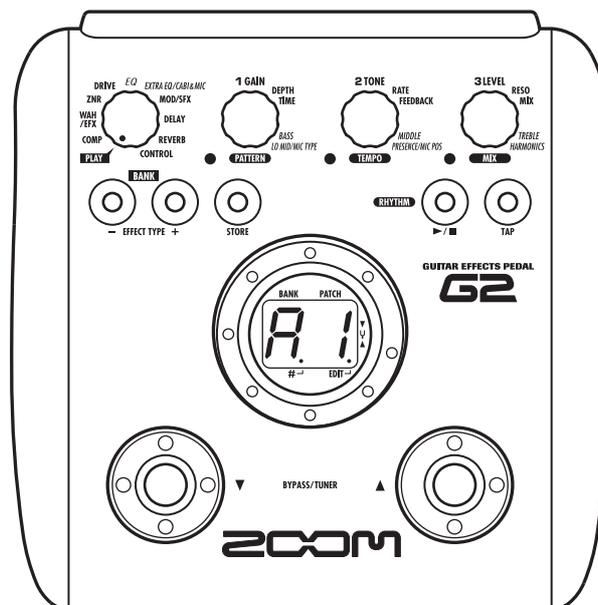


GUITAR EFFECTS PEDAL

G2

Manuale operativo



zoom

© ZOOM Corporation
E' vietata la riproduzione di questo manuale, sia pure parziale, con ogni mezzo effettuata.

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

Precauzioni per la sicurezza

In questo manuale vengono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e pericoli che è necessario leggere in modo da prevenire incidenti. I significati dei simboli sono i seguenti:



Avviso

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



Attenzione

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

Raccomandiamo di osservare i seguenti consigli sulla sicurezza e le precauzioni per un uso di G2 libero da pericoli.



Avviso

Alimentazione

Poiché il consumo di energia di questa unità è piuttosto alto, consigliamo l'uso di un adattatore AC ovunque sia possibile. Quando si alimenta l'unità a batterie, usate solo quelle di tipo alcalino.

[Funzionamento con adattatore AC]

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

[Funzionamento a batteria]

- Usate 4 normali batterie IEC R6 (size AA) (alcaline).
- G2 non può essere usato per la ricarica.
- Fate molta attenzione all'etichetta sulla batteria per essere certi di aver scelto il tipo corretto.
- Quando non usate l'unità per lunghi periodi, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se dovesse fuoriuscire il liquido delle batterie, pulite accuratamente il vano batterie e i terminali delle stesse per rimuovere ogni residuo del liquido versato.
- Mentre si usa l'unità, il coperchio del vano batterie deve restare chiuso.



Avviso

Ambiente

Per prevenire il rischio di incendio, scossa elettrica o malfunzionamento, evitate l'uso di G2 in ambienti dove possa essere esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore quali radiatori o stufe
- Alto grado di umidità

- Polvere eccessiva o sabbia
- Vibrazione eccessiva o colpi



Avviso

Utilizzo

- Non collocate mai su G2 oggetti pieni di liquido, come vasi o altro, perché potreste causare scosse elettriche.
- Non collocate su G2 fonti a fiamma viva, come candele accese, ecc., poiché potreste causare incendi.
- G2 è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e sugli altri controlli. Fate anche attenzione a non lasciar cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o a pressione eccessiva.
- Fate attenzione che oggetti estranei (monete, puntine, ecc.) o liquidi non penetrino nell'unità.



Attenzione

Collegamento cavi e prese input e output

Spegnete sempre l'alimentazione di G2 e del resto delle apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi anche di scollegare ogni cavo di connessione e di alimentazione prima di spostare G2.



Avviso

Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di G2, né tentate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo può provocare danni all'unità.



Attenzione

Volume

Non usate G2 ad alto volume per periodi prolungati poiché questo può causare danni all'udito.

Precauzioni d'uso

Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, G2 è stato progettato in modo da fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non devono essere collocati vicino a G2 apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa del tutto.

Con qualunque tipo di apparecchio a controllo digitale, G2 incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono alterare o distruggere i dati. Occorre fare attenzione a minimizzare il rischio di danni.

Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire G2. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera o solventi (come diluenti per pittura o alcool per le pulizie), che potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

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

Contenuti

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA	2
Precauzioni per la sicurezza	2
Precauzioni d'uso	2
Caratteristiche	4
Termini usati nel manuale	5
Controlli e funzioni / Connessioni	6
Selezione di Patch	8
Uso dell'accordatore (Tuner)	10
Uso della funzione Rhythm	12
Editing di Patch	14
Salvataggio/Copia di Patch	16
Uso di footswitch o di pedale opzionali	18
Uso del footswitch (FS01)	18
Uso del pedale di espressione (FP01/FP02)	19
Ripristino default di fabbrica	20
Agganciare effetti (Link)	21
Commutare tra suono live e suono direct recording	21
Tipi di effetti e parametri	22
Come leggere la tabella dei parametri	22
COMP	23
WAH/EFX	23
ZNR	24
DRIVE	25
EQ	26
EXTRA EQ/CABI&MIC	26
MOD/SFX	26
DELAY	29
REVERB	29
CONTROL	30
Specifiche	31
Soluzione dei problemi	31
Pattern Preset di G2	Retro copertina

Caratteristiche

Grazie per aver scelto ZOOM G2 (da qui in avanti chiamato semplicemente "G2"). G2 è un processore multi-effetti con le seguenti caratteristiche e funzioni.

- **La più recente tecnologia per eccellenti performance**

Il sampling a 96 kHz / 24 bit (con processing interno a 32 bit) garantisce eccellente qualità sonora. La risposta in frequenza rimane uniforme a 40 kHz, e il rapporto segnale/disturbo alla conversione in ingresso è un'impressionante 120 dB, a dimostrazione dell'alto livello di performance raggiunto da G2.

- **Versatile tavolozza di effetti con nuove creazioni**

Dei 54 effetti totali disponibili, possono esserne utilizzati fino a 9 simultaneamente (ZNR incluso). Le scelte di alta qualità fornite da G2 includono effetti di distorsione che simulano famosi modelli di ampli ed effetti compatti, EQ per chitarra a 6 bande ed effetti di delay che permettono il controllo della funzione hold attraverso il footswitch.

- **Ottimo per esecuzioni dal vivo e per la registrazione diretta**

Il modulo effetto di distorsione fornisce due diversi algoritmi per ciascuno dei suoi 17 tipi di effetto, uno per la performance live e uno per la registrazione diretta. A seconda dell'impostazione on/off dell'effetto CABINET & MIC che simula caratteristiche del suono di cabinet e microfoniche, viene automaticamente selezionato l'algoritmo più adatto, garantendo il suono migliore per ogni applicazione.

- **Funzione Rhythm e accordatore cromatico automatico integrati**

Sono forniti una quantità di pattern ritmici che utilizzano realistici suoni percussivi PCM. Questo è molto utile quando si usa un metronomo durante gli esercizi individuali o per fornire una semplice parte ritmica durante una sessione rapida. L'unità incorpora anche un accordatore cromatico automatico per chitarra, permettendovi così di accordare il vostro strumento sia a casa che sul palco.

- **Sofisticata interfaccia utente**

La combinazione di un selettore rotativo e tre manopole parametri rendono il processo di editing degli effetti rapido e intuitivo. L'intervallo di "mute" durante la commutazione dei patch è stato ridotto a meno di 5 millisecondi. Il cambiamento di patch senza "giunture" è ora realtà.

- **La doppia alimentazione consente un utilizzo senza limiti**

G2 può essere alimentato da quattro batterie IEC R6 (size AA) o da un adattatore AC. La durata continua del funzionamento a batterie è di circa 7.5 ore con batterie alcaline.

- **Funzionamento semplificato grazie a footswitch e pedale di espressione**

Un footswitch (FS01) o un pedale di espressione (FP01/FP02) opzionali possono essere collegati alla presa CONTROL IN. Il footswitch è utile per cambiare rapidamente programmi di effetti, impostare il tempo per la funzione Rhythm, o commutare on/off la funzione delay Hold. Il pedale di espressione può essere usato per regolare il volume o la qualità tonale di un effetto in tempo reale.

Dedicate del tempo alla attenta lettura di questo manuale così da poter trarre il meglio dallo strumento e garantirvi performance ottimali ed estrema affidabilità.

Termini usati nel manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini utilizzati lungo tutta la documentazione di G2.



■ Modulo effetto

Come mostrato nell'illustrazione sopra, G2 può essere visto come una combinazione di diversi effetti singoli. Ciascuno di questi effetti è un "modulo effetto". In aggiunta ai moduli comprendenti effetti di compressione (COMP), effetti di simulazione di ampli/distorsione (DRIVE) ed effetti speciali/modulazione (MOD/SFX), G2 fornisce anche un modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction). Parametri come intensità di effetto possono essere regolati per ciascun modulo individualmente, e i moduli possono essere commutati on/off a piacere.

■ Tipo di effetto

In alcuni moduli effetto, ci sono più effetti indicati come "tipi di effetto". Per esempio, il modulo effetto modulation/SFX (MOD/SFX) comprende chorus, flanger, pitch shifter, delay, e altri tipi di effetto. Potete selezionare solo uno di questi per volta.

■ Parametro effetto

Tutti i moduli effetto hanno più parametri regolabili. Questi sono indicati come "parametri effetto".

In G2, i parametri effetto sono regolati con le manopole parametro 1 - 3. Come per le manopole su un effetto compatto, queste modificano aspetti quali il carattere tonale e l'intensità dell'effetto. Quale parametro è assegnato a ciascuna manopola dipende dal modulo effetto e dal tipo di effetto selezionati.

■ Patch

In G2, le combinazioni di moduli effetto vengono memorizzate e richiamate in unità denominate patch. Un patch comprende informazioni sullo stato on/off di ciascun modulo effetto, sul tipo di effetto usato in ciascun modulo, e sulle impostazioni del parametro effetto. La memoria interna di G2 tiene fino a 80 patch (inclusi 40 patch che permettono lettura/scrittura).

■ Bank e area

Un gruppo di 10 patch è chiamato banco (bank). La memoria di G2 comprende un totale di otto banchi, indicati da A a d, e da 0 a 3. I banchi A - d formano l'area utente (user) che consente lettura/scrittura. I banchi 0 - 3 sono l'area preset che contiene patch di sola lettura.

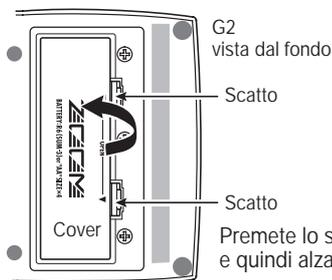
I patch entro ciascun banco sono numerati da 0 a 9. Per specificare un patch di G2, usate il formato "A1" (numero patch 1 dal banco A), "06" (numero patch 6 dal banco 0), ecc.

■ Modo play/modo edit

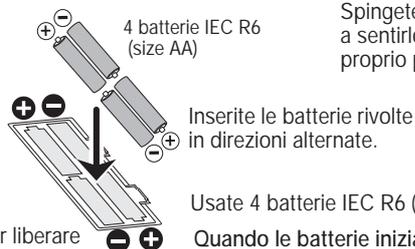
Lo stato interno di G2 è detto "modo operativo". I due modi principali sono il "modo play" in cui potete selezionare patch e usarli per suonare il vostro strumento, e il "modo edit" in cui potete modificare gli effetti. il selettore di modulo serve a commutare tra il modo play e il modo edit.

Utilizzo di G2 a batterie

1. Capovolgete G2 e aprite il coperchio del vano batterie sul fondo.



2. Inserite 4 batterie IEC R6 (size AA) nuove.



3. Chiudete il coperchio del vano batterie.

Spingete il coperchio fino a sentirlo scattare al proprio posto.

Inserite le batterie rivolte in direzioni alternate.

Usate 4 batterie IEC R6 (size AA).

Quando le batterie iniziano a esaurirsi, appare sul display l'indicazione "bt".

Controlli e funzioni / Connessioni

Selettore modulo

Commuta fra modo play e modo edit. In modo edit, la manopola seleziona il modulo da utilizzare.

Tasti BANK [-]/[+]

In modo play, i tasti servono a commutare direttamente il successivo banco inferiore o superiore. In modo edit, i tasti commutano il tipo di effetto per il modulo attualmente selezionato.

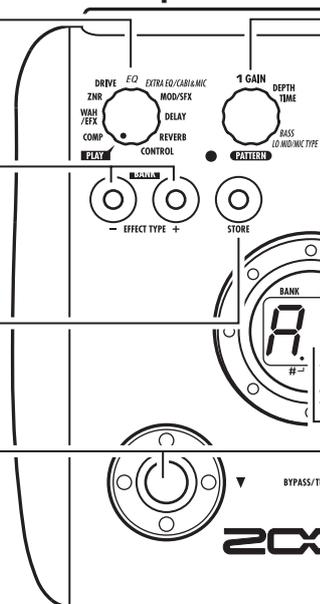
Tasto [STORE]

Serve a salvare in memoria i patch modificati.

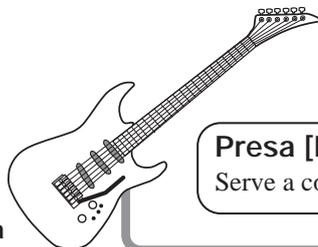
Footswitch [▼]/[▲]

Questi switch sono usati per scegliere i patch, commutare i moduli effetto on/off, controllare il tuner, e altre funzioni.

Pannello superiore



Chitarra



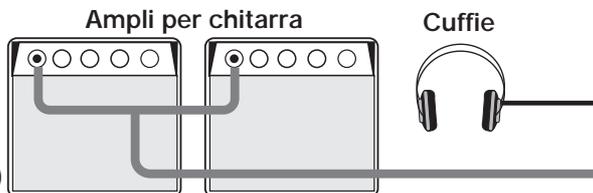
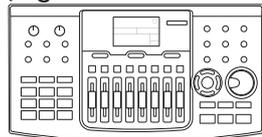
Presse [INPUT]

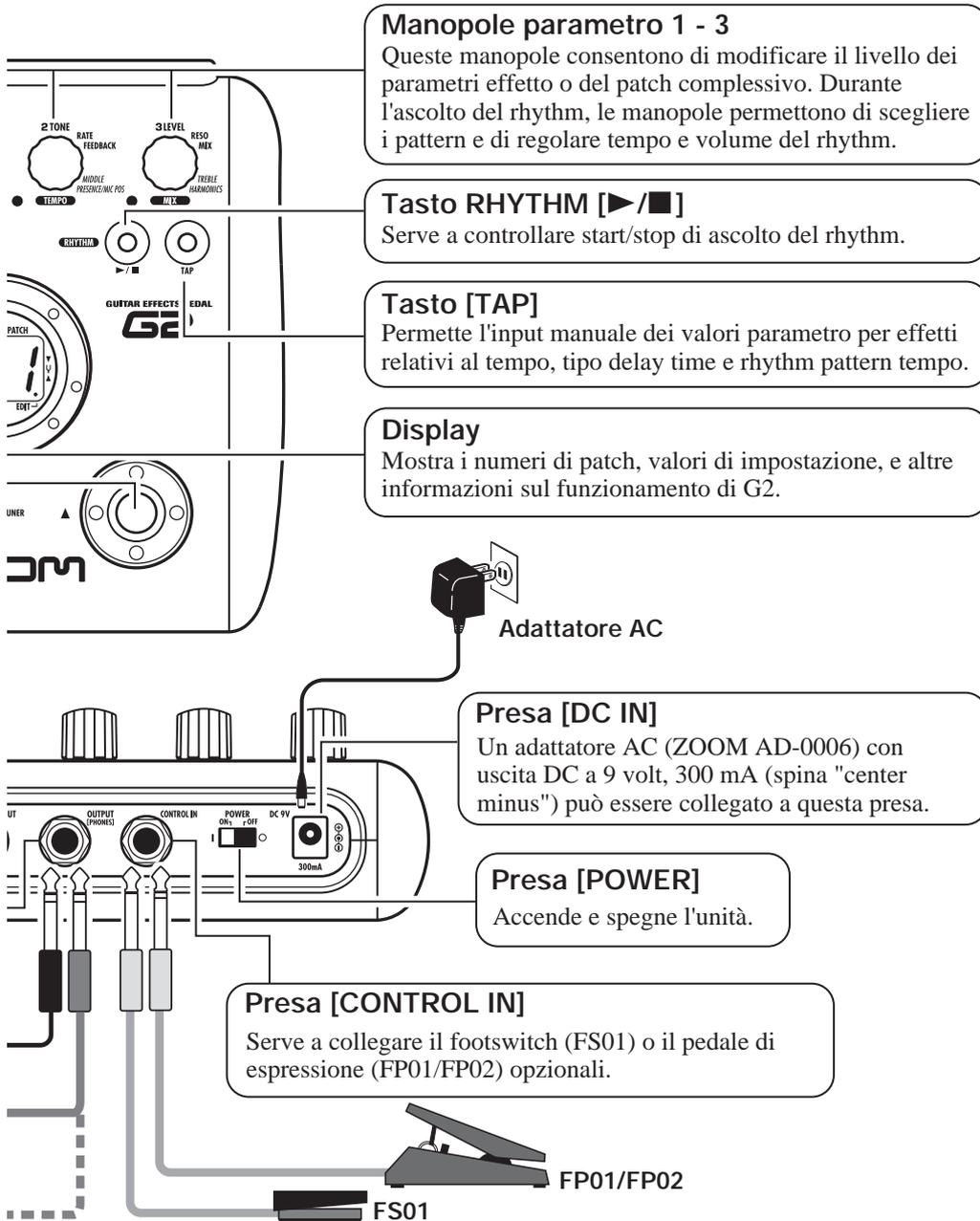
Serve a collegare la chitarra.

Presse [OUTPUT/PHONES]

Questa presa phone stereo serve a collegarsi a un ampli per chitarra o a un registratore. Potete anche usare un cavo a Y per inviare l'uscita a due amplificatori, o collegare a questa presa due cuffie stereo.

MTR (registratore multitraccia)





Selezione di Patch

Per andare alla ricerca dei diversi effetti di G2, vi consigliamo di suonare semplicemente il vostro strumento mentre fate scorrere i patch.

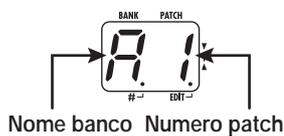
1 Accensione

- Usate un cavo mono schermato per collegare la chitarra alla presa [INPUT] di G2.
- Quando usate G2 con l'adattatore AC, collegate l'adattatore alla presa di corrente e quindi il cavo dall'adattatore alla presa [DC IN] su G2.
- Impostate lo switch [POWER] del pannello posteriore di G2 su ON.
- Accendete l'ampli per chitarra e regolate il volume su una posizione adeguata.

2 Mettete G2 in modo play

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

Banco e patch selezionati prima dell'ultimo spegnimento appariranno sul display.



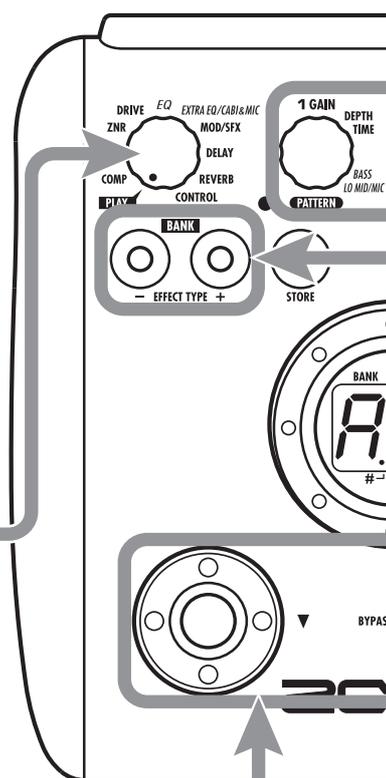
Avviso Subito dopo l'accensione di G2, l'unità sarà in modo play, anche se il selettore Module è regolato su una posizione diversa da "PLAY".

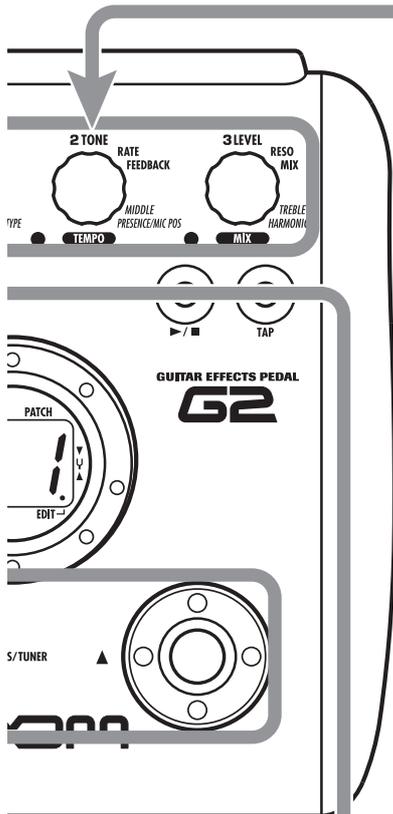
3 Scegliete un patch

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

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

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





5 Regolate tono e volume

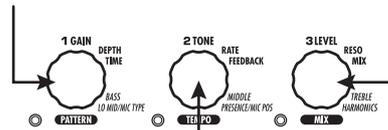
- Per regolare suono dell'effetto e livelli di volume nel modo play, potete usare le manopole parametro 1 – 3. Ogni manopola controlla uno specifico parametro.

Manopola parametro 1

Regola il parametro GAIN del modulo DRIVE (principalmente profondità di distorsione).

Manopola parametro 3

Regola il parametro PATCH LEVEL (livello di uscita dell'intero patch).



Manopola parametro 2

Regola il parametro TONE del modulo DRIVE (principalmente il carattere di distorsione del suono).

Quando girate una manopola parametro, il LED corrispondente si accende e il display mostra brevemente il valore corrente del parametro relativo.

NOTA • Se il modulo DRIVE è regolato su OFF per il modulo attualmente selezionato (il display indica "oF"), le manopole parametro 1 e 2 non hanno effetto.

- Le modifiche fatte qui sono temporanee e vanno perse quando scegliete un altro patch. Per mantenere le modifiche, salvate il patch nell'area user.
- Il livello master comune a tutti i patch è regolato nel modo edit (→ p. 30).

4 Scegliere un bank direttamente

- Per scegliere i banchi A – d, 0 – 3 direttamente, usate i tasti BANK [-]/[+].

Premendo il tasto BANK [-] si richiama il successivo banco inferiore, e premendo BANK [+] il successivo superiore.

Uso dell'accordatore (Tuner)

G2 incorpora un accordatore cromatico automatico. Per usare la funzione Tuner, gli effetti incorporati devono essere bypassati (temporaneamente disattivati) o in mute (suono originale ed effetto disattivati).

1 Mettete in bypass o mute

- **Regolare G2 in stato di bypass**

In modo play, premete per poco entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme e lasciate.



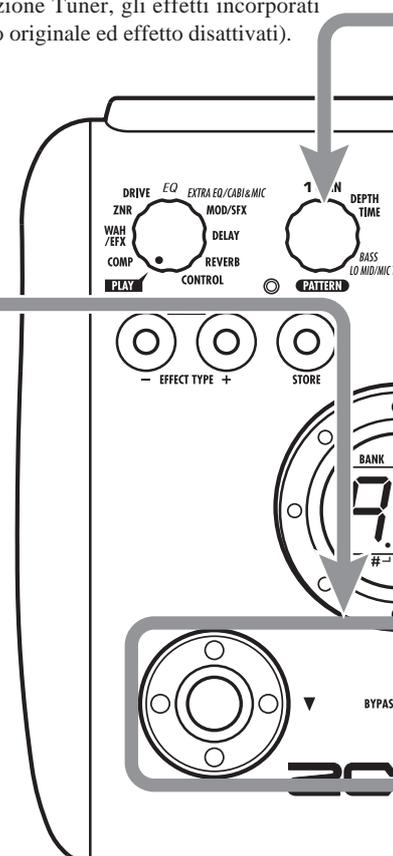
- **Regolare G2 in stato di mute**

In modo play, premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme e teneteli premuti per almeno 1 secondo.



! Cambio di patch al bypass/mute

Quando premete entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme mentre suonate lo strumento, la condizione bypass/mute viene attivata. Tuttavia, il suono potrebbe cambiare un momento prima dell'attivazione della condizione. Questo perché G2 passa al successivo patch maggiore o inferiore quando uno dei footswitch viene premuto lievemente prima. (Quando annullate la condizione bypass/mute, il numero di patch originario diverrà nuovamente attivo.) Questo tipo di funzionamento non è un difetto. Si deve all'altissima velocità a cui G2 risponde al patch switching. Per evitare il cambiamento di suono causato da questa condizione, non produce alcun suono con lo strumento prima che la condizione di bypass/mute sia stabilizzata.



2 Intonate la corda

- **Suonate la corda libera da intonare e regolate il pitch.**

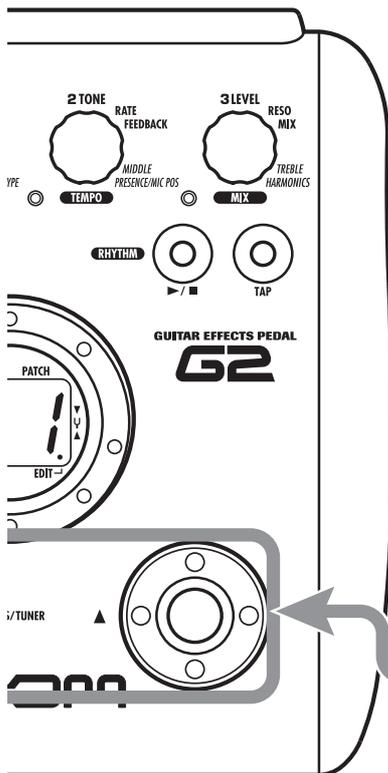


La parte sinistra del display mostra la nota più vicina al pitch corrente.

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

3 Regolate il pitch di riferimento del Tuner

Se necessario, potete regolare finemente il pitch di riferimento dell'accordatore di G2. L'impostazione di default all'accensione è sul La centrale: A = 440 Hz.



- Girate la manopola parametro 1.



Viene mostrato il pitch di riferimento corrente. Il range di impostazione è 35 – 45 (La centrale = da 435 a 445 Hz).

- Visto il valore del pitch di riferimento, girate la manopola parametro 1 per regolarlo.



Quando rilasciate la manopola parametro, l'indicazione sul display torna dopo un momento alla condizione precedente.

NOTA Quando spegnete e riaccendete G2, l'impostazione del pitch di riferimento tornerà su 40 (La centrale = 440 Hz).

4 Tornate al modo play

- Premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

La parte destra del display mostra un simbolo che indica di quanto dista l'intonazione.



Intonate le altre corde allo stesso modo.

Pitch crescente Pitch corretto Pitch calante



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

Uso della funzione Rhythm

G2 ha una funzione Rhythm incorporata che utilizza suoni percussivi in vari pattern. La funzione Rhythm è disponibile in modo play o nella condizione di bypass/mute.

1 Mettete G2 in modo play

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

2 Avviate la funzione Rhythm

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

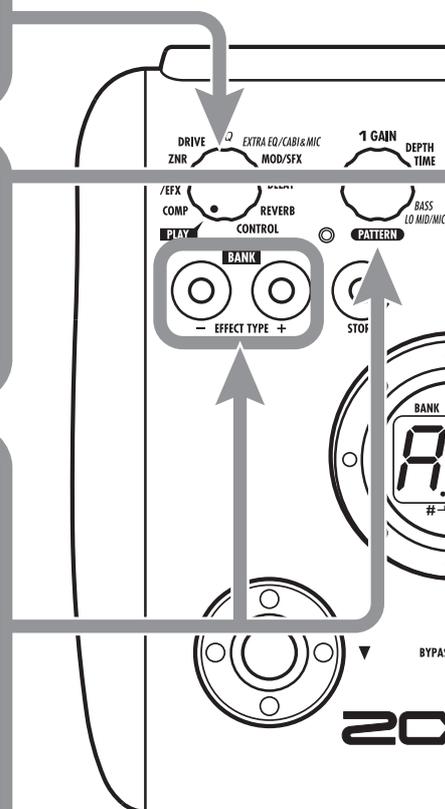
NOTA Durante l'ascolto del ritmo, il modulo REVERB è OFF.

3 Scelta di pattern rhythm

G2 ha 40 pattern ritmici incorporati. Per ulteriori informazioni sui contenuti dei pattern, ved. il retro di copertina del manuale.

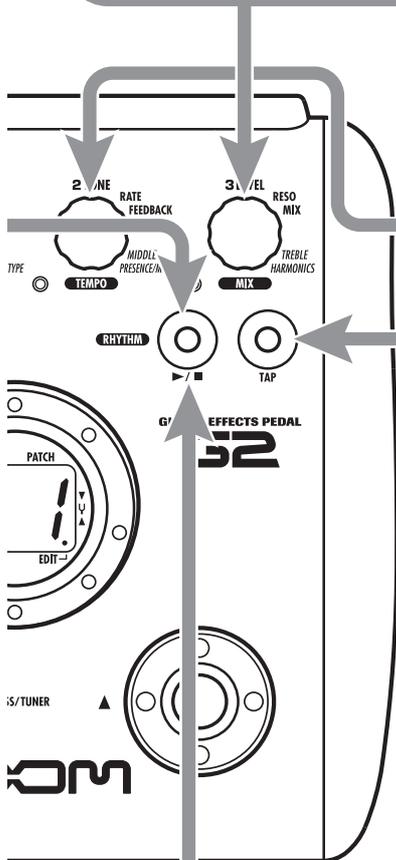
- Per continuare a commutare pattern rhythm, girate la manopola parametro 1
- Per selezionare il successivo pattern rhythm inferiore o superiore, premete uno dei tasti BANK [-]/[+].

Una volta effettuati gli step precedenti, il numero di pattern rhythm corrente (01 – 40) viene brevemente visualizzato sul display.



4 Regolate il volume rhythm

- Regolate il volume rhythm, usando la manopola parametro 3. Quando girate la manopola parametro, l'impostazione corrente (0 – 30) viene mostrata sul display.



5 Regolate il tempo

Il tempo del pattern rhythm può essere regolato in un range di 40 – 250 BPM (beats per minute).

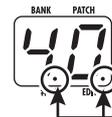
- Per cambiare il tempo rhythm in modo continuo, girate la manopola parametro 2.
- Per indicare il tempo manualmente, battete [TAP] due volte all'intervallo desiderato.

G2 automaticamente rileva l' intervallo al quale il tasto [TAP] viene premuto e regola il tempo di conseguenza.

Mentre vengono eseguiti gli step precedenti, il valore di tempo corrente (40 – 250) è visualizzato sul display. Per valori nel range da 100 a 199, viene mostrato un punto dopo la prima cifra. Per valori di 200 e oltre, vengono visualizzati dei punti dopo la prima e dopo la seconda cifra.



Un punto
Tempo = 120 BPM



Due punti
Tempo = 240 BPM

6 Fermate il rhythm

- Per fermare il rhythm, premete il tasto RHYTHM [◀/■].

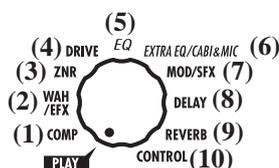
G2 ritorna alla condizione precedente.

Editing di Patch

I patch di G2 possono essere modificati liberamente cambiando le impostazioni del parametro effetto. Provate a editare il patch attualmente selezionato per creare il vostro suono personale.

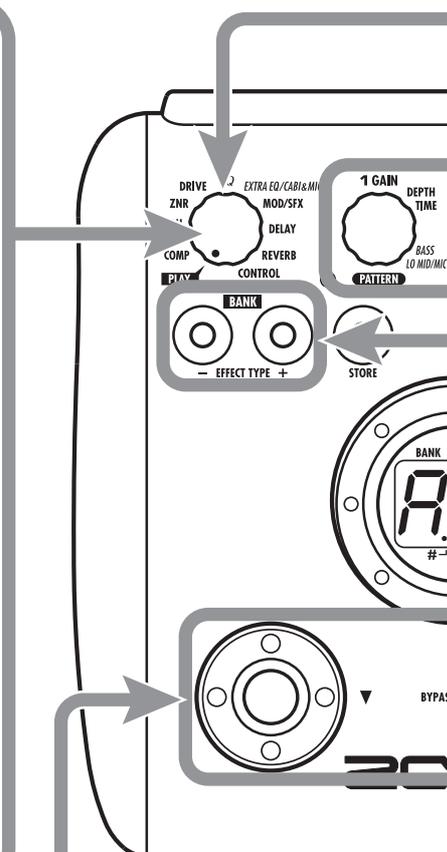
1 Scegliete il modulo effetto

- Girate il selettore modulo per scegliere il modulo effetto da editare. Sono disponibili le seguenti impostazioni.



- (1) Modulo COMP
- (2) Modulo WAH/EFX
- (3) Modulo ZNR
- (4) Modulo DRIVE
- (5) Modulo EQ
- (6) Modulo EXTRA EQ/CABI&MIC
- (7) Modulo MOD/SFX
- (8) Modulo DELAY
- (9) Modulo REVERB
- (10) Parametri relativi a pedale/footswitch

Quando attivate un modulo differente, il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo viene mostrato sul display. Se G2 si trova nel modo edit, appare un punto in basso a destra sul display.



2 Per commutare un modulo effetto on/off

- Per commutare il modulo selezionato tra ON e OFF, premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

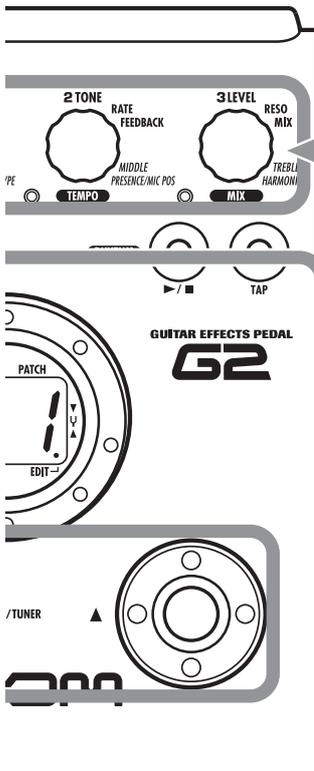
Sul display apparirà l'indicazione "oF". Quando premete uno dei footswitch di nuovo, l'indicazione tornerà alla condizione precedente.



5 Uscite dal modo edit

- Per uscire dal modo edit e tornare al modo play, impostate il selettore modulo sulla posizione "PLAY".

NOTA Quando tornate al modo play e scegliete un altro patch, le modifiche effettuate nel modo edit andranno perse se non salvate prima il patch. Per mantenere le modifiche, salvate il patch come descritto a pag. 16.

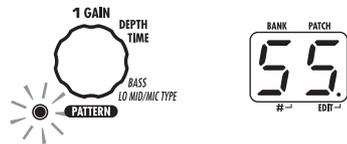


4 Cambiate il valore di parametro

- Per cambiare valore di impostazione dei parametri effetto, usate le manopole parametro 1 - 3.

Quale parametro è assegnato a una manopola dipende da quale modulo effetto/tipo effetto è selezionato. Per informazioni sui parametri di moduli effetto/tipi effetto, ved. pagg. 23 - 30.

Quando girate una manopola Parameter, il LED corrispondente si illumina e il display mostra brevemente il valore corrente del rispettivo parametro.



NOTA Se selezionate un modulo impostato su OFF, il display mostrerà "oF".

3 Scegliete il tipo di effetto

- Per cambiare tipo di effetto sul modulo scelto, usate i tasti BANK [-]/[+].

NOTA Se premete i tasti BANK [-]/[+] per un modulo regolato su OFF, esso verrà commutato su ON. Per moduli che hanno un solo tipo di effetto, premendo i tasti BANK [-]/[+] non si avrà alcun cambiamento.



Salvataggio/Copia di Patch

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

1 Nel modo play o nel modo edit, premete il tasto [STORE].

- Banco e numero di patch vengono mostrati sul display lampeggiando



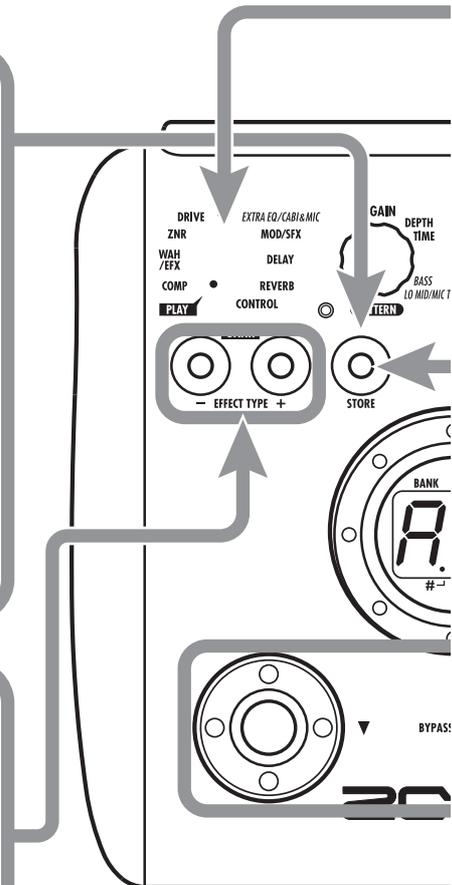
NOTA I patch di banche nell'area preset (0 – 3) sono di sola lettura. Nessun patch può essere salvato o copiato in queste locazioni. Se premete il tasto [STORE] mentre è selezionato un patch dall'area preset, verrà scelto il patch "A0" (bank A, patch numero 0) come destinazione automatica default di salvataggio/copia.

2 Scegliete il banco store/copy di destinazione

- Per selezionare il banco store/copy di destinazione usate i tasti BANK [-]/[+].

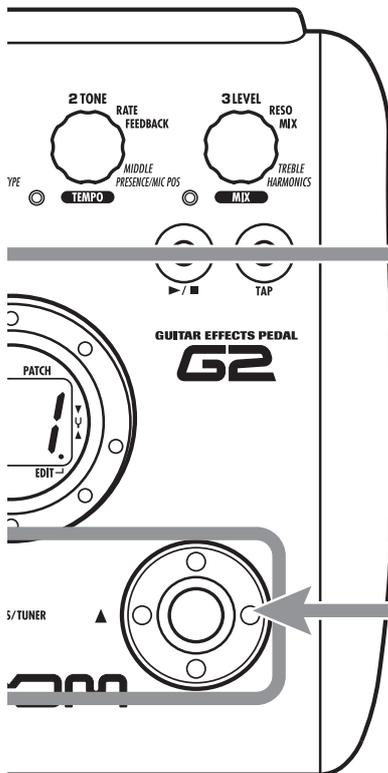


NOTA Può essere scelto un solo banco dell'area user (A – d) come destinazione di salvataggio/copia.



5 Per annullare il salvataggio

- Per annullare il processo "store", azionate il selettore modulo prima di premere ancora una volta il tasto [STORE](4).



4 Premete il tasto [STORE] ancora una volta

- Una volta completato il processo di salvataggio/copia, G2 torna al modo precedente, col patch di destinazione selezionato.



3 Specifica numero di patch store/copy di destinazione

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



Uso di footswitch o di pedale opzionali

G2 è fornito di una presa [CONTROL IN] progettata per il collegamento di un footswitch o un pedale di espressione opzionali. Questa sezione spiega come usare questi accessori.

Uso del footswitch (FS01)

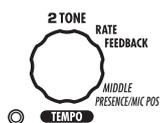
Collegando il footswitch opzionale FS01 alla presa [CONTROL IN] potrete cambiare i banchi col pedale mentre l'unità si trova nel modo play. Con il footswitch è anche possibile attivare/disattivare i modi bypass/mute, controllare la funzione Tap tempo o eseguire altre funzioni.

1. Collegare il cavo da FS01 alla presa [CONTROL IN] e quindi accendete G2.
2. Impostate il selettore modulo sulla posizione "CONTROL".



G2 entra in modo edit. Potete ora impostare pedale di espressione e footswitch.

3. Girate la manopola parametro 2 in modo da assegnare una delle seguenti funzioni al footswitch.



- **bP (bypass/mute)**

Il footswitch controlla bypass o mute on/off. Si ha la stessa cosa che premendo entrambi i footswitch [▼]/[▲] insieme nel modo play.

- **tP (tap tempo)**

Premendo il footswitch ripetutamente può servire a impostare l'intervallo per la funzione Rhythm o a impostare i parametri effetti relativi alla funzione Tap. Ha lo stesso effetto che premendo il tasto [TAP].

- **bU (bank up)**

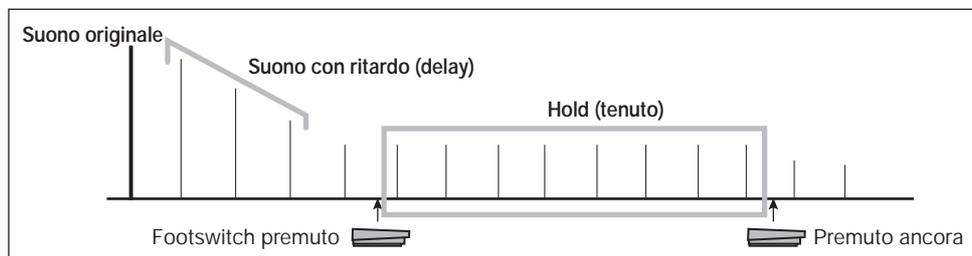
Ogni pressione del footswitch passa al successivo banco superiore. Ha lo stesso effetto che premendo il tasto BANK [+].

- **rH (rhythm on/off)**

Il footswitch controlla start/stop della funzione Rhythm. Ha lo stesso effetto che premendo il tasto RHYTHM [▶/■].

- **dH (delay hold)**

Il footswitch controlla on/off della funzione Hold sul delay. Quando è selezionato un patch che utilizza la funzione Hold, premendo il foot switch si attiva la funzione hold, causando così la ripetizione del suono di delay (ved. illustrazione sotto). Premendo il footswitch ancora una volta si annulla la condizione di hold e il suono di delay decade normalmente.



- **dM (delay input mute)**

Commuta on/off il muting all'ingresso del modulo delay.

SUGGERIMENTO

- Per informazioni sui parametri effetto a supporto della funzione Tap, ved. pagg. 23 – 29.
- Per usare la funzione Hold, deve essere selezionato nel patch un tipo di effetto che supporti la funzione Hold. Per dettagli, ved. pagg. 23 – 29.
- Mentre il modulo delay è regolato su hold o mute, il punto nel centro del display lampeggia.

4. Mettete il patch in modo play e azionate il footswitch.

La funzione selezionata verrà attivata. Questa funzione si applica a tutti i patch.

Uso del pedale di espressione (FP01/FP02)

Collegando un pedale di espressione (FP01/FP02) alla presa [CONTROL IN] potrete usarlo come un pedale volume o per regolare un parametro effetto in tempo reale.

La scelta di funzione per il pedale di espressione viene salvata singolarmente per ciascun patch.

Per informazioni sui parametri regolabili con il pedale di espressione, fate rif. alle pagg. 23 – 29.

1. Collegare il cavo dal pedale di espressione alla presa [CONTROL IN], e quindi accendete G2.

2. Selezionate il patch per il quale volete usare il pedale di espressione.

3. Mettete il selettore modulo sulla posizione "CONTROL".

G2 entra in modo edit.

4. Girate la manopola parametro 1 per selezionare una delle seguenti destinazioni di modulazione per il pedale di espressione (see page 30).

- oF

Il pedale è inattivo.

- **VL**

Volume

- **WU, Wd, WH, WL**

Modulo WAH/EFX

- **GU, Gd, GH, GL**

Modulo DRIVE

- **MU, Md, MH, ML**

Modulo MOD/SFX

- **dU, dd, dH, dL**

Modulo DELAY

- **rU, rd, rH, rL**

Modulo REVERB

SUGGERIMENTO

- Quale parametro cambia quando il pedale di espressione è azionato, dipende dal modulo selezionato. Per dettagli, ved. pagg. 23 – 29.
- Il pattern nel quale il pedale di espressione altera il parametro può essere selezionato nel modo edit. Ci sono quattro scelte (→ p. 30).

5. Se necessario, salvate il patch.

L'impostazione del pedale di espressione è salvata come parte del patch.

6. Selezionate il patch nel modo play e azionate il pedale di espressione.

La funzione selezionata verrà attivata.

In condizione di bypass, il pedale di espressione opera sempre come un pedale di volume, indipendentemente dalla impostazione fatta allo step 4.

Ripristino default di fabbrica

In condizione default di fabbrica, i patch dell'area user (A0 – d9) contengono le stesse impostazioni dei patch nell'area preset (00 – 39). Anche dopo la riscrittura dei patch utente, il loro contenuto originario può essere ripristinato con una sola operazione (funzione All Initialize).

1. Accendete G2 tenendo premuto il tasto [STORE].

Sul display appare l'indicazione "AL".



2. Per effettuare la funzione All Initialize, premete ancora il tasto [STORE].

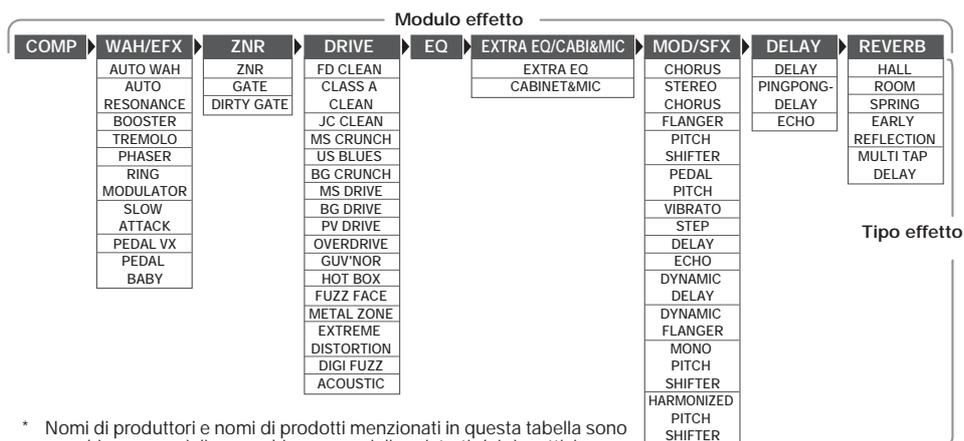
Tutte le impostazioni dei patch vengono riportate alla condizione default di fabbrica, e l'unità passa nel modo play. Per annullare All Initialize, premete il tasto RHYTHM [▶/■] invece del tasto the [STORE].

NOTA

Quando effettuate All Initialize, qualunque patch creato ex novo memorizzato nell'area user verrà cancellato (sovrascritto). Eseguite questa operazione con cautela per evitare la perdita di patch che vorreste conservare.

Agganciare effetti (Link)

I patch di G2 consistono di nove moduli effetti agganciati in serie, come mostrato nell'illustrazione sotto. Potete usare tutti i moduli effetti insieme o solo alcuni moduli in modo selettivo impostandoli su on o off.



* Nomi di produttori e nomi di prodotti menzionati in questa tabella sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi proprietari. I nomi vengono usati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.

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

Commutare tra suono live e suono direct recording

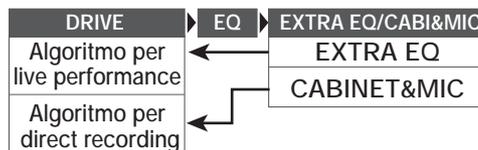
Nella illustrazione sotto riportata, il modulo DRIVE è mostrato con i suoi 17 tipi di effetto. Ma ciascun tipo di effetto ha due algoritmi (uno per l'esecuzione dal vivo e uno per la registrazione diretta) per ognuno dei suoi 17 tipi di effetto, così che di fatto ci sono 34 tipi di effetto utilizzabili. I due algoritmi vengono commutati secondo il tipo di effetto selezionato per il modulo EXTRA EQ/CABI & MIC, nel modo seguente.

● E' selezionato EXTRA EQ

E' selezionato l'algoritmo per la performance dal vivo con il modulo DRIVE. Questo è consigliato quando si usa G2 attraverso un ampli per chitarra.

● E' selezionato CABINET & MIC

E' selezionato l'algoritmo per la registrazione diretta con il modulo DRIVE. Questo è consigliato quando G2 è direttamente collegato a un registratore, a un sistema hi-fi o altro apparecchio audio.



Tipi di effetti e parametri

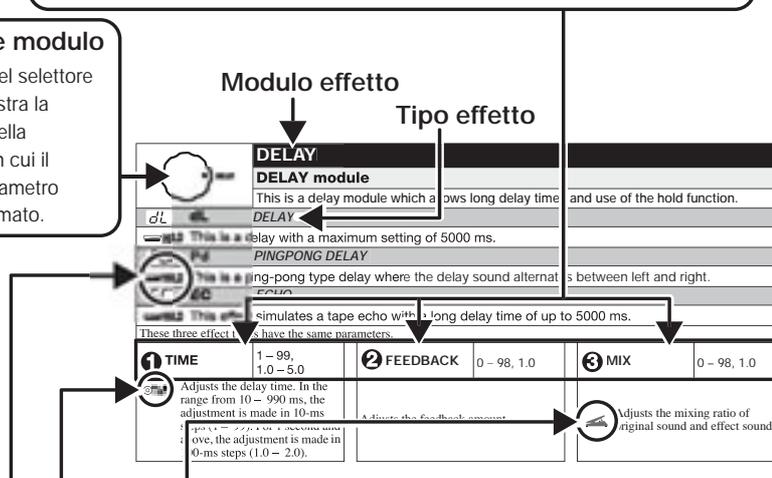
Come leggere la tabella dei parametri

Parametri effetto 1 - 3

Questi sono i parametri effetto che possono essere regolati con le manopole parametro 1 - 3 quando il tipo di effetto è selezionato. Viene mostrato il range di impostazione per ciascun parametro. Valori di impostazione a tre cifre vengono mostrati con un punto tra i due numeri.

Selettore modulo

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



Pedale di espressione

L'immagine di un pedale () nell'elenco indica un parametro controllabile tramite il pedale di espressione (FP01/FP02).

Specificate il rispettivo modulo come destinatario di modulazione del pedale di espressione (→ p. 19), quindi selezionate il rispettivo tipo di effetto del modulo. Il parametro può quindi essere controllato in tempo reale con un pedale di espressione collegato.

Tap

L'immagine del tasto [TAP] () nell'elenco indica un parametro che è possibile impostare battendo il tasto [TAP].

In modo edit, col rispettivo tipo di modulo/effetto selezionato, colpendo ripetutamente il tasto [TAP] si regola il parametro secondo l'intervallo dei colpi (ciclo di modulazione, tempo di delay, ecc.).

In modo play, se il modulo DELAY è ON per il patch selezionato, colpendo ripetutamente il tasto [TAP] si cambierà temporaneamente il parametro.

Hold

L'immagine di un footswitch () nell'elenco indica un tipo di effetto per il quale la funzione Hold può essere commutata on/off con il footswitch (FS01).

Impostate la funzione Footswitch su "dH" (delay hold) (→ p. 18) per il rispettivo patch. Quando questo patch viene quindi selezionato nel modo play, la funzione Hold può essere commutata on/off premendo l'interruttore a pedale (footswitch).

		COMP Modulo COMP (Compressore) Attenua le componenti di alto livello del segnale ed enfatizza e componenti di basso livello, mantenendo perciò il livello complessivo del segnale entro un determinato range.	
1 SENSE Regola la sensibilità del compressore. Maggiori valori di regolazione producono una maggior sensibilità.	0 - 10	2 ATTACK Sceglie la velocità d'attacco del compressore in due livelli. Impostazioni disponibili: "FS" (rapido) e "SL" (lento).	FS, SL 3 LEVEL Regola il livello del segnale dopo esser passato dal modulo.
WAH/EFX 		Modulo WAH/EFX (Wah/Effetti) Comprende effetti wah e filter come pure effetti di tipo VCA.	
AW <i>AUTO WAH</i> Questo effetto modifica il wah secondo l'intensità di esecuzione.		Ar <i>AUTO RESONANCE</i> Questo effetto modifica la banda di frequenza del filtro di risonanza secondo l'intensità del pizzicato. I due tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.	
1 POSITION Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE); "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).	bF, AF	2 SENSE  Regola la sensibilità dell'effetto.	3 RESONANCE Regola la risonanza del suono.
bS <i>BOOSTER</i> Alza il guadagno del segnale e crea un suono dinamico.		1 RANGE Sceglie la banda di frequenza che viene enfatizzata.	
		2 TONE Regola la qualità del suono.	3 LEVEL  Regola il segnale di livello dopo esser passato dal modulo.
tr <i>TREMOLO</i> Questo effetto varia periodicamente il volume.		1 DEPTH Regola la profondità della modulazione.	
		2 RATE  Regola la rapidità dell'effetto.	3 WAVE Sceglie la forma d'onda di modulazione. Impostazioni disponibili: "u" (dente di sega ascendente), "d" (dente di sega discendente), e "t" (triangolare). Maggiori valori producono maggior clip sui picchi d'onda, che rinforza l'effetto.
PH <i>PHASER</i> Questo effetto produce un suono con carattere di pulsazione.		1 POSITION Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).	
		2 RATE  Regola la rapidità di modulazione.	3 COLOR Regola il tipo di suono.

Tipi di effetti e parametri

rG RING MODULATOR			
Questo effetto produce uno scampanellante suono metallico. Regolando il parametro FREQUENCY si ottiene un drastico cambiamento del carattere sonoro.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo il modulo EQ/EXTRA EQ).		 Regola la frequenza utilizzata per la modulazione.	3 MIX
			0 – 98, 1.0
Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.			
SL SLOW ATTACK			
Questo effetto riduce la rapidità d'attacco del suono, col risultato di un suono simile a un violino.			
1 POSITION	bF, AF	2 TIME	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).		 Regola il tempo di attacco.	3 CURVE
			0 – 10
Regola la curva di variazione del volume sull'attacco.			
PV PEDAL VX			
Simula il suono di un pedale wah vintage.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo il modulo EQ/EXTRA EQ).		 Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando non è usato il pedale di espressione, l'effetto è lo stesso del pedale mezzo alzato.	3 LEVEL
			2 – 98, 1.0
Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.			
Pb PEDAL BABY			
Simula il suono di un pedale wah vintage.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).		 Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando non è usato il pedale di espressione, l'effetto è lo stesso del pedale mezzo alzato.	3 LEVEL
			2 – 98, 1.0
Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.			
	ZNR		
	Modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction)		
	Questo modulo serve a ridurre il rumore durante le pause dell'esecuzione. Scegliete fra noise reduction (riduzione componenti di rumore) e noise gate (muting durante le pause).		
nr	nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)		
Riduzione originale di ZOOM che riduce il rumore nelle pause senza modifiche al suono generale.			
Gt	Gt GATE		
Questo è un noise gate che taglia il suono durante le pause dell'esecuzione.			
dG	dG DIRTY GATE		
Questo è un gate di tipo vintage con speciali caratteristiche di chiusura.			
Tutti i tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.			
1 THRESHOLD	1 – 16		
Regola la sensibilità. Per una riduzione massima del rumore, impostate il valore più alto senza che il suono decada in modo innaturale.			

DRIVE		Modulo DRIVE	
		Questo modulo offre 16 tipi di distorsione e un simulatore acustico. Ciascun tipo di effetto del modulo ha due algoritmi di modellazione (per live performance e direct recording). Questi algoritmi vengono attivati automaticamente secondo la condizione on/off dell'effetto CABINET & MIC (→ p. 21).	
FC	FC	FD CLEAN	CA
Il ricco suono clean di un classico Fender Twin Reverb del 1965		Suono clean di un ampli combo Vox AC-30, in Classe A	
JC	JC	JC CLEAN	MC
Suono clean della serie Roland JC con chorus incorporato che produce un ampio suono cristallino.		Grosso suono di stack Marshall che sta fra clean e crunch	
bL	bL	US BLUES	bC
Suono crunch di un Fender Tweed Deluxe '53		Suono fat dell'ampli combo Mesa Boogie MkIII	
Md	Md	MS DRIVE	bG
Suono high gain di stack Marshall pilotato da JCM2000		Suono high gain del canale 2 di ampli Mesa Boogie Dual Rectifier (modo vintage).	
PV	PV	PV DRIVE	Od
Il suono high gain del classico Peavey 5150		Simulazione del classico pedale overdrive Boss OD-1	
GV	GV	GV'NOR distortion	Hb
Simulazione del distorsore Guv'nor di Marshall.		Simulazione del canale drive di un ampli valvolare Hot Box.	
FF	FF	FUZZ FACE	Mt
Simulazione del classico pedale fuzz originale British		Simulazione del classico pedale Boss Metal Zone famoso per il lungo sustain e il midrange	
Ed	Ed	EXTREME DISTORTION	dF
Intensa distorsione super-high gain		Attacco fuzz high gain	
Tutti i tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.			
1 GAIN	0 – 98, 1.0	2 TONE	0 – 10
Regola l'intensità di distorsione.		Regola la qualità del suono.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Regola il livello del segnale dopo esser passato dal modulo.	
*Nomi di produttori e nomi di prodotto qui menzionati sono marchi commerciali o marchi registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono usati solo per illustrare le caratteristiche sonore e non indicano alcuna affiliazione con ZOOM CORPORATION.			
AC		ACOUSTIC	
Questo effetto fa suonare una chitarra elettrica come una chitarra acustica.			
1 TOP	0 – 10	2 BODY	0 – 10
Regola lo speciale suono di corda caratteristico di una chitarra acustica.		Regola il grado di risonanza del corpo.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Regola il livello del segnale dopo essere passato dal modulo.	

Tipi di effetti e parametri

 EQ Modulo EQ (Equalizzatore) Permette di regolare le 3 bande principali (BASS, MIDDLE, TREBLE) dell'EQ a 6 bande.		
1 BASS ±12 160Hz Regola il livello delle basse frequenze.	2 MIDDLE ±12 800Hz Regola il livello delle frequenze medie.	3 TREBLE ±12 3.2kHz Regola il livello delle alte frequenze.

 EXTRA EQ/CABI&MIC Modulo EXTRA EQ/CABINET & MIC Questo modulo permette di regolare le 3 bande restanti dell'EQ a 6 bande. In aggiunta, il modulo contiene un simulatore di cabinet che produce suono adatto alla registrazione diretta su un MTR o per la riproduzione con cuffie o monitor da studio.		
Et EXTRA EQ Regola le 3 bande restanti dell'EQ a 6 bande. Il controllo HARMONICS permette la regolazione del livello delle frequenze armoniche.		
1 LO MID ±12 400Hz Regola il livello delle frequenze medio basse.	2 PRESENCE ±12 6.4kHz Regola il livello delle frequenze estremamente alte.	3 HARMONICS ±12 12kHz Regola il livello delle frequenze armoniche.

Cb CABINET & MIC Effetto che simula suono del cabinet di un ampli e caratteristiche di un microfono direzionale, ottimo per la registrazione diretta su registratore multi-traccia. Le caratteristiche del cabinet vengono automaticamente impostate su Combo (12" x 1, 12" x 2) o su Stack (12" x 4), secondo il tipo di drive scelto. La condizione on/off dell'effetto attiva a sua volta automaticamente l'algoritmo di modellazione del modulo DRIVE (→ p. 21).		
1 MIC TYPE dy, Co Seleziona il tipo di microfono. "dy" simula la risposta in frequenza di un microfono dinamico e "Co" simula la risposta in frequenza di un microfono a condensatore.	2 MIC POSITION 0 - 2 Sceglie tra più caratteristiche microfoniche secondo la posizione del pickup. Le impostazioni disponibili sono: 0: Microfono verso il centro del cono 1: Microfono puntato a metà tra il bordo e il centro del cono 2: Microfono verso il bordo del cono	

 MOD/SFX Modulo MOD/SFX(Modulation/SFX) Comprende diversi effetti di modulazione e delay quali chorus, pitch shifter, delay ed eco.		
CH CHORUS Mixa una componente variabile di sfasamento del pitch al segnale originale, per un suono con risonanza a tutto corpo.		
1 DEPTH 0 - 98, 1.0 Regola la profondità di modulazione.	2 RATE 1 - 50  Regola la rapidità della modulazione.	3 MIX 0 - 98, 1.0 Regola il rapporto di mix tra effetto e suono originale.

SC STEREO CHORUS Questo è un effetto di chorus con suono chiaro.		
1 DEPTH 0 - 98, 1.0 Regola la profondità di modulazione.	2 RATE 1 - 50 Regola la rapidità di modulazione.	3 MIX 0 - 98, 1.0  Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.

FL FL FLANGER

Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulante.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 RESONANCE	-10 – -1, 0, 1 – 10
Regola la profondità di modulazione.		Rapidità di modulazione		Regola l'intensità di risonanza della modulazione.	

Pt Pt PITCH SHIFTER

Questo effetto sfasa l'intonazione del suono originale verso l'alto o verso il basso.

1 SHIFT	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	2 TONE	0 – 10	3 MIX	0 – 98, 1.0
Regola la quantità di sfasamento del in semitoni. selezionando "dt" si produce un effetto di detune.		Regola la qualità del suono.		Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.	

PP PP PEDAL PITCH

Questo effetto permette di usare un pedale per modificare l'intonazione in tempo reale.

1 COLOR	Ved. Tabella 1	2 MODE	UP, dn	3 TONE	0 – 10
Seleziona il tipo di variazione del pitch modificato dal pedale.		Seleziona la direzione della variazione di pitch (su, giù).		Regola la qualità del suono.	

Table 1

COLOR	MODE	Minimo valore Pedale	Max valore Pedale	COLOR	MODE	Minimo valore Pedale	Max valore Pedale
1	UP dn	-100 cent Solo suono originario	Solo suono originario -100 cent	5	UP dn	-1 ottava + DRY +1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY -1 ottava + DRY
2	UP dn	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING	6	UP dn	-700 cent + DRY 500 cent + DRY	500 cent + DRY -700 cent + DRY
3	UP dn	0 cent +1 ottava	+1 ottava 0 cent	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava	+1 ottava -∞ (0 Hz) + DRY
4	UP dn	0 cent -2 ottave	-2 ottave 0 cent	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY +1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY -∞ (0 Hz) + DRY

Vb Vb VIBRATO

Effetto con vibrato automatico.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 MIX	0 – 98, 1.0
Regola la profondità di modulazione.		Rapidità di modulazione.		Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.	

St St STEP

Speciale effetto che modifica il suono in un pattern a scala.

1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50	3 RESONANCE	0 – 10
Regola la profondità di modulazione.		Rapidità di modulazione		Regola l'intensità di risonanza della modulazione.	

dL dL DELAY

Questo è un delay con impostazione massima di 2000 ms.

1 TIME	1 – 99, 1.0 – 2.0	2 FEEDBACK	0 – 98, 1.0	3 MIX	0 – 98, 1.0
Regola il tempo di delay. Nel range 10 – 990 ms, la regolazione è in step di 10-ms (1 – 99). Per 1 secondo e oltre, in step di 100-ms (1.0 – 2.0).		Regola la quantità di feedback.		Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.	

Tipi di effetti e parametri

tE TAPE ECHO			
Questo effetto simula un eco a nastro.			
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0	2 FEEDBACK	0 - 98, 1.0
Regola il tempo di delay. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione avviene in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 2.0).		Regola la quantità di feedback.	
		Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.	

dd DYNAMIC DELAY			
Questo è un delay dinamico dove il volume dell'effetto cambia a seconda del livello del segnale in ingresso. Con impostazioni positive, il volume dell'effetto cresce a più alti livelli del segnale in ingresso. Con impostazioni negative, il volume dell'effetto cresce a minori livelli di ingresso del segnale.			
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0	2 AMOUNT	0 - 10
Regola il tempo del delay. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione avviene a step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è in step di 100-ms (1.0 - 2.0).		Regola il livello del suono effettuato nel mix col suono originale.	
		Regola la sensibilità dell'effetto.	

dF DYNAMIC FLANGER			
Questo è un flanger dinamico dove il volume dell'effetto cambia a seconda del livello del segnale in ingresso. Con impostazioni positive, il volume dell'effetto cresce a più alti livelli del segnale in ingresso. Con impostazioni negative, l'effetto del volume cresce a minori livelli del segnale in ingresso.			
1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	0 - 50
Regola la profondità di modulazione.		Regola la rapidità di modulazione.	
		Regola la sensibilità dell'effetto.	

MP MONO PITCH SHIFTER			
Questo è un pitch shifter mono con modulazione a bassa frequenza, adatto per esecuzioni a note singole.			
1 SHIFT	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24	2 TONE	0 - 10
Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando "dt" si produce un effetto di detune.		Regola la quantità del suono.	
		Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.	

HP HARMONIZED PITCH SHIFTER			
Questo è un pitch shifter intelligente che genera automaticamente armonie secondo una chiave e una scala di preset.			
1 SCALE	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	2 KEY	C, Co, d...b
Determina l'intervallo del suono sfasato d'intonazione (ved. Tabella 2).		Determina la tonica per la scala usata nel pitch shifting (ved. Tabella 3).	
		Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.	

Tabella 2

Imposta	Tipo di scala	Intervallo	Imposta	Tipo di scala	Intervallo
-6	Maggiore	Sesta descend.	3	Maggiore	Terza ascend.
-5		Quinta descend	4		Quarta ascend
-4		Quarta descend	5		Quinta ascend
-3		Terza descend	6		Sesta ascend
-m	Minore	Terza descend			
m		Terza ascend			

Table 3

Imposta	Tonica	Imposta	Tonica
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

		DELAY	
		Modulo DELAY	
Questo è un modulo di delay che permette lunghi tempi di delay e uso della funzione hold.			
dL	dL	DELAY	
 HOLD Questo è un delay con regolazione massima di 5000 ms.			
Pd	Pd	PINGPONG DELAY	
 HOLD Questo è un delay tipo ping-pong dove il suono del delay si alterna fra sinistra e destra.			
EC	EC	ECHO	
 HOLD Questo è un lungo delay dal caldo suono fino a 5000 ms di durata.			
Questi tre tipi di effetto hanno gli stessi parametri.			
1	TIME	1 - 99, 1.0 - 5.0	2 FEEDBACK 0 - 98, 1.0 Regola la quantità di feedback.
	TAP	Regola il tempo di delay. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 5.0).	
			3 MIX 0 - 98, 1.0  Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.
		REVERB	
		Modulo REVERB	
Questo modulo comprende varie funzioni di riverbero quali "hall reverb", "early reflection", e delay multi-tap.			
HL	HL	HALL	
Questo riverbero simula l'acustica di una sala da concerto.			
rM	rM	ROOM	
Questo riverbero simula l'acustica di una stanza.			
SP	SP	SPRING	
Questo effetto simula un riverbero del tipo a molla.			
I tre tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.			
1	DECAY	1 - 30	2 TONE 0 - 10 Regola la qualità del suono.
Regola la durata del riverbero.			
			3 MIX 0 - 98, 1.0  Regola la proporzione tra l'effetto e il suono originale.
Er	Er	EARLY REFLECTION	
Questo effetto isola solo le componenti delle prime riflessioni del riverbero.			
1	DECAY	1 - 30	2 SHAPE ±10 Regola l'involuppo del suono effettato. Nel range negativo, l'involuppo è invertito. A 0, l'effetto è un "gate reverb". Nel range positivo, l'involuppo è di tipo "decay".
Regola la durata del riverbero.			
			3 MIX 0 - 98, 1.0  Regola la proporzione tra l'effetto e il suono originale.
Md	Md	MULTI TAP DELAY	
Questo effetto produce diverse componenti di delay con differenti tempi di delay.			
1	TIME	1 - 99, 1.0 - 3.0	2 PATTERN 1 - 8 Seleziona il pattern di combinazione per i colpi. La selezione va da pattern ritmici a pattern random.
	TAP	Regola il tempo di delay. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione avviene in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è in step 100-ms (1.0 - 3.0).	
			3 MIX 0 - 98, 1.0  Regola la proporzione tra l'effetto e il suono originale.

		CONTROL	
		Modulo CONTROL	
Serve a fare le impostazioni del pedale e vi permette di controllare la funzione del footswitch e l'impostazione del livello master che si applica a tutti i patch.			
1 RTM DESTINATION	Ved. tabella 4	2 FS	Ved. tabella 5
Quando un pedale di espressione (FP01/FP02) è collegato alla presa [CONTROL IN], questo seleziona il modulo di destinazione della modulazione per la funzione RTM (Ved. Table 4).		Quando un footswitch (FS01) è collegato alla presa [CONTROL IN], questo seleziona la funzione che può essere controllata dal footswitch (Ved. Table 5). La funzione qui selezionata si applica a tutti i patch.	
		3 MASTER LEVEL	0 - 98, 1.0
Regola il livello master per tutti i patch.			

Table 4

Imposta	Destinazione della modulazione
oF	OFF
VL	Volume
WU, Wd, WH, WL	Modulo WAH/EFX (*)
GU, Gd, GH, GL	Modulo DRIVE (*)
MU, Md, MH, ML	Modulo MOD/SFX (*)
dU, dd, dH, dL	Modulo DELAY (*)
rU, rd, rH, rL	Modulo REVERB (*)

Table 5

Imposta	Funzione
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Bank up
rH	Funzione Rhythm on/off
dH	Delay hold
dM	Delay mute

L'operazione dei moduli indicata con (*) cambia così, secondo la lettera sulla destra.

U UP

Il parametro è al minimo col pedale completamente alzato e al massimo col pedale tutto abbassato.

D DOWN

Il parametro è al massimo col pedale tutto alzato e al minimo quando il pedale è tutto abbassato.

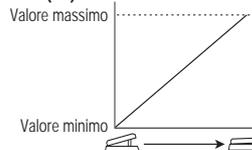
H HIGH

Col pedale tutto alzato, il parametro è sul valore impostato nel patch. Col pedale completamente abbassato, il parametro è al massimo.

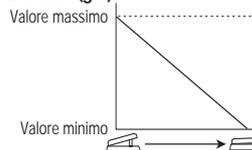
L LOW

Col pedale tutto alzato, il parametro è al minimo. Col pedale tutto abbassato, il parametro è sul valore impostato nel patch.

"UP" (su)



"DOWN" (giù)



"HIGH" (alto)



"LOW" (basso)



Specifiche

Tipi di effetto	54
Moduli effetto	Max. 9 moduli simultanei
Patch	Area user: 10 patch x 4 banchi Area preset: 10 patch x 4 banchi
Frequenza di campionamento	96 kHz
Convertitore A/D	24 bit, 64 times oversampling
Convertitore D/A	24 bit, 128 times oversampling
Processing del segnale	32 bit
Risposta in frequenza	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (con carico da 10 kilohm)
Display	LED a 2 cifre, 7 segmenti LED Parametro
Input	Presa phone standard mono
Livello d'ingresso	-20 dBm
Impedenza in ingresso	1 megohm
Output	Presa phone standard stereo (doppie come presa linea e cuffie)
Massimo livello d'uscita	Linea: +5 dBm (carico impedenza in uscita 10 kilohm o più) Cuffie: 20 mW + 20 mW (in carico da 32 ohms)
Ingresso di controllo	Per FP02/FS01
Specifiche alimentazione	
Adattatore AC	9 V DC, 300 mA (spina con negativo al centro) (ZOOM AD-0006)
Batterie	Quattro batterie IEC R6 (size AA), Approx. 7.5 ore di funzionamento continuo (batterie alcaline)
Dimensioni	162 mm (D) x 156 mm (W) x 65 mm (H)
Peso	700 g (senza batterie)
Opzioni	Pedale di espressione FP02/ Footswitch FS01

- 0 dBm = 0.775 Vrms
- Progetto e specifiche soggetti a modifiche senza obbligo di preavviso.

Soluzione dei problemi

- **Nessuna alimentazione**
Fate rif. ad "Accensione", pag. 8.
- **L'effetto riverbero non funziona**
Quando un pattern rhythm sta suonando, l'effetto riverbero non è disponibile. Fermate prima il pattern rhythm (→ p. 12).
- **Alto livello di rumore**
State usando l'adattatore ZOOM AC? Assicuratevi di usare solo l'adattatore DC a 9 V, 300 mA con spina "center minus", negativo al centro (ZOOM AD-0006).
- **Le batterie hanno vita breve**
State usando batterie al manganese? E' consigliato l'uso di batterie alcaline.

Pattern Preset di G2

#	Nome pattern	TimSig	#	Nome pattern	TimSig
1	8beat_1	4/4	21	POP_3	4/4
2	8beat_2	4/4	22	DANCE_1	4/4
3	8beat_3	4/4	23	DANCE_2	4/4
4	8shufle	4/4	24	DANCE_3	4/4
5	16beat_1	4/4	25	DANCE_4	4/4
6	16beat_2	4/4	26	3per4	3/4
7	16shufle	4/4	27	6per8	3/4
8	ROCK	4/4	28	5per4_1	5/4
9	HARD	4/4	29	5per4_2	5/4
10	METAL_1	4/4	30	LATIN	4/4
11	METAL_2	4/4	31	BALLAD_1	4/4
12	THRASH	4/4	32	BALLAD_2	3/4
13	PUNK	4/4	33	BLUES_1	4/4
14	DnB	4/4	34	BLUES_2	3/4
15	FUNK_1	4/4	35	JAZZ_1	4/4
16	FUNK_2	4/4	36	JAZZ_2	3/4
17	HIPHOP	4/4	37	METRO_3	3/4
18	R'nR	4/4	38	METRO_4	4/4
19	POP_1	4/4	39	METRO_5	5/4
20	POP_2	4/4	40	METRO	



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>