

## GUITAR EFFECTS PEDAL

# G1/G1X

## Manuale operativo

Grazie per aver scelto ZOOM G1/G1X (d'ora in avanti semplicemente "G1/G1X").  
Dedicate del tempo all'attenta lettura di questo manuale per ottenere il massimo dal vostro strumento e assicurarvi performance e affidabilità ottimali.

Tenete il manuale a portata di mano per ogni futura evenienza.

### Contenuti

<b>PRECAUZIONI DI SICUREZZA /</b>	
Precauzioni d'uso .....	2
<b>Termini usati nel manuale.....</b>	<b>3</b>
<b>Controlli e Funzioni /</b>	
Collegamenti .....	4
Selezione di un patch .....	6
Uso del Tuner .....	8
Uso della funzione Rhythm .....	10
Editare un patch .....	12
Salvare/Copiare patch .....	14
Cambiare modo di richiamo patch .....	16
<b>Uso di Footswitch o Pedale   opzionale .....</b>	<b>16</b>
Uso del footswitch (FS01) (solo G1) .....	16
Uso di un pedale di espressione .....	17
<b>Tipi di effetto e parametri .....</b>	<b>18</b>
Agganciare effetti .....	18
Spiegazione dei simboli .....	18
PATCH LEVEL .....	19
Modulo COMP/EFX (Compressor/ EFX) .....	19
Modulo DRIVE .....	19
Modulo EQ .....	21
Modulo ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator) .....	21
Modulo MODULATION .....	22
Modulo DELAY .....	23
Modulo REVERB .....	24
Pattern preset di G1/G1X .....	25
<b>Ripristino default di fabbrica.....</b>	<b>25</b>
<b>Speciali funzioni di G1X .....</b>	<b>26</b>
Uso del tasto [PEDAL ASSIGN] .....	26
Regolare il pedale d'espressione .....	26
<b>Specifiche .....</b>	<b>27</b>
<b>Soluzione dei problemi .....</b>	<b>27</b>

# ZOOM

© ZOOM Corporation

È vietata la riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte, con qualunque mezzo effettuata.

# PRECAUZIONI DI SICUREZZA / Precauzioni d'uso

## PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA

In questo manuale, vengono usati dei simboli per evidenziare segnali e avvertenze che dovete leggere in modo da prevenire incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Avviso

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne danni seri anche mortali.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne danni alle persone e alle cose.

Preghiamo di osservare i seguenti suggerimenti sulla sicurezza e le precauzioni per un utilizzo di G1/G1X senza rischi.



Avviso

### Alimentazione

Poiché il consumo dell'unità è piuttosto alto, consigliamo di usare un adattatore AC quando possibile. Quando alimentate l'unità a batterie, usate solo quelle di tipo alcalino.

### [Funzionamento con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisca DC a 9 V, 300 mA e sia fornito di spina con "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di adattatore diverso da quello del tipo specificato potrebbe danneggiare l'unità e porre a rischio la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa AC che fornisca il voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Quando scollegate l'adattatore AC dalla presa AC, afferrate sempre l'adattatore stesso e non tirate il cavo.
- In caso di fulmini o quando non usate l'unità per lunghi periodi, scollegate l'adattatore AC dalla presa AC.

### [Funzionamento a batterie]

- Usate quattro pile IEC R6 (size AA) standard (alcaline).
- G1/G1X non può essere usato per la ricarica.
- Fate bene attenzione all'indicazione sulle batterie per essere certi di aver scelto il tipo corretto.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi di tempo, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se si verificano perdite, asciugate il vano batterie e i terminali delle batterie con cura per rimuovere ogni residuo del liquido delle batterie.
- Mentre si usa l'unità, il coperchio del vano batterie deve restare chiuso.



Avviso

### Ambiente

Per prevenire il rischio di incendio, scossa elettrica o malfunzionamento, evitate di usare G1/G1X in ambienti dove sia esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore quali radiatori o stufe
- Alta umidità
- Polvere eccessiva o sabbia

- Vibrazione eccessiva o colpi.



Avviso

### Utilizzo

- Non collocate mai oggetti pieni di liquidi, come vasi, su G1/G1X poiché questo potrebbe causare scosse elettriche.
- Non collocate fonti a fiamma viva, come candele accese, su G1/G1X poiché questo potrebbe causare incendi.
- G1/G1X è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e gli altri controlli. Fate anche attenzione a non lasciar cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.
- Fate attenzione che non penetrino oggetti estranei (monete o puntine, ecc.) o liquidi dentro l'unità.



Attenzione



Attenzione

### Collegamento cavi e prese input e output

Occorre sempre spegnere l'alimentazione di G1/G1X e tutte le altre apparecchiature prima di collegare e scollegare i cavi. Accertatevi anche di staccare tutti i cavi compreso quello di alimentazione prima di spostare G1/G1X.



Avviso

### Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di G1/G1X né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe danneggiare l'unità.



Attenzione

### Volume

Non usate G1/G1X ad alto volume per lunghi periodi di tempo perché questo potrebbe causare danni all'udito.

## Precauzioni d'uso

### Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, G1/G1X è stato progettato per fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non devono mai essere collocate vicino a G1/G1X apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa del tutto.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, incluso G1/G1X, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e corrompere o distruggere dati. Occorre fare attenzione e minimizzare il rischio di danni.

### Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire G1/G1X. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per pulizie), poiché questi potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

Vi preghiamo di conservare il manuale in un luogo comodo per ogni futura evenienza.

# Termini usati nel manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini utilizzati nella documentazione di G1/G1X.

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

## ■ Modulo effetto

Come mostrato nell'illustrazione sotto, G1/G1X può essere visto come una combinazione di più effetti singoli. Ciascuno di questi effetti è indicato come un modulo effetto. In aggiunta ai moduli come DRIVE e MODULATION, G1/G1X fornisce anche moduli come noise reduction e amp simulation (ZNR/AMP). Parametri come effect intensity sono regolabili per ciascun modo singolarmente, e i moduli possono essere commutati on e off.

## ■ Tipo di effetto

Alcuni moduli effetto hanno parecchi effetti diversi indicati come tipi di effetto. Per esempio, il modulo MODULATION comprende chorus, flanger, pitch shifter e altri tipi di effetti. Potete selezionarne solo uno di questi alla volta.

## ■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetto hanno vari parametri che possono essere regolati. Questi sono detti paraametri effetto. Quando pensate a un modulo effetto come a un effetto compatto, i parametri modificano il tono e la sensibilità dell'effetto come fanno le manopole su un apparecchio.

## ■ Patch

In G1/G1X, le combinazioni di moduli effetto vengono salvate e richiamate in unità indicate come

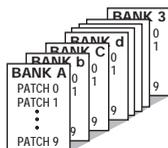
patch. Un patch comprende informazioni sullo stato on/off di ciascun modulo effetto, sul tipo di effetto usato in ciascun modulo, e sulle impostazioni del parametro effetto. La memoria interna di G1/G1X può memorizzare fino a 80 patch.

## ■ Bank e area

Un gruppo di dieci patch è detto banco (bank). La memoria di G1/G1X comprende un totale di otto banchi, indicati con le lettere da A a d e i numeri da 0 a 3. I banchi A – d formano l'area user che consente lettura/scrittura. 0 – 3 formano l'area preset dei patch di sola lettura.

I patch in ciascun banco sono numerati da 0 a 9.

Per specificare un patch di G1/G1X, usate il formato "A1" (patch numero 1 del banco A), "06" (patch numero 6 del banco 0), ecc.



## ■ Mode

Lo stato interno di G1/G1X viene indicato come modo operativo. In "play mode" potete selezionare i patch e usarli per suonare il vostro strumento. In "edit mode" potete modificare gli effetti, e c'è anche un "rhythm mode" in dove potete impostare la funzione ritmica. Il selettore modulo serve a passare tra questi tre modi.

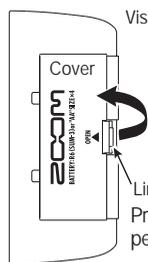
## Uso di G1/G1X a batterie

1. Capovolgete G1/G1X e aprite il coperchio del vano batterie che si trova sul fondo.

2. Inserite quattro nuove batterie IEC R6 (size AA)

3. Chiudete il coperchio del vano batterie.

La polarità è opposta per ognuno dei due set di batterie. Spingete il coperchio fino a sentir scattare la linguetta.

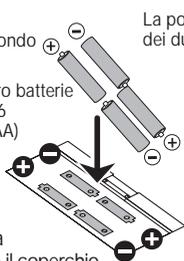


Vista di G1/G1X dal fondo

Linguetta

Premete la linguetta per liberare e alzare il coperchio.

Quattro batterie IEC R6 (size AA)



Usate quattro batterie IEC R6 (size AA)

Quando le batterie si stanno scaricando, appare l'indicazione "bt" sul display.

Quando usate G1/G1X a batterie, è meglio scollegare il cavo della chitarra dalla presa [INPUT] se non usate l'unità, per risparmiare le batterie.

# Controlli e Funzioni / Collegamenti

## Selettore Modulo

Commuta fra play mode, edit mode, e rhythm mode. In edit mode, la manopola sceglie il modulo da utilizzare.

## Tasto RHYTHM [▶/■]

In play mode e rhythm mode, questo tasto serve ad avviare e fermare il pattern ritmico. In edit mode, il tasto serve a selezionare il modulo da controllare con il pedale.

## Display

Mostra numeri di patch, valori di regolazione e altre informazioni sul funzionamento di G1/G1X.

Quando si usa G1/G1X a batterie, è meglio scollegare il cavo della chitarra dalla presa [INPUT] se non si utilizza l'unità, per risparmiare sul consumo delle batterie.



Chitarra

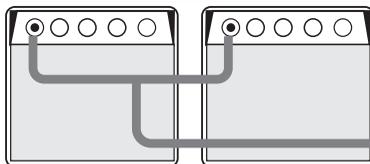
## Presa [INPUT]

Serve a collegare la chitarra. Quando si usa G1/G1X a batterie, collegando il cavo della chitarra a questa presa si accende l'unità.

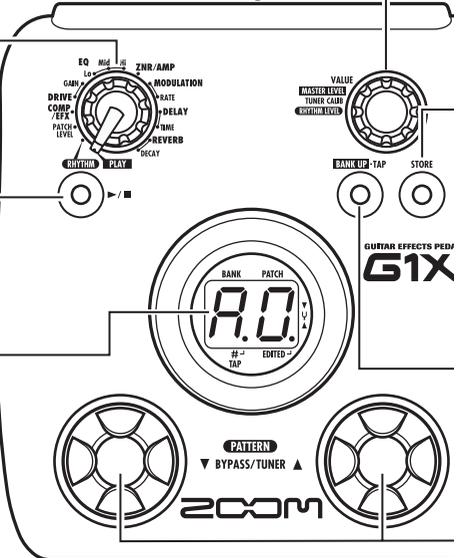
## Presa [OUTPUT/PHONES]

Questa presa audio stereo serve a collegarsi all'ampli per chitarra. È anche possibile usare un cavo a Y per inviare l'uscita a due amplificatori, o collegare a questa presa un paio di cuffie stereo.

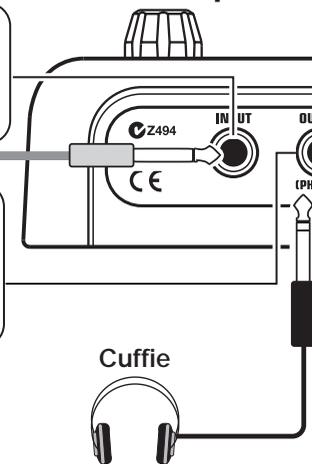
Ampli per chitarra



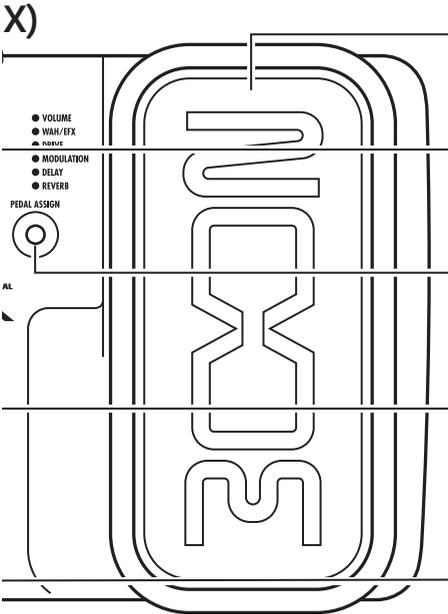
## Pannello superiore (G1/G1X)



## Pannello posteriore



Cuffie



### Manopola [VALUE]

Questa manopola permette di modificare il livello dei parametri effetto o di tutto il patch.

### Pedale d'espressione (solo G1X)

Può essere usato come pedale volume o come controller in tempo reale per i parametri effetti. (dettagli a pag. 26.)

### Tasto [STORE]

Serve a salvare in memoria i patch modificati.

### Tasto [PEDAL ASSIGN] (solo G1X)

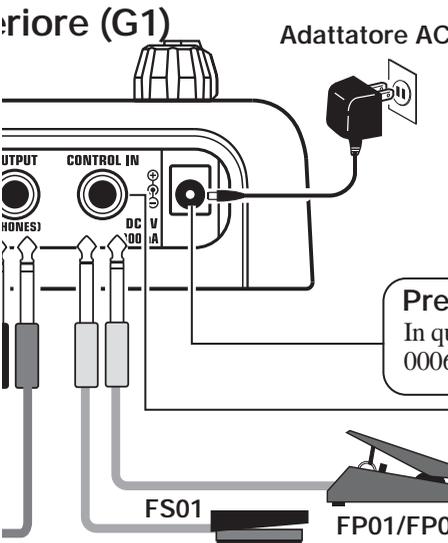
Serve a selezionare il modulo da assegnare al pedale d'espressione incorporato.

### Tasto [BANK UP • TAP]

In play mode, il tasto commuta il successivo banco superiore. In altri modi, il tasto vi permette di specificare manualmente il tempo del pattern ritmico e altri parametri a tempo e ciclo.

### Footswitch [▼]/[▲]

Questi switch sono usati per la selezione dei patch, il controllo del tuner, e altre funzioni.



### Differenze tra G1X e G1

Funzioni speciali di G1X che differiscono da G1:

- Equipaggiato con pedale d'espressione come standard (→ p. 26)
- Tasto [PEDAL ASSIGN] sul pannello superiore per la selezione del modulo da controllare con il pedale d'espressione (→ p. 26)
- Nessuna presa [CONTROL IN] sul retro: non possono essere usati footswitch (FS01) o pedale d'espressione (FP01/FP02) opzionali.

### Presse [DC IN]

In questa presa è possibile collegare un adattatore AC (ZOOM AD-0006) con uscita DC a 9 volt, 300 mA (spina negativo al centro).

### Presse [CONTROL IN] (solo G1)

Serve a collegare il footswitch opzionale (FS01) o il pedale d'espressione (FP01/FP02).

# Selezionare un patch

Per scoprire i vari effetti di G1, vi consigliamo semplicemente di suonare il vostro strumento facendo scorrere i diversi patch.

## 1 Accendete

- Quando usate G1/G1X a batterie, inserite un cavo schermato con spinotto mono nella presa [INPUT] sul retro di G1/G1X.
- Quando usate G1/G1X con adattatore AC, collegate l'adattatore alla presa e inserite il cavo dall'adattatore alla presa [DC IN] di G1/G1X.
- Accendete l'amplificatore per chitarra regolando il volume a un livello adeguato.

## 2 Mettete G1/G1X in play mode

- Se il selettore modulo è su una posizione diversa da "PLAY", mettetelo su "PLAY".

Banco e numero di patch attualmente selezionati vengono mostrati nel display.



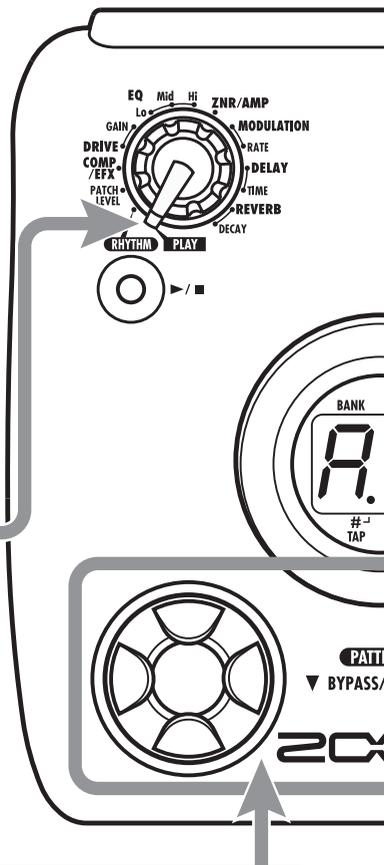
**AVVISO** All'accensione di G1/G1X, l'unità sarà in play mode, anche se il selettore modulo è impostato su una posizione diversa da "PLAY".

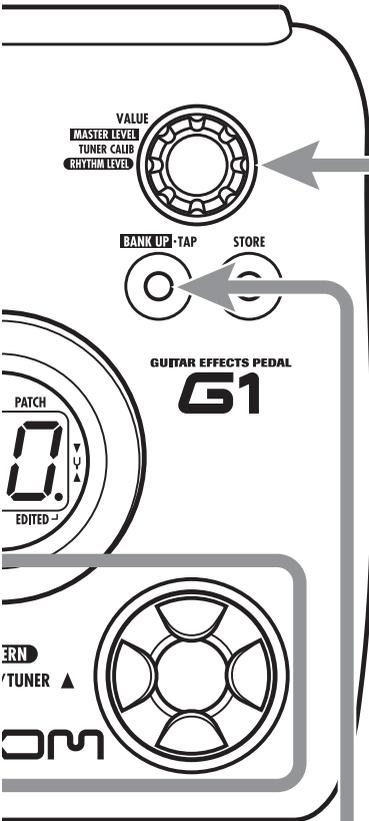
## 3 Selezionate un patch

- Per commutare patch, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

Premendo il footswitch [▼] si richiama il successivo patch inferiore, e premendo il footswitch [▲] si richiama il successivo patch superiore.

Premendo ripetutamente un footswitch si scorrono ciclicamente i patch nell'ordine A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, o nell'ordine inverso.





## 5 Regolate il livello master

- Per regolare il livello master in play mode, potete usare la manopola [VALUE].

Girando la manopola [VALUE], sul display viene mostrata brevemente l'impostazione di livello master.



Il range di regolazione del livello master è 0 – 98, 1.0. Viene resettata su 80 quando si spegne e poi si riaccende di nuovo l'unità.

**NOTA** Quando state usando le cuffie, questa manopola regola il livello di ascolto.

## 4 Selezionare direttamente un banco

- Per selezionare direttamente i banchi A - d, 0 - 3, usate il tasto [BANK UP • TAP].

Ciascuna pressione del tasto commuta il successivo banco superiore.

**NOTA** In play mode, potete anche usare il footswitch (FS01) per cambiare banco (→ p. 16).

# Uso del Tuner

G1/G1X incorpora un accordatore automatico cromatico (Tuner). Per usare la funzione Tuner gli effetti devono essere bypassati (temporaneamente spenti) o in mute (suono originale e mandata effetti disattivati).

## 1 Mettete in bypass o mute

### • Mettere G1/G1X in condizione di bypass

In play mode o rhythm mode (→ p. 10), premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme brevemente e poi rilasciate.



### • Mettere G1/G1X in condizione di mute

In play mode o rhythm mode (→ p. 10), premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] tenendoli premuti per almeno 1 secondo.

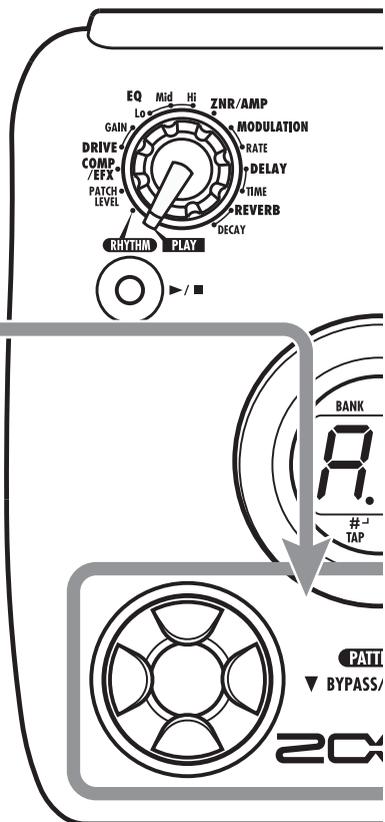


**NOTA** La condizione di bypass o mute non può essere attivata quando l'unità è in edit mode.

### Cambio patch in bypass/mute

Quando premete entrambi i footswitch [▲]/[▼] insieme mentre state suonando lo strumento, il suono può cambiare temporaneamente appena prima che la condizione bypass/mute venga attivata. Questo perché G1/G1X passa al successivo patch superiore o inferiore se uno dei due footswitch viene premuto leggermente prima dell'altro. (Quando annullate il bypass/mute, torna di nuovo attivo il numero di patch originario.)

Non si tratta di un difetto. E' dovuto all'elevata rapidità con cui G1/G1X risponde al patch switching. Per evitare che si verifichi questo cambiamento di suono, non suonate nulla finché la condizione di bypass/mute non si è stabilita.



## 2 Accordate la strumento

### • Suonate la corda libera da intonare, e regolate il pitch.



Il lato sinistro del display mostra la nota più vicina all'intonazione corrente.

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

### 3 Regolare il pitch di riferimento del tuner

Se richiesto, potete regolare finemente il pitch di riferimento del tuner di G1/G1X.

- Girate la manopola [VALUE].

Quando girate la manopola [VALUE] nella condizione di bypass/mute, viene mostrato il pitch di riferimento corrente sul display. L'impostazione di default è 40 (La centrale = 440 Hz).

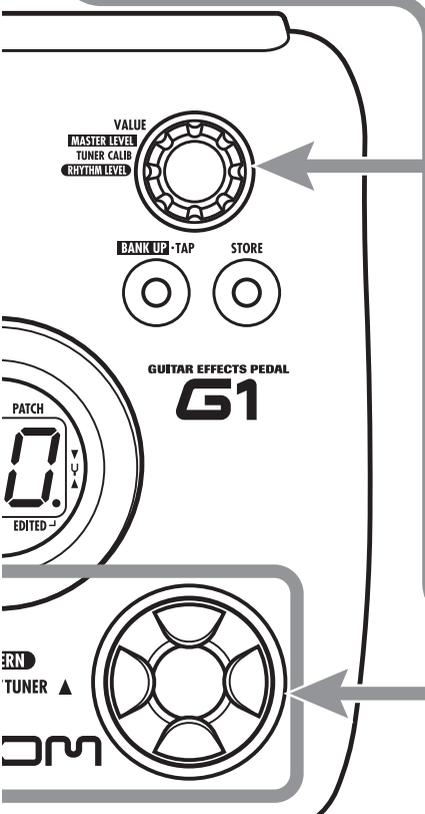


- Quando vedete il pitch di riferimento, girate la manopola [VALUE] per regolare il valore nel range 35 - 45 (La centrale = da 435 a 445 Hz).



Poco dopo che avrete lasciato la manopola [VALUE], l'indicazione del display tornerà alla condizione precedente.

**NOTA** Quando spegnete e poi riaccendete G1/G1X, l'impostazione del pitch di riferimento torna a 40 (La centrale = 440 Hz).



### 4 Tornate in play mode

- Premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

Il lato destro del display mostra un simbolo che indica di quanto l'intonazione è lontana.



Pitch crescente    Pitch corretto    Pitch calante



L'indicazione gira più forte quanto più l'intonazione è distante

Intonate allo stesso modo anche le altre corde.

# Uso della funzione Rhythm

G1/G1X ha una funzione Rhythm incorporata che utilizza realistici suoni percussivi in vari pattern. La funzione Rhythm è disponibile in play mode e in rhythm mode. Questa sezione descrive come usare la funzione in rhythm mode.

## 1 Selezionate il rhythm mode

- Mettete il selettore Modulo sulla posizione "RHYTHM".

Il numero del pattern ritmico selezionato (01 – 40) appare sul display.

In rhythm mode, l'ultimo patch selezionato sarà sempre attivo. Non potete commutare patch o regolare il livello master.



- AVVISO**
- La funzione ritmica può essere usata anche in play mode.
  - In play mode, non potete cambiare pattern ritmico o regolare volume del ritmo e tempo.

## 2 Avviate la funzione rhythm

- Per avviare la funzione ritmica, premete il tasto RHYTHM [▶/■].

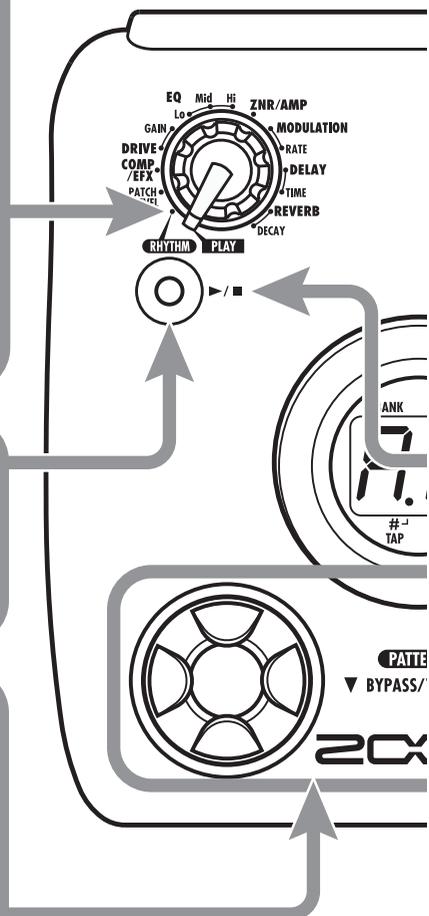
**NOTA** Mentre sta suonando il ritmo, l'effetto reverbero è disabilitato.

## 3 Scegliete un pattern rhythm

G1 ha 40 pattern ritmici incorporati. Per maggiori informazioni sui contenuti dei pattern ved. a pag. 25.

- Per cambiare pattern ritmici, premete uno dei footswitch [▼]/[▲] in rhythm mode.

**AVVISO** Quando premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] in rhythm mode, G1/G1X entra in condizione bypass/mute (→ p. 8). Anche qui può essere usata la funzione ritmica.



## 4 Regolate il volume del ritmo

- Per regolare il volume del ritmo, girate la manopola [VALUE]

Quando girate la manopola [VALUE], l'impostazione corrente (0 – 30) viene brevemente mostrata sul display.



## 5 Regolate il tempo

Il tempo del pattern ritmico può essere regolato nel range di 40 – 250 BPM (beats per minute).

- Per cambiare tempo al ritmo in modo continuativo, premete il tasto [BANK UP•TAP] e girate la manopola [VALUE] mentre il valore è visualizzato sul display.
- Per specificare il tempo manualmente, premete il tasto [BANK UP•TAP] almeno due volte nell'intervallo desiderato.

G1/G1X rileva automaticamente l'intervallo a cui il tasto è premuto la seconda volta e le successive, e regola il tempo di conseguenza (funzione tap tempo).

Mentre si eseguono gli step precedenti, il valore di tempo corrente (40 – 250) è mostrato sul display. Per valori nel range da 100 a 199, viene mostrato un punto nell'angolo in basso a destra (dopo la seconda cifra). Per valori di 200 e oltre, vengono mostrati i punti dopo la prima e la seconda cifra.



Un punto  
Tempo = 120 BPM



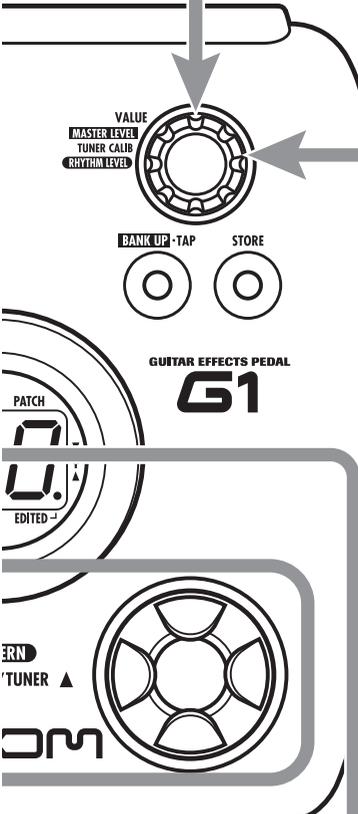
Due punti  
Tempo = 240 BPM

**AVVISO** ICon G1, è possibile usare il foot switch (FS01) per regolare il tempo manualmente (→ p. 16). G1X non supporta l'uso del footswitch.

## 6 Fermate il ritmo

- Per fermare il ritmo, premete il tasto RHYTHM [▶/■].

G1 ritorna nella condizione precedente.



# Editare un patch

I patch di G1/G1X possono essere liberamente modificati cambiando le impostazioni dei parametri effetto. Provate a editare il patch attualmente selezionato per creare il vostro suono personale.

## 1 Selezionate modulo effetto/parametro

- Girate il selettore Modulo per scegliere modulo effetto e parametro da editare. Le impostazioni disponibili sono elencate sotto.

Il modulo EQ ha tre parametri, e i moduli MODULATION, DELAY e REVERB hanno due parametri ciascuno. Il selettore Modulo vi lascia accedere direttamente a ognuno di essi.

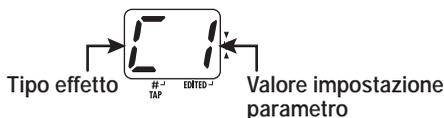


Type = Tipo effetto  
Prm = Parametro

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

### • Type&Prm o Type&Prm1

Elemento dove tipo di effetto (lato sinistro del display) e valore di parametro (lato destro del display) sono regolati simultaneamente.



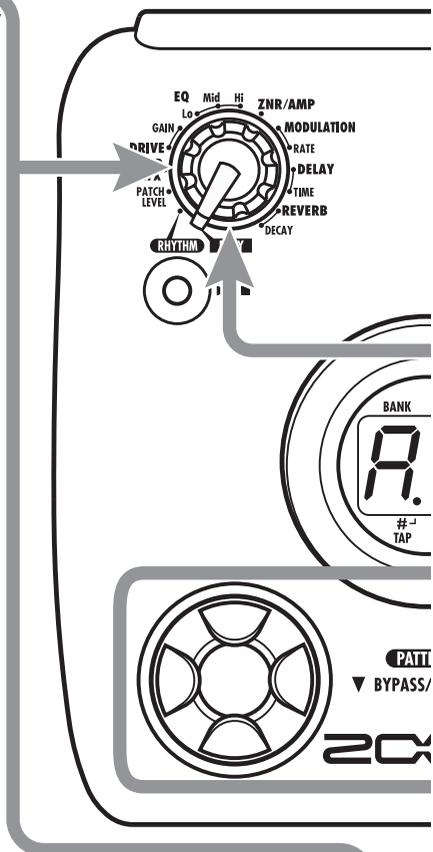
### • Type

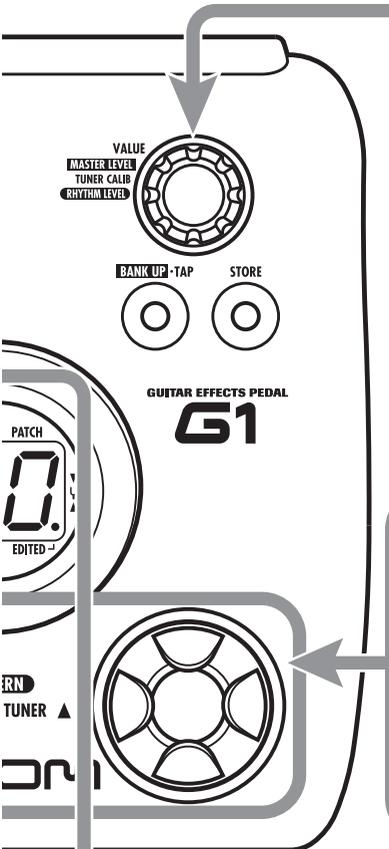
Elemento dove è selezionato solo il tipo di effetto.



### • Prm or Prm2

Elemento dove è regolato solo il valore di impostazione del parametro.





## 2 Cambiate l'impostazione

- Usate la manopola [VALUE] per cambiare tipo di effetto e parametro come visualizzato sul display.

Quando il tipo di effetto e/o l'impostazione del parametro è stata cambiata, appare un punto (.) in fondo a destra nel display. Questo indica che l'impostazione è stata modificata.



Il punto indica che è stata modificata l'impostazione

**NOTA** Quando avete selezionato un parametro regolabile con la funzione tap (→ p. 18), potete usare il tasto [BANK UP•TAP] per specificare intervallo di tempo o il rate battendo ripetutamente il tasto.

## 3 Per commutare un modulo effetto on e off

- Per commutare on e off il modulo effetto selezionato, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

Sul display appare l'indicazione "oF". Quando premete di nuovo uno degli switch, l'indicazione ritorna alla condizione precedente.



## 4 Uscite dall'edit mode

- Per uscire dall'edit mode e tornare al play mode, regolate il selettore Modulo sulla posizione "PLAY".

**NOTA** Quando ritornate in play mode e avete fatto modifiche al patch, verrà mostrato un punto (.) in basso a destra nel display. Se in questa condizione selezionate un altro patch, le modifiche fatte in edit mode saranno perse a meno che non salviate prima il patch. Per mantenere le modifiche, salvate il patch come descritto a pag. 14.

# Salvare/copiare patch

Un patch modificato può essere salvato in un banco dell'area user (A - d). È anche possibile salvare un patch esistente in un'altra locazione per crearne una copia.

**1** In play mode o edit mode, premete il tasto [STORE].

- Banco e numero di patch sono visualizzati sul display in modo intermittente.



**NOTA** I patch di banchi nell'area preset (0 - 3) sono di sola lettura. Non può essere salvato né copiato alcun banco in queste locazioni. Se premete il tasto [STORE] mentre è selezionato un patch di area preset, il patch "A0" (bank A, patch number 0) verrà automaticamente scelto come target store/copy di default.

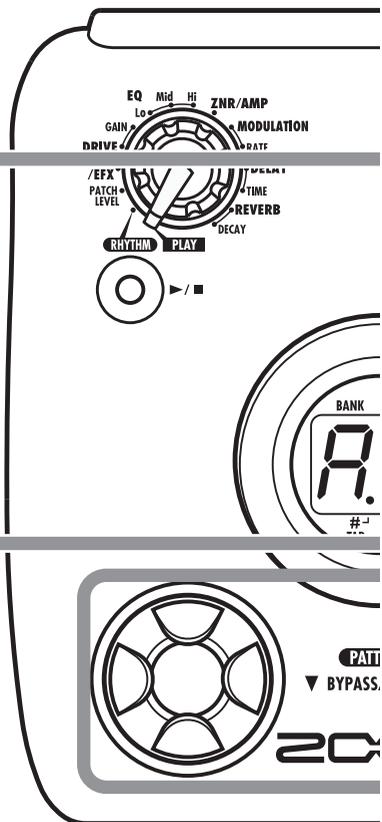
**2** Selezionate il banco store/copy di destinazione

- Per scegliere il banco store/copy di destinazione, usate il tasto [BANK UP•TAP].



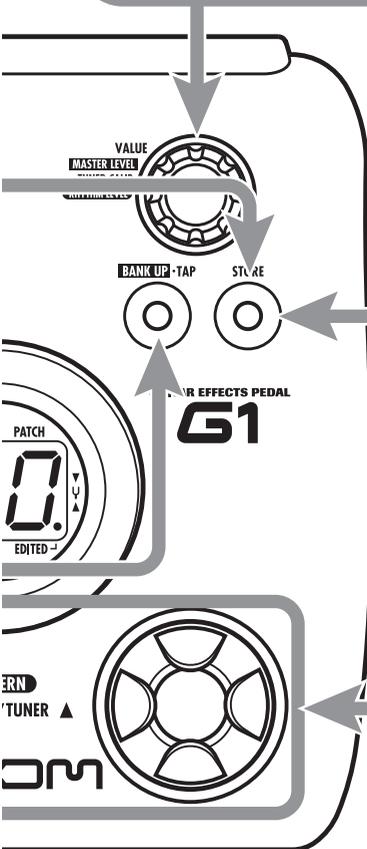
**NOTA**

- Solo un banco di area user (A - d) può essere scelto come target di store/copy.
- Durante il processo di store/copy, il foot switch (FS01) non può essere usato per cambiare banco.



## 5 Per annullare il salvataggio

- Per annullare il processo di store, muovete la manopola [VALUE] prima di premere ancora il tasto [STORE] allo step 4.



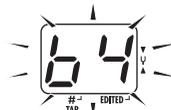
## 4 Premete ancora il tasto [STORE]

- Una volta completato il processo di store/copy, G1/G1X torna al modo precedente, con il patch target selezionato.



## 3 Specificate numero di patch target di store/copy

- Per specificare il numero del patch target di store/copy, usate i footswitch [▼]/[▲].



# Cambiare modo di richiamo patch

In normale operatività, cambiando un patch di G1/G1X in play mode esso diverrà attivo immediatamente. Questo significa che il suono cambia subito quando fate la selezione.

In alcuni casi, come quando un nuovo patch è in una locazione di memoria non adiacente a quella corrente, questo metodo può non essere ideale, perché il suono cambierà in vari modi mentre scorrete i patch. In tal caso, potete cambiare metodo di selezione dei patch in "pre-select". In questo modo, prima scegliete il patch da usare successivamente, e poi eseguite uno step aggiuntivo per attivare quel patch.

Per cambiare il funzionamento di G1/G1X in pre-select, eseguite i seguenti step.

## 1. Accendete G1/G1X tenendo premuto il footswitch [▲].

L'indicazione "PrE-SElEct" scorre sul display durante l'avviamento.

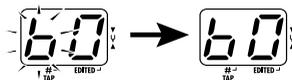
## 2. In play mode, usate i footswitch [▼]/[▲] per specificare il patch da usare successivamente.

Potete usare il tasto [BANK UP•TAP] o un footswitch (FS01) collegato alla presa [CONTROL IN] per commutare solo il banco.

Il nuovo banco o numero di patch specificato allo step qui sopra lampeggia sul display. Il suono non cambia ancora.

## 3. Quando avete specificato il patch da usare, premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme.

Il cambiamento di patch è accettato, il display cambia da intermittente ad acceso permanente, e cambia anche il suono.



## 4. Per riportare G1/G1X al normale metodo di selezione dei patch, basta spegnere e poi riaccendere.

Il metodo di selezione del patch viene automaticamente riportato al suo normale funzionamento.

# Uso di footswitch o pedale

G1 è munito di presa [CONTROL IN] per il collegamento a un footswitch o a un pedale di espressione. Questa sezione spiega come utilizzare questa possibilità.

## Uso del footswitch (FS01) (solo G1)

Collegate il footswitch opzionale (FS01) alla presa [CONTROL IN] di G1 e accendete l'unità. Questo vi permette di commutare i banchi e specificare il tempo dei pattern ritmici tramite footswitch.

A seconda del modo attualmente selezionato, il footswitch funziona come segue.

### ● Play mode

Premendo il footswitch si seleziona il successivo banco superiore.

### ● Rhythm mode

Quando premete il footswitch due volte o più,

G1/G1X rileva l'intervallo regolando il tempo automaticamente in modo conseguente (funzione tap tempo).

● **Edit mode**

Il footswitch non ha effetto.

## Uso di un pedale di espressione

Quando collegate un pedale di espressione (FP01/FP02) alla presa [CONTROL IN] di G1/G1X, potete modificare i parametri effetto in tempo reale o usare il pedale come controller del volume. Quale parametro viene controllato dal pedale di espressione può essere specificato e memorizzato individualmente per ciascun patch.

1. Collegare FP01/FP02 alla presa [CONTROL IN] e accendete G1/G1X.
  2. Selezionate il patch in cui usare il pedale d'espressione.
  3. Regolate il selettore Modulo su una posizione diversa da "PLAY" o "RHYTHM".
- G1/G1X entra in edit mode.
4. Mentre tenete premuto il tasto [RHYTHM], usate la manopola [VALUE] per selezionare il modulo da controllare col pedale di espressione. Le impostazioni disponibili sono elencate qui sotto.

Display	Target di controllo
	Disabilitato
	Volume
	Modulo COMP/EFX
	Modulo DRIVE

Display	Target di controllo
	Modulo MODULATION
	Modulo DELAY
	Modulo REVERB

### AVVISO

- Nella sezione "Tipi di effetto e parametri" (pagg. 19 – 24), il simbolo di un pedale indica quale tipo di effetto/parametro viene controllato dal pedale.
- Quando un modulo è stato selezionato come target di controllo, ma il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo non ha il simbolo del pedale, il pedale di espressione non ha effetto.

### 5. Memorizzate il patch come richiesto.

L'impostazione del pedale d'espressione viene memorizzata per quel patch.

### 6. Selezionate questo patch in play mode, e azionate il pedale di espressione.

Il parametro rispettivo cambia quando azionate il pedale (abbassare il pedale ha lo stesso effetto che aumentare il valore del parametro).

In condizione di bypass, il pedale di espressione funziona sempre da pedale volume, indipendentemente dall'impostazione fatta allo step 4.

### AVVISO

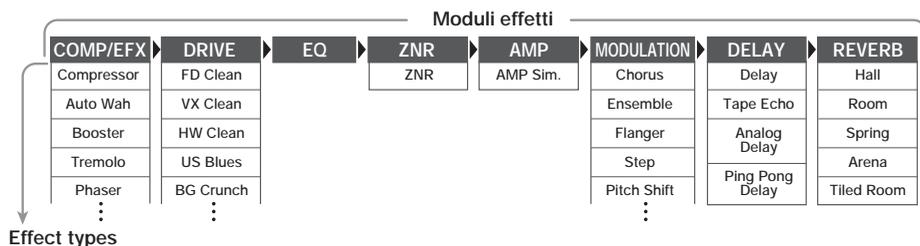
- Il pedale di espressione agisce anche in edit mode.
- Con G1X potete anche usare il tasto [PEDAL ASSIGN] sul pannello superiore invece del tasto [RHYTHM] e la manopola [VALUE] per selezionare il modulo da controllare tramite pedale. I dettagli a pag. 26.

# Tipi di effetto e parametri

## Agganciare effetti

I patch di G1/G1X consistono di otto moduli effetti agganciati in serie, come mostrato

nell'illustrazione sotto. Potete usare tutti i moduli effetto insieme o selettivamente regolare alcuni moduli su on o off.



\* I nomi di produttori e di prodotti menzionati in questo elenco sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono utilizzati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione a ZOOM CORPORATION.

Per alcuni moduli effetti, potete selezionare un tipo di effetto tra diverse scelte possibili. Per esempio, il modulo MODULATION comprende Chorus, Flanger, e altri tipi di effetto. Il modulo REVERB comprende Hall, Room, e altri tipi di effetto tra i quali potete sceglierne uno.

## Spiegazione dei simboli

### ● Selettore Modulo



Il simbolo del selettore Modulo mostra la posizione della manopola in cui il parametro di questo modulo viene richiamato.

### ● Pedale di espressione



L'icona di un pedale nell'elenco indica un parametro che può essere controllato col pedale di espressione (FP01/FP02).

Quando è selezionato questo elemento, il parametro nel modulo può essere controllato in tempo reale con un pedale di espressione collegato.

### ● Tap



Una icona [TAP] nell'elenco indica un parametro che può essere regolato con il tasto [BANK UP•TAP].

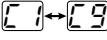
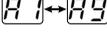
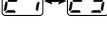
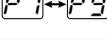
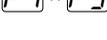
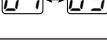
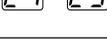
Quando il rispettivo modulo/tipo di effetto è selezionato in edit mode e il tasto [BANK UP•TAP] viene premuto ripetutamente, il parametro (tipo modulation rate o delay time) verrà regolato secondo l'intervallo in cui il tasto viene premuto.

**■ PATCH LEVEL**

	<b>PATCH LEVEL (Prm)</b>	
Determina il livello di volume generale del patch.		
	Imposta il livello del patch nel range di 2 – 98, 1.0. Una impostazione di 80 corrisponde all'unity gain (livello input e livello output sono uguali).	

**■ Modulo COMP/EFX (Compressor/EFX)**

Questo modulo comprende gli effetti che controllano dinamiche di livello quali compressore, ed effetti di modulazione come tremolo e phaser.

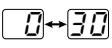
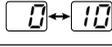
	<b>COMP/EFX (Type&amp;Prm)</b>	
Regola il tipo di effetto del modulo COMP/EFX e l'intensità.		
<b>Compressor</b>		
	Questo è un compressore tipo MXR Dynacomp. Attenua le componenti high-level del segnale ed enfatizza le componenti low-level del segnale, per contenere il livello generale del segnale entro un certo range. Maggiori valori di regolazione producono una maggior sensibilità.	
<b>Auto Wah</b> 		
	Questo effetto varia il wah secondo l'intensità di picking. Maggiori valori di regolazione producono una maggior sensibilità.	
<b>Booster</b> 		
	Alza il livello del segnale creando un suono dinamico. Maggiori valori di regolazione danno più gain.	
<b>Tremolo</b> 		
	Effetto che varia periodicamente il volume. Maggiori valori di regolazione danno un più rapido rate di modulazione.	
<b>Phaser</b> 		
	Questo effetto produce un suono con carattere di pulsazione. Maggiori valori di regolazione producono un più rapido rate di modulazione.	
<b>Ring Mod (Ring Modulator)</b> 		
	Questo effetto produce un suono metallico scampanellante. Maggiori valori di regolazione producono una più alta frequenza di modulazione.	
<b>Slow Attack</b> 		
	Questo effetto riduce la velocità di attacco di ogni singola nota, producendo un suono nello stile di esecuzione del violino. Maggiori valori di regolazione producono tempi di attacco più lenti.	
<b>Vox Wah</b> 		
	Questo effetto simula un pedale wah vintage VOX aperto a metà. Maggiori valori di regolazione producono maggior enfasi della frequenza.	
<b>Cry Wah</b> 		
	Questo effetto simula un pedale wah vintage Crybaby aperto a metà. Maggiori valori di regolazione producono maggior enfasi della frequenza.	

**■ Modulo DRIVE**

Questo modulo include 20 tipi di distorsione e un simulatore acustico. Per questo modulo, i due elementi DRIVE e GAIN possono essere regolati separatamente.

	<b>DRIVE (Type)</b>	
Seleziona il tipo di effetto per il modulo DRIVE.		
	<b>FD Clean</b> Suono clean di Fender Twin Reverb (del '65) il preferito in molti stili musicali.	 <b>VX Clean</b> Suono clean di ampli combo VOX AC-30 funzionante in classe A.

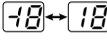
## Tipi di effetto e parametri

	<b>HW Clean</b> Suono clean del leggendario valvolare britannico Hiwatt Custom 100.		<b>US Blues</b> Suono crunch di un Fender Tweed Deluxe del '53.
	<b>BG Crunch</b> Suono crunch dell'ampli combo Mesa Boogie MkIII.		<b>MS #1959</b> Suono crunch di Marshall del 1959 divenuto ormai una leggenda.
	<b>MS Drive</b> Suono high gain di ampli stack Marshall JCM2000.		<b>PV Drive</b> Suono high gain di un Peavey 5150 sviluppato in collaborazione con un chitarrista hard rock di fama mondiale.
	<b>DZ Drive</b> Suono high gain dell'artigianale ampli per chitarra tedesco Diezel Herbert con tre canali controllabili separatamente.		<b>BG Drive</b> Suono high gain del canale red di Mesa Boogie Dual Rectifier (vintage mode).
	<b>Overdrive</b> Simulazione di Boss OD-1 che per primo creò il concetto di "overdrive".		<b>Guv'nor</b> Simulazione dell'effetto distorsione del Guv'nor di Marshall.
	<b>dist+</b> Simulazione di MXR distortion+ che rese la distorsione popolare in tutto il mondo.		<b>RAT</b> Simulazione di PROCO RAT famoso per il suo suono di distorsione estrema.
	<b>Fuzz Face</b> Simulazione del Fuzz Face che fece la storia del rock col suo eccentrico look e il potente suono.		<b>Metal Zone</b> Simulazione di Boss Metal Zone con lungo sustain e dinamico lower midrange.
	<b>ExtremDS</b> Suono high gain col più potente gain di qualunque effetto di distorsione al mondo.		<b>Hot Box</b> Simulazione del compatto Matchless Hot Box, preamp con valvole incorporate.
	<b>Flat Clean</b> Original suono flat clean di Zoom .		<b>Lead</b> Morbido suono di brillante distorsione.
	<b>Aco.Sim</b> Questo effetto cambia il suono di una chitarra elettrica in quello di una acustica.		
	<b>GAIN (Prm)</b> Regola i parametri del modulo DRIVE.		
<b>Quando TYPE è regolato su un effetto di distorsione</b>			
	<b>Gain</b>  Regola il gain (intensità della distorsione) per gli effetti di distorsione.		
<b>Quando TYPE è regolato su Aco.Sim</b>			
	<b>TOP</b>  Regola il caratteristico suono di corda di una chitarra acustica.		

\* I nomi di produttori e di prodotti menzionati in questo elenco sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono utilizzati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione a ZOOM CORPORATION..

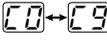
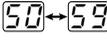
■ **Modulo EQ**

Questo è un equalizzatore a 3 bande. Per questo modulo, i tre elementi EQ LO, EQ MID, e EQ HI possono essere regolati separatamente.

 EQ LO (Prm)	 EQ MID (Prm)	 EQ HI (Prm)
Regola la banda LO del modulo EQ.	Regola la banda MID del modulo EQ.	Regola la banda HI del modulo EQ.
 <b>Lo</b> Regola taglio/enfasi del low range (160 Hz).	 <b>Mid</b> Regola taglio/enfasi del midrange (800 Hz).	 <b>Hi</b> Regola taglio/enfasi dell'high range (3.2 kHz).

■ **Modulo ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator)**

Questo modulo combina due elementi. ZNR è un circuito di noise reduction sviluppato da ZOOM. Rimuove il rumore durante le pause dell'esecuzione senza modificare la qualità del suono. L'amp simulator ricrea il suono di diversi speaker cabinet.

 ZNR/AMP	ZNR/AMP (Type&Prm)
	Seleziona ZNR sensitivity e tipo di amp simulator allo stesso tempo.
 <b>ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b>	Questa è la sola funzione di noise reduction. Maggiori valori di impostazione producono un effetto più forte. Impostate il valore più alto possibile senza far sì che il suono venga tagliato in modo innaturale.
 <b>Combo &amp; ZNR</b>	Combinazione di ZNR con amp simulator che ricrea il suono di un ampli combo con cabinet chiuso sul retro. Il valore della cifra di destra controlla la sensibilità di ZNR.
 <b>Bright Combo &amp; ZNR</b>	Combinazione di ZNR con amp simulator che ricrea il suono di un ampli combo bright con cabinet aperto sul retro. Il valore della cifra di destra controlla la sensibilità di ZNR.
 <b>Stack &amp; ZNR</b>	Combinazione di ZNR con amp simulator che ricrea il suono del cabinet di uno stack di amplificazione. Il valore della cifra di destra controlla la sensibilità di ZNR.

**Modulo MODULATION**

Questo modulo comprende effetti come chorus, pitch shifter, delay, ecc. Per questo modulo, i due elementi MODULATION e RATE possono essere regolati separatamente.

	<b>MODULATION (Type&amp;Prm1)</b> Selezione il tipo di effetto del modulo MODULATION e controlla allo stesso tempo il parametro 1.		<b>RATE (Prm2)</b> Controlla il parametro 2 del modulo MODULATION.
	<b>Chorus</b>  Questo effetto introduce una componente variabile sfasata di pitch nel segnale originale, per un suono con risonanza a tutto corpo. Maggiori valori di impostazione della cifra destra danno un più alto rapporto di mix dell'effetto.		<b>Rate</b>  Regola il rate di modulazione.
	<b>Ensemble</b>  Un chorus ensemble con movimento in 3D. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra producono un più alto rapporto di mix dell'effetto.		
	<b>Flanger</b> Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulato. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra enfatizzano le caratteristiche dell'effetto.		<b>Rate</b>  Regola il rate di modulazione.
	<b>Step</b> Speciale effetto che modifica il suono in pattern a scalini. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra enfatizzano le caratteristiche dell'effetto.		
	<b>Pitch Shift</b>  Questo effetto sfasa l'intonazione del suono originale in su o in giù. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra producono un più alto rapporto di mix del suono effettato rispetto all'originale.	   	<b>Shift</b>  Regola la quantità di pitch shift in semitoni. "dt" produce un effetto detune.
	<b>Mono Pitch</b>  Un pitch shifter mono (per esecuzioni su singole note) con flutter ridotto. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra producono un più alto rapporto di mix del suono effettato rispetto all'originale.		
	<b>HPS (Harmonized Pitch Shifter)</b>   Un pitch shifter che genera automatiche armonie di scale maggiori secondo una chiave preset. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra producono un più alto rapporto di mix del suono effettato rispetto all'originale.	      	<b>Key</b>  Specifica la tonica per la scalausata nel pitch shifting. Il simbolo "o" sta per #.
	<b>Vibrato</b> Questo è un effetto con vibrato automatico. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra enfatizzano l'intensità del vibrato.		<b>Rate</b>  Regola il rate del vibrato.

	<b>Pitch Bend</b>		<b>Pedal Position</b>
	Questo effetto consente l'utilizzo del pedale d'espressione per modificare il pitch in tempo reale. I valori di impostazione della cifra destra selezionano il tipo di pitch change provocato dal pedale d'espressione (ved. Tabella 1).		Regola il valore iniziale della quantità di pitch shift (il valore attivo quando il pedale è a riposo). Anche il bilanciamento di livello tra suono originale/effetto cambia secondo l'impostazione de parametro 1.

[Tabella 1]

Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0
	Pedale tutto alzato (minimo)	Pedale tutto abbassato (massimo)		Pedale tutto alzato (minimo)	Pedale tutto abbassato (massimo)
b1	0 cent	+1 ottava	b6	-1 ottava + suono originale	+1 ottava + suono originale
b2	0 cent	+2 ottave	b7	-700 cent + suono originale	+500 cent + suono originale
b3	0 cent	-100 cent	b8	Doubling	Detune + suono originale
b4	0 cent	-2 ottave	b9	-∞(0Hz) + suono originale	+1 ottava + suono originale
b5	0 cent	-∞			

	<b>Delay</b>		<b>Time</b>
	Questo è un delay con regolazione massima di 2000 ms. Maggiori valori di impostazione della cifra a destra modificano rapporto di mix tra suono dell'effetto e suono originale, e quantità di feedback.		Regola il tempo di delay. nel range di 10 – 1000 millisecondi, la regolazione avviene in step di 10-ms (1 – 99, 1.0). Sopra 1 secondo, la regolazione avviene in step di 100-ms (1.1 – 2.0).

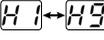
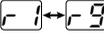
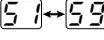
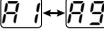
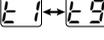
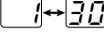
## ■ Modulo DELAY

Questo modulo comprende vari effetti di delay. Per questo modulo, i due elementi DELAY e TIME possono essere regolati separatamente.

	<b>DELAY (Type&amp;Prm1)</b>
	Seleziona il tipo di effetto per il modulo DELAY e controlla il parametro 1 allo stesso tempo.
	<b>Delay</b>
	Questo è un delay con regolazione massima di 5000 ms. I valori di impostazione della cifra destra controllano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale e la quantità di feedback.
	<b>Tape Echo</b>
	Questo effetto simula un tipo di eco a nastro con lungo tempo di dleay fino a 5000 ms. I valori di impostazione della cifra destra controllano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale e la quantità di feedback.
	<b>Analog Delay</b>
	Questo effetto simula un delay analogico con lunghi tempi di ritardo fino a 5000 ms. I valori di impostazione della cifra destra controllano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale e la quantità di feedback.
	<b>Ping Pong Delay</b>
	Questo è un delay di tipo ping-pong dove il suono di delay alterna fra left e right. Maggiori valori di impostazione della cifra destra aumentano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale e la quantità di feedback.
	<b>TIME (Prm2)</b>
	Controlla il parametro 2 del modulo DELAY. Questo parametro è comune a tutti i tipi di effetto.
	<b>Time</b>
	Regola il tempo di delay. Nel range di 10 – 1000 millisecondi, la regolazione viene eseguita in step di 10-ms (1 – 99, 1.0). Sopra 1 secondo, la regolazione avviene in step di 100-ms (1.1 – 5.0).

## ■ Modulo REVERB

Questo modulo contiene effetti che simulano diversi suoni di riverbero. Per questo modulo, i due elementi REVERB e DECAY possono essere regolati separatamente.

	<p><b>REVERB (Type&amp;Prm1)</b></p> <p>Seleziona il tipo di effetto del modulo REVERB e controlla allo stesso tempo il parametro 1.</p>
	<p><b>Hall</b> </p> <p>Questo effetto riverbero simula l'acustica di una sala da concerto. Maggiori valori di impostazione della cifra destra aumentano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale.</p>
	<p><b>Room</b> </p> <p>Questo effetto riverbero simula l'acustica di una stanza. Maggiori valori di impostazione della cifra destra aumentano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale.</p>
	<p><b>Spring</b> </p> <p>Questo effetto simula un riverbero di tipo a molla. Maggiori valori di impostazione della cifra destra aumentano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale.</p>
	<p><b>Arena</b> </p> <p>Questo effetto simula l'acustica di una grande spazio come un'arena sportiva. Maggiori valori di impostazione della cifra destra aumentano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale.</p>
	<p><b>Tiled Room</b> </p> <p>Questo effetto riverbero simula l'acustica di una stanza piastrellata. Maggiori valori di impostazione della cifra destra aumentano il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale.</p>
	<p><b>DECAY (Prm2)</b></p> <p>Controlla il parametro 2 del modulo REVERB. Questo parametro è comune a tutti i tipi di effetto.</p>
	<p><b>Decay</b></p> <p>Regola la durata di decadimento del suono.</p>

## Pattern Preset di G1/G1X

#	Nome Pattern	TimSig	#	Nome Pattern	TimSig	#	Nome Pattern	TimSig
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			

## Ripristino default di fabbrica

In condizione default di fabbrica, i patch dell'area user (A0 – d9) di G1/G1X contengono le stesse impostazioni dei patch di area preset (00 – 39). Anche dopo aver sostituito i patch user, il loro contenuto originale può essere ripristinato con una sola operazione (funzione "All Initialize").

### 1. Accendete G1/G1X tenendo premuto il tasto [STORE].

Sul display appare l'indicazione "AL".



### 2. Per effettuare All Initialize, premete il tasto [STORE] ancora una volta.

Tutte le impostazioni dei patch vengono riportate alla condizione default di fabbrica, e l'unità passa in play mode. Per annullare All Initialize, premete il tasto RHYTHM [▶/■] invece del tasto [STORE].

#### NOTA

Quando effettuate All Initialize, tutti i patch memorizzati nell'area user verranno cancellati (sovrascritti). Eseguite questa operazione con cautela per non perdere patch che invece volete tenere.



Questa sezione spiega funzioni e step operativi che sono specifici di G1X.

## Uso del tasto [PEDAL ASSIGN]

Il pannello superiore di G1X ha un tasto [PEDAL ASSIGN]. Oltre al metodo descritto a pag. 17, il modulo da controllare col pedale può essere selezionato con questo tasto.

- 1. In play mode o edit mode, premete il tasto [PEDAL ASSIGN] per selezionare il modulo target di controllo.**

Il modulo attualmente selezionato come target di controllo è indicato sulla fila di LED sopra il tasto [PEDAL ASSIGN].

- Tutto spento ..... Pedale inattivo
- **VOLUME** ..... Volume
  - **WAH/EFX** ..... Modulo COMP/EFX
  - **DRIVE** ..... Modulo DRIVE
  - **MODULATION** ..... Modulo MODULATION
  - **DELAY** ..... Modulo DELAY
  - **REVERB** ..... Modulo REVERB

PEDAL ASSIGN



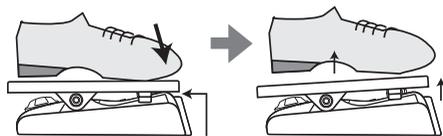
- 2. Salvate il patch come richiesto.**
  - 3. In play mode, selezionate il patch e azionate il pedale d'espressione.**
- Il rispettivo parametro cambia in tempo reale.
- 4. Per alternare il modulo assegnato al pedale tra on e off, abbassate brevemente il pedale fino in fondo.**

Quando il modulo è su off, il rispettivo LED sopra il tasto [PEDAL ASSIGN] lampeggia. Questa funzione può essere usata anche in edit mode.

## Regolare il pedale d'espressione

Il pedale d'espressione di G1X può essere reimpostato se necessario. Se il cambiamento dell'effetto sembra insufficiente quando abbassate il pedale, o volume e tono cambiano eccessivamente anche quando il pedale viene abbassato solo leggermente, regolate il pedale come segue.

- 1. Tenete premuto il tasto [PEDAL ASSIGN] mentre accendete G1X.**  
Sul display appare l'indicazione "dn".
- 2. Alzate tutto il pedale d'espressione e premete il tasto [STORE].**  
Sul display appare l'indicazione "UP".
- 3. Abbassate fino in fondo il pedale d'espressione e poi rilasciate.**



Spingete forte, così che il pedale tocchi qui

Quando sollevate il piede il pedale torna leggerm

- 4. Premete ancora il tasto [STORE].**  
La regolazione è completata, e l'unità ritorna in play mode. Se vedete l'indicazione "Er", ripetete la procedura dallo step 2.

# Specifiche

Tipi di effetto	54
Moduli effetto	max. 8 moduli simultanei
Memoria patch	Area user: 10 patch x 4 banchi = 40 Area preset: 10 patch x 4 banchi = 40 Totale 80 patch
Frequenza campionamento	96 kHz
Convertitore A/D	24 bit, 128 times oversampling
Convertitore D/A	24 bit, 128 times oversampling
Trattamento del segnale	32 bit
Risposta in frequenza	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB – 4.0 dB (carico di 10-kilohm)
Display	LED 7-segmenti 2-cifre
Input	Presa audio mono standard
Livello ingresso	-20 dBm
Impedenza ingresso	470 kilohm
Output	Presa audio stereo standard (agisce come presa linea/cuffie)
Max livello uscita	Linea +3 dBm (con impedenza in uscita di 10 kilohm o più) Cuffie 20mW + 20 mW (con carico di 32-ohm) Per FP02/FP01 o FS01 (solo G1)
Ingresso di controllo	
Requisiti alimentazione	
Adattatore AC	DC 9 V, 300 mA (spina negativo al centro) (ZOOM AD-0006)
Batterie	G1/G1X Quattro batterie IEC R6 (size AA), funzionamento. circa 12 ore continuative (con batterie alcaline)
Dimensioni	G1 155 mm (D) x 136 mm (W) x 52 mm (H) G1X 155 mm (D) x 234 mm (W) x 52 mm (H)
Peso	G1 350 g (senza batterie) G1X 600g (senza batterie)
Opzioni	Pedale d'espressione FP01/FP02 o Footswitch FS01 (solo G1)

# Soluzione dei problemi

## ● Nessuna alimentazione

Fate rif. a "Accensione" a pag. 6.

## ● Il riverbero non funziona

Quando sta suonando un pattern ritmico, l'effetto di riverbero non è disponibile. fermate prima il pattern ritmico (→ p. 11).

## ● Non riuscite a cambiare i patch

Il metodo per cambiare i patch è stato modificato in "pre-select" (→ p. 16)? Spegnete e riaccendete per riportare l'unità al normale

funzionamento.

## ● Alto livello di rumore

State usando l'adattatore ZOOM AC? Assicuratevi di usare solo un adattatore DC, a 9 V, 300 mA con spina "negativo al centro" (ZOOM AD-0006).

## ● Breve durata delle batterie

State usando batterie al manganese? La durata continuativa di utilizzo è di circa 12 ore con batterie alcaline.



**Disposizioni per lo smaltimento di vecchie apparecchiature elettriche ed elettroniche (Applicabili nei Paesi europei con sistemi di raccolta differenziata).** Questo simbolo sul prodotto o sull'imballo indica che il prodotto non deve essere smaltito con i rifiuti domestici, ma deve essere depositato in uno dei punti di raccolta previsti per il riciclaggio di materiali elettrici ed elettronici. Così facendo aiuterete la conservazione delle risorse naturali e la salvaguardia della salute dell'uomo e dell'ambiente, che sarebbero altrimenti compromesse dall'inappropriato smaltimento di questo genere di prodotto. Per informazioni dettagliate sul riciclaggio di questo apparecchio, consultate gli uffici locali preposti, il vostro servizio di smaltimento rifiuti o il negoziante presso cui avete acquistato il prodotto.

# ZOOM

ZOOM CORPORATION

ITOHPA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,  
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Web Site: <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.