

GUITAR EFFECTS PEDAL

G1/G1X

Mode d'emploi

Merci d'avoir sélectionné la **G1/G1X ZOOM** (par la suite simplement appelée "**G1/G1X**"). Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de ce produit et vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

Conservez ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire

PRECAUTIONS DE SECURITE	
ET D'EMPLOI	2
Termes utilisés dans ce manuel ..	3
Commandes et fonctions /	
Connexions	4
Sélection d'un patch	6
Emploi de l'accordeur	8
Emploi de la fonction rythmique	10
Modification ("Edition")	
d'un patch	12
Mémorisation/copie de patches	14
Changement de la méthode	
d'appel des patches	16
Emploi d'une pédale	
commutateur/d'expression	16
Emploi de la pédale	
commutateur (FS01)	
(G1 seulement)	16
Emploi d'une pédale	
d'expression.....	17
Types et paramètres d'effet	18
Enchaînement des effets	18
Explication des symboles	18
PATCH LEVEL (Niveau de patch) ..	19
Module COMP/EFX	
(Compresseur/Effet spécial)	19
Module DRIVE	19
Module EQ (Egaliseur)	21
Module ZNR/AMP	
(Réduction de bruit ZOOM/	
simulateur d'ampli)	21
Module MODULATION	22
Module DELAY	23
Module REVERB	24
Patterns préprogrammés	
(presets) de la G1/G1X.....	25
Restauration des réglages	
d'usine	25
Caractéristiques spéciales de la	
G1X	26
Fonctionnement de la touche	
[PEDAL ASSIGN]	26
Réglage de la pédale	
d'expression	26
Caractéristiques	27
Guide de dépannage	27

ZOOM

© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, par quelque moyen que ce soit est interdite.

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI

PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger de la G1/G1X.



A propos de l'alimentation

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "-" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- La G1/G1X ne peut pas servir de chargeur.
- Portez attention à l'étiquetage de la pile pour choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'unité.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et les contacts pour retirer tous les restes de liquide.
- Quand vous utilisez l'unité, le capot du compartiment des piles doit être fermé.



Environnement

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre G1/G1X dans des conditions où elle est exposée à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité

- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs



Maniement

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur la G1/G1X car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur la G1/G1X des sources à flamme nue comme des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- La G1/G1X est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne la laissez pas tomber, et ne la soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ni du liquide pénétrer dans l'appareil.



Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre la G1/G1X et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer la G1/G1X.



Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier de la G1/G1X et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



Volume

N'utilisez pas la G1/G1X à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

Précautions d'emploi

Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, la G1/G1X a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électro-magnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près de la G1/G1X, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris la G1/G1X, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la G1/G1X. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans la documentation de la G1/G1X.

IN → [COMP/EFX] [DRIVE] [EQ] [ZNR] [AMP] [MODULATION] [DELAY] [REVERB] → OUT

■ Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, la G1/G1X peut être comparée à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet. En plus de modules tels que DRIVE et MODULATION, la G1/G1X possède aussi un module de réduction de bruit ZNR (Zoom Noise Reduction). Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés individuellement pour chaque module et les modules peuvent être activés/désactivés comme désiré.

■ Type d'effet

Dans certains modules d'effet, plusieurs effets différents peuvent être choisis, et on les nomme types d'effet. Par exemple, le module MODULATION comprend chorus, flanger, pitch shifter et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

■ Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont divers paramètres pouvant être réglés. Ce sont les paramètres d'effet. Si l'on compare un module d'effet à une pédale d'effet, les paramètres changent le son et l'intensité de l'effet comme les boutons de la pédale.

■ Patch

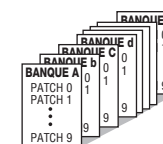
Dans la G1/G1X, les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités nommées patches. Un patch contient des

informations sur le statut activé ou désactivé de chaque module d'effet, sur le type d'effet utilisé dans chaque module et sur les réglages des paramètres de chaque effet. La mémoire interne de la G1/G1X contient 80 patches.

■ Banque et zone

Un groupe de 10 patches est appelé une banque. La mémoire de la G1/G1X contient au total 8 banques, nommées A à d et 0 à 3. Les banques A-d forment la zone utilisateur qui permet la lecture et l'écriture. Les banques 0 à 3 sont la zone pré-programmée (preset) contenant des patches ne pouvant qu'être lus.

Les patches de chaque banque sont numérotés de 0 à 9. Pour choisir un patch, vous utilisez le format "A1" (patch n°1 de la banque A), "06" (patch n°6 de la banque 0) etc.

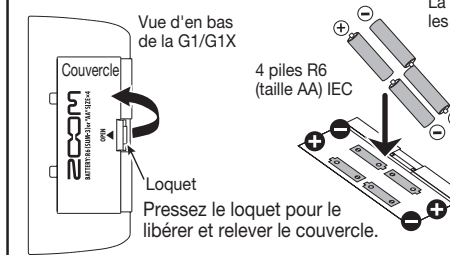


■ Mode

Le statut interne de la G1/G1X dépend de son mode de fonctionnement. En mode de jeu ("Play"), vous pouvez sélectionner des patches et les utiliser pour jouer de vos instruments. En mode d'édition, vous pouvez modifier les effets et il existe aussi un mode rythmique ("Rhythm") dans lequel vous pouvez faire des réglages pour la fonction rythmique. Le sélecteur de module sert aussi à alterner entre ces trois modes.

Fonctionnement de la G1/G1X sur piles

1. Retournez la G1/G1X et ouvrez le compartiment des piles à sa base.
2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves.
3. Fermez le compartiment des piles.



La polarité est opposée pour les deux rangées de 2 piles.

Utilisez 4 piles R6 (taille AA) IEC.

Quand les piles sont déchargées, l'indication "bt" s'affiche.

Quand la G1/G1X fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la guitare de la prise d'entrée [INPUT] quand vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.

Commandes et fonctions/Connexions

Sélecteur de module

Fait alterner entre mode de jeu, mode d'édition et mode rythmique. En mode d'édition, il sélectionne le module modifié.

Touche RHYTHM [▶/■]

En mode de jeu et en mode rythmique, cette touche sert à lancer et à arrêter le pattern rythmique. En mode d'édition, elle sert à sélectionner le module qui sera piloté par la pédale.

Afficheur

Affiche les numéros de patch, valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de la G1.

Prise [INPUT]

Sert à connecter la guitare. Quand la G1 fonctionne sur piles, insérer la fiche du cordon de guitare dans cette prise allume l'unité.

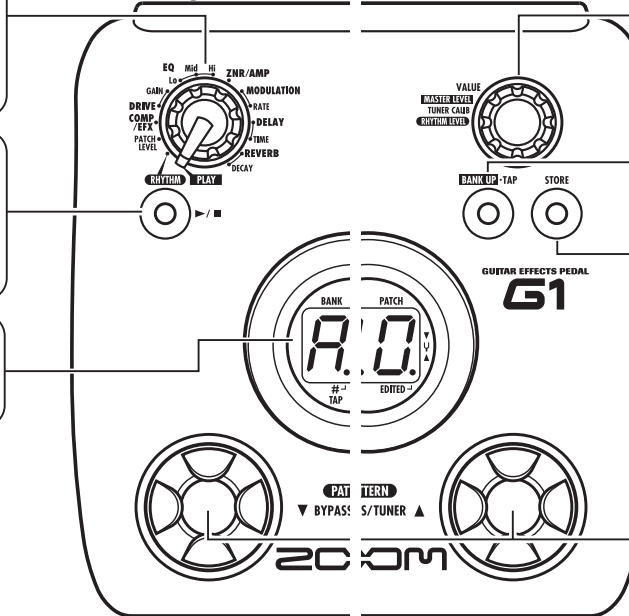
Quand la G1 fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la guitare de la prise d'entrée [INPUT] quand vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.

Prise [OUTPUT/PHONES]

Cette prise jack stéréo sert au branchement d'un ampli de guitare. Il est aussi possible d'utiliser un câble en Y pour envoyer la sortie à deux amplificateurs ou de brancher un casque stéréo à cette prise.

Amplificateurs de guitare

Panneau supérieur



Commande [VALUE]

Cette commande permet de changer le niveau des paramètres d'effet ou de la totalité du patch. Durant la lecture de pattern rythmique, elle permet de contrôler le volume et le tempo du rythme. Elle sert aussi à régler la fréquence de référence pour l'accordeur.

Touche [BANK UP•TAP]

En mode de jeu, la touche fait passer à la banque immédiatement supérieure. En mode rythmique, elle permet le réglage manuel du tempo du pattern rythmique. En mode d'édition, elle vous permet de spécifier manuellement les paramètres relatifs au timing et au cycle.

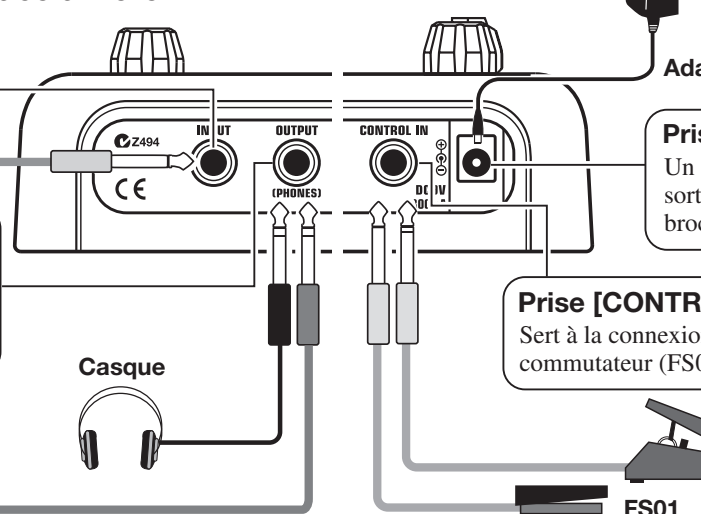
Touche [STORE]

Sert à mémoriser les patches modifiés.

Commutateurs au pied [▼]/[▲]

Ces commutateurs servent à sélectionner les patches, à contrôler l'accordeur et à d'autres fonctions.

Face arrière



Adaptateur secteur

Prise d'entrée d'alimentation [DC 9V]

Un adaptateur secteur (AD-0006 ZOOM) avec une sortie nominale en CC 9V, 300 mA (moins sur la broche centrale) peut être branché ici.

Prise [CONTROL IN]

Sert à la connexion d'une pédale optionnelle, commutateur (FS01) ou d'expression (FP01/FP02).

Sélection d'un patch

Pour essayer les différents effets de la G1/G1X, nous vous recommandons de jouer simplement de votre instrument tout en changeant de patch.

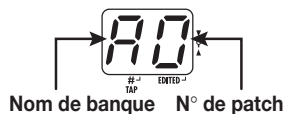
1 Mise sous tension

- Quand vous utilisez la G1/G1X sur piles, utilisez un câble mono blindé pour relier la guitare à la prise [INPUT] de la face arrière de la G1/G1X.
- Quand vous utilisez la G1/G1X avec un adaptateur secteur, branchez celui-ci à une prise murale et branchez son câble à la prise [DC 9V] sur la G1/G1X.
- Allumez l'amplificateur de guitare et réglez son volume convenablement.

2 Réglage de la G1/G1X en mode de jeu

- Si le sélecteur de module est sur une position autre que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".

La banque et le patch actuellement sélectionnés s'affichent.



ASTUCE

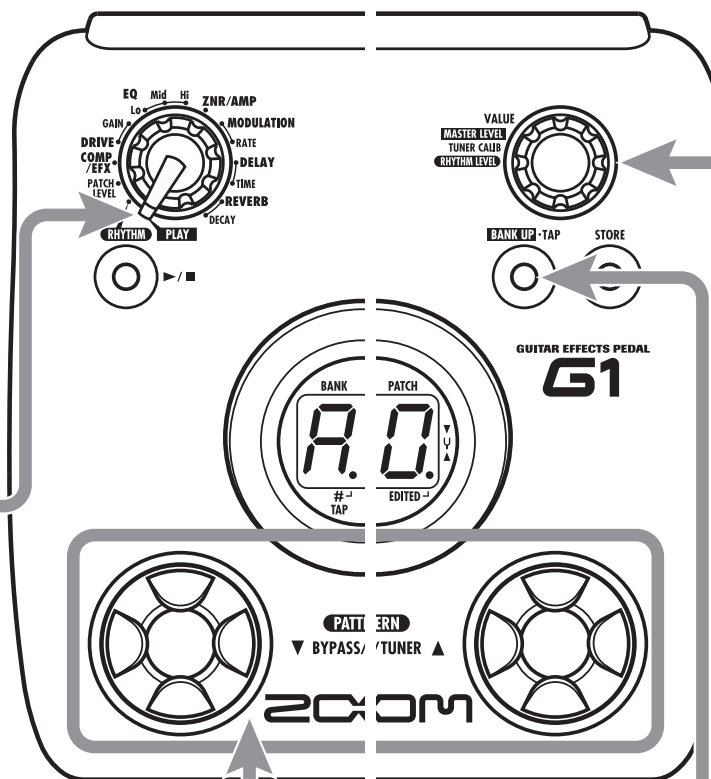
Immédiatement après mise sous tension de la G1/G1X, l'unité sera en mode de jeu, même si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY".

3 Sélection d'un patch

- Pour changer de patch, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

Presser le commutateur [▼] appelle le patch immédiatement inférieur et presser le commutateur [▲] appelle le patch immédiatement supérieur.

Presser répétitivement un commutateur au pied fait passer en revue les patches dans l'ordre A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, ou dans l'ordre inverse.



5 Réglage du niveau général

- Pour régler le niveau général en mode de jeu, vous pouvez utiliser la commande [VALUE].

Quand vous tournez la commande [VALUE], l'afficheur présente un instant le réglage du niveau général.



La plage de réglage du niveau général est 0 – 98, 1.0. Il est ramené à 80 quand l'unité est éteinte puis rallumée.

NOTE Quand vous utilisez un casque, cette commande règle le volume d'écoute au casque.

4 Sélection directe d'une banque

- Pour sélectionner directement les banques A – d, 0 – 3, utilisez la touche [BANK UP•TAP].

Chaque pression de la touche fait passer à la banque immédiatement supérieure.

NOTE Avec la G1, vous pouvez aussi utiliser la pédale commutateur (FS01) pour changer de banque (→ p. 16).

Emploi de l'accordeur

La G1/G1X dispose d'un accordeur chromatique automatique. Pour l'utiliser, les effets internes doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).

3 Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

Si nécessaire, vous pouvez ajuster la hauteur de référence de l'accordeur de la G1/G1X.

- Tournez la commande [VALUE].

Quand vous tournez la commande [VALUE] en statut bypass/mute, la hauteur de référence actuelle est affichée un court instant. Le réglage par défaut est 40 (la médian = 440 Hz).



- Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la commande [VALUE] pour régler la valeur dans la plage de 35 à 45 (la médian = 435 à 445 Hz).



Peu après avoir relâché la commande [VALUE], l'affichage revient à son statut précédent.

- NOTE** Quand vous éteignez la G1/G1X et la rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (la médian = 440 Hz).

1 Bypass ou Mute

- Court-circuiter les effets (bypass)

En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 10), pressez brièvement et en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et relâchez-les.



- Couper le son (mute)

En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 10), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et tenez-les durant au moins 1 seconde.



- NOTE** Le statut Bypass ou Mute ne peut pas être activé quand l'unité est en mode d'édition.

Changement de patch en mode bypass/mute

Quand vous pressez en même temps les deux commutateurs au pied [▲]/[▼] pendant que vous jouez de votre instrument, le son peut changer momentanément juste avant que le mode bypass/mute ne soit activé. Cela est dû au fait que la G1/G1X passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand une des pédales est pressée un peu plus tôt que l'autre (quand vous annulez le mode bypass/mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif). Ce comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute réactivité de la G1/G1X au changement de patch. Pour empêcher que le son ne change dans ce cas, ne produisez aucun avec votre instrument jusqu'à ce que le mode bypass/mute soit établi.

2 Accord de l'instrument

- Jouez la corde voulue à vide et réglez sa hauteur.



Le côté gauche de l'afficheur donne la note la plus proche de la hauteur actuelle.

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

Le côté droit de l'afficheur affiche un symbole indiquant l'éloignement de l'accord juste.



Accordez les autres cordes de la même façon.

Hauteur trop élevée Hauteur correcte Hauteur trop basse



L'indication visuelle tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée.

4 Retour au mode de jeu

- Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].

Emploi de la fonction rythmique

La G1/G1X a une fonction rythmique intégrée qui produit des sons de batterie réalistes selon divers motifs nommés "patterns". La fonction rythmique est disponible en mode de jeu et en mode rythmique. Cette section décrit comment utiliser cette fonction en mode rythmique.

1 Sélection du mode rythmique

- Réglez le sélecteur de module en position "RHYTHM".

Le numéro du pattern rythmique actuellement sélectionné (01 – 40) s'affiche. En mode rythmique, le dernier patch sélectionné est toujours actif. Vous ne pouvez pas changer de patch ou régler le niveau master.



- ASTUCE**
- La fonction rythmique peut également servir en mode de jeu.
 - En mode de jeu, vous ne pouvez pas changer de pattern rythmique ni régler le volume ou le tempo du rythme.

2 Lancement de la fonction rythmique

- Pour lancer la fonction rythmique, pressez la touche RHYTHM [▶/■].

NOTE Durant la reproduction rythmique, l'effet reverb est désactivé.

3 Sélection d'un pattern rythmique

La G1/G1X a 40 patterns rythmiques intégrés. Pour plus d'informations sur leur contenu, voir page 25.

- Pour changer de pattern rythmique, pressez un commutateur au pied [▼]/[▲] en mode rythmique.

ASTUCE Quand vous pressez les deux commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode rythmique, la G1/G1X passe en statut Bypass/mute (→ p. 8). La fonction rythmique peut également être utilisée dans ces conditions.

4 Réglage du volume rythmique

- Pour régler le volume rythmique, tournez la commande [VALUE].

Quand vous tournez la commande [VALUE], le réglage actuel (0 – 30) s'affiche un instant.



5 Réglage du tempo

Le tempo du pattern rythmique peut être réglé dans la plage 40 – 250 BPM (battements par minute).

- Pour changer continuellement le tempo rythmique, pressez une fois [BANK UP•TAP] puis tournez la commande [VALUE] pendant que la valeur de tempo s'affiche.
- Pour spécifier manuellement le tempo, pressez au moins 2 fois [BANK UP•TAP] à l'intervalle désiré pour le tempo.

La G1/G1X détecte automatiquement l'intervalle séparant les pressions et règle le tempo en fonction (marquage manuel du tempo ou "Tap tempo"). Pendant que les étapes ci-dessus sont effectuées, la valeur du tempo actuel (40 – 250) est affichée momentanément. Pour les valeurs de 100 à 199, un point apparaît dans le coin inférieur droit (après le second chiffre). Pour les valeurs de 200 et plus, des points apparaissent après le premier et le second chiffre.



Point affiché
Tempo = 120 BPM



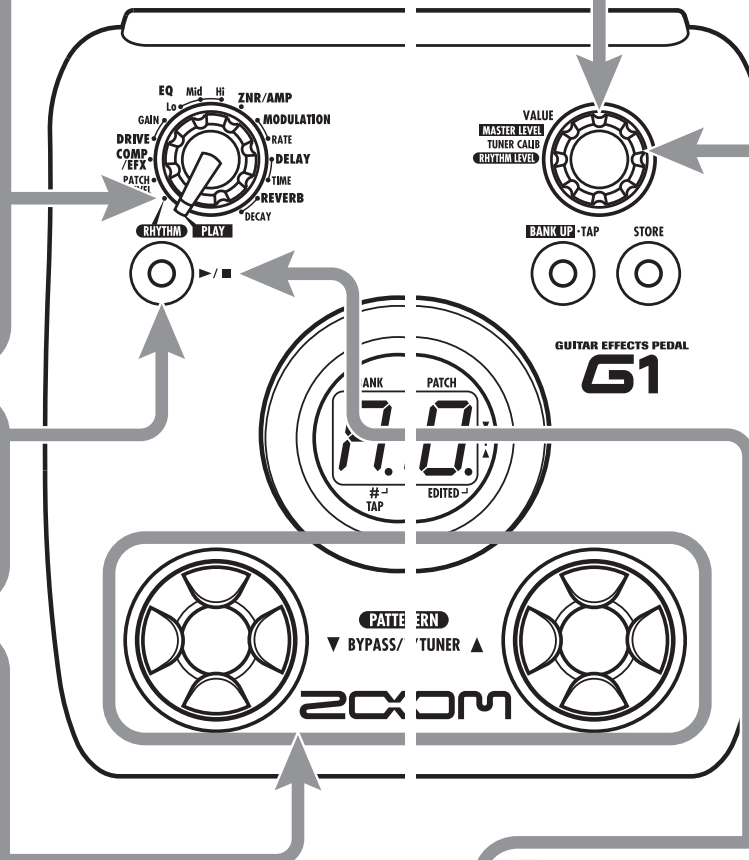
Points affichés
Tempo = 240 BPM

ASTUCE Avec la G1, vous pouvez employer une pédale commutateur (FS-01) pour régler manuellement le tempo (→ p. 16). La G1X n'accepte pas l'emploi d'une pédale commutateur.

6 Arrêt du rythme

- Pour stopper le rythme, pressez la touche RHYTHM [▶/■].

La G1/G1X revient à son statut précédent.



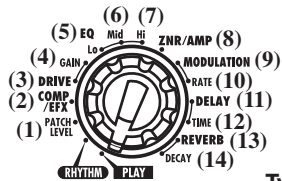
Modification ("Edition") d'un patch

Les patches de la G1/G1X peuvent être librement modifiés par changement des réglages de leurs paramètres d'effet. Essayez de modifier le patch actuellement sélectionné pour créer votre propre son.

1 Sélection du module/paramètre d'effet

- Tournez le sélecteur de module pour choisir le module et le paramètre d'effet à modifier. Les réglages suivants sont

Le module EQ a 3 paramètres et les modules MODULATION, DELAY, et REVERB ont 2 paramètres chacun. Le sélecteur de module vous donne accès directement à chacun d'entre eux.

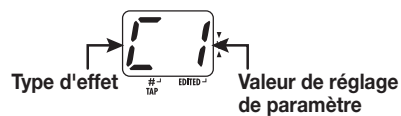


Type = Type d'effet
Prm = Paramètre

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

• Type&Prm ou Type&Prm1

Éléments dans lesquels le type d'effet (gauche de l'écran) et la valeur de réglage de paramètre (droite de l'écran) sont réglés simultanément.



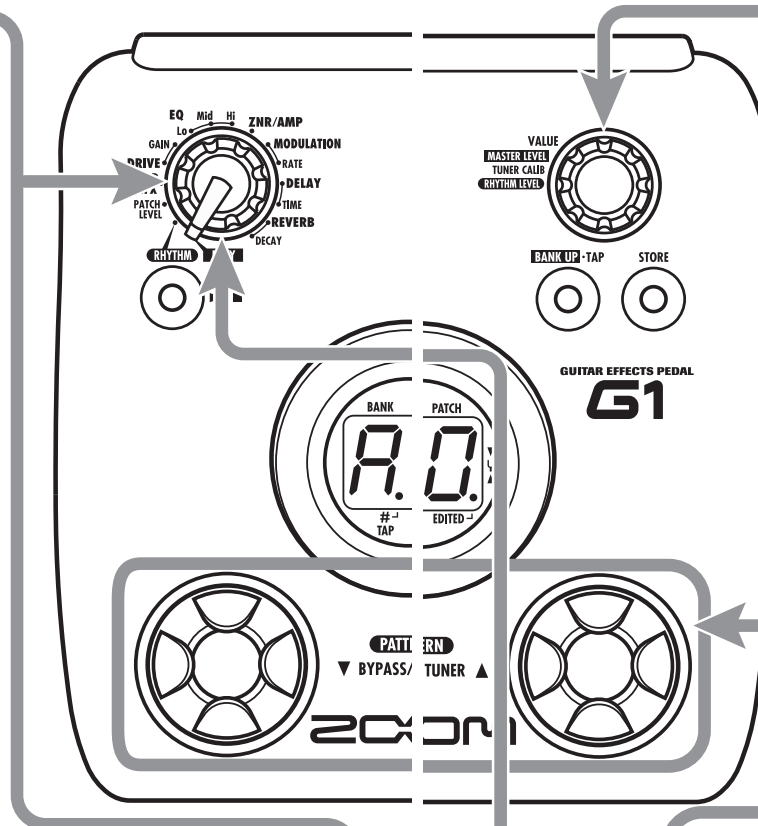
• Type

Élément dans lequel seul le type d'effet est sélectionné.



• Prm ou Prm2

Éléments dans lesquels seule la valeur de paramètre est réglée.



2 Changement de réglage

- Utilisez la commande [VALUE] pour changer le type d'effet et le paramètre affichés.

Quand le type d'effet et/ou réglage de paramètre ont été changés, un point (.) apparaît en bas à droite de l'écran. Cela indique que le réglage a été modifié.



Un point indique que le réglage a été modifié.

NOTE Quand vous avez sélectionné un paramètre réglable avec la fonction Tap (→ p. 18), vous pouvez utiliser la touche [BANK UP•TAP] pour spécifier un intervalle de temps ou une cadence en frappant répétitivement la touche.

3 Pour activer/désactiver un module d'effet

- Pour activer et désactiver le module d'effet actuellement sélectionné, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

L'indication "oF" s'affiche. Quand vous pressez un des commutateurs au pied une fois encore, l'affichage antérieur revient.



4 Sortie du mode d'édition

- Pour quitter le mode d'édition et revenir au mode de jeu, réglez le sélecteur de module en position "PLAY".

NOTE Quand vous revenez au mode de jeu après avoir apporté des changements au patch, un point (.) s'affiche en bas à droite de l'écran. Si vous sélectionnez alors un autre patch, les changements que vous avez effectués en mode d'édition seront perdus faute d'avoir préalablement mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 14.

Mémorisation/copie de patches

Un patch modifié peut être mémorisé dans une banque de la zone utilisateur (A – d). Il est aussi possible de mémoriser un patch existant déjà dans un autre emplacement pour en faire une copie.

1 En mode de jeu ou d'édition, appuyez sur la touche [STORE].

- Le numéro de banque et de patch clignote dans l'afficheur.



NOTE Les patches et banques de la zone preset (0 – 3) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut y être mémorisé ou copié. Si vous appuyez sur la touche [STORE] alors qu'un patch de la zone preset est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch n°0) qui sera automatiquement sélectionné comme destination par défaut de mémorisation/ copie.

2 Sélectionnez la banque de destination de mémorisation/ copie

- Pour sélectionner la banque de destination de mémorisation/copie, utilisez la touche [BANK UP•TAP].



NOTE

- Seule une banque de la zone utilisateur (A – d) peut servir de destination.
- Durant le processus de mémorisation/ copie, la pédale commutateur (FS01) ne peut pas servir à changer de banque.

5 Pour interrompre la mémorisation

- Pour interrompre le processus de mémorisation, bougez la commande [VALUE] avant d'avoir appuyé à nouveau sur la touche [STORE] à l'étape 4.

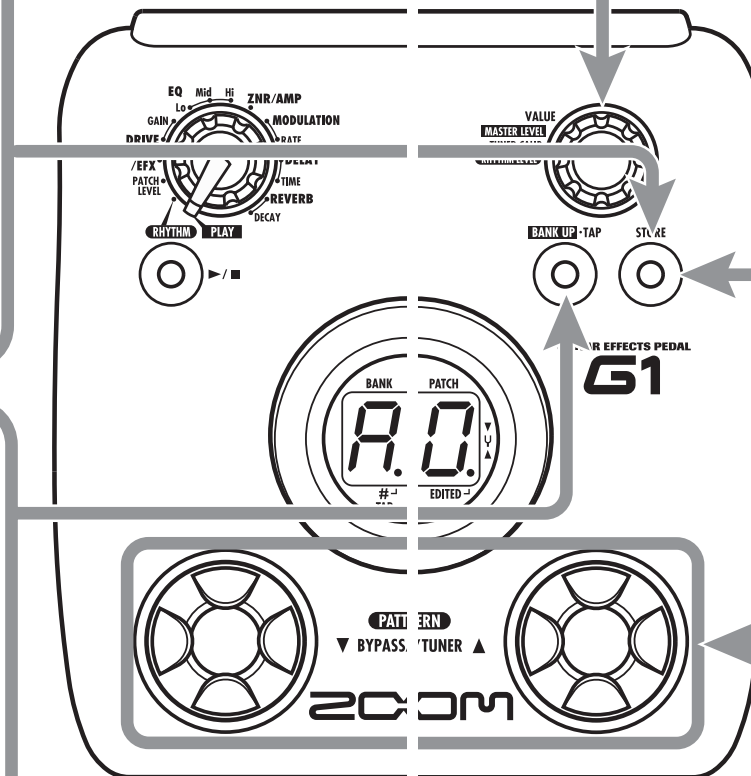
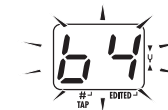
4 Appuyez une fois encore sur la touche [STORE]

- Quand le processus de mémorisation/ copie est terminé, la G1/G1X retourne au mode précédent avec le patch de destination sélectionné.



3 Spécifiez le numéro du patch de destination de mémorisation/ copie

- Pour choisir le numéro du patch de destination, utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲].



Changement de la méthode d'appel des patches

En fonctionnement normal, changer un patch en mode de jeu de la G1/G1X le rend immédiatement actif. Cela signifie que le son change dès que vous faites la sélection.

Dans certains cas, notamment lorsque le nouveau patch est dans un emplacement mémoire éloigné de la mémoire actuellement choisie, cette méthode peut ne pas être idéale puisque le son changera un grand nombre de fois jusqu'à ce que vous ayez accédé au bon patch. Dans un tel cas, vous pouvez faire passer la méthode de sélection de patch en mode "pre-select". Dans ce mode, vous sélectionnez d'abord le patch que vous utiliserez ensuite, puis accomplissez une étape supplémentaire pour valider le choix de ce patch. Pour faire fonctionner la G1/G1X avec ce mode de pré-sélection, accomplissez les étapes suivantes.

1. Mettez sous tension la G1/G1X en maintenant enfoncé le commutateur au pied [▲].

"PrE-SEIEct" défile dans l'écran au démarrage.

2. En mode de jeu, utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲] pour spécifier le patch à utiliser ensuite.

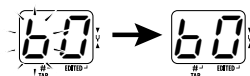
Vous pouvez utiliser la touche [BANK UP•TAP] ou une pédale commutateur (FS01) connectée en prise [CONTROL IN] pour ne changer que la banque (la G1X ne permet pas l'emploi d'une pédale commutateur).

Le nouveau numéro de banque ou de patch spécifié à l'étape précédente clignote dans l'afficheur. Le son ne change pas encore.

3. Quand vous avez spécifié le patch que vous voulez utiliser, pressez en même temps les commutateurs au

pied [▼]/[▲].

Le changement de patch est validé, l'affichage passe d'un statut clignotant à un allumage fixe et le son change.



4. Pour ramener la G1/G1X en méthode de sélection normale de patch, éteignez-la et rallumez-la simplement.

La méthode de sélection de patch est automatiquement ramenée à un fonctionnement conventionnel.

Emploi d'une pédale commutateur/d'expression

La G1 est équipée d'une prise [CONTROL IN] qui permet la connexion d'une pédale commutateur ou d'une pédale d'expression optionnelle. Cette section explique comment utiliser cette capacité.

Emploi de la pédale commutateur (FS01) (G1 seulement)

Branchez simplement la pédale commutateur optionnelle (FS01) à la prise [CONTROL IN] de la G1 et mettez l'unité sous tension. Cela permet de changer les banques au pied et de spécifier le

tempo pour les patterns rythmiques. Selon le mode actuellement sélectionné, la pédale commutateur fonctionne comme suit.

● Mode de jeu

Presser la pédale commutateur sélectionne la banque immédiatement supérieure.

● Mode rythmique

Quand vous pressez deux fois ou plus la pédale commutateur, la G1 détecte l'intervalle

séparant les pressions et ajuste automatiquement le tempo en fonction (fonction de marquage manuel du tempo ou "Tap tempo").

● Mode d'édition

La pédale commutateur n'a pas d'effet.

Emploi de la pédale d'expression

Avec la G1, une pédale d'expression (FP01/FP02) peut être branchée en prise [CONTROL IN] et utilisée comme pédale de volume ou pour régler un certain paramètre d'effet en temps réel. Avec la G1X, la pédale d'expression intégrée peut être utilisée de la même façon. La fonction de la pédale d'expression se sélectionne et se mémorise individuellement pour chaque patch.


1. Pour utiliser une pédale d'expression avec la G1, branchez la FP01 ou la FP02 en prise [CONTROL IN] et mettez sous tension.







2. Sélectionnez le patch dans lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.

3. Réglez le sélecteur de module sur une position autre que "PLAY" ou "RHYTHM".

La G1/G1X passe en mode d'édition.

4. En maintenant la touche [RHYTHM] enfoncée, utilisez la commande [VALUE] pour sélectionner le module à piloter avec la pédale d'expression. Les réglages disponibles sont représentés ci-après.

Affichage	Destination de commande
	Désactivé

Affichage	Destination de commande
	Volume
	Module COMP/EFX
	Module DRIVE
	Module MODULATION
	Module DELAY
	Module REVERB

ASTUCE

- Dans la section "Types et paramètres d'effet" (pages 19 – 24), un symbole de pédale indique les types/paramètres d'effet contrôlables par la pédale.
- Quand un module a été sélectionné comme destination de commande, mais que le type d'effet actuellement sélectionné pour ce module n'a pas de symbole de pédale, la pédale d'expression n'a pas d'effet.

5. Mémorisez le patch si nécessaire.

Le réglage de pédale d'expression est mémorisé pour ce patch.

6. Sélectionnez ce patch en mode de jeu et faites fonctionner la pédale d'expression.

Le paramètre correspondant change quand vous utilisez la pédale (enfoncer la pédale a le même effet qu'augmenter la valeur du paramètre).

En statut bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage fait à l'étape 4.

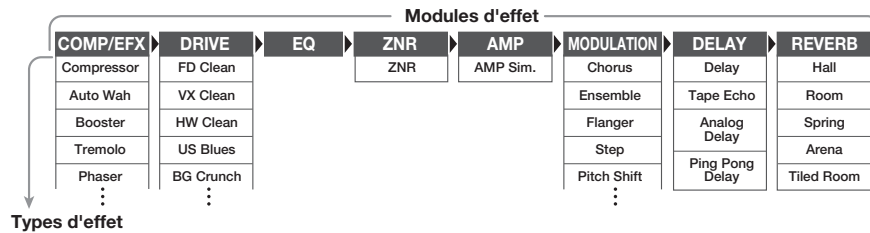
ASTUCE

- La pédale d'expression fonctionne aussi en mode d'édition.
- Avec la G1X, vous pouvez aussi utiliser la touche [PEDAL ASSIGN] de la face supérieure à la place de la touche [RHYTHM] et de la molette [VALUE] pour sélectionner le module à piloter par la pédale. Pour des détails, voir page 26.

Types et paramètres d'effet

Enchaînement des effets

Les patches de la G1/G1X sont constitués de 8 modules d'effet enchaînés en série, comme



* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir un type d'effet parmi plusieurs options possibles. Par exemple, le module MODULATION comprend des effets Chorus, Flanger et d'autres types. Le module REVERB comprend les effets Hall, Room et autres parmi lesquels choisir.

Explication des symboles

● Sélecteur de module



Le symbole de sélecteur de module montre la position pour laquelle ce module/paramètre est appelé.

● Pédale d'expression



Une icône de pédale dans la liste identifie un paramètre contrôlable par la pédale d'expression intégrée ou externe.

Quand cet élément est sélectionné, le paramètre du module peut ensuite être contrôlé en temps réel par une pédale d'expression connectée.

représenté ci-dessous. Vous pouvez utiliser tous les modules d'effet ensemble ou n'utiliser sélectivement que certains modules en les activant (On) ou en les désactivant (Off).


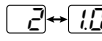
● Tap



Une icône [TAP] dans la liste identifie un paramètre qui peut être réglé avec la touche [BANK UP•TAP].


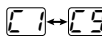


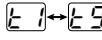

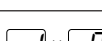

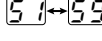



Quand le type de module/effet correspondant est sélectionné en mode d'édition et que la touche [BANK UP•TAP] est pressée répétitivement, le paramètre (tel que la vitesse de modulation ou le temps de retard) est réglé en fonction de l'intervalle séparant les pressions de la touche.

■ PATCH LEVEL (Niveau de patch)

	PATCH LEVEL (Prm)	
		Détermine le niveau de volume général du patch.
		Règle le niveau du patch dans la plage 2 – 98, 1.0. Un réglage de 80 correspond au gain unitaire (niveau d'entrée équivalent au niveau de sortie).


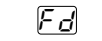

■ Module COMP/EFX (Compresseur/Effet spécial)























Ce module comprend les effets qui contrôlent la dynamique comme le compresseur et les effets de modulation comme le trémolo et le phaser.

	COMP/EFX (Type&Prm)	
		Règle le type et l'intensité d'effet du module COMP/EFX.
	Compressor (Compresseur)	C'est un compresseur de type MXR Dynacomp. Il atténue les composantes de haut niveau du signal et accentue les composantes de bas niveau, pour conserver un niveau de signal général dans une certaine plage. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
		Auto Wah (Wah-wah automatique) 
		Fait varier l'effet wah-wah en fonction de l'intensité d'attaque des cordes. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
		Booster 
		Augmente le niveau et crée un son dynamique. Des réglages élevés donnent un plus haut gain.
		Tremolo 
		Fait varier périodiquement le volume. Des réglages élevés donnent une modulation plus rapide.
		Phaser 
		Produit un son au caractère pulsatile. Des réglages élevés donnent une plus grande vitesse de modulation.
		Ring Mod (Modulateur en anneau) 
		Produit un son résonant métallique. Des réglages élevés donnent une plus haute fréquence de modulation.
		Slow Attack (Attaque lente) 
		Réduit individuellement la vitesse d'attaque de chaque note, produisant un son de style jeu au violon. Des réglages élevés donnent des attaques plus lentes.
		Vox Wah 
		Simule une pédale wah-wah VOX vintage semi-ouverte. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.
		Cry Wah 
		Simule une pédale wah-wah Crybaby vintage semi-ouverte. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.




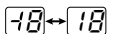
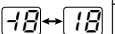
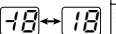

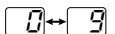
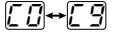
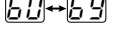
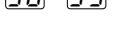
■ Module DRIVE

Ce module comprend 20 types de distorsion et un simulateur acoustique. Pour ce module, les deux éléments DRIVE et GAIN peuvent être réglés séparément.

	DRIVE (Type)	
		Sélectionne le type d'effet pour le module DRIVE.
	FD Clean	Son clair d'un Fender Twin Reverb (modèle 65) apprécié par les guitaristes dans de nombreux styles musicaux.
	VX Clean	Son clair d'un ampli combo AC-30 VOX, fonctionnant en classe A.


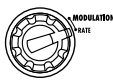








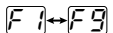


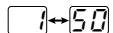

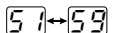







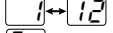



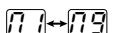


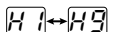

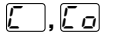
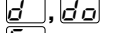
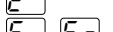
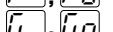
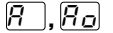


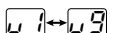


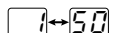

	HW Clean Son clair du légendaire Hiwatt Custom 100 britannique entièrement à lampes.		US Blues Son crunch d'un Fender Tweed Deluxe 53.
	BG Crunch Son crunch de l'ampli combo Mesa Boogie MkIII.		MS #1959 Son crunch du Marshall 1959 qui est devenu légendaire.
	MS Drive Son à haut gain du multicorps Marshall JCM2000.		PV Drive Son à haut gain d'un Peavey 5150 développé avec un guitariste hard rock de renommée mondiale.
	DZ Drive Son à haut gain de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert fait à la main avec 3 canaux contrôlables indépendamment.		BG Drive Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage).
	Overdrive Simulation de la pédale BOSS OD-1 qui fut la première à créer le concept de saturation ou "overdrive".		Guv'nor Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall.
	dist+ Simulation de la MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier.		RAT Simulation de la PROCO RAT célèbre pour sa distorsion acérée.
	Fuzz Face Simulation de la Fuzz Face qui a fait l'histoire du rock avec son aspect amusant et un son percutant.		Metal Zone Simulation de la pédale BOSS Metal Zone avec un long sustain et des bas médiums dynamiques.
	ExtremeDS Son à haut gain avec le plus puissant gain au monde pour un effet de distorsion.		Hot Box Simulation du préampli compact Matchless Hot Box avec lampes intégrées.
	Flat Clean Son clair neutre original de Zoom.		Lead Son de distorsion brillant et doux.
	Aco.Sim Cet effet fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique.		
	GAIN (Prm) Règle les paramètres du module DRIVE.		
Quand TYPE est réglé sur un effet de type distorsion			
	Gain Règle le gain (profondeur de distorsion) pour les effets de type distorsion.		
Quand TYPE est réglé sur Aco.Sim			
	TOP Règle les caractéristiques de timbre des cordes de guitare acoustique.		

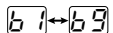
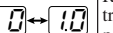

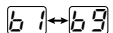
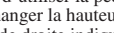
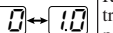
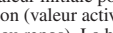













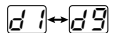
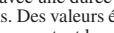
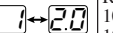
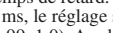
* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.

Module EQ (Egaliseur)					
C'est un égaliseur 3 bandes. Pour ce module, les trois éléments EQ LO, EQ MID et EQ HI peuvent être réglés séparément.					
	EQ LO (Prm) Règle la bande de graves du module EQ.		EQ MID (Prm) Règle la bande de médiums du module EQ.		EQ HI (Prm) Règle la bande d'aigus du module EQ.
	Lo Règle l'accentuation/atténuation de la plage des graves (160 Hz).		Mid Règle l'accentuation/atténuation de la plage des médiums (800 Hz).		Hi Règle l'accentuation/atténuation de la plage des aigus (3,2 kHz).
Module ZNR/AMP (Réduction de bruit ZOOM/simulateur d'ampli)					
Ce module combine deux éléments. La ZNR est un circuit à réduction de bruit développé par ZOOM. Elle supprime le bruit durant les pauses sans jeu sans pour autant affecter la qualité sonore. Le simulateur d'ampli recrée le son de divers baffles.					
	ZNR/AMP (Type&Prm)				
	Sélectionne en même temps la sensibilité de la ZNR et le type de simulateur d'ampli.				
	ZNR (ZOOM Noise Reduction)				
	C'est la fonction de réduction de bruit seule. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus prononcé. Réglez la valeur aussi haut que possible sans entraîner de coupures artificielles du son.				
	Combo & ZNR				
	Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli combo à dos fermé. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.				
	Bright Combo & ZNR				
	Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli combo brillant. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.				
	Stack & ZNR				
	Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli multicorps. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.				

■ Module MODULATION




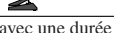

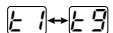
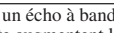

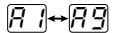
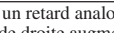

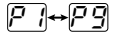
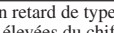
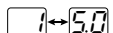
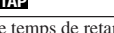
Ce module comprend des effets tels que chorus, pitch shifter (transpositeur), delay (retard) etc. Pour ce module, les deux éléments MODULATION et RATE peuvent être réglés séparément.

 MODULATION (Type&Prm1)	 RATE (Prm2)
<p>Sélectionne le type de l'effet du module MODULATION et contrôle en même temps le paramètre 1.</p>	<p>Contrôle le paramètre 2 du module MODULATION.</p>
<p>Chorus </p> <p>Mélange au signal d'origine une version à transposition variable donnant un son résonant ayant du corps. Les valeurs élevées du chiffre de droite correspondent à un rapport de mixage du son d'effet plus élevé.</p> <p> → </p>	<p>Rate</p> <p>Règle la vitesse de modulation.</p> <p> → </p>
<p>Ensemble </p> <p>C'est un ensemble de chorus avec mouvement tridimensionnel. Les valeurs élevées du chiffre de droite correspondent à un rapport de mixage du son d'effet plus élevé.</p> <p> → </p>	
<p>Flanger</p> <p>Produit un son résonant et ondulant fortement. Les valeurs élevées du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.</p> <p> → </p>	<p>Rate TAP </p> <p>Règle la vitesse de modulation.</p> <p> → </p>
<p>Step</p> <p>Effet spécial qui change le son par paliers. Les valeurs élevées du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.</p> <p> → </p>	
<p>Pitch Shift </p> <p>Transpose la hauteur du son d'origine vers le haut ou le bas. Les valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.</p> <p> → </p>	<p>Shift</p> <p>Règle la transposition par demi-tons. "dt" entraîne un effet de désaccord (Detune).</p> <p> → </p> <p> dt</p> <p> → </p> <p> 24</p>
<p>Mono Pitch </p> <p>C'est un transpositeur monophonique (pour jouer note à note) avec une fluctuation réduite. Les valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.</p> <p> → </p>	
<p>HPS (Harmonized Pitch Shifter) </p> <p>C'est un transpositeur intelligent qui génère automatiquement des harmoniques de gamme majeure en fonction d'une tonalité pré-réglée. Les valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.</p> <p> → </p>	<p>Key</p> <p>Spécifie la tonique de la gamme utilisée pour la transposition. Le symbole "o" correspond à #.</p> <p> C, Co</p> <p> d, do</p> <p> E</p> <p> F, Fo</p> <p> G, Go</p> <p> A, Ao</p> <p> b</p>
<p>Vibrato</p> <p>C'est un effet de vibrato automatique. Les valeurs élevées du chiffre de droite accentuent l'intensité du vibrato.</p> <p> → </p>	<p>Rate TAP </p> <p>Règle la vitesse du vibrato.</p> <p> → </p>

 Pitch Bend	 Position de la pédale 																																										
<p>Permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel. Le chiffre de droite indique le type de changement de hauteur produit par la pédale d'expression (voir Tableau 1).</p> <p> → </p>	<p>Règle la valeur initiale pour la valeur de transposition (valeur active quand la pédale est au repos). La balance de niveau son d'origine/son d'effet change aussi en fonction du réglage du paramètre 1.</p> <p> → </p>																																										
[Tableau1]																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> </tr> <tr> <td></td> <td>Pédale remontée (minimum) </td> <td>Pédale enfoncée (maximum) </td> <td></td> <td>Pédale remontée (minimum) </td> <td>Pédale enfoncée (maximum) </td> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>b1</td> <td>0 centième</td> <td>+1 octave</td> <td>b6</td> <td>-1 octave + son sec</td> <td>+1 octave + son sec</td> </tr> <tr> <td>b2</td> <td>0 centième</td> <td>+2 octaves</td> <td>b7</td> <td>-700 centièmes + son sec</td> <td>+500 centièmes + son sec</td> </tr> <tr> <td>b3</td> <td>0 centième</td> <td>-100 centièmes</td> <td>b8</td> <td>Doublage</td> <td>Désaccord + son sec</td> </tr> <tr> <td>b4</td> <td>0 centième</td> <td>-2 octaves</td> <td>b9</td> <td>-∞(0Hz) + son sec</td> <td>+1 octave + son sec</td> </tr> <tr> <td>b5</td> <td>0 centième</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		Pédale remontée (minimum) 	Pédale enfoncée (maximum) 		Pédale remontée (minimum) 	Pédale enfoncée (maximum) 	b1	0 centième	+1 octave	b6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec	b2	0 centième	+2 octaves	b7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec	b3	0 centième	-100 centièmes	b8	Doublage	Désaccord + son sec	b4	0 centième	-2 octaves	b9	-∞(0Hz) + son sec	+1 octave + son sec	b5	0 centième	-∞				
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0																																						
	Pédale remontée (minimum) 	Pédale enfoncée (maximum) 		Pédale remontée (minimum) 	Pédale enfoncée (maximum) 																																						
b1	0 centième	+1 octave	b6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec																																						
b2	0 centième	+2 octaves	b7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec																																						
b3	0 centième	-100 centièmes	b8	Doublage	Désaccord + son sec																																						
b4	0 centième	-2 octaves	b9	-∞(0Hz) + son sec	+1 octave + son sec																																						
b5	0 centième	-∞																																									
<p>Delay </p> <p>Retard avec une durée maximale de 2000 ms. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine ainsi que la réinjection.</p> <p> → </p>	<p>Time TAP</p> <p>Règle le temps de retard. Dans la plage de 10 - 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 - 99, 1.0). Au-delà d'une seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 - 2.0).</p> <p> → </p>																																										














■ Module DELAY

Ce module comprend divers effets Delay. Dans ce module, les deux éléments DELAY et TIME peuvent être réglés séparément.

 DELAY (Type&Prm1)
<p>Sélectionne le type d'effet du module DELAY et contrôle en même temps le paramètre 1.</p>
<p>Delay </p> <p>Retard avec une durée maximale de 5000 ms. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine ainsi que la réinjection.</p> <p> → </p>
<p>Tape Echo </p> <p>Simule un écho à bande avec un long temps de retard jusqu'à 5000 ms. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine ainsi que la réinjection.</p> <p> → </p>
<p>Analog Delay </p> <p>Simule un retard analogique avec un long temps de retard jusqu'à 5000 ms. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine ainsi que la réinjection.</p> <p> → </p>
<p>Ping Pong Delay </p> <p>C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son de retard alterne entre la gauche et la droite. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine ainsi que la réinjection.</p> <p> → </p>
<p>TIME (Prm2)</p> <p>Contrôle le paramètre 2 du module DELAY. Ce paramètre est commun à tous les types d'effet.</p>
<p>Time TAP</p> <p>Règle le temps de retard. Dans la plage de 10 - 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 - 99, 1.0). Au-delà d'une seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 - 5.0).</p> <p> → </p>

■ Module REVERB

Ce module contient des effets qui simulent divers sons de réverbération. Pour ce module, les deux éléments REVERB et DECAY peuvent être réglés séparément.

	REVERB (Type&Prm1)
	Sélectionne le type d'effet du module REVERB et contrôle en même temps le paramètre 1.
	Hall  Simule l'acoustique d'une salle de concert. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
	Room  Simule l'acoustique d'une pièce. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
	Spring  Simule une reverb à ressort. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
	Arena  Simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
	Tiled Room  Simule l'acoustique d'une pièce carrelée. Des valeurs élevées du chiffre de droite augmentent le rapport de mixage du son d'effet par rapport au son d'origine.
	DECAY (Prm2)
	Contrôle le paramètre 2 du module REVERB. Ce paramètre est commun à tous les types d'effet.
	Decay Règle la durée de chute.

Patterns préprogrammés (presets) de la G1/G1X

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

Restauration des réglages d'usine

À la sortie d'usine, les patches de la zone personnelle (ou "user") (A0 – d9) de la G1/G1X contiennent les mêmes réglages que ceux de la zone pré-réglée (ou "preset") (00 – 39). Même après remplacement des patches personnels, leur contenu d'origine peut être restauré par une simple opération (fonction de réinitialisation totale).

1. Mettez sous tension la G1/G1X en maintenant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



2. Pour effectuer l'initialisation, appuyez une fois encore sur la touche [STORE].

Tous les réglages de patch retrouvent leur valeur d'usine et l'unité passe en mode de jeu. Pour interrompre l'initialisation, appuyez sur la touche RHYTHM [▶/■] à la place de la touche [STORE].

NOTE

Quand vous faites une initialisation totale, tout patch nouvellement créé qui était stocké dans la zone personnelle est supprimé (remplacé). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désiriez garder.

Caractéristiques spéciales de la G1X



Cette section explique les caractéristiques et procédures propres à la G1X.

Fonctionnement de la touche [PEDAL ASSIGN]

La face supérieure de la G1X a une touche [PEDAL ASSIGN]. En dehors de la méthode décrite en page 17, le module piloté par la pédale peut être sélectionné grâce à cette touche.

1. En mode de jeu ou d'édition, appuyez sur la touche [PEDAL ASSIGN] pour sélectionner le module à contrôler.

Le module actuellement sélectionné pour être contrôlé est indiqué par la rangée de diodes au-dessus de la touche [PEDAL ASSIGN].

- Tout étant Pédale inactive
- VOLUME Volume
 - WAH/EFX Module COMP/EFX
 - DRIVE Module DRIVE
 - MODULATION Module MODULATION
 - DELAY Module DELAY
 - REVERB Module REVERB



2. Mémorisez le patch comme requis.

3. En mode de jeu, sélectionnez le patch et bougez la pédale d'expression.

Le paramètre correspondant change en temps réel.

4. Pour commuter on/off le module affecté à la pédale, pressez brièvement la pédale à fond.

Quand le module est désactivé, la diode correspondante clignote au-dessus de la touche [PEDAL ASSIGN]. Cette fonction peut également servir en mode d'édition.

Réglage de la pédale d'expression

La pédale d'expression de la G1X peut être recalibrée si nécessaire. Si le changement d'effet semble insuffisant quand vous enfoncez la pédale, ou si le volume ou le timbre change excessivement même en n'enfonçant que peu la pédale, réglez cette dernière comme suit.

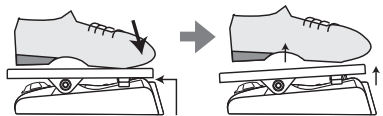
1. Maintenez la touche [PEDAL ASSIGN] pendant que vous allumez la G1X.

L'indication "dn" s'affiche.

2. Relevez totalement la pédale d'expression et appuyez sur la touche [STORE].

L'indication "UP" s'affiche.

3. Poussez à fond la pédale d'expression et relâchez-la.



Poussez fortement pour que la pédale touche ici.

Quand vous soulevez le pied, la pédale remonte légèrement

4. Pressez une fois encore la touche [STORE].

Le réglage est terminé et l'unité retourne en mode de jeu. Si l'indication "Er" s'affiche, répétez la procédure depuis l'étape 2.

Caractéristiques

Types d'effet	54
Modules d'effet	Maximum de 8 effets simultanés
Mémoire de patches	Zone utilisateur : 10 patches x 4 banques = 40 Zone preset : 10 patches x 4 banques = 40 80 patches au total
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz
Convertisseur A/N	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Convertisseur N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz – 40 kHz +1,0 dB – 4,0 dB (charge de 10 kΩ)
Afficheur	2 chiffres, DEL 7 segments
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard
Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
Impédance d'entrée	470 kΩ
Sortie	Jack 6,35 mm stéréo standard (à la fois pour ligne et casque)
Niveau de sortie max.	Ligne: +3 dBm (impédance de charge en sortie 10 kΩ ou plus) Casque: 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω) Pour FP02/FP01 ou FS01 (G1 seulement)
Entrée de commande	
Alimentation électrique	
Adaptateur secteur	CC 9 V, 300 mA (moins sur fiche centrale) (AD-0006 ZOOM)
Piles	G1/G1X Quatre piles R6 (taille AA) IEC, environ 12 heures de fonctionnement continu (piles alcalines)
Dimensions	G1 155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (H) G1X 155 mm (P) x 234 mm (L) x 52 mm (H)
Poids	G1 350 g (sans les piles) G1X 600 g (sans les piles)
Options	Pédale d'expression FP01/FP02 ou pédale commutateur FS01 (G1 seulement)

Guide de dépannage

- **Pas d'alimentation**
Référez-vous à "Mise sous tension" en page 6.
- **L'effet reverb ne fonctionne pas**
Quand un pattern rythmique est reproduit, l'effet reverb n'est pas disponible. Stoppez d'abord le pattern rythmique (→ p. 11).
- **Les patches ne peuvent pas être changés**
La méthode de sélection de patch est-elle réglée sur "pré-sélection (→ p. 16) ? Eteignez puis rallumez l'unité pour revenir en mode de sélection normale.
- **Haut niveau de bruit**
L'adaptateur secteur ZOOM est-il utilisé ? Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur CC 9V, 300 mA avec le moins sur la broche centrale (AD-0006 ZOOM).
- **L'autonomie des piles est faible**
Utilisez-vous des piles au manganèse ? Un fonctionnement continu de 12 heures est obtenu avec des piles alcalines.



**Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés
(applicable aux pays européens disposant d'un système de collecte
et de tri des ordures)**

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. À la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon

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

G1/G1X Patch List

Bank	Patch	Name	Comment	Main effect	Pedal Assign
A	0	Scream Lead	Aggressive screaming sound modeled on the Peavey 5150. Pushing the pedal down shifts the pitch upwards by up to one octave, heightening the aggressive character even more.	PV Drive	Pitch Bend
	1	Mercury	A combination of Hiwatt Custom 100 simulation and Ensemble gives a spacious, beautiful sound with a clear presence. Great for cutting and arpeggio.	HW Clean	VOLUME
	2	Hot Blues	Bluesy drive sound that faithfully brings out picking nuances. Pushing the pedal down gives that hot drive feeling ideal for guitar solos.	US Blues	DRIVE GAIN
	3	Multi Phaser	Clean sound with a dash of Phaser. Try it and lead your band with some groovy cutting.	Phaser	Phaser Rate
	4	Automat	Combination of Marshall 1959 and Auto Wah results in bold auto wah sound with a distinctive touch, great for a wide range of extravagant effects.	Auto Wah	VOLUME
	5	Good Vibe	Clean sound with a shimmering blend of Tremolo and Vibrato. Deep reverb creates a fantastic universe of sound.	Vibrato	DELAY Mix
	6	Wah Lead	Michael Schenker style half-closed wah pedal sound. By pushing the pedal down, you can get dynamic wah in the fashion of Zakk Wylde.	Guv'nor	Vox Wah
	7	Duet in G	Flamboyant lead tone based on a combination of HPS (Harmonized Pitch Shifter) and Lead. Moving the pedal controls the HPS mixing ratio.	Lead	HPS Mix
	8	Jetter	Typical Flanger jet sound. Play the low-end strings, and make a jet plane take off from your amp. Experience the king of hard rock sounds.	Flanger	VOLUME
9	Aco.Sim	Turn your guitar into an acoustic instrument at the touch of a key. Even if heavy rock is your thing, why not try that gorgeous acoustic tone once in a while.	Aco.Sim	VOLUME	
b	0	Hot Box	This sound is modeled on the Matchless foot type preamp. The supple tone with rich harmonics will make you want to go on playing for ever.	Hot Box	VOLUME
	1	AC30TBX	This sound is modeled on the VOX AC30TBX. Class A drive ensures excellent response and yields a clean tone. That realistic feeling of chords pouring out of the speakers is hard to get with any other amp.	VX Clean	VOLUME
	2	5150	Many guitarists love the Peavey 5150 for its distinct and detailed distortion even at high gain. Power chords, speedy riffs, technical solos all will benefit from this high-gain sound.	PV Drive	VOLUME
	3	TwinReverb	Typical surf rock sound of the Fender TwinReverb (65 model), with Tremolo and Reverb creating that pulsating tone. Ride the surf on a cascade of phrases.	FD Clean	VOLUME
	4	ExtremeDS	This original ZOOM creation features ultra-powerful distortion, for aggressive metal sound that will set your spirit on fire.	ExtremeDS	VOLUME
	5	RAT	Simulation of the PROCO RAT famous for its edgy distortion sound. First made popular by Jeff Beck in the late seventies, this effect is behind a lot of rock sounds out there. Powerful distortion that stays well defined.	RAT	VOLUME
	6	Fuzz Face	This patch is modeled on the Fuzz Face that made rock history with its wild yet smooth sound. A favorite of many great guitarists.	Fuzz Face	VOLUME
	7	OD-1	Simulation of the Boss OD-1 that produces natural, rich overdrive. Enjoy its great sound without having to pay a premium price for a vintage unit on the second-hand market.	Overdrive	VOLUME
	8	DIEZEL	Simulation of the Diezel Herbert amp that is creating a new standard for loud music. Make your sound hit as hard as never before.	DZ Drive	VOLUME
9	MARKIII	This patch is modeled on the Mesa Boogie Mark III, an amp noted for its powerful midrange suitable for many genres. Particularly good for playing fusion phrases on a hollow-body guitar.	BG Crunch	VOLUME	
C	0	Page Crunch	The simple Marshall drive sound used by Jimmy Page of early Led Zeppelin. Use a Telecaster or Les Paul and recreate "Good Times Bad Times".	MS #1959	VOLUME
	1	Beck Oct	Jeff Beck's favorite drive tone with a one-octave lower component. Try it out and hear yourself irresistibly drawn towards playing "Led Boots".	Mono Pitch	VOLUME
	2	Cream Drive	This patch is modeled on "Crossroads" by the Cream which features one of the greatest rock solos ever. Ideal crunch tone for playing blues rock with a single-coil pickup or a humbucker.	Hot Box	VOLUME
	3	Breathe	From Pink Floyd's 1973 smash album Dark Side of The Moon, we have selected the song "Breathe". The fat Clean + Ensemble sound faithfully reproduces what David Gilmour did at the time.	Ensemble	VOLUME
	4	Van Ampen	Signature tone of Eddie Van Halen, the revolutionary of the guitar world. Use it to play phrases full of technical ideas.	PV Drive	VOLUME
	5	Adrian	Unique lead sound as created by Adrian Belew in his song "Big Electric Cat". The addition of high octaves to the original sound is the expression of a distinctive sonic outlook. This mysterious sound matches any guitar.	Slow Attack	VOLUME
	6	Kirk Lead	High gain sound as employed by Metallica's Kirk Hammett in the ending solo of their hit song "One". Shake your hair, get wild and emotional, and let fly with your own performance.	ExtremeDS	VOLUME
	7	Santana	Passionate crunch sound played by Carlos Santana. Choking up with soul is what it's all about.	BG Crunch	VOLUME
	8	Kurt Clean	Nirvana's much missed genius, Kurt Cobain loved this clean sound with its interweaving modulation, as can be heard for example on "Come As You Are".	Chorus	VOLUME
9	ZZ Drive	The hot crunch sound of Billy F. Gibbons from the hard Boogie band ZZ Top. Sling your guitar low and try the patch for intense backing or slide play.	BG Crunch	VOLUME	
d	0	Rage Riff	This patch simulates the heavy drive sound of Rage Against The Machine guitarist Tom Morello. Operate the pedal to get that tricky "octave-up sound".	BG Drive	Pitch Bend
	1	Angus Lead	Straight rock sound as played by Angus Young of AC/DC. Combination of Marshall 1959 simulation and Delay produces a rugged tone that still blends well with an ensemble.	MS #1959	VOLUME
	2	El Rayo Clean	David Lindley, guitarist of the band El Rayo-X uses this clean chorus sound. Great for reggae rhythms or arpeggios. Lindley prefers lipstick type pickups, but this patch will also work fine with single-coils or humbuckers.	FD Clean	VOLUME
	3	Anthem	Vintage rock ballad sound a la Pearl Jam. Whether chord stroke with a stack amp or playing lead with front-mounted pickups, this tone will give a great match.	MS #1959	VOLUME
	4	Who Bleed	Clean sound with superb rock feel in the vein of Pete Townshend of the Who. It's bound to get you excited, but better not smash up your guitar and amps.	HW Clean	VOLUME
	5	Steve Lukather	TOTO's super guitarist Steve Lukather is famous for this lead drive sound which is effective yet smooth.	Pitch Shift	VOLUME
	6	Joe Walsh	The Eagles guitarist Joe Walsh introduced this crunch sound characterized by prominent phaser in "Hotel California". Go for it and recreate a seminal moment in rock.	Phaser	VOLUME
	7	MilkyWay	Ping Pong Delay and Phaser produce a sparkling clean sound. Freely control the delay mix with the pedal. Try it with tension chords and arpeggios.	Phaser	DELAY Mix
	8	Shimmer	This patch simulates the sound of a dulcimer which is regarded as one of the ancestors of the piano. The pedal lets you adjust the pitch shift mixing ratio.	Pitch Shift	Pitch Shift
9	TremoStep	Combination of Tremolo and Step creates a dramatic pulsating sound that makes even simple guitar phrases stand out from the crowd. Freely tailor the Step Rate with the pedal, for enhanced effectiveness.	Step	Step Rate	

- The preset area of banks 0 - 3 contains the same patches as A - d.
- The ZNR value may need to be adjusted depending on the guitar and amplifier.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners. These names as well as artist's names are used only to illustrate sonic characteristics and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION.