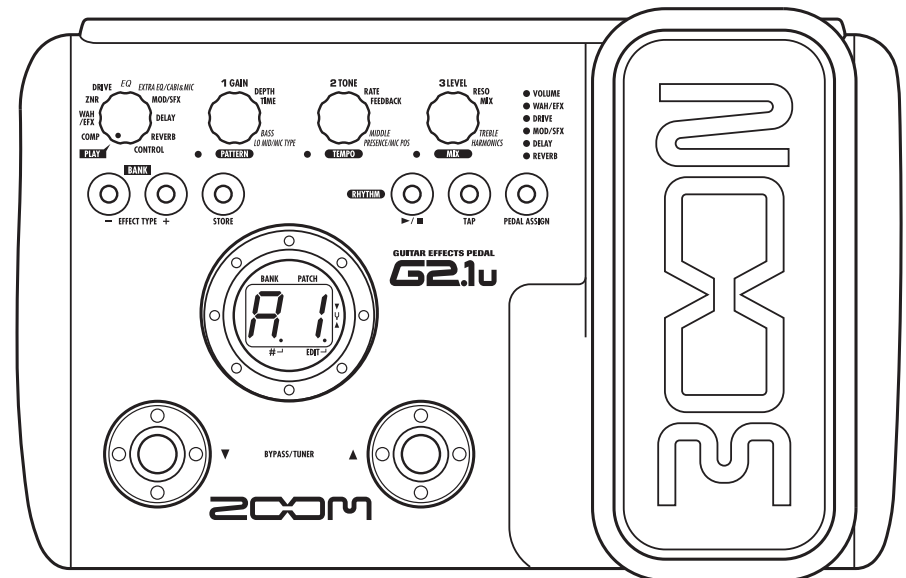


# GUITAR EFFECTS PEDAL

# G2.1u

## Mode d'emploi



# ZOOM


© ZOOM Corporation


La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie par quelque moyen que ce soit est interdite.

# PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI


## PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alerte et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:

 Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.

 Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger de la G2.1u.

 **A propos de l'alimentation**  
Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

### [Fonctionnement avec adaptateur secteur]

- Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur secteur fournissant un CC 9V, 300 mA et doté du "-" en fiche centrale (AD-0006 Zoom). L'emploi d'un adaptateur d'un autre type pourrait endommager l'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

### [Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- La G2.1u ne peut pas servir de chargeur.
- Portez attention à l'étiquetage de la pile pour choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'unité.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et les contacts pour retirer tous les restes de liquide.
- Quand vous utilisez l'unité, le capot du compartiment des piles doit être fermé.

### Environnement

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre G2.1u dans des conditions où elle est exposée à des:

- Températures extrêmes
- Sources de chaleur telles que radiateurs ou poêles
- Forte humidité
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs



### Maniement

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur la G2.1u car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur la G2.1u des sources à flamme nue comme des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- La G2.1u est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne la laissez pas tomber, et ne la soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ni du liquide pénétrer dans l'appareil.



### Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre la G2.1u et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer la G2.1u.



### Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier de la G2.1u et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



### Volume

N'utilisez pas la G2.1u à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

## Précautions d'emploi

### Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, la G2.1u a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil, et une protection vis à vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près de la G2.1u, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris la G2.1u, des interférences électromagnétiques peuvent causer un mauvais fonctionnement et altérer ou détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

### Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la G2.1u. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

**Veillez conserver ce manuel dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.**

- \* Windows et Windows XP sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- \* Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer.
- \* Tous les autres noms de produit, marques commerciales ou noms de société mentionnés dans ce manuel sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

# Sommaire

PRECAUTIONS DE SECURITE ET D'EMPLOI.....	2
PRECAUTIONS DE SECURITE .....	2
Précautions d'emploi .....	2
Caractéristiques .....	4
Termes utilisés dans ce manuel .....	5
Commandes et fonctions / Connexions .....	6
Sélection d'un patch .....	8
Emploi de l'accordeur.....	10
Emploi de la fonction rythmique .....	12
Modification ("Edition") d'un patch .....	14
Mémorisation/copie de patches .....	16
Emploi de la pédale d'expression intégrée.....	18
Emploi de pédale d'expression/commutateur .....	20
Emploi de la pédale d'expression intégrée .....	20
Réglage de la sensibilité de la pédale d'expression intégrée .....	21
Emploi d'une pédale d'expression externe (FP01/FP02) .....	21
Emploi d'une pédale commutateur (FS01) .....	21
Emploi de la G2.1u comme interface audio pour un ordinateur ....	23
Restauration des réglages d'usine .....	24
Enchaînement des effets.....	25
Commutation entre son "live" et son d'enregistrement direct .....	25
Types et paramètres d'effet.....	26
Comment lire le tableau des paramètres .....	26
COMP .....	27
WAH/EFX .....	27
ZNR .....	28
DRIVE .....	29
EQ .....	30
EXTRA EQ/CABI&MIC .....	30
MOD/SFX .....	30
DELAY .....	33
REVERB .....	33
CONTROL.....	34
Caractéristiques techniques .....	35
Guide de dépannage .....	35
Patterns pré-programmés (presets) de la G2.1u .....	Dos de couverture

# Caractéristiques

Merci d'avoir sélectionné la G2.1u ZOOM (par la suite simplement appelée "G2.1u"). La G2.1u est un processeur multi-effet ayant les caractéristiques et fonctions suivantes.

## ● Toute dernière technologie pour des performances hors du commun

L'échantillonnage en 96 kHz / 24 bits (avec traitement interne en 32 bits) assure une excellente qualité sonore. La réponse en fréquence reste plate jusqu'à 40 kHz et le rapport signal/bruit d'entrée convertie atteint la valeur remarquable de 120 dB, démontrant le haut niveau de performance atteint par la G2.1u. La G2.1u a également une connexion USB et peut servir d'interface directe guitare/ordinateur.

## ● Palette polyvalente d'effets incluant de nouvelles créations

Parmi un total de 54 effets, jusqu'à 9 (dont la réduction de bruit ZNR) peuvent être utilisés simultanément. Les choix de haute qualité offerts par la G2.1u comprennent des effets de distorsion qui simulent le son de célèbres amplis et pédales d'effet, un égaliseur pour guitare 6 bandes et des effets de retard avec "maintien" commandé au pied.

## ● Parfaite pour les prestations "live" et l'enregistrement direct

Le module d'effet de distorsion propose deux algorithmes différents pour chacun de ses 17 types d'effet, un pour les prestations "live" et un pour l'enregistrement direct. Selon le réglage On/Off de l'effet CABINET & MIC qui simule les caractéristiques du son d'un baffle d'ampli et d'un micro, l'algorithme convenant le mieux est automatiquement sélectionné, vous donnant le meilleur son pour toute application.

## ● Fonctions rythmiques et accordeur chromatique intégrés

Un certain nombre de patterns (motifs) rythmiques utilisant des sons PCM réalistes de batterie sont fournis. C'est pratique pour s'en servir comme d'un métronome durant le travail individuel ou pour fournir une partie rythmique simple lors d'une session improvisée. Un accordeur chromatique automatique pour guitare est aussi intégré à l'unité, vous permettant de facilement accorder votre instrument aussi bien à la maison que sur scène.

## ● Interface utilisateur sophistiquée

La combinaison d'un sélecteur rotatif et de trois commandes de paramètre rend le processus de modification d'effet intuitif et rapide. L'intervalle de coupure lors du changement de patch a été réduit à moins de 5 millisecondes. Le changement transparent de patch est maintenant une réalité.

## ● Le principe de double alimentation électrique permet de l'employer n'importe où

La G2.1u peut être alimentée par 4 piles R6 (taille AA) IEC ou un adaptateur secteur. Le fonctionnement continu sur piles est d'environ 7,5 heures avec des piles alcalines.

## ● Emploi simple avec une pédale d'expression et une pédale commutateur

La pédale d'expression de la façade vous permet de régler la qualité tonale d'un effet ou le volume en temps réel. Une pédale d'expression (FP01/FP02) ou une pédale commutateur (FS01) optionnelles peuvent être branchées à la prise CONTROL IN. La pédale d'expression externe peut servir à régler le volume. La pédale commutateur est pratique pour rapidement changer de programme d'effet ou pour déterminer le tempo de la fonction rythmique.

Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de cette unité et vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

# Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés dans la documentation de la G2.1u.

IN → COMP WAH/EFX ZNR DRIVE EQ EXTRA EQ/CABI&MIC MOD/SFX DELAY REVERB → OUT

## ■ Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, la G2.1u peut être comparée à une combinaison de plusieurs effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet. En plus des modules comprenant les effets de compresseur (COMP), de simulation d'ampli/distorsion (DRIVE) et de modulation/effets spéciaux (MOD/SFX), la G2.1u possède aussi un module de réduction de bruit ZNR (ZOOM Noise Reduction). Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés individuellement pour chaque module et les modules peuvent être activés/désactivés comme désiré.

## ■ Type d'effet

Dans certains modules d'effet, plusieurs effets différents peuvent être choisis, et on les nomme types d'effet. Par exemple, le module d'effet modulation/effets spéciaux (MOD/SFX) comprend chorus, flanger, pitch shifter, delay et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

## ■ Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont divers paramètres pouvant être réglés. Ce sont les paramètres d'effet. Dans la G2.1u, les paramètres d'effet se règlent avec les commandes de paramètre 1-3. Comme les commandes d'une pédale d'effet, elles changent des aspects tels que le caractère tonal et l'intensité d'effet. Le paramètre affecté à chaque commande dépend du module et du type d'effet actuellement sélectionné.

## ■ Patch

Dans la G2.1u, les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme d'unités nommées patches. Un patch contient des informations sur le statut activé ou désactivé de chaque module d'effet, sur le type d'effet utilisé dans chaque module et sur les réglages des paramètres de chaque effet. La mémoire interne de la G2.1u contient 80 patches (dont 40 qui peuvent être enregistrés).

## ■ Banque et zone

Un groupe de 10 patches est appelé une banque. La mémoire de la G2.1u contient au total 8 banques, nommées A à d et 0 à 3. Les banques A-d forment la zone utilisateur qui permet la lecture et l'écriture. Les banques 0 à 3 sont la zone pré-programmée (preset) contenant des patches ne pouvant qu'être lus.

Les patches de chaque banque sont numérotés de 0 à 9. Pour choisir un patch de la G2.1u, vous utilisez le format "A1" (patch numéro 1 de la banque A), "06" (patch numéro 6 de la banque 0) etc.

## ■ Mode de jeu/mode d'édition

Le statut interne de la G2.1u dépend de son mode de fonctionnement. Les deux modes majeurs sont le "mode de jeu" (Play) dans lequel vous pouvez sélectionner des patches et les utiliser pour jouer de votre instrument et le "mode d'édition" dans lequel vous pouvez modifier les effets. Le sélecteur de module sert à passer de l'un à l'autre.

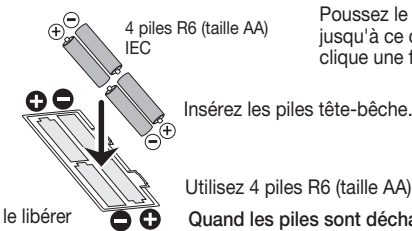
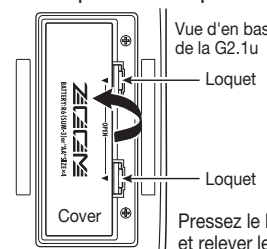
## Fonctionnement de la G2.1u sur piles

1. Retournez la G2.1u et ouvrez le compartiment des piles à sa base.

2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves.

3. Fermez le compartiment des piles.

Poussez le couvercle jusqu'à ce que le loquet clique une fois en place.



Pressez le loquet pour le libérer et relever le couvercle.

Utilisez 4 piles R6 (taille AA) IEC. Quand les piles sont déchargées, l'indication "bt" s'affiche.

# Commandes et fonctions/Connexions

## Sélecteur de module

Fait alterner entre mode de jeu et mode d'édition. En mode d'édition, il sélectionne le module modifié.

## Touches BANK [-]/[+]

En mode de jeu, servent à passer directement à la banque immédiatement inférieure ou supérieure. En mode d'édition, changent le type d'effet pour le module actuellement sélectionné.

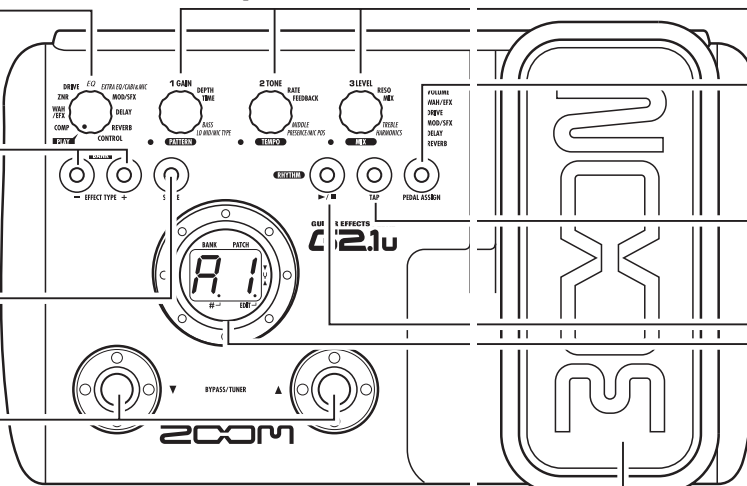
## Touche [STORE]

Sert à mémoriser les patches modifiés.

## Commutateurs au pied [▼]/[▲]

Ces commutateurs servent à sélectionner les patches, à commuter On/Off les modules d'effet, à contrôler l'accordeur et à d'autres fonctions.

## Panneau supérieur



## Commandes de paramètres 1 - 3

Elles permettent de changer la valeur des paramètres d'effet ou de la totalité du patch. Durant la lecture rythmique, vous pouvez choisir un pattern, régler le tempo et le volume du rythme.

## Touche [PEDAL ASSIGN]

Permet de choisir la fonction de la pédale d'expression intégrée. Une DEL allumée indique la fonction choisie.

## Touche [TAP]

Permet la saisie manuelle de la valeur d'un paramètre relatif au temps tel que temps de retard ou tempo du pattern rythmique.

## Touche RHYTHM [▶/■]

Sert à lancer/arrêter la lecture du rythme.

## Afficheur

Affiche les numéros de patch, valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de la G2.1u.

## Pédale d'expression

Vous permet de régler le volume ou divers paramètres d'effet en temps réel pendant le jeu.



Ordinateur

## Connecteur [USB]

Vous permet de relier la G2.1u à un ordinateur pour échanger des données audio. Quand vous branchez un câble entre ce connecteur et le port USB de l'ordinateur, la G2.1u peut servir d'interface audio pour l'ordinateur.

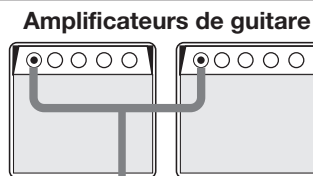
## Prise [OUTPUT/PHONES]

Cette prise jack stéréo sert au branchement d'un ampli de guitare ou d'un enregistreur. Il est aussi possible d'utiliser un câble en Y pour envoyer la sortie à deux amplificateurs ou de brancher un casque stéréo à cette prise.



Guitare

Face arrière

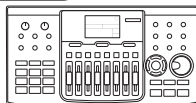


Amplificateurs de guitare



Casque

Enregistreur multi-piste



## Prise [INPUT]

Sert à connecter la guitare.

## Prise d'entrée d'alimentation 9V

Un adaptateur secteur (AD-0006 ZOOM) avec une sortie nominale en CC 9V, 300 mA (moins sur la broche centrale) peut être branché ici.

Adaptateur secteur

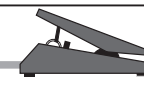
## Interrupteur [POWER]

Allume/éteint l'unité.

## Prise [CONTROL IN]

Sert à la connexion d'une pédale optionnelle, commutateur (FS01) ou d'expression (FP01/FP02).

FS01



FP01/FP02

# Sélection d'un patch

Pour essayer les différents effets de la G2.1u, nous vous recommandons de jouer simplement de votre instrument tout en changeant de patch.

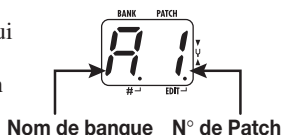
## 1 Mise sous tension

- Utilisez un câble mono blindé pour relier la guitare à la prise [INPUT] de la G2.1u.
- Quand vous utilisez la G2.1u avec un adaptateur secteur, branchez celui-ci à une prise murale et branchez son câble à la prise [DC 9V] sur la G2.1u.
- Réglez l'interrupteur [POWER] de la face arrière de la G2.1u sur ON.
- Allumez l'amplificateur de guitare et réglez son volume convenablement.

## 2 Réglage de la G2.1u en mode de jeu

- Si le sélecteur de module est sur une position autre que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".

La banque et le patch qui étaient sélectionnés lors de la dernière extinction ré-apparaissent.



### ASTUCE

Immédiatement après mise sous tension de la G2.1u, l'unité sera en mode de jeu, même si le sélecteur de module est sur une autre position que "PLAY".

## 3 Sélection d'un patch

- Pour changer de patch, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

Presser le commutateur [▼] appelle le patch immédiatement inférieur et presser le commutateur [▲] appelle le patch immédiatement supérieur.

Presser répétitivement un commutateur au pied fait passer en revue les patches dans l'ordre A0 – A9 ... d0 – d9 → 00 – 09 ... 30 – 39 → A0, ou dans l'ordre inverse.

## 5 Tonalité et volume

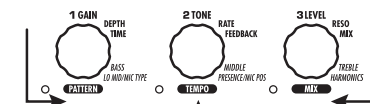
- Pour régler le son et le volume d'effet en mode de jeu, les commandes de paramètre 1-3 peuvent être utilisées. Chaque commande contrôle un paramètre spécifique.

### Commande 1

Règle le paramètre GAIN du module DRIVE (principalement l'intensité de distorsion).

### Commande 3

Règle le paramètre PATCH LEVEL (niveau de sortie de la totalité du patch).



### Commande 2

Règle le paramètre TONE du module DRIVE (principalement le caractère du son de distorsion).

Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre correspondant.

### NOTE

- Si le module DRIVE est réglé sur OFF pour le patch actuellement sélectionné ("oF" s'affiche), les commandes de paramètre 1 et 2 n'ont pas d'effet.
- Les changements faits ici sont temporaires et seront perdus si vous changez de patch. Pour les conserver, mémorisez le patch dans la zone utilisateur.
- Le niveau général (master), commun à tous les patches, se règle en mode d'édition (→ p. 34).

## 4 Sélection directe d'une banque

- Pour sélectionner directement les banques A – d, 0 – 3, utilisez les touches BANK [-]/[+].

Presser la touche BANK [-] appelle la banque immédiatement inférieure, et presser la touche BANK [+] appelle la banque immédiatement supérieure.

# Emploi de l'accordeur

La G2.1u dispose d'un accordeur chromatique automatique. Pour l'utiliser, les effets internes doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).

## 1 Court-circuiter ou couper

### • Court-circuiter les effets (bypass)

En mode de jeu, pressez brièvement et en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et relâchez-les.



### • Couper le son (mute)

En mode de jeu, pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] et tenez-les durant au moins 1 seconde.



## ⚠ Changement de patch en bypass/mute

Quand vous pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] pendant que vous jouez de votre instrument, le mode bypass/mute est activé. Toutefois, le son peut momentanément changer juste avant cette activation. Cela est dû au fait que la G2.1u passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand un des commutateurs est pressé légèrement avant l'autre (quand vous annulez le statut bypass/mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif).

Ce type de comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute vitesse à laquelle la G2.1u répond au changement de patch. Pour empêcher le changement de son ainsi causé, ne produisez pas de son avec votre instrument jusqu'à ce que le statut bypass/mute soit totalement établi.

## 2 Jeu de la corde à accorder

### • Jouez la corde voulue à vide et réglez sa hauteur.



Le côté gauche de l'afficheur donne la note la plus proche de la hauteur actuelle.

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 Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

Si nécessaire, vous pouvez ajuster la hauteur de référence de l'accordeur de la G2.1u. Le réglage par défaut après mise sous tension est 440 Hz pour le *la* médian.

### • Tournez la commande de

La hauteur de référence actuelle s'affiche. La plage de réglage est 35 – 45 (*la* médian = 435 à 445 Hz).



### • Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la commande de paramètre 1 pour la régler.



Quand vous relâchez la commande de paramètre, l'affichage antérieur revient après un instant.

### NOTE

Quand vous éteignez la G2.1u et la rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (*la* médian = 440 Hz).

## 4 Retour au mode de jeu

### • Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].

Le côté droit de l'afficheur affiche un symbole indiquant l'éloignement de l'accord juste.



Accordez les autres cordes de la même façon.

Hauteur trop élevée	Hauteur correcte	Hauteur trop basse
L'indication visuelle tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée.		

# Emploi de la fonction rythmique

La G2.1u a une fonction rythmique intégrée qui produit des sons de batterie réalistes selon divers motifs nommés "patterns". La fonction rythmique est disponible en mode de jeu ou en statut bypass/mute.

## 1 Réglez la G2.1u en mode de jeu

- Si le sélecteur de module est sur une fonction autre que "PLAY", réglez-le sur "PLAY".

## 2 Lancez la fonction rythmique

- Pour lancer la fonction rythmique, pressez la touche RHYTHM [▶/■].

**NOTE** Durant la reproduction rythmique, le module REVERB est désactivé (OFF).

## 3 Sélectionnez un pattern rythmique

La G2.1u a 40 patterns rythmiques intégrés. Pour plus d'informations sur leur contenu, voir le dos de couverture de ce manuel.

- Pour changer les patterns rythmiques en continu, tournez la commande de paramètre 1.
- Pour sélectionner le pattern rythmique immédiatement supérieur ou inférieur, pressez une des touches BANK [-]/[+].

Quand les étapes ci-dessus ont été effectuées, le numéro de pattern rythmique actuel (01 – 40) s'affiche brièvement.

## 4 Réglage du volume rythmique

- Pour régler le volume rythmique, tournez la commande de paramètre 3.

Quand vous tournez la commande de paramètre, le réglage actuel (0 – 30) s'affiche.



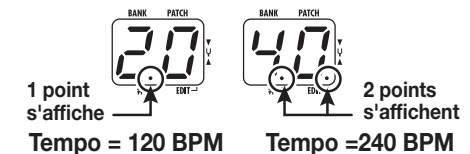
## 5 Réglage du tempo

Le tempo du pattern rythmique peut être réglé dans la plage 40 – 250 BPM (battements par minute).

- Pour changer le tempo rythmique en continu, tournez la commande de paramètre 2.
- Pour choisir manuellement le tempo, pressez au moins trois fois la touche [TAP] à la cadence désirée.

A la première pression de la touche [TAP], le tempo actuel s'affiche. L'intervalle avec la seconde pression et entre les suivantes est automatiquement détecté par la G2.1u qui règle le tempo en fonction.

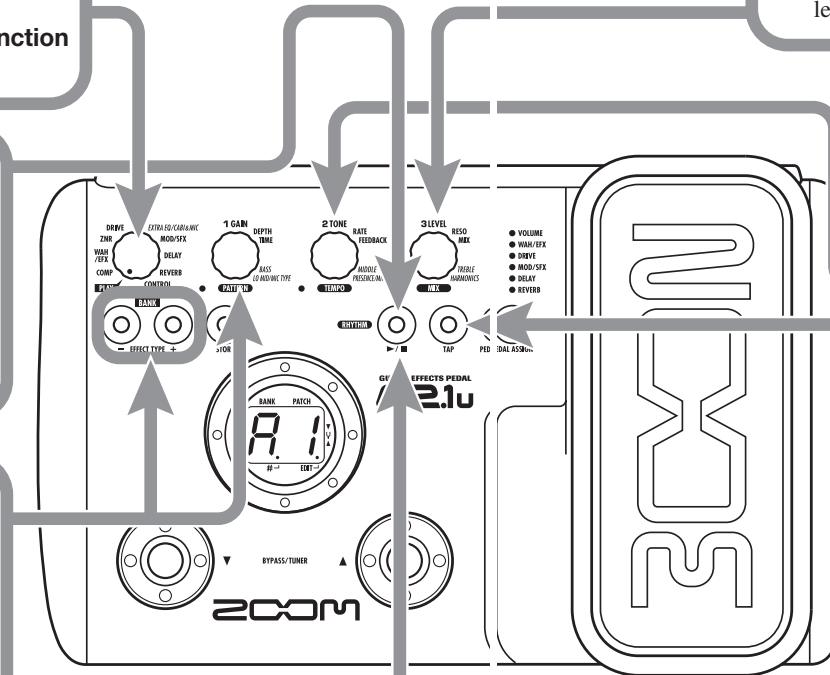
Quand ces étapes sont effectuées, le tempo actuel (40 – 250) est affiché. Un point apparaît après le premier chiffre des valeurs entre 100 et 199. Pour les valeurs de 200 et plus, des points s'affichent après le premier et le second chiffres.



## 6 Arrêter le rythme

- Pour stopper le rythme, pressez la touche RHYTHM [▶/■].

La G2.1u revient à son statut précédent.

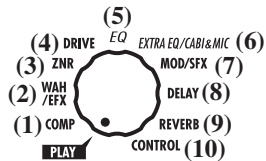


# Modification ("Edition") d'un patch

Les patches de la G2.1u peuvent être librement modifiés par changement des réglages de leurs paramètres d'effet. Essayez de modifier le patch actuellement sélectionné pour créer votre propre son.

## 1 Sélection du module d'effet

- Tournez le sélecteur de module pour choisir le module d'effet à modifier. Les réglages suivants sont disponibles.



- (1) Module COMP
- (2) Module WAH/EFX
- (3) Module ZNR
- (4) Module DRIVE
- (5) Module EQ
- (6) Module EXTRA EQ/CABI&MIC
- (7) Module MOD/SFX
- (8) Module DELAY
- (9) Module REVERB
- (10) Paramètres relatifs aux pédales

Quand vous changez de module, le type d'effet actuellement sélectionné pour ce module apparaît dans l'afficheur. Quand la G2.1u est en mode d'édition, un point apparaît dans le coin inférieur droit de l'afficheur.



## 2 Pour activer/désactiver un module d'effet

- Pour activer et désactiver le module sélectionné, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲].

"oF" s'affiche. Quand vous pressez à nouveau un des commutateurs au pied, l'affichage précédent revient.



## 5 Sortie du mode d'édition

- Pour quitter le mode d'édition et retourner au mode de jeu, réglez le sélecteur de module en position "PLAY".

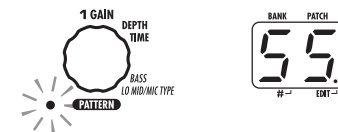
**NOTE** Quand vous retournez au mode de jeu et changez de patch, les changements faits en mode d'édition sont perdus à moins d'avoir d'abord mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 16.

## 4 Changement de la valeur d'un paramètre

- Pour changer la valeur de réglage des paramètres d'effet, utilisez les commandes de paramètre 1 – 3.

Le paramètre affecté à une commande dépend du module/type d'effet sélectionné. Pour des informations sur les paramètres des différents modules/types d'effet, voir pages 27 – 34.

Quand vous tournez une commande de paramètre, la diode correspondante s'allume et l'écran affiche brièvement la valeur actuelle du paramètre correspondant.



**NOTE** Quand un module réglé sur OFF est sélectionné, l'écran affiche "oF".

## 3 Sélectionnez le type d'effet

- Pour changer le type d'effet du module sélectionné, utilisez les touches BANK [-]/[+].



**NOTE** Si vous pressez les touches BANK [-]/[+] pour un module désactivé (réglé sur OFF), le module est automatiquement activé (ON). Pour les modules n'ayant qu'un type d'effet, presser BANK [-]/[+] ne sert à rien.



# Mémorisation/copie de patches

Un patch modifié peut être mémorisé dans une banque de la zone utilisateur (A – d). Il est aussi possible de mémoriser un patch existant déjà dans un autre emplacement pour en faire une copie.

## 1 En mode de jeu ou d'édition, pressez la touche [STORE].

- Le numéro de banque et de patch clignote dans l'afficheur.



**NOTE** Les patches et banques de la zone preset (0 – 3) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut y être mémorisé ou copié. Si vous pressez la touche [STORE] alors qu'un patch de la zone preset est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch n°0) qui sera automatiquement sélectionné comme destination par défaut de mémorisation/copie.

## 2 Sélectionnez la banque de destination de mémorisation/copie

- Pour sélectionner la banque de destination de mémorisation/copie, utilisez les touches BANK [-]/[+].



**NOTE** Seule une banque de la zone utilisateur (A – d) peut servir de destination.

## 5 Pour interrompre la mémorisation

- Pour interrompre le processus de mémorisation, bougez le sélecteur de module avant d'avoir pressé à nouveau la touche [STORE] (4).

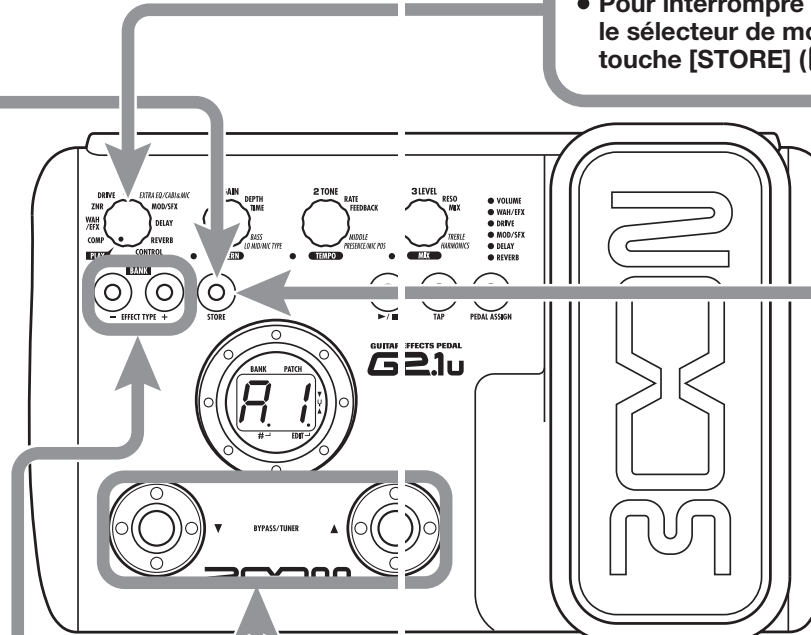
## 4 Pressez une fois encore la touche [STORE].

- Quand le processus de mémorisation/copie est terminé, la G2.1u retourne au mode précédent avec le patch de destination sélectionné.



## 3 Spécifiez le numéro du patch de destination de mémorisation/copie

- Pour choisir le numéro du patch de destination, utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲].



# Emploi de la pédale d'expression intégrée

La pédale d'expression située sur le dessus de la G2.1u vous permet de régler le son d'effet ou le volume en temps réel durant le jeu. L'élément piloté par la pédale peut être sélectionné individuellement pour chaque patch.

## 1 Sélectionnez le patch pour lequel la pédale d'expression doit être employée.

## 2 Sélectionnez l'élément à contrôler par la pédale d'expression

- Pressez la touche [PEDAL ASSIGN] pour sélectionner l'élément à contrôler par la pédale d'expression. La rangée de DEL au-dessus de la touche indique quel élément est actuellement sélectionné.

- VOLUME
- WAH/EFX
- DRIVE
- MOD/SFX
- DELAY
- REVERB

La sélection correspondante est indiquée comme suit.

- Toutes les DEL sont éteintes  
La pédale d'expression n'a pas d'effet.

- **VOLUME**  
La pédale d'expression contrôle le volume pour la totalité du patch.

- **WAH/EFX, DRIVE, MOD/SFX, DELAY, REVERB**  
La pédale d'expression contrôle un paramètre du module correspondant.

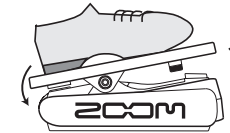
### ASTUCE

- Le paramètre changé par la pédale d'expression dépend du type d'effet sélectionné pour le module correspondant. Pour des détails, voir pages 27 - 33.
- La façon dont le paramètre change quand la pédale d'expression est employée peut être choisie en mode d'édition parmi quatre choix. Pour des détails, voir page 34.
- Si le module auquel la pédale d'expression est assignée est réglé sur OFF dans le patch, la diode clignote. Dans ce cas, faire fonctionner la pédale d'expression n'a pas d'effet.

## 3 Bougez la pédale

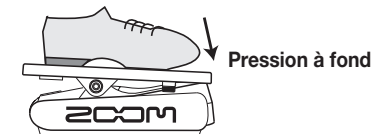
Enfoncer ou relever

- En jouant de votre instrument, enfoncez ou relevez la pédale d'expression.



## 4 Pour commuter un module on ou off

- Quand vous poussez la pédale d'expression à fond, le module sélectionné avec la touche [PEDAL ASSIGN] est commuté on ou off.

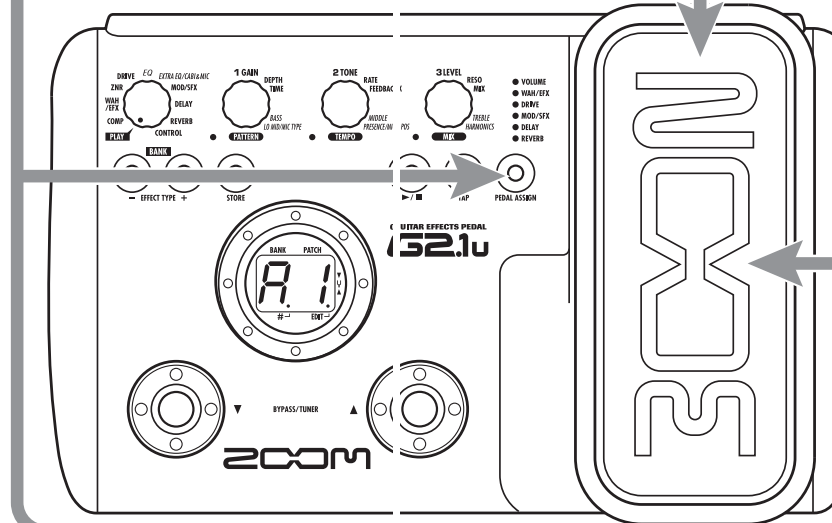


## 5 Enregistrez le patch si nécessaire

- Le réglage de la pédale d'expression peut être mémorisé individuellement pour chaque patch.

### NOTE

Si vous sélectionnez un autre patch en mode de jeu sans enregistrer le patch, tous les changements apportés aux réglages seront perdus.



# Emploi de pédale d'expression/commutateur

La G2.1u vous permet d'utiliser la pédale d'expression intégrée ou une pédale d'expression externe (FP01/FP02) connectée en prise [CONTROL IN] pour régler le son d'effet ou le volume en temps réel durant le jeu. Connecter une pédale commutateur (FS01) optionnelle à la prise [CONTROL IN] permet de changer les patches ou le réglage de tempo pour la fonction rythmique.

## Emploi de la pédale d'expression intégrée

La pédale d'expression intégrée à la G2.1u peut fonctionner comme une pédale de volume ou servir à contrôler un paramètre d'effet en temps réel. La fonction sélectionnée pour la pédale d'expression est mémorisée individuellement pour chaque patch.

Pour des détails sur les paramètres qui peuvent être modifiés avec la pédale d'expression, voir pages 27 – 33.

**1. Sélectionnez le patch pour lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.**

**2. Réglez le sélecteur Module en position "CONTROL".**



La G2.1u passe en mode d'édition.

**3. Tournez la commande de paramètre 1 pour sélectionner une des destinations de modulation suivantes pour la pédale d'expression (→ p. 34).**

- **oF**  
La pédale est inactive.
- **VL**  
Volume

● **WU, Wd, WH, WL**  
Module WAH/EFX

● **GU, Gd, GH, GL**  
Module DRIVE

● **MU, Md, MH, ML**  
Module MOD/SFX

● **dU, dd, dH, dL**  
Module DELAY

● **rU, rd, rH, rL**  
Module REVERB

### ASTUCE

- La destination de modulation peut également être sélectionnée en utilisant la touche [PEDAL ASSIGN] (→ p. 18). Cette méthode est disponible aussi bien en mode d'édition qu'en mode de jeu.
- Le paramètre changé par la pédale d'expression dépend du type d'effet sélectionné pour le module correspondant. Pour des détails, voir pages 27 - 33.
- La façon dont le paramètre change quand la pédale d'expression est employée peut être sélectionnée en mode d'édition parmi quatre choix. Pour des détails, voir page 34.

**4. Si nécessaire, enregistrez le patch.**

Le réglage de pédale d'expression est mémorisé comme partie du patch.

**5. Sélectionnez le patch en mode de jeu et bougez la pédale d'expression.**

La fonction sélectionnée sera activée.

Quand la G2.1u est en mode bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage fait à l'étape 3.

## Réglage de la sensibilité de la pédale d'expression intégrée

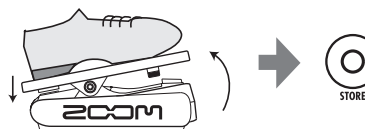
La pédale d'expression de la G2.1u est réglée pour un fonctionnement optimal en usine, mais parfois, un réajustement peut s'avérer nécessaire. Si le son ne change pas quand la pédale est pressée à fond ou s'il change excessivement même si la pédale n'est que légèrement pressée, réglez la pédale comme suit.

**1. Mettez la G2.1u sous tension en gardant enfoncée la touche [PEDAL ASSIGN].**

L'indication "dn" s'affiche.

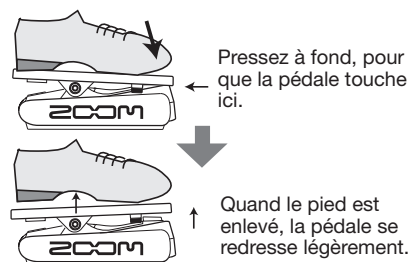


**2. Avec la pédale d'expression totalement relevée, pressez la touche [STORE].**



L'affichage se change en "UP".

**3. Pressez à fond la pédale d'expression puis enlevez votre pied de la pédale.**



## Emploi de pédale d'expression/commutateur

**4. Pressez une fois encore la touche [STORE].**

Le réglage de pédale d'expression est terminé et l'unité retourne en mode de jeu.

### ASTUCE

- Le point auquel le module est commuté on ou off quand la pédale est pressée est toujours le même quelle que soit l'action effectuée à l'étape 3.
- Si "Er" s'affiche, répétez la procédure depuis l'étape 2.

## Emploi d'une pédale d'expression externe (FP01/FP02)

Quand vous connectez une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) à la prise [CONTROL IN] de la G2.1u, vous pouvez l'utiliser comme pédale de volume, indépendamment de la pédale d'expression intégrée.

**1. Branchez le câble de la pédale d'expression externe dans la prise [CONTROL IN] puis mettez la G2.1u sous tension.**

**2. Faites fonctionner la pédale d'expression externe en mode de jeu ou d'édition.**

Le volume change.

### ASTUCE

La pédale d'expression externe fonctionne toujours comme pédale de volume.

## Emploi d'une pédale commutateur (FS01)

Brancher une pédale commutateur FS01 optionnelle à la prise [CONTROL IN] permet de changer de banque au pied quand l'unité est en mode de jeu. Il est aussi possible de commuter On/Off le statut bypass/mute, de contrôler la fonction de tempo manuel (tap tempo) ou d'accomplir d'autres fonctions avec cette pédale.

**1. Branchez le câble de la FS01 dans la prise [CONTROL IN] puis allumez la G2.1u.**

**2. Réglez le sélecteur de module en position "CONTROL".**



La G2.1u passe en mode d'édition. Vous pouvez maintenant faire des réglages pour la pédale d'expression et la pédale commutateur.

**3. Tournez la commande de paramètre 2 afin de sélectionner une des fonctions suivantes pour la pédale commutateur.**

● **bP (bypass/mute)**

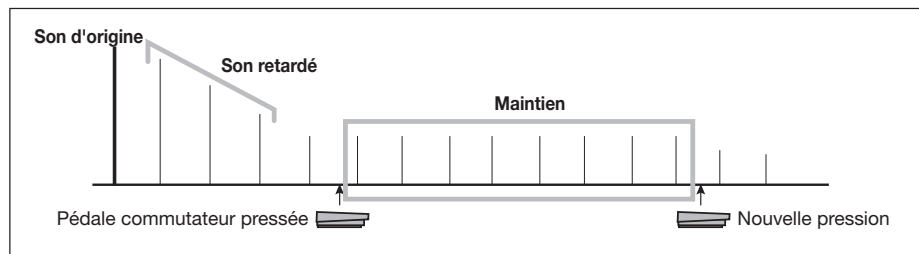
La pédale commutateur contrôle la commutation On/Off du court-circuit des effets (Bypass) ou de la coupure (Mute). Cela a le même effet que de presser en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode de jeu.

● **tP (tap tempo)**

Presser répétitivement la pédale commutateur peut servir à programmer l'intervalle voulu pour le tempo de la fonction rythmique ou à régler des paramètres d'effet supportant la fonction de tempo manuel (tap tempo). Cela a le même effet que de presser la touche [TAP].

● **bU (bank up)**

Chaque pression de la pédale commutateur fait passer à la banque immédiatement supérieure.



Cela a le même effet que de presser la touche BANK [+].

● **rH (rhythm on/off)**

La pédale commutateur contrôle le démarrage/arrêt de la fonction rythmique. Cela a le même effet que de presser la touche RHYTHM [▶/■].

● **dH (delay hold)**

La pédale commutateur commute On/Off la fonction de maintien de delay. Quand un patch utilisant la fonction de maintien (Hold) est sélectionné, presser la pédale commutateur active le maintien, entraînant la répétition du son retardé actuel (voir l'illustration page précédente). Presser une fois encore la pédale commutateur annule le maintien et le son retardé chute normalement.

● **dM (delay input mute)**

Commute On/Off la coupure (mute) de l'entrée du module delay.

**ASTUCE**

- Pour des informations sur les paramètres d'effet prenant en charge la fonction tap, voir pages 27 – 33.
- Pour utiliser la fonction de maintien (hold), un type d'effet la prenant en charge doit être sélectionné dans le patch. Pour des détails, voir page 34.
- Quand le module delay est réglé sur le maintien (hold) ou la coupure (mute), le point clignote au centre de l'afficheur.

**4. Sélection le patch en mode de jeu et utilisez la pédale commutateur.**

La fonction sélectionnée sera activée. Cette fonction s'applique à tous les patches.

**Emploi de la G2.1u comme interface audio pour un ordinateur**

En branchant le connecteur [USB] de la G2.1u à un ordinateur, la G2.1u peut servir d'interface audio avec convertisseur A/N et N/A et des effets intégrés. La configuration nécessaire à ce type d'emploi est la suivante.

■ **Systèmes d'exploitation compatibles**

- Windows XP
- MacOS X (10.2 ou ultérieur)

■ **Quantification**

Quantification 16 bits

■ **Fréquence d'échantillonnage**

32 kHz / 44,1 kHz / 48 kHz

**ASTUCE**

Avec chacun des systèmes d'exploitation cités ci-dessus, la G2.1u fonctionne comme une interface audio en connectant simplement le câble USB. Il n'est pas nécessaire d'installer un pilote particulier.

Pour utiliser la G2.1u comme interface audio pour ordinateur, reliez le connecteur [USB] de la G2.1u à un port USB de l'ordinateur. La G2.1u sera reconnue comme une interface audio.

**ASTUCE**

- Si l'interrupteur [POWER] de la G2.1u est sur OFF, l'alimentation sera fournie par la connexion USB.

- Si l'interrupteur [POWER] de la G2.1u est réglé sur ON, l'alimentation sera fournie par les piles de la G2.1u ou par son adaptateur secteur. Prenez garde particulièrement si vous fonctionnez sur piles, car le réglage de l'interrupteur sur ON peut entraîner une décharge plus rapide de celles-ci.

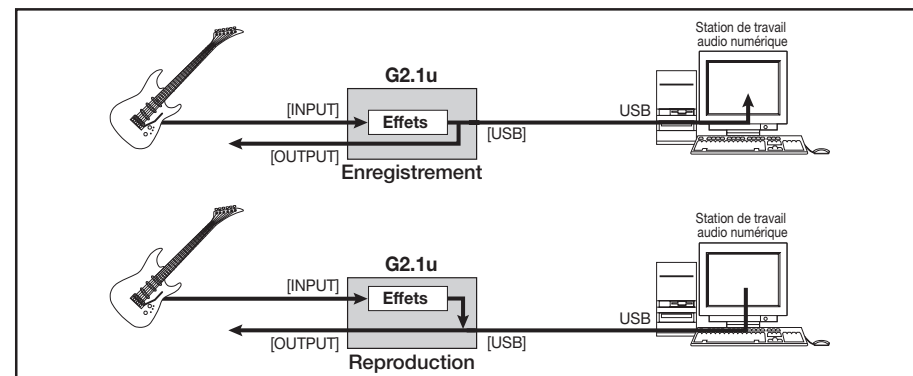
Dans ces conditions, le son d'une guitare connectée à l'entrée [INPUT] de la G2.1u peut être traité avec les effets de la G2.1u et enregistré dans les pistes audio d'un logiciel station de travail audio numérique sur l'ordinateur.

En même temps, la prise [OUTPUT] de la G2.1u produit le son de la lecture des pistes audio de la station audio numérique, mixé avec le son de la guitare traité par les effets de la G2.1u.

Pour des détails sur l'enregistrement et la lecture, référez-vous à la documentation de votre application audio numérique.

**NOTE**

- Quand vous utilisez la G2.1u comme interface audio, le signal après traitement d'effet est toujours directement disponible en prise [OUTPUT].
- Si l'application station de travail audio numérique a une fonction de renvoi (le signal entrant durant l'enregistrement est fourni directement à une entrée), celle-ci doit être désactivée quand vous utilisez la G2.1u. Si l'enregistrement est effectué avec cette fonction activée, le signal produit sonnera comme s'il était traité par un effet flanger.
- Utilisez un câble USB de haute qualité et aussi court que possible. Si l'alimentation est fournie à la G2.1u via un câble USB faisant plus de 3 m de long, une alerte pour faible tension peut apparaître.



# Restauration des réglages d'usine

Avec les réglages d'usine par défaut, les patches de la zone utilisateur (A0 – d9) contiennent les mêmes réglages que ceux de la zone preset (00 – 39). Même après remplacement des patches utilisateur, leur contenu peut être restauré par une seule opération (fonction d'initialisation totale ou "All Initialize").

## 1. Allumez la G2.1u en tenant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



## 2. Pour effectuer la fonction d'initialisation totale, pressez une fois encore la touche [STORE].

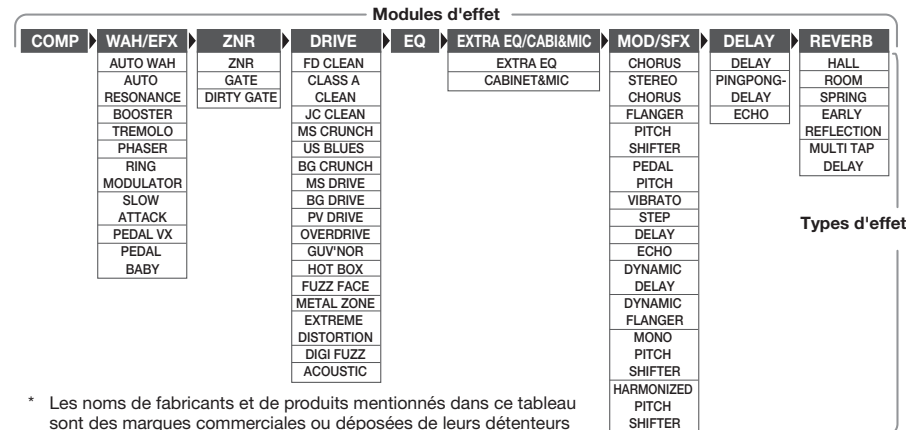
Tous les réglages de patch sont ramenés à leur valeur d'usine par défaut et l'unité passe en mode de jeu. Pour interrompre l'initialisation totale, pressez la touche RHYTHM [▶/■] à la place de la touche [STORE].

### NOTE

Quand vous effectuez une initialisation totale, tous les patches nouvellement créés et mémorisés en zone utilisateur sont supprimés (écrasés). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désireriez conserver.

# Enchaînement des effets

Les patches de la G2.1u sont constitués de 9 modules d'effet enchaînés en série, comme représenté ci-dessous. Vous pouvez utiliser tous les modules d'effet ensemble ou n'utiliser sélectivement que certains modules en les activant (On) ou en les désactivant (Off).



\* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Les noms servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir un type d'effet parmi plusieurs options possibles. Par exemple, le module MOD/SFX comprend des effets CHORUS, FLANGER et d'autres types. Le module REVERB comprend des types HALL, ROOM et autres parmi lesquels choisir.

## Commutation entre son "live" et son d'enregistrement direct

Dans l'illustration ci-dessus, le module DRIVE est représenté avec 17 types d'effet, mais chaque type d'effet a en fait deux algorithmes (un pour le jeu en direct ou "live" et un pour l'enregistrement direct) pour chacun de ses 17 types d'effet, aussi y a-t-il en réalité 34 types d'effet utilisables.

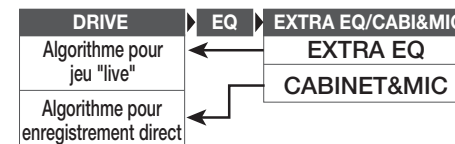
Les deux algorithmes se sélectionnent en fonction du type d'effet choisi pour le module EXTRA EQ/CABI & MIC, comme suit.

### ● EXTRA EQ est sélectionné

L'algorithme de jeu en direct ("live") est sélectionné dans le module DRIVE. C'est recommandé lorsque vous utilisez la G2.1u pour jouer via un amplificateur de guitare.

### ● CABINET & MIC est sélectionné

L'algorithme d'enregistrement direct est sélectionné pour le module DRIVE. C'est recommandé quand la G2.1u est directement connectée à un enregistreur, un système Hi-Fi ou autre dispositif de reproduction audio.



# Types et paramètres d'effet




## Comment lire le tableau des paramètres

### Paramètres d'effet 1 – 3


Ce sont les paramètres qui peuvent être réglés avec les commandes de paramètre 1-3 quand ce type d'effet est sélectionné. La plage de réglage pour chaque paramètre est affichée. Les valeurs de réglage à trois chiffres sont indiquées avec un point entre les deux chiffres. **Exemple: 1 – 98, 1.0 = 1 – 98, 100**

### Sélecteur de module


Le symbole du sélecteur de module montre la position que doit avoir ce sélecteur pour appeler ce module/paramètre.

Module d'effet	Type d'effet
 <b>DELAY</b> <b>DELAY module</b> This is a delay module which allows long delay time and use of the hold function.	
<b>dL</b> <b>dL</b> <b>DELAY</b> This is a delay with a maximum setting of 5000 ms.	
 <b>Pd</b> <b>PINGPONG DELAY</b> This is a ping-pong type delay where the delay sound alternates between left and right.	
 <b>EC</b> <b>TAPE ECHO</b> This effect simulates a tape echo with a long delay time of up to 5000 ms. These three effects have the same parameters.	
<b>1</b> <b>TIME</b> 1 – 99, 1.0 – 5.0 Adjusts the delay time. In the range from 10 – 990 ms, the adjustment is made in 10-ms steps (1.0 – 2.0).	<b>2</b> <b>FEEDBACK</b> 0 – 98, 1.0 Adjusts the feedback amount.
<b>3</b> <b>MIX</b> 0 – 98, 1.0 Adjusts the mixing ratio of original sound and effect sound.	


### Pédale d'expression

Une icône de pédale () dans la liste signale un paramètre pouvant être piloté par la pédale d'expression intégrée. Spécifiez le module correspondant comme destination de modulation pour la pédale d'expression (→ p. 20), puis sélectionnez le type d'effet correspondant du module. Le paramètre peut alors être piloté en temps réel par une pédale d'expression connectée.

### Tap

Une icône de touche [TAP] () dans la liste signale un paramètre qui peut être réglé par pression sur la touche [TAP]. En mode d'édition, quand le module/type d'effet correspondant est sélectionné, presser répétitivement la touche [TAP] réglera le paramètre en fonction de l'intervalle séparant les pressions de la touche (cycle de modulation, temps de retard, etc.). En mode de jeu, si le module DELAY est activé (ON) pour le patch actuellement sélectionné, presser répétitivement la touche [TAP] changera temporairement le paramètre.

### Hold

Une icône de pédale commutateur () dans la liste signale un type d'effet pour lequel le maintien (Hold) peut être commuté On et Off avec la pédale commutateur (FS01). Réglez la fonction de la pédale commutateur sur "dH" (delay hold ou "maintien du retard") (→ p. 22) pour le patch correspondant. Quand ce patch est alors sélectionné en mode de jeu, la fonction de maintien peut être activée (On) ou désactivée (Off) en pressant la pédale commutateur.


<b>COMP</b>			
<b>Module COMP (Compresseur)</b>			
Atténue les composants de haut niveau du signal et accentue les composants de bas niveau de celui-ci, conservant ainsi le niveau de signal général dans une certaine plage.			
<b>1</b> <b>SENSE</b>	0 – 10	<b>2</b> <b>ATTACK</b>	FS, SL
Règle la sensibilité du compresseur. Des valeurs plus élevées donnent une sensibilité plus élevée.		Sélectionne un des deux niveaux d'attaque: "FS" (fast ou rapide) et "SL" (slow ou lente).	
<b>3</b> <b>LEVEL</b>	2 – 98, 1.0	Règle le niveau du signal après passage par le module.	


<b>WAH/EFX</b>			
<b>Module WAH/EFX (Wah-wah/effets)</b>			
Comprend des effets de wah-wah et de filtre ainsi que des effets de type VCA.			
<b>AW</b> <b>AUTO WAH</b>			
Cet effet fait varier l'intensité de wah-wah en fonction de l'intensité de jeu.			
<b>Ar</b> <b>AUTO RESONANCE</b>			
Cet effet fait varier la bande de fréquences du filtre de résonance en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.			
Les deux types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.			
<b>1</b> <b>POSITION</b>	bF, AF	<b>2</b> <b>SENSE</b>	-10 – -1, 1 – 10
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Les réglages possibles sont "bF" (avant le module DRIVE) et "AF" (après le module EQ/EXTRA EQ).		Règle la sensibilité de l'effet.	
<b>3</b> <b>RESONANCE</b>	0 – 10	Règle la résonance du son.	


<b>BS</b> <b>BOOSTER</b>			
Augmente le signal du gain et crée un son dynamique.			
<b>1</b> <b>RANGE</b>	1 – 5	<b>2</b> <b>STONE</b>	0 – 10
Sélectionne la bande de fréquence accentuée.		Règle la qualité sonore.	
<b>3</b> <b>LEVEL</b>	2 – 98, 1.0	Règle le niveau du signal après passage par le module.	


<b>tr</b> <b>TREMOLO</b>			
Cet effet fait varier périodiquement le volume.			
<b>1</b> <b>DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2</b> <b>RATE</b>	0 – 50
Règle l'intensité de modulation.		Règle la cadence d'effet.	
<b>3</b> <b>WAVE</b>	u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9	Permet la sélection de la forme d'onde de modulation. Les réglages possibles sont "u" (dents de scie montantes), "d" (dents de scie descendantes) et "t" (triangulaire). Des valeurs élevées donnent un plus fort écrêtage de l'onde, ce qui renforce l'effet.	

<b>PH</b> <b>PHASER</b>			
Cet effet produit un son ayant un caractère pulsatile.			
<b>1</b> <b>POSITION</b>	bF, AF	<b>2</b> <b>RATE</b>	0 – 50
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Les réglages possibles sont "bF" (avant le module DRIVE) et "AF" (après le module EQ/EXTRA EQ).		Règle la cadence de modulation.	
<b>3</b> <b>COLOR</b>	1 – 4	Règle le type de son.	


<b>rG RING MODULATOR</b>			
Cet effet produit un son de résonance métallique. Régler le paramètre FREQUENCY entraîne des changements radicaux du caractère du son.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b>	1 – 50
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Les réglages possibles sont "bF" (avant le module DRIVE) et "AF" (après le module EQ/EXTRA EQ).			Règle la fréquence servant à la modulation.
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0	Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

<b>SL SLOW ATTACK</b>			
Cet effet réduit la vitesse d'attaque du son, donnant un son de style jeu de violon.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 TIME</b>	1 – 50
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Les réglages possibles sont "bF" (avant le module DRIVE) et "AF" (après le module EQ/EXTRA EQ).			Règle la durée d'attaque.
<b>3 CURVE</b>	0 – 10	Règle la courbe de changement de volume de l'attaque.	


<b>PV PEDAL VX</b>			
Simule un son de pédale wah-wah vintage.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b>	1 – 50
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Les réglages possibles sont "bF" (avant le module DRIVE) et "AF" (après le module EQ/EXTRA EQ).			Règle la fréquence accentuée. Quand aucune pédale d'expression n'est utilisée, l'effet est le même qu'avec une pédale à moitié enfoncée.
<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0	Règle le niveau du signal après passage par le module.	

<b>Pb PEDAL BABY</b>			
Simule un son de pédale wah-wah vintage.			
<b>1 POSITION</b>	bF, AF	<b>2 FREQUENCY</b>	1 – 50
Sélectionne l'emplacement du module WAH/EFX. Les réglages possibles sont "bF" (avant le module DRIVE) et "AF" (après le module EQ/EXTRA EQ).			Règle la fréquence accentuée. Quand aucune pédale d'expression n'est utilisée, l'effet est le même qu'avec une pédale à moitié enfoncée.
<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0	Règle le niveau du signal après passage par le module.	

<b>ZNR</b>	
<b>Module ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b>	
Ce module sert à réduire le bruit entre les plages de jeu. Il offre un choix entre réduction de bruit (réduction des composantes du bruit) et noise gate (coupure durant les pauses).	
<b>nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)</b>	
La réduction de bruit originale de ZOOM qui réduit le bruit dans les pauses de jeu sans affecter le timbre général.	
<b>Gt GATE</b>	
C'est un noise gate qui coupe le son durant les pauses de jeu.	
<b>dG DIRTY GATE</b>	
C'est un effet gate de type vintage avec des caractéristiques de fermeture particulières.	
Tous les types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.	
<b>1 THRESHOLD</b>	1 – 16
Règle la sensibilité. Pour une réduction de bruit maximale, réglez la valeur aussi haut que possible sans causer de chute artificielle du son.	

<b>DRIVE</b>			
<b>Module DRIVE</b>			
Ce module offre 16 types de distorsion et un simulateur acoustique. Chaque type d'effet du module a 2 algorithmes de modélisation (pour le jeu "live" et l'enregistrement direct). Ces algorithmes changent automatiquement en fonction du statut On/Off de l'effet CABINET & MIC (→ p. 25).			
<b>FC FD CLEAN</b>	<b>CA CLASS A CLEAN</b>		
Le son riche et propre d'un Fender Twin Reverb 1965 classique		Son clair d'un ampli combo AC-30 Vox, fonctionnant en classe A	
<b>JC JC CLEAN</b>	<b>MC MS CRUNCH</b>		
Son propre de la gamme JC Roland avec chorus intégré qui donne un son large et clair		Gros son d'un multicorps Marshall fonctionnant entre son clair et crunch	
<b>bL US BLUES</b>	<b>bC BG CRUNCH</b>		
Son crunch d'un Fender Tweed Deluxe '53		Gros son de l'ampli combo Mesa Boogie MkIII	
<b>Md MS DRIVE</b>	<b>bG BG DRIVE</b>		
Le son à haut gain d'un multicorps JCM2000 Marshall saturé		Son à haut gain du canal 2 (mode vintage) de l'ampli Dual Rectifier Mesa Boogie	
<b>PV PV DRIVE</b>	<b>Od OVERDRIVE</b>		
Le son à haut gain du classique Peavey 5150		Simulation de la classique pédale de saturation OD-1 Boss	
<b>GV GUV'NOR distortion</b>	<b>Hb HOT BOX</b>		
Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor de Marshall		Simulation du canal saturé d'un ampli à lampe Hot Box	
<b>FF FUZZ FACE</b>	<b>Mt METAL ZONE</b>		
Simulation d'une classique pédale fuzz britannique d'origine		Simulation de la classique pédale Metal Zone Boss célèbre pour ses médiums et son long sustain	
<b>Ed EXTREME DISTORTION</b>	<b>dF DIGI FUZZ (digital fuzz)</b>		
Intense distorsion à gain super élevé		Attaque fuzz à haut gain	
Tous les types d'effet ci-dessus ont les mêmes paramètres.			
<b>1 GAIN</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 TONE</b>	0 – 10
		Règle l'intensité de distorsion.	
		Règle la qualité sonore.	
		<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0
		Règle le niveau du signal après passage par le module.	

\*Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Les noms servent seulement à illustrer des caractéristiques sonores et n'indiquent aucune affiliation avec ZOOM CORPORATION.

<b>AC ACOUSTIC</b>			
Cet effet fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique.			
<b>1 TOP</b>	0 – 10	<b>2 BODY</b>	0 – 10
		Règle le degré de résonance de la caisse.	
		Règle le niveau du signal après passage par le module.	
<b>3 LEVEL</b>	2 – 98, 1.0		

**EQ**  
**Module EQ (Égaliseur)**  
Permet de régler les trois bandes principales (BASS, MIDDLE, TREBLE) de l'égaliseur 6 bandes.

<b>1 BASS</b>	±12 160Hz	<b>2 MIDDLE</b>	±12 800Hz	<b>3 TREBLE</b>	±12 3.2kHz
Règle le niveau des basses fréquences.		Règle le niveau des fréquences moyennes.		Règle le niveau des hautes fréquences.	

**EXTRA EQ/CABI&MIC**  
**Module EXTRA EQ/CABINET & MIC**  
Ce module permet de régler les trois bandes restantes de l'égaliseur 6 bandes. De plus, le module contient un simulateur de baffle qui produit un son convenant à l'enregistrement direct sur multi-piste ou à la reproduction au casque ou par écoute de studio.

**Et EXTRA EQ**  
Règle les trois bandes restantes de l'égaliseur 6 bandes. La commande HARMONICS permet de régler le niveau de la plage des fréquences harmoniques.

<b>1 LO MID</b>	±12 400Hz	<b>2 PRESENCE</b>	±12 6.4kHz	<b>3 HARMONICS</b>	±12 12kHz
Règle le niveau de la plage des bass médiums.		Règle le niveau de la plage des fréquences extrêmement hautes.		Règle le niveau de la plage des fréquences d'harmoniques.	

**Cb CABINET & MIC**  
Ce type d'effet simule le son d'un baffle d'amplificateur et des caractéristiques directionnelles d'un micro, permettant l'enregistrement direct sur un enregistreur multi-piste. Les caractéristiques du baffle sont automatiquement réglées soit sur combo (12" x 1, 12" x 2) soit sur multicorps (12" x 4), selon le type de saturation sélectionné. Le statut On/Off de cet effet commute à son tour automatiquement l'algorithme de modélisation du module DRIVE (→ p. 25).

<b>1 MIC TYPE</b>	dy, Co	<b>2 MIC POSITION</b>	0 - 2
Sélectionne le type de micro. "dy" simule la réponse en fréquence d'un micro dynamique et "Co" celle d'un micro à condensateur.		Vous permet de sélectionner différentes caractéristiques de micro selon la position du capteur sonore. Les réglages suivants sont possibles 0: Micro pointé au centre du haut-parleur 1: Micro pointé à mi-chemin entre bord du haut-parleur et centre 2: Micro pointé au bord du haut-parleur	

**MOD/SFX**  
**Module MOD/SFX (Modulation/Effets spéciaux)**  
Comprend des effets de modulation et de retard tels que chorus, pitch shifter, delay et écho.

**CH CHORUS**  
Cet effet mixe une composante transposée variable avec le signal d'origine, donnant un son résonant à corps plein.

<b>1 DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	1 - 50	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

**SC STEREO CHORUS**  
C'est un chorus stéréo avec un son clair.

<b>1 DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	1 - 50	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

**FL FL FLANGER**  
Cet effet produit un son résonant et ondulant fortement.

<b>1 DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 - 50	<b>3 RESONANCE</b>	-10 - -1, 0, 1 - 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de résonance de modulation.	

**Pt PITCH SHIFTER**  
Cet effet transpose la hauteur du son d'origine vers le haut ou le bas.

<b>1 SHIFT</b>	-12 - -1, dt, 1 - 12, 24	<b>2 TONE</b>	0 - 10	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "dt" donne un effet de désaccord.		Règle la qualité sonore.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

**PP PP PEDAL PITCH**  
Cet effet permet d'utiliser une pédale pour transposer en temps réel.

<b>1 COLOR</b>	Voir Tableau 1	<b>2 MODE</b>	UP, dn	<b>3 TONE</b>	0 - 10
Sélectionne le type de changement de hauteur effectué par la pédale.		Sélectionne la direction du changement de hauteur.		Règle la qualité sonore.	

Tableau 1

	COLOR	MODE	Valeur min. de pédale	Valeur max. de pédale	COLOR	MODE	Valeur min. de pédale	Valeur max. de pédale
1	UP dn	-100 centièmes Son d'origine seul	Son d'origine seul -100 centièmes	5	UP dn	-1 octave + Son sec +1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec -1 octave + Son sec	
2	UP dn	DOUBLAGE Désaccord + Son sec	Désaccord + Son sec DOUBLAGE	6	UP dn	-700 centièmes + Son sec 500 centièmes + Son sec	500 centièmes + Son sec -700 centièmes + Son sec	
3	UP dn	0 centième +1 octave	+1 octave 0 centième	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + Son sec +1 octave	+1 octave -∞ (0 Hz) + Son sec	
4	UP dn	0 centième -2 octaves	-2 octaves 0 centième	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + Son sec +1 octave + Son sec	+1 octave + Son sec -∞ (0 Hz) + Son sec	

**Vb VIBRATO**  
Effet avec vibrato automatique.

<b>1 DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 - 50	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

**St STEP**  
Effet spécial qui change le son par paliers.

<b>1 DEPTH</b>	0 - 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 - 50	<b>3 RESONANCE</b>	0 - 10
Règle l'intensité de modulation.		Règle la vitesse de modulation.		Règle l'intensité de résonance de modulation.	

**dL dL DELAY**  
C'est un retard avec un réglage maximal de 2000 ms.

<b>1 TIME</b>	1 - 99, 1.0 - 2.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 - 98, 1.0	<b>3 MIX</b>	0 - 98, 1.0
Règle le temps de retard. Dans la plage 10 - 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 - 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 - 2.0).		Règle la quantité de ré-injection.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	



<b>EE tE TAPE ECHO</b>			
Cet effet simule un écho à bande.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 2.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0		
<b>TAP</b> Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 2.0).		Règle la quantité de ré-injection.	
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

<b>dd dd DYNAMIC DELAY</b>			
C'est un retard dynamique dans lequel le volume d'effet change en fonction du niveau du signal entrant. Avec des réglages positifs, le volume d'effet augmente pour des niveaux de signal entrant plus élevés. Avec des réglages négatifs, le volume d'effet augmente pour des niveaux de signal entrant plus faibles.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 2.0	<b>2 AMOUNT</b>	0 – 10
<b>3 SENSE</b>	-10 – -1, 1 – 10		
<b>TAP</b> Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 2.0).		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	
		Règle la sensibilité de l'effet.	

<b>dF dF DYNAMIC FLANGER</b>			
C'est un flanger dynamique dans lequel le volume d'effet change en fonction du niveau du signal entrant. Avec des réglages positifs, le volume d'effet augmente pour des niveaux de signal entrant plus élevés. Avec des réglages négatifs, le volume d'effet augmente pour des niveaux de signal entrant plus faibles.			
<b>1 DEPTH</b>	0 – 98, 1.0	<b>2 RATE</b>	0 – 50
<b>3 SENSE</b>	-10 – -1, 1 – 10		
Règle l'intensité de modulation.		<b>TAP</b> Règle la vitesse de modulation.	
		Règle la sensibilité de l'effet.	

<b>nP MP MONO PITCH SHIFTER</b>			
C'est un transpositeur monophonique avec faible modulation du son, adapté au jeu note par note.			
<b>1 SHIFT</b>	-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	<b>2 TONE</b>	0 – 10
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0		
Règle la transposition par demi-tons. Sélectionner "dt" donne un effet de désaccord.		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	
		Règle la qualité sonore.	

<b>HP HP HARMONIZED PITCH SHIFTER</b>			
C'est un transpositeur intelligent qui génère automatiquement des harmonies en fonction de la tonique et de la tonalité pré-programmée.			
<b>1 SCALE</b>	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	<b>2 KEY</b>	C, Co, d...b
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0		
Détermine l'intervalle pour le son transposé (voir Tableau 2).		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	
Détermine la tonique pour la tonalité qu'utilise la transposition (voir Tableau 3).			

Tableau 2

Réglage	Type de tonalité	Intervalle	Réglage	Type de tonalité	Intervalle
-6	Majeure	Sixte desc.	3	Majeure	Tierce mont.
-5		Quinte desc.	4		Quarte mont.
-4		Quarte desc.	5		Quinte mont.
-3		Tierce desc.	6		Sixte mont.
-m	Mineure	Tierce desc.			
m		Tierce mont.			

Tableau 3

Réglage	Tonique	Réglage	Tonique
C	C	Fo	F#
Co	C#	G	G
d	D	Go	G#
do	D#	A	A
E	E	Ao	A#
F	F	b	B

<b>DELAY</b>			
<b>Module DELAY</b>			
C'est un module de retard qui autorise de longs temps de retard et l'emploi de la fonction de maintien (Hold).			
<b>dL dL DELAY</b>	<b>HOLD</b> C'est un retard avec un réglage maximum de 5000 ms.		
<b>Pd Pd PINGPONG DELAY</b>	<b>HOLD</b> C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son retardé alterne entre gauche et droite.		
<b>EL EC ECHO</b>	<b>HOLD</b> C'est un long retard au son chaud avec une durée atteignant 5000 ms.		
Ces trois effets ont les mêmes paramètres.			
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 5.0	<b>2 FEEDBACK</b>	0 – 98, 1.0
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0		
<b>TAP</b> Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 5.0).		Règle la quantité de ré-injection.	
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	

<b>REVERB</b>			
<b>Module REVERB</b>			
Ce module comprend différentes fonctions de reverb telles que reverb hall, réflexion première et retard multi-tap ("multiple").			
<b>HL HL HALL</b>	Cette reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.		
<b>rM rM ROOM</b>	Cette reverb simule l'acoustique d'une pièce.		
<b>SP SP SPRING</b>	Cet effet simule une reverb de type à ressort.		
Ces trois effets ont les mêmes paramètres.			
<b>1 DECAY</b>	1 – 30	<b>2 TONE</b>	0 – 10
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0		
Règle la durée de la reverb.		Règle la qualité sonore.	
		Règle le niveau du son d'effet mélangé au son d'origine.	
<b>Er Er EARLY REFLECTION</b>	Cet effet isole seulement les composantes des réflexions premières de la reverb.		
<b>1 DECAY</b>	1 – 30	<b>2 SHAPE</b>	±10
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0		
Règle la durée de la reverb.		Règle l'enveloppe du son d'effet. Dans les négatifs, l'enveloppe est inversée. A 0, l'effet est une reverb à porte (gate). Dans les positifs, l'enveloppe est une enveloppe à chute normale.	
		Règle le rapport de mixage du son d'origine et du son d'effet.	
<b>Md Md MULTI TAP DELAY</b>	Cet effet produit plusieurs composantes de delay avec différents retards.		
<b>1 TIME</b>	1 – 99, 1.0 – 3.0	<b>2 PATTERN</b>	1 – 8
<b>3 MIX</b>	0 – 98, 1.0		
<b>TAP</b> Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 990 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99). Pour une seconde et plus, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.0 – 3.0).		Sélectionne le motif de combinaison des retards. Le choix va des motifs rythmiques à des motifs aléatoires.	
		Règle le rapport de mixage du son d'origine et du son d'effet.	

CONTROL	
Module CONTROL	
Sert aux réglages de pédale et vous permet de contrôler la fonction de la pédale commutateur et le réglage du niveau général s'appliquant à tous les patches.	
<b>1</b> RTM DESTINATION	Voir Tableau 4
<b>2</b> FS	Voir Tableau 5
<b>3</b> MASTER LEVEL	0 – 98, 1.0
Sélectionne le module de destination de la modulation qui est piloté par la pédale d'expression intégrée (voir Tableau 4).	
Quand une pédale commutateur (FS01) est branchée à la prise [CONTROL IN], ce paramètre sélectionne la fonction pilotée par la pédale (voir Tableau 5). La fonction sélectionnée ici s'applique à tous les patches.	
Règle le niveau général pour tous les patches.	

Tableau 4

Réglage	Destination de modulation
oF	OFF
VL	Volume
WU, Wd, WH, WL	Module WAH/EFX (*)
GU, Gd, GH, GL	Module DRIVE (*)
MU, Md, MH, ML	Module MOD/SFX (*)
dU, dd, dH, dL	Module DELAY (*)
rU, rd, rH, rL	Module REVERB (*)

Tableau 5

Réglage	Fonction
bP	Bypass/Mute
tP	Tap tempo
bU	Banque supérieure
rH	Rythmique on/off
dH	Maintien (hold) du delay
dM	Coupure (mute) du delay

Le fonctionnement des modules marqués d'un (\*) change comme suit, en fonction de la lettre de droite.

#### UP

Le paramètre est au minimum quand la pédale est totalement relevée et au maximum quand la pédale est totalement enfoncée.

#### DOWN

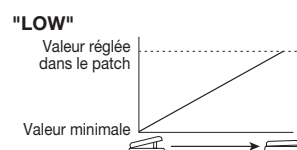
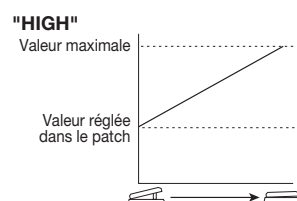
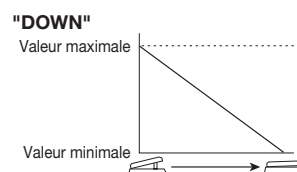
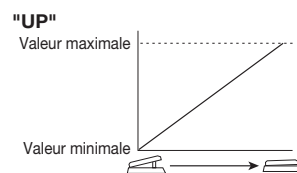
Le paramètre est au maximum quand la pédale est totalement relevée et au minimum quand la pédale est totalement enfoncée.

#### HIGH

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch. Quand la pédale est totalement enfoncée, le paramètre est au maximum.

#### LOW

Quand la pédale est totalement relevée, le paramètre est au minimum. Quand elle est totalement enfoncée, le paramètre a la valeur réglée dans le patch.



## Caractéristiques techniques

Types d'effet	54
Modules d'effet	Maximum de 9 modules simultanés
Patches	Zone utilisateur: 10 patches x 4 banques Zone preset: 10 patches x 4 banques
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz
Convertisseur A/N	24 bits, suréchantillonnage 64 fois
Convertisseur N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz – 40 kHz +1 dB -3 dB (sous une charge de 10 kΩ)
Afficheur	DEL 2 chiffres 7 segments Diodes témoins de paramètres, diodes d'assignation de pédale Jack 6,35 mm mono standard
Entrée	Niveau d'entrée nominal -20 dBm Impédance d'entrée 1 mégaΩ
Sortie	Jack 6,35 mm stéréo standard (à la fois pour ligne et casque) Ligne: +5 dBm (impédance de charge en sortie 10 kΩ ou plus) Casque: 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)
Entrée de commande	Pour FP01, FP02/FS01
Interface USB	Interface PC: 16 bits (configuration stéréo pour enregistrement/reproduction) Fréq. d'échantillonnage: 32 kHz; 44,1 kHz; 48 kHz
Alimentation électrique	Adaptateur secteur CC 9 V, 300 mA (moins sur fiche centrale) (AD-0006 ZOOM) Piles Quatre piles R6 (taille AA) IEC, Environ 7,5 heures de fonctionnement continu (piles alcalines)
Dimensions	165 mm (P) x 255 mm (L) x 79 mm (H)
Poids	1100 g (sans les piles)
Options	Pédale d'expression FP02/ Pédale commutateur FS01
	• 0 dBm = 0,775 Vrms
	• Aspect et caractéristiques sont sujets à changement sans préavis.

## Guide de dépannage

- **Pas d'alimentation**  
Référez-vous à "Mise sous tension" en page 8.
- **L'effet reverb ne fonctionne pas**  
Quand un pattern rythmique est reproduit, l'effet reverb n'est pas disponible. Stoppez d'abord le pattern rythmique (→ p. 12).
- **Haut niveau de bruit**  
L'adaptateur secteur ZOOM est-il utilisé? Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur CC 9V, 300 mA avec le moins sur la broche centrale (AD-0006 ZOOM).
- **L'autonomie des piles est faible**  
Utilisez-vous des piles au manganèse? L'emploi de piles alcalines est recommandé.

## Patterns pré-programmés (presets) de la G2.1u

N°	Nom du pattern	Format de mesure	N°	Nom du pattern	Format de mesure
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  
 Site web: <http://www.zoom.co.jp>

# G2.1u Patch List

Please use patches "for Live" when you use guitar amp, and use patches "for Recording" when you connect your guitar directly to a recorder.

Name of patches for Live	for Recording	Descriptions	Key effect	Pedal setting
<b>RECTIFYING</b>		This patch is modeled after the powerful sound which uses the silicone rectifier section of that popular amplifier. You may want to play riffs and solos with this sound valued by heavy rock guitarists. <b>Referenced album: "Hybrid Theory" by Linkin Park (2001)</b>	BG DRIVE	VOLUME
A0	C0			
<b>LUSH LIFE</b>		This sound features the high-quality sound of our G2's signal processing technology with a clean and lush chorus plus delay patch. Try to use it for accompaniments in pop music, or solo music with your favorite guitar.	CHORUS	VOLUME
A1	C1			
<b>The Pie</b>		We have already started to call the sound of this UK rock band "traditional". This patch is modeled after the punchy sound of the overdriven JCM 800 amplifier and thus it is suitable also for the hard plucking of modern punk rock guitar style. This is the sound of Humble Pie in later years with Dave Clemson as its guitar player. <b>Referenced album: "Smokin'" by Humble Pie (1972)</b>	MS CRUNCH	DRIVE GAIN
A2	C2			
<b>SynthDaze</b>		We took advantage of a newly developed fast tracking pitch shift algorithm and created this simulated synthesizer sound. We hope you will come up with great solos using this sound reminiscent of Jan Hammer's exciting trades with Jeff Beck. <b>Referenced album: "Wired" by Jeff Beck (1976)</b>	METAL ZONE	WAH FREQ
A3	C3			
<b>FENDER CLEAN</b>		This patch is a straightforward modeling of the sound of that black-face Fender Twin Reverb and provides a clean sound that is indispensable for the ensemble. When you foot down the expression pedal and with the EFX module switched on, you can add a unique tremolo effect to get that retro-sound instantly. We have selected a room ambience as default to make this patch suitable for current musical style but, of course, you can replace it with the spring reverb simulation.	FENDER CLEAN	TREMOLO RATE
A4	C4			
<b>SANTANA</b>		Many people through the years have favored Carlos Santana's guitar sound. This patch is modeled specifically after his wailing lead sound with sweet distortion. Any of his hits like "Black Magic Woman", "Europe" or "Adouma" will sound pleasant if you make use of this patch. <b>Referenced album: "Amigos" (1976) and "Shaman" (2002) by Santana</b>	BG CRUNCH	WAH FREQ
A5	C5			
<b>FUNK PLANET II</b>		This patch is suitable for funky chording, and using the pedal-wah effect. We have arranged a clean sound which can be used for not only funk music but also any music style. You can create a funky groove by using brushing or single note cutting.	PHASER	WAH FREQ
A6	C6			
<b>NUANCE DRIVE</b>		This patch is the simulation of the legendary tone of the BOSS OD-1 that is considered the de-facto standard for the overdrive stomp box. The patch can provide high playability and retains the nuances of the guitarists' touches. The addition of the chorus effect using expression pedal will enable the guitar players to adapt to virtually any musical situation.	OD1	ST CHORUS MIX
A7	C7			
<b>C MAJOR HARMONY</b>		This patch provides a mild lead sound accompanied by the harmonies based on the C major scale and makes our G2 the world's first effective device in the class that features the HPS (harmonized pitch shifter) function. You can select the key and the scale according to the phrase you play.	PV DRIVE	HPS MIX
A8	C8			
<b>ACOUSTIK</b>		With this patch selected, your electric guitar will start to sound like an acoustic electric guitar. You can use rich chorus sound when you foot down the expression pedal. We would recommend you to combine this patch with the single-coil type front pick-up. You can also use this patch actively to create the clean ensemble effect.	ACOUSTIC SIM	ST CHORUS MIX
A9	C9			
<b>POWERED BY</b>		Even if you are the type of guitar player who is proud of wailing solos, you may sometimes want to use thrash power chords (with some muting-technique on the bridge). The distorted sound of this patch provides the best playability for that purpose. <b>Referenced album: "Dookie" by Green Day (1994)</b>	PV DRIVE	VOLUME
b0	d0			
<b>BREATH YOU TAKE</b>		This patch provides you with a clean sound with effective use of the compressor. Also with the delay effect set to synchronize with the 8th notes, you will get Andy Summers' signature sound for arpeggios. You can control delay mix by expression pedal. <b>Referenced album: "Synchronicity" by the Police (1983)</b>	JC CLEAN	DELAY MIX
b1	d1			
<b>Mr. Fripp</b>		This wildly fat sound with infinite sustain is modeled truthfully after the sound created by the combination of MXR's Dyna Comp and Dallas' Fuzz Face. Designed for using your guitar's front pick-up. <b>Referenced album: "In The Court Of The Crimson King" by King Crimson (1969)</b>	FUZZ FACE	DRIVE GAIN
b2	d2			
<b>ORANGE CRUSH</b>		This patch provides the jet sound from the good old days created by the combination of the edgy vintage distortion stomp box and the flanger. We have rearranged that sound to give a hybrid tone that is retro sounding and refreshing at the same time by combining the dry distortion, flanging jet-effect and lush reverb. <b>Referenced album: "Barracuda" by Heart (1972)</b>	GUV'NOR	FLANGER RATE
b3	d3			
<b>AC CLEAN</b>		This patch is modeled after the classical Brit clean sound of the VOX AC series guitar amps operated in the class A without the negative feedback. The sound of those amps became enormously popular in the British musical industry of the 1960s, continued through many famous British groups in the 1970s and has remained popular to this day. <b>Referenced album: "1962-1966...Red Album" by the Beatles</b>	CLASS A CLEAN	VOLUME
b4	d4			
<b>BIG WALL</b>		This powerful sound is the result of the deepest distortion ever created by any multi-effect pedals. The overwhelming presence of the power chords in lower registers and the smooth responses to the tapping technique will be favored by the connoisseurs of the high-gain sound. In addition, you can create a pedal pitch effect that bends down 2 octaves.	BG DRIVE	PEDAL PITCH 2oct DOWN
b5	d5			
<b>VibroCrunch</b>		This patch is modeled after the sound that utilizes the so-called Leslie effect for its vibrato-like character and it is popular among the American blues-rock players like the late S.R.V. It is suitable for crisp rhythm playing or the dynamic chording. <b>Referenced album: "Texas Flood" by Stevie Ray Vaughan (1983)</b>	VIBRATO	VIBRATO RATE
b6	d6			
<b>1984</b>		Recently E.V.H. is known as the user of the 5150 amps but in the past he used to create that big crunchy sound with his specially modified Marshall amp. This patch is the consummate simulation of that E.V.H. sound from his early years. The name of this patch is, of course, borrowed from that greatest album of V. H. with David Lee Roth. When you foot down the expression pedal and get the long delay effect on, it makes the best lead sound. <b>Referenced album: "1984" by Van Halen (1984)</b>	MS DRIVE	DELAY(OFF) MIX
b7	d7			
<b>The SPY who loved me (or Spagetti Western)</b>		The sound will remind you of the soundtracks of the James Bond series or Spaghetti Western movies. <b>Referenced album: The soundtracks from "007, Dr. No" (1962)</b>	FENDER CLEAN	SPRING MIX
b8	d8			
<b>HEAD LONG</b>		This sound is ZOOM'S original that became a favorite of the guitarist Brian May. The patch has a very strong character but you can hear how it is effectively used in his actual recordings. If you are big-fan of Brian May, you may also want to try the sound with the "step" turned "off" and the "delay" turned "on". You will be transported to the world of "Brighton Rock" with that incredible guitar orchestration. With the additional use of the HPS set to the minor 3rd in the key of E, you will be able to perfect the simulation!! <b>Referenced album: "Innuendo" by Queen (1991)</b>	STEP	STEP RATE
b9	d9			

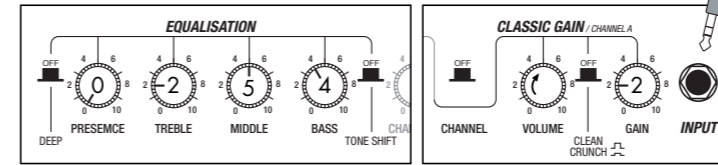
Note 1 : The default patches stored in the pre-set area from the bank No. 0 to No. 3 are the same as those stored in the banks from A to d.

Note 2 : We recommend you to adjust the parameter for the noise reduction according to your guitars and amps.

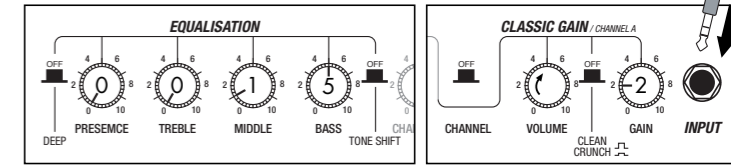
# Setting recommendation on popular guitar amps

## Marshall JCM-2000

In case of patches for Live (A0~A9, b0~b9)

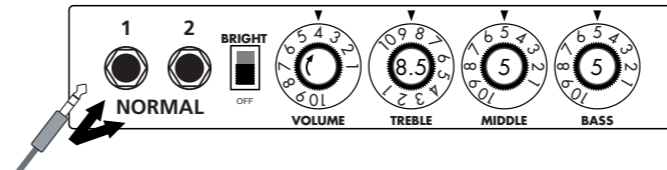


In case of patches for Recording (C0~C9, d0~d9)

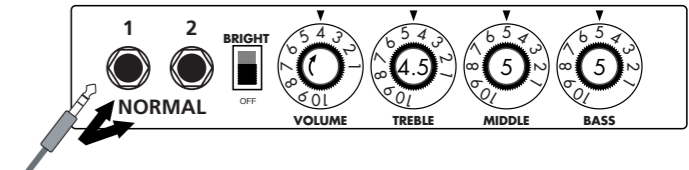


## Fender TWIN Reverb

In case of patches for Live (A0~A9, b0~b9)

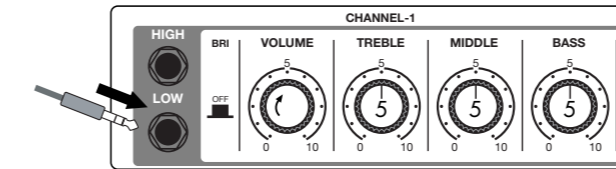


In case of patches for Recording (C0~C9, d0~d9)

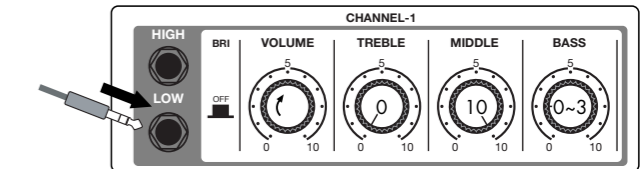


## Roland JC-120

In case of patches for Live (A0~A9, b0~b9)



In case of patches for Recording (C0~C9, d0~d9)



When you use guitar amp for recording patches, not only intended modeling sound will not existing, but also you hear harsh-sounding sometimes. Please adjust guitar amp setting as above reference.

# Introduction for newly developed effects

## Early Reflection

Early Reflection is the component of the reverb sound that reaches to the listener first after the original sound has bounced off the wall. The reverb sound consists of this early reflection and the late reflection, and the former characterizes the size of the room. The early reflection effect extracted from the whole reverb sound has been quite popular among the rack-mounted signal processors but we have arranged this effect on the G series especially for the guitar. To get the most popular type of this effect, you can set the "SHAPE" parameter to the plus value (decaying effect) and adjust the "DECAY" parameter to decide the size of the simulated room. If you would like a wild effect, set the "SHAPE" parameter to the extreme minus value and you will get the special effect that sounds like the tape machine played in reverse.

## EXTRA EQ

In addition to the frequency ranges of 160Hz, 800Hz and 3.2kHz (LOW, MID and TREBLE respectively,) controlled by the normal EQ module, you can boost or cut the ranges of 400Hz, 6.4kHz and 12kHz using the LOW MID, PRESENCE and HARMONICS controls respectively in the EXTRA EQ module. These frequency ranges are rarely controllable with other effect devices made for guitars. With "PRESENCE" you can adjust the high frequency range that affects the projection of the sound and with "HARMONICS" you can tweak the overtone contained in the clipped sound. The overdriven sound of tube amplifiers is rich in overtone and this EXTRA EQ module is indispensable for the simulation of this aspect of the sound.

## Multi Tap Delay

With this effect, you can utilize up to eight independent delay lines whose delay times can be set separately to make rhythmical patterns. We also provided eight practical settings ranging from the constant rhythmic pattern to the random one. Try pattern 2 for example: the played notes are fed back like rhythmical patterns that will inspire you to come up with various phrases one after another. You could apply this effect to your solo performances as something different from the sound-on-sound effect. This effect is programmed as a stereo ping-pong delay and thus we strongly recommend you to try it using headphones. The delay time can be set to 3 sec. maximum.

## Dynamic Delay/Dynamic Flanger

This is the so-called ducking effect: the mix balance of the dry signal and the effect signal of a delay or a flanger is controlled by the envelope of the original signal of the guitar.

In the Dynamic Delay section, you can set the "SENSE" parameter to the minus value to get the ducking delay effect: the feedback component in the delayed signal is not put out while there is an input signal and the feedback component arises as soon as the input signal is muted. This effect is very handy when, for example, you play fast phrases on the guitar and the feedback component gets in the way. On the other hand, you can set the "SENSE" parameter to the plus value and you will have the feedback component while you are playing the guitar and you can cut off the feedback as soon as you mute the guitar, which should be very handy in the break of a song where you want to mute all of the sound.

The same thing goes with the "Dynamic Flanger": you can set the "SENSE" parameter to the minus value and you will get no flanging effect while the input signal is high and you will get flanging effect when you lower the signal level of the input. You can get a unique effect like a long note that is completely dry at the beginning and then the flanging effect is gradually added as the signal level of the note decreases. On the other hand, you can have the flanging effect only when you play loud if you set the "SENSE" parameter to the plus value. This effect works great when you want to embellish the accents in your arpeggios and riffs or to add a hidden flavor to your lead guitar sound.

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



## Cubase LE Installation

## Connections and Preparations

## Recording with Cubase LE

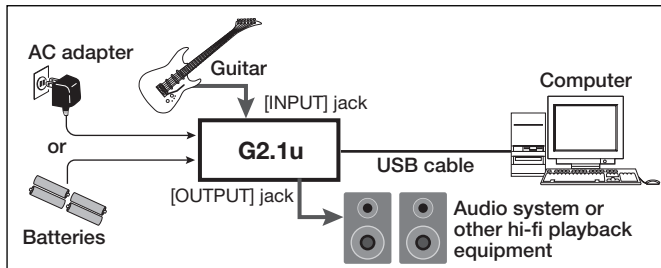
## Windows XP

To connect the G2.1u 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 the G2.1u to the computer using a USB cable.



When the [POWER] switch of the G2.1u is ON, the unit will be powered from the AC adapter or internal batteries.

When the [POWER] switch of the G2.1u is OFF, the unit will be powered via the USB cable (bus power). This is convenient when no AC adapter or batteries are available or when the batteries are exhausted.

#### 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 the G2.1u to monitor the signal.
- When the G2.1u is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation, causing an error indication to appear on the display. In such a case, power the G2.1u 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 the G2.1u via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

When you connect the G2.1u 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.

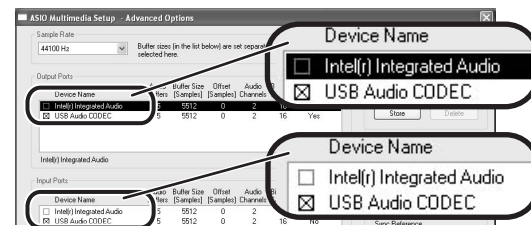
### 5 After Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup..." and click "VST Multitrack" in the list of devices.



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

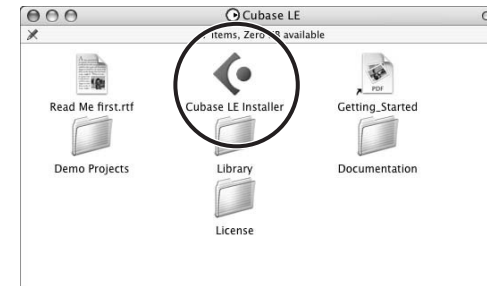
## MacOS X

To connect the G2.1u to a computer running MacOS X and enable audio input/output, proceed as follows.

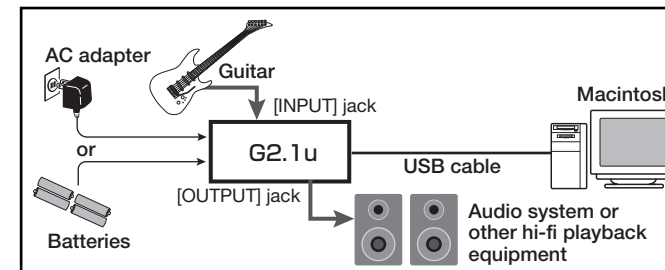
### 1 Insert the CD-ROM supplied with this product into the CD-ROM drive of the Macintosh computer.

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 the G2.1u to the computer using a USB cable.



When the [POWER] switch of the G2.1u is ON, the unit will be powered from the AC adapter or internal batteries.

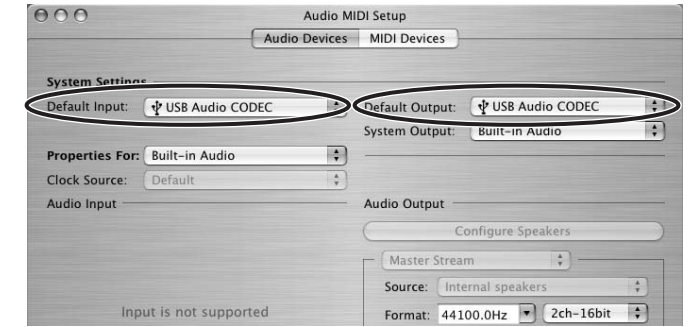
When the [POWER] switch of the G2.1u is OFF, the unit will be powered via the USB cable (bus power). This is convenient when no AC adapter or batteries are available or when the batteries are exhausted.

#### 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 the G2.1u to monitor the signal.
- When the G2.1u is powered via the USB cable, insufficient power may result in unstable operation, causing an error indication to appear on the display. In such a case, power the G2.1u 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 the G2.1u via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

### 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.

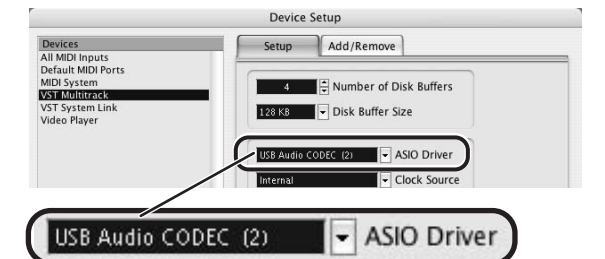
### 5 Start Cubase LE.

#### HINT

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

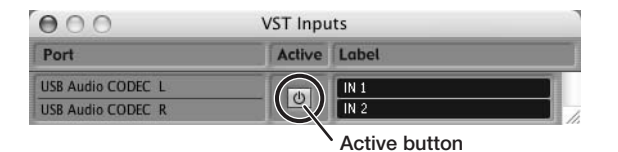
### 6 When Cubase LE has started up, access the "Devices" menu, select "Device Setup...", and click "VST Multitrack" in the list of devices.

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.

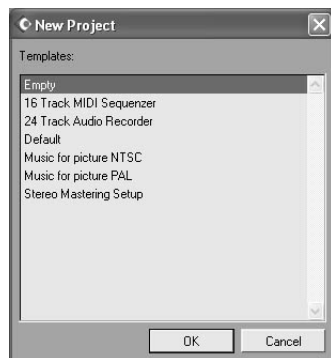


If the Active button is Off (grayed out), click the button to set it to On.



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

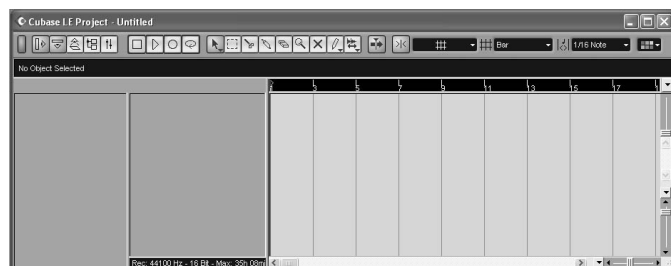
The new project window appears. Here you can select a project template.

**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).**

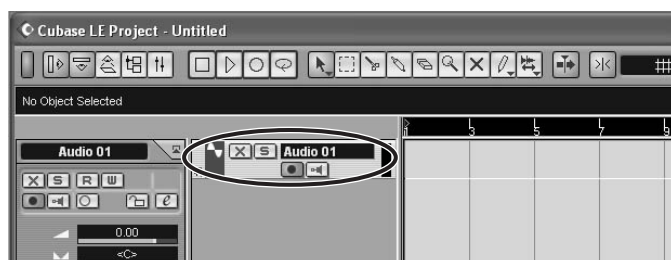
A new project is created, and the project window for controlling most of the Cubase LE operations appears.



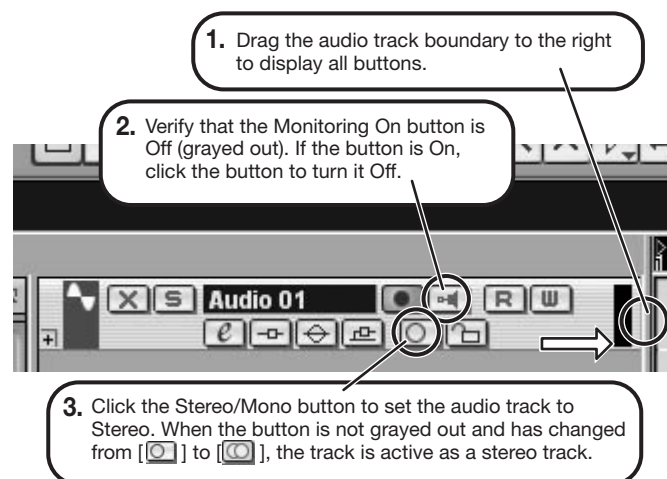
Project window

**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.

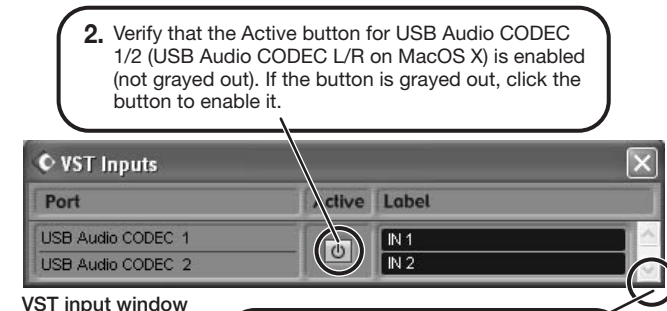
**HINT**

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

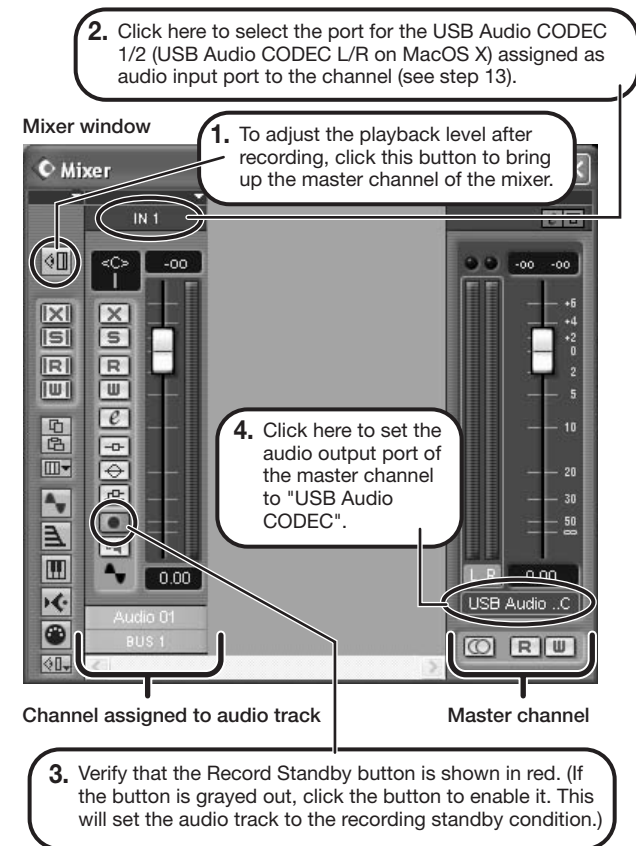
**14 Connect the guitar to the [INPUT] jack of the G2.1u and select the desired patch.**

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.

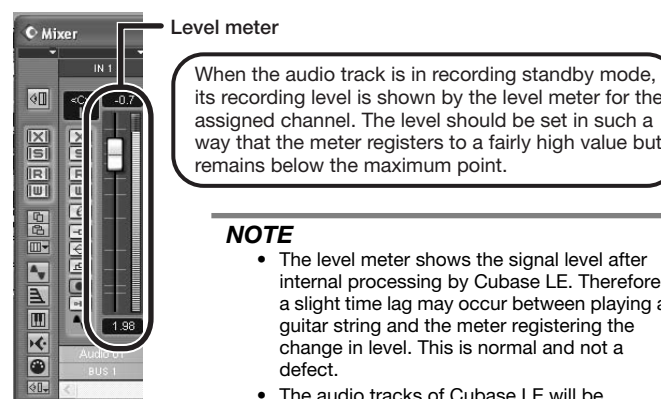


Channel assigned to audio track

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 guitar, adjust the output level of the G2.1u 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 string 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 guitar 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.**

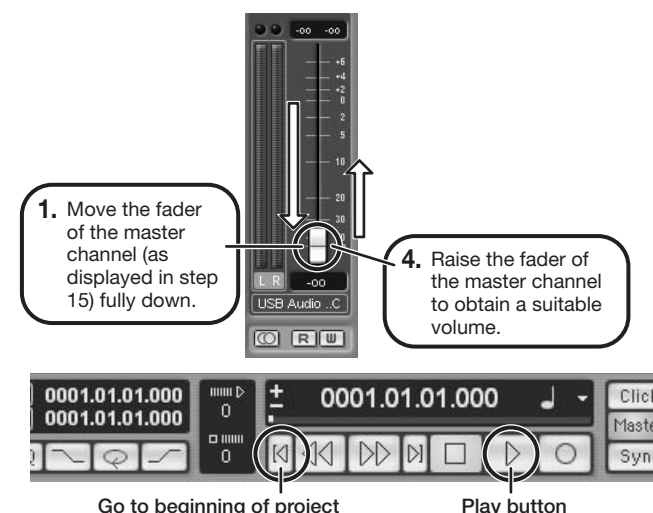
As you play your guitar, the waveform appears in real time in the project window.

**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 G2.1u from an AC adapter.

When 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 the G2.1u from the computer and shut down Cubase LE. Then reconnect the USB cable and start Cubase LE again.