

GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL

G1u

Manuale operativo

Grazie per aver preferito **ZOOM G1u** (d'ora in poi detto semplicemente "**G1u**").

Prendetevi il tempo necessario a leggere attentamente questo manuale, per poter ottenere il massimo dalla vostra nuova unità e per assicurarvi performance ottimali e massima affidabilità.

Conservate questo manuale a portata di mano per futura referenza.

Indice

PRECAUZIONI DI SICUREZZA / Precauzioni d'uso ······ 2	Usare G1u come interfaccia audio ······ 20
Termini usati nel manuale ······ 3	A proposito di ZFX Tools ······ :20
Controlli e funzioni/collegamenti ······ 4	Tipi d'effetto e parametri ······ 21
Selezionare una patch da eseguire ······ 6	Spiegazione dei simboli ······ :21
Usare la funzione Tuner ······ 8	PATCH LEVEL ······ :21
Usare la funzione Rhythm ······ 10	Modulo COMP/EFX ······ :21
Usare la funzione Loop ······ 12	Modulo DRIVE ······ :22
Editare una patch ······ 14	Modulo EQ ······ :23
Salvare/Copiare Patch ······ 16	Modulo ZNR/AMP ······ :23
Ritornare alle impostazioni di fabbrica ······ :17	Modulo MODULATION ······ :24
Cambiare modo di richiamare le patch ······ 18	Modulo DELAY ······ :25
Usare un interruttore a pedale o un pedale ······ 18	Modulo REVERB ······ :26
Usare un interruttore a pedale ······ :18	Pattern predefiniti della funzione Rhythm ······ :27
Usare un pedale d'espressione ······ :19	Verificare la versione di G1u ······ 27
	Diagnostica ······ 27
	Specifiche tecniche ······ quarta di copertina

ZOOM

© ZOOM Corporation

E' proibita la riproduzione, totale o parziale di questo manuale, con ogni mezzo

PRECAUZIONI DI SICUREZZA / Precauzioni d'uso

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti, da osservare per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:



Questo simbolo indica spiegazioni su argomenti estremamente pericolosi. Se l'utente ignora questo simbolo e maneggia in maniera scorretta l'unità, si possono correre rischi seri e persino mortali.



Questo simbolo indica spiegazioni su argomenti pericolosi. Se l'utente ignora questo simbolo e maneggia in maniera scorretta l'unità, si possono correre rischi o danneggiare l'unità.

Leggete attentamente quanto segue per garantire un utilizzo corretto e sicuro di G1u.

Requisiti di alimentazione



Poiché il consumo d'energia dell'unità è piuttosto alto, consigliamo di utilizzare un adattatore AC, quando possibile. In caso si usassero batterie, usate solo batterie alcaline.

[Operatività adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AD-0006 o AD-16 di Zoom. L'uso di altri adattatori diversi da quanto specificato può danneggiare l'unità e provocare rischi per la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa AC che garantisca il voltaggio richiesto dall'adattatore stesso.
- Scollegando l'adattatore dalla presa AC, assicuratevi di afferrare l'adattatore e non il cavo.
- In caso di temporale e se non usate l'unità per un lungo periodo, scollegate l'adattatore dalla presa AC.

[Operatività a batteria]

- Usate quattro batterie IEC R6 (tipo AA) (alcaline).
- G1u non può essere usato per la ricarica.
- Fate molta attenzione alle etichette delle batterie, per essere sicuri di usare il tipo corretto.
- Se non si utilizza l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie.
- In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, pulite accuratamente il comparto batterie e i terminali, per rimuovere ogni traccia di fluido.
- Usando l'unità, il coperchio del comparto batterie deve essere chiuso.

Ambiente



Per evitare il rischio di incendio, scariche elettriche o malfunzionamenti, evitate di usare G1u dove possa essere esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore come radiatori o stufe
- Alti livelli d'umidità

- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi

Gestione



- Non posizionate oggetti contenenti liquidi, come vasi, su G1u poiché questo potrebbe provocare scariche elettriche.
- Non posizionate fiamme libere come candele accese, su G1u poiché questo può provocare rischi d'incendio.
- G1u è uno strumento di precisione. Non esercitate eccessiva pressione su tasti e controlli. Fate attenzione a non farlo cadere, ribaltare e non sottoponetelo a eccessivi colpi o pressione, che possono provocare seri danni.
- Fate attenzione a non far penetrare oggetti estranei (monete o spille) o liquidi (acqua, bevande) nell'unità.



Collegare cavi e jack input/output



Spegnete sempre G1u e tutte le altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi di scollegare tutti i cavi e il cavo d'alimentazione prima di spostare G1u.

Modifiche



Non aprite G1u e non cercate di modificare il prodotto in alcun modo, perché potreste danneggiare l'unità.

Volume



Non usate H4n a volume elevato per molto tempo, perché questo può provocare danni all'udito.

Precauzioni d'utilizzo

Interferenza elettrica

Per motivi di sicurezza, G1u è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, è meglio non posizionare vicino a G1u delle apparecchiature suscettibili di interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti, perché la possibilità di interferenza non può essere eliminata del tutto.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, compreso G1u, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti e può danneggiare o distruggere dati. Fate attenzione, per ridurre al minimo tale rischio.

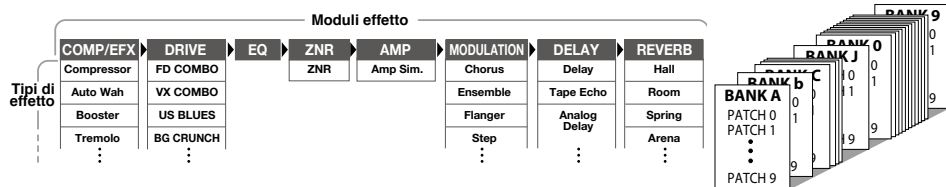
Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire G1u. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cere o solventi (solvente per vernice o alcol) perché questi potrebbero sciupare la finitura o danneggiare la superficie dell'unità.

Conservate il manuale in luogo opportuno per futura referenza.

Termini usati nel manuale

Questa sezione illustra alcuni termini importanti usati nel manuale di G1u.



• Modulo effetto

Come mostrato sopra, una patch in G1u può essere considerata una combinazione di effetti singoli, fino a un massimo di otto. Ognuno di questi effetti è detto modulo effetto.

• Tipo di effetti

Alcuni moduli effetto contengono diversi effetti detti tipi d'effetto. Ad esempio, il modulo MODULATION comprende chorus, flanger, pitch shifter, e altri tipi d'effetto. E' possibile selezionarne solo uno alla volta.

• Parametri effetto

Tutti i moduli effetto hanno vari parametri regolabili. Sono detti parametri effetto o semplicemente parametri. Pensando a un modulo effetto come a un effetto compatto, i parametri cambiano il tono e l'intensità dell'effetto, come farebbero le manopole sull'apparecchio.

• Patch

In G1u, le combinazioni di modulo effetto sono salvate e richiamate in unità dette patch. Una patch comprende le informazioni sullo status on/off e sulle impostazioni del parametro effetto usato in ogni modulo.

• Bank

Un gruppo di dieci patch è detto bank.

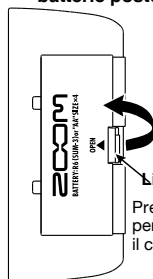
G1u ha in memoria un totale di 20 bank, individuabili in base a una lettera da A a J (bank utente, editabili) e in base a un numero da 0 a 9 (bank predefiniti di sola lettura), come illustrato sopra a destra.

• Modalità

Lo status interno di G1u viene detto modalità operativa. La funzione di tasti e controlli differisce, in base alla modalità corrispondente. Le modalità di G1u comprendono la modalità play, per selezionare ed eseguire patch, rhythm per eseguire un pattern ritmico, edit per modificare effetti e store per salvare patch.

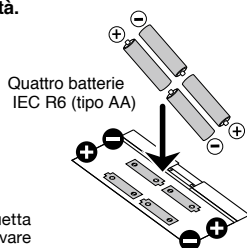
Adoperare G1u a batterie

1. Ruotate G1u e aprite il coperchio del comparto batterie posto dietro l'unità.



Linguetta
Premete la linguetta per aprire e sollevare il coperchio.

2. Inserite quattro batterie IEC R6 (tipo AA)



3. Chiudete il coperchio del comparto batterie.

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

Usando G1u a batterie, è consigliabile scollegare il cavo della chitarra dal jack [INPUT] quando non si usa l'unità, per risparmiare l'energia delle batterie.

Controlli e funzioni / Collegamenti

Pannello superiore

Selettore modulo

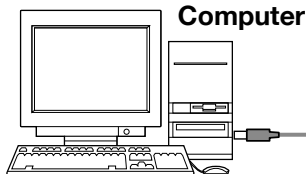
Commuta tra modalità play, rhythm, ed edit. In modalità edit, la manopola seleziona modulo/parametro per l'operatività.

Tasto RHYTHM [▶/■]

Serve per avviare/fermare il pattern ritmico in modalità play e rhythm.

Display

Mostra i numeri di bank e patch, i valori d'impostazione, e altre informazioni per usare G1u.



Computer

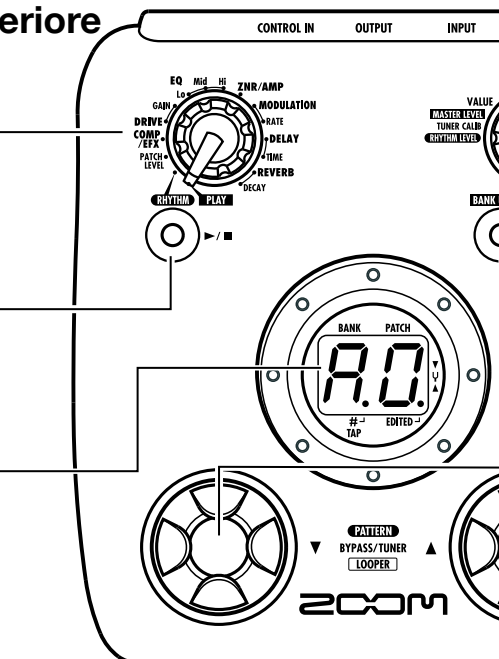
Porta [USB]

Serve per collegare G1u a un computer. Consente di usare G1u come interfaccia audio per il computer, e di editare e gestire le impostazioni di G1u usando il computer.

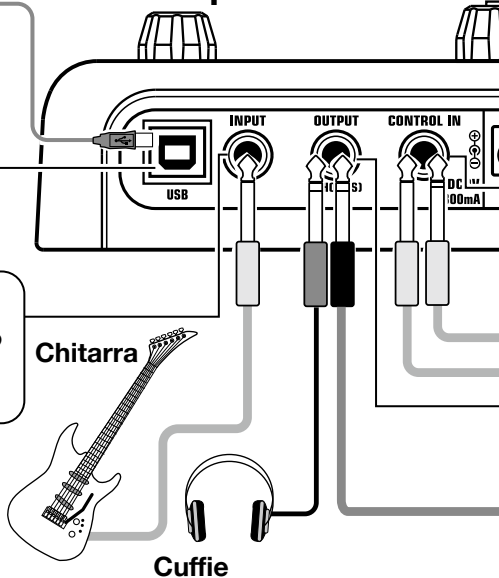
Jack [INPUT]

Serve per collegare la chitarra. Inserendo il cavo della chitarra nel jack si attiva l'unità.

Usando G1u a batterie, è consigliabile scollegare il cavo della chitarra dal jack [INPUT] se non si usa l'unità, per risparmiare l'energia delle batterie.



Pannello posteriore



Chitarra

Cuffie



Manopola [VALUE]

Serve per cambiare i valori del parametro e per impostare il livello generale della patch.

Tasto [STORE]

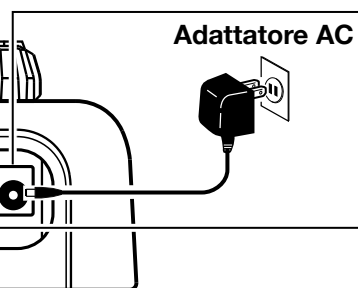
Serve per salvare patch editate in memoria e per copiare patch in un altro posto.

Tasto [BANK UP-TAP]

In modalità play, il tasto passa al bank successivo più alto. In altre modalità, il tasto serve per la regolazione manuale del tempo del pattern ritmico, così come dei parametri correlati al tempo e al ciclo.

Interruttore a pedale [▲]/[▼]

Questi interruttori si usano per selezionare patch, controllare l'accordatore, o la funzione loop.



Jack [DC IN]

Un adattatore AC AD-0006 o AD-16 di Zoom può essere collegato a questo jack.

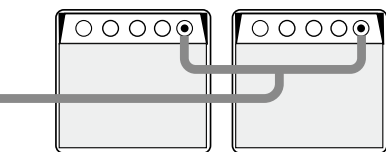
Jack [CONTROL IN]

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



Jack [OUTPUT/PHONES]

Questo jack stereo serve per collegare l'amplificatore per chitarra. E' anche possibile usare un cavo a Y per inviare il segnale a due amplificatori, o per collegare una coppia di cuffie stereo a questo jack.



Amplificatore per chitarra

Selezionare una patch da eseguire (modalità Play)

Questa sezione illustra le funzioni di base della modalità play.

1 Accendete

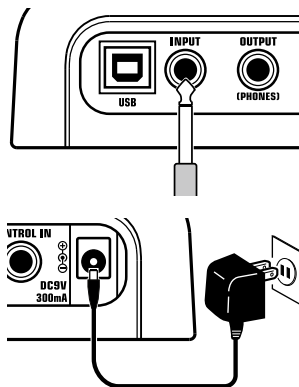
Il controllo di volume sull'ampli collegato deve essere abbassato.

Collegate un cavo schermato al jack [INPUT].

Usando l'unità con un adattatore AC

Collegate il cavo dall'adattatore al jack [DC IN].

Accendete l'ampli per chitarra e regolate il volume in una posizione adatta.



HINT

Se G1u è collegato a un computer tramite cavo USB, e non è collegato l'adattatore AC, l'alimentazione sarà fornita tramite la porta USB.

2 Impostate G1u in modalità play

Posizionate il selettore Module su "PLAY".

Appaiono sul display il numero di bank e di patch.

HINT

Immediatamente dopo aver acceso G1u, l'unità sarà in modalità play, a prescindere dalla posizione del selettore Module.



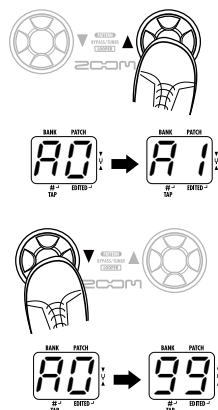
3 Selezionate una patch

Usate gli interruttori a pedale.

Premete l'interruttore a pedale [▼] per richiamare la patch successiva più alta.

Premete l'interruttore a pedale [▲] per richiamare la patch successiva più bassa.

L'unità passa ciclicamente tra le patch in quest'ordine
A0 – A9 ... J0 – J9 → 00 – 09 ... 90 – 99 → A0.



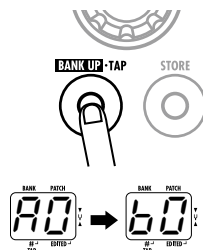
4 Commutate direttamente un bank

Premete il tasto [BANK UP·TAP].

L'unità passa ciclicamente tra i bank nell'ordine A ... J, 0 ... 9, A.

HINT

Potete anche usare un interruttore a pedale esterno (FS01) per commutare i bank (→ p. 18).



5 Regolate il livello master

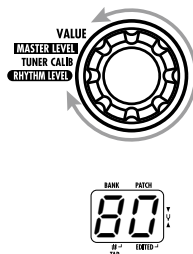
Usate la manopola [VALUE].

L'impostazione del livello master appare sul display.

L'impostazione del livello master è applicata a tutte le patch. La gamma d'impostazione è 0 – 98, 1.0. Si resetta su 80 quando l'unità è spenta/riaccesa.

HINT

Usando le cuffie, la manopola regola il volume d'ascolto.



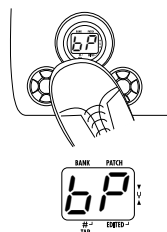
Usare la funzione Tuner

Per usare la funzione tuner di G1u, bisogna bypassare gli effetti incorporati (spegnerli temporaneamente) o messi in mute (suono e effetto originale sono spenti).

1 Passare su bypass o mute

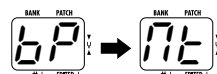
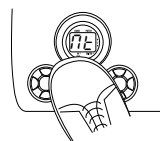
• Impostare G1u in condizione di bypass

In modalità play o rhythm (→ p. 10), premete assieme gli interruttori a pedale [▲]/[▼] con un piede. Quando appare l'indicazione "bP" sul display, rilasciate gli interruttori entro 1 secondo.



• Impostare G1u in condizione di mute

In modalità play o rhythm (→ p. 10), premete assieme gli interruttori a pedale [▲]/[▼] con un piede. Aspettate finché l'indicazione "bP" sul display passa a "Mt" e rilasciate i pedali in 1 secondo.



NOTE

• Se continuate a premere i pedali per oltre 1 secondo dopo che è apparsa l'indicazione "Mt", la funzione di loop (→ p. 12) viene attivata.

• La condizione di bypass o mute non può essere attivata se l'unità è in modalità edit (→ p. 14).

Cambiare Patch in bypass/mute

Premendo contemporaneamente gli interruttori a pedale [▲]/[▼] mentre suonate lo strumento, il suono può cambiare temporaneamente appena prima che la funzione bypass/mute è attivata. Ciò è dovuto al fatto che G1u passa alla patch successiva più alta o bassa quando uno dei pedali è premuto leggermente prima. (Annullando la condizione di bypass/mute, il

numero di patch originale sarà nuovamente attivato.)

Questo comportamento non è un difetto. E' dovuto alla velocità molto alta con la quale G1u risponde alla commutazione di patch. Per evitare il cambio di suono causato dalle condizioni di cui sopra, non produdete suono con lo strumento finché non avete determinato la condizione di bypass/mute.

2 Accordate lo strumento

Suonate la corda libera per accordare, e regolate la tonalità.

Il lato sinistro del display mostra la nota più vicina alla tonalità attuale.

A = \bar{A}	C# = \bar{C}	F = \bar{F}
A# = \bar{A} .	D = \bar{d}	F# = \bar{F} .
B = \bar{b}	D# = \bar{d} .	G = \bar{G}
C = \bar{C}	E = \bar{E}	G# = \bar{G} .



Il lato destro del display mostra un simbolo che indica quanto è sbagliata l'accordatura.

Tonalità alta Tonalità corretta Tonalità bassa



L'indicazione si muove più velocemente più la tonalità è sbagliata

3 Regolare la tonalità di riferimento dell'accordatore

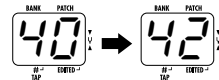
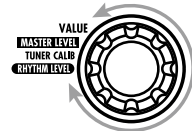
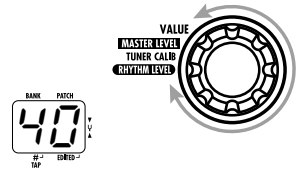
Per regolare la tonalità di riferimento dell'accordatore di G1u, ruotate la manopola [VALUE] in condizione di bypass/mute.

Ruotando la manopola, la tonalità di riferimento attuale appare per un attimo sul display. L'impostazione di default è 40 (A centrale = 440 Hz).

Quando appare la tonalità di riferimento, ruotate la manopola [VALUE] per regolare il valore in una gamma da 35 – 45 (A centrale = 435 a 445 Hz).

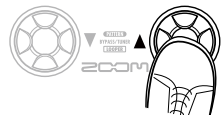
NOTE

Spegnendo e riaccendendo l'unità, l'impostazione della tonalità di riferimento torna a 40 (A centrale = 440 Hz).



4 Tornate alla modalità play

Premete uno degli interruttori a pedale [▲]/[▼].



Usare la funzione Rhythm (Modalità Rhythm)

Questa sezione illustra come usare la funzione rhythm incorporata, che esegue suoni drum realistici in vari pattern.

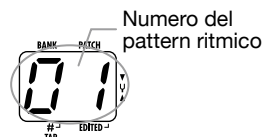
1 Selezionate la modalità rhythm

Impostate il selettore Module su "RHYTHM".

Sul display appare il numero del pattern ritmico attualmente selezionato (01 – 40).

HINT

In modalità rhythm, l'ultima patch selezionata sarà sempre attiva. Tuttavia, gli effetti di reverb sono disattivati mentre si eseguono i patterns ritmici. La funzione rhythm può essere usata anche in modalità play e loop.



Numero del pattern ritmico

2 Avviate la funzione rhythm

Premete il tasto RHYTHM [▶/■].

HINT

La riproduzione del pattern ritmico si avvia anche se premete il tasto RHYTHM [▶/■] in modalità play. Tuttavia, non è possibile cambiare il pattern ritmico o regolarne volume e tempo.

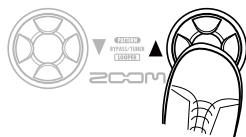


3 Selezionate un pattern ritmico

Per passare tra i 40 pattern ritmici incorporati, premete uno degli interruttori a pedale [▲]/[▼]. (Per informazioni sui contenuti dei pattern, vd.pag. 27.)

HINT

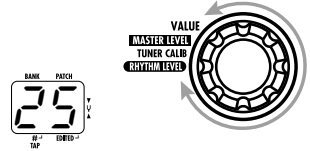
Premendo contemporaneamente gli interruttori a pedale [▲]/[▼] in modalità rhythm, Glu passa alla condizione di bypass/mute. La funzione di accordatura (→ p. 8) può essere usata in questa condizione mentre si esegue il pattern ritmico.



4 Regolate il volume del rhythm

Ruotate la manopola [VALUE].

Sul display appare brevemente l'impostazione attuale (0 – 30).



5 Regolate il tempo

Il tempo del pattern ritmico può essere regolato all'interno di una gamma da 40 – 250 BPM (battute al minuto).

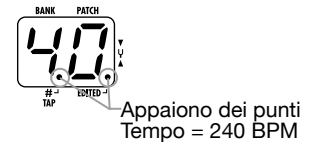
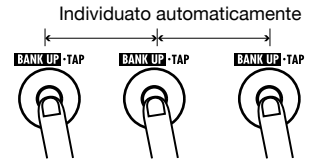
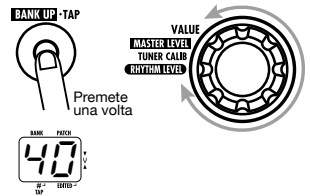
• Cambiare continuamente il tempo

Premete una volta il tasto [BANK UP·TAP] e poi ruotate la manopola [VALUE] mentre il valore del tempo appare sul display.

• Specificare manualmente il tempo

Premete il tasto [BANK UP·TAP] almeno due volte nell'intervallo desiderato. G1u automaticamente individua l'intervallo tra le due pressioni del tasto e imposta il tempo di conseguenza (funzione tap tempo).

Mentre si eseguono le procedure di cui sopra, il nuovo valore del tempo (40 – 250) appare brevemente sul display. Per valori in una gamma da 100 a 199, appare un punto al centro, e per valori pari a 200 e oltre, dei punti appaiono al centro e in basso a destra.



HINT Potete usare l'interruttore a pedale (FS01) per definire il tempo (→ p. 18).

6 Fermate il rhythm

Premete il tasto RHYTHM [▶/■].



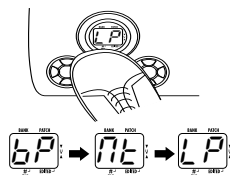
Usare la funzione Loop (Modalità Looping)

Glu ha una funzione di loop incorporata che può registrare e ripetere un massimo di cinque secondi di esecuzione o registrare in sovraregistrazione. Questa sezione descrive come usare la modalità loop.

1 Selezionate la modalità loop

In modalità play, premete entrambi gli interruttori a pedale [▲]/[▼] con un piede e aspettate che l'indicazione passi da "bP" a "Mt" e poi a "LP". Quando appare "LP", rilasciate i pedali.

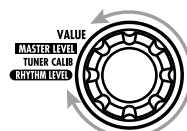
NOTE In modalità loop, gli effetti delay sono disabilitati.



2 Selezionate il metodo di registrazione

Ruotate la manopola [VALUE] per selezionare il metodo di registrazione. Sono disponibili le impostazioni seguenti.

- **1 - 8** Il tempo di registrazione è impostato usando l'impostazione attuale del tempo, in quarti di nota. Ad esempio, con l'impostazione "2", la registrazione si fermerà automaticamente trascorse due battute del tempo attuale.
- **Mn** L'avvio e lo stop di registrazione sono controllati manualmente.



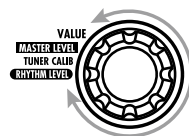
Il tempo di registrazione è impostato in multipli di quarti di nota.



Il tempo di registrazione è impostato manualmente.

3 Regolate il tempo

Se è stata selezionata un'impostazione da 1 a 8 come metodo di registrazione, usate il tasto [BANK UP·TAP] e la manopola [VALUE] per impostare il tempo. La procedura è la stessa per la funzione rhythm. Si può anche usare la funzione tap tempo (→ p. 11).



4 Registrate/eseguite una frase

Premete l'interruttore a pedale [▼] ed eseguite la frase da registrare. L'indicazione passa a "rC" e la registrazione si avvia.



• Selezionando 1 – 8 come metodo di registrazione

Trascorso il tempo specificato, la registrazione termina e si avvia la riproduzione in loop.

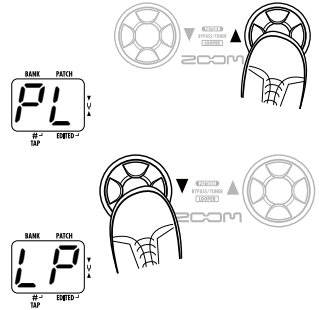
• Selezionando Mn come metodo di registrazione

Premendo ancora l'interruttore a pedale [▼] o quando si raggiunge il massimo della durata di registrazione (5 sec.) la registrazione termina e si avvia la riproduzione in loop. L'indicazione sul display passa a "PL".

Per fermare la riproduzione in loop, premete l'interruttore a pedale [▲]. L'indicazione sul display torna a "LP".

NOTE

Se è stata selezionata un'impostazione da 1 – 8, la durata massima di registrazione (5 sec.) si può superare, in base al tempo. In tal caso, la registrazione termina quando metà (o un quarto) del tempo selezionato è trascorso.

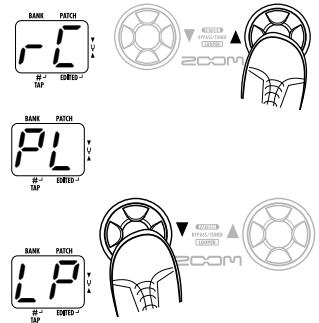


5 Sovraregistrate una frase

Eseguite la registrazione come descritto al punto 4. Quando la frase è riprodotta in loop, premete l'interruttore a pedale [▼].

L'indicazione sul display passa a "rC" e si avvia la sovraregistrazione. Raggiunta la fine della frase registrata, l'unità torna all'inizio, e continua a registrare in overdub. Per fermare la sovraregistrazione e tornare alla riproduzione in loop, premete l'interruttore a pedale [▼] ancora una volta. L'indicazione sul display passa a "PL".

Per fermare la riproduzione in loop, premete l'interruttore a pedale [▲]. L'indicazione sul display torna a "LP".



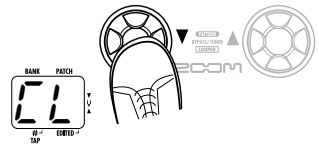
6 Cancellate il contenuto della registrazione

Tenete premuto l'interruttore a pedale [▲].

L'indicazione sul display passa a "CL", e il contenuto registrato è cancellato.

NOTE

Anche cambiando il metodo di registrazione o il tempo, si cancella il contenuto della registrazione.



7 Ritornate alla modalità play

Premete entrambi gli interruttori a pedale [▲]/[▼] con un piede.



Editare una Patch (modalità Edit)

Le patch di Glu possono essere editate liberamente cambiando il tipo di effetto usato dai vari moduli e cambiando le impostazioni del parametro. Provate a editare la patch attualmente selezionata per creare il vostro sound.

1 Selezionate il modulo effetto/parametro

Ruotate il selettore Module per selezionare il modulo effetto e il parametro da editare. Le impostazioni disponibili sono elencate sotto.

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

L'indicazione "Type" e "Prm" tra virgolette indica la categoria della voce correlata.

• Type&Prm or Type&Prm1 (Type & Parameter)

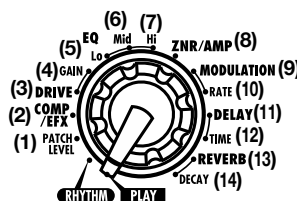
Voce in cui il tipo d'effetto (lato sinistro del display) e il valore dell'impostazione parametro (lato destro del display) sono regolati contemporaneamente.

• Type

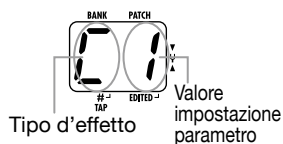
Voce in cui è selezionato solo il tipo d'effetto.

• Prm or Prm2 (Parameter)

Voce in cui è selezionato solo l'impostazione parametro.



Il modulo EQ ha tre parametri, e i moduli MODULATION, DELAY, e REVERB hanno due parametri ognuno. Commutando il tipo si ha accesso al secondo o terzo parametro.

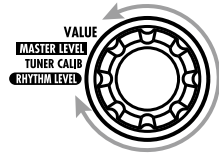


2 Cambiate impostazione

Ruotate la manopola [VALUE].

L'impostazione della voce selezionata varia, e appare un punto (.) in basso a destra del display. Ciò indica che un'impostazione è stata cambiata rispetto al valore salvato attualmente.

HINT Selezionato un parametro che può essere impostato con la funzione tap (→ p. 21), potete premere ripetutamente il tasto [BANK UP-TAP] con l'intervallo desiderato per definire il tempo.

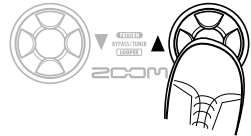


Il punto indica che l'impostazione è stata modificata

3 Attivare/disattivare un modulo effetto

Premete un interruttore a pedale [▲]/[▼].

Appare l'indicazione "oF" sul display e il modulo è spento. Premendo ancora una volta si riporta l'impostazione alla condizione precedente.



4 Chiudete la modalità edit

Impostate il selettore Module in posizione "PLAY" per tornare in modalità play.

NOTE Tornati in modalità play ed eseguite tutte le variazioni alla patch, il punto (.) apparirà in basso a destra sul display. Selezionando un'altra patch in questa condizione, i cambiamenti fatti in modalità edit andranno persi se non salvate la patch prima. Per mantenere i cambiamenti, salvate la patch come descritto a pag. 16.



Salvare/Copiare Patch (Modalità Store)

Una patch editata può essere salvata in bank-utente editabili (A – J). E' anche possibile per salvare una patch esistente in un altro punto, per crearne una copia.

1 In modalità play o edit, premete il tasto [STORE]

Il numero di bank e patch lampeggiano sul display.

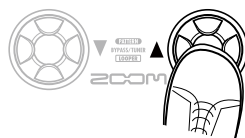


NOTE

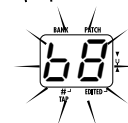
Le patch dei bank predefiniti (0 – 9) sono di sola lettura. Nessuna patch può essere salvata o copiata in questi punti. Premendo il tasto [STORE] quando è selezionata una patch dall'area preset, la patch "A0" (bank A, patch numero 0) sarà selezionata automaticamente come obiettivo di default per il salvataggio/la copia.

2 Selezionate il bank obiettivo di salvataggio/copia e il numero di patch

• Usate gli interruttori a pedale [▲]/[▼] per selezionare bank/numero di patch.



• Per commutare solo il bank, usate il tasto [BANK UP-TAP].



NOTE

• Solo un bank-utente editabile (A – J) può essere selezionato come obiettivo di salvataggio/copia.
• Nel corso del processo di salvataggio/copia, non è possibile usare l'interruttore a pedale (FS01) per commutare i bank.

3

Premete ancora una volta il tasto [STORE]

Completato il processo di salvataggio/copia, G1u torna alla modalità precedente, con la patch obiettivo selezionata.



Per annullare il processo di salvataggio, usate la manopola [VALUE] prima di premere ancora il tasto [STORE].



Ritornare alle impostazioni di fabbrica

Anche dopo aver sovrascritto patch utenti con altre, il loro contenuto originale può essere recuperato in una sola operazione (funzione "All Initialize").

Per far questo, accendete G1u tenendo premuto il tasto [STORE].

Appare l'indicazione "AL" sul display.



Per eseguire la funzione All Initialize, premete ancora una volta il tasto [STORE]. Tutte le impostazioni delle patch sono riportate alle condizioni di default di fabbrica, e l'unità passa in modalità play.

Per annullare l'operazione All Initialize, premete il tasto RHYTHM [▶/■] invece di [STORE].



Eseguendo la funzione All Initialize, tutte le patch appena create che erano salvate nel bank-utente editabile saranno cancellate (sovrascritte). Eseguite questa operazione con attenzione, per evitare di perdere patch che invece volete tenere.

Cambiare modo di richiamare le patch

Questa sezione descrive come cambiare il metodo di selezione della patch di Glu passando a "pre-select". In questa modalità, prima selezionate la patch da usare successivamente, poi eseguite un'operazione aggiuntiva per attivare la patch.

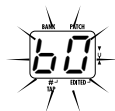
1. Accendete G1u tenendo premuto l'interruttore a pedale [▼].

L'indicazione "PrE-SElEct" scorre sul display.

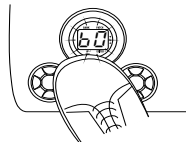
2. In modalità play, selezionate la patch da usare successivamente.



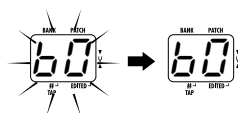
Il bank nuovo che avete selezionato e il numero di patch lampeggiano sul display. Il suono ancora non varia.



3. Specificata la patch da usare, premete entrambi gli interruttori a pedale [▲]/[▼] con un piede.



Il cambio di patch è accettato, provocando il cambiamento del suono, e il display passa da lampeggiante ad acceso in permanenza.



4. Per far tornare G1u al normale metodo di selezione di patch, semplicemente spegnete e riaccendete l'unità.

Il metodo di selezione di patch è automaticamente resettato sull'operatività consueta.

Usare un interruttore a pedale o un pedale

Questa sezione illustra come usare un interruttore a pedale (opzionale) o un pedale d'espressione.

Usare un interruttore a pedale

Collegando un interruttore a pedale opzionale (FS01) al jack [CONTROL IN] di Glu, potete commutare bank e definire il tempo dei pattern ritmici con l'interruttore a pedale.

In base alla modalità attualmente selezionata, l'interruttore a pedale opererà come segue.

• Modalità Play

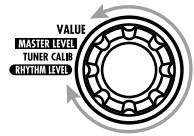
Premendo l'interruttore a pedale si seleziona il bank successivo più alto.

• Modalità Rhythm/Loop

Premendo due volte l'interruttore a pedale o più, Glu individua l'intervallo e automaticamente regola il tempo di conseguenza (funzione tap tempo).

• **Modalità Edit/Store**

L'interruttore a pedale non ha effetto.



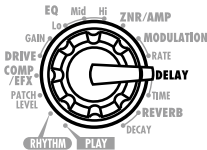
Usare un pedale d'espressione

Quando il pedale d'espressione opzionale (FP01/FP02) è collegato al jack [CONTROL IN] di G1u, potete cambiare i parametri effetto in tempo reale o usare il pedale come controllo di volume. La funzione del pedale d'espressione può essere salvata singolarmente per ogni patch.

1. Collegate FP01/FP02 al jack [CONTROL IN].

2. In modalità play, selezionate una patch per la quale volete usare il pedale d'espressione.

3. Impostate il selettore Module in una posizione che non sia "PLAY" o "RHYTHM".



Display	Obiettivo di controllo
	Off
	Volume
	modulo COMP/EFX
	modulo DRIVE
	modulo MODULATION
	modulo DELAY
	modulo REVERB



- Nella sezione "Tipi d'effetto e parametri" (→p. 21), i tipi d'effetto e i parametri controllabili col pedale d'espressione sono indicati dal simbolo del pedale.
- Se è selezionato un modulo per il quale non appare alcun simbolo del pedale, significa che il pedale d'espressione non avrà effetto per quella patch.

5. Salvate la patch.

L'impostazione del pedale d'espressione è salvata con la patch.

6. In modalità play, selezionate la patch e usate il pedale d'espressione.

Il parametro corrispondente varia. In modalità bypass, il pedale d'espressione funge sempre da pedale del volume, a prescindere dall'impostazione.



Il pedale d'espressione agisce anche in modalità edit.

G1u passa in modalità edit.

4. Tenete premuto il tasto RHYTHM [▶/■] e ruotate la manopola [VALUE] per selezionare uno dei moduli seguenti per il controllo tramite pedale d'espressione.

Usare G1u come interfaccia audio

Quando G1u è collegato a un computer tramite porta USB, può fungere da interfaccia audio per il computer. Le condizioni di ambiente operativo per questo tipo di utilizzo sono le seguenti.

■ Sistemi operativi compatibili

- Windows XP SP2 o successivi
Windows Vista o successivi
- MacOS X (versione 10.4.6 o successive/10.5 o successive).

■ Quantizzazione

16-bit

■ Frequenza di campionamento

32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

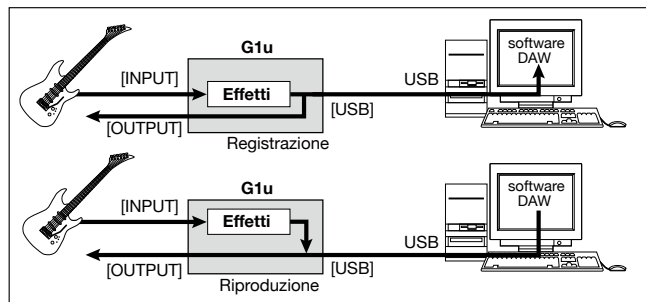
Coi sistemi operativi elencati sopra, G1u fungerà da interfaccia audio collegando semplicemente il cavo USB. Non è necessario installare alcun driver software particolare.

Tuttavia, il driver dedicato ASIO (fornito) consente la registrazione audio a bassa latenza e la riproduzione.

HINT

Se G1u è collegato a un computer tramite cavo USB, e l'adattatore AC non è collegato, l'alimentazione sarà fornita dalla porta USB.

In questa condizione, il suono di una chitarra collegata al jack [INPUT] di G1u può essere processato con gli effetti di G1u e poi registrato su tracce audio di un'applicazione software DAW (Digital Audio Workstation) su computer.



Allo stesso tempo, il jack [OUTPUT] di G1u porta il suono riprodotto dalle tracce audio dell'applicazione DAW, mixate col suono della chitarra processato dagli effetti di G1u.

Per dettagli sulle operazioni di registrazione e riproduzione, fate riferimento alla documentazione dell'applicazione DAW.

NOTE

- Anche usando G1u come interfaccia audio, il segnale dopo il processamento effetti è sempre disponibile direttamente sul jack [OUTPUT] (consentendo di usare l'unità come effetto).
- Se l'applicazione DAW ha una funzione echo back (il segnale in ingresso durante la registrazione è inviato direttamente a un'uscita), questa deve essere disabilitata usando G1u. Se la registrazione è eseguita mentre questa funzione è abilitata, il segnale in uscita risulterà come se fosse processato da un effetto flanger.
- Usate un cavo USB d'alta qualità e mantenete la connessione più corta possibile. Se l'alimentazione di G1u è fornita tramite un cavo USB di più di 3 metri, potrebbe apparire l'indicazione di basso voltaggio.

A proposito di ZFX Tools

G1u è fornito con un'applicazione software detta ZFX Tools che comprende funzioni editor/librarian e funzioni di registrazione.

Quando G1u è collegato a un computer tramite USB, ZFX Tools può essere usato per importare dati di patch da G1u al computer per editing e salvataggio, e il segnale da G1u può essere registrato su computer.

Tipi d'effetto e parametri

Spiegazione dei simboli

• Selettore Module



Mostra la posizione della manopola quando il modulo/parametro è richiamato.

• Pedale d'espressione



Indica un parametro controllabile col pedale d'espressione.

• Tap



Indica un parametro impostabile premendo ripetutamente il tasto [BANK UP·TAP]. Quando il tipo di modulo/effetto è selezionato in modalità edit, il parametro (livello di modulazione o tempo di delay, ecc.) sarà impostato in base all'intervallo con cui il tasto è premuto.

* I nomi dei produttori e dei prodotti citati in questo elenco sono marchi o marchi registrati di proprietà dei rispettivi detentori. I nomi sono usati solo per illustrare caratteristiche sonore sulla base delle quali sono stati modellati gli effetti e non indicano affiliazione alcuna con ZOOM CORPORATION.

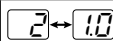
Per alcuni moduli effetto, potete selezionare un tipo d'effetto tra varie possibilità.

■ PATCH LEVEL



PATCH LEVEL (Prm)

Imposta il livello generale di volume della patch.



La gamma è 2 – 98, e 1.0. Un'impostazione pari a 80 corrisponde a gain unitario (livello in ingresso e livello in uscita sono uguali).

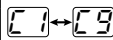
■ Modulo COMP/EFX (Compressore/Effetti speciali)



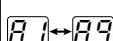
COMP/EFX (Type&Prm)

Seleziona il tipo d'effetto e il parametro del modulo COMP/EFX.

Compressor



Compressore del tipo MXR Dynacomp che limita i segnali di alto livello e accentua quelli di basso livello per comprimere la dinamica globale del segnale. Impostazioni più alte danno maggiore sensibilità.



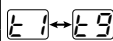
Auto Wah

Effetto che varia il wah in base all'intensità della pennata. Impostazioni più alte danno maggiore sensibilità.



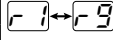
Booster

Alza il gain del segnale e crea un suono dinamico. Impostazioni più alte danno maggiore gain.



Tremolo

Effetto che varia periodicamente il volume. Valori più alti danno un livello di modulazione più veloce.



RingMod (Ring Modulator)



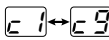



Produce un suono metallico e circolare. Valori più alti danno una maggiore frequenza di modulazione.













Slow Attack












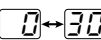


Riduce il livello dell'attacco della singola nota. Impostazioni più alte danno tempi d'attacco più lenti.

Tipi d'effetto e parametri

	Pedal Vox 
	Simula un pedale wah vintage Vox a mezza apertura. Impostazioni più alte spostano verso l'alto la frequenza enfatizzata.
	Pedal Cry 
	Simula un pedale vintage Jen Crybaby a mezza apertura. Impostazioni più alte spostano verso l'alto la frequenza enfatizzata.
	Octave 
	Questo effetto aggiunge una componente di un'ottava più bassa al suono originale. Impostazioni più alte danno un rapporto di mixaggio effetti più alto.




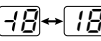
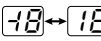
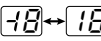
■ Modulo DRIVE (effetti distorsione)

	DRIVE (Type)	
	Seleziona il tipo d'effetto del modulo DRIVE.	
	FD COMBO Suono di un Fender Twin Reverb (modello '65) preferito dai chitarristi dei più diversi stili musicali.	
		VX COMBO Suono modellato sull'ampli combo drive Class A Vox AC30.
	US BLUES Suono Crunch di un Fender Tweed Bassman.	
		BG CRUNCH Suono Crunch dell'ampli combo Mesa Boogie MkIII.
	HW STACK Suono del leggendario Hiwatt Custom 100 completamente valvolare, britannico	
		MS CRUNCH Suono Crunch del Marshall 1959 divenuto leggendario.
	MS DRIVE Suono ad alto gain dell'ampli stack Marshall JCM2000.	
		PV DRIVE Suono ad alto gain di un Peavey 5150 sviluppato in cooperazione con un famosissimo chitarrista hard-rock.
	DZ DRIVE Suono ad alto gain basato sul canale 3 dell'ampli per chitarra Diezel-Herbert fatto a mano in Germania, con tre canali controllabili separatamente.	
		BG DRIVE Suono ad alto gain del canale rosso del Mesa Boogie Dual Rectifier (modalità vintage).
	OVER DRIVE Suono di Boss OD-1 che ha creato per primo il concetto di "overdrive".	
		T SCREAM Simulazione dell'imitatissimo Ibanez TS808 usato come booster da molti chitarristi.
	GOVERNOR Suono dell'effetto distorsione Guv'nor del Marshall.	
		DIST+ Simulazione di una distorsione MXR+ che ha reso famosa la distorsione nel mondo.
	Dist1 Suono della distorsione DS-1 di Boss, favorito da sempre.	
		SQUEAK Simulazione del ProCo Rat famoso per il suo tagliente suono distorto.
	FUZZ SMILE Suono del Fuzz Face che ha fatto la storia del rock col suo strano look e tremendo suono.	
		GREAT MUFF Simulazione di un Electro-Harmonix Big Muff preferito da artisti famosi per il suo suono denso e dolce.
	METAL WORLD Suono del Boss Metal Zone con lungo sustain e medio-bassi dinamici.	
		HOT BOX Simulazione del preampli compatto Matchless HotBox con valvole incorporate.


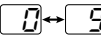
	Z CLEAN Suono clean originale Zoom.		Z WILD Suono ad alto gain con ulteriore accentuazione dell'overdrive.
	Z MP1 Suono originale che unisce caratteristiche di ADA MP1 e Marshall JCM800.		Z BOTTOM Suono ad alto gain con accentuati medi e bassi.
	Z DREAM Suono ad alto gain per chitarra lead, basato sul canale Lead del Mesa Boogie Road King Series II.		Z SCREAM Suono ad alto gain originale con buon bilanciamento da alti a bassi.
	Z NEOS Suono Crunch modellato su un Vox AC30 modificato.		LEAD Suono distorto morbido e brillante.
	EXTREME DS Suono ad alto gain col più potente gain di qualunque effetto distorsione al mondo.		ACO.SIM (Acoustic Simulator) Quest'effetto rende il suono di una chitarra elettrica simile a quello di un'acustica.
	GAIN (Prm) Imposta i parametri del modulo DRIVE. L'azione del parametro varia, a seconda che sia selezionato un tipo d'effetto di distorsione (Fd – Ed) o Aco.Sim (Ac).		
Quando è selezionato un tipo d'effetto di distorsione (Fd – Ed)			
	GAIN  Regola il gain (intensità della distorsione).		
Quando è selezionato Ac			
TAP	TOP  Regola il caratteristico tono delle corde di una chitarra acustica.		




I nomi dei produttori e dei prodotti menzionati in questo elenco sono marchi o marchi registrati di proprietà dei rispettivi detentori. I nomi sono usati al solo scopo di illustrare le caratteristiche sonore sulla cui base sono modellati gli effetti e non indicano affiliazione alcuna con ZOOM CORPORATION.

■ Modulo EQ module (equalizer)



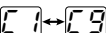



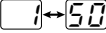
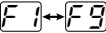

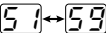
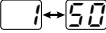
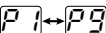

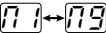

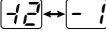

















	EQ LO (Prm) Regola la banda LO del modulo EQ.		EQ MID (Prm) Regola la banda MID del modulo EQ.		EQ HI (Prm) Regola la banda HI del modulo EQ.
	Lo Regola i bassi (160 Hz) boost/cut.		Mid regola i medi (800 Hz) boost/cut.		Hi regola gli alti (3.2 kHz) boost/cut.

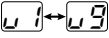
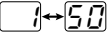

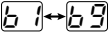
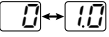

■ Modulo ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator)

	ZNR/AMP (Type&Prm) Questo modulo unisce lo ZNR di ZOOM (elimina il rumore durante le pause d'esecuzione senza influire sulla qualità sonora) a un simulatore di ampli (ricrea il suono di vari diffusori cabinet). Tipo e parametri sono regolati contemporaneamente.
	ZNR (ZOOM Noise Reduction) E' la sola funzione di noise reduction. Impostazioni più alte danno effetti più forti. Impostate il valore il più alto possibile senza provocare tagli innaturali al suono.





	Combo & ZNR Combinazione di ZNR con simulatore di ampli che ricrea il suono di un ampli combo con cabinet chiuso posteriormente. Il valore a destra controlla la sensibilità di ZNR.
	Bright Combo & ZNR Combinazione di ZNR con simulatore di ampli che ricrea il suono di un ampli combo brillante con cabinet aperto posteriormente. Il valore a destra controlla la sensibilità di ZNR.
	Stack & ZNR Combinazione di ZNR con simulatore di ampli che ricrea il suono di un ampli stack a cabinet. Il valore a destra controlla la sensibilità di ZNR.

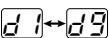

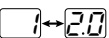

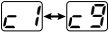


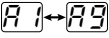

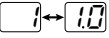
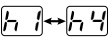
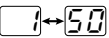

■ Modulo MODULATION

 MODULATION (Type&Prm 1)		 RATE (Prm2)
Seleziona il tipo d'effetto del modulo MODULATION e controlla il parametro 1 allo stesso tempo.		Controlla il valore del parametro 2 del modulo MODULATION. L'azione del parametro varia in base al tipo d'effetto.
 Chorus 	Questo effetto mixa una componente a tonalità variabile al segnale originale. Impostazioni più alte del valore di destra danno più alti livelli di mixaggio del suono effetto.	Rate
 Ensemble 	Chorus dal movimento tridimensionale. Impostazioni più alte del valore di destra danno più alti livelli di mixaggio del suono effetto.	 1 ↔ 50 Regola il livello della modulazione.
 Flanger	Produce un suono fortemente risonante e ondulato. Impostazioni più alte del valore di destra enfatizzano le caratteristiche dell'effetto.	Rate 
 Step	Effetto speciale che modifica il suono in un pattern a scale. Impostazioni più alte del valore di destra enfatizzano le caratteristiche dell'effetto.	 1 ↔ 50 Regola il livello della modulazione.
 Pitch Shift 	Sposta la tonalità del suono originale in su o in giù. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.	Shift
 Mono Pitch 	Pitch shifter monofonico (per esecuzioni a nota singola) con flutter ridotto. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.	 12 ↔ -1  dt  1 ↔ 12  24 Imposta la quantità di spostamento di tonalità in semitoni. "dt" dà un effetto detune.
 HPS (Harmonized Pitch Shifter) 	Pitch shifter intelligente che genera automaticamente armonie sulle scale maggiori in base a una nota presettata. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.	Key  C,  Co  d,  do  E,  E  Fo,  G  Go,  A  Ro,  b Specifica la tonica della scala usata per lo spostamento di tonalità. Il simbolo "o" sta per #.


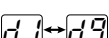

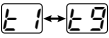

	Vibrato Effetto con vibrato automatico. Impostazioni più alte del valore di destra enfatizzano l'intensità del vibrato.		Rate  Regola il livello di modulazione.
	Pitch Bend Quest'effetto consente di usare il pedale d'espressione per cambiare tonalità in tempo reale. Le impostazioni dei valori di destra selezionano il tipo di cambio di tonalità provocato dal pedale d'espressione (vd. Tabella 1).		Pedal Position  Imposta il valore iniziale della quantità di spostamento di tonalità (il valore attivo quando il pedale è a riposo). Cambia anche il bilanciamento tra suono originale/livello del suono effetto in base all'impostazione del parametro 1.

[Tabella 1]

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

	Delay  Delay con impostazione massima di 2000 msec. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto e la quantità di feedback.		Time (Delay Time)  Imposta il tempo di delay. In una gamma di 10 - 1000 millisecondi, la regolazione è eseguita a intervalli di 10-msec (1 - 99, 1.0). Sopra 1 secondo, la regolazione è eseguita a intervalli di 100-msec (1.1 - 2.0).
	CombFilter Questo effetto usa le caratteristiche del filtro a pettine generate usando la modulazione fissa sul flanger come equalizzatore. Impostazioni più alte aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.		Frequency  Imposta la frequenza da enfatizzare tramite filtro. Impostazioni più alte spostano verso l'alto la frequenza enfatizzata.
	Air  Questo effetto riproduce l'atmosfera di una stanza, per creare profondità spaziale. Impostazioni più alte aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.		Size Imposta la dimensione dello spazio simulato. Impostazioni più alte rendono lo spazio maggiore.
	Phaser Questo effetto produce suono dal carattere pulsante. I valori d'impostazione cambiano il tipo di suono.		Rate  Regola il livello di modulazione.

■ Modulo DELAY

	DELAY (Type&Prm1) Seleziona il tipo d'effetto del modulo DELAY e controlla il parametro 1 allo stesso tempo.
	Delay  Delay con impostazione massima di 5000 msec. Le impostazioni del valore di destra controllano il rapporto di mixaggio del suono effetto e la quantità di feedback.
	Tape Echo  Quest'effetto simula un eco a nastro con un lungo tempo di delay fino a 5000 msec. Le impostazioni del valore di destra controllano il rapporto di mixaggio del suono effetto e la quantità di feedback.

	Analog Delay
	Simula un delay analogico con lungo tempo di delay fino a 5000 msec. Le impostazioni del valore di destra controllano il rapporto di mixaggio del suono effetto e la quantità di feedback..
	Ping Pong Delay
	Delay a ping-pong dove il suono delay alterna tra destra e sinistra. Le impostazioni del valore di destra controllano il rapporto di mixaggio del suono effetto e la quantità di feedback.
	Reverse
	Delay speciale in cui l'effetto è simile al suono in reverse. Il tempo massimo di delay è 2500 msec. Impostazioni più alte danno un suono effetto più forte.
	TIME (Prm2)
	Controlla il parametro 2 del modulo DELAY. La gamma d'impostazione è diversa per il tipo d'effetto Reverse rispetto agli altri tipi.
Quando è selezionato Delay – Ping Pong Delay	
	Time (Delay Time) TAP
	Imposta il tempo di delay. In una gamma da 10 – 1000 millisecondi, la regolazione è eseguita a intervalli di 10-msec (1 – 99, 1.0). Oltre 1 secondo, la regolazione è eseguita a intervalli di 100-msec (1.1 – 5.0).
Quando è selezionato Reverse	
	Time (Delay Time) TAP
	Imposta il tempo di delay. In una gamma da 10 – 1000 millisecondi, la regolazione è eseguita a intervalli di 10-msec (1 – 99, 1.0). Oltre 1 secondo, la regolazione è eseguita a intervalli di 100-msec (1.1 – 2.5).

■ Modulo REVERB

	REVERB (Type&Prm 1)
	Seleziona il tipo d'effetto del modulo REVERB e controlla il parametro 1 allo stesso tempo.
	Hall
	Quest'effetto reverb simula l'acustica di una sala da concerti. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.
	Room
	Quest'effetto reverb simula l'acustica di una stanza. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.
	Spring
	Simula un riverbero a molla. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.
	Arena
	Questo effetto simula l'acustica di un grande spazio, come un'arena. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.
	Tiled Room
	Questo effetto simula l'acustica di una stanza rivestita. Impostazioni più alte del valore di destra aumentano il rapporto di mixaggio del suono effetto.
	DECAY (Prm2)
	Controlla il parametro 2 del modulo REVERB. Questo parametro è comune a tutti i tipi di effetto.
	Decay
	Regola la durata del decadimento.

Pattern predefiniti della funzione Rhythm

#	Name	TimSig	#	Name	TimSig	#	Name	TimSig	#	Name	TimSig
1	8beat 1	4/4		METAL 2	4/4		POP 3	4/4		BALLAD 1	4/4
2	8beat 2	4/4		THRASH	4/4		DANCE 1	4/4		BALLAD 2	3/4
3	8beat 3	4/4		PUNK	4/4		DANCE 2	4/4		BLUES 1	4/4
4	8shuffle	4/4		DnB	4/4		DANCE 3	4/4		BLUES 2	3/4
5	16beat 1	4/4		FUNK 1	4/4		DANCE 4	4/4		JAZZ 1	4/4
6	16beat 2	4/4		FUNK 2	4/4		3per4	3/4		JAZZ 2	3/4
7	16shuffle	4/4		HIPHOP	4/4		6per8	3/4		METRO 3	3/4
8	ROCK	4/4		R'nR	4/4		5per4 1	5/4		METRO 4	4/4
9	HARD	4/4		POP 1	4/4		5per4 2	5/4		METRO 5	5/4
	METAL 1	4/4		POP 2	4/4		LATIN	4/4		METRO	

Verificare la versione di G1u

Per verificare la versione software di G1u seguire la procedura seguente.

1. Accendete G1u tenendo premuto il tasto [BANK UP·TAP] e l'interruttore a pedale [▼].

Appaiono sul display i numeri più alti della versione attuale.

2. Premete l'interruttore [▼].

Appaiono sul display i numeri più bassi della versione attuale.

3. Premendo uno degli interruttori a pedale [▲]/[▼] la versione scompare e G1u si riavvia.

Informazioni dettagliate sulla più recente versione software si possono trovare sul sito ZOOM:

<http://www.zoom.co.jp/>

Diagnostica

• Non c'è alimentazione

Fate riferimento a "Accendete" a pag. 6.

• L'effetto reverb non funziona

Mentre si esegue un pattern ritmico, l'effetto reverb non è disponibile. Fermate prima il pattern ritmico (→ p. 10).

• L'effetto delay non funziona

Se state usando la funzione Loop, l'effetto delay non è disponibile. Fermate prima la funzione Loop (→ p. 12).

• Commutare patch non cambia il

suono

Il metodo di selezione della patch di G1u è su "pre-select" (→ p. 18)? Spegnete e riaccendete l'unità per tornare alla normale operatività.

• Alto livello di rumore

State usando un adattatore AC della ZOOM? Assicuratevi di usare solo un adattatore AC AD-0006 o AD-16 di Zoom.

• La durata della batteria è breve

State usando batterie al manganese? La durata in continuo con batterie alcaline è di 10 ore.

Specifiche tecniche

Tipi d'effetto	67	Ingresso di controllo	32-ohm) Per FP01/FP02 o FS01
Moduli effetto	max. 8 moduli contemporanei	Interfaccia USB	Interfaccia PC da 16-bit (una linea per registrazione/riproduzione stereo)
Memoria Patch	Bank utente: 10 patch x 10 bank = 100 Bank predefinite: 10 patch x 10 bank = 100 Totale 200 patch	Frequenza di campionamento	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Frequenza di campionamento	96 kHz	Requisiti d'alimentazione	
Convertitore A/D	24 bit 64 volte di sovracampionamento	Adattatore AC	AD-0006, AD-16 di Zoom
Convertitore D/A	24 bit 128 volte di sovracampionamento	Batterie	Quattro batterie IEC R6 (tipo AA), circa 10 ore in operatività continua (batterie alcaline)
Processamento di segnale	32 bit	Alimentazione USB bus	
Risposta in frequenza	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB -4.0 dB (carico 10-kilohm)	Dimensioni	155 mm (D) x 136 mm (W) x 52 mm (H)
Display	2-digit 7-segmenti LED	Peso	350 g (senza batterie)
Ingresso	Jack mono standard	Opzioni	Pedale d'espressione FP01/FP02 o interruttore a pedale FS01
Livello ingresso nominale	-20 dBm		
Impedenza ingresso	470 kilohms		
Uscita	Jack stereo standard (utilizzabili come jack linea/cuffia)		
Massimo livello in uscita	Linea +3 dBm (impedenza di carico in uscita di 10 kilohms o più) Cuffie 20 mW + 20 mW (carico entro		

Avviso FCC (per gli U.S.A.)

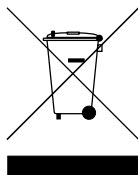
Questa apparecchiatura è stata testata e trovata in regola con il rispetto dei limiti previsti per un dispositivo digitale di classe B, secondo la Parte 15 delle norme FCC. Tali limiti sono stati pensati per fornire una protezione ragionevole contro le interferenze dannose quando l'apparecchiatura è messa in funzione in ambito residenziale. Questa apparecchiatura genera, usa e può irradiare energia di frequenza radio e, se non è installata ed usata secondo quanto esposto nel manuale di istruzioni, può provocare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Non esiste garanzia che non si verifichino interferenze in una specifica installazione. Se questo apparecchio dovesse causare interferenza dannosa alla ricezione radio o televisiva, il che può essere individuato accendendo/spugnendo l'apparecchiatura, l'utente è invitato ad eliminare le interferenze stesse adottando una delle misure seguenti:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra apparecchiatura e ricevitore.
- Collegare l'apparecchiatura a un impianto con un circuito diverso da quello cui è collegato il ricevitore.
- Consultare il negoziante o un tecnico specializzato radio/TV per aiuto.

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità:
Questo prodotto corrisponde ai requisiti richiesti dalla Direttiva EMC 2004/108/EG e direttiva Basso voltaggio 2006/95/EC



Smaltimento di apparecchiature elettriche ed elettroniche (applicabile nelle Nazioni Europee con sistemi di raccolta differenziata)

Questo simbolo sul prodotto o sull'imballaggio indica che il prodotto non può essere gestito come rifiuto domestico. Deve invece essere conferito presso il centro preposto al riciclo del materiale elettrico ed elettronico. Assicurandovi di smaltire correttamente questo prodotto, aiuterete ad evitare eventuali future conseguenze negative per l'ambiente e per la salute umana, causate dalla gestione inadeguata dei rifiuti. Il riciclo dei materiali aiuta a conservare le risorse naturali. Per informazioni più dettagliate sul riciclo del prodotto, contattate i locali uffici preposti, o il negozio in cui avete acquistato il prodotto.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

4-4-3, Kandasurugadai,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japan
Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

G1u - 5004-1