

GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL

# G2Nu / G2.1Nu

## MANUALE OPERATIVO

Grazie per aver acquistato la ZOOM G2Nu/G2.1Nu (da qui in poi chiamata semplicemente G2Nu/G2.1Nu). Ti preghiamo di leggere attentamente il seguente manuale operativo per poter ottenere il massimo dal tuo nuovo strumento ed ottimizzare performance ed affidabilità.

Conservare questo manuale per eventuali riferimenti futuri.

### Sommario

Precauzioni di sicurezza / Precauzioni d'uso . . . . . 2	Impostare il volume master, il tempo master e la frequenza di riferimento dell'accordatore . . . . . 30
Termini utilizzati in questo manuale. . . . . 3	Impostare il direct monitoring ed i livelli di registrazione . . . . . 30
G2Nu . . . . . 4	Impostare luminosità e contrasto del display . . . . . 31
G2.1Nu . . . . . 6	Impostare il tipo di batterie . . . . . 31
Selezionare una patch e suonare (Modalità Play) . . . . . 8	Verificare la versione in uso . . . . . 31
Utilizzare l'accordatore . . . . . 10	Aggiornare il Firmware . . . . . 32
Utilizzare il looper . . . . . 13	Tipi di effetti e parametri . . . . . 33
Utilizzare i pattern ritmici (Modalità Rhythm) . . . . . 16	Modulo COMP (compressore) . . . . . 34
Creare e modificare una patch (Modalità Edit) . . . . . 18	Modulo EFX . . . . . 35
Salvare e copiare una patch (Modalità Store) . . . . . 22	Modulo ZNR (ZOOM noise reduction) . . . . . 37
Utilizzo della modalità Direct . . . . . 24	Modulo DRIVE . . . . . 38
Pre-selezione di una patch (Modalità PRE SELECT) . . . . . 25	Modulo EQUALIZER (frequenze basse e medie) . . . . . 40
Utilizzare un pedale Foot Switch . . . . . 26	Modulo EQUALIZER (frequenze alte) . . . . . 40
Utilizzare un pedale d'espressione . . . . . 27	Modulo MODULATION . . . . . 41
Impostare il parametro da controllare e l'estensione. . . . . 27	Modulo DELAY . . . . . 46
Regolare il pedale d'espressione . . . . . 28	Modulo REVERB . . . . . 47
Utilizzare l'unità come scheda audio . . . . . 29	Modulo TOTAL . . . . . 48
Registrare e riprodurre con un software DAW . . . . . 29	Risoluzione Problemi . . . . . 49
Modificare le impostazioni (Menù Global) . . . . . 30	Specifiche . . . . . 50
Aprire il menù Global . . . . . 30	Pattern Ritmici . . . . . 51



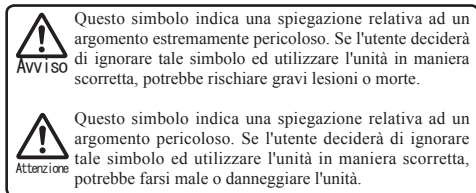
© ZOOM CORPORATION

È vietata la riproduzione di questo manuale, intera o parziale, tramite qualsiasi mezzo.

# PRECAUZIONI DI SICUREZZA / Precauzioni d'uso


## PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale verranno utilizzati dei simboli per attirare l'attenzione su avvisi da leggere con attenzione per evitare incidenti. Il significato di tali simboli è il seguente:



Osservare dunque con attenzione i seguenti consigli relativi alla sicurezza e le precauzioni per assicurare un utilizzo sicuro dell'unità

### Requisiti di alimentazione

 Dal momento che il consumo energetico di questa unità è decisamente elevato, raccomandiamo di utilizzare un trasformatore AC quando possibile. Se si alimenta l'unità tramite batterie, utilizzare esclusivamente batterie alcaline.


Utilizzo del trasformatore AC

- Assicurarsi di utilizzare unicamente il trasformatore originale Zoom AD-16 a DC9V/500-mA. L'utilizzo di un trasformatore diverso da quelli appena descritti potrebbe danneggiare l'unità e costituire un pericolo per la sicurezza.
- Collegare il trasformatore AC solo ad una presa elettrica in grado di fornire il voltaggio richiesto dal trasformatore.
- Nel momento in cui si scollega il trasformatore AC dalla presa di corrente, far leva sull'adattatore stesso e non tirare il cavo.
- Durante un temporale o se non si utilizza l'unità per un lungo periodo di tempo, scollegare il trasformatore AC dalla presa di corrente.

Utilizzo a batterie


- Utilizzare quattro batterie 1.5-V AA (o batterie in nickel).
- Leggere con attenzione le indicazioni sulle batterie per assicurarsi di aver scelto il tipo corretto.
- Se non si utilizza l'unità per un lungo periodo di tempo, rimuovere le batterie dall'unità.
- Nel caso in cui le batterie dovessero perdere liquidi, pulire il vano batterie e le terminazioni con attenzione per rimuovere eventuali residui.
- Quando si utilizza l'apparecchio, il vano batterie dovrebbe essere chiuso.

### Ambiente

 Evitare di utilizzare l'unità in una delle seguenti circostanze per evitare possibili danni o malfunzionamenti.

- In condizioni di temperature estremamente calde o fredde
- In prossimità di caloriferi o altre fonti di calore
- In luoghi eccessivamente umidi o esposti a schizzi d'acqua
- In posti sabbiosi o polverosi
- In presenza di vibrazioni eccessive

### Utilizzo

 Non posizionare mai oggetti contenenti liquidi, come ad esempio un vaso, sull'unità dal momento che questo potrebbe causare scosse elettriche.

• Non posizionare fiamme vive, come ad esempio candele accese, sull'unità dal momento che potrebbero provocare un incendio.



- Il G2Nu/G2.1Nu è uno strumento di precisione. Non esercitare pressioni eccessive sui tasti o sui controlli. Cercare anche di non far cadere l'unità ed evitare colpi o pressione eccessiva.
- Far attenzione che oggetti estranei quali monete o spilli, non entrino all'interno dell'unità.

### Collegamento cavi e jack d'ingresso ed uscita



Prima di collegare e scollegare è sempre consigliabile spegnere l'unità ed eventuali altre unità. Scollegare inoltre tutti i cavi di collegamento e l'alimentazione prima di spostare l'unità.

### Alterazioni



Non aprire mai il case dell'unità o tentare di modificare il prodotto in alcun modo per evitare di danneggiare l'unità. Zoom Corporation non risponderà di eventuali danni causati da tali alterazioni.

### Volume



Non utilizzare il G2Nu/G2.1Nu a volumi troppo elevati per periodi di tempo prolungati per evitare gravi danni all'udito.

## Precauzioni d'uso

### Interferenze elettriche

Per motivi di sicurezza, il G2Nu/G2.1Nu è stato progettato per garantire la massima protezione da emissioni di radiazioni elettromagnetiche provenienti dall'interno dell'unità e protezione da interferenze esterne. In ogni caso, unità particolarmente suscettibili alle interferenze o in grado di produrre potenti onde elettromagnetiche non dovrebbero essere posizionate vicino al G2Nu/G2.1Nu, dal momento che la presenza di interferenze non può essere mai del tutto esclusa. Negli apparecchi di controllo digitali, incluso il G2Nu/G2.1Nu, le interferenze elettromagnetiche potrebbero causare malfunzionamenti e perdite o distruzione di dati. Prestare molta attenzione per minimizzare il rischio di danni.

### Pulizia

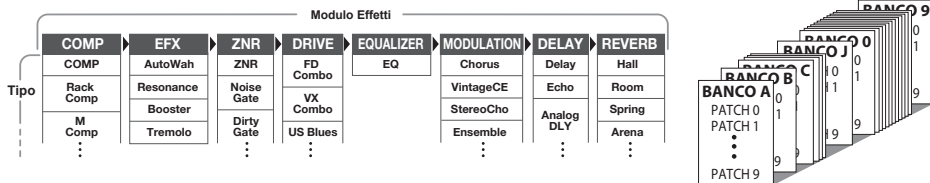
Pulire il G2Nu/G2.1Nu con un panno morbido ed asciutto. Se necessario, umettare leggermente il panno. Non utilizzare liquidi abrasivi, cere o solventi (quali diluenti o alcool per pulizia), in quanto potrebbero danneggiare la superficie.

### Malfunzionamento

Nel caso in cui l'unità dovesse presentare dei malfunzionamenti, spegnere immediatamente l'unità e scollegare il cavo di alimentazione. Scollegare inoltre tutti gli altri cavi ad essa collegati. Annotarsi le informazioni relative all'unità, incluso il nome del modello, il numero di serie, i sintomi relativi al malfunzionamento, i vostri dati e contattare il negozio dove avete acquistato l'unità o l'assistenza ZOOM.

Conservare questo manuale in un posto sicuro per eventuali riferimenti futuri.

# Termini utilizzati in questo manuale



## • Modulo Effetti

Come mostrato nell'illustrazione soprastante, potremo utilizzare una combinazione di un massimo di otto effetti in simultanea. Ciascuno di questi effetti verrà chiamato "modulo effetti".

## • Tipo di Effetto

Alcuni moduli effetti posseggono diverse tipologie di effetti che verranno chiamate tipo di effetto. Ad esempio, il modulo MODULATION racchiude effetti di chorus, flanger e delay.

## • Parametro

Le variabili che andranno a modificare un effetto verranno chiamate "parametri". Se pensiamo ad un modulo effetti come ad un effetto compatto, i parametri modificano il tono o l'intensità dell'effetto esattamente come i controlli rotativi dell'unità.

## • Patch

Le combinazioni di diversi moduli d'effetti possono essere salvate e caricate in unità dette patch. Una patch racchiude tutte le informazioni relative allo stato di attivazione/disattivazione e le impostazioni dei parametri utilizzati in ciascun modulo.

## • Banco

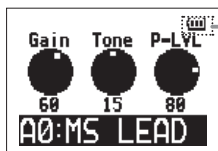
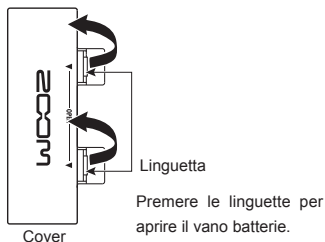
Un gruppo di dieci patch viene chiamato "Banco". L'unità è dotata di un totale di 20 banche; i banchi user da A a J possono essere modificati e salvati, mentre i banchi preset da 0 a 9 possono solo essere richiamati. (Vedi illustrazione in alto a destra.)

## • Modalità

Lo stato funzionale del G2Nu/G2.1Nu viene chiamato modalità operativa. Le funzioni di pulsanti e controlli varierà a seconda della modalità selezionata. Le modalità comprendono la modalità Play per selezionare le patch, la modalità Rhythm per riprodurre pattern ritmici, la modalità Edit per modificare gli effetti e la modalità Store per salvare le patch.

## Alimentare l'unità tramite batterie

1. Girare l'unità ed aprire l'alloggiamento del vano batterie sul fondo.
2. Inserire quattro batterie AA nuove.
3. Chiudere il vano batterie.



Carica residua delle batterie

Se si alimenta l'unità tramite il trasformatore o il cavo USB, vedremo comparire sul display l'icona corrispondente.

# G2Nu

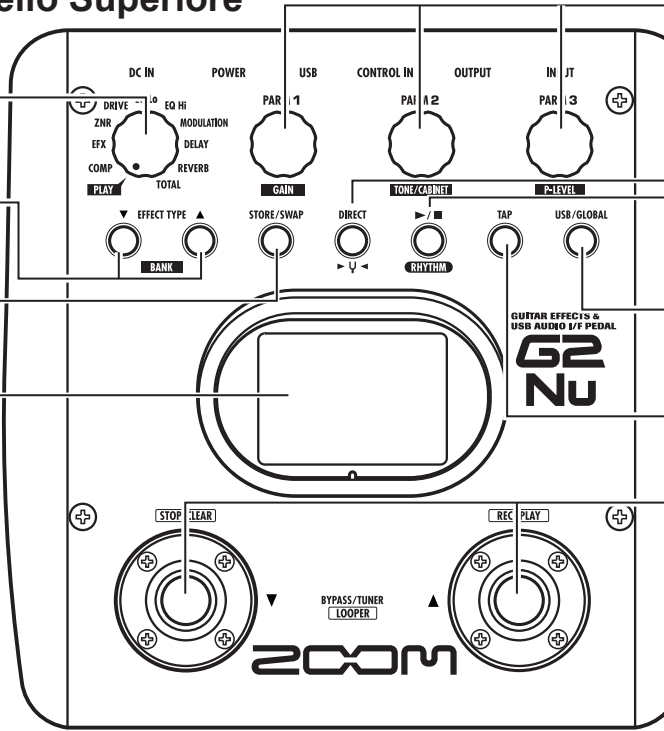
## Pannello Superiore

Selettore moduli

Tasti EFFECT  
TYPE/BANK [▼]/[▲]

Tasto STORE/SWAP

Display



Chitarra



## Pannello Posteriore

Jack INPUT

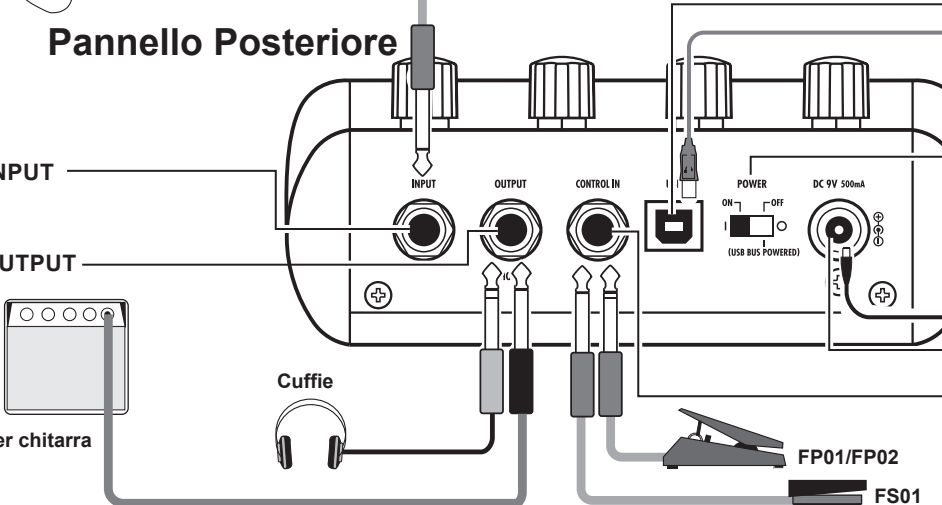
Jack OUTPUT

Ampli per chitarra

Cuffie

FP01/FP02

FS01



Controlli parametri 1–3

Tasto DIRECT

Tasto RHYTHM [▶/■]

Tasto USB/GLOBAL

TAP key

Pedali [▼]/[▲]

Connettore USB



Computer

Interruttore POWER

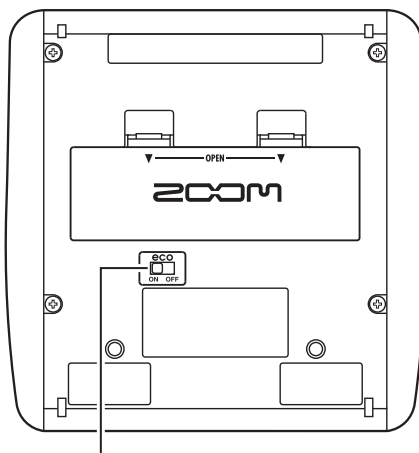


Trasformatore ZOOM (AD-16)

Connettore trasformatore DC9V AC

Jack CONTROL IN

## Pannello Inferiore



### Interruttore eco

**Se l'interruttore eco è su ON:**

- Se non si utilizza l'unità per circa 25 minuti, si attiverà la modalità standby.
- Fino a quando ci sarà un segnale proveniente dall'ingresso chitarra, l'unità non andrà in standby.

**Quando in modalità standby:**

- L'unità opererà al minimo per evitare di esaurire le batterie e consumi inutili di elettricità.
- Il segnale della chitarra verrà ignorato.
- Qualsiasi operazione riporterà l'unità allo stato operativo normale.

# G2.1Nu

## Pannello Superiore

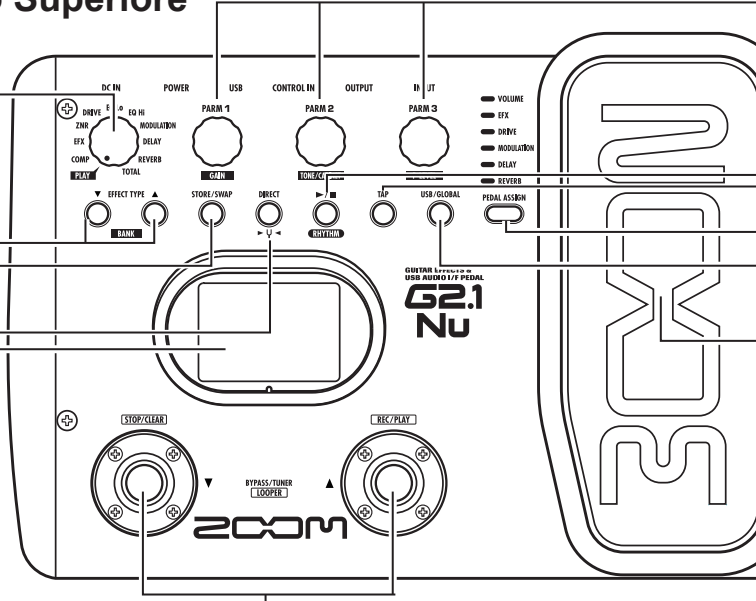
Selettore Moduli

Tasti EFFECT  
TYPE/BANK [▼]/[▲]

Tasto STORE/SWAP

Tasto DIRECT

Display



Pedali [▼]/[▲]

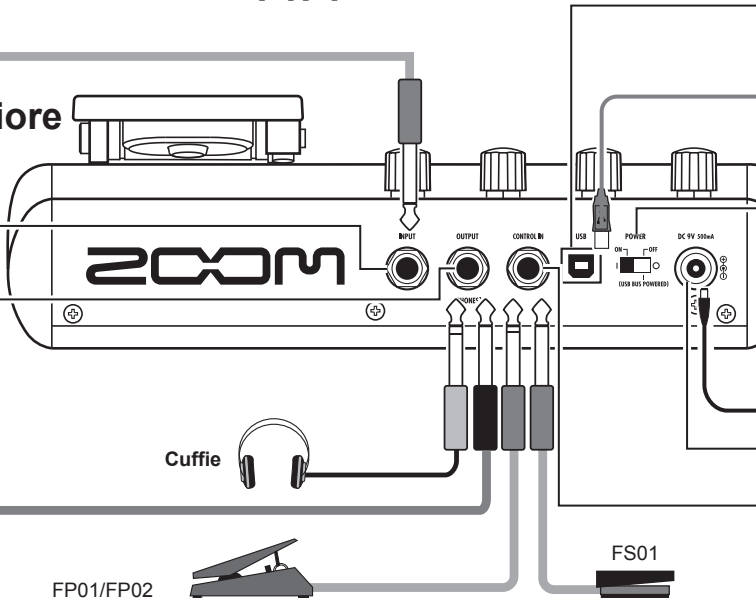
Chitarra

## Pannello Posteriore

Jack INPUT

Jack OUTPUT

Ampli per chitarra



Cuffie

FP01/FP02

FS01

## Controlli parametri 1-3

Tasto RHYTHM [▶/■]

Tasto TAP

Tasto PEDAL ASSIGN

Tasto USB/GLOBAL

Pedale d'espressione

Connettore USB



Computer

Interruttore POWER

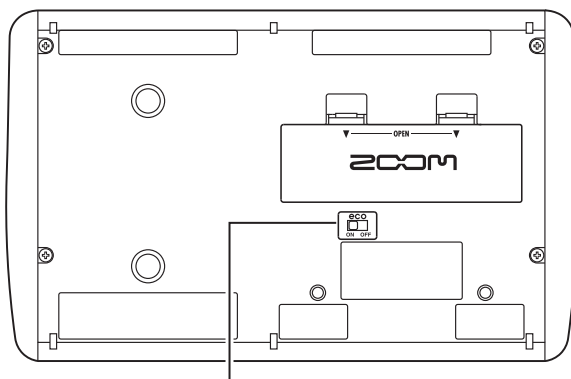


Trasformatore ZOOM (AD-16)

Connettore trasformatore  
DC9V AC

Jack CONTROL IN

## Pannello Inferiore



## eco switch

**Se l'interruttore eco è su ON:**

- Se non si utilizza l'unità per circa 25 minuti, si attiverà la modalità standby.
- Fino a quando ci sarà un segnale proveniente dall'ingresso chitarra, l'unità non andrà in standby.

**Quando in modalità standby:**

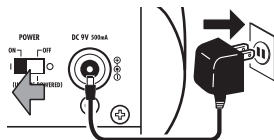
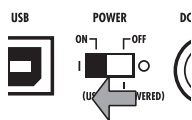
- L'unità opererà al minimo per evitare di esaurire le batterie e consumi inutili di elettricità.
- Il segnale della chitarra verrà ignorato.
- Qualsiasi operazione riporterà l'unità allo stato operativo normale.

# Selezionare una patch e suonare (Modalità Play)

## 1. Accendere l'unità

Abbassare al minimo il volume dell'amplificatore.

- Se si alimenta l'unità tramite batterie  
Spostare l'interruttore POWER su ON.
- Se si alimenta l'unità tramite trasformatore AC  
Collegare il trasformatore e posizionare l'interruttore POWER su ON.



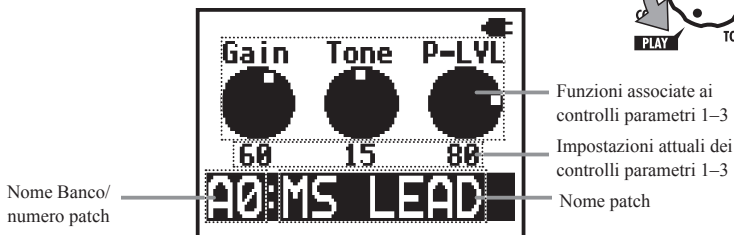
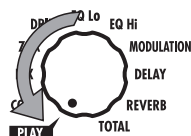
Se si utilizza l'unità insieme ad un'amplificatore, accenderlo ed alzare il volume.

**CONSIGLIO** Posizionare l'interruttore POWER su OFF e collegare l'unità ad un computer tramite un cavo USB per alimentare l'unità via USB (→P29).

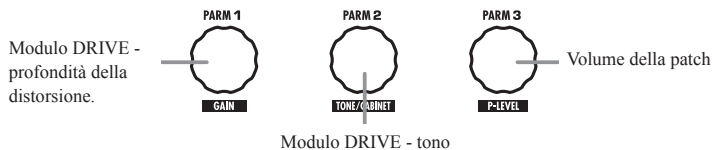
## 2. Impostare l'unità in modalità Play

Impostare il controllo di selezione moduli su "PLAY."

Giriamo uno dei controlli parametri (1-3) per visualizzare la seguente schermata.



**CONSIGLIO** All'accensione l'unità verrà automaticamente impostata in modalità Play, indipendentemente dalla posizione del selettore moduli.



- Se non salveremo le modifiche apportate ad un patch (→ P22), tali modifiche andranno perse nel momento in cui caricheremo una nuova patch.
- Se dobbiamo collegare l'unità ad un mixer o ad un paio di cuffie, selezionare la modalità direct (→ P24) per emulare il suono di un cabinet per chitarra.
- Utilizzare il controllo di volume Master per regolare il volume d'uscita di tutte le patch (→P30).



### 3. Selezionare una patch

Premere il pedale [▲] per selezionare la patch successiva.



Premere ripetutamente uno dei pedali per passare in rassegna le patch in ordine  
A0-A9...J0-J9→00-09...90-99→A0.



Premere il pedale [▼] per selezionare la patch precedente.



Utilizzando la modalità di pre-selezione (→P25), potremo passare direttamente ad una patch non contigua alla patch in uso.

### 4. Selezionare un banco

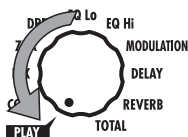
Premere i pulsanti Bank [▼]/[▲] per selezionare il banco precedente/successivo.



È anche possibile collegare un pedale di controllo esterno (FS01) ed utilizzarlo per cambiare banco (→P26).

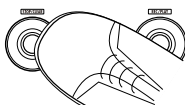
# Utilizzare l'accordatore

## 1. Impostare l'unità in modalità Play



## 2. Selezionare la modalità bypass/mute

Premere in contemporanea i pedali [▼]/[▲].



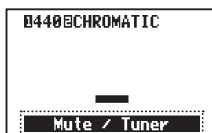
### ■ Per impostare l'unità in modalità bypass

Quando compare sul display la scritta "Bypass/Tuner", rilasciare i pedali entro un secondo.

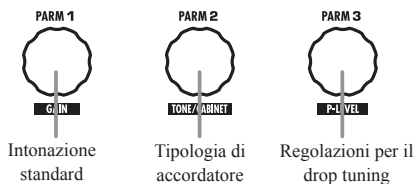


### ■ Per impostare l'unità in modalità mute

Continuare a tener premuti i pedali fino a quando la scritta "Bypass/Tuner" scompare dal display mostrando al suo posto la scritta "Mute/Tuner"; a quel punto rilasciare i pedali entro un secondo.



Una volta selezionata la modalità bypass/mute, l'accordatore entrerà in funzione



- Tenendo premuti i pedali [▼]/[▲] per più di due secondi, attiveremo il looper (→P13).
- Non è possibile selezionare la modalità bypass/mute quando l'unità è impostata in modalità edit (→P18).
- Quando andremo a premere in contemporanea i pedali [▼]/[▲], il pedale che verrà premuto per primo potrebbe in alcuni casi cambiare il suono. È quindi consigliabile smettere di suonare prima di premere i pedali.

### 3. Selezionare il tipo di accordatore

Girare il controllo parametri 2 per selezionare il tipo di accordatore.

■ **CHROMATIC**

L'accordatore cromatico mostra il nome della nota più vicina all'intonazione attuale (con intervalli di un semitono) e quanto la corda suonata sia calante o crescente rispetto alla nota di riferimento.



■ **Altre tipologie di accordatori**

A seconda dell'opzione selezionata, verrà visualizzato il nome della corda più vicina all'intonazione attuale e quanto la corda suonata sia calante o crescente. Sono disponibili le seguenti opzioni.

Display	Significato	Numero Corda/Nome Nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordatura tradizionale per chitarre a 6 e 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Accordatura aperta in La; suonando le corde vuote si otterrà un accordo di La maggiore		E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Accordatura aperta in Re; suonando le corde vuote si otterrà un accordo di Re maggiore		D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Accordatura aperta in Mi; suonando le corde vuote si otterrà un accordo di Mi maggiore		E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Accordatura aperta in Sol; suonando le corde vuote si otterrà un accordo di Sol maggiore		D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura spesso utilizzata per tapping, ecc.		D	A	D	G	A	D

### 4. Accordare la chitarra

Suonare la corda aperta che si desidera accordare e regolare l'intonazione.

■ Se si utilizza l'opzione CHROMATIC

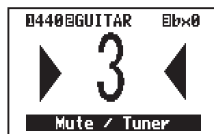
Verrà visualizzato il nome della nota più vicina e la relativa accuratezza dell'accordatura.



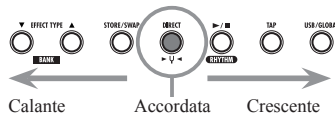
■ Se si utilizzano altre tipologie di accordatori

Verrà visualizzato il numero della corda più vicina e la relativa accuratezza dell'accordatura. Ad esempio, se ci apprestiamo ad accordare la terza corda e sul display comparirà il numero 4 o superiore, dovremo alzare l'intonazione della corda; nel caso in cui invece comparisse il numero 2 o inferiore, dovremo abbassare l'intonazione. Una volta visualizzato il numero della corda corretto, potremo procedere con l'accordatura fine della corda.

Numero della corda (quando la terza corda è perfettamente accordata)



È anche possibile utilizzare i tasti sopra il display per verificare l'accordatura.



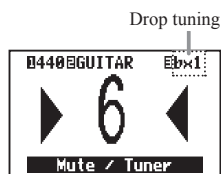
## 5. Drop tuning

È inoltre possibile accordare una corda da 1 a 3 semitoni sotto rispetto all'accordatura standard per il drop tuning.

Girare il controllo parametri 3 per abbassare l'accordatura di uno ( $b \times 1$ ), due ( $b \times 2$ ) o tre ( $b \times 3$ ) semitoni.



Come mostrato nella figura a lato, se il riferimento dell'accordatura verrà abbassato di un semitono ( $b \times 1$ ) utilizzando il tipo di accordatore "GUITAR", nell'angolo in alto a destra verrà mostrata la scritta Eb ad indicare il riferimento selezionato per la sesta corda.



**NOTA** Questa opzione non può essere utilizzata con l'accordatore cromatico.

## 6. Modificare la frequenza di riferimento dell'accordatore

Girare il controllo parametro 1.



La frequenza di riferimento del La centrale può essere impostata con un'estensione compresa tra 435 e 445 Hz. (Default: 440 Hz)

Intonazione standard

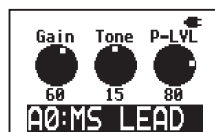


**NOTA** Nel caso in cui si modificasse la frequenza di riferimento dell'accordatore, tener presente che tale parametro verrà ripristinato sul valore di default nel momento in cui si spegnerà e riaccenderà l'unità.

Per salvare tale impostazione, utilizzare i parametri globali (→ P30).

## 7. Ritornare alla modalità play

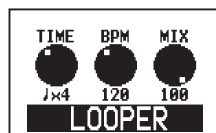
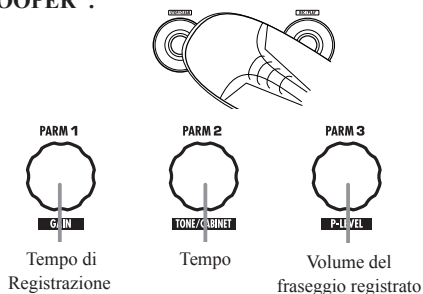
Premere in contemporanea i pedali [▼]/[▲].



# Utilizzare il Looper

## 1. Attivare il looper

In modalità play, tener premuti in contemporanea i pedali [▼]/[▲] fino a quando non comparirà sul display la scritta "LOOPER".



Nel momento in cui andremo ad attivare il looper, il modulo DELAY verrà disabilitato.

## 2. Impostare il tempo di registrazione

Girare il controllo parametro 1 per selezionare il tempo di registrazione

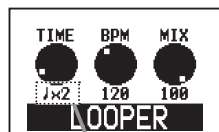


### ■ Valore Nota

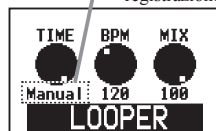
Impostare il tempo di registrazione selezionando il tempo in BPM ed in numero di quarti di nota. Ad esempio, il tempo di registrazione sarà di due battute se si seleziona "♪×2".

### ■ Manual

Utilizzare la pedaliera per avviare ed interrompere la registrazione.



Tempo di registrazione

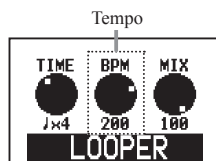


## 3. Impostare il tempo

Girare il controllo parametro 2 per impostare il tempo.



È possibile selezionare un tempo compreso tra 40 e 250 BPM (battiti per minuto). Selezionando un valore di nota (come mostrato nel punto 2) il tempo di registrazione verrà regolato di conseguenza.



È anche possibile impostare il tempo utilizzando il tasto TAP (→P17).

## 4. Registrare un fraseggio e mandarlo in riproduzione

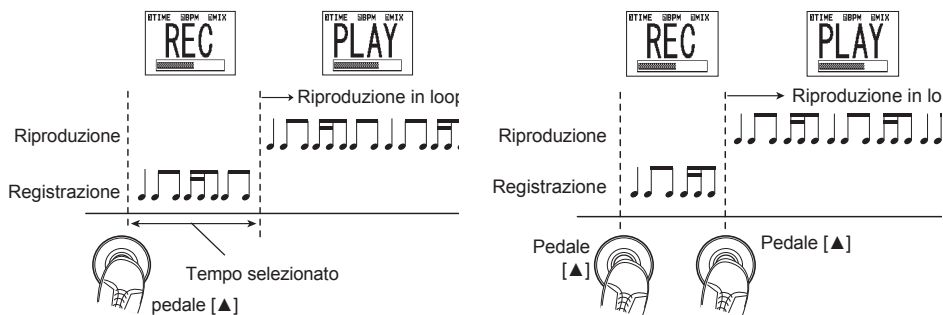
Premere il pulsante [▲] e suonare il fraseggio che desideriamo registrare.



Sul display apparirà la scritta "REC" e verrà avviata la registrazione.

A seconda del metodo di registrazione selezionato nel punto 2, si presenteranno due diversi scenari.

- Se abbiamo selezionato un valore nota:  
La registrazione proseguirà per il tempo stabilito dopodiché verrà avviata la riproduzione del fraseggio registrato (sul display comparirà la scritta "PLAY").
- Se abbiamo selezionato "Manual":  
La registrazione proseguirà fino a quando non premeremo il pedale [▲], o fino al raggiungimento del tempo massimo di registrazione (circa 5 secondi), dopodiché verrà avviata la riproduzione del fraseggio registrato (sul display comparirà la scritta "PLAY").



Quando si utilizza il looper, l'unità può anche riprodurre un pattern ritmico (→P16). I controlli parametri però andranno a gestire unicamente il looper.

## 5. Sovrainscrizione di un fraseggio

Durante la riproduzione in loop, premere il pedale [▲].

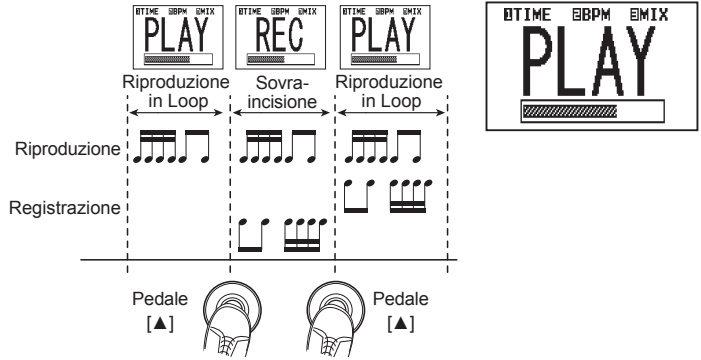


Sul display apparirà la scritta "REC" ed inizierà la registrazione della sovrainscrizione.

Terminata la registrazione del fraseggio, verrà riavviata la riproduzione del loop e si proseguirà con un'altra sovrainscrizione.

Per terminare la sovraincisione, premere nuovamente il pedale [▲].

Sul display apparirà la scritta "PLAY".



Per arrestare la riproduzione in loop, premere il pedale [▼] (sul display comparirà la scritta "STOP").  
Per avviare nuovamente la riproduzione del loop, premere il pedale [▲].

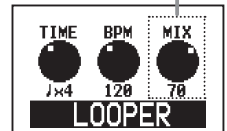
## 6. Regolare il volume del fraseggio

Girare il controllo parametro 3.

L'estensione è compresa tra 0 e 100.



Volume del fraseggio



Notare che se si modificheranno le impostazioni dei controlli parametri 1 o 2 quando un fraseggio è già stato registrato, tale fraseggio verrà cancellato.

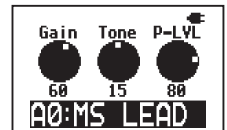
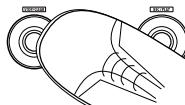
## 7. Cancellare un fraseggio

Per cancellare un fraseggio registrato, tener premuto il pedale [▼] fino a quando non comparirà sul display la scritta "CLEAR".



## 8. Ritornare alla modalità Play

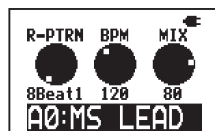
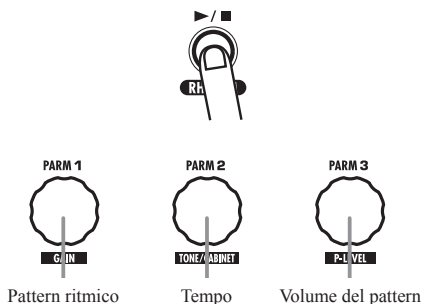
Premere in contemporanea i pedali [▼]/[▲].



# Utilizzare i pattern ritmici (Modalità Rhythm)

## 1. Avviare la riproduzione di un pattern ritmico

In modalità Play, premere il tasto RHYTHM [▶/■] per avviare la riproduzione del pattern ritmico.

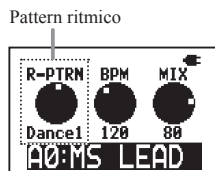


**NOTA** Quando si attiva la modalità rhythm, il modulo REVERB verrà disattivato.

- CONSIGLIO**
- Quando si utilizzano l'accordatore o il looper, è possibile avviare la riproduzione di un pattern ritmico. In tal caso però, i controlli parametri andranno a gestire unicamente l'accordatore o il looper.
  - In modalità Rhythm, è possibile utilizzare i pedali [▼]/[▲] ed i tasti bank [▼]/[▲] per selezionare una nuova patch.

## 2. Selezionare un pattern ritmico

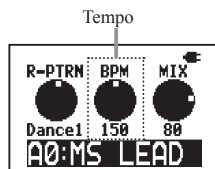
Girare il controllo parametro 1 (tipi di pattern →P51).



## 3. Regolare il tempo

È possibile impostare un tempo compreso tra 40 e 250 BPM (battiti per minuto).

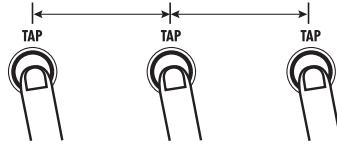
- Selezionare il tempo in BPM  
Girare il controllo parametro 2.





■ Impostare il tempo tramite il tasto Tap

Premere ritmicamente più volte il tasto Tap per impostare il tempo desiderato.



È possibile utilizzare il pedale opzionale FS01 per impostare il tempo (→P26).

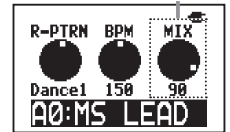
## 4. Regolare il volume del pattern ritmico

**Girare il controllo parametro 3.**

Il volume può essere regolato con un estensione compresa tra 0 e 100.



Volume del pattern ritmico



## 5. Interrompere la riproduzione del pattern ritmico

Premere il tasto rhythm [▶/■] per interrompere la riproduzione del pattern ritmico e ritornare alla normale modalità Play mode.



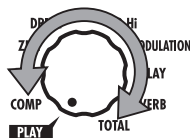
# Creare e modificare una patch (Modalità Edit)

## 1. Selezionare una patch da modificare (→P9)

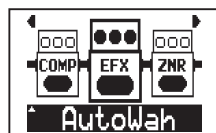
## 2. Selezionare il modulo da modificare

Girare il controllo di selezione moduli per selezionare il modulo desiderato.

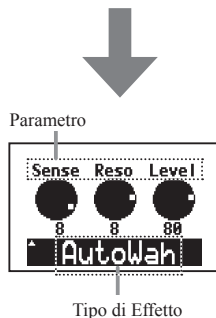
In tal modo si attiverà la modalità Edit.



Il modulo selezionato verrà mostrato nel display.



La finestra di edit si aprirà automaticamente.



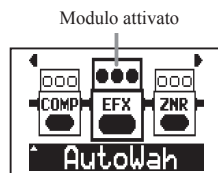
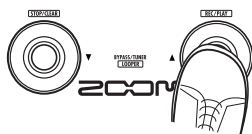
**CONSIGLIO** La finestra di edit non si aprirà nel caso in cui il modulo selezionato sia disattivato.



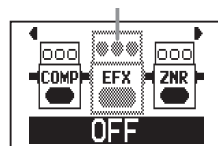
- CONSIGLIO**
- Il modulo EQ è un modulo unico, ma è suddiviso in due finestre "EQ Lo" e "EQ Hi" dal quale è possibile modificare i parametri.
  - Il modulo TOTAL è un modulo speciale che può essere utilizzato per impostare il volume della o per modificare il nome della patch.

### 3. Attivare/Disattivare un modulo

Premere uno dei due pedali [▼]/[▲].



Modulo attivato



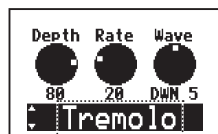
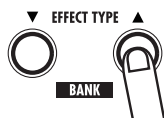
Modulo disattivato



- Il modulo EQ può essere attivato o disattivato sia dalla finestra "EQ Lo" che dalla finestra "EQ Hi".
- Il modulo TOTAL non può essere disattivato.

### 4. Modificare il tipo di effetto

Premere i tasti EFFECT TYPE [▼]/[▲] per modificare il tipo di effetto.



Tipo di effetto

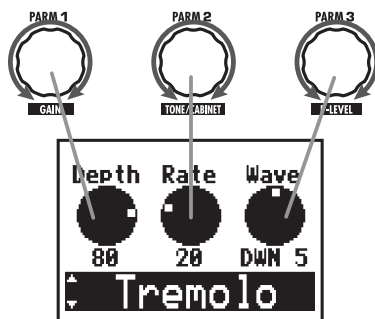
I parametri visualizzati cambieranno a seconda del tipo di effetto selezionato.



- Il modulo EQ è dotato di un solo tipo di effetto.
- Per maggiori informazioni sui vari tipi di effetti e sui parametri inclusi in ciascun modulo, vedi pagina 33-48.

### 5. Modificare i parametri

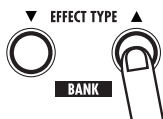
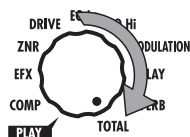
Girare i controlli parametri 1-3.



I parametri legati a tempo e frequenza possono anche essere impostati tramite il tasto TAP (→P17).

## 6. Regolare il volume di una patch

Girare il controllo selettore moduli su "TOTAL" ed utilizzare i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "PatchLv1" e girare il controllo parametro 1.



Volume di una patch



- Il volume di una patch può anche essere regolato in modalità play.
- Utilizzare il controllo master level per modificare il volume di tutte le patch (→P30).

## 7. Modificare il nome di una patch

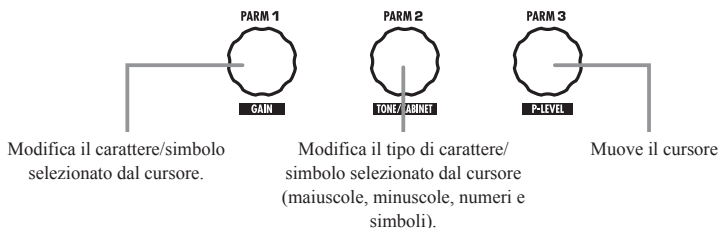
Girare il controllo selettore moduli su "TOTAL" ed utilizzare i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "PatchName."



Cursore



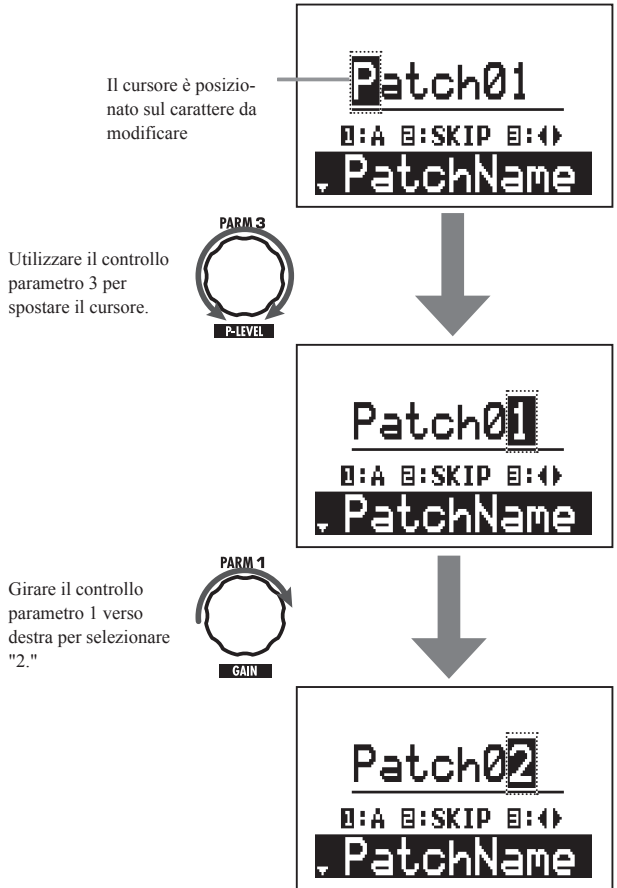
Utilizzare i controlli parametri 1–3 per modificare il nome.



È possibile utilizzare i seguenti caratteri e simboli.

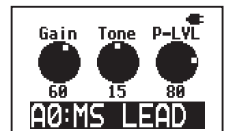
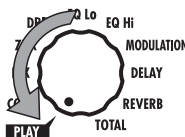
! # \$ % & ' ( ) + , - . : ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~  
A-Z, a-z, 0-9, (spazio)

Ad esempio, per cambiare il nome "Patch01" in "Patch02" utilizzare il controllo parametro 3 per spostare il cursore ed il controllo parametro 1 per modificare il carattere/simbolo.



## 8. Uscire dalla modalità Edit

Girare il controllo selettore moduli su "PLAY" per tornare in modalità Play.



Se adesso andremo a selezionare un'altra patch, tutte le modifiche apportate andranno perdute. Per conservare le modifiche è necessario salvare la patch (→P22).

# Salvare e copiare una patch (Modalità Store)

## 1. Attivare la modalità Store

Selezionare la patch che si desidera salvare o copiare e premere il tasto STORE/SWAP.



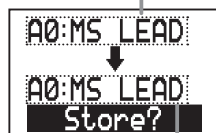
- Per salvare la patch  
Rilasciare velocemente il tasto STORE/SWAP.  
Sul display apparirà la scritta "Store?".



- Per copiare la patch  
Tener premuto il tasto fino a quando non comparirà sul display la scritta "Swap?".

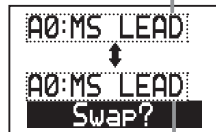


Patch da salvare



Locazione dove salvare la patch

Patch da copiare



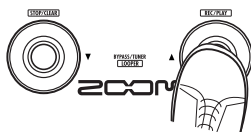
Patch che verrà sostituita



- Lo scambio di posizione di due patch può avvenire solo all'interno dei banchi user (A-J).
- Di default i banchi user contengono le stesse patch presenti nei banchi preset.

## 2. Selezionare la locazione dove salvare la patch

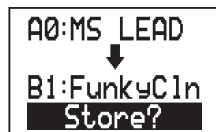
Utilizzare i pedali [▼]/[▲].



Per selezionare un banco utilizzare i tasti bank [▼]/[▲].



Lo scambio di posizione di due patch può avvenire solo all'interno dei banchi user (A-J).



### 3. Confermare il salvataggio/sostituzione

#### Premere il tasto STORE/SWAP.

Sul display comparirà la scritta "COMPLETE!" ad indicare che la patch è stata salvata nella locazione desiderata o che è stata sostituita dalla seconda patch.

STORE/SWAP



COMPLETE!

B1:MS LEAD



Per annullare, girare il controllo selezione moduli prima di premere il tasto STORE/SWAP.

#### Ripristinare le impostazioni di fabbrica (funzione ALL INITIALIZE)

Anche dopo aver sovrascritto le patch del banco user con altre patch, potremo comunque ripristinare tutte le impostazioni originali con una semplice operazione.

Per utilizzare la funzione ALL INITIALIZE, accendere l'unità tenendo premuto il tasto STORE/SWAP.

STORE/SWAP



USB



POWER



DC



Premere nuovamente il tasto STORE/SWAP per ripristinare tutte le patch ai loro valori di fabbrica e ritornare alla modalità Play.

STORE/SWAP



Per annullare tale operazione, premere il tasto rhythm [▶/■] al posto del tasto STORE/SWAP.



Comparirà sul display il seguente messaggio.



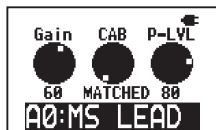
La funzione ALL INITIALIZE andrà a cancellare tutte le patch da noi salvate nei banchi user. Prestare dunque molta attenzione prima di effettuare tale procedura per evitare di perdere patch che si desidera conservare.

# Utilizzo della modalità Direct

La modalità Direct consente di emulare il suono di un cabinet per chitarra. Tale modalità è utile per ottimizzare il suono nel momento in cui andremo a collegare l'unità ad un mixer o ad un paio di cuffie.

## 1. In modalità play, premere il tasto DIRECT.

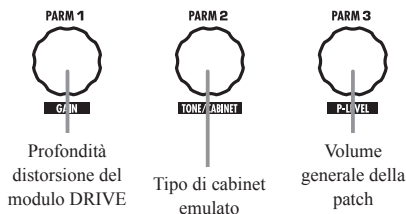
Il tasto si illuminerà e l'unità verrà impostata in modalità Direct.



### NOTA

- Come per la modalità Play, è possibile utilizzare le modalità Edit, Rhythm e Store oltre all'accordatore ed al looper.
- Le patch possono essere selezionate esattamente come in modalità Play.

## 2. Utilizzare i controlli parametri 1-3 per modificare le impostazioni.



## ■ Tipologie di Cabinet

Tipo	Descrizione
MATCHED	Il cabinet verrà ottimizzato a seconda dell'effetto drive selezionato.
COMBO	Emula un ampli combo 2 x 12 Fender.
TWEED	Emula un combo tweed 4 x 10 Fender.
STACK	Emula un cabinet stack 4x12 Marshall.

## 3. Premere il pulsante DIRECT per disattivare la modalità Direct e tornare alla modalità Play.





# Pre-selezione di una patch (Modalità PRE SELECT)

La modalità di pre-selezione consente di selezionare un banco ed una patch attivandola però solo al momento desiderato. Questa funzione è molto utile dal vivo per poter richiamare una patch salvata in una locazione di memoria distante rispetto alla patch attualmente in uso.

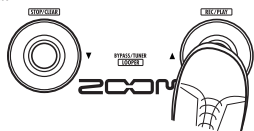
## 1. Accendere l'unità tenendo premuto il pedale [▲].

Sul display apparirà la scritta "PRE SELECT" ad indicare che l'unità è ora impostata in modalità Pre-select.



## 2. Utilizzare i pedali [▼]/[▲] ed i tasti bank [▼]/[▲] per selezionare la patch.

La modalità di selezione è la stessa utilizzata nella tradizionale modalità Play. La patch però non verrà attivata fino a quando non sarà confermata.



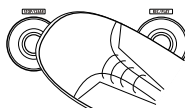
Patch in uso

Patch pre-selezionata



Se si accede alla modalità Edit o Store durante la fase di pre-selezione, si andrà a modificare la patch attualmente in uso.

## 3. Per attivare la patch, premere in contemporanea i pedali [▼]/[▲].

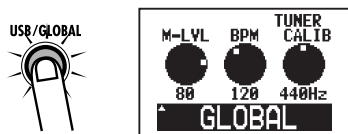


Per tornare alla normale modalità di selezione patch, spegnere e riaccendere l'unità.

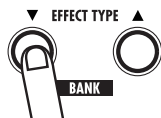
# Utilizzare un pedale Foot Switch

È possibile collegare un pedale opzionale foot switch al jack CONTROL IN ed utilizzarlo per gestire funzioni addizionali dell'unità, come ad esempio il cambio di banco o l'attivazione di un modulo effetti.

1. Collegare un pedale foot switch (FS01) al jack CONTROL IN.
2. Premere il tasto USB/GLOBAL per accedere al menù GLOBAL.



3. Utilizzare i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "FootSwitch."



4. Girare il controllo parametro 1 per impostare la funzione del pedale.



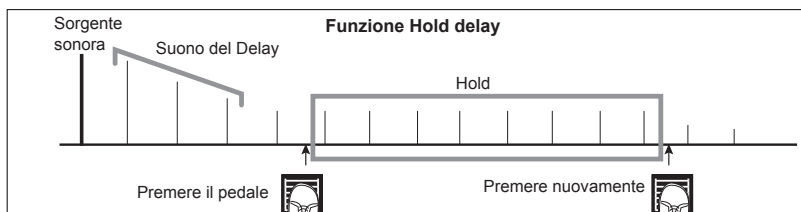
Il pedale può essere impostato per gestire una delle seguenti funzioni.

- |         |   |
|---------|---|
| BP/MT   | Selezionare la modalità bypass/mute.  |
| BANK UP | Selezionare il banco successivo ad ogni pressione del pedale.   |
| RHYTHM  | Attivare/disattivare la modalità Rhythm.  |
| BPM TAP | Impostare il tempo utilizzato dai pattern ritmici, dal looper e dagli effetti premendo a tempo più volte il pedale.   |
| DL TAP  | Impostare il parametro Time del modulo DELAY premendo a tempo più volte il pedale.  |
| DL HOLD | Attivare/disattivare la funzione hold delay. Tale funzione consente al suono del delay di essere ripetuto senza decedimento (vedi l'illustrazione sottostante). |
| DL MUTE | Attiva/disattiva l'ingresso del modulo DELAY.   |

**CONSIGLIO** Per poter utilizzare la funzione DL TAP, DL HOLD o DL MUTE è necessario attivare il modulo DELAY.

5. Una volta selezionata l'impostazione desiderata, premere nuovamente il tasto USB/GLOBAL.

**CONSIGLIO** La funzione applicata al pedale foot switch andrà ad influenzare tutte le patch e verrà memorizzata anche quando si spegnerà l'unità.



# Utilizzare un pedale d'espressione

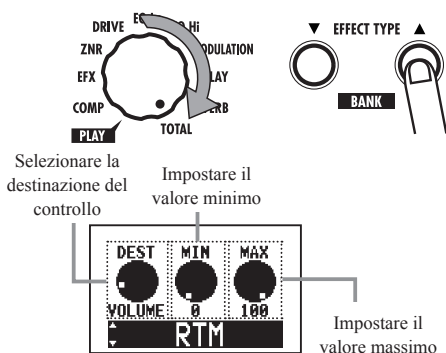
È possibile utilizzare il pedale d'espressione integrato della G2.1Nu o un pedale d'espressione opzionale (FP01/FP02) per controllare il volume ed i parametri degli effetti in tempo reale.

## Impostare il parametro da controllare e l'estensione

### 1. Selezionare una patch che utilizza il pedale d'espressione.

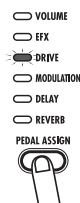
**NOTA** Se possedete la G2Nu, collegare un pedale d'espressione opzionale (FP01/FP02) al jack CONTROL IN.

### 2. Impostare il controllo selettore moduli su "TOTAL" ed utilizzare i tasti [▼]/[▲] per selezionare "RTM."



### 3. Girare il controllo parametro 1 per selezionare il modulo che verrà gestito dal pedale d'espressione.

Sulla G2.1Nu potremo anche utilizzare il tasto PEDAL ASSIGN per selezionare il modulo da controllare. L'indicatore luminoso mostrerà la destinazione selezionata.

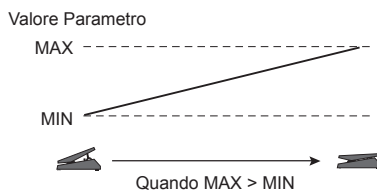


Indicatore	Destinazione (DEST) display	Parametro controllato
OFF	(Nessuno)	(Nessuno)
VOLUME	VOLUME	Volume
EFX	EFX	modulo EFX
DRIVE	DRIVE	modulo DRIVE
MOD	MODULATION	modulo MODULATION
DELAY	DELAY	modulo DELAY
REVERB	REVERB	modulo REVERB

- CONSIGLIO**
- Nella sezione dedicata alla descrizione dei parametri di ciascun effetto, troveremo un'icona a forma di pedale a fianco ai tipi di effetti o ai parametri controllabili dal pedale d'espressione (→ P33–48).
  - Se impostato su "VOLUME" non sarà comunque possibile superare il valore massimo impostato tramite il parametro volume della patch o master.
  - Per controlli diversi da "VOLUME," potremo premere fino in fondo il pedale per attivare o disattivare il modulo controllato.
  - Se il modulo controllato è disattivato, l'indicatore luminoso a fianco lampeggerà (solo per la G2.1Nu). Per riattivare il modulo premere con forza il pedale d'espressione verso il basso.

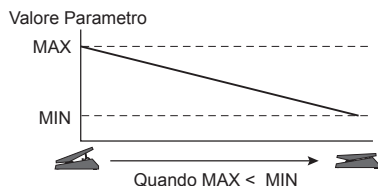
### 4. Utilizzare i controlli parametri 2 e 3 per modificare l'estensione del parametro controllato.

Utilizzare il controllo parametro 2 per impostare il valore minimo (MIN) ed il controllo parametro 3 per impostare il valore massimo (MAX). Tale estensione può variare da un modulo all'altro.



## Utilizzare un pedale d'espressione

È possibile impostare un valore minimo superiore rispetto al valore massimo. In tal modo, il otterremo il valore minore quando il pedale è premuto ed il valore massimo quando è alzato.



- Una volta terminate le impostazioni, girare il selettore moduli su "PLAY" per tornare alla modalità Play.



Le impostazioni del pedale d'espressione andranno perdute se si seleziona una nuova patch. Per conservare tali impostazioni dovremo salvare la patch (→P22).

## Regolare il pedale d'espressione

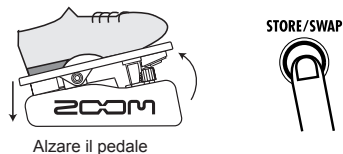
(solo G2.1Nu)

Il pedale d'espressione della G2.1Nu è stato regolato per garantire performance ottimali, ma è comunque possibile regolarne la sensibilità. Se la modifica apportata all'effetto ci sembrerà insufficiente nel momento in cui premeremo il pedale fino in fondo, o se le modifiche di tono e volume risulteranno eccessive anche quando abbasseremo leggermente il pedale, potremo regolare il pedale nel seguente modo.

- Accendere l'unità tenendo premuto il tasto PEDAL ASSIGN.



- Alzare al massimo il pedale d'espressione e premere il pulsante STORE/SWAP.

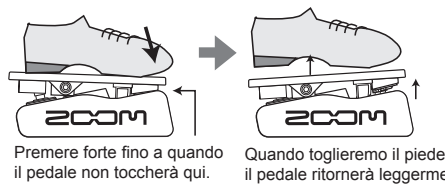


Il display mostrerà la seguente schermata.



- Premere fino in fondo il pedale d'espressione e rilasciarlo e premere il tasto STORE/SWAP.

Una volta terminate le regolazioni, l'unità tornerà in modalità Play.



STORE/SWAP



Nel caso in cui comparisse sul display la scritta "ERROR!", tornare al punto 2 e ripetere l'operazione.

# Utilizzare l'unità come scheda audio

L'unità può essere utilizzata con computer dotati dei seguenti sistemi operativi:

## ■ Sistemi Operativi compatibili

- Windows XP SP2 o successivo  
Windows Vista o successivo
- Mac OS X (10.4.6/10.5/10.6 o successivo)

Per la registrazione e riproduzione, l'unità supporta i seguenti formati:

## ■ Risoluzione (bit-rate)

16-bit

## ■ Frequenza di Campionamento

32/44.1/48 kHz

L'unità verrà riconosciuta dal computer come una scheda audio nel momento in cui verrà collegata al computer via USB.

Se si utilizza un sistema operativo Windows, installare un driver ASIO dedicato per poter registrare a bassa latenza.



Se si imposta l'interruttore Power su OFF e si collega l'unità ad un computer via USB, l'alimentazione verrà fornita direttamente dal computer.

## Registrare e riprodurre con un software DAW

Possiamo collegare una chitarra al jack in dell'unità, applicare al suono gli effetti e registrare la nostra performance su una traccia audio di un software di registrazione (DAW) (Figura 1 sotto).

Possiamo riprodurre un mix delle tracce provenienti dal software DAW e del suono della nostra chitarra effettuata attraverso le uscite jack dell'unità (Figura 2 sotto).

Se necessario, potremo anche disattivare il suono della chitarra inviato direttamente alle uscite (direct monitoring OFF) (Figura 3 sotto). Per maggiori informazioni, vedi "Impostare il direct monitoring ed i livelli di registrazione" (→P30).

Per maggiori informazioni su registrazione, riproduzione ed altre funzioni, consultare il manuale del software DAW.



- Quando si utilizza il direct monitoring, se il software di registrazione DAW è dotato di funzione echo back (che consente di inviare il segnale in ingresso direttamente alle uscite durante la registrazione), ricordarsi di disattivarlo. Se si registra con questa funzione attivata, il suono risulterà sfasato, come se fosse stato applicato un effetto flanger.
- È anche possibile regolare il livello di registrazione inviato al software DAW (→P30).

Figura 1. Percorso del segnale in registrazione

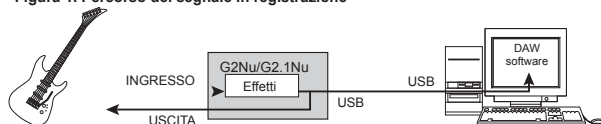


Figura 2. Percorso del segnale in riproduzione (direct monitoring ON)

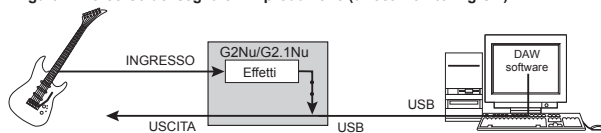
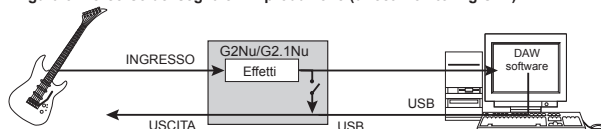


Figura 3. Percorso del segnale in riproduzione (direct monitoring OFF)

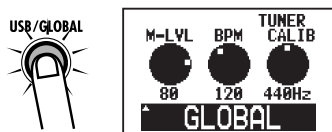


# Modificare le impostazioni (Menù Global)

Tramite il menù Global potremo modificare diverse impostazioni relative al volume master, al display, alla connessione USB e molto altro. Tali impostazioni avranno effetto su tutte le patch.

## Aprire il menù Global

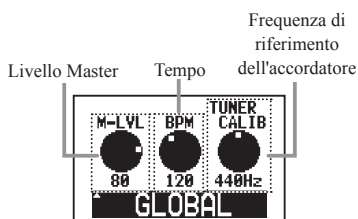
Per accedere al menù Global, premere il tasto USB/GLOBAL.



- CONSIGLIO**
- Vedi "Utilizzare un pedale foot switch" per informazioni sul parametro globale "FootSwitch" (→P26).
  - Quando si è in modalità bypass, mute o looper, non è possibile accedere al menù GLOBAL.

## Impostare il volume master, il tempo master e la frequenza di riferimento

1. Utilizzare i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "GLOBAL," ed utilizzare i controlli parametri 1-3 per regolare il livello del volume master (1), il tempo (2), e la frequenza di riferimento dell'accordatore (3).



- CONSIGLIO** È anche possibile regolare il tempo tramite il tasto Tap (→P17).

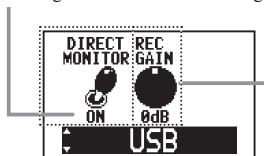
2. Una volta effettuate le modifiche desiderate, premere il tasto USB/GLOBAL.

**CONSIGLIO** La frequenza di riferimento dell'accordatore verrà salvata anche quando spegneremo l'unità.

## Impostare il direct monitoring ed i livelli di registrazione

1. Premere i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "USB." Utilizzare il controllo parametro 1 per attivare o disattivare il direct monitoring ed il controllo parametro 2 per regolare il volume di registrazione.

Direct monitoring ON/OFF      Livello di registrazione

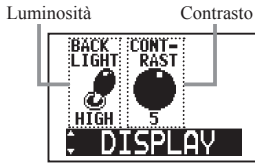


2. Una volta effettuate le modifiche desiderate, premere il tasto USB/GLOBAL.

**CONSIGLIO** Il livello del volume di registrazione verrà salvato anche quando spegneremo l'unità.

## Impostare luminosità e contrasto del display

1. Utilizzare i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "DISPLAY." Utilizzare il controllo parametro 1 per regolare la luminosità ed il controllo parametro 2 per regolare il contrasto.



2. Una volta effettuate le modifiche desiderate, premere il tasto USB/GLOBAL.



I valori di luminosità e contrasto verranno salvati anche quando spegneremo l'unità.

## Impostare il tipo di batterie

1. Utilizzare i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "BATTERY" e girare il controllo parametro 1 per impostare il tipo di batterie utilizzate.

- ALKALINE

Utilizzare questa impostazione se si utilizzano batterie alcaline o oxyride (oxy nickel hydroxide).

- NiMH

Utilizzare questa impostazione se si utilizzano batterie al nickel che possono essere ricaricate.

Tipo di batterie



Impostare il tipo di batterie utilizzate per poter visualizzare con precisione la carica residua.

2. Una volta effettuate le modifiche desiderate, premere il tasto USB/GLOBAL.



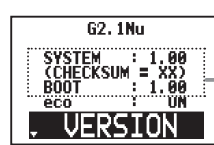
Il tipo di batterie utilizzate verrà salvato anche quando spegneremo l'unità.

## Verificare la versione in uso

1. Utilizzare i tasti effect type [▼]/[▲] per selezionare "VERSION."

Comparirà la seguente schermata.

Versione attualmente in uso



2. Una volta effettuate le modifiche desiderate, premere il tasto USB/GLOBAL.



Per maggiori informazioni su come aggiornare l'unità, vedi pagina successiva.

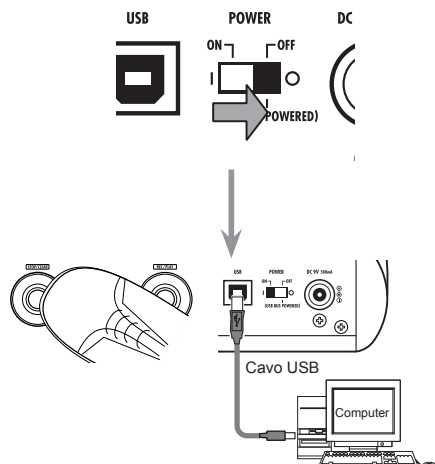
# Aggiornare il Firmware

1. **Scaricare la versione più recente dell'aggiornamento dal sito ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>).**

Per effettuare l'aggiornamento è necessario collegare l'unità ad un computer.

**CONSIGLIO** Per visualizzare la versione attualmente in uso, vedi pagina precedente.

2. **Assicurarsi che l'interruttore POWER sia impostato su "OFF." Tenendo premuti entrambe i pedali [▼]/[▲], collegare l'unità al computer tramite il cavo USB.**



Se la connessione è avvenuta in modo corretto, comparirà sul display la seguente schermata.



3. **Avviare l'applicazione d'aggiornamento per effettuare l'aggiornamento.**

Per maggiori informazioni consultare il sito ZOOM. Una volta completata la procedura, apparirà sul display la seguente schermata.



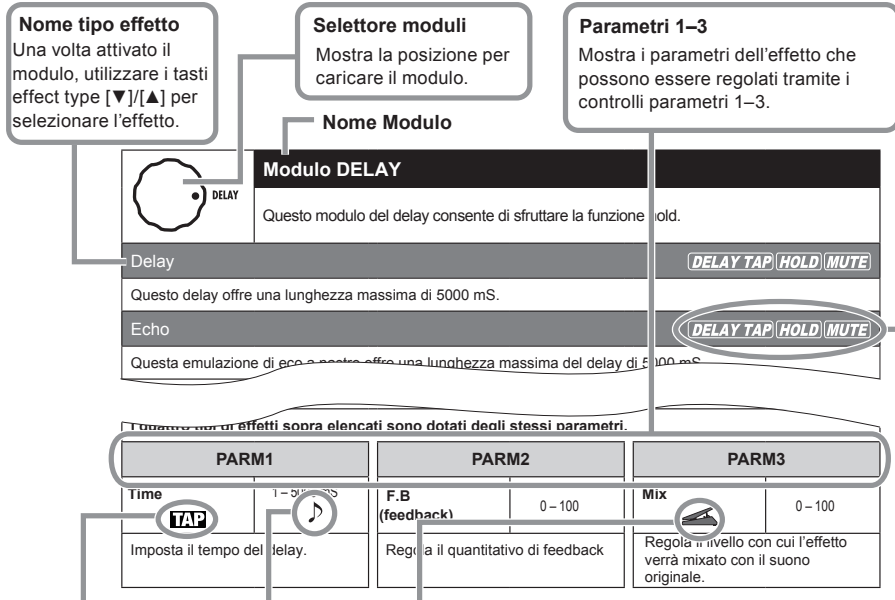
**NOTA** Non scollegare il cavo USB durante la procedura di aggiornamento.

4. **Terminata la procedura di aggiornamento, scollegare il cavo USB.**

A questo punto, accendere nuovamente l'unità.



# Tipi di effetti e parametri



## Tap



Questa icona ci informa che è possibile utilizzare il tasto TAP per impostare il parametro. Quando si seleziona in modalità Edit un modulo/effetto in cui questa opzione è disponibile, l'intervallo del parametro (frequenza di modulazione, tempo del delay, ecc.) può essere inserito tramite la pressione ritmica del tasto TAP.

## Valore nota



Quando è presente questa icona a fianco di un parametro, sarà possibile sincronizzare il tempo dell'effetto con il tempo impostato nel menù GLOBAL (→P30). Ad esempio, se si imposta il parametro Time del modulo DELAY su una nota da 1/8, il tempo del delay sarà corrispondente ad 1/8 di nota del tempo selezionato.

## Pedale d'espressione



Questa icona ci informa che è possibile controllare il parametro tramite il pedale d'espressione. Nel caso in cui avessimo stabilito che il modulo verrà gestito dal pedale d'espressione (→P27), potremo gestire in tempo reale tale parametro.

Nel caso della G2Nu, sarà necessario collegare un pedale d'espressione esterno (FP01/FP02).

## Delay tap, hold delay e delay mute



I tipi di effetti che mostrano queste icone ci consentono di utilizzare un pedale foot switch per impostare il tempo del delay (DELAY TAP), di attivare e disattivare la funzione hold delay (HOLD) e di attivare e disattivare l'ingresso del modulo DELAY (MUTE). Per poter sfruttare queste funzioni è dunque necessario collegare un pedale, impostare la funzione (→P26) ed attivare un effetto compatibile.

Nota: I nomi di costruttori e prodotti menzionati nelle pagine seguenti sono marchi registrati dei rispettivi proprietari. I nomi sono stati utilizzati unicamente per illustrare le caratteristiche sonore e non implementano alcuna forma di collaborazione con ZOOM CORPORATION.

	<b>Modulo COMP (compressore)</b>
Questo modulo consente di limitare il volume eccessivo del segnale ed enfatizzare i segnali con un livello troppo basso.	

**COMP (compressore)**

Questo compressore è ispirato all'MXR Dyna Comp.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>Sense (sensibilità)</b>	0-10	<b>ATTCK (attacco)</b>	Slow, Fast	<b>Level</b>	2-100
Regola la sensibilità del compressore. Più alto è il valore, maggiore sarà la sensibilità.		Regola la velocità d'attacco del compressore su Veloce (Fast) o Lenta (Slow).		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del compressore.	

**RackComp (compressore a rack)**

Questo compressore offre maggiori possibilità di regolazione rispetto al COMP.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>THRSH (soglia)</b>	0-50	<b>Ratio</b>	1-10	<b>Level</b>	2-100
Imposta il livello del segnale necessario per attivare il compressore.		Regola il rapporto di compressione.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del compressore.	

**M Comp (compressore M)**

Questo compressore offre un suono più naturale.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
<b>THRSH (soglia)</b>	0-50	<b>Ratio</b>	1-10	<b>Level</b>	2-100
Imposta il livello del segnale necessario per attivare il compressore.		Regola il rapporto di compressione.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del compressore.	



## Modulo EFX

Questo modulo include effetti di wah e filtri, ma anche alcuni effetti speciali quali ring modulator ed octaver.


### AutoWah

Questo effetto varierà il wah a seconda dell'intensità della nostra pletrata.

### Resonance


Questo effetto varierà la risonanza della frequenza del filtro a seconda dell'intensità della nostra pletrata.

Questi due effetti sono dotati degli stessi parametri.

PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Sense</b> (sensibilità) 	-10--1, 1-10	<b>Reso</b> (risonanza)	0-10	<b>Level</b>	2-100
Regola la sensibilità dell'effetto. Se impostato su un valore negativo, il movimento del filtro verrà invertito.		Regola l'intensità della risonanza del suono.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del modulo.	



### Booster

Aumenta il gain applicato al segnale creando un suono dotato di maggiore potenza.





PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Range</b>	1-5	<b>Tone</b>	0-10	<b>Level</b> 	2-100
Regola l'estensione delle frequenze che verranno enfatizzate.		Regola il tono.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del modulo.	


### Tremolo

Questo effetto creerà una variazione periodica del volume.


PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Depth</b>	0-100	<b>Rate</b>  <b>TAP</b>	0-50 	<b>Wave</b>	UP 0-9, DWN 0-9, TRI 0-9
Regola la profondità della modulazione.		Regola la frequenza della modulazione.		Seleziona la forma d'onda della modulazione: "UP" (dente di sega crescente), "DWN" (dente di sega decrescente) o "TRI" (triangolare). Valori maggiori aumenteranno il clipping, dando maggiore enfasi all'effetto.	

## Tipi di effetti e parametri

RingMod (ring modulator)					
Questo effetto produrrà un suono metallico e risonante. Modificando il parametro "Freq" otterremo dei drastici cambiamenti del carattere del suono.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Freq (frequenza) 	1-50	Tone	0-10	Bal (bilanciamento)	0-100
Imposta la frequenza della modulazione.		Regola il tono.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	
SlowATTCK (attacco lento)					
Questo effetto ridurrà il tempo d'attacco di ciascuna nota suonata, producendo un suono simile a quello di un violino.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time 	1-50	Curve	0-10	Level	2-100
Regola il tempo dell'attacco.		Imposta la curva del volume durante l'attacco.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del modulo.	
Octave					
Aggiunge al suono originale il suono della stessa nota all'ottava bassa.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Tone	0-10	OctLV (livello ottava) 	0-100	DryLV (livello dry)	0-100
Regola il tono dell'effetto.		Regola il volume dell'effetto.		Regola il volume del suono originale.	
PedalVox					
Emula un pedale vintage Vox wah.					
PedalCry					
Emula un pedale vintage CRYBABY wah.					
Questi due effetti sono dotati degli stessi parametri.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Freq (frequenza) 	1-50	DryMX (dry mix)	0-10	Level	2-100
Regola le frequenze enfatizzate. Se non si utilizza un pedale d'espressione, l'effetto sarà simile al suono ottenuto da un pedale mezzo aperto.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del modulo.	


<p>ZNR</p> 	<p><b>Modulo ZNR (ZOOM noise reduction)</b></p>
<p>Questo modulo riduce il livello i rumori quando non si suona.</p>	
<p>ZNR (ZOOM noise reduction)</p>	
<p>La tecnologia ZOOM noise reduction è in grado di ridurre i rumori quando non si suona senza influenzare però la qualità del suono.</p>	
<p>NoiseGate</p>	
<p>Questo noise gate consente di tagliare il suono durante le pause della nostra performance.</p>	
<p>DirtyGate</p>	
<p>Questo gate stile vintage offre un particolare tipo di chiusura.</p>	
<p>I tre tipi di effetti sono dotati dello stesso parametro.</p>	
<p><b>PARAM1</b></p>	
<p><b>THRSH (soglia)</b></p>	<p>1-16</p>
<p>Regola la sensibilità dell'effetto. Impostiamo un valore il più alto possibile, cercando però di evitare che il suono venga tagliato in modo innaturale.</p>	

## Tipi di effetti e parametri

 <b>Modulo DRIVE</b>		
Questo modulo offre 29 tipologie di distorsioni ed un simulatore di chitarra acustica.		
<b>FD Combo</b>	<b>VX Combo</b>	<b>US Blues</b>
Suono di un Fender Twin Reverb (modello del '65) utilizzato in molti stili musicali.	Suono drive di un ampli combo Vox AC30 in Classe-A.	Suono crunch di un Fender Tweed Bassman.
<b>BG Crunch</b>	<b>HW Stack</b>	<b>MS Crunch</b>
Suono crunch di un ampli combo Mesa Boogie MkIII.	Suono del leggendario Hiwatt Custom 100 Inglese completamente valvolare.	Suono crunch del leggendario Marshall del 1959.
<b>MS Drive</b>	<b>PV Drive</b>	<b>DZ Drive</b>
Suono high gain dell'amplificatore Marshall stack JCM2000.	Suono high gain di un Peavey 5150 progettato in collaborazione con un chitarrista hard rock di fama mondiale.	Suono high gain basato sul canale 3 dell'amplificatore artigianale tedesco Diezel Herbert dotato di tre canali indipendenti.
<b>BG Drive</b>	<b>OverDrive</b>	<b>T Scream (tube scream)</b>
Suono high gain del canale red di un Mesa Boogie Dual Rectifier (vintage mode).	Suono del Boss OD-1, il primo a creare il concetto di "overdrive".	Suono del pedale Ibanez TS808, adorato da molti chitarristi e utilizzato come ispirazione da diversi altri effetti di distorsione.
<b>Governor</b>	<b>Dist + (distortion plus)</b>	<b>Dist 1 (distortion 1)</b>
Suono dell'effetto di distorsione Guv'nor della Marshall.	Suono dell'MXR distortion+, effetto che ha fatto conoscere al modo la distorsione.	Suono del pedale di distorsione Boss DS-1, per tanti anni uno dei pedali più popolari.
<b>Squeak</b>	<b>FuzzSmile</b>	<b>GreatMuff</b>
Emulazione del ProCo Rat, famoso per il suo affilato suono distorto.	Emulazione del Fuzz Face che ha scritto la storia del rock grazie al suo look eccentrico ed al suo strabiliante suono.	Suono dell'Electro-Harmonix Big Muff, adorato da molti artisti per il suo suono fuzz ricco e presente.


<b>MetalWRLD</b> (Metal World)	<b>HotBox</b>	<b>Z Clean</b>
Suono del Boss Metal Zone, caratterizzato da un sustain molto lungo e da un grande potenza sulle medio-basse.	Emulazione del preamplificatore compatto Matchless HotBox con valvole integrate.	Suono flat clean originale Zoom.
<b>Z Wild</b>	<b>Z MP1</b>	<b>Z Bottom</b>
Suono high gain con grande overdrive.	Suono originale che unisce le caratteristiche di un ADA MP1 e di un Marshall JCM800.	Suono high gain in grado di enfatizzare le basse e le medie.
<b>Z Dream</b>	<b>Z Scream</b>	<b>Z Neos</b>
Suono high gain ideale per assoli basato sul canale Lead del Mesa Boogie Road King Serie II.	Suono originale high gain ben bilanciato sull'intera gamma di frequenze.	Suono crunch di un Vox AC30 customizzato.
<b>Lead</b>	<b>ExtremeDS</b>	
Suono distorto morbido e brillante.	Suono high gain dotato del più potente gain mai visto in un effetto di distorsione.	

Questi 29 tipi di effetti sono dotati degli stessi parametri.


PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Gain</b> 	0-100	<b>Tone</b>	0-30	<b>Level</b>	1-100
Regola il gain (profondità della distorsione).		Regola il tono.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del modulo.	


**Aco.Sim (acoustic simulator)**

Trasformerà il suono della nostra chitarra elettrica in quello di una chitarra acustica.


PARM1		PARM2		PARM3	
<b>Top</b> 	0-10	<b>Body</b>	0-10	<b>Level</b>	1-100
Regola il tono del suono di chitarra acustica.		Regola la risonanza del corpo della chitarra acustica.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del modulo.	

## Tipi di effetti e parametri

 <p>EQ Lo</p>	<b>Modulo EQUALIZER (frequenze basse e medie)</b>	
<p>L'unità è dotata di un equalizzatore a 6 bande. Impostiamo il selettore moduli su "EQ Lo" per regolare le frequenze basse e medie.</p>		
EQ LOW		
<p>Regola le frequenze basse e medie.</p>		
PARM1		PARM2
160Hz	±12	400Hz
800Hz	±12	±12
<p>Taglia o enfatizza le frequenze basse (160 Hz).</p>		<p>Taglia o enfatizza le frequenze medio-basse (400 Hz).</p>
		<p>Taglia o enfatizza le frequenze medie (800 Hz).</p>


 <p>EQ Hi</p>	<b>Modulo EQUALIZER (frequenze alte)</b>	
<p>L'unità è dotata di un equalizzatore a 6 bande. Impostiamo il selettore moduli su "EQ Hi" per regolare le frequenze alte.</p>		
EQ HIGH		
<p>Regola le frequenze alte</p>		
PARM1		PARM2
3.2kHz	±12	6.4kHz
12kHz	±12	±12
<p>Taglia o enfatizza le frequenze alte (3.2 kHz).</p>		<p>Taglia o enfatizza le frequenze altissime (6.4 kHz).</p>
		<p>Taglia o enfatizza le armoniche (12 kHz).</p>



	<b>Modulo MODULATION</b>	
	Questo modulo include effetti di chorus, pitch shifter, delay, echo, delay e altri effetti di modulazione.	


**Chorus**

Questo effetto aggiunge una componente variabile di modifica dell'intonazione al suono originale.

PARM1		PARM2		PARM3	
Depth	0-100	Rate	1-50	Mix 	0-100
Regola la profondità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	


**VintageCE**

Emulazione del BOSS CE-1.

PARM1		PARM2		PARM3	
Comp (compressore)	0-9	Rate	1-50	Mix 	0-100
Regola la sensibilità del compressore.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	


**StereoCho (stereo chorus)**

Chorus stereo dal tono estremamente chiaro.









PARM1		PARM2		PARM3	
Depth	0-100	Rate	1-50	Mix 	0-100
Regola la profondità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	




**Ensemble**


Chorus ensemble che offre un movimento tridimensionale.


PARM1		PARM2		PARM3	
Depth	0-100	Rate	1-50	Mix 	0-100
Regola la profondità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	


## Tipi di effetti e parametri

Phaser					
Questo effetto aggiunge una variazione sulla fase del suono.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Rate  <b>TAP</b>	0-50 	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	2-100
Regola la velocità della modulazione.		Regola il tipo di effetto: a 4 stadi (4 STG) o 8 stadi (8 STG) o invertito a 4 stadi (inv 4) o 8 stadi.		Regola il livello del segnale dopo l'intervento del modulo.	
Flanger					
Questo effetto produce un suono risonante ed estremamente ondulato.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth	0-100	Rate  <b>TAP</b>	0-50 	Reso (risonanza)	±10
Regola la profondità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola l'intensità della risonanza modulata.	
DynaFLNGR (flanger dinamico)					
Il volume dell'effetto varierà a seconda dell'intensità del segnale in ingresso.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth	0-100	Rate  <b>TAP</b>	0-50 	Sense (sensibilità)	±10
Regola la profondità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola la sensibilità dell'effetto.	
Vibrato					
Effetto in grado di generare un vibrato automatico.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth	0-100	Rate  <b>TAP</b>	0-50 	Bal (balance)	0-100
Regola la profondità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

Step					
Effetto speciale in grado di modificare il suono con un pattern a gradini.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Depth	0-100	Rate  	0-50 	Reso (risonanza)	0-10
Regola la profondità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola l'intensità della risonanza modulata.	

Cry					
Questo effetto modificherà il suono come un modulatore talking.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Range	1-10	Reso (risonanza) 	0-10	Sense (sensibilità)	±10
Regola l'estensione delle frequenze processate dall'effetto.		Regola l'intensità della risonanza modulata.		Regola la sensibilità dell'effetto.	


Detune					
Aggiunge al suono originale un suono dall'intonazione leggermente modificata, producendo un effetto simile ad un chorus, ma privo di qualsiasi modulazione.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Cent	±50	PreD (pre-delay)	0-50	Mix 	0-100
Regola l'intonazione in centesimi, (1/100 di semitono).		Imposta il tempo del pre-delay applicato al suono effettato.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

PitchSHFT (pitch shifter)					
Questo effetto aumenta o diminuisce l'intonazione del suono originale.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Shift	-12-1, dt, 1-12, 24	Tone	0-10	Bal (balance) 	0-100
Regola l'intervallo in semitoni con il quale andremo a modificare il suono originale. Selezionando "dt" otterremo un effetto di detune.		Regola il tono.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

## Tipi di effetti e parametri

### MonoPitch

Effetto di pitch shift monofonico (per suonare note singole) con flutter ridotto.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Shift	-12~-1, dt, 1-12, 24	Tone	0-10	Bal (balance) 	0-100
Regola l'intervallo in semitoni con il quale andremo a modificare il suono originale. Selezionando "dt" otterremo un effetto di detune.		Regola il tono.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

### HPS (harmonized pitch shifter)

Pitch shifter intelligente in grado di generare armonie sulla base della scala della tonalità selezionata.


PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Scale	$\pm 6$ (Vedi sotto)	Key	C-B	Mix 	0-100
Imposta l'intonazione del suono aggiunto al suono originale (vedi Tabella 1).		Specifica la tonica della scala utilizzata per il pitch shifting.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

Tabella 1

Valore	Scala	Intervallo	Valore	Scala	Intervallo
-6	Maggiore	6a giù	3	Maggiore	3a sù
-5		5a giù	4		4a sù
-4		4a giù	5		5a sù
-3		3a giù	6		6a sù
-m	Minore	3a giù			
m		3a sù			

### PDL Pitch (pedal pitch)

Questo effetto consente di utilizzare il pedale d'espressione per modificare l'intonazione in tempo reale.











PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Color	1-9 (Vedi sotto)	Tone	0-10	Bend 	0-100
Imposta il tipo di modifica dell'intonazione controllabile dal pedale d'espressione (vedi Tabella 2).		Regola il tono.		Imposta il quantitativo di pitch shift. A seconda di quanto selezionato nell'opzione Color, potrà anche gestire il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	



Tabella 2

Color	 Pedale min	Pedale max 	Color	 Pedale min	Pedale max 
1	0 centesimi	+1 ottava	6	-1 ottava + originale	+1 ottava + originale
2	0 centesimi	+2 ottave	7	-700 cent. + originale	+500 cent. + originale
3	0 centesimi	-100 centesimi	8	Raddoppio	Detune + originale
4	0 centesimi	-2 ottave	9	-∞ (0 Hz) + originale	+1 ottava + originale
5	0 centesimi	-∞			



CombFLTR (filtro comb)					
Questo effetto utilizza il filtro comb per regolare la modulazione del flanger come un equalizzatore.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Freq (frequenza) 	1-50	Reso (risonanza)	-10-10	Mix	0-100
Imposta la frequenza enfatizzata.		Regola l'intensità della risonanza del suono effettato.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	



Air					
Questo effetto riproduce l'ambiente di una stanza per creare maggiore profondità.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Size	1-100	Tone	0-10	Mix 	0-100
Regola la dimensione della stanza.		Regola il tono.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	




Delay					
Il tempo massimo di questo delay è di 2000 mS.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time 	1-2000 mS 	F.B (feedback)	0-100	Mix 	0-100
Imposta il tempo del delay.		Regola il livello del feedback. Valori più alti produrranno un numero maggiore di ripetizioni.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	



TapeEcho					
Questo effetto emula un'eco a nastro. Modificando il parametro "Time" andremo a variare l'intonazione delle ripetizioni.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time 	1-1200 mS 	F.B (feedback)	0-100	Mix	0-100
Imposta il tempo del delay.		Regola il livello del feedback. Valori più alti produrranno un numero maggiore di ripetizioni.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	


## Tipi di effetti e parametri

ModDelay (delay modulante)					
Questo effetto di delay consente di utilizzare delle modulazioni.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time	<b>TAP</b> 1-2000 mS 	F.B (feedback)	0-100	Mix	 0-100
Regola il tempo del delay.		Regola il livello del feedback. Valori più alti produrranno un numero maggiore di ripetizioni.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

DynaDelay (delay dinamico)					
Questo effetto di delay dinamico varia il volume del suono effettato a seconda dell'intensità del segnale in ingresso.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time	<b>TAP</b> 1-2000 mS 	Sense (sensibilità)	±10	Mix	 0-100
Regola il tempo del delay.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

 Modulo DELAY					
Il modulo delay consente di utilizzare la funzione hold.					
Delay	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>				
Questo è un delay con un'impostazione massima di 5000 msec.					
Echo	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>				
Questo effetto emula un'eco a nastro con un tempo di delay massimo di 5000 msec.					
AnalogDLY (delay analogico)	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>				
Questo effetto emula un delay analogico con un tempo di delay massimo di 5000 msec.					
PingPongD (ping-pong delay)	<b>DELAY TAP HOLD MUTE</b>				
Questo è un tipo di delay ping-pong in cui il suono del delay si alterna tra destra e sinistra.					
I quattro tipi di effetti sono dotati degli stessi parametri.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time	<b>TAP</b> 1-5000 mS 	F.B (feedback)	0-100	Mix	 0-100
Regola il tempo del delay.		Regola il livello del feedback. Valori più alti produrranno un numero maggiore di ripetizioni.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

ReverseDL (reverse delay)		DELAY TAP HOLD MUTE			
Questo è un delay a ripetizioni invertite con un'impostazione massima di 2500 mS.					
PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Time	<b>TAP</b> 10-2500 mS 	F.B (feedback)	0-100	Bal (bilanciamento)	0-100 
Regola il tempo del delay.		Regola il livello del feedback. Valori più alti produrranno un numero maggiore di ripetizioni.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

	Modulo REVERB	
	Questo modulo è dotato di svariati tipi di riverberi, un effetto early reflections ed un delay multi-tap.	

**Hall**

Questo riverbero emula le caratteristiche acustiche di una sala da concerto

**Room**

Questo riverbero emula le caratteristiche acustiche di una stanza.

**Spring**

Questo effetto emula un tipo di riverbero a molla.


**Arena**

Questo riverbero emula le caratteristiche acustiche di uno spazio molto grande come un palazzetto dello sport.

**TiledRoom**


Questo riverbero emula le caratteristiche sonore di una stanza piastrellata.

I cinque tipi di effetti sono dotati degli stessi parametri.


PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	 0-100
Regola la lunghezza della riverberazione.		Regola il tono.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

**EarlyRef (early reflections)**

Questo effetto consente di riprodurre solo le riflessioni iniziali del riverbero.

PARAM1		PARAM2		PARAM3	
Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	 0-100
Regola la lunghezza della riverberazione.		Regola l'inviluppo dell'effetto. Se negativo, l'effetto sarà invertito, se a 0, l'effetto sarà un riverbero gate. Se positivo, sarà invece a decadimento.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.	

## Tipi di effetti e parametri

MultiTapD (Multi-tap delay)						
Questo effetto produce numerose ripetizioni del suono con diversi tempi di delay.						
PARAM1		PARAM2		PARAM3		
Time	<b>TAP</b>	1-3000 mS	PTTRN (pattern)	1-8	Mix 	0-100
Imposta il tempo di base del delay.		Imposta il pattern delle ripetizioni, che può variare da ritmico a random.		Regola il mix tra il suono originale ed il suono effettato.		

	<b>Modulo TOTAL</b>
Imposta i parametri dell'intera patch.	

PatchLvl (livello patch)	
Regola il volume generale della patch.	
PARAM1	
P-LVL (livello patch)	2-100
Regola il volume generale della patch.	

RTM (modulazione in tempo reale)		
Regola il modulo/parametro controllato dal pedale d'espressione (→P27).		
PARAM1	PARAM2	PARAM3
<b>DEST (destinazione)</b>	<b>MIN (valore minimo)</b>	<b>MAX (valore massimo)</b>
Seleziona il modulo che verrà controllato dal pedale d'espressione.	Regola il valore del parametro quando il pedale è completamente alzato.	Regola il valore del parametro quando il pedale è completamente premuto.

PatchName
Consente di modificare il nome della patch (→P20).



# Risoluzione Problemi

- **L'unità non si accende**
  - Assicurarsi che l'interruttore POWER sia posizionato su "ON."
  - Se si alimenta l'unità via USB, verificare che l'interruttore sia posizionato su "OFF" prima di collegare il cavo USB.
  - Se si alimenta l'unità a batterie, assicurarsi che siano ancora cariche.
- **Assenza di suono o volume molto basso**
  - Verificare le connessioni (→P4-7).
  - Regolare il volume della patch (→P20).
  - Regolare il volume master (→P30).
  - Se si regola il volume tramite un pedale d'espressione, verificare le impostazioni.
  - Assicurarsi che l'unità non sia in modalità mute (→P10).
  - L'unità potrebbe essere in modalità standby (→P5, 7). In modalità standby, l'ingresso e le uscite audio sono disabilitate.
- **Presenza di rumore di fondo**
  - Utilizzare sempre cavi schermati privi di difetti.
  - Utilizzare unicamente l'alimentatore originale ZOOM AC.
  - Provare a regolare il modulo ZNR.
- **Non riesco a cambiare le patch**

L'unità potrebbe essere in modalità "pre-selezione" (→P25). In tal caso, spegnere e riaccendere l'unità.
- **Suono sporco e distorto**
  - Provare a regolare i parametri Gain e Level del modulo DRIVE.
  - L'unità potrebbe essere in modalità Direct (→P24).
- **Il riverbero non funziona**

L'unità potrebbe essere in modalità Rhythm mode e di conseguenza il modulo REVERB sarà disattivato. Arrestare la riproduzione del pattern ritmico ed uscire dalla modalità Rhythm mode per riabilitare il riverbero (→P17).
- **Il delay non funziona**

Quando il looper è attivato, il modulo DELAY verrà disabilitato. Uscire dalla modalità looper (→P15).
- **Il pedale d'espressione non funziona bene**
  - Verificare le impostazioni del pedale (→P27).
  - Ricalibrare il pedale d'espressione (→P28).
- **Il livello di registrazione inviato al software DAW è basso**

Verificare le impostazioni del volume di registrazione (→P30).
- **Le batterie si scaricano velocemente**
  - State utilizzando batterie al manganese? Le batterie alcaline dovrebbero garantire fino a 6.5 ore di utilizzo.
  - Verificare il livello di carica delle batterie (→P31). Impostare il tipo di batterie utilizzate per una maggiore precisione sulla visualizzazione della carica residua.

# Specifiche

- Tipi di Effetti:** 83 tipi
- Moduli Effetti:** Max. 8 moduli in contemporanea
- Numero di banchi/patch user:** 10 patch x 10 banchi
- Banchi/patch Preset:** 10 patch x 10 banchi
- Frequenza di campionamento:** 96 kHz
- Conversione A/D:** 24-bit con 64x oversampling
- Conversione D/A:** 24-bit con 64x oversampling
- Processing del segnale:** 32-bit
- Risposta di frequenza:** 20–40 kHz +1 dB, -3 dB (carico 10 k $\Omega$ )
- Display:** LCD
- Ingresso:** Jack mono Standard
- Livello d'ingresso stimato:** -20 dBm\*
- Impedenza d'ingresso:** 1 M $\Omega$
- Uscita:** Jack stereo Standard (linea/cuffie)
- Livello massimo d'uscita:** Linea: +5 dBm\*  
(con carico d'impedenza in uscita di 10 k $\Omega$  o pi $\grave{u}$ )  
Cuffie: 20 mW + 20 mW (con carico 32  $\Omega$ )
- Ingresso di Controllo:** Per FP02/FS01
- S/N (Rapporto Segnale/Rumore):** 120 dB
- Rumore residuo:** -100 dBm\*
- Alimentazione:** Trasformatore AC: DC9V (polo centrale negativo), 500 mA (ZOOM AD-16)  
Batterie: 6.5 ore utilizzando 4 batterie alcaline AA con impostazione BACKLIGHT su LOW  
USB: alimentato dal bus
- Dimensioni:** G2Nu: 166 mm (P)  $\times$  160 mm (L)  $\times$  64 mm (H)  
G2.1Nu: 169 mm (P)  $\times$  260 mm (L)  $\times$  67 mm (H)
- Peso:** G2Nu: 800 g (senza batterie)  
G2.1Nu: 1300 g (senza batterie)
- Opzioni:** Pedale d'espressione FP02 e pedale switch FS01

\*0 dBm = 0.775 Vrms

# Pattern Ritmici

#	Nome Pattern	Tempo
1	8Beat1	4/4
2	8Beat2	4/4
3	8Beat3	4/4
4	8SHFFL	4/4
5	16Beat1	4/4
6	16Beat2	4/4
7	16SHFFL	4/4
8	Rock	4/4
9	Hard	4/4
10	Metal1	4/4
11	Metal2	4/4
12	Thrash	4/4
13	Punk	4/4
14	DnB	4/4
15	Funk1	4/4
16	Funk2	4/4
17	Hiphop	4/4
18	R'nR	4/4
19	Pop1	4/4
20	Pop2	4/4

#	Nome Pattern	Tempo
21	Pop3	4/4
22	Dance1	4/4
23	Dance2	4/4
24	Dance3	4/4
25	Dance4	4/4
26	3Per4	3/4
27	6Per8	3/4
28	5Per4_1	5/4
29	5Per4_2	5/4
30	Latin	4/4
31	Ballad1	4/4
32	Ballad2	3/4
33	Blues1	4/4
34	Blues2	3/4
35	Jazz1	4/4
36	Jazz2	3/4
37	Metro3	3/4
38	Metro4	4/4
39	Metro5	5/4
40	Metro	

Per paesi della comunità Europea



Dichiarazione di conformità:

Questo prodotto è compatibile con i requisiti della direttiva EMC 2004/108/EG, della direttiva Bassa Tensione (LVD) 2006/95/EC e della direttiva EuP 2005/32/EC



**Disposizioni per lo smaltimento di vecchie apparecchiature elettriche ed elettroniche**  
**(Applicabili nei Paesi europei con sistemi di raccolta differenziata)**

Questo simbolo sul prodotto o sull'imballo indica che il prodotto non deve essere smaltito con i rifiuti domestici, ma deve essere depositato in uno dei punti di raccolta previsti per il riciclaggio di materiali elettrici ed elettronici. Così facendo aiuterete la conservazione delle risorse naturali e la salvaguardia della salute dell'uomo e dell'ambiente, che sarebbero altrimenti compromesse dall'inappropriato smaltimento di questo genere di prodotto. Per informazioni dettagliate sul riciclaggio di questo apparecchio, consultate gli uffici locali preposti, il vostro servizio di smaltimento rifiuti o il negoziante presso cui avete acquistato il prodotto.

**ZOOM**

ZOOM CORPORATION

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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