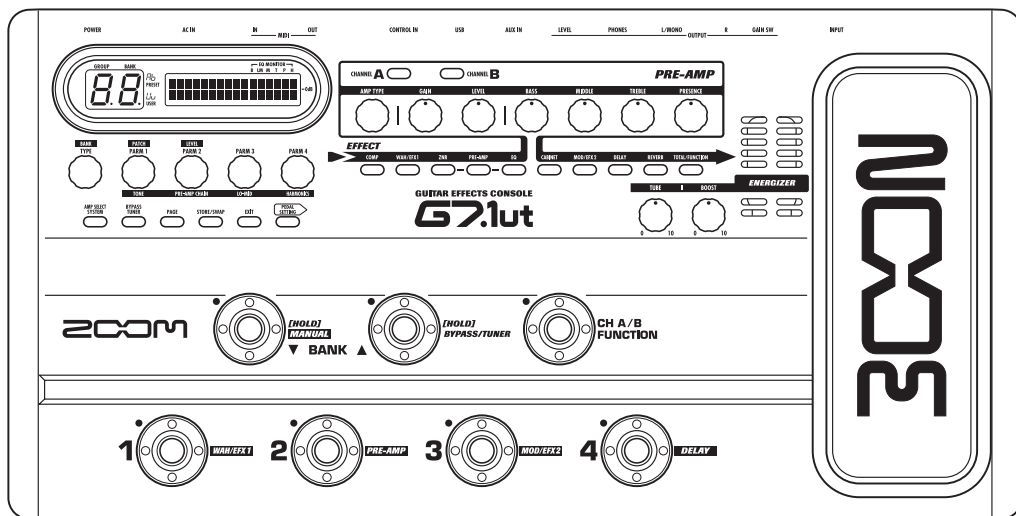


GUITAR EFFECTS CONSOLE

G7.1ut

Manuale operativo



zoom

© ZOOM Corporation

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

PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA E D'USO

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale, sono utilizzati dei simboli per evidenziare avvertenze e segnali che occorre leggere per prevenire possibili incidenti. I significati dei simboli sono i seguenti:



AVVISO

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



Attenzione

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

Vi preghiamo di osservare i seguenti suggerimenti e precauzioni per assicurarvi un uso di G7.1ut libero da rischi.



AVVISO

Alimentazione

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisca DC a 15 V, 1.5A (Zoom AD-0012). L'uso di adattatori diversi da quello del tipo specificato può 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 se non utilizzate l'unità per periodi di tempo prolungati, scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente AC.
- Non pinzate il cavo di alimentazione, non forzatelo a piegarsi, né appoggiatelo sopra oggetti pesanti.



Attenzione

Ambiente

Per prevenire il rischio di incendi, scossa elettrica o malfunzionamento, evitate l'uso di G7.1ut in ambienti dove risulti esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore quali radiatori o stufe
- Alta umidità
- Sabbia o polvere eccessive
- Eccessive vibrazioni o colpi

Tenete una distanza minima di 5 cm intorno all'unità per una ventilazione sufficiente.

Non coprite le aperture per la ventilazione con oggetti quali giornali o tendine.



AVVISO

Utilizzo

- Non collocate oggetti pieni di liquidi, come vasi, su G7.1ut poiché questo potrebbe causare scosse elettriche.
- Non collocate fonti a fiamma viva, come candele accese, su G7.1ut poiché potrebbero causare incendi.
- G7.1ut è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e gli altri controlli. fate anche attenzione a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o eccessiva pressione.



Attenzione

- Fate attenzione che oggetti estranei (monete, puntine, ecc.) o liquidi non penetrino nell'unità.



Attenzione

Collegamento cavi e prese input/output

Occorre sempre spegnere l'alimentazione di G7.1ut e di tutte le altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi anche di scollegare tutti i cavi di collegamento e quello di alimentazione prima di spostare G7.1ut.



Attenzione

Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di G7.1ut né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe danneggiare l'unità.



Attenzione

Volume

Non usate G7.1ut ad alto volume per lunghi periodi perché questo può danneggiare l'udito.

Precauzioni d'uso

Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, G7.1ut è stato progettato in modo da fornire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dal suo interno e dalle interferenze esterne. Tuttavia, non devono essere collocati vicino a G7.1ut apparecchi 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, G7.1ut incluso, le interferenze elettromagnetiche possono produrre malfunzionamento e corrompere o distruggere i dati. Occorre fare in modo di ridurre al minimo il rischio di danni.

Pulizia

Usate un panno soffice asciutto per pulire G7.1ut. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per le pulizie), poiché questi potrebbero intaccare le finiture e danneggiare la superficie.

Conservate il manuale in un luogo comodo per ogni futura evenienza.

- * MIDI è un marchio commerciale registrato della Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Contenuti

PRECAUZIONI DI SICUREZZA	2
Precauzioni d'uso	2
Caratteristiche	4
Termini usati nel manuale	5
Controlli e funzioni	6
Collegamenti	8
Accensione	9
Guida rapida 1 (Funzionamento in modo play e manual)	10
Guida rapida 2 (Funzionamento in modo edit e store)	12
Scegliere il patch da suonare (modo play)	14
Display del pannello.....	14
Scegliere un patch	14
Regolare un suono	15
Uso dell'Energizer	16
Commutare moduli on/off col piede mentre si suona (modo manual)	18
Uso del tuner interno	20
(condizione bypass/mute)	20
Uso del tuner cromatico	20
Uso di altri tipi di tuner	22
Cambiare il suono di un patch (modo edit)	23
Configurazione del patch	23
Step di base del modo edit	23
Cambiare nome a un patch	26
Salvare patch e banchi (modo store)	27
Salvare/sostituire patch	27
Salvare/sostituire banchi	28
Ripristino condizione default di fabbrica dei patch	29
Uso del pedale d'espressione	30
Il pedale d'espressione incorporato ..	30
Assegnare destinazione di controllo al pedale d'espressione incorporato	30
Regolare il pedale di espressione incorporato.....	32
Uso di un pedale d'espressione esterno	33
Uso del Function Footswitch	34
Specificare il tempo per un patch	35
Esempi d'utilizzo MIDI	37
Cosa potete fare col MIDI	37
Selezione di canale MIDI.....	37
Invio e ricezione di informazioni patch switching via MIDI (program change).....	38
Invio e ricezione di informazioni operative di pedale/switch/tasto via MIDI (control change)	42
Invio e ricezione dati interni di G7.1ut via MIDI.....	44
Altre funzioni	46
Uso della funzione ARRM	46
Uso di G7.1ut come interfaccia audio per computer	48
Muting dell'uscita diretta quando si usa una connessione USB	49
il software editor/librarian	50
Regolare il contrasto del display	50
Aggianciare effetti (Link)	51
Commutare tra suono live performance e suono direct recording.....	51
Uso della funzione Amp Select.....	52
Cambiare punto insert di sezione pre-amp e modulo WAH/EFX1	52
Tipi di effetto e parametri	54
Come leggere la tabella dei parametri	54
Modulo COMP	55
Modulo WAH/EFX1	55
Modulo ZNR	57
Modulo PRE AMP	58
Modulo EQ	59
Modulo CABINET	60
Modulo MOD/EFX2	60
Modulo DELAY	64
Modulo REVERB	65
Modulo TOTAL	66
Soluzione dei problemi	68
Specifiche	69
Schema implementazione MIDI	70

Caratteristiche

Grazie per aver scelto **ZOOM G7.1ut** (d'ora in avanti semplicemente "**G7.1ut**"). G7.1ut è un sofisticato processore multieffetto con le seguenti caratteristiche.

● La più recente tecnologia per prestazioni eccellenti

L'eccellente qualità sonora è garantita dal trattamento del segnale con campionamento a 96 kHz/24 bit e trattamento interno a 32-bit. La risposta in frequenza resta costante a 40 kHz, e il disturbo nella conversione in ingresso è un'impressionante -120 dB e più. La porta USB incorporata serve alla connessione diretta con un computer. Potete usare G7.1ut come interfaccia audio per il computer, permettendo la registrazione diretta con il software DAW fornito.

● Versatile gamma di ben 92 effetti

Della versatile tavolozza di 92 effetti, fino a nove (ZNR incluso) possono essere usati simultaneamente. Ricreate il suono di celebri amplificatori ed effetti compatti, usate l'equalizzatore per chitarra a 6 bande, o scegliete fra molti altri ottimi effetti. G7.1ut supera con facilità l'usuale feature complement nella sua classe.

● Patch pronti da usare

Combinazioni e impostazioni di moduli effetti possono essere salvate e richiamate come patch. G7.1ut offre 80 patch preset pronti da usare all'apertura della scatola, più 80 patch user che possono essere liberamente riscritti, dandovi un totale di 160 scelte. L'intervallo di muting quando si commutano i patch è stato ridotto a meno di 7 millisecondi, che rende il cambiamento di patch virtualmente senza giunture.

● Ottimo per il lavoro sul palco come per la registrazione diretta

La sezione di pre-amp è fornita di due canali, e ciascun tipo di distorsione ha due algoritmi dedicati, uno per suonare dal vivo e uno per il direct recording. L'effetto CABINET simula le caratteristiche di registrazione microfonica e amplificazione, e l'algoritmo viene automaticamente attivato secondo l'impostazione di CABINET on/off. La funzione amp select abbina il suono all'ampli che state usando. Collegare G7.1ut all'ingresso di un finale di potenza dell'ampli per chitarra non è problema: semplicemente regolate lo switch -10 dBm/+4 dBm sulla posizione +4 dBm.

● L'accordatore automatico cromatico supporta anche speciali accordature

In aggiunta all'accordatore standard cromatico, sono disponibili altri metodi di accordatura. Il tuner è progettato per consentire un uso comodo sul palco.

● Pedale d'espressione fornito come standard

Regolate tono dell'effetto o volume in tempo reale con il pedale d'espressione incorporato nell'unità. Le possibilità per suonare in modo creativo sono infinite. La presa CONTROL IN sul pannello posteriore vi permettono di collegare un pedale esterno (FP01/FP02) e usarlo come pedale volume dedicato.

● Energizer valvolare

L'Energizer valvolare dà forma al segnale analogico in uscita per produrre quel caratteristico calore e suono dinamico che sono il segno distintivo di un amplificatore a valvoler.

● Switch funzione programmabile

Lo switch funzione programmabile dall'utente migliora ulteriormente la flessibilità e vi permette di ottimizzare l'unità per qualunque applicazione. Usatelo per commutare canale di pre-amp, impostare il tempo di delay, attivare e disattivare l'hold delay on/off, o per vari altri compiti.

Dedicate del tempo alla lettura attenta di questo manuale, in modo da ottenere il massimo dal vostro G7.1ut e assicurarvi prestazioni ottimali e affidabilità.

Termini usati nel manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini utilizzati nel manuale di G7.1ut.

■ Modulo effetto

Come vedete nell'illustrazione sotto, G7.1ut può essere visto come una combinazione di più effetti singoli. Ciascuno di essi è un modulo effetto. In aggiunta al modulo effetto compressor (COMP), il modulo effetto amp simulator/distortion (PRE-AMP) e il modulo effetto modulation (MOD/EFX2), G7.1ut fornisce anche un modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction). Parametri come l'intensità dell'effetto sono regolabili per ogni singolo modulo, e i moduli possono essere commutati on/off a piacere. La serie di moduli ZNR, PRE-AMP, EQ, e CABINET agisce da preamplificatore virtuale controllato da manopole e tasti della sezione pre-amp del pannello.

■ Tipo di effetto

La maggior parte dei moduli effetto comprende più effetti diversi detti tipi di effetto. Per esempio, il modulo effetto modulation (MOD/EFX2) comprende chorus, flanger, pitch shifter, delay e altri tipi di effetto. Potete selezionarne solo uno per volta.

■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetto hanno aspetti controllabili. Sono i cosiddetti parametri effetto, regolabili con le manopole parametro 1 – 4. Pensate un modulo effetto come un effetto compatto, i parametri cambiano tono e intensità in modo simile alle manopole su un apparecchio.

■ Patch

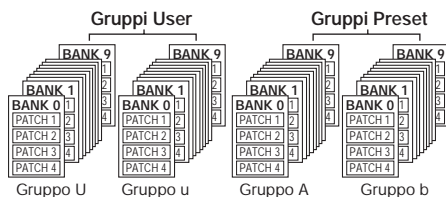
In G7.1ut, le combinazioni di moduli effetto vengono salvate e richiamate in unità dette patch. Un patch comprende informazioni su stato on/off di ciascun modulo effetto, tipo di effetto usato in ogni modulo, e impostazioni del parametro effetto. Anche le regolazioni di tempo e pedale d'espressione sono salvate per ogni singolo patch.

■ Bank e Group

I patch sono organizzati in gruppi preset (A, b) di sola lettura, e gruppi user (U, u) anche modificabili. Poiché ogni gruppo comprende 40 patch, i gruppi A,

b, U, e u danno un totale di 160 patch.

In G7.1ut, i patch vengono richiamati 4 per volta e selezionati col footswitch. 4 patch formano un banco (bank). Ci sono 10 banchi in un gruppo, numerati da 0 a 9.



■ Modi

G7.1ut ha 5 diversi modi operativi, sotto elencati.

● Modo play

In questo modo, i patch possono essere selezionati e suonati. Questo è il modo default di G7.1ut che risulta sempre attivo all'accensione.

● Modo manual

In questo modo, suonate il vostro strumento mentre usate i footswitch per commutare i moduli on/off.

● Modo edit

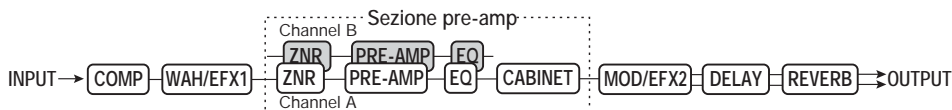
In questo modo, i parametri effetto di un patch possono essere editati (modificati).

● Modo store

Questo modo serve a salvare i patch modificati e permette di cambiare locazione di salvataggio dei patch.

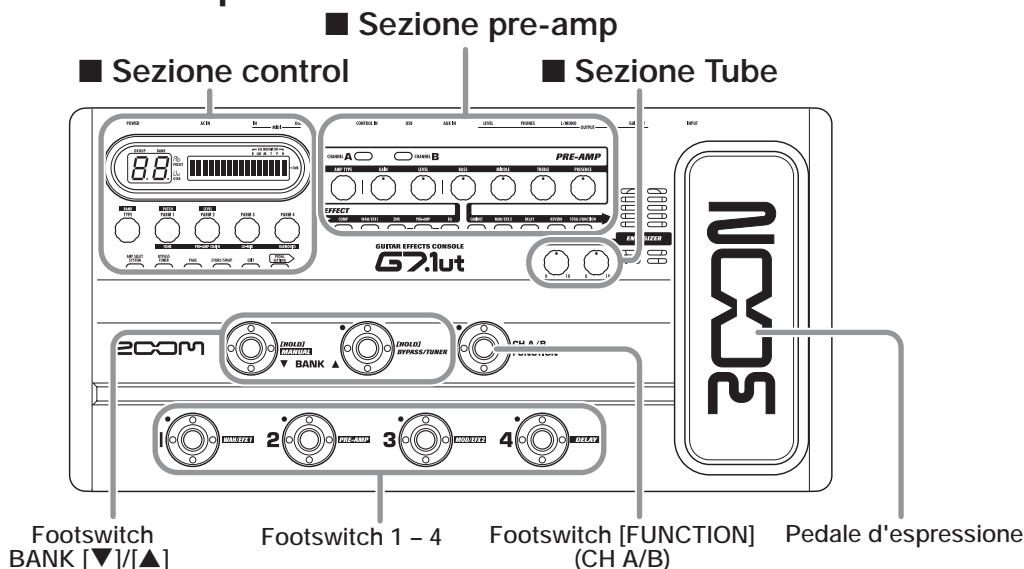
● Modo bypass/mute

Quando G7.1ut è in bypass, il trattamento degli effetti è temporaneamente disattivato e si sente solo il suono originale. In modo mute, tutto il suono viene spento. Il tuner incorporato può essere usato in entrambe le condizioni.

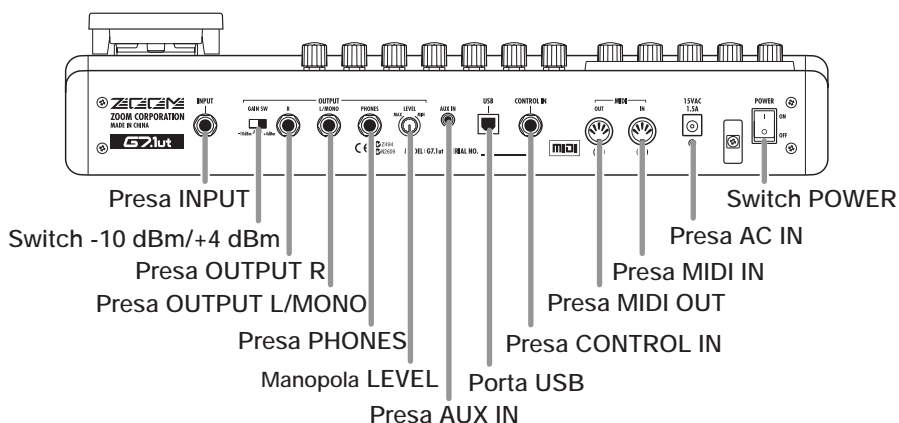


Controlli e funzioni

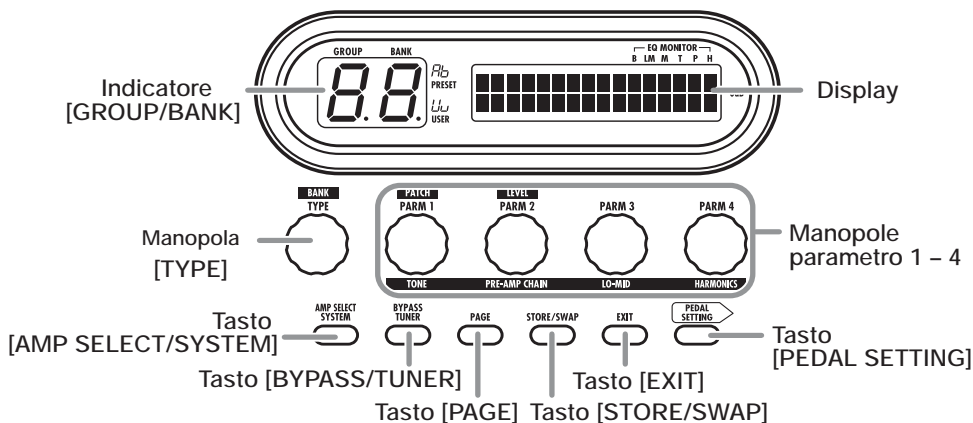
Pannello superiore



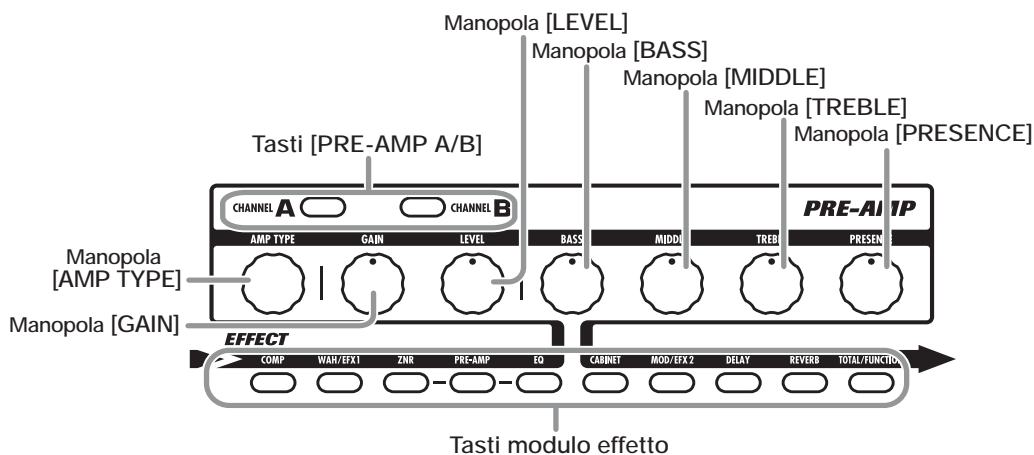
Pannello posteriore



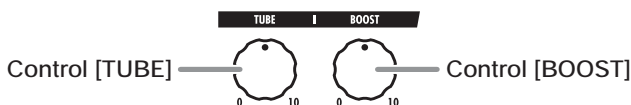
■ Sezione control



■ Sezione pre-amp



■ Sezione Tube



Accensione

Vengono qui descritti gli step per l'accensione di G7.1ut.

1. Assicuratevi che qualunque ampli per chitarra collegato sia spento.

In aggiunta, abbassate del tutto il controllo del volume sull'ampli per chitarra.

2. Inserite l'adattatore AC nella presa AC e quindi il cavo dall'adattatore alla presa AC IN di G7.1ut.

3. Usate un cavo mono per collegarvi alla presa INPUT di G7.1ut.

4. Usate un cavo mono per collegare la presa OUTPUT L/MONO all'ampli per chitarra (quando usate un solo amplificatore) e la presa OUTPUT R al secondo ampli (se ne usate due).

AVVISO

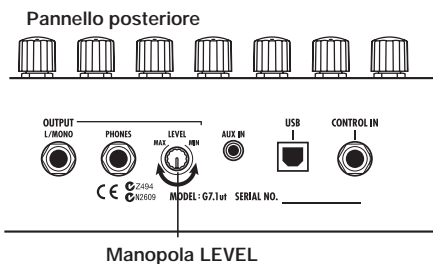
Per monitorare in cuffia, inserite il cavo delle cuffie nella presa PHONES di G7.1ut.

5. Accendete l'alimentazione nel seguente ordine: G7.1ut → chitarra amplificatore/i.

NOTA

Procedete con cura quando accendete il sistema. Se accendete l'alimentazione di G7.1ut mentre l'amplificatore è già acceso, c'è il rischio di danneggiarvi l'udito e gli altoparlanti.

6. Suonate la chitarra e regolate il controllo del volume sull'ampli per chitarra, sulla chitarra, e la manopola LEVEL sul pannello posteriore di G7.1ut per ottenere un volume di ascolto ottimale.



AVVISO

G7.1ut ha una funzione detta "Amp Select" che consente di abbinare l'unità ai diversi tipi di amplificatore. Se necessario, selezionate la regolazione appropriata per il vostro amplificatore la prima volta che usate G7.1ut (→ pag. 52).

7. Per spegnere il sistema, togliete l'alimentazione ai rispettivi componenti nell'ordine inverso a quello dell'accensione.

AVVISO

Quando lo switch -10 dBm/+4 dBm del pannello posteriore è regolato su "-10 dBm" e la manopola LEVEL è tutta alzata, G7.1ut ha un unity gain (il livello di uscita è lo stesso di quello d'ingresso).

Guida rapida 1 (Funzionamento in modo play e manual)

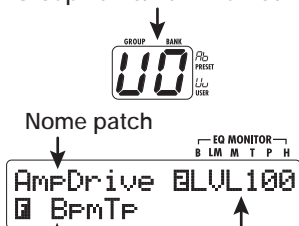
Questa sezione spiega vari step di base che vi permettono di usare subito G7.1ut.

1 Selezionare un patch (modo play)

Subito all'accensione, l'unità sarà in modo play, e potrete quindi suonare lo strumento e provare i diversi patch.

1. Per selezionare un patch, usate i footswitch 1 – 4.

[Indicazione in modo play]
Group name/Bank number



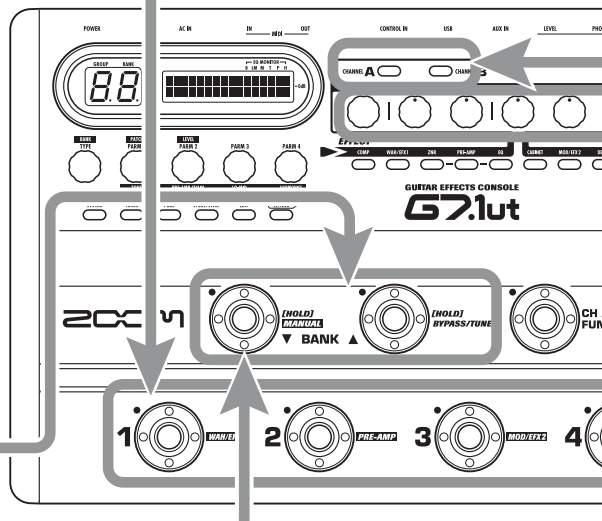
Nome patch
Livello patch
Assegnazione funzione footswitch

AVVISO

- Potete commutare patch nello stesso group/bank girando la manopola parametro 1.
- Potete regolare il livello del patch (livello di uscita del singolo patch) girando la manopola parametro 2.

2. Per selezionare un patch da altro group/bank, usate i footswitch BANK [▼]/[▲] per scegliere group/bank e quindi usate i footswitch 1 – 4.

AVVISO Potete commutare group/bank girando la manopola [TYPE].



2 Attivare/disattivare un modulo con il piede (modo manual)

In modo manual, potete usare i footswitch 1 – 4 per commutare un modulo on e off.

1. In modo play, tenete premuto il footswitch BANK [▼] per più di un secondo.

G7.1ut passa in modo manual.

NOTA

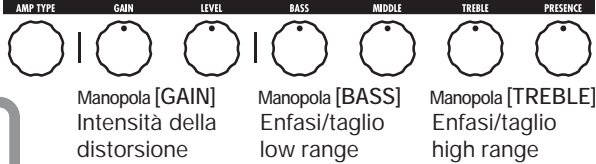
In modo manual, i footswitch non selezionano patch. Tuttavia, la manopola [TYPE] (selezione group/bank) e la manopola parametro 1 (selezione patch) funzionano ugualmente in modo play. Notate che tornate in "play mode" quando cambiate patch.

3 Uso del pre-amp

La sezione pre-amp vi consente di regolare tipo di distorsione, intensità, ed EQ per due canali (A/B) separatamente.

[Sezione pre-amp]

	Livello uscita del modulo pre-amp	Enfasi/taglio del midrange	Enfasi/taglio degli ultra alti
Tipo di distorsione Manopola [AMP TYPE]	Manopola [LEVEL]	Manopola [MIDDLE]	Manopola [PRESENCE]



1. Selezionate il canale per cui fare le impostazioni coi tasti [PRE-AMP A/B].

La spia sul tasto mostra il canale selezionato.

AVVISO Potete scegliere tra canale A e B col footswitch [FUNCTION] (CH A/B) (→ p. 34).

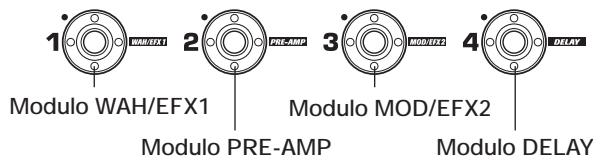
2. Girate le manopole della sezione pre-amp per fare le regolazioni.

Il suono del canale selezionato allo step 1 cambia. Quando azionate una manopola, nome del parametro e valore corrente appaiono nel display. Per tornare in modo play (o manual), premete il tasto [EXIT].

NOTA Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando cambiate patch. Se volete conservarle salvate prima il patch (→ p. 13).

2. Premete il footswitch per il modulo da commutare on e off.

[Footswitch e moduli corrispondenti]



3. Per tornare in modo play, premete il footswitch BANK [▼].

Guida rapida 2 (Funzionamento in modo edit e store)

Questa sezione spiega come editare un patch selezionato e come memorizzare le modifiche eseguite.

1 Modificare patch (modo edit)

1. Premete il tasto modulo effetto del modulo da editare.

L'unità passa in modo edit.

Premendo ripetutamente il tasto modulo effetto, il modulo relativo può essere alternato tra on e off.

[Display in modo edit]

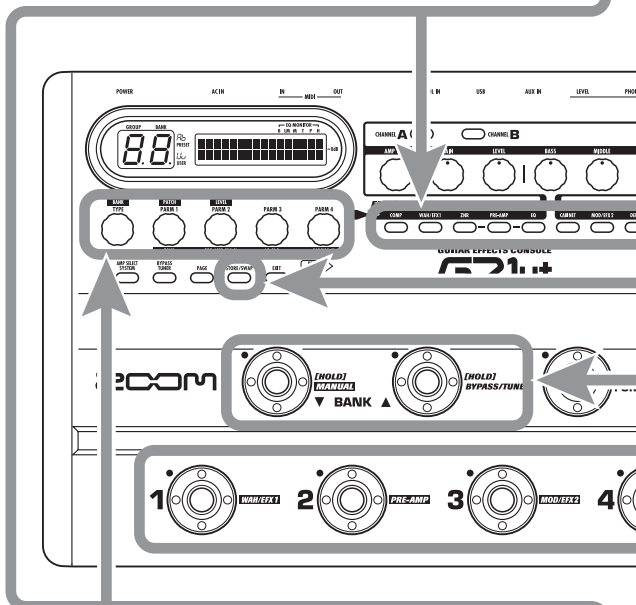
Nome modulo Nome tipo effetto

MOD: Chorus
Depth = 100

Numero parametro/nome parametro Valore parametro

NOTA

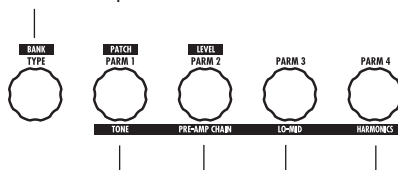
Se premete il tasto modulo PRE-AMP/EQ, il display apparirà diverso. Per i dettagli, ved. a pag. 24.



2. Usate manopola [TYPE] e manopole parametro 1 – 4 per le regolazioni.

Manopola [TYPE]

Cambia il tipo di effetto.



Manopole parametro 1 – 4

Cambiano il parametro rispettivo.

Per informazioni sui parametri assegnati alle manopole, ved. a pag. 55 – 67.

AVVISO

- Il tipo di effetto (distortion) del modulo PRE-AMP può essere modificato con la manopola [AMP TYPE].
- I principali parametri del modulo PRE-AMP/EQ possono essere modificati con le manopole della sezione pre-amp, come in modo play.

NOTA

Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando cambiate patch. Per conservarle, salvate prima il patch.

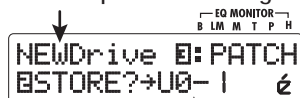
2 Salvare un patch (modo store)

1. In modo play, modo manual, o modo edit, premete il tasto [STORE/SWAP].

[Display in modo store]

Nome gruppo/numero banco di store

Nome patch store sorgente



Nome gruppo, numero banco e numero patch di salvataggio (store)

2. L'indicazione "PATCH" appare in alto a destra nel display e l'indicazione "STORE?" in fondo a sinistra. Siate certi che si tratti dell'operazione che intendete fare.

In questa condizione, potete salvare singoli patch. Se il display è diverso, usate la manopola parametro 2 per richiamare l'indicazione "STORE?" e la manopola parametro 3 per richiamare "PATCH".

AVVISO In modo store, potete scambiare patch e anche salvare e sostituire interi banchi (→ p. 27 – 28).

3. Usate i footswitch BANK [▼]/[▲] e i footswitch 1 – 4 per selezionare banco e numero di patch per il salvataggio.

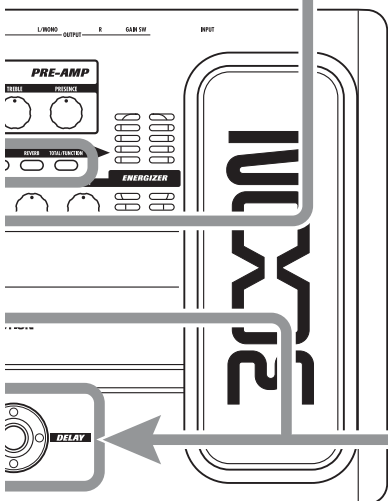
NOTA

- Possono essere specificati come destinatari di store solo i patch di gruppi user.
- Quando un patch di gruppo user è selezionato, questo patch diventa il destinatario default del salvataggio.
- Quando è selezionato un patch di un gruppo preset group, il primo patch di gruppo user diventa il destinatario default del salvataggio.

4. Premete di nuovo il tasto [STORE/SWAP].

Il salvataggio viene eseguito, e l'unità ritorna in modo play.

AVVISO Potete facilmente riportare i patch di gruppo user alle condizioni default di fabbrica (→ p. 29).



Selezionare il patch da suonare (Modo play)

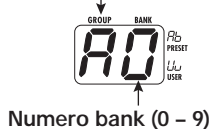
Subito all'accensione G7.1ut è sempre nel modo per la selezione e l'uso dei patch (modo play). L'ultimo patch utilizzato viene automaticamente richiamato. I vari step operativi in modo play sono descritti in questa sezione.

Display del pannello

In modo play vengono mostrate sul pannello le seguenti informazioni.

Nome gruppo (A, b, U, u)

I gruppi A e b sono di sola lettura (gruppi preset). I gruppi U e u sono abilitati in lettura/scrittura (gruppi user).



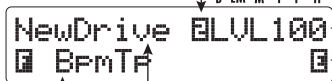
Mostra il numero di manopola parametro che controlla il livello del patch.

Livello del patch

Mostra le regolazioni del livello di uscita (2 - 100) per il patch attualmente selezionato.

Simbolo "E"

Se il valore selezionato differisce dalla regolazione del patch originario, apparirà l'indicazione "E" (per "Edited").

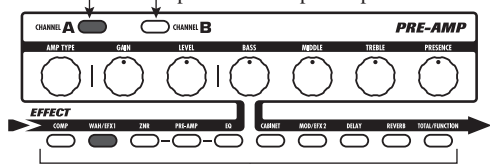


Nome patch

Assegnazione funzione footswitch

Mostra la funzione assegnata al foot switch (→ p. 34).

Tasti [PRE-AMP A/B] Il tasto per il canale (A o B) attualmente selezionato per la sezione pre-amp risulta acceso.



Tasti moduli effetto

I tasti dei moduli attivi nel patch attualmente selezionato si accendono in rosso.

LED Foot-switch 1 - 4 Il LED footswitch per il patch attualmente selezionato risulta acceso.



Scegliere un patch

Questa sezione spiega come selezionare un patch in modo play.



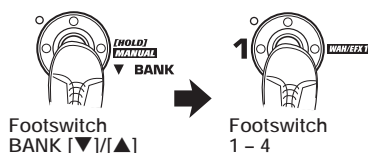
1. Premete un footswitch 1 - 4 il cui LED non sia acceso.

Il LED dello switch premuto si accende, indicando che è stato richiamato un nuovo patch.

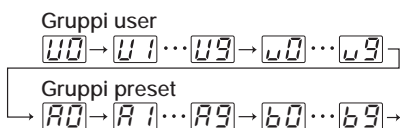
AVVISO

- In modo play, potete selezionare un patch girando la manopola parametro 1.
- Quando premete un footswitch il cui LED è acceso, viene richiamato lo stesso patch.

2. Per passare a un patch in un altro banco, usate i footswitch BANK [▼]/[▲] per cambiare banco e quindi usate i footswitch 1 – 4 per selezionare il patch.



Quando premete ripetutamente il footswitch BANK [▲], G7.1ut commuta gruppo/banco nel moodo seguente.



AVVISO

In modo play, potete commutare gruppo/banco girando la manopola [TYPE].

NOTA

- Quando usate i footswitch BANK [▼]/[▲] per cambiare banchi, premete e rilasciate lo switch rapidamente.
- Se tenete il footswitch BANK [▼] premuto per più di un secondo, G7.1ut passa in modo manuale (→ pag. 18).
- Se tenete premuto il footswitch BANK [▲] per più di un secondo, G7.1ut passa in condizione di bypass (effetti off). Se tenete lo switch premuto più a lungo, G7.1ut passa alla condizione di mute (suono originale e suono dell'effetto entraambi off) (→ pag. 20).

Regolare un suono

In modo play, potete usare le manopole sul pannello per regolare i parametri di base della sezione pre-amp (tipo di distorsione e intensità, EQ boost/cut, ecc.).

1. In modo play, selezionate il patch.
2. Premete uno dei tasti [PRE-AMP A/B] per scegliere il canale pre-amp A o B per cui fare la regolazione.



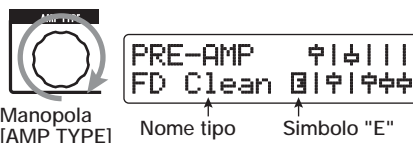
La sezione pre-amp di G7.1ut ha due canali separati che consentono impostazioni individuali. Semplicemente premendo uno dei tasti [PRE-AMP A/B] si commuta canale all'istante.

SUGGERIMENTO

Potete passare tra canale A e B col footswitch [FUNCTION] (CH A/B) (→ p. 34).

3. Per cambiare tipo di distorsione, girate la manopola [AMP TYPE].

La manopola [AMP TYPE] sceglie il tipo di distorsione (l'ampli o l'effetto compatto che viene simulato). Quando girate la manopola, il nome del nuovo tipo di amp appare sul display.



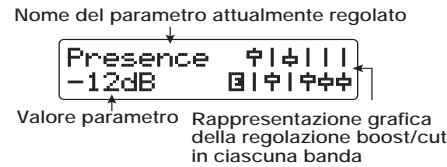
SUGGERIMENTO

- Una volta modificato il tipo di distorsione, appare sul display il simbolo "E", e il tasto [STORE/SWAP] si illumina.
- Se il valore di impostazione visualizzato differisce dalla originale impostazione del patch, appare l'indicazione "E" (cioè "Edited").

- Il tasto [STORE/SWAP] acceso indica che uno o più element (inclusi elementi non visualizzati) sono stati modificati rispetto ai contenuti del patch originale. Se tutti gli elementi vengono riportati alle loro impostazioni originali, il tasto si spegne.

4. Per modificare altri principali parametri della sezione pre-amp, azionate la rispettiva manopola (ved. illustrazione sotto).

Quando girate una manopola, il nome e la regolazione attuale del rispettivo parametro appaiono sul display. Azionando la manopola [BASS], [MIDDLE], [TREBLE] o [PRESENCE] si enfatizzerà o taglierà la relativa banda di frequenze, e la regolazione si rifletterà nel grafico sul lato destro del display.



SUGGERIMENTO

Quando eseguite lo step 3 o lo step 4, G7.1ut entra in modo edit. Per ritornare in modo play, premete il tasto [EXIT]. (Per i dettagli sul modo edit, ved. a pag. 23.)

5. Per regolare il livello generale del patch, girate la manopola parametro 2 in modo play.



Il patch level è un parametro che controlla il livello di uscita del rispettivo patch. Il range di impostazione è 2 – 100. Una impostazione di 80 produce un unity gain (nessun aumento o diminuzione del livello).

NOTA

Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando passate a un altro patch. Per conservare le modifiche, salvate prima il patch (→ p. 27).

Uso dell'Energizer

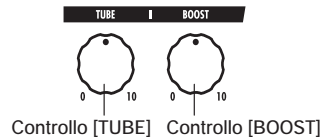
G7.1ut incorpora una funzione Energizer che processa il segnale all'uscita analogica utilizzando un circuito valvolare.

Questa funzione è adatta a far uscire la chitarra in una situazione di ensemble, o per aggiungere quel caratteristico suono da distorsione valvolare.

SUGGERIMENTO

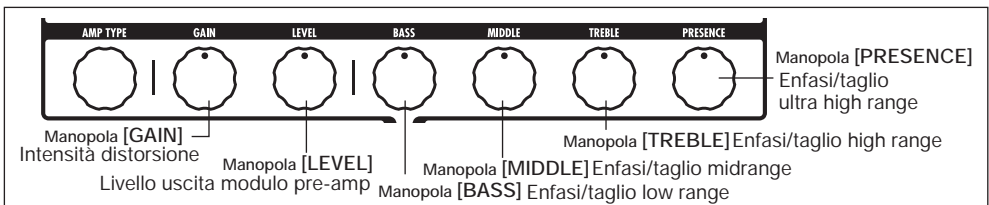
- L'Energizer è attivo in tutti i modi operativi.
- Le regolazioni dell'Energizer non vengono salvate come parte del patch.

Per regolare l'Energizer, usate le manopole di controllo della sezione valvolare (tube) sul pannello. Il controllo agisce come segue.



● Controllo [TUBE]

Questo controllo aggiunge una caratteristica



distorsione valvolare al suono, rendendo più distinto il timbro della chitarra. Quando la manopola viene girata in senso antiorario, l'effetto è off. Girando la manopola in senso orario si aumenta gradualmente il guadagno del circuito valvolare, producendo un più caldo e solido suono crunch o drive. Normalmente, dovrete regolare il controllo su una posizione in cui la distorsione non sia troppo udibile, ma potete regolarla più alta quando desiderate enfatizzare la distorsione valvolare.

● Controllo [BOOST]

Questo controllo enfatizza specifiche bande di frequenze per rendere più pronunciato il suono. Quando la manopola è girata tutta in senso antiorario, l'effetto è off. Girando la manopola in senso orario gradualmente si enfatizzano le basse frequenze e l'area intorno ai 2 kHz. Specialmente quando si usa un piccolo ampli per chitarra o un sistema audio con risposta flat, questo può servire a produrre un suono più dinamico.

Il controllo [BOOST] è utile in tali situazioni, e per portare il suono della chitarra più avanti quando si suona con una band.

NOTA

- L'intensità della distorsione ottenuta col controllo [TUBE] dipende dalla chitarra e dal tipo di pickup.
- Quando entrambi i controlli sono tutti alzati, il livello del volume sarà più alto e potrebbe verificarsi una distorsione eccessiva.

Commutare moduli on/off col piede mentre si suona (Modo manual)

La condizione in cui i footswitch 1 – 4 vengono usati per commutare on e off i principali moduli in un patch individualmente si chiama "modo manual". In questo modo, i singoli effetti di G7.1ut possono essere controllati col piede come effetti compatti indipendenti.

1. In modo play, selezionate un patch.
2. Premete e tenete premuto il footswitch BANK [▼] per almeno 1 secondo.



Tenete premuto per 1 secondo o più

Il LED del footswitch BANK [▼] si accende e

G7.1ut passa in modo manual.

In modo manual, appaiono sul pannello le seguenti informazioni (ved. illustrazione sotto).

NOTA

In modo manual non potete usare i footswitch per scegliere i patch. Tuttavia, la manopola [TYPE] (selezione group/bank) e la manopola parametro 1 (selezione patch) agiscono nello stesso modo del modo play. Notate che quando cambiate patch tornate in "modo play".

3. Per commutare un modulo on e off,

Livello patch
Mostra il livello di ingresso del patch selezionato.

Mostra il numero di manopola parametro che controlla il livello del patch.

Assegnazione funzione del footswitch
Mostra la funzione assegnata al footswitch (→ p. 34).

Simbolo "E"
Se il valore visualizzato ora differisce dalla regolazione del patch originario, appare l'indicazione "E" (per "Edited").

Tasti [PRE-AMP A/B]
Il tasto per il canale (A o B) attualmente selezionato per la sezione pre-amp è acceso.

Tasti modulo effetto
I tasti per i moduli attivi nel patch selezionato sono accesi in rosso.

LED footswitch BANK [▼]
Questo è sempre acceso quando G7.1ut è in modo manual. Quando premete questo footswitch in modo manual, l'unità torna in modo play.

LED footswitch 1 - 4
Quando il modulo del relativo footswitch è on, il relativo LED è lit.

1

2

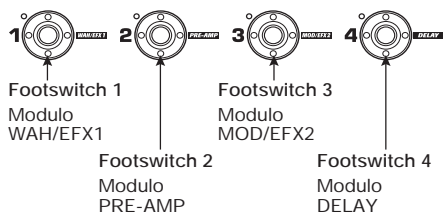
3

4

premete il footswitch di quel modulo.



In modo manual, potete usare i footswitch 1 – 4 per commutare i principali moduli effetto on/off. La posizione di modulo/switch è come segue.



SUGGERIMENTO

- Quando un modulo viene commutato on/off, il tasto [STORE/SWAP] si accende.
- In modo manual, potete usare le manopole sul pannello come in modo play per regolare i parametri pre-amp, patch level, e tube energizer. Per una spiegazione delle procedure operative, ved. "Regolare il suono" nella sezione sul modo play (→ pag. 15).
- Dal modo manual potete passare al modo edit per l'editing dei patch. Per i dettagli sul modo edit, ved. a pag. 23.

4. Per tornare al modo play, premete il footswitch BANK [▼].



NOTA

Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando selezionate un altro patch. Per conservare le modifiche, salvate prima il patch (→ pag. 27).

Uso del tuner interno (Condizione bypass/mute)

G7.1ut incorpora una funzione tuner che supporta la normale accordatura cromatica così come anche speciali accordature. Questa sezione spiega gli step per l'utilizzo dell'accordatore (tuner).

Uso del tuner cromatico

Per usare la funzione di tuner cromatico, procedete come segue.

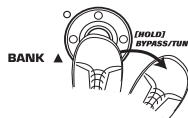
1. In modo play, modo manual, o modo edit, premete e tenete premuto il footswitch BANK [▲].



Per usare il tuner, G7.1ut deve essere impostato nella condizione di bypass (effetti off) o di mute (suono originale ed effetto entrambi su off).

● Per passare alla condizione di bypass

Tenete il footswitch BANK [▲] per circa 1 secondo, finché l'indicazione "BYPASS" non appare sul display. Quindi lasciate il footswitch. G7.1ut si trova ora in bypass.



BYPASS

Rilasciate lo switch quando è visualizzato "BYPASS"

SUGGERIMENTO

Potete passare alla condizione di bypass premendo il tasto [BYPASS/TUNER].

● Per passare alla condizione di mute

Tenete il footswitch BANK [▲] finché l'indicazione "BYPASS" non cambia in "MUTE". Quindi lasciate il footswitch. G7.1ut si trova ora in mute.



MUTE

Rilasciate lo switch quando è indicato "MUTE"

Dopo aver visualizzato "BYPASS" o "MUTE", si passa automaticamente al display del tune.

Tipo di tuner Pitch di riferimento

CHROMATIC E440Hz
>X<

NOTA

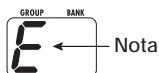
Potete passare alla condizione di mute premendo e tenendo premuto il tasto [BYPASS/TUNER].

SUGGERIMENTO

- Il pedale d'espressione incorporato agisce da pedale volume nella condizione di bypass (nella condizione di mute, il pedale non ha effetto).
- Girando la manopola parametro 2, potete selezionare altri tipi di accordatore oltre al tuner cromatico. Per maggiori informazioni, ved. alla sezione successiva.
- Il numero mostrato in reverse sul display indica che la corrispondente manopola parametro può essere usata per la regolazione.

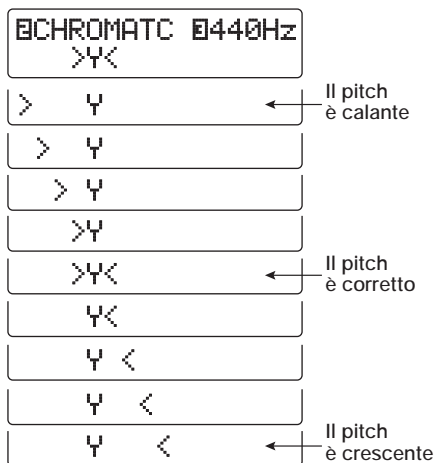
2. Suonate la corda libera da intonare.

L'indicatore [GROUP/BANK] mostra la nota più vicina all'intonazione corrente.



Nota	indicazione [GROUP/BANK]	Nota	indicazione [GROUP/BANK]
A \flat	$\bar{A}\flat$	D	\bar{d}
A	\bar{A}	E \flat	$\bar{E}\flat$
B \flat	$\bar{b}\flat$	E	\bar{E}
B	\bar{b}	F	\bar{F}
C	\bar{C}	G \flat	$\bar{G}\flat$
D \flat	$\bar{d}\flat$	G	\bar{G}

I simboli > < nella parte inferiore del display mostrano di quanto l'intonazione (pitch) differisce dalla nota visualizzata.



- Intonate la corda con lo strumento mentre controllate nota e nindicazione di pitch.

SUGGERIMENTO

Conviene prima fare un'intonazione approssimativa per richiamare l'indicazione della nota desiderata, poi guardare in basso nel display e affinare l'intonazione.

- Per cambiare pitch di riferimento del tuner girate la manopola parametro 3.



All'accensione di G7.1ut, il pitch di riferimento del tuner è sempre "440 Hz (La centrale = 440 Hz). Il range di regolazione usando la manopola parametro 3 è A = 435 – 445 Hz, in step di 1-Hz.

ECHROMATIC 0442Hz
>Y<

SUGGERIMENTO

Quando G7.1ut viene spento e poi riacceso, il pitch di riferimento torna a 440 Hz.

- Completata l'intonazione, premete uno dei footswitch BANK [▼]/[▲].



G7.1ut torna nel modo precedente. Se G7.1ut si trovava in modo edit, passerà in modo play.

SUGGERIMENTO

La condizione bypass/mute può essere annullata premendo il tasto [BYPASS/TUNER], il tasto [EXIT], o uno dei footswitch 1 – 4.

Uso di altri tipi di tuner

Oltre all'accordatura cromatica, G7.1ut offre vari altri tipi di accordature quali l'accordatura standard per chitarra e basso, accordature aperte, ecc. Per usare queste funzioni, procedete così.

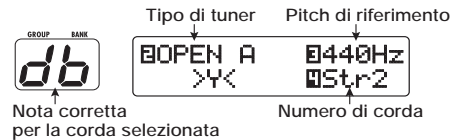
1. Mettete G7.1ut in condizione di bypass o mute come descritto allo step 1 di "Uso del tuner cromatico".

Il display mostra l'indicazione di tuning.

2. Girate la manopola parametro 2 per selezionare il tipo di tuner.

I tipi di tuner disponibili e i nomi corrispondenti per ciascuna corda sono elencati di seguito.

Se selezionate "OPEN A" come tipo di tuner, l'indicatore [GROUP/BANK] e l'indicazione sul display saranno le seguenti.



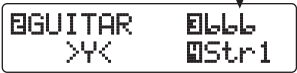
3. Se necessario, girate la manopola parametro 3 per cambiare pitch di riferimento del tuner.

Il range di impostazione è La centrale = 435 – 445 Hz, in step di 1-Hz.

Se è stato selezionato "GUITAR" o "BASS" come tipo di accordatura, girando la manopola parametro 3 ulteriormente in senso antiorario

dall'impostazione "435" si seleziona l'impostazione "b" (un semitono più basso), "bb" (due semitoni più bassi), e "bbb" (tre semitoni più bassi).

Accordatura opzionale 1 - 3 semitoni sotto



AVVISO

Quando G7.1ut viene spento e poi riacceso, il pitch di riferimento viene riportato a 440 Hz.

4. Suonate la corda libera relativa al numero indicato e regolate il pitch.
5. Girate la manopola parametro 4 per passare alle altre corde.
6. Intonate le altre corde allo stesso modo.
7. Una volta completata l'accordatura, premete uno dei footswitch BANK [▼]/[▲].

G7.1ut ritorna al modo precedente. Se G7.1ut era in modo edit, verrà commutato in modo play.

AVVISO

Quando G7.1ut viene spento e poi riacceso, l'impostazione del tipo di accordatura viene resettata su default (accordatura cromatica).

Tipo di tuner		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
Numero di corda	STR1	E	G	E	d	E	d	d
	STR2	b	d	db	b	b	A	A
	STR3	G	A	A	G	Ab	Gb	G
	STR4	d	E	E	d	E	d	d
	STR5	A	b	A	G	b	A	A
	STR6	E		E	d	E	d	d
	STR7	b						

Cambiare il suono di un patch (Modo edit)

La condizione dove potete cambiare le impostazioni e i tipi di effetto che compongono un patch è detta "modo edit". Questa sezione descrive come usare questo modo.

Configurazione del patch

Come mostrato nell'illustrazione "Configurazione Patch" di seguito, G7.1ut può essere visto come una serie di più effetti singoli (moduli effetto). Le combinazioni di questi moduli con le regolazioni di ciascun modulo vengono memorizzate come patch.

Quasi tutti i moduli comprendono più effetti diversi (detti tipi di effetto), dei quali ne viene selezionato uno alla volta. Per esempio, il modulo MOD/EFX2 consente la scelta tra CHORUS, PITCH SHIFTER, DELAY, ecc.

Gli elementi che determinano il suono di un patch sono detti parametri effetto. Ciascun tipo di effetto ha propri parametri controllabili con le manopole sul pannello. Anche entro lo stesso modulo, quando il tipo di effetto è diverso, anche i parametri effetto controllabili saranno diversi.

Nella configurazione del modulo sotto riportata, i moduli ZNR, PRE-AMP, EQ e CABINET agiscono come una sezione di pre-amp virtuale. A seconda dell'applicazione, questa sezione può essere inserita dopo il modulo WAH/EFX1 o dopo il modulo DELAY (→ p. 52). Per i moduli ZNR, PRE-AMP e EQ, si possono fare regolazioni differenti nei canali (A/B).

Step di base del modo edit

Vengono qui spiegati gli step di base normalmente effettuati in modo edit. Per i dettagli sui tipi di effetto e i parametri di ciascun modulo, ved. la sezione "Tipi di effetto e parametri" alle pagg. 54 – 67.

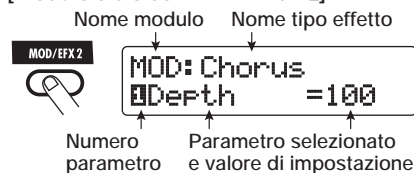
1. Selezionate il patch da editare.

Il patch può appartenere a un gruppo preset (A/b) o a un gruppo user (U/u). In ogni caso, se avete modificato un patch di un gruppo preset, esso può essere salvato solo in un gruppo user (→ p. 27).

2. In modo play o modo manual, premete il tasto modulo effetto (ved. illustrazione alla pag. successiva) per selezionare il modulo su cui agire.

G7.1ut entra in modo edit, e il display cambia nel modo seguente.

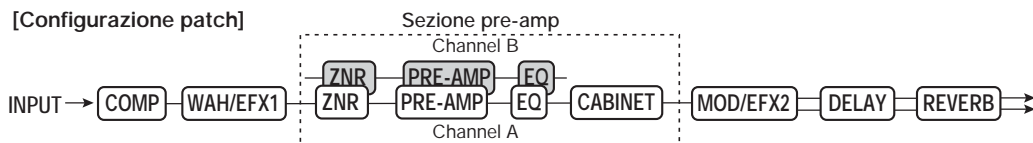
[Modulo altro da PRE-AMP/EQ]

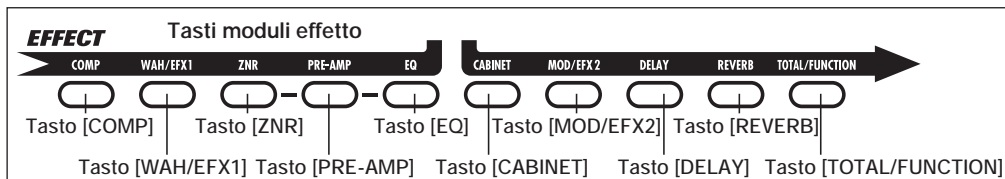


AVVISO

- A ogni schermata, il numero mostrato in reverse indica la manopola parametro che può essere usata per regolare il parametro.

[Configurazione patch]



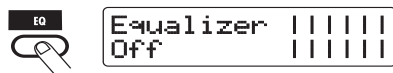


- I tasti moduli effetto per i moduli che sono ON nel patch attualmente selezionato si illuminano in rosso (quelli per i moduli OFF non sono accesi). Quando premete un tasto per selezionare un modulo, il tasto colore cambia in arancio (o in verde se il modulo è off).

[Modulo PRE-AMP]



[Modulo EQ]



NOTA

- Se il modo edit è stato attivato dal modo play, i footswitch 1 – 4 possono essere usati per attivare i patch. In ogni caso, notate che le modifiche dell'editing andranno perse quando cambiate patch durante l'editing.
- Quando il modo edit è stato attivato dal modo manual, i footswitch 1 – 4 possono essere usati per commutare uno specifico modulo on/off.

3. Per commutare il modulo selezionato tra on e off, premete lo stesso tasto modulo ancora una volta.

Quando il modulo è su off, l'indicazione "Module Off" viene visualizzata sul display. Premendo lo stesso tasto ancora una volta in questa condizione si commuta il modulo su on.

AVVISO

- Se lo stato on/off di un modulo, la scelta di un tipo di effetto, o il valore di regolazione di un parametro sono stati modificati almeno una volta, il tasto [STORE/SWAP] si illumina e appare l'indicazione "E" vicino all'elemento.
- L'indicazione "E" scompare quando l'elemento viene riportato sul valore originario. Se però un qualunque altro elemento è stato variato, il tasto [STORE/SWAP] resta acceso.

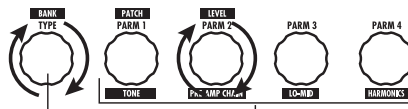
NOTA

I moduli PRE-AMP, ZNR ed EQ possono essere regolati su on/off separatamente per ciascun canale (A/B).

4. Per editare il modulo selezionato, procedete nel modo seguente.

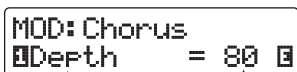
● Quando è selezionato un modulo diverso da PRE-AMP/EQ

Attivate il tipo di effetto necessario con la manopola [TYPE] (per i moduli che hanno più tipi di effetto), e usate le manopole parametro 1 – 4 per regolare i parametri del tipo di effetto. Quali parametri vengono assegnati alle manopole parametro 1 – 4 cambia, a seconda del modulo e del tipo di effetto (→ p. 54 – 67).



Manopola [TYPE] Manopole parametro 1 - 4

Quando girate una manopola parametro, il display cambia nel modo seguente.



Numero di manopola
parametro azionata
e nome del parametro

Valore parametro

AVVISO

Per moduli effetto con un solo tipo di effetto (modulo EQ, modulo CABINET, ecc.), il tipo di effetto non può essere modificato.

● Quando è selezionato il modulo PRE-AMP/EQ

I parametri del modulo PRE-AMP ed EQ possono sempre essere regolati con le manopole e i tasti della sezione pre-amp,

indipendentemente dal modulo attualmente selezionato. Le funzioni delle manopole e dei tasti sono elencate in Figura 1 qui sotto.

Quando il tasto del modulo effetto [PRE-AMP]/[EQ] è selezionato, le manopole parametro 1 – 4 possono essere usate per regolare altri parametri del modulo PRE-AMP/EQ. Le funzioni delle manopole sono elencate in Figura 2 qui sotto.

AVVISO

- Quando il parametro PRE-AMP della sezione pre-amp viene regolato, il modulo PRE-AMP viene automaticamente selezionato e il tasto [PRE-AMP] si illumina in arancio. Quando un parametro EQ viene regolato, il modulo EQ viene automaticamente selezionato e il tasto

Figura 1

[Editing modulo PRE-AMP/EQ con sezione pre-amp]

Tasti [PRE-AMP A/B]

Selezionate uno dei due canali della sezione pre-amp.

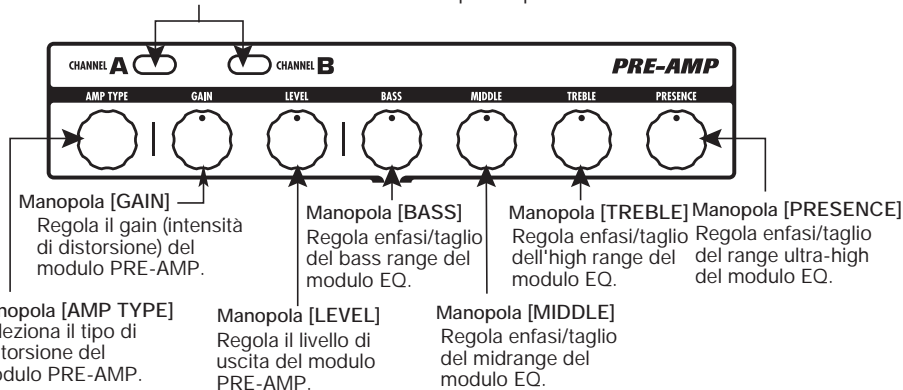


Figura 2

[Editing modulo PRE-AMP/EQ con le manopole parametro 1 – 4]

Parametro TONE
Regola la qualità tonale del modulo PRE-AMP.



Parametro HARMONICS
Regola le componenti armoniche del modulo EQ.

Parametro PRE-AMP CHAIN
Seleziona il punto di insert della sezione pre-amp.

Parametro LO-MID
Regola enfasi/taglio del lower midrange del modulo EQ.

[EQ] si illumina in arancio.

- I moduli PRE-AMP, ZNR ed EQ consentono regolazioni separate dei parametri per i due canali (A/B). Selezionate prima il canale, e poi regolate il parametro.

5. Ripetete gli step 2 – 4 per editare altri moduli nello stesso modo.

6. Una volta terminato l'editing, premete il tasto [EXIT].



G7.1ut ritorna nel modo precedente.

NOTA

- Le modifiche fatte a un patch andranno perdute se passate a un altro patch. Per conservare le modifiche, salvate prima il patch (→ p. 27).
- Il livello del patch (il livello di uscita del singolo patch) non può essere cambiato in modo edit. Usate i modi play o manual per regolare il livello.

AVVISO

- Se entrate in modo edit dal modo play, potete tornare al modo play premendo i footswitch BANK [▼]/[▲] o i footswitch 1 – 4. In tal caso, bank/patch verranno attivati allo stesso tempo.
- Se entrate in modo edit dal modo manual, potete annullare il modo premendo il footswitch BANK [▼]. G7.1ut tornerà nel modo manual.

Cambiare nome a un patch

Potete cambiare il nome di un patch editato. Per far ciò, procedete come segue.

1. In modo play, modo manual o modo edit, premete il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION].



2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare il nome del patch nella parte inferiore del display.

Il primo carattere del nome del patch viene visualizzato intermittenne in un riquadro nero.



Il quadratino nero intermittenne (■) indica che questo carattere può essere modificato

3. Girate la manopola parametro 4 per spostare la posizione d'immissione del carattere, e usate le manopole parametro 1 – 3 per scegliere il nuovo carattere.

Le manopole parametro 1 – 3 scelgono i caratteri come segue.

Manopola parametro 1 (numeri): 0 – 9

Manopola parametro 2 (lettere): A – Z, a – z

Manopola parametro 3 (simboli): (spazio)

! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = ? @ [\] ^ _ ` { |

4. Ripetete lo step 3 finché il nome del patch non è quello desiderato. Quindi premete il tasto [EXIT].

Salvare patch e banchi (Modo store)

Questa sezione spiega come usare il modo store. In modo store, potete memorizzare i patch modificati, o cambiare locazione di memoria ai patch di gruppi user. Salvataggio e scambio possono essere fatti anche per interi banchi. I patch dei gruppi user possono sempre essere riportati alla condizione default di fabbrica.

Salvare/sostituire patch

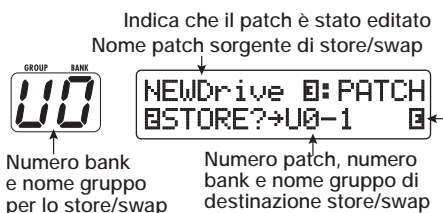
Questa sezione spiega come salvare e sostituire i patch.

1. In modo play, modo manual o modo edit, premete il tasto [STORE/SWAP].



G7.1ut passa in condizione standby di salvataggio, e il patch attualmente selezionato diventa la sorgente di store/swap.

L'indicatore [GROUP/BANK] mostra nome del gruppo e numero di banco destinatari store/swap.

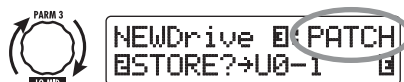


AVVISO

- In condizione default di fabbrica, i gruppi user (U, u) contengono gli stessi patch dei gruppi preset (A, b).
- Se un patch è stato modificato, verrà salvato o scambiato nella condizione modificata.
- Se è stato selezionato un patch di un gruppo preset quando avete premuto il tasto [STORE/SWAP], verrà selezionato automaticamente come destinazione del salvataggio il primo patch del gruppo user.

2. Per salvare/sostituire singoli patch, girate la manopola parametro 3 per

richiamare l'indicazione "PATCH" in alto a destra nel display.



NOTA

Quando vedete "BANK", l'operazione seguente verrà eseguita per l'intero banco. Assicuratevi che sia mostrata l'indicazione corretta.

3. Girate la manopola parametro 2 per richiamare l'indicazione "STORE?" o "SWAP?" sul display.



Quando è selezionato "STORE?", il patch corrente può essere salvato come patch user.

Quando è selezionato "SWAP?", il patch corrente può essere sostituito a un qualunque patch user.

NOTA

Se il patch sorgente appartiene a un gruppo preset, non apparirà l'indicazione "SWAP?".

4. Usate la manopola [TYPE] o i footswitch BANK [▼]/[▲] per selezionare nome gruppo/numero banco destinatari di store/swap.



5. Usate manopola parametro 1 o foot switch 1 - 4 per selezionare il numero di patch destinatario di store/swap.



6. Premete ancora il tasto [STORE/ SWAP].

Il processo di store/swap viene eseguito, e G7.1ut torna quindi in modo play o modo manual con il patch di destinazione store/swap selezionato. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [STORE/SWAP], potete annullare il processo e tornare al modo precedente.

NOTA

Le impostazioni Energizer non vengono memorizzate come parte del patch.

Salvare/sostituire banchi

Questa sezione spiega come salvare e sostituire interi banchi.

1. In modo play, modo manual o modo edit, premete il tasto [STORE/SWAP].

G7.1ut passa in condizione standby di salvataggio, e il banco attualmente selezionato diventa sorgente di store/swap.

2. Per salvare/sostituire interi banchi, girate la manopola parametro 3 per richiamare l'indicazione "BANK" in alto a destra nel display.

Numero banco/nome gruppo per lo store/swap



Numero banco
nome gruppo
per lo store/swap

Numero banco
nome gruppo
per lo store/swap

3. Girate la manopola parametro 2 per richiamare l'indicazione "STORE?" o "SWAP?" sul display.

Quando è selezionato "STORE?", l'attuale banco può essere salvato come un qualunque banco user. Quando è selezionato "SWAP?", l'attuale banco user può essere sostituito a un altro banco user.

NOTA

Se il banco sorgente appartiene a un gruppo preset, non appare l'indicazione "SWAP?".

4. Usate la manopola [TYPE] o i footswitch BANK [▼]/[▲] per scegliere il banco destinatario di store/swap.

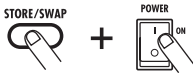
5. Premete il tasto [STORE/SWAP] ancora una volta.

Il processo di store/swap viene effettuato, e G7.1ut torna quindi in modo play o manual col banco destinatario di store/swap selezionato. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [STORE/SWAP], potete annullare il processo e tornare al modo precedente.

Ripristino condizione default di fabbrica dei patch

Anche se avete modificato i patch del gruppo user, potete riportare tutti i patch in condizione default di fabbrica quando desiderate. Per far questo, procedete nel modo seguente.

- 1. Accendete G7.1ut tenendo premuto il tasto [STORE/SWAP].**



Sul display appare l'indicazione "All Initialize?".

```
All Initialize?
Y: STORE N: EXIT
```

- 2. Premete di nuovo il tasto [STORE/SWAP].**

Tutti i patch vengono riportati in condizione default di fabbrica, e G7.1ut passa in modo play. Premendo il tasto [EXIT] prima di eseguire lo step 2, potete annullare l'operazione.

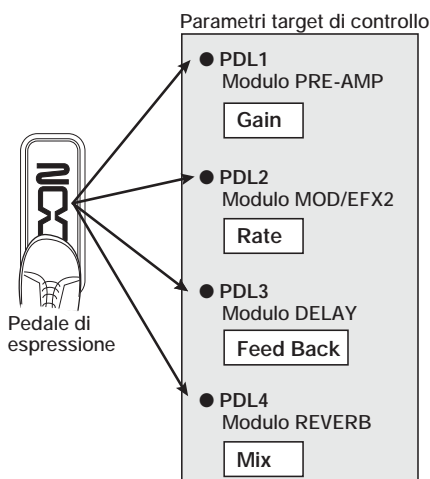
Uso del pedale d'espressione

Questa sezione spiega come utilizzare il pedale di espressione incorporato o uno esterno.

Il pedale d'espressione incorporato

G7.1ut ha un pedale di espressione integrato che può essere usato per controllare specifici parametri effetto in tempo reale.

Il pedale ha quattro destinazioni di controllo (PDL1 – PDL4), che permettono di controllare fino a quattro parametri simultaneamente. Di seguito vedete un esempio di impostazione, per un'idea di come può essere utilizzato il pedale.



AVVISO

- Il range di regolazione del parametro coperto dal pedale può essere impostato per ogni destinazione di controllo separatamente.
- In modo bypass, il pedale di espressione interno funziona da pedale volume. (In modo mute, il pedale non ha effetto.)

Assegnare destinazione di controllo al pedale di espressione incorporato

Per assegnare una destinazione di controllo al pedale di espressione incorporato, fate così.

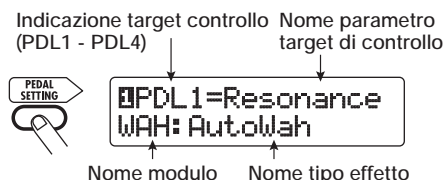
1. In modo play, selezionate il patch.

AVVISO

Parametri da controllare col pedale di espressione interno e range di regolazione possono essere fissati separatamente per ogni patch.

2. Premete il tasto [PEDAL SETTING].

Il display cambia nel modo seguente.



AVVISO

La regolazione del pedale di espressione è inclusa come modulo TOTAL/FUNCTION per il relativo patch. Il display qui sopra può essere richiamato anche premendo il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION] e girando la manopola [TYPE].

3. Girate la manopola [TYPE] per selezionare una delle 4 destinazioni di controllo (PDL1 – PDL4).



I successivi step operativi sono gli stessi per PDL1 – PDL4.

4. Girate la manopola parametro 1 per selezionare il parametro che deve essere controllato.



Come girate la manopola parametro 1, parametro effetto, tipo di effetto e modulo effetto cambiano.

AVVISO

- Per informazioni su quali parametri sono selezionabili come destinazione di controllo, ved. "Tipi di effetto e parametri", pagg. 54 – 67.
- Quando è scelto "Volume" come destinazione del controllo, il pedale di espressione interno agisce da pedale volume.
- Quando è visualizzato "NOT Assign", nessun parametro viene assegnato alla destinazione di controllo attuale. Impostando tutte e quattro le destinazioni di controllo su "NOT Assign", il pedale di espressione viene annullato.

NOTA

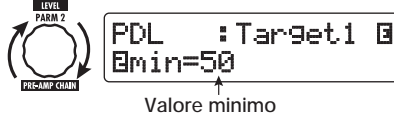
Se selezionate "NOT Assign", gli step 5 e 6 non possono essere effettuati.

5. Per impostare il range di regolazione del parametro da controllare, usate manopola parametro 2 (valore minimo) e manopola parametro 3 (valore massimo).

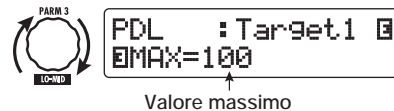
Le impostazioni selezionate con le manopole parametro 2 e 3 determinano il valore del pedale quando è tutto alzato (valore minimo) e tutto abbassato (valore massimo).

Il display cambia nel modo seguente.

- Quando è azionata la manopola parametro



- Quando è azionata la manopola parametro



AVVISO

- Il range di regolazione disponibile dipende dal parametro selezionato allo step 4.
- È anche possibile regolare "min" su un valore maggiore di "MAX". In questo caso, il valore del parametro sarà al minimo quando il pedale è tutto abbassato e massimo quando il pedale è tutto alzato.

6. Se volete usare il pedale di espressione incorporato per commutare modulo on/off, girate la manopola parametro 4 e selezionate "Enable".

Il pedale di espressione incorporato di G7.1ut ha uno switch che viene triggerato quando il pedale viene spinto un poco oltre, dopo la posizione più bassa. Il modulo al quale appartiene il parametro selezionato verrà commutato on/off.

Quando girate la manopola parametro 4, il display cambia nel modo seguente.



AVVISO

Se selezionate "Disable" alla schermata qui sopra, la commutazione on/off del modulo non ha luogo.

7. Ripetete gli step 3 – 6 per regolare le altre destinazioni di controllo nello stesso modo.

NOTA

È anche possibile specificare lo stesso parametro per più di una destinazione di controllo, ma in alcuni casi, modifiche estreme al valore del parametro possono dare rumore. Non è un difetto.

8. Una volta fatte tutte le regolazioni del pedale di espressione incorporato, premete il tasto [EXIT].



L'unità ritorna nel modo play.

9. Se necessario, salvate il patch.

NOTA

Ogni modifica alle regolazioni del pedale andranno perse quando passate a un nuovo patch. Assicuratevi di salvare prima il patch se volete conservare le modifiche (→ p. 27).

Regolare il pedale di espressione incorporato

Il pedale di espressione incorporato di G7.1ut è regolato per un funzionamento ottimale dalla fabbrica, ma a volte un riaggiustamento può essere necessario. Se l'azione del pedale sembra essere insufficiente, o se si verificano modifiche eccessive anche col pedale appena premuto, regolate il pedale nel modo seguente.

1. Tenete premuto il tasto [PEDAL SETTING] all'accensione dell'unità.

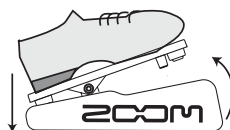
L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.



PDL Calibration
Setting...min

2. Col pedale di espressione tutto alzato, premete il tasto [STORE/SWAP].

L'indicazione sul display cambia come segue.



Pedale tutto alzato

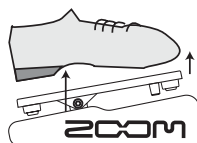


PDL Calibration
Setting...MAX

3. Abbassate il pedale di espressione fino in fondo e poi alzate il piede.



Spingete con forza,
così che il
pedale tocchi qui



Quando sollevate
il piede, il pedale
ritorna leggermente

4. Premete il tasto [STORE/SWAP].



La regolazione è completata, e l'unità ritorna in modo play.

AVVISO

- Il punto di switching on/off del modulo non viene modificato dalla posizione del pedale allo step 3.
- Per informazioni sulla funzione switching on/off del modulo, ved. a pag. 31.
- Se appare l'indicazione "ERROR", tornate allo step 2 e ripetete la procedura.

Uso di un pedale d'espressione esterno

È possibile collegare un pedale di espressione opzionale (FP01/FP02) alla presa CONTROL IN di G7.1ut e usarlo indipendentemente dal pedale di espressione interno come pedale volume.

- 1. Collegate il pedale di espressione esterno alla presa CONTROL IN e accendete G7.1ut.**
- 2. Azionate il pedale di espressione in modo play, modo manual o modo edit.**

Il livello del volume cambia.

AVVISO

Il pedale di espressione esterno agisce sempre da pedale volume. Può essere usato anche come controller per l'invio di messaggi MIDI (→ p. 41).

Uso del Function Footswitch

G7.1ut è dotato di footswitch [FUNCTION] (CH A/B) programmabile sul pannello superiore. Potete scegliere una tra varie funzioni, assegnarla allo switch e salvare l'impostazione per ogni singolo patch.

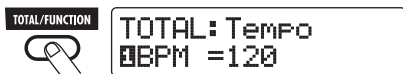
1. In modo play, selezionate il patch.

AVVISO

L'assegnazione del footswitch [FUNCTION] (CH A/B) può essere impostata separatamente per ciascun patch.

2. Premete il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION].

L'assegnazione del footswitch [FUNCTION] (CH A/B) è parte del modulo [TOTAL/FUNCTION]. Il display cambia come segue.



3. Girate la manopola parametro 2 per selezionare la funzione da assegnare al footswitch [FUNCTION] (CH A/B).

Quando girate la manopola parametro 2, il display cambia nel modo seguente.



Possono essere assegnate le seguenti funzioni al footswitch [FUNCTION] (CH A/B).

● PRE-AMP CH A/B

Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) alterna tra i canali di pre-amp A e B.

● BPM TAP

Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) può essere usato per specificare il tempo individuale di un patch (→ p. 35). Quando lo

switch viene premuto ripetutamente, l'intervallo tra le due ultime pressioni viene rilevato come nuova impostazione del tempo.

AVVISO

Usando il tempo qui impostato, possono essere sincronizzati specifici parametri (Time e Rate) in unità di nota (→ p. 35).

● Delay TAP

Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) può essere usato per specificare il parametro Time del modulo DELAY.

AVVISO

- Mentre BPM TAP specifica il tempo per ogni singolo patch, DELAY TAP usa l'intervallo dato dal footswitch per impostare direttamente il valore del parametro Time (delay time).
- Per usare il Delay TAP, il modulo DELAY deve essere attivo per quel patch.

● Hold Delay

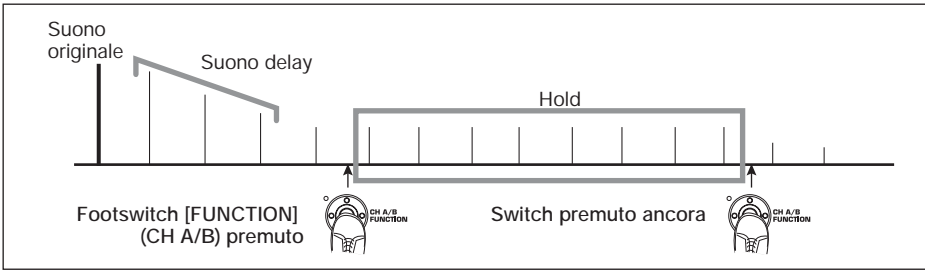
Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) alterna la funzione hold delay tra on/off. Quando premete il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) in un patch per il quale è attivo l'hold delay, la funzione hold viene attivata e l'attuale suono delay ripetuto. Premendo di nuovo il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) si annulla l'hold e il suono delay decade in modo naturale (ved. illustrazione alla pagina successiva).

AVVISO

Per usare l'Hold Delay, il modulo DELAY deve essere attivo per il patch.

● Delay Mute

Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) alterna il mute all'ingresso del modulo DELAY on e off.



● Bypass OnOff, Mute OnOff

Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) alterna tra modo bypass e modo mute on/off. Quando uno dei modi è attivo, si vede il display dell'accordatore.

● Manual Mode

Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) alterna tra modo play e modo manual.

● COMP OnOff, WAH/EFX1 OnOff, ZNR OnOff, PRE-AMP OnOff, EQ OnOff, MOD/EFX2 OnOff, DELAY OnOff, REVERB OnOff

Il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) alterna il rispettivo modulo tra on e off.

AVVISO

Quando selezionate "PRE-AMP CH A/B", il LED del footswitch [FUNCTION] (CH A/B) si accende in rosso (A) o verde (B). Quando selezionate "BPM TAP" o "Delay TAP", il LED lampeggia in arancio in sync con il valore BPM. Quando sono selezionate altre funzioni il LED è acceso in arancio.

4. Dopo aver selezionato una funzione da assegnare al footswitch [FUNCTION] (CH A/B), premete il tasto [EXIT].



L'unità ritorna in modo play.

NOTA

Le modifiche alle impostazioni di assegnazione andranno perse quando selezionate un nuovo patch. Assicuratevi di salvare il patch se volete mantenere le modifiche (→ p. 27).

La prima volta che richiamate un patch salvato, il footswitch [FUNCTION] (CH A/B) controllerà la funzione selezionata.

Specificare il tempo per un patch

G7.1ut vi consente di specificare un tempo per ciascun singolo patch e sincronizzare specifici parametri per questo tempo in unità di nota. Questa sezione spiega come specificare e usare l'impostazione di tempo per un patch.

1. In modo play, selezionate il patch.

2. Premete il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION].

La regolazione di tempo per ciascun patch fa parte del modulo [TOTAL/FUNCTION]. Quando premete il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION], l'impostazione di tempo corrente appare sul display.



TOTAL: Tempo
120BPM =120

3. Girate la manopola parametro 1 per impostare il tempo.

Il range di regolazione del tempo è 40 – 250.

4. Per sincronizzare un parametro al tempo specificato, selezionate il tipo di effetto e il parametro effetto da sincronizzare, e selezionate il simbolo di nota quale valore di regolazione del parametro.

Il valore di impostazione per parametri effetto che supportano la sincronizzazione di tempo può essere selezionato in unità di nota, usando il tempo specifico del patch come riferimento.

Per esempio, il parametro Time del tipo di effetto TAPE ECHO nel modulo MOD/EFX2 supporta la sincronizzazione del tempo specifico del patch. Per usare questa funzione, girate in senso orario la relativa manopola dalla regolazione massima (2000) finché appare un simbolo di nota sul display.

AVVISO

Nella sezione “Tipi di effetto e parametri” (→ p. 54 –67), i parametri che supportano la sincronizzazione di tempo sono indicati con un simbolo di nota.

5. Selezionate un valore di parametro scegliendo un simbolo di nota.

Sono disponibili le seguenti regolazioni.

	Trentaduesimo
	Sedicesimo
	Terzina di quarti
	Sedicesimo puntato
	Ottavo
	Terzina di metà
	Ottavo puntato
	Quarto
	Quarto puntato
	Quarto x 2
:	:

	Quarto x 20
--	-------------

NOTA

L’effettivo range di regolazione disponibile dipende dal parametro.

Quando avete selezionato l’impostazione di ottavo, il parametro Time viene impostato su un valore che corrisponde a un ottavo di nota nel tempo specifico del patch. Se modificate il tempo cambia di conseguenza anche il tempo di delay.

NOTA

A seconda della combinazione di regolazione del tempo e simbolo di nota prescelto, può essere superato il massimo del range di regolazione del parametro (come 2000 ms). In tal caso, il valore viene automaticamente dimezzato (o regolato su 1/4 se il range è ancora superato).

6. Una volta completata l’impostazione di tempo e parametro, premete il tasto [EXIT].

L’unità ritorna in modo play. Salvate il patch se necessario.

La procedura precedente usa il tempo impostato allo step 3 come riferimento per l’impostazione di nota fatta allo step 5. Se la funzione “BPM TAP” è assegnata al footswitch [FUNCTION] (CH A/B), potete specificare il tempo col piede mentre suonate e far cambiare il parametro di conseguenza.

Esempi d'utilizzo MIDI

Questa sezione descrive le varie funzioni MIDI di G7.1ut.

Cosa potete fare col MIDI

G7.1ut consente di usare il MIDI in vari modi, come di seguito descritto.

● Inviare e ricevere informazione di patch switching via MIDI

Quando commutate patch su G7.1ut, la presa MIDI OUT porta i corrispondenti messaggi MIDI (program change, o bank select + program change). Allo stesso modo, Quando riceve un messaggio MIDI valido alla presa MIDI IN, G7.1ut esegue l'azione di patch switching corrispondente.

Questo permette di avere patch su G7.1ut attivati automaticamente sotto il controllo di MIDI sequencer, o agganciare il funzionamento del patch switching di G7.1ut ad altri apparecchi MIDI abilitati.

● Inviare e ricevere informazioni di funzionamento pedal/switch/key via MIDI

Quando utilizzate specifici tasti e footswitch di G7.1ut, o azionate il pedale di espressione incorporato o esterno, la presa MIDI OUT porta i corrispondenti messaggi MIDI (control change). Allo stesso modo, quando riceve un messaggio MIDI mevalido alla presa MIDI IN, G7.1ut varierà il parametro corrispondente.

Questo permette di usare G7.1ut come controller in tempo reale per altri apparecchi MIDI abilitati, o di alterare parametri effetto e stato on/off di modulosotto il controllo di MIDI sequencer, synth, o altro apparecchio MIDI abilitato.

● Scambio di dati patch tra due unità G7.1ut via MIDI

I dati patch di G7.1ut possono essere inviati in uscita come messaggi MIDI (system exclusive), per copiarli su altro G7.1ut.

Selezione di canale MIDI

Per abilitare invio e ricezione corretti di program change, control change e altri messaggi MIDI, le impostazioni MIDI channel (1 – 16) di G7.1ut e di altro apparecchio MIDI devono corrispondere. Per regolare il canale MIDI di G7.1ut, procedete nel modo seguente.

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].

Appare il menu AMP SELECT/SYSTEM per i parametri che si applicano a tutti i patch.



AMP Select 1/26
FRONT

2. Girate la manopola [TYPE] per selezionare il parametro "MIDI Rx Ch" (MIDI receive channel).



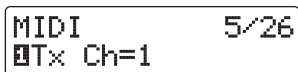
MIDI 4/26
Rx Ch=1

3. Girate la manopola parametro 1 per selezionare il canale MIDI (1 – 16) su cui G7.1ut riceverà messaggi MIDI.



MIDI 4/26
Rx Ch=3

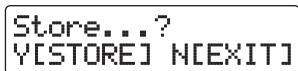
4. Girate la manopola [TYPE] per selezionare il parametro "MIDI Tx Ch" (MIDI transmit channel).



5. Girate la manopola parametro 1 per selezionare il canale MIDI (1 – 16) su cui G7.1ut invierà messaggi MIDI.

6. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

Sul display appare l'indicazione "Store...?", per consentirvi di salvare le modifiche.



7. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.



L'impostazione MIDI channel viene accettata, e l'unità ritorna in modo play.

Nella precedente condizione (mentre vedete "Store...?"), sono attivi i soli tasti [STORE/SWAP], [EXIT], e [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT], potete buttar via le modifiche e tornare al modo play senza salvarle.

Invio e ricezione di informazioni patch switching via MIDI (program change)

Potete inviare e ricevere informazioni sul patch changing di G7.1ut via MIDI come messaggi program change o bank select + program change. Ci sono due modi (modi program change) per far questo, come di seguito descritto.

● Direct mode

Con questo metodo, usate una combinazione di messaggi MIDI bank select e program change per specificare il patch. In condizione default di fabbrica, a tutti i patch di G7.1ut sono assegnati un numero di banco MIDI e uno di MIDI program change. Questi sono utilizzabili per specificare direttamente ciascun patch.

AVVISO

- Bank select è un tipo di messaggio MIDI per la specifica della categoria di suono di un synth o simili. Viene usato in combinazione con i messaggi di program change.
- Di solito, bank select è specificato in due parti, usando valori MSB (most significant bit) e LSB (least significant bit).

● Mapping mode

Con questo metodo, usate solo i messaggi MIDI program per specificare il patch. Viene usata una mappa di program change per assegnare i numeri di program change 0 – 127 ai patch, e questi vengono quindi selezionati usando l'informazione di mapping. Con questo metodo, potete specificare un massimo di 128 patch.

■ Abilitare program change send/receive

La procedura di abilitazione send/receive dei messaggi di program change (+ bank select) viene descritta qui di seguito.

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/26
[AMP] FRONT

2. Per abilitare G7.1ut a ricevere messaggi di program change (+ bank select), girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PC Rx" (receive program change) e girate la manopola parametro 1 per selezionare l'impostazione "ON".



MIDI 8/26
[PC] Rx=ON [E]

3. Per abilitare G7.1ut all'invio di messaggi program change (+ bank select), girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PC Tx" (send program change) e girate la manopola parametro 1 per selezionare l'impostazione "ON".



MIDI 9/26
[PC] Tx=ON [E]

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

Sul display appare l'indicazione "Store...?", per consentirvi di salvare le modifiche.



Store...?
Y[STORE] N[EXIT]

5. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione viene accettata, e l'unità ritorna in modo play.

In questa condizione (quando vedete "Store...?"), sono attivi i soli tasti [STORE/SWAP], [EXIT], e [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT], potete gettar via le modifiche e tornare al modo play senza salvarle.

■ Uso del modo direct

Usando una combinazione di messaggi MIDI bank select e program change, potete specificare direttamente un patch.

NOTA

Prima di eseguire gli step seguenti, verificate che l'impostazione del canale MIDI send/receive di G7.1ut sia come necessario (→ p. 37), e che sia abilitato il send/receive dei messaggi di program change (→ p. 39).

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/26
[AMP] FRONT

2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PCMODE" (program change mode).



MIDI PCMODE 6/26
[DIRECT]

3. Verificate che sia selezionato "DIRECT" come program change mode.

Se no, girate la manopola parametro 1 per cambiare l'indicazione in "DIRECT". Questo abilita la selezione diretta dei patch usando i messaggi bank select e program change.

AVVISO

Per informazioni su quale numero di banco/program change è assegnato a ciascun patch, ved. l'elenco in fondo a questo manuale (→ p. 71).

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

Se è stata modificata qualche impostazione del AMP SELECT/SYSTEM, appare sul display l'indicazione "Store...?", per consentirvi di salvare le modifiche.

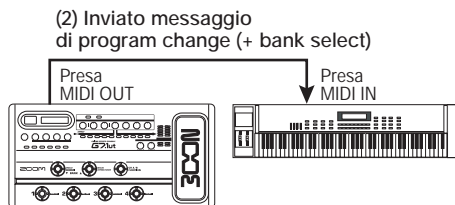
5. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità ritorna in modo play.

Nella condizione precedente (mentre è mostrato "Store...?"), sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP], [EXIT], e [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT], potete gettar via le modifiche e tornare al modo play senza salvarle.

6. Per inviare e ricevere messaggi di program change (+ bank select), collegate G7.1ut all'altro apparecchio MIDI nel modo seguente.

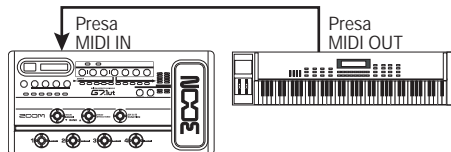
■ Esempio per inviare messaggi di program change (+ bank select)



(1) Quando è attivato un patch su G7.1ut...

■ Esempio per ricevere messaggi di program change (+ bank select)

(1) Quando viene ricevuto un messaggio di program change (+ bank select)



(2) Il patch su G7.1ut viene attivato.

AVVISO

- Quando il modo program change di G7.1ut è regolato su "DIRECT", e l'apparecchio MIDI esterno invia solo MSB o LSB di messaggio bank select, verrà usata l'istruzione completa di bank select più recentemente ricevuta (valori iniziali: MSB = 0, LSB = 0).
- Quando l'apparecchio MIDI esterno invia osolo il messaggio di program change senza bank select MSB e LSB, si applica lo stesso del precedente caso, vale a dire viene usata l'istruzione completa di bank select più recente (valori iniziali: MSB = 0, LSB = 0).

NOTA

Quando l'apparecchio MIDI esterno invia solo un messaggio di bank select a G7.1ut, non avvengono cambiamenti. La prima volta che G7.1ut riceve un program change, verrà usata l'istruzione più recente di bank select.

■ Uso del mapping mode

In questo modo, è usata una mappa di program change per assegnare i patch, permettendo di specificare i patch usando solo messaggi di program change.

NOTA

Prima di effettuare gli step successivi, verificate che l'impostazione di canale send/receive MIDI su G7.1ut sia quella necessaria (→ p. 37), e che il send/receive di messaggi program change sia abilitato (→ p. 39).

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/26
[FRONT]

2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI PCMODE" (program change mode).



MIDI PCMODE 6/26
[DIRECT]

3. Girate la manopola parametro 1 per richiamare l'indicazione "MAPPING".

I patch possono ora essere specificati usando messaggi di program change secondo la mappa di program change.



MIDI PCMODE 6/26
[MAPPING]

4. Girate la manopola [TYPE] kper richiamare il parametro "PC MAP" (program change map).

Usando questa videata, potete assegnare un patch di G7.1ut a un numero di program change nel range 0 – 127.

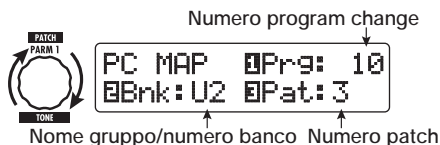


PC MAP [Pr9: 0]
[Bnk: U0] [Pat: 1]

Nome gruppo/numero banco Numero patch

5. Per assegnare un patch a un numero di program change, procedete nel modo seguente.

- (1) Girate la manopola parametro 1 finché il numero di program change da usare non viene mostrato sulla riga in alto del display.



- (2) Usate le manopole parametro 2 e 3 per selezionare group name/bank number e patch number da assegnare al numero di program change.



PC MAP [Pr9: 10]
[Bnk: A9] [Pat: 3]

- (3) Ripetete questi step per gli altri numeri di program change.

6. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

Sul display appare l'indicazione "Store...?", per consentirvi di salvare le modifiche.

7. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità ritorna in modo play.

Nella condizione di sopra (mentre vedete "Store...?"), sono attivi i soli tasti [STORE/SWAP], [EXIT], e [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e ritornare in modo play senza salvarle.

8. Per inviare e ricevere messaggi di program change, procedete come descritto allo step 6 di "Uso del direct mode" (→ p. 39).

Invio e ricezione di informazioni operative di pedale/switch/tasto via MIDI (control change)

G7.1ut consente invio e ricezione di messaggi control change via MIDI. Questi messaggi governano azioni quali il funzionamento del pedale di espressione incorporato o esterno e la attivazione di moduli o bypass/mute on/off con tasti e footswitch. A ciascuna azione potete assegnare un numero di control change (CC#).

■ Abilitazione di control change send/receive

Viene qui descritta la procedura di abilitazione send/receive dei messaggi control change.

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/26
[FRONT]

2. Per abilitare G7.1ut a ricevere messaggi di control change, girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI CTRL Rx" (receive control change) e girate la manopola parametro 1 per scegliere l'impostazione "ON".



MIDI 10/26
[CTRL Rx=ON]

3. Per abilitare G7.1ut all'invio di messaggi di control change, girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI CTRL Tx" (send control change) e girate la manopola parametro 1 per scegliere l'impostazione "ON".



MIDI 11/26
[CTRL Tx=ON]

4. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

Sul display appare l'indicazione "Store...?", per consentire il salvataggio delle modifiche.



Store...?
Y[STORE] N[EXIT]

5. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità ritorna in modo play.

In questa condizione (mentre vedete "Store...?"), sono attivi i soli tasti [STORE/SWAP], [EXIT], e [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT] potete annullare le modifiche e tornare al modo play senza salvarle.

■ Assegnare numeri di control change

Potete assegnare numeri di control change a pedale d'espressione e tasti di G7.1ut come segue.

NOTA

Prima di eseguire i seguenti step, verificate che l'impostazione del canale MIDI send/receive di G7.1ut sia quello necessario (→ p. 37), e che il send/receive dei messaggi di control change sia abilitato (→ p. 41).

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].



AMP Select 1/26
[FRONT]

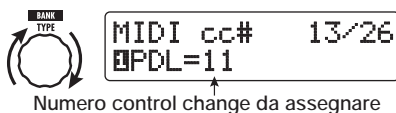
2. Girate la manopola [TYPE] per

Display	Destinazione controllo	CC# Default	Range regolazione CC#
CTRL IN	Pedale di espressione esterno	7	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
PDL	Pedale di espressione incorporato	11	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
COMP	Modulo COMP on/off	64	OFF, 64 - 95
WAH/EFX1	Modulo WAH/EFX1 on/off	65	OFF, 64 - 95
ZNR	Modulo ZNR on/off	66	OFF, 64 - 95
PRE-AMP	Modulo PRE-AMP on/off	67	OFF, 64 - 95
EQUALIZER	Modulo EQ on/off	68	OFF, 64 - 95
MOD/EFX2	Modulo MOD/EFX2 on/off	69	OFF, 64 - 95
DELAY	Modulo DELAY on/off	70	OFF, 64 - 95
REVERB	Modulo REVERB on/off	71	OFF, 64 - 95
MUTE	Modo mute on/off	72	OFF, 64 - 95
BYPASS	Modo bypass on/off	73	OFF, 64 - 95
CH A/B	Switching channel A/B sezione pre-amp	74	OFF, 64 - 95

richiamare il display per l'assegnazione del numero di control change.

Le operazioni alle quali possono essere assegnati numero di control change sono elencate nella tabella della prossima pagina.

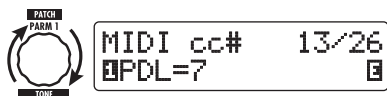
Per esempio, per assegnare un numero di control change al pedale di espressione incorporato, viene utilizzato il seguente display.



AVVISO

L'assegnazione del numero di control change si applica sempre sia per inviare che ricevere.

3. Girate la manopola parametro 1 per specificare un numero di control change.



4. Assegnate numeri di control change per altre operazioni nello stesso modo.

5. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

Sul display appare l'indicazione "Store...?", per consentirvi di salvare le modifiche.

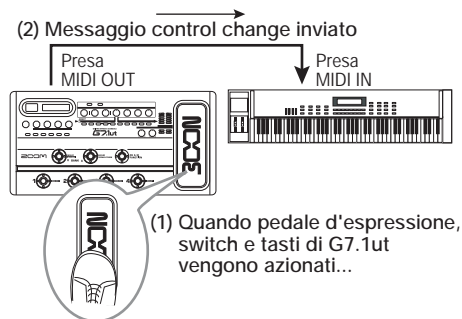
6. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità ritorna in modo play.

Nella precedente condizione (mentre vedete "Store...?"), sono attivi i soli tasti [STORE/SWAP], [EXIT], e [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in modo play senza salvarle.

7. Per inviare e ricevere messaggi di control change, collegate G7.1ut e l'altro apparecchio MIDI nel modo seguente.

- Esempio per inviare messaggi di control change



I valori di control change inviati da G7.1ut cambiano nel modo seguente.

- **Quando viene azionato il pedale di espressione incorporato o esterno**
Il valore del numero assegnato al control change varia di continuo nel range di 0 – 127.

- **Quando viene eseguito lo switching on/off del modulo**
Quando il modulo è regolato su on, viene inviato il valore 127 del numero di control change. Quando il modulo è regolato su off, viene inviato il valore 0 del numero di control change.

- **Quando viene eseguito lo switching bypass/mute on/off**
Quando il bypass/mute si trova su on, viene inviato il valore 127 del numero di control change. Quando bypass/mute si trova su off, viene inviato il valore 0 del numero di control change.

- **Quando viene eseguito lo switching di canale A/B della sezione pre-amp**
Quando si commuta il canale A, viene inviato il valore 0 del numero di control change. Quando si passa al canale B, viene inviato il valore 127 del numero di control change.

■ Esempio per inviare messaggi di control change



Secondo il valore di control change ricevuto, stato di G7.1ut e valori di parametro cambiano così.

- **Quando è ricevuto il control change per il pedale di espressione incorporato/ esterno**

Il valore del parametro assegnato al pedale cambia col valore di control change (0 – 127).

- **Quando è ricevuto il control change per il modulo on/off**

Se il valore di control change è tra 0 e 63, il modulo viene disattivato. Se il valore di control change è tra 64 e 127, il modulo viene attivato.

- **Quando viene ricevuto il control change per il bypass/mute on/off**

Se il valore di control change è tra 0 e 63, il bypass/mute è disattivato; se il valore di control change è tra 64 e 127, il bypass/mute è attivato.

- **Quando viene ricevuto il control change per il channel switching A/B della sezione di pre-amp**

Se il valore di control change è tra 0 e 63, G7.1ut passa al channel A; se il valore è tra 64 e 127, G7.1ut passa al channel B.

Invio e ricezione dati interni di G7.1ut via MIDI

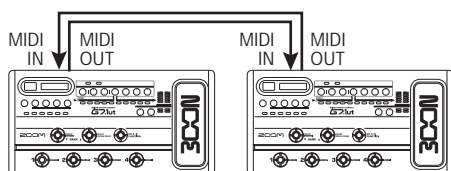
I patch data memorizzati in G7.1ut possono essere

inviati e ricevuti come messaggi MIDI (system exclusive). Quando due G7.1ut sono collegati tramite un cavo MIDI, è possibile la copia di patch data dall'unità che invia all'unità ricevente.

NOTA

Quando i patch data vengono ricevuti, tutti i patch data esistenti in G7.1ut verranno sostituiti. Eseguite i seguenti step con cura, per evitare di sostituire accidentalmente altri importanti dati.

1. Usando due cavi MIDI, collegate le prese MIDI OUT e MIDI IN del G7.1ut sorgente alle prese MIDI IN e MIDI OUT del G7.1ut di destinazione.



Gli step per il G7.1ut sorgente e il G7.1ut di destinazione vengono spiegati separatamente di seguito.

■ G7.1ut sorgente

2. Mettete G7.1ut in modo play e premete il tasto [AMP SELECT/ SYSTEM].



AMP Select 1/26
FRONT

3. Usate la manopola [TYPE] per richiamare sul display il parametro "BulkDumpTx" (bulk dump transmit).



BulkDumpTx 25/26
ExctePress[PAGE]

4. Premete il tasto [PAGE].

G7.1ut si predispone all'operazione bulk dump della sorgente. In questa condizione, G7.1ut invia automaticamente i patch data quando riceve il messaggio MIDI di richiesta dati. Per tornare alla condizione precedente, premete il tasto [EXIT].

■ G7.1ut di destinazione

5. Mettete G7.1ut in modo play e premete il tasto [AMP SELECT/ SYSTEM]. Con la manopola [TYPE] richiamate sul display il parametro "BulkDumpRx" (bulk dump receive).



BulkDumpRx 26/26
ExctePress[PAGE]

6. Premete il tasto [PAGE].

G7.1ut si predispone all'operazione di bulk dump sulla destinazione, e viene inviato un messaggio MIDI di richiesta dati al G7.1ut sorgente. Quando il G7.1ut sorgente riceve questo messaggio, invia automaticamente patch data dalla presa MIDI OUT. I dati vengono ricevuti dal G7.1ut di destinazione, e il display cambia come segue.

PatchDataDump Rx
Receiving ...

AVVISO

Se premete il tasto [EXIT] prima che appaia l'indicazione "Receiving...", l'operazione patch data send/receive viene annullata e ritorna il precedente display.

Quando il processo send/receive di patch data è completato, entrambe le unità G7.1ut tornano al menu AMP SELECT/SYSTEM.

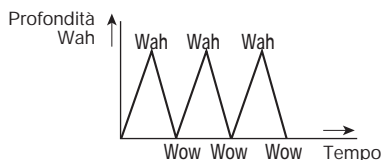
AVVISO

Il sito web di ZOOM CORPORATION (<http://www.zoom.co.jp>) ha software editor/librarian disponibile in download. Usando questo software, potete memorizzare patch data di G7.1ut su computer.

Altre funzioni

Uso della funzione ARRM

G7.1ut usa un'innovativa funzione chiamata ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) che usa varie forme d'onda di controllo generate internamente per modificare ciclicamente parametri effetto. Potete scegliere per esempio una forma d'onda triangolare e applicarla alla frequenza di wah come destinazione di controllo. L'effetto risultante è quello qui mostrato.



Questa sezione spiega l'uso della funzione ARRM.

1. In modo play, selezionate il patch.

AVVISO

Le impostazioni ARRM possono essere fatte separatamente per ciascun patch.

2. Premete il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION] per entrare in modo edit, quindi girate la manopola [TYPE] per richiamare l'indicazione "ARRM" sul display.

Nome parametro destinazione di controllo

ARRM = M IX
MOD CHorus

Nome modulo Nome tipo effetto



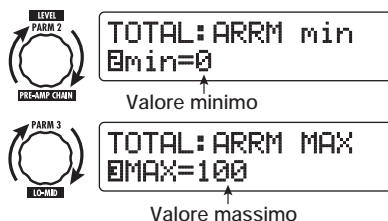
Mentre girate la manopola parametro 1, parametro effetto, tipo di effetto, e modulo effetto cambiano.

AVVISO

- I parametri selezionabili come destinatari del controllo sono gli stessi selezionabili per il funzionamento col pedale di espressione. Ved. la sezione "Tipi di effetto e parametri" alle pagg. 54 – 67.
- Quando è visualizzato "NOT Assign", non è assegnato alcun parametro come destinazione di controllo e la funzione ARRM è disabilitata.

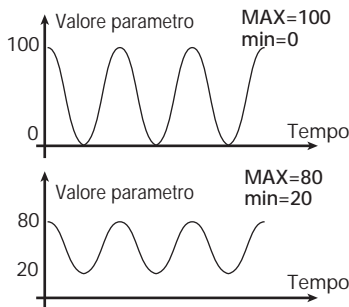
4. Per impostare il range di regolazione del parametro da controllare, usate la manopola parametro 2 (valore minimo) e la manopola parametro 3 (valore massimo).

Le impostazioni selezionate con le manopole parametro 2 e 3 determinano il valore quando la forma d'onda di controllo raggiunge il valore minimo e il valore massimo.



La differenza tra un range di regolazione del parametro di 0 (minimo) – 100 (massimo) e 20 (minimo) – 80 (massimo) risulta evidente dal grafico nella pagina successiva.

seguito.



AVVISO

- Il range di impostazione disponibile dipende dal parametro.
- È anche possibile regolare il minimo "min" su un valore maggiore di "MAX". In questo caso, la direzione di modifica del controllo risulterà invertita.

5. Per selezionare tipo e ciclo della forma d'onda di controllo, premete il tasto [PAGE] una volta per cambiare pagina.



La funzione ARRM ha un totale di cinque parametri. Per regolare i parametri 4 e 5, premete prima il tasto [PAGE] e quindi usate le manopole parametro 1 e 2. (Per tornare a regolare i parametri 1 - 3, premete ancora il tasto [PAGE].)

6. Girate la manopola parametro 1 per selezionare la forma d'onda di controllo.

Il display cambia nel modo seguente.



Tipo forma d'onda di controllo

Le forme d'onda disponibili sono mostrate di

1		Dente di sega asc. (Up Saw)
2		Pinna di squalo asc. (Up Curve)
3		Dente di sega disc. (Down Saw)
4		Pinna di squalo disc. (Down Curve)
5		Triangolare (Triangle)
6		Triang. quadra (Square Tri)
7		Sinusoide (Sine)
8		Onda quadra (Square)

7. Girate la manopola parametro 2 per selezionare il ciclo della forma d'onda di controllo.

Quando premete il tasto [PAGE] e quindi la manopola parametro 2, il display cambia così.



Il ciclo della forma d'onda di controllo usa come riferimento il tempo specifico del patch (→ p. 35) e viene visualizzato in ottavi, quarti, o quarti per numero (ved. tabella a pag. 36).

Il numero dopo la x (2 - 20) indica la durata di un ciclo in multipli di quarti. Quando è selezionato "2", la forma d'onda di controllo cambia in un intervallo di ciclo corrispondente a metà nota del tempo specifico del patch. Quando è selezionato "4", il ciclo è di 4 beat (1 misura di 4/4).

8. Una volta completata l'impostazione ARRM, premete il tasto [EXIT].



L'unità ritorna in modo play. Salvate il patch se necessario. Quando suonate la chitarra in questa condizione, il parametro effetto selezionato verrà modificato ciclicamente dalla forma d'onda di controllo generata internamente.

NOTA

Qualunque modifica alle impostazioni ARRM andrà perduta quando selezionate un nuovo patch. Assicuratevi di salvare il patch se volete conservare le modifiche (→ p. 27).

Uso di G7.1ut come interfaccia audio per computer

Collegando la porta USB di G7.1ut a una porta USB del computer, G7.1ut può essere usato come interfaccia audio con convertitore AD/DA ed effetti integrati. Le condizioni di ambiente operativo per questo tipo di uso sono i seguenti.

■ Sistema operativo compatibile

- Windows XP
- Mac OS X (10.2 e successivo)

■ Quantizzazione

16-bit

■ Frequenze di campionamento

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

AVVISO

Con ognuno dei sistemi operativi sopra elencati, G7.1ut funzionerà da interfaccia audio semplicemente collegando il cavo USB. Non c'è bisogno di installare alcun software driver speciale.

NOTA

La porta USB di G7.1ut serve solo a inviare e ricevere dati audio. Per i messaggi MIDI, usate le prese MIDI IN/OUT.

Per usare G7.1ut come interfaccia audio per computer, collegate la porta USB di G7.1ut a una porta USB del computer. G7.1ut verrà riconosciuto come interfaccia audio.

In questa condizione, il suono di una chitarra collegata alla presa INPUT di G7.1ut può essere processato con gli effetti di G7.1ut e quindi essere registrato come tracce audio di un'applicazione DAW (Digital Audio Workstation) su computer

Fig. 1: Flusso del segnale durante la registrazione

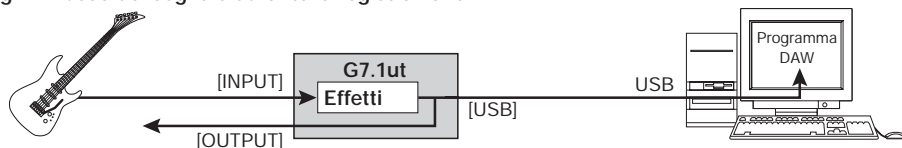


Fig. 2: Flusso del segnale durante la riproduzione (1)

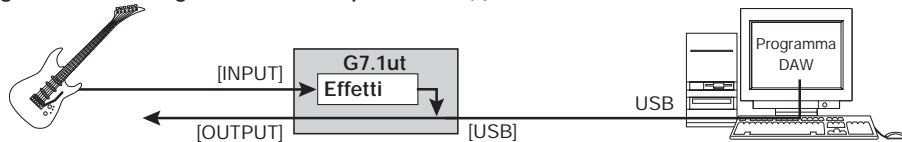
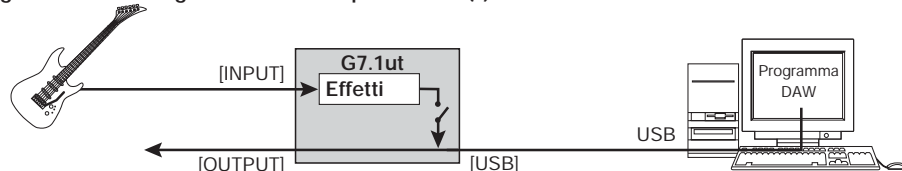


Fig. 3: Flusso del segnale durante la riproduzione (2)



(ved. Figura 1 sotto).

Quando si esegue la riproduzione tramite programma DAW, il suono riprodotto dalle tracce audio viene mixato con il suono di chitarra processato dagli effetti di G7.1ut e viene mandato alla presa OUTPUT di G7.1ut (ved. Figura 2 nella pagina precedente).

Se si vuole, è possibile mettere in mute il segnale di chitarra dopo il trattamento degli effetti durante la riproduzione (ved. Figura 3 nella pagina precedente). Per i dettagli, ved. la prossima sezione.

Per i dettagli su registrazione e riproduzione, fate rif. alla documentazione del programma DAW.

NOTA

- Se l'applicazione DAW ha una funzione di echo back (il segnale in ingresso durante la registrazione viene fornito direttamente a un uscita), questa deve essere disabilitata quando usate G7.1ut con l'uscita diretta abilitata. Se la registrazione viene effettuata con la funzione echo back attiva, il segnale in uscita può suonare come attraverso un effetto flanger, o il segnale dell'uscita diretta risultare ritardato.
- Usate un cavo USB high-quality e mantenete la connessione quanto più corta possibile.

Muting dell'uscita diretta quando si usa una connessione USB

Quando G7.1ut è collegato a un computer e usato come interfaccia audio, Il segnale alla presa OUTPUT dopo il trattamento degli effetti può essere messo in mute se volete monitorare il suono del solo software DAW. Per far ciò, procedete nel modo seguente.

AVVISO

La seguente procedura è valida solo quando G7.1ut è collegato a un computer via USB.

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].

Appare il menu AMP SELECT/SYSTEM che si applica a tutti i patch.



AMP Select 1/26
FRONT

2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare l'indicazione "USB Monitor" (modo output quando viene usata la connessione USB) sul display.



USB Monitor 3/26
USB+DIRECT

3. Girate la manopola parametro 1 per selezionare una delle seguenti impostazioni.

● USB+DIRECT

Alla presa OUTPUT arriva il segnale dopo il trattamento effetti anche quando viene usata la presa USB.

● USB Only

Il segnale dopo il trattamento effetti alla presa OUTPUT viene messo in mute quando è utilizzata la connessione USB.

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

Sul display appare l'indicazione "Store...?", per consentirvi di salvare le modifiche.



Store...?
Y[STORE] N[EXIT]

5. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.



Nella condizione sopra riportata (mentre è visualizzato “Store...?”), sono attivi il solo tasto [STORE/SWAP], il tasto [EXIT], e il tasto [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e ritornare al modo play senza salvarle.

Il software editor/librarian

ZOOM CORPORATION produce un'applicazione software editor/librarian disponibile in download sul suo sito web.

Per usare il software, il computer deve avere un'interfaccia MIDI, e deve essere stabilita una connessione tra le prese MIDI IN/MIDI OUT del computer e le prese MIDI OUT/MIDI IN di G7.1ut. Il software quindi rende possibile il salvataggio dei patch data di G7.1ut su computer, editare i dati, e ricopiare i patch data modificati su G7.1ut.

- Sito web di ZOOM CORPORATION
<http://www.zoom.co.jp>

Regolare il contrasto del display

Se volete, potete regolare il contrasto del display nel modo seguente.

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].

Appare il menu AMP SELECT/SYSTEM per i parametri che si applicano a tutti i patch.



AMP Select 1/26
[FRONT]

2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare l'indicazione “Contrast” (display contrast) sul display.



LCD 2/26
[Contrast: 1]

3. Girate la manopola parametro 1 per regolare il contrasto nel range 1 – 3.



LCD 2/26
[Contrast: 3]

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

Sul display appare l'indicazione “Store...?”, per consentirvi di salvare le modifiche.



Store...?
Y[STORE] N[EXIT]

5. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

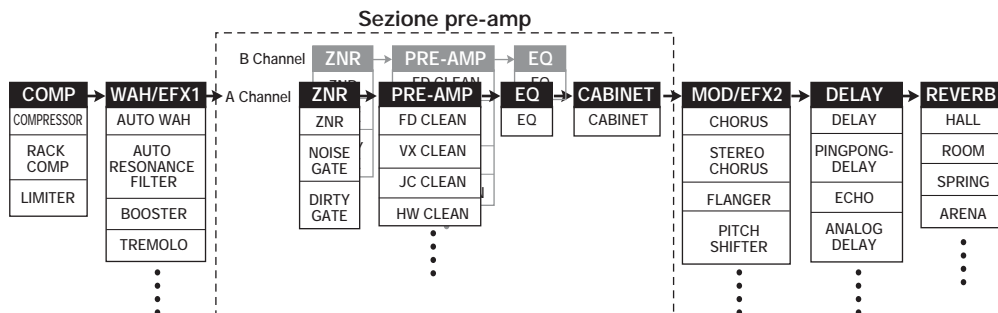


La regolazione del contrasto viene accettata, e l'unità ritorna nel modo play.

Nella condizione di sopra (mentre vedete “Store...?”), sono attivi solo il tasto [STORE/SWAP], il tasto [EXIT], il tasto [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in modo play senza salvarle.

Aggianciare effetti (Link)

I patch di G7.1ut possono essere visti come nove moduli effetto agganciati in serie, ved. illustrazione sotto. Potete usare tutti i moduli effetto insieme o regolare alcuni moduli selettivamente su off per usare solo specifici moduli effetto.



Per alcuni moduli effetto, potete selezionare un tipo di effetto fra diverse scelte possibili. Per esempio, il modulo MOD/EFX2 comprende CHORUS, FLANGER, e altri tipi di effetto tra i quali potete sceglierne uno.

La serie di quattro moduli ZNR, PRE-AMP, EQ, e CABINET agisce da amplificatore virtuale a due canali. I moduli ZNR, PRE-AMP, ed EQ possono avere diverse regolazioni per i canali A e B, permettendo il channel switching anche entro lo stesso patch.

Commutare tra suono live performance e suono direct recording

Il modulo PRE-AMP di G7.1ut comprende un totale di 36 tipi di effetto. In aggiunta, ciascuna di questi tipi di effetto ha due algoritmi, uno per suonare dal vivo e uno per la registrazione diretta. Questo porta ad aver accesso a 72 tipi di effetto.

L'algoritmo relativo viene selezionato automaticamente, a seconda dello stato del modulo CABINET, come sotto descritto.

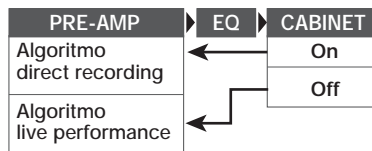
● Quando il modulo CABINET è su off

L'algoritmo "live performance" vien

selezionato per il modulo PRE-AMP. Questo algoritmo ottimizza il suono quando si suona in un ampli per chitarra. Quando G7.1ut è collegato a un ampli per chitarra, è consigliata questa impostazione.

● Quando il modulo CABINET è su on

L'algoritmo "direct recording" viene selezionato per il modulo PRE-AMP. Questo algoritmo ottimizza il suono per la riproduzione attraverso un sistema a risposta flat. Quando G7.1ut è collegato a un registratore o un sistema audio hi-fi audio, è consigliata questa impostazione.



NOTA

Quando il modulo CABINET è su off, è disponibile la funzione AMP SELECT per abbinare G7.1ut all'amplificatore in uso. Per i dettagli, ved. alla pag. successiva.

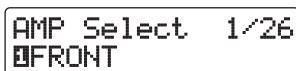
Uso della funzione Amp Select

G7.1ut incorpora una funzione Amp Select che ottimizza la risposta in frequenza da abbinare al tipo di amplificatore in uso. Quando iniziate a usare G7.1ut o quando cambiate ampli per chitarra, scegliete un'impostazione Amp Select adeguata, come di seguito descritto.

NOTA

La funzione Amp Select è disabilitata per i patch in cui il modulo CABINET è regolato su on. Questo perché l'algoritmo direct recording del modulo PRE-AMP viene automaticamente selezionato quando il modulo CABINET è su on.

1. In modo play, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].



2. Girate la manopola parametro 1 per scegliere una delle seguenti impostazioni.

● FRONT

Questa è l'impostazione standard usando GUITAR INPUT davanti all'ampli per chitarra.

● COMBO R1

Questa è l'impostazione adatta quando si usa POWER INPUT sul pannello posteriore di un ampli per chitarra Roland JC-120.

● COMBO R2

Questa è l'impostazione adatta quando si usa POWER INPUT sul pannello posteriore di un ampli combo Fender.

● STACK R

Questa è l'impostazione adatta quando si usa POWER INPUT sul pannello posteriore di un ampli stack Marshall.

3. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

Sul display appare l'indicazione "Store...?", per consentirvi di salvare le modifiche.

4. Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

Nella condizione precedente (mentre vedete "Store...?"), sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP], [EXIT] e [PAGE]. Premendo il tasto [EXIT] potete annullare le modifiche e tornare in modo play senza salvarle.

Cambiare punto insert di sezione pre-amp e modulo WAH/EFX1

G7.1ut vi permette di cambiare punto di insert dei quattro moduli che compongono la sezione pre-amp (ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) e del modulo WAH/EFX1. Questo produce modifiche all'azione e al tono dell'effetto.

■ Cambiare punto di insert del modulo WAH/EFX1

Per cambiare punto di insert del modulo WAH/EFX1, richiamate il parametro Position e regolatelo su "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "AftR" (dopo la sezione pre-amp). Il parametro Position può essere usato quando i tipi di effetto Booster, Tremolo, o Octave non sono selezionati.

1. In modo play, modo manual, o modo edit, premete il tasto [WAH/EFX1].
2. Girate la manopola [TYPE] e selezionate un tipo di effetto che non sia Booster, Tremolo, o Octave.

3. Girate la manopola parametro 1 per selezionare "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afr" (dopo la sezione pre-amp).

4. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna al modo precedente. Per abilitare la modifica, ricordate di salvare il patch (→ p. 27).

■ Cambiare punto di insert della sezione pre-amp

Per cambiare punto di insert della sezione pre-amp, richiamate il parametro Chain e regolatelo su "Pre" (prima del modulo MOD/EFX2) o su "Post" (dopo il modulo DELAY). Il parametro Chain può essere usato con tutti i tipi di effetto del modulo PRE-AMP.

1. In modo play, modo manual, o modo edit, premete il tasto [PRE-AMP].

Il display cambia nel modo seguente.



2. Girate la manopola parametro 2 per selezionare "Pre" (prima del modulo MOD/EFX2) o "Post" (dopo il modulo DELAY).

3. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna al modo precedente. Per abilitare la modifica, ricordate di salvare il patch (→ p. 27).

NOTA

- Quando è selezionata l'impostazione "Pre" come punto di insert della sezione pre-amp, il segnale dopo il modulo MOD/EFX2 viene processato interamente in stereo. Quando selezionate "Post", il segnale viene processato nella sezione pre-amp in mono.
- Il punto di insert della sezione pre-amp si applica sia al canale A che al canale B. Scegliere una diversa impostazione per i due canali non è possibile.

Qui sotto potete vedere la formazione del modulo con differenti impostazioni per il modulo WAH/EFX1 e il punto di insert della sezione pre-amp.

Fig. 1 Sezione pre-amp = PRE, WAH/EFX1 = Befr

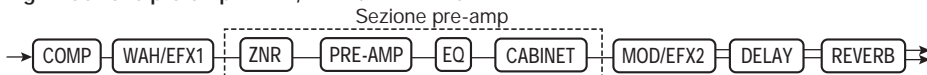


Fig. 2 Sezione pre-amp = PRE, WAH/EFX1 = Afr

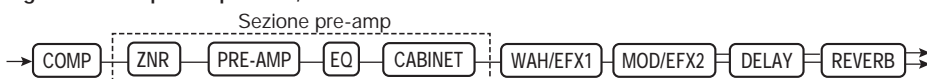


Fig. 3 Sezione pre-amp = POST, WAH/EFX1 = Befr

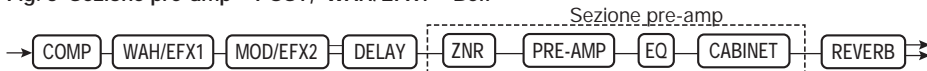
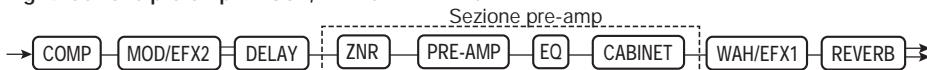


Fig. 4 Sezione pre-amp = POST, WAH/EFX1 = Afr



	Modulo COMP
<p>Attenua le componenti high-level del segnale ed enfatizza le componenti low-level del segnale, per mantenere il livello complessivo del segnale entro un certo range.</p>	

Compressor

Questo è un compressore di tipo MXR Dynacomp.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Sense	0 – 10	Attack	Fast, Slow	Tone	0 – 10	Level	2 – 100
Regola la sensibilità del compressore. Maggiori valori di regolazione producono maggior sensibilità.		Seleziona la velocità d'attacco del compressore su due livelli: Fast o Slow.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

RackComp


Questo tipo di effetto permette una regolazione più dettagliata rispetto a "Compressor".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Threshold	0 – 50	Ratio	1 – 10	Attack	1 – 10	Level	2 – 100
Regola il livello di riferimento del segnale per l'azione del compressore.		Regola il rapporto di compressione.		Regola la velocità d'attacco del compressore.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

Limiter

Questo è un limiter che sopprime i picchi del segnale sopra un certo livello di riferimento.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Threshold	0 – 50	Ratio	1 – 10	Release	1 – 10	Level	2 – 100
Regola il livello di riferimento del segnale per l'azione del limiter.		Regola il rapporto di compressione del limiter.		Regola il delay tra il punto dove il livello del segnale scende sotto la soglia e il release del limiter.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

	Modulo WAH/EFX1
<p>Questo modulo comprende effetti wah e filter come anche speciali effetti quali ring modulator e octave.</p>	




AutoWah

Questo effetto varia il wah a seconda dell'intensità d'esecuzione.

A-Resonance

Questo effetto varia la frequenza del filtro di risonanza a seconda dell'intensità d'esecuzione.






I due precedenti tipi di effetto hanno gli stessi parametri.




PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	 Sense	-10 – -1, 1 – 10	 Resonance	0 – 10	 Level	2 – 100
Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono: "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afr" (dopo la sezione pre-amp).		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola la sensibilità del suono di risonanza.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	




Booster




Questo è un booster per enfatizzare il guadagno del segnale.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Range	1 – 5	Tone	0 – 10	 Gain	0 – 10	 Level	2 – 100
Regola il range di frequenza da enfatizzare		Regola la qualità tonale del suono.		Regola la quantità di enfasi.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

Tremolo							
Questo effetto varia periodicamente il livello di volume.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
 Depth	0 – 100	 Rate	0 – 50 	 Wave	UP 0 – 9, DWN 0 – 9, TRI 0 – 9	 Level	2 – 100
Regola la profondità della modulazione.		Regola il rate di modulazione.		Controlla la forma d'onda di modulazione. Tipi di forma d'onda disponibili: "UP" (dente di sega ascend.), "DWN" (dente di sega discendente), e "TRI" (triangolare). Valori numerici maggiori producono un maggior clipping, che enfatizza l'effetto.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	



Phaser							
Questo effetto produce un suono di tipo risucchiante.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	 Rate	0 – 50 	Color	1 – 4	 Level	2 – 100
Seleziona il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Impostazioni sono: "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo il pre-amp).		Regola il rate di modulazione.		Regola il colore del suono.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

Ring Modulate							
Questo effetto produce uno scampanellante suono metallico. Regolando il parametro "Freq" si produce un drastico cambio del carattere sonoro.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	 Frequency	1 – 50	 Balance	0 – 100	 Level	2 – 100
Seleziona il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Impostazioni sono: "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo il pre-amp).		Regola la frequenza di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

Slow Attack							
Questo effetto rallenta il rate di attacco del suono, producendo uno stile sonoro simile a un violino.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	 Time	1 – 50	 Curve	0 – 10	 Level	2 – 100
Seleziona il punto di inserimento del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono: "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo la sezione pre-amp).		Regola il tempo di salita.		Regola la curva di modifica montante del volume.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	




Pedal Vox							
Simulazione del pedale wah vintage Vox.							
Pedal Cry							
Simulazione del pedale wah vintage Crybaby.							

I due effetti precedenti hanno gli stessi parametri.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	 Frequency	1 – 50	 Dry Mix	0 – 10	 Level	2 – 100
Sceglie il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Impostazioni: "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo la sezione pre-amp).		Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando il pedale di espressione non viene usato, l'effetto è simile a un pedale metà aperto.		Regola il livello del suono originale mixato con l'effetto.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	




P-Resonance

Pedale wah con un forte carattere.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afr	 Frequency	1 – 50	 Resonance	0 – 10	 Level	2 – 100
Sceglie il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Impostazioni: "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afr" (dopo la sezione pre-amp).		Regola la frequenza di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

Octave

Questo effetto aggiunge una componente di ottava inferiore al suono originale.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
 OctLevel	0 – 100	 DryLevel	0 – 100	Tone	0 – 10	 Level	2 – 100
Regola il livello del suono all'ottava inferiore.		Regola il livello del suono originale.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

ZNR**Modulo ZNR**

Questo modulo serve a ridurre il rumore nelle pause dell'esecuzione. Offre una scelta tra noise reduction e noise gate (muting durante le pause).

ZNR (ZOOM NOISE REDUCTION)

Noise reduction originale ZOOM che riduce il rumore nelle pause dell'esecuzione senza modificare il suono.

Noise Gate


Questo è un noise gate che taglia il suono nelle pause dell'esecuzione.

Dirty Gate

Questo è un tipo di gate vintage con speciali caratteristiche di chiusura.



I tre effetti precedenti hanno lo stesso parametro.


PARAM1	
Threshold	1 – 16
Regola la sensibilità di ZNR. Per riduzione massima, regolate il valore quanto più alto possibile senza che il suono decada innaturalmente.	

	Modulo PRE AMP	
	Questo modulo comprende 35 tipi di distorsione e simulatore acustico. In modo edit, il modulo viene regolato usando le manopole [GAIN] e [LEVEL] della sezione pre-amp e le manopole parametro 1 e 2. Per ciascun tipo di effetto in questo modulo, ci sono 2 algoritmi (pr suonare dal vivo e per la registrazione diretta). Gli algoritmi vengono automaticamente selezionati a seconda dello stato on/off del modulo CABINET (→ p. 51).	
FD Clean		VX Clean
Suono clean di un Fender Twin Reverb (modello del '65) preferito dai chitarristi di generi musicali diversi.		Suono clean di un ampli combo VOX AC-30 in classe A.
JC Clean		HW Clean
Suono clean della serie Roland JC che produce un ampio suono cristallino.		Suono clean del leggendario Hiwatt Custom 100 valvolare di costruzione britannica.
MS Crunch		UK Blues
Suono crunch di un ampli stack Marshall JCM800 che varia dal clean al crunch.		Suono crunch di un ampli combo Marshall 30-watt Bluesbreaker del 1962.
US Blues		Tweed Bass
Suono crunch di un Fender Tweed Deluxe '53.		Suono crunch del Fender Bassman, un ampli per basso con forte presenza.
BG Crunch		VX Crunch
Suono crunch dell'ampli combo Mesa Boogie MkIII.		Suono crunch di ampli combo Vox AC30TBX in classe A.
Z Combo		MS Drive
Suono crunch di ampli combo originale Zoom.		Suono high gain di ampli stack Marshall JCM2000.
BG Drive		PV Drive
Suono high gain di Mesa Boogie Dual Rectifier channel 2 (modo vintage).		Suono high gain di Peavey 5150 sviluppato insieme a un chitarrista hard rock di fama mondiale.
HK Drive		DZ Drive
Suono high gain dell'ammiraglia di Hughes & Kettner il modello Triamp MKII.		Suono high gain dell'artigianale ampli per chitarra tedesco Diezel Herbert con tre canali controllabili separatamente.
Z Stack		OverDrive
Suono high gain di testata originale Zoom.		Simulazione di Boss OD-1 iniziatore della concezione "overdrive".
TS808		Centaur
Simulazione del tanto imitato Ibanez TS808 utilizzato da molti chitarristi come booster.		Simulazione di KLON Centaur amato dai professionisti.
Guv'nor		RAT
Simulazione di effetto distorsore Guv'nor di Marshall.		Simulazione di PROCO Rat celebre per il suo suono di distorsione estremo.
DS-1		dist +
Simulazione del distorsore Boss DS-1, un favorito di lungo corso.		Simulazione di distorsore MXR + che rese la distorsione popolare in tutto il mondo.
HotBox		FuzzFace
Simulazione del compatto preamp Matchless HotBox con valvole incorporate.		Simulazione del Fuzz Face che fece la storia del rock col suo aspetto eccentrico e il suo suono smagliante.
BigMuff		MetalZone
Simulazione del Big Muff Electro-Harmonix preferito dai musicisti per il suo grosso, dolce suono fuzz.		Simulazione del Boss Metal Zone con lungo sustain e dinamico lower mid range.


TS+F_Cmb Combinazione di ampli combo Fender e suono di Ibanez TS-9.	SD+M_Stk Combinazione di ampli stack Marshall e suono di Boss SD-1.
FZ+M_Stk Combinazione di Fuzz Face e ampli stack Marshall.	Z OD Originale overdrive di Zoom con distorsione naturale.
Extreme DS Suono high gain con il più alto gain di qualunque distorsore al mondo.	DigiFuzz Suono fuzz high gain con forte carattere.




Z Clean Originale suono clean di Zoom. I 35 tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.




GAIN		LEVEL	
 Gain	0 – 100	 Level	1 – 100
Regola il gain di preamp (profondità di distorsione).		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	
PARAM1		PARAM2	
Tone	0 – 30	Chain	Pre, Post
Regola la qualità tonale del suono.		Sceglie il punto di insert della sezione pre-amp. Le impostazioni sono "Pre" (prima del modulo MOD/ EFX2) o "Post" (dopo il modulo DELAY).	


Aco. Sim			
Questo effetto fa suonare una chitarra elettrica come una chitarra acustica.			
GAIN		LEVEL	
 Top	0 – 10	 Level	1 – 100
Regola il caratteristico suono di corda di una acustica.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	
PARAM1		PARAM2	
Body	0 – 10	Chain	Pre, Post
Regola il caratteristico suono di body di una acustica.		Seleziona il punto di inserimento della sezione pre-amp. Le impostazioni sono "Pre" (prima del modulo MOD/EFX2) o "Post" (dopo il modulo DELAY).	






<div><div>EQ</div><div></div></div>	<div>Modulo EQ</div> <div>Questo è un equalizzatore a 6 bande. In modo edit, il modulo viene regolato usando le manopole [BASS], [MIDDLE], [TREBLE], e [PRESENCE] della sezione pre-amp e le manopole parametro 3 e 4.</div>						
BASS		MIDDLE		TREBLE		PRESENCE	
Bass	±12 160Hz	Middle	±12 800Hz	Treble	±12 3.2kHz	Presence	±12 6.4kHz
Regola enfasi/taglio del range di basse frequenze.		Regola enfasi/taglio del range di medie frequenze.		Regola enfasi/taglio del range di alte frequenze.		Regola enfasi/taglio del range di altissime frequenze.	
PARAM3				PARAM4			
Low-Mid		±12 400Hz		Harmonics		±12 12kHz	
Regola enfasi/taglio del range di frequenze medio-basse.				Regola enfasi/taglio del range di frequenze armoniche.			

<div>  Modulo CABINET </div>			
Questo effetto simula il suono ottenuto quando si registra un amp cabinet col microfono. Possono essere scelti tipo di microfono e posizione. Lo stato on/off di questo modulo controlla la selezione automatica dell'algoritmo nel modulo PRE-AMP (→ p. 51).			
PARM1		PARM2	
Mic Type	Dyna, Cond	Mic Posi	0 – 2
Seleziona il tipo di microfono. "Dyna" simula la risposta in frequenza di un microfono dinamico e "Cond" quella di un microfono a condensatore.		Vi permette di scegliere diverse caratteristiche secondo la posizione del microfono. Le impostazioni possibili sono. 0: Microfono puntato verso il centro dello speaker 1: Microfono puntato tra il bordo e il centro dello speaker 2: Microfono verso il bordo	
		Depth	0 – 2
		Regola la profondità dell'effetto	

<div>  Modulo MOD/EFX2 </div>			
Questo modulo comprende effetti di modulazione come chorus e flanger, effetti di delay, ed effetti di pitch shifter.			
Chorus			
Questo effetto introduce una componente pitch-shifted variabile al segnale originale, che producono un suono a risonanza full-body.			
PARM1		PARM2	
Depth	0 – 100	 Rate	1 – 50
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.	
PARM3		PARM4	
Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del suono effettato mixato a quello originale.	

ST-Chorus			
Questo è un chorus stereo dal suono chiaro.			
PARM1		PARM2	
 Depth	0 – 100	 Rate	1 – 50
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.	
PARM3		PARM4	
Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del suono effettato mixato a quello originale.	

Ensemble			
Questo è un chorus ensemble con movimento tridimensionale.			
PARM1		PARM2	
Depth	0 – 100	Rate	1 – 50
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.	
PARM3		PARM4	
Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del suono effettato mixato a quello originale.	

Flanger			
Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulatorio.			
PARM1		PARM2	
 Depth	0 – 100	 Rate	0 – 50 
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.	
PARM3		PARM4	
 Resonance	-10 – -1, 0, 1 – 10	 Manual	0 – 100
Regola l'intensità di risonanza.		Regola il range di frequenza su cui agisce l'effetto.	

Pitch Shift							
Questo effetto modifica l'intonazione verso l'alto o verso il basso.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Shift	-12 - -1, 0, 1 - 12, 24	Tone	0 - 10	Fine	-25 - 25	Balance	0 - 100
Imposta la quantità di pitch shift in semitoni.		Regola la qualità tonale del suono.		Permette la regolazione fine della quantità di pitch shift in step di Cent (1/100 semitono).		Regola il balance tra suono originale ed effetto.	

Pedal Pitch							
Questo effetto permette l'uso di un pedale per sfasare il pitch in tempo reale.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 - 8	Mode	Up, Down	Tone	0 - 10	PdiPosi	0 - 100
Seleziona il tipo di pitch change causato dal pedale (ved. tabella 1).		Imposta la direzione del pitch change Up (su) o Down (giù).		Regola la qualità tonale del suono.		Imposta la quantità di pitch shift. A seconda dell'impostazione "Color", cambia anche il balance tra suono originale ed effetto.	

[Tabella 1]

Colore Modo Valore minimo pedale Valore massimo pedale Colore Modo Valore minimo pedale Valore massimo pedale

1	Up Down	-100 cent Solo suono originale	Solo suono originale -100 cent	5	Up Down	-1 ottava + DRY +1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY -1 ottava + DRY
2	Up Down	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING	6	Up Down	-700 cent + DRY +500 cent + DRY	+500 cent + DRY -700 cent + DRY
3	Up Down	0 cent +1 ottava	+1 ottava 0 cent	7	Up Down	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava	+1 ottava -∞ (0 Hz) + DRY
4	Up Down	0 cent -2 ottave	-2 ottave 0 cent	8	Up Down	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY -∞ (0 Hz) + DRY


Vibe							
Questo è un effetto con vibrato automatico.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Tone	0 - 10	Balance	0 - 100
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il balance tra suono originale ed effetto.	

Step							
Speciale effetto che cambia il suono in pattern a gradini.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	0 - 10	Shape	0 - 10
Regola la profondità di modulazione.		Regola il rate di modulazione.		Regola l'intensità di risonanza.		Regola l'involuppo del suono effettato.	





Delay
Questo è un delay con regolazione massima di 2000 ms.

Tape Echo
Questo effetto simula un eco a nastro.






I due tipi di effetti precedenti hanno gli stessi parametri.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time 1 – 2000 mS 	 FeedBack 0 – 100	HiDamp 0 – 10	 Mix 0 – 100
Regola il tempo di delay.	Regola la quantità di feedback. Maggiori valori di regolazione producono un più alto numero di ripetizioni del suono di delay.	Regola l'attenuazione di treble del suono ritardato. Valori di regolazione minori producono un più leggero delay.	Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.


Dynamic Delay
Questo è un delay dinamico dove il volume dell'effetto cambia secondo il livello del segnale in ingresso.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time 1 – 2000 mS 	 Amount 0 – 100	 FeedBack 0 – 100	 Sense -10 – -1, 1 – 10
Regola il tempo di delay.	Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	Regola la quantità di feedback.	Regola la sensibilità dell'effetto. Con valori di regolazione positivi, il livello dell'effetto cresce con maggiori livelli di ingresso. Con valori negativi, il livello dell'effetto diminuisce a livelli maggiori d'ingresso.

Dynamic Flang
Questo è un flanger dinamico dove il volume dell'effetto varia secondo il livello del segnale in ingresso.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
 Depth 0 – 100	 Rate 0 – 50 	 Resonance -10 – -1, 0, 1 – 10	 Sense -10 – -1, 1 – 10
Regola la profondità di modulazione.	Regola il rate di modulazione.	Regola l'intensità di risonanza.	Regola la sensibilità dell'effetto. Con valori di impostazione positivi, il livello dell'effetto aumenta a maggiori livelli di ingresso. Con valori negativi, il livello del suono diminuisce a più alti livelli d'ingresso.

Mono Pitch
Questo è un pitch shifter apposta per suoni mono (esecuzione a singole note), con leggera fluttuazione del suono.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Shift -24 – +24	Tone 0 – 10	Fine -25 – 25	 Balance 0 – 100
Regola la quantità di pitch shift in semitoni.	Regola la qualità tonale del suono.	Permette la regolazione fine della quantità di pitch shift in step di Cent (1/100 semitono).	Regola il balance tra suono originale ed effetto.

H.P.S (Harmonized Pitch Shifter)

Questo è un pitch shifter intelligente che automaticamente genera armonie secondo tonalità e scala di preset.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Tone	0 – 10	Mix	0 – 100
Determina l'intervallo per il suono pitch shifted (ved. tabella 2).		Determina la tonica per la scala usata dal pitch shifting.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

[Tabella 2]

Impost.	Tipo di scala	Intervallo	Impost.	Tipo di scala	Intervallo
-6	Scala magg.	Sesta su	3	Scala magg.	Terza giù
-5		Quinta giù	4		Quarta su
-4		Quarta giù	5		Quinta su
-3	Scala minore	Terza giù	6		Sesta su
-m		Terza giù			
m		Terza su			

PdI Mono Pitch

Questo è un pitch shifter apposta per suono mono (esecuzione a note singole), che consente di sfasare il pitch in tempo reale tramite il pedale di espressione.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 – 8	Mode	Up, Down	Tone	0 – 10	PdIPosi	0 – 100
Seleziona il tipo di pitch change prodotto dal pedale (ved. Tabella 1).		Stabilisce la direzione del pitch change Up o Down.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola la quantità di pitch shift. A seconda dell'impostazione "Color", cambia di conseguenza anche il balance tra suono originale ed effetto.	

Cry

Questo effetto varia il suono come un talking modulator.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Range	1 – 10	Resonance	0 – 10	Sense	-10 – -1, 1 – 10	Balance	0 – 100
Regola il range di frequenza trattato dall'effetto.		Regola l'intensità di risonanza.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il balance tra il suono originale e l'effetto.	

Reverse Delay




Questo è uno speciale delay dove l'effetto viene eseguito come fosse suonato al contrario.



PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 – 1000	FeedBack	0 – 100	HiDamp	0 – 10	Balance	0 – 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione di treble del suono di delay.		Regola il balance tra suono originale ed effetto.	


Bend Chorus

This effect provides pitch bending that uses the input signal as trigger and processes each note separately.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	-50 – 50	Attack	1 – 10	Release	1 – 10	Balance	0 – 100
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il tempo d'attacco per l'effetto di bending. Valori più alti producono un attacco più lento.		Regola il tempo di rilascio per l'effetto di bending. Valori più alti producono un rilascio più lento.		Regola il balance tra suono originale ed effetto.	

Comb Filter			
Questo effetto usa le caratteristiche di filtro a pettine generate usando la modulazione fissata sul flanger come equalizzatore.			
PARAM1	PARAM2		PARAM4
 Frequency	1 – 50	 Resonance	-10 – 10
Regola la frequenza da enfatizzare.	Regola l'intensità di risonanza.	HiDamp	0 – 10
		Regola l'attenuazione di treble del suono effettato.	 Mix
			0 – 100
			Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.

Air			
Questo effetto riproduce l'ambienza di una stanza, per creare profondità spaziale.			
PARAM1	PARAM2		PARAM4
Size	1 – 100	 Reflex	0 – 10
Regola le dimensioni dello spazio simulato.	Regola la quantità di riflessioni dalle pareti.	Tone	0 – 10
		Regola la qualità tonale del suono.	 Mix
			0 – 100
			Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.




Modulo DELAY	
	Questo modulo di delay permette di usare la funzione hold.
Delay	
Questo è un lungo delay con regolazione massima di 5000 ms.	
TAP HOLD MUTE	




PingPong Dly	
Questo è un effetto delay di tipo ping-pong dove il suono di delay si alterna tra sinistra e destra.	
TAP HOLD MUTE	

Echo	
Questo effetto simula un eco a nastro con lungo tempo di delay fino a 5000 ms.	
TAP HOLD MUTE	


AnalogDelay	
Questo effetto simula un delay analogico con lungo tempo di delay fino a 5000 ms.	
I quattro tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.	

PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4
Time	1 – 5000	 FeedBack	0 – 100	 Hi Damp
Regola il tempo di delay.	Regola la quantità di feedback.	Regola l'attenuazione di treble del suono effettato.	 Mix	0 – 100
				Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.

ReverseDelay				
Questo è un delay reverse con lungo tempo di delay fino a 2500 ms.				
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4
Time	10 – 2500	 FeedBack	0 – 100	 Hi Damp
Regola il tempo di delay.	Regola la quantità di feedback.	Regola l'attenuazione di treble del suono effettato.	 Balance	0 – 100
				Regola il balance tra suono originale ed effetto.

Air				
Questo effetto riproduce l'ambienza di una stanza, per creare profondità spaziale.				
PARAM1	PARAM2		PARAM3	PARAM4
Size	1 – 100	 Reflex	0 – 10	 Tone
Regola le dimensioni dello spazio simulato.	Regola la quantità di riflessioni dalle pareti.	Regola la qualità tonale del suono.	 Mix	0 – 100
				Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.

REVERB



REVERB module

Questo modulo comprende vari tipi di riverbero, prime riflessioni, e delay multi-tap.

Hall

Questo effetto di riverbero simula l'acustica di una sala da concerto.

Room

Questo effetto di riverbero simula l'acustica di una stanza.

Spring

Questo effetto simula un riverbero di tipo a molla.

Arena

Questo effetto di riverbero simula l'acustica di un grande spazio, tipo un'arena.



TiledRoom

Questo effetto di riverbero simula l'acustica di una stanza con piastrelle.

Modern Spring



Questo effetto simula un tipo di riverbero brillante e trasparente.

I sei tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 Decay	1 – 30	Pre Delay	1 – 100	Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola la durata del riverbero.		Regola il ritardo fra ingresso del suono originale e inizio dell'effetto di riverbero.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del suono effettato mixato a quello originale.	



E/Reflection

Questo effetto isola solo le componenti delle prime riflessioni del riverbero.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Decay	1 – 30	 Shape	±10	Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola la durata del riverbero.		Regola l'involuppo del suono effettato. Nel range negativo, l'involuppo è rovesciato. A 0, l'effetto è un riverbero gate. Nel range positivo, l'involuppo è di tipo attenuante.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello del suono effettato mixato a quello originale.	




Multi TapDly

Questo effetto produce diverse componenti con differenti tempi di delay.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 3000 	Pattern	1 – 8	Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola il tempo di delay di base.		Seleziona il pattern di combinazione dei tap. La selezione va da pattern ritmici a random.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	

Pan Delay

Questo è un delay stereo con tempo di delay fino a 3000 ms.

PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 3000 	 FeedBack	0 – 100	Hi Damp	0 – 10	 Pan	L50 – L2, 0, R2 – R50
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione di treble del suono effettato.		Regola il panning di posizione (sinistra/destra) del suono.	






Ping Pong Dly

Questo è un delay di tipo ping-pong con tempo di delay fino a 3000 ms.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 – 3000 	 FeedBack	0 – 100	Hi Damp	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione di treble del suono effettato.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

Auto Pan

Questo effetto posta ciclicamente la posizione di panning del suono.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
 Width	L50 – L2, 0, R2 – R50	 Rate	0 – 50 	 Depth	0 – 10	 Wave	0 – 10
Regola il range di movimento della posizione del suono.		Regola il rate di modulazione.		Regola la profondità di modulazione.		Seleziona una forma d'onda per la modulazione. Valori maggiori producono un più forte clipping, enfatizzando l'effetto di auto-panning.	

TOTAL/FUNCTION



Modulo TOTAL

Questo modulo comprende i parametri che riguardano l'intero patch.

TOTAL

Indica il tempo specifico del patch e l'azione della funzione del footswitch.

PARAM1	PARAM2
TEMPO	40 – 250
Indica il tempo specifico del patch (→ p. 35).	
Function	V. pag. 34
Seleziona l'azione del footswitch [FUNCTION] (CH A/B).	

NAME

Specifica il nome del patch (→ p. 26).

ARRM

Fa le impostazioni per la funzione ARRM (→ p. 46). Usate il tasto [PAGE] per cambiare i parametri 1 - 3 and 4, 5.

PAGE1					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Destinazione di controllo ARRM		min (valore minimo)	V. pag. 46	MAX (valore massimo)	V. pag. 46
Seleziona la destinazione di controllo ARRM. Quando è selezionato "NOT Assign", la funzione ARRM è disabilitata.		Specifica il valore di parametro impostato quando la forma d'onda di controllo raggiunge il punto più basso.		Specifica il valore di parametro impostato quando la forma d'onda di controllo raggiunge il punto più alto.	
PAGE2					
PARAM4		PARAM5			
Wave	V. pag. 47	Sync	V. pag. 47		
Seleziona la forma d'onda di destinazione del controllo.		Specifica la sincronizzazione della forma d'onda di controllo usando il tempo del patch come riferimento.			

PDL1

Specifica la destinazione di controllo 1. Per i dettagli sul pedale di espressione, ved. pag. 30.

PDL2
Specifica la destinazione di controllo 2.

PDL3
Specifica la destinazione di controllo 3.

PDL4
Specifica la destinazione di controllo 4.

I quattro tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Destinazione di controllo del pedale di espressione	min (minimo valore)	MAX (massimo valore)	Funzione modulo on/off
Specifica la destinazione di controllo del pedale di espressione.	Specifica il valore di parametro impostato quando il pedale è tutto alzato.	Specifica il valore di parametro impostato quando il pedale è tutto abbassato.	Abilita o disabilita la funzione modulo on/off.

Soluzione dei problemi

■ Nessun suono o volume molto basso

- Assicuratevi che lo switch POWER sia On.
- Provate a regolare la manopola LEVEL.
- Assicuratevi che la presa INPUT e la chitarra, e la presa OUTPUT L/MONO (o OUTPUT R) e l'amplificatore siano collegati correttamente.
- Accertatevi che il cavo schermato non sia difettoso.
- Provate a regolare il livello del patch (→ p. 16).
- Assicuratevi che G7.1ut non sia in modo mute (→ p. 20).
- Per alcuni patch, il volume può essere regolato col pedale di espressione. Assicuratevi che sia stato impostato col pedale un volume adeguato.

■ Il suono è distorto

- Provate ad abbassare i parametri Gain e Level del modulo PRE-AMP.
- Provate ad abbassare l'impostazione del controllo [TUBE] e del controllo [BOOST].

■ I footswitch non agiscono correttamente

- Controllate la regolazione della funzione footswitch (→ p. 34).
- Controllate il modo operativo corrente. L'azione del footswitch è differente in modo play e in modo manual.

■ Il suono in condizione bypass è strano

- Provate abbassando la regolazione del controllo [TUBE] e del controllo [BOOST]. Energizer funziona anche in condizione di bypass.

■ Rumore sensibile

- Assicuratevi di usare solo l'adattatore AC ZOOM.

- Regolate l'impostazione ZNR.
- Spostatevi nella stanza per controllare il rumore RF relativo ai pickup, ecc.
- Provate ad abbassare i parametri Gain e Level del modulo PRE-AMP.
- Controllate le impostazioni del pedale di espressione incorporato (→ p. 30).

A seconda del parametro assegnato al pedale di espressione, un'azione del pedale che provochi un drastico cambiamento del parametro potrebbe provocare rumore.

■ Non si riesce a inviare o ricevere messaggi MIDI

- Assicuratevi che la presa MIDI IN di G7.1ut e la presa MIDI OUT dell'altro apparecchio MIDI, e la presa MIDI OUT di G7.1ut e la MIDI IN dell'altro apparecchio MIDI siano collegati correttamente.
- Controllate l'impostazione del canale MIDI (→ p. 37).
- Controllate se il send/receive del rispettivo tipo di messaggio MIDI è abilitato (→ p. 39, 42).

■ Lo switching on/off tramite pedale di espressione non funziona correttamente

- Verificate che la funzione modulo on/off (manopola parametro 4) sia regolata su "Enable" per PDL1 - PDL4 nel modulo TOTAL (→ p. 31).

Specifiche

Numero di tipi effetto	92
Numero di moduli effetto	9 moduli utilizzabili simultaneamente
Memorie patch	Area user : 4 patch x 20 banchi = 80 (abilitati in lettura/scrittura) Area preset : 4 patch x 20 banchi = 80 (sola lettura) Totale: 160 patch
Freq. di campionamento	96 kHz
Conversione A/D	24-bit, 64-times oversampling
Conversione D/A	24-bit, 128-times oversampling
Trattamento del segnale	32-bit
Risposta in frequenza	20 Hz - 40 kHz +1.0 dB, -3.0 dB (carico di 10 kilohm)
Display	LED a 2-cifre 7-segmenti Display LCD a 16-cifre 2-linee retroilluminato
Ingressi	
Ingresso chitarra	Presa phono standard mono Livello d'ingresso: -10 dBm Impedenza d'ingresso: 1 megohm
Ingresso AUX	Presa phono mini (stereo) Livello d'ingresso: -10 dBm Impedenza d'ingresso: 10 kilohms
Uscite	
Uscita linea	Presa phono standard mono x 2 Livello di uscita: -10 dBm/+4 dBm (switchabile) Livello massimo di uscita: +19 dBm (carico d'impedenza 10 kilohm e oltre) Impedenza d'uscita: fino a 1 kilohm
Uscita cuffie	Presa phono standard stereo Uscita: 60 m W (in carico da 32-ohm), 20 m W (in carico da 300-ohm) Impedenza d'uscita: 47 kilohm
Circuito valvolare	12AX7 x 1
Ingresso di controllo	Ingresso FP01/FP02
Prese di controllo	MIDI OUT, MIDI IN
Interfaccia USB	
Interfaccia PC	16-bit (record/play, stereo)
Freq. di campionamento	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Alimentazione	15 V AC, 1.5 A (tramite adattatore AC fornito AD-0012)
Dimensioni	235 (D) x 460 (W) x 81 (H) mm
Peso	4.0 kg
Accessori opzionali	Pedale di espressione FP02

Schema di implementazione MIDI

[EFFECTOR Model G7.lut] MIDI Implementation Chart		Date : 08.Oct.,2005 Version :1.00
Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16,OFF	1-16,OFF	
	Changed	1-16,OFF	1-16,OFF	
Mode	Default	3	3	
	Messages Altered	x *****	x	
Note Number	True voice	x *****	x	
Velocity	Note ON	x	x	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		o 0,32 1-5,7-31,64-95 64-95	o 0,32 1-5,7-31,64-95 64-95	Bank select Expression Pedal, CONTROL IN Effect module on/off, Signal mute,Bypass, Channel A/B (See Note 1)
Prog Change	True #	o 0-79 *****	o 0-127	
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos	x	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	x	x	
	Commands	x	x	
Aux	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	x	
Mes-sages	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	
Notes		1. Control # 1-5,7-31,64-95 is assignable. 2. Transmit Control # and Recognized Control # that used in some function are same.		
Mode 1 : OMNI ON, POLY		Mode 2 : OMNI ON, MONO		o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY		Mode 4 : OMNI OFF, MONO		x : No

■ Numero di patch/bank G7.1ut + tab. assegnazione numero di programma

GROUP	BANK	PATCH N.												
		1				2			3			4		
		Bank No.		Program N.	Bank No.		Program N.	Bank No.		Program N.	Bank No.		Program N.	
		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		
U	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	3	
	1	0	0	4	0	0	5	0	0	6	0	0	7	
	2	0	0	8	0	0	9	0	0	10	0	0	11	
	3	0	0	12	0	0	13	0	0	14	0	0	15	
	4	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19	
	5	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23	
	6	0	0	24	0	0	25	0	0	26	0	0	27	
	7	0	0	28	0	0	29	0	0	30	0	0	31	
	8	0	0	32	0	0	33	0	0	34	0	0	35	
u	0	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43	
	1	0	0	44	0	0	45	0	0	46	0	0	47	
	2	0	0	48	0	0	49	0	0	50	0	0	51	
	3	0	0	52	0	0	53	0	0	54	0	0	55	
	4	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59	
	5	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63	
	6	0	0	64	0	0	65	0	0	66	0	0	67	
	7	0	0	68	0	0	69	0	0	70	0	0	71	
	8	0	0	72	0	0	73	0	0	74	0	0	75	
A	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	3	
	1	1	0	4	1	0	5	1	0	6	1	0	7	
	2	1	0	8	1	0	9	1	0	10	1	0	11	
	3	1	0	12	1	0	13	1	0	14	1	0	15	
	4	1	0	16	1	0	17	1	0	18	1	0	19	
	5	1	0	20	1	0	21	1	0	22	1	0	23	
	6	1	0	24	1	0	25	1	0	26	1	0	27	
	7	1	0	28	1	0	29	1	0	30	1	0	31	
	8	1	0	32	1	0	33	1	0	34	1	0	35	
b	0	1	0	36	1	0	37	1	0	38	1	0	39	
	0	1	0	40	1	0	41	1	0	42	1	0	43	
	1	1	0	44	1	0	45	1	0	46	1	0	47	
	2	1	0	48	1	0	49	1	0	50	1	0	51	
	3	1	0	52	1	0	53	1	0	54	1	0	55	
	4	1	0	56	1	0	57	1	0	58	1	0	59	
	5	1	0	60	1	0	61	1	0	62	1	0	63	
	6	1	0	64	1	0	65	1	0	66	1	0	67	
	7	1	0	68	1	0	69	1	0	70	1	0	71	
	8	1	0	72	1	0	73	1	0	74	1	0	75	
	9	1	0	76	1	0	77	1	0	78	1	0	79	



ZOOM CORPORATION
ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

G7.1ut Patch List

DEMO

* The grayed grid indicates the channel that will be selected when the patch is called up.
* The pedal setting item indicates the module name (effect type name) and the parameter name.

Name of patches		PRE-AMP CHANNEL <div>A</div>	PRE-AMP CHANNEL <div>B</div>	Key effect	Function SW setting	Pedal setting
for Live	for Rec					
<div>LoudGain</div>		MS Crunch	DZ Drive	PdlMonoPitch	A/B	<div>■</div> MOD (PdlMonoPitch) PdlPosi
	<div>UD -1</div>	<div>UD -1</div>	This patch simulates the Deep setting of the Diezel amp known for its hard, high-gain tone, used extensively by bands such as Tool and Metallica. It is best suited to playing guitar with drop tuning. Combination with Gate produces a dramatic and startling sound. Channel A is a Marshall crunch sound.			
<div>CleanCMB</div>		FD Clean	VX Clean	ModernSpring	A/B	<div>■</div> Volume
	<div>UD -2</div>	<div>UD -2</div>	This ultra clean tone reproduces the saturation of a tube amplifier. Enjoy a choice of American Fender sound (channel A) or British Vox combo sound (channel B). For an even smoother tone, combine the patch with Energizer tube processing.			
<div>XOver</div>		OverDrive	OverDrive	TiledRoom	A/B	<div>■</div> REV (TiledRoom) Mix <div>■</div> MOD (Chorus) Mix <div>■</div> DLY (Delay) Mix
	<div>UD -3</div>	<div>UD -3</div>	Highly versatile overdrive sound great for the fusion and crossover genres popular in the eighties. When playing a guitar solo, make it soar by pushing the function switch to select channel B with higher gain.			
<div>TalkPDL</div>		UK Blues	HK Drive	CombFilter	A/B	<div>■</div> REV (Hall) Mix <div>■</div> MOD (CombFilter) Frequency
	<div>UD -4</div>	<div>UD -4</div>	Unique sound simulating a talk box. No need for a hose or a microphone. Make your guitar talk and make it sing simply by using the pedal and your playing skills. Channel A is a combo sound simulating the Marshall Bluesbreaker amp.			
<div>AcoJazz</div>		Aco.Sim	FD Clean	Hall	A/B	<div>■</div> Volume
	<div>UI -1</div>	<div>UI -1</div>	This patch uses the acoustic effect to modify the sound of an electric guitar in electroacoustic style. The beautiful ambience creates a Jazzy feel. Recommended for use with single-coil front pickups. Channel B provides the Fender Twin Reverb clean sound.			
<div>ModDIST</div>		BG Drive	BG Drive	Chorus	A/B	<div>■</div> MOD (Chorus) Mix <div>■</div> REV (Arena) Mix
	<div>UI -2</div>	<div>UI -2</div>	A combination of Mesa Boogie Rectifier and chorus, for playing those really fast passages. Make an arena reverberate with solid riffs or demonstrate daring feats of technique. Channel A is a variation with lower gain.			
<div>Morphing</div>		Z Clean	MS Drive	ReverseDelay	A/B	<div>■</div> DLY (ReverseDelay) Balance <div>■</div> MOD (Ensemble) Mix <div>■</div> REV (Arena) Mix
	<div>UI -3</div>	<div>UI -3</div>	Psychedelic morphing sound using reverse delay. Let the pedal take you from the real world (Arena) to the world of fantasy (Reverse Delay), and back again. Channel B gives a heavily distorted Marshall sound.			
<div>BlueNote</div>		FD Clean	US Blues	Delay , Tremolo	A/B	<div>■</div> DLY (Delay) Mix <div>■</div> WAH (Tremolo) Depth <div>■</div> WAH (Tremolo) Rate
	<div>UI -4</div>	<div>UI -4</div>	Crunch sound with a spatial feel that is perfect for Jazz and Fusion. Depending on your instrument and your preference, you can select Fender Twin Reverb '65 (channel A) or Fender Tweed Deluxe '53 (channel B).			
<div>Flange</div>		VX Clean	HotBox	Flanger	Flanger on	<div>■</div> PRE-AMP (HotBox) Gain
	<div>U2 -1</div>	<div>U2 -1</div>	This flanger based jet sound is the signature sound of hard rock. Moving the pedal in the recording patch (u2-1) gives you two fighter planes that cross the stage from right and left. Channel A is a clean sound suitable for arpeggios.			
<div>FazeFunk</div>		FD Clean	VX Clean	Phaser	Step on	<div>■</div> REV (E/Reflection) Mix <div>■</div> WAH (Phaser) Rate
	<div>U2 -2</div>	<div>U2 -2</div>	Compressor + phaser effect great for funky cutting. Besides the normal phaser, you can call up the step effect with the function switch. Create that funky groove by alternating between brushing and single-note riffs. Channel A provides a clean sound variation using the Fender Twin Reverb simulation.			
<div>HarmonyC</div>		VX Clean	VX Crunch	H.P.S	Delay TAP	<div>■</div> MOD (H.P.S) Mix
	<div>U2 -3</div>	<div>U2 -3</div>	A patch that adds harmony in C major and delay to lead crunch sound. Why not try your hand at guitar orchestration using delay tap and harmonized pitch shifter. Channel A is a similar clean sound based on the Vox AC30TBX.			
<div>Big 0</div>		JC Clean	HK Drive	Octave	A/B	<div>■</div> WAH (Octave) OctLevel
	<div>U2 -4</div>	<div>U2 -4</div>	Octaver sound with the powerful low end of a bass guitar. Choose between clean (channel A) and drive (channel B) according to the song. Great for home recording, too, or when the bassist happens to be late.			
<div>Rotary</div>		Z Clean	UK Blues	ST-Chorus , AutoPan	A/B	<div>■</div> WAH (Tremolo) Rate <div>■</div> MOD (ST-Chorus) Rate <div>■</div> REV (AutoPan) Rate <div>■</div> WAH (Tremolo) Depth
	<div>U3 -1</div>	<div>U3 -1</div>	Spectacular rotary speaker simulation using three types of modulation. Use the function switch to change to the drive sound of channel B modeled on the Marshall Bluesbreaker amp, and modify the rotation speed with the pedal.			

MODELING

* The grayed grid indicates the channel that will be selected when the patch is called up.
* The pedal setting item indicates the module name (effect type name) and the parameter name.

Name of patches		PRE-AMP CHANNEL <div>A</div>	PRE-AMP CHANNEL <div>B</div>	Key effect	Function SW setting	Pedal setting
for Live	for Rec					
Rectify	<div>U3-2</div> <div>U3-2</div>	JC Clean	BG Drive	BG Drive	A/B	<div>■</div> Volume
		Simulates the high-gain sound of the Mesa Boogie Rectifier, a world-wide standard for heavy music. Warm sound with a strong presence provides a mighty buildup whether playing riffs or lead. Channel A is a clean sound with a standard combination.				
J-Chorus	<div>U3-3</div> <div>U3-3</div>	JC Clean	JC Clean	ST-Chorus	ST-Chorus on	<div>■</div> Volume
		A simulation of the Roland JazzChorus sound with its beautiful chorus-based clean tone. Every guitarist needs a transparent clean sound with a wide range of uses, for cutting, arpeggios and many other situations. Stereo chorus can be turned on and off with the function switch, and channel A offers a tone variation of the same JazzChorus.				
800/2000	<div>U3-4</div> <div>U3-4</div>	MS Crunch	MS Drive	Hall	A/B	<div>■</div> Volume
		This patch recreates both the Marshall JCM800 and JCM2000. Channel A is modeled on the characteristically solid crunch sound of the JCM800, while channel B brings you the higher gain sound of the JCM2000. Toggle between A and B with the function switch, for quick access to two types of Marshall sound.				
Diezel	<div>U4-1</div> <div>U4-1</div>	DZ Drive	Z Stack	PdlMonoPitch	A/B	<div>■</div> MOD (PdlMonoPitch) PdlPosi
		A simulation of the Diezel Herbert high gain sound popular among guitarists who want that extra heavy impact. Dry and penetrating distortion not available with other amps sharply etches the outlines also of a heavily down-tuned guitar. Channel B is a Z Stack with super powerful midrange.				
HiWatt	<div>U4-2</div> <div>U4-2</div>	HW Clean	HW Clean	Booster	Booster on	<div>■</div> Volume
		This patch is modeled on the clean tone of the Hiwatt Custom 100 with its lively midrange. The typical saturation characteristics of a tube amp are faithfully preserved, resulting in confident, responsive sound. Immerse yourself in the sultry clean tone of a British amp. Channel B is a tonal variation.				
AC30TBX	<div>U4-3</div> <div>U4-3</div>	VX Clean	VX Crunch	TiledRoom	A/B	<div>■</div> WAH (Tremolo) Rate
		Simulation of the Vox AC30TBX crunch sound with the smooth high range typical of a class A amplifier, and its delicately detailed distortion. When you play a chord, the sound virtually jumps from the speaker in a way that is just not possible with other amps. Channel A gives the beautiful clean tone that is another hallmark of a class A amp.				
TriAmp	<div>U4-4</div> <div>U4-4</div>	VX Clean	HK Drive	AnalogDelay	A/B	<div>■</div> Volume
		This patch simulates the smooth drive sound of the Hughes & Kettner Triamp MK II. Let the powerful low end and ample distortion propel your lead play. Channel A recreates the sound of the class A amp in the clean channel of the Triamp MK II, using VX Clean.				
TweedDLX	<div>U5-1</div> <div>U5-1</div>	US Blues	US Blues	E/Reflection	A/B	<div>■</div> REV (E/Reflection) Mix
		Sound modeled on the Fender Tweed Deluxe beloved by many Blues greats. Dry crunch sound with just the right amount of sustain brings out those delicate shifts in dynamics that make all the difference. Lay your heart into your picking and let it flow. Channel B contains a variation of the Tweed Deluxe sound.				
Breaker	<div>U5-2</div> <div>U5-2</div>	UK Blues	UK Blues	TiledRoom , Tremolo	A/B	<div>■</div> WAH (Tremolo) Rate
		The Marshall Bluesbreaker simulated by this patch is not an amp that provides heavy distortion like the Marshall JCM series. Its crunch sound faithfully follows each picking nuance and has the classic ring of British Blues in the vein of Eric Clapton. Channel B contains a variation with stronger drive feeling.				
W Fender	<div>U5-3</div> <div>U5-3</div>	FD Clean	TweedBass	ModernSpring	A/B	<div>■</div> MOD (ST-Chorus) Depth <div>■</div> MOD (ST-Chorus) Mix
		Channel A of this patch contains the clean sound of a Fender Twin Reverb, while channel B recreates the crunch sound of the Fender Bassman. With these two great choices, you can make optimum use of chorus while playing a wide variety of styles.				

* Please use patches "for Live" when you use guitar amp,and use patches "for Recording" when you connect your guitar directly to a recorder.
* Banks A and b of the preset area contain the same patches as banks U and u.
* We recommend you to adjust the parameter for the noise reduction according to your guitars and amps.

* Such as product names and company names are all (registered) brand names or trade marks of each respective holders,and Zoom Corporation is not associated or affiliated with them. All product names,explanation and images are used for only purpose of identifying the specific products that were referenced during product development.

Continued overleaf >>

ARTIST

*The grayed grid indicates the channel that will be selected when the patch is called up.
*The pedal setting item indicates the module name (effect type name) and the parameter name.

Name of patches		PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	Key effect	Function SW setting	Pedal setting
for Live	for Rec					
SalasWah		Z Clean	Guv'nor	AutoWah	A/B	■ Volume
U5 -4	U5 -4	This patch simulates the heavy auto wah sound of Stevie Salas. It uses the compressor + auto wah combination indispensable for true funk. Make free use of brushing and single-note cutting to play those groovy phrases. Channel A is a clean sound.				
BeckOct		FD Clean	RAT	Octave	A/B	■ WAH (Octave) OctLevel
U6 -1	U6 -1	Simulates the octaver sound cherished by Jeff Beck. It's the ideal patch for playing passages in the fluid driving style of his famous song "Led Boots". Adjust the octaver level with the pedal. Channel A provides Fender Twin Reverb clean sound.				
KingTone		FD Clean	UK Blues	Echo , ModernSpring	A/B	■ DLY (Echo) Mix ■ REV (ModernSpring) Mix
U6 -2	U6 -2	Clean tone like the choking guitar of the king of Blues, Mr. BB King. Recreate the moody solo from "The Thrill Is Gone", and use the pedal to control the ambience. Channel B has a drive sound modeled on the Marshall Bluesbreaker.				
Hendrix		MS Crunch	FuzzFace	FuzzFace	A/B	■ MOD (Vibe) Rate ■ WAH (Phaser) Rate
U6 -3	U6 -3	The wild and mighty fuzz sound of guitar god Jimi Hendrix. Push the pedal down and be transported to Woodstock in 1969. Shake the earth with your thundering riffs. Channel A simulates the Marshall crunch sound.				
Cream		Z Clean	UK Blues	ST-Chorus , AutoPan	A/B	■ WAH (Tremolo) Rate ■ MOD (ST-Chorus) Rate ■ REV (AutoPan) Rate
U6 -4	U6 -4	The Cream hit "Badge" which they also played at their reunion concert is driven by its beautiful melody and an enchanting combination of crunch and rotary speaker sound. That is the sound contained in this patch. By assigning multiple effects to the pedal, even the speed control of the rotary speaker is convincingly reproduced. Channel A is a clean sound variation.				
ZZ Drive		FZ+M_Stk	FZ+M_Stk	Room	A/B	■ WAH (Booster) Gain
U7 -1	U7 -1	Simulates the special drive sound of Billy Gibbons who gained fame as the guitarist of ZZ Top. You can further boost the effect by pushing the pedal down. Hold your guitar way down low and start the hard boogie. Channel B is high-gain variation.				
SRV		FD Clean	TS+F_Cmb	Vibe	A/B	■ MOD (Vibe) Rate ■ WAH (PedalVox) Frequency ■ MOD (Vibe) Balance
U7 -2	U7 -2	This patch is modeled on the definitive clean tone of Stevie Ray Vaughan. Great for fast chord cutting and dynamic stroking. Use heavy-gauge strings to play some Texas Blues. Channel B contains TS+F_Cmb drive sound.				
SatchDST		DS-1	MS Drive	Flanger , PedalCry	A/B	■ WAH (PedalCry) Frequency
U7 -3	U7 -3	Simulates the lead tone of super guitarist Joe Satriani. The sound of the orange Boss DS-1, the proverbial distortion pedal, is a good match for phrases that require real mastery of technique. Channel B features high-gain Marshall sound.				
LukeCLN		Z Clean	BG Drive	ST-Chorus	A/B	■ DLY (Delay) Mix ■ REV (Arena) Mix
U7 -4	U7 -4	Steve Lukather is largely responsible for the sophisticated sound of Toto that swept the world. In the eighties, he was using the clean tone that is simulated by this patch. Channel B will let you produce the flashy lead sound of the Mesa Boogie Rectifier. Classic rock'n roll has never sounded better.				
Santana		BG Crunch	BG Crunch	PedalVox	A/B	■ WAH (PedalVox) Frequency
U8 -1	U8 -1	The Santana sound is popular among rock fans the world over, but the band also often collaborated with major Jazz artists. That sweet and drawn out Santana lead tone is simulated by this patch. Choke your guitar at the upper end and immerse yourself in "Europe". Channel A contains a variation with reduced drive.				
B.Setzer		TweedBass	TweedBass	ModernSpring	A/B	■ REV (ModernSpring) Decay ■ REV (ModernSpring) Mix
U8 -2	U8 -2	The Rockabilly sound of Brian Setzer who became instantly famous for his "Dirty Boogie" album. The patch has a quality feel to it which will have you swinging in a heartbeat. The TweedBass sound in channel A has reduced gain and a less pronounced tone.				
BrianDly		VX Crunch	PV Drive	PingPongDelay	A/B	■ DLY (PingPongDly) Mix
U8 -3	U8 -3	Simulates the sound of guitar magician Brian May who created the dramatic allure of Queen. The alternating right/left delay produces a highly unusual effect, turning your guitar into the Red Special. Channel A is a Vox crunch sound suitable for backing.				
KurtDRV		Z Clean	BigMuff	Ensemble , Delay	A/B	■ MOD (Ensemble) Mix ■ DLY (Delay) Mix
U8 -4	U8 -4	In the nineties, Kurt Cobain of Nirvana changed the music scene forever, with his dramatic use of distortion and modulation. The crunch sound simulated by this patch will make you want to play those riffs from "Smells Like Teen Spirit". Channel A recreates the clean sound for the intro.				

SPECIAL FX

*The grayed grid indicates the channel that will be selected when the patch is called up.
*The pedal setting item indicates the module name (effect type name) and the parameter name.

Name of patches		PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	Key effect	Function SW setting	Pedal setting
for Live	for Rec					
Bend4T		Z Clean	JC Clean	Bend Chorus	BPM TAP	■ MOD (Bend Chorus) Balance ■ DLY (Delay) Mix
U9 -1	U9 -1	Clean sound featuring the traditional ZOOM bend chorus. Play a solo with a Pop style bend, a great match for bands with alluring female vocals. Channel B is a clean sound variation using JazzChorus.				
SFX5000		FD Clean	BigMuff	SlowAttack , Step	A/B	■ DLY (Echo) FeedBack ■ WAH (SlowAttack) Time ■ DLY (Echo) Mix
U9 -2	U9 -2	The 5-second delay time creates a cave-like echo. Play chords with a soft touch, or play artificial harmonics that enchants and elevates the listener. In a drastic change, channel B offers BigMuff fuzz sound.				
ARRM Pit		FD Clean	HK Drive	Pedal Pitch	BPM TAP	■ Volume
U9 -3	U9 -3	A novelty sound that uses ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) like an overturned toy box. In combination with ping-pong delay, you can enhance your guitar sound even further. Channel A provides Fender Twin Reverb clean sound.				
Rvs&Hold		FD Clean [off]	FD Clean [off]	ReverseDelay	Hold	■ DLY (ReverseDelay) Balance ■ WAH (Octave) OctLevel ■ MOD (ST-Chorus) Mix
U9 -4	U9 -4	This patch lets you hold a mysterious reverse sound. This can work effectively when used for the opening and ending during a live performance. Channel A is a tonal variation.				

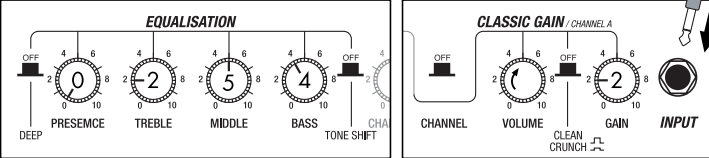
* Please use patches "for Live" when you use guitar amp,and use patches "for Recording" when you connect your guitar directly to a recorder.
* Banks A and b of the preset area contain the same patches as banks U and u.
* We recommend you to adjust the parameter for the noise reduction according to your guitars and amps.

* Such as product names and company names are all (registered) brand names or trade marks of each respective holders,and Zoom Corporation is not associated or affiliated with them. All product names,explanation and images are used for only purpose of identifying the specific products that were referenced during product development.

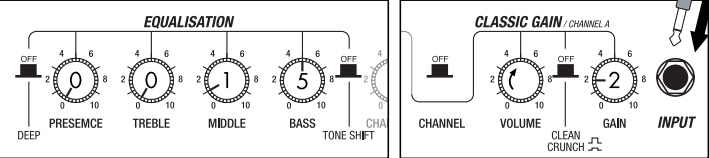
Setting recommendation on popular guitar amps

Marshall JCM-2000

In case of patches for LIVE (U0~U9,A0~A9)

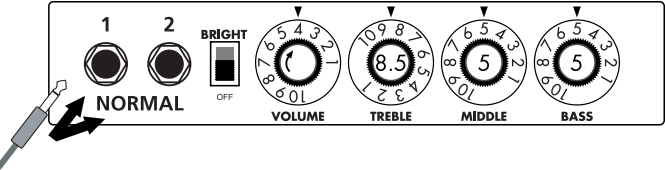


In case of patches for Recording (u0~u9,b0~b9)

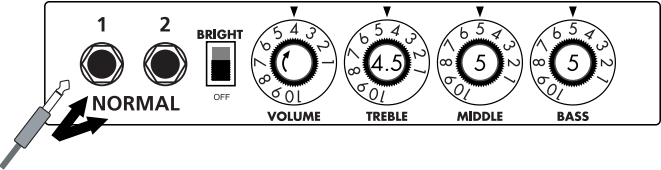


Fender TWIN Reverb

In case of patches for LIVE (U0~U9,A0~A9)

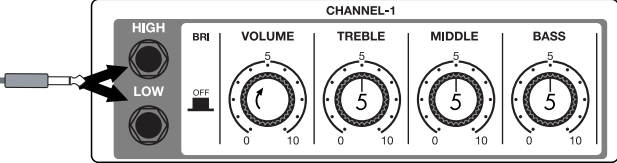


In case of patches for Recording (u0~u9,b0~b9)

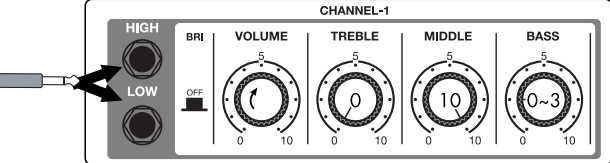


Roland JC-120

In case of patches for LIVE (U0~U9,A0~A9)



In case of patches for Recording (u0~u9,b0~b9)



* These are the recommended settings when the amp select setting is FRONT.
* When you use guitar amp for recording patches,not only intended modeling sound will not existing, but also you hear harsh-sounding sometimes.Please adjust guitar amp setting as above reference.
* The recommended settings shown above may have to be fine-tuned depending on the operating mode of the amplifier in use.

G7.1 ut Modeling Description ①



Roland JAZZ CHORUS EFFECT TYPE : JC Clean

Simply put, the Roland "JC-120" is the most familiar guitar amplifier among both professionals and amateurs. Released in 1975 from Roland, this amp became known as "portable", "loud" and "almost trouble-free" (which are the very characteristics Japanese products are known for!). You are pretty sure to find one in any live houses or studios all over the world. The key to that sound of "JC-120" is its unique chorus effect: the slightly delayed vibrato sound comes from one of two 12" loudspeakers and the dry sound from another and both sounds are combined in the air, which creates that distinctive spacey mood. This effect became very popular which is why Roland decided to release the chorus circuit independently as the "CE-1" pedal. Incidentally, the chorus effect on the G series is modeled after its follower "CE-2". Another unique feature of JC-120 is its "Bright" switch. This function is not included in this modeling program but you can approximate the effect of this switch by tweaking the "Harmonics" parameter in the "6 band EQ" section.

Fender Tweed Deluxe '53 EFFECT TYPE : US Blues

The very first Fender amplifier was developed by Leo Fender and his trusty partner, the engineer Doc Kaufman in 1945-46. Actually, the earliest models were not made under the "Fender" brand but the "K&F Manufacturing Corporation" named after the initials of the two. The first amplifier using the "Fender" brand was the "Model 26" in 1947. In 1949, the entry models called "Champion 400/600" series followed. The so-called "Tweed Amps" covered literally with tweeds all over were developed during the 1950s and the 1960s. In these years, the company put out various tweed models like the "Bassman" or the "Bandmaster". The program of this G series is modeled after, among others, the most representative "Tweed Deluxe" aka the "Wide Panel" from 1953. This amplifier has a 12AY7 and a 12AX7 pre-tubes, two 6V6GT power-tubes, a 5Y3GT rectifier tube and a 12" Jensen loudspeaker and its output power is 10w. Recently the original amplifier is priced quite highly and is very difficult to find in good condition. This amp has two inputs but one is the input for a microphone. It has just one tone knob for treble control. Therefore, it is advisable to use this program on the G series with a flat tone setting except for the treble parameter so that you can enjoy the characteristic sound in the lower registers and the unique sound in the higher registers of the original Fender amp.

MESA/BOOGIE Dual Rectifier EFFECT TYPE : BG Drive

The "Rectifier" model has the improved siml-power circuitry (see the "Mark III" section) and the increased gain in the preamp section. This amp puts out 100w power and has five 12AX7 tubes for the pre-amp and four 6L6GC tubes for the power-amp. As opposed to the "Mark" series, the Rectifier has its tone control circuit after the volume circuit for better effect on the sound. Since this amp had been introduced, the brand image of MESA/BOOGIE has changed from being the premiere amp manufacturer for fusion music to that for heavy metal music.

The most prominent feature of this amp is its rectifier circuitry after which it was named. The "Dual Rectifier" employs, as its name suggests, two different rectifier circuits: one uses silicon diodes and another uses tubes. When the diodes are selected, the amp gives you silent and highly powerful sound. When the tube rectifier circuit is selected, you will get a warmer sound. This program is modeled after the combination of a four-12" BOOGIE cabinet and the Dual Rectifier head using the vintage channel and the silicon-diode rectifier circuit.

Fender Twin Reverb '65 EFFECT TYPE : FD Clean

In the later half of 1963, a reverb unit was added to the “Twin” amp, which was the birth of the “Twin Reverb” model. In 1965, Fender company was sold to CBS because of Leo Fender’s health problem. The program on this Zoom G series is modeled after the pre-CBS “Twin Reverb” from 1965 aka “Black Panel”. This amp has four 7025 (12AX7), a 12AX7 and two 12AT7 pre-tubes, four 6L6GC power-tubes and silicon diodes for the rectifier circuit. The diode rectifier is believed to give a tighter sound to the amplifier than the tube rectifier does, which should be the key to the characteristic glittering sound of this “Twin Reverb”. This guitar amplifier has two 12” loudspeakers by Jensen and puts out 80w power. On the program in this G series, you can have the sound with the “Bright” switch on by tweaking the “Harmonics” parameter in the “6 band EQ” section. When you turn the reverb effect on, you will get that “Twin Reverb” sound you have been longing for.

HIWATT Custom 100 EFFECT TYPE : HW Clean

The Custom 100 was the flagship amp from Hiwatt, a British manufacturer that ranks with Marshall among the British legends. Vintage Hiwatt amplifiers made before the mid-1980s use high-grade military-spec parts and hand-soldered point-to-point wiring. This is the reason why production was limited to about 40 units per month. Because of their solid construction, these amplifiers have been likened to tanks. Their sound, in a word, is the epitome of clean. The pre-stage tubes are ECC83, while the power tubes are the same EL34 as used by Marshall. Unlike the glittering clean sound of a Fender amp, the clean sound of a Hiwatt is darker, having that characteristic British tone. Especially in the "normal" channel, turning up the volume to maximum will simply increase the sound pressure, without breakup or loss of detail. In the high-gain "brilliant" channel, slight distortion is possible by connecting a guitar with a high-output pickup such as a Les Paul. But the sound always remains detailed and transparent, allowing the listener to clearly pick out the individual notes that make up a chord. The "normal" and "brilliant" channel inputs can be linked with a short shielded cable, for even higher sound pressure output. This effect type simulates the linked sound as described above, much favored by Pete Townshend of The Who and Pink Floyd's David Gilmour.

Fender BASSMAN EFFECT TYPE : TweedBass

Among the many famous Fender amps, the Bassman has earned a special place. When Jim Marshall developed his original amplifier, he is said to have used the Bassman circuit as a reference. When it first came out in 1951, the Bassman had an output of 26 watts and used a single Jensen 15-inch speaker. After various modifications, it reemerged in 1959 with a 50-watt output and four Jensen 10-inch drivers. The simulation of the Zoom G series is modeled on the "bright" channel of the '59 Bassman. Introduced at the 1951 NAMM show along with the Precision Bass, this amp was originally intended for use with bass guitars. But its reedy distortion made it a favorite with some of the early blues giants, and later with many rock guitarists. Of course, the amp continues to be used by musicians to this day.

PEAVEY 5150 STACK EFFECT TYPE : PV Drive

The "5150" and the "5150 MkII" were very famous guitar amplifiers originally developed as the signature models for Eddie Van Halen. Unfortunately, he doesn't use it anymore because of the expiration of the endorsement contract. The program on this G series is modeled after the first version of the "5150". This amplifier has two (Rhythm and Lead) channels and puts out 120w power using five 12AX7 pre-tubes and four 6L6GC power-tubes. The rectifier circuit employs silicon diodes. The uniqueness of the sound of this amplifier is characterized by its sharp attack, deep and smooth tone, fine distortion and fat and clinging low registers. The program is modeled after the combination of the Lead channel of the 5150 head and a "5150SL", a four-12" cabinet. Just crank up the gain and play one of Van Halen's hit "Top Of The World"!

VOX AC30TBX (Clean) EFFECT TYPE : VX Clean

The long history of the VOX company harks back to the foundation of "Jennings Musical Instruments" (JMI) in 1958. Originally, this company made amplifiers with 10-15w output power but the musical trend required more powerful amplification, which resulted in the birth of the revered "AC30" guitar amp. The very original AC30 had two Celestion 12" loudspeakers using alnico magnets, EF86 pre-tubes, EL84 power-tubes and a GZ34 rectifier tube. The Shadows and the Beatles used this model and their influence helped this amp become popular among many guitarists. Later, as the musical trend required amplifiers with even more gain, the company developed an add-on device called "Top Boost Unit". The "AC30TBX", which this program in our G series is modeled after, is the later version of the AC30 with an integrated "Top Boost Unit". After the JMI had sold the VOX brand, the sales of the amplifier regrettably began to decline. However, the KORG Inc. acquired the VOX name recently and rejuvenated the brand by starting to manufacture truthful reissue models. In this G series, the program is modeled after the sound using the Hi input of the normal channel that will give you that clean guitar sound of the Beatles and the Shadows, which are the best examples of the distortion-free sound of the class-A operated amplifiers.

Marshall JCM800 EFFECT TYPE : MS Crunch

Marshall has continued to produce great amplifiers for up-to-date musical trends in cooperation with the musicians. This brand started with its "JTM-45 (stands for Jim&Terry Marshall)" in 1962 and now its products are indispensable items in the modern Rock scene. Marshall seems to have been experimenting with different circuit designs of amplifiers but 1981 was the most prolific year for the brand because it released many new models like the "1959" and "1987" with four inputs, "2203" and "2204" with master volumes. In 1983, Marshall added the "2210" and "2205" with two (Normal and Boost) channels as well as effect send/return connectors to its lineup. These models also carried the collective designation "JCM (stands for Jim&Charles Marshall) 800". They had three ECC83 pre-tubes and four EL34 power-tubes. The tone control circuit was placed after the pre-amp section and this design seems to have become the standard for the modern Marshall amplifiers. For the modeling on this G series, we selected the "2203" with a master volume and it is quite easy to get the distortion. By today's standards, the amplifier's distortion is rather moderate, but the sound is very fat, the low-end is quite tight and, above all, the sound cuts through very well. When higher gain is required, this amplifier is often combined with overdrive or booster pedals. For the modeling, we used the head with a "1960A" cabinet that has four 12" loudspeakers and works very well with the "2203".

MESA/BOOGIE Mark III EFFECT TYPE : BG Crunch

The origin of the MESA/BOOGIE amplifier was the modified Fender Princeton. Randall Smith, an amp tech in San Francisco, souped up those small guitar amps to put out 100w power and sold them. The first model was called "Mark I". Carlos Santana tried one and said, "Shit man, that little thing really Boogies!" -which gave the amplifier the brand name "BOOGIE."

The second model "Mark II" had lead and rhythm channels and a 4-band equalizer to give wider variety to the guitar tone. The special feature of this model was an accomplished simul- power circuitry (the operation could be switched between class A and class AB). The power amplifier section had six power tubes. When the class A operation is selected, two EL34 power tubes are activated and the amp puts out a really smooth sound. When the class AB operation is selected, these two EL34s and other four 6L6GC power tubes are all activated and the amplifier puts out its full potential power.

Until the model Mark II, MESA/BOOGIE amps were quite expensive, hand-made amplifiers, but the next model "Mark III" was more affordable. It has one 10" loudspeaker and 60w output power but retains all of the classic BOOGIE features; simul-power circuitry, the graphic EQ, and three (Rhythm1, Rhythm2 and Lead) separate channels. With this Zoom G series, you can select the modeling of the combo type of this "Mark III."

Hughes & Kettner TriAmp MK2 EFFECT TYPE : HK Drive

Using a total of 13 tubes in the pre and power amp stages, and A and B settings in each of the three channels, this is a monster of an amplifier offering the equivalent of six channels to play with. AMP1 is a Fender type clean channel with bright and uncluttered sound. AMP2 is a classic British drive channel which covers the overdrive range from crunch to distortion. Both of these channels have fairly high gain, but they are surpassed by AMP3, which can be seen as the true highlight of this model. While allowing deep distortion, the sound has a solid core and remains wonderfully detailed. The simulation of the Zoom G series recreates the A channel of AMP3 which is distinguished by its bright character.

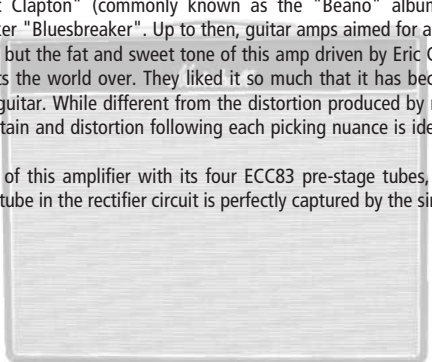
VOX AC30TBX (Crunch) EFFECT TYPE : VX Crunch

This legendary British amp is famous for its transparent clean tone, stemming from the Class A circuit designed by Dick Denney. But it also can produce impressively smooth drive sound with raised volume such as heard on the "Taxman" recording by the Beatles. The simulation is modeled on the "brilliant" channel of the AC30TBX to recreate the drive sound. Rory Gallagher and Brian May of Queen liked to boost the sound of this amp with a Rangemaster TrebleBooster made by Dallas-Arbiter, resulting in even more dramatic impact. With the Zoom G series, a similar result can be achieved by using the boost effect type of the WAH/EFX module.

Marshall 1962 Bluesbreaker EFFECT TYPE : UK Blues

Since it was used by Eric Clapton when recording the album "John Mayall and the Blues Breakers with Eric Clapton" (commonly known as the "Beano" album), this amp has acquired the moniker "Bluesbreaker". Up to then, guitar amps aimed for a clean sound with minimal distortion, but the fat and sweet tone of this amp driven by Eric Clapton's Les Paul fascinated guitarists the world over. They liked it so much that it has become the defining sound of the rock guitar. While different from the distortion produced by modern high-gain amps, the long sustain and distortion following each picking nuance is ideal for playing the blues.

The creamy sound of this amplifier with its four ECC83 pre-stage tubes, two 5881 power tubes, and a GZ34 tube in the rectifier circuit is perfectly captured by the simulation.

A vintage-style guitar amplifier with a light-colored wood-grain finish and a dark control panel. The control panel features a single volume knob, a tone knob, and a power switch. The amplifier is shown from a front-three-quarter view, highlighting its classic design.

Marshall JCM2000 EFFECT TYPE : MS Drive

"JCM2000" is based on the reputed "Plexi" amp (aka Old Marshall) whose rich overtones and powerful sound were legendary. It has very flexible sound and can produce the traditional Marshall sound, modern heavy metal sound or sounds suitable for any musical genre. It has the modern Marshall's standard circuit with four ECC83 pre-tubes and four EL34 power-tubes. It is an all-tube amplifier that can produce clean or heavily distorted sound and you can use it in all kinds of music. The sound is rather grainy but the response is fast and the guitar sound cuts through very well. "JCM2000" series has two different models: the TSL and the DSL. The program on the G series is modeled after the simply designed "DSL-100". As with the modeling of the "JCM800", we combined the head with a "1960A" cabinet and used the Lead channel that has more distortion.

Diezel Herbert EFFECT TYPE : DZ Drive

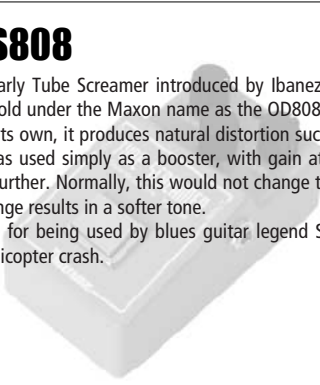
This modern three-channel amp features great tonal versatility, ranging from clean tone to distortion. Channel 1 is an ultra clean sound, but the amplifier is more famous for the extremely dry and gritty distortion produced by channel 3. This kind of drive sound that pierces the heart and rattles the ears is hard to get with any other amp. A DEEP control allows further boosting the low frequencies, a feature that is much in evidence in the modern heavy sound of bands such as Metallica or Limp Bizkit. The Zoom G series lets you produce a similar boost using the BASS EQ control.

G7.1 ut Modeling Description ②

BOSS OD-1

EFFECT TYPE : OverDrive

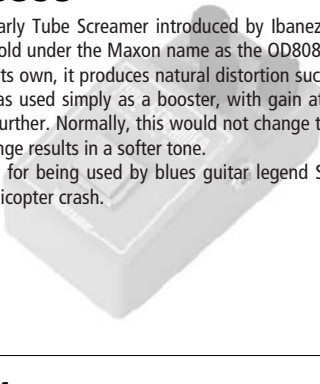
The “OD-1” released by BOSS in 1977 was originally developed for the simulation of the natural overdrive sound of tube amplifiers, but this stomp box turned out to be popular as the booster unit to connect to the input of the real tube amplifier to get tighter and more punchy sound with the increased gain. The “OD-1” employs the asymmetrical “clipper” section in its circuit design that uses three diodes to create the overdrive sound that is mild and rich in nuances. The pedal had been in production from 1977 to 1985, but now it is unexpectedly difficult to even find a used one. And if you could locate one, it would be astonishingly expensive. There have been many stomp boxes known as overdrive units. The most famous one is probably the “Tube Screamer” but we chose this very original overdrive pedal “OD-1”. If you are lucky enough to use the real “OD-1”, we invite you to try blind test to turn off all of the effect module except the “OD-1” on the Zoom G series and compare the sound of the modeling and that of the real one. We think that you will not hear any difference.



Ibanez TS808

EFFECT TYPE : TS808

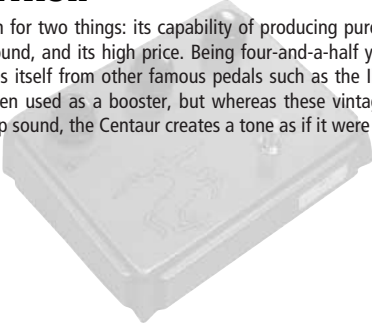
This is modeled on the early Tube Screamer introduced by Ibanez in 1979 for the non-US market. In Japan, it was sold under the Maxon name as the OD808. As the moniker implies, when using the pedal on its own, it produces natural distortion such as when driving a tube amp hard. But it often was used simply as a booster, with gain at 0 and volume at 10, to drive a full-up amp even further. Normally, this would not change the amplifier’s sound, but a slight peak in the midrange results in a softer tone. This pedal is also famous for being used by blues guitar legend Stevie Ray Vaughan who tragically perished in a helicopter crash.



KLON CENTAUR

EFFECT TYPE : Centaur

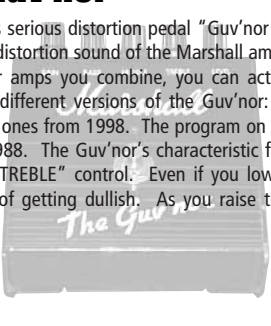
This pedal is well known for two things: its capability of producing pure distortion without impairing the original sound, and its high price. Being four-and-a-half years in the making, the Centaur distinguishes itself from other famous pedals such as the Ibanez TS808 or the Boss OD-1. It is also often used as a booster, but whereas these vintage pedals add their characteristics to the amp sound, the Centaur creates a tone as if it were driven by the amp.



Marshall Guv’nor

EFFECT TYPE : Guv’nor

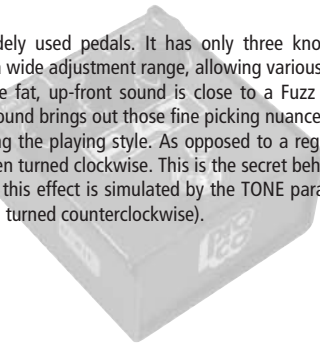
The initial sales talk for this serious distortion pedal “Guv’nor” bearing the Marshall brand was that you could get the distortion sound of the Marshall amps with this small stomp box. Depending on which guitar amps you combine, you can actually get the Marshall amps distortion. There are two different versions of the Guv’nor: the Britain-made ones from 1988 and the Korean-made ones from 1998. The program on this G series is modeled after the original version from 1988. The Guv’nor’s characteristic feature is the frequency point you can tweak using the “TREBLE” control. Even if you lower this parameter value, the sound will get fat instead of getting dullish. As you raise the value, the sound will get sweeter and clearer.



PROCO RAT

EFFECT TYPE : RAT

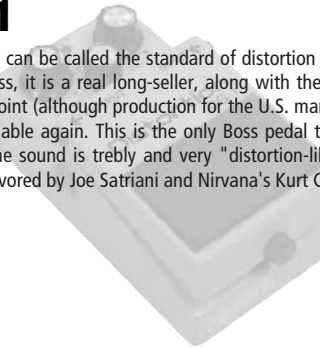
This is one of the most widely used pedals. It has only three knobs (Distortion, Filter, Volume), but each knob has a wide adjustment range, allowing various types of sound. With distortion fully turned up, the fat, up-front sound is close to a Fuzz pedal. At the twelve o'clock position, the crunch sound brings out those fine picking nuances, allowing the player to tweak the sound by varying the playing style. As opposed to a regular tone control, the filter knob cuts the treble when turned clockwise. This is the secret behind the typical “RAT” sound. In the Zoom G series, this effect is simulated by the TONE parameter, but operation is reversed (treble is cut when turned counterclockwise).



BOSS DS-1

EFFECT TYPE : DS-1

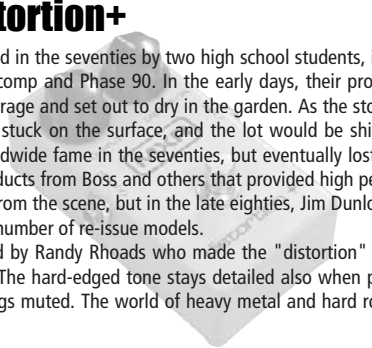
This orange-colored pedal can be called the standard of distortion sound. Among the many distortion pedals from Boss, it is a real long-seller, along with the SD-1. In Japan, sales of the pedal ceased at one point (although production for the U.S. market continued), but as of 2005, the product is available again. This is the only Boss pedal to be reintroduced to the market in this fashion. The sound is trebly and very “distortion-like”, but it can very well hold its own in a band. Favored by Joe Satriani and Nirvana’s Kurt Cobain.



MXR Distortion+

EFFECT TYPE : dist+

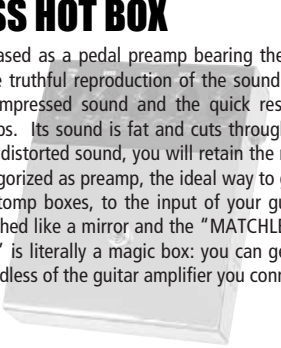
MXR, a company founded in the seventies by two high school students, is famous for stomp boxes such as the Dynacomp and Phase 90. In the early days, their products were actually built and painted in a garage and set out to dry in the garden. As the story goes, sometimes small insects would get stuck on the surface, and the lot would be shipped out as is. The pedals soon gained worldwide fame in the seventies, but eventually lost their market share to “Made in Japan” products from Boss and others that provided high performance at lower cost. MXR disappeared from the scene, but in the late eighties, Jim Dunlop bought the rights and is now producing a number of re-issue models. This pedal much beloved by Randy Rhoads who made the “distortion” moniker and sound famous the world over. The hard-edged tone stays detailed also when playing fast solos or riffs with the lower strings muted. The world of heavy metal and hard rock wouldn’t be the same without it.



MATCHLESS HOT BOX

EFFECT TYPE : HotBox

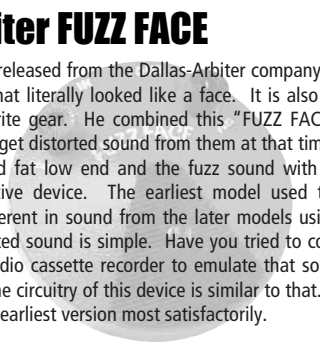
The “HOT BOX” was released as a pedal preamp bearing the MATCHLESS brand. It uses two 12AX7A tubes for the truthful reproduction of the sound of the “MATCHLESS” guitar amplifiers. It has the compressed sound and the quick response, which are distinctive characteristics of tube amps. Its sound is fat and cuts through very well, too. Even if you crank up the gain to get a distorted sound, you will retain the nuances of the original guitar sound. Although it is categorized as preamp, the ideal way to get the best possible sound is to connect it, like usual stomp boxes, to the input of your guitar amp. Its design is also attractive: the case is polished like a mirror and the “MATCHLESS” logo lights up when you turn it on. This “Hot Box” is literally a magic box: you can get the signature sound of the “MATCHLESS” amps regardless of the guitar amplifier you connect it to.



Dallas-Arbiter FUZZ FACE

EFFECT TYPE : FuzzFace

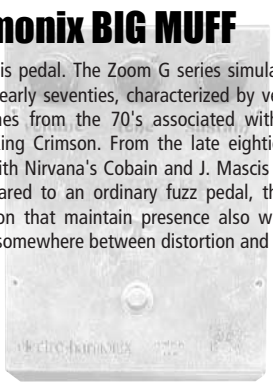
“FUZZ FACE” was originally released from the Dallas-Arbiter company in 1966 encased in a uniquely designed housing that literally looked like a face. It is also famous as legendary guitarist Jimi Hendrix’s favorite gear. He combined this “FUZZ FACE” with his Marshall amps because it was hard to get distorted sound from them at that time, and created avant-garde tones. The heavy and fat low end and the fuzz sound with long sustain are the characteristics of this effective device. The earliest model used two PNP germanium transistors and was very different in sound from the later models using silicon transistors. The theory of creating distorted sound is simple. Have you tried to connect the guitar to a microphone input on your radio cassette recorder to emulate that sound? You cannot go too wrong if you think that the circuitry of this device is similar to that. The program on this G series is modeled after this earliest version most satisfactorily.



Electro-Harmonix BIG MUFF

EFFECT TYPE : BigMuff

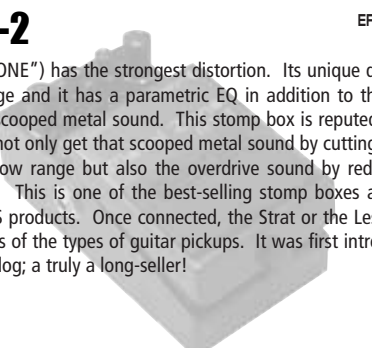
There are several versions of this pedal. The Zoom G series simulation is based on the so-called “Ram’s Head” from the early seventies, characterized by very long sustain and rich distortion tapestry. Major names from the 70’s associated with this sound are Carlos Santana and Robert Fripp of King Crimson. From the late eighties into the nineties, the grunge movement took over, with Nirvana’s Cobain and J. Mascis of Dinosaur Jr. using the pedal to do their thing. Compared to an ordinary fuzz pedal, the BIG MUFF offers rich midrange and detailed distortion that maintain presence also when playing chords. The result is a wholly unique sound somewhere between distortion and fuzz.



BOSS MT-2

EFFECT TYPE : MetalZone

The “MT-2” (“METAL ZONE”) has the strongest distortion. Its unique distortion sound has very fat mid to low range and it has a parametric EQ in addition to the Hi and Low EQs, which is the key to the scooped metal sound. This stomp box is reputed for its flexibility in sound because you can not only get that scooped metal sound by cutting the mid range and boosting the high and low range but also the overdrive sound by reducing the gain and boosting the mid range. This is one of the best-selling stomp boxes among many of the popular line-ups of BOSS products. Once connected, the Strat or the Les Paul will have the “MT-2” sound regardless of the types of guitar pickups. It was first introduced in 1991 and is still in the BOSS’s catalog; a truly a long-seller!



Fender Combo + TS9

EFFECT TYPE : TS+F.Cmb

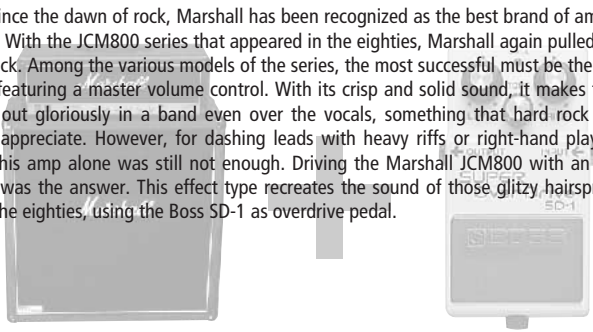
Opinion may be divided, but it can be argued that the most powerful and fat guitar sound ever was created by Stevie Ray Vaughan. He did this by putting extremely heavy-gauge strings that would fit an acoustic guitar on his old and battered Stratocaster. Add to this the full-up Fender amp and a small Ibanez pedal, and you are approaching magic territory. Just like this effect type does. Connect a Stratocaster and bend the third string near the 14th fret. Feel that smile appear on your face. If you want to express your feelings, give this one a go.



Marshall Stack + SD-1

EFFECT TYPE : SD+M.Stk

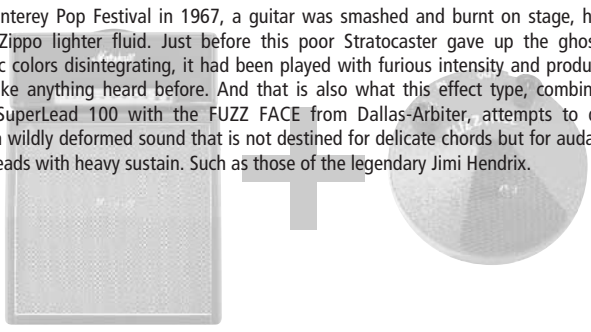
Ever since the dawn of rock, Marshall has been recognized as the best brand of amp for this genre. With the JCM800 series that appeared in the eighties, Marshall again pulled ahead of the pack. Among the various models of the series, the most successful must be the 100-watt 2203 featuring a master volume control. With its crisp and solid sound, it makes the guitar stand out gloriously in a band even over the vocals, something that hard rock guitarists really appreciate. However, for dashing leads with heavy riffs or right-hand playing, gain with this amp alone was still not enough. Driving the Marshall JCM800 with an overdrive pedal was the answer. This effect type recreates the sound of those glitzy hairspray bands from the eighties, using the Boss SD-1 as overdrive pedal.



Marshall Stack + FUZZ FACE

EFFECT TYPE : FZ+M.Stk

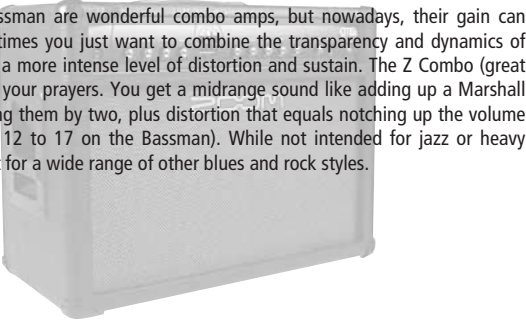
At the Monterey Pop Festival in 1967, a guitar was smashed and burnt on stage, helped along by Zippo lighter fluid. Just before this poor Stratocaster gave up the ghost, its psychedelic colors disintegrating, it had been played with furious intensity and produced a sound unlike anything heard before. And that is also what this effect type, combining a Marshall SuperLead 100 with the FUZZ FACE from Dallas-Arbiter, attempts to do. It produces a wildly deformed sound that is not destined for delicate chords but for audacious dramatic leads with heavy sustain. Such as those of the legendary Jimi Hendrix.



Z Combo

EFFECT TYPE : Z Combo

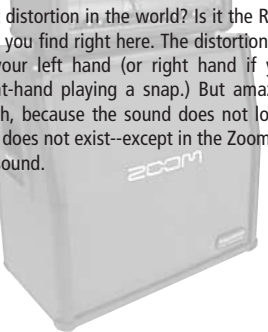
The Bluesbreaker or Bassman are wonderful combo amps, but nowadays, their gain can seem a little low. Sometimes you just want to combine the transparency and dynamics of these combo amps with a more intense level of distortion and sustain. The Z Combo (great name!) is the answer to your prayers. You get a midrange sound like adding up a Marshall and a Fender and dividing them by two, plus distortion that equals notching up the volume from 10 to 15 (or from 12 to 17 on the Bassman). While not intended for jazz or heavy metal, the sound is great for a wide range of other blues and rock styles.



Z Stack

EFFECT TYPE : Z Stack

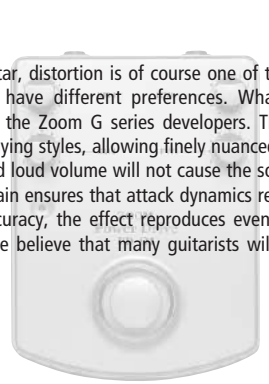
Which amplifier has the strongest distortion in the world? Is it the Rectifier, the Herbert, the TriAmp? No, it is the Z Stack that you find right here. The distortion is so strong that simply touching the fingerboard with your left hand (or right hand if you're left-handed) will produce sound. (This makes right-hand playing a snap.) But amazingly, a 9th chord will remain clearly identifiable as such, because the sound does not lose its core. The biggest problem of this amplifier is that it does not exist—except in the Zoom G series, that is. Give it a try if you are after really heavy sound.



Z OD

EFFECT TYPE : Z OD

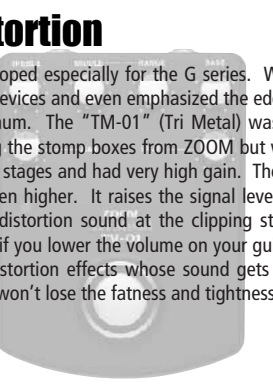
When playing an electric guitar, distortion is of course one of the essential style elements, but different guitarists will have different preferences. What this effect type does is exemplify the preferences of the Zoom G series developers. The smooth overdrive sound should lend itself to many playing styles, allowing finely nuanced changes. Warmth is better than with any stomp box, and loud volume will not cause the sound to become unpleasant. Just the right amount of sustain ensures that attack dynamics remain vibrant. Tracking your fingerwork with uncanny accuracy, the effect reproduces even the final tinge of the pick when it leaves the string. We believe that many guitarists will find here what they were looking for.



Extreme Distortion

EFFECT TYPE : ExtremeDS

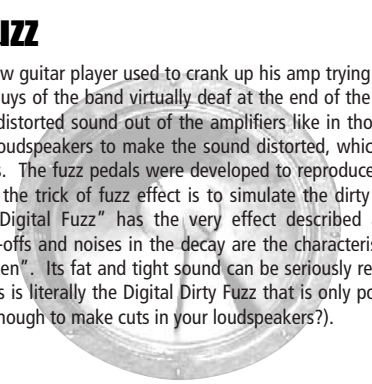
This distortion program is developed especially for the G series. We deliberately made use of the characteristics of digital devices and even emphasized the edge of the digital sound to get the distortion to the maximum. The “TM-01” (Tri Metal) was the pedal that had the deepest distortion sound among the stomp boxes from ZOOM but was discontinued. It had as much as three diode-clipping stages and had very high gain. The “Extreme Distortion” is programmed to get the gain even higher. It raises the signal level to the maximum at the input stage and gets the wild distortion sound at the clipping stage. In fact, you won’t change the distortion rate even if you lower the volume on your guitar! Its distortion is that deep. Contrary to the usual distortion effects whose sound gets thinner as you raise the gain, this “Extreme Distortion” won’t lose the fatness and tightness of the sound.



Digital Fuzz

EFFECT TYPE : DigIFuzz

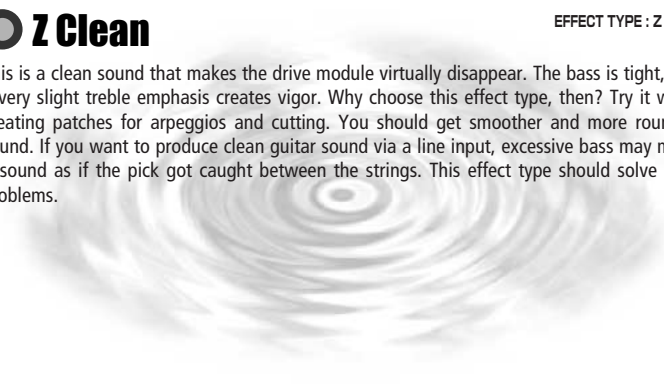
Forty years ago, my fellow guitar player used to crank up his amp trying to distort his guitar sound and make other guys of the band virtually deaf at the end of the rehearsal. When it was difficult to get the distorted sound out of the amplifiers like in those days, some guys made cuts in the cone loudspeakers to make the sound distorted, which was the origin of the sound of fuzz effects. The fuzz pedals were developed to reproduce that distortion-like sound. In other words, the trick of fuzz effect is to simulate the dirty distortion and that “broken” feel. This “Digital Fuzz” has the very effect described above. Its drastic distortion, relentless cut-offs and noises in the decay are the characteristics that one could simply describe as “broken”. Its fat and tight sound can be seriously recommended for the fuzz maniacs to try. This is literally the Digital Dirty Fuzz that is only possible in the digital domain (are you brave enough to make cuts in your loudspeakers?).



Z Clean

EFFECT TYPE : Z Clean

This is a clean sound that makes the drive module virtually disappear. The bass is tight, and a very slight treble emphasis creates vigor. Why choose this effect type, then? Try it when creating patches for arpeggios and cutting. You should get smoother and more rounded sound. If you want to produce clean guitar sound via a line input, excessive bass may make it sound as if the pick got caught between the strings. This effect type should solve such problems.



USB/Cubase LE Startup Guide

USB/Cubase LE Startup Guide

This USB/Cubase LE Startup Guide explains how to install Cubase LE on a computer, how to make the connection and settings of this unit, and how to record your instrument play.

Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

MacOS X

Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

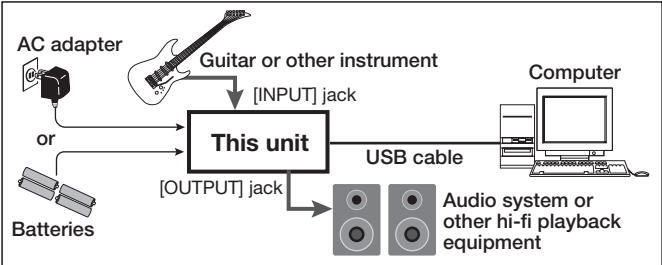
Windows XP

To connect this unit to a computer running Windows XP and to enable audio input/output, proceed as follows.

1 Install Cubase LE on the computer.

When you insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the computer, the installer will start up automatically. Follow the on-screen instructions to install Cubase LE.

2 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

When you connect this unit for the first time to a computer running Windows XP, a message saying "New Hardware Found" will appear. Before proceeding, wait a while until this message disappears.

3 From the "Start" menu, select "Control Panel" and double-click "Sounds and Audio Devices".

The sounds and audio devices properties screen appears. Click the "Audio" tab and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default device for audio playback and recording.



If another device is selected, use the "Default Device" pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, click the OK button to close the sounds and audio devices properties screen.

4 Start Cubase LE.

A window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

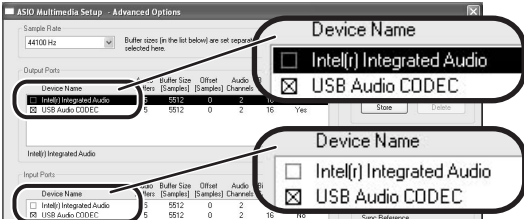
5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.



Check whether "ASIO Multimedia Driver" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.

6 Click the "Control Panel" button in the device setup window. In the window that appears, click the "Advanced Options" button.

In the advanced options window, check whether "USB Audio CODEC" is selected as input port and output port.



If not selected, click the respective box to place a check mark in it. When the setting has been made, click the OK buttons to close the windows and return to the normal post-startup Cubase LE screen.

HINT

- By clicking the Move up/Move down button in the advanced options window, you can change the priority sequence setting of the currently selected port. If you move "USB Audio CODEC" to the top of the list, it will also be at the top in the following VST input window.
- When you edit any of the settings in the advanced settings window, a window asking whether to check the audio input/output port appears. Click OK to perform the check.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.



If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.

HINT

When multiple input ports are available for selection, you should scroll or enlarge the window and check the enable/disable settings for all ports.



Cubase LE Installation

Connections and Preparations

Recording with Cubase LE

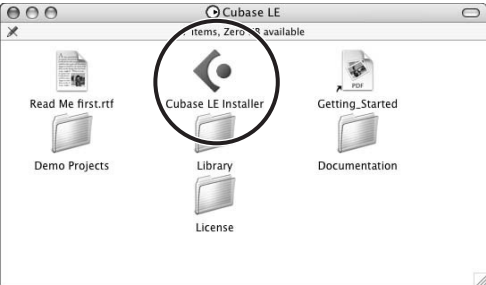
MacOS X

To connect this unit to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

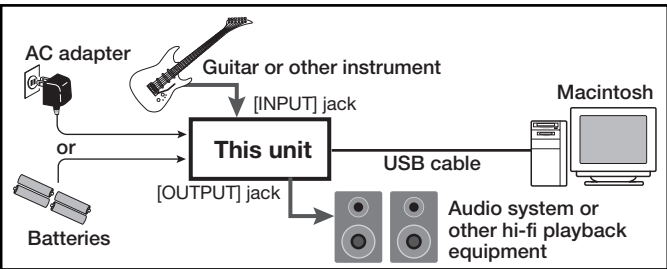
1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

The "Cubase LE" icon appears on the desktop.

2 Double-click the icon to open it, and use the "Cubase LE Installer" to install Cubase LE.



3 Connect this unit to the computer using a USB cable.



NOTE

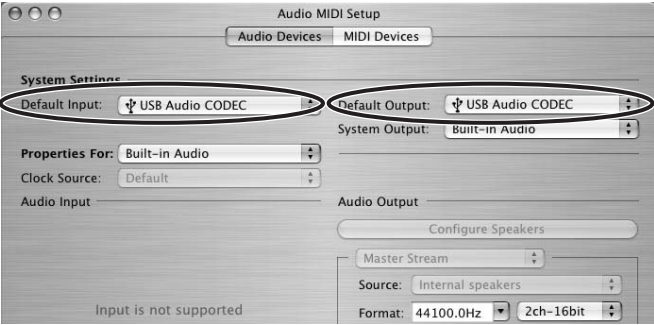
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation or error indications appearing on the display. In such a case, power the device from an AC adapter or batteries.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If power is supplied to a device designed to use USB power via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

HINT

No special steps are necessary for canceling the USB connection. Simply disconnect the USB cable from the computer.

4 Open the "Applications" folder and then the "Utilities" folder, and double-click "Audio MIDI Setup".

The Audio MIDI Setup screen appears. Click "Audio Devices" and check whether "USB Audio CODEC" is selected as default input/default output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, close Audio MIDI Setup.

5 Start Cubase LE.

HINT

The Cubase LE program is installed in the "Applications" folder.

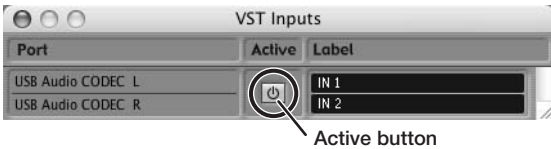
6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

Check whether "USB Audio CODEC(2)" is selected as ASIO driver in the right part of the device setup window.



If another item is selected, use the pull-down menu to change the selection. When the setting has been made, click the OK button to close the window.

7 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs". The VST inputs window appears. Check whether the input port is active.

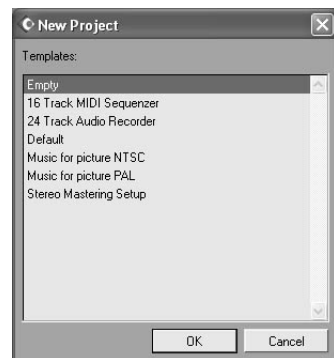


If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.



8 Access the "File" menu and select "New Project".

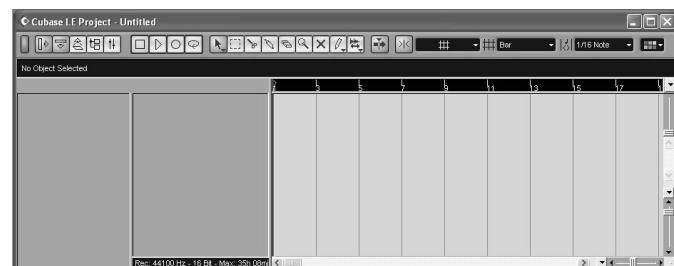
The new project window appears. Here you can select a project template.

**9 Make sure that the "Empty" template is selected, and click the OK button.**

A window for selecting the project file save location appears.

10 After specifying the project file save location (such as the desktop), click the OK button (Choose button in MacOS 10.4).

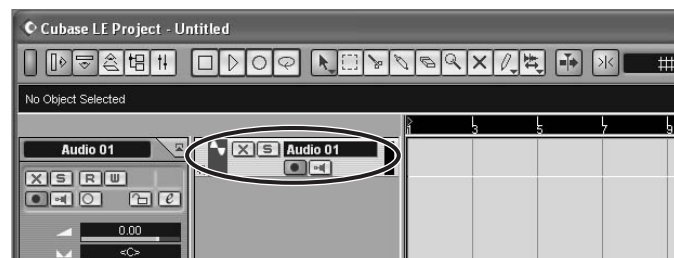
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



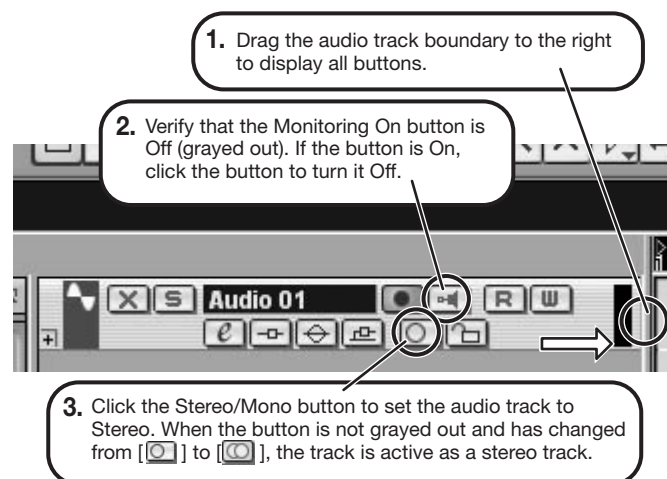
Project window

11 To create a new audio track, access the "Project" menu and select "Add track". In the submenu that appears, select "Audio".

A new audio track is added to the project window.

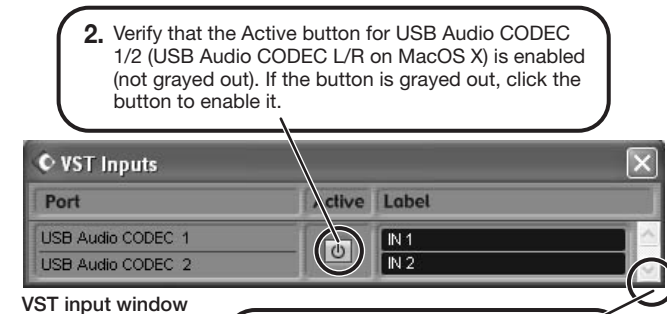
**HINT**

You can add several tracks at once by accessing the "Project" menu, selecting "Add track" and then selecting "Multiple..." in the submenu.

12 Make the following settings for the new audio track.**13 Access the "Devices" menu and select "VST Inputs".**

The VST inputs window appears. This window shows the available input ports and their active/inactive status.

You can perform the following steps here.



VST input window

1. When there are multiple input ports, drag here to enlarge the window.

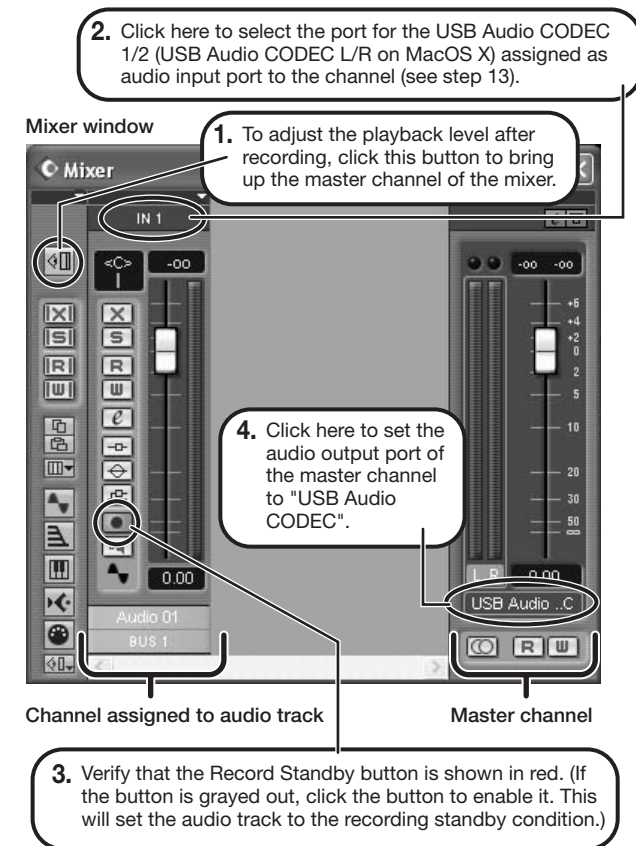
14 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.

The sound selected here will be recorded on the computer via the [USB] port.

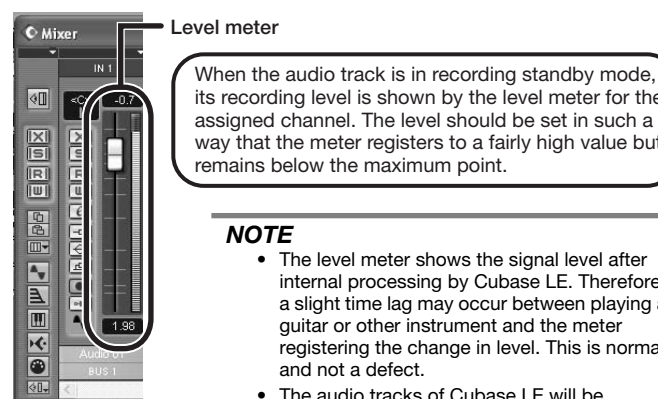
15 Access the "Devices" menu and select "Mixer".

The mixer window appears. This window shows the channels assigned to created tracks.

You can perform the following steps here.

**HINT**

When the Record Standby button is enabled, the level meter next to the fader shows the input level for the audio track. When the button is disabled, the output level for the audio track is shown.

16 While playing your instrument, adjust the output level of this unit to achieve a suitable recording level for Cubase LE.**NOTE**

- The level meter shows the signal level after internal processing by Cubase LE. Therefore a slight time lag may occur between playing a guitar or other instrument and the meter registering the change in level. This is normal and not a defect.
- The audio tracks of Cubase LE will be recorded with correct timing exactly matched to your instrument play. There will be no lag between already recorded tracks and newly added tracks.

17 Verify that the transport panel is shown.

Transport panel

If the transport panel is not shown, access the "Transport" menu and select "Transport Panel".

18 To start recording, click the Record button in the transport panel.

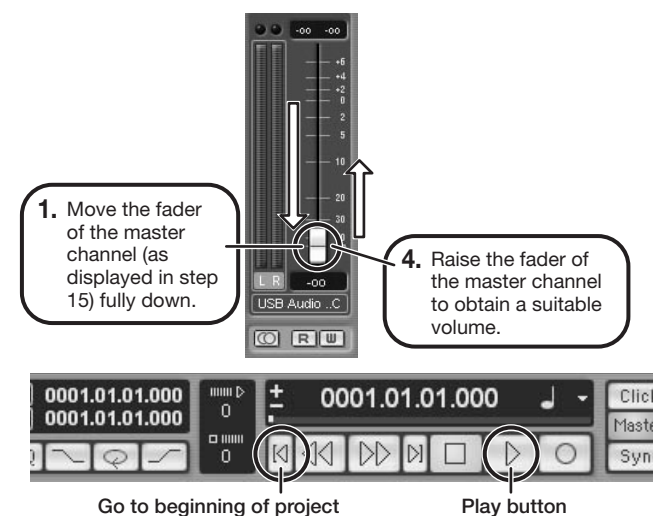
As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

19 To stop recording, click the Stop button in the transport panel.

Recording stops.

20 Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.

**HINT**

If no sound is heard when you click the Play button after recording, check the settings in the VST input window (step 13) and the master channel output port setting (step 15) once more.

For optimum enjoyment

While using Cubase LE, other applications may slow down drastically or the message "Cannot synchronize with USB audio interface" may appear. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Cubase LE.

- (1) Shut down other applications besides Cubase LE. In particular, check for resident software and utilities.
- (2) Reduce plug-ins (effects, instruments) used by Cubase LE. When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.
- (3) Power the unit from an AC adapter. When a device designed to use USB power is powered via the USB port, the current supply may sometimes fluctuate, leading to problems. See if using an AC adapter improves operation.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect this unit from the computer and shut down Cubase LE. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE again.