



GX-1

リファレンス・マニュアル

本機を正しくお使いいただくために、ご使用前に「安全上のご注意」と「使用上のご注意」（『はじめにお読みください』チラシ）をよくお読みください。お読みになったあとは、すぐに見られるところに保管しておいてください。

目次

準備する	3	[CTL1] (C1) スイッチの色	54
機器を接続する	3	主な仕様	55
電源の供給について	4		
接続したアンプの種類を設定する (OUTPUT SELECT)	5		
ギターをチューニングする (TUNER)	7		
演奏する	9		
メモリーを選ぶ	9		
プレイ画面について	10		
エディット編：エフェクト	13		
エフェクト・エディットの基本操作	13		
プレイ画面からエフェクトをエディットする	15		
HEXARAYについて	16		
各エフェクトのお勧め設定を呼び出す (GEAR SUITE)	17		
エフェクトの接続順を変更する	18		
メモリー切り替え時の音切れを防ぐ	20		
メモリーを切り替えたときにエフェクト音 (残響) を残す (キャリーオーバー)	20		
メモリーの保存 (WRITE)	21		
GEAR SUITEの保存	23		
メモリーを入れ替える (MEMORY EXCHANGE)	25		
メモリーの並び順を変更する (MEMORY ORDER) .	26		
メモリーを初期化する (MEMORY INITIALIZE)	28		
エディット編：MENU	30		
MENUの基本操作	30		
[1] ～ [3] つまみに好みのパラメーターを割り当 てる (KNOB SETTING)	30		
ディスプレイ／フットスイッチの色表示を設定する ...	31		
工場出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセット) 33			
パソコンに接続する	36		
モバイル機器を接続する	37		
モバイル機器で再生した音声を本機で聴く	37		
モバイル機器で再生した曲とギターの演奏音をミック スして動画撮影する	38		
ワイヤレスでモバイル機器と接続する	40		
モバイル機器とワイヤレスで接続して音を聞く (Bluetooth®オーディオ)	40		
モバイル機器のアプリから本体を操作する	42		
フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定 44			
設定例1：[CTL1] (C1) スイッチにAMP SOLO のON/OFF切り替えを割り当てる	44		
設定例2：EXP1 SWにPEDAL FXのON/OFF切り替 えを割り当て、EXP1にPEDAL FXのコントロールを 割り当てる	46		
エクスプレッション・ペダルを調節する (ペダル・キ ャリブレーション)	48		
外部ペダルの接続について	51		
ルーパー	52		
ループ再生レベルの設定	52		

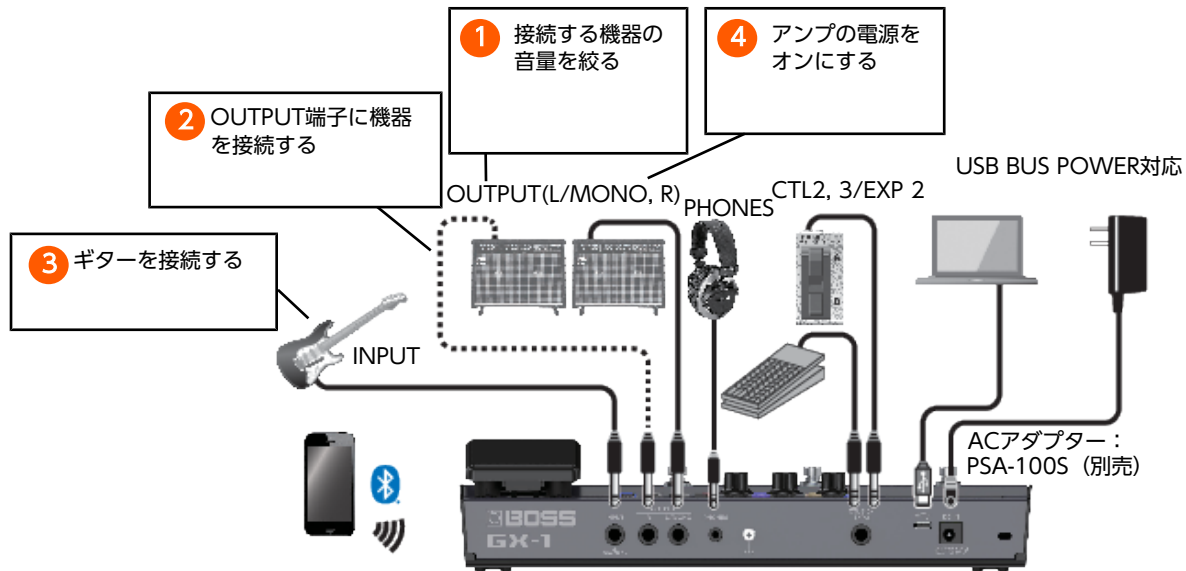
準備する

この章では、機器の接続や、アンプなどに合わせた基本の設定方法など、GX-1を使って演奏できるまでに必要な準備について説明します。

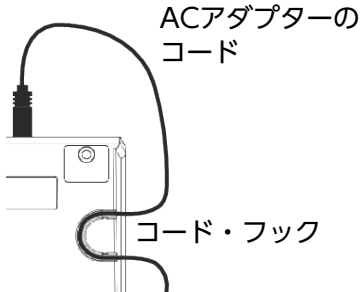
機器を接続する

※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。

※ 電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。



端子名	説明
INPUT	ギターを接続します。INPUT端子は、電源スイッチも兼ねています。 接続プラグをINPUT端子に差し込むと電源がオンになり、抜くとオフになります。
OUTPUT L/MONO、R	ギター・アンプやミキサーなどの外部機器を接続します。モノで使用するときにはL/MONO端子のみに接続してください。
PHONES	ヘッドホンを接続します。
接地端子 	外部アースまたは大地に接地します。必要に応じて接続してください。
CTL 2,3/EXP 2	エクスプレッション・ペダル (別売：Roland EV-5、BOSS EV-30) やフットスイッチ (別売：FS-5U、FS-6、FS-7) を接続すると、さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。 ※ エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のものをお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。 ※ フットスイッチの設定については、「外部ペダルの接続について (P.51)」をご覧ください。
⚡ (USB Type-C®)	市販のUSBケーブルでパソコンに接続し、GX-1とパソコンとの間でオーディオを送受信します。 GX-1専用エディターで音色のエディットなどを行うことができます。 ※ 充電専用のUSBケーブルは使用しないでください。データ通信ができません。 ※ USBバス電源に対応しています。 ※ USBバス電源供給時は、電池を入れていてもUSBバス電源で動作します。 ※ USB端子に給電するときは、市販のUSB ACアダプター (5V／500mA以上) が必要です。USB ACアダプターのメーカーや種類によっては、正しく動作しないものがあります。

端子名	説明
DC IN	ACアダプター（BOSS PSA-100S：別売）を接続します。 ※ ACアダプターは、必ず指定のものを、AC100Vの電源で使用してください。 ※ ACアダプターのコードは、図のようにコード・フックを使って固定してください。 ※ 電池が入っていて、ACアダプターを接続している場合は、ACアダプターから電源が供給されます。 

電源の供給について

電池を入れる

本体裏面にある電池ケースにアルカリ電池（単3形）4本を入れます。

※ 本機を裏返すときは、破損を防ぐためボタンやつまみなどを保護してください。また、落下や転倒を引き起こさないよう取り扱いに注意してください。

※ 電池の使いかたを間違えると、破裂したり、液漏れしたりする恐れがあります。『安全上のご注意』『使用上のご注意』（『はじめにお読みください』チラシ）に記載の電池に関する注意事項を守って正しくお使いください。

※ ACアダプターやUSBバス電源を使用する場合でも、電池を入れておけば、万一本機からACアダプターのコードが抜けても演奏が続けられます。

※ 誤作動や故障を防ぐため、他の機器と接続する前に電池のセットや交換をしてください。

※ 電池駆動のときは、電池が消耗してくると画面に「BATTERY LOW!」と表示されます。新しい電池と交換してください。

USB端子で給電する（USBバス電源を使う）

1 市販のUSB Type-C[®] ケーブルを、5V出力のUSB ACアダプターまたはパソコンのUSB端子に接続します。

2 本機のINPUT端子にギターを接続して、電源を入れます。

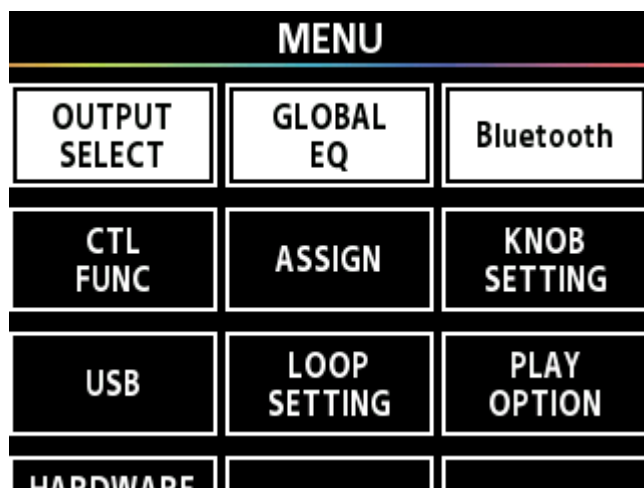
接続したアンプの種類を設定する (OUTPUT SELECT)

- 1 [MENU] ボタンを押します。

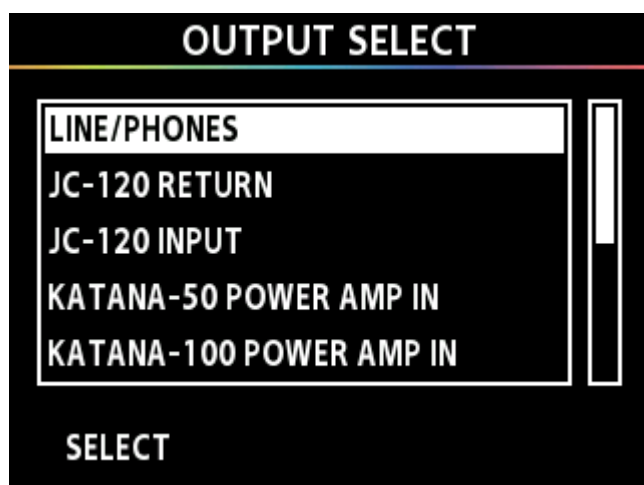


- 2 [V] [^] ボタンを押して、「OUTPUT SELECT」がある行にカーソルを移動します。

- 3 [1] つまみを押して、「OUTPUT SELECT」を選びます。



- 4 [1] つまみを回して、アンプの種類を選びます。



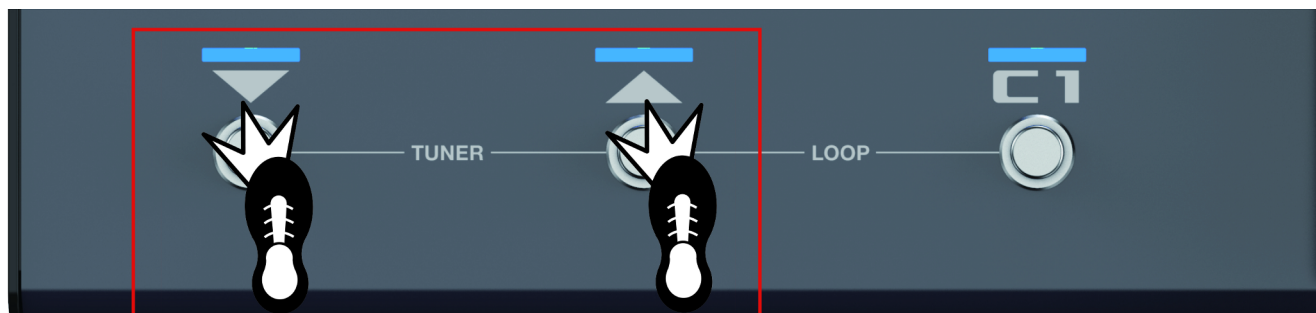
設定値	説明
LINE/PHONES	ヘッドホンを使う場合や、GX-1をキーボード用アンプ、ミキサー、デジタル・レコーダーなどに接続する場合の設定です。
JC-120 RETURN	ローランドのギター・アンプJC-120のRETURNに接続する場合の設定です。

準備する

設定値	説明
JC-120 INPUT	JC-120のギター用入力に接続する場合の設定です。
KATANA-50 POWER AMP IN	ボスのギター・アンプKATANA-50のPOWER AMP INに接続する場合の設定です。
KATANA-100 POWER AMP IN	ボスのギター・アンプKATANA-100のPOWER AMP INに接続する場合の設定です。
SMALL AMP	小型のギター・アンプに接続する場合の設定です。
COMBO SPx2 RETURN	スピーカーを2発搭載したコンボ・アンプ（アンプとスピーカーが一体化したタイプ）のRETURNに接続する場合の設定です。
COMBO SPx2 INPUT	スピーカーを2発搭載したコンボ・アンプ（アンプとスピーカーが一体化したタイプ）のINPUTに接続する場合の設定です。
STACK SPx4 RETURN	スタック・アンプ（アンプとスピーカーが分離したタイプ）のギター・アンプのRETURNに接続する場合の設定です。 接続されるスピーカー・キャビネットはスピーカーを4発搭載したものを想定しています。
STACK SPx4 INPUT	スタック・アンプ（アンプとスピーカーが分離したタイプ）のギター・アンプのINPUTに接続する場合の設定です。 接続されるスピーカー・キャビネットはスピーカーを4発搭載したものを想定しています。

ギターをチューニングする (TUNER)

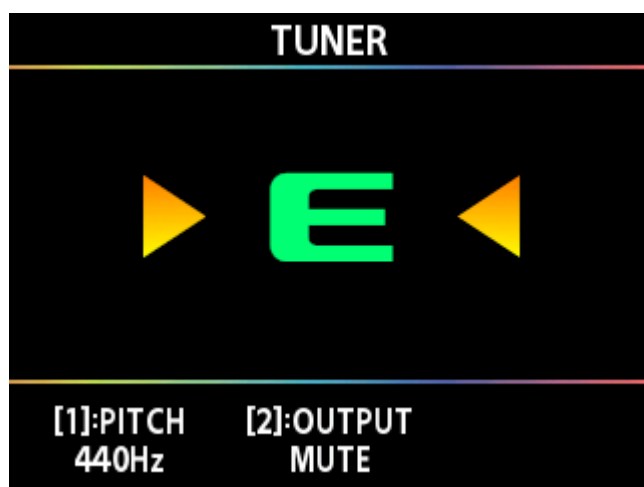
1 [▼] [▲] スイッチを同時に押します。



メモ

- プレイ画面から [v] ボタンを数回押して、チューナーを起動させることもできます。
→ 「プレイ画面について (P.10)」
- 工場出荷時の設定では、エクスプレッション・ペダルを最小にすることでチューナーを起動することもできます。「フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定 (P.44)」で別の機能を割り当てることもできます。

2 弦を開放で弾き、画面中央のインジケータだけが点灯するようにチューニングします。



メモ

エフェクト・ボタンのインジケータを見ながらチューニングすることもできます。

ピッチが合ったとき
(緑点灯)



3 チューニングを終了するときは、再度 [▼] [▲] スイッチを同時に押します。

メモ

[▼] [▲] [C1] スイッチのいずれかを押すか、[EXIT] ボタンを押して終了することもできます。

準備する

基準ピッチの変更

チューナー画面で [1] つまみを回すと、チューナーの基準ピッチを変更することができます。

パラメーター	設定値
PITCH	435～445Hz（初期値：440Hz）

出力の設定

チューナー画面で [2] つまみを回すと、チューナー使用時の出力の設定を変更することができます。

パラメーター	設定値	説明
TUNER OUTPUT	MUTE	チューニング中に音を出力しません。
	BYPASS	チューニング中にGX-1に入力されたギターのをそのまま出力します。すべてのエフェクトがオフの状態です。
	THRU	現在のエフェクト音を出力したままチューニングできます。

演奏する

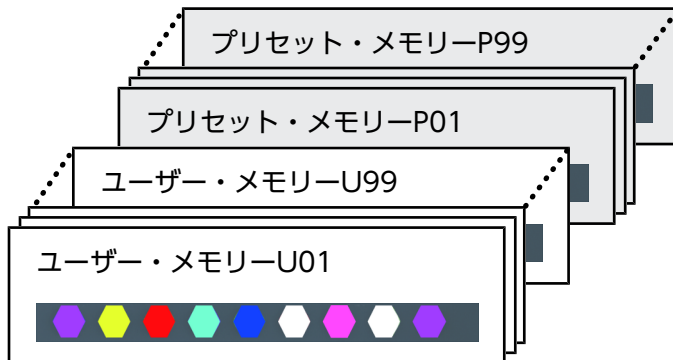
準備ができたら、さっそくGX-1を使って演奏してみましょう。

メモリーを選ぶ

GX-1にはたくさんのエフェクトが入っています。

エフェクトの組み合わせと設定をひとまとめにしたものを「メモリー」と呼びます。

GX-1には2種類のメモリーがあり、上書き保存できるユーザー・メモリーを99種類（U01～U99）、上書き保存できないプリセット・メモリーを99種類（P01～P99）記憶できます。

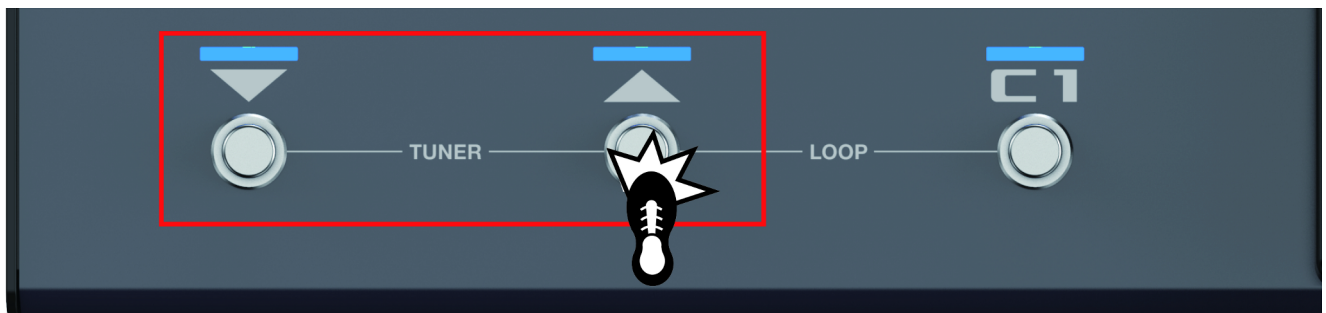


1 「プレイ画面 (P.10)」を開きます。

プレイ画面以外では、メモリーを切り替えることができません。他の画面が表示されている場合は、[EXIT] ボタンを押してプレイ画面に戻ってください。

2 [▼] [▲] スイッチを押して、メモリーを切り替えます。

[▼] スイッチを押すと1つ前のメモリーに、[▲] スイッチを押すと次のメモリーに切り替わります。



メモリーを選ぶと、メモリー内でオンになっているエフェクト・ボタンのインジケーターが点灯します。



メモ

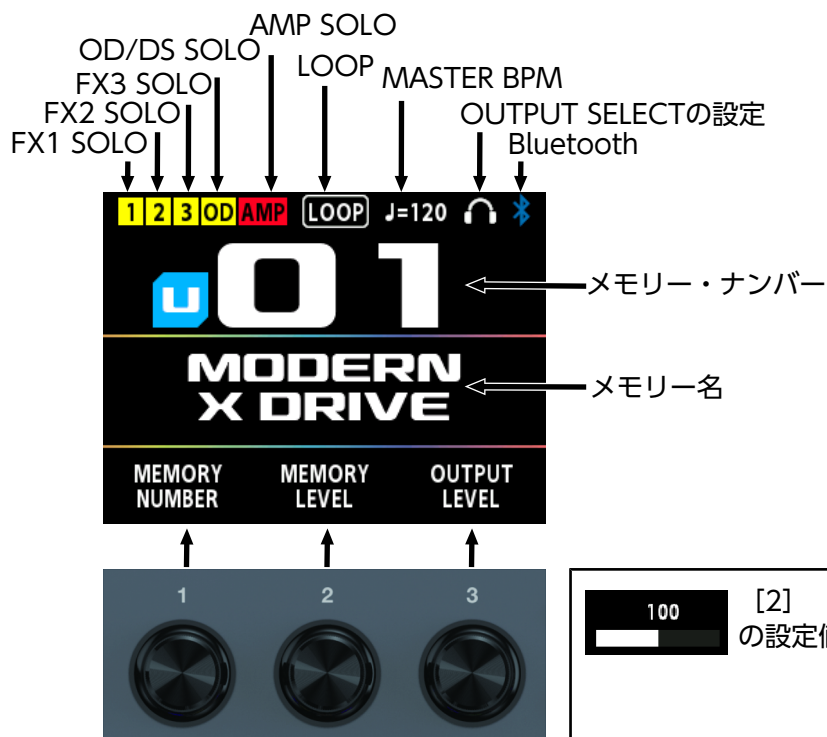
[1] つまみを回して、メモリーを連続で切り替えることもできます。



プレイ画面について

電源投入時に表示される画面を「プレイ画面」と呼びます。

メモリー名表示モード



KNOB SETTINGに割り当てた機能をつまみで変更します。

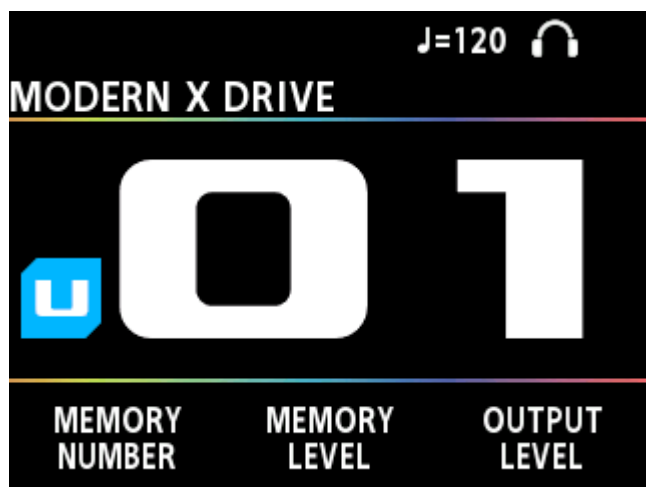
アイコン	説明
	MASTER BPMを表示します。
	OUTPUTがLINE/PHONES以外有的时候に表示されます。
	OUTPUTがLINE/PHONESの有的时候に表示されます。
	LOOPがオンの状態です。（録音したデータがありません。）
	LOOPがREC状態です。
	LOOPがPLAY状態です。
	LOOPがDUB状態です。
	LOOPがSTOP状態です。（録音したデータが残っています。）
	AMP SOLOがオンの有的时候に表示されます。
	OD/DS SOLOがオンの有的时候に表示されます。
	FX1 SOLOがオンの有的时候に表示されます。

アイコン	説明
	FX2 SOLOがオンのときに表示されます。
	FX3 SOLOがオンのときに表示されます。

メモ

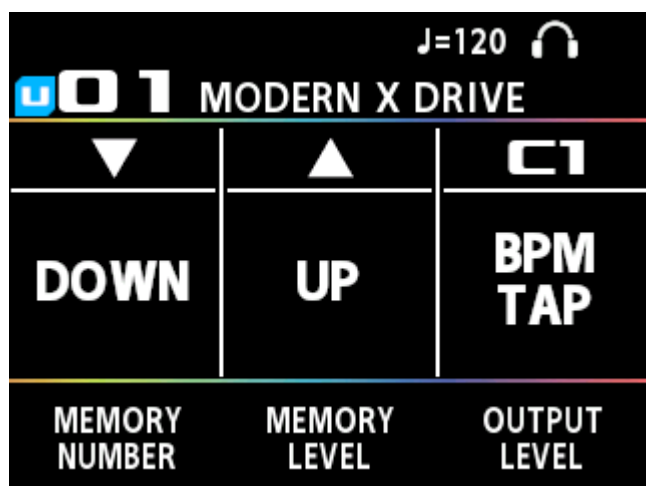
〔v〕 〔^〕 ボタンを押して、プレイ画面の表示タイプを切り替えることができます。

メモリー番号表示モード



コントロール表示モード

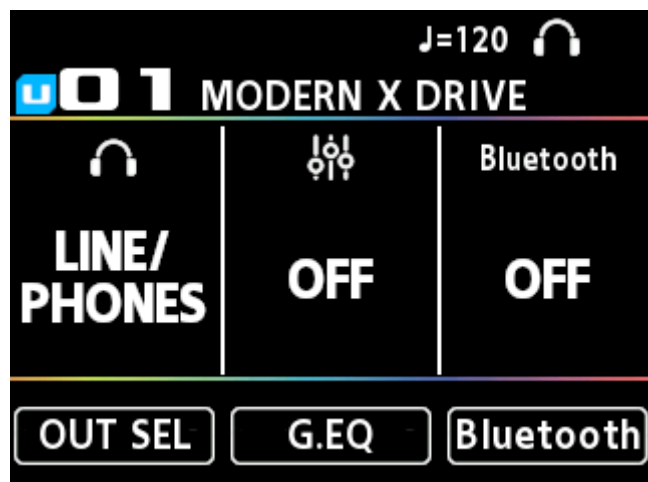
〔v〕、〔^〕、〔CTL1〕 (C1) スイッチの機能を表示するモードです。



OUT設定&Bluetooth設定表示モード

OUTPUT SELECT、GLOBAL EQ、Bluetoothの設定を表示するモードです。

[1] ～ [3] つまみを押して、各設定画面へジャンプすることができます。



エディット編：エフェクト

エフェクト・エディットの基本操作

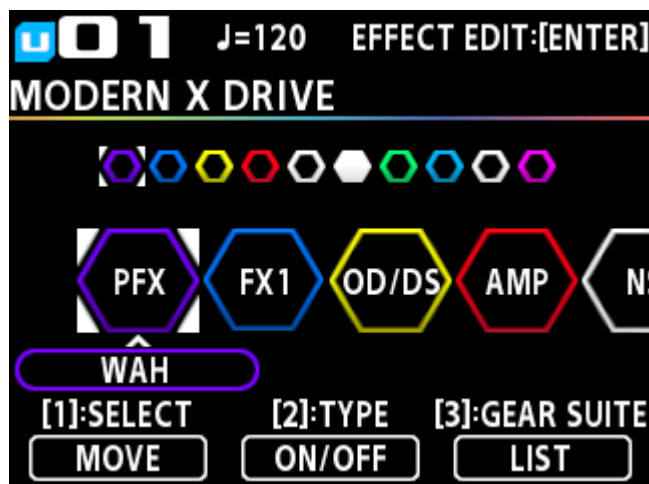
エフェクトの配列を示す画面（エフェクト・チェーン画面）から、エディットしたいエフェクトを選んでエディットすることができます。

パネル上のボタンにないエフェクトやパラメーターの設定をエディットすることもできます。

1 [EDIT] ボタンを押します。

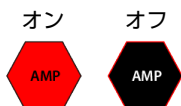


エフェクト・チェーン画面が表示されます。



メモ

各エフェクト・ボタンでもエフェクトのオン／オフを切り替えることができます。



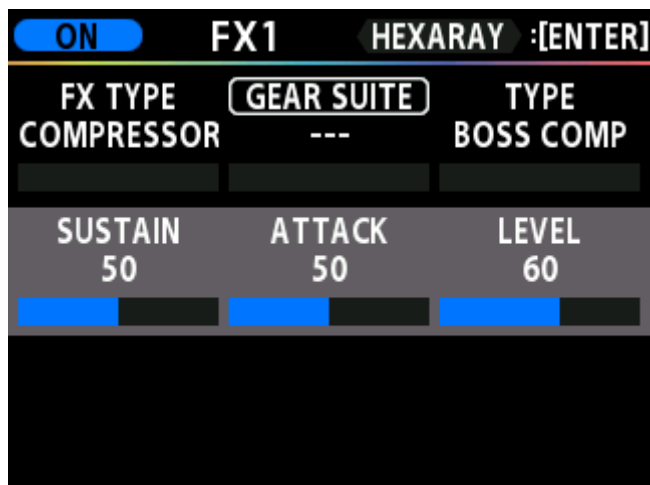
2 [1] つまみを回して、エディットするエフェクトを選びます。

メモ

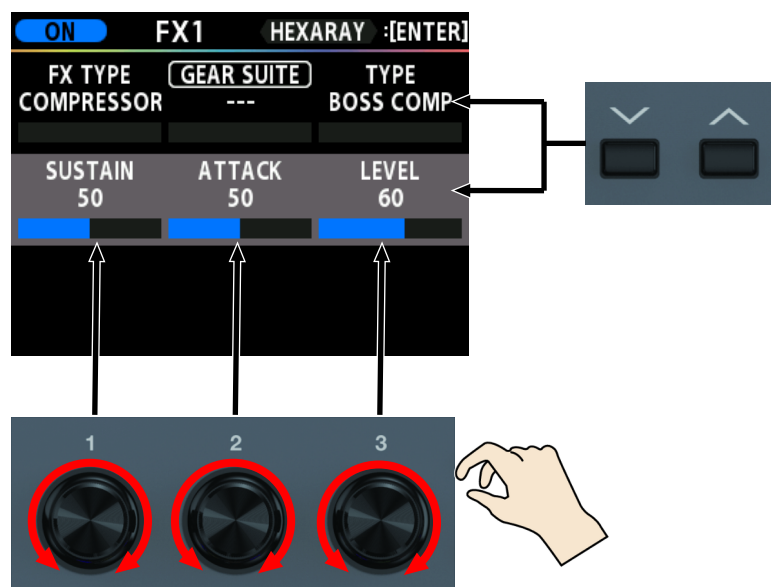
FX1、FX2、FX3、PEDAL FX（PFX）は、エフェクトを選んだ状態で [2] つまみを回すと、タイプを切り替えることができます。

3 [2] つまみを押して、選んでいるエフェクトのオン／オフを切り替えます。

4 [ENTER] ボタンを押して、エディット画面を開きます。



5 [1] ~ [3] つまみで、各パラメーターの値を設定します。カーソルの位置は [v] [^] ボタンで動かすことができます。



メモ

つまみを押しながら回すと値を大きく変えることができます。

6 [EXIT] ボタンを数回押して、プレイ画面に戻ります。

メモ

メモリーの音量を変更したいときは、プレイ画面でつまみを回してMEMORY LEVELの値を調節します。

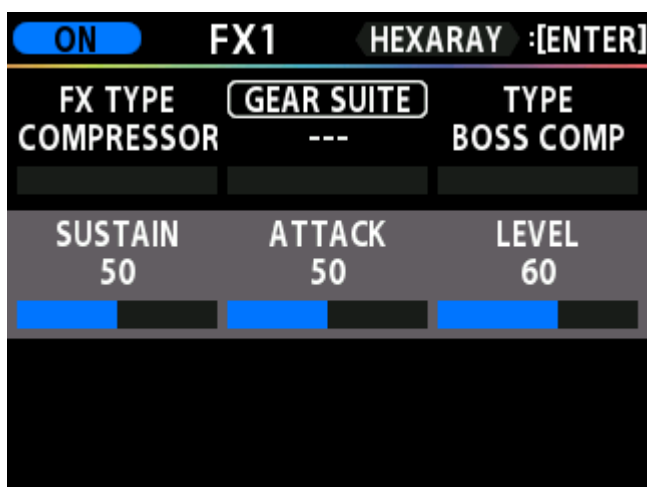
プレイ画面からエフェクトをエディットする

エフェクトをエディットするときは、エフェクト・チェーン画面だけでなく、プレイ画面（P.10）からも操作できます。

1 エディットしたいエフェクト・ボタンを長押しします。



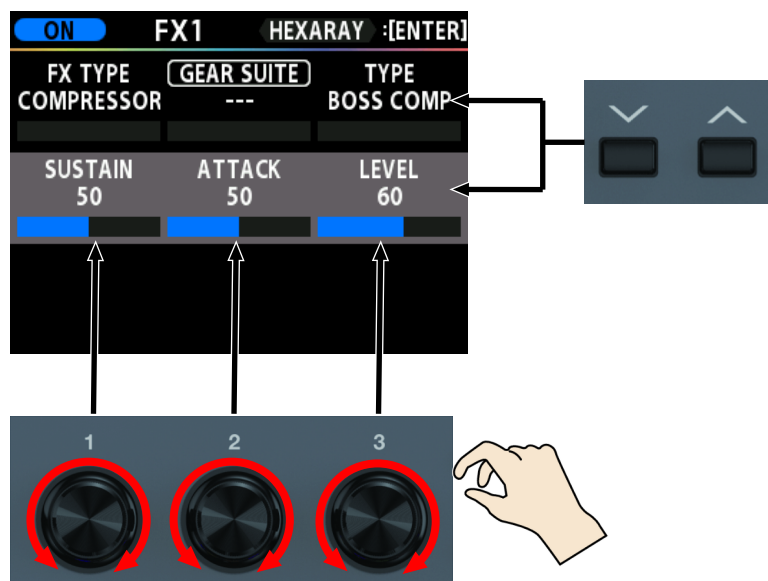
エディット画面が表示されます。



メモ

エフェクト・ボタンを押すと、エフェクトのオン／オフを切り替えることができます。

2 [1] ～ [3] つまみを回して、各パラメーターの値を設定します。カーソルの位置は [v] [^] ボタンで動かすことができます。



3 [EXIT] ボタンを押して、プレイ画面に戻ります。

HEXARAYについて

エディット画面で [ENTER] ボタンを押すと、エフェクトのインジケーターがHEXARAYとして機能します。
エフェクトの効果やレベルなどを視覚的に表示することで、各パラメーターを設定する際に役立ちます。

メモ

もう一度 [ENTER] ボタンを押すと、エフェクトのオン・オフ状態の表示に戻ります。
エフェクトごとのHEXARAYのタイプについては、『GX-1 パラメーター・ガイド』（Web）をご覧ください。

HEXARAYのタイプ

タイプ名	説明
レベル・メーター	エフェクトの出力レベルを表示します。
リダクション・メーター	コンプレッサーなどのエフェクトの効き具合を表示します。 効果が強いほど、多くのインジケーターが点灯します。
センス・メーター	SENSパラメーターなどの設定による効果を表示します。
テンポ&ステレオ・レベル・メーター	ステレオ信号のレベルを表示します。 テンポ設定があるエフェクトは、中央のインジケーターが点滅しテンポを表示します。
スペクトラム・メーター	周波数帯域のレベルを色と明るさで表示します。

各エフェクトのお勧め設定を呼び出す（GEAR SUITE）

GX-1には、エフェクトごとにお勧めの設定が複数保存されています。これを簡単に呼び出す機能を「GEAR SUITE」と呼びます。各エフェクターのパラメーターを細かく調節することなく、GEAR SUITE機能を使ってエフェクトごとの設定を組み合わせるだけで、簡単に音作りができます。

エフェクト・チェーン画面からGEAR SUITEを呼び出す

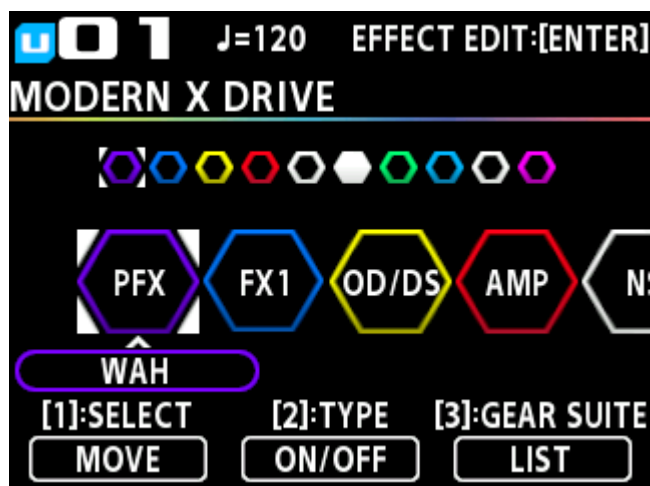
メモ

各エフェクトのエディット画面でもGEAR SUITEを呼び出すことができます。

1 [EDIT] ボタンを押します。



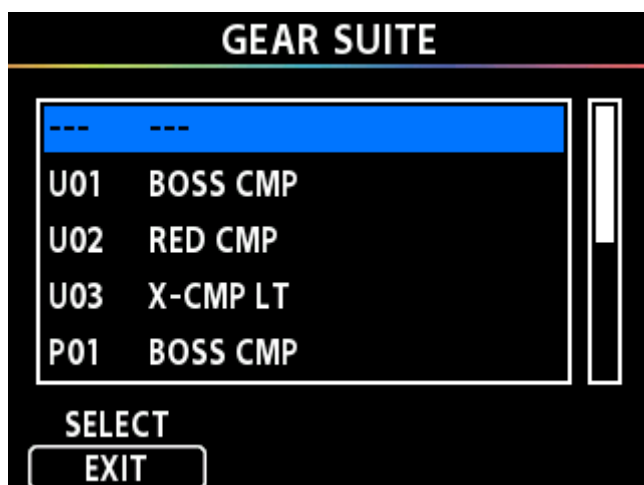
エフェクト・チェーン画面が表示されます。



2 [1] つまみを回して、エディットするエフェクトを選びます。

3 [3] つまみを回して、選んでいるエフェクトのお勧め設定を切り替えます。

[3] つまみを押すと、お勧め設定がリストで表示されます。



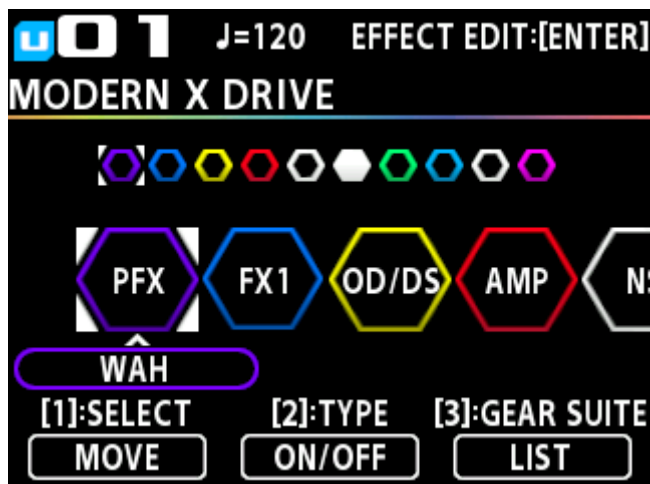
[EXIT] ボタン、もしくは [1] つまみを押すと、エフェクト・チェーン画面に戻ります。

エフェクトの接続順を変更する

エフェクト・チェーンの中からエフェクトを選んで移動することができます。

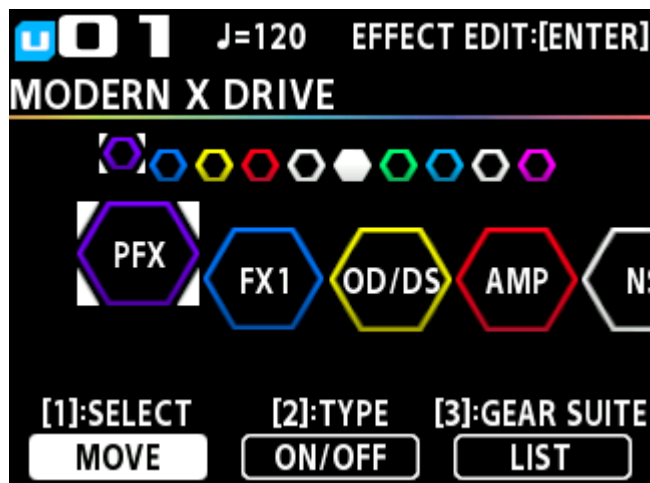
1 [EDIT] ボタンを押します。

エフェクト・チェーン画面が表示されます。

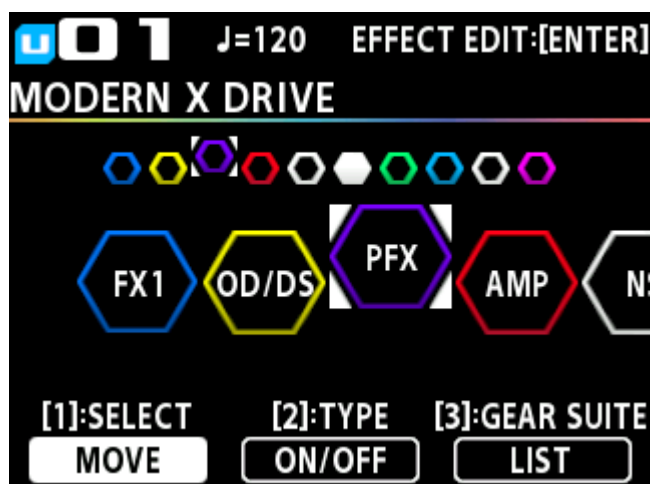


2 [1] つまみを回して、移動したいエフェクトを選びます。

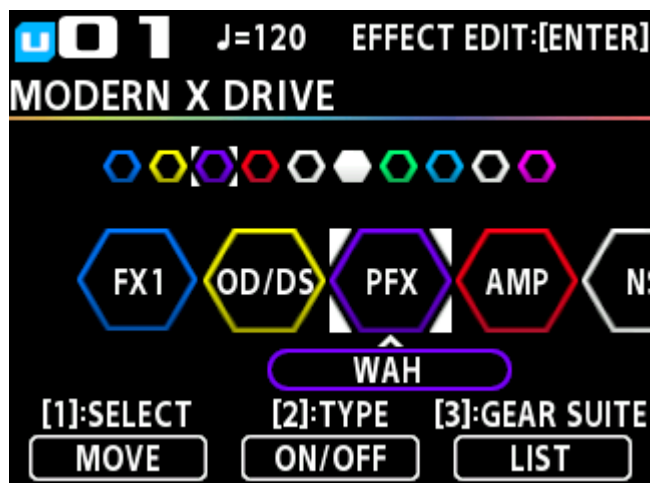
3 [1] つまみを押すと、選んだエフェクトが移動可能な状態になります。



4 [1] つまみを回して、エフェクトの移動先を選びます。



5 [1] つまみを押して確定します。



メモリー切り替え時の音切れを防ぐ

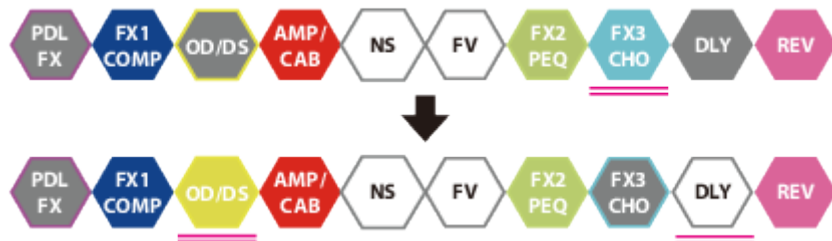
音切れを防ぐヒント

切り替え前後のメモリーを以下のように作成すると、音切れを防ぐことができます。

- 切り替え前と切り替え後の両方のメモリーで、同じチェーンを使用します。
- 切り替え前と切り替え後の各エフェクト・ブロックのタイプは同じものを設定してください。

例：

コーラスを使ったクリーン・サウンドから、ディストーションとディレイを使ったリードサウンドに切り替える。



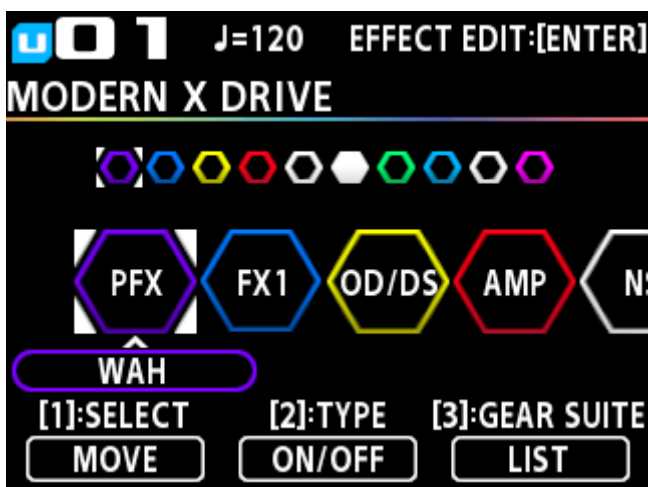
メモリーを切り替えたときにエフェクト音（残響）を残す（キャリーオーバー）

メモリーを切り替えたときにディレイやリバーブなどの残響を残す機能をキャリーオーバーと呼びます。

1

[EDIT] ボタンを押します。

エフェクト・チェーン画面が表示されます。

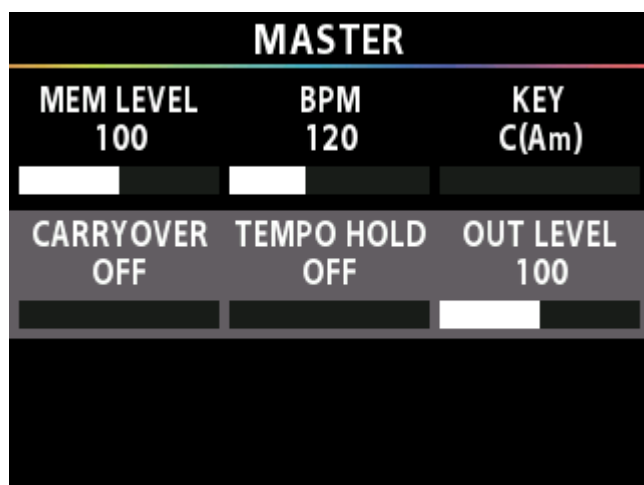


2

[1] つまみを回して、MASTERブロック（MST）を選びます。

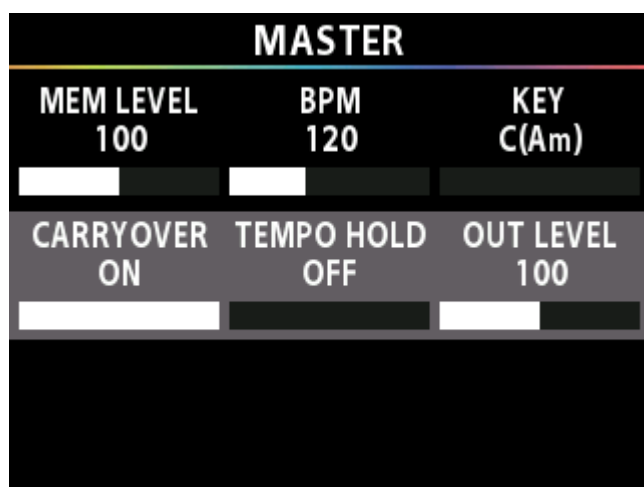
3 [ENTER] ボタンを押します。

エディット画面が表示されます。



4 [V] [A] ボタンを押して、「CARRY OVER」がある行にカーソルを移動します。

5 [1] つまみを回して、CARRY OVERパラメーターをONにします。



キャリーオーバーが有効になる条件

メモリーを切り替えたときに切り替え前のメモリーに含まれるディレイやリバーブなどのキャリーオーバーを有効にする場合は、以下の設定をします。

- 切り替え前後のメモリーで、エフェクト・チェーンをすべて同じエフェクト／配置の構成にします。各エフェクトも同じタイプにそろえておきます。
- 各エフェクトの設定値やオン／オフの設定を変えておきます。

メモ

ディレイやリバーブなどのキャリーオーバーのサウンドは、切り替え後のメモリーの設定に従って変化します。自然な効果を得るためには、切り替え前のメモリーと同じ設定にすることをお勧めします。

メモリーの保存 (WRITE)

作ったメモリーを保存したい場合は、以下の手順でユーザー・メモリーに保存してください。メモリーを保存しないと、電源を切ったり、メモリーを切り替えたりしたときにエディットした内容が失われます。

1 [EXIT] ボタンと [ENTER] ボタンを同時に押します。

WRITE MENU画面が表示されます。

2 [v] [^] ボタンを押して、「WRITE」がある行にカーソルを移動します。

3 [1] つまみを押します。

MEMORY WRITE画面が表示されます。

4 [1] つまみを回して、保存先 (U01～U99) を選びます。

5 [2] [3] つまみと [v] [^] ボタンで、メモリー名を変更することができます。

操作	機能
[2] つまみを回す	カーソルの移動
[2] つまみを押す	一文字削除（デリート）
[3] つまみを回す	文字種変更
[3] つまみを押す	一文字挿入（インサート）
[v] [^] ボタンを押す	小文字・大文字

1 [ENTER] ボタンを押します。

保存が完了すると、プレイ画面に戻ります。

WRITE MENUの機能一覧

メニュー	機能
WRITE	作ったメモリーを保存します。
EXCHANGE	ユーザー・メモリー同士を入れ替えて、メモリーの並びを変えることができます。
INITIALIZE	ユーザー・メモリーの各エフェクトを標準的なセッティングにすること（初期化）ができます。最初からメモリーを作りたいときに便利です。
MEMORY ORDER	メモリーU01～U99の順番を変えることができます。

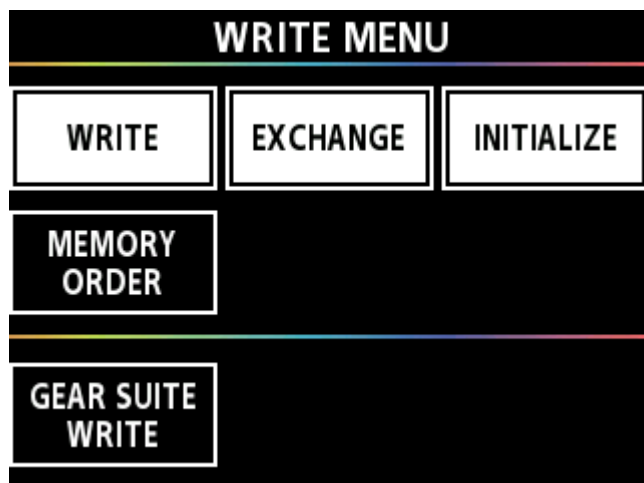
GEAR SUITEの保存

お気に入りのエフェクトの設定を、GEAR SUITE (P.17) として保存することができます。

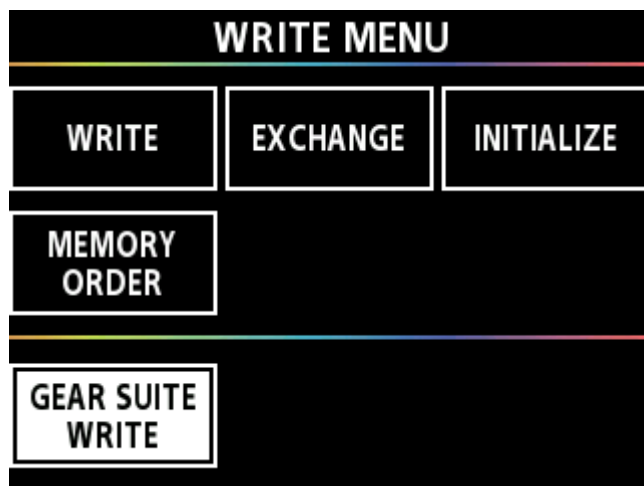
1 お気に入りのエフェクト設定が含まれているメモリーに切り替えます。

2 [EXIT] ボタンと [ENTER] ボタンを同時に押します。

WRITE MENU画面が表示されます。

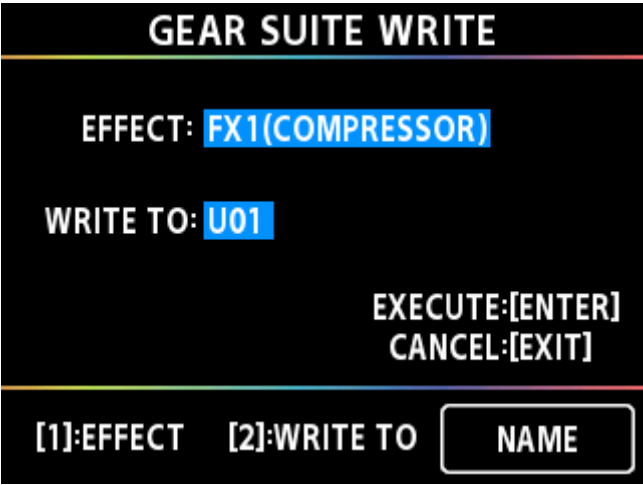


3 [v] [^] ボタンを押して、「GEAR SUITE WRITE」がある行にカーソルを移動します。



4 [1] つまみを押します。

GEAR SUITE WRITE画面が表示されます。



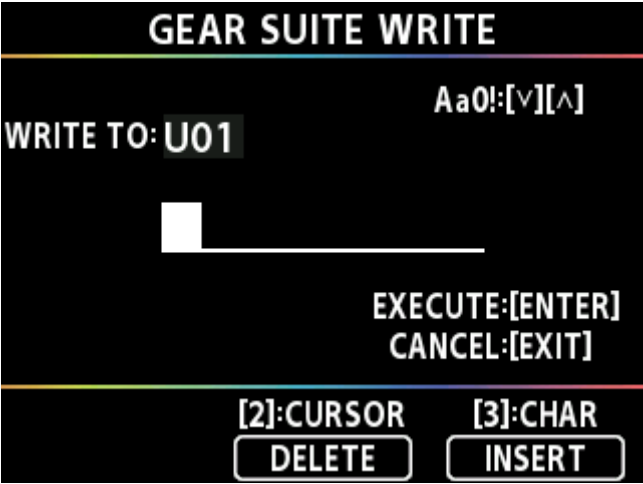
5 [1] つまみを回して、保存したいエフェクト・ブロックを選びます。

6 [2] つまみを回して、保存先を選びます。

エフェクトの種類によって最大保存数が異なります。

7 [3] つまみを押し、GEAR SUITEの名前を変更する画面を表示します。

保存するGEAR SUITEに名前を付けます。



最大8文字まで入力できます。

操作	機能
[2] つまみを回す	カーソルの移動
[2] つまみを押す	一文字削除（デリート）
[3] つまみを回す	文字種変更
[3] つまみを押す	一文字挿入（インサート）
[v] [^] ボタンを押す	小文字・大文字

8 [ENTER] ボタンを押します。

GEAR SUITEが保存されます。

保存が完了すると、WRITE MENU画面に戻ります。

メモリーを入れ替える (MEMORY EXCHANGE)

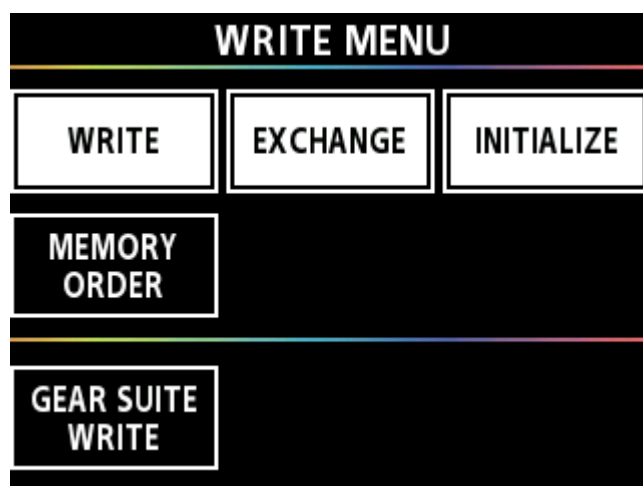
ユーザー・メモリーの並び位置を入れ替えることができます。

1 プレイ画面で [▼] [▲] スイッチを押し、動かしたいユーザー・メモリーを表示します。

表示しているユーザー・メモリーが入れ替え対象になります。

2 [EXIT] ボタンと [ENTER] ボタンを同時に押します。

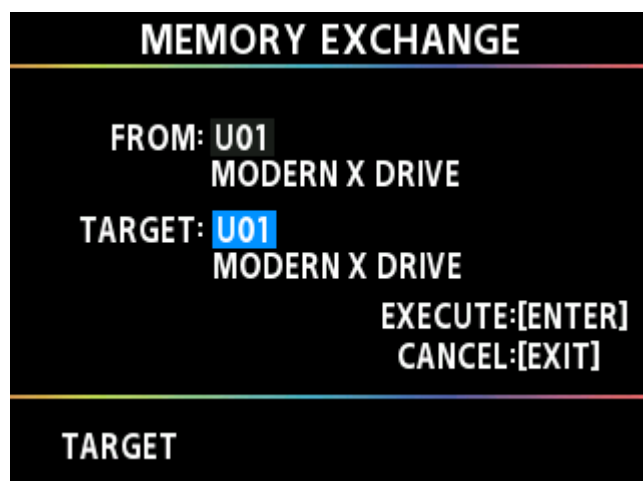
WRITE MENU画面が表示されます。



3 [▼] [▲] ボタンを押して、[EXCHANGE] がある行にカーソルを移動します。

4 [2] つまみを押します。

MEMORY EXCHANGE画面が開きます。



5 [1] つまみを回して、入れ替え先のメモリーを選びます。

6 [ENTER] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

7 [v] [^] ボタンを押してOKにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

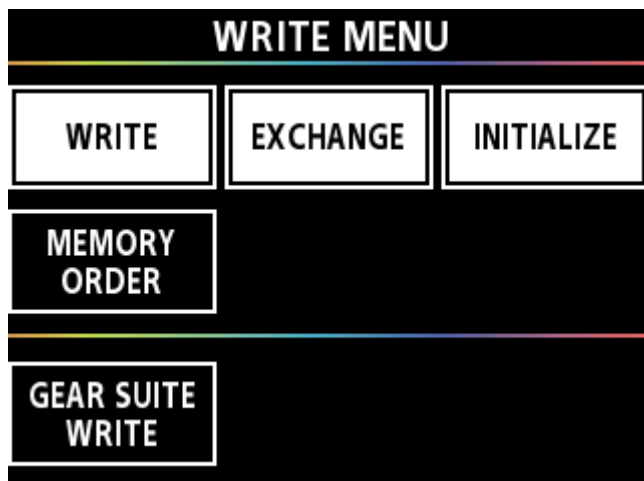
画面に「EXECUTING…」と表示されます。完了するとメモリーの並びが更新され、保存されます。

メモリーの並び順を変更する (MEMORY ORDER)

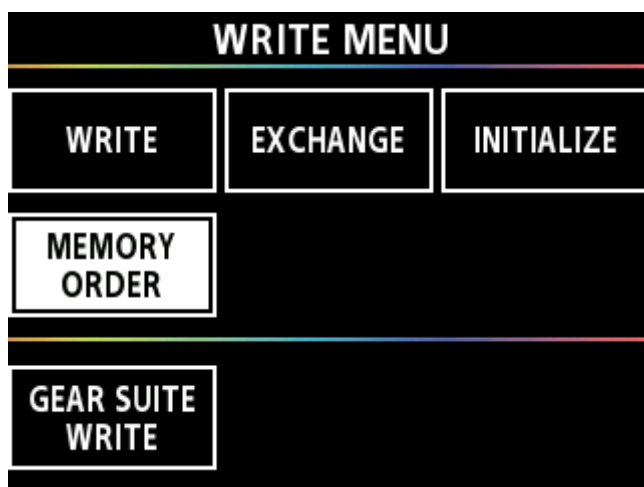
ユーザー・メモリーの並び順を変更することができます。

1 [EXIT] ボタンと [ENTER] ボタンを同時に押します。

WRITE MENU画面が表示されます。

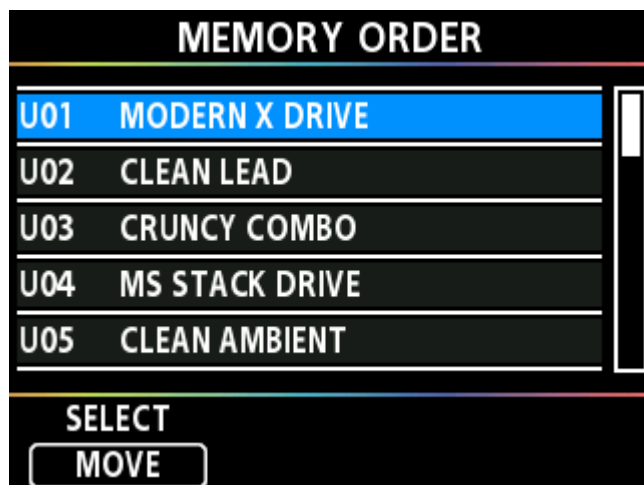


2 [v] [^] ボタンを押して、[MEMORY ORDER] がある行にカーソルを移動します。



3 [1] つまみを押します。

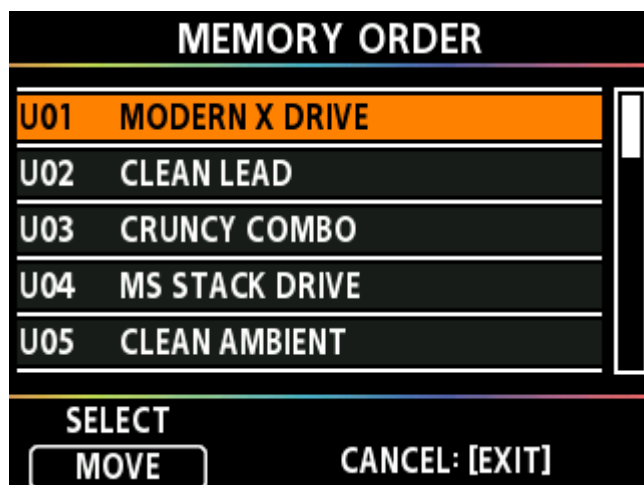
MEMORY ORDER画面が表示されます。



4 [1] つまみを回して、並び替えたいメモリーにカーソルを移動します。

5 [1] つまみを押して、メモリーを選びます。

選んだメモリーのハイライトが青色からオレンジ色に変わります。

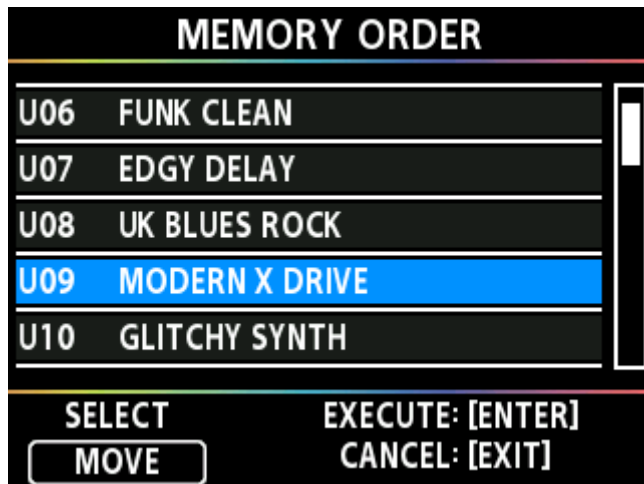


6 [1] つまみを回して、移動先を選びます。

7 [1] つまみを押して、移動先を確定します。

ハイライトがオレンジ色から青色に戻り、次のメモリーの移動ができるようになります。

この段階では、並び替えがまだ完了していません。



8 手順4～7を繰り返して、メモリーの並びを編集します。

9 並び順が決まったら、[ENTER] ボタンを押します。

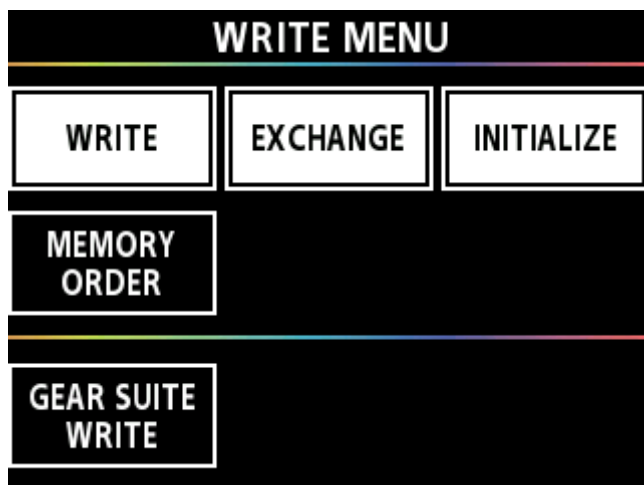
画面に「EXECUTING…」と表示されます。完了するとメモリーの並びが更新され、保存されます。

メモリーを初期化する (MEMORY INITIALIZE)

選んだユーザー・メモリーを初期化します。1から音色を作成する際に便利です。

1 [EXIT] ボタンと [ENTER] ボタンを同時に押します。

WRITE MENU画面が表示されます。



2 [v] [^] ボタンを押して、[INITIALIZE] がある行にカーソルを移動します。

3 [3] つまみを押します。

MEMORY INITIALIZE画面が表示されます。

4 [1] つまみを回して、初期化するメモリーを選びます。

5 [ENTER] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

6 [v] [^] ボタンを押してOKにカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

画面に「EXECUTING…」と表示されます。完了するとメモリーが初期化され、保存されます。

エディット編：MENU

この章では、GX-1全体の設定（システム・パラメーター）について説明します。

出力や**BLUETOOTH®**の設定、USBの各種設定、[1] ～ [3] つまみの機能の割り当てなどを設定します。

各パラメーターについて、詳しくは『GX-1パラメーター・ガイド』（Web）をご覧ください。

MENUの基本操作

1 [MENU] ボタンを押します。



2 [v] [^] ボタンでカーソルの行を移動します。

3 [1] ～ [3] つまみを押して、設定したい項目を選びます。

項目によっては、サブ・メニューが表示されます。さらに設定したい項目を選びます。

4 各パラメーターを設定します。

5 設定が終わったら、[EXIT] ボタンを押してプレイ画面に戻ります。

[1] ～ [3] つまみに好みのパラメーターを割り当てる（KNOB SETTING）

プレイ画面が表示されているときに [1] ～ [3] つまみで操作するパラメーターを割り当てます。

1 [MENU] ボタンを押します。

2 [v] [^] ボタンを押して、「KNOB SETTING」がある行にカーソルを移動します。

3 [3] つまみを押します。

KNOB SETTING画面が表示されます。

KNOB SETTING		
	CATEGORY	PARAMETER
1	MEMORY	NUMBER
2	MEMORY	LEVEL
3	OUTPUT	LEVEL
[1]:SELECT [2]:CATEGORY [3]:PARAMETER		

4 [1] つまみを回して、設定するつまみを選びます。

ハイライトが縦に移動します。

5 [2] つまみを回してカテゴリーを選びます。

6 [3] つまみを回して、割り当てるパラメーターを変更します。

ディスプレイ／フットスイッチの色表示を設定する

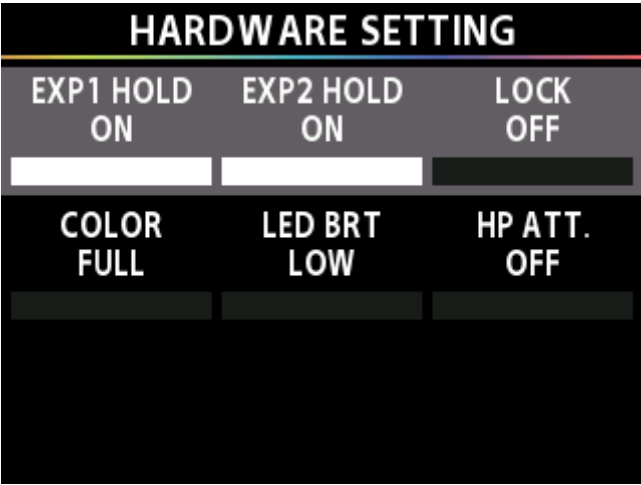
ディスプレイとLEDインジケーターの色設定ができます。
このパラメーターは、全メモリーに対して共通の設定です。

1 [MENU] ボタンを押します。

2 [V] [^] ボタンを押して、「HARDWARE SETTING」のある行にカーソルを移動します。

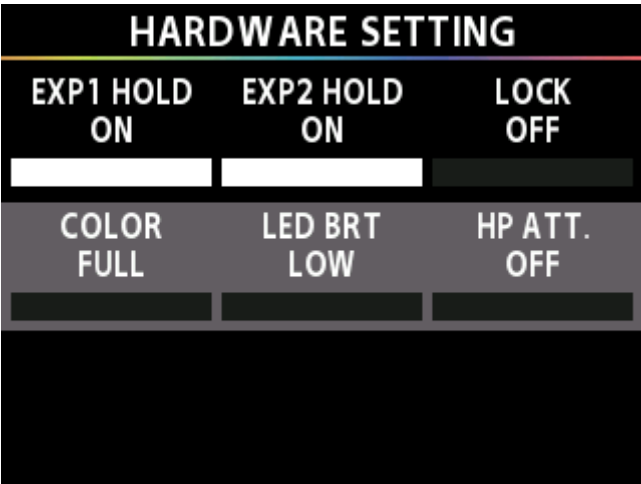
3 [1] つまみを押します。

HARDWARE SETTING画面が表示されます。



4 [v] [x] ボタンを押して、「COLOR」のある行にカーソルを移動します。

5 [1] つまみを回して、色表示の設定を選びます。



設定値	説明
FULL	ディスプレイはカラーで表示されます。 LEDインジケーターの色は、エフェクト・タイプなどに応じて変わります。
RED	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本赤で表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別がしやすい黄／青／白の3色で状態を表示します。
BLUE	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本青で表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別がしやすい赤／黄／白の3色で状態を表示します。

設定値	説明
GREEN	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本緑で表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／黄／青／白の4色で状態を表示します。
YELLOW	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本黄で表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／青／白の3色で状態を表示します。
ORANGE	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本オレンジで表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／黄／青／白の4色で状態を表示します。
PINK	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本ピンクで表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／黄／青／白の4色で状態を表示します。
PURPLE	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本紫で表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／黄／青／白の4色で状態を表示します。
LIGHT BLUE	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本ライトブルーで表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／黄／青／白の4色で状態を表示します。
CYAN	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本シアンで表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／黄／青／白の4色で状態を表示します。
WHITE	ディスプレイは白黒で表示されます。 LEDインジケーターは基本白で表示されます。 色変化が必要な機能の場合、判別しやすい赤／黄／青の3色で状態を表示します。

工場出荷時の設定に戻る（ファクトリー・リセット）

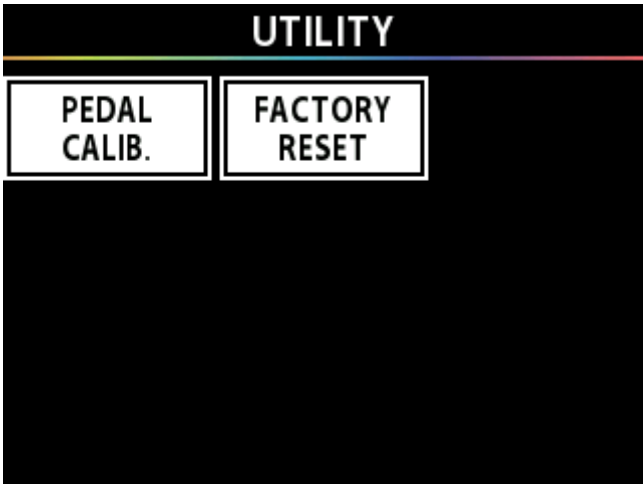
GX-1の設定を工場出荷時の設定に戻すことを「ファクトリー・リセット」といいます。すべての設定を工場出荷時の設定に戻すことができますが、工場出荷時の設定に戻したい項目を指定することもできます。

※ ファクトリー・リセットを実行すると、お客様が設定した設定は失われます。必要なデータは専用ソフトウェアでパソコン、モバイル機器などに保存してください。

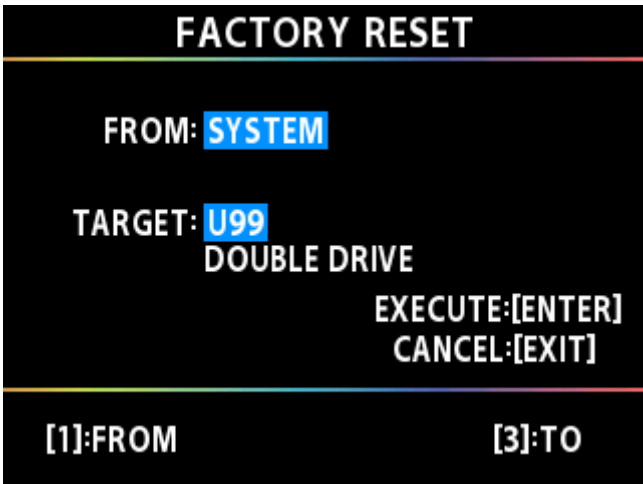
1 [MENU] ボタンを押します。

2 [V] [A] ボタンを押して、「UTILITY」がある行にカーソルを移動します。

3 [3] つまみを押して、「UTILITY」を選びます。



4 [2] つまみを押して、「FACTORY RESET」を選びます。

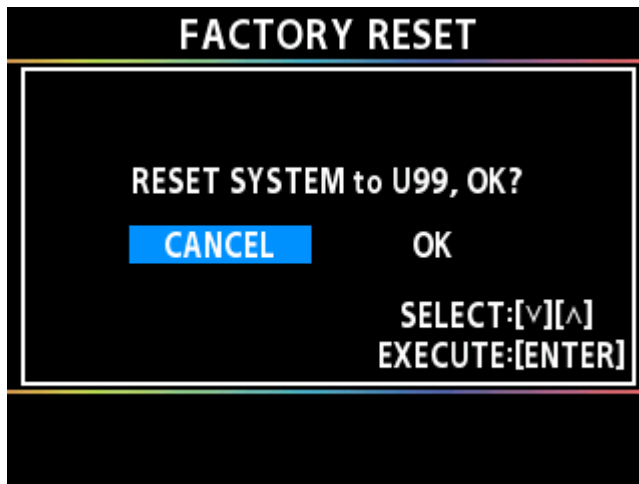


5 [1] [3] つまみを回して、「FROM」 「TO」を設定し、ファクトリー・リセットの範囲を指定します。

つまみ	パラメーター	設定値	説明
[1]	FROM	SYSTEM	システム・パラメーターの設定内容
[3]	TO	U01～U99	メモリー・ナンバーU01～U99の設定内容

6 [ENTER] ボタンを押します。

確認画面が表示されます。



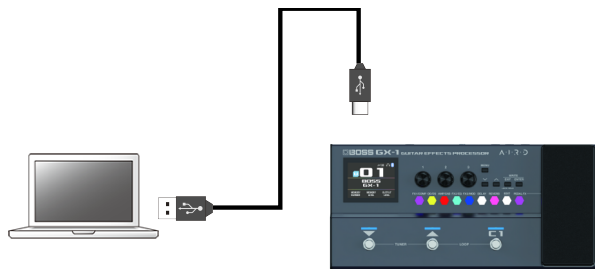
7 ファクトリー・リセットを実行するときは [V] [^] ボタンで「OK」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

ファクトリー・リセットをやめるときは、「CANCEL」を選び、[ENTER] ボタンを押します。

ファクトリー・リセットが終了すると、プレイ画面に戻ります。

パソコンに接続する

GX-1をUSB経由でパソコンと接続すると、以下のことができます。



- パソコンとの間でデジタル・オーディオを送受信
- 専用ソフトウェアを使って、パソコン上でメモリーの編集や管理、『GX-1パラメーター・ガイド』（Web）の表示
- 専用WebサイトBOSS TONE EXCHANGEからメモリーをダウンロード

<https://bosstoneexchange.com/>

USBドライバーのインストール

パソコンに接続するには、USBドライバーをインストールする必要があります。

USBドライバーは、ボスのホームページからダウンロードしてください。

<https://www.boss.info/jp/support/>

ドライバーは、ご使用の環境によってインストールするプログラムや手順が異なりますので、ダウンロードしたファイルにあるReadme.htmをよく読んでうえでお使いください。

オーディオ・インターフェースとして使う

GX-1の音をパソコンに録音したり、パソコンの音をGX-1のOUTPUT端子から出力したりすることができます。

※ 各ソフトウェアの入力元の切り替えかたは、お使いのソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

GX-1専用ソフトウェアを使う

専用ソフトウェア、BOSS TONE STUDIO for GX-1は、ボスのホームページからダウンロードしてください。

使いかたの詳細については、ダウンロードしたファイルにあるReadme.htmをご覧ください。

<https://www.boss.info/jp/support/>

専用ソフトウェアでは以下のことができます。

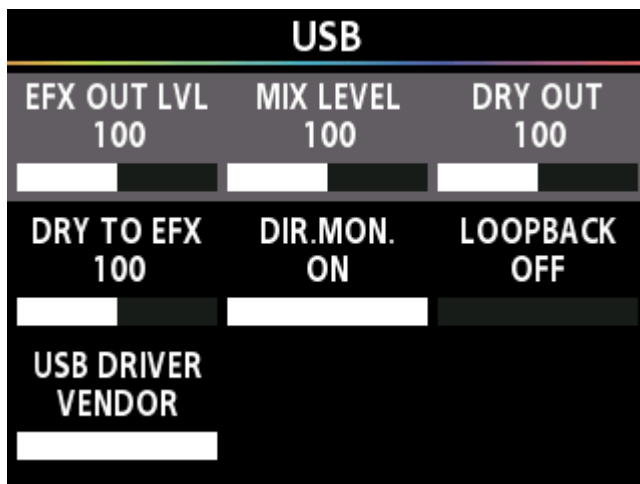
- ダウンロード・サイト、BOSS TONE EXCHANGEから、メモリーを簡単に本体にダウンロードできます。
- メモリーの設定を編集できます。
- メモリーにメモリー名を付けることができます。
- メモリーの順番を並べ替えたり、入れ替えたりすることができます。
- メモリーと本体の設定をバックアップしたり、バックアップした設定に戻したりすることができます。
- 作成したメモリーをアップロードし、他のユーザーと共有することができます。
- 本機の各種マニュアル（『GX-1スタートアップ・ガイド』（Web）、『GX-1リファレンス・マニュアル（本書）』、『GX-1パラメーター・ガイド』（Web）を表示することができます。

モバイル機器を接続する

GX-1をUSB経由でモバイル機器と接続すると、オーディオ・インターフェースとして使うことができます。

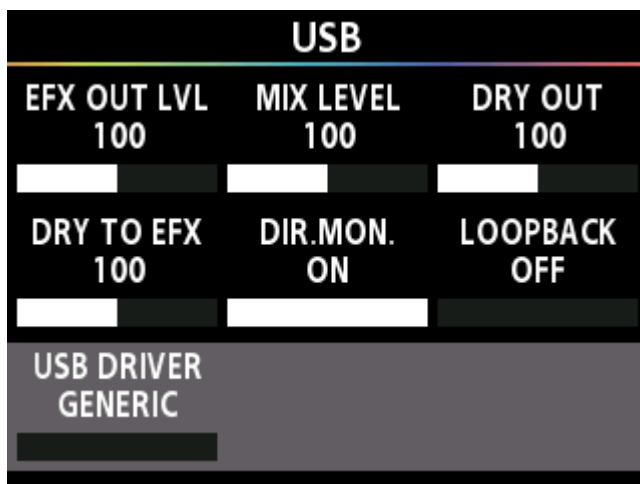
モバイル機器で再生した音声を本機で聴く

- 1 **【MENU】 ボタンを押します。**
- 2 **【V】 【A】 ボタンを押して、「USB」がある行にカーソルを移動します。**
- 3 **【1】 つまみを押して、「USB」を選びます。**



- 4 **【V】 【A】 ボタンを押して、「USB DRIVER」がある行にカーソルを移動します。**
- 5 **【1】 つまみを回して、「GENERIC」を選びます。**

設定値が「VENDOR」の場合、モバイル機器と接続できません。



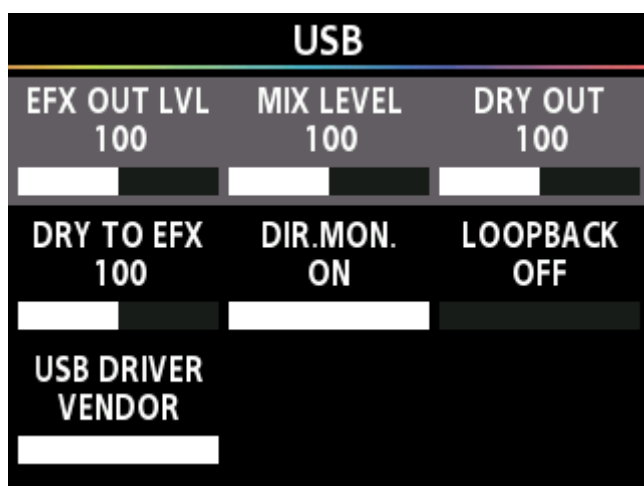
- 6 **USBケーブルで、GX-1とモバイル機器を接続します。**

注意

接続するモバイル機器、音楽を再生するアプリの仕様により動作しない場合があります。

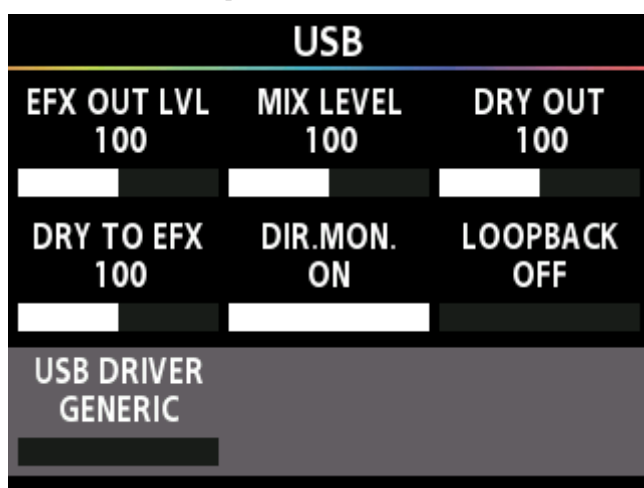
モバイル機器で再生した曲とギターの演奏音をミックスして動画撮影する

- 1 [MENU] ボタンを押します。
- 2 [v] [^] ボタンを押して、「USB」がある行にカーソルを移動します。
- 3 [1] つまみを押して、「USB」を選びます。



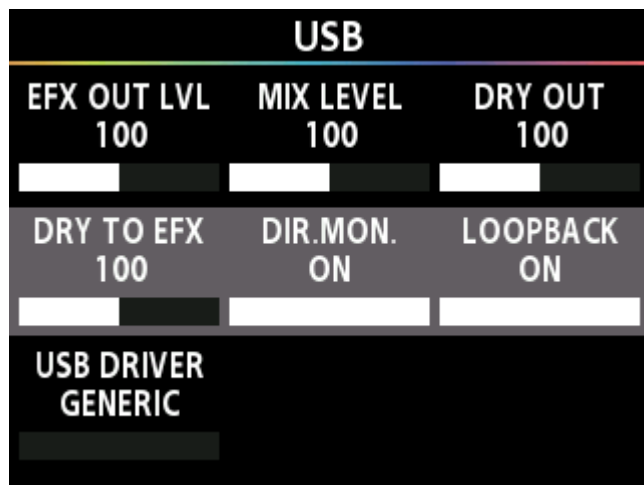
- 4 [v] [^] ボタンを押して、「USB DRIVER」がある行にカーソルを移動します。
- 5 [1] つまみを回して、「GENERIC」を選びます。

設定値が「VENDOR」の場合、モバイル機器と接続できません。



- 6 [v] [^] ボタンを押して、「LOOP BACK」がある行にカーソルを移動します。

7 [3] つまみを回して、「ON」を選びます。



8 USBケーブルでGX-1とモバイル機器を接続します。

注意

接続するモバイル機器、カメラアプリ、音楽を再生するアプリの仕様により動作しない場合があります。

ワイヤレスでモバイル機器と接続する

ワイヤレスでモバイル機器の音楽を再生したり、モバイル機器のアプリからエフェクトをエディットしたりすることができます。

モバイル機器とワイヤレスで接続して音を聞く（Bluetooth®オーディオ）

Bluetooth® オーディオ機能

Bluetoothオーディオ機能をもったモバイル機器で再生した音楽を、GX-1のOUTPUT端子やPHONES端子から出力することができます。

モバイル機器を登録する（ペアリング）

「ペアリング」とは、使いたいモバイル機器をGX-1に登録する（お互いに認証する）ための手続きです。

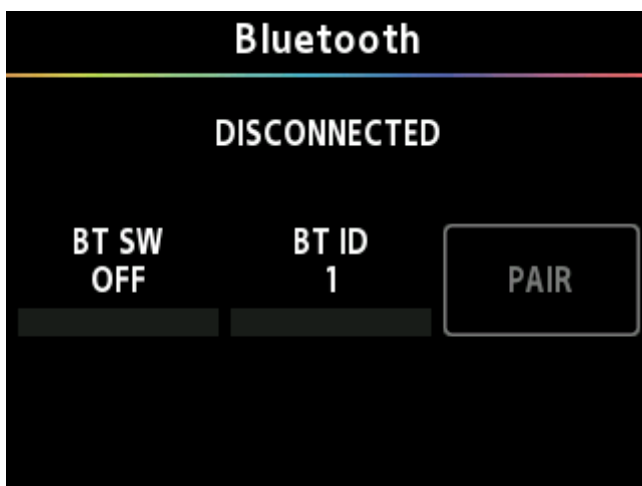
モバイル機器に保存している音楽データを、ワイヤレスでGX-1から再生するための設定をします。

メモ

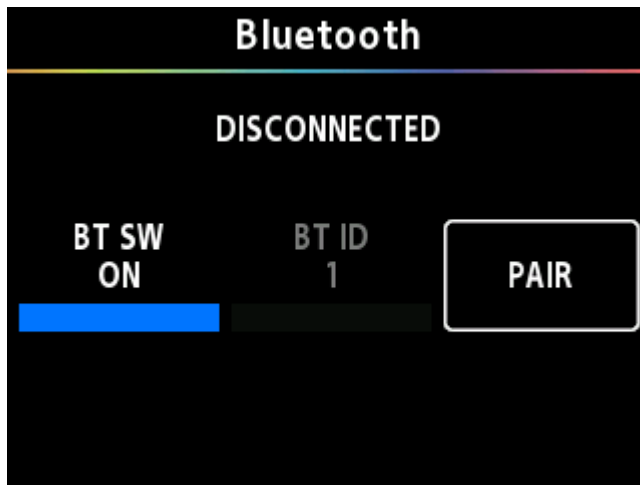
以下の操作説明は一例です。詳しくは、モバイル機器の取扱説明書をご覧ください。

- 1 GX-1の電源を入れます。**
- 2 接続したいモバイル機器をGX-1周辺に置きます。**
- 3 [MENU] ボタンを押します。**
- 4 [v] [^] ボタンを押して、「Bluetooth」がある行にカーソルを移動します。**
- 5 [3] つまみを押します。**

Bluetooth画面が開きます。



6 [1] つまみを回して、BT SWをONにします。



7 [3] つまみ (PAIR) を押して、ペアリング待機状態にします。

GX-1の画面表示が「Pairing」表示になります。
一定時間ペアリングをしないと、ペアリング待機状態が解除されます。

8 モバイル機器のBluetooth機能をオンにします。



9 モバイル機器のBluetoothデバイス画面に表示されている「GX-1 Audio」をタップします。

GX-1とモバイル機器がペアリングされます。ペアリングが成功すると、モバイル機器のペアリングされた機器リストに「GX-1 Audio」が追加されます。

GX-1の表示は、AUDIO：○と表示されます。

メモ

Bluetoothが接続されている状態で、[1] つまみを回してBT SWをOFFにすると、接続を一時的に解除することができます。再びBT SWをONにすると再接続されます。ペアリングを解除する場合は、モバイル機器側の登録を削除してください。

モバイル機器のアプリから本体を操作する

アプリBOSS TONE STUDIO for GX-1を使って、エフェクトをエディットしたり、本機の設定を保存したりすることができます。

BOSS TONE STUDIO for GX-1の詳細については、ボスのホームページをご覧ください。

<https://www.boss.info/jp/support/>

アプリと接続する

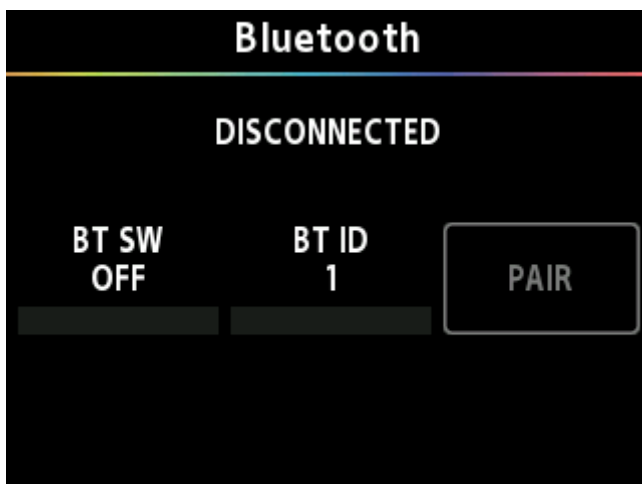
※ アプリと接続するときは、モバイル機器のBluetooth設定ではなく、アプリ内の設定から接続します。

- 1 **GX-1の電源を入れます。**
- 2 **接続したいモバイル機器をGX-1周辺に置きます。**
- 3 **モバイル機器のBluetooth機能をオンにします。**

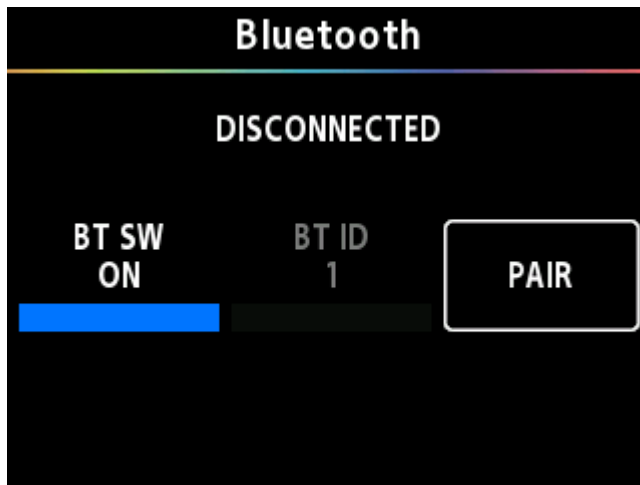


- 4 **[MENU] ボタンを押します。**
- 5 **[v] [^] ボタンを押して、「Bluetooth」がある行にカーソルを移動します。**
- 6 **[3] つまみを押します。**

Bluetooth画面が開きます。



7 [1] つまみを回して、BT SWをONにします。



8 アプリ内の設定から、GX-1 MIDIと接続をします。

接続が完了すると、GX-1の表示は、MIDI：○と表示されます。

注意

モバイル機器のBluetooth設定に「GX-1 MIDI」が表示されても、タップしないでください。タップした場合は、一時的にデバイス登録を解除して、手順3からやり直してください。

フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの設定

トップ・パネルの [CTL1] (C1) スイッチや、エクスプレッション・ペダル (EXP1)、リア・パネルのCTL2,3/EXP2端子に接続するエクスプレッション・ペダルやフットスイッチにはさまざまな機能を割り当てることができます。

設定例1： [CTL1] (C1) スイッチにAMP SOLOのON/OFF切り替えを割り当てる

1 [MENU] ボタンを押します。

2 [v] [^] ボタンを押して、「CTL FUNC」がある行にカーソルを移動します。

MENU		
OUTPUT SELECT	GLOBAL EQ	Bluetooth
CTL FUNC	ASSIGN	KNOB SETTING
USB	LOOP SETTING	PLAY OPTION
HARDWARE		

3 [1] つまみを押します。

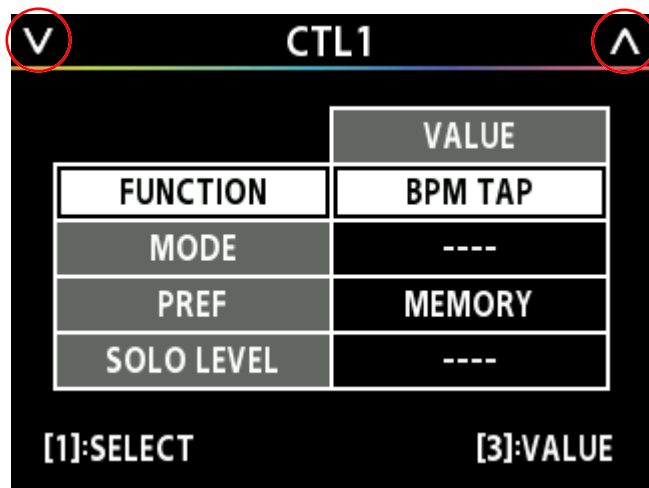
4 [1] ~ [3] つまみ、または [v] [^] ボタンで、「CTL1」がある行にカーソルを移動します。

CTL FUNC		
▼SW	▲SW	CTL1
CTL2	CTL3	EXP1 SW
EXP1	EXP2	EV-1-WL FS-1-WL

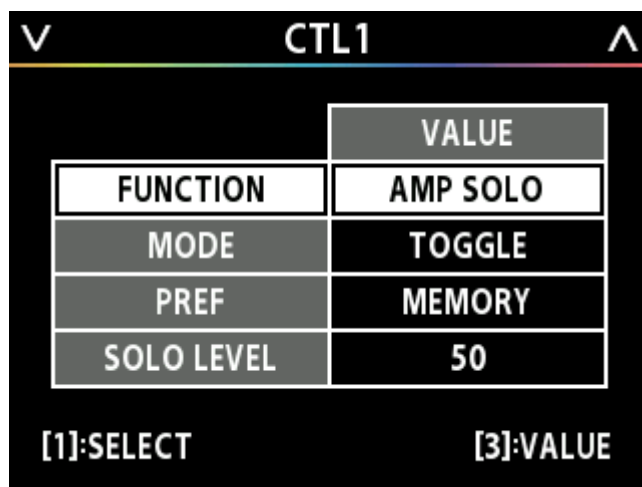
5 [3] つまみを押します。

[CTL1] (C1) の設定画面が表示されます。

[v] [^] ボタンを押すと、他の操作子の設定ページに移動できます。



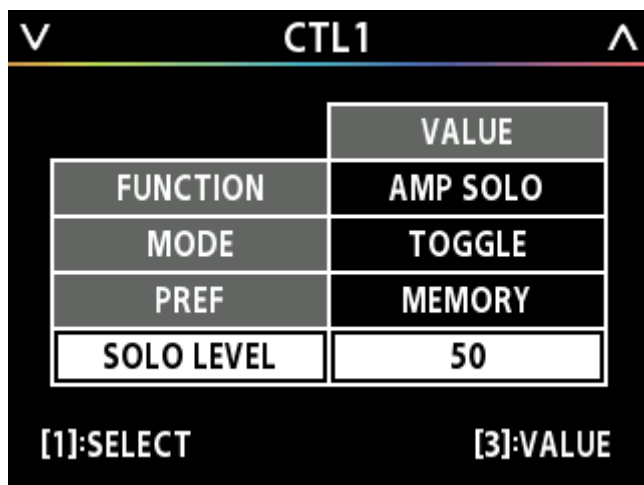
6 [1] つまみを回して「FUNCTION」にカーソルを合わせ、[3] つまみを回してVALUEを「AMP SOLO」に設定します。



7

【1】つまみを回してSOLO LEVELにカーソルを合わせ、【3】つまみを回してVALUEを変更します。

SOLO LEVELのVALUEは、SOLOがオンのときの音量です。



メモ

この画面で実際に【CTL1】（C1）スイッチを押して、AMP SOLOのオン／オフを切り替えてみましょう。AMP SOLOをオンにすると、ソロに適した音色に切り替わります。

- フットスイッチ、エクスプレッション・ペダルの機能は、メモリーごとに設定する必要がありますが、「PREF（PREFERENCE）」をSYSTEMに設定すると、すべてのメモリーで共通の機能として使うことができます。PREFがMEMORYのときは、WRITEを実行すると保存されます。
- 各パラメーターについて、詳しくは「GX-1パラメーター・ガイド」（Web）をご覧ください。

設定例2：EXP1 SWにPEDAL FXのON/OFF切り替えを割り当て、EXP1にPEDAL FXのコントロールを割り当てる

EXP1 SW（EXP1 スイッチ）とは、【EXP1】ペダルのつま先を強く踏み込んだときに作動するスイッチです。

設定が完了すると、以下の操作ができるようになります。

- PEDAL FXがオフのときは、【EXP1】ペダルの操作でFOOT VOLUMEをコントロールします。
- 【EXP1】ペダルのつま先を強く踏み込むとPEDAL FXがオンになり、【EXP1】ペダルの操作でPEDAL FXの効果をコントロールします。PEDAL FXがWAHに設定されている場合は、【EXP1】ペダルの操作でWAHのかかり具合を調節できます。

メモ

PEDAL FXの効果を変更したい場合は、別途設定が必要です。[エフェクト・エディットの基本操作（P.13）](#)をご覧ください。

1

【MENU】ボタンを押します。

- 2 [v] [△] ボタンを押して、「CTL FUNC」がある行にカーソルを移動します。

MENU		
OUTPUT SELECT	GLOBAL EQ	Bluetooth
CTL FUNC	ASSIGN	KNOB SETTING
USB	LOOP SETTING	PLAY OPTION
HARDWARE		

- 3 [1] つまみを押します。

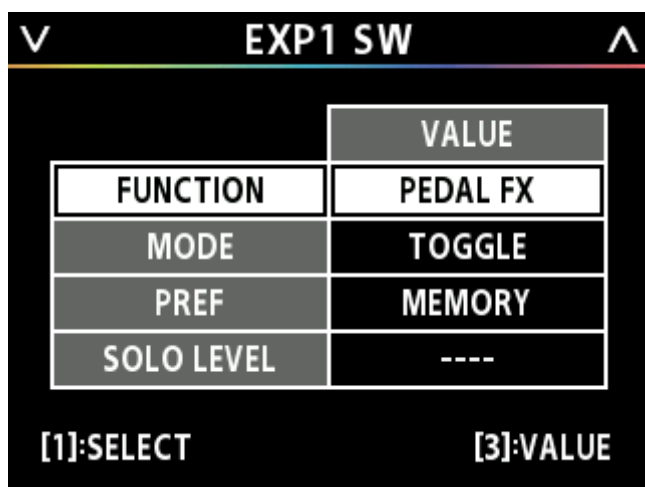
- 4 [1] ~ [3] つまみ、または [v] [△] ボタンで、「EXP1 SW」がある行にカーソルを移動します。

CTL FUNC		
▼SW	▲SW	CTL1
CTL2	CTL3	EXP1 SW
EXP1	EXP2	EV-1-WL FS-1-WL

- 5 [3] つまみを押します。

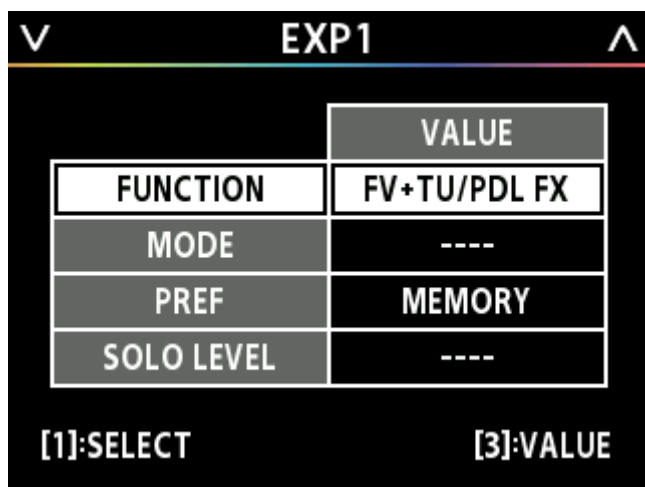
EXP1 SWの設定画面が表示されます。

- 6 [1] つまみを回して「FUNCTION」にカーソルを合わせ、[3] つまみを回してVALUEを「PEDAL FX」に設定します。



- 7 [v] [^] ボタンを押して、EXP1の設定画面を開きます。

- 8 [3] つまみを回して、FUNCTIONを「FV+TU/PDL FX」に設定します。



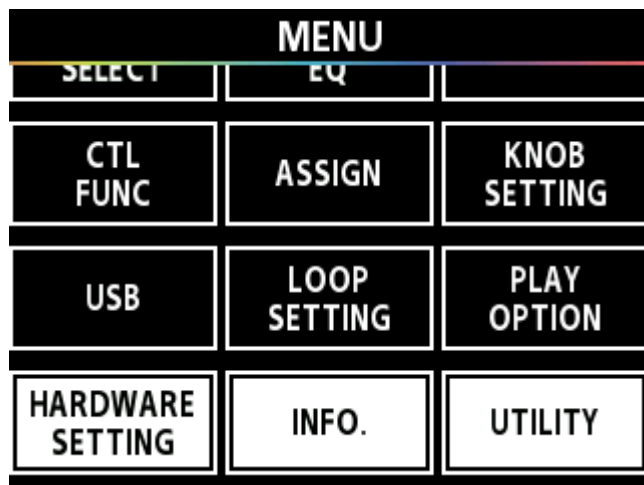
エクスプレッション・ペダルを調節する（ペダル・キャリブレーション）

本機のエクスプレッション・ペダルは、最適な動作をするように工場出荷時に調整してありますが、経年変化や使用環境によって、この調整がずれる場合があります。

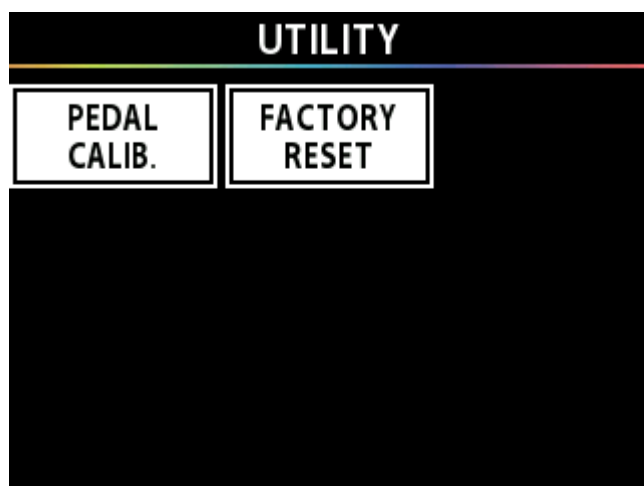
「ボリューム・ペダルで音が完全に消えない」「EXP PEDAL SWが効かない」などの症状が現れたときは、以下の手順で再調整することができます。

- 1 [MENU] ボタンを押します。

- 2 [V] [Λ] ボタンを押して、「UTILITY」がある行にカーソルを移動します。

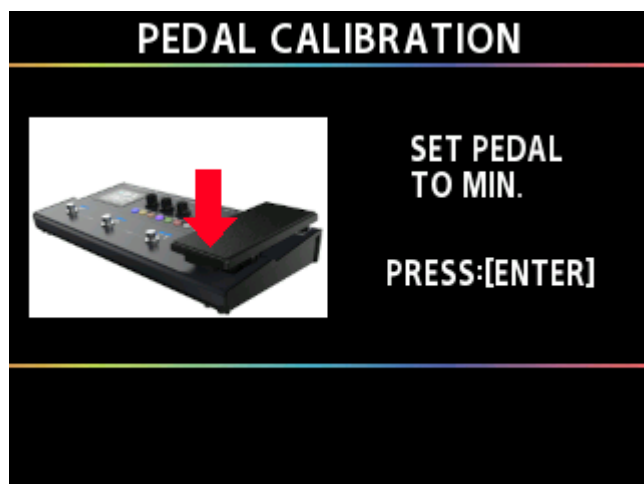


- 3 [3] つまみを押します。



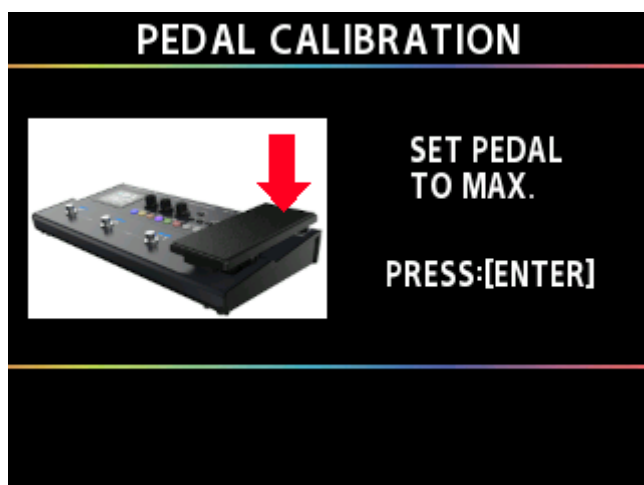
- 4 [1] つまみを押します。

PEDAL CALIBRATION画面が表示されます。



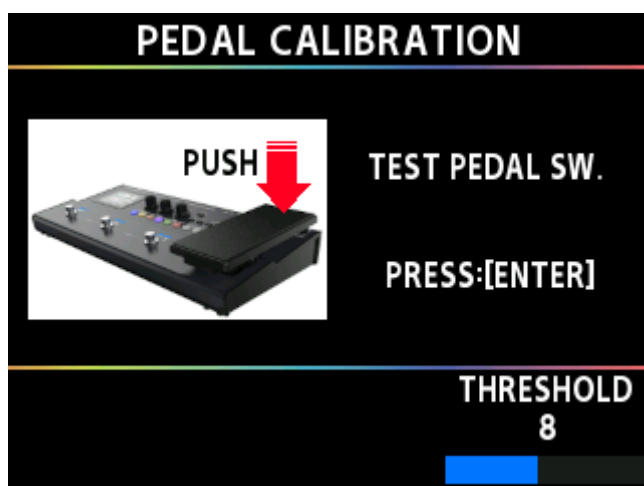
5 ペダルのかかと部分を踏んで、[ENTER] ボタンを押します。

「OK」と表示され、続いて、次のような画面が表示されます。



6 ペダルのつま先部分を踏んで、[ENTER] ボタンを押します。

「OK」と表示され、続いて、次のような画面が表示されます。



7 ペダルのつま先部分を強く踏み込みます。

踏んだときにPEDAL FXインジケーターが点灯することを確認します。

PEDAL FXインジケーターの点灯感度を変更したいときは、[3] つまみでTHRESHOLDの値を調整しながら、適当な感度になるまでペダルのつま先部分を強く踏み込む動作を繰り返します。

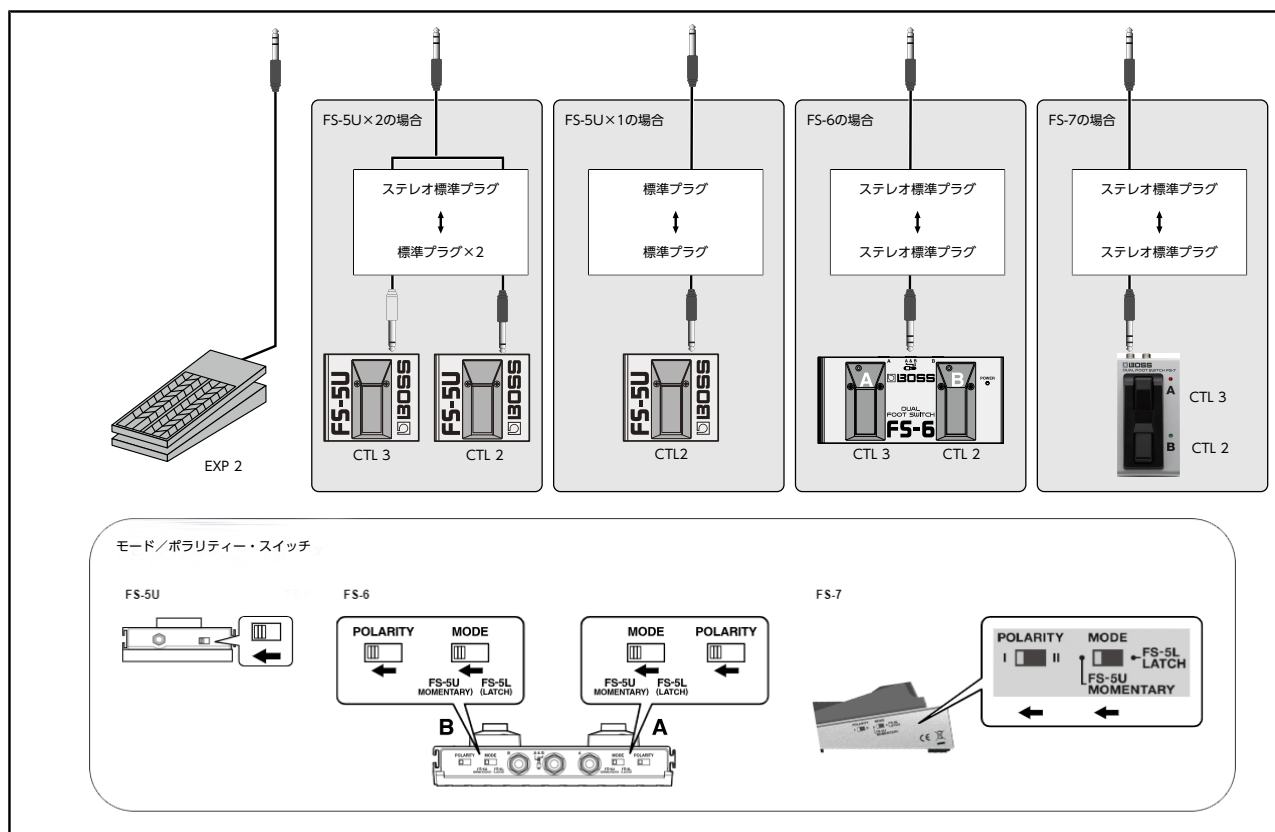
8 [ENTER] ボタンを押します。

「COMPLETED!」と表示されます。

※ エクスプレッション・ペダルを操作するときは、可動部と本体の間に指をはさまないように注意してください。お子様のいる場所で使用する場合は、必ず大人のかたが監視／指導してください。

外部ペダルの接続について

- ※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞りと、すべての機器の電源を切ってください。
- ※ エクスプレッション・ペダルを操作するときは、可動部と本体の間に指をはさまないように注意してください。お子様のいる場所で使用する場合は、必ず大人のかたが監視／指導してください。
- ※ 外部エクスプレッション・ペダルには、必ず指定のものをお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。使用できるエクスプレッション・ペダル（別売）：EV-30、FV-500L、FV-500H、Roland EV-5

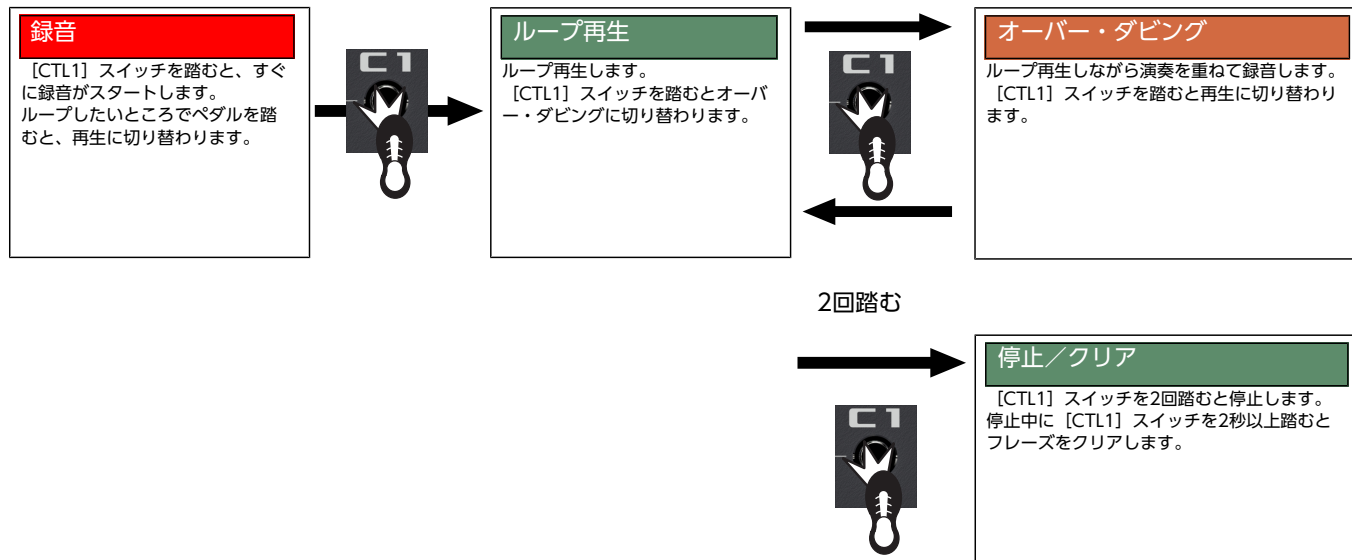


ルーパー

演奏内容を録音して（モノ：最大38秒、ステレオ：最大19秒）、その内容を繰り返し再生させることができます。繰り返し再生に合わせて、別の演奏を重ねて録音（オーバーダビング）することもできます。

録音した内容をバックに演奏することができます。

1 【▲】スイッチと【CTL1】（C1）スイッチを同時に押すと、ルーパーがオンになります。



2 もう一度【▲】スイッチと【CTL1】（C1）を同時に押すと、ルーパーがオフになります。

※ ルーパーがオンのときは、メモリーに記憶されたCTL1（C1）の設定は無視されます。

ループ再生レベルの設定

再生レベルを100（初期値）に設定すると、演奏している音量とループ再生の音量が同じになります。

再生レベルを100よりも小さい値に設定すると、演奏している音量よりも小さな音量で再生されます。

これにより、録音を重ねていったときに、ループ再生音によって演奏している音が埋もれるのを防ぐことができます。

1 【MENU】 ボタンを押します。

2 【v】 【^】 ボタンを押し、【LOOP SETTING】がある行にカーソルを移動します。

3 [2] つまみを押します。

LOOP SETTING	
	VALUE
LOOP MODE	MONO
LOOP REC ACTION	REC->PLAY->DUB
LOOP LEVEL	100
[1]:SELECT [3]:VALUE	

4 [1] つまみを回して、LOOP LEVELの行にカーソルを移動します。

LOOP SETTING	
	VALUE
LOOP MODE	MONO
LOOP REC ACTION	REC->PLAY->DUB
LOOP LEVEL	100
[1]:SELECT [3]:VALUE	

5 [3] つまみを回して、LOOP LEVELの値を設定します。

[CTL1] (C1) スイッチの色

ルーパー機能を本体のフットスイッチにアサインしたとき、スイッチが以下のように点灯します。

色	状態
赤	録音
オレンジ	オーバーダビング
緑	再生
緑（点滅）	停止（フレーズあり）
消灯	停止（フレーズなし）

メモ

COLOR MODEの設定がFULL以外のときは、以下のように点灯します。

色	状態
赤	録音
黄	オーバーダビング
青	再生
青（点滅）	停止（フレーズあり）
消灯	停止（フレーズなし）

主な仕様

サンプリング周波数	48kHz
AD変換	24ビット+AF方式 ※ AF方式 (Adaptive Focus method) はADコンバーターのSN比を飛躍的に向上させるローランド/ボス独自の方式です。
DA変換	32ビット
内部演算	32ビット浮動小数点
エフェクト・タイプ	146種類
メモリー	99 (ユーザー) + 99 (プリセット)
フレーズ・ループ	38秒 (モノ) 19秒 (ステレオ)
チューナー内部検出精度	±0.1cent
規定入力レベル	INPUT : -10dBu
最大入力レベル	INPUT : +7dBu
入力インピーダンス	INPUT : 1MΩ
規定出力レベル	OUTPUT L/MONO, R : -10dBu PHONES : -10dBu
出力インピーダンス	OUTPUT L/MONO, R : 1kΩ PHONES : 44Ω
推奨負荷インピーダンス	OUTPUT L/MONO, R : 10kΩ以上 PHONES : 44Ω以上
コントロール	▼スイッチ、▲スイッチ、CTL1 (C1) スイッチ、EXP1スイッチ、vボタン、hボタン、MENUボタン、EXITボタン、ENTERボタン、1〜3つまみ、EXP1ペダル、FX1/COMPボタン、OD/DSボタン、AMP/CABボタン、FX2/EQボタン、FX3/MODボタン、DELAYボタン、REVERBボタン、EDITボタン、PEDAL FXボタン
ディスプレイ	カラー・グラフィックLCD 320×240ドット
接続端子	INPUT端子、OUTPUT (L/MONO, R) 端子 : 標準タイプ PHONES端子 : ミニ・タイプ CTL2,3/EXP2端子 : TRS標準タイプ USB COMPUTER端子 : USB Type-C® DC IN端子
電源	アルカリ電池 (単3形) ×4 USBバス・パワー ACアダプター (別売)
消費電流	250mA (ACアダプター/電池) 400mA (USB)
連続使用時の電池の寿命	アルカリ電池 : 約5時間 ※ 使用状態によって異なります。
外形寸法	307 (幅) 149 (奥行) ×56 (高さ) mm (ペダル傾き最大時) 307 (幅) ×149 (奥行) ×73 (高さ) mm
質量	1.2kg
付属品	スタートアップ・ガイド アルカリ電池 (単3形) ×4 チラシ「はじめにお読みください」 (保証書を含む)

主な仕様

別売品	ACアダプター：PSA-100S フットスイッチ：FS-5U、FS-5L、FS-6、FS-7 エクスプレッション・ペダル：EV-30、FV-500L、FV-500H、Roland EV-5 ワイヤレスMIDIエクスプレッション・ペダル：EV-1-WL ワイヤレス・フットスイッチ：FS-1-WL キャリング・バッグ：CB-BM-S
-----	--

※ 0dBu=0.775Vrms

※ 本書は、発行時点での製品仕様を説明しています。最新情報についてはローランド・ホームページをご覧ください。

GX-1

リファレンス・マニュアル

03

ローランド株式会社

〒431-2103 静岡県浜松市浜名区新都田1-6-4

© 2026 Roland Corporation