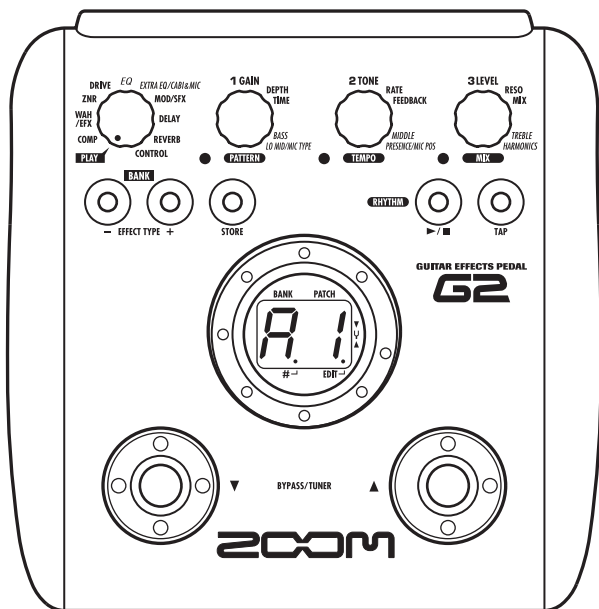


GUITAR EFFECTS PEDAL

G2

Manuale operativo



ZOOM

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

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

Precauzioni per la sicurezza

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



Avviso

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



Attenzione

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

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



Avviso

Alimentazione

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

[Funzionamento con adattatore AC]

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

[Funzionamento a batteria]

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



Avviso

Ambiente

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

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

- Polvere eccessiva o sabbia
- Vibrazione eccessiva o colpi



Avviso

Utilizzo

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



Attenzione

Collegamento cavi e prese input e output

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



Avviso

Alterazioni

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



Attenzione

Volume

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

Precauzioni d'uso

Interferenze elettriche

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

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

Pulizia

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

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

Contenuti

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

Caratteristiche

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- **Sofisticata interfaccia utente**

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

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

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

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

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

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

Termini usati nel manuale

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



■ Modulo effetto

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

■ Tipo di effetto

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

■ Parametro effetto

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

■ Patch

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

■ Bank e area

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

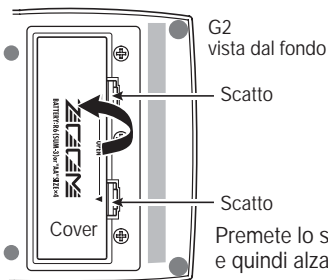
I patch entro ciascun banco sono numerati da 0 a 9. Per specificare un patch di G2, usate il formato "A1" (numero patch 1 dal banco A), "06" (numero patch 6 dal banco 0), ecc.

■ Modo play/modo edit

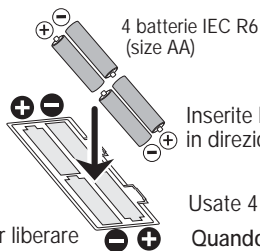
Lo stato interno di G2 è detto "modo operativo". I due modi principali sono il "modo play" in cui potete selezionare patch e usarli per suonare il vostro strumento, e il "modo edit" in cui potete modificare gli effetti. Il selettore di modulo serve a commutare tra il modo play e il modo edit.

Utilizzo di G2 a batterie

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



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



3. Chiudete il coperchio del vano batterie.

Spingete il coperchio fino a sentirlo scattare al proprio posto.

Usate 4 batterie IEC R6 (size AA).

Quando le batterie iniziano a esaurirsi,

appare sul display l'indicazione "bt".

Controlli e funzioni / Connessioni

Selettore modulo

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

Tasti BANK [-]/[+]

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

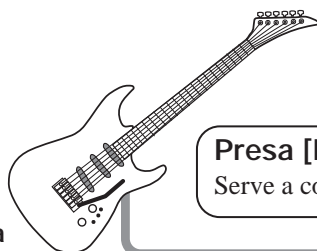
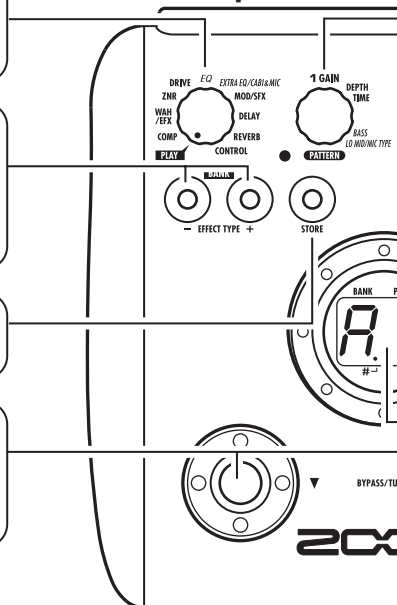
Tasto [STORE]

Serve a salvare in memoria i patch modificati.

Footswitch [▼]/[▲]

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

Pannello superiore



Chitarra

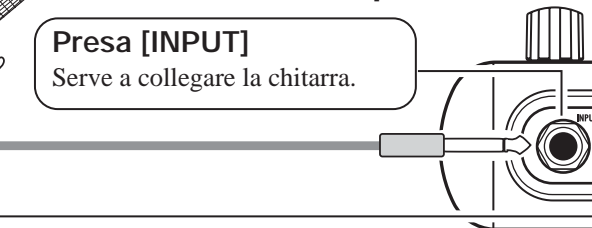
Presse [INPUT]

Serve a collegare la chitarra.

Presse [OUTPUT/PHONES]

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

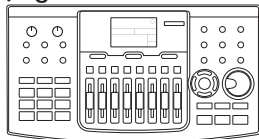
Pannello posteriore



Ampli per chitarra

Cuffie

MTR (registratore multitraccia)



Manopole parametro 1 - 3

Queste manopole consentono di modificare il livello dei parametri effetto o del patch complessivo. Durante l'ascolto del rhythm, le manopole permettono di scegliere i pattern e di regolare tempo e volume del rhythm.

Tasto RHYTHM [▶/■]

Serve a controllare start/stop di ascolto del rhythm.

Tasto [TAP]

Permette l'input manuale dei valori parametro per effetti relativi al tempo, tipo delay time e rhythm pattern tempo.

Display

Mostra i numeri di patch, valori di impostazione, e altre informazioni sul funzionamento di G2.



Adattatore AC

Presse [DC IN]

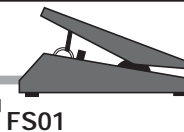
Un adattatore AC (ZOOM AD-0006) con uscita DC a 9 volt, 300 mA (spina "center minus") può essere collegato a questa presa.

Presse [POWER]

Accende e spegne l'unità.

Presse [CONTROL IN]

Serve a collegare il footswitch (FS01) o il pedale di espressione (FP01/FP02) opzionali.



FS01

FP01/FP02

Selezione di Patch

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

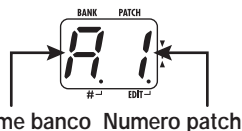
1 Accensione

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

2 Mettete G2 in modo play

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

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



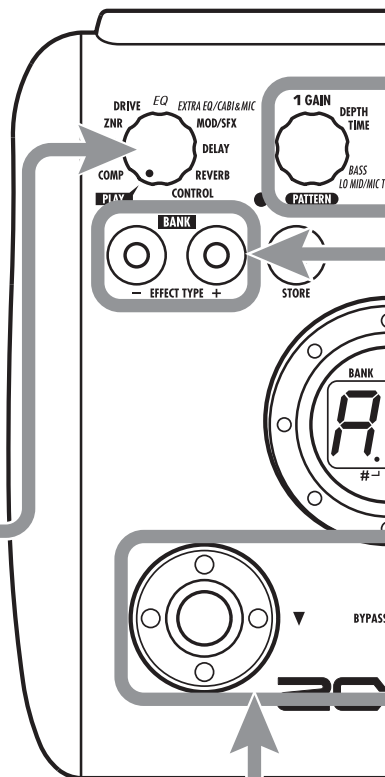
Avviso Subito dopo l'accensione di G2, l'unità sarà in modo play, anche se il selettore Module è regolato su una posizione diversa da "PLAY".

3 Scegliete un patch

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

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

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



5 Regolate tono e volume

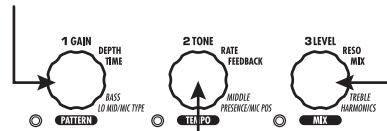
- Per regolare suono dell'effetto e livelli di volume nel modo play, potete usare le manopole parametro 1 - 3. Ogni manopola controlla uno specifico parametro.

Manopola parametro 1

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

Manopola parametro 3

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



Manopola parametro 2

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

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

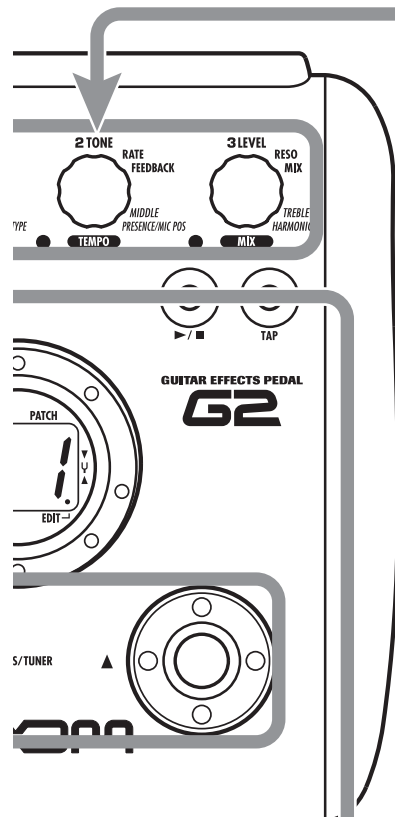
NOTA • Se il modulo DRIVE è regolato su OFF per il modulo attualmente selezionato (il display indica "oF"), le manopole parametro 1 e 2 non hanno effetto.

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

4 Scegliere un bank direttamente

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

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



Uso dell'accordatore (Tuner)

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

1 Mettete in bypass o mute

• Regolare G2 in stato di bypass

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



• Regolare G2 in stato di mute

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



Cambio di patch al bypass/mute

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

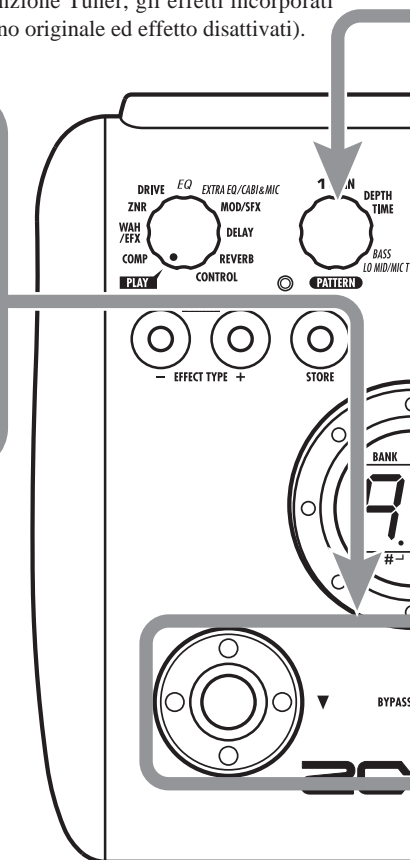
2 Intonate la corda

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



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

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



3 Regolate il pitch di riferimento del Tuner

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

- Girate la manopola parametro 1.



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

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



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

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

4 Tornate al modo play

- Premete uno dei footswitch [▼]/[▲].

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



Intonate le altre corde allo stesso modo.

Pitch crescente Pitch corretto Pitch calante



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

Uso della funzione Rhythm

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

1 Mettete G2 in modo play

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

2 Avviate la funzione Rhythm

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

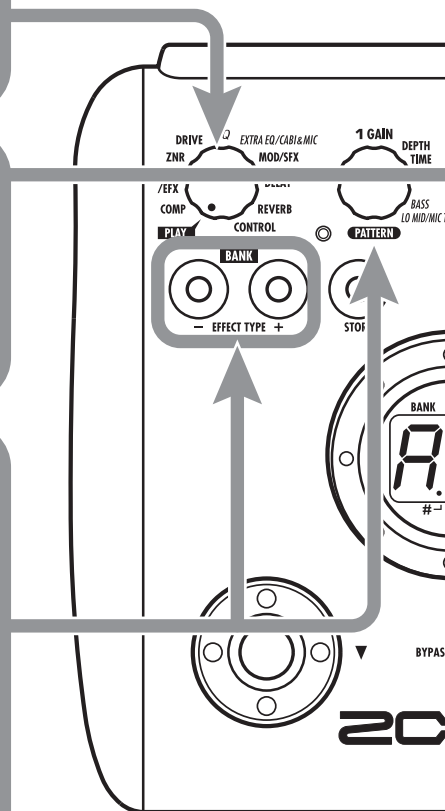
NOTA Durante l'ascolto del ritmo, il modulo REVERB è OFF.

3 Scelta di pattern rhythm

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

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

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



4 Regolate il volume rhythm

- Regolate il volume rhythm, usando la manopola parametro 3.

Quando girate la manopola parametro, l'impostazione corrente (0 – 30) viene mostrata sul display.



5 Regolate il tempo

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

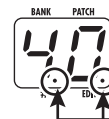
- Per cambiare il tempo rhythm in modo continuo, girate la manopola parametro 2.
- Per indicare il tempo manualmente, battete [TAP] due volte all'intervallo desiderato.

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

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



Un punto
Tempo = 120 BPM



Due punti
Tempo = 240 BPM

6 Fermate il rhythm

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

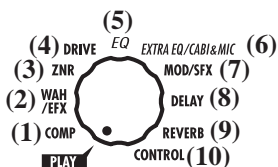
G2 ritorna alla condizione precedente.

Editing di Patch

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

1 Scegliete il modulo effetto

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



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

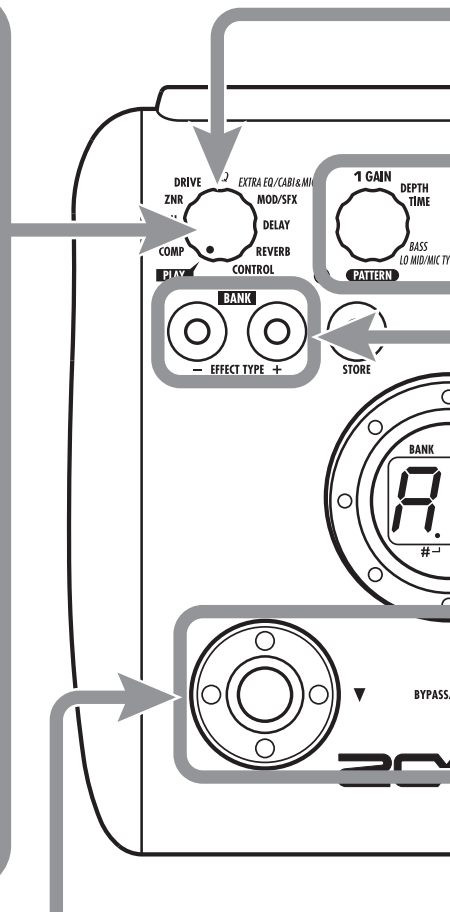
Quando attivate un modulo differente, il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo viene mostrato sul display. Se G2 si trova nel modo edit, appare un punto in basso a destra sul display.



2 Per commutare un modulo effetto on/off

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

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



5 Uscite dal modo edit

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

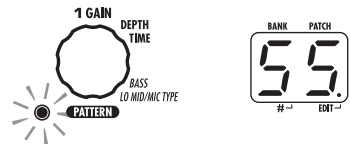
NOTA Quando tornate al modo play e scegliete un altro patch, le modifiche effettuate nel modo edit andranno perse se non salvate prima il patch. Per mantenere le modifiche, salvate il patch come descritto a pag. 16.

4 Cambiate il valore di parametro

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

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

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



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

3 Scegliete il tipo di effetto

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

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



Salvataggio/Copia di Patch

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

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

- Banco e numero di patch vengono mostrati sul display lampeggiando



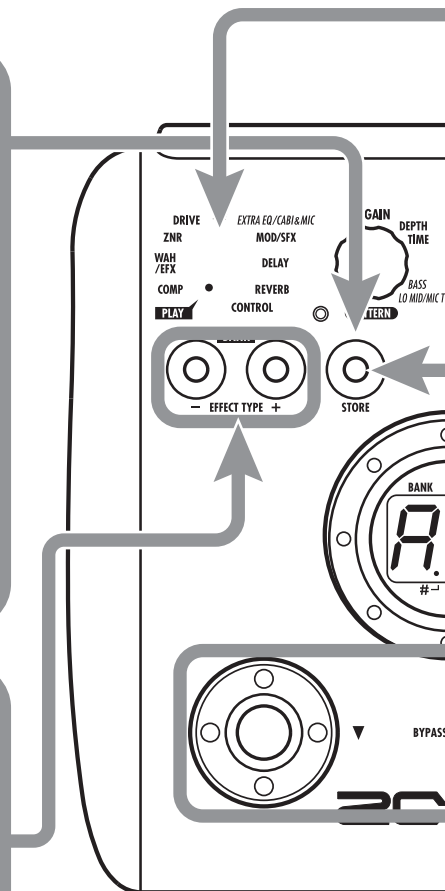
NOTA I patch di banche nell'area preset (0 – 3) sono di sola lettura. Nessun patch può essere salvato o copiato in queste locazioni. Se premete il tasto [STORE] mentre è selezionato un patch dall'area preset, verrà scelto il patch "A0" (bank A, patch numero 0) come destinazione automatica default di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

2 Scegliete il banco store/copy di destinazione

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



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



5 Per annullare il salvataggio

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

4 Premete il tasto [STORE] ancora una volta

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



3 Specifica numero di patch store/copy di destinazione

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



Uso di footswitch o di pedale opzionali

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

Uso del footswitch (FS01)

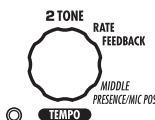
Collegando il footswitch opzionale FS01 alla presa [CONTROL IN] potrete cambiare i banchi col pedale mentre l'unità si trova nel modo play. Con il footswitch è anche possibile attivare/disattivare i modi bypass/mute, controllare la funzione Tap tempo o eseguire altre funzioni.

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



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

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



● bP (bypass/mute)

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

● tP (tap tempo)

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

● bU (bank up)

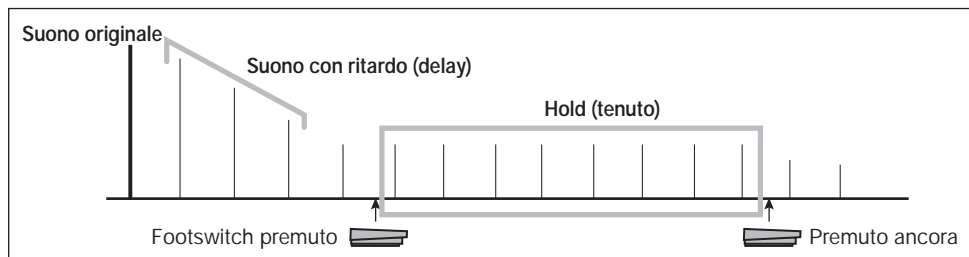
Ogni pressione del footswitch passa al successivo banco superiore. Ha lo stesso effetto che premendo il tasto BANK [+].

● rH (rhythm on/off)

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

● dH (delay hold)

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



- **dM (delay input mute)**

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

Il pedale è inattivo.

- **VL**

Volume

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

Modulo WAH/EFX

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

Modulo DRIVE

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

Modulo MOD/SFX

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

Modulo DELAY

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

Modulo REVERB

SUGGERIMENTO

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

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

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

Uso del pedale di espressione (FP01/FP02)

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

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

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

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

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

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

G2 entra in modo edit.

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

- **oF**

SUGGERIMENTO

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

5. Se necessario, salvate il patch.

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

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

La funzione selezionata verrà attivata.

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

Ripristino default di fabbrica

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

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

Sul display appare l'indicazione "AL".



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

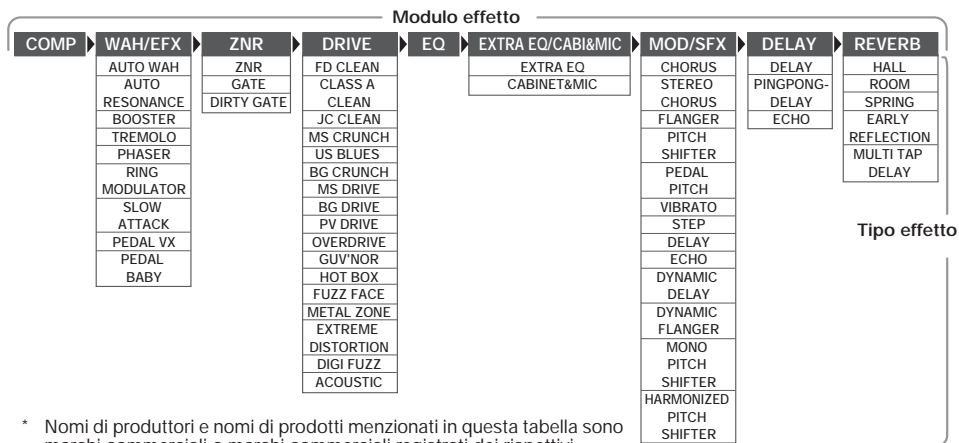
Tutte le impostazioni dei patch vengono riportate alla condizione default di fabbrica, e l'unità passa nel modo play. Per annullare All Initialize, premete il tasto RHYTHM [▶/■] invece del tasto the [STORE].

NOTA

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

Agganciare effetti (Link)

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



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

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

Commutare tra suono live e suono direct recording

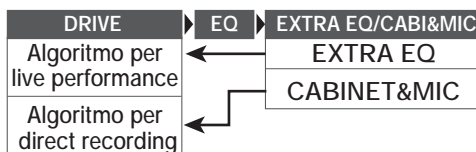
Nella illustrazione sotto riportata, il modulo DRIVE è mostrato con i suoi 17 tipi di effetto. Ma ciascun tipo di effetto ha due algoritmi (uno per l'esecuzione dal vivo e uno per la registrazione diretta) per ognuno dei suoi 17 tipi di effetto, così che di fatto ci sono 34 tipi di effetto utilizzabili.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

● E' selezionato EXTRA EQ

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

● E' selezionato CABINET & MIC

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



Tipi di effetti e parametri

Come leggere la tabella dei parametri

Parametri effetto 1 – 3






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

Selettore modulo


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

Modulo effetto

Tipo effetto


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

Pedale di espressione

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

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


Tap

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

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



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


Hold


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


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



	COMP		
	Modulo COMP (Compressore)		
Attenua le componenti di alto livello del segnale ed enfatizza le componenti di basso livello, mantenendo perciò il livello complessivo del segnale entro un determinato range.			
1 SENSE	0 – 10	2 ATTACK	FS, SL
Regola la sensibilità del compressore. Maggiori valori di regolazione producono una maggior sensibilità.		Sceglie la velocità d'attacco del compressore in due livelli. Impostazioni disponibili: "FS" (rapido) e "SL" (lento).	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		Regola il livello del segnale dopo esser passato dal modulo.	



	WAH/EFX		
	Modulo WAH/EFX (Wah/Effetti)		
Comprende effetti wah e filter come pure effetti di tipo VCA.			
AW	AUTO WAH		
Questo effetto modifica il wah secondo l'intensità di esecuzione.			
Ar	AUTO RESONANCE		
Questo effetto modifica la banda di frequenza del filtro di risonanza secondo l'intensità del pizzicato.			
I due tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.			
1 POSITION	bF, AF	2 SENSE	-10 – -1, 1 – 10
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE); "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).		 Regola la sensibilità dell'effetto.	
		3 RESONANCE	0 – 10
		Regola la risonanza del suono.	



bS	BOOSTER		
Alza il guadagno del segnale e crea un suono dinamico.			
1 RANGE	1 – 5	2 TONE	0 – 10
Sceglie la banda di frequenza che viene enfatizzata.		Regola la qualità del suono.	
		3 LEVEL	2 – 98, 1.0
		 Regola il segnale di livello dopo esser passato dal modulo.	



tr	TREMOLO		
Questo effetto varia periodicamente il volume.			
1 DEPTH	0 – 98, 1.0	2 RATE	0 – 50
Regola la profondità della modulazione.		 TAP Regola la rapidità dell'effetto.	
		3 WAVE	u0 – u9, d0 – d9, t0 – t9
		Sceglie la forma d'onda di modulazione. Impostazioni disponibili: "u" (dente di sega ascendente), "d" (dente di sega discendente), e "t" (triangolare). Maggiori valori producono maggior clip sui picchi d'onda, che rinforza l'effetto.	


PH	PHASER		
Questo effetto produce un suono con carattere di pulsazione.			
1 POSITION	bF, AF	2 RATE	0 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).		 TAP Regola la rapidità di modulazione.	
		3 COLOR	1 – 4
		Regola il tipo di suono.	


 rG RING MODULATOR			
Questo effetto produce uno scampanellante suono metallico. Regolando il parametro FREQUENCY si ottiene un drastico cambiamento del carattere sonoro.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo il modulo EQ/EXTRA EQ).		 Regola la frequenza utilizzata per la modulazione.	3 MIX
			0 – 98, 1.0
Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.			


 SL SLOW ATTACK			
Questo effetto riduce la rapidità d'attacco del suono, col risultato di un suono simile a un violino.			
1 POSITION	bF, AF	2 TIME	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).		 Regola il tempo di attacco.	3 CURVE
			0 – 10
Regola la curva di variazione del volume sull'attacco.			


 PV PEDAL VX			
Simula il suono di un pedale wah vintage.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo il modulo EQ/EXTRA EQ).		 Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando non è usato il pedale di espressione, l'effetto è lo stesso del pedale mezzo alzato.	3 LEVEL
			2 – 98, 1.0
Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.			




 Pb PEDAL BABY			
Simula il suono di un pedale wah vintage.			
1 POSITION	bF, AF	2 FREQUENCY	1 – 50
Sceglie il punto di connessione del modulo WAH/EFX. Impostazioni disponibili: "bF" (prima del DRIVE) e "AF" (dopo l'EQ/EXTRA EQ).		 Regola la frequenza che viene enfatizzata. Quando non è usato il pedale di espressione, l'effetto è lo stesso del pedale mezzo alzato.	3 LEVEL
			2 – 98, 1.0
Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.			


	ZNR		
	Modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction)		
Questo modulo serve a ridurre il rumore durante le pause dell'esecuzione. Scegliete fra noise reduction (riduzione componenti di rumore) e noise gate (muting durante le pause).			

 nr ZNR (ZOOM Noise Reduction)			
Riduzione originale di ZOOM che riduce il rumore nelle pause senza modifiche al suono generale.			

 Gt GATE			
Questo è un noise gate che taglia il suono durante le pause dell'esecuzione.			



 dG DIRTY GATE			
Questo è un gate di tipo vintage con speciali caratteristiche di chiusura.			
Tutti i tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.			
1 THRESHOLD	1 – 16		
Regola la sensibilità. Per una riduzione massima del rumore, impostate il valore più alto senza che il suono decada in modo innaturale.			


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

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

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

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

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

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

FL FL FLANGER

Questo effetto produce un suono risonante e fortemente ondulante.

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

Pt Pt PITCH SHIFTER

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

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

PP PP PEDAL PITCH

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

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

Table 1

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

Vb Vb VIBRATO

Effetto con vibrato automatico.

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

St St STEP

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

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


dL dL DELAY

Questo è un delay con impostazione massima di 2000 ms.

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


TE TAPE ECHO

Questo effetto simula un eco a nastro.

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


dd DYNAMIC DELAY

Questo è un delay dinamico dove il volume dell'effetto cambia a seconda del livello del segnale in ingresso. Con impostazioni positive, il volume dell'effetto cresce a più alti livelli del segnale in ingresso. Con impostazioni negative, il volume dell'effetto cresce a minori livelli di ingresso del segnale.

1 TIME	1 - 99, 1.0 - 2.0	2 AMOUNT	0 - 10	3 SENSE	-10 - -1, 1 - 10
ⓈTAP Regola il tempo del delay. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione avviene a step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è in step di 100-ms (1.0 - 2.0).		 Regola il livello del suono effettato nel mix col suono originale.		Regola la sensibilità dell'effetto.	


dF DYNAMIC FLANGER

Questo è un flanger dinamico dove il volume dell'effetto cambia a seconda del livello del segnale in ingresso. Con impostazioni positive, il volume dell'effetto cresce a più alti livelli del segnale in ingresso. Con impostazioni negative, l'effetto del volume cresce a minori livelli del segnale in ingresso.

1 DEPTH	0 - 98, 1.0	2 RATE	0 - 50	3 SENSE	-10 - -1, 1 - 10
Regola la profondità di modulazione.		 ⓈTAP Rapidità di modulazione.		Regola la sensibilità dell'effetto.	

MP MONO PITCH SHIFTER

Questo è un pitch shifter mono con modulazione a bassa frequenza, adatto per esecuzioni a note singole.

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

HP HARMONIZED PITCH SHIFTER

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







1 SCALE	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6	2 KEY	C, Co, d...b	3 MIX	0 - 98, 1.0
Determina l'intervallo del suono sfasato d'intonazione (ved. Tabella 2).		Determina la tonica per la scala usata nel pitch shifting (ved. Tabella 3).		 Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.	





Tabella 2

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

Table 3

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

	DELAY	
	Modulo DELAY	
Questo è un modulo di delay che permette lunghi tempi di delay e uso della funzione hold.		
dL	dL	DELAY
 HOLD Questo è un delay con regolazione massima di 5000 ms.		
Pd	Pd	PINGPONG DELAY
 HOLD Questo è un delay tipo ping-pong dove il suono del delay si alterna fra sinistra e destra.		
EC	EC	ECHO
 HOLD Questo è un lungo delay dal caldo suono fino a 5000 ms di durata.		
Questi tre tipi di effetto hanno gli stessi parametri.		
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 5.0	2 FEEDBACK 0 - 98, 1.0
3 MIX	0 - 98, 1.0	
TAP	Regola il tempo di delay. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione è fatta in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è fatta in step di 100-ms (1.0 - 5.0).	Regola la quantità di feedback.
 Regola il livello dell'effetto nel mix col suono originale.		

	REVERB	
	Modulo REVERB	
Questo modulo comprende varie funzioni di riverbero quali "hall reverb", "early reflection", e delay multi-tap.		
HL	HL	HALL
Questo riverbero simula l'acustica di una sala da concerto.		
rM	rM	ROOM
Questo riverbero simula l'acustica di una stanza.		
SP	SP	SPRING
Questo effetto simula un riverbero del tipo a molla.		
I tre tipi di effetto precedenti hanno gli stessi parametri.		
1 DECAY	1 - 30	2 TONE 0 - 10
3 MIX	0 - 98, 1.0	
Regola la durata del riverbero.		Regola la qualità del suono.
 Regola la proporzione tra l'effetto e il suono originale.		
Er	Er	EARLY REFLECTION
Questo effetto isola solo le componenti delle prime riflessioni del riverbero.		
1 DECAY	1 - 30	2 SHAPE ±10
3 MIX	0 - 98, 1.0	
Regola la durata del riverbero.		Regola l'inviluppo del suono effettato. Nel range negativo, l'inviluppo è invertito. A 0, l'effetto è un "gate reverb". Nel range positivo, l'inviluppo è di tipo "decay".
 Regola la proporzione tra l'effetto e il suono originale.		
Md	Md	MULTI TAP DELAY
Questo effetto produce diverse componenti di delay con differenti tempi di delay.		
1 TIME	1 - 99, 1.0 - 3.0	2 PATTERN 1 - 8
3 MIX	0 - 98, 1.0	
TAP	Regola il tempo di delay. Nel range 10 - 990 ms, la regolazione avviene in step di 10-ms (1 - 99). Per 1 secondo e oltre, la regolazione è in step 100-ms (1.0 - 3.0).	Seleziona il pattern di combinazione per i colpi. La selezione va da pattern ritmici a pattern random.
 Regola la proporzione tra l'effetto e il suono originale.		

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

Table 4

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

Table 5

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

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

U UP

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

d DOWN

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

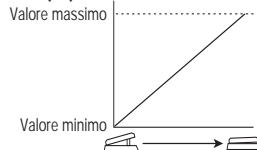
H HIGH

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

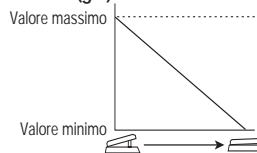
L LOW

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

"UP" (su)



"DOWN" (giù)



"HIGH" (alto)



"LOW" (basso)



Specifiche

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

• 0 dBm = 0.775 Vrms

• Progetto e specifiche soggetti a modifiche senza obbligo di preavviso.

Soluzione dei problemi

● Nessuna alimentazione

Fate rif. ad "Accensione", pag. 8.

● L'effetto riverbero non funziona

Quando un pattern rhythm sta suonando, l'effetto riverbero non è disponibile. Fermate prima il pattern rhythm (→ p. 12).

● Alto livello di rumore

State usando l'adattatore ZOOM AC? Assicuratevi di usare solo l'adattatore DC a 9 V, 300 mA con spina "center minus", negativo al centro (ZOOM AD-0006).

● Le batterie hanno vita breve

State usando batterie al manganese? E' consigliato l'uso di batterie alcaline.

Pattern Preset di G2

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



ZOOM CORPORATION

ITOHPA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

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

G2 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.

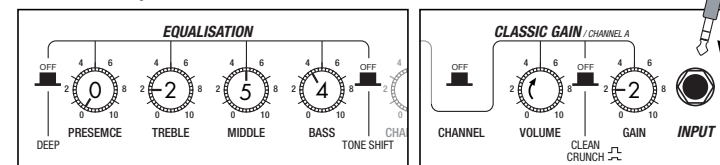
Name of patches		Descriptions	Key effect
for Live	for Recording		
RECTIFYING		This patch is modeled after the powerful sound which uses the silicone rectifier section of that popular amplifier. You may want to play riffs and solos with this sound valued by heavy rock guitarists. Referenced album: "Hybrid Theory" by Linkin Park (2001)	BG DRIVE
A0	C0		
LUSH LIFE		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
A1	C1		
The Pie		We have already started to call this sound of the 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. Referenced album: "Smokin'" by Humble Pie (1972)	MS CRUNCH
A2	C2		
SynthDaze		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. Referenced album: "Wired" by Jeff Beck (1976)	METAL ZONE
A3	C3		
FENDER CLEAN		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. With the EFX module switched on, you can add that 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
A4	C4		
Mr. Fripp		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. Referenced album: "In The Court Of The Crimson King" by King Crimson (1969)	FUZZ FACE
A5	C5		
FUNK PLANET		This patch is suitable for the funky chording. The most popular effects for the funk guitar sound are the wah-wah pedals but here we have chosen the phase shifter to create a unique feel. We have also refreshed the flavor of this vintage stomp box sound to fit more modern styles. Referenced album: "Ship Ahoy" by O'Jays (1973)	PHASER
A6	C6		
NUANCE DRIVE		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 will enable the guitar players to adapt to virtually any musical situations.	OD1
A7	C7		
C MAJOR HARMONY		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
A8	C8		
ACOUSTIK		With this patch selected, your electric guitar will start to sound like an acoustic electric guitar. 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
A9	C9		
POWERED BY		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. Referenced album: "Dookie" by Green Day (1994)	PV DRIVE
B0	D0		
BREATH YOU TAKE		This patch provides you with a clean sound with effective use of the compressor. If you add the delay effect with delay time set to synchronize with the 8th notes, you will get Andy Summers' signature sound for arpeggios. Referenced album: "Synchronicity" by the Police (1983)	JC CLEAN
B1	D1		
SANTANA		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. Referenced album: "Amigos" (1976) and "Shaman" (2002) by Santana	BG CRUNCH
B2	D2		
ORANGE CRUSH		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. Referenced album: "Barracuda" by Heart (1972)	GUV'NOR
B3	D3		
AC CLEAN		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. Referenced album: "1962-1966...Red Album" by the Beatles	CLASS A CLEAN
B4	D4		
BIG WALL		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.	BG DRIVE
B5	D5		
VibroCrunch		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. Referenced album: "Texas Flood" by Stevie Ray Vaughan (1983)	VIBRATO
B6	D6		
1984		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. Referenced album: "1984" by Van Halen (1984)	MS DRIVE
B7	D7		
The SPY who loved me (or Spagetti Western)		The sound will remind you of the soundtracks of the James Bond series or Spaghetti Western movies. Referenced album: The soundtracks from "007, Dr. No" (1962)	FENDER CLEAN
B8	D8		
HEAD LONG		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!! Referenced album: "Innuendo" by Queen (1991)	STEP
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.

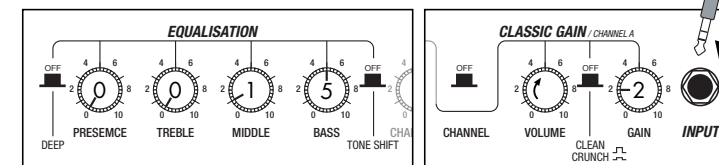
Setting recommendation on popular guitar amps

Marshall JCM-2000

In case of patches for Live (A0~A9, B0~B9)

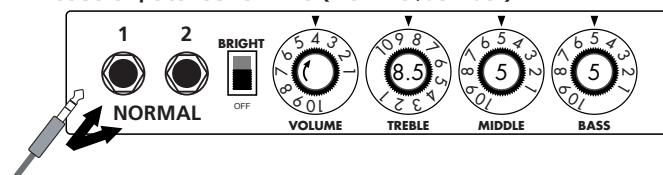


In case of patches for Recording (C0~C9, D0~D9)

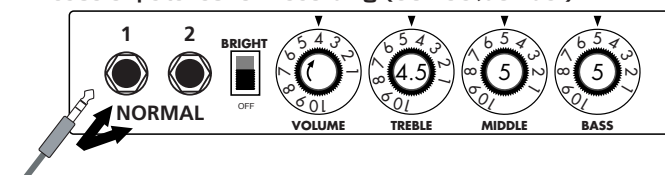


Fender TWIN Reverb

In case of patches for Live (A0~A9, B0~B9)

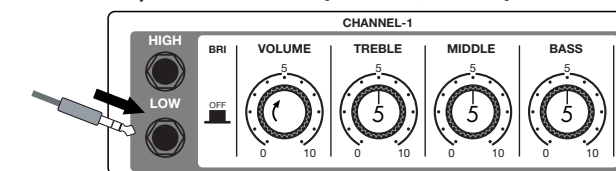


In case of patches for Recording (C0~C9, D0~D9)

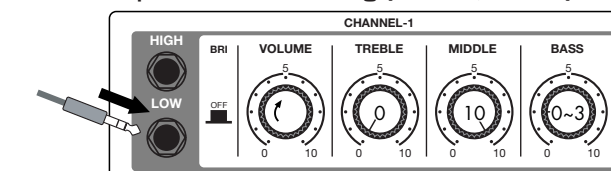


Roland JC-120

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 rhythmic 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.

Modeling Description ··· Reference for drive effect types and its original models.

● MESA/BOOGIE Mark III

EFFECT TYPE : BC CRUNCH



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

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

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

● Fender Tweed Deluxe '53

EFFECT TYPE : US BLUES



The very first Fender amplifier was developed by Leo Fender and his trusty partner, the engineer Doc Kaufman in 1945-46. Actually, the earliest models were not made under the "Fender" brand but the "K&F Manufacturing Corporation" named after the initials of the two. The first amplifier using the "Fender" brand was the "Model 26" in 1947. In 1949, the entry models called "Champion 400/600" series followed. The so-called "Tweed Amps" covered literally with tweeds all over were developed during the 1950s and the 1960s. In these years, the company put out various tweed models like the "Bassman" or the "Bandmaster". The program of this G series is modeled after, among others, the most representative "Tweed Deluxe" aka the "Wide Panel" from 1953. This amplifier has a 12AY7 and a 2AX7 pre-tubes, two 6V6GT power-tubes, a 5Y3GT rectifier tube and a 12" Jensen loudspeaker and its output power is 10w. Recently the original amplifier is priced quite highly and is very difficult to find in good condition. This amp has two inputs but one is the input for a microphone. It has just one tone knob for treble control. Therefore, it is advisable to use this program on the G series with a flat tone setting except for the treble parameter so that you can enjoy the characteristic sound in the lower registers and the unique sound in the higher registers of the original Fender amp.

● Marshall JCM800

EFFECT TYPE : MS CRUNCH



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

● Marshall Guv'nor

EFFECT TYPE : GUVNOR



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

● MESA/BOOGIE Dual Rectifier

EFFECT TYPE : BG DRIVE



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

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

● Fender Twin Reverb '65

EFFECT TYPE : FD CLEAN



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

● BOSS OD-1

EFFECT TYPE : OVERDRIVE



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

● MATCHLESS HOT BOX

EFFECT TYPE : HOT BOX



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

● Roland JAZZ CHORUS

EFFECT TYPE : JC CREAN



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

● PEAVEY 5150 STACK

EFFECT TYPE : PV DRIVE



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

● BOSS MT-2

EFFECT TYPE : METAL ZONE



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

● ZOOM Extreme Distortion

EFFECT TYPE : EXTREME DISTORTION



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

● VOX AC30/6TB

EFFECT TYPE : CLASS A CLEAN



The long history of the VOX company harks back to the foundation of "Jennings Musical Instruments" (JMI) in 1958. Originally, this company made amplifiers with 10-15w output power but the musical trend required more powerful amplification, which resulted in the birth of the revered "AC30" guitar amp. The very original AC30 had two Celestion 12" loudspeakers using alnico magnets, EF86 pre-tubes, EL84 power-tubes and a GZ34 rectifier tube. The Shadows and the Beatles used this model and their influence helped this amp become popular among many guitarists. Later, as the musical trend required amplifiers with even more gain, the company developed an add-on device called "Top Boost Unit". The "AC30-6TB", which this program in our G series is modeled after, is the later version of the AC30 with an integrated "Top Boost Unit". After the JMI had sold the VOX brand, the sales of the amplifier regrettably began to decline. However, the KORG Inc. acquired the VOX name recently and rejuvenated the brand by starting to manufacture truthful reissue models. In this G series, the program is modeled after the sound using the Hi input of the normal channel that will give you that clean guitar sound of the Beatles and the Shadows, which are the best examples of the distortion-free sound of the class-A operated amplifiers.

● Marshall JCM2000

EFFECT TYPE : MS DRIVE



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

● Dallas-Arbitr FUZZ FACE

EFFECT TYPE : FUZZ FACE



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

● ZOOM Digital Fuzz

EFFECT TYPE : DIGI FUZZ



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

G2 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.

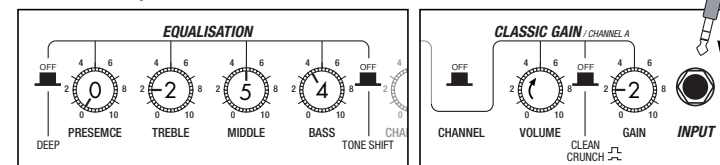
Name of patches		Descriptions	Key effect
for Live	for Recording		
RECTIFYING		This patch is modeled after the powerful sound which uses the silicone rectifier section of that popular amplifier. You may want to play riffs and solos with this sound valued by heavy rock guitarists. Referenced album: "Hybrid Theory" by Linkin Park (2001)	BG DRIVE
A0	C0		
LUSH LIFE		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
A1	C1		
The Pie		We have already started to call this sound of the 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. Referenced album: "Smokin'" by Humble Pie (1972)	MS CRUNCH
A2	C2		
SynthDaze		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. Referenced album: "Wired" by Jeff Beck (1976)	METAL ZONE
A3	C3		
FENDER CLEAN		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. With the EFX module switched on, you can add that 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
A4	C4		
Mr. Fripp		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. Referenced album: "In The Court Of The Crimson King" by King Crimson (1969)	FUZZ FACE
A5	C5		
FUNK PLANET		This patch is suitable for the funky chording. The most popular effects for the funk guitar sound are the wah-wah pedals but here we have chosen the phase shifter to create a unique feel. We have also refreshed the flavor of this vintage stomp box sound to fit more modern styles. Referenced album: "Ship Ahoy" by O'Jays (1973)	PHASER
A6	C6		
NUANCE DRIVE		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 will enable the guitar players to adapt to virtually any musical situations.	OD1
A7	C7		
C MAJOR HARMONY		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
A8	C8		
ACOUSTIK		With this patch selected, your electric guitar will start to sound like an acoustic electric guitar. 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
A9	C9		
POWERED BY		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. Referenced album: "Dookie" by Green Day (1994)	PV DRIVE
B0	D0		
BREATH YOU TAKE		This patch provides you with a clean sound with effective use of the compressor. If you add the delay effect with delay time set to synchronize with the 8th notes, you will get Andy Summers' signature sound for arpeggios. Referenced album: "Synchronicity" by the Police (1983)	JC CLEAN
B1	D1		
SANTANA		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. Referenced album: "Amigos" (1976) and "Shaman" (2002) by Santana	BG CRUNCH
B2	D2		
ORANGE CRUSH		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. Referenced album: "Barracuda" by Heart (1972)	GUV'NOR
B3	D3		
AC CLEAN		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. Referenced album: "1962-1966...Red Album" by the Beatles	CLASS A CLEAN
B4	D4		
BIG WALL		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.	BG DRIVE
B5	D5		
VibroCrunch		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. Referenced album: "Texas Flood" by Stevie Ray Vaughan (1983)	VIBRATO
B6	D6		
1984		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. Referenced album: "1984" by Van Halen (1984)	MS DRIVE
B7	D7		
The SPY who loved me (or Spagetti Western)		The sound will remind you of the soundtracks of the James Bond series or Spaghetti Western movies. Referenced album: The soundtracks from "007, Dr. No" (1962)	FENDER CLEAN
B8	D8		
HEAD LONG		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!! Referenced album: "Innuendo" by Queen (1991)	STEP
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.

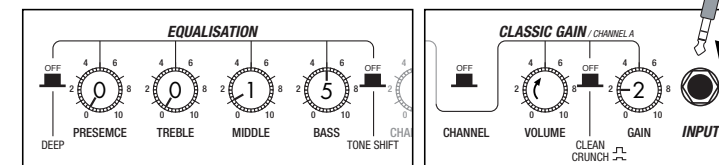
Setting recommendation on popular guitar amps

Marshall JCM-2000

In case of patches for Live (A0~A9, B0~B9)

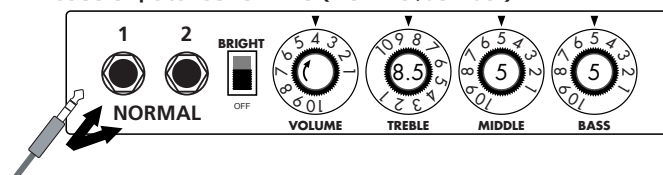


In case of patches for Recording (C0~C9, D0~D9)

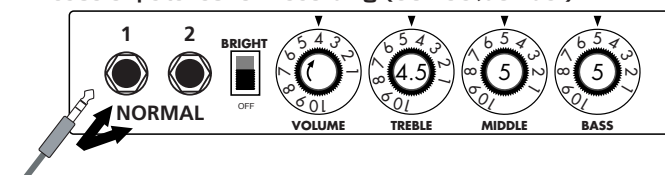


Fender TWIN Reverb

In case of patches for Live (A0~A9, B0~B9)

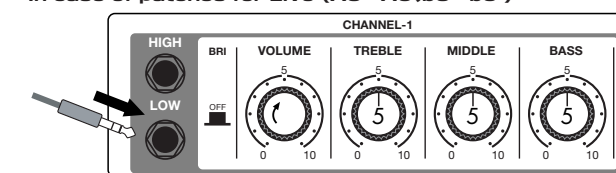


In case of patches for Recording (C0~C9, D0~D9)

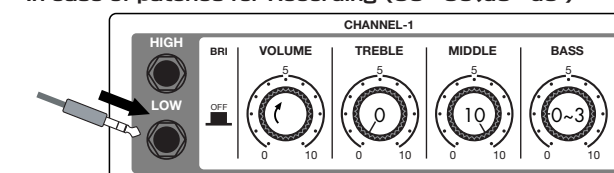


Roland JC-120

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 rhythmic 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.

Modeling Description ··· Reference for drive effect types and its original models.

● MESA/BOOGIE Mark III

EFFECT TYPE : BC CRUNCH



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

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

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

● Fender Tweed Deluxe '53

EFFECT TYPE : US BLUES



The very first Fender amplifier was developed by Leo Fender and his trusty partner, the engineer Doc Kaufman in 1945-46. Actually, the earliest models were not made under the "Fender" brand but the "K&F Manufacturing Corporation" named after the initials of the two. The first amplifier using the "Fender" brand was the "Model 26" in 1947. In 1949, the entry models called "Champion 400/600" series followed. The so-called "Tweed Amps" covered literally with tweeds all over were developed during the 1950s and the 1960s. In these years, the company put out various tweed models like the "Bassman" or the "Bandmaster". The program of this G series is modeled after, among others, the most representative "Tweed Deluxe" aka the "Wide Panel" from 1953. This amplifier has a 12AY7 and a 2AX7 pre-tubes, two 6V6GT power-tubes, a 5Y3GT rectifier tube and a 12" Jensen loudspeaker and its output power is 10w. Recently the original amplifier is priced quite highly and is very difficult to find in good condition. This amp has two inputs but one is the input for a microphone. It has just one tone knob for treble control. Therefore, it is advisable to use this program on the G series with a flat tone setting except for the treble parameter so that you can enjoy the characteristic sound in the lower registers and the unique sound in the higher registers of the original Fender amp.

● Marshall JCM800

EFFECT TYPE : MS CRUNCH



Marshall has continued to produce great amplifiers for up-to-date musical trends in cooperation with the musicians. This brand started with its "JTM- 45 (stands for Jim&Terry Marshall)" in 1962 and now its products are indispensable items in the modern Rock scene. Marshall seems to have been experimenting with different circuit designs of amplifiers but 1981 was the most prolific year for the brand because it released many new models like the "1959" and "1987" with four inputs, "2203" and "2204" with master volumes. In 1983, Marshall added the "2210" and "2205" with two (Normal and Boost) channels as well as effect send/return connectors to its lineup. These models also carried the collective designation "JCM (stands for Jim&Charles Marshall) 800". They had three ECC83 pre-tubes and four EL34 power-tubes. The tone control circuit was placed after the pre-amp section and this design seems to have become the standard for the modern Marshall amplifiers.

For the modeling on this G series, we selected the "2203" with a master volume and it is quite easy to get the distortion. By today's standards, the amplifier's distortion is rather moderate, but the sound is very fat, the low-end is quite tight and, above all, the sound cuts through very well. When higher gain is required, this amplifier is often combined with overdrive or booster pedals. For the modeling, we used the head with a "1960A" cabinet that has four 12" loudspeakers and works very well with the "2203".

● Marshall Guv'nor

EFFECT TYPE : GUVNOR



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



● MESA/BOOGIE Dual Rectifier

EFFECT TYPE : BG DRIVE



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

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

● Fender Twin Reverb '65

EFFECT TYPE : FD CLEAN



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

● BOSS OD-1

EFFECT TYPE : OVERDRIVE



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

● MATCHLESS HOT BOX

EFFECT TYPE : HOT BOX



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



● Roland JAZZ CHORUS

EFFECT TYPE : JC CREAN



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

● PEAVEY 5150 STACK

EFFECT TYPE : PV DRIVE



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

● BOSS MT-2

EFFECT TYPE : METAL ZONE



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

● ZOOM Extreme Distortion

EFFECT TYPE : EXTREME DISTORTION



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



● VOX AC30/6TB

EFFECT TYPE : CLASS A CLEAN



The long history of the VOX company harks back to the foundation of "Jennings Musical Instruments" (JMI) in 1958. Originally, this company made amplifiers with 10-15w output power but the musical trend required more powerful amplification, which resulted in the birth of the revered "AC30" guitar amp. The very original AC30 had two Celestion 12" loudspeakers using alnico magnets, EF86 pre-tubes, EL84 power-tubes and a GZ34 rectifier tube. The Shadows and the Beatles used this model and their influence helped this amp become popular among many guitarists. Later, as the musical trend required amplifiers with even more gain, the company developed an add-on device called "Top Boost Unit". The "AC30-6TB", which this program in our G series is modeled after, is the later version of the AC30 with an integrated "Top Boost Unit". After the JMI had sold the VOX brand, the sales of the amplifier regrettably began to decline. However, the KORG Inc. acquired the VOX name recently and rejuvenated the brand by starting to manufacture truthful reissue models. In this G series, the program is modeled after the sound using the HI input of the normal channel that will give you that clean guitar sound of the Beatles and the Shadows, which are the best examples of the distortion-free sound of the class-A operated amplifiers.

● Marshall JCM2000

EFFECT TYPE : MS DRIVE



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

● Dallas-Arbitr FUZZ FACE

EFFECT TYPE : FUZZ FACE



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

● ZOOM Digital Fuzz

EFFECT TYPE : DIGI FUZZ



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

