

®

GFX-4

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

MODE D'EMPLOI

Précautions et consignes d'utilisation

Précautions

Dans ce mode d'emploi, des symboles sont utilisés pour accentuer les avertissements et les précautions dont vous devez tenir compte pour éviter les accidents. La signification de ces symboles est la suivante :



Avertissement

Ce symbole souligne les explications à propos des points extrêmement dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil cela peut entraîner de graves ou mortelles blessures.



Précaution

Ce symbole souligne les explications à propos des points dangereux. Si les utilisateurs ne tiennent pas compte de ce symbole et utilisent mal l'appareil des blessures corporelles peuvent arriver et l'appareil peut être endommagé.

Veillez observer les conseils et les précautions de sécurité pour garantir une utilisation sans danger du GFX-4.

Alimentation



Avertissement

Le GFX-4 est alimenté par l'adaptateur secteur qui est fourni. Pour éviter un mauvais fonctionnement ou un danger d'électrocution, n'utilisez pas d'autre adaptateur secteur.

Si vous souhaitez utiliser le GFX-4 dans un pays où le

courant est différent, demandez à votre concessionnaire local ZOOM de vous conseiller sur l'achat de l'adaptateur secteur correspondant.

Emplacement



Précaution

Evitez d'utiliser votre GFX-4 dans un endroit où il sera exposé à :

- Des températures extrêmes
- Une grande humidité
- De la poussière ou du sable excessifs
- Des vibrations excessives ou des chocs brutaux

Manipulation



Précaution

Votre GFX-4 étant un appareil électronique de précision, la force appliquée aux sélecteurs et boutons ne doit pas être excessive. Faites également attention à ne pas faire tomber l'unité, à ce qu'elle ne reçoive pas de chocs ni de pressions trop fortes.

Modifications



Précaution

N'ouvrez jamais le boîtier du GFX-4 et n'essayez pas de modifier le produit de quelque manière que ce soit car vous pourriez l'endommager.

Raccordement des câbles et des bornes d'entrée et de sortie



Précaution

Vous devez toujours éteindre le GFX-4, ainsi que tous les autres équipements, avant de raccorder ou débrancher un câble quelconque. Si vous envisagez de déplacer le GFX-4, n'oubliez pas de débrancher auparavant tous les câbles et l'adaptateur secteur.

Consignes d'utilisation

Pour des considérations de sécurité, le GFX-4 a été conçu pour offrir une protection maximale contre l'émission des radiations électriques émanant de l'appareil et contre les interférences extérieures. Cependant, les équipements qui sont très sensibles aux interférences ou qui émettent des ondes électromagnétiques puissantes ne peuvent être placés à proximité du GFX-4, sachant que la possibilité d'interférences ne peut être entièrement écartée.

Quel que soit le type d'appareil à commande numérique, le GFX-4 compris, les dommages électromagnétiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou peuvent abîmer ou détruire les données. Comme c'est un danger omniprésent, faites bien attention à minimiser les risques d'endommagement.

Interférences électriques

Le GFX-4 est doté d'un circuit numérique qui peut provoquer des interférences et des parasites s'il est placé

trop près d'équipements électriques tels un poste de télévision ou un poste de radio. Si un problème de cette sorte survenait, éloignez le GFX-4 de ces appareils. De plus, lorsque des lampes fluorescentes ou des dispositifs à moteurs intégrés sont trop proches du GFX-4, celui-ci peut fonctionner de manière incorrecte.

Entretien

Utilisez un chiffon doux et sec pour nettoyer le GFX-4. Si nécessaire, servez-vous d'un tissu légèrement humide. N'utilisez jamais de produits de nettoyage abrasifs, d'encaustique ou de solvants (comme du diluant pour peinture ou de l'alcool), car ils pourraient ternir la finition ou endommager les surfaces.

Conservez ce mode d'emploi dans un endroit facilement accessible afin de vous y référer ultérieurement.

Sommaire

Précautions et consignes d'utilisation	33
Introduction	35
A propos des termes utilisés dans ce manuel	36
Commandes et fonctions	37
Face avant	37
Face arrière	37
Effectuer les connexions	38
Connexion à l'amplificateur de guitare/à l'instrument	38
A propos de la sortie mono	38
Avant de jouer	39
Mise sous tension	39
Régler le simulateur d'ampli	39
Guide pratique 1: Choisir des Patches	40
(1) Mise sous tension	
(2) Choisir le Patch	
(3) Choisir la banque	
(4) Spécifier le groupe	
(5) Utiliser la pédale	
Guide pratique 2: Editer les Patches	42
(1) Choisir le module à éditer	
(2) Activer/couper les modules d'effet	
(3) Spécifier le type d'effet	
(4) Editer les paramètres d'effet	
Guide pratique 3: Sauvegarder et copier des Patches	44
(1) Activer le mode Store du GFX-4	
(2) Choisir le Patch de destination pour la sauvegarde	
(3) Choisir entre sauvegarde et copie	
(4) Exécuter la sauvegarde/la copie	
Guide pratique 4: Utiliser la fonction Tuner (Bypass/Mute)	46
(1) Activer le mode de contournement (d'étouffement)	
(2) Accorder la guitare	
(3) Régler la hauteur de référence de l'accordeur	
(4) Pour retourner au mode Program	
Opérations d'édition	48
Différences de fonctionnement entre le mode Manual et le mode Program	49
Régler le niveau du Patch et le nom du Patch	50
Régler la sensibilité de la fonction ZNR	50
Utiliser la pédale d'expression (fonction RTM)	51
Bouton PEDAL WAH/PEDAL PITCH	52
Types et paramètres d'effets	53
A propos des modules et des types d'effet	53
Module COMP/OD/ENV	53
Module DRIVE	54
Module EQUALIZER	55
Module PEDAL	55
Module MODULATION	56
Module DELAY/REVERB	58
Autres fonctions	60
All Initialize	60
Régler la pédale d'expression	60
En cas de problème	61
Créer votre son personnel	62
Liste des Patches	123
Fiche technique du GFX-4	

Introduction

Nous vous remercions pour votre achat du **ZOOM GFX-4** (que nous appellerons ensuite simplement "**GFX-4**"). Le GFX-4 est un processeur d'effet pour guitare sophistiqué offrant les caractéristiques et fonctions suivantes:

● Série d'effets polyvalents

Le système de modélisation à architecture variable (Variable Architecture Modeling System alias VAMS) permet de varier la configuration interne de l'appareil afin d'obtenir exactement l'effet souhaité. Le GFX-4 vous propose des effets "Vintage" tels que des sons d'Overdrive, de distorsion, de compresseur et de Phaser directement issus des années 70 et 80 ainsi que des fonctions de traitement des plus modernes. Vous pouvez utiliser simultanément jusqu'à huit effets.

● Superbe sélection d'effets de distorsion

Grâce à une technologie de modélisation signée Zoom, le GFX-4 peut reproduire fidèlement le son et les caractéristiques de célèbres amplificateurs et effets compacts pour guitare. Le GFX-4 vous permet de créer rapidement et facilement des combinaisons d'effets qui ont fait leurs preuves, telles que Booster + distorsion ou compresseur + Overdrive. Utilisez les effets de distorsion en combinaison avec le simulateur d'ampli et d'enceinte intégré et donnez ainsi toute l'ampleur souhaitée à votre son. Vous pouvez aussi enregistrer votre jeu grâce à la sortie ligne.

● Conçu pour optimiser le son de toute guitare

Le commutateur ACTIVE NORMAL offre un moyen rapide et précis de régler l'impédance et le niveau en fonction de la guitare utilisée. Que vous utilisiez une guitare à éléments passifs, à éléments actifs ou comportant un préamplificateur, vous obtiendrez un son nickel.

La prise de sortie OUTPUT MONO est équipée d'un commutateur à relais permettant de contourner les circuits de traitement numérique en mode Bypass.

● Une utilisation simple et limpide

Grâce à sa structure à trois sections FX, le GFX-4 vous permet d'effectuer les opérations de manière tout aussi rapide et intuitive que sur une série d'effets compacts: vous activez/coupez les effets avec les commutateurs au pied et vous réglez les paramètres avec les commandes rotatives. Le GFX-4 dispose aussi d'une fonction "Easy Edit" qui vous sera aussi utile pour opérer des changements-éclairés sur scène. Le GFX-4 vous offre donc toute la puissance et la flexibilité nécessaires pour assurer un jeu et des réglages sans failles.

● Bibliothèque de Patches complète

Un "Patch" correspond à une combinaison d'effets et de réglages de paramètres sauvegardés dans la mémoire interne et portant un nom composé de maximum 6 caractères. Le GFX-4 peut contenir jusqu'à 60 Patches (4 groupes x 5 banques x 3 Patches) que vous pouvez modifier librement, plus 60 Patches d'usine qui eux ne sont pas modifiables. Quel que soit le "gig", vous trouverez donc toujours un son à votre peinture!

● Conçu pour la scène

Le GFX-4 comporte une pédale d'expression que vous pouvez mettre à profit pour contrôler les effets en temps réel ou comme pédale de volume. L'écran à 6 caractères et l'affichage DEL à 2 chiffres permettent de vérifier d'un coup d'œil le nom des Patches et les réglages du GFX-4. Un must pour la scène!

Veillez prendre le temps de lire ce manuel attentivement afin d'exploiter au maximum les possibilités de votre GFX-4 et d'en obtenir des performances et une fiabilité optimales. Conservez ce manuel car il vous sera utile lors de références ultérieures.

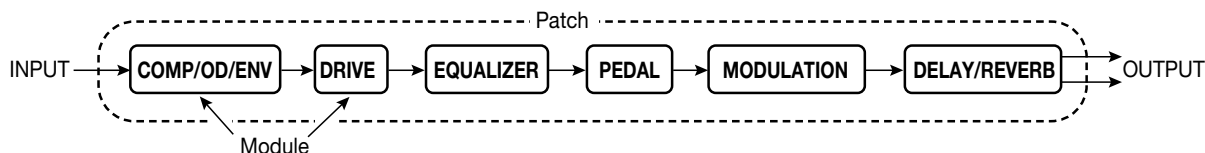
A propos des termes utilisés dans ce manuel

Cette section décrit certains termes importants utilisés dans toute la documentation accompagnant le GFX-4.

● Module

Un "module" est une section du GFX-4 qui fonctionne comme un effet compact indépendant et agit sur certains aspects du son. Le GFX-4 permet d'utiliser simultanément six modules: COMP/OD/ENV, DRIVE,

EQUALIZER, PEDAL, MODULATION et DELAY/REVERB, plus les fonctions ZNR (Zoom Noise Reduction) + AMP SIM (Amp Simulator).

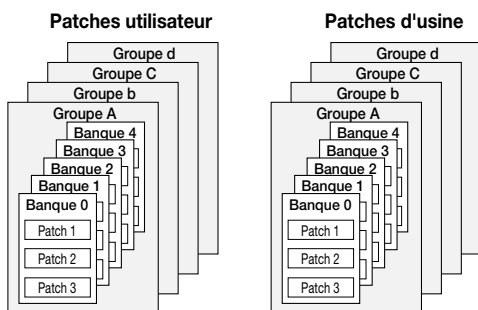


● Types et paramètres d'effets

Chaque module comporte une série d'effets correspondant à des fonctions de traitement spécifiques. Les divers réglages offerts par chaque type d'effet sont appelés "paramètres". Vous pouvez ainsi créer facilement vos propres effets en choisissant un type d'effet et en modifiant ses paramètres.

● Patch/groupe/banque

Les combinaisons de modules d'effets et les réglages des paramètres d'effets sont conservés dans la mémoire interne du GFX-4 sous forme de "Patches". Le GFX-4 peut contenir jusqu'à 120 Patches, dont 60 Patches utilisateur que vous pouvez réécrire et 60 Patches Preset (d'usine) qui eux ne peuvent pas être modifiés. Les Patches utilisateur et les Patches d'usine sont tous deux divisés en 4 groupes (A, b, C, d) comportant chacun 5 banques (0~4). Chacune de ces banques contient 3 Patches. Pour choisir un Patch, il suffit donc de spécifier la banque puis de sélectionner le Patch voulu avec les commutateurs 1~3 du GFX-4.



● Modes

Voici les cinq modes de fonctionnement du GFX-4:

● Mode Program

Il s'agit du mode de fonctionnement normal du GFX-4.

Ce mode est activé par défaut à la mise sous tension et permet de changer de Patches et de modifier les réglages du Patch sélectionné.

● Mode Manual

Ce mode sert à activer/couper les modules et à utiliser les effets du GFX-4 avec les commutateurs au pied et les commandes des sections FX, tout comme s'il s'agissait d'effets compacts.

● Mode Store

Ce mode sert à sauvegarder les Patches édités en mode Program ou Manual dans la mémoire interne du GFX-4. Il permet aussi de changer les mémoires des Patches utilisateur.

● Mode Bypass/Mute

Quand le mode Bypass (de contournement) est activé, le traitement des effets est temporairement désactivé et seul le son original est audible. Le mode Mute (d'étouffement) sert lui à couper complètement le son et permet d'utiliser l'accordeur chromatique intégré.

● Mode Special

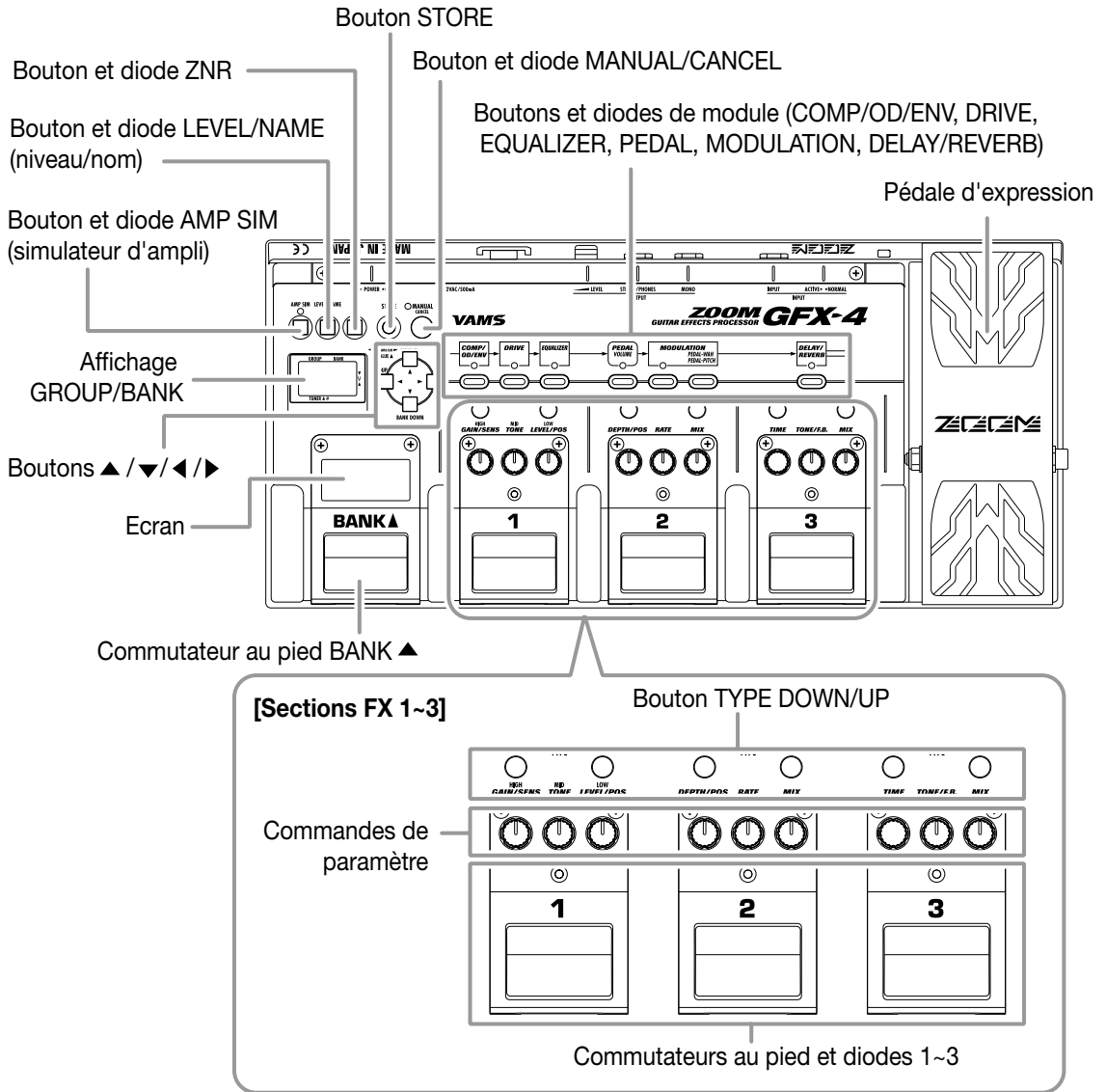
Ce mode sert à effectuer les réglages de simulateur d'ampli et de la fonction ZNR, spécifier le nom et le niveau du Patch et à initialiser les réglages du GFX-4.

● Fonction RTM

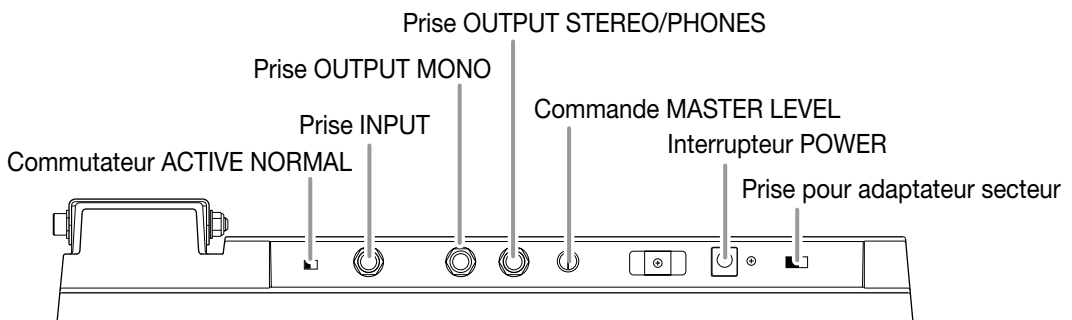
Vous pouvez utiliser la fonction RTM (real-time modulation ou modulation en temps réel) via la pédale d'expression pour régler les paramètres des modules DRIVE, MODULATION ou DELAY/REVERB ou le volume en temps réel. Cette fonction permet par exemple d'utiliser la pédale d'expression pour changer le niveau de réverbération ou l'intensité de l'effet Wah. Vous pouvez régler le module, le type et le paramètre d'effet ainsi que le sens de l'action du paramètre pour chaque Patch.

Commandes et fonctions

Face avant

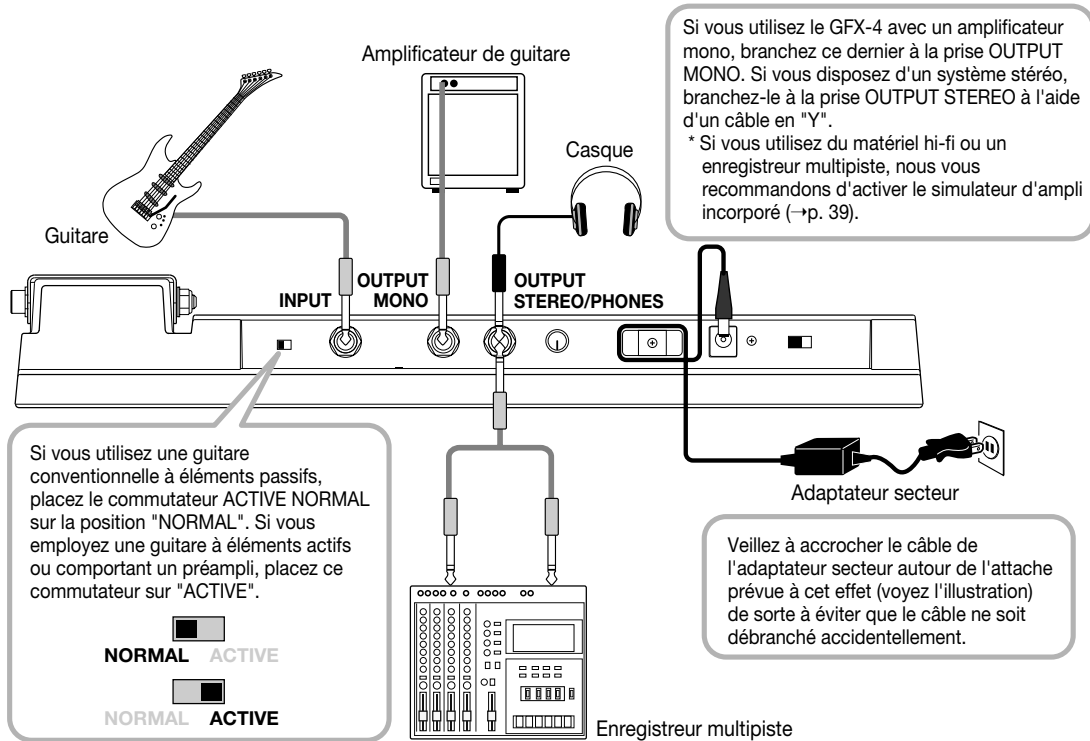


Face arrière



Effectuer les connexions

Connexion à l'amplificateur de guitare/à l'instrument



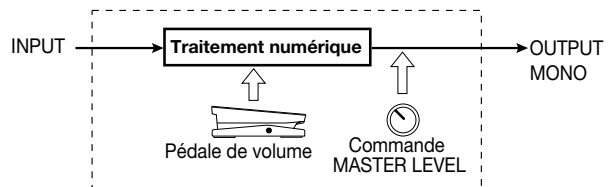
Français

A propos de la sortie mono

Le GFX-4 dispose de deux prises de sortie: OUTPUT STEREO et OUTPUT MONO. Quand vous utilisez la prise OUTPUT MONO et que vous activez le mode Bypass du GFX-4, vous obtenez un véritable contournement (le signal d'entrée ne subit plus aucun traitement numérique).

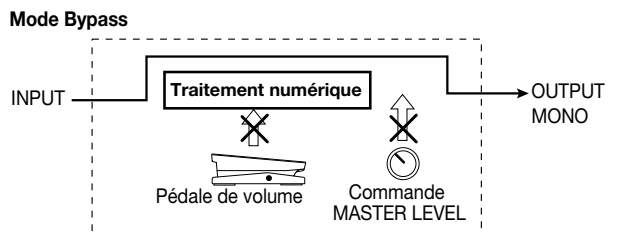
■ Quand vous utilisez les effets

La prise OUTPUT MONO délivre uniquement le signal du canal gauche. Choisissez par exemple ce réglage pour brancher le GFX-4 à un amplificateur de guitare ou un autre processeur d'effet.



■ Quand le GFX-4 est en mode Bypass:

Le GFX-4 transmet le signal d'entrée analogique tel quel à la prise OUTPUT MONO grâce à l'activation d'un relais. (Ce qui signifie que le son ne subit aucun traitement numérique.) Notez que lorsque le mode Bypass est activé, la pédale d'expression/de volume et la commande MASTER LEVEL n'ont aucun effet sur le signal.



Si vous voulez pouvoir utiliser la pédale de volume et la commande MASTER LEVEL aussi en mode Bypass, effectuez la connexion avec la prise OUTPUT STEREO.

Avant de jouer

Mise sous tension

1. Vérifiez que l'adaptateur secteur, l'instrument et l'amplificateur sont correctement connectés au GFX-4.
2. Mettez le système sous tension en respectant l'ordre suivant: GFX-4 → amplificateur.
3. Tout en jouant de la guitare, réglez la commande de volume de l'amplificateur, de l'instrument et la commande MASTER LEVEL du GFX-4 sur un niveau approprié.

Régler le simulateur d'ampli

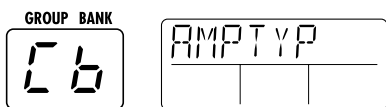
Si vous avez branché le GFX-4 à une chaîne hi-fi ou à un enregistreur multipiste, réglez le simulateur d'ampli en fonction de vos préférences.

1. Juste après la mise sous tension du GFX-4, appuyez sur le bouton AMP SIM.



La diode du bouton AMP SIM s'allume, vous indiquant que vous pouvez régler le simulateur d'ampli.

2. Appuyez sur les boutons ◀ / ▶ jusqu'à ce que l'écran affiche "AMPTYP" puis choisissez le type de simulateur d'ampli voulu avec les boutons ▲ / ▼.



Voici les réglages AMPTYP disponibles:

- oF: le simulateur d'ampli est désactivé (les paramètres CABTYP et CABDPT sont aussi désactivés).
- Cb: simulation d'un ampli de type combo conventionnel
- bC: simulation d'un ampli de type combo au son brillant
- St: simulation d'une tour d'ampli

Vous pouvez vérifier les réglages en vigueur avec l'affichage GROUP/BANK.

3. Appuyez sur les boutons ◀ / ▶ jusqu'à ce que l'écran affiche "CABI" et choisissez le type de simulateur d'enceinte voulu avec les boutons ▲ / ▼.

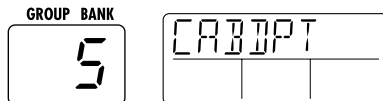


Voici les réglages CABTYP disponibles:

- oF: le simulateur d'enceinte est désactivé (le paramètre CABDPT est aussi désactivé.)
- C1: enceinte d'un ampli de type combo (avec 1 haut-parleur de 12 pouces)
- C2: enceinte d'un ampli de type combo (avec 2 haut-parleurs de 12 pouces)
- St: enceinte de tour d'ampli (avec 4 haut-parleurs de 10 pouces)
- WL: simule le son d'une tour d'enceintes de type St.

4. Appuyez sur les boutons ◀ / ▶ jusqu'à ce que l'écran affiche "CABDPT" puis réglez l'intensité du simulateur d'enceinte avec les boutons ▲ / ▼.

La plage de réglage s'étend de 0~10. Des valeurs élevées confèrent un son plus typique au type d'enceinte.



5. Une fois les réglages terminés, appuyez deux fois sur le bouton STORE.

Cette opération permet de mémoriser les nouveaux réglages du simulateur d'ampli. Ceux-ci s'appliquent à tous les Patches.

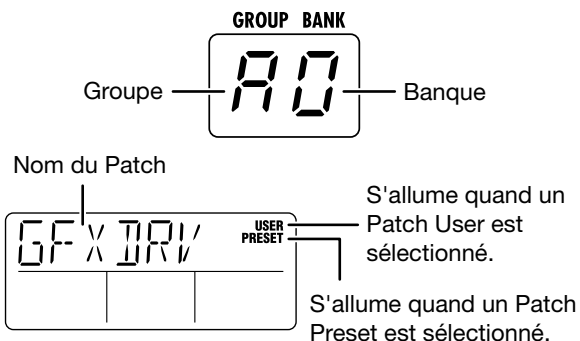
Guide pratique 1

A la sortie d'usine, le GFX-4 contient 60 Patches utilisateur ("User") dont vous pouvez réécrire le contenu et 60 Patches d'usine ("Preset") qui eux ne sont pas modifiables. Cette section vous montre comment sélectionner des Patches quand vous jouez de la guitare. Essayez les divers Patches afin de découvrir les fantastiques possibilités de votre GFX-4.

1 Mise sous tension

Respectez l'ordre suivant à la mise sous tension: **GFX-4 → amplificateur/système de reproduction.**

Le GFX-4 active automatiquement le mode Program à la mise sous tension. Voici les informations affichées par l'écran et indiquées par l'affichage GROUP/BANK pour ce mode:

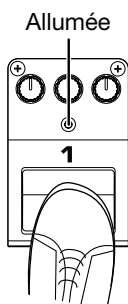


2 Choisir le Patch

Pour changer de Patch au sein d'une même banque, il suffit d'appuyer sur un commutateur au pied 1~3 dont la diode est éteinte.

En mode Program, les commutateurs au pied 1~3 servent à changer de Patch.

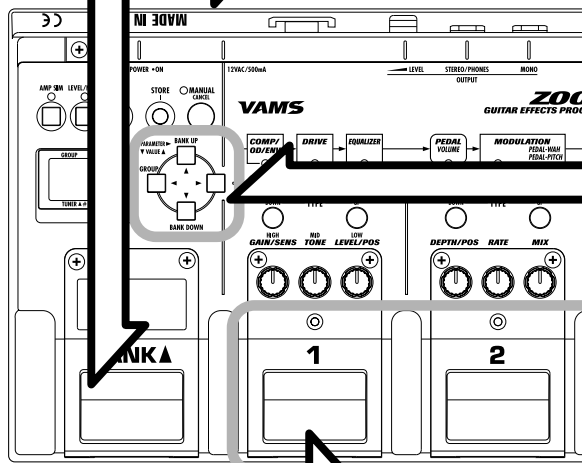
Quand vous choisissez un Patch en enfonçant un de ces commutateurs au pied, la diode correspondante s'allume.



En mode Manual (quand la diode du bouton MANUAL est allumée), les commutateurs au pied 1~3 servent à activer/couper les divers modules.

3 Choisir la banque

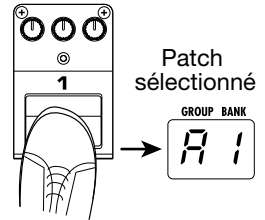
Pour choisir un Patch d'une autre banque, spécifiez la banque en question avec le commutateur au pied **BANK ▲**, puis choisissez le Patch voulu avec les commutateurs au pied 1~3.



Par exemple, quand le groupe A est sélectionné, le commutateur au pied BANK ▲ permet de faire défiler les banques dans l'ordre suivant: A0 → A1 → A2 → A3 → A4 → A0, etc.



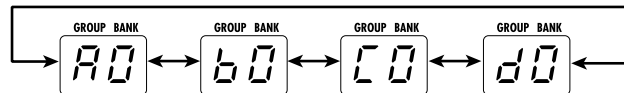
Le GFX-4 active le Patch dès que vous enfoncez un des commutateurs au pied 1~3.



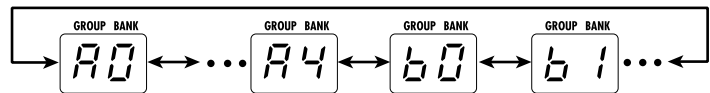
4 Spécifier le groupe

Pour changer de groupe, vous disposez des boutons ◀/▶ ou des boutons ▲/▼.

Chaque pression sur les boutons ◀/▶ permet de changer de groupe dans l'ordre suivant: A ↔ b ↔ C ↔ d pour les Patches User, suivis des groupes A ↔ b ↔ C ↔ d pour les Patches Preset.



Chaque pression sur les boutons ▲/▼ permet de changer de banque/de groupe dans l'ordre suivant: A0 ↔ A1 ↔ A2 ↔ A3 ↔ A4 ↔ b0 ↔ b1, etc. (Dans ce cas, il n'y a pas de passage automatique entre les Patches User et les Patches Preset.)



Pour chacun de ces réglages, vous devez appuyer sur un commutateur au pied 1~3 pour activer le Patch en question.

5 Utiliser la pédale

Le GFX-4 est muni d'une pédale d'expression qui vous sera utile pour régler le volume ou les paramètres d'effet en temps réel. Jouez de la guitare tout en actionnant la pédale du GFX-4 pour découvrir les possibilités de contrôle.

Guide pratique 2

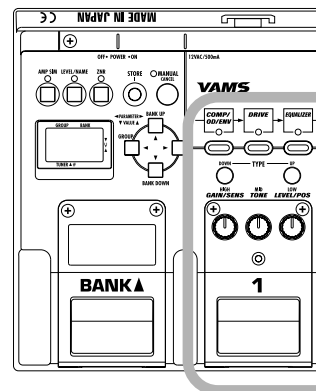
Le GFX-4 permet d'éditer (ou de modifier) les Patches en mode Program et en mode Manual.

En mode Program, l'écran retourne au statut précédent environ 5 secondes après la dernière édition.

En mode Manual, en revanche, l'affichage ne change pas après la dernière édition.

En mode Manual, les commutateurs au pied 1~3 servent à activer/couper les effets.

Pour activer le mode Manual, appuyez sur le bouton MANUAL en mode Program.

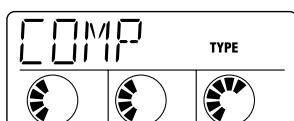


1 Choisir le module à éditer

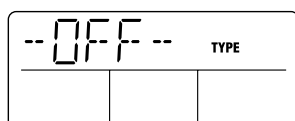
Spécifiez le module dont vous voulez modifier des réglages à l'aide des boutons de module.

La diode du module choisi clignote en rouge. L'écran affiche les informations suivantes:

Quand le module est activé



Quand le module est désactivé

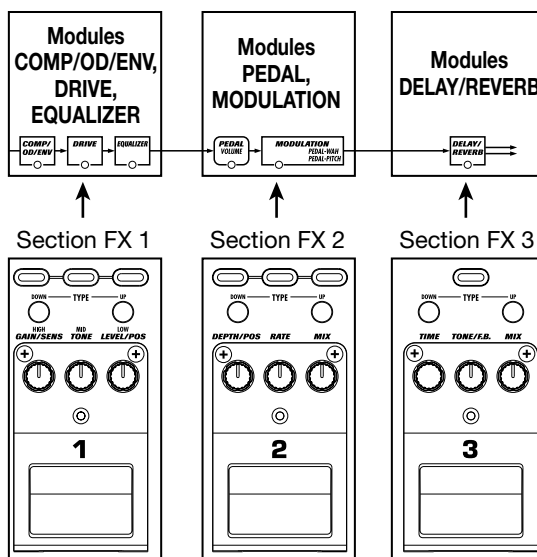


REMARQUE Vous ne pouvez pas éditer un module désactivé. Il faut d'abord activer le module souhaité.

2 Activer/couper les modules d'effet

Vous pouvez activer/couper alternativement le module d'effet sélectionné en appuyant sur le bouton du module correspondante de la section FX en question.

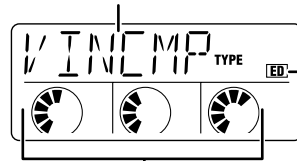
En mode Manual, vous pouvez aussi activer/couper les modules avec les commutateurs au pied 1~3. L'illustration ci-contre montre l'assignation des modules aux sections FX 1~3.



3 Spécifier le type d'effet

Pour changer de type d'effet au sein d'un même module, utilisez les boutons TYPE DOWN/UP de la section FX du module en question.

Type d'effet



S'allume quand vous changez de type.

Réglage approximatif des paramètres 1~3



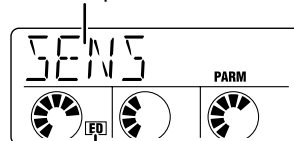
Le module EQUALIZER offre un seul type d'effet. Les boutons TYPE DOWN/UP ne sont donc pas disponibles pour ce module.

4 Editer les paramètres d'effet

Editez les paramètres du module choisi avec les trois commandes de la section FX correspondant à ce module.

L'assignation des paramètres à ces commandes dépend du module et du type d'effet choisis.

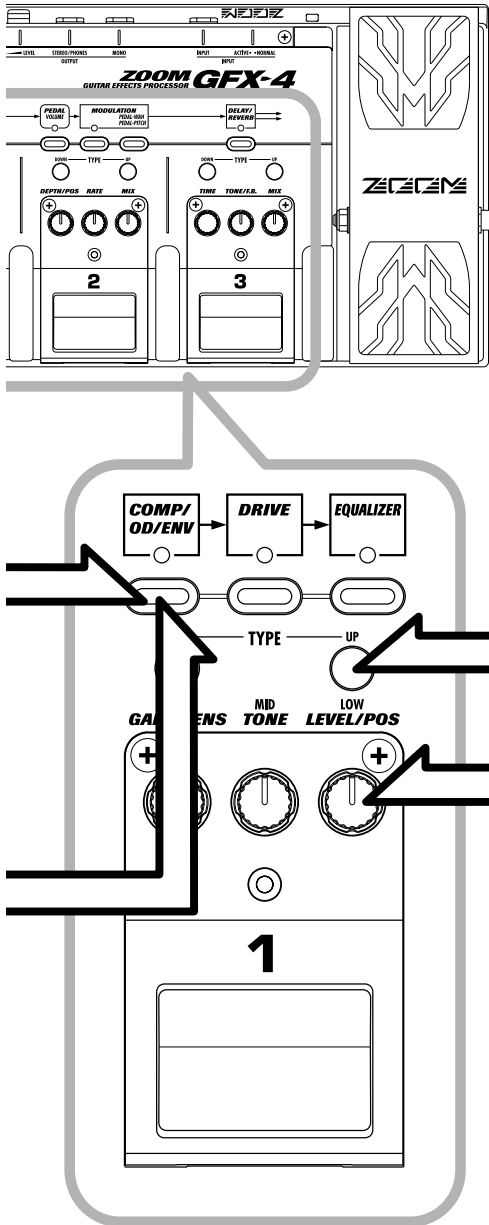
Nom de paramètre



S'allume quand vous avez modifié uniquement le paramètre.



Tous les changements que vous effectuez ici sont seulement temporaires. Ces réglages sont donc perdus quand vous choisissez un autre Patch en mode Program. Si vous voulez conserver vos réglages, vous devez sauvegarder le Patch (→ p. 44).



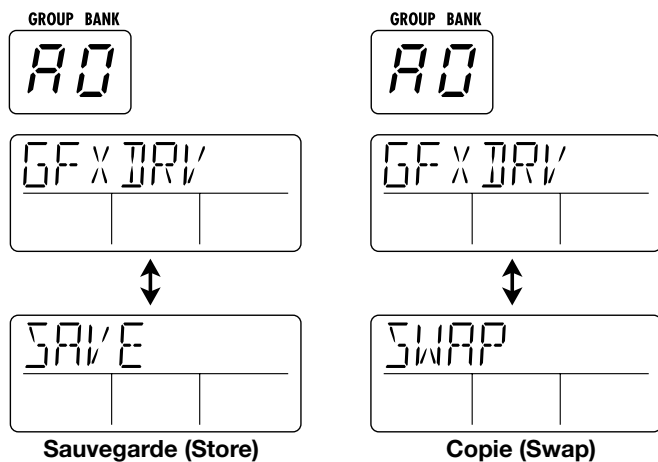
Guide pratique 3

A moins que vous ne sauvegardiez les Patches édités dans la mémoire interne, les réglages retournent à leur valeur d'origine quand vous changez de Patch. N'oubliez donc pas de sauvegarder tout Patch édité que vous voulez conserver.

1 Activer le mode Store du GFX-4

Appuyez sur le bouton STORE en mode Program ou Manual.

L'écran affiche le nom du Patch sélectionné et alterne avec l'indication "SAVE" ou "SWAP". L'affichage GROUP/BANK indique le groupe/la banque de destination pour la sauvegarde ou la copie des réglages.

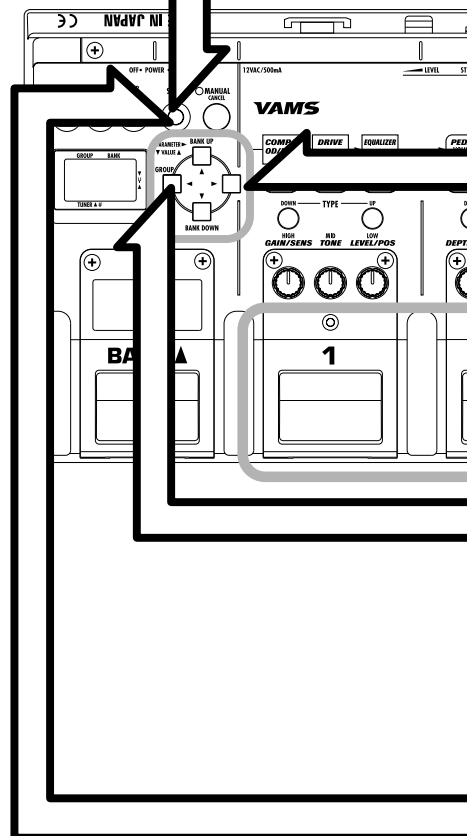


REMARQUE Vous ne pouvez pas réécrire les réglages des Patches Preset. Si vous activez le mode Store quand un Patch Preset est sélectionné, le GFX-4 choisit automatiquement le Patch User de groupe/banque/numéro identiques comme destination pour la sauvegarde.

Voici la manière dont les données sont copiées quand vous avez choisi "SWAP":

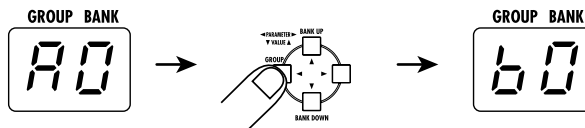
Données du Patch de destination pour la sauvegarde → numéro de Patch original

Données du Patch sélectionné → numéro du Patch de destination pour la sauvegarde

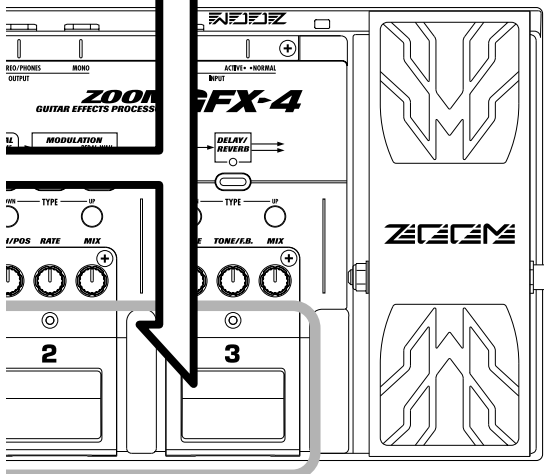


2 Choisir le Patch de destination pour la sauvegarde

Choisissez le groupe, la banque et le numéro du Patch de destination pour la sauvegarde à l'aide des boutons ◀/▶, ▲/▼ et des commutateurs au pied 1~3.



Vous pouvez aussi choisir la banque de destination pour la sauvegarde avec le commutateur au pied BANK ▲.



3 Choisir entre sauvegarde et copie

Utilisez pour ce faire le bouton ◀.

Chaque fois que vous appuyez sur le bouton ◀, le GFX-4 active tour à tour la fonction "SAVE" (sauvegarde) et "SWAP" (copie). Choisissez la fonction voulue.



Si vous avez choisi un Patch Preset, la fonction "SWAP" ne sera pas disponible.

4 Exécuter la sauvegarde/la copie

Appuyez à nouveau sur le bouton STORE.

Le GFX-4 effectue la sauvegarde/la copie et retourne au statut en vigueur avant l'activation du mode Store. Vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur le bouton MANUAL/CANCEL.

Guide pratique 4

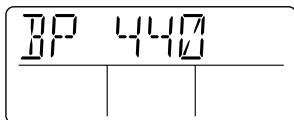
Le GFX-4 comprend un accordeur chromatique automatique destiné à la guitare. Pour pouvoir utiliser la fonction Tuner, vous devez contourner les effets avec le mode de contournement Bypass ou couper le son direct/son d'effet avec le mode d'étouffement Mute.

1

Activer le mode de contournement (d'étouffement)

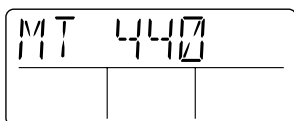
Quand vous vous trouvez en mode Program, enfoncez et relâchez le commutateur au pied du Patch sélectionné (le commutateur dont la diode est allumée).

Pour activer le mode de contournement (Bypass), enfoncez et relâchez immédiatement le commutateur au pied; l'écran affiche alors "BP 440".



Quand le GFX-4 se trouve en mode Manual, enfoncez et relâchez immédiatement le commutateur au pied BANK ▲.

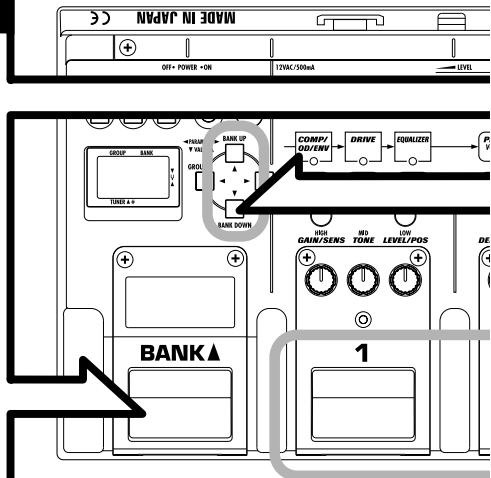
Pour activer le mode d'étouffement (Mute), enfoncez le commutateur au pied pendant environ 1 seconde; l'écran affiche alors "MT 440".



Quand le GFX-4 se trouve en mode Manual, maintenez le commutateur au pied BANK ▲ enfoncé pendant environ 1 seconde.



Quand le GFX-4 se trouve en mode Bypass, la pédale d'expression ne permet pas de contrôler le volume du signal transmis à la prise OUTPUT MONO.



2

Accorder la guitare

Jouez à vide la corde que vous souhaitez accorder et regardez l'affichage GROUP/BANK.

Le GFX-4 détecte automatiquement la hauteur et indique via l'affichage GROUP/BANK la note la plus proche de la hauteur de la corde.



Quand vous accordez votre instrument, jouez toujours une seule corde à la fois. Si vous jouez un accord, l'accordeur ne pourra pas détecter correctement la hauteur.



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

Utiliser la fonction Tuner (Bypass/Mute)

3

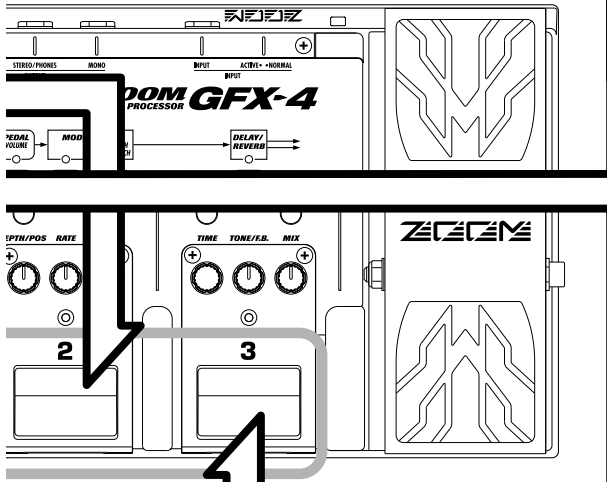
Régler la hauteur de référence de l'accordeur

Effectuez ce réglage avec les boutons ▲/▼.

A la mise sous tension, le GFX-4 adopte toujours la hauteur de référence standard "440" (La médian = 440 Hz). Vous pouvez régler la hauteur de référence par pas d'1 Hz. La plage de réglage s'étend de "435" (La médian = 435 Hz) à "445" (La médian = 445 Hz).



A la prochaine mise sous tension du GFX-4, la hauteur de référence retournera à la valeur originale "440".



4

Pour retourner au mode Program

Une fois que vous avez accordé votre guitare, appuyez sur un des commutateurs au pied.

Le GFX-4 retourne en mode Program.

Quand l'affichage GROUP/BANK indique la note correcte, effectuez les réglages fins d'accord tout en regardant l'écran.



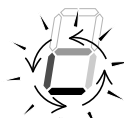
Hauteur trop élevée



Hauteur correcte



Hauteur trop basse



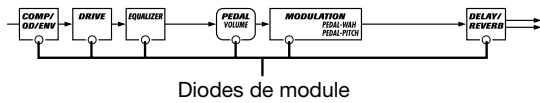
Plus la hauteur est incorrecte, plus l'indication tourne rapidement à l'affichage

Opérations d'édition

Vous trouverez ici une description des opérations d'édition.

Voici la procédure de base pour l'édition des Patches:

1. Choisissez le Patch à éditer en mode Program.



Les diodes de module indiquent le statut de chaque module dans le Patch en question.

Diodes des modules COMP/OD/ENV, DRIVE, EQUALIZER



Statut des diodes de module	Statut activé/coupé du module	Assigné à la pédale FX 1
Allumée en rouge	Activé	Oui
Allumée en vert	Coupé	Oui
Allumée en orange	Activé	Non
Eteinte	Coupé	Non

IDÉE Vous pouvez assigner la pédale FX 1 à chacun des modules COMP/OD/ENV, DRIVE et EQUALIZER. Notez cependant que si le module en question est coupé (que sa diode est allumée en vert), la pédale FX 1 sert uniquement à activer/couper le module.

Diodes des modules MODULATION, DELAY/REVERB



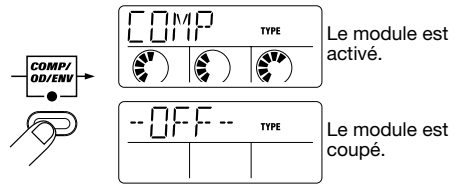
Statut des diodes de module	Statut activé/coupé du module
Allumée en rouge	Activé
Eteinte	Coupé

IDÉE

- La pédale FX 2 est dédiée aux modules MODULATION et PEDAL. Cette pédale sert normalement à contrôler le module MODULATION, mais si vous activez le module PEDAL, elle pilote alors le module PEDAL. La diode de ce module clignote alors.
- La pédale FX 3 est assignée en permanence au contrôle du module DELAY/REVERB.

2. Choisissez le module de destination voulu en appuyant sur le bouton du module en question (COMP/OD/ENV, DRIVE, EQUALIZER, PEDAL, MODULATION, DELAY/REVERB).

La diode de ce module se met à clignoter et l'écran affiche le nom du type d'effet assigné à ce module (s'il est activé) ou "-OFF-" (si le module est coupé).



3. Pour activer/couper le module choisi, appuyez à nouveau sur le bouton de module de la section FX correspondante.



IDÉE Vous pouvez aussi activer/couper le module en appuyant sur le bouton du module dont la diode clignote.

REMARQUE Le module PEDAL sert à effectuer les réglages de la pédale d'expression. Il ne s'agit donc pas d'un effet à proprement parler, ce qui explique pourquoi il ne peut pas être désactivé.

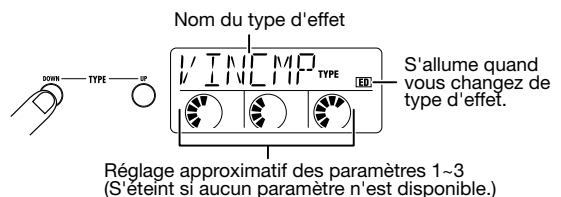
4. Pour changer le type d'effet du module spécifié, utilisez les boutons TYPE DOWN/UP de la section FX correspondante.

Quand vous désactivez un module, par exemple, sa diode cesse de clignoter en rouge et se met à clignoter en vert.

Voici les modules assignés aux sections FX 1~3:

- Section FX 1: modules COMP/OD/ENV, DRIVE, EQUALIZER
- Section FX 2: modules PEDAL, MODULATION
- Section FX 3: modules DELAY/REVERB

L'écran affiche le type d'effet en vigueur pour le module en question.





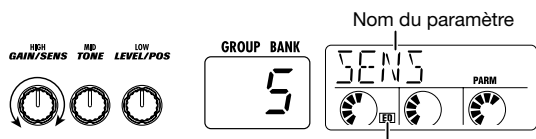
- Contrairement aux autres modules, le module EQUALIZER propose un seul type d'effet. Les boutons TYPE DOWN/UP ne sont donc pas disponibles pour ce module. (L'écran affiche uniquement EQUALIZER "HIGH".)
- Si le module choisi est désactivé, vous ne pourrez pas en régler le type ni les paramètres d'effet.



Pour les types d'effets PDLWAH (pédale Wah) et PDLPIT (pédale de transposition) du module MODULATION, vous pouvez appeler directement la page d'édition en appuyant sur le bouton PEDAL WAH/PEDAL PITCH. Pour en savoir plus, voyez la page 58.

5. Réglez les paramètres d'effet du module sélectionné avec les commandes de paramètre 1~3 de la section FX correspondante.

L'écran affiche le nom du dernier paramètre édité et l'affichage GROUP/BANK indique la valeur de ce paramètre.



S'allume quand vous éditez le paramètre.



Vous pouvez aussi sélectionner le type d'effet et en modifier les paramètres avec les boutons ◀/▶ et ▲/▼. Les boutons ◀/▶ servent à choisir le type d'effet ou le paramètre 1~3, tandis que les boutons ▲/▼ permettent de régler la valeur.

6. Choisissez un autre module avec les boutons de module et spécifiez le type d'effet/la valeur des paramètres et le paramètre activé/coupé en suivant la même procédure.

7. Une fois que vous avez terminé vos réglages, sauvegardez le Patch en question.



Si vous choisissez un autre Patch en mode Program sans sauvegarder au préalable les changements apportés au Patch sélectionné, vous perdrez tous vos réglages.

Différences de fonctionnement entre le mode Manual et le mode Program

Quand le GFX-4 se trouve en mode Program, vous pouvez activer le mode Manual en appuyant sur le bouton MANUAL. (Vous pouvez retourner au mode Program en appuyant à nouveau sur le même bouton.)

En mode Manual, les commutateurs au pied 1~3 des sections FX servent à activer et couper les modules. Vous

pouvez donc changer le son du Patch en question comme sur un effet compact.

Voyez ci-dessous les différences entre le fonctionnement du mode Manual et du mode Program:

	Mode Manual	Mode Program
Diode de module Ecran Affichage GROUP/BANK	La diode du dernier module édité clignote et l'écran affiche le nom du paramètre/du type d'effet. L'affichage GROUP/BANK indique la valeur du paramètre en question.	Le rôle de la diode de module, de l'écran et de l'affichage GROUP/BANK est identique à celui du mode Manual, mais après environ 5 secondes, l'écran retourne à la page du mode Program affichée précédemment.
Commutateurs au pied 1~3	Activent et coupent les modules correspondants.	Changent de Patches.
Pour activer le mode Bypass (Mute)	Appuyez sur le commutateur BANK▲.	Enfoncez le commutateur au pied correspondant au Patch activé (dont la diode est allumée).

Régler le niveau du Patch et le nom du Patch

Une fois que vous avez terminé les réglages d'un Patch, vous pouvez lui donner un nom (de six caractères max.) et en définir le niveau (il s'agit là du niveau final de sortie du Patch).

1. Appuyez sur le bouton LEVEL/NAME en mode Manual ou Program.

2. Appuyez sur les boutons ◀/▶ de sorte que l'écran affiche "PATLVL".

Ce paramètre permet de régler le niveau final du Patch sur une plage de 1~50. (Le réglage 40 indique que le niveau du signal de sortie est égal au niveau du signal d'entrée.)

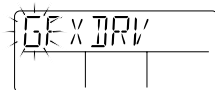
L'affichage GROUP/BANK indique le réglage en vigueur.



3. Réglez le niveau du Patch avec les boutons ▲/▼.

4. Appuyez sur les boutons ◀/▶ pour afficher le nom du Patch à l'écran.

Vous pouvez alors changer le nom affiché. Le caractère choisi pour l'édition clignote à l'écran.



5. Choisissez le caractère à modifier avec les boutons ◀/▶ et sélectionnez le caractère voulu avec les boutons ▲/▼. Vous pouvez choisir parmi les caractères alphanumériques et les symboles suivants:

Space	/	<	>	※	+	-	/	0	1	2	3
Space	'	()	*	+	-	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	<	=	>	@	A	B
4	5	6	7	8	9	<	=	>	@	A	B
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

6. Quand vous avez réglé le niveau et le nom du Patch, appuyez sur le bouton LEVEL/NAME.

Le GFX-4 retourne au mode sélectionné précédemment. Sauvegardez le Patch édité (→ p. 44, 45) si nécessaire.



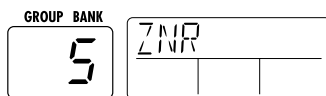
Si vous choisissez un autre Patch en mode Program sans sauvegarder au préalable les changements apportés au Patch sélectionné, vous perdrez tous vos réglages.

Régler la sensibilité de la fonction ZNR

Le GFX-4 comporte un circuit ZNR (ZOOM Noise Reduction) qui permet d'étouffer le bruit durant les pauses. Vous pouvez régler la sensibilité de cette fonction ZNR individuellement pour chaque Patch.

1. Appuyez sur le bouton ZNR en mode Manual ou Program.

L'écran affiche "ZNR" et l'affichage GROUP/BANK indique le réglage en vigueur (oF, 1~10).



2. Réglez la sensibilité (le seuil) de la fonction ZNR avec les boutons ▲/▼.

Choisissez le réglage offrant la meilleure réduction de bruit sans dénaturer le son. Quand ce paramètre est réglé sur "oF", la fonction ZNR est désactivée.

3. Quand vous avez réglé la sensibilité de la fonction ZNR, appuyez à nouveau sur le bouton ZNR.

Le GFX-4 retourne au mode sélectionné précédemment. Sauvegardez le Patch édité si nécessaire.



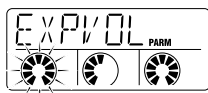
Si vous choisissez un autre Patch en mode Program sans sauvegarder au préalable les changements apportés au Patch sélectionné, vous perdrez tous vos réglages.

Utiliser la pédale d'expression (fonction RTM)

Le GFX-4 est équipé d'une pédale d'expression que vous pouvez utiliser pour contrôler le volume ou des paramètres d'effet en temps réel. Cette fonction s'appelle RTM (Real Time Modulation). La section suivante vous montre comment régler les paramètres de cette fonction et comment l'utiliser.

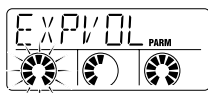
1. Choisissez le Patch dont vous voulez régler la fonction RTM, puis appuyez sur le bouton de module PEDAL en mode Manual ou Program.

Le GFX-4 affiche la page du module PEDAL. Ce dernier sert bien entendu à effectuer les réglages pour la pédale d'expression.



Vous pouvez régler la fonction RTM en mode Manual comme en mode Program. Notez cependant que si vous appuyez sur le bouton de module PEDAL en mode Program et que vous ne manipulez aucune commande pendant 5 secondes, le GFX-4 retourne au statut précédent.

2. Appuyez sur le bouton de module PEDAL de sorte que l'écran affiche "EXPVOL".



Ces réglages permettent d'utiliser la pédale d'expression comme une pédale de volume et de spécifier la fonction du commutateur intégré à la pédale d'expression.

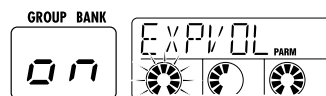
3. Réglez les paramètres suivants avec les commandes 1~ 3 de la section FX 2:

- Commande de paramètre 1: EXPVOL
Spécifiez avec ce paramètre si la pédale d'expression contrôle ou non le volume pour le Patch en question. Vous avez le choix entre le réglage "oF" (pédale de volume désactivée) et "on" (pédale de volume activée).
- Commande de paramètre 2: MINVOL
Si vous avez réglé le paramètre 1 sur "on", cette commande de paramètre permet de régler le volume minimum (obtenu quand la pédale est relevée à fond). La plage de réglage s'étend de 0~9.
- Commande de paramètre 3: EXP-SW
La pédale d'expression comporte un commutateur assignable (permettant de passer du statut allumé au statut éteint en enfonçant la pédale en bout de course). Ce paramètre sert à choisir la fonction assignée au commutateur de la pédale d'expression. Vous avez le

choix entre les deux réglages suivants:

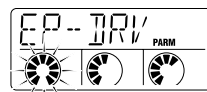
- 0: Sert à changer le statut activé/coupé du module piloté par la fonction RTM
- 1: Permet de passer du mode Program au mode Manual.

Selon la commande manipulée, l'écran affiche le nom du paramètre et l'affichage GROUP/BANK indique le réglage en vigueur.



Pour pouvoir contrôler le volume avec la pédale d'expression en mode Bypass, vous devez brancher le GFX-4 via sa sortie stéréo. Si vous utilisez la prise mono (si le système d'amplification est branché à la prise OUTPUT MONO du GFX-4), la pédale d'expression ne permet pas de contrôler le volume, quel que soit le réglage du paramètre EXPVOL.

4. Appuyez sur le bouton de module PEDAL de sorte que l'écran affiche "EP-DRV".

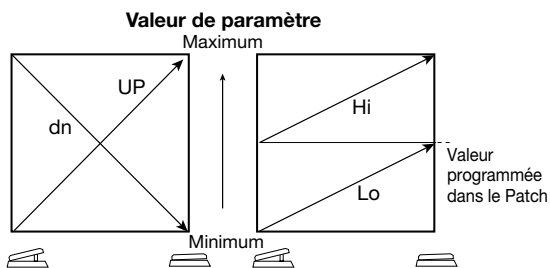


Ces réglages permettent de choisir le module d'effet contrôlé en temps réel avec la pédale d'expression. La fonction RTM est disponible pour les modules DRIVE, MODULATION et DELAY/REVERB. (Vous pouvez en outre choisir plusieurs modules.)

5. Réglez les paramètres suivants avec les commandes 1 et 2 de la section FX 2:

- Commande de paramètre 1: EP-DRV
Spécifiez avec cette commande si la pédale d'expression contrôle ou non le module DRIVE en temps réel. Vous avez le choix entre le réglage "oF" (contrôle désactivé) et "on" (contrôle activé).
- Commande de paramètre 2: EP-MOD
Spécifiez avec cette commande si la pédale d'expression contrôle ou non le module MODULATION en temps réel. Vous avez le choix entre "oF" (contrôle désactivé), "UP" (vers le haut), "dn" (vers le bas), "Hi" (aigu) et "Lo" (grave).

Voici le fonctionnement quand vous avez choisi un réglage autre que "oF".



Si vous choisissez le type d'effet PDLPIT (pédale de transposition) ou PDLWAH (pédale Wah), le paramètre "Hi" joue le même rôle que le paramètre "UP" et "Lo" joue le même rôle que "dn".

• Commande de paramètre 3: EP-D/R

Spécifiez avec cette commande si la pédale d'expression contrôle ou non le module DELAY/REVERB en temps réel. Vous avez le choix entre "oF" (contrôle désactivé), "UP" (vers le haut), "dn" (vers le bas), "Hi" (aigu) et "Lo" (grave).

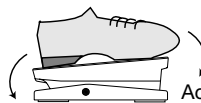
Si vous choisissez un réglage autre que "oF", le fonctionnement est identique à celui du paramètre EP-MOD.

6. Assurez-vous que les modules choisis à l'étape 5 sont activés. Si nécessaire, changez le type d'effet du module.

Le paramètre contrôlé avec la fonction RTM dépend du type d'effet choisi pour le module. Pour en savoir plus, voyez la section "Types et paramètres d'effets".

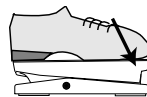
7. Sauvegardez le Patch édité si nécessaire et retournez au mode Program.

Vous pouvez à présent utiliser la pédale d'expression pour contrôler les paramètres respectifs des modules affectés à la fonction RTM.



Actionnez la pédale.

Vous pouvez enfoncer la pédale d'expression à fond afin d'actionner son commutateur assignable (et de passer du mode Program au mode Manual ou d'activer/de couper le module selon la fonction assignée).



Enfoncez la pédale à fond.



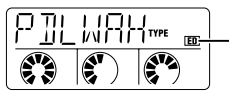
Vous pouvez par exemple assigner les modules DRIVE et MODULATION à la fonction RTM et sauvegarder le Patch en définissant un module activé et l'autre coupé. Si vous assignez ensuite le statut allumé/éteint du module au commutateur de la pédale d'expression, vous pourrez changer le module piloté avec la fonction RTM en enfonçant la pédale à fond.

Bouton PEDAL WAH/PEDAL PITCH

Parmi les types d'effets pilotables avec la fonction RTM, les types PDLWAH (pédale Wah) et PDLPIT (pédale de transposition) du module MODULATION comportent un bouton spécial: le bouton PEDAL WAH/PEDAL PITCH.

1. Appuyez sur le bouton PEDAL WAH/PEDAL PITCH en mode Manual ou en mode Program.

Le bouton PEDALWAH/PEDAL PITCH offre un "raccourci" pour régler la fonction Wah/la fonction de transposition assignée à la pédale d'expression. Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche tour à tour les paramètres "PDLWAH" et "PDLPIT".



S'allume quand vous changez de type d'effet.

2. Pour utiliser la fonction Wah, choisissez la page "PDLWAH". Si par contre vous voulez utiliser la fonction de transposition, choisissez la page "PDLPIT".

Une fois que vous avez choisi une de ces fonctions, le GFX-4 adopte automatiquement les réglages de Patch suivants:

- Module MODULATION = ON
- Type d'effet du module MODULATION = PDLWAH ou PDLPIT
- "UP" si le paramètre EP-MOD de la page d'écran RTMSET = oF

3. Si nécessaire, réglez les paramètres de l'effet avec les commandes de la section FX 2.

La procédure de réglage des paramètres d'effets est identique à l'édition normale. (Pour en savoir plus sur les paramètres d'effets, voyez page 53.)

4. Sauvegardez le Patch édité si nécessaire et retournez au mode Program.

Vous pouvez à présent utiliser la pédale d'expression pour contrôler l'effet Wah ou l'effet de transposition.

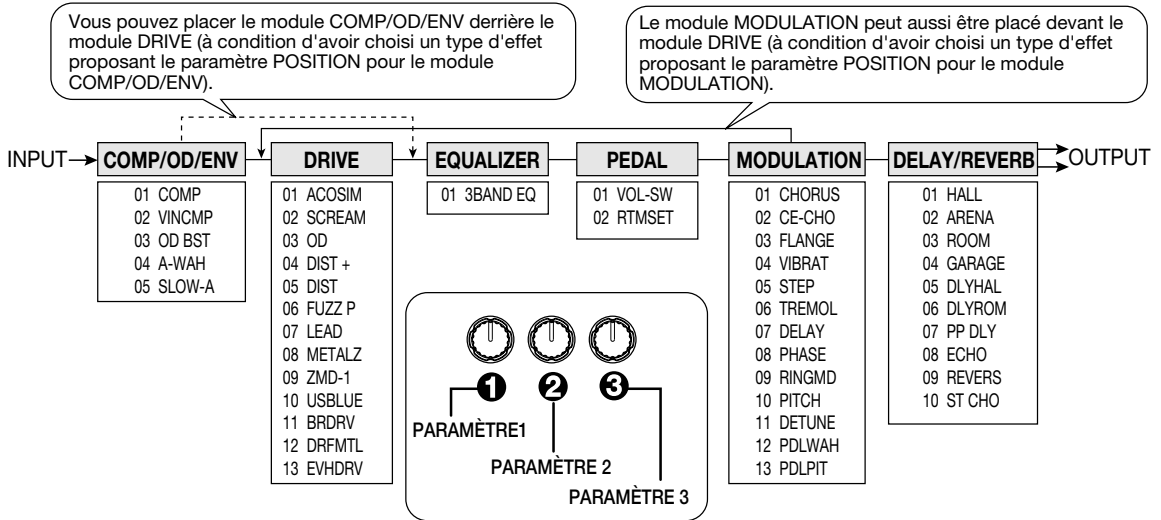
Types et paramètres d'effets

Cette section fournit la liste et la description de tous les types et paramètres d'effets offerts par chaque module.

☞ Ce symbole vous indique que le paramètre en question peut être piloté avec la fonction RTM.

A propos des modules et des types d'effet

L'illustration ci-dessous vous montre les modules disponibles pour les Patches du GFX-4 et les types d'effets proposés par chaque module.



COMP/OD/ENV

Module COMP/OD/ENV


Propose des types d'effets tels que compresseur, Booster, enveloppe (Auto Wah, Slow Attack, etc.).


TYPE 1 COMP (compresseur)			
Le compresseur est un effet qui nivelle le niveau en atténuant les signaux de niveau élevé et en accentuant les signaux plus faibles.			
1 SENS	1 – 10	2 ATTACK	1 – 10
Règle l'intensité de l'effet.		Règle la durée entre l'attaque initiale sur la corde et le début de l'effet.	
		3 LEVEL	1 – 10
		Règle le niveau de sortie du module.	
[Action du compresseur]			
<p>NIVEAU ↑</p> <p>Signal original</p> <p>→ TEMPS</p>		<p>NIVEAU ↑</p> <p>Signal traité par le compresseur</p> <p>→ TEMPS</p>	
TYPE 2 VINCMP (compresseur "Vintage")			
Ce compresseur atténue les signaux de niveau élevé et accentue les signaux de faible niveau.			
1 SENS	1 – 10	2 TONE	0 – 10
Règle l'intensité de l'effet.		Règle le timbre du son.	
		3 LEVEL	1 – 10
		Règle le niveau de sortie du module.	
TYPE 3 OD BST (Overdrive/Booster)			
Effet Overdrive qui convient aussi comme Booster.			
1 GAIN	1 – 4	2 TONE	0 – 10
Règle le gain.		Règle le timbre du son.	
		3 LEVEL	1 – 10
		Règle le niveau de sortie du module.	

TYPE 4 A-WAH (Wah automatique)		
Il s'agit d'un effet Wah automatique dont l'intensité varie en fonction de votre attaque.		
1 SENS -10 - -1, 1 - 10 Règle la sensibilité de l'effet. Les valeurs positives augmentent la sensibilité et les valeurs négatives la diminuent.	2 RESO 1 - 10 Règle le niveau de l'effet Wah.	3 POSI bF, AF Règle l'ordre de connexion des modules COMP/OD/ENV et DRIVE. Vous disposez des deux réglages suivants: bF: COMP/OD/ENV → DRIVE AF: DRIVE → COMP/OD/ENV
TYPE 5 SLOW-A (Slow attack)		
Cet effet ajoute une attaque progressive pour chaque note en fonction de la force de votre jeu.		
1 TIME 1 - 10 Règle la vitesse des transitoires du signal.	2 CURVE 1 - 4 Règle la courbe des transitoires du signal.	3 POSI bF, AF Règle l'ordre de connexion des modules COMP/OD/ENV et DRIVE. Vous disposez des deux réglages suivants: bF: COMP/OD/ENV → DRIVE AF: DRIVE → COMP/OD/ENV

DRIVE Module DRIVE

○ Ce module propose surtout des effets de type distorsion tels que Fuzz et Overdrive et similaires aux effets compacts conventionnels. Vous y trouverez en outre des effets de préampli et un simulateur de guitare acoustique.

TYPE 1 ACOSIM (simulateur de guitare acoustique)			
Simule le son d'une guitare acoustique sur base du signal de votre guitare électrique.			
1 TOP  1 - 10 Des valeurs élevées accentuent le caractère de la guitare acoustique.	2 BODY 1 - 10 Des valeurs élevées produisent un son de guitare acoustique avec plus de corps.	3 LEVEL 1 - 10 Règle le niveau de sortie du module.	
TYPE 2 SCREAM (Scream)			
Simule un effet Overdrive "Vintage" très populaire comme effet Booster aux E.-U.			
TYPE 3 OD (Overdrive)			
Simule un overdrive "classique".			
TYPE 4 DIST + (Distortion +)			
Simule une distorsion vintage qui a véritablement lancé le son de distorsion.			
TYPE 5 DIST (Distortion)			
Distorsion puissante de type British "Stack Style".			
TYPE 6 FUZZ P (Fuzz π)			
Simulation du son fuzz vintage "60's", avec distorsion appuyée et superbe son.			
TYPE 7 LEAD (Lead)			
Dans le sillon du son de guitare solo "ZOOM", moderne avec un son saturé extraordinaire.			
TYPE 8 METALZ (Metal Z)			
Simule une distorsion intense Heavy Metal à double amplification.			
TYPE 9 ZMD-1 (ZOOM Metal Driver 1)			
Distorsion Metal hors du commun, à amplification ultra haute.			
TYPE 10 USBLUE (US Blues)			
Distorsion d'ampli vintage full range; l'intensité du pincement détermine la saturation.			
TYPE 11 BRDRV (British Drive)			
Le son lampe vintage "British Invasion" qui est à l'origine de la tendance.			

TYPE 12 DRFMLT (DRF Metal)		
Simule le son d'un ampli taillé sur mesure pour le Trash Metal. Une distorsion intense qui fera des ravages avec une guitare équipée d'éléments "Humbucker".		
TYPE 13 EVHDRV (EVH Driver)		
Simule un modèle d'ampli signature qui a fait l'unanimité auprès des guitaristes du monde entier.		
1 GAIN  1 – 30	2 TONE 0 – 10	3 LEVEL 1 – 10
Règle l'intensité de la distorsion.	Règle le timbre du son.	Règle le niveau de sortie du module.

EQUALIZER

Module EQUALIZER

Ce module d'égalisation à 3 bandes sert à régler le timbre du son.

TYPE 1 3BAND EQ (égaliseur 3 bandes)		
1 HIGH -12 – 12	2 MID -12 – 12	3 LOW -12 – 12
Règle l'accentuation/l'atténuation des aigus.	Règle l'accentuation/l'atténuation des médiums.	Règle l'accentuation/l'atténuation des graves.

PEDAL VOLUME

Module PEDAL

Les paramètres de ce module servent à régler le fonctionnement de la pédale d'expression du GFX-4.



Le module PEDAL n'est pas un effet et ne peut donc pas être désactivé.


PAGE 1 VOL-SW (réglages de volume/du commutateur assignable)		
Ces réglages permettent d'assigner le contrôle du volume à la pédale d'expression et de spécifier la fonction du commutateur assignable intégré à cette pédale.		
1 EXPVOL oF, on	2 MINVOL 0 – 9	3 EXP-SW 0, 1
Spécifie pour chaque Patch si la pédale d'expression contrôle ou non le volume.	Spécifie le niveau minimum quand la pédale d'expression contrôle le volume. (Il s'agit du volume obtenu en relevant la pédale d'expression à fond.)	Définit pour chaque Patch la fonction assignée au commutateur de la pédale d'expression. Vous avez le choix entre les deux réglages suivants: 0: Sert à changer le statut activé/coupé du module piloté par la fonction RTM 1: Permet de passer du mode Program au mode Manual pour les Patches Preset.

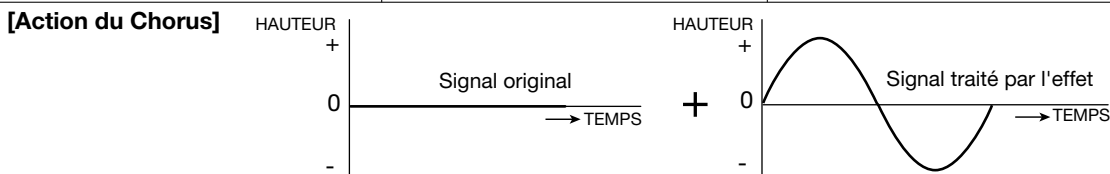
PAGE 2 RTMSET (réglages de la fonction RTM)		
Quand vous utilisez la fonction RTM, la pédale d'expression permet de piloter le module DRIVE, MODULATION ou DELAY/REVERB.		
1 EP-DRV oF, on	2 EP-MOD oF, UP, dn, Hi, Lo	3 EP-D/R oF, UP, dn, Hi, Lo
Spécifie si la pédale d'expression permet ou non de contrôler un paramètre du module DRIVE en temps réel. Si vous avez choisi le type d'effet ACOSIM, la pédale pilote le paramètre TOP. Pour les autres types d'effet, la pédale contrôle le paramètre GAIN.	Spécifie si la pédale d'expression permet ou non de contrôler un paramètre du module MODULATION en temps réel. Pour en savoir plus sur le fonctionnement selon les réglages spécifiés, voyez page 51. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 10px;">REMARQUE</div> <ul style="list-style-type: none"> Le paramètre pilotable avec la pédale d'expression a été programmé à l'usine pour chaque type d'effet. Si vous avez choisi le type d'effet PDLWAH (pédale Wah) ou PDLPIT (pédale de transposition) pour le module MODULATION, le paramètre "Hi" joue le même rôle que le paramètre "UP" et "Lo" est identique à "dn". 	Spécifie si la pédale d'expression permet ou non de contrôler un paramètre du module DELAY/REVERB en temps réel. Pour en savoir plus sur le fonctionnement selon les réglages spécifiés, voyez page 51.

Ce module propose des effets de modulation tels que Chorus, Flanger, Pitch Shifter, etc.

TYPE 1 CHORUS (Chorus)


Voici un Chorus au son bien défini.

1 DEPTH 0 – 50	2 RATE 1 – 50	3 MIX  0 – 50
Règle l'intensité de l'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle la portion de l'effet dans le signal.




TYPE 2 CE-CHO (Chorus CE)

Il s'agit d'un effet Chorus analogique "Vintage" au son chaud et ample caractéristique.

1 DEPTH 0 – 50	2 TONE 0 – 10	3 MIX  0 – 50
Règle l'intensité de l'effet.	Règle le timbre de l'effet.	Règle la portion de l'effet dans le signal.


TYPE 3 FLANGE (Flanger)

Cet effet produit un son particulier plein d'ondulation.

1 DEPTH 0 – 50	2 RATE  1 – 50	3 RESO -15 – 15
Règle l'intensité de l'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle l'intensité du caractère de l'effet. Des valeurs négatives produisent un son de phase inversée.

TYPE 4 VIBRATO (Vibrato)

Cet effet vibrato produit une variation périodique de hauteur.

1 DEPTH 0 – 50	2 RATE  1 – 50	3 BAL 0 – 50
Règle l'intensité de l'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle la balance entre le signal traité par l'effet et le signal original. Des valeurs élevées produisent un effet plus marqué.


TYPE 5 STEP (Step)

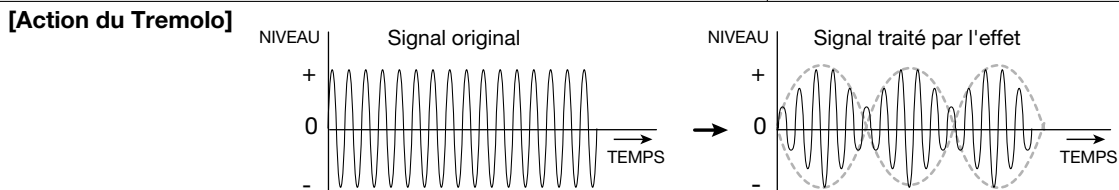
Voici un effet spécial qui influence le timbre par étage bien caractéristique. La fréquence de coupure varie par étages discrets et à une vitesse constante, produisant un effet de type "Sample & Hold".







1 DEPTH 0 – 50	2 RATE  1 – 50	3 FB 0 – 50
Règle l'intensité de l'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle la quantité de rétroaction.

TYPE 6 TREMOL (Trémolo)

Cet effet produit une variation périodique du volume.

1 DEPTH 0 – 50	2 RATE  1 – 50	3 CLIP 0 – 10
Règle l'intensité de l'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Des valeurs plus élevées modifient les crêtes de la forme d'onde, ce qui accentue la modulation.





TYPE 7 DELAY (Delay)		
Il s'agit d'un effet Delay offrant un temps de retard maximum de 500 millisecondes.		
1 TIME 1 – 50	2 FB 0 – 50	3 MIX  0 – 10
Règle le temps de retard par pas de 10ms.	Règle la quantité de rétroaction. Des valeurs élevées permettent d'augmenter le nombre de répétitions.	Règle la portion de l'effet dans le signal.
TYPE 8 PHASE (Phaser)		
Cet effet simule un Phaser au son bien glissant et d'une qualité supérieure à celui des processeurs de ce type.		
1 POSI bF, AF	2 RATE  1 – 50	3 COLOR 1 – 4
Règle l'emplacement du module MODULATION. Vous disposez des deux réglages suivants: bF: devant le module DRIVE AF: derrière le module EQUALIZER	Règle la vitesse de modulation.	Définit le caractère de l'effet Phaser.
TYPE 9 RINGMD (modulateur en boucle)		
Cet effet module l'amplitude du signal d'entrée et produit ainsi un son au caractère métallique.		
1 POSI bF, AF	2 FREQ  1 – 50	3 BAL 0 – 50
Règle l'emplacement du module MODULATION. Vous disposez des deux réglages suivants: bF: devant le module DRIVE AF: derrière le module EQUALIZER	Règle la fréquence du signal de modulation.	Règle la balance entre le signal traité par l'effet et le signal original. Des valeurs élevées produisent un effet plus marqué.
TYPE 10 PITCH (Pitch Shifter)		
Il s'agit d'un Pitch Shifter offrant une plage de transposition d'1 octave vers le bas et de 2 octaves vers le haut.		
1 PIT -12, -11... -1, 1, 2... 12, 24	2 TONE 0 – 10	3 BAL  0 – 50
Règle l'intervalle de transposition par pas de demi-tons.	Règle le timbre de l'effet.	Règle la balance entre le signal traité par l'effet et le signal original. Des valeurs élevées produisent un effet plus marqué.
TYPE 11 DETUNE (Detune)		
Cet effet ajoute un signal légèrement désaccordé au signal original et produit un effet Chorus de modulation très légère.		
1 DEPTH -10...-1, 1...10	2 TONE 0 – 10	3 MIX  0 – 50
Règle la quantité de désaccord produit par l'effet.	Règle le timbre de l'effet.	Règle la portion de l'effet dans le signal.
TYPE 12 PDLWAH (pédale Wah)		
Cet effet vous permet d'utiliser la pédale d'expression pour régler l'effet Wah comme il se doit: au pied.		
1 POSI bF, AF	2 FREQ  1 – 50	3 LEVEL 1 – 50
Règle l'emplacement du module MODULATION. Vous disposez des deux réglages suivants: bF: devant le module DRIVE AF: derrière le module EQUALIZER	Règle la fréquence centrale de l'effet Wah.	Définit le niveau du son d'effet.

TYPE 13 PDLPIT (pédale de transposition)

Cet effet permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer manuellement la hauteur.

1 POSI bF, AF	2 TYPE 1 – 10	3 TONE 0 – 10
Règle l'emplacement du module MODULATION. Vous disposez des deux réglages suivants: bF: devant le module DRIVE AF: derrière le module EQUALIZER	Spécifie l'action de la pédale de transposition.	Règle le timbre de l'effet.

[Action de la pédale de transposition]

TYPE		
1	± 0 Cent	-100 Cent
2	± 0 Cent	+1 octave
3	± 0 Cent	+2 octave
4	± 0 Cent	-1 octave
5	± 0 Cent	-2 octave
6	Double	Son désaccordé + son de hauteur originale
7	-1 octave + hauteur originale	+1 octave + hauteur originale
8	-700 cent + hauteur originale	+500 cent + hauteur originale
9	-∞ (0 Hz) + hauteur originale	+1 octave
10	-∞ (0 Hz) + hauteur originale	+1 octave + hauteur originale

■ Bouton PEDAL WAH/PEDAL PITCH

Les types d'effet PDLWAH (pédale Wah) et PDLPIT (pédale de transposition) du module MOD disposent d'un bouton spécial permettant d'afficher la page d'édition.

Dans les modes Manual et Program, le bouton PEDAL WAH/PEDAL PITCH permet d'alternier entre les pages d'édition PDLWAH et PDLPIT.

Les pages PDLWAH et PDLPIT permettent de régler les paramètres d'effets avec les commandes de la section FX 2. Dans ce cas, le GFX-4 effectue automatiquement les réglages suivants:

- Module MODULATION = ON
- Type d'effet du module MODULATION = PDLWAH or PDLPIT
- "UP" si le paramètre EP-MOD de la page d'écran RTMSET = oF



Module DELAY/REVERB

Ce module vous propose principalement des effets de réverbération et de Delay.

TYPE 1 HALL (Hall)

Effet de réverbération simulant l'acoustique d'une salle de concert de taille moyenne.

TYPE 2 ARENA (Arena)


Effet de réverbération simulant l'acoustique d'une grande salle de concert.

TYPE 3 ROOM (Room)

Effet de réverbération simulant l'acoustique d'une pièce de petite taille.

TYPE 4 GARAGE (Garage)

Effet de réverbération simulant l'acoustique d'un garage et générant une grande quantité de premières réflexions.


1 REVTIM 1 – 30	2 TONE 0 – 10	3 REVMIX  0 – 50
Règle le temps de réverbération.	Règle le timbre de l'effet.	Règle la portion de l'effet dans le signal.

TYPE 5 DLYHAL (Delay et Reverb de type Hall)

Cet effet combine un Delay et une réverbération de type "Hall" (salle de concert).

TYPE 6 DLYROM (Delay et Reverb de type Room)

Cet effet combine un Delay et une réverbération de type "Room" (pièce).


1 DLYTIM 1 – 50	2 DLYMIX  0 – 50	3 REVMIX 0 – 50
Règle le temps de retard par pas de 10 ms.	Règle le niveau du son de Delay.	Règle le niveau du son de réverbération.

TYPE 7 PP DLY (Delay de type ping-pong)

Il s'agit d'un effet Delay de type ping-pong dans lequel le son alterne entre la droite et la gauche de l'image stéréo (temps de retard maximum de 2 secondes).

TYPE 8 ECHO (Echo)

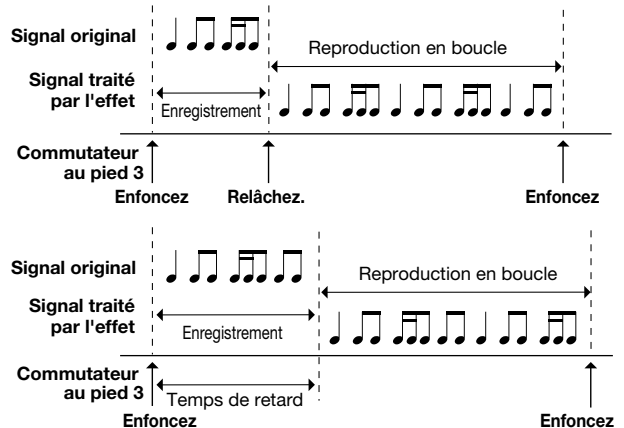
Il s'agit d'un effet Delay au son chaleureux et offrant un temps de retard élevé (maximum 2 secondes).

1 DLYTIM 1 – 99, 1.0 – 2.0	2 FB/HLD 0 – 50, Hd, HS	3 DLYMIX  0 – 50
Règle le temps de retard par pas de 10 ms jusqu'à 1 seconde, puis par pas de 100 ms au-delà de 1 seconde.	0 – 50: Règle le nombre de répétitions de l'effet Delay. Hd: L'effet fonctionne comme un Delay de type "Hold". HS: Permet d'utiliser cet effet comme un Delay de type "Hold" avec la fonction Seamless.	Règle le niveau du son de Delay.

Hold Delay

Si vous choisissez un Patch proposant le type d'effet PP-DLY ou ECHO du module DELAY/REVERB et que vous réglez le paramètre 2 sur "Hd" ou "Hs", vous disposerez d'un effet Delay de type "Hold" pour lequel les commutateurs au pied à contrôlent l'enregistrement et la reproduction de la phrase jouée.

- Choisissez le type de Patch décrit ci-dessus en mode Manual et lancez l'enregistrement en appuyant sur le commutateur au pied 3.
- Quand vous relâchez le commutateur au pied 3 ou lorsque le temps de retard spécifié avec le paramètre 1 est écoulé, l'enregistrement se termine et le GFX-4 démarre automatiquement la reproduction en boucle de la phrase enregistrée.
- Pour arrêter la reproduction en boucle, appuyez sur le commutateur au pied 3.

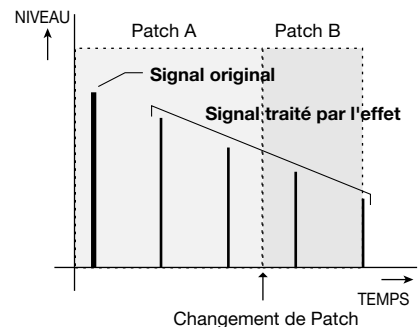
[Delay de type "Hold"]**Fonction Seamless Delay (Parch Delay)**

La fonction Seamless Delay permet de poursuivre les répétitions de l'effet Delay après un changement de Patch.


Seamless Delay est disponible à condition que les deux Patches (avant et après la commutation) remplissent toutes les conditions suivantes:

- (1) Module REV/DLY = ON
- (2) Type d'effet du module REV/DLY = PP-DLY ou ECHO
- (3) Temps de retard = Max. 1 seconde

Si le module REV/DLY est activé (ON) et que le paramètre FB/HLD est réglé sur "HS" pour les deux Patches (avant et après la commutation), vous pourrez appliquer la fonction Seamless au Delay de type "Hold". Dans ce cas, la reproduction en boucle de la phrase enregistrée continue après que vous soyez retourné en mode Program et le changement de Patch s'opère pendant la reproduction en boucle. Pour couper la fonction Delay Hold après un changement de Patch, activez le mode de contournement (Standby) du GFX-4.


[Fonction Seamless Delay]**TYPE 9 REVERS (Reverse)**

Il s'agit d'un effet Delay spécial donnant l'impression que le son est répété en sens inverse.

1 DLYTIM 50 – 99, 1.0 – 2.0	2 FB 0 – 50	3 DLYBAL  0 – 50
Règle le temps de retard par pas de 10 ms jusqu'à 1 seconde, puis par pas de 100 ms au-delà de 1 seconde.	Règle le nombre de répétitions de l'effet Delay.	Règle la portion de l'effet dans le signal.

TYPE 10 ST CHO (Chorus stéréo)

Il s'agit d'un Chorus stéréo au son clair et à l'image très large.

1 DEPTH 0 – 50	2 RATE 1 – 50	3 CHOMIX  0 – 50
Règle l'intensité de l'effet.	Règle la vitesse de modulation.	Règle la portion de l'effet dans le signal.

Autres fonctions

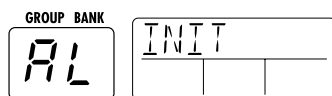
Cette section décrit des fonctions spéciales qui servent par exemple à initialiser les réglages du GFX-4 et à ajuster la pédale d'expression.

All Initialize

All Initialize est une fonction spéciale vous permettant de retrouver tous les réglages d'usine du GFX-4, c.-à-d. l'état dans lequel vous l'avez reçu. Quand vous exécutez la fonction All Initialize, tous les paramètres du GFX-4 y compris l'ensemble des Patches User retrouvent leurs réglages d'origine.

1. Mettez le GFX-4 sous tension en maintenant enfoncé le bouton STORE.

L'écran affiche "INIT".



Notez que la fonction All Initialize écrase (efface) le contenu de tous les Patches sauvegardés par l'utilisateur. Si vous souhaitez annuler la fonction All Initialize, appuyez sur le bouton MANUAL/CANCEL au lieu d'effectuer l'étape 2.

2. Appuyez à nouveau sur le bouton STORE.

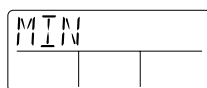
L'appareil exécute la fonction All Initialize. Le GFX-4 retourne ensuite automatiquement en mode program.

Régler la pédale d'expression

La pédale d'expression du GFX-4 intègre un mécanisme à capteur optique extrêmement fiable. La pédale a été réglée à l'usine pour fournir un rendement optimal mais vous êtes libre de modifier son réglage comme suit.

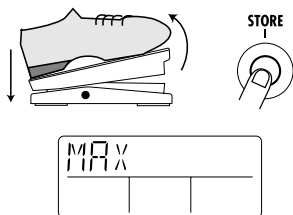
1. Maintenez le bouton de module PEDAL enfoncé tout en mettant le GFX-4 sous tension.

L'écran affiche "MIN".

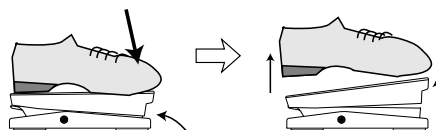


2. Relevez complètement la pédale d'expression et appuyez sur le bouton STORE.

L'écran affiche alors "MAX".

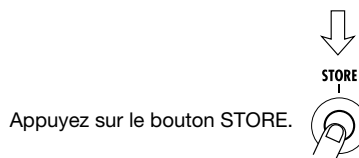


3. Enfoncez la pédale d'expression jusqu'en bout de course puis retirez votre pied de la pédale (celle-ci se relève légèrement). Appuyez alors sur le bouton STORE.



Appuyez vigoureusement, de sorte que la pédale arrive en bout de course.

Quand vous retirez le pied, la pédale se relève légèrement.



Appuyez sur le bouton STORE.

Le réglage est terminé et l'appareil retourne au mode program.

En cas de problème

Symptôme		Remède
Pas de son ou volume très faible	• Avez-vous utilisé un adaptateur adéquat; le commutateur POWER est-il sur ON?	⇒ Effectuez les connexions décrites sous "Connexions" et mettez l'appareil sous tension.
	• L'instrument est-il correctement branché à l'entrée INPUT et le matériel de reproduction à la sortie OUTPUT?	⇒ Effectuez les connexions décrites sous "Connexions".
	• Le câble blindé est-il défectueux?	⇒ Essayez avec un autre câble.
	• L'amplificateur est-il sous tension? Les commandes de volume de l'instrument et de l'amplificateur sont-elles à un niveau adéquat?	⇒ Mettez l'amplificateur sous tension et réglez le volume correctement.
	• Le GFX-4 est-il en mode Mute son coupé?	⇒ Quittez le mode Mute.
	• La commande MASTER LEVEL est-elle au minimum?	⇒ Réglez la commande MASTER LEVEL à un niveau adéquat.
	• La pédale d'expression est-elle relevée?	⇒ Pour certains patches, la pédale d'expression contrôle le volume. Réglez-la en conséquence.
Impossible d'activer le mode de contournement Bypass (ou d'étouffement Mute)	• Etes-vous passé du mode Program au mode Manual?	⇒ Le rôle des commutateurs diffère en mode Program et en mode Manual. Choisissez le mode correct.
Le volume ne change pas quand vous actionnez la pédale d'expression en mode Bypass.	• Avez-vous assigné le contrôle du volume à la pédale d'expression?	⇒ Assignez le contrôle du volume à la pédale d'expression de la manière décrite à la page 51 et réglez-en le volume minimum.
	• Utilisez-vous bien la sortie mono (le système de reproduction est-il branché à la prise OUTPUT MONO)?	⇒ Avec une connexion mono, la pédale d'expression ne peut pas servir à contrôler le volume. Branchez le système de reproduction à la prise OUTPUT STEREO.
Le commutateur de la pédale d'expression ne fonctionne pas correctement.	• Vous pourriez résoudre ce problème en réglant à nouveau la pédale d'expression.	⇒ Réglez la pédale de la manière décrite à la page 60.
Vous remarquez une oscillation.	• N'utilisez-vous pas un effet de distorsion de gain élevé en combinaison avec un effet de compression, un effet Booster ou l'égaliseur (EQUALIZER)?	⇒ Diminuez les valeurs du module de gain élevé (réglages de gain, timbre, niveau).

Créer votre son personnel

Vous trouverez dans cette section quelques tuyaux qui vous permettront d'exploiter au maximum les fantastiques possibilités de votre GFX-4. Ces informations constituent un excellent tremplin pour vous lancer à la découverte du GFX-4.

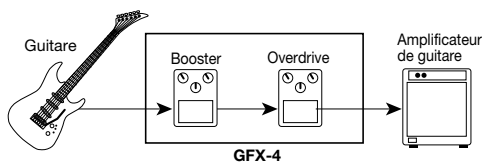
• Son de distorsion compact à 2 étages

Ce type d'effet est très souvent utilisé pour jouer des solos avec un son similaire au son d'accompagnement mais offrant un timbre plus tranchant et plus d'impact.

D'habitude, le premier étage correspond à une distorsion OD de gain modéré et de niveau élevé, tandis que le deuxième étage génère la distorsion principale.



REMARQUE Ne définissez pas de distorsion trop forte, car cela surcharge les circuits et peut entraîner une oscillation.



[Exemples de Patches]

A02: ODROCK

Exemple d'une combinaison Booster + Overdrive

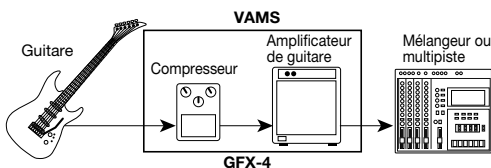
A11: HEAVY

Exemple d'une combinaison Booster + distorsion de gain élevé

• Technique pour obtenir une distorsion pleine de détail avec un effet compact et un ampli à lampes

Les guitaristes professionnels ont très souvent recours à ce type de configuration pour augmenter la distorsion de leur ampli.

Vous pouvez simuler cette technique grâce aux sons d'amplis célèbres proposés par le GFX-4. Cette technique sera aussi utile quand vous ne jouez pas à niveau élevé, comme durant un enregistrement par exemple. Le simulateur d'ampli du GFX-4 vous sera d'une aide précieuse dans ce cas.



[Exemples de Patches]

A01: GFXDRV

Ce Patch utilise une légère compression pour augmenter le sustain. Il convient bien au jeu avec une tour d'ampli.

A23: TEXAS

Ce Patch vous propose le son d'un guitariste de Blues légendaire au Texas. Il "gonfle" le son d'un ampli de type combo.

• Pour un ordre de connexion optimum des effets

L'impression acoustique produite par un effet jouant sur le timbre (comme un effet Wah) change considérablement selon que vous insérez l'effet en question avant ou après la distorsion dans la chaîne du signal. Quand vous insérez l'effet avant la distorsion, il accentue la portion du son à laquelle la distorsion est appliquée. Quand l'effet suit la distorsion, l'égalisation porte sur le son entier.

Le GFX-4 vous permet de spécifier l'ordre de connexion pour 2 effets du module COMP/OD/ENV et 4 effets du module MODULATION.

[Exemples de Patches]

C01: BZ-TAK

Effet Wah inséré avant la distorsion

C33: SATCH

Effet Phaser inséré avant la distorsion

• Utilisation d'effets "Vintage"

Nombreux sont les musiciens qui chérissent toujours à l'heure du numérique les bons vieux effets analogiques classiques. Une fois que vous aurez appris à régler correctement ces effets, ils vous seront très utiles pour forger votre propre son.

Pour obtenir des résultats optimum, n'utilisez pas de distorsion trop forte et respectez le caractère naturel de l'effet en question.

[Exemples de Patches]

A12: FUSION

Allie un compresseur classique à un son de Phaser.

A22: COOLWA

Génère le son d'une pédale Wah classique.

b02: NIRVRN

Génère un son moderne sur base d'un effet de distorsion classique.

b21: FUZRVS

Combinaison d'un effet Fuzz classique, d'un effet Wah classique et d'un effet Delay inverse

• Les plus de la pédale d'expression

La pédale d'expression du GFX-4 comporte un commutateur assignable bien pratique (voyez page 51). Ce commutateur peut servir à passer du mode Program au mode Manual. Grâce à cette fonction, vous disposez d'une plus grande flexibilité pour la scène: en mode Manual, vous pouvez en effet activer/couper les effets compacts individuels avec les commutateurs au pied. Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction pour activer/couper un effet de modulation ou exploiter d'autres fonctions de pilotage du son offertes en mode Manual.

[Exemple de Patch]

C23: JAZZOD

Ce Patch peut aussi être utilisé en mode Manual.

Patch List

GROUP	BANK	PATCH	NAME	DEMO
A	0	1	GFXDRV	Powerful distortion sound.
		2	ODROCK	Boost sound with over drive effect.
		3	STDCHO	Useful chorus sound.
	1	1	HEAVY	Heavy base distortion sound.
		2	FUSION	Vintage comp and phase effect combined sound.
		3	PDLFIT [PEDAL-PITCH]	Hard distortion with pedal-pitch effect.
	2	1	MTLDLY	Metal sound with delay effect.
		2	COOLWA [PEDAL-WAH]	Vintage pedal-wah clean sound.
		3	TEXAS	Over drive sound for "blues-man".
	3	1	WAHDST [PEDAL-WAH]	Distortion sound with pedal-wah effect.
		2	BLUES	Good for blues playing.
		3	FUNKY	Funky auto-wah sound.
4	1	LABACK	Good for riff playing.	
	2	STRUM	Acoustic guitar simulated for strum play.	
	3	RNGDRV	Lead sound with ring modulation effect.	
GROUP	BANK	PATCH	NAME	MODELING
b	0	1	BOTTOM	Heavy fuzz sound with chorus effect.
		2	NIRVRN	High gain grungy sound.
		3	SMOOTH	Smooth chorus clean sound.
	1	1	CMB335	Like Larry's "room".
		2	C-GROV	Doobie's American rock sound.
		3	OCTAVE	Clean sound with octave effect.
	2	1	FUZRV5 [PEDAL-WAH]	Fuzz drive sound,with pedal-wah and reverse effect.
		2	X-ROCK	Metal sound, pedal controls pitch-shifter mix.
		3	OLDCUT	For clean cutting sound.
	3	1	PANAMA	Eddie's famous driven sound.
		2	HVYLOW	Boost sound with high gain distortion effect.
		3	NUANCE	Real amplifier sound.
4	1	BRNWTR	Modern Fuzz tone.	
	2	SNAKE	Hard rock sound.	
	3	ROCKER	Distortion sound for standard rock style.	
GROUP	BANK	PATCH	NAME	STANDARD / ARTIST
c	0	1	BZ-TAK	Tak's wah tone.
		2	VAIDRV	Vai's driven sound.
		3	CHODRV	Distortion sound with chorus effect.
	1	1	VAI-LD	Vai's lead sound.
		2	GARY	Gary's lead sound.
		3	ZAK	Zak's auto-wah sound.
	2	1	SCOHEN	Lead sound for Jazz/fusion style.
		2	PATONE	Clean tone for jazz play.
		3	JAZZOD	Over drive sound for jazz play.
	3	1	LUKIE	Luke's all-round sound.
		2	SUMMER	Message in a "sound".
		3	SATCH	Like Satch's "ALIEN".
4	1	LA-STD	LA studio sound simulation.	
	2	BMSTEP	Zoom original step effect sound.	
	3	EVH2	Eddie's famous hard driven sound.	
GROUP	BANK	PATCH	NAME	VARIATION
d	0	1	HMSOLO [PEDAL-PITCH]	Distortion sound with pedal-pitch effect.
		2	MARK2	Combo AMP style sound simulation .
		3	UKTONE	Old UK-style sound.
	1	1	VISUAL	Chorus driven sound.
		2	ROCKAB	Rockabilly sound.
		3	ALPTRM	Clean sound with tremolo effect.
	2	1	RICH	Rich distortion sound.
		2	CONTRY	Crunch sound for Country blues style.
		3	CATHED	Slow attack sound for lead play.
	3	1	TRIBAL	Classic chorus with distortion sound.
		2	WORMMY	Box style cabinet clean sound
		3	MELOW	Detune chorus clean sound.
4	1	DRVIBE	Drive sound with vibrato effect.	
	2	JET	Standard jet sound.	
	3	ROBOT	Robot voice sound with pick-noise play.	

* ZNR(Zoom Noise Reduction) parameter in each patch should be adjusted for optimum matching the with your guitar.
 * In the factory default condition,the contents of the user patches and preset patches are the same.
 * RTM (Real Time Modulation) assigned for all-patches.

Specifications

Effect programs	44 (42 effects + ZNR + Amp Simulator)	Outputs	Mono output Standard phone jack (mono) x 1 (nominal output level -10 dBm, output impedance 10 k Ω or higher) Combined line/headphone output Standard phone jack (stereo) x 1 (maximum output level +4 dBm, output load impedance 10 k Ω or higher)
Effect modules	6 + ZNR + Amp Simulator	Display	Original LCD (with backlight) 2-digit, 7-segment LED
Patch memory	USER 3 patches x 5 banks x 4 groups = 60 (read/write/store) PRESET 3 patches x 5 banks x 4 groups = 60 (read only) Total 120 patches	Power requirements	12 V AC, 500 mA (from supplied AC adapter AD-0008)
Sampling frequency	40 kHz	Dimensions	397 mm (W) x 183 mm (D) x 60 mm (H)
A/D conversion	20-bit 64-times oversampling converter	Weight	1.4kg
D/A conversion	20-bit 128-times oversampling converter		
Input	Guitar input Standard phone jack (mono) x 1 (nominal input level -10 dBm)		* 0 dBm = 0.775 Vrms * Design and specifications subject to change without notice.
Pickup select	Normal Input impedance 510k Ω (pickup type = passive) Active Input impedance 20 k Ω (pickup type = active)		



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

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