

## GUITAR EFFECTS PEDAL

# G1N<sup>EXT</sup> / G1XN<sup>EXT</sup>

## Bedienungsanleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für das **ZOOM G1N/G1XN** (im Folgenden einfach „**G1N/G1XN**“ genannt) entschieden haben.

Bitte nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um dieses Gerät bis ins Detail kennenzulernen. So wird neben optimaler Leistung eine hohe Betriebssicherheit gewährleistet.

Bewahren Sie das Handbuch zu Referenzzwecken auf.

### Inhalt

<b>SICHERHEITSHINWEISE/ Gebrauchshinweise</b> . . . . . 2	Einsatz eines Expression-Pedals . . . . . 19
<b>Begriffe in diesem Handbuch</b> . . . . . 3	<b>Gebrauch des internen Expression-Pedals (nur G1XN)</b> . . . . . 20
<b>Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse (G1N)</b> . . . . . 4	Bedienung der Taste [PEDAL ASSIGN] . . . . . 20
<b>Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse (G1XN)</b> . . . . . 6	Einstellen des Expression-Pedals . . . . . 20
<b>Auswahl von Patches zum Spielen</b> . . . . . 8	<b>Effekt-Typen und -Parameter</b> . . . . . 21
<b>Gebrauch des Tuners</b> . . . . . 10	Erklärung der Symbole . . . . . 21
<b>Gebrauch der Rhythmus-Funktion</b> . . . . . 12	PATCH LEVEL . . . . . 21
<b>Patches bearbeiten</b> . . . . . 14	COMP/EFX-Modul . . . . . 21
<b>Speichern/Kopieren von Patches</b> . . . . . 16	DRIVE-Modul . . . . . 22
Wiederherstellen der Werkseinstellungen . . . . . 17	EQ-Modul . . . . . 23
<b>Art der Patch-Auswahl ändern</b> . . . . . 18	ZNR/AMP-Modul . . . . . 23
<b>Einsatz eines externen Fußschalters oder Pedals (nur G1N)</b> . . . . . 18	MODULATION-Modul . . . . . 24
Einsatz eines Fußschalters . . . . . 18	DELAY-Modul . . . . . 25
	REVERB-Modul . . . . . 26
	Preset-Pattern der Rhythmus-Funktion . . . . . 26
	<b>Spezifikationen</b> . . . . . 27
	<b>Fehlerbehebung</b> . . . . . 27



© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

# SICHERHEITSHINWEISE / Gebrauchshinweise

## SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warmmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

	Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Todesfall führen.
	Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung dieses Symbols und Fehlbedienung können zu gesundheitlichen Schäden und zu Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie das G1N/G1XN gefahrfrei nutzen können.

### Stromversorgung

 Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, sollten Sie es wenn möglich immer mit einem Netzteil betreiben. Für den Batteriebetrieb sollten Sie ausschließlich Alkaline-Batterien verwenden.

#### [Betrieb mit Netzteil]

- Vergewissern Sie sich, dass ein Netzteil mit einer Leistung von 9 V DC, 300 mA und innenliegendem Minuspol (Zoom AD-0006) benutzt wird. Andere Netzteile können Schäden am Gerät verursachen und stellen ein Sicherheitsrisiko dar.
- Schließen Sie das Netzteil an einer Netzbuchse im dafür vorgeschriebenen Spannungsbereich an.
- Wenn Sie das Netzteil aus der Netzbuchse entfernen, ziehen Sie immer am Netzteil selbst, jedoch nicht am Anschlusskabel.
- Während Gewitter oder wenn Sie das Gerät für einen längeren Zeitraum nicht nutzen, trennen Sie das Netzteil vom Netzanschluss.

#### [Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier herkömmliche IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).
- Das G1N/G1XN bietet keine Lademöglichkeit.
- Kontrollieren Sie anhand der Beschriftung der Batterien, dass Sie den richtigen Typ verwenden.
- Wenn Sie das Gerät für eine längere Zeit nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
- Wenn die Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig, um alle Reste der Batterieflüssigkeit zu entfernen.
- Im Betrieb sollte das Batteriefach immer geschlossen sein.

### Betriebsumgebung

 Zum Schutz vor Feuer, Stromschlag und Fehlfunktion sollten Sie Ihr G1N/G1XN nur in Umgebungen verwenden, wo es nicht:

- extremen Temperaturen
- Hitzequellen wie Heizstrahlern oder Öfen
- hoher Luft- oder Umgebungsfeuchtigkeit
- Staub oder Sand
- starken Erschütterungen.

### Handhabung

-  • Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie Vasen auf das G1N/G1XN, da das zu einem Stromschlag führen kann.
- Stellen Sie keine Feuerquellen wie Kerzen auf dem G1N/G1XN ab, da das zu Bränden führen kann.
- Das G1N/G1XN ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.
-  • Achten Sie darauf, dass keine Fremdkörper (Münzen, Nadeln etc.) oder Flüssigkeiten in das Innere des Geräts gelangen.

### Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

 Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, schalten Sie das G1N/G1XN und alle angeschlossenen Geräte aus. Vor dem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom G1N/G1XN abgezogen werden.

### Änderungen am Gerät

 Öffnen Sie niemals das Gehäuse des G1N/G1XN und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen.

### Lautstärke

 Betreiben Sie das G1N/G1XN nicht länger mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

## Gebrauchshinweise

### Elektrische Einstreuungen

Aus Sicherheitsgründen bietet das G1N/G1XN maximalen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung. Geräte, die gegenüber Interferenzen empfindlich sind oder elektromagnetische Strahlung abgeben, sollten nicht neben dem G1N/G1XN betrieben werden, um Einstreuungen zu vermeiden.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem G1N/G1XN, zu Fehlfunktionen und Datenverlusten führen. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden möglichst gering zu halten.

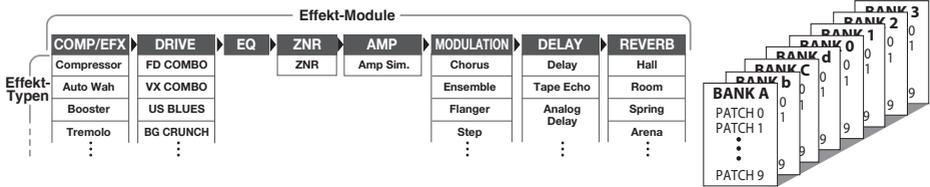
### Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des G1N/G1XN ein trockenes Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachs, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

**Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.**

# Begriffe in diesem Handbuch

In diesem Abschnitt werden wichtige Begriffe im Handbuch des G1N/G1XN erklärt.



## • Effekt-Modul

Wie oben dargestellt, kann man sich das G1N/G1XN als Kombination aus acht Einzeleffekten, den so genannten Effekt-Modulen, vorstellen.

## • Effekt-Typ

Für einige Effekt-Module gibt es verschiedene Effekte, die so genannten Effekt-Typen, von denen immer nur einer aktiv sein kann. So integriert das MODULATION-Modul einen Chorus, Flanger, Pitch Shifter und andere Effekt-Typen.

## • Effekt-Parameter

Alle Effekt-Module integrieren mehrere Effekt-Parameter, die eingestellt werden können. Stellen Sie sich ein Effekt-Modul wie einen Bodeneffekt vor, bei dem die Parameter den Klang und die Effekt-Intensität ähnlich wie die Regler bei diesen Geräten steuern.

## • Patch

Im G1N/G1XN werden Kombinationen aus Effekt-Modulen, die gemeinsam gespeichert und

geladen werden, als Patches bezeichnet. Ein Patch ist eine Datei, die den On/Off-Status sowie die Parametereinstellungen für jedes Modul speichert.

## • Bank

Eine Kombination aus 10 Patches wird als Bank bezeichnet.

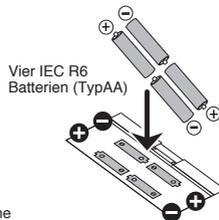
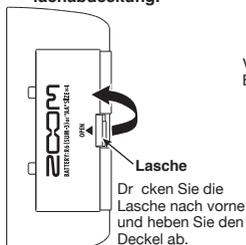
Wie oben dargestellt verwaltet der Speicher des G1N/G1XN insgesamt 8 Bänke, die mit den Buchstaben A bis d (editierbare Bänke) und den Ziffern 0 bis 3 (Preset-Bänke) bezeichnet sind.

## • Modus

Der interne Status des G1N/G1XN wird als Betriebsmodus bezeichnet. Die Funktion der Tasten und Regler ist abhängig vom gewählten Modus unterschiedlich. Zu den Modi des G1N/G1XN gehören der Play-Modus für die Auswahl und das Spielen von Patches, der Rhythm-Modus zur Wiedergabe von Rhythmus-Patterns, der Edit-Modus zu Editierung der Effekte sowie der Store-Modus, in dem Sie Patches abspeichern.

## Batteriebetrieb des G1N/G1XN

1. Drehen Sie das G1N/G1XN um und öffnen Sie die Batterie-fachabdeckung.
2. Setzen Sie vier neue IEC R6 Batterien (Typ AA) ein.
3. Schließen Sie die Batterie-fachabdeckung.



Wenn die Kapazität der Batterien verbraucht ist, erscheint die Meldung "bt" im Display.

Im Batteriebetrieb des G1N/G1XN empfiehlt es sich, die Gitarrenkabel aus der Buchse [INPUT] zu entfernen, wenn Sie das Gerät nicht benutzen, um Strom zu sparen.

# Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse (G1N)

## Vorderseite

### Modul-Wahlschalter

Schaltet zwischen den Modi Play, Rhythm und Edit um. Im Edit-Modus wählt der Schalter das Modul/Parameter für die Bearbeitung aus.

### RHYTHM [▶/■]-Taste

Startet und stoppt die Rhythmus-Wiedergabe im Play- und Rhythm-Modus.

### Display

Hier werden Bank- und Patch- Nummer, Parameterwerte und andere Informationen zum Betrieb des G1N angezeigt.

### [INPUT]-Buchse

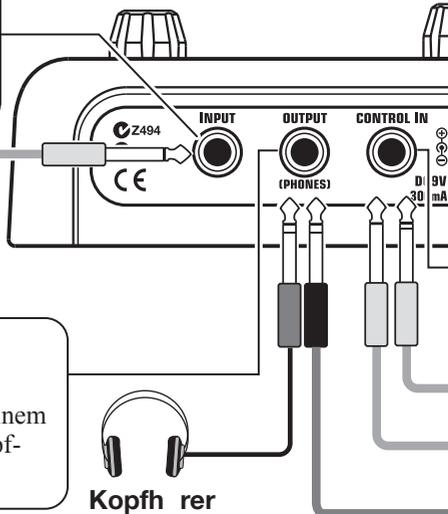
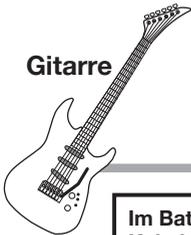
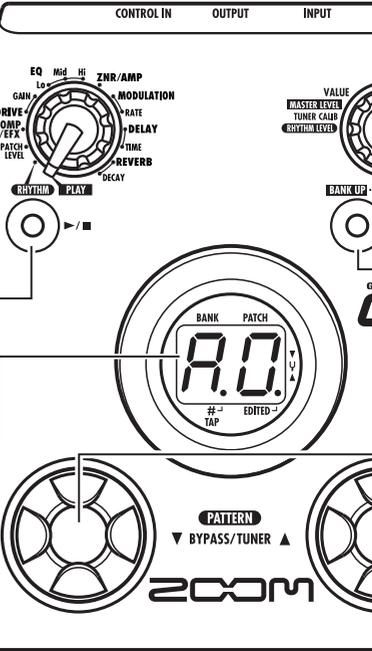
Dient zum Anschluss einer Gitarre. Im Batteriebetrieb des G1N wird das Gerät durch Anschließen eines Kabels an dieser Buchse eingeschaltet.

Im Batteriebetrieb des G1N sollten Sie das Kabel aus der Buchse [INPUT] entfernen, wenn Sie das Gerät nicht benutzen, um die Batterien nicht unnötig zu entladen.

### [OUTPUT/PHONES]-Buchse

Dieser Stereoklinkenausgang dient zum Anschluss an einen Gitarrenverstärker. Mit einem Y-Kabel können Sie zwei Amps oder ein Kopfhörer-Pärchen ansteuern.

## Rückseite



Kopfhörer

**[VALUE]-Regler**

Dieser Regler dient zur Änderung von Parameterwerten und zur Einstellung der Gesamtlautstärke für das Patch.

**[STORE]-Taste**

Dient zum Speichern von editierten Patches im Speicher und zum Kopieren von Patches auf andere Speicherplätze.

**[BANK UP] [TAP]-Taste**

Im Play-Modus schaltet diese Taste zur nächsthöheren Bank. In anderen Modi dient die Taste zur Steuerung des Rhythmus-Pattern-Tempos sowie andere Timing- und Cycle-Parameter.

**[▼]/[▲]-Fu schalter**

Diese Schalter werden zur Patch-Auswahl, zur Tuner-Steuerung und für andere Funktionen benutzt.

**[DC IN]-Buchse**

Hier schließen Sie ein Netzteil (ZOOM AD-0006) mit einer Leistung von 9 Volt DC bei 300 mA an (Innenleiter Minus).



Netzteil

**[CONTROL IN]-Buchse**

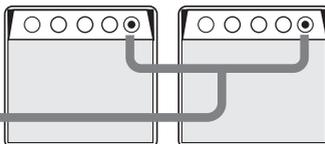
Dient zum Anschluss des optionalen Fußschalters (FS01) oder eines Expression-Pedals (FP01/FP02).

FP01/FP02



FS01

Gitarrenverstärker



# Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse (G1XN)

## Vorderseite

### Modul-Wahlschalter

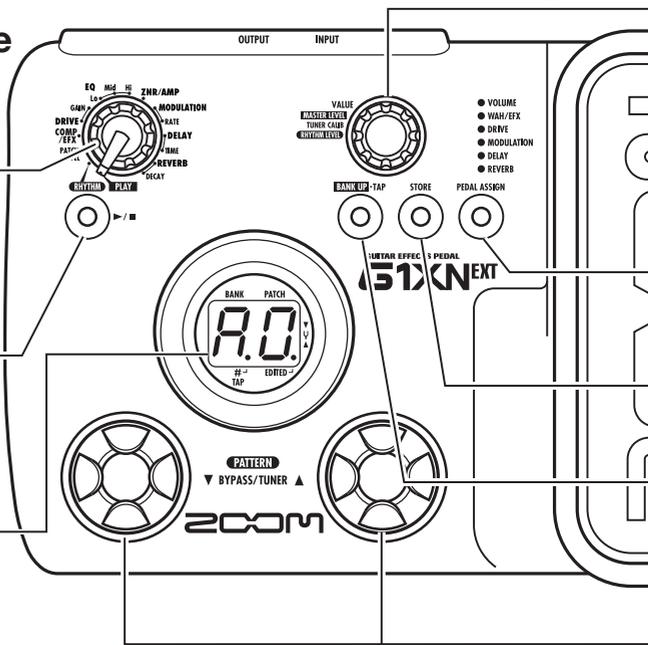
Schaltet zwischen den Modi Play, Rhythm und Edit um. Im Edit-Modus wählt der Schalter das Modul/Parameter für die Bearbeitung aus.

### RHYTHM [▶/■]-Taste

Startet und stoppt die Rhythmus-Wiedergabe im Play- und Rhythm-Modus.

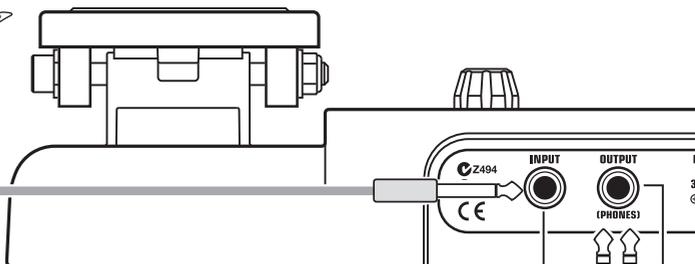
### Display

Hier werden Bank- und Patch-Nummer, Parameterwerte und andere Informationen zum Betrieb des G1XN angezeigt.



## Rückseite

Gitarre



Im Batteriebetrieb des G1XN sollten Sie das Kabel aus der Buchse [INPUT] entfernen, wenn Sie das Gerät nicht benutzen, um die Batterien nicht unnötig zu entladen.

### [INPUT]-Buchse

Dient zum Anschluss einer Gitarre. Im Batteriebetrieb des G1XN wird das Gerät durch Anschließen eines Kabels an dieser Buchse eingeschaltet.

Kopfhörer



**[VALUE]-Regler**

Dieser Regler dient zur Änderung von Parameterwerten und zur Einstellung der Gesamtlautstärke für das Patch.

**Expression-Pedal**

Damit können Sie die Lautstärke oder verschiedene Effekt-Parameter in Echtzeit einstellen (Einzelheiten auf Seite 20).

**[PEDAL ASSIGN]-Taste**

Ordnet dem internen Expression-Pedal ein Modul zur Steuerung zu.

**[STORE]-Taste**

Dient zum Speichern von editierten Patches im Speicher und zum Kopieren von Patches auf andere Speicherplätze.

**[BANK UP TAP]-Taste**

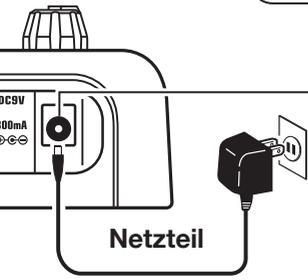
Im Play-Modus schaltet diese Taste zur nächsthöheren Bank. In anderen Modi dient die Taste zur Steuerung des Rhythmus-Pattern-Tempos sowie andere Timing- und Cycle-Parameter.

**[▼]/[▲]-Fu schalter**

Diese Schalter werden zur Patch-Auswahl, zur Tuner-Steuerung und für andere Funktionen benutzt.

**[DC IN]-Buchse**

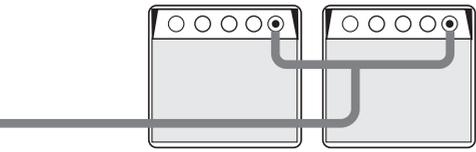
Hier schließen Sie ein Netzteil (ZOOM AD-0006) mit einer Leistung von 9 Volt DC bei 300 mA an (Innenleiter Minus).



Netzteil

**[OUTPUT/PHONES]-Buchse**

Dieser Stereoklinkenausgang dient zum Anschluss an einen Gitarrenverstärker. Mit einem Y-Kabel können Sie zwei Amps oder ein Kopfhörer-Pärchen ansteuern.



Gitarrenverstärker

# Auswahl von Patches zum Spielen (Play-Modus)

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Funktionen des Play-Modus beschrieben.

## 1 Schalten Sie das Gerät ein

Drehen Sie den Lautstärkereger am angeschlossenen Verstärker herunter.

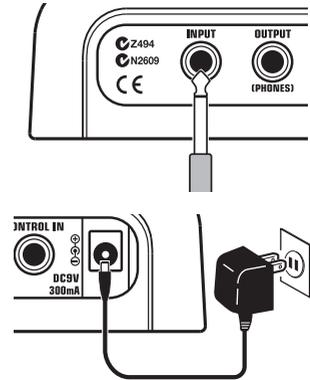
### Im Batteriebetrieb

Stecken Sie ein geschirmtes Kabel in die Buchse [INPUT].

### Im Netzteilbetrieb

Stecken Sie das Netzteilkabel in die Buchse [DC IN].

Schalten Sie den Gitarrenverstärker ein und stellen Sie die Lautstärke auf den gewünschten Wert ein.



## 2 Schalten Sie das G1N/G1XN in den Play-Modus

Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf „PLAY“.

Die Bank- und Patch-Nummer wird im Display eingeblendet.

### HINWEIS

Unmittelbar nach dem Einschalten befindet sich das G1N/G1XN im Play-Modus – egal, in welcher Stellung sich der Modul-Wahlschalter befindet.



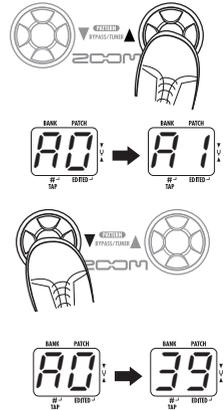
### 3 Wählen Sie ein Patch

Verwenden Sie die Fußschalter.

Drücken Sie den Fußschalter [▲], um das nächsthöhere Patch aufzurufen.

Drücken Sie den Fußschalter [▼], um das nächstniedrigere Patch aufzurufen.

Durch wiederholtes Drücken eines Fußschalters schalten Sie die Patches in dieser Reihenfolge durch: A0 – A9 ... d0 – d9, 00 – 09 ... 30 – 39, A0.



### 4 Wählen Sie eine Bank aus

Drücken Sie die [BANK UP TAP]-Taste.

Drücken Sie diese Taste mehrmals, um die Bänke in dieser Reihenfolge durchzuschalten: A ... d, 0 ... 3, A.

#### HINWEIS

Beim G1N können Sie die Bänke auch mit dem Fußschalter (FS01) durchschalten (→ S. 18).



### 5 Passen Sie den Master-Pegel an

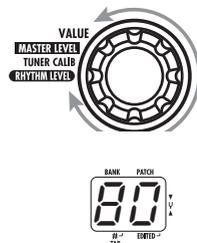
Bedienen Sie den Regler [VALUE].

Die Einstellung für die Masterlautstärke erscheint im Display.

Die Einstellung für die Masterlautstärke gilt für alle Patches. Der Eingabebereich ist 0 – 98, 1.0. Wenn Sie das Gerät aus- und wieder einschalten, wird die Masterlautstärke auf den Wert 80 zurückgesetzt.

#### HINWEIS

Wenn Sie Kopfhörer verwenden, stellen Sie über diesen Regler die Wiedergabelautstärke ein.



# Gebrauch des Tuners

Um das Stimmgerät des G1N/G1XN zu nutzen, müssen Sie alle internen Effekte in den Bypass-Modus (vorübergehend deaktiviert) schalten oder das Gerät muten (Direkt- und Effektsound werden stummgeschaltet).

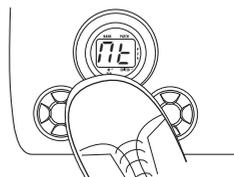
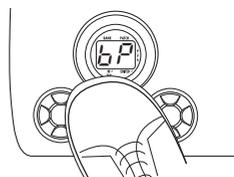
## 1 Schalten Sie das Gerät auf Bypass oder Mute

### • G1N/G1XN auf Bypass schalten

Drücken Sie im Play- oder Rhythm-Modus (→ S. 12) gleichzeitig die Fußschalter [▼]/[▲]. Wenn die Meldung „bP“ eingeblendet wird, lassen Sie die Fußschalter innerhalb von 1 Sekunde los.

### • G1N/G1XN auf Mute schalten

Drücken Sie im Play- oder Rhythm-Modus (→ S. 12) gleichzeitig die Fußschalter [▼]/[▲]. Warten Sie, bis die Meldung „bP“ im Display auf „Mt“ umschaltet und lassen Sie die Fußschalter innerhalb von 1 Sekunde los.



#### ANMERKUNG

*Bypass oder Mute können nicht aktiviert werden, wenn das Gerät in den Edit-Modus geschaltet ist (→ S. 14).*

## Umschalten von Patches beim Aktivieren von Bypass/Mute

Wenn Sie die beiden Fußschalter [▼]/[▲] gleichzeitig drücken, während Sie Ihr Instrument spielen, kann es sein, dass sich der Sound für einen Augenblick ändert, bevor Bypass/Mute aktiviert wird. Das liegt daran, dass zum nächsten bzw. vorherigen Patch geschaltet wird, wenn die Fußschalter des G1N/G1XN nicht exakt gleichzeitig gedrückt werden (sobald Sie Bypass/Mute

wieder deaktivieren, wird die ursprüngliche Patch-Nummer wieder aufgerufen).

Hierbei handelt es sich nicht um einen Defekt. Der Grund dafür ist, dass das G1N/G1XN sehr schnell auf das Umschalten der Patches reagiert. Um diese Soundänderung zu verhindern, spielen Sie erst weiter, sobald Bypass/Mute richtig aktiviert ist.

## 2 Stimmen Sie Ihr Instrument

Schlagen Sie eine Leerseite an und stimmen Sie sie.

Auf der linken Seite im Display erscheint die Note, die der Tonhöhe am nächsten kommt.

A =  $\bar{A}$    C# =  $\bar{C}$    F =  $\bar{F}$   
 A# =  $\bar{A}$    D =  $\bar{d}$    F# =  $\bar{F}$   
 B =  $\bar{b}$    D# =  $\bar{d}$    G =  $\bar{G}$   
 C =  $\bar{C}$    E =  $\bar{E}$    G# =  $\bar{G}$



Auf der rechten Seite im Display wird ein Symbol dargestellt, das den Grad der Verstimmung zeigt

Zu hoch      Stimmung korrekt      Zu tief



Je stärker die Verstimmung, desto schneller dreht sich die Anzeige

## 3 Einstellen der Referenztonhöhe des Tuners

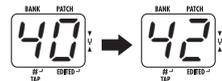
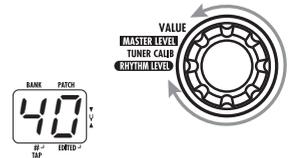
Bei aktiviertem Bypass/Mute können Sie den Kammerton des G1N/G1XN-Stimmgeräts mithilfe des Reglers [VALUE] genau einstellen.

Wenn Sie den Regler drehen, wird der eingestellte Kammerton für einige Zeit im Display angezeigt. Der Standardwert ist 40 (eingestrichenes A = 440 Hz).

Solange der Kammerton angezeigt wird, können Sie den Wert mithilfe des Reglers [VALUE] auf Werte zwischen 35 und 45 (eingestrichenes A = 435 bis 445 Hz) einstellen.

**ANMERKUNG**

Wenn das Gerät aus- und wieder eingeschaltet wird, wird der Kammerton wieder auf den Wert 40 (eingestrichenes A = 440 Hz) zurückgesetzt.



## 4 Wechseln Sie in den Play-Modus

Drücken Sie einen der beiden Fußschalter [▼]/[▲].



# Gebrauch der Rhythmus-Funktion (Rhythmus-Modus)

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die eingebaute Rhythmus-Funktion einsetzen können, mit der unterschiedliche Rhythmen mit naturgetreuen Schlagzeugsounds erzeugt werden.

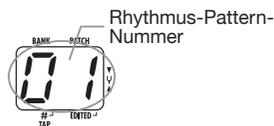
## 1 Wählen Sie den Rhythm-Modus

Stellen Sie den Modul-Wahlschalter in die Position „RHYTHM“.

Im Display erscheint die Nummer des aktuell gewählten Rhythmus (01 – 40).

### HINWEIS

Bei aktiviertem Rhythmus-Modus, können Sie den zuletzt ausgewählten Patch verwenden. Reverb-Effekte stehen im Rhythmus-Modus allerdings nicht zur Verfügung. Die Rhythmus-Funktion kann auch im Play-Modus verwendet werden.



## 2 Starten Sie die Rhythmus-Funktion

Drücken Sie die RHYTHM-Taste [▶/■].

### HINWEIS

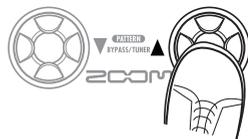
Sie können die Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns auch starten, indem Sie im Play-Modus die Taste RHYTHM [▶/■] drücken. Ein Wechsel des Rhythmus-Patterns sowie die Veränderung von Rhythmus-Lautstärke und -Tempo sind dann jedoch nicht möglich.



## 3 Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

Drücken Sie einen der Fußschalter [▼]/[▲], um zwischen den 40 eingebauten Rhythmus-Patterns umzuschalten.

(Details zu den Pattern-Inhalten siehe ab Seite 26).



### HINWEIS

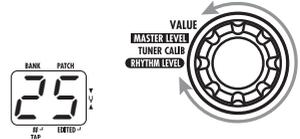
Wenn Sie im Rhythmus-Modus beide Fußschalter [▼]/[▲] gleichzeitig drücken, wechselt der G1N/G1XN in den Bypass bzw. Mute-Zustand. Die Tuner-Funktion (→ S. 10) kann in diesem Zustand auch während der Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns genutzt werden.

# 4

## Stellen Sie die Rhythmus-Lautstärke ein

Verändern Sie den Regler [VALUE].

Der aktuelle Wert (0 – 30) wird für einen Moment im Display angezeigt.

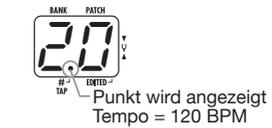
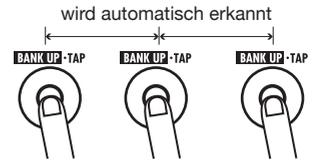
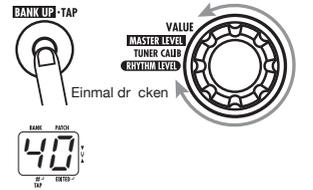


# 5

## Stellen Sie das Tempo ein

Das Tempo des Rhythmus-Patterns kann auf Werte zwischen 40 und 250 bpm (beats per minute) eingestellt werden.

- Tempo mit dem Regler einstellen**  
 Drücken Sie einmal die Taste [BANK UP-TAP] und drehen Sie dann den Regler [VALUE], während das Tempo im Display angezeigt wird.
- Tempo per Hand eingeben,**  
 Drücken Sie die Taste [BANK UP-TAP] mindestens zweimal im gewünschten Abstand. Das G1N/G1XN erkennt automatisch den Abstand zwischen dem Auslösen der Taste und stellt das Tempo entsprechend ein (Tap-Tempo-Funktion).



Während der Eingabe wird im Display kurz das neue Tempo (40 bis 250) angezeigt. Bei Werten zwischen 100 und 199 wird in der Mitte des Displays ein Punkt angezeigt, bei Werten ab 200 wird je ein Punkt in der Mitte und rechts unten im Display angezeigt.

**HINWEIS**

Beim G1N kann ein optional erhältlicher Fußschalter zur Tempoeingabe verwendet werden (→ S. 18). Das G1XN bietet keinen Anschluss für einen Fußschalter.

# 6

## Halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

Drücken Sie die Taste RHYTHM [▶/■]. Das G1N/G1XN wechselt in den vorherigen Modus.



# Patches bearbeiten (Edit-Modus)

Die Patches des G1N/G1XN können durch Bearbeitung der Effekte der verschiedenen Modi und der Parameter-Einstellungen frei editiert werden. Editieren Sie das aktuell gewählte Patch, um einen eigenen Sound zu erzeugen.

## 1

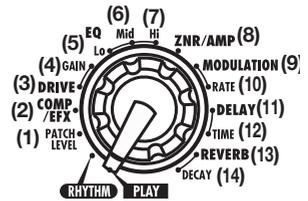
### Wählen Sie das Effekt-Modul/Parameter

Wählen Sie mit dem Modul-Wahlschalter das Effekt-Modul und die Parameter aus, die Sie editieren möchten. Die verfügbaren Einstellungen sind wie folgt.

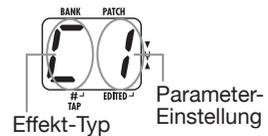
- (1) PATCH LEVEL (Prm)
- (2) COMP/EFX-Modul (Type&Prm)
- (3) DRIVE-Modul (Type)
- (4) DRIVE-Modul (Prm)
- (5) – (7) EQ-Modul (Prm)
- (8) ZNR/AMP-Modul (Type&Prm)
- (9) MODULATION-Modul (Type&Prm1)
- (10) MODULATION-Modul (Prm2)
- (11) DELAY-Modul (Type&Prm1)
- (12) DELAY-Modul (Prm2)
- (13) REVERB-Modul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

Die in Klammern gesetzten Einträge „Type“ und „Prm“ beschreiben die Art des Eintrags.

- **Type&Prm bzw. Type&Prm1 (Typ & Parameter)**  
Elemente, bei denen der Effekt-Typ (links im Display) und die Parametereinstellungen (rechts im Display) gleichzeitig eingestellt werden.
- **Type**  
Element, bei dem nur der Effekt-Typ ausgewählt wird.
- **Prm oder Prm2 (Parameter)**  
Element, bei dem nur die Parametereinstellung bearbeitet wird.



Das EQ-Modul besitzt drei Parameter, die Module MODULATION, DELAY und REVERB jeweils einen. Durch Umschalten des Effekt-Typs werden die zusätzlichen Parameter aktiviert.



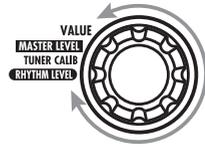
## 2 Ändern Sie die Einstellung

Verändern Sie den Regler [VALUE].

Die Einstellung des ausgewählten Elements verändert sich, und rechts unten im Display wird ein Punkt (.) angezeigt. Dadurch wird angezeigt, dass die gespeicherte Einstellung für dieses Element geändert wurde.

### HINWEIS

Wenn Sie einen Parameter ausgewählt haben, der mit der Tap-Funktion (→ S. 21) eingestellt werden kann, können Sie das gewünschte Timing durch wiederholtes Auslösen der Taste [BANK UP-TAP] eingeben.

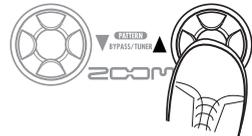


Der Punkt zeigt, dass die Einstellung geändert wurde.

## 3 Schalten Sie ein Effekt-Modul an und aus

Drücken Sie einen der beiden Fußschalter [▼]/[▲].

Die Meldung „oF“ wird im Display eingeblendet und das Modul wird ausgeschaltet. Um die vorherige Einstellung wiederherzustellen, drücken Sie einen der Fußschalter erneut.



## 4 Beenden Sie den Edit-Modus

Um zum Play-Modus zurückzukehren, stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf „PLAY“.

### ANMERKUNG

Wenn Sie in den Play-Modus wechseln, nachdem Sie ein Patch bearbeitet haben, wird rechts unten im Display ein Punkt (.) angezeigt. Wenn Sie ein anderes Patch auswählen möchten, müssen Sie die im Edit-Modus vorgenommenen Änderungen zuerst speichern, da diese sonst verloren gehen. Um Änderungen dauerhaft zu speichern, folgen Sie der Beschreibung auf Seite 16.



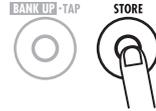
# Speichern/Kopieren von Patches (Store-Modus)

Ein editiertes Patch kann in einer User-Bank (A – d) gespeichert werden. Sie können ein vorhandenes Patch auch an anderer Stelle speichern, um eine Kopie anzulegen.

1

**Drücken Sie im Play- oder Edit-Modus die Taste [STORE].**

Die Bank- und Patch-Nummern blinken im Display.



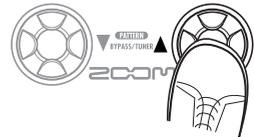
ANMERKUNG

*Patches der Preset-Bänke (0 – 3) sind nicht editierbar. Diese Patches können beim Speichern oder Kopieren nicht mit anderen Patches überschrieben werden. Wenn ein Patch aus einer dieser Bänke ausgewählt ist, und Sie die Taste [STORE] drücken, wird automatisch Patch „A0“ (Bank A, Patch-Nummer 0) als Speicherort (Speichern oder Kopieren) ausgewählt.*

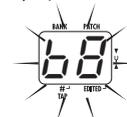
2

**Wählen Sie die Ziel-Bank-/Patch-Nummer für das Speichern/Kopieren**

• Verwenden Sie zum Auswählen der Bank- bzw. Patch-Nummer die Fußschalter [▼]/[▲].



• Wenn Sie nur die Bank ändern möchten, verwenden Sie die Taste [BANK UP-TAP].



ANMERKUNG

*Als Speicherort (Speichern oder Kopieren) kann nur eine der User-Banks (A – d) ausgewählt werden.  
Während des Speicher- bzw. Kopiervorgangs kann mit dem Fußschalter (FS01) nicht zwischen Bänken umgeschaltet werden.*

### 3 Drücken Sie erneut die [STORE]-Taste

Nach Abschluss des Speicher- bzw. Kopiervorgangs kehrt das G1N/G1XN zum zuvor ausgewählten Modus zurück, und das Ziel-Patch ist ausgewählt.

#### HINWEIS

Um den Speichervorgang abubrechen, drehen Sie den Regler [VALUE], bevor Sie die Taste [STORE] erneut drücken.



## Wiederherstellen der Werkseinstellungen

Auch nach dem Überschreiben der User-Patches durch andere Patches können Sie den ursprünglichen Inhalt in einem Durchgang wiederherstellen (Funktion „All Initialize“).

Dazu schalten Sie das G1N/G1XN bei gehaltener [STORE]-Taste ein.

Die Anzeige „AL“ erscheint auf dem Display.



Drücken Sie erneut die Taste [STORE], um die Funktion „All initialize“ auszuführen. Alle Patches werden in die Werkseinstellung zurückgesetzt. Anschließend wechselt das Gerät in den Play-Modus.

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie statt [STORE] die Taste RHYTHM [▶/■].

#### ANMERKUNG

Wenn Sie All Initialize ausführen, werden alle neu erzeugten Patches, die im editierbaren Bereich gespeichert wurden, gelöscht (überschrieben). Führen Sie diese Funktion daher mit Vorsicht aus, um keine Patches zu löschen, die Sie behalten möchten.

# Art der Patch-Auswahl ändern

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Patch-Auswahlmethode des G1N/G1XN auf „pre-select“ umgestellt wird. In diesem Modus wählen Sie zunächst Patch aus, das Sie als nächstes verwenden möchten, und führen einen weiteren Schritt aus, um es zu aktivieren.

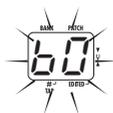
## 1. Schalten Sie das G1N/G1XN ein, während Sie den Fußtaster [▲] gedrückt halten.

Die Meldung „PrE-SElEcT“ läuft über das Display.

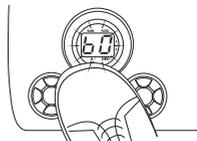
## 2. Wählen Sie im Play-Modus das nächste Patch aus.



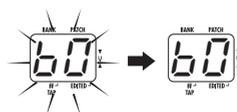
Die neu gewählten Bank- und Patch-Nummern blinken im Display. Bis zu diesem Moment hat sich der Sound noch nicht geändert.



## 3. Nachdem Sie das Patch spezifiziert haben, drücken Sie die Fußtaster [▼]/[▲] gemeinsam.



Der Patch-Wechsel ist bestätigt, der Sound ändert sich und die Anzeige im Display hört auf zu blinken und leuchtet dauerhaft.



## 4. Um die normale Methode zur Patch-Auswahl zu aktivieren, schalten Sie das G1N/G1XN aus und wieder ein.

Die Patch-Auswahl wird wieder auf den normalen Betrieb zurückgesetzt.

# Einsatz eines externen Fußschalters oder Pedals (nur G1N)

An der Buchse [CONTROL IN] des G1N kann ein optionaler Fußschalter oder ein Expression-Pedal angeschlossen werden, womit Effekte und die Rhythmus-Funktion gesteuert werden können. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie diese Funktionalität verwenden.

## Einsatz eines Fußschalters

Schließen Sie den optionalen Fußschalter (FS01) an der Buchse [CONTROL IN] an und schalten Sie das G1N ein. Nun können Sie die Bänke umschalten oder das Tempo für die Rhythmus-Patterns mit dem Fuß eintippen.

Abhängig vom aktuell gewählten Modus arbeitet der Fußschalter folgendermaßen.

### • Play-Modus

Mit einem Druck des Fußschalters wählen Sie die nächsthöhere Bank an.

• **Rhythm-Modus**

Wenn Sie den Fußschalter ein- oder mehrmals auslösen, analysiert das G1N das Intervall und passt das Tempo entsprechend an (Tap-Tempo-Funktion).



• **Edit-Modus/Store-Modus**

Der Fußschalter hat keine Funktion.

**Einsatz eines Expression-Pedals**

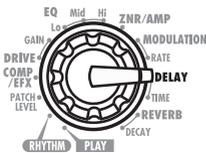
Wenn ein optionales Expression-Pedal (FP01/FP02) an der Buchse [CONTROL IN] des G1N angeschlossen wird, können Sie Effekt-Parameter in Echtzeit verändern oder das Pedal zur Steuerung der Lautstärke verwenden. Die Funktion des Expression-Pedals kann für jedes Patch individuell gespeichert werden.

Anzeige	Steuerziel
	Aus
	Lautstärke
	COMP/EFX-Modul
	DRIVE-Modul
	MODULATION-Modul
	DELAY-Modul
	REVERB-Modul

1. Schließen Sie das FP01/FP02 an der Buchse [CONTROL IN] am G1N an.

2. Wählen Sie im Play-Modus das Patch für das Expression-Pedal aus.

3. Wählen Sie mit dem Modul-Wahlschalter eine Position außer „PLAY“ oder „RHYTHM“.



Das G1N/G1XN wechselt in den Edit-Modus.

4. Halten Sie die Taste RHYTHM gedrückt und wählen Sie mit dem Regler [VALUE] eines der Module, das Sie mit dem Expression-Pedal steuern möchten.



- Im Abschnitt „Effekt-Typen und Parameter“ (→ S. 21) werden Effekt-Typen/Parameter, die mit dem Expression-Pedal bedient werden können, mit einem Pedal-Symbol gekennzeichnet.
- Wenn Sie ein Modul auswählen, das nicht mit einem Pedal-Symbol markiert ist, kann dieses Modul nicht mit dem Expression-Pedal gesteuert werden.

5. Speichern Sie das Patch.

Die Einstellung für das Expression-Pedal wird in dem Patch gespeichert.

6. Wählen Sie im Play-Modus das Patch und bedienen Sie das Expression-Pedal.

Die entsprechende Parametereinstellung wird verändert. Im Bypass-Modus arbeitet das Expression-Pedal unabhängig von der Einstellung immer als Lautstärkereger.



Das Expression-Pedal arbeitet auch im Edit-Modus.

# Gebrauch des internen Expression-Pedals (nur G1XN)

Beim G1XN können Sie das Expression-Pedal verwenden, um die Lautstärke oder andere Parameter in Echtzeit zu verändern. In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie diese Funktionalität verwenden.

## Bedienung der Taste [PEDAL ASSIGN]

Mit der Taste [PEDAL ASSIGN] auf der Bedienoberfläche des G1XN wählen Sie das Modul, das Sie mit dem Pedal steuern.

### 1. Drücken Sie im Play- oder Edit-Modus die Taste [PEDAL ASSIGN], um das Zielmodul auszuwählen.

Das Modul, das momentan als Steuerziel angewählt ist, wird über LED-Reihe über dem Taster [PEDAL ASSIGN] angezeigt.

- Alle aus ..... Pedal ist inaktiv
- VOLUME ..... Lautstärke
- WAH/EFX ..... COMP/EFX-Modul
- DRIVE ..... DRIVE-Modul
- MODULATION ..... MODULATION-Modul
- DELAY ..... DELAY-Modul
- REVERB ..... REVERB-Modul

PEDAL ASSIGN



Neben der oben beschriebenen Methode können Sie das Modul auch durch Halten der Taste [RHYTHM] und Eingabe über den Regler [VALUE] auswählen. Dies funktioniert genauso wie beim G1N. (Details dazu finden Sie auf Seite 19).

### 2. Speichern Sie das Patch bei Bedarf.

### 3. Wählen Sie im Play-Modus das Patch und bedienen Sie das Pedal.

Der entsprechende Parameter verändert sich in Echtzeit.

### 4. Um das dem Pedal zugewiesene Modul an- und abzuschalten, drücken Sie das Pedal kurz vollständig durch.

Wenn das Modul inaktiv ist, blinkt die zugehörige LED über der Taste [PEDAL ASSIGN]. Diese Funktion ist auch im Edit-Modus verfügbar.

## Einstellen des Expression-Pedals

Wenn die Effektänderung nicht reicht, obwohl Sie das Pedal durchdrücken, oder sich die Lautstärke oder der Klang extrem verändern, obwohl das Pedal nur geringfügig bedient wird, kann das Ansprechverhalten des Expression-Pedals im G1XN kalibriert werden.

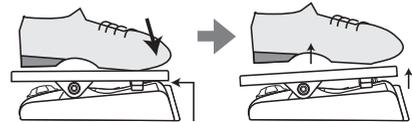
### 1. Halten Sie die Taste [PEDAL ASSIGN] beim Einschalten des G1XN gedrückt.

Im Display erscheint die Anzeige „dn“.

### 2. Öffnen Sie das Pedal vollständig und drücken sie die Taste [STORE].

Die Meldung „UP“ erscheint im Display.

### 3. Drücken Sie das Pedal vollständig durch und heben Sie den Fuß ab.



Drücken Sie fest, so dass das Pedal hier aufsetzt

Wenn Sie den Fuß abheben, geht das Pedal leicht zurück

### 4. Drücken Sie erneut die Taste [STORE].

Die Einstellung ist abgeschlossen und das Gerät kehrt in den Play-Modus zurück. Wenn die Meldung „Er“ eingeblendet wird, wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 2.

# Effekt-Typen und -Parameter

## Erklärung der Symbole

### • Modulwahlschalter



Zeigt die Position des Reglers, bei der das entsprechende Modul/Parameter aufgerufen wird.

### • Expression-Pedal



Parameter mit diesem Symbol können mit dem Expression-Pedal gesteuert werden.

### • Tap



Diese Parameter können durch wiederholtes Drücken der Taste [BANK UP-TAP] eingestellt werden. Wird das Modul bzw. der Effekt-Typ im Edit-Modus ausgewählt, erkennt der Parameter (Modulationsrate, Delay-Dauer etc.) das Intervall zwischen dem ersten und zweiten Tastendruck.

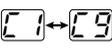
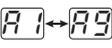
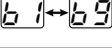
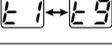
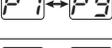
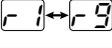
\* Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Liste sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen, der als Vorlage für das Modelling dient, und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

Bei einigen Effekt-Modulen können Sie den Effekt-Typ aus mehreren Optionen auswählen.

## ■ PATCH LEVEL

	<b>PATCH LEVEL (Prm)</b>
	Steuert die Gesamtlautstärke des Patches.
	Der Eingabebereich ist 2 – 98 und 1.0. Der Wert 80 entspricht dem Nominalpegel (Ein- und Ausgangslautstärke sind identisch).

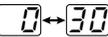
## ■ COMP/EFX (Compressor/Special Effects)-Modul

	<b>COMP/EFX (Type&amp;Prm)</b>
	Bestimmt den Effekt-Typ im COMP/EFX-Modul und seine Parameter.
	<b>Compressor</b>
	Kompressor vom Typ MXR Dynacomp, der laute Signal absenkt und leise Signale anhebt und damit für ein ausgeglichenes Signal sorgt. Höhere Werte sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.
	<b>Auto Wah </b>
	Variiert den Wah-Effekt anschlagsdynamisch. Höhere Werte sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.
	<b>Booster </b>
	Hebt das Signal-Gain an und erzeugt einen dynamischen Sound. Höhere Werte sorgen für ein höheres Gain.
	<b>Tremolo </b>
	Moduliert die Lautstärke periodisch. Höhere Werte führen zu einer schnelleren Modulationsrate.
	<b>Phaser </b>
	Erzeugt einen pulsierenden Klangcharakter. Höhere Werte führen zu einer schnelleren Modulationsrate.
	<b>Ring Mod (Ring Modulator) </b>
	Erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Höhere Werte sorgen für eine höhere Modulationsfrequenz.

	<b>Slow Attack</b>
	Senkt die Attack-Phase jeder einzelnen Note ab. Höhere Werte sorgen für eine langsamere Attack-Zeit.
	<b>Pedal Vox</b>
	Simuliert ein halb geöffnetes Vintage-Wah-Pedal von VOX. Höhere Werte verschieben den betonten Frequenzbereich nach oben.
	<b>Pedal Cry</b>
	Simuliert ein halb geöffnetes Vintage-Wah-Pedal von Jen Crybaby. Höhere Werte verschieben den betonten Frequenzbereich nach oben.

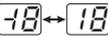
■ **DRIVE-Modul (Distortion-Effekte)**

	<b>DRIVE (Type)</b>	
	Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im DRIVE-Modul.	
	<b>FD COMBO</b> Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), den viele Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen schätzen.	
		<b>VX COMBO</b> Nach dem Vorbild des Class-A-Drive-Combos Vox AC30 modellierter Sound.
	<b>US BLUES</b> Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.	
		<b>BG CRUNCH</b> Fetter Sound des Mesa Boogie MkIII Combos.
	<b>HW STACK</b> Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100.	
		<b>MS CRUNCH</b> Crunch-Sound des legendären Marshall 1959.
	<b>MS DRIVE</b> Hi-Gain-Sound eines Marshall JCM2000 Topteils.	
		<b>PV DRIVE</b> Hi-Gain-Sound eines Peavey 5150, der in Zusammenarbeit mit einem weltberühmten Hardrock-Gitarristen entwickelt wurde.
	<b>DZ DRIVE</b> Hi-Gain-Sound, der auf dem handgefertigten deutschen Diezel-Gitarrenamp Herbert mit drei separat regelbaren Kanälen basiert.	
		<b>BG Drive</b> High-Gain-Sound des roten Kanals eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).
	<b>OVER DRIVE</b> Simulation des Boss OD-1, der als Erster das Konzept eines „Overdrives“ darstellte.	
		<b>GOVERNOR</b> Sound des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.
	<b>SQUEAK</b> Simulation der ProCo Rat, die für ihre harte Distortion bekannt ist.	
		<b>FUZZ SMILE</b> Sound des Fuzz Face, das mit seinem schrillen Design und seinem knalligen Sound Rock-Geschichte geschrieben hat.
	<b>HOT BOX</b> Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit internen Röhren.	
		<b>Z CLEAN</b> Zooms originaler un bearbeiteter Clean-Sound.
	<b>Z MP1</b> Ein klassischer Sound, der die Charakteristiken von ADA MP1 und Marshall JCM800 in sich vereint.	
		<b>Z NEOS</b> Ein einem modifizierten Vox AC30 nachempfunder Crunch-Sound.

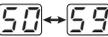
	<b>LEAD</b> Weicher, höhenreicher Distortion-Sound.		<b>EXTREME DS</b> Hi-Gain-Sound mit dem weltweit höchstmöglichen Verzerrungsgrad.
	<b>ACO.SIM (Acoustic Simulator)</b> Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.		
	<b>GAIN (Prm)</b> Steuert die Parameter im DRIVE-Modul. Seine Wirkung fällt unterschiedlich aus, je nachdem, ob ein Distortion-Effekt-Typ (Fd – Ed) oder Aco.Sim (Ac) ausgewählt ist.		
Wenn ein Distortion-Effekt-Typ (Fd – Ed) ausgewählt ist.			
	<b>GAIN</b>  Steuert das Gain (Verzerrungsgrad).		
Wenn Ac angewählt ist			
	<b>TOP</b>  Steuert den spezifischen Saitenklang einer Akustikgitarre.		

\* Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Liste sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen, der als Vorlage für das Modelling dient, und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

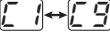
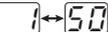
### ■ EQ-Modul (Equalizer)

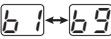
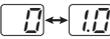
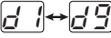
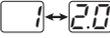
	<b>EQ LO (Prm)</b> Steuert das LO-Band des EQ-Moduls.		<b>EQ MID (Prm)</b> Steuert das MID-Band des EQ-Moduls.		<b>EQ HI (Prm)</b> Steuert das HI-Band des EQ-Moduls.
	<b>Lo</b> Steuert den Hub im Bassbereich (160 Hz).		<b>Mid</b> Steuert den Hub in den Mitten (800 Hz).		<b>Hi</b> Steuert den Hub in den Höhen (3.2 kHz).

### ■ ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator)-Modul

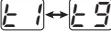
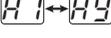
	<b>ZNR/AMP (Type&amp;Prm)</b> In diesem Modul sind das von ZOOM entwickelte ZNR-Modul (entfernt Rauschen aus Spielpausen, ohne die Klangqualität zu beeinträchtigen) mit einem Amp Simulator (simuliert den Sound verschiedener Lautsprecherboxen) kombiniert worden. Type und Parameter werden gleichzeitig eingestellt.				
	<b>ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b> Hierbei handelt es sich nur um die Rauschunterdrückung. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt. Stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne das Nutzsignal unnatürlich an- oder abzuschneiden.				
	<b>Combo &amp; ZNR</b> Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Combo-Amps mit geschlossener Hinterwand simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.				
	<b>Bright Combo &amp; ZNR</b> Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Combo-Amps mit offener Hinterwand simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.				
	<b>Stack &amp; ZNR</b> Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Topteils mit Box simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.				

■ MODULATION-Modul

	<b>MODULATION (Type&amp;Prm1)</b>		<b>RATE (Prm2)</b>
	<p>Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im MODULATION-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.</p>		<p>Steuert den Wert von Parameter 2 des MODULATION-Moduls. Die Auswirkung des Parameters hängt vom Effekt-Typ ab.</p>
	<p><b>Chorus</b> </p> <p>Bei diesem Effekt wird das Ursprungssignal mit unterschiedlich in der Tonhöhe veränderten Signalanteilen gemischt. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht den Effektanteil.</p>		<p><b>Rate</b></p> <p>Steuert die Modulationsrate.</p>
	<p><b>Ensemble</b> </p> <p>Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen. Ein höherer Wert der rechten Ziffer erhöht den Effektanteil.</p>		<p><b>Rate TAP</b> </p> <p>Steuert die Modulationsrate.</p>
	<p><b>Flanger</b></p> <p>Dieser Effekt erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang. Eine höhere Einstellung der rechten Ziffer verstärkt den Effektcharakter.</p>		
	<p><b>Step</b></p> <p>Spezialeffekt, der den Klang stufenweise verändert. Eine höhere Einstellung der rechten Ziffer verstärkt den Effektcharakter.</p>		
	<p><b>Pitch Shift</b> </p> <p>Dieser Effekt variiert die Tonhöhe des Originalklangs nach oben oder unten. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.</p>	   	<p><b>Shift</b></p> <p>Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. „dt“ sorgt für einen Detune-Effekt.</p>
	<p><b>Mono Pitch</b> </p> <p>Hierbei handelt es sich um einen monophonen Pitch-Shifter mit (für Single-Notes) mit reduzierten Tonhöhenchwankungen. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.</p>		<p><b>Key</b></p> <p>Bestimmt das tonale Geschlecht der benutzten Skala. Das Symbol „o“ steht für #.</p>
	<p><b>HPS (Harmonized Pitch Shifter)</b> </p> <p>Dieser intelligente Pitch Shifter generiert in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala automatisch Harmonische einer Dur-Tonleiter. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.</p>	     	<p><b>Rate TAP</b> </p> <p>Steuert die Modulationsrate.</p>

	<p><b>Pitch Bend</b></p> <p>Bei diesem Effekt können Sie die Tonhöhe in Echtzeit mit einem Expression-Pedal verändern. Der Wert der rechten Ziffer steht für den Pitch-Change-Typ, der mit dem Expression-Pedal gesteuert wird (siehe Tabelle 1).</p>		<p><b>Pedal Position</b> </p> <p>Bestimmt den Anfangswert für das PitchShifting (der Wert, der aktiv ist, wenn das Pedal in der Ausgangsstellung ist). Die Lautstärkebalance zwischen Original- und Effektsignal ändert sich parallel mit der Einstellung für Parameter 1.</p>																																										
<p>[Tabelle 1]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&amp;Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> <th>Type&amp;Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> </tr> <tr> <th></th> <th>Pedal geschlossen (Minimum) </th> <th>Pedal ge ffnet (Maximum) </th> <th></th> <th>Pedal geschlossen (Minimum) </th> <th>Pedal ge ffnet (Maximum) </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>b1</td> <td>0 Cent</td> <td>+1 Oktave</td> <td>b6</td> <td>-1 Oktave + Originalsound</td> <td>+1 Oktave + Originalsound</td> </tr> <tr> <td>b2</td> <td>0 Cent</td> <td>+2 Oktaven</td> <td>b7</td> <td>-700 Cent + Originalsound</td> <td>+500 Cent + Originalsound</td> </tr> <tr> <td>b3</td> <td>0 Cent</td> <td>-100 Cent</td> <td>b8</td> <td>  Doubling</td> <td>  Detune + Originalsound</td> </tr> <tr> <td>b4</td> <td>0 Cent</td> <td>-2 Oktaven</td> <td>b9</td> <td>-∞(0Hz) + Originalsound</td> <td>+1 Oktave + Originalsound</td> </tr> <tr> <td>b5</td> <td>0 Cent</td> <td>-∞</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0		Pedal geschlossen (Minimum) 	Pedal ge ffnet (Maximum) 		Pedal geschlossen (Minimum) 	Pedal ge ffnet (Maximum) 	b1	0 Cent	+1 Oktave	b6	-1 Oktave + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound	b2	0 Cent	+2 Oktaven	b7	-700 Cent + Originalsound	+500 Cent + Originalsound	b3	0 Cent	-100 Cent	b8	Doubling	Detune + Originalsound	b4	0 Cent	-2 Oktaven	b9	-∞(0Hz) + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound	b5	0 Cent	-∞			
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0																																								
	Pedal geschlossen (Minimum) 	Pedal ge ffnet (Maximum) 		Pedal geschlossen (Minimum) 	Pedal ge ffnet (Maximum) 																																								
b1	0 Cent	+1 Oktave	b6	-1 Oktave + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound																																								
b2	0 Cent	+2 Oktaven	b7	-700 Cent + Originalsound	+500 Cent + Originalsound																																								
b3	0 Cent	-100 Cent	b8	Doubling	Detune + Originalsound																																								
b4	0 Cent	-2 Oktaven	b9	-∞(0Hz) + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound																																								
b5	0 Cent	-∞																																											
	<p><b>Delay</b> </p> <p>Hierbei handelt es sich um eine Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2000 msec. Der Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis zwischen Effekt-Sound und dem Feedback-Anteil.</p>		<p><b>Time (Delay Time)</b> </p> <p>Bestimmt die Delay-Zeit. Im Bereich von 10 – 1000 Millisekunden wird die Einstellung in Schritten von 10 msec (1 – 99, 1.0), über 1 Sekunde in Schritten von 100 msec (1.1 – 2.0) vorgenommen.</p>																																										

■ DELAY-Modul

	<p><b>DELAY (Type&amp;Prm1)</b></p> <p>Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im DELAY-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.</p>
	<p><b>Delay</b> </p> <p>Hierbei handelt es sich um eine Delay mit einer maximalen Verzögerung von 5000 msec. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds und den Feedback-Anteil.</p>
	<p><b>Tape Echo</b> </p> <p>Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 msec. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds und den Feedback-Anteil.</p>
	<p><b>Analog Delay</b> </p> <p>Dieser Effekt simuliert ein analoges Delay mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 msec. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds und den Feedback-Anteil.</p>
	<p><b>Ping Pong Delay</b> </p> <p>Hierbei handelt es sich um ein Ping-Pong-Delay, bei dem der Delay-Sound zwischen Links und Rechts wechselt. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds und den Feedback-Anteil.</p>
	<p><b>TIME (Prm2)</b></p> <p>Steuert Parameter 2 im DELAY-Modul.</p>
	<p><b>Time (Delay Time)</b> </p> <p>Bestimmt die Delay-Zeit. Im Bereich von 10 – 1000 Millisekunden wird die Einstellung in Schritten von 10 msec (1 – 99, 1.0), über 1 Sekunde in Schritten von 100 msec (1.1 – 5.0) vorgenommen.</p>

## ■ REVERB-Modul

	<b>REVERB (Type&amp;Prm1)</b>
	Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im REVERB-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.
	<b>Hall</b> 
	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	<b>Room</b> 
	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	<b>Spring</b> 
	Dieser Effekt simuliert einen Federhall. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	<b>Arena</b> 
	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle (z.B. Sport-Arena). Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	<b>Tiled Room</b> 
	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	<b>DECAY (Prm2)</b>
	Steuert Parameter 2 im REVERB-Modul. Dieser Parameter ist in allen Effekt-Typen identisch.
	<b>Decay</b>
	Steuert die Decay-Dauer.

## Preset-Pattern der Rhythmus-Funktion

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

# Spezifikationen

<b>Effekt-Typen</b>	54
<b>Effekt-Module</b>	max. 8 Module gleichzeitig
<b>Patch-Speicher</b>	User-Bereich: 10 Patches x 4 Bänke = 40 Preset-Bereich: 10 Patches x 4 Bänke = 40 Insgesamt 80 Patches
<b>Samplingfrequenz</b>	96 kHz
<b>A/D-Wandlung</b>	24 Bit, 128-faches Oversampling
<b>D/A-Wandlung</b>	24 Bit, 128-faches Oversampling
<b>Signalverarbeitung</b>	32 Bit
<b>Frequenzgang</b>	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB, -4.0 dB (an einer Last von 10 kOhm)
<b>Anzeige</b>	2-stelliges 7-Segment-LED
<b>Eingang</b>	Standardmonoklinkenbuchse
Empfohlener Pegel	-20 dBm
Eingangsimpedanz	470 kOhm
<b>Ausgang</b>	Standardstereoklinkenbuchse (dient als Line- und Kopfhöreranschluss)
Max. Ausgangspegel	Line +3 dBm (an einer Ausgangslastimpedanz von 10 kOhm oder mehr) Phones 20 mW + 20 mW (an einer Last von 32 Ohm) Für FP02/FP01 oder FS01 (nur G1)
<b>Steuereingang</b>	
<b>Stromversorgung</b>	9 V DC, 300 mA (Innenleiter Minus) (ZOOM AD-0006)
Netzteil	G1N/G1XN Vier IEC R6 Batterien (Typ AA), ungef. 12 Stunden Dauerbetrieb (mit Alkaline-Batterien)
Batterien	
<b>Abmessungen</b>	G1N 155 mm (T) x 136 mm (B) x 52 mm (H) G1XN 155 mm (T) x 234 mm (B) x 52 mm (H)
<b>Gewicht</b>	G1N 350 g (ohne Batterien) G1XN 600 g (ohne Batterien)
<b>Optionen</b>	Expression-Pedal FP01/FP02 oder Fußschalter FS01 (nur G1N)

# Fehlerbehebung

- **Kein Strom**  
Lesen Sie den Abschnitt „Einschalten“ auf Seite 8.
- **Der Reverb-Effekt arbeitet nicht**  
Während der Rhythmus-Wiedergabe steht der Reverb-Effekt nicht zur Verfügung. Halten Sie zuerst das Rhythmus-Pattern an (→ S. 12).
- **Keine Sound-Änderung trotz Patch-Umschaltung**  
Ist die Patch-Auswahl im auf „pre-select“ eingestellt (→ S. 18)? Schalten Sie das Gerät aus und ein, um den Normalbetrieb zu aktivieren.
- **Hoher Nebengeräuschanteil**  
Verwenden Sie das ZOOM-Netzteil? Verwenden Sie ausschließlich Netzteile mit 9 V DC, 300 mA und innenliegendem Minusleiter (ZOOM AD-0006).
- **Kurze Betriebsdauer mit Batterien**  
Verwenden Sie eventuell Mangan-Batterien? Mit Alkaline-Batterien ist ein Dauerbetrieb bis zu 12 Stunden möglich.

## Für EU-Länder



Konformitätserklärung:  
Dieses Produkt entspricht der EMV Richtlinie 2004/108/EG sowie der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG.



### **Entsorgung alter elektrischer und elektronischer Geräte (gültig für europäische Länder mit Mülltrennung)**

Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll behandelt werden darf. Stattdessen muss es an einer Entsorgungsstelle für elektrischen und elektronischen Müll abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden, die andernfalls durch unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe einzusparen. Detaillierte Informationen über die Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer lokalen Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

# zoom

## **ZOOM Corporation**

4-4-3, Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japan  
Webseite: <http://www.zoom.co.jp>

G1N/G1XN - 5002-1

**GUITAR EFFECTS PEDAL**

**G1N<sup>EXT</sup> / G1XN<sup>EXT</sup> PATCH LIST**

	Patch	Patch Name	Comment	Pedal Assign
DEMO	A0	<b>Arena Lead</b>	Sharp-edged high-gain lead sound.	<b>Volume</b>
	A1	<b>OG Rhythm</b>	70s British rock sound.	<b>Pitch Bend</b>
	A2	<b>Chorus Clean</b>	Great clean sound for Arpeggios.	<b>Chorus Mix</b>
	A3	<b>Big Duck</b>	Auto wah sound. The tone responds to volume knob changes.	<b>Reverb Mix</b>
	A4	<b>Jet Fly</b>	Flanging jet sound. Great for chords or muted lower strings.	<b>Flanger Rate</b>
	A5	<b>Modern Punk</b>	Powerful modern punk sound. Great for rhythm tracks.	<b>Volume</b>
	A6	<b>Trick Delay</b>	Clean sound using two delays set for different delay times.	<b>Delay Mix</b>
	A7	<b>Multi Phaser</b>	Clean sound with a dash of phaser.	<b>Phaser Rate</b>
	A8	<b>Lap Steel Key D</b>	Lap Steel modeled sound. Great for slide parts.	<b>HPS Mix</b>
	A9	<b>Wet Wood Acoustic</b>	Acoustic guitar sound. Use with a single coil neck pickup.	<b>Volume</b>
ARTIST MODELING	b0	<b>Deep Sand</b>	"Enter Sandman" style sound. Deep metal sound, great for heavy riffs.	<b>Volume</b>
	b1	<b>Liverpool</b>	Day Tripper intro style sound.	<b>Volume</b>
	b2	<b>Jimi Fuzz</b>	The "Jimi" style an Octavia fuzz sound.	<b>Pitch Mix</b>
	b3	<b>Zep Standard</b>	Early Page "Zep style" recording sound. Bright and crunchy.	<b>Volume</b>
	b4	<b>EC Lead</b>	Layla style sound. Great with single coil pickups.	<b>Volume</b>
	b5	<b>BS Riff</b>	Rockabilly sound for "Rock This Town" style sound.	<b>Volume</b>
	b6	<b>Brian Drive</b>	"Queen" style sound.	<b>Volume</b>
	b7	<b>335 Solo</b>	"Room 335" style sound.	<b>Volume</b>
Michael Amott	b8	<b>EVH 1959</b>	Early "EVH" style sound. Sounds best with hum bucking pickups.	<b>Volume</b>
	b9	<b>NEMESIS II RHYTHM</b>	Patch reminiscent of the tone on Arch Enemy albums such as 'Doomsday Machine' (2005) and 'Rise Of the Tyrant' (2007) .	<b>Volume</b>
	C0	<b>BURIED DREAMS II LEAD WAH</b>	"Carcass" wah lead tone.	<b>Cry Wah</b>
Kiko Loureiro	C1	<b>REVOLUTION II CLEAN</b>	Clean sound for the Arch Enemy song 'Revolution Begins' on the album 'Rise Of the Tyrant' (2007).	<b>Reverb Mix</b>
	C2	<b>No Gravity Lead</b>	Lead sound for title track from Kiko's first solo album 'No Gravity'.	<b>Volume</b>
	C3	<b>La Force Clean</b>	Clean sound for "La Force de l'Âme" from solo album 'No Gravity'.	<b>Volume</b>
Riche Kotzen	C4	<b>Tremolo Hammond</b>	Some of Kiko's arrangements. He uses this kind of effect as a pad, like a keyboard.	<b>Volume</b>
	C5	<b>Jazz Wet</b>	Cool clean lead tone with chorus delay and reverb.	<b>Volume</b>
	C6	<b>Pointed strat</b>	Very sharp combo tone that sounds cool with a strat while finger picking.	<b>Volume</b>
George Lynch	C7	<b>Go faster</b>	Dirty rhythm tone for strat neck position. Dirty enough to be aggressive but clean enough to get funky!	<b>Volume</b>
	C8	<b>Mr. Scary</b>	Re-create the 'Scary' tone. This quickly became a signature sound for me.	<b>Volume</b>
	C9	<b>Dream Warriors</b>	A clean chorus sound with delay makes this perfect for picking out chords.	<b>Volume</b>
Rob Caggiano	d0	<b>FTA</b>	Dry, searing tone.	<b>Volume</b>
	d1	<b>Vox haul</b>	A cool Vox style sound with a little Vibrato added. Using the Bright Combo cab.	<b>Vibrato Rate</b>
	d2	<b>Metal Crunch</b>	Thrash sounds using the DZ amp into the stack.	<b>Volume</b>
Mike Stone	d3	<b>Metal Lead</b>	Using the DZ Drive Head. The pick attack jumps out more making it ideal for fast shredding.	<b>Volume</b>
	d4	<b>Jangle</b>	Strum an electric and find yourself free falling.	<b>Volume</b>
	d5	<b>GnK</b>	British steel with an electric eye.	<b>Volume</b>
Matt Bachand	d6	<b>CnC</b>	Vintage warm tremolo vibes. Great on arpeggio chords.	<b>Tremolo Rate</b>
	d7	<b>Shadows rock</b>	High mid range and not over saturated. Similar to the main tone of Jon Donais of Shadows Fall.	<b>Volume</b>
	d8	<b>Shadows lead</b>	Chorus and delay play a major role in this aggressive mid range lead tone.	<b>Volume</b>
	d9	<b>Shadows rock2</b>	Heavy saturation and cutting mid range similar to the main tone of Matt Bachand of Shadows Fall.	<b>Volume</b>

- The preset area of banks 0 - 3 contains the same patches as A - d.
- We recommend you to adjust the Noise Reduction parameter according to your guitars, amps and recording or performance situation.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION. All product and artist names are intended only to illustrate sonic characteristics that were used as reference in the development of this product.