

# G2Nu / G2.1Nu

## BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für das ZOOM G2Nu/G2.1Nu (im Folgenden „G2Nu/G2.1Nu“ genannt) entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um sich mit allen Funktionen des G2Nu/G2.1Nu vertraut zu machen. So stellen Sie sicher, dass Sie das Gerät optimal nutzen und lange Freude daran haben. Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Inhalt	
Sicherheitshinweise / Gebrauchshinweise . . . . .	2
Begriffe in diesem Handbuch . . . . .	3
G2Nu Geräteübersicht . . . . .	4
G2.1Nu Geräteübersicht . . . . .	6
Ein Patch auswählen und spielen(Play-Modus) . . . . .	8
Gebrauch des Tuners . . . . .	10
Gebrauch des Looper . . . . .	13
Gebrauch von Rhythmen (Rhythm-Modus). . . . .	16
Erstellen und Bearbeiten von Patches (Edit-Modus). . . . .	18
Speichern und Kopieren von Patches (Store-Modus) . . . . .	22
Arbeiten im Direct-Modus . . . . .	24
Vorauswahl von Patches (PRE SELECT) . . . . .	25
Einsatz eines Fußschalters . . . . .	26
Einsatz eines Expression-Pedals . . . . .	27
Controller-Parameter und Einstell-bereich festlegen	27
Einstellen des internen Expression-Pedals . . . . .	28
Verwenden der Audio-Interface-Funktionen . . . . .	29
Aufnahme und Wiedergabe mit DAW-Software. . . . .	29
Verschiedene Einstellungen anpassen (Globale Menüs). . . . .	30
Globale Menüs öffnen . . . . .	30
Einstellen von Master-Pegel, Tempo und Kammerton des Tuners . . . . .	30
Einstellen der Pegel für Direct-Monitoring und Aufnahme. . . . .	30
Einstellen von Hintergrundbeleuchtung und Kontrast des Displays. . . . .	31
Einstellen des Batterie-Typs. . . . .	31
Anzeigen der aktuellen Version . . . . .	31
Firmware aktualisieren . . . . .	32
Effekt-Typen und -Parameter . . . . .	33
COMP (Kompressor)-Modul . . . . .	34
EFX-Modul . . . . .	35
ZNR (ZOOM Noise Reduction)-Modul . . . . .	37
DRIVE-Modul . . . . .	38
EQUALIZER-Modul (Bass- und Mittenbereich) . . . . .	40
EQUALIZER-Modul (Höhenbereich) . . . . .	40
MODULATION-Modul . . . . .	41
DELAY-Modul . . . . .	46
REVERB-Modul . . . . .	47
TOTAL-Modul . . . . .	48
Fehlerbehebung . . . . .	49
Spezifikationen . . . . .	50
Rhythmus-Liste . . . . .	51



© ZOOM CORPORATION

Vervielfältigung dieses Dokuments, auch auszugsweise, ohne ausdrückliche Erlaubnis ist verboten.

# Sicherheitshinweise / Gebrauchshinweise

## Sicherheitshinweise

Zum Schutz vor Schäden weisen Warn- und Sicherheitssymbole in diesem Handbuch auf Warnungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Die Symbole haben folgende Bedeutung:

 Warnung	Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren oder sogar tödlichen Verletzungen führen.
 Vorsicht	Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu Verletzungen oder zu Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, um das Gerat gefahrlos zu verwenden.

## Überlegungen zur Stromversorgung

 Da die Leistungsaufnahme des Gerats hoch ist, sollten Sie es moglichst immer mit einem Netzteil betreiben. Verwenden Sie fur den Batteriebetrieb Alkaline-Batterien.

Betrieb mit Netzteil

- Verwenden Sie ausschließlich 500 mA Netzteile mit einer Ausgangsspannung von 9VDC und innenliegendem Minuspol (ZOOM AD-16). Die Verwendung von Netzteilen außerhalb der Spezifikation kann zu Fehlfunktionen führen und eine Gefahrenquelle darstellen.
- Betreiben Sie das Netzteil nur an Steckdosen, die in dem dafür vorgeschriebenen Spannungsbereich arbeiten.
- Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.
- Bei Gewitter oder längerer Lagerung trennen Sie das Netzteil vom Netzanschluss.

Batteriebetrieb

- Verwenden Sie 4 handelsübliche 1,5 V AA-Batterien (bzw. Nickel-Metallhydrid-Akkus).
- Lesen Sie vor Verwendung der Batterien sorgfältig die Sicherheitshinweise.
- Wenn Sie das Gerat fur eine längere Zeit nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
- Wenn Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig von Batterieflüssigkeit.
- Betreiben Sie das G2Nu/G2.1Nu nur mit geschlossener Batteriefachabdeckung.

## Betriebsumgebung

 Unter folgenden Bedingungen kann es zu Fehlfunktionen kommen.

- An sehr warmen oder kalten Orten
- Nahe bei Heizungen oder anderen Wärmequellen
- Bei sehr hoher Luftfeuchtigkeit und an spritzwassergefährdeten Orten
- An sandigen oder staubigen Orten
- Bei starken Vibrationen

## Handhabung

 Stellen Sie keine Flüssigkeitsbehälter wie z.B. Vasen auf das Gerat, da dies zu einem Stromschlag führen kann.

 Stellen Sie keine Kerzen oder andere brennende Objekte auf das G2Nu/G2.1Nu. Sie vermeiden damit die Gefahr eines Brandes.



Vorsicht

- Das G2Nu/G2.1Nu ist ein Präzisionsgerat. Wenden Sie keine übermäßige Kraft bei der Bedienung von Schaltern und anderen Bedienelementen an. Durch starke mechanische Beanspruchung wie z.B. starke Erschütterung, Sturz oder übermäßige Belastung kann das Gerat beschädigt werden.
- Achten Sie darauf, dass keine Fremdkörper wie Munzen oder Drahnte bzw. Flüssigkeiten wie Wasser oder Getranke in das Innere des G2Nu/G2.1Nu gelangen.

## Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen



Vorsicht

Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das Gerat und alle angeschlossenen Gerate ausschalten (OFF). Vor dem Transport müssen alle Kabel sowie das Netzteil abgezogen werden.

## Änderungen am Gerat



Warnung

Öffnen Sie niemals das Gerat und versuchen Sie nicht, das Gerat zu modifizieren, da dies zu Schäden am Gerat führen kann. Zoom Corporation übernimmt keinerlei Haftung fur Schäden, die durch Änderungen am Gerat verursacht werden.

## Lautstärke



Vorsicht

Betreiben Sie das G2Nu/G2.1Nu nicht über einen längeren Zeitraum mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

## Gebrauchshinweise

### Elektromagnetische Abschirmung

Aus Sicherheitsgründen wurde das G2Nu/G2.1Nu mit bestmoglicher elektromagnetischer Abschirmung versehen, um die Beeinträchtigung anderer Gerate durch elektromagnetische Einstrahlungen zu minimieren. Da elektromagnetische Einstrahlungen dennoch nicht ganzlich ausgeschlossen werden können, sollten Gerate, die empfindlich gegen Einstrahlungen sind bzw. selbst starke elektromagnetische Strahlungsquellen darstellen, nicht in der Nahe des G2Nu/G2.1Nu betrieben werden. Platzieren Sie solche Gerate in ausreichender Entfernung zum G2Nu/G2.1Nu. Elektromagnetische Interferenzen können wie bei allen elektronischen Geraten auch beim G2Nu/G2.1Nu Fehlfunktionen und Datenverlust auslösen. Seien Sie also entsprechend vorsichtig.

### Reinigung

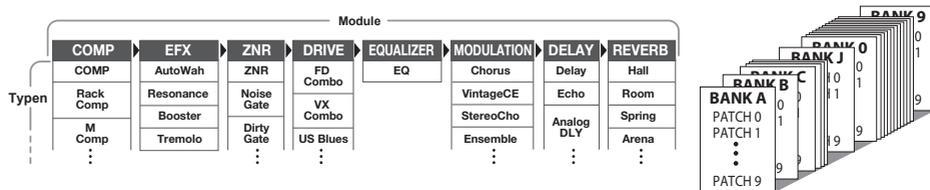
Verwenden Sie zum Reinigen verschmutzter Oberflachen ein weiches Tuch. Falls notig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie niemals Scheuermittel, Wachs oder Lösungsmittel wie Farbverdunner, Waschbenzin oder Alkohol.

### Fehlfunktionen

Sollte es bei Ihrem Gerat zu einer Fehlfunktion kommen, ziehen Sie sofort das Netzteil ab und schalten Sie das Gerat aus (OFF). Entfernen Sie dann alle anderen angeschlossenen Kabel. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Gerats, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Handler bzw. den ZOOM Support.

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

# Begriffe in diesem Handbuch



## • Module

Wie in der Abbildung oben gezeigt können Sie bis zu 8 Effekt-Einheiten gleichzeitig verwenden. Diese Einheiten werden als „Module“ bezeichnet.

## • Effekt-Typ

Bei manchen dieser Module können unterschiedliche „Effekt-Typen“ ausgewählt werden. Wenn Sie z.B. das MODULATION-Modul verwenden (Modulations- und Delay-Effekte), können Sie verschiedene Effekt-Typen wie Chorus, Flanger und Delay aktivieren.

## • Parameter

Die Variablen, durch die ein Effekt beeinflusst wird, werden als „Parameter“ bezeichnet. Wenn man sich jedes Effekt-Modul als einzelnes Effektgerät vorstellt, entsprechen die Parameter den Drehreglern dieses Effektgeräts.

## • Patch

Der ON/OFF-Status der einzelnen Module sowie die Parameter-Einstellungen werden in sogenannten „Patches“ gespeichert. Mithilfe der Patches können Effekteinstellungen gespeichert und geladen werden.

## • Bank

Eine Kombination aus 10 Patches wird als „Bank“ bezeichnet.

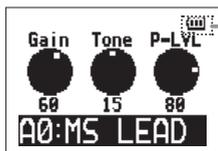
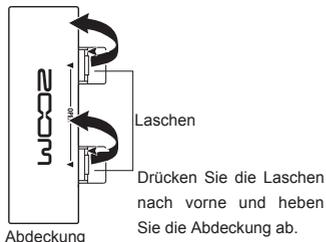
Dieses Gerät verfügt über insgesamt 20 Bänke; die User-Bänke A–J, die bearbeitet und gespeichert werden können, und die Preset-Bänke 0–9, die nicht bearbeitet werden können. (siehe Abbildung rechts oben)

## • Modus

Die unterschiedlichen Betriebsarten des G2Nu/G2.1Nu werden als „Modi“ bezeichnet. Abhängig vom aktuell gewählten Modus ändert sich die Funktion der Tasten und Regler. Im Play-Modus können Sie einen Patch auswählen, mit dem Sie Ihr Instrument spielen möchten, im Rhythm-Modus können Sie Rhythmus-Patterns abspielen, und im Edit-Modus können Sie Patches erzeugen und bearbeiten, die Sie im Store-Modus abspeichern können.

## Batteriebetrieb des Geräts

1. Drehen Sie das Gerät um und öffnen Sie die Batteriefachöffnung auf der Unterseite.
2. Setzen Sie vier Typ-AA-Batterien im Batteriefach ein.
3. Schließen Sie das Batteriefach.



Restkapazität der Batterien

Im Betrieb mit dem Netzteil oder über Bus-Power wird stattdessen ein Netz- oder USB-Symbol eingeblendet.

# G2Nu Geräteübersicht

## Vorderseite

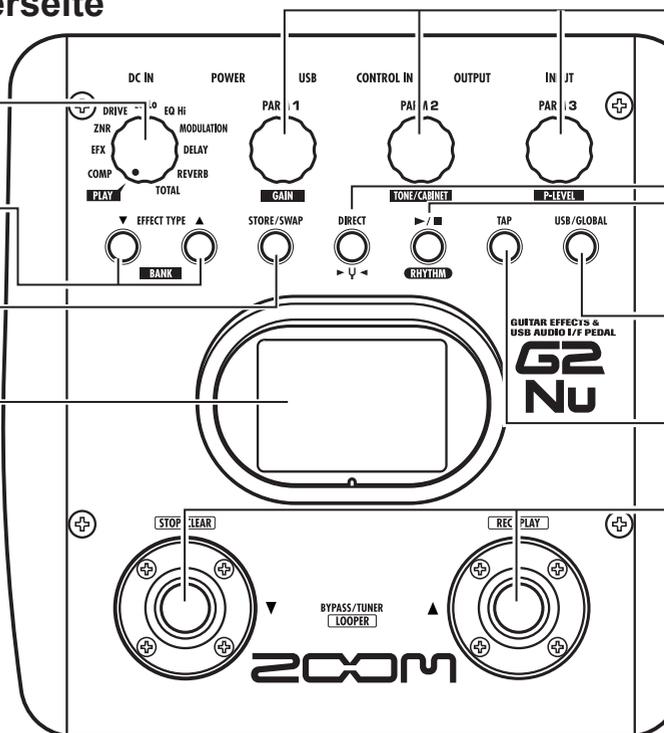
Modul-Wahlschalter

EFFECT TYPE/BANK

[▼]/[▲]-Tasten

STORE/SWAP-Taste

Display



Gitarre



## Rückseite

INPUT-Buchse

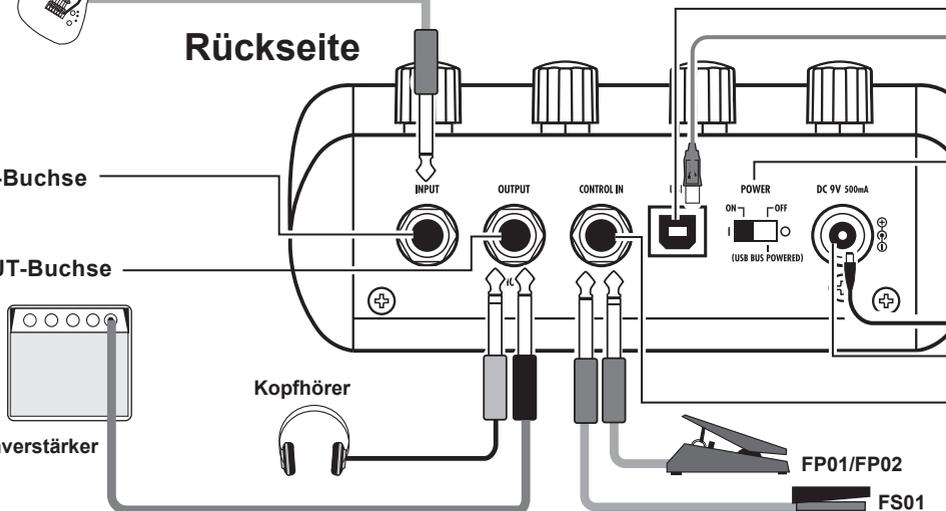
OUTPUT-Buchse

Gitarrenverstärker

Kopfhörer

FP01/FP02

FS01



Parameter-Regler 1–3

DIRECT-Taste

RHYTHM [▶/■]-Taste

USB/GLOBAL-Taste

TAP-Taste

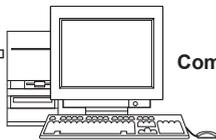
[▼]/[▲]-Fußschalter

USB-Anschluss

POWER-Schalter

Netzteil-Buchse

CONTROL IN-Buchse

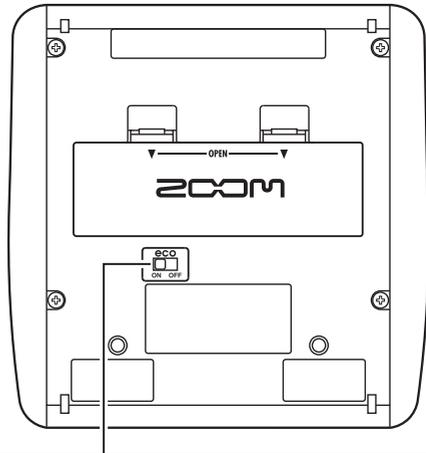


Computer



ZOOM-Netzteil (AD-16)

## Unterseite



### eco-Schalter

#### Wenn der eco-Schalter auf ON steht:

- Wenn das Gerät für 25 Minuten nicht benutzt wird, wird der Strom-Standby-Modus aktiviert.
- So lange ein Gitarrensiegel anliegt, wechselt das Gerät nicht in den Standby-Modus.

#### Im Strom-Standby-Modus:

- Das Gerät arbeitet mit minimalem Ruhestrom, um die Batteriekapazität zu schonen und den Stromverbrauch zu minimieren.
- Der Gitarrensiegel-Eingang wird ignoriert.
- Durch jegliche Bedienung wechselt das Gerät wieder in den normalen Betriebsmodus.

# G2.1Nu Geräteübersicht

## Vorderseite

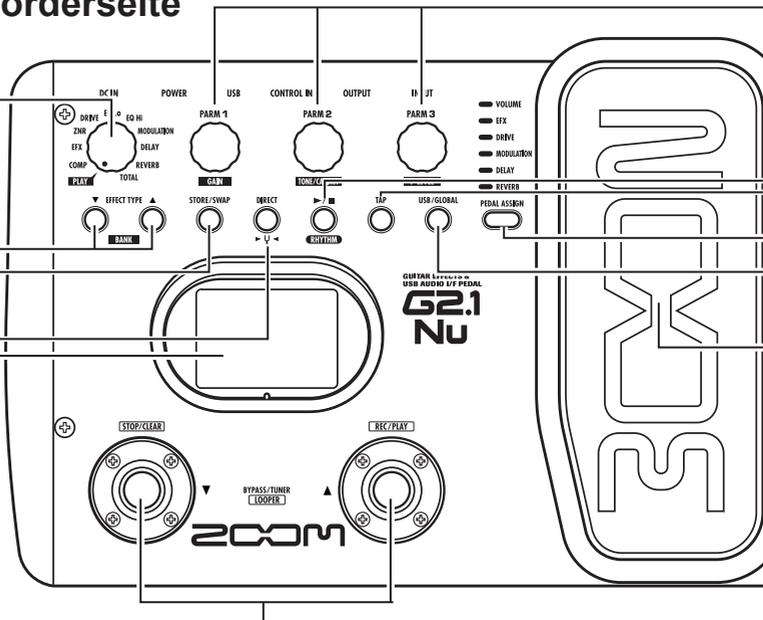
Modul-Wahlschalter

EFFECT TYPE/BANK  
[▼]/[▲]-Tasten

STORE/SWAP-Taste

DIRECT-Taste

Display



[▼]/[▲]-Fußschalter

Gitarre

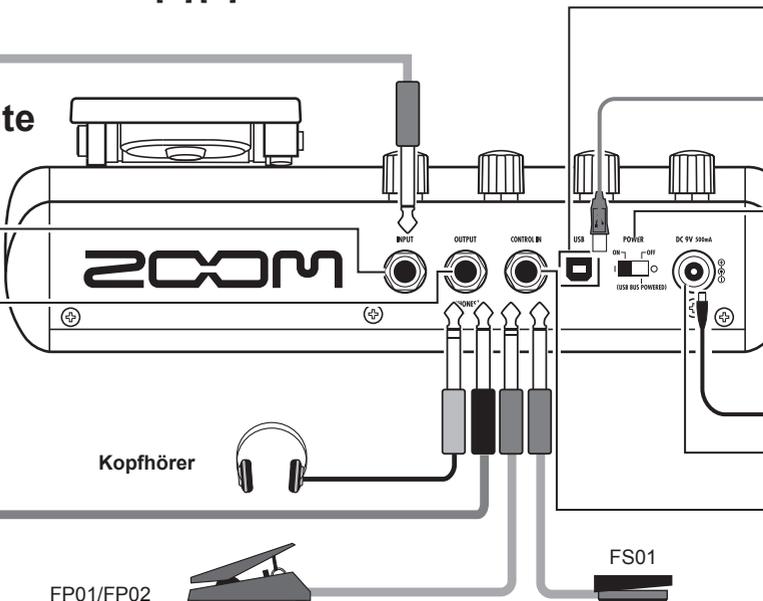


## Rückseite

INPUT-Buchse

OUTPUT-Buchse

Gitarrenverstärker



Kopfhörer

FP01/FP02

FS01

Parameter-Regler 1–3

RHYTHM [▶/■]-Taste

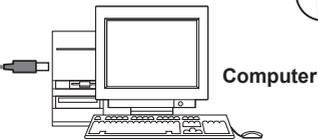
TAP-Taste

PEDAL ASSIGN-Taste

USB/GLOBAL-Taste

Expression-Pedal

USB-Anschluss



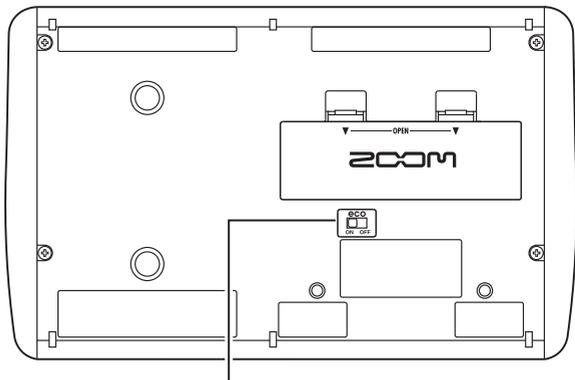
POWER-Schalter



Netzteil-Buchse

CONTROL IN-Buchse

## Unterseite



### eco-Schalter

#### Wenn der eco-Schalter auf ON steht:

- Wenn das Gerät für 25 Minuten nicht benutzt wird, wird der Strom-Standby-Modus aktiviert.
- So lange ein Gitarrensinal anliegt, wechselt das Gerät nicht in den Standby-Modus.

#### Im Strom-Standby-Modus:

- Das Gerät arbeitet mit minimalem Ruhestrom, um die Batteriekapazität zu schonen und den Stromverbrauch zu minimieren.
- Der Gitarrensinal-Eingang wird ignoriert.
- Durch jegliche Bedienung wechselt das Gerät wieder in den normalen Betriebsmodus.

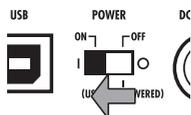
# Ein Patch auswählen und spielen(Play-Modus)

## 1. Gerät einschalten

Drehen Sie die Lautstärke des Verstärkers herunter.

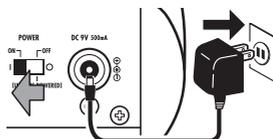
### ■ Batteriebetrieb

Schieben Sie den POWER-Schalter auf die Stellung ON.



### ■ Betrieb mit Netzteil

Schließen Sie das Netzteil an und schieben Sie den POWER-Schalter auf die Stellung ON.



Wenn Sie einen Verstärker verwenden, schalten Sie ihn ein und drehen den Lautstärkeregler auf.

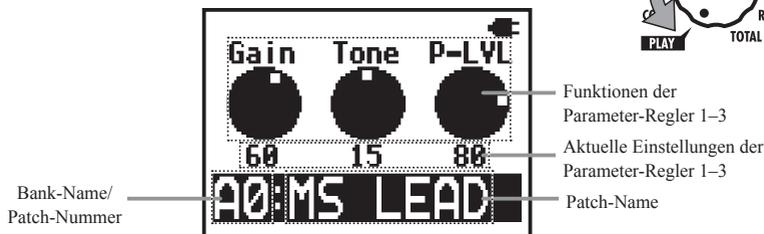
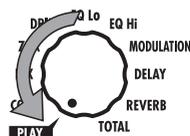


Schalten Sie den POWER-Schalter auf OFF und verbinden Sie den USB-Anschluss mit einem Computer, um das Gerät mit Bus-Power zu betreiben (→S. 29).

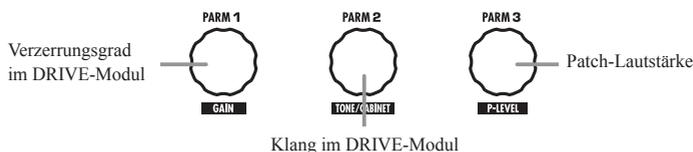
## 2. Play-Modus aktivieren

Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position „PLAY“.

Drehen Sie einen der Parameter-Regler (1–3), bis folgender Screen angezeigt wird.



Direkt nach dem Einschalten ist unabhängig von der Stellung des Modulwahlschalters der Play-Modus aktiv.



- Wenn Sie geänderte Parameter nicht speichern (→S. 22), gehen alle Änderungen verloren, sobald Sie einen anderen Patch auswählen.
- Wenn Sie das Gerät mit Kopfhörern oder einem Mischpult betreiben, sollten Sie den Direct-Modus (→S. 24) verwenden. Dieser Modus simuliert den Klang einer Gitarren-Lautsprecherbox.
- Die Lautstärke aller Patches wird über den Regler „Master Level“ (→S. 30) eingestellt.

### 3. Patch auswählen

Drücken Sie den [▲] Fußschalter, um den nächsten Patch auszuwählen.



Drücken Sie mehrmals, um nacheinander durch die Bänke und Patches durchzuschalten.  
Die Reihenfolge lautet: A0–A9...J0–J9→00–09...90–99→A0



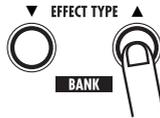
Drücken Sie den [▲] Fußschalter, um den vorigen Patch auszuwählen.



In der Betriebsart „Pre-Select“ (→S. 25) können Sie direkt zu einem Patch wechseln, das sich nicht in der Nähe des aktuellen Patches befindet.

### 4. Bank auswählen

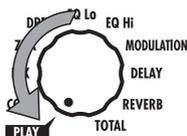
Verwenden Sie die Bank-Tasten [▼]/[▲], um zur nächsten bzw. vorigen Bank zu schalten.



Sie können auch einen zusätzlichen Fußschalter anschließen (FS01), um damit zwischen den Bänken umzuschalten (→S26).

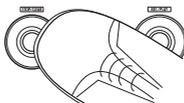
# Gebrauch des Tuners

## 1. Play-Modus aktivieren



## 2. Bypass/Mute aktivieren

Drücken Sie beide Fußschalter [▼]/[▲] gleichzeitig.



### ■ Bypass aktivieren

Sobald der Screen „Bypass/Tuner“ angezeigt wird, lassen Sie die Fußschalter innerhalb von einer Sekunde los.

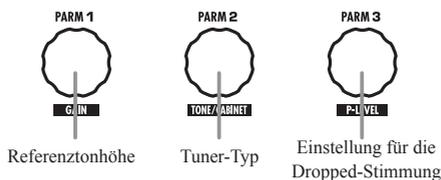


### ■ Mute aktivieren

Wenn nach „Bypass/Tuner“ der Screen „Mute/Tuner“ angezeigt wird, lassen Sie die Fußschalter innerhalb von einer Sekunde los.



Bei aktiviertem Bypass/Mute ist der Tuner aktiviert.



- Wenn Sie die Fußschalter [▼]/[▲] länger als zwei Sekunden gedrückt halten, wird der Looper aktiviert (→S. 13).
- Sie können das Gerät im Edit-Modus nicht auf Bypass/Mute schalten (→S. 18).
- Wenn Sie die Fußschalter [▼]/[▲] gleichzeitig drücken, kann sich der Sound unter Umständen durch den Fußschalter, den Sie etwas früher berühren, verändern. Idealerweise sollten Sie beim Auslösen der Schalter nicht spielen.

### 3. Wählen Sie den Tuner-Typ aus

Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 2 den Tuner-Typ aus.



- **CHROMATIC (Chromatisch)**  
Der chromatische Tuner zeigt den Namen des nächstliegenden Tons (Halbton) sowie den Abstand zwischen diesem und dem gespielten Ton an.
- **Verwenden anderer Stimmungen**  
Je nach ausgewählter Stimmung werden der Name der nächstliegenden Saite sowie der Abstand zwischen dieser und dem gespielten Ton angezeigt. Folgende Stimmungen stehen zur Auswahl.

Anzeige	Bedeutung	Saiten-Nummer/Notenname						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Standardstimmung für Gitarren (auch 7-saitige Gitarren)	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Die Leersaiten ergeben einen A-Dur Akkord.		E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Die Leersaiten ergeben einen D-Dur Akkord.		D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Die Leersaiten ergeben einen E-Dur Akkord.		E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Die Leersaiten ergeben einen G-Dur Akkord.		D	G	D	G	B	D
DADGAD	Diese Alternativ-Stimmung wird häufig für Tapping-Techniken etc. verwendet.		D	A	D	G	A	D

### 4. Gitarre stimmen

Schlagen Sie die gewünschte Leersaite an und stimmen Sie sie.

- **Tuner-Typ CHROMATIC**  
Angezeigt werden der Name des nächstliegenden Tons sowie die Genauigkeit der Stimmung.

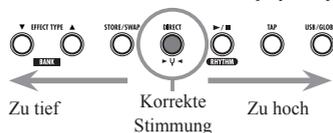


- **Andere Tuner-Typen**  
Angezeigt werden die Nummer der nächstliegenden Saite sowie die Genauigkeit der Stimmung. Wenn Sie beispielsweise die 3te Saite stimmen und als Saiten-Nummer 4 oder 5 angezeigt wird, stimmen Sie die Saite höher; wenn 2 oder 1 angezeigt wird, stimmen Sie die Saite tiefer. Sobald die richtige Saiten-Nummer angezeigt wird, fahren Sie mit der Feinstimmung fort.

Saitennummer (wenn die dritte Saite richtig gestimmt ist)



Sie können die Stimmung auch mit Hilfe der Tasten über dem Display überprüfen.



## 5. Dropped-Stimmung

Für Dropped-Stimmungen können Sie Saiten um 1 bis 3 Halbtöne herunterstimmen.

Drehen Sie den Parameter-Regler 3, um die Stimmung um ein ( $b \times 1$ ), zwei ( $b \times 2$ ) oder drei ( $b \times 3$ ) Halbtöne abzusenken.



Wenn bei Tuner-Typ „GUITAR“ die Stimmung wie in der Abbildung rechts gezeigt um einen Halbton ( $b \times 1$ ) abgesenkt wird, wird für die 6te Saite E  $b$  als korrekter Ton angezeigt.

Dropped-Stimmung



**ANMERKUNG** Die Dropped-Stimmung kann nicht mit dem CHROMATIC-Tuner benutzt werden.

## 6. Kammerton des Tuners ändern.

Drehen Sie Parameter-Regler 1.



Kammerton

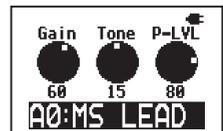


Der Kammerton kann auf eine Frequenz zwischen 435 und 445 Hz eingestellt werden. (Voreinstellung: 440 Hz)

**ANMERKUNG** Wenn Sie die Referenztonhöhe im Tuner-Modus geändert haben, wird diese Einstellung auf die Vorgabe zurückgesetzt, wenn Sie das Gerät aus- und wieder einschalten. Wenn Sie diese Einstellung sichern möchten, nehmen Sie die Änderung bei den globalen Parametern vor ( $\rightarrow$  S. 30).

## 7. In den Play-Modus zurückkehren

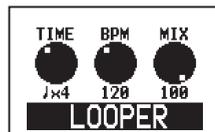
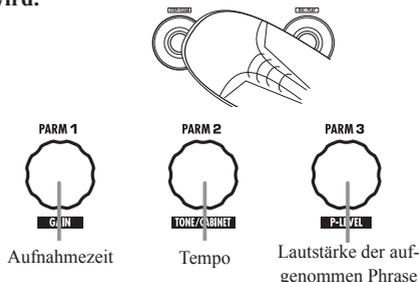
Drücken Sie einen der Fußschalter [▼]/[▲].



# Gebrauch des Looper

## 1. Looper aktivieren

Im Play-Modus beide Fußschalter [▼]/[▲] drücken, bis der Screen „LOOPER“ angezeigt wird.



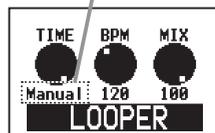
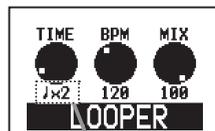
Wenn der Looper aktiv ist, wird das DELAY-Modul deaktiviert.

## 2. Aufnahmezeit einstellen

Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die Aufnahmezeit aus.



- **Notenwert**  
Einstellen der Aufnahmezeit durch Festlegen von Tempo und Anzahl der Viertelnoten. Bei einem Wert von „J x 2“ beträgt die Aufnahmezeit zwei Viertelnoten des aktuellen Tempos.
- **Manual (Manuell)**  
Starten und Stoppen der Aufnahme über Fußschalter.

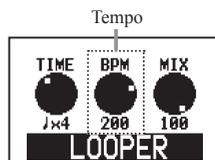


## 3. Tempo einstellen

Stellen Sie mit dem Parameter-Regler 2 das Tempo ein.



Das Tempo kann auf Werte zwischen 40 und 250 BPM (Beats pro Minute) eingestellt werden. Wenn Sie in Schritt 2 einen Notenwert eingestellt haben, wird die Aufnahmezeit anhand des Tempos berechnet.



Sie können das Tempo auch mit der TAP-Taste einstellen (→S. 17).

## 4. Phrasen aufnehmen und wiedergeben

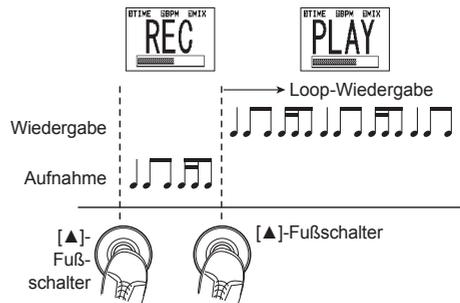
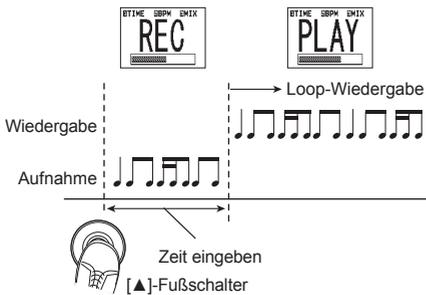
Drücken Sie den Fußschalter [▲] und spielen Sie die Phrase, die Sie aufnehmen möchten.



Im Display wird „REC“ angezeigt und die Aufnahme wird gestartet.

Abhängig von der in Schritt 2 ausgewählten Aufnahmemethode läuft Aufnahme folgendermaßen ab.

- Wenn ein Notenwert ausgewählt wurde  
Die Aufnahme läuft für die eingestellte Dauer, dann beginnt die Wiedergabe (und im Display wird „PLAY“ angezeigt).
- Wenn „Manual“ (Manuell) ausgewählt wurde  
Wenn der Fußschalter [▲] erneut gedrückt oder die maximale Aufnahmedauer (etwa 5 Sekunden) erreicht wird, beginnt die Wiedergabe (und im Display wird „PLAY“ angezeigt).



**HINWEIS** Im Looper-Betrieb kann das Gerät auch einen Rhythmus wiedergeben (→S. 16). Allerdings steuern die Parameter-Regler nur den Looper.

## 5. Overdubbing einer Phrase

Drücken Sie während der Wiedergabe Fußschalter [▲].

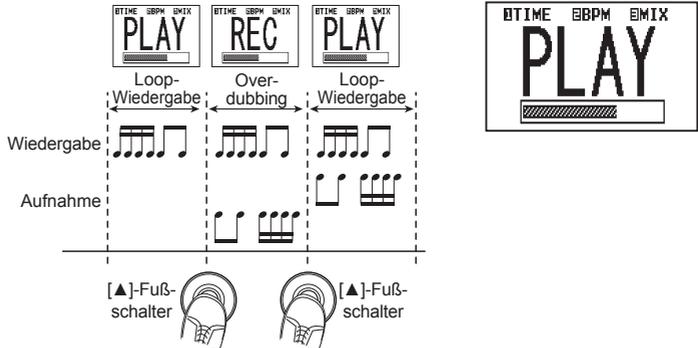


Im Display wird „REC“ angezeigt und das Overdubbing wird gestartet.

Sobald das Ende der aufgenommenen Phrase erreicht ist, wird die Wiedergabe erneut gestartet und das Overdubbing wird fortgesetzt.

Um das Overdubbing zu beenden, drücken Sie Fußschalter [▲] erneut.

Im Display wird „PLAY“ angezeigt.



Um die Loop-Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie den Fußschalter [▼] (im Display erscheint „STOP“). Um die Loop-Wiedergabe erneut zu starten, drücken Sie den Fußschalter [▲].

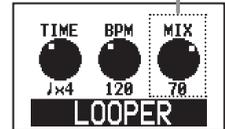
## 6. Phrasen-Lautstärke einstellen

Drehen Sie Parameter-Regler 3.

Der Einstellbereich ist 0–100.



PHRASEN-  
Lautstärke



Beachten Sie bitte, dass eine Phrase gelöscht wird, wenn Sie den Parameter-Regler 1 oder 2 nach der Aufnahme bedienen.

## 7. Phrase löschen

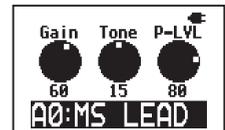
Um die aufgenommene Phrase zu löschen, halten Sie Fußschalter

[▼] gedrückt, bis im Display „CLEAR“ angezeigt wird.



## 8. In den Play-Modus zurückkehren

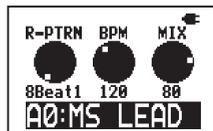
DRÜCKEN Sie beide Fußschalter [▼]/[▲].



# Gebrauch von Rhythmen (Rhythm-Modus)

## 1. Rhythm-Modus aktivieren

Um die Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns zu starten, drücken Sie im Play-Modus die Taste RHYTHM [▶/■].



Rhythmus-Pattern



Rhythmus-Tempo



Rhythmus-Lautstärke



Wenn der Rhythm-Modus aktiv ist, wird das REVERB-Modul deaktiviert



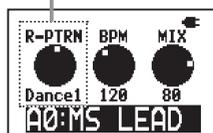
- Im Tuner- oder Looper-Betrieb können Sie auch einen Rhythmus wiedergeben. Allerdings steuern die Parameter-Regler nur den Tuner oder Looper.
- Im Rhythm-Modus können Sie das Patch mit den Fußschaltern [▼]/[▲] und den Bank-Tasten [▼]/[▲] umschalten.

## 2. Wählen Sie das Rhythmus-Pattern.

Drehen Sie Parameter-Regler 1(Rhythmus-Patterns →S. 51).



Rhythmus-Pattern



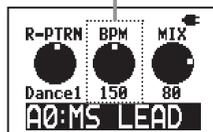
## 3. Tempo einstellen

Das Tempo kann auf Werte zwischen 40 und 250 BPM (Beats pro Minute) eingestellt werden.

- Tempo numerisch eingeben  
Stellen Sie mit dem Parameter-Regler 2 die BPM ein.

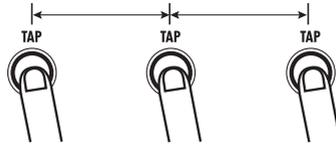


Tempo



■ Tempo per Tap-Tempo-Funktion eingeben.

Um das gewünschte Tempo einzugeben, drücken Sie die Taste Tap mindestens zweimal nacheinander. Das Tempo wird automatisch anhand des Abstands zwischen den Tastendrücken bestimmt.



Sie können das Tempo auch mit dem Fußschalter FS01 (separat erhältlich) einstellen (→S. 26).

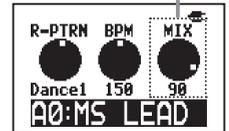
## 4. Rhythmus-Lautstärke einstellen

### Drehen Sie Parameter-Regler 3.

Die Lautstärke kann auf Werte zwischen 0 und 100 eingestellt werden.



Rhythmus-Lautstärke



## 5. Rhythmus-Wiedergabe beenden

Um die Rhythmus-Wiedergabe zu beenden und wieder in den normalen Play-Modus zu wechseln, drücken Sie die Taste Rhythm [ ▶ / ■ ].



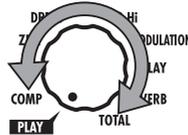
# Erstellen und Bearbeiten von Patches (Edit-Modus)

## 1. Patch zum Bearbeiten auswählen (→S. 9)

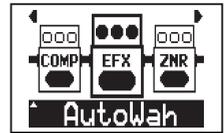
## 2. Modul zum Bearbeiten auswählen

Wählen Sie mit dem Modul-Wahlschalter das gewünschte Modul.

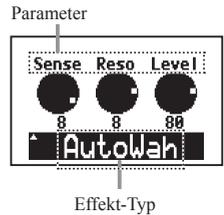
Der Edit-Modus wird aktiviert.



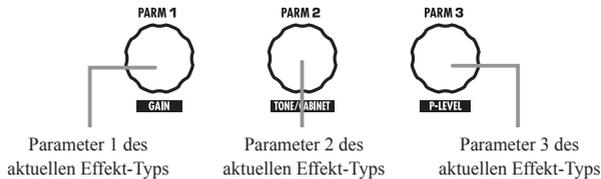
Das ausgewählte Modul wird groß angezeigt.



Es wird automatisch der Screen des Edit-Modus angezeigt.



**HINWEIS** Der Screen zum Editieren wird nicht geöffnet, wenn das zugehörige Modul inaktiv ist.



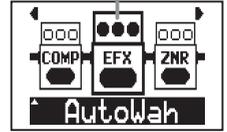
- HINWEIS**
- Das EQ-Modul ist ein einziges Modul, das jedoch die zwei separaten Screens „EQ Lo“ und „EQ Hi“ für die Editierung anbietet.
  - Das TOTAL-Modul ist ein spezielles Modul, mit dem Sie z. B. die Gesamtlautstärke der Patches (Patch Level) steuern oder auch den Patch-Namen bearbeiten können.

### 3. Aktivieren (ON) und Deaktivieren (OFF) von Modulen

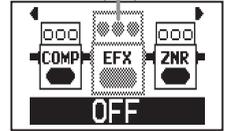
Drücken Sie einen der Fußschalter [▼]/[▲].



Modul aktiviert (ON)  
(dunkel)



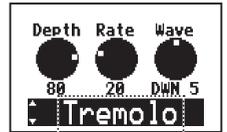
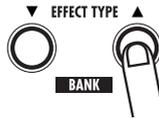
Modul deaktiviert (OFF)  
(hell)



- Das EQ-Modul kann wahlweise im Screen „EQ Lo“ oder „EQ Hi“ abgeschaltet werden.
- Das TOTAL-Modul kann nicht abgeschaltet werden.

### 4. Effekt-Typ wechseln

Um den Effekt-Typ zu wechseln, drücken Sie die EFFECT-TYPE-Tasten [▼]/[▲].



Effekt-Typ

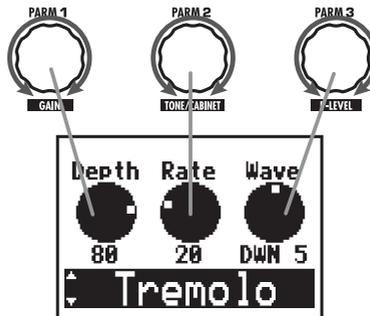
Die angezeigten Parameter variieren je nach gewählttem Effekt-Typ.



- Das EQ-Modul bietet nur einen Effekt-Typ.
- Auf den Seiten 33 - 48 finden Sie Informationen zu den Effekt-Typen und -Parametern jedes Moduls.

### 5. Parameter bearbeiten

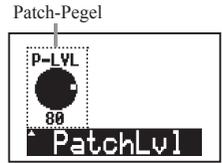
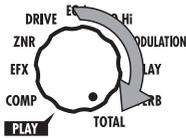
Stellen Sie die gewünschten Werte über die Parameter-Regler 1–3 ein.



Parameter, die sich auf die Zeit oder Frequenz beziehen, können auch mit Tap Tempo (→S. 17) eingestellt werden.

## 6. Patch-Pegel (Patch Level) einstellen

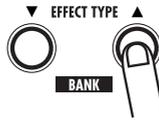
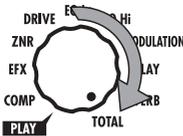
Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position „TOTAL“ und wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] den Parameter „PatchLvl“ aus. Drehen Sie Parameter-Regler 1.



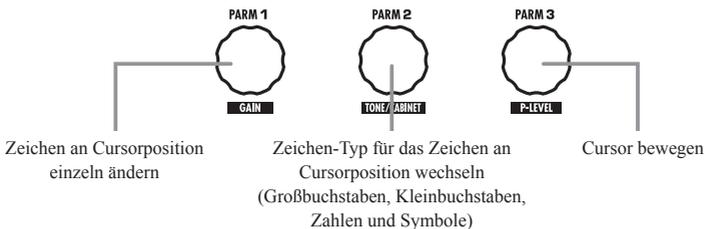
- Das Patch Level kann auch im Play-Modus eingestellt werden.
- Passen Sie den Masterpegel an, um die Lautstärke aller Patches zu ändern (→S. 30).

## 7. Patch-Namen ändern

Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position „TOTAL“ und wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] den Parameter „PatchName“ aus.



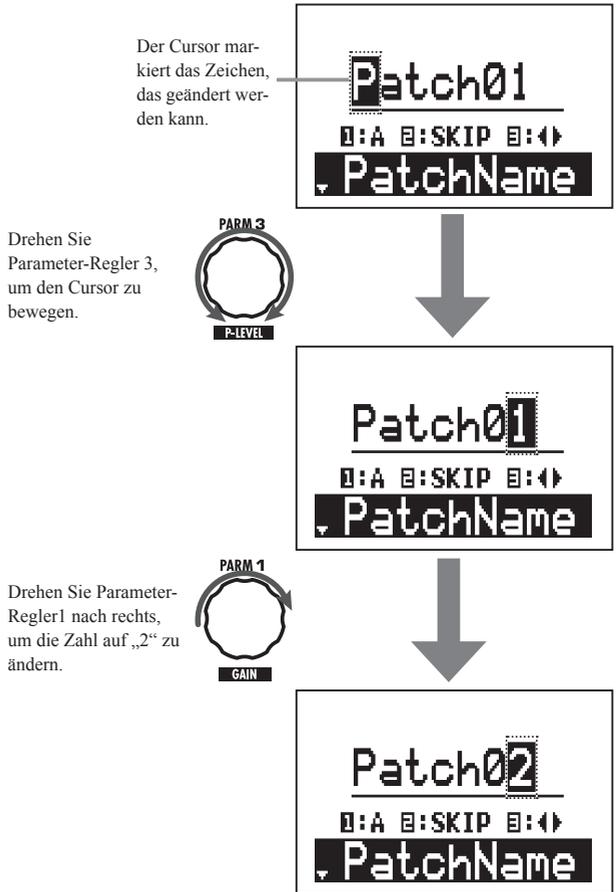
Stellen Sie den gewünschten Namen über die Parameter-Regler 1–3 ein.



Folgende Zeichen können verwendet werden.

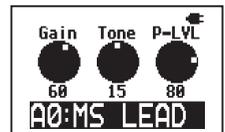
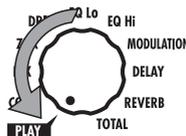
! # \$ % & ' ( ) + , - . : ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~  
 A-Z, a-z, 0-9, (Leerzeichen)

Um beispielsweise von „Patch01“ zu „Patch02“ zu wechseln, bewegen Sie mit Parameter-Regler 3 den Cursor und stellen mit Parameter-Regler 1 das gewünschte Zeichen ein.



## 8. Bearbeitung beenden

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



**ANMERKUNG** Wenn Sie zu einem anderen Patch wechseln, gehen alle Änderungen verloren. Speichern Sie das Patch, um Ihre Änderungen zu erhalten (→S. 22).

# Speichern und Kopieren von Patches (Store-Modus)

## 1. Store-Modus aktivieren

Wählen Sie das Patch aus, das Sie speichern bzw. kopieren möchten, und drücken Sie die Taste STORE/SWAP.



### ■ Patch speichern

Lassen Sie die Taste STORE/SWAP schnell los.  
Im Display wird „Store?“ angezeigt.



Zu speichern-  
des Patch



Speicherort  
für das Patch

### ■ Patch austauschen

Halten Sie die Taste gedrückt, bis im Display „Swap?“ angezeigt wird.



Patch für die  
Swap-Funktion



Zweites Patch  
für die Swap-  
Funktion



- Swapping kann nur zwischen Patches aus den User-Bänken (A-J) durchgeführt werden.
- Ab Werk enthalten die User-Bänke dieselben Patches wie die Preset-Bänke.

## 2. Speicherort bzw. Patch zum Austauschen auswählen

Verwenden Sie die Fußschalter [▼]/[▲].



Zum Umschalten der Bänke verwenden Sie die Bank-Tasten [▼]/[▲].



Swapping kann nur zwischen Patches aus den User-Bänken (A-J) durchgeführt werden.

### 3. Patch speichern/austauschen

#### Drücken Sie die Taste STORE/SWAP.

Wenn im Display „COMPLETE!“ angezeigt wird, wurde das Patch am Zielort gespeichert bzw. gegen das zweite Patch ausgetauscht.

STORE/SWAP



COMPLETE!

B1:MS LEAD



Um den Vorgang abzubrechen, verändern Sie den Modul-Wahlschalter anstatt die STORE/SWAP-Taste zu drücken.

#### Patches auf Werkseinstellungen zurücksetzen (Funktion ALL INITIALIZE)

Alle Patches der Bänke A–J können auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.

Um die Funktion ALL INITIALIZE durchzuführen, halten Sie die Taste STORE/SWAP gedrückt und schieben den POWER-Schalter auf die Stellung ON.

STORE/SWAP



USB



POWER



DC



Drücken Sie die Taste STORE/SWAP erneut, um alle Patches auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen und zum Play-Modus zurückzukehren.

STORE/SWAP



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie anstatt der Taste STORE/SWAP die Rhythm-Taste [ ▶ / ■ ].



Im Display wird folgender Screen angezeigt.

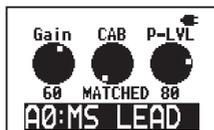


Wenn Sie ALL INITIALIZE ausführen, werden alle in den User-Bänken gespeicherten Patches gelöscht. Geben Sie bei dieser Funktion daher Acht.

# Arbeiten im Direct-Modus

Im Direct-Modus wird der Klang einer Gitarren-Lautsprecherbox simuliert. In diesem Modus ist der Klang für Kopfhörer bzw. Mischpult optimiert.

1. Drücken Sie im Play-Modus die Taste **DIRECT**. Die Taste leuchtet auf und das Gerät wechselt in den Direct-Modus.



- Wie im Play-Modus können Sie die Rhythmus- und Speicher-Bearbeitungsfunktionen sowie Tuner und Looper verwenden.
- Patches werden auf die gleiche Weise wie im Play-Modus ausgewählt.

2. Stellen Sie die Parameter über die Parameter-Regler 1–3 ein.



Verzerrungsgrad  
im DRIVE-Modul



Typ des  
simulierten  
Lautsprechers



Gesamtlautstärke  
für das Patch

- Boxen-Typen

Typ	Beschreibung
MATCHED	Bei dieser Einstellung wird die Gitarren-Lautsprecherbox automatisch passend zum jeweils verwendeten Drive-Modul ausgewählt.
COMBO	Simuliert einen 2 x 12 Fender Combo-Amp.
TWEED	Simuliert eine 4 x 10 Fender Tweed Gitarren-Lautsprecherbox.
STACK	Simuliert ein 4 x 12 Marshall Stack.

3. Um zum Play-Modus zurückzukehren, drücken Sie die **DIRECT**-Taste bis die Leuchte erlischt (OFF).



# Vorauswahl von Patches (PRE SELECT)

In der Betriebsart „Pre-Select“ können Sie Bank und Patch auswählen, wobei das gewählte Patch erst aktiviert wird, wenn Sie Ihre Auswahl bestätigen. Diese Funktion ist bei Live-Auftritten nützlich, wenn Sie auf ein Patch umschalten möchten, das an einer weiter entfernten Position gespeichert ist.

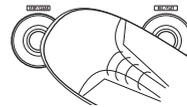
## 1. Halten Sie den Fußschalter [▲] gedrückt und schalten das Gerät ein (ON).

Im Display wird „PRE SELECT“ angezeigt, und das Gerät startet in der Betriebsart „Pre-Select“.



Wenn Sie in den Edit- oder den Store-Modus wechseln, während der in Schritt 2 gezeigte Screen angezeigt wird, beziehen sich die folgenden Aktionen auf das dort angezeigte Patch.

## 3. Um zu einem anderen Patch zu wechseln, drücken Sie beide Fußschalter [▼]/[▲] gleichzeitig.



Um zur ursprünglichen Patch-Reihenfolge zurückzukehren, schalten Sie das Gerät aus (OFF) und wieder ein (ON).

## 2. Mit den Fußschaltern [▼]/[▲] und den Bank-Tasten [▼]/[▲] wählen Sie das nächste Patch aus.

Die Patch-Auswahl erfolgt wie im normalen Play-Modus. Allerdings wird erst dann zu dem gewählten Patch geschaltet, wenn Sie Ihre Auswahl bestätigen (Schritt 3).



Aktuelles Patch

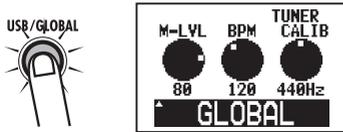
Nächstes Patch zur Auswahl



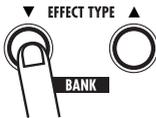
# Einsatz eines Fußschalters

An der CONTROL-IN-Buchse können Sie einen optional erhältlichen Fußschalter anschließen, sodass Sie dann mit dem Fuß zwischen Bänken umschalten bzw. Effekte steuern können.

1. Schließen Sie einen Fußschalter (FS01) an der CONTROL-IN-Buchse an.
2. Drücken Sie die Taste USB/GLOBAL, sodass sie aufleuchtet, und öffnen Sie das GLOBAL-Menü.



3. Wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] die Option „FootSwitch“ aus.



4. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 die gewünschte Fußschalter-Funktion aus.



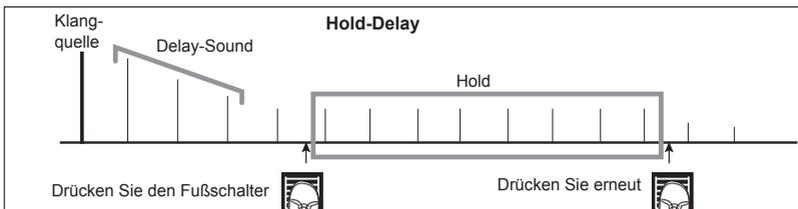
Der Fußschalter kann mit folgenden Funktionen belegt werden.

- |         |  |
|---------|--|
| BP/MT   | Bypass/Mute aktivieren.  |
| BANK UP | Mit jedem Druck des Fußschalters eine Bank weiterschalten.   |
| RHYTHM  | Rhythm-Modus ein- bzw. ausschalten (ON/OFF).   |
| BPM TAP | Tempo für Rhythmus, Looper und Effekte durch wiederholtes Drücken des Fußschalters eingeben.   |
| DL TAP  | Time-Parameter des DELAY-Moduls durch wiederholtes Drücken des Fußschalters eingeben.  |
| DL HOLD | Hold-Delay-Funktion ein- oder ausschalten (ON/OFF). Bei aktiver Hold-Delay-Funktion wird der Delay-Sound dauerhaft gehalten (siehe Abbildung unten). |
| DL MUTE | Eingangsmute für das DELAY-Modul ein- bzw. ausschalten (ON/OFF).   |

**HINWEIS** Um die Funktionen DL TAP, DL HOLD und DL MUTE zu verwenden, muss das DELAY-Modul aktiviert sein.

5. Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie erneut die Taste USB/GLOBAL, bis die Leuchte erlischt.

**HINWEIS** Die Einstellungen der Fußschalter-Funktion wirken sich auf alle Patches aus. Diese Einstellungen bleiben auch erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.



# Einsatz eines Expression-Pedals

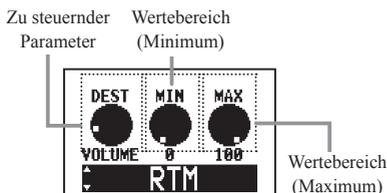
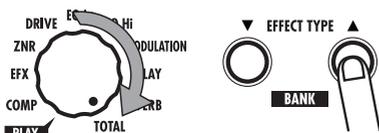
Das integrierte Expression-Pedal des G2.1Nu oder ein zusätzlich angeschlossenes Expression-Pedal (FP01/FP02) kann zur Echtzeitsteuerung von Lautstärke oder Effekten genutzt werden.

## Controller-Parameter und Einstellbereich festlegen

### 1. Wählen Sie ein Patch aus, bei dem das Expression-Pedal verwendet wird.

**ANMERKUNG** Wenn Sie ein G2Nu besitzen, schließen Sie ein optional erhältliches Expression-Pedal (FP01/FP02) an der CONTROL-IN-Buchse an.

### 2. Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position „TOTAL“ und wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] den Parameter „RTM“ aus.



### 3. Wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 das Modul aus, das über das Expression-Pedal gesteuert werden soll.

Beim G2.1Nu können Sie das zu steuernde Modul auch über die Taste PEDAL ASSIGN festlegen. Die Leuchte zeigt an, welches Modul gerade ausgewählt ist.

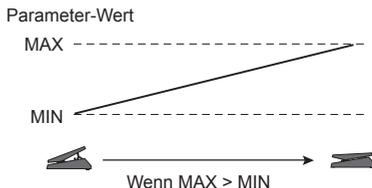


Anzeige	Zielanzeige (DEST)	Gesteuerter Parameter
AUS	(Nichts)	(Nichts)
VOLUME	VOLUME	Lautstärke
EFX	EFX	EFX-Modul
DRIVE	DRIVE	DRIVE-Modul
MOD	MODULATION	MODULATION-Modul
DELAY	DELAY	DELAY-Modul
REVERB	REVERB	REVERB-Modul

- HINWEIS**
- Im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter“ sind Effekt-Typen/-Parameter, die eine Expression-Pedal-Steuerung zulassen, durch ein Pedal-Symbol gekennzeichnet. (→S. 33–48).
  - Wenn als zu steuernder Parameter „VOLUME“ ausgewählt ist, kann die Lautstärke maximal die über die Parameter „Master Level“ und „Patch Level“ festgelegten Werte erreichen.
  - Für alle Eingaben außer „VOLUME“ gilt, dass Sie das gesteuerte Modul de-/aktivieren (ON-OFF) können, indem Sie das Expression-Pedal über den Anschlag hinaus durchdrücken.
  - Wenn das gesteuerte Modul deaktiviert ist (OFF), blinkt die dazugehörige Anzeige (gilt für G2.1Nu). In diesem Status können Sie das Expression-Pedal fest drücken, um das Modul zu aktivieren (ON), oder ein anderes Modul zur Steuerung auswählen.

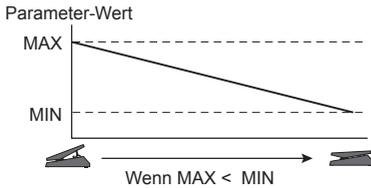
### 4. Über die Parameter-Regler 2 und 3 können Sie den Wertebereich der Controller-Parameter einstellen.

Für den unteren Grenzwert (MIN) verwenden Sie Parameter-Regler 2, für den oberen (MAX) Parameter-Regler 3. Der Wertebereich hängt von dem in Schritt 3 ausgewählten Modul ab.



## Einsatz eines Expression-Pedals

Der Wert für den unteren Grenzwert kann größer sein als der obere Grenzwert. Dann ist der Effekt bei vollständig getretenem Pedal am geringsten und bei ganz geöffnetem Pedal am größten.



5. Abschließend kehren Sie zum Play-Modus zurück, indem Sie den Modul-Wahlschalter auf die Position „PLAY“ stellen.

**HINWEIS** Wenn Sie ein anderes Patch auswählen, gehen die Expression-Pedal-Einstellungen verloren. Speichern Sie gegebenenfalls das bearbeitete Patch (→S. 22).

## Einstellen des internen Expression-Pedals

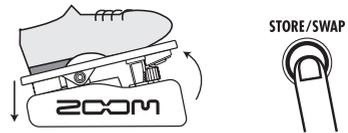
(nur G2.1Nu)

Das Expression-Pedal des G2.1Nu ist ab Werk optimal voreingestellt, bei Bedarf können Sie die Empfindlichkeit jedoch anpassen. Wenn Sie auch bei voll durchgedrücktem Pedal kaum einen Effekt feststellen oder sich Lautstärke bzw. Klangcharakter bereits bei leichtem Druck stark verändern, können Sie das Pedal wie folgt neu justieren.

1. Halten Sie die Taste PEDAL ASSIGN gedrückt und schalten Sie das Gerät ein.



2. Öffnen Sie das Pedal vollständig und drücken Sie dann die Taste STORE/SWAP.



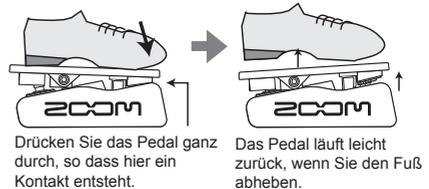
Drücken Sie das Pedal zurück

Die Anzeige im Display sollte jetzt wie in der Abbildung aussehen.



3. Drücken Sie jetzt das Pedal voll durch, nehmen Sie Ihren Fuß herunter, und drücken Sie die Taste STORE/SWAP.

Sobald die Einstellungen abgeschlossen sind, wechselt das Gerät in den Play-Modus.



STORE/SWAP



**HINWEIS** Sollte im Display „ERROR!“ angezeigt werden, wiederholen Sie die Kalibrierung ab Schritt 2.

# Verwenden der Audio-Interface-Funktionen

Dieses Gerät unterstützt Computer mit folgenden Betriebssystemen:

## ■ Kompatible Betriebssysteme

- Windows XP SP2 oder neuer  
Windows Vista oder neuer
- Mac OS X (10.4.6/10.5/10.6 oder neuer)

Das Gerät unterstützt folgende Aufnahme- und Wiedergabeformate:

## ■ Quantisierung (Bitrate)

16 Bit

## ■ Samplingfrequenz

32/44,1/48 kHz

Wenn Sie das Gerät mit einem USB-Kabel an Ihren Computer anschließen, wird es als Audiogerät erkannt. Wenn Sie Windows verwenden, installieren Sie einen passenden ASIO-Treiber, um geringe Latenzzeiten für Aufnahme und Wiedergabe zu erreichen.

**HINWEIS** Wenn Sie den POWER-Schalter auf die Stellung OFF schieben und das Gerät dann über USB an einen Computer anschließen, wird das Gerät über den USB-Bus mit Strom versorgt.

## Aufnahme und Wiedergabe mit DAW-Software

Sie können eine Gitarre an der Input-Buchse anschließen, den Klang mit Effekten bearbeiten und das Signal auf eine Audiospur Ihrer DAW (Digital Audio Workstation) aufnehmen (siehe Abbildung 1 unten). Sie können die von Ihrer DAW-Software ausgegebenen Audio-Tracks mit dem Signal der angeschlossenen Gitarre mischen, Effekte hinzufügen und den Mix über die Output-Buchse ausgeben (Abbildung 2 unten). Falls nötig, können Sie das direkt zur Output-Buchse geroutete Gitarrensingal stummschalten (Direct-Monitoring deaktivieren) (siehe Abbildung 3 unten). Details dazu finden Sie unter „Einstellungen für Direct-Monitoring und Aufnahmepegel“ (→S. 30). Details zu Aufnahme, Wiedergabe und weiteren Funktionen finden Sie im Handbuch Ihrer DAW-Software.



- Wenn Sie Direct-Monitoring verwenden und Ihre DAW-Software ein Software-Monitoring (Eingangssignal wird bei der Aufnahme direkt auf einen Ausgang geroutet) bietet, schalten Sie diese Funktion in jedem Fall ab. Bei aktivem Software-Monitoring klingt das Ausgangssignal, als wäre es mit einem Flanger bearbeitet worden.
- Der Aufnahmepegel des an Ihre DAW-Software ausgegebenen Signals ist ebenfalls regelbar (→S. 30).

Abbildung 1. Signalfluss während der Aufnahme

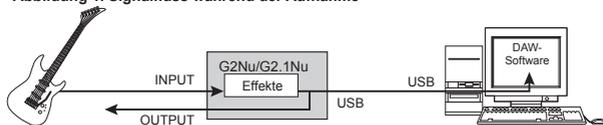


Abbildung 2. Signalfluss während der Wiedergabe (Direct-Monitoring ON)

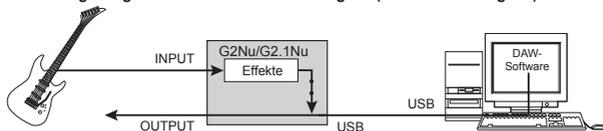
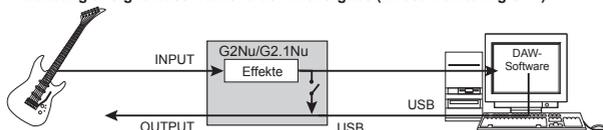


Abbildung 3. Signalfluss während der Wiedergabe (Direct-Monitoring OFF)

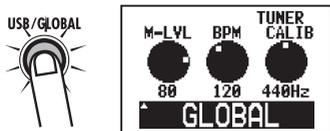


# Verschiedene Einstellungen anpassen (Globale Menüs)

Über die globalen Menüs können Sie verschiedene Einstellungen für Master-Pegel, Display, USB etc. anpassen. An globalen Parametern vorgenommene Einstellungen wirken sich auf alle Patches aus.

## Globale Menüs öffnen

Drücken Sie die Taste USB/GLOBAL, um das GLOBAL-Menü zu öffnen.

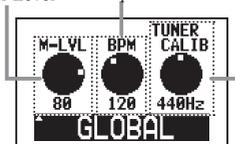


- HINWEIS**
- Für Details zum globalen Parameter „FootSwitch“ lesen Sie „Einsatz eines Fußschalters“ (→S. 26).
  - Im Bypass-, Mute- und Looper-Modus kann das Menü GLOBAL nicht aufgerufen werden.

## Einstellen von Master-Pegel, Tempo und Kammerton des Tuners

1. Wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] die Option „GLOBAL“, und stellen Sie über die Parameter-Regler 1–3 Master-Pegel (Regler 1), Tempo (Regler 2) und Kammerton des Tuners (Regler 3) ein.

Master Level    Tempo    Kammerton des Tuners



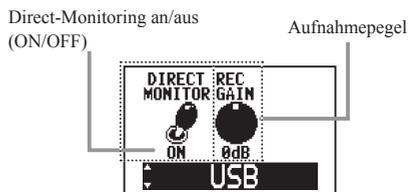
- HINWEIS** Sie können das Tempo auch mithilfe der Taste Tap eingeben (→S. 17).

2. Abschließend drücken Sie erneut die Taste USB/GLOBAL, bis die Leuchte erlischt.

**HINWEIS** Die Einstellung des Kammertons des Tuners bleibt auch erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.

## Einstellen der Pegel für Direct-Monitoring und Aufnahme

1. Wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] die Option „USB“. Mit dem Parameter-Regler 1 schalten Sie das Direct-Monitoring ein bzw. aus (ON/OFF), mit dem Parameter-Regler 2 stellen Sie den Aufnahmepegel ein.

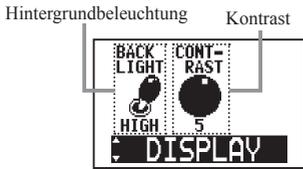


2. Abschließend drücken Sie erneut die Taste USB/GLOBAL, bis die Leuchte erlischt.

**HINWEIS** Die Einstellung für den Aufnahmepegel bleibt auch erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.

## Einstellen von Hintergrundbeleuchtung und Kontrast des Displays

1. Wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] die Option „DISPLAY“. Mit dem Parameter-Regler 1 stellen Sie die Hintergrundbeleuchtung ein, mit dem Parameter-Regler 2 den Kontrast.



2. Abschließend drücken Sie erneut die Taste USB/GLOBAL, bis die Leuchte erlischt.



Die Einstellung für Hintergrundbeleuchtung und Kontrast bleibt auch erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.

## Einstellen des Batterie-Typs

1. Wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] die Option „BATTERY“, und wählen Sie mit dem Parameter-Regler 1 einen der folgenden Batterie-Typen:

- ALKALINE  
Wählen Sie diese Einstellung für Alkaline- oder Oxyrid-Batterien (Nickel-Oxyhydroxid-Batterien).
- NIMH  
Wählen Sie diese Einstellung für wiederaufladbare Nickel-Metallhydrid-Akkus.

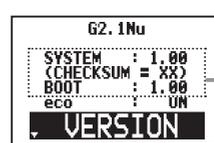
Batterie-Typ



Geben Sie den verwendeten Batterie-Typ an, damit die verbleibende Kapazität genau angezeigt werden kann.

2. Wenn Sie die Einstellungen abgeschlossen haben, drücken Sie erneut die Taste USB/GLOBAL, bis die Leuchte erlischt.

Aktuelle Versionsinformation



Die Einstellung für den verwendeten Batterie-Typ bleibt auch erhalten, wenn das Gerät ausgeschaltet (OFF) wird.

## Anzeigen der aktuellen Version

1. Wählen Sie mit den Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] die Option „VERSION“.

Der folgende Screen wird eingeblendet.

2. Abschließend drücken Sie erneut die Taste USB/GLOBAL, bis die Leuchte erlischt.



Auf der folgenden Seite wird erklärt, wie die Version aktualisiert werden kann.

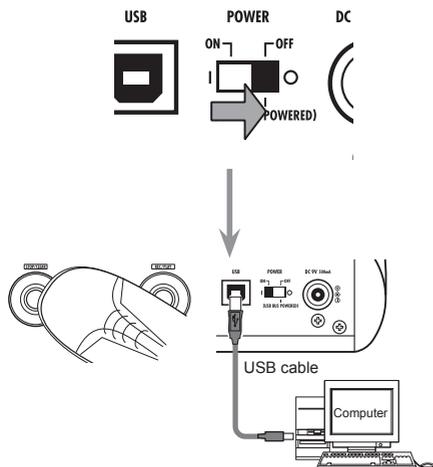
# Firmware aktualisieren

1. **Laden Sie das aktuelle Aktualisierungs-Programm von der ZOOM-Webseite (<http://www.zoom.co.jp/>) herunter.**

Um die Version zu aktualisieren, müssen Sie das Gerät an einen Computer anschließen.

**HINWEIS** Details dazu, wie Sie die aktuelle Version des Geräts anzeigen können, finden Sie auf der vorhergehenden Seite.

2. **Überprüfen Sie, dass sich der POWER-Schalter in der Stellung „OFF“ befindet. Halten Sie beide Fußschalter [▼]/[▲] gedrückt und schließen Sie das Gerät mit einem USB-Kabel an einen Computer an.**



Sobald die Verbindung mit dem Computer erfolgreich hergestellt wurde, wird im Display folgende Meldung angezeigt.



3. **Starten Sie das Aktualisierungs-Programm und aktualisieren Sie die Version.**

Details zur Durchführung der Versions-Aktualisierung finden Sie auf der ZOOM-Webseite.

Wenn die Aktualisierung abgeschlossen ist, wird der Screen „Please Restart“ angezeigt.



**ANMERKUNG** Trennen Sie während der Aktualisierung nicht das USB-Kabel.

4. **Wenn die Aktualisierung abgeschlossen ist, ziehen Sie das USB-Kabel ab und schalten Sie das Gerät aus (OFF).**

Schalten Sie das Gerät wie gewohnt ein (ON), und das Gerät startet mit der neuen Version.

# Effekt-Typen und -Parameter

## Effekt-Typ-Name

Wenn das Modul aktiv ist, dienen die Effekt-Typ-Tasten [▼]/[▲] zur Auswahl.

## Modul-Regler

Zeigt die Position, auf die das Modul eingestellt ist.

## Parameter 1–3

Zeigt die Effekt-Parameter, die mit den Parameter-Reglern 1–3 eingestellt werden sowie ihren Wert.

**Modul-Name**

**DELAY-Modul**

This delay module allows the use of a hold function.

Delay

Dieses lange Delay bietet eine maximale Verzögerung von 5000 ms.

Echo

Diese Bandecho-Simulation ist ein langes Delay mit einer maximalen Verzögerung von 5000 ms.

Die vier unten genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

PARAM1	PARAM2	PARAM3
Time	F.B (Feedback)	Mix
0 – 100	0 – 100	0 – 100
Steuert die Delay-Zeit.	Steuert das Feedback.	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Effektklang und dem Originalsignal.

## Tap **TAP**

Mit der TAP-Taste können Sie Parameter einstellen, die mit dieses Symbol gekennzeichnet sind. Wenn ein Modul/Effekt-Typ mit dieser Option im Edit-Modus angewählt wird, kann das Parameter-Intervall (Modulationsfrequenz, Delay-Zeit etc.) durch wiederholtes Antippen der TAP-Taste eingestellt werden.

## Tempo-Zeichen

Wenn eine Note neben einem Parameter angezeigt wird, kann das im GLOBAL-Menü (→S. 30) eingestellte Tempo auf Notenwerte synchronisiert werden. Wenn z. B. der Time-Parameter im DELAY-Modul auf eine Achtelnote eingestellt ist, entspricht die Delay-Zeit einer Achtelnote im aktuellen Tempo.

## Expression-Pedal

Wenn das Pedal-Symbol neben einem Parameter angezeigt wird, kann er mit einem Expression-Pedal gesteuert werden. Wenn Sie die Pedal-Steuerung für ein Modul aktivieren (→S. 27), können Sie einen Parameter in Echtzeit steuern, wenn Sie ein Patch wählen, das diesen Parameter nutzt. Für das G2Nu müssen Sie ein externes Expression-Pedal anschließen (FP01/FP02).

## Delay Tap, Hold Delay und Delay Mute **DELAY TAP** **HOLD** **MUTE**

Bei Effekt-Typen mit diesen Symbolen können Sie mit einem Fußschalter die Delay-Zeit (DELAY TAP) eintippen und/oder die Hold-Delay-Funktion (HOLD) und die Mute-Funktion für den Eingang des DELAY-Moduls (MUTE) an-/abschalten. Um diese Funktionen zu verwenden, müssen Sie einen Fußschalter anschließen, die Funktion einrichten (→S. 26) und einen kompatiblen Effekt-Typ aktivieren.

Anmerkung: Die Namen von Herstellern und Produkten in der folgenden Tabelle sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

	<b>COMP (Kompressor)-Modul</b>
Dieses Modul regelt laute Signale zurück und hebt leise Signale an.	

**COMP (Kompressor)**

Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Sense (Empfindlichkeit)</b>	0–10	<b>ATTCK (Attack)</b>	Slow, Fast	<b>Level</b>	2–100
Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit. Höhere Werte sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.		Schaltet die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors zwischen den Optionen Fast (Schnell) und Slow (Langsam) um.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	

**RackComp (Rack-Kompressor)**

Dieser Kompressor verfügt über detailliertere Einstellmöglichkeiten als der „COMP“-Kompressor.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>THRSH (Threshold)</b>	0–50	<b>Ratio</b>	1–10	<b>Level</b>	2–100
Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	

**M Comp (M-Kompressor)**

Dieser Kompressor verfügt über einen natürlicheren Sound.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>THRSH (Schwellwert)</b>	0–50	<b>Ratio</b>	1–10	<b>Level</b>	2–100
Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	



### EFX-Modul

Dieses Modul enthält Wah- und Filter-Effekte sowie Spezial-Effekte wie Ring-Modulator und Oktaver.

#### AutoWah

Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

#### Resonance

Dieser Effekt variiert die Frequenz des Resonanz-Filters in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

Die beiden zuletzt aufgeführten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Sense (Sensitivity)</b> 	-10--1, 1-10	<b>Reso (Resonance)</b>	0-10	<b>Level</b>	2-100
Steuert die Empfindlichkeit des Effekts. Bei negativen Werten erfolgt die Filterveränderung in umgekehrter Richtung.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	

#### Booster

Mit dem Booster wird das Signal-Gain angehoben, wodurch ein kräftigerer Klang erreicht wird.

PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Range</b>	1-5	<b>Tone</b>	0-10	<b>Level</b> 	2-100
Bestimmt den Frequenzbereich, für den das Gain angehoben wird.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	

#### Tremolo

Bei diesem Effekt wird der Signalpegel in regelmäßigen Abständen variiert.

PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Depth</b>	0-100	<b>Rate</b>  <b>TAP</b>	0-50 	<b>Wave</b>	UP 0-9, DWN 0-9, TRI 0-9
Steuert den Anteil der Modulation.		Steuert die Geschwindigkeit der Modulation.		Legt als Modulationswellenform „UP“ (steigender Sägezahn), „DWN“ (fallender Sägezahn) oder „TRI“ (Dreieck) fest. Höhere numerische Werte sorgen für eine stärkere Übersteuerung, die den Effekt verstärken.	

## Effekt-Typen und -Parameter

Ring Mod (Ringmodulator)					
Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter „Freq“ können Sie drastische Klangänderungen erreichen.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Freq (Frequency)</b> 	1–50	<b>Tone</b>	0–10	<b>Bal (Balance)</b>	0–100
Steuert die Frequenz der Modulation.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
SlowATTCK (Langsamer Attack)					
Bei diesem Effekt wird die Attack-Geschwindigkeit der einzelnen Noten reduziert, sodass eine Art Violin-Effekt entsteht.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Time</b> 	1–50	<b>Curve</b>	0–10	<b>Level</b>	2–100
Steuert die Attack-Zeit.		Bestimmt den Verlauf der Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	
Octave					
Fügt dem Klang einen weiteren, um eine Oktave tieferen Klang hinzu.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Tone</b>	0–10	<b>OctLV (Octave level)</b> 	0–100	<b>DryLV (Dry Level)</b>	0–100
Steuert den Klang des Effekts.		Steuert die Lautstärke des Effekts.		Steuert die Lautstärke des unveränderten Signals.	
PedalVox					
Simuliert ein Vox Vintage-Wah-Pedal.					
PedalCry					
Simuliert ein Vintage-CRYBABY-Wah-Pedal.					
Die beiden zuletzt aufgeführten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Freq (Frequency)</b> 	1–50	<b>DryMX (Dry Mix)</b>	0–10	<b>Level</b>	2–100
Steuert die verstärkte Frequenz. Wenn kein Expression-Pedal benutzt wird, entspricht der Effektanteil dem bei halb geöffnetem Pedal.		Steuert den Anteil des unveränderten Signals.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	

	<h2>ZNR (ZOOM Noise Reduction)-Modul</h2> <p>Dieses Modul reduziert in das Rauschen in Spielpausen.</p>
<h3>ZNR (ZOOM Noise Reduction)</h3>	
<p>ZOOM's einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.</p>	
<h3>NoiseGate</h3>	
<p>Dieses Noise Gate schneidet den Sound in Spielpausen ab.</p>	
<h3>DirtyGate</h3>	
<p>Dieses Vintage-artige Gate weist beim Schließen einen speziellen Klangcharakter auf.</p>	
<p>Die drei zuletzt aufgeführten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.</p>	
<h3>PARAM1</h3>	
<p><b>THRSH</b> (Threshold)</p>	<p>1-16</p>
<p>Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Stellen Sie den Wert so hoch ein, dass der Sound beim Ausklingen gerade noch natürlich wirkt.</p>	

<p><b>DRIVE</b></p> 	<p><b>DRIVE-Modul</b></p>	
<p>Dieses Modul enthält 29 verschiedene Distortion-Effekte sowie Akustikgitarren-Simulatoren.</p>		
<p><b>FD Combo</b></p>	<p><b>VX Combo</b></p>	<p><b>US BLUES</b></p>
<p>Amp-Modell eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), der von vielen Gitarristen unterschiedlichster Musikrichtungen geschätzt wird.</p>	<p>Amp-Modell eines Vox AC-30-Combos im Class-A-Betrieb.</p>	<p>Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.</p>
<p><b>BG Crunch</b></p>	<p><b>HW Stack</b></p>	<p><b>MS Crunch</b></p>
<p>Crunch-Sound eines Mesa Boogie MkIII Combos.</p>	<p>Amp-Modell des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100.</p>	<p>Crunch-Sound des Marshall 1959, um den sich viele Legenden ran-ken.</p>
<p><b>MS DRIVE</b></p>	<p><b>PV DRIVE</b></p>	<p><b>DZ Drive</b></p>
<p>High-Gain-Sound eines Marshall JCM2000-Stacks.</p>	<p>High-Gain-Sound eines Peavey 5150, der in Zusammenarbeit mit einem weltberühmten Hardrock-Gitarristen entwickelt wurde.</p>	<p>High-Gain-Sound des dritten der drei separat regelbaren Kanäle des handgefertigten deutschen Diezel-Gitarrenamps Herbert.</p>
<p><b>BG Drive</b></p>	<p><b>OverDrive</b></p>	<p><b>T Scream (Tube Scream)</b></p>
<p>High-Gain-Sound im roten Kanal eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).</p>	<p>Simulation des Boss OD-1, des kompakten Bodeneffekts, für den zum ersten Mal der Begriff „Overdrive“ verwendet wurde.</p>	<p>Simulation des oft kopierten Ibanez TS808, der von vielen Gitarristen als Booster geschätzt wird.</p>
<p><b>Governor</b></p>	<p><b>Dist + (Distortion Plus)</b></p>	<p><b>Dist 1 (Distortion 1)</b></p>
<p>Simulation des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.</p>	<p>Simulation des MXR Distortion+, mit dem die Verzerrerpedale weltweit bekannt wurden.</p>	<p>Simulation des erfolgreichen Verzerrerpedals Distortion DS-1 von Boss.</p>
<p><b>Squeak</b></p>	<p><b>FuzzSmile</b></p>	<p><b>GreatMuff</b></p>
<p>Simulation der PROCO Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.</p>	<p>Simulation des Fuzz Face, das mit seinem witzigen Gehäuse-Design und seinem heftigen Sound Rock-Geschichte geschrieben hat.</p>	<p>Simulation des Big Muff von Electro-Harmonix, der wegen seines fetten Fuzz-Sounds von berühmten Künstlern auf der ganzen Welt geschätzt wird.</p>

<b>MetalWRLD</b> (Metal World)	<b>HotBox</b>	<b>Z Clean</b>
Simulation des Boss Metal Zone mit langem Sustain und kräftigen unteren Mitten.	Simulation des kompakten Matchless HotBox Röhren-Preamps.	Zoom's originaler, schnörkelloser Clean-Sound.

<b>Z Wild</b>	<b>Z MP1</b>	<b>Z Bottom</b>
High-Gain-Sound mit noch mehr Overdrive-Power.	Klassischer Sound, der die Charakteristiken von ADA MP1 und Marshall JCM800 in sich vereint.	High-Gain-Sound mit ausgeprägten Bässen und Mitten.

<b>Z Dream</b>	<b>Z Scream</b>	<b>Z Neos</b>
Für Solos geeigneter High-Gain-Sound, der auf dem Lead-Kanal des Mesa Boogie Road King Series II basiert.	Klassischer High-Gain-Sound mit ausgewogenem Frequenzspektrum.	Ein einem modifizierten Vox AC30 nachempfunderer Crunch-Sound.

<b>Lead</b>	<b>ExtremeDS</b>
Weicher, höhenreicher Distortion-Sound.	High-Gain-Sound mit dem weltweit höchsten Verzerrungsgrad.

Die 29 zuletzt aufgeführten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>	
<b>Gain</b> 	0-100	<b>Tone</b>	0-30	<b>Level</b>	1-100
Steuert das Gain (Verzerrungsgrad).		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	

**Aco.Sim (Akustik-Simulation)**

Dieser Effekt verändert den Klang einer E-Gitarre so, dass sie wie eine akustische Gitarre klingt.

<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>	
<b>Top</b> 	0-10	<b>Body</b>	0-10	<b>Level</b>	1-100
Steuert den spezifischen Saitenklang einer Akustikgitarre.		Steuert die Resonanz des Korpus von akustischen Gitarren.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	

 <p>EQ Lo</p>	<b>EQUALIZER-Modul (Bass- und Mittenbereich)</b>	
<p>Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer. Schaltet das Modul auf „EQ Lo“, um die drei unteren und mittleren Frequenzbänder anzupassen.</p>		
EQ LOW		
<p>Steuert die Frequenzbänder im Bass- und Mittenbereich.</p>		
<b>PARAM1</b>		<b>PARAM2</b>
<b>160 Hz</b>	<b>±12</b>	<b>400 Hz</b>
<p>Steuert den Hub im Bass-Band (160 Hz).</p>		<p>Steuert den Hub in den unteren Mitten (400 Hz).</p>
		<b>PARAM3</b>
		<b>800 Hz</b>
		<p>Steuert den Hub in den Mitten (800 Hz).</p>

 <p>EQ Hi</p>	<b>EQUALIZER-Modul (Höhenbereich)</b>	
<p>Das Gerät verfügt über einen 6-Band-Equalizer. Schaltet das Modul auf „EQ Hi“, um die drei Frequenzbänder in den Höhen anzupassen.</p>		
EQ HIGH		
<p>Steuert die Bänder im Höhenbereich</p>		
<b>PARAM1</b>		<b>PARAM2</b>
<b>3,2 kHz</b>	<b>±12</b>	<b>6,4 kHz</b>
<p>Steuert den Hub in den Höhen (3,2 kHz).</p>		<p>Steuert den Hub im Präsenzbereich (6,4 kHz).</p>
		<b>PARAM3</b>
		<b>12 kHz</b>
		<p>Steuert den Hub im Obertonbereich (12 kHz).</p>

 <b>MODULATION</b>		<b>MODULATION-Modul</b>			
Dieses Modul integriert einen Chorus, Pitch Shifter, Delay, Echo und andere Modulations- und Delay-Effekte.					
<b>Chorus</b>					
Dieser Effekt verstimmt das Signal und mischt es mit dem Originalsignal, um Verschiebungen und Breite zu erzeugen.					
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>	
<b>Depth</b>	0–100	<b>Rate</b>	1–50	<b>Mix</b>	 0–100
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	
<b>VintageCE</b>					
Hierbei handelt es sich um eine Simulation des BOSS CE-1.					
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>	
<b>Comp (Kompressor)</b>	0–9	<b>Rate</b>	1–50	<b>Mix</b>	 0–100
Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	
<b>StereoCho (Stereo Chorus)</b>					
Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.					
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>	
<b>Depth</b>	0–100	<b>Rate</b>	1–50	<b>Mix</b>	 0–100
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	
<b>Ensemble</b>					
Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.					
<b>PARM1</b>		<b>PARM2</b>		<b>PARM3</b>	
<b>Depth</b>	0–100	<b>Rate</b>	1–50	<b>Mix</b>	 0–100
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

## Effekt-Typen und -Parameter

Phaser					
Dieser Effekt fügt dem Klang eine phasenverschobene Variation hinzu.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Rate 	0-50 	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	2-100
Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Schaltet den Klang des Effekt-Typs zwischen 4 Stage (4 STG), 8 Stage (8 STG) oder invertiertem 4 (inv 4) bzw. 8 Stage um.		Steuert den Signalpegel nach dem Durchlaufen des Moduls.	
Flanger					
Dieser Effekt sorgt für Verschiebungen und starke Wellenbewegungen im Klang.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth	0-100	Rate 	0-50 	Reso (Resonance)	±10
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
DynaFLNGR (Dynamic Flanger)					
Die Lautstärke des Effektklangs ändert sich bei diesem dynamischen Flanger abhängig vom Pegel des Eingangssignals.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth	0-100	Rate 	0-50 	Sense (Empfindlichkeit)	±10
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts. Wenn das Eingangssignal lauter wird, verstärken positive Werte den Effekt, während ihn negative Werte abschwächen.	
Vibrato					
Dieser Effekt erzeugt ein automatisches Vibrato.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth	0-100	Rate 	0-50 	Bal (Balance)	0-100
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Mischung zwischen Original- und Effektsound.	

Step					
Dieser spezielle Effekt sorgt für eine Abstufung im Sound.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Depth	0-100	Rate  17AP	0-50 	Reso (Resonance)	0-10
Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangintensität der Modulationsresonanz.	

Cry					
Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Range	1-10	Reso (Resonance) 	0-10	Sense (Empfindlichkeit)	±10
Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.		Steuert die Klangintensität der Modulationsresonanz.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.	

Detune					
Durch Mischung eines dezent verstimmten Effekt-Sounds mit dem Originalsound erzeugt dieser Effekt einen chorusartigen Effekt ohne Modulationen.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Cent	±50	PreD (Pre-Delay)	0-50	Mix 	0-100
Steuert die Verstimmung in Prozent (entspricht Feinabstufungen von 1/100-stel Halbton).		Steuer das Pre-Delay des Effektklangs.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

PitchSHFT (Pitch Shifter)					
Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Shift	-12--1, dt, 1-12, 24	Tone	0-10	Bal (Balance) 	0-100
Steuert das Intervall der Verstimmung in Halbtonen. Die Option „dt“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert die Mischung zwischen Original- und Effektsound.	

## Effekt-Typen und -Parameter

### MonoPitch

Dieser Pitch Shifter erzeugt geringe Abweichungen im Klang für monophone Signale (wie Single Notes).

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Shift	-12~-1, dt, 1~12, 24	Tone	0~10	Bal (Balance) 	0~100
Steuert das Pitch-Intervall in Halbötönen. Die Option „dt“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

### HPS (Harmonized Pitch Shifter)

Dieser intelligente Pitch Shifter passt die Tonhöhe auf Basis der Scale- und Key-Einstellungen an.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Scale	±6 (s. u.)	Key	C-B	Mix 	0~100
Steuert die Stimmung des verstimmtten Klangs, der dem Original hinzugefügt wird (siehe Tabelle 1).		Bestimmt den Grundton des Skala, auf der das Pitch Shifting basiert.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

Tabelle 1

Wert	Benutzte Skala	Intervall	Wert	Benutzte Skala	Intervall
-6	Major	Sexte nach unten	3	Major	Terz nach oben
-5		Quinte nach unten	4		Quarte nach oben
-4		Quarte nach unten	5		Quinte nach oben
-3		Terz nach unten	6		Sexte nach oben
-m	Minor	Terz nach unten			
m		Terz nach oben			

### PDL Pitch (Pedal Pitch)

Verwenden Sie ein Expression-Pedal, um die Tonhöhe bei diesem Effekt in Echtzeit zu verändern.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Color	1~9 (s. u.)	Tone	0~10	Bend 	0~100
Steuert die Art der Tonhöhensteuerung mit dem Expression-Pedal (siehe Tabelle 2).		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Grad der Tonhöhenänderung. Abhängig von Color ändert sich dadurch die Balance zwischen Original- und Effekt.	

Tabelle 2

Color	 Pedal min	Pedal max 	Color	 Pedal min	Pedal max 
1	0 Cent	+1 Oktave	6	-1 Oktave + Original	+1 Oktave + Original
2	0 Cent	+2 Oktaven	7	-700 Cent + Original	+500 Cent + Original
3	0 Cent	-100 Cent	8	Doubling	Detuned + Original
4	0 Cent	-2 Oktave	9	-∞ (0 Hz) + Original	+1 Oktave + Original
5	0 Cent	-∞			

**CombFLTR (Kammfilter)**

Dieser Effekt nutzt Kammfilter, die feste Modulationen des Flangers wie bei einem Equalizer entstehen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Freq (Frequenz) 	1-50	Reso (Resonance)	-10-10	Mix	0-100
Hier stellen Sie die betonte Frequenz ein.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds des Effekts.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

**Air**

Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Size	1-100	Tone	0-10	Mix 	0-100
Steuert die Größe des Raums.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

**Delay**

Die maximale Verzögerung beträgt bei diesem Effekt 2000 ms.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time <b>TAP</b> 	1-2000 mS	F.B (Feedback)	0-100	Mix 	0-100
Steuert die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Wert. Bei höheren Werten werden mehr Delay-Wiederholungen erzeugt.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

**TapeEcho**

Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch eine Änderung des Parameters „Time“ ändert sich die Tonhöhe der Echos.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time  <b>TAP</b> 	1-1200 mS	F.B (Feedback)	0-100	Mix	0-100
Steuert die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Wert. Bei höheren Werten werden mehr Delay-Wiederholungen erzeugt.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

## Effekt-Typen und -Parameter

ModDelay (Modulation Delay)					
Dieser Delay-Effekt lässt sich zusätzlich modulieren.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time	<b>TAP</b> 1-2000 mS 	F.B (Feedback)	0-100	Mix	 0-100
Steuert die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Wert. Bei höheren Werten werden mehr Delay-Wiederholungen erzeugt.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

DynaDelay (Dynamic Delay)					
Dieses dynamische Delay passt die Lautstärke des Effektsignals abhängig vom Eingangssignal an.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time	<b>TAP</b> 1-2000 mS 	Sense (Empfindlichkeit)	±10	Mix	 0-100
Steuert die Delay-Zeit.		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts. Wenn der Eingang lauter wird, nimmt der Effektklang bei positiven Werten zu und bei negativen Werten ab.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

 DELAY-Modul	
Dieses Delay-Modul integriert eine Hold-Funktion.	

Delay	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>
Dieses lange Delay hat eine maximale Verzögerung von 5000 ms.	
Echo	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>
Diese Bandedecho-Simulation integriert ein langes Delay mit einer maximalen Verzögerung von 5000 ms.	
AnalogDLY (Analog-Delay)	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>
Diese Analog-Delay-Simulation integriert ein langes Delay mit einer maximalen Verzögerung von 5000 ms.	
PingPongD (Ping Pong Delay)	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>
Dieses Ping-Pong-Delay gibt das Delay abwechselnd links und rechts aus.	

Die vier oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.					
PARM1		PARM2		PARM3	
Time	<b>TAP</b> 1-5000 mS 	F.B (Feedback)	0-100	Mix	 0-100
Steuert die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Wert.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

ReverseDL (Reverse Delay)		DELAY TAP HOLD MUTE			
Diese Reverse-Delay-Simulation ist ein langes Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2500 ms.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time	<b>TAP</b> 10–2500 mS 	F.B (Feedback)	0–100	Bal (Balance)	0–100 
Steuert die Delay-Zeit.		Steuert den Feedback-Wert.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

	REVERB-Modul				
Dieses Modul integriert verschiedene Reverbs, einen Early-Reflections-Effekt sowie ein Multi-Tap-Delay.					
<b>Hall</b>					
Dieses Reverb simuliert die Akustik in einer Konzerthalle.					
<b>Room</b>					
Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.					
<b>Spring</b>					
Dieses Reverb simuliert einen Federhall.					
<b>Arena</b>					
Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle (z.B. Sport-Arena).					
<b>TiledRoom</b>					
Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum.					
Die fünf oben genannten Effekt-Typen bieten dieselben Parameter.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Decay	1–30	Tone	0–10	Mix	0–100 
Steuert die Nachhall-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	

## Effekt-Typen und -Parameter

EarlyRef (Early Reflections)					
Dieser Effekt erzeugt die ersten Reflexionen eines Reverbs.					
PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Decay</b>	1–30	<b>Shape</b>	–10–10	<b>Mix</b>	 0–100
Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Hüllkurve des Effekts. Bei negativen Werten wird sie invertiert. Bei 0 arbeitet der Effekt als Gate Reverb. Bei positiven Werten arbeitet sie als Decay-Typ.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	
MultiTapD (Multi Tap Delay)					
Dieser Effekt erzeugt verschiedene Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.					
PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Time</b>	 1–3000 mS 	<b>PTTRN (Pattern)</b>	1–8	<b>Mix</b>	 0–100
Steuert die grundlegende Delay-Zeit.		Steuert das Tap-Pattern, das von rhythmischen bis hin zu zufälligen Pattern variieren kann.		Steuert die Mischung zwischen dem Effekt- und Originalsignal.	
 <b>TOTAL-Modul</b>			Steuert Parameter für das ganze Patch.		
PatchLvl (Patch Level)					
Steuert die Gesamtlautstärke für das Patch.					
PARM1					
<b>P-LVL (Patch Level)</b>	2–100				
Steuert die Gesamtlautstärke des Patches.					
RTM (Echtzeit-Modulation)					
Bestimmt das Modul/den Parameter, der mit dem Expression-Pedal gesteuert wird (→S. 27).					
PARM1		PARM2		PARM3	
<b>DEST (Steuerziel)</b>		<b>MIN (minimaler Wert)</b>		<b>MAX (maximaler Wert)</b>	
Bestimmt das Modul, das mit dem Expression-Pedal gesteuert wird.		Bestimmt den Wert für den Parameter, wenn das Pedal vollständig geöffnet ist.		Bestimmt den Wert für den Parameter, wenn das Pedal vollständig geschlossen ist.	
PatchName					
Ändert den Patch-Namen (→S. 20).					

# Fehlerbehebung

- Das Gerät lässt sich nicht einschalten
  - Ist die Taste POWER auf ON geschaltet?
  - Im Bus-Power-Betrieb stellen Sie den Schalter vor Anschluss des USB-Kabels auf „OFF“.
  - Im Batteriebetrieb überprüfen Sie die Kapazität der Batterien.
- Kein Sound oder sehr geringe Lautstärke
  - Prüfen Sie die Verkabelung (→S. 4–7).
  - Stellen Sie den Patch-Pegel ein (→S. 20).
  - Stellen Sie den Masterpegel ein (→S. 30).
  - Wenn die Lautstärke mit einem Expression-Pedal gesteuert wird, stellen Sie sicher, dass auch eine akzeptable Lautstärke eingestellt wurde.
  - Prüfen Sie, ob sich das Gerät im Mute-Modus befindet (→S. 10).
  - Eventuell ist das Gerät auf Standby geschaltet, um Strom zu sparen (→S. 5, 7). Im Standby-Modus sind die Audioein-/ausgänge inaktiv.
- Hoher Nebengeräuschanteil
  - Prüfen Sie, ob die geschirmten Kabel defekt sind.
  - Verwenden Sie in jedem Fall das originale ZOOM-Netzteil.
  - Passen Sie die Einstellungen im ZNR-Modul an.
- Umschaltung der Patches nicht möglich

Das Gerät ist eventuell in die Betriebsart „Pre Select“ geschaltet (→S. 25). In diesem Fall schalten Sie das Gerät aus und wieder ein, um in den Normal-Modus zurückzukehren.
- Sound ist verzerrt/Klang ist schrill
  - Passen Sie die Gain- und Level-Parameter im DRIVE-Modul an.
  - Eventuell arbeitet das Gerät im Direct-Modus (→S. 24), in dem der Klang eines Lautsprechers simuliert wird.
- Der Reverb-Effekt funktioniert nicht

Wenn sich das Gerät im Rhythm-Modus befindet, ist das REVERB-Modul deaktiviert. Halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an und verlassen Sie den Rhythm-Modus, um den Reverb-Effekt zu verwenden (→S. 17).
- Der Delay-Effekt funktioniert nicht

Wenn der Looper aktiv ist, wird das DELAY-Modul deaktiviert. Beenden Sie den Looper-Betrieb (→S. 15).
- Das Expression-Pedal arbeitet nicht korrekt
  - Prüfen Sie die Einstellungen für das Expression-Pedal (→S. 27).
  - Stellen Sie das Expression-Pedal ein (→S. 28).
- Der Aufnahmepegel in der DAW ist zu niedrig

Prüfen Sie die Einstellung für den Aufnahmepegel (→S. 30).
- Die Batterien entladen sich schnell
  - Verwenden Sie Mangan-Batterien? Mit Alkaline-Batterien sollten Sie einen Dauerbetrieb von bis zu 6,5 Stunden erzielen.
  - Überprüfen Sie die Batterie-Einstellung (→S. 31). Stellen Sie die den Typ der benutzten Batterie ein, um eine genauere Anzeige der Restkapazität zu erhalten.

# Spezifikationen

<b>Effekt-Typen:</b>	83 Typen
<b>Effekt-Module:</b>	Max. 8 Module gleichzeitig
<b>Anzahl der User-Bänke/ Patches:</b>	10 Patches x 10 Bänke
<b>Preset-Bänke/Patches:</b>	10 Patches x 10 Bänke
<b>Samplingfrequenz:</b>	96 kHz
<b>A/D-Wandlung:</b>	24 Bit mit 64-fachem Oversampling
<b>D/A-Wandlung:</b>	24 Bit mit 64-fachem Oversampling
<b>Signalverarbeitung:</b>	32 Bit
<b>Frequenzgang:</b>	20 – 40 kHz +1 dB, -3 dB (an 10 kΩ-Last)
<b>Display:</b>	LCD
<b>Eingang:</b>	Standard-Monoklinkenbuchse
<b>Empfohlener Eingangspegel:</b>	-20 dBm*
<b>Eingangsimpedanz:</b>	1 mΩ
<b>Ausgang:</b>	Standard-Stereoklinkenbuchse (Line/Kopfhörer)
<b>Maximaler Ausgangspegel:</b>	Line: +5 dBm* (an einer Ausgangslastimpedanz von 10 kΩ oder mehr) Phones: 20 mW + 20 mW (an einer Last von 32 Ohm)
<b>Steuereingang:</b>	Für FP02/FS01
<b>S/N (Eingangsrauschen):</b>	120 dB
<b>Dynamik (Grundrauschen):</b>	-100 dBm*
<b>Leistungsaufnahme:</b>	Netzteil: DC9V (innenliegender Minuspol), 500 mA (ZOOM AD-16) Batterien: 6,5 h Dauerbetrieb mit vier Typ-AA-Alkaline-Batterien, wenn BACKLIGHT auf LOW eingestellt ist USB: Bus-Power
<b>Abmessungen:</b>	G2Nu: 166 mm (T) × 160 mm (B) × 64 mm (H) G2.1Nu: 169 mm (T) × 260 mm (B) × 67 mm (H)
<b>Gewicht:</b>	G2Nu: 800 g (ohne Batterien) G2.1Nu: 1300 g (ohne Batterien)
<b>Optionen:</b>	Expression-Pedal FP02 und Fußschalter FS01

\*0 dBm = 0,775 Vrms

# Rhythmus-Liste

#	Pattern-Name	Taktmaß
1	8Beat1	4/4
2	8Beat2	4/4
3	8Beat3	4/4
4	8SHFFL	4/4
5	16Beat1	4/4
6	16Beat2	4/4
7	16SHFFL	4/4
8	Rock	4/4
9	Hard	4/4
10	Metal1	4/4
11	Metal2	4/4
12	Thrash	4/4
13	Punk	4/4
14	DnB	4/4
15	Funk1	4/4
16	Funk2	4/4
17	Hiphop	4/4
18	R'nR	4/4
19	Pop1	4/4
20	Pop2	4/4

#	Pattern-Name	Taktmaß
21	Pop3	4/4
22	Dance1	4/4
23	Dance2	4/4
24	Dance3	4/4
25	Dance4	4/4
26	3per4	3/4
27	6per8	3/4
28	5Per4_1	5/4
29	5Per4_2	5/4
30	Latin	4/4
31	Ballad1	4/4
32	Ballad2	3/4
33	Blues1	4/4
34	Blues2	3/4
35	Jazz1	4/4
36	Jazz2	3/4
37	Metro3	3/4
38	Metro4	4/4
39	Metro5	5/4
40	Metro	

Für EU-Länder



**Konformitätserklärung**  
Dieses Produkt entspricht der  
EMV-Richtlinie 2004/108/EG,  
der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG  
und der  
EG-Richtlinie 2005/32/EG



**Entsorgung alter elektrischer & 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 entsorgt werden darf. Stattdessen muss es bei einer Entsorgungsstelle für elektrische und elektronische Geräte abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Folgen für die Umwelt und Gesundheit vermieden, die durch eine unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe zu erhalten. Informationen zur Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

**ZOOM**

ZOOM CORPORATION

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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