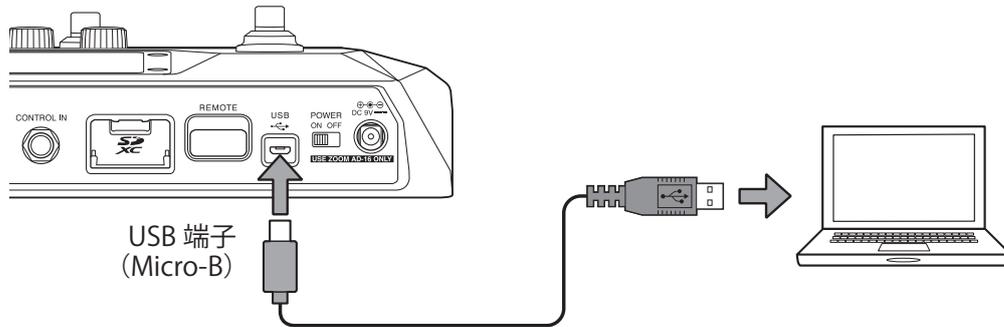


カードリーダーとして使用する

G6 をパソコンと接続して、カードリーダーとして使用することができます。

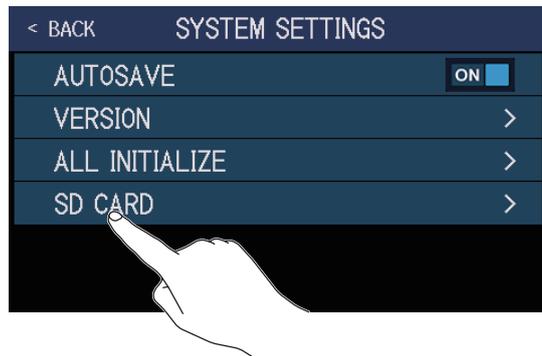
パソコンから、ルーパーのフレーズ、お手持ちのインパルス・レスポンスデータやサードパーティ製インパルス・レスポンスデータを転送し、**G6** で読み込むことができます。

1. **G6** とパソコンを USB ケーブルで接続する



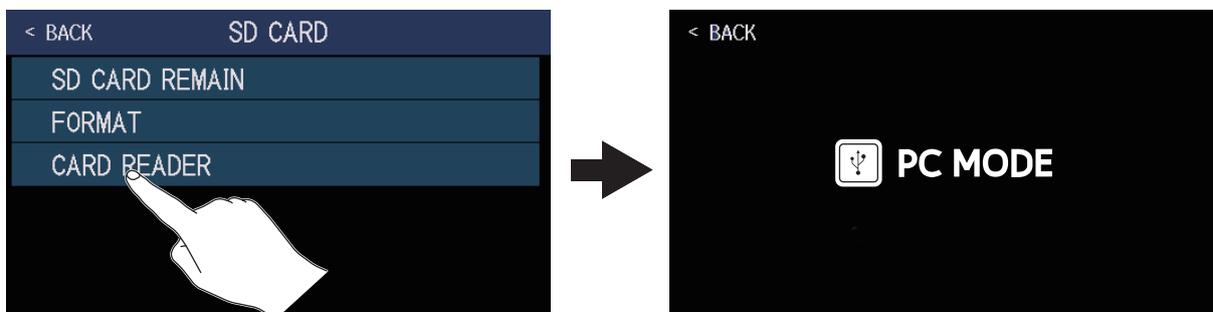
2. メニュー画面で をタッチする

3. 「SD CARD」をタッチする



4. 「CARD READER」をタッチする

PC MODE 画面が表示されます。



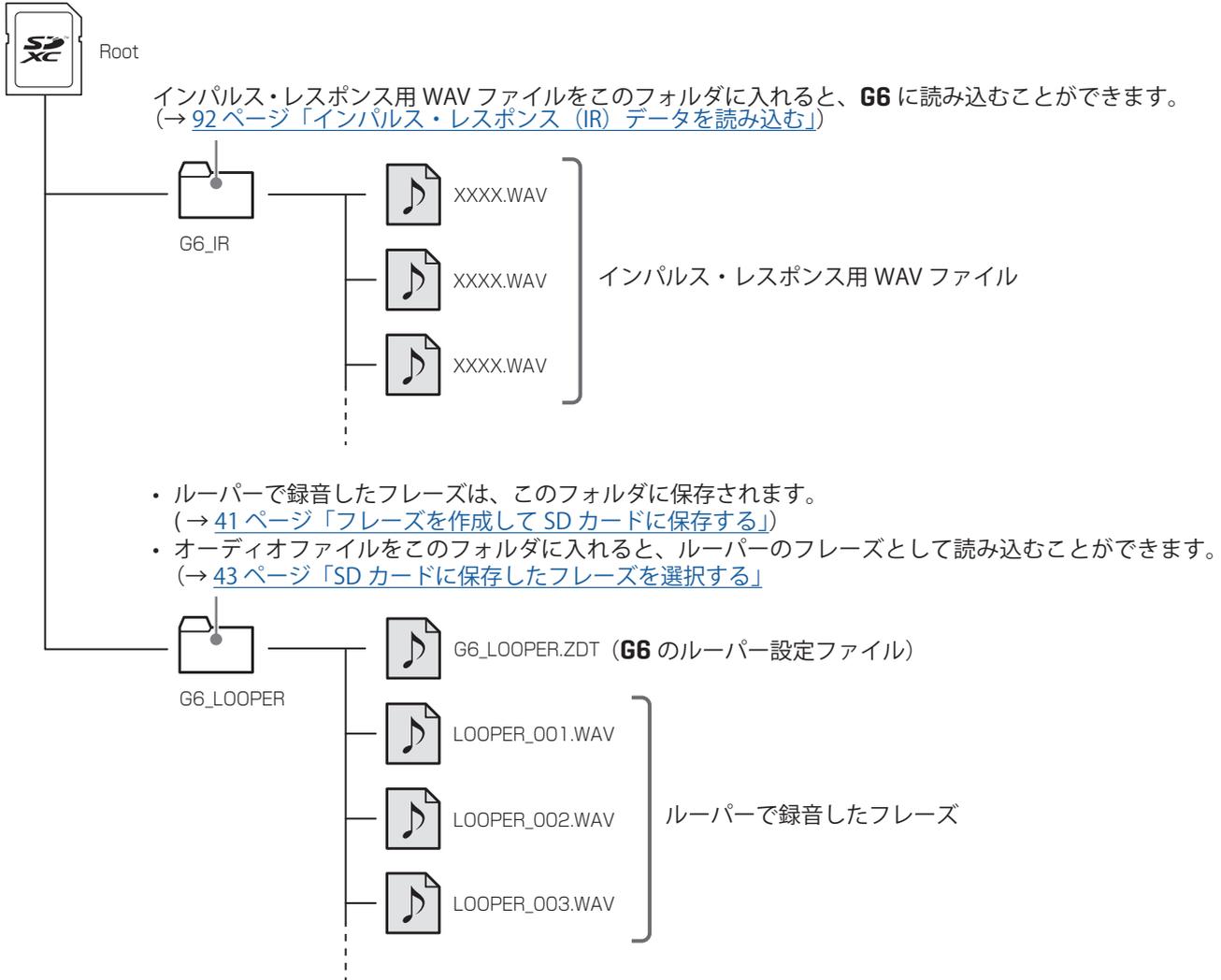
5. パソコンを操作して必要なファイルを転送する

NOTE

PC MODE 画面が表示されているときは、他の機能やフットスイッチ、パラメーターノブは使用することができません。

G6 のフォルダー・ファイル構成

G6 の SD カードには次のようなフォルダー・ファイルが作成されます。



故障かな？と思う前に

電源が入らない

- 電源スイッチが“ON”になっていることを確認する。
- 接続を確認する。(→ [16 ページ「接続する」](#))

音が出ない、非常に小さい

- 接続を確認する。(→ [16 ページ「接続する」](#))
- 各エフェクトのレベルを調節する。(→ [48 ページ「エフェクトを調節する」](#))
- パッチメモリのレベルを調節する。(→ [57 ページ「パッチメモリの音量を設定する」](#))
- アウトプットボリュームを調節する。(→ [19 ページ「マスターレベルを調節する」](#))
- エクスプレッションペダルで音量の調節を行っている場合は、適切な音量になるようにペダルの位置を調節する。
- チューナーのアウトプットが“MUTE”になっていないことを確認する。(→ [79 ページ「チューナーを使用する」](#))

ノイズが多い

- シールドケーブルが正常であることを確認する。
- ZOOM 純正の AC アダプターを使用する。(→ [16 ページ「接続する」](#))

エフェクトが選択できない

- エフェクト選択時にエフェクトの処理量が制限を超えてしまう場合、ディスプレイに“PROCESS OVERFLOW”と表示され、エフェクト選択ができません。(→ [47 ページ「パッチメモリのエフェクト数について」](#))

エクスプレッションペダルがうまく動作しない

- ペダルエフェクトを選択する。(→ [73 ページ「内蔵のペダルを使用する」](#))
- エクスプレッションペダルの設定を確認する。(→ [73 ページ「内蔵のペダルを使用する」](#))
- エクスプレッションペダルを調節する。(→ [75 ページ「ペダルを調節する」](#))
- 外部ペダルの設定を確認する。(→ [77 ページ「外部ペダルを使用する」](#))

DAW に録音したレベルが小さい

- 録音レベルの設定値を確認する。(→ [96 ページ「オーディオインターフェースの設定をする」](#))

SD カード使用時、ルーパーに正しく録音できない

- SD カードは消耗品です。書き込み・消去を繰り返していくうちに速度の低下がみられることがあります。
- **G6** でカードの初期化を行うと改善される可能性があります。(→ [106 ページ「SD カードを初期化する」](#))
- SD カードの初期化を行っても動作が改善されない場合、SD カードを交換する事をおすすめします。動作確認済みリストは ZOOM の WEB サイトからご確認ください。

NOTE

動作確認済み SD/SDHC/SDXC カードは特定の SD カードの記録性能を保証するものではありません。
このリストは、適切なカードを見つけるためのガイドラインとして提供されています。

仕様

同時使用エフェクト数		9 EFFECTS
パッチユーザーエリア		240
サンプリング周波数		44.1 kHz
A/D 変換		24-bit 128 倍オーバーサンプリング
D/A 変換		24-bit 128 倍オーバーサンプリング
信号処理		32-bit
周波数特性		20 Hz ~ 20 kHz (+ 0.5 dB - 0.5 dB) (10 k Ω 負荷時)
ディスプレイ		4.3 インチ TFT カラー LCD (480 x 272 pixels)
入力	INPUT	標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル：-20 dBu 入力インピーダンス (ライン)：500 k Ω
	RETURN	標準モノラルフォーンジャック 定格入力レベル：-20 dBu 入力インピーダンス (ライン)：1 M Ω
	AUX IN	ステレオミニジャック 定格入力レベル：-10 dBu 入力インピーダンス (ライン)：10 k Ω
出力	OUTPUT R	標準モノラルフォーンジャック 最大出力レベル：+ 11.4 dBu (出力負荷インピーダンス 10 k Ω 以上時)
	OUTPUT L/MONO [PHONES]	標準ステレオフォーンジャック 最大出力レベル：+ 11.4 dBu (出力負荷インピーダンス 10 k Ω 以上時) フォーン 24 mW + 24 mW (負荷 32 Ω 時)
	SEND	標準ステレオフォーンジャック 最大出力レベル：+ 11.4 dBu (出力負荷インピーダンス 10 k Ω 以上時)
入力 S/N		123 dB
ノイズフロア (残留ノイズ)	L/R	-99.3 dBu
	SEND	-99.0 dBu
コントロール入力		FP02M 入力
電源		AC アダプター DC9V センターマイナス、500 mA (ズーム AD-16)
USB		端子：USB2.0 Micro-B / 対応ケーブル：Micro-B ケーブル GuitarLab：USB1.1 Full Speed オーディオインターフェース：USB2.0 Full Speed、44.1 kHz/32-bit 2in 2out ※データ転送に対応した USB ケーブルを使用してください。USB バスパワー動作非対応。
SD カード	規格	SD/SDHC/SDXC 規格対応カード (Class10 以上)
	LOOPER	WAV：44.1 kHz、16-bit ステレオ
	IR	WAV：44.1 kHz ~ 192 kHz、16-bit/24-bit/32-bit
REMOTE		専用無線アダプター (ZOOM BTA-1 など)
外形寸法		228 mm (D) x 418 mm (W) x 65 mm (H)
質量		1.94 kg

※ 0 dBu = 0.775 V

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
zoomcorp.com

Z2I-4196-02