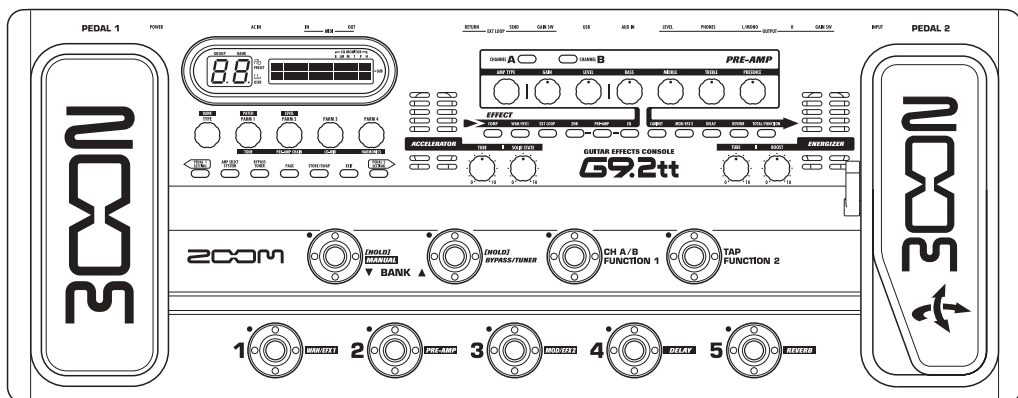


# GUITAR EFFECTS CONSOLE

# G9.2tt

## 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 Precauzioni d'uso

## PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA

In questo manuale, sono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e precauzioni che è necessario leggere per evitare incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



AVVISO

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni molto pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano lo strumento in modo errato, possono derivarne danni seri, anche mortali.



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano lo strumento in modo errato possono derivarne danni a persone e apparecchiature.

Vi preghiamo di osservare i seguenti consigli e precauzioni per assicurarvi un uso di G9.2tt 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 adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e porre a serio 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 e non tirate il cavo.
- In caso di fulmini o quando non usate l'unità per periodi di tempo prolungati, scollegate l'adattatore AC dalla presa di corrente.
- Non pizzicate il cavo di alimentazione, non piegatelo, né collocate sul cavo di alimentazione oggetti pesanti.



AVVISO

### Ambiente

Per prevenire il rischio di incendio, scossa elettrica o malfunzionamento, evitate di usare G9.2tt in ambienti dove sia esposto a:

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

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

Non coprite le aperture per la ventilazione con oggetti come giornali, tende o simili.



AVVISO

### Utilizzo

- Non collocate oggetti pieni di liquidi, come vasi, sopra G9.2tt poiché questo potrebbe provocare scosse elettriche.
- Non collocate fonti di fiamma viva, come candele accese, sopra G9.2tt poiché potrebbe causare incendi
- G9.2tt è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti o gli altri controlli. State anche attenti a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.



Attenzione

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



Attenzione

### Cavi di collegamento e prese input e output

Dovete sempre spegnere l'alimentazione di G9.2tt e degli altri apparecchi prima di collegare o scollegare i cavi. Accertatevi anche di scollegare tutti gli altri cavi di collegamento e quello di alimentazione prima di spostare G9.2tt.



AVVISO

### Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di G9.2tt né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe provocare danni all'unità.



Attenzione

### Volume

Non usate G9.2tt ad alto volume per lunghi periodi perché questo può causare danni all'udito.

## Precauzioni d'uso

### Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, G9.2tt è stato progettato per fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno del dispositivo, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non devono essere collocate vicino a G9.2tt apparecchiature molto sensibili alle interferenze o che emettono potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può essere esclusa del tutto.

Con qualunque tipo di apparecchio a controllo digitale, G9.2tt incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e corrompere o distruggere dati. Fate attenzione a ridurre al minimo il rischio di danni.

### Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire G9.2tt. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cera o solventi (come diluenti per pittura o alcool per pulizie), poiché questi potrebbero intaccare le finiture o danneggiare le superfici.

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

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

# Contenuti

<b>PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA</b> .....	2
Precauzioni d'uso .....	2
Caratteristiche .....	4
Termini usati nel manuale .....	5
Controlli e funzioni .....	6
Collegamenti .....	8
Accensione .....	9
Guida rapida 1 (Utilizzo in Play Mode/ Manual Mode) .....	10
Guida rapida 2 (Utilizzo in Edit Mode/Store Mode) .....	12
Scegliere patch da suonare (Play Mode) .....	14
Panel display .....	14
Selezionare un patch .....	14
Regolare il suono .....	15
Uso di Accelerator .....	16
Uso di Energizer .....	17
Commutare moduli on/off col piede mentre suonate (Manual Mode) .....	19
Uso del tuner incorporato (condizione Bypass/Mute) .....	21
Uso del tuner cromatico .....	21
Uso di altri tipi di tuner .....	22
Cambiare il suono di un patch (Edit Mode) .....	24
Configurazione patch .....	24
Step di base in edit mode .....	24
Cambiare nome al patch .....	27
Salvare patch e banchi (Store Mode) .....	28
Salvare/scambiare patch .....	28
Salvare/scambiare banchi .....	29
Riportare i patch alla condizione default di fabbrica .....	29
Uso dei pedali d'espressione .....	31
I pedali d'espressione .....	31
Assegnare target di controllo al pedale d'espressione 1 .....	32
Assegnare target di controllo al pedale d'espressione 2 .....	33
Regolare i pedali d'espressione .....	35
Uso dei footswitch funzione .....	38
Specificare il tempo per un patch .....	39
Uso del loop effetti .....	41
Esempi di utilizzo MIDI .....	43
Cosa potete fare col MIDI .....	43
Selezione di canale MIDI .....	43
Invio e ricezione informazioni di patch switching via MIDI (program change) .....	44
Invio e ricezione informazioni funzionamento pedal/switch/key via MIDI (control change) .....	47
Invio e ricezione dati interni di G9.2tt via MIDI .....	51
Altre funzioni .....	52
Uso della funzione ARRIM .....	52
Uso di G9.2tt come interfaccia audio per computer .....	54
Muting all'uscita diretta quando si usa un collegamento USB .....	55
Software editor/librarian .....	56
Regolazione contrasto display .....	56
Aggianciare effetti .....	57
Commutazione tra suono live performance e suono direct recording .....	57
Uso della funzione Amp Select .....	58
Cambiare punto insert di sezione pre-amp e modulo WAH/EFX1 .....	58
Tipi di effetto e parametri .....	60
Come leggere la tabella parametri .....	60
Modulo COMP .....	61
Modulo WAH/EFX1 .....	61
Modulo EXT LOOP (loop esterno) .....	64
Modulo ZNR .....	64
Modulo PRE AMP .....	65
Modulo EQ .....	67
Modulo CABINET .....	67
Modulo MOD/EFX2 .....	67
Modulo DELAY .....	72
Modulo REVERB .....	73
Modulo TOTAL .....	75
Soluzione dei problemi .....	76
Specifiche .....	77
Schema implementazione MIDI .....	78

\* Microsoft e Windows XP sono marchi commerciali registrati di Microsoft Corporation.

\* Macintosh è un marchio commerciale registrato di Apple Computer.

\* Tutti gli altri marchi commerciali, nomi di prodotto, e nomi di aziende citate in questo documento appartengono ai rispettivi proprietari.

\* Nomi di produttori e nomi di prodotto citati in questo documento sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione a ZOOM CORPORATION.

# Caratteristiche

Grazie per aver scelto **ZOOM G9.2tt** (da qui in avanti semplicemente "**G9.2tt**"). G9.2tt è un sofisticato processore multieffetti con le seguenti caratteristiche.

## ● La tecnologia più innovativa per prestazioni al top

Eccellente qualità sonora garantita da trattamento del segnale a 96 kHz/24 bit e trattamento interno a 32-bit. La risposta in frequenza è costante a 40 kHz e il rapporto S/N in conversione all'ingresso è un incredibile 120 dB e più.

## ● Patch pronti da usare

Combinazioni e impostazioni di moduli effetto possono essere salvate e richiamate come "patch". G9.2tt offre 100 patch nei gruppi preset di sola lettura, più 100 patch in gruppi user riscrivibili liberamente, per un totale di ben 200 scelte sonore. Possono essere salvati come parte di un patch anche il livello send/return e le impostazioni on/off degli effetti esterni collegati tramite prese SEND/RETURN.

## ● Ottimo da usare sul palco o per la registrazione diretta

La sezione pre-amp è dotata di due canali, e ciascun tipo di distorsione ha due algoritmi dedicati, uno per l'esecuzione dal vivo e l'altro per la registrazione diretta. L'effetto CABINET simula caratteristiche di ampli e registrazione microfonica, e l'algoritmo viene automaticamente attivato secondo la regolazione CABINET on/off. La funzione "amp select" abbina la scelta al suono dell'amp che state usando. Collegare G9.2tt all'ingresso finale dell'ampli per chitarra è semplice: basta regolare lo switch -10 dBm/+4 dBm sulla posizione +4 dBm.

## ● L'accordatore incorporato supporta anche accordature speciali

In aggiunta all'accordatore automatico cromatico standard, sono possibili vari altri metodi di accordatura. Il tuner consente anche di accordare facilmente sul palco senza produrre alcun suono.

## ● Due pedali d'espressione incorporati come standard

Regolate tono dell'effetto o volume in tempo reale con i due pedali d'espressione incorporati. Il pedale di destra merita particolare attenzione: Z-Pedal rileva non solo il movimento verticale ma anche quello orizzontale. Entrate nella nuova dimensione del pedale e scoprite un intero nuovo mondo di possibilità.

## ● Accelerator ed Energizer valvolari

Lo stadio d'ingresso analogico è dotato della funzione Accelerator che permette di mixare liberamente i segnali amplificati da un circuito a valvole e da un circuito solid-state. In questo modo potete aggiungere la caratteristica compressione e distorsione valvolare a un suono clean. In aggiunta, G9.2tt offre anche un Energizer che processa il segnale all'uscita analogica per produrre quel caratteristico suono caldo e dinamico che è segno distintivo dell'amplificatore valvolare.

## ● Footswitch a funzione programmabile

I footswitch a funzione programmabile dall'utente aggiungono ulteriore flessibilità permettendovi di ottimizzare l'unità per qualunque applicazione. Usateli per commutare i canali pre-amp, regolare tempo di delay, attivare/disattivare hold delay, o per vari altri compiti.

Leggete con attenzione questo manuale, per ottenere il massimo da G9.2tt e garantirvi prestazione e affidabilità ottimali.

# Termini usati nel manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini utilizzati nel manuale di G9.2t.

## ■ Modulo effetto

Come mostrato nell'illustrazione sotto, G9.2t può essere visto come una combinazione di più effetti singoli. Ciascuno di questi è un modulo effetto. G9.2t offre un modulo effetto compressor (COMP), modulo effetto amp simulator/distortion (PRE-AMP), modulo external effect loop control (EXT LOOP) e altri ancora. Parametri come l'intensità dell'effetto sono regolabili individualmente per ciascun modulo, e questi possono essere commutati on/off a piacere. I cinque moduli EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ e CABINET agiscono come preamplificatore virtuale controllato con le manopole e i tasti nella sezione pre-amp del pannello.

## ■ Tipo di effetto

La maggior parte dei moduli effetto comprendono parecchi effetti differenti indicati come tipi di effetto. Per esempio, il modulo effetto modulation (MOD/EFX2) comprende chorus, flanger, pitch shifter, delay, e altri tipi di effetto. Potete selezionare solo uno di questi alla volta.

## ■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetto hanno aspetti che possono essere controllati. Sono i cosiddetti parametri effetto, regolati dalle manopole parametro 1 - 4 sul pannello. Pensando a un modulo effetto come a un effetto compatto, i parametri ne modificano tono e intensità come fanno le manopole su un normale apparecchio.

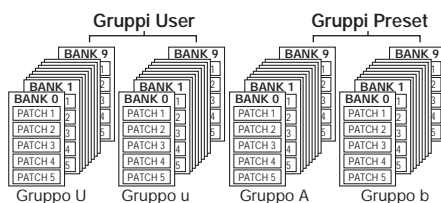
## ■ Patch

In G9.2t, le combinazioni di moduli effetti sono memorizzate e richiamate in unità indicate come patch. Un patch comprende informazioni sullo stato on/off di ciascun modulo effetto, sul tipo di effetto usato in ciascun modulo, e sulle impostazioni del parametro effetto. Anche le impostazioni del pedale d'espressione e quelle relative al tempo vengono memorizzate individualmente per ciascun patch.

## ■ Bank e group

I patch sono organizzati in gruppi user (U, u) che possono essere modificati, e in gruppi preset (A, b) di sola lettura. Poiché ciascun gruppo comprende 50 patch, i gruppi A, b, U e u offrono un totale di 200 patch.

In G9.2t, i patch vengono richiamati cinque alla volta e selezionati tramite footswitch. Questi 5 patch sono indicati collettivamente come bank. Ci sono dieci banchi in un gruppo, numerati da 0 a 9.



## ■ Modi

G9.2t ha 5 modi operativi diversi, sotto descritti.

### ● Play mode

In questo modo, i patch possono essere selezionati e suonati. Questo è il modo default di G9.2t sempre attivo all'accensione.

### ● Manual mode

In questo modo, suonate il vostro strumento mentre coi footswitch commutate i moduli on/off.

### ● Edit mode

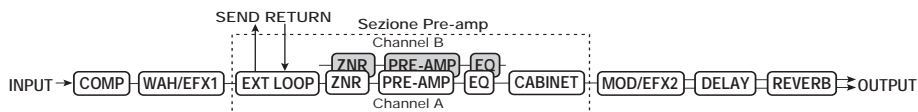
In questo modo possono essere editati (modificati) i parametri effetto di un patch.

### ● Store mode

Questo modo serve per memorizzare i patch editati. Permette anche di modificare la posizione di salvataggio dei patch.

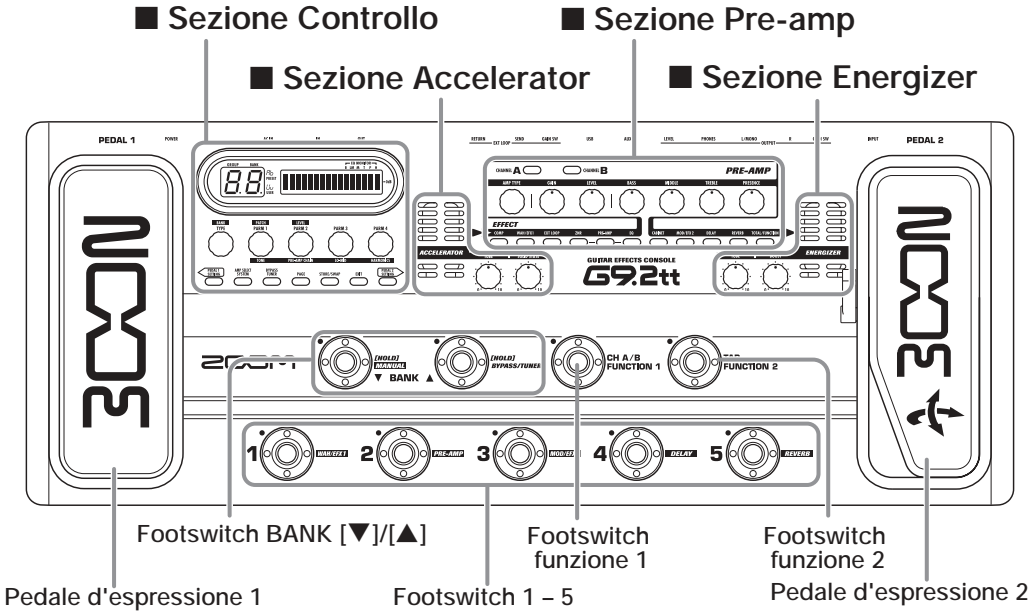
### ● Bypass/mute mode

Con G9.2t in condizione di bypass, l'effetto è al momento inattivo e sentite solo il suono originale. In modo mute tutto il suono è spento. Potete usare il tuner incorporato in entrambe le condizioni.

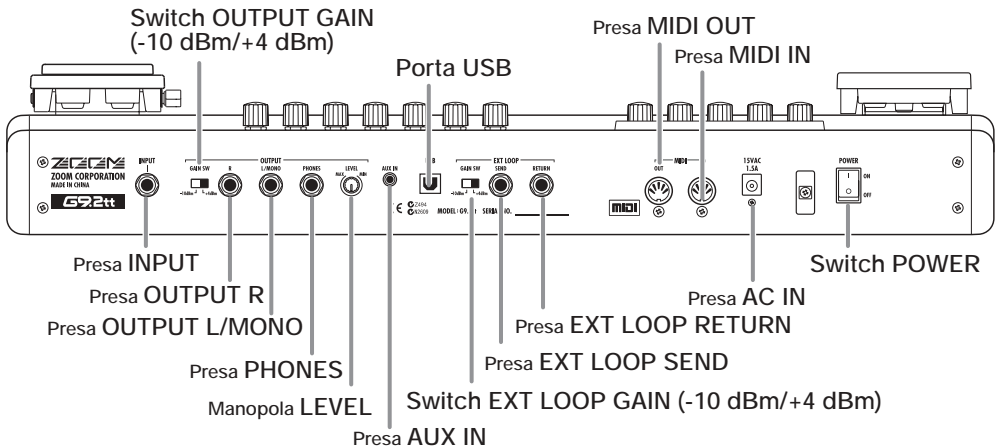


# Controlli e funzioni

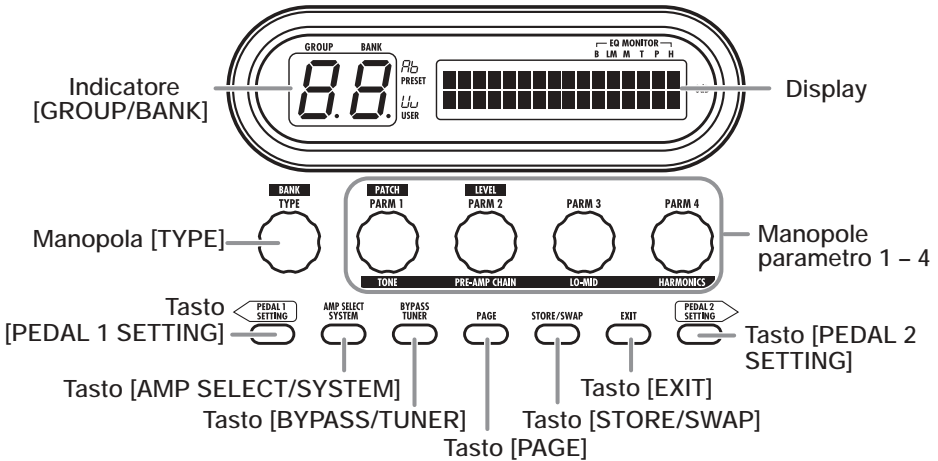
## Pannello superiore



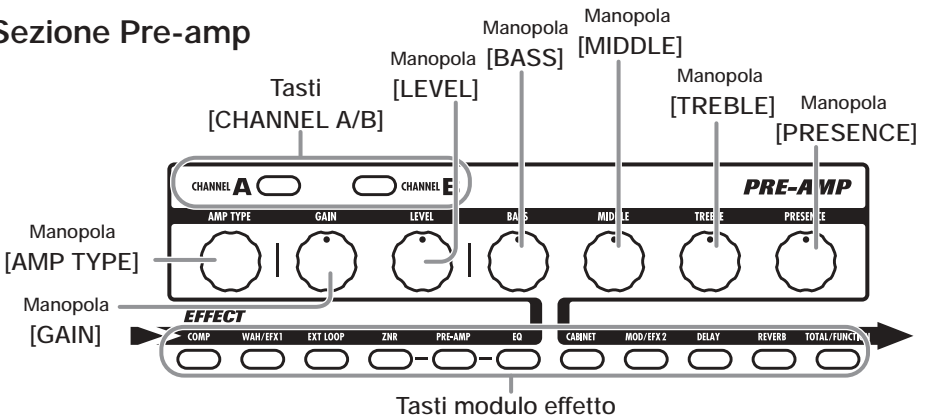
## Pannello posteriore



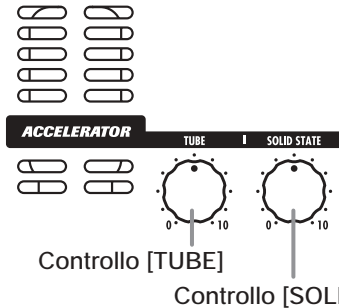
## ■ Sezione Controllo



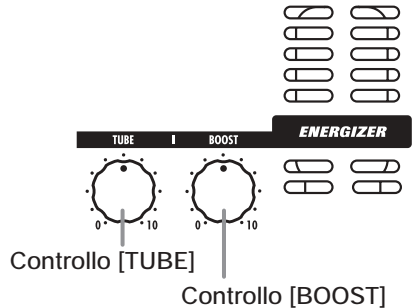
## ■ Sezione Pre-amp



## ■ Sezione Accelerator



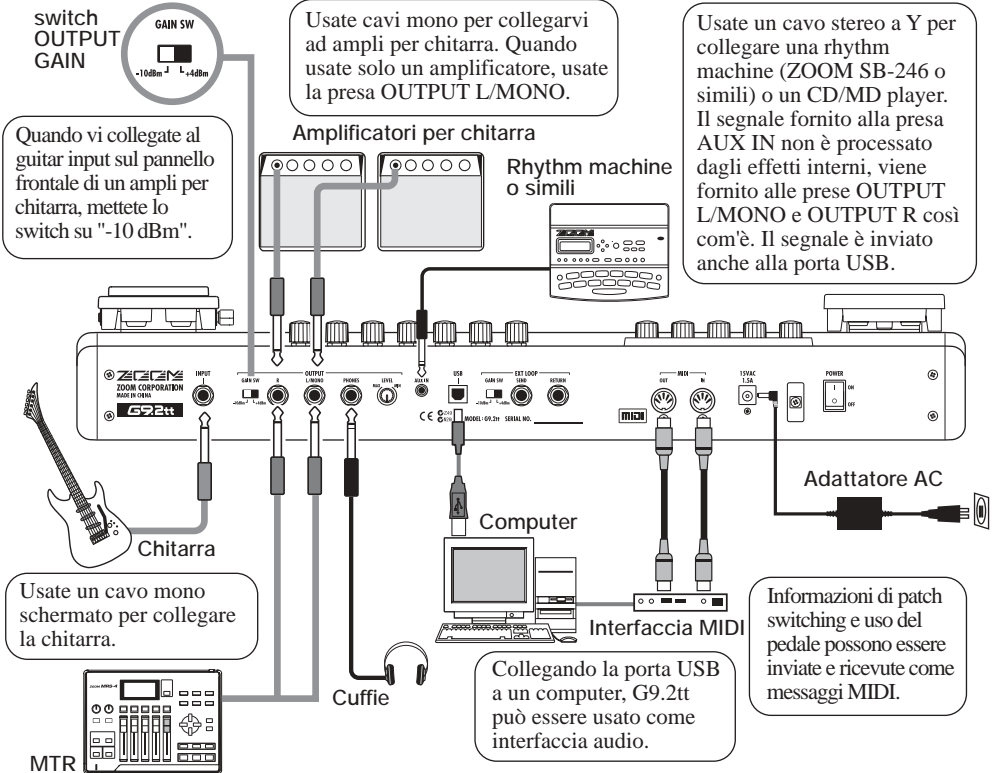
## ■ Sezione Energizer



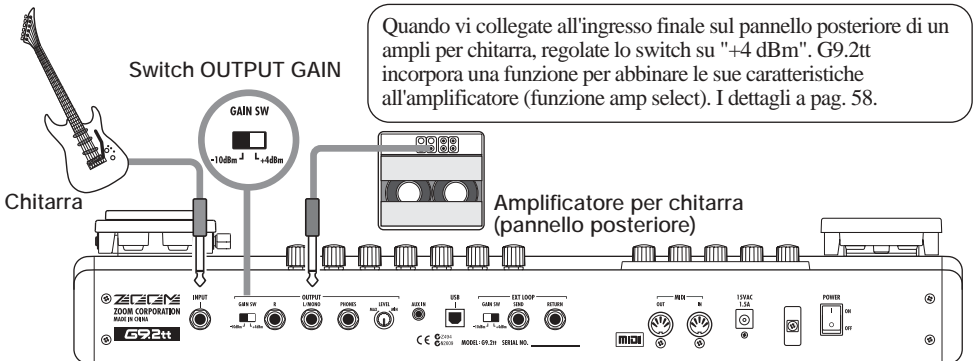
# Collegamenti

Fate riferimento agli esempi sotto riportati quando fate i collegamenti.

## Esempio di connessione (1)



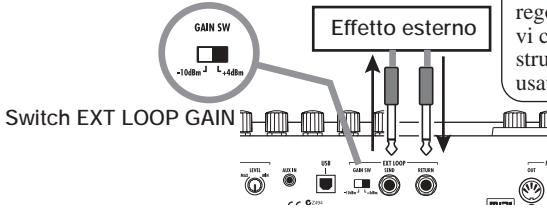
## Esempio di connessione (2) (Collegamento diretto all'ingresso finale dell'ampli)





## Esempio di connessione (3) (Collegamento effetto esterno)

Quando è collegato un effetto esterno alle prese SEND/RETURN, impostazioni quali effetto on/off e livello send/return possono essere memorizzate come parte di un patch. I dettagli a pag. 41.



Quando vi collegate a un effetto con livello d'ingresso a +4 dBm (effetto a rack o simili), usate la regolazione "+4 dBm". Quando vi collegate a un effetto strumento o un effetto compatto, usate l'impostazione "-10 dBm".

# Accensione

Qui vengono descritti gli step per l'accensione di G9.2tt.

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

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

2. Collegate l'adattatore AC a una presa AC e inserite il cavo dall'adattatore alla presa AC IN di G9.2tt.
3. Usate un cavo mono per collegare la chitarra alla presa INPUT di G9.2tt.
4. Usate un cavo mono per collegare la presa OUTPUT L/MONO dell'ampli per chitarra (quando usate un ampli) e la presa OUTPUT R al secondo ampli per chitarra (se usate due ampli).

### SUGGERIMENTO

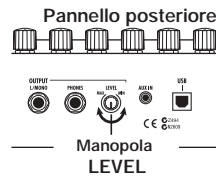
Per monitorare in cuffia, collegate il cavo delle cuffie alla presa PHONES di G9.2tt.

5. Accendete l'alimentazione in questo ordine: G9.2tt → ampli per chitarra

### NOTA

Procedete con cura quando accendete il sistema. Se accendete G9.2tt mentre l'ampli per chitarra è già acceso, c'è il rischio di danni all'udito e agli altoparlanti.

6. Suonate regolando controllo volume su ampli e chitarra, e manopola LEVEL sul pannello posteriore di G9.2tt per un ascolto ottimale.



### SUGGERIMENTO

G9.2tt ha una funzione chiamata "Amp Select" che vi permette di abbinare l'unità a vari tipi di amplificatore. Se necessario, selezionate l'impostazione appropriata per il vostro ampli la prima volta che utilizzate G9.2tt (→ p. 58).

7. Per spegnere il sistema, spegnete i rispettivi componenti nell'ordine inverso a quello di accensione.

### SUGGERIMENTO

Quando lo switch OUTPUT GAIN del pannello posteriore è regolato su "-10 dBm" e la manopola LEVEL è tutta alzata, G9.2tt si trova in unity gain (livello di uscita uguale al livello di ingresso).

# Guida rapida 1 (Utilizzo in Play Mode/Manual Mode)

Questa sezione spiega vari step di base, permettendovi di utilizzare G9.2tt immediatamente.

## 1 Selezione di patch (play mode)

Subito all'accensione, l'unità si trova in play mode.

### 1. Per selezionare un patch, usate i footswitch 1 - 5.

Potete commutare patch entro lo stesso group/bank. Il numero di patch attualmente selezionato può essere controllato guardando quale LED di footswitch (1 - 5) è acceso.

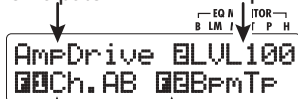
#### [Indicazione in play mode]

Nome gruppo/numero banco



Nome patch

Livello patch



Assegnazione footswitch funzione 2

Assegnazione footswitch funzione 1

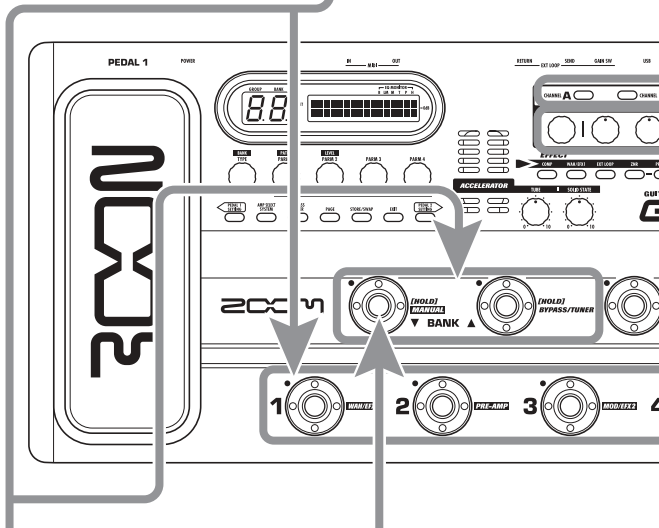
#### SUGGERIMENTO

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

### 2. Per selezionare un patch da un altro group/bank, usate i footswitch BANK [▼]/[▲] per selezionare il group/bank e quindi usate i footswitch 1 - 5.

#### SUGGERIMENTO

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



## 2 Attivare e disattivare un modulo con il piede (manual mode)

In manual mode, potete usare i footswitch 1 - 5 per commutare un modulo on e off.

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

G9.2tt entra in manual mode.

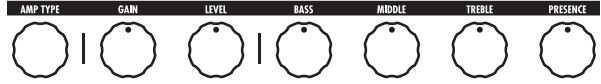
#### NOTA

In manual mode, i footswitch non selezionano patch. Tuttavia, la manopola [TYPE] (group/bank selection) e la manopola parametro 1 (selezione patch) agiscono come in play mode. Notate che quando commutate un patch, l'unità torna in play mode.

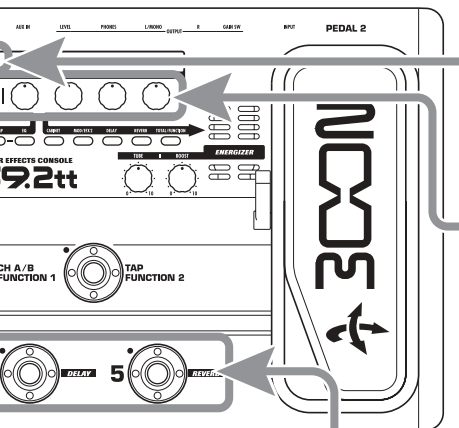
### 3 Funzionamento Pre-amp [Sezione Pre-amp]

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

Tipo di distorsione [AMP TYPE]	Livello di uscita modulo Pre-amp [LEVEL]	Enfasi/taglio mid range [MIDDLE]	Enfasi/taglio range ultra-high [PRESENCE]
-----------------------------------	--	-------------------------------------	--



Manopola [GAIN] Intensità distorsione  
Manopola [BASS] Enfasi/taglio low range  
Manopola [TREBLE] Enfasi/taglio high range



#### 1. Selezionate il canale per cui impostare i tasti [PRE-AMP A/B].

La spia del tasto indica quale canale è attualmente selezionato.

**SUGGERIMENTO** Potete commutare tra channel A e B col footswitch funzione 1 o 2 (→ p. 38).

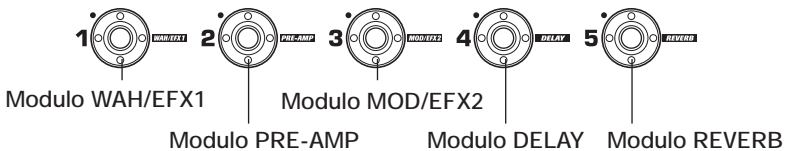
#### 2. Girate le manopole della sezione pre-amp per fare le regolazioni.

Quando azionate una manopola, il nome del parametro e il valore corrente di regolazione appaiono sul display. Per tornare in play mode (o manual mode), premete il tasto [EXIT].

**NOTA** Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando passate a un altro patch. Per tenere le modifiche, salvate prima il patch (→ p. 13).

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

[Footswitch e modulo corrispondente]



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

# Guida rapida 2 (Utilizzo in Edit Mode/Store Mode)

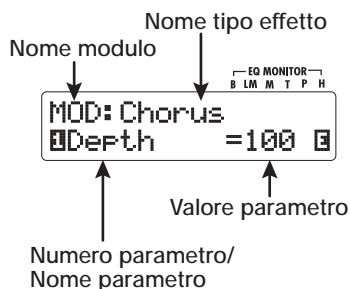
Questa sezione spiega come editare un patch selezionato e come memorizzare le modifiche effettuate.

## 1 Editing di patch (edit mode)

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

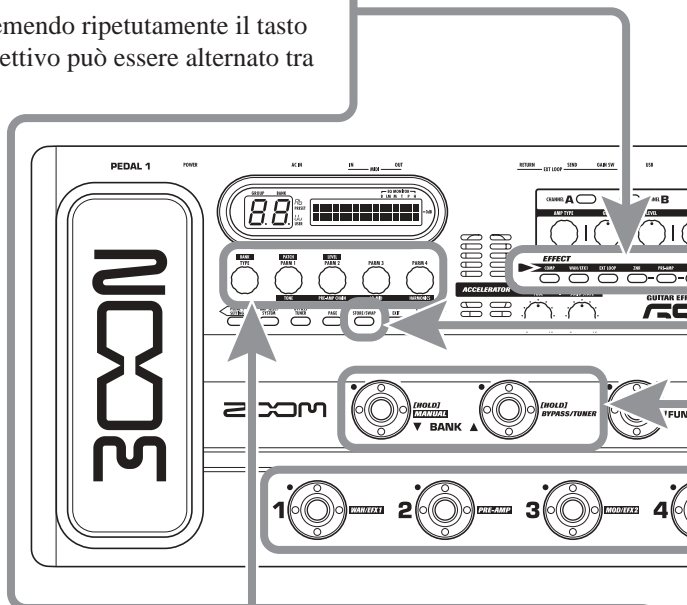
L'unità entra in edit mode. Premendo ripetutamente il tasto modulo effetto, il modulo rispettivo può essere alternato tra on e off.

[Display in edit mode]



### NOTA

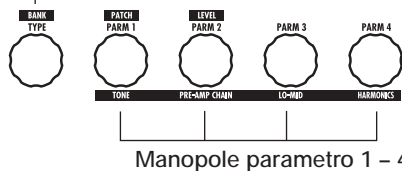
Se premete il tasto modulo PRE-AMP/EQ, il display sarà differente. Per i dettagli, ved. a pag. 25.



### 2. Usate la manopola [TYPE] e le manopole parametro 1 - 4 per le regolazioni.

Manopola [TYPE]

Cambia il tipo di effetto.



Cambiano il rispettivo parametro.  
Per informazioni sui parametri assegnati alle manopole, ved. alle pagg. 60 - 75.

### SUGGERIMENTO

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

### NOTA

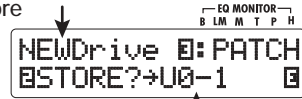
Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando passate a un altro patch. Per tenere le modifiche, salvate prima il patch.

## 2 Salvare un patch (store mode)

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

[Display in store mode]

Nome gruppo/numero banco target dello store Nome patch sorgente dello store



Nome gruppo, numero banco,  
numero patch destinatario di store

2. L'indicazione "PATCH" appare in alto a destra nel display e l'indicazione "STORE?" in basso a sinistra. Assicuratevi che l'operazione sia quella 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 l'indicazione "PATCH".

**SUGGERIMENTO** In store mode, potete sostituire patch come anche salvare e sostituire interi banchi (→ p. 28).

3. Usate i footswitch **BANK** [▼]/[▲] e i footswitch 1 – 5 per selezionare banco e numero di patch di destinazione store.

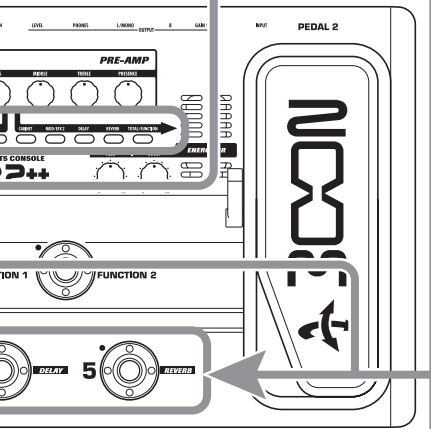
**NOTA**

- Solo i patch di gruppi user possono essere specificati come destinatari di store.
- Quando è selezionato un patch di gruppo user, questo patch diventa il destinatario default di store (salvataggio).
- Quando è selezionato un patch di preset, il primo patch di gruppo user diventa il default.

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

Il processo di store viene effettuato, e l'unità ritorna in play mode.

**SUGGERIMENTO** Potete facilmente riportare i patch di gruppo user alle impostazioni default di fabbrica (→ p. 29).



# Scegliere patch da suonare (Play Mode)

Subito all'accensione G9.2tt si trova sempre nel modo per selezionare e usare i patch (play mode). Il patch usato più di recente viene automaticamente richiamato. In questa sezione vengono descritti i vari step operativi del play mode.

## Panel display

In play mode, viene mostrata sul pannello la seguente informazione.

### Nome gruppo (U, u, A, b)

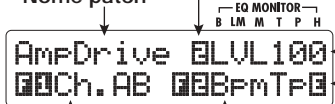
I gruppi A e b sono di sola lettura (gruppi preset). I gruppi U e u sono gruppi abilitati in lettura/scrittura (gruppi user).



Numero bank (0 - 9)

Mostra il numero della manopola parametro che regola il l'uscita del patch.

### Nome patch



### Livello patch

Mostra le regolazione del livello di uscita (2 - 100) del patch attualmente selezionato.

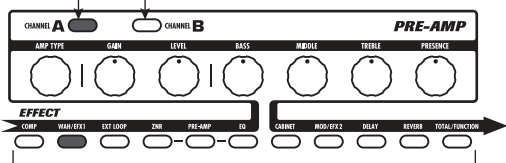
### Simbolo "E"

Se il valore d'impostazione visualizzato differisce dall'impostazione del patch originale, vedrete "E" ("Edited").

### Assegnazione footswitch funzione 1/2

Mostra la funzione assegnata al footswitch funzione 1/2 (→ p. 38).

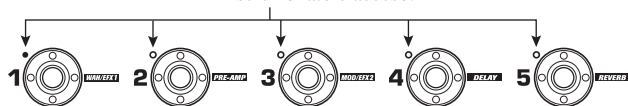
Tasti [CHANNEL A/B] Il tasto del canale (A o B) attualmente selezionato per la sezione pre-amp è acceso.



### Tasti moduli effetto

I tasti dei moduli attivi nel patch selezionato sono accesi in rosso.

LED foot-switch 1 - 5 Il LED del footswitch per il patch selezionato è acceso.



## Selezionare un patch

Questa sezione spiega come selezionare un patch in play mode.



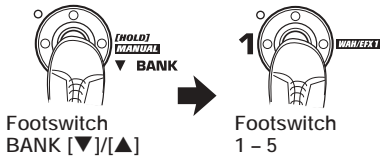
1. Premete un footswitch 1 - 5 il cui LED non sia acceso.

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

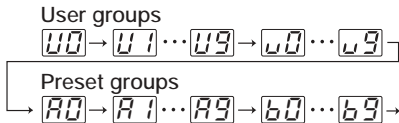
**SUGGERIMENTO**

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

2. Per passare a un patch in un altro banco, usate i footswitch BANK [▼]/[▲] per cambiare banco e quindi i footswitch 1 - 5 per scegliere il patch.



Premendo ripetutamente il footswitch BANK [▲], G9.2t commuta gruppo/banco come segue.

**SUGGERIMENTO**

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

**NOTA**

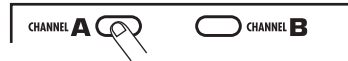
- Quando usate i footswitch BANK [▼]/[▲] per cambiare banco, premete e lasciate lo switch rapidamente.
- Se tenete il footswitch BANK [▼] per più di un secondo, G9.2t entra in manual mode (→ p. 19).
- Se tenete il footswitch BANK [▲] premuto per più di un secondo, G9.2t passa in condizione bypass (effetti off). Se tenete lo switch premuto più a lungo, G9.2t passa in condizione mute (suono originale ed effetto su off) (→ p. 21).

**Regolare il suono**

In play mode, potete usare le manopole del

pannello per regolare i parametri di base della sezione pre-amp (tipo di distorsione e intensità, enfasi/taglio EQ, ecc.).

1. In play mode, selezionate il patch.
2. Premete uno dei tasti [CHANNEL A/B] per selezionare il canale pre-amp A o B per il quale fare le regolazioni.



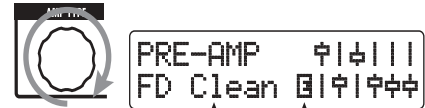
La sezione pre-amp di G9.2t ha due canali separati che consentono impostazioni individuali. Semplicemente premendo uno dei tasti [CHANNEL A/B] commutate all'istante il canale.

**SUGGERIMENTO**

Potete passare tra canale A e B con il footswitch FUNCTION 1/2 (→ p.38).

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, sul display appare il nome del nuovo tipo di amp.



Manopola [AMP TYPE]

Nome tipo

Simbolo "E"

**SUGGERIMENTO**

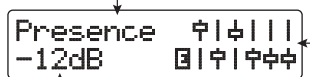
- Una volta cambiato tipo di distorsione, appare il simbolo "E" sul display, e il tasto [STORE/SWAP] si accende.
- Se il valore attualmente visualizzato è diverso dall'impostazione del patch originale, appare l'indicazione "E" ("Edited").
- Il tasto [STORE/SWAP] acceso indica che uno o più elementi (inclusi quelli non attualmente utilizzati) sono stati cambiati rispetto ai contenuti dei patch originali. Se tutti gli elementi vengono riportati alle impostazioni originali, il

tasto si spegne.

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

Quando girate una manopola, il nome e l'attuale impostazione del parametro relativo appaiono sul display. Azionando le manopole [BASS], [MIDDLE], [TREBLE], o [PRESENCE] si enfatizza o taglia la rispettiva banda, e l'impostazione viene riportata nel grafico sul lato destro del display.

Nome del parametro attualmente regolato



Valore parametro Rappresentazione grafica impostazione enfasi/taglio in ogni banda

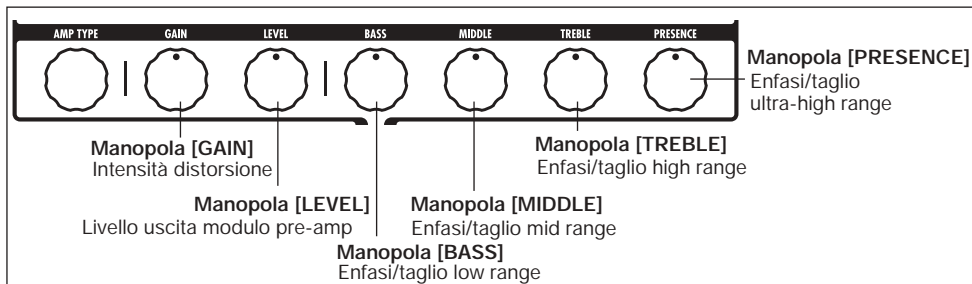
#### SUGGERIMENTO

Quando eseguite lo step 3 o lo step 4, G9.2tt passa in edit mode. Per tornare al play mode, premete il tasto [EXIT]. (Per dettagli sull'edit mode, ved. a pag. 24.)

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



Il patch level è un parametro che controlla il



livello di uscita del rispettivo patch. Il range di impostazione è 2 – 100. Un'impostazione di 80 corrisponde all'unity gain (nessun aumento né diminuzione di livello).

#### NOTA

Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando selezionate un altro patch. Per conservare le modifiche, memorizzate prima il patch (→ p. 28).

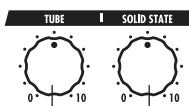
## Uso di Accelerator

Lo stadio d'ingresso di G9.2tt incorpora una funione Accelerator che amplifica il segnale analogico prima del trattamento dell'effetto usando un circuito valvolare o solid state. Questo vi consente di mixare la caratteristica compressione e distorsione valvolare col suono solid state clean e poi inviare il segnale all'effetto.

#### SUGGERIMENTO

Accelerator è attivo in tutti i modi. Le impostazioni di Accelerator non vengono salvate come parte del patch.

Per regolare Accelerator, usate i controlli della sezione Accelerator sul pannello. Le funzioni di controllo sono spiegate di seguito.



Controllo [TUBE] Controllo [SOLID STATE]



### ● Controllo [TUBE]

Questo controllo regola il guadagno sul segnale in ingresso del circuito valvolare. Girando il controllo in senso orario si aumenta il gain e anche la distorsione. Regolazioni oltre circa le ore tre dell'orologio aumentano drasticamente volume e distorsione. Questo può servire a enfatizzare fortemente il tipico carattere di compressione e distorsione valvolare.

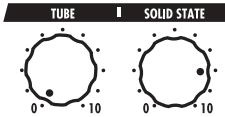
### ● Controllo [SOLID STATE]

Questo controllo regola il guadagno sul segnale in ingresso al circuito solid state. Girando il controllo in senso orario aumenta il solo volume. Sulla posizione massima, il gain è di circa +6 dB. Questo può servire ad aumentare il gain del segnale prima del trattamento effetto.

A seconda delle impostazioni fatte per Accelerator, cambieranno anche l'intensità effetto del modulo COMP e la profondità di distorsione del modulo PRE-AMP. Quando editate i patch, consigliamo di usare i seguenti esempi di regolazione per Accelerator.

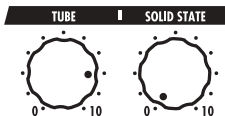
### ● Normal Clean

Questa impostazione vi dà un suono clean con distorsione minima.



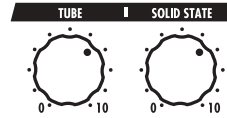
### ● Tube Pre-amp

Questa impostazione enfatizza la sensazione di compressione tipo valvolare. Alzando ancora il controllo [TUBE] aumenteranno drasticamente volume e distorsione.



### ● Clean - Tube Mix

Questa impostazione dà un mix di suono clean solid state e suono da distorsione valvolare.



### NOTA

Con entrambi i controlli al minimo, non ci sarà alcun segnale in ingresso a G9.2tt.

## Uso di Energizer

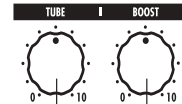
G9.2tt incorpora una funzione Energizer che processa il segnale all'uscita analogica usando un circuito valvolare.

Questa funzione è adatta per mettere in evidenza la chitarra in un ensemble, o per aggiungere quel caratteristico suono da distorsione valvolare.

### SUGGERIMENTO

L'Energizer è attivo in tutti i modi. Le impostazioni di Energizer non vengono salvate come parte del patch.

Per regolare l'Energizer, usate i controlli della sezione Energizer sul pannello. Il controllo funziona come di seguito spiegato.



Controllo [TUBE] Controllo [BOOST]

### ● Controllo [TUBE]

Questo controllo aggiunge la caratteristica distorsione valvolare al suono, mettendo più in evidenza la chitarra. Con la manopola tutta girata in senso antiorario, l'effetto è su off. Girando la manopola gradualmente in senso

orario aumenta il guadagno del circuito valvolare, producendo un più caldo e solido suono crunch o drive.

Normalmente, dovrete regolare il controllo su una posizione dove la distorsione non sia troppo udibile, ma potete regolarlo più alto quando volete appositamente enfatizzare la distorsione valvolare.

### ● Controllo [BOOST]

Questo controllo enfatizza specifiche bande di frequenza per rendere il suono più pronunciato. Quando la manopola è girata tutta in senso antiorario, l'effetto è su off. Girando la manopola gradualmente in senso orario 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 essere utile a produrre un suono più dinamico.

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

---

### NOTA

- L'intensità della distorsione ottenuta con il [TUBE] control dipende dalla chitarra e dal tipo di pickup.
- Quando entrambi i controlli sono alzati completamente, il livello di volume sarà più alto e potrebbe prodursi una eccessiva distorsione.

# Commutare moduli on/off col piede mentre suonate (Manual Mode)

La condizione in cui i footswitch 1 – 5 vengono usati per commutare i moduli principali in un patch on e off individualmente è detta "manual mode". In questo modo, i singoli effetti di G9.2tt possono essere controllati col piede come effetti compatti indipendenti.

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



Tenete premuto per 1 secondo o più

Il LED del footswitch BANK [▼] si accende e G9.2tt entra in manual mode.

In manual mode, sul pannello appare la seguente

informazione (ved. illustrazione in basso).

## NOTA

In manual mode non potete usare i footswitch per scegliere i patch. Tuttavia, la manopola [TYPE] (scelta gruppo/banco) e la manopola parametro 1 (scelta patch) agiscono come in play mode. Note che G9.2tt torna in play mode quando cambiate i patch.

3. Per commutare i moduli tra on e off, premete il footswitch del modulo.

**Mostra il numero della manopola parametro che controlla il livello del patch.**

**Assegnazione footswitch funzione 1/2**  
Mostra la funzione assegnata al footswitch funzione 1/2 (→ p. 38).

**Livello del patch**  
Mostra il livello d'uscita del patch selezionato.

**Simbolo "E"**  
Se il valore mostrato differisce dalla originale impostazione del patch, vedrete l'indicazione "E" (per "Edited").

**Tasti [CHANNEL A/B]**  
Il tasto del canale (A o B) attualmente selezionato per la sezione pre-amp è acceso.

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

**LED footswitch BANK [▼]**  
Questo è sempre acceso quando G9.2tt è in manual mode.

**LED foot-switch 1 – 5** Il LED del footswitch per il patch selezionato risulta acceso.



In manual mode, potete usare i footswitch 1 – 5 per commutare i principali moduli effetto on/off. In basso vedete il posizionamento modulo/switch.

### SUGGERIMENTO

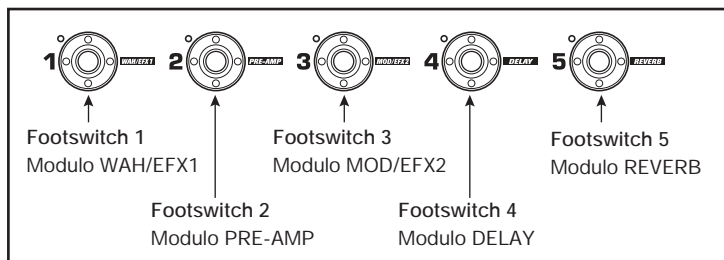
- Quando un modulo è commutato on/off, il tasto [STORE/SWAP] si accende.
- In manual mode, potete usare le manopole sul pannello come in play mode per regolare parametri pre-amp, patch level, Accelerator ed Energizer. Per dettagli sugli step operativi, ved. "Regolare il suono" sulla sezione sul play mode (→ p. 15).
- Dal manual mode potete passare in edit mode per modificare i patch. Per dettagli su edit mode, ved. pag. 24.

### 4. Per tornare in play mode, premete il footswitch BANK [▼].



### NOTA

Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando selezionate un altro patch. Per tenere le modifiche, memorizzate prima il patch (→ p.28).



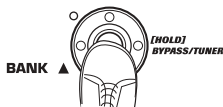
# Uso del tuner incorporato (Condizione Bypass/Mute)

G9.2tt incorpora una funzione tuner che supporta regolari accordature cromatiche come pure speciali accordature. Questa sezione spiega gli step per l'utilizzo del tuner.

## Uso del tuner cromatico

Per usare la funzione chromatic tuner, procedete come segue.

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



Per usare il tuner, G9.2tt dev'essere regolato in condizione bypass (effetti off) o condizione mute (suono originale e suono effetto entrambi su off).

### ● Per passare in condizione bypass

Tenete il footswitch BANK [▲] per circa 1 secondo, finché l'indicazione "BYPASS" non appare sul display. Quindi rilasciate il footswitch. G9.2tt è ora in condizione bypass.



Rilasciate lo switch quando vedete "BYPASS"

### SUGGERIMENTO

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

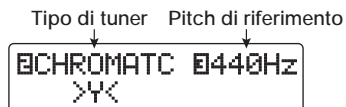
### ● Per passare in condizione mute

Tenete il footswitch BANK [▲] finché l'indicazione "BYPASS" non cambia in "MUTE". Quindi lasciate il footswitch. G9.2tt è ora in condizione mute.



Rilasciate lo switch quando è visualizzato "MUTE"

Dopo aver mostrato "BYPASS" o "MUTE", il display passa automaticamente al display tuning.



### NOTA

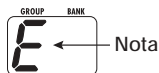
Potete passare in condizione mute premendo e tenendo premuto il tasto [BYPASS/TUNER].

### SUGGERIMENTO

- I pedali d'espressione incorporati agiscono da pedali volume nella condizione bypass (nella condizione mute, i pedali non hanno effetto).
- Girando la manopola parametro 2, potete selezionare altri tipi di accordatore oltre a quello cromatico. Per più informazioni, ved. la prossima sezione.
- Il numero mostrato alla rovescia nel display indica che la corrispondente manopola parametro può essere usata per la regolazione.

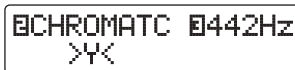
## 2. Suonate la corda libera da intonare.

L'indicatore [GROUP/BANK] mostra la nota più vicina al pitch (intonazione) corrente.

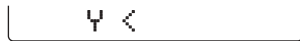
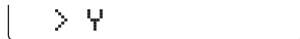
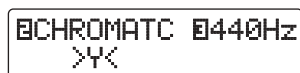


Nota	indicatore [GROUP/BANK]	Nota	indicatore [GROUP/BANK]
A <sup>b</sup>	<i>Rb</i>	D	<i>d</i>
A	<i>R</i>	E <sup>b</sup>	<i>Eb</i>
B <sup>b</sup>	<i>bb</i>	E	<i>E</i>
B	<i>b</i>	F	<i>F</i>
C	<i>C</i>	G <sup>b</sup>	<i>Gb</i>
D <sup>b</sup>	<i>db</i>	G	<i>G</i>

All'accensione di G9.2tt, il pitch di riferimento del tuner è sempre "440 Hz (A centrale = 440 Hz). Il range di regolazione della manopola parametro 3 è A centrale = 435 – 445 Hz, in step di 1-Hz.



I simboli > < nella parte inferiore del display indicano di quanto il pitch differisce dalla nota visualizzata.



### 3. Intonate la corda del vostro strumento controllando nota e indicazione di pitch.

#### SUGGERIMENTO

Dovete prima eseguire un'accordatura approssimativa per richiamare l'indicazione della nota desiderata, quindi guardare la parte inferiore del display e intonare la corda finemente.

### 4. Per cambiare pitch di riferimento, girate la manopola parametro 3.

#### SUGGERIMENTO

Quando G9.2tt viene spento e riacceso, il pitch di riferimento viene resettato su 440 Hz.

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



G9.2tt ritorna al modo precedente. Se G9.2tt era in edit mode, passerà in play mode.

#### SUGGERIMENTO

La condizione bypass/mute può essere cancellata premendo tasto [BYPASS/TUNER], tasto [EXIT], o uno dei footswitch 1 – 5.

## Uso di altri tipi di tuner

Oltre all'accordatura cromatica, G9.2tt offre vari altri tipi di accordature come accordature standard per chitarra e basso, accordature aperte, ecc. Per usare queste funzioni, procedete come segue.

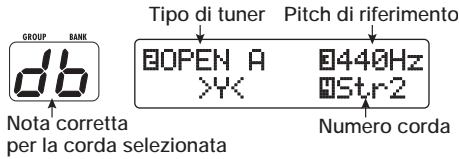
### 1. Commutate G9.2tt in condizione bypass o mute come descritto allo step 1 di "Uso del tuner cromatico".

Il display mostra l'indicazione di tuning.

**2. Girate la manopola parametro 2 per scegliere il tipo di accordatore.**

I tipi disponibili e i nomi di nota corrispondenti per ciascuna corda sono elencati qui in fondo.

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

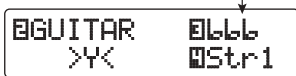


**3. Se necessario, girate la manopola parametro 3 per cambiare il pitch di riferimento del tuner.**

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

Quando una regolazione diversa da quella cromatica viene selezionata come tipo di tuner, girando la manopola parametro 3 più oltre in senso antiorario dalla regolazione di "435" si seleziona "b" (un semitono più basso), "bb" (due semitoni più bassi), e "bbb" (tre semitoni più bassi).

Accordature opzionali 1 - 3 semitoni sotto



**SUGGERIMENTO**

Quando G9.2tt viene spento e poi riacceso, il pitch di riferimento viene resettato su 440 Hz.

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

G9.2tt ritorna al modo precedente. Se G9.2tt era in edit mode, passerà in play mode.

**SUGGERIMENTO**

Quando G9.2tt viene spento e poi riacceso, l'impostazione del tipo di tuner verrà riportata in default (accordatore cromatico).

Tipo tuner		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN G	OPEN E	OPEN D	DADGAD
Numero 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 suono di un patch (Edit Mode)

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

## Configurazione patch

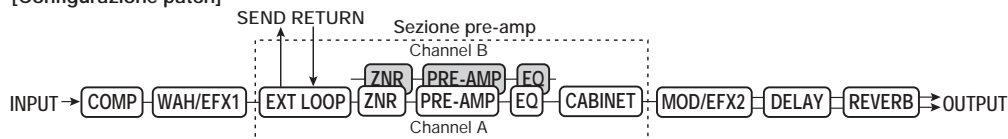
Come mostrato nell'illustrazione "Patch configuration" sotto, G9.2t può essere visto come una serie di più effetti singoli (moduli effetti). Una combinazione di questi moduli e le impostazioni per ciascun modulo vengono memorizzate come patch.

Quasi tutti i moduli comprendono più effetti differenti (chiamati tipi di effetto), di cui ne è selezionato uno per volta. Per esempio, il modulo MOD/EFX2 permette la scelta fra CHORUS, PITCH SHIFTER, DELAY, ecc.

Gli elementi che determinano il suono di un patch sono chiamati parametri effetto. Ciascun tipo di effetto ha i propri parametri controllabili con le manopole sul pannello. Anche entro lo stesso modulo, quando il tipo di effetto è differente, anche i parametri effetto che possono essere controllati saranno differenti.

Nella configurazione mostrata qui sotto, la serie di moduli EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, e CABINET agisce come una sezione pre-amp virtuale. A seconda dell'applicazione, questa sezione può essere inserita dopo il modulo WAH/EFX1 o dopo il modulo DELAY (→ p. 58). Per i moduli ZNR, PRE-AMP ed EQ, sono possibili differenti impostazioni nei due canali (A/B).

[Configurazione patch]



## Step di base in edit mode

Sono qui spiegati gli step di base normalmente effettuati in edit mode. Per i dettagli sui tipi di effetti e parametri per ciascun modulo, ved. alla sezione "Tipi di effetti e parametri", pp. 60 - 75.

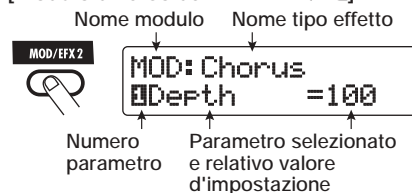
### 1. Selezionate il patch da editare.

Il patch può far parte di un gruppo preset (A/b) o un gruppo user (U/u). In ogni caso, se avete editato un patch di un gruppo preset, esso può essere salvato solo in un gruppo user (→ p. 28).

### 2. In play mode o manual mode, premete il tasto modulo effetto (vedi illustrazione alla pagina seguente) per scegliere il modulo su cui operare.

G9.2t entra in edit mode, e il display cambia come segue.

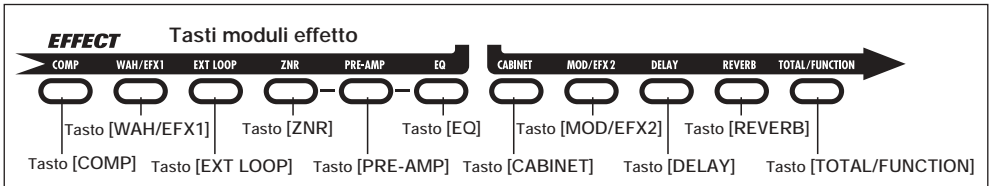
[Modulo diverso da PRE-AMP/EQ]



### SUGGERIMENTO

I tasti moduli effetto per i moduli for che si trovano su ON nel patch attualmente selezionato sono accesi in rosso (i tasti dei moduli su OFF non sono accesi). Quando premete un tasto per selezionare





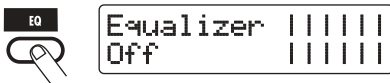
un modulo, il colore del tasto diventa arancione (o verde se il modulo è su off).

viene riportato al suo valore originario. Tuttavia, se è stato modificato un qualunque altro valore, il tasto [STORE/SWAP] resta acceso.

[Modulo PRE-AMP]



[Modulo EQ]



**NOTA**

- Se l'edit mode è stato attivato dal play mode, i footswitch 1 - 5 possono essere usati per commutare i patch. Tuttavia, notate che le modifiche effettuate andranno perse quando commutate dei patch durante l'editing.
- Quando l'edit mode è stato attivato dal manual mode, i footswitch 1 - 5 possono essere usati per commutare uno specifico modulo on/off.

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

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

**SUGGERIMENTO**

- Se sono stati modificati almeno una volta lo stato on/off di un modulo, la selezione di un tipo di effetto, o il valore di impostazione di un parametro, il tasto [STORE/SWAP] si accende e appare l'indicazione "E" vicino all'elemento.
- L'indicazione "E" scompare quando l'elemento

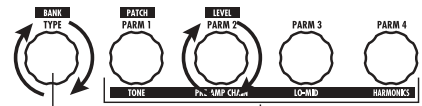
**NOTA**

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**

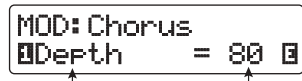
Commutate il tipo di effetto come vi serve con la manopola [TYPE] (per i moduli con più tipi di effetto), e usate le manopole parametro 1 - 4 per regolare i parametri del tipo di effetto. Quali parametri sono assegnati alle manopole parametro 1 - 4 differisce, a seconda del tipo di effetto e modulo (→ p. 60 - 75).



Manopola [TYPE]

Manopole parametro 1 - 4

Quando girate una manopola parametro, il display cambia come segue.



Numero di manopola azionata e nome del parametro

Valore del parametro

## SUGGERIMENTO

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

### ● Quando è selezionato il modulo PRE-AMP/EQ

I parametri modulo PRE-AMP e EQ possono sempre essere regolati tramite manopole e tasti della sezione pre-amp, indipendentemente da quale modulo è selezionato. Le funzioni di manopole e tasti sono elencate qui in Figura 1.

Quando il tasto del modulo effetto [PRE-AMP]/[EQ] è selezionato, potete usare le manopole parametro 1 – 4 per regolare altri parametri del modulo PRE-AMP/EQ. Le relative funzioni sono elencate in Figura 2.

## SUGGERIMENTO

- Quando il parametro PRE-AMP della sezione pre-amp viene regolato, il modulo PRE-AMP viene automaticamente selezionato. Quando viene regolato un parametro EQ, viene automaticamente selezionato il modulo EQ.
- I moduli PRE-AMP, ZNR, ed EQ permettono impostazioni di parametro separate per i due canali (A/B). Selezionate prima il canale, e quindi regolate il parametro.

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

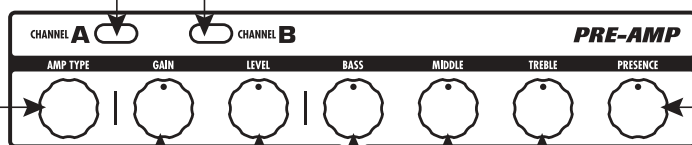
**6. Una volta completato l'editing, premete il tasto [EXIT].**

Figura 1

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

Tasti [PRE-AMP A/B]

Selezionate uno dei due canali della sezione pre-amp.



Manopola [GAIN]  
Regola il gain (intensità di distorsione) del modulo PRE-AMP.

Manopola [BASS]  
Regola enfasi/taglio sul low range del modulo EQ.

Manopola [TREBLE]  
Regola enfasi/taglio sull'high range del modulo EQ.

Manopola [PRESENCE]  
Regola enfasi/taglio sull'ultra-high range del modulo EQ.

Manopola [AMP TYPE]  
Seleziona il tipo di distorsione del modulo PRE-AMP.

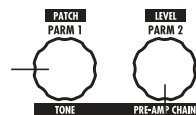
Manopola [LEVEL]  
Regola il livello di uscita del modulo PRE-AMP.

Manopola [MIDDLE]  
Regola enfasi/taglio sul midrange del modulo EQ.

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 la componente di armoniche del modulo EQ.

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

Parametro LO-MID  
Regola enfasi/taglio sul lower mid range del modulo EQ.



G9.2tt ritorna al modo precedente.

### NOTA

- Le modifiche fatte a un patch andranno perse quando scegliete un altro patch. Per tenere le modifiche, memorizzate prima il patch (→ p. 28).
- Il patch level (livello di uscita di ogni singolo patch) non può essere modificato in edit mode. Usate play mode o manual mode per regolare il livello.

### SUGGERIMENTO

Se siete entrati in edit mode dal play mode, potete tornare in play mode premendo i footswitch BANK [▼]/[▲] o i footswitch 1 – 5. In tal caso, il banco/patch verrà commutato allo stesso tempo.

## Cambiare nome al patch

Potete cambiare nome al patch modificato. Per far questo, procedete come segue.

1. In play mode, manual mode, o edit mode, 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 mostrato alternato a un quadratino nero.



```

0: 0 0: A 0: 0 0: ↔
NAME: [NewDrive]
  
```

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

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

Le manopole parametro 1 – 3 selezionano 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 fino a che il nome del patch non è quello desiderato. Quindi premete il tasto [EXIT].

# Salvare patch e banchi (Store Mode)

Questa sezione spiega come usare lo store mode. In store mode, potete salvare in memoria patch editati, o scambiare locazione di memoria di patch del gruppo user. Salvataggio e scambio possono anche essere effettuati per interi banchi. I patch dei gruppi user possono sempre essere riportati in condizione di default.

## Salvare/scambiare patch

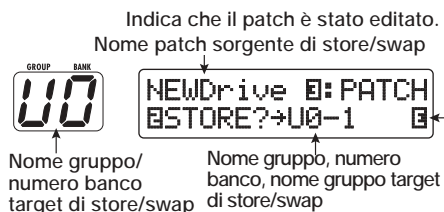
Questa sezione spiega come memorizzare e scambiare patch.

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



G9.2tt entra in condizione standby di store, e il patch attualmente selezionato diventa la sorgente di store/swap.

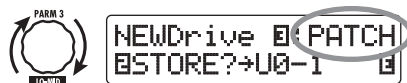
L'indicatore [GROUP/BANK] mostra nome del gruppo e numero di banco destinatari di store/swap.



### SUGGERIMENTO

- 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 memorizzato o scambiato/sostituito nella condizione editata.
- Se un patch di un gruppo preset era selezionato quando avete premuto il tasto [STORE/SWAP], verrà selezionato come destinazione di store il primo patch di gruppo user.

2. Per lo store/swap di singoli patch, girate la manopola parametro 3 per richiamare l'indicazione "PATCH" in alto a destra nel display.



### NOTA

Quando è visualizzato "BANK", l'operazione successiva verrà effettuata per l'intero banco. Assicuratevi che sia visualizzata la corretta indicazione.

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

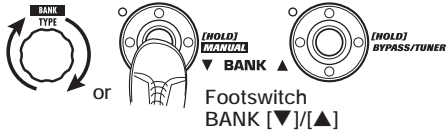


Quando è selezionato "STORE?", il patch corrente può essere salvato come un patch user. Quando è selezionato "SWAP?", il patch user corrente può essere sostituito a qualunque altro patch user.

### NOTA

Se il patch sorgente viene da un gruppo preset, non appare l'indicazione "SWAP?".

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



5. Usate la manopola parametro 1 o i footswitch 1 - 5 per selezionare il numero di patch destinatario dello store/swap.



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

Il processo di store/swap viene completato e G9.2tt torna quindi in play mode con il patch destinatario dello store/swap selezionato. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [STORE/SWAP], potete annullare il processo e tornare al modo precedente.

#### NOTA

Le impostazioni di Energizer ed Accelerator non vengono salvate come parte del patch.

## Salvare/scambiare banchi

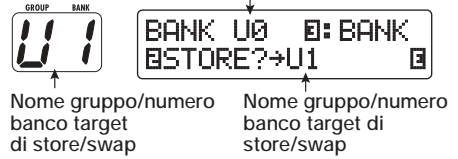
Questa sezione spiega come salvare e scambiare interi banchi.

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

G9.2tt entra in condizione standby di store, e il banco attualmente selezionato diventa la sorgente di store/swap.

2. Per store/swap di interi banchi, girate la manopola parametro 3 riportando "BANK" a destra in alto nel display.

Nome gruppo/numero banco sorgente di store/swap



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

Una volta selezionato "STORE?", il banco corrente può essere salvato come banco user. Quando è selezionato "SWAP?", il banco user corrente può essere sostituito a qualunque banco user.

#### NOTA

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

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

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

Il processo di store/swap viene completato, e G9.2tt torna quindi in play mode con il banco destinatario di store/swap selezionato.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [STORE/SWAP], potete annullare il processo e tornare al modo precedente.

## Ripartire i patch alla condizione default di fabbrica

Anche se avete modificato i patch di gruppo user, potete sempre riportare tutti i patch alla condizione default di fabbrica (All Initialize).

## NOTA

Quando eseguite la funzione All Initialize, tutti i patch memorizzati nell'area user verranno sostituiti. Procedete con cura.

- 1. Accendete G9.2tt tenendo premuto il tasto [STORE/SWAP].**



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

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

- 2. Premete ancora una volta il tasto [STORE/SWAP].**

Tutti i patch vengono riportati alla condizione default di fabbrica, e G9.2tt entra in play mode. Premendo il tasto [EXIT] prima di eseguire lo step 2, potete annullare il processo.

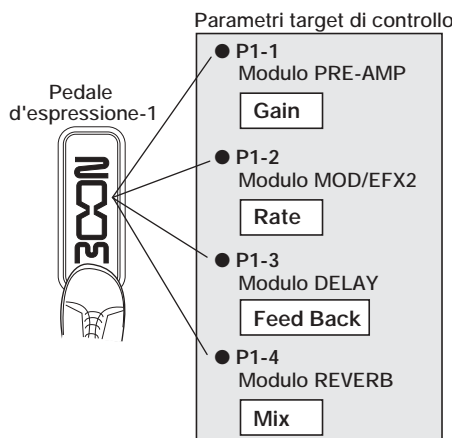
# Uso dei pedali d'espressione

Questa sezione spiega come usare i due pedali d'espressione incorporati di G9.2tt.

## I pedali d'espressione

G9.2tt possiede come standard due pedali d'espressione che possono essere usati per controllare specifici parametri effetto in real time.

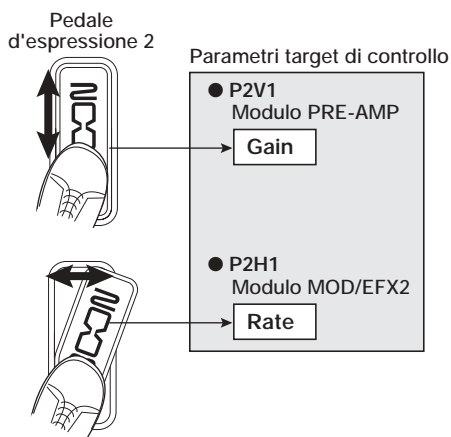
Il pedale d'espressione 1 sulla sinistra ha 4 target di controllo (da P1-1 a P1-4), e un parametro assegnabile per ciascun target di controllo. Questo rende possibile regolare fino a 4 parametri di moduli diversi simultaneamente. Un esempio di impostazione è mostrato qui sotto per darvi un'idea di come può essere usato il pedale.



Il pedale d'espressione 2 sulla destra il Z-Pedale che rileva non solo il movimento verticale ma anche quello orizzontale. Ha 4 target di controllo in direzione verticale (da P2V1 a P2V4) e 4 target di controllo in direzione orizzontale (da P2H1 a P2H4). Può essere assegnato un parametro per ciascun target di controllo.

Con un'impostazione quale quella mostrata nell'esempio a destra, il pedale regola il parametro Gain del modulo PRE-AMP quando

mosso in direzione verticale e il parametro Rate del modulo MOD/EFX2 quando mosso in direzione orizzontale. È anche possibile controllare entrambi insieme con un solo pedale.



## SUGGERIMENTO

- Il range di regolazione del parametro coperto dai pedali d'espressione 1 e 2 può essere impostato per ciascun target di controllo separatamente.
- In modo bypass, entrambi i pedali di espressione agiscono come pedale volume quando mossi in direzione verticale. (Muovendo il pedale d'espressione 2 in direzione orizzontale non si ha alcun effetto.)
- In modo mute, entrambi i pedali non hanno alcun effetto.

## NOTA

Il pedale d'espressione 2 di G9.2tt è progettato per il funzionamento con un solo piede. Quando il pedale è completamente girato a destra, spingendolo forte verso il basso, battendolo, o esercitando forte pressione in altro modo si danneggerà il pedale. Assicuratevi di azionare il pedale solo entro il range previsto.

## Assegnare target di controllo al pedale d'espressione 1

Questa sezione descrive come assegnare un target di controllo al pedale d'espressione 1.

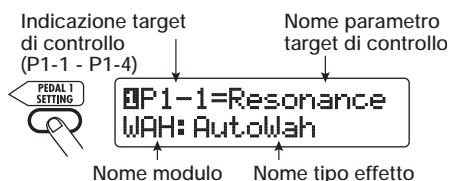
### 1. In play mode, selezionate un patch.

#### SUGGERIMENTO

Il parametri da controllare con i pedali 1/2 e il range di regolazione possono essere impostati separatamente per ciascun patch.

### 2. Premete il tasto [PEDAL 1 SETTING].

Il display cambia come segue.



#### SUGGERIMENTO

L'impostazione del pedale d'espressione 1/2 viene inclusa nel modulo TOTAL/FUNCTION del rispettivo patch. Il display sopra può anche essere richiamato premendo il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION] e girando la manopola [TYPE].

### 3. Girate la manopola [TYPE] per selezionare uno dei quattro target di controllo (da P1-1 a P1-4).



Gli step operativi per impostare i target di controllo da P1-1 a P1-4 sono gli stessi.

### 4. Girate la manopola parametro 1 per scegliere il parametro da controllare.



Girando la manopola parametro 1, parametro effetto e modulo effetto cambiano.

#### SUGGERIMENTO

- Per informazioni su quali parametri possono essere selezionati come target di controllo, ved. "Tipi di effetto e parametri" alle pagg. 60 - 75.
- Quando è selezionato "Volume" come target di controllo, il pedale di espressione 1 agisce da pedale volume.
- Quando è visualizzato "NOT Assign", nessun parametro è assegnato al target di controllo corrente. Regolando tutti e quattro i target di controllo su "NOT Assign", il pedale d'espressione 1 può essere escluso.

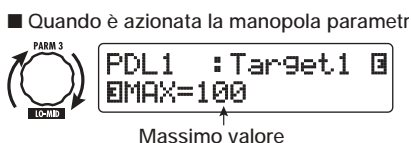
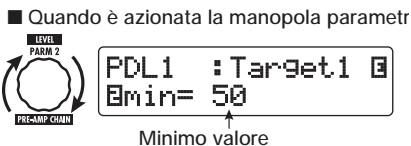
#### NOTA

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

### 5. Per fissare il range di regolazione per il parametro da controllare, usate la manopola parametro 2 (valore minimo) e la 3 (valore massimo).

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

Il display cambia nel modo seguente.





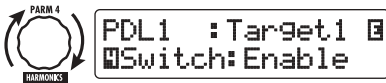
## SUGGERIMENTO

- Il range di impostazione disponibile dipende dal parametro selezionato allo step 4.
- È anche possibile impostare "min" su valori più alti di "MAX". In tal caso il valore del parametro sarà al minimo col pedale tutto abbassato e al massimo quando il pedale è tutto alzato.

### 6. Per usare il pedale d'espressione 1 per commutare il modulo on/off, girate la manopola parametro 4 e selezionate "Enable".

Il pedale d'espressione 1 ha uno switch che viene triggerato quando il pedale viene spinto un po' più forte, una volta raggiunta la posizione più in basso. Il modulo a cui appartiene il parametro selezionato verrà commutato on o off.

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



## SUGGERIMENTO

Se selezionate "Disable" nel display qui sopra, non sarà più possibile commutare il modulo on/off.

### 7. Ripetete gli step 3 – 6 per impostare gli altri target di controllo allo stesso modo.

## NOTA

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

### 8. Completate le impostazioni per il pedale d'espressione 1, premete il tasto [EXIT].



L'unità ritorna in play mode.

### 9. Se necessario, salvate il patch.

## NOTA

Le modifiche alle regolazioni del pedale vanno perse se passate a un altro patch. Dovete prima salvare il patch se volete conservarle (→ p. 28).

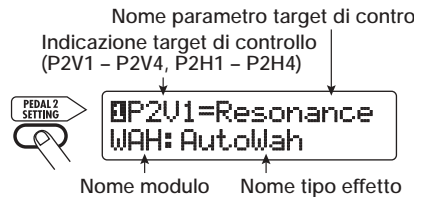
## Assegnare target di controllo al pedale d'espressione 2

Questa sezione descrive come assegnare un target di controllo al pedale d'espressione 2. Per la direzione verticale e la direzione orizzontale, possono essere assegnati quattro target di controllo ciascuno. La commutazione del modulo on/off è disponibile per la sola direzione verticale.

### 1. In play mode, selezionate il patch.

### 2. Premete il tasto [PEDAL 2 SETTING].

Il display cambia come segue.



## SUGGERIMENTO

L'impostazione di pedale d'espressione 1/2 fa parte del modulo TOTAL/FUNCTION del rispettivo patch. Il display qui sopra può anche essere richiamato premendo il tasto del modulo effetto [TOTAL/FUNCTION] e girando la manopola [TYPE].

### 3. Per assegnare un target di controllo alla direzione verticale, girate la manopola [TYPE] e scegliete uno dei target di controllo per la direzione verticale (da P2V1 a P2V4).



Gli step operativi per impostare i target di controllo della direzione verticale da P2V1 a P2V4 sono gli stessi.

**4. Girate la manopola parametro 1 per scegliere il parametro da controllare.**



Girando la manopola parametro 1, le impostazioni di parametro effetto e modulo effetto cambiano.

**SUGGERIMENTO**

- Per informazioni su quali parametri possono essere selezionati come target di controllo, ved. "Tipi di effetto e parametri" alle pagg. 60 – 75.
- Quando è selezionato "Volume" come target di controllo, il pedale di espressione 2 agisce da pedale volume.
- Quando è visualizzato "NOT Assign", nessun parametro è assegnato al target di controllo corrente. Regolando tutti e quattro i target di controllo su "NOT Assign", l'azione in direzione verticale del pedale d'espressione 2 può essere esclusa.

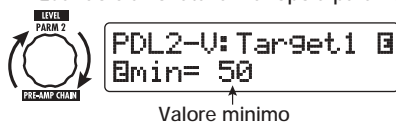
**NOTA**

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

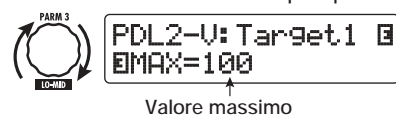
**5. Per impostare il range di regolazione del parametro da controllare, usate la manopola parametro 2 (valore minimo) e la manopola parametro 3 (valore massimo).**

Il display cambia nel modo seguente.

■ Quando è azionata la manopola parametro



■ Quando è azionata la manopola parametro



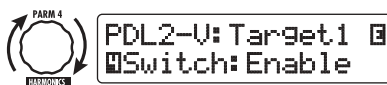
**SUGGERIMENTO**

- Il range d'impostazione disponibile dipende dal parametro selezionato allo step 4.
- È anche possibile impostare "min" su un valore più alto di "MAX". In tal caso, il valore del parametro sarà al minimo con il pedale tutto abbassato e al massimo quando è tutto alzato.

**6. Per usare il pedale d'espressione 2 per commutare il modulo on e off, girate la manopola parametro 4 e selezionate "Enable".**

Il pedale d'espressione 2 ha uno switch triggerato quando il pedale viene spinto un po' oltre in direzione verticale, dopo la posizione tutta abbassata. Il modulo a cui appartiene il parametro selezionato verrà commutato on/off.

Quando girate la manopola parametro 4, il display cambia come segue.



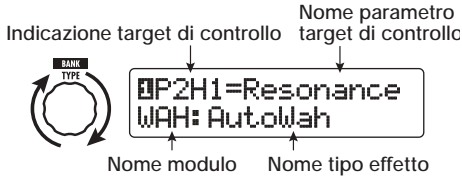
**SUGGERIMENTO**

Se selezionate "Disable" nel display qui sopra, la commutazione on/off del modulo non è possibile.

- 7. Ripetete gli step 3 – 6 per impostare gli altri target di controllo per la direzione verticale allo stesso modo.**
- 8. Per assegnare target di controllo per**

la direzione orizzontale, girate la manopola [TYPE] e scegliete uno dei 4 target di controllo per la direzione orizzontale (da P2H1 a P2H4).

Il display cambia come segue.



Gli step operativi per impostare i target di controllo della posizione orizzontale da P2H1 a P2H4 sono gli stessi.

- Ripetete gli step 4 – 5 per regolare il parametro e i valori minimo e massimo per il target di controllo.

#### NOTA

In direzione orizzontale del pedale d'espressione 2, non è possibile commutare on/off il modulo. Perciò la manopola parametro 4 non ha effetto.

- Ripetete gli step 8 – 9 per regolare gli altri target di controllo per la direzione orizzontale allo stesso modo.

#### NOTA

È anche possibile specificare lo stesso parametro per più di un target di controllo, ma in alcuni casi, modifiche estreme al valore di parametro possono produrre rumore. Non si tratta di un difetto.

- Una volta fatte tutte le impostazioni per il pedale d'espressione 2, premete il tasto [EXIT].



L'unità ritorna in play mode.

- Se necessario, salvate il patch.

#### NOTA

Le modifiche alle impostazioni del pedale andranno perse quando passate a un altro patch. Assicuratevi di salvare il patch se volete tenere le modifiche (→ p. 28).

#### SUGGERIMENTO

Il pedale d'espressione 2 incorpora uno stopper per il movimento orizzontale. Se non serve l'azione orizzontale, può essere preferibile usare lo stopper.

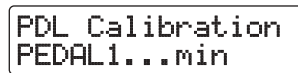
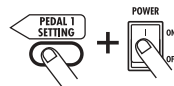
## Regolare i pedali d'espressione

I pedali d'espressione 1/2 di G9.2tt sono regolati per un funzionamento ottimale, ma a volte, può essere necessario un aggiustamento. Se l'azione di un pedale è insufficiente, o cambia ampiamente anche muovendo solo leggermente il pedale, regolate il pedale come segue.

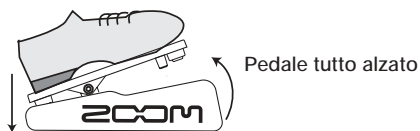
### ■ Regolare il pedale d'espressione 1

- Premete il tasto [PEDAL 1 SETTING] mentre accendete l'unità.

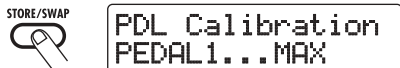
L'indicazione del display cambia come segue.



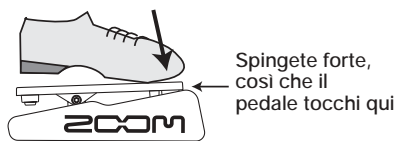
- Col pedale d'espressione 1 tutto alzato, premete il tasto [STORE/SWAP].



L'indicazione sul display cambia come segue.



3. Abbassate tutto il pedale d'espressione 1 e quindi alzate il piede dal pedale.



4. Premete il tasto [STORE/SWAP].



La regolazione è completata, e l'unità torna in play mode.

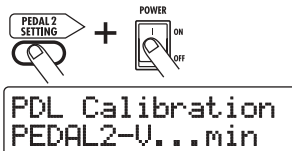
## SUGGERIMENTO

- Il punto di commutazione on/off del modulo col pedale d'espressione 1 non è modificato dalla posizione del pedale allo step 3. Questa posizione resta sempre la stessa.
- Per informazioni sulla funzione di commutazione on/off del modulo, ved. a pag. 33.
- Se appare l'indicazione "ERROR", tornate allo step 2 e ripetete la procedura.

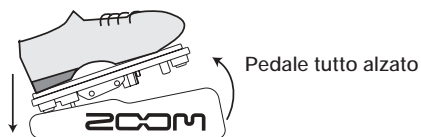
- Regolare il pedale d'espressione 2

1. Premete il tasto [PEDAL 2 SETTING] mentre accendete l'unità.

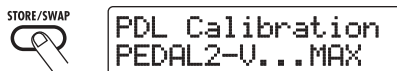
L'indicazione sul display cambia come segue.



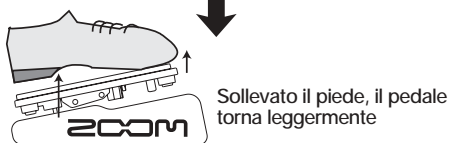
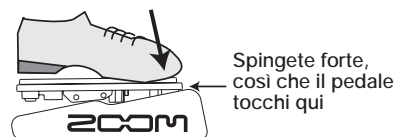
2. Col pedale d'espressione 2 tutto alzato, premete il tasto [STORE/SWAP].



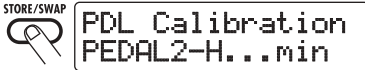
L'indicazione sul display cambia come segue.



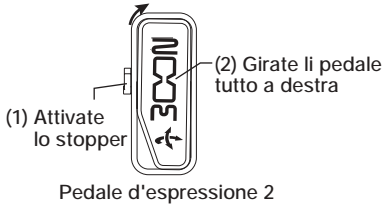
3. Abbassate fino in fondo il pedale 2 in direzione verticale e quindi alzate il piede e premete il tasto [STORE/SWAP].



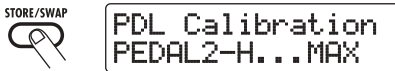
L'indicazione sul display cambia come segue.



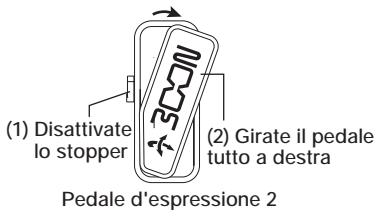
4. Alzate lo stopper del pedale d'espressione 2 per mettere la sicura al pedale. Quindi alzate tutto il pedale verso destra e premete il tasto [STORE/SWAP].



Quando premete il tasto [STORE/SWAP], l'indicazione sul display cambia come segue.



5. Spingete in basso lo stopper del pedale d'espressione 2, girate il pedale tutto a destra, e premete il tasto [STORE/SWAP].



Quando premete il tasto [STORE/SWAP], la regolazione è completata, e l'unità ritorna in play mode.

#### SUGGERIMENTO

Se appare l'indicazione "ERROR", tornate allo step 2 e ripetete la procedura.

# Uso dei footswitch funzione

G9.2tt è dotato di due footswitch a funzione programmabile sul pannello superiore. Per ciascuno switch, potete selezionare una funzione da un range di opzioni, assegnarla allo switch, e salvarla l'impostazione individualmente per ogni patch.

Questa sezione descrive come assegnare funzioni ai footswitch funzione 1/2.

## 1. In play mode, selezionate il patch.

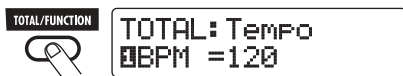
### SUGGERIMENTO

L'assegnazione ai footswitch funzione 1/2 può essere fissata separatamente per ciascun patch.

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

L'assegnazione ai footswitch funzione è parte del modulo [TOTAL/FUNCTION].

Il display cambia come segue.



## 3. Girate le manopole parametro 2/3 per selezionare la funzione da assegnare ai footswitch funzione 1/2.

La manopola parametro 2 è usata per il footswitch funzione 1 e la manopola parametro 3 per il footswitch funzione 2.

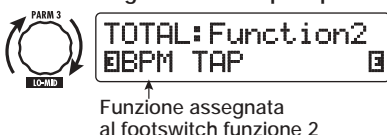
Il display cambia come segue.

### ■ Quando girate la manopola parametro



Funzione assegnata al footswitch funzione 1

### ■ Quando girate la manopola parametro



Funzione assegnata al footswitch funzione 2

Ai footswitch 1/2 possono essere assegnate le seguenti funzioni.

### ● PRE-AMP CH A/B

Il footswitch funzione alterna fra i canali pre-amp A e B.

### ● BPM TAP

Il footswitch funzione può essere usato per specificare il tempo individuale di un patch (→ p. 39). Quando lo switch viene premuto ripetutamente, l'intervallo tra le ultime due pressioni viene automaticamente rilevato e preso come nuova impostazione di tempo.

### SUGGERIMENTO

Usando il tempo qui impostato, specifici parametri (Time e Rate) possono essere sincronizzati in unità di note (→ p. 40).

### ● Delay TAP

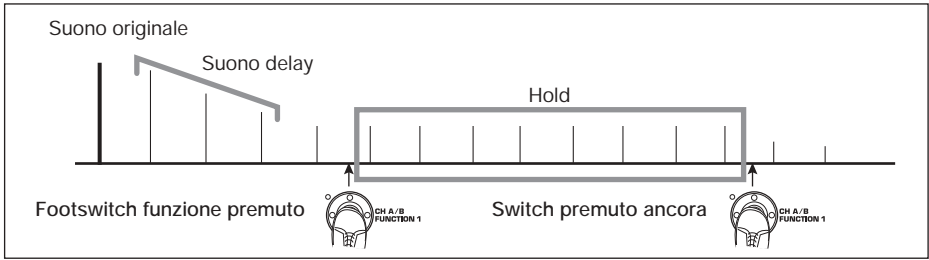
Il footswitch funzione può essere usato per specificare il parametro Time del modulo DELAY.

### SUGGERIMENTO

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

### ● Hold Delay

Il footswitch funzione alterna hold delay tra on e off. Quando premete il footswitch funzione in un patch per il quale è attivo l'hold delay, la funzione hold viene attivata e il suono di delay corrente viene ripetuto. Premendo ancora una volta il footswitch funzione si annulla l'hold, e



il suono di delay decade naturalmente (ved. illustrazione alla pagina successiva).



### SUGGERIMENTO

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

#### ● Delay Mute

Il footswitch funzione alterna il muting all'ingresso del modulo DELAY tra on e off.

#### ● Bypass OnOff, Mute OnOff

Il footswitch funzione alterna modo bypass o modo mute tra on e off. Quando uno dei due modi è attivo, appare il display del tuner.

#### ● Manual Mode

Il footswitch funzione alterna tra play mode e manual mode.

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

Il footswitch funzione alterna il rispettivo modulo tra on e off.

### SUGGERIMENTO

- Quando selezionate "PRE-AMP CH A/B", il LED del rispettivo footswitch funzionerà accende in rosso (A) o in verde (B). Quando selezionate "BPM TAP" o "Delay TAP", il LED lampeggia in arancio in sync con l'impostazione BPM.
- È anche possibile assegnare la stessa funzione a entrambi i footswitch funzione.

#### 4. Dopo aver selezionato una funzione da assegnare al footswitch funzione, premete il tasto [EXIT].

### NOTA

Qualunque modifica all'impostazione di assegnazione andrà perduta quando selezionate un nuovo patch. Assicuratevi di salvare il patch se volete tenere le modifiche (→ p. 28).

La prossima volta che richiamerete il patch salvato, il footswitch funzione controllerà la funzione selezionata.

## Specificare il tempo per un patch

G9.2tt vi permette di specificare il tempo per ciascun singolo patch e sincronizzare specifici parametri a questo tempo in unità di note. Questa sezione spiega come specificare e usare l'impostazione di tempo per un patch.

#### 1. In play mode, selezionate il patch.

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

L'impostazione di tempo per ciascun patch è parte del modulo [TOTAL/FUNCTION].

Quando premete il tasto modulo effetto [TOTAL/FUNCTION], l'impostazione di tempo corrente appare sul display.

TOTAL/FUNCTION



TOTAL: Tempo  
BPM = 120

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

Il range d'impostazione del tempo è 40 – 250.

### 4. Per sincronizzare un parametro al tempo specificato, scegliete tipo di effetto e parametro effetto da sincronizzare, e quindi il simbolo di nota come valore d'impostazione per il parametro.

Il valore d'impostazione per parametri effetto che supportano la sincronizzazione di tempo può essere selezionato in unità di note, 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 al tempo specifico del patch. Per usare questa funzione, girate la relativa manopola parametro dall'impostazione massima (2000) ancora oltre in senso orario finché non appare un simbolo di nota sul display.

#### SUGGERIMENTO

Nella sezione "Tipi di effetto e parametri" (→ pagg. 60 – 75), i parametri che supportano la sincronizzazione di tempo vengono indicati con un simbolo di nota.

### 5. Selezionate un valore di parametro selezionando un simbolo di nota.

Sono disponibili le seguenti impostazioni per i parametri che supportano la sincronizzazione.

	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 d'impostazione disponibile dipende dal parametro.

Quando avete selezionato l'impostazione di ottavo, il parametro Time verrà impostato su un valore che corrisponde a un ottavo nel tempo specifico del patch. Quando il tempo viene modificato, cambia anche il delay time di conseguenza.

#### NOTA

A seconda della combinazione di impostazione di tempo e simbolo di nota selezionata, il valore massimo nel range d'impostazione del parametro (fino a 2000 ms) può essere superato. In questo caso, il valore viene automaticamente dimezzato (o impostato su 1/4 se il range è ancora superato).

### 6. Quando l'impostazione di tempo e parametro è completata, premete il tasto [EXIT].

L'unità torna in play mode. Salvate il patch se necessario.

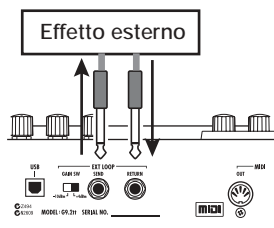
La precedente procedura usa il tempo stabilito allo step 3 come riferimento per l'impostazione di nota fatta allo step 5. Se la funzione "BPM TAP" viene assegnata al footswitch funzione 1/2, potete specificare il tempo col piede durante una performance e far cambiare il parametro di conseguenza.



# Uso del loop effetti

Le prese EXT LOOP SEND/RETURN sul pannello posteriore di G9.2tt permettono di collegare un effetto compatto, montato a rack o simili. Le impostazioni di effetto esterno on/off e livello send/return possono essere salvate come parte di un patch. Questa sezione spiega come usare il loop effetti.

## 1. Collegate l'effetto esterno alle prese EXT LOOP SEND/RETURN.



```
EXT LOOP
SendLevel= 50
```

### NOTA

Quando è visualizzato "EXT LOOP Module OFF", il modulo EXT LOOP è al momento disattivato. Premete il tasto [EXT LOOP] per attivare il modulo.

## 4. Usate la manopola parametro 1 per regolare il livello del segnale inviato da G9.2tt all'effetto esterno (send level).



```
EXT LOOP
SendLevel= 80
```

### SUGGERIMENTO

Se il livello d'ingresso all'effetto esterno non è sufficiente anche col livello send alzato, o se si verifica una distorsione all'ingresso dell'effetto esterno anche con il livello send abbassato, verificate che l'impostazione dello switch EXT LOOP GAIN sia appropriata.

## 5. Usate la manopola parametro 2 per regolare il livello del segnale inviato dall'effetto esterno a G9.2tt (return level).



```
EXT LOOP
Ret Level= 80
```

## 6. Usate la manopola parametro 3 per regolare il bilanciamento di livello tra il segnale rimandato dall'effetto

### SUGGERIMENTO

Quando vi collegate a un effetto con livello di ingresso +4 dBm (effetto a rack o simili), regolate lo switch EXT LOOP GAIN su "+4 dBm". Quando vi collegate a un effetto strumento o un effetto compatto, usate l'impostazione "-10 dBm".

### NOTA

- L'effetto esterno deve sempre essere impostato su ON, per consentire a G9.2tt la commutazione on/off dell'effetto.
- Se l'effetto esterno permette la regolazione di rapporto di mix tra suono originale e suono effetto (come un riverbero o un delay), regolate il suono originale a 0% e il suono dell'effetto a 100%.

## 2. Selezionate il patch in play mode.

### SUGGERIMENTO

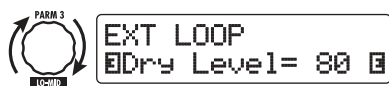
Le impostazioni del loop effetti possono essere fatte individualmente per ciascun patch.

## 3. Premete il tasto del modulo effetto [EXT LOOP] per attivare l'edit mode.

Le impostazioni del loop effetti vengono fatte nel modulo EXT LOOP.

Il display cambia come segue.

esterno e il segnale interno di G9.2tt (dry level).



---

### SUGGERIMENTO

- Se l'effetto esterno è il tipo che mixa il suono dell'effetto al suono originale (come reverb, delay, o chorus), regolate il bilanciamento di livello tra suono originale ed effetto regolando livello return e livello dry.
- Se l'effetto esterno è il tipo che processa il segnale in ingresso per l'uscita come un compressore o un'unità di EQ, il livello dry dev'essere normalmente regolato su 0 e il livello del segnale deve essere regolato con il parametro return level.

## 7. Una volta fatte le impostazioni del loop effetti, premete il tasto [EXIT].



L'unità ritorna in play mode.

## 8. Salvate il patch se necessario.

La prossima volta che richiamate il patch salvato, diverranno di nuovo effettive le impostazioni dell'effetto esterno.

---

### SUGGERIMENTO

Se l'effetto esterno supporta il program switching basato su MIDI, G9.2tt può controllare l'effetto inviando messaggi di program change. In questo modo è possibile sincronizzare il patch switching di G9.2tt col program switching di G9.2tt (→ p. 44).

# Esempi di utilizzo MIDI

Questa sezione descrive le diverse funzioni MIDI di G9.2tt.

## Cosa potete fare col MIDI

G9.2tt vi consente di usare il MIDI in vari modi, come di seguito descritto.

### ● Informazioni di invio e ricezione commutazione patch via MIDI

Quando commutate patch su G9.2tt, la presa MIDI OUT porta i corrispondenti messaggi MIDI (program change, o bank select + program change). Allo stesso modo, quando un messaggio MIDI valido viene ricevuto alla presa MIDI IN, G9.2tt eseguirà la corrispondente azione di commutazione patch.

Questo rende possibile far commutare automaticamente patch di G9.2tt sotto il controllo di un sequencer MIDI, o agganciare il funzionamento di G9.2tt per commutare patch su altri effetti MIDI abilitati.

### ● Informazioni di invio e ricezione funzionamento di pedal/switch/key via MIDI

Quando azionate specifici tasti e footswitch di G9.2tt, o azionate i pedali d'espressione 1/2, la presa MIDI OUT porta i corrispondenti messaggi MIDI (control change). Allo stesso modo, quando viene ricevuto un messaggio MIDI valido alla presa MIDI IN, G9.2tt varierà il parametro corrispondente.

Questo rende possibile usare G9.2tt come controller real-time per altri dispositivi MIDI abilitati, o alterare parametri effetto e stato on/off di un modulo sotto il controllo di un sequencer MIDI, un synth o altro dispositivo MIDI abilitato.

### ● Scambiare dati di patch tra due unità G9.2tt via MIDI

I dati patch di G9.2tt possono essere inviati in

uscita come messaggi MIDI (system exclusive), per la copia su altro G9.2tt.

## Selezione di canale MIDI

Per abilitare invio e ricezione corretti di program change, control change e altri messaggi MIDI, l'impostazione di canale MIDI (1 – 16) su G9.2tt e l'altro dispositivo MIDI devono corrispondere. Per impostare il canale MIDI di G9.2tt, procedete come segue.

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

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



AMP Select 1/28  
FRONT

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



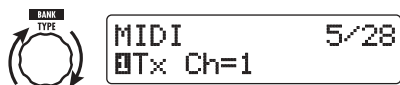
MIDI 4/28  
Rx Ch=1

### 3. Girate la manopola parametro 1 per selezionare il canale MIDI (1 – 16) sul quale G9.2tt riceverà messaggi MIDI.



MIDI 4/28  
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) sul quale G9.2tt invierà messaggi MIDI.
6. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

L'indicazione "Store... ?" appare sul display, per consentirvi di memorizzare le modifiche.



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



L'impostazione di canale MIDI è accettata, e l'unità ritorna in play mode.

Nella condizione di sopra, sono attivi i soli tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in play mode senza salvare.

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

Potete inviare e ricevere informazioni di patch changing di G9.2tt via MIDI come messaggi di program change o bank select + program change. Ci sono due modi (program change modes) per far questo, come sotto descritto.

### ● Direct mode

Con questo metodo, usate una combinazione di MIDI bank select e program change messages per specificare il patch. In condizione default di fabbrica, a tutti i patch di G9.2tt sono assegnati un numero di MIDI e un numero di MIDI program change. Questi possono essere usati per specificare direttamente ciascun patch.

### SUGGERIMENTO

- Bank select è un tipo di messaggio MIDI per specificare la categoria sonora di un sintetizzatore o simile. È usato in combinazione con program change messages.
- Normalmente, bank select è specificato in due parti, usando valore MSB (most significant bit) e LSB (least significant bit).

### ● Mapping mode

Con questo metodo, usate solo messaggi MIDI program change per specificare il patch. Una mappa di program change è usata per assegnare numeri di program change 0 – 127 ai patch, e i patch vengono scelti usando l'informazione di mapping. Con questo metodo, è possibile specificare un massimo di 128 patch.

### ■ Abilitazione send/receive di program change

La procedura per abilitare messaggi send/receive di program change (+ bank select) viene descritta qui sotto.

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



AMP Select 1/28  
[AMP]FRONT

2. Per abilitare G9.2tt 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 8/28  
[AMP]PC Rx=ON

3. Per abilitare G9.2tt 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 9/28  
[AMP]PC Tx=ON

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 è accettata, e l'unità ritorna in play mode.

Nella condizione di sopra, sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in play mode senza salvare.

## ■ Uso del direct mode

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

### NOTA

Prima di eseguire i seguenti step, verificate che l'impostazione del canale MIDI di send/receive su G9.2tt sia quello richiesto (→ p. 43), e che il send/receive dei messaggi di program change sia abilitato (→ p. 44).

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



AMP Select 1/28  
[AMP]FRONT

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



MIDI PCMODE 6/28  
[AMP]DIRECT

3. Verificate che sia scelto "DIRECT" come modo di program change.

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

### SUGGERIMENTO

Per informazioni su quale numero di bank/numero di program change è assegnato a ciascun patch, ved. l'elenco alla fine del manuale (→ p. 79).

4. Completate le impostazioni, premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu

## AMP SELECT/SYSTEM.

Se sono state modificate impostazioni al menu AMP SELECT/SYSTEM, l'indicazione "Store...?" appare sul display, per permettervi di salvare le modifiche.

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

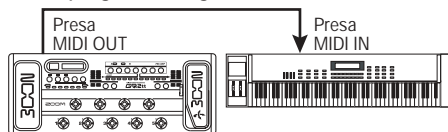
L'impostazione è accettata, e l'unità torna in play mode.

Nella condizione di sopra, sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare al play mode senza salvare.

### 6. Per inviare e ricevere messaggi di program change (+ bank select), collegate G9.2tt e l'altro dispositivo MIDI nel modo seguente.

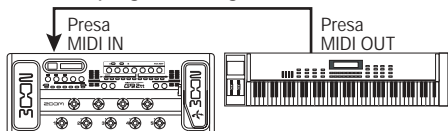
#### ■ Esempio per l'invio di messaggi program change (+ bank select)

- (1) Quando un patch di G9.2tt è attivato...
- (2) Viene inviato un messaggio di program change (+ bank select)



#### ■ Esempio per la ricezione di messaggi program change (+ bank select)

- (1) Quando è ricevuto un messaggio di program change (+ bank select)...



- (2) Il patch di G9.2tt è attivato.

## SUGGERIMENTO

- Quando il program change mode di G9.2tt è

regolato su "DIRECT", e il dispositivo MIDI esterno invia solo i MSB o LSB del messaggio bank select, verrà usata l'istruzione bank select completa più recentemente ricevuta (valori iniziali: MSB = 0, LSB = 0).

- Quando il dispositivo MIDI esterno invia solo program change message senza bank select MSB e LSB, si applica lo stesso come sopra, vale a dire verrà usata l'istruzione bank select completa più recentemente ricevuta (valori iniziali: MSB = 0, LSB = 0).

## NOTA

Quando il dispositivo MIDI esterno invia solo bank select message a G9.2tt, non si verificano cambiamenti. La prossima volta che G9.2tt riceve un program change, verrà usata l'istruzione bank select più recente.

## ■ Uso del mapping mode

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

## NOTA

Prima di eseguire i seguenti step, verificate che l'impostazione di canale MIDI send/receive di G9.2tt sia quella richiesta (→ p. 43), e che il send/receive di program change messages sia abilitata (→ p. 44).

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



AMP Select 1/28  
FRONT

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



MIDI PCMODE 6/28  
DIRECT

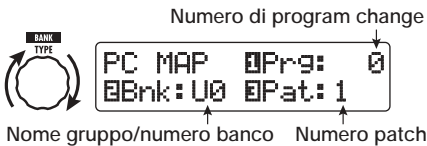
3. Girate la manopola parametro 1 per richiamare l'indicazione "MAPPING".

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



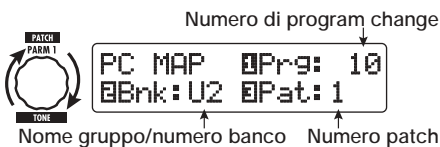
#### 4. Girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "PC MAP" (program change map).

Usando questo display, potete assegnare un patch di G9.2tt a un numero program change da 0 a 127.



#### 5. Per assegnare un patch a un numero di program change, procedete come segue.

- (1) Girate la manopola parametro 1 fino a che il numero di program change da usare viene visualizzato nella riga in alto del display.



- (2) Usate le manopole parametro 2 e 3 per selezionare nome di gruppo/ numero di banco e numero di patch da assegnare al numero di program change.



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

#### 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 è accettata, e l'unità torna in play mode.

Nella condizione di sopra, sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in play mode senza salvare.

#### 8. Per inviare e ricevere messaggi di program change, procedete come descritto allo step 6 di "Uso del direct mode" (→ p. 45).

## Invio e ricezione informazioni funzionamento pedal/switch/key via MIDI (control change)

G9.2tt permette di inviare e ricevere messaggi di control change via MIDI. Questi messaggi governano azioni quali l'utilizzo dei pedali d'espressione 1/2, e la commutazione di moduli o bypass/mute on e off con tasti e footswitch. A ciascuna azione può essere assegnato un proprio numero di control change (CC#).

## ■ Abilitazione send/receive di control change

La procedura di abilitazione invio/ricezione dei messaggi di control change è descritta di seguito.

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



AMP Select 1/28  
[FRONT]

2. Per abilitare G9.2tt alla ricezione di messaggi control change, girate la manopola [TYPE] per richiamare il parametro "MIDI CTRL Rx" (receive control change), e girate la manopola parametro 1 per selezionare "ON".



MIDI 10/28  
[CTRL Rx=ON]

3. Per abilitare G9.2tt all'invio di messaggi control change, girate la manopola [TYPE] richiamando il parametro "MIDI CTRL Tx" (send control change) e con la manopola parametro 1 selezionate "ON".



MIDI 11/28  
[CTRL Tx=ON]

4. Ora premete il tasto [EXIT] per uscire dal menu AMP SELECT/SYSTEM.

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



Store... ?  
[STORE] [EXIT]

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

L'impostazione è accettata, e l'unità torna in play mode.

Nella condizione di sopra, sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in play mode senza salvare.

## ■ Assegnare numeri di control change

Potete assegnare numeri di control change a pedale d'espressione e tasti di G9.2tt come segue.

### NOTA

Prima di effettuare gli step seguenti, verificate che l'impostazione del canale MIDI di invio/ricezione di G9.2tt sia come richiesta (→ p. 43), e che il send/receive dei messaggi control change sia abilitata (→ p. 47).

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



AMP Select 1/28  
[FRONT]

2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare il display per assegnare un numero di control change.

Le operazioni alle quali è possibile assegnare un numero di control change sono elencate nella tabella della prossima pagina.

Per esempio, per assegnare un numero di control change al pedale d'espressione 1, viene usato il seguente display.



MIDI cc# 12/28  
[PEDAL1=7]

Numero di control change da assegnare

### SUGGERIMENTO

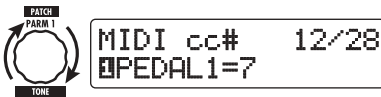
L'assegnazione del numero di control change si applica sempre sia in ricezione che in invio.

3. Girate la manopola parametro 1 per



Display	Target di controllo	Default CC#	Range regolazione CC#
PEDAL1	Operazione pedale d'espressione 1	7	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
PEDAL2-V	Operazione pedale d'espressione 2, direzione verticale	11	OFF, 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95
PEDAL2-H	Operazione pedale d'espressione 2, direzione orizzontale	12	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
EXT LOOP	Modulo EXT LOOP on/off	66	OFF, 64 - 95
ZNR	Modulo ZNR on/off	67	OFF, 64 - 95
PRE-AMP	Modulo PRE-AMP on/off	68	OFF, 64 - 95
EQUALIZER	Modulo EQ on/off	69	OFF, 64 - 95
MOD/EFX2	Modulo MOD/EFX2 on/off	70	OFF, 64 - 95
DELAY	Modulo DELAY on/off	71	OFF, 64 - 95
REVERB	Modulo REVERB on/off	72	OFF, 64 - 95
MUTE	Modo Mute on/off	73	OFF, 64 - 95
BYPASS	Modo Bypass on/off	74	OFF, 64 - 95
CH A/B	Switching channel A/B sezione pre-amp	75	OFF, 64 - 95

specificare un numero di control change.



**4.** Assegnate i numeri di control change alle altre operazioni nello stesso modo.

**5.** 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.

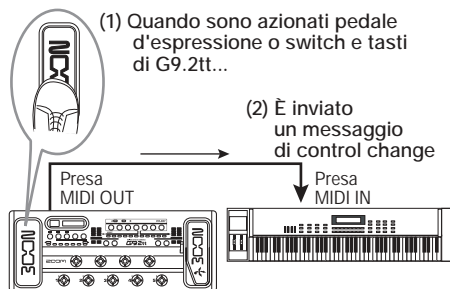
**6.** Premete il tasto [STORE/SWAP] per salvare le modifiche.

L'impostazione è accettata, e l'unità torna in play mode.

Nella condizione di qui sopra, sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in play mode senza salvare.

**7.** Per inviare e ricevere messaggi di control change, collegate G9.2tt e l'altro dispositivo MIDI come segue.

■ Esempio di invio messaggi control change



Valori di control change inviati da G9.2tt cambiano come segue.

● Quando è azionato un pedale d'espressione 1/2

Il valore del numero di control change assegnato varia in modo continuo nel range di 0 -127. Per il pedale d'espressione 2, possono essere inviati due messaggi di control change simultaneamente, per il movimento in direzione verticale e quello in direzione orizzontale.

● Quando viene eseguita la commutazione di modulo on/off

Quando il modulo è regolato su on, è inviato il valore 127 del numero di control change. Quando il modulo è regolato su off, è inviato il valore 0 del numero di control change.

● Quando è eseguita la commutazione bypass/mute on/off

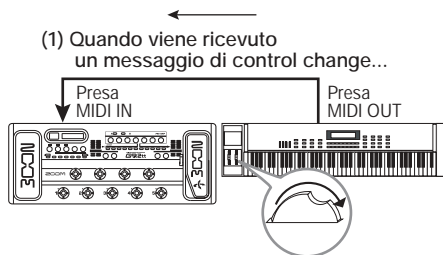
Quando bypass/mute si trova su on, è inviato il valore 127 del numero di control change. Quando bypass/mute si trova su off, è inviato il valore 0 del numero di control change.

● Quando è eseguita la commutazione channel A/B della sezione pre-amp

Quando si commuta sul channel A, viene inviato il valore 0 del numero di control change. Quando si commuta sul channel B,

viene inviato il valore 127 del numero di control change.

■ Esempio di ricezione messaggi control change



(2) La stessa operazione di quando il rispettivo pedale d'espressione o switch o tasto di G9.2tt viene azionato.

Secondo il valore di control change ricevuto, lo stato di G9.2tt e i valori di parametri cambiano come segue.

● Quando viene ricevuto il control change per i pedali d'espressione 1/2

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 è disattivato. Se il valore di control change è tra 64 e 127, il modulo è attivo.

● Quando è 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 su off. Se il valore di control change è tra 64 e 127, il bypass/mute è su on.

● Quando è ricevuta il control change per la commutazione channel A/B della sezione pre-amp

Se il valore di control change è tra 0 e 63, la sezione pre-amp passa al channel A. Se il valore di control change è tra 64 e 127, la sezione pre-amp passa al channel B.

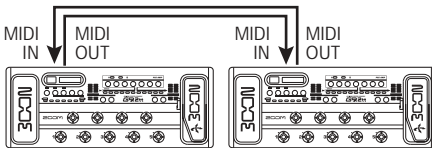
## Invio e ricezione dati interni di G9.2tt via MIDI

I dati di patch memorizzati in G9.2tt possono essere inviati e ricevuti come messaggi MIDI (system exclusive). Se collegate due unità G9.2tt tramite cavo MIDI, potete copiare dati di patch dall'unità che invia all'unità ricevente.

### NOTA

Quando sono ricevuti dati di patch, tutti i dati di patch esistenti in G9.2tt verranno sostituiti. Eseguite i seguenti step con cura, per evitare di sostituire accidentalmente dati importanti.

1. Collegate la presa MIDI OUT del G9.2tt sorgente alla MIDI IN del G9.2tt di destinazione con un cavo MIDI.



Gli step per il G9.2tt di destinazione e il G9.2tt sorgente sono spiegati separatamente qui sotto.

### ■ G9.2tt di destinazione

2. Con G9.2tt in play mode, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM]. Poi con la manopola [TYPE] richiamate il parametro "BulkDumpRX" (bulk dump receive) sul display.



3. Premete il tasto [PAGE].

G9.2tt inizia l'operazione di bulk dump, e viene inviato ripetutamente al G9.2tt sorgente un

messaggio MIDI di richiesta dati.

### ■ G9.2tt sorgente

4. Con G9.2tt in play mode, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].



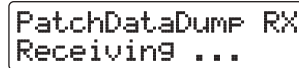
5. Con la manopola [TYPE] richiamate il parametro "BulkDumpTx" (bulk dump transmit) sul display.



6. Premete il tasto [PAGE].

G9.2tt entra in condizione standby di bulk dump sorgente. In questa condizione, G9.2tt invierà automaticamente dati di patch quando riceve un messaggio MIDI di richiesta dati.

Mentre G9.2tt di destinazione sta ricevendo i dati, il display cambia come segue.



### SUGGERIMENTO

Se premete il tasto [EXIT] appare prima l'indicazione "Receiving...", l'operazione send/receive di dati patch viene annullata e torna il display precedente.

Quando il processo send/receive di dati patch è completo, entrambe le unità G9.2tt tornano al menu AMP SELECT/SYSTEM.

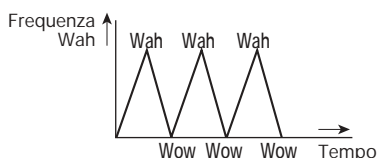
### SUGGERIMENTO

Sul sito di ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>) potete scaricare il software editor/librarian. Usando questo software, potete memorizzare dati di patch G9.2tt su computer.

# Altre funzioni

## Uso della funzione ARRM

G9.2tt incorpora una 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 selezionare per esempio una forma d'onda triangolare e applicarla alla frequenza di wah come target di controllo. L'effetto risultante è mostrato qui sotto.



Questa sezione spiega l'uso della funzione ARRM.

### 1. In play mode, selezionate il patch.

#### SUGGERIMENTO

Le impostazioni ARRM possono essere fatte separatamente per ciascun patch.

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

Nome parametro target di controllo

ARRM=Mix  
MOD: Chorus

Nome modulo Nome tipo effetto

3. Girate la manopola parametro 1 per selezionare il parametro target di controllo.



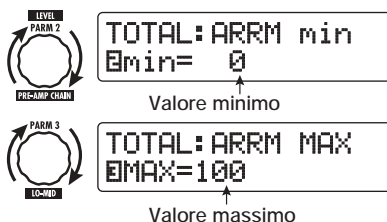
Mentre girate la manopola parametro 1, parametro effetto, tipo di effetto e modulo effetto cambiano.

#### SUGGERIMENTO

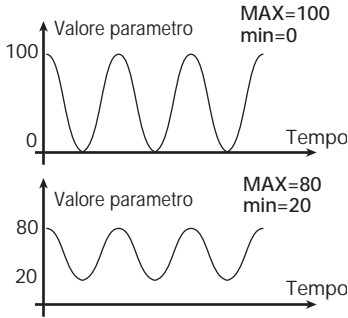
- I parametri selezionabili come target di controllo sono gli stessi selezionabili per il funzionamento del pedale d'espressione. Ved. la sezione "Tipi di effetto e parametri" alle pagg. 60 – 75.
- Quando è visualizzato "NOT Assign", nessun parametro è assegnato come target di controllo e la funzione ARRM è disabilitata.

4. Per impostare il range di regolazione per il 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 valore minimo e valore massimo.



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



**SUGGERIMENTO**

- Il range d'impostazione disponibile dipende dal parametro.
- È anche possibile impostare "min" su un valore maggiore di "MAX". In tal caso, la direzione di control change verrà invertita.

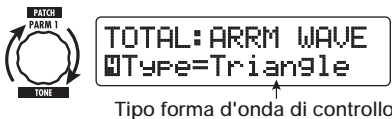
**5. Per selezionare tipo e ciclo di forma d'onda di controllo, premete il tasto [PAGE] una volta per cambiar pagina.**



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

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

Il display cambia come segue.



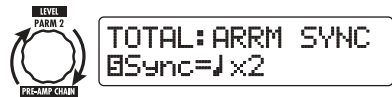
Le forme d'onda disponibili sono mostrate sulla

destra.

1		Dente di sega ascen. (Up Saw)
2		Pinna ascend. (Up Curve)
3		Dente di sega disc. (Down Saw)
4		Pinna discend. (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.**

Il display cambia come segue.



Il ciclo della forma d'onda di controllo utilizza il tempo specifico del patch (→ p. 39) come riferimento e viene visualizzato in ottavi, quarti, o quarti x numeri (sved. tabella a pag. 40).

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

**8. Completata l'impostazione ARRM, premete il tasto [EXIT].**



L'unità torna in play mode. Salvate il patch se necessario.

Quando suonate la chitarra in questa condizione, il parametro effetto selezionato sarà modificato ciclicamente dalla forma d'onda di controllo generata internamente.

### NOTA

Le modifiche fatte alla ARRM andranno perse quando passate a un altro patch. Assicuratevi di salvare il patch se volete tenere le modifiche (→ p. 28).

## Uso di G9.2tt come interfaccia audio per computer

Collegando la porta USB di G9.2tt a una porta USB su un computer, G9.2tt può essere usato come interfaccia audio con convertitore AD/DA ed effetti integrati. Le condizioni di ambiente operativo per questo tipo di utilizzo sono i seguenti.

### ■ Sistemi operativi compatibili

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

### ■ Quantizzazione

16-bit

### ■ Frequenze di campionamento

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

### SUGGERIMENTO

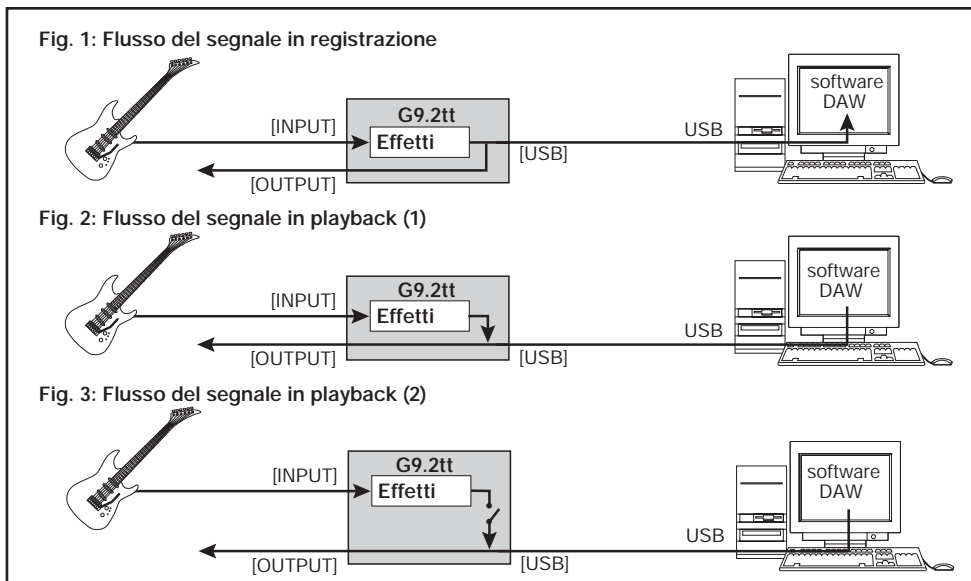
Con ognuno dei sistemi operativi sopra elencati, G9.2tt funzionerà come interfaccia audio semplicemente collegando un cavo USB. Non serve installare alcun software driver speciale.

### NOTA

La porta USB di G9.2tt serve solo a inviare e ricevere dati audio. Per messaggi MIDI, usate le prese MIDI IN/OUT.

Per usare G9.2tt come interfaccia audio per computer, collegate la porta USB di G9.2tt a una porta USB del computer. G9.2tt verrà riconosciuto come interfaccia audio.

In questa condizione, il suono di una chitarra collegata alla presa INPUT di G9.2tt può essere



processato con gli effetti di G9.2tt e quindi essere registrato sulle tracce audio di un software DAW (Digital Audio Workstation) su computer (ved. Figura 1 sotto).

Quando si esegue la riproduzione con l'applicazione DAW, il suono riprodotto dalle tracce audio viene mixato col suono di chitarra processato dagli effetti di G9.2tt e appare alla presa OUTPUT di G9.2tt (ved. Figura 2 alla pagina precedente).

Se richiesto, il segnale di chitarra dopo il trattamento dell'effetto può essere messo in mute durante la riproduzione (ved. Figura 3 nella pagina precedente). Per i dettagli, ved. la prossima sezione.

Per dettagli su registrazione e riproduzione, fate rif. alla documentazione dell'applicazione DAW.

## NOTA

- Se l'applicazione DAW ha una funzione echo back (il segnale in ingresso durante la registrazione viene fornito direttamente in uscita), questa deve essere disabilitata quando si usa G9.2tt 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 di flanger, o il segnale all'uscita diretta potrebbe esser ritardato.
- Usate un cavo USB di qualità e mantenete il collegamento più corto possibile.

## Muting all'uscita diretta quando si usa un collegamento USB

Quando G9.2tt è collegato a un computer e utilizzato come interfaccia audio, il segnale che appare alla presa OUTPUT dopo il trattamento effetti può essere messo in mute se richiesto. Per far questo, procedete nel modo seguente.

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

Appare il menu AMP SELECT/SYSTEM per i

parametri che si applicano a tutti i patch.



AMP Select 1/28  
FRONT

2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare l'indicazione "USB Monitor" (output mode quando si usa una presa USB) sul display.



USB Monitor 3/28  
USB+DIRECT

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

### ● USB+DIRECT

Il segnale dopo il trattamento effetti appare alla presa OUTPUT anche quando è usata la presa USB.

### ● USB Only

Il segnale dopo il trattamento effetti alla presa OUTPUT è in mute quando è usata una presa USB.

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

## SUGGERIMENTO

L'impostazione USB Monitor viene resettata in condizione di default (USB+DIRECT) quando l'alimentazione viene spenta e poi riaccesa.

## Software editor/librarian

ZOOM CORPORATION produce un 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 G9.2tt. Il software rende quindi possibile salvare dati patch di G9.2tt sul computer, editare dati e copiare dati di patch modificati su G9.2tt.

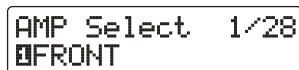
- **Sito web di ZOOM CORPORATION**  
<http://www.zoom.co.jp>

## Regolazione contrasto display

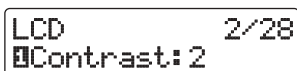
Se richiesto, potete regolare il contrasto del display nel modo seguente.

- 1. In play mode, premete il tasto [AMP SELECT/SYSTEM].**

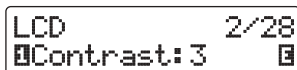
Appare il menu AMP SELECT/SYSTEM per i parametri che si applicano a tutti i patch.



- 2. Girate la manopola [TYPE] per richiamare l'indicazione "Contrast" (display contrast) sul display.**

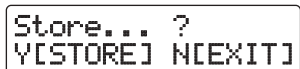


- 3. Girate la manopola parametro 1 per regolare il contrasto nel range di 1 - 3.**



- 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.



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



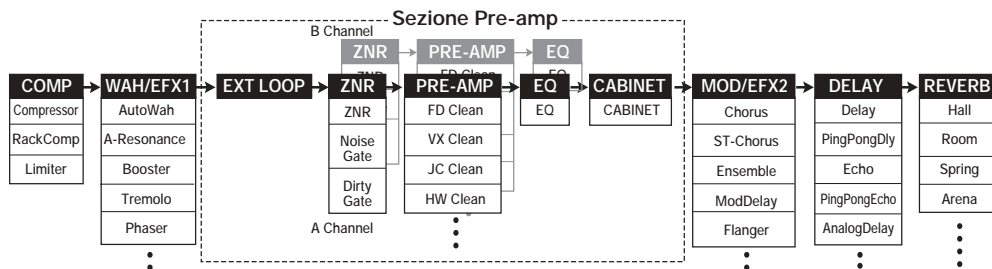
La regolazione del contrasto è accettata, e l'unità torna in play mode.

Nella condizione di sopra, sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in play mode senza salvare.



# Agganciare effetti

I patch di G9.2t possono essere pensati come dieci moduli effetto agganciati in serie, come si vede nell'illustrazione sotto. Potete usare tutti i moduli effetto insieme o disattivarne alcuni selettivamente per usare solo specifici moduli.



Per alcuni moduli effetto, potete scegliere un tipo di effetto fra diverse possibilità. Per esempio, il modulo MOD/EFX2 comprende CHORUS, FLANGER, e altri tipi di effetto tra cui potete sceglierne uno.

La serie di cinque moduli EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, e CABINET funziona come un preamplificatore virtuale a due canali. I moduli ZNR, PRE-AMP, ed EQ possono avere impostazioni differenti per i canali A e B, consentendo il cambio di canale anche entro lo stesso patch.

## Commutazione tra suono live performance e suono direct recording

Il modulo PRE-AMP di G9.2t comprende un totale di 44 tipi di effetto. In aggiunta, ognuno di questi tipi di effetto ha due algoritmi, uno per suonare dal vivo e uno per la registrazione diretta. Questo porta ad avere accesso a ben 88 tipi di effetto.

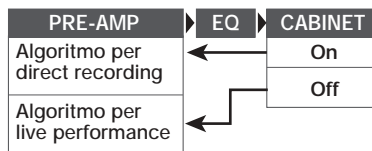
Il relativo algoritmo viene selezionato automaticamente, a seconda dello stato del modulo CABINET, come di seguito descritto.

### ● Quando il modulo CABINET è su off

L'algoritmo live performance è selezionato per il modulo PRE-AMP. Questo algoritmo ottimizza il suono per suonare attraverso un ampli per chitarra. Quando G9.2t è collegato a un ampli per chitarra, è consigliata questa impostazione.

### ● Quando il modulo CABINET è su on

L'algoritmo direct recording è selezionato per il modulo PRE-AMP. Questo algoritmo ottimizza il suono per la riproduzione attraverso un sistema con risposta flat. Quando G9.2t è collegato a un registratore o un sistema audio hi-fi, è consigliata questa impostazione.



### NOTA

Quando il modulo CABINET è su off, è disponibile anche la funzione Amp Select per abbinare G9.2t all'amplificatore in uso. Per i dettagli, ved. alla prossima sezione.

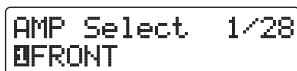
## Uso della funzione Amp Select

G9.2tt incorpora una funzione Amp Select che ottimizza la risposta in frequenza per corrispondere al tipo di ampli in uso. Quando si inizia a usare G9.2tt o quando si cambia ampli per chitarra, dovrete scegliere un'impostazione Amp Select adatta come di seguito descritto.

### NOTA

La funzione Amp Select è disabilitata per i patch dove il modulo CABINET è regolato su on. Questo perché l'algoritmo del modulo PRE-AMP per la registrazione diretta verrà automaticamente selezionato quando il modulo CABINET è su on.

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



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

#### ● FRONT

Questo è lo standard da usare con l'ingresso GUITAR INPUT di un ampli per chitarra.

#### ● COMBO R1

Questa impostazione è adatta quando si usa il POWER INPUT sul retro di un ampli per chitarra Roland JC-120.

#### ● COMBO R2

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

#### ● STACK R

Questa impostazione è adatta quando si usa

l'ingresso POWER INPUT sul pannello posteriore di uno 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 precedente condizione, sono attivi solo i tasti [STORE/SWAP] e [EXIT]. Premendo il tasto [EXIT], potete annullare le modifiche e tornare in play mode senza salvare.

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

G9.2tt vi consente di cambiare punto di inserimento dei cinque moduli che costituiscono la sezione pre-amp (EXT LOOP, ZNR, PRE-AMP, EQ, CABINET) e del modulo WAH/EFX1. Questo modificherà azione e tono dell'effetto.

### ■ Cambiare punto insert del modulo WAH/EFX1

Per cambiare punto di inserimento 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 non sono selezionati i tipi di effetto Booster, Tremolo, o Octave.

1. In play mode, manual mode, o edit mode, premete il tasto [WAH/EFX1].

2. Girate la manopola [TYPE] e selezionate un tipo di effetto diverso da Booster, Tremolo, o Octave.

3. Girate la manopola parametro 1 per selezionare "Befr" (prima della

sezione pre-amp) o "Afttr" (dopo la sezione pre-amp).

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

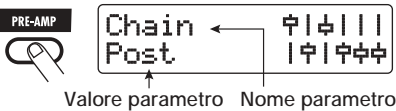
L'unità ritorna al modo precedente. Per abilitare l'impostazione modificata, assicuratevi di memorizzare il patch (→ p. 28).

**■ Cambiare punto insert della sezione pre-amp**

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

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

Il display cambia come segue.



**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 ritorna nel modo precedente. Per abilitare l'impostazione modificata, assicuratevi di memorizzare il patch (→ p. 28).

**NOTA**

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

A fondo pagina è mostrata unaa combinazione di moduli con diverse impostazioni di insert per il modulo WAH/EFX1 e per la sezione pre-amp.

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

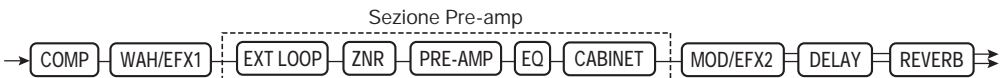


Fig. 2 Sezione Pre-amp = PRE, WAH/EFX1 = Afttr

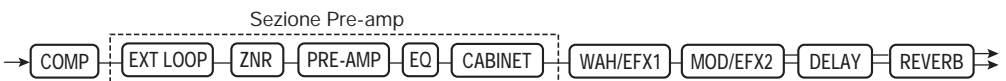


Fig. 3 Sezione Pre-amp = POST, WAH/EFX1 = Befr

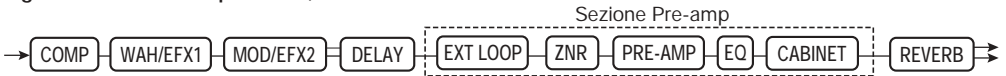


Fig. 4 Sezione Pre-amp = POST, WAH/EFX1 = Afttr



# Tipi di effetto e parametri

## Come leggere la tabella dei parametri

Modulo effetto  
Tipo di effetto

### Parametri effetto 1 - 4

Quando è selezionato questo tipo di effetto, i quattro parametri qui elencati possono essere regolati con le manopole per parametro 1 - 4. Viene anche mostrato il range di regolazione per ciascun parametro. Alcuni parametri effetto sono regolati con le manopole della sezione pre-amp.

WAR/EFX1	WAH/EPFX1 module			
	This module comprises wah and filter effects as well as special effects such as ring modulator and octave.			
AutoWah	This effect varies wah in accordance with picking intensity.			
A-Resonance	This effect varies the resonance filter frequency in accordance with picking intensity.			
	PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
	Position	Feedback	Resonance	0 - 100
	The correct types have the same parameters.			
	PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
Time	1 - 100 ms	Feedback	0 - 100	0 - 100
	Adjusts the amount of feedback. Adjusts the treble attenuation of the effect.			
	This is a delay module that allows use of the hold function.			
Delay	This is a long delay with a maximum setting of 1000 ms.			

### Tempo sync

Il simbolo di nota (♪) nella tabella indica che il parametro può essere sincronizzato al tempo specifico del patch. Se selezionate il simbolo di nota come valore del parametro quando fate le impostazioni di G9.2tt, il valore del parametro verrà sincronizzato al tempo specifico del patch in unità di note (→ p. 39).

### Pedale d'espressione

Il simbolo di pedale (👉) nella tabella indica che il parametro può essere controllato tramite pedale d'espressione 1/2. Se selezionate il parametro come target di controllo quando impostate G9.2tt (→ p. 32 - 35), il pedale d'espressione 1/2 regolerà il parametro in tempo reale quando il patch è selezionato. Possono anche essere selezionati pedali col simbolo del pedale come target di controllo per la funzione ARR.M.

### Delay tap/hold delay/delay mute

I simboli tap (**TAP**), hold (**HOLD**), e mute (**MUTE**) nella tabella indica che il rispettivo footswitch funzione 1/2 può essere usato per specificare tempi di delay (TAP), alternare hold delay on e off (HOLD), o alternare il mute tra on e off (MUTE). Queste funzioni si applicano solo al modulo DELAY.

Per usare queste funzioni, la funzione relativa deve essere assegnata al footswitch funzione 1/2 (→ p. 38) e deve essere abilitato il rispettivo tipo di effetto.

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

**Compressor**

Questo è un compressore tipo MXR Dynacomp.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Sense</b>	0 – 10	<b>Attack</b>	Fast, Slow	<b>Tone</b>	0 – 10	<b>Level</b>	2 – 100
Regola la sensibilità del compressore. Maggiori valori di impostazione 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 effetto permette una più dettagliata regolazione rispetto a "Compressor".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Threshold</b>	0 – 50	<b>Ratio</b>	1 – 10	<b>Attack</b>	1 – 10	<b>Level</b>	2 – 100
Regola il livello del segnale di riferimento 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 di segnale sotto un certo livello di riferimento.

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

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




**AutoWah**

Questo effetto varia il wah secondo l'intensità di picking.

Ved. A-Resonance (prossimo effetto) per i parametri effetto.



**A-Resonance**

Questo effetto varia la frequenza del filtro di risonanza secondo l'intensità di picking.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Position</b>	Befr, Afr	 <b>Sense</b>	-10 – -1, 1 – 10	 <b>Resonance</b>	0 – 10	 <b>Level</b>	2 – 100
Seleziona il punto di collegamento 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 l'intensità 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	
<b>Range</b>	1 – 5	<b>Tone</b>	0 – 10	 <b>Gain</b>	0 – 10	 <b>Level</b>	2 – 100
Regola il range di frequenze da enfatizzare.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola la quantità di boost.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

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

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

<b>FixedPhaser</b>							
Questo effetto fornisce una phaser fisso utilizzabile come equalizzatore.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	Frequency	1 – 50	Color	1 – 4	Level	2 – 100
Sceglie il punto insert del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo la sezione).		Regola il range di frequenze da enfatizzare.		Regola il colore del suono.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

<b>RingModulate</b>							
Questo effetto produce un suono metallico scampanellante. Regolando il parametro "Freq" si ottiene un drastico cambiamento del carattere del suono.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	Frequency	1 – 50	Balance	0 – 100	Level	2 – 100
Sceglie il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo la sezione).		Regola la frequenza di modulazione.		Regola il bilanciamento tra il suono originale e l'effetto.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

<b>SlowAttack</b>							
Questo effetto rallenta il rate d'attacco del suono, producendo un suono tipo violino.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	Time	1 – 50	Curve	0 – 10	Level	2 – 100
Sceglie il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo la sezione pre-amp).		Regola il tempo di ascesa.		Regola la curva di modifica della crescita di volume.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

### PedalVox

Simulazione di pedale wah vintage Vox.

Ved. PedalCry (prossimo effetto) per i parametri effetto.

### PedalCry

Simulazione del pedale wah vintage Crybaby.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	Frequency	1 - 50	DryMix	0 - 10	Level	2 - 100
Sceglie il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo la sezione pre-amp).		Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando i pedali d'espressione non sono usati, l'effetto è simile a quando il pedale è metà aperto.		Regola il livello del suono originale mixato all'effetto.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

### MultiWah

Questo è un effetto wah che permette di scegliere la curva con cui si muove la frequenza enfatizzata.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Position	Befr, Afrt	Frequency	1 - 50	Curve	1 - 10	Level	2 - 100
Sceglie il punto di insert del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afrt" (dopo la sezione pre-amp).		Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando i pedali d'espressione non sono usati, l'effetto è simile a quando il pedale è metà aperto.		Regola la curva con cui si muove la frequenza frequency (PARAM2).		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

### P-Resonance

Pedale wah con forte carattere.


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

### Octave

Questo effetto aggiunge una componente d'ottava inferiore al suono originale.

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

<b>EXT LOOP</b>		<b>Modulo EXT LOOP (loop esterno)</b>	
		Questo modulo controlla un effetto esterno collegato alle prese EXT LOOP SEND/RETURN. Livelli di mandata e ritorno dell'effetto esterno e livello del segnale interno di G9.2tt possono essere regolati separatamente per ciascun patch (→ p. 41). Regolando questo modulo su OFF, l'effetto esterno può essere disabilitato.	
PARAM1		PARAM2	
 SendLevel	0 - 100	 RetLevel	0 - 100
Regola il livello di mandata dell'effetto esterno.		Regola il livello di ritorno dell'effetto esterno.	
		PARAM3	
		 DryLevel	0 - 100
		Regola il livello del volume di G9.2tt (il livello del segnale in ingresso al modulo EXT LOOP).	


<b>ZNR</b>		<b>Modulo ZNR</b>	
		Questo modulo serve a ridurre il disturbo durante le pause dell'esecuzione. Offre una scelta fra noise reduction e noise gate (muting durante le pause).	
<b>ZNR (ZOOM NOISE REDUCTION)</b>			
Noise reduction originale di ZOOM che riduce il disturbo nelle pause dell'esecuzione senza modificare il suono originale.			

<b>NoiseGate</b>
Questo è un noise gate che taglia il suono durante le pause dell'esecuzione.

<b>DirtyGate</b>
Questo è un gate di tipo vintage con speciali caratteristiche di chiusura.
I tre precedenti tipi di effetto hanno lo stesso parametro.

PARAM1	
<b>Threshold</b>	1 - 16
Regola la sensibilità di ZNR. Per la massima riduzione del rumore, impostate il valore quanto possibile alto senza che il suono decada in modo innaturale.	





<b>Modulo PRE AMP</b>	
	Questo modulo comprende 43 tipi di distorsione e un simulatore acustico. In edit mode, il modulo viene regolato usando le manopole [GAIN] e [LEVEL] della sezione pre-amp e le manopole parametro 1 e 2. Per ciascuno tipo di effetto in questo modulo, ci sono 2 algoritmi (per suonare dal vivo e per la registrazione diretta). Gli algoritmi sono automaticamente selezionati a seconda dello stato on/off del modulo CABINET (→ p. 67). I parametri effetto sono descritti qui di seguito, dopo i tipi di effetto.
<b>FD Clean</b> Suono clean di Fender Twin Reverb ('65 model) preferito dai chitarristi di molti stili musicali.	<b>VX Clean</b> Suono clean di ampli combo VOX AC-30 in classe A.
<b>JC Clean</b> Suono clean della serie Roland JC con chorus incorporato che dà un ampio suono cristallino.	<b>HW Clean</b> Suono clean del leggendario Hiwatt Custom 100 tutto valvolare di costruzione britannica.
<b>UK Blues</b> Suono crunch dell'ampli combo Marshall Bluesbreaker 30-watt del 1962.	<b>US Blues</b> Suono crunch di un Fender Tweed Deluxe del '53.
<b>TweedBass</b> Suono crunch del Fender Bassman, un ampli per basso con forte "presence".	<b>BG Crunch</b> Suono crunch di ampli combo Mesa Boogie MkIII.
<b>VX Crunch</b> Suono crunch di ampli combo Vox AC30TBX in classe A.	<b>Z Combo</b> Suono crunch di ampli combo originale Zoom.
<b>MS #1959</b> Suono crunch di Marshall del 1959 divenuto leggendario.	<b>MS Crunch</b> Suono crunch di ampli stack Marshall JCM800 che passa dal clean al crunch.
<b>MS Drive</b> Suono high gain di ampli stack Marshall JCM2000.	<b>Rect Cln</b> Suono clean canale orange del Mesa Boogie Dual Rectifier.
<b>Rect Vnt</b> Suono high gain canale red del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo Vintage).	<b>Rect Mdn</b> Suono high gain canale red del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo Modern).
<b>HK Clean</b> Suono clean del modello Triamp MKII (Amp 1) ammiraglia di Hughes & Kettner.	<b>HK Crunch</b> Suono crunch del modello Triamp MKII (Amp 2) ammiraglia di Hughes & Kettner.
<b>HK Drive</b> Suono high gain del modello Triamp MKII (Amp 3) ammiraglia di Hughes & Kettner.	<b>DZ Clean</b> Suono clean channel 1 dell'ampli per chitarra tedesco artigianale Diezel Herbert con tre canali controllabili separatamente.
<b>DZ Crunch</b> Suono crunch channel 2 dell'ampli Diezel Herbert.	<b>DZ Drive</b> Suono high gain channel 3 dell'ampli Diezel Herbert.
<b>ENGL Drv</b> Suono drive dell'ENGL Ritchie Blackmore Signature 100.	<b>PV Drive</b> Suono high gain di un Peavey 5150 sviluppato in collaborazione con un celebre chitarrista hard rock.
<b>Z Stack</b> Suono high gain di testata originale Zoom.	<b>OverDrive</b> Simulazione del Boss OD-1, a cui si deve il concetto di "overdrive".
<b>TS808</b> Simulazione dello spesso imitato Ibanez TS808 usato da molti chitarristi come booster.	<b>Centaur</b> Simulazione del Klon Centaur preferito tra i professionisti, anche come booster.

## Tipi di effetto e parametri



<b>Guv'nor</b> Simulazione dell'effetto distorsione Guv'nor di Marshall.	<b>RAT</b> Simulazione del PROCO Rat famoso per l'estremo suono di distorsione.
<b>DS-1</b> Simulazione del Boss distortion DS-1, un preferito di lungo corso.	<b>dist +</b> Simulazione di MXR distortion+ che ha reso la distorsione popolare nel mondo.
<b>HotBox</b> Simulazione del compatto preamp Matchless HotBox con valvole incorporate.	<b>FuzzFace</b> Simulazione del Fuzz Face che ha fatto la storia del rock col suo eccentrico look e il suo suono strepitoso.
<b>BigMuff</b> Simulazione dell'Electro-Harmonix BigMuff preferito da artisti famosi per il suo grosso, dolce suono fuzz.	<b>MetalZone</b> Simulazione del Boss METALZONE con lungo sustain e dinamico lower midrange.
<b>TS+F_Cmb</b> Combinazione del suono di ampli combo Fender e Ibanez TS-9.	<b>SD+M_Stk</b> Combinazione del suono di ampli stack Marshall e Boss SD-1.
<b>FZ+M_Stk</b> Combinazione del suono di Fuzz Face e ampli stack Marshall.	<b>Z OD</b> Overdrive originale di Zoom con distorsione naturale.
<b>ExtremeDS</b> Suono high gain col più potente gain di qualunque effetto di distorsione al mondo.	<b>DigiFuzz</b> Suono fuzz high gain con forte carattere.

<b>Z Clean</b> Suono clean diretto originale di Zoom.
--

I 43 precedenti tipi di effetto hanno gli stessi parametri.

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

<b>Aco. Sim</b> Questo effetto rende il suono di una chitarra elettrica simile a quello di un'acustica.
--

GAIN		LEVEL	
 <b>Top</b>	0 - 10	 <b>Level</b>	1 - 100
Regola il tipico suono di corda di una chitarra acustica.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	
PARAM1		PARAM2	
<b>Body</b>	0 - 10	<b>Chain</b>	Pre, Post
Regola il tipico suono del corpo di una chitarra acustica.		Seleziona il punto insert della sezione pre-amp. Le impostazioni sono "Pre" (prima del modulo MOD/ EFX2) o "Post" (dopo il modulo DELAY).	

<b>EQ</b>		<b>Modulo EQ</b>					
Questo è un equalizzatore a 6 bande. In edit mode, Il modulo si regola usando le manopole [BASS], [MIDDLE], [TREBLE] e [PRESENCE] della sezione pre-amp e le manopole parametro 3 e 4.							
BASS		MIDDLE		TREBLE		PRESENCE	
Bass	±12 160Hz	Middle	±12 800Hz	Treble	±12 3.2kHz	Presence	±12 6.4kHz
Regola enfasi/taglio nel range di basse frequenze.		Regola enfasi/taglio nel range di frequenze medie.		Regola enfasi/taglio nel range di alte frequenze.		Regola enfasi/taglio nel range di frequenze molto alte.	
PARM3				PARM4			
Low-Mid				±12 400Hz		Harmonics	
Regola enfasi/taglio nel range di frequenze medio basse.				Regola enfasi/taglio nel range di frequenze armoniche.			

<b>CABINET</b>		<b>Modulo CABINET</b>			
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. 65).					
PARM1		PARM2		PARM3	
MicType	Dyna, Cond	MicPosi	0 - 2	Depth	0 - 2
Seleziona il tipo di microfono "Dyna" che simula la risposta in frequenza di un microfono dinamico e "Cond" quella di un microfono a condensatore.		Consente di scegliere diverse caratteristiche secondo la posizione del microfono. Sono disponibili le seguenti impostazioni. 0: Microfono puntato al centro del cono 1: Microfono puntato a metà fra bordo e centro del cono 2: Microfono verso il bordo		Regola la profondità dell'effetto. Effect Depth 0 include anche suoni di Cabinet.	

<b>MOD/EFX2</b>		<b>Modulo MOD/EFX2</b>					
Questo modulo comprende effetti di modulazione quali chorus e flanger, effetti di delay, ed effetti pitch shifter.							
<b>Chorus</b>							
Questo effetto introduce una componente variabile sfasata d'intonazione rispetto al segnale originale, producendo un suono risonante a tutto corpo.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	1 - 50	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	
<b>ST-Chorus</b>							
This is a clear sounding stereo chorus.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	0 - 100	Rate	1 - 50	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

## Tipi di effetto e parametri

Ensemble							
Questo è un chorus ensemble con movimento tridimensionale.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	1 - 50	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate di modulazione.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

ModDelay							
Questo è un delay che permette l'uso di modulazione.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 2000  mS	Feedback	0 - 100	Rate	1 - 50	Mix	0 - 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback. Valori maggiori producono un maggior numero di ripetizioni.		Regola il rate di modulazione.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

Flanger							
Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulato.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Depth	0 - 100	Rate	0 - 50	Resonance	-10 - -1,0, 1 - 10	Manual	0 - 100
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il rate della modulazione.		Regola l'intensità di risonanza.		Regola il range di frequenze su cui agisce l'effetto.	

PitchShift							
Questo effetto sposta 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
Stabilisce la quantità di sfasamento 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 bilanciamento fra suono originale ed effetto.	

PedalPitch							
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	PdlPosi	0 - 100
Seleziona il tipo di pitch change causato dal pedale (ved. Tabella 1).		Regola la direzione del pitch change: su (Up) o giù (Down).		Regola la qualità tonale del suono.		Regola la quantità di sfasamento dell'intonazione. Secondo l'impostazione "Color", cambia anche il bilanciamento tra il suono originale e il suono dell'effetto.	

[Table 1]

Colore Modo Valore min. pedale Valore max. pedale Colore Modo Valore min. pedale Valore max. 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

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

<b>Step</b>							
Speciale effetto che modifica il suono in pattern a scalini.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Depth</b>	0 – 100	<b>Rate</b>	0 – 50	<b>Resonance</b>	0 – 10	<b>Shape</b>	0 – 10
Regola la profondità di modulazione.		Regola il rate di modulazione.		Regola l'intensità di risonanza.		Regola l'involuppo dell'effetto.	

<b>Delay</b>							
Questo è un delay con una regolazione massima di 2000 ms.							
Ved. TapeEcho (prossimo effetto) per i parametri effetto.							

<b>TapeEcho</b>							
Questo effetto simula un eco a nastro.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Time</b>	1 – 2000 mS	<b>FeedBack</b>	0 – 100	<b>HiDamp</b>	0 – 10	<b>Mix</b>	0 – 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback. Valori maggiori producono un maggior numero di ripetizioni.		Regola l'attenuazione sul treble del suono di delay. Valori inferiori producono un più morbido suono di delay.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

<b>DynamicDelay</b>							
Questo è un delay dinamico dove il volume dell'effetto varia secondo il livello del segnale in ingresso.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Time</b>	1 – 2000 mS	<b>Amount</b>	0 – 100	<b>FeedBack</b>	0 – 100	<b>Sense</b>	-10 – -1, 1 – 10
Regola il tempo di delay.		Regola il livello dell'effetto mixato nel suono originale.		Regola la quantità di feedback.		Regola la sensibilità dell'effetto. Con valori positivi, il livello dell'effetto aumenta ad alti livelli di ingresso. Con impostazioni negative, il livello dell'effetto diminuisce a maggiori livelli del segnale in ingresso.	

<b>DynamicFlang</b>							
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 positivi, il livello dell'effetto aumenta a maggiori livelli del segnale. Con valori negativi, il livello del suono diminuisce con maggiori livelli del segnale in ingresso.	

<b>MonoPitch</b>							
Questo è un pitch shifter specifico per suono mono (esecuzione a singole note), con minima 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 bilanciamento tra suono ed effetto.	

<b>H.P.S (Harmonized Pitch Shifter)</b>							
Questo è un pitch shifter intelligente che automaticamente genera armonie secondo chiave 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 nel 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 maggiore	Sesta sup.	3	Scala maggiore	Terza sup.
-5		Quinta inf.	4		Quarta sup.
-4		Quarta inf.	5		Quinta sup.
-3		Terza inf.	6		Sesta sup.
-m	Scala minore	Terza inf.			
m		Terza sup.			

<b>PdIMonoPitch</b>							
Questo è un pitch shifter specifico per suono mono (esecuzione a note singole), che consente di sfasare l'intonazione in tempo reale con un pedale d'espressione.							
PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Color	1 – 8	Mode	Up, Down	Tone	0 – 10	PdIPosi	0 – 100
Seleziona il tipo di variazione di pitch causato dal pedale (ved. Tabella 1).		Stabilisce la direzione della variazione di pitch in su (Up) o in giù (Down).		Regola la qualità tonale del suono.		Stabilisce la quantità di pitch shift. A seconda dell'impostazione "Color", il bilanciamento tra suono originale ed effetto cambia di conseguenza.	

<b>Cry</b>							
Questo effetto varia il suono come un talking modulator.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Range	1 - 10	Resonance	0 - 10	Sense	-10 - -1, 1 - 10	Balance	0 - 100
Regola il range di frequenze processate dall'effetto.		Regola l'intensità di risonanza.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.	
<b>ReverseDelay</b>							
Questo è uno speciale delay dove l'effetto suona come suonato in reverse.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
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 sulle alte del suono di delay.		Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.	
<b>BendChorus</b>							
L'effetto fornisce un pitch bending che usa il segnale in ingresso come trigger e processa ogni nota separatamente.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Depth	-50 - 50	Attack	1 - 10	Release	1 - 10	Balance	0 - 100
Regola la profondità dell'effetto.		Regola il tempo di attacco per l'effetto di bending. Maggiori valori producono un attacco più lento.		Regola il tempo di rilascio per l'effetto di bending. Maggiori valori producono un rilascio più lento.		Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.	
<b>CombFilter</b>							
Questo effetto usa le caratteristiche di filtro a pettine generate usando modulazione fissa sul flanger come un EQ.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Frequency	1 - 50	Resonance	-10 - 10	HiDamp	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola la frequenza da enfatizzare.		Regola l'intensità di risonanza.		Regola l'attenuazione sulle alte del suono d'effetto.		Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.	
<b>Air</b>							
Questo effetto riproduce l'ambienza di una stanza, per creare profondità spaziale.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Size	1 - 100	Reflex	0 - 10	Tone	0 - 10	Mix	0 - 100
Regola le dimensioni dello spazio simulato.		Regola la quantità di riflessioni alle pareti.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	

<b>DELAY</b> 	<b>Modulo DELAY</b> Questo è un modulo delay che permette l'uso della funzione hold. I parametri effetto sono descritti qui sotto, dopo i tipi di effetto.
---	---

**Delay** **TAP HOLD MUTE**

Questo è un lungo delay con regolazione massima di 5000 ms.

**PingPongDly** **TAP HOLD MUTE**

Questo è un delay di tipo ping-pong dove il suono di delay si alternate tra sinistra e destra.

**Echo** **TAP HOLD MUTE**

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




**PingPongEcho** **TAP HOLD MUTE**

Questo è un delay di tipo ping-pong dove il suono di delay si alterna tra sinistra e destra. Sono possibili lunghe regolazioni fino a 5000 ms.

**AnalogDelay** **TAP HOLD MUTE**




Questo effetto simula un delay analogico con lungo tempo di delay fino a 5000 ms.

I 5 tipi di effetto sopra hanno gli stessi parametri.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 – 5000 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione sulle alte del suono con effetto.		Regola il livello dell'effetto mixato con il suono originale.	

**ReverseDelay** **TAP HOLD MUTE**

Questo è un delay reverse con lungo tempo di delay fino a 2500 ms.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	10 – 2500 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Balance	0 – 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione sulle alte del suono con effetto.		Regola il livello dell'effetto mixato con il suono originale.	

**Air**

Questo effetto riproduce l'ambianza di una stanza, per creare profondità spaziale.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Size	1 – 100	 Reflex	0 – 10	Tone	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola le dimensioni dello spazio simulato.		Regola la quantità di riflessioni alle pareti.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	



<b>REVERB</b> 	<b>Modulo REVERB</b> Questo modulo comprende vari tipi di reverb, early reflections, e delay multi-tap. I parametri effetto sono descritti sotto, dopo i tipi di effetto.
--	--

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

**Room**  
Questo riverbero simula l'acustica di una stanza.

**Spring**  
Questo effetto simula un riverbero del tipo a molla.

**Arena**  
Questo riverbero rsimula l'acustica di un grande spazio come un'arena.



**TiledRoom**  
Questo effetto simula l'acustica di una stanza piastrellata.

**ModernSpring**  
Questo effetto simula un tipo di riverbero brillante, trasparente del tipo a molla.



I sei tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.




PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
 <b>Decay</b>	1 - 30	<b>PreDelay</b>	1 - 100	<b>Tone</b>	0 - 10	 <b>Mix</b>	0 - 100
Regola la durata del riverbero.		Regola il ritardo tra ingresso del suono originale e inizio del riverbero.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	

**E/Reflection**  
Questo effetto isola solo le componenti di prima riflessione del riverbero.




PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Decay</b>	1 - 30	 <b>Shape</b>	±10	<b>Tone</b>	0 - 10	 <b>Mix</b>	0 - 100
Regola la durata del riverbero.		Regola l'involuppo dell'effetto. Nel range negativo, l'involuppo è rovesciato. A 0, l'effetto è un riverbero gate. Nel range positivo, l'involuppo è un involuppo di attenuazione.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	






**MultiTapDly**  
Questo effetto produce diverse componenti con differenti tempi di delay.

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Time</b>	1 - 3000 	<b>Pattern</b>	1 - 8	<b>Tone</b>	0 - 10	 <b>Mix</b>	0 - 100
Regola il tempo di delay di base.		Seleziona il pattern di combinazione per i battimenti. La selezione va da pattern ritmici a random.		Regola la qualità tonale del suono.		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	

<b>PanDelay</b>							
Questo è un delay stereo con tempo di delay fino a 3000 ms.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 3000 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Pan	L50 – L2, 0, R2 – R50
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione sulle alte dell'effetto.		Regola la posizione di panning (left/right) del suono.	

<b>PingPongDly</b>	
Questo è un delay ping-pong con tempo di delay fino a 3000 ms.	
Ved. PingPongEcho (prossimo effetto) per i parametri effetto.	

<b>PingPongEcho</b>							
Questo è un delay di tipo ping-pong dove il suono di delay si alterna fra sinistro e destra. Sono possibili lunghe impostazioni di delay fino a 3000 ms.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
Time	1 – 3000 	 Feedback	0 – 100	HiDamp	0 – 10	 Mix	0 – 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola l'attenuazione sulle alte dell'effetto.		Regola il livello dell'effetto mixato col suono originale.	

<b>AutoPan</b>							
Questo effetto muove ciclicamente la posizione di panning del suono.							
PARM1		PARM2		PARM3		PARM4	
 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 più alti producono un più forte clipping, che enfatizza l'effetto di auto-panning.	

<b>TOTAL/FUNCTION</b>	<b>Modulo TOTAL</b>
	Questo modulo comprende parametri che riguardano l'intero patch.

**TOTAL**

Specifica il tempo specifico del patch e l'azione dei footswitch funzione 1/2.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Tempo</b>	40 – 250	<b>Function1</b>	Ved. pag. 38	<b>Function2</b>	Ved. pag. 38
Specifica il tempo specifico del patch (→ p. 39).		Seleziona l'azione del footswitch funzione 1.		Seleziona l'azione del footswitch funzione 2.	

**NAME**

Specifica un nome per il patch (→ p. 27).

**ARRM**

Fa le modifiche per la funzione ARRM (→ p. 52). Usate il tasto [PAGE] per passare tra le pagg. 1 e 2.

PAGE1					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Target di controllo ARRM</b>		<b>min (valore minimo)</b>	Ved. pag. 52	<b>MAX (valore massimo)</b>	Ved. pag. 52
Seleziona il target di controllo ARRM. Quando è selezionato "NOT Assign", la funzione ARRM è disabilitata.		Specifica il valore di parametro fissato quando la forma d'onda di controllo raggiunge il punto più basso.		Specifica il valore di parametro fissato quando la forma d'onda di controllo raggiunge il punto più alto.	
PAGE2					
PARAM1		PARAM2			
<b>Wave</b>	Ved. pag. 53	<b>Sync</b>	Ved. pag. 53		
Seleziona la forma d'onda target di controllo.		Specifica la sincronizzazione della forma d'onda di controllo usando il tempo del patch come riferimento.			

**P1-1 to P1-4 (Impostazione pedale d'espressione 1)**

Specificano i target di controllo 1 - 4 per il pedale d'espressione 1. I parametri effetto sono descritti sotto, dopo i tipi di effetto.

**P2V1 to P2V4 (Pedale d'espressione 2, impostazione direzione verticale)**

Specificano i target di controllo 1 - 4 per il pedale d'espressione 2 (direzione verticale).

**P2H1 to P2H4 (Pedale d'espressione 2, impostazione direzione orizzontale)**

Specificano i target di controllo 1 - 4 per il pedale d'espressione 2 (direzione orizzontale).

I 12 elementi qui sopra hanno gli stessi parametri. Tuttavia, da P2H1 a P2H4 (pedale 2, impostazione direzione verticale), PARM4 (modulo on/off) non è disponibile.

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
<b>Target di controllo del pedale d'espressione</b>	<b>min (valore minimo)</b>	<b>MAX (massimo valore)</b>	<b>Funzione modulo on/off</b>
Specifica il target di controllo del pedale d'espressione.	Specifica il valore di parametro fissato quando il pedale è tutto alzato, o quando il pedale 2 è tutto a sinistra.	Specifica il valore di parametro fissato quando il pedale è tutto abbassato, o quando il pedale 2 è tutto a destra.	Abilita o disabilita la funzione modulo on/off. Questo parametro non è disponibile da P2H1 a P2H4 (pedale 2, impostazione direzione orizzontale).

# Soluzione dei problemi

## ■ Nessun suono o volume molto basso

- Assicuratevi che lo switch POWER sia ON.
- Provate a regolare la manopola LEVEL.
- Assicuratevi che presa INPUT e chitarra, e presa OUTPUT L/MONO (o OUTPUT R) e amplificatore siano collegati correttamente.
- Assicuratevi che il cavo schermato non sia difettoso.
- Provate a regolare il livello del patch (→ p. 16).
- Assicuratevi che G9.2tt non sia in condizione di mute (→ p. 21).
- Per alcuni patch, il volume può essere regolato col pedale d'espressione. Assicuratevi che sia selezionata col pedale un'impostazione di volume adeguata.
- Quando entrambi i controlli della sezione Accelerator sono tutti abbassati, non c'è suono. Dovete alzare un poco almeno uno dei controlli.

## ■ 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] nella sezione Energizer.
- Provate ad abbassare l'impostazione del controllo [TUBE] nella sezione Accelerator.

## ■ I footswitch non funzionano bene

- Controllate l'impostazione dei footswitch funzione 1/2 (→ p. 38).
- Controllate il modo operativo corrente. L'azione del footswitch è differente in play mode e in manual mode.

## ■ Il suono in bypass risulta strano

- Provate ad abbassare l'impostazione del controllo [TUBE] e del controllo [BOOST] nella sezione Energizer. L'Energizer agisce anche in condizione di bypass.

- Regolate il controllo [TUBE] nella sezione Accelerator su un'impostazione minore delle ore 3 sull'orologio.

L'Accelerator agisce anche in bypass.

## ■ Il rumore è notevole

- Assicuratevi di usare solo un adattatore ZOOM AC.
- Regolate l'impostazione ZNR.
- Spostatemi nella stanza per controllare il disturbo RF in relazione ai pickup, ecc.
- Provate ad abbassare i parametri Gain e Level del modulo PRE-AMP.
- Controllate le impostazioni dei pedali d'espressione 1/2 (→ p. 33 – 35).

A seconda del parametro assegnato ai pedali d'espressione 1/2, l'azione di un pedale che modifichi drasticamente la regolazione può produrre rumore indesiderato.

## ■ Non è possibile inviare o ricevere messaggi MIDI

- Assicuratevi che presa MIDI IN di G9.2tt e presa MIDI OUT dell'altro dispositivo MIDI, e presa MIDI OUT di G9.2tt e presa MIDI IN dell'altro dispositivo MIDI siano collegate correttamente.
- Controllate l'impostazione del canale MIDI (→ p.43).
- Controllate se invio e ricezione del rispettivo tipo di messaggio MIDI sono abilitati (→ p. 44, 47).

## ■ La commutazione on/off col pedale d'espressione non funziona bene

- Verificate che parametro 4 (modulo on/off) del pedale d'espressione 1 (da P1-1 a P1-4) o direzione verticale del pedale d'espressione 2 (da P2V1 a P2V4) nel modulo TOTAL siano su "Enable" (→ p. 33, 34).
- La funzione del modulo on/off non è disponibile col pedale 2, in direzione orizzontale (da P2H1 a P2H4).(→ p. 34).

# Specifiche

<b>Numero tipi di effetto</b>	106
<b>Numero moduli effetto</b>	10 moduli utilizzabili in simultanea
<b>Memoria patch</b>	Area user : 5 patch x 20 bank = 100 (abilitati in lettura/scrittura) Area preset : 5 patch x 20 bank = 100 (sola lettura) Totale: 200 patch
<b>Freq. di campionamento</b>	96 kHz
<b>Conversione A/D</b>	24-bit, 64-times oversampling
<b>Conversione D/A</b>	24-bit, 128-times oversampling
<b>Trattamento segnale</b>	32-bit
<b>Risposta in frequenza</b>	20 Hz - 40 kHz +1.0 dB, -3.0 dB (con carico di 10 kilohm)
<b>Display</b>	Display con LED a 2 cifre 7-segmenti LCD a 16 cifre su 2 righe retroilluminato
<b>Ingressi</b>	
<b>Ingresso chitarra</b>	Pres a audio standard mono Livello ingresso nominale: -10 dBm Impedenza in ingresso: 1 megohm
<b>Ingresso AUX</b>	Pres a phono mini (stereo) Livello ingresso nominale: -10 dBm Impedenza in ingresso: 10 kilohm
<b>Ritorno esterno</b>	Pres a standard audio mono Livello ingresso nominale: -10 dBm/+4 dBm (selezionabile)
<b>Uscite</b>	
<b>Uscita di linea</b>	Pres a standard audio mono x 2 Ingresso uscita nominale: -10 dBm/+4 dBm (selezionabile) Massimo livello uscita: +19 dBm (carico d'impedenza a 10 kilohm o più) Impedenza in uscita: 1 kilohm o meno
<b>Uscita cuffie</b>	Pres a standard audio stereo Uscita nominale: 60 m W (in carico di 32-ohm), 20 m W (in carico di 300-ohm) Impedenza uscita: 47 kilohm
<b>Mandata esterna</b>	Pres a standard audio mono Livello uscita nominale: -10 dBm/+4 dBm (selezionabile)
<b>Circuito valvolare</b>	12AX7 x 2
<b>Prese di controllo</b>	MIDI OUT, MIDI IN
<b>Interfaccia USB</b>	
<b>Interfaccia PC</b>	16-bit (record/play, stereo)
<b>Freq. di campionamento</b>	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
<b>Alimentazione</b>	15 V AC, 1.5 A (dall'adattatore AC fornito AD-0012)
<b>Dimensioni</b>	235 (D) x 595 (W) x 85 (H) mm
<b>Peso</b>	5.5 kg

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* Progetto e specifiche soggetti a modifiche senza obbligo di preavviso.

## Schema implementazione MIDI

[EFFECTOR ]  
Model G9.2tt MIDI Implementation Chart

Date : 08.Oct.,2005  
Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	x *****	x	
Velocity	Note ON Note OFF	x x	x x	
After Touch	Key's Ch's	x x	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 1, Expression Pedal 2 Effect module on/off, Signal mute,Bypass, Channel A/B (See Note 1)
Prog Change	True #	o 0-99 *****	o 0-127	
System Exclusive		o	o	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x x x x	x x 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 patch/bank + tabella assegnazione numero programma di G9.2tt

GROUP	BANK	PATCH N.														
		1			2			3			4			5		
		Bank N.		Program N.	Bank N.		Program N.	Bank N.		Program N.	Bank N.		Program N.	Bank N.		Program N.
MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB		MSB	LSB			
U	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	3	0	0	4
	1	0	0	5	0	0	6	0	0	7	0	0	8	0	0	9
	2	0	0	10	0	0	11	0	0	12	0	0	13	0	0	14
	3	0	0	15	0	0	16	0	0	17	0	0	18	0	0	19
	4	0	0	20	0	0	21	0	0	22	0	0	23	0	0	24
	5	0	0	25	0	0	26	0	0	27	0	0	28	0	0	29
	6	0	0	30	0	0	31	0	0	32	0	0	33	0	0	34
	7	0	0	35	0	0	36	0	0	37	0	0	38	0	0	39
	8	0	0	40	0	0	41	0	0	42	0	0	43	0	0	44
9	0	0	45	0	0	46	0	0	47	0	0	48	0	0	49	
u	0	0	0	50	0	0	51	0	0	52	0	0	53	0	0	54
	1	0	0	55	0	0	56	0	0	57	0	0	58	0	0	59
	2	0	0	60	0	0	61	0	0	62	0	0	63	0	0	64
	3	0	0	65	0	0	66	0	0	67	0	0	68	0	0	69
	4	0	0	70	0	0	71	0	0	72	0	0	73	0	0	74
	5	0	0	75	0	0	76	0	0	77	0	0	78	0	0	79
	6	0	0	80	0	0	81	0	0	82	0	0	83	0	0	84
	7	0	0	85	0	0	86	0	0	87	0	0	88	0	0	89
	8	0	0	90	0	0	91	0	0	92	0	0	93	0	0	94
9	0	0	95	0	0	96	0	0	97	0	0	98	0	0	99	
A	0	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	3	1	0	4
	1	1	0	5	1	0	6	1	0	7	1	0	8	1	0	9
	2	1	0	10	1	0	11	1	0	12	1	0	13	1	0	14
	3	1	0	15	1	0	16	1	0	17	1	0	18	1	0	19
	4	1	0	20	1	0	21	1	0	22	1	0	23	1	0	24
	5	1	0	25	1	0	26	1	0	27	1	0	28	1	0	29
	6	1	0	30	1	0	31	1	0	32	1	0	33	1	0	34
	7	1	0	35	1	0	36	1	0	37	1	0	38	1	0	39
	8	1	0	40	1	0	41	1	0	42	1	0	43	1	0	44
9	1	0	45	1	0	46	1	0	47	1	0	48	1	0	49	
b	0	1	0	50	1	0	51	1	0	52	1	0	53	1	0	54
	1	1	0	55	1	0	56	1	0	57	1	0	58	1	0	59
	2	1	0	60	1	0	61	1	0	62	1	0	63	1	0	64
	3	1	0	65	1	0	66	1	0	67	1	0	68	1	0	69
	4	1	0	70	1	0	71	1	0	72	1	0	73	1	0	74
	5	1	0	75	1	0	76	1	0	77	1	0	78	1	0	79
	6	1	0	80	1	0	81	1	0	82	1	0	83	1	0	84
	7	1	0	85	1	0	86	1	0	87	1	0	88	1	0	89
	8	1	0	90	1	0	91	1	0	92	1	0	93	1	0	94
9	1	0	95	1	0	96	1	0	97	1	0	98	1	0	99	



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>



# Utilizzo di effetti dedicati con Z-Pedal

Oltre agli effetti descritti nel manuale, i moduli WAH/EFX1, MOD/EFX2 e REVERB di G9.2t contengono un numero di speciali tipi di effetto progettati per fare il miglior uso delle potenzialità offerte dal pedale di espressione 2 (Z-pedal). Questi tipi di effetto vengono descritti qui di seguito.

Un'altra funzione essenziale è il parametro "ARRM BPM" assegnabile a un pedale di espressione. Una volta fatto questo, il tempo di riferimento della funzione ARRM (0 - 250) può essere controllato tramite pedale. (L'impostazione di tempo specificata per il patch non viene modificata.)

## Modulo WAH/EFX1

### X-Wah

Questo effetto permette il cross-fading di suono originale ed effetto (wah tipo VOX), usando il pedale. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Frequency" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Position</b>	Befr, Afr	<b>Frequency</b>	1 - 50	<b>X-Fade</b>	0 - 100	<b>Level</b>	2 - 100
Seleziona il punto di connessione del modulo WAH/EFX1. Le impostazioni sono "Befr" (prima della sezione pre-amp) o "Afr" (dopo la sezione pre-amp).		Regola la frequenza che viene enfatizzata.		Regola il bilanciamento di livello tra il suono originale e l'effetto.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

### X-Phaser

Questo effetto permette il cross-fading di suono originale ed effetto (Phaser) usando il pedale. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Rate" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Color</b>	Bef1 - 4, Afr1 - 4	<b>Rate</b>	0 - 50	<b>X-Fade</b>	0 - 100	<b>Level</b>	2 - 100
Seleziona punto di insert e tipo di suono. Con le regolazioni da "Bef1" a "Bef4", la posizione è prima del modulo PRE-AMP, e con le regolazioni da "Afr1" a "Afr4" è dopo il PRE-AMP.		Regola il rate di modulazione.		Regola il bilanciamento di livello tra il suono originale e l'effetto.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

### X-Vibe

Questo effetto permette il cross-fading di phaser e azione del tremolo, usando il pedale. Provate ad assegnare la posizione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Rate" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>PHA Rate</b>	0 - 50	<b>TRM Rate</b>	0 - 50	<b>X-Fade</b>	0 - 100	<b>Level</b>	2 - 100
Regola il rate di modulazione del phaser.		Regola il rate di modulazione del tremolo.		Regola il bilanciamento di livello tra phaser e tremolo.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

## Z-Oscillator

Questo oscillatore consente di cambiare la sua frequenza rilevando il pitch del segnale di chitarra o tramite pedale. Possono anche essere aggiunti un effetto di portamento e vibrato al segnale dell'oscillatore. Per far seguire dalla frequenza dell'oscillatore il pitch della chitarra, regolate il parametro "Frequency" su "A-Bf" (prima del modulo PRE-AMP) o "A-Af" (dopo il modulo PRE-AMP). In questo caso, provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Balance" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "Portament" o "Vibrato". Per controllare la frequenza dell'oscillatore col pedale, regolate il parametro "Frequency" su 0 - 60 (questa diventa la frequenza di riferimento), quindi assegnate la direzione verticale di Z-pedal al parametro "Frequency" e la direzione orizzontale al parametro "Balance".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Frequency</b>	0 - 60, A-Bf, A-Af	<b>Portament</b>	0 - 10	<b>Vibrato</b>	0 - 10	<b>Balance</b>	0 - 100
Seleziona la frequenza dell'oscillatore (ved. Tabella 1).		Controlla la regolarità del cambiamento di intonazione.		Regola la profondità del vibrato.		Regola il balance di livello tra suono originale ed effetto.	

[Tabella 1]

Parametro Frequency	Nota	Parametro Frequency	Nota
0 - 11	A2 - Ab3	36 - 47	A5 - Ab6
12 - 23	A3 - Ab4	48 - 59	A6 - Ab7
24 - 35	A4 - Ab5	60	A7

## Modulo MOD/EFX2

### Z-Echo

Questo effetto consente di modificare il pitch dell'eco e la sua durata controllando il parametro "Time" col pedale. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Time" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "FeedBack" o "Mix".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Time</b>	10 - 1000	<b>FeedBack</b>	0 - 100	<b>HiDamp</b>	0 - 10	<b>Mix</b>	0 - 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback. Valori di regolazione maggiori producono un maggior numero di ripetizioni del suono di delay.		Regola la quantità di attenuazione treble nel delay. Minori valori di regolazione fanno il delay più morbido.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

### X-Flanger

Questo effetto consente il cross-fading di suono originale ed effetto (Flanger), usando il pedale. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Rate" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Depth</b>	0 - 100	<b>Rate</b>	0 - 50	<b>X-Fade</b>	0 - 100	<b>Manual</b>	0 - 100
Regola la profondità di modulazione.		Regola il rate di modulazione.		Regola il bilanciamento di livello tra suono originale ed effetto.		Regola il range di frequenze in cui opera l'effetto.	

### X-Step

Questo effetto consente il cross-fading di suono originale ed effetto (Step), usando il pedale. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Rate" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "X-Fade".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Depth</b>	0 - 100	<b>Rate</b>	0 - 50	<b>X-Fade</b>	0 - 100	<b>Shape</b>	0 - 10
Regola la profondità di modulazione.		Regola il rate di modulazione.		Regola il bilanciamento di livello tra suono originale ed effetto.		Regola l'involuppo del suono effettato.	

### Z-Step

Questo è un effetto step che permette di trasporre la frequenza enfatizzata in su o in giù, usando il pedale. Se assegnate il parametro "Frequency" al pedale, la frequenza enfatizzata cambierà in step discreti, fino al raggiungimento della frequenza di destinazione. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Frequency" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "Mix".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Frequency</b>	1 - 50	<b>Depth</b>	0 - 100	<b>Shape</b>	0 - 10	<b>Mix</b>	0 - 100
Regola la frequenza enfatizzata.		Regola la profondità di modulazione.		Regola l'involuppo dell'effetto.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

### Z-Pitch

Questo è un pitch shifter che permette di impostare una diversa quantità di pitch shift nella direzione verticale e in quella orizzontale di Z-pedal. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "PdlPosi V" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "PdlPosi H".

I parametri sono gli stessi di Z-MonoPitch.

### Z-MonoPitch

Questo è un pitch shifter mono (per esecuzione a note singole) che consente di impostare una diversa quantità di pitch shift nella direzione verticale e in quella orizzontale di Z-pedal. Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "PdlPosi V" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "PdlPosi H".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
<b>Color</b>	1 - 8	<b>Tone</b>	0 - 10	<b>PdlPosi V</b>	0 - 100	<b>PdlPosi H</b>	0 - 100
Seleziona il tipo di pitch change provocato dal pedale (ved. Tabella 2).		Regola il tono.		Regola la quantità di pitch shift (direzione verticale del pedale).		Regola la quantità di pitch shift (direzione orizzontale del pedale).	

[Tabella 2] La tabella sotto mostra un esempio del funzionamento di Z-pedal quando la direzione verticale è assegnata a "PdIPosi V" e la direzione orizzontale a "PdIPosi H".

Colore	Direz. verticale		Direz. orizzontale		Colore	Direz. verticale		Direz. orizzontale	
	min	max	min	max		min	max	min	max
1	max	1000 cent	min	+1 ottava	5	max	700 cent	min	+1 ottava
	min	-200 cent	max	0 cent		min	0 cent	max	0 cent
2	max	+1 ottava	min	1500 cent	6	max	+1 ottava	min	+2 ottava
	min	0 cent	max	300 cent		min	0 cent	max	0 cent
3	max	300 cent	min	+1 ottava	7	max	+1 ottava	min	∞ (0 Hz)
	min	0 cent	max	0 cent		min	0 cent	max	0 cent
4	max	500 cent	min	+1 ottava	8	max	500 cent	min	-1 ottava
	min	0 cent	max	0 cent		min	-700 cent	max	+1 ottava

### Z-Talking

Questo effetto cambia il suono di una chitarra in quello di un parlato. Quando si usa Z-pedal, le vocali possono essere modificate in vari modi muovendo il pedale in direzione verticale o orizzontale.

Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Formant V" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "Formant H".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Variation	1 - 5	Tone	0 - 10	Formant V	0 - 100	Formant H	0 - 100
Seleziona il tipo di variazione del suono provocata dal pedale (ved. Tabella 3).		Regola il tono.		Regola la formante [picchi nello spettro delle frequenze acustiche che caratterizzano le vocali] (direzione verticale del pedale).		Regola la formante [picchi nello spettro delle frequenze acustiche che caratterizzano le vocali] (direzione orizzontale del pedale).	

[Tabella 3] La tabella qui sotto mostra un esempio del funzionamento di Z-pedal quando è assegnata la direzione verticale a "Formant V" e la direzione orizzontale a "Formant H".

Variazione	Direz. verticale		Direz. orizzontale		Variazione	Direz. verticale		Direz. orizzontale	
	min	max	min	max		min	max	min	max
1	max	i	min	u	4	max	o	min	a
	min	a	max	e		min	e	max	i
2	max	u	min	e	5	max	a	min	i
	min	i	max	o		min	o	max	u
3	max	e	min	o					
	min	u	max	a					

### Modulo REVERB

#### Z-Delay

Questo è un effetto di delay che permette la regolazione di panning e mix level usando il pedale.

Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Mix" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "Pan".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 3000	FeedBack	0 - 100	Pan	L50 - R50	Mix	0 - 100
Regola il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il panning left/right del suono di delay.		Regola il livello dell'effetto mixato al suono originale.	

#### Z-Dimension

Questo è un effetto speciale che consente la regolazione di profondità, panning e riverberazione usando il pedale.

Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Depth" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "Pan".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Pan	L50 - R50	Depth	0 - 100	Decay	1 - 30	Mix	0 - 100
Regola il panning left/right del suono.		Regola la profondità di posizione del suono.		Regola la durata del riverbero.		Regola il livello nel mix del suono riverberato.	

#### Z-Tornado

Questo è un effetto di delay che fa girare il suono effettato come un tornado.

Provate ad assegnare la direzione verticale di Z-pedal (P2V1 - P2V4) al parametro "Rate" e la direzione orizzontale (P2H1 - P2H4) al parametro "Width".

PARAM1		PARAM2		PARAM3		PARAM4	
Time	1 - 3000	Rate	1 - 50	Width	L50 - R50	Mix	0 - 100
Regola il tempo di delay.		Regola il tempo di modulazione.		Regola il range di movimento del suono.		Regola il livello nel mix del suono di delay.	

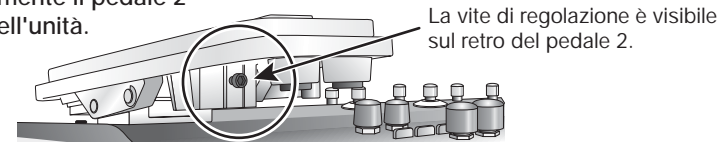
3

4

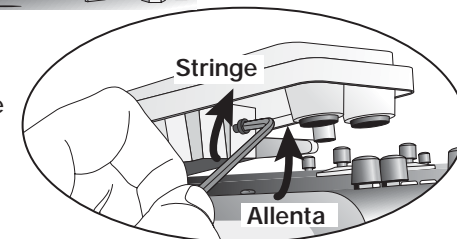
## Regolare la torsione del pedale d'espressione

### Regolare la torsione orizzontale del pedale d'espressione 2

- 1 Alzate completamente il pedale 2 sul lato destro dell'unità.

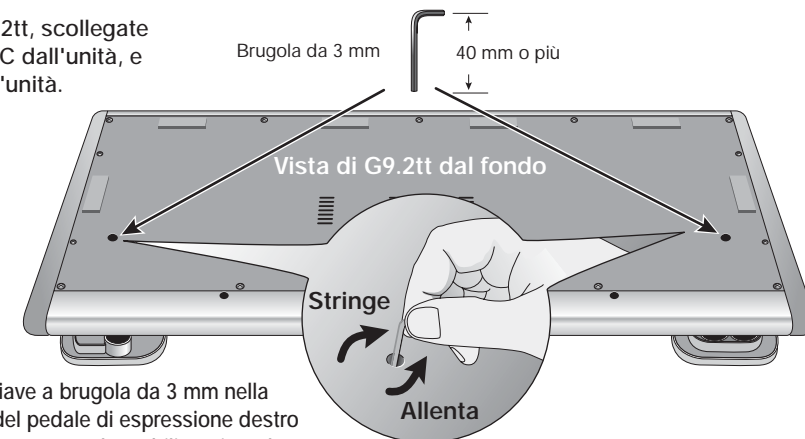


- 2 Inserite una chiave a brugola da 3mm nella vite sull'esterno del pannello. Per aumentare la stabilità del pedale, girate la chiave in senso orario. Per diminuire la stabilità del pedale, girate la chiave in senso antiorario.



### Regolare la torsione verticale del pedale d'espressione 1/2

- 1 Spegnete G9.2tt, scollegate l'adattatore AC dall'unità, e capovolgete l'unità.





- 2 Inserite una chiave a brugola da 3 mm nella vite sul fondo del pedale di espressione destro o sinistro. Per aumentare la stabilità, girate la chiave in senso orario. Per diminuire la stabilità, girate la chiave in senso antiorario.























- Il pedale d'espressione 2 di G9.2tt è fatto per essere usato con il solo piede. Quando il pedale è girato tutto a destra, se spinto con troppa con forza, colpito, o altrimenti esercitandovi forte pressione potrebbe danneggiarsi. Assicuratevi di utilizzarlo solo entro il range previsto.
- Se allentate troppo il pedale, la vite interna potrebbe uscire, e non potrete più stringere il pedale. Eseguite questa operazione con molta cura.
- Se la vite dovesse uscire dall'interno dell'unità, contattate il vostro negoziante o un centro di assistenza autorizzato Zoom.
- Non cercate mai di aprire il contenitore di G9.2tt da soli, e non accendete mai G9.2tt se la vite non è ben fissata nell'unità, altrimenti il circuito dell'unità potrebbe seriamente danneggiarsi.













# G9.2tt Patch List

- \* The amp channel indicated by shading will be selected when the patch is called up.
- \* The Z-pedal setting indicates the effect type name and the parameter name. Expression pedal 1 is always assigned to the Volume parameter.
- \* The  symbol indicates the vertical direction setting and the  symbol the horizontal direction setting.
- \* An effect listed in brackets ( ) in the Z-pedal setting can be turned on by depressing the pedal fully.

## DEMO













Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>G9 Drive</b> U0 -1   U0 -1	DZ Clean	PV Drive	A/B	Phaser on	 Z-MonoPitch : PdlPosi V ( +1 Oct )	 Z-MonoPitch : PdlPosi H ( +2 Oct )
<b>CleanCMB</b> U0 -2   U0 -2	FD Clean	VX Clean	A/B	Hold Delay	 ModernSpring : Mix	 AnalogDelay : Mix
<b>CrosOver</b> U0 -3   U0 -3	Z Clean	OverDrive	A/B	BPM TAP	 AMP-B : Gain	 Delay : Mix
<b>X-Phase</b> U0 -4   U0 -4	FD Clean	VX Clean	A/B	Step on	 X-Phaser : Rate	 X-Phaser : X-Fade
<b>Wah&amp;Pit!</b> U0 -5   U0 -5	MS #1959	MS Drive	A/B	PdlMonoPitch on	 PdlVox : Frequency	 PdlMonoPitch : PdlPosi
<b>Z-Talker</b> U1 -1   U1 -1	OFF	FuzzFace	A/B	DelayTAP	 Z-Talking : Formant V	 Z-Talking : Formant H
<b>'70s Dry</b> U1 -2   U1 -2	TS+F_Cmb	SD+M_Stk	A/B	DelayTAP	 P-Resonance : Frequency	 AnalogDelay : Mix
<b>Morphing</b> U1 -3   U1 -3	Z Clean	MS Drive	A/B	P-Resonance on	 ReverseDelay : Balance	 P-Resonance : Frequency
<b>HarmonyC</b> U1 -4   U1 -4	VX Clean	VX Crunch	A/B	DelayTAP	 Delay : Mix	 H.P.S : Mix
<b>AcoJazz</b> U1 -5   U1 -5	Aco.Sim	FD Clean	A/B	Ensemble on	 Hall : Mix	 Delay : Mix

## MODELING



















<b>MS#1959</b> U2 -1   U2 -1	MS #1959	MS #1959	A/B	Booster on	 ( Vibe : Rate )	 Spring : Mix
<b>ENGL</b> U2 -2   U2 -2	ENGL Drv	ENGL Drv	A/B	Delay on	 X-Wah : Frequency	 X-Wah : X-Fade
<b>Rectify</b> U2 -3   U2 -3	Rect Cln	Rect Vnt	A/B	Hall on	 Hall : Mix	 Chorus : Mix
<b>J-Chorus</b> U2 -4   U2 -4	JC Clean	JC Clean	A/B	ST-Chorus on	 ST-Chorus : Mix	 Hall : Mix
<b>800/2000</b> U2 -5   U2 -5	MS Crunch	MS Drive	A/B	MultiWah on	 ( MultiWah : Frequency )	 Hall : Mix
<b>Diezel</b> U3 -1   U3 -1	DZ Clean	DZ Drive	A/B	AutoWah on	 Z-MonoPitch : PdlPosi V ( +1 Oct )	 Z-MonoPitch : PdlPosi H ( +1500 Cent )

- \* When connected to a guitar amplifier, select the "For LIVE use" patches. When connected to a recorder or similar equipment, select the "For REC use" patches.
- \* Banks A and b of the preset area contain the same patches as banks U and u.
- \* The noise reduction setting may have to be adjusted according to the guitar and amplifier you are using.

## MODELING

Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>HiWatt</b> U3 -2   U3 -2	HW Clean	HW Clean	A/B	DelayTAP	 Delay : Mix	 Chorus : Mix
<b>AC30TBX</b> U3 -3   U3 -3	VX Clean	VX Crunch	A/B	Tremolo on	 Tremolo : Rate	 Tremolo : Depth
<b>TriAmp</b> U3 -4   U3 -4	HK Clean	HK Drive	A/B	DelayTAP	 AnalogDelay : Mix	 AnalogDelay : FeedBack
<b>TweedDLX</b> U3 -5   U3 -5	US Blues	US Blues	A/B	BPM TAP	 E/Reflection : Mix	 TapeEcho : Mix
<b>Breaker</b> U4 -1   U4 -1	UK Blues	UK Blues	A/B	MultiWah on	 ( MultiWah : Frequency )	 TiledRoom : Mix
<b>W Fender</b> U4 -2   U4 -2	FD Clean	TweedBass	A/B	ST-Chorus on	 ST-Chorus : Mix	 ModernSpring : Mix



## ARTIST

<b>Metallic</b> U4 -3   U4 -3	MS Crunch	DZ Drive	A/B	DelayTAP	 PdlMonoPitch : PdlPosi	 Echo : Mix
<b>BlackMor</b> U4 -4   U4 -4	MS #1959	ENGL Drv	A/B	Booster on	 Ensemble : Mix	 Echo : Mix
<b>SurfRock</b> U4 -5   U4 -5	FD Clean	dist+	A/B	BendChorus on	 X-Vibe : TRM Rate	 X-Vibe : X-Fade
<b>Smash</b> U5 -1   U5 -1	Rect Mdn	DZ Drive	A/B	Delay on	 ( Delay : Mix )	 Room : Mix
<b>The Edge</b> U5 -2   U5 -2	HW Clean	BigMuff	A/B	BPM TAP	 ST-Chorus : Mix	 Echo : Mix
<b>NotSubtl</b> U5 -3   U5 -3	Z Clean	DZ Drive	A/B	RingModulate on	 RingModulate : Frequency	 AnalogDelay : Mix
<b>SalasWah</b> U5 -4   U5 -4	Z Clean	Guv'nor	A/B	AutoWah on	 AutoWah : Resonance	 Room : Mix
<b>BeckOct</b> U5 -5   U5 -5	FD Clean	RAT	A/B	DelayTAP	 Octave : OctLevel	 Echo : Mix
<b>KingTone</b> U6 -1   U6 -1	FD Clean	UK Blues	A/B	DelayTAP	 Echo : Mix	 ModernSpring : Mix





















\* Manufacturer names and product names mentioned in this document are trademarks or registered trademarks of their respective owners. The names are used only to illustrate sonic characteristics and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION.

Continued overleaf >>













# G9.2tt Patch List

- \* The amp channel indicated by shading will be selected when the patch is called up.
- \* The Z-pedal setting indicates the effect type name and the parameter name. Expression pedal 1 is always assigned to the Volume parameter.
- \* The  symbol indicates the vertical direction setting and the  symbol the horizontal direction setting.
- \* An effect listed in brackets ( ) in the Z-pedal setting can be turned on by depressing the pedal fully.







## ARTIST

Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>Hendrix</b> U6-2   U6-2	MS Crunch	FuzzFace	A/B	Phaser on	 Vibe : Rate	 Hall : Mix
<b>Cream</b> U6-3   U6-3	Z Clean	UK Blues	A/B	DelayTAP	 AutoPan : Rate	 Echo : Mix
<b>ZZ Drive</b> U6-4   U6-4	FZ+M_Stk	FZ+M_Stk	A/B	BPM TAP	 Delay : Mix	 Chorus : Mix
<b>SRV</b> U6-5   U6-5	FD Clean	TS+F_Cmb	A/B	Wah on	 Vibe : Balance	 Vibe : Rate
<b>SatchDST</b> U7-1   U7-1	DS-1	MS Drive	A/B	Delay on	 CombFilter : Frequency	 Delay : Mix
<b>LukeCLN</b> U7-2   U7-2	Z Clean	Rect Vnt	A/B	DelayTAP	 Delay : Mix	 ST-Chorus : Mix
<b>Santana</b> U7-3   U7-3	BG Crunch	BG Crunch	A/B	Arena on	 ( PedalVox : Frequency )	 AMP : Gain
<b>B.Setzer</b> U7-4   U7-4	TweedBass	TweedBass	A/B	PRE-AMP on	 ModernSpring : Mix	 Echo : Mix
<b>BrianDly</b> U7-5   U7-5	VX Crunch	ENGL Drv	A/B	Hold Delay	 PingPongDly : Mix	 H.P.S : Mix
<b>KurtDRV</b> U8-1   U8-1	Z Clean	BigMuff	A/B	Ensemble on	 AMP-B : Gain	 Ensemble : Mix

## SPECIAL FX

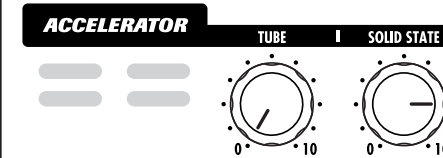
Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>X-Flange</b> U8-2   U8-2	Z Clean	HotBox	A/B	X-Flanger on	 X-Flanger : Rate	 X-Flanger : X-Fade
<b>PedalPan</b> U8-3   U8-3	FD Clean	DZ Drive	A/B	Z-Echo on	 X-Dimension : Depth	 X-Dimension : Pan
<b>Rotary</b> U8-4   U8-4	Z Clean	UK Blues	A/B	DelayTAP	 AutoPan : Rate	 AnalogDelay : Mix
<b>PdIPhase</b> U8-5   U8-5	HW Clean	TS808	A/B	BPM TAP	 FixedPhaser : Frequency	 Echo : Mix
<b>Gt-Osc</b> U9-1   U9-1	TweedBass	HotBox	A/B	Delay on	 Z-Oscillator : Balance	 Z-Oscillator : Portament
<b>Bend4T</b> U9-2   U9-2	Z Clean	JC Clean	A/B	BPM TAP	 BendChorus : Balance	 Hall : Mix

## SPECIAL FX

Patch name For LIVE use   For REC use	PRE-AMP CHANNEL	PRE-AMP CHANNEL	FUNCTION1	FUNCTION2	Z-Pedal ( Expression pedal 2 )	
	A	B				
<b>SFX G9</b> U9-3   U9-3	FD Clean	BigMuff	A/B	BPM TAP	 Z-Step : Frequency	 Z-Step : Mix
<b>Pdl-Osc</b> U9-4   U9-4	Rect Vnt	Rect Vnt	A/B	DelayTAP	 Z-Oscillator : Frequency	 Z-Oscillator : Balance
<b>RingMod</b> U9-5   U9-5	FD Clean	DZ Crunch	A/B	Z-Echo on	 RingModulate : Balance	 RingModulate : Frequency

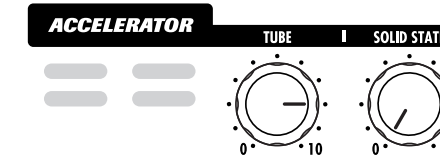
### Recommended Accelerator settings

#### Normal Clean



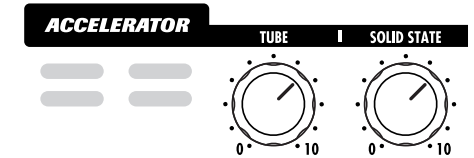
Settings for clean tone with low distortion levels

#### Tube Pre-amp



Settings for adding tube compression

#### Clean-Tube Mix

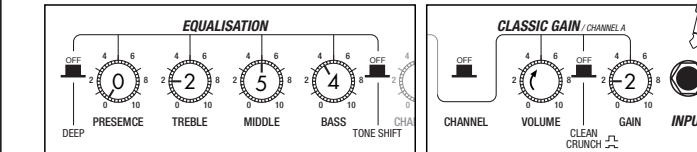


Settings for mixing solid state clean sound and tube distortion

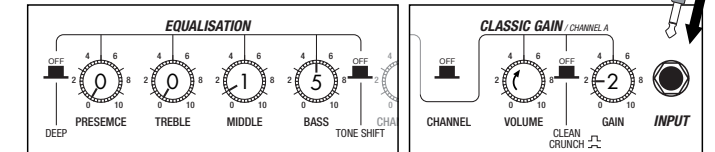
### Recommended settings for major guitar amps

#### Marshall JCM-2000

Live performance patches (U0~U9, A0~A9)

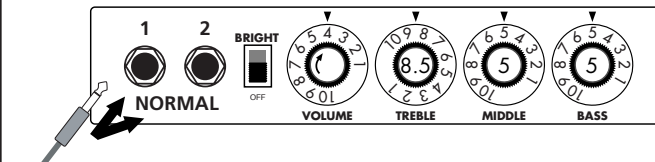


Recording patches (u0~u9, b0~b9)

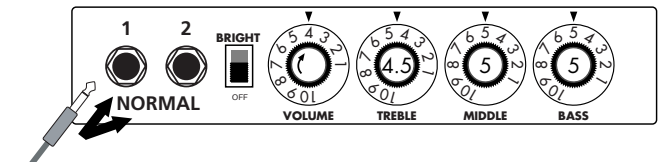


#### Fender TWIN Reverb

Live performance patches (U0~U9, A0~A9)

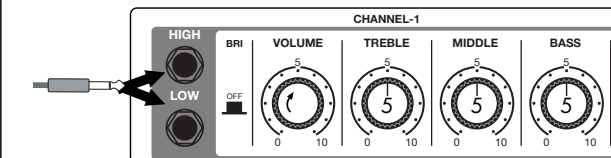


Recording patches (u0~u9, b0~b9)

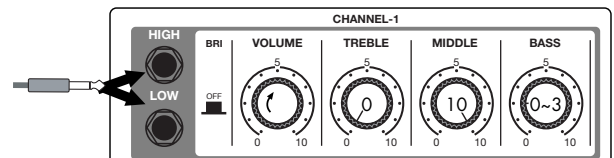


#### Roland JC-120

Live performance patches (U0~U9, A0~A9)



Recording patches (u0~u9, b0~b9)



- \* The recommended settings shown above are for the FRONT setting of the amp select feature.
- \* If a recording patch is selected while using a guitar amp, the desired effect may not be obtained and the sound may be unpleasant. Adjust the amp settings using the above examples as reference.
- \* The recommended settings shown above may need fine-tuning according to usage condition of the amplifier.

## Cubase LE Installation

## Connections and Preparations

## Recording with Cubase LE

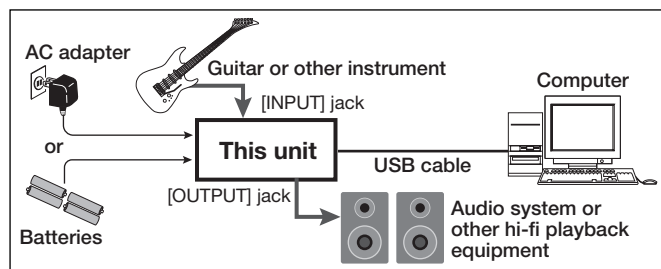
## Windows XP

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.

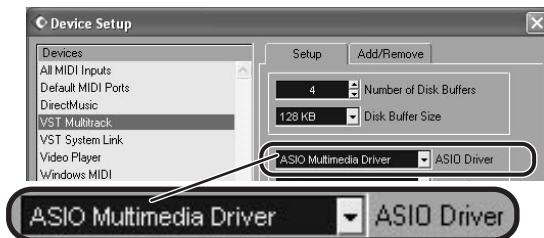


If another device is selected, use the "Default Device" pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC". When the setting has been made, click the OK button to close the sounds and audio devices properties screen.

### 4 Start Cubase LE.

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

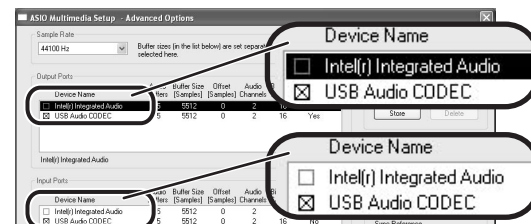
### 5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Multitrack" in the list of devices.



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

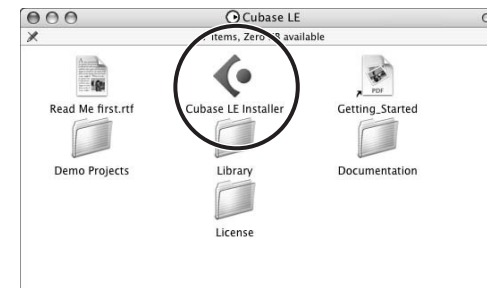
## MacOS X

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

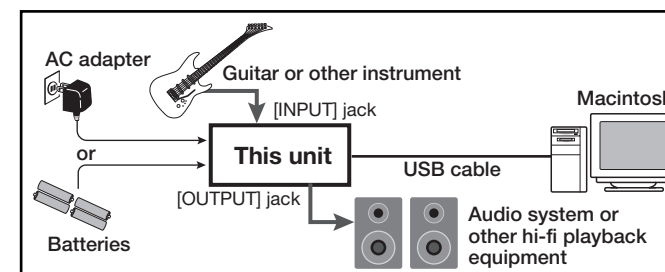
### 1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

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

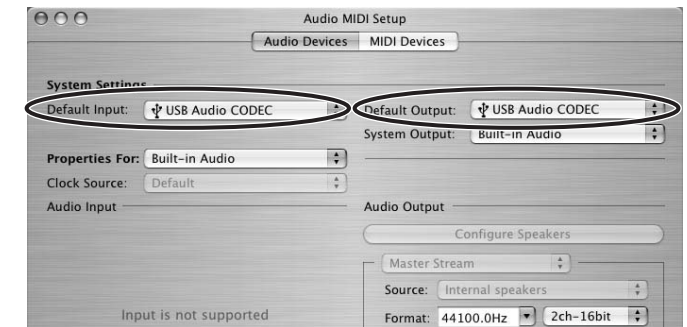
- If you monitor the audio signal during recording via the audio output of the computer, there will be an audible latency. Be sure to use the [OUTPUT] jack of this unit to monitor the signal.
- When a device designed to use USB power is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable 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.

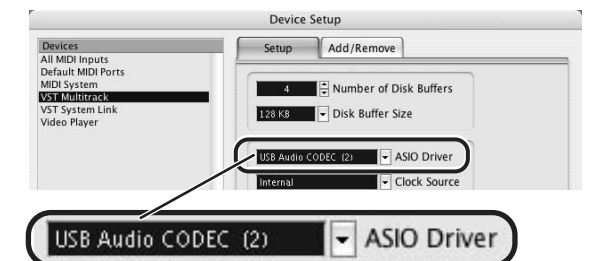
### 5 Start Cubase LE.

#### HINT

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

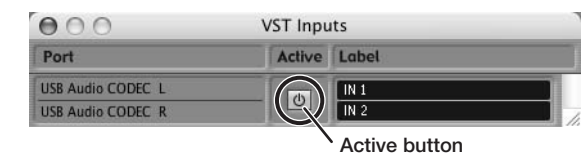
### 6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

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.

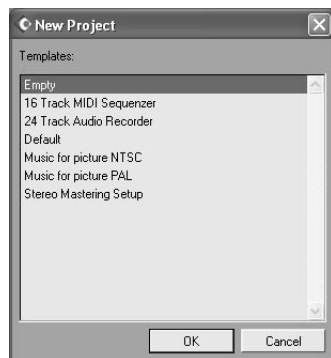


If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.



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

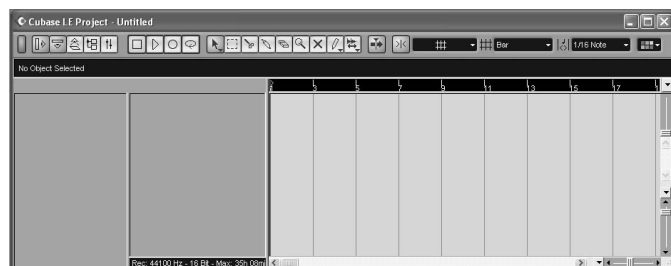
The new project window appears. Here you can select a project template.

**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).**

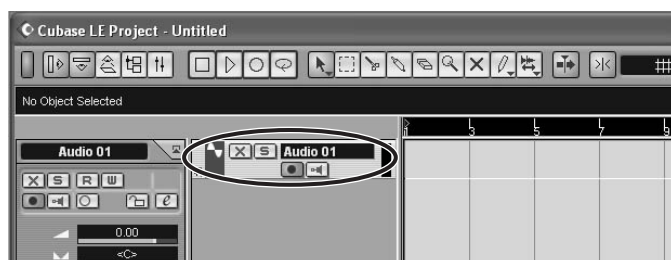
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



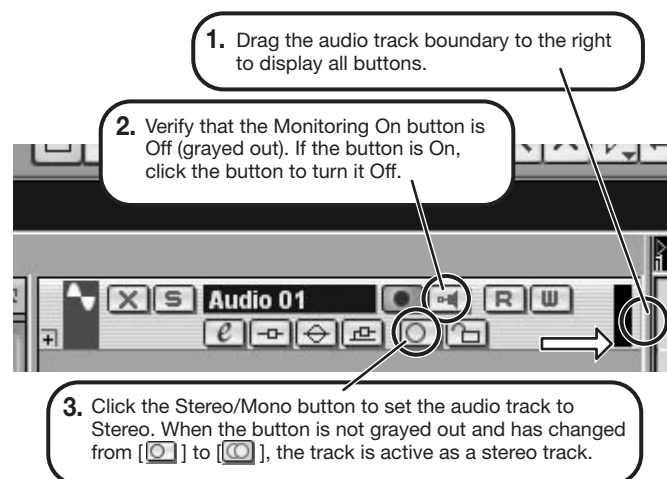
Project window

**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.

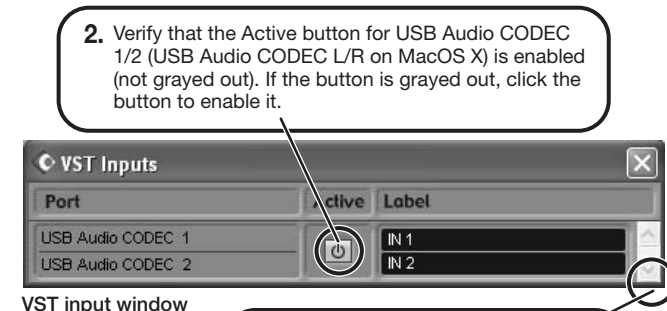
**HINT**

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

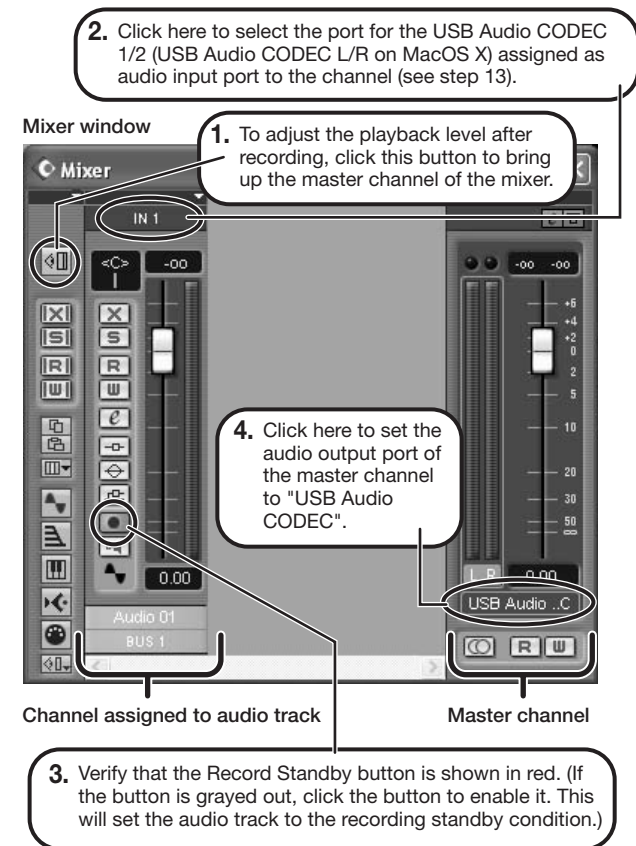
**14 Connect the guitar or other instrument to the [INPUT] jack of this unit and select the desired patch.**

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.

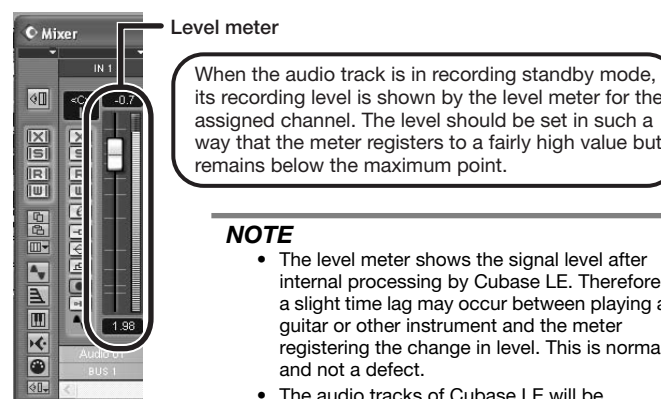


Channel assigned to audio track

Master channel

**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.**

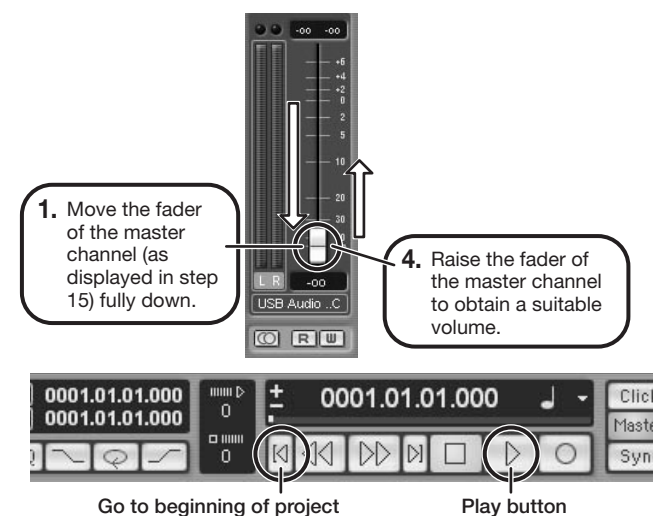
As you play your instrument, the waveform appears in real time in the project window.

**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.



Go to beginning of project

Play button

**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.

# G9.2tt Modeling Description 1 Reference for drive effect types and its original models.

## Fender Twin Reverb '65

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 pus out 80w power. On the program in this Zoom 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.

## Fender Tweed Deluxe '53

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 Zoom 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 Zoom 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.

## Fender BASSMAN

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.

## VOX AC30TBX

VX Clean  
VX Crunch

Tracing back the long history of Vox, one finds that it all began in 1958 under the moniker "Jennings Musical Instruments" (JMI). Originally, this company built amps in the ten to fifteen watt range, but as time went on, the demand for higher-power amps became stronger, leading to the birth of the famous AC30. The original AC30 had two Alnico Celestion 12" speakers, an EF86 tube preamp and EL84 tube power section, along with a GZ34 rectifier. Around this time, the Shadows as well as the Beatles started using the AC30 which quickly became very popular among guitarists. In the following years, musicians wanted even higher gain, and Vox responded with the Top Boost unit, an add-on that was later integrated in the AC30TBX. This is the model whose sound is simulated by the Zoom G series. After Vox left the JMI stable, sales unfortunately dropped drastically. In recent years, Korg has acquired the trademark rights to the Vox name and has started to produce a re-issue that is faithful to the original sound. The AC30TBX simulation in the Zoom G9.2tt duplicates the Hi gain inputs of the normal channel and brilliant channel. It delivers a clean unsullied sound typical of a class A amplifier as well as smooth overdrive sound.

## Marshall 1959 SuperLead100

MS #1959

This 1959 stack amp that received the nickname "Plexi" from the material of its front panel is one of the most famous amplifiers in Rock history. Its iconic status is right up there with the Fender Stratocaster and the Gibson Les Paul. Jimi Hendrix, Jimmy Page, Edward Van Halen, Eric Clapton and many other top guitarists all over the world have immortalized its sound in countless recordings. It is no exaggeration to say that virtually everybody has heard the sound of this amp at least once. By way of circuitry, it uses three ECC83 preamp tubes and four EL34 power tubes. Two cabinets with four Celestion 12" speakers complete the package that is the epitome of British Rock. With the volume full up, the aggressive transients and distortion sound complemented by smooth harmonics are the dream of every guitarist. The only drawback could be seen in the fact that a very high volume level is needed to get that sound. But the Zoom G9.2tt overcomes this problem, letting you duplicate the sound by simply raising the gain parameter. After all, even Rock guitarists should be kind to their ears.

## Marshall 1962 Bluesbreaker

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.

## Marshall JCM800

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 Zoom 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. For the modeling, we used the head with a "1960A" cabinet that has four 12" loudspeakers and works very well with the "2203".

## Marshall JCM2000

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 Zoom 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.

## Roland JAZZ CHORUS

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 Zoom 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.

## HIWATT Custom 100

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.

## MESA/BOOGIE Mark III

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."

## MESA/BOOGIE Dual Rectifier

Rect Cln  
Rect Vnt  
Rect Mdn

The Rectifier was born by improving on the simul power circuit of the Mesa/Boogie Mark 1 to 3 as well as increasing the preamp gain and applying other tweaks. From its five 12AX7 preamp tubes and four 6L6GC power tubes, the amp produces an output of 100 watts. Unlike the Mark series, this model gives priority to tone, featuring a tone control circuit after the volume. With this model, the Mesa/Boogie brand image progressed from Fusion to Metal. The distinguishing feature of this amplifier, and its namesake, is of course the rectifier. The sound provided by this patch is based on the Dual Rectifier model which has two rectifier circuits, one of which is tube based and one configured with silicone diodes. The diodes create a tight, high-powered sound, while the tube sound is more soft and warm. The Zoom G9.2tt simulates the orange channel with its characteristic warmth, and the high-gain red channel having vintage and modern modes. Both use the silicone diode rectifier, and the cabinet is the same as the Boogie with four Celestion 12" speakers.

## ENGL E650 Ritchie Blackmore Signature 100

ENGL Drv

The German-born ENGL started out as a tube combo amp built in the mid-eighties by Edmund Engl. Towards the end of that decade, Heavy Metal ruled the music scene and high-gain amps were in great demand. ENGL rose to the challenge with a full-blown stack amp that caught the attention of professional musicians in Europe and cemented the reputation of the brand. The head amp E650 uses three ECC83 tubes in the pre section and four 5881 (6L6GC) tubes in the power section. It has two channels (Clean/Lead), but since it allows overall Lo/Hi gain switching, the amp can also be regarded as a four-channel unit. The Clean channel provides a tight, bright Fender style clean sound that is unusual in a stack amp. The Lead channel is more in the Marshall vein, but at higher gain settings, it becomes a unique ENGL sound. But another vital aspect of the ENGL sound is the solid and heavy E412VS cabinet with its 4 x 12" Celestion Vintage 30 speakers. The Zoom G9.2tt simulates the Lead channel of the E650 combined with the E412VS.

## PEAVEY 5150 STACK

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 Zoom 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"!

## Hughes & Kettner TriAmp MK2

HK Clean  
HK Crunch  
HK Drive

Using a total of 13 tubes in the pre and power amp stages, with A and B settings for each, 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. AMP3 has already fairly high gain, but it is surpassed by AMP3. While allowing deep distortion, the sound has a solid core and remains wonderfully detailed. The reason why the TriAmp is so popular among guitar pros is the fact that all three channels offer high-quality sound. The full range from clean to high-gain distortion can be covered with a single amp. The Zoom G9.2tt simulates all three channels, letting you enjoy the same versatility as the monster amp itself.

## Diezel Herbert

DZ Clean  
DZ Crunch  
DZ Drive

This modern three-channel amp features great tonal versatility, ranging from clean tone to distortion. In particular, the extremely dry and gritty distortion produced by channel 3 gives a piercing effect that is hard to produce with any other amp. It is a favorite of Heavy Rock bands such as Metallica and Limp Bizkit. The uncluttered sound sharply etches the outlines also of a heavily down-tuned guitar. A DEEP control allows further boosting of the bass frequencies, for sound so low that it seems to hug the ground. The Zoom G9.2tt lets you achieve the same effect by boosting the BASS control of the EQ module. While the amp is justly famous for its distortion sound, the other channels also provide attractive choices. Channel 1 is ultra-clean, and channel 2 has a dry crunch sound with a character that clearly distinguishes it from Californian amps. The Zoom G9.2tt provides patches modeled on all three channels.

# G9.2tt Modeling Description ② Reference for drive effect types and its original models.

## BOSS OD-1

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

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

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

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 Zoom 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

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

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+

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

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

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 Zoom G series is modeled after this earliest version most satisfactorily.

## Electro-Harmonix BIG MUFF

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

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

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

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

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

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

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

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

ExtremeDS

This distortion program is developed especially for the Zoom 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

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

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.