

гитарный процессор G1N^{EXT} / G1XN^{EXT}

Руководство пользователя

Благодарим вас за выбор ZOOM G1N/G1XN (в дальнейшем называемый "G1N/G1XN").

Чтобы использовать данный прибор самым оптимальным образом и обеспечить его стабильную работу, прочитайте, пожалуйста, данную инструкцию. Храните инструкцию в доступном месте.

Содержание

Меры предосторожности ······ 2	Использование встроенной педали экспрессии (только для G1XN) ······ 20
Используемые термины ······ 3	Управление с помощью кнопки [PEDAL ASSIGN] ··· 20
Элементы управления / Коммутация (G1N) ·· 4	Настройка педали экспрессии ······ 20
Элементы управления / Коммутация (G1XN) · 6	Типы и параметры эффектов ······ 21
Выбор патча ······ 8	Значение символов ······ 21
Использование тюнера ······ 10	Уровень патча ······ 21
Использование функции ритма ······ 12	Модуль COMP/EFX ······ 21
Редактирование патча ······ 14	Модуль DRIVE ······ 22
Сохранение/копирование патчей ······ 16	Модуль EQ ······ 23
Восстановление заводских установок ······ 17	Модуль ZNR/AMP ······ 23
Изменение способа вызова патчей ······ 18	Модуль MODULATION ······ 24
Использование внешнего фут-свитча / педали (только для G1N) ······ 18	Модуль DELAY ······ 25
Использование фут-свитча ······ 18	Модуль REVERB ······ 26
Использование педали экспрессии ······ 19	Встроенные ритм-паттерны ······ 26
	Технические характеристики ······ 27
	Устранение неполадок ······ 27





© ZOOM Corporation

Запрещено воспроизведение этой инструкции или ее частей в любом виде и форме.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ / Безопасное использование

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Обратите внимание на символы, используемые в данной инструкции для предупреждения об опасности и предотвращения несчастных случаев:

	Этот символ предупреждает об особой опасности. Его игнорирование, ведущее к неправильной эксплуатации прибора, может стать причиной серьёзных травм или смерти.
	Этот символ предупреждает об опасности. Его игнорирование, ведущее к неправильной эксплуатации прибора, может стать причиной телесных повреждений и поломки оборудования.

Пожалуйста, ознакомьтесь с нижеследующими положениями для дальнейшего безопасного использования прибора.

Питание



Так как расход энергии в данном приборе довольно велик, мы рекомендуем по возможности использовать адаптер переменного тока (AC). В случае, если питание происходит от батареек, используйте алкалайновые батарейки.

[Адаптер переменного тока]

- Используйте только адаптеры переменного тока на 9 В, 300 мА с минусом на центральном контакте (Zoom AD-0006). Использование адаптеров другого типа представляет угрозу безопасности и может привести к поломке прибора.
- При подключении адаптера к розетке убедитесь, что она обеспечивает требуемое номинальное напряжение (220 В).
- При отключении адаптера от розетки всегда держите его за корпус, а не тяните провод.
- Отключайте адаптер от розетки во время грозы, а также на время длительных перерывов в использовании прибора.

[Использование батареек]

- Используйте 4 алкалайновых "пальчиковых" батареек размера AA.
- G1N/G1XN не могут использоваться для подзарядки аккумулятора.
- Обратите особое внимание на маркировку батареек, чтобы убедиться, что вы используете батарейки правильного типа
- Извлекайте батарейки из прибора на время длительных перерывов в его использовании.
- Если произошла протечка батареек, аккуратно протрите батарейный отсек и клеммы, чтобы удалить остатки электролита.
- При использовании прибора крышка батарейного отсека должна быть закрыта

Окружающая среда



Чтобы предотвратить выход прибора из строя, не используйте его в следующих условиях:

- Высокая температура
- Близость к источнику тепла (обогреватель, плита)
- Высокая влажность
- Обилие пыли или песка
- Высокий уровень вибраций

Уход



- Во избежание удара током никогда не ставьте на G1N/G1XN сосуды с жидкостью (напр., вазы).
- Во избежание пожара держите G1N/G1XN вдали от источников открытого огня (напр., свечей).
- G1N/G1XN - приборы высокой точности. Не давите слишком сильно на кнопки и другие элементы управления, не роняйте приборы и не подвергайте их чрезмерным нагрузкам.
- Не допускайте попадания жидкости или посторонних предметов внутрь прибора



Коммутация с другими устройствами



Перед подключением или отключением проводов выключайте питание G1N/G1XN и других устройств. Всегда отключайте провода перед тем, как двигать приборы.

Самостоятельный ремонт



Никогда не пытайтесь вскрывать G1N/G1XN и не пытайтесь их модифицировать, так как это может привести к поломке.

Громкость



Не используйте G1N/G1XN на большой громкости в течение долгого времени, т.к. это может повредить ваш слух.

Безопасное использование

Защита от электромагнитного излучения

Из соображений безопасности данные приборы были разработаны с учетом обеспечения максимальной защиты от электромагнитного излучения как от самих приборов, так и от внешних источников. Однако не следует помещать рядом с приборами другое оборудование, излучающее электромагнитные волны или чувствительное к их воздействию, т.к. нельзя исключить возникновения помех. Воздействие электромагнитного поля на любое цифровое устройство, в т.ч. и на G1N/G1XN, может стать причиной потери данных или неисправной работы этого прибора. Соблюдайте меры предосторожности при возникновении неисправностей.

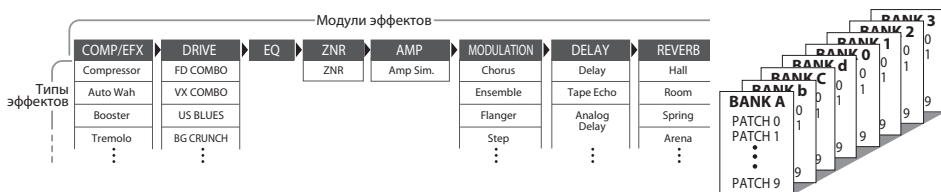
Очищение поверхности

Для очистки поверхностей G1N/G1XN используйте мягкую сухую ткань, при необходимости слегка смочив её водой. Не используйте абразивные чистящие средства, воск или растворители (разбавитель лака/краски, спирт), т.к. они могут привести к потускнению или повреждению покрытия.

Пожалуйста, храните эту инструкцию в доступном месте.

Используемые термины

В этом разделе объясняется значение некоторых терминов, используемых в инструкции к G1N/G1XN.



• Модуль эффектов

Как показано на этом рисунке, патч в G1N/G1XN представляет собой комбинацию отдельных виртуальных эффектов, включённых последовательно. Разные типы эффектов распределены по восьми эффектовым модулям.

• Тип эффекта

Некоторые модули содержат по несколько типов эффектов. К примеру, модуль MODULATION (эффект модуляции) включает в себя хорус, фленджер, питч-шифтер и другие типы эффектов. Одновременно внутри каждого модуля может быть выбран только один тип эффекта.

• Параметры эффектов

Модули эффектов имеют свои регулируемые параметры эффектов. Каждый модуль можно рассматривать как отдельную гитарную "примочку", причём тембр и глубина эффекта регулируются ручками на устройстве.

• Патч

В приборах G1N/G1XN комбинации модулей эффектов содержатся в ячейках памяти, называемых патчами. Патч хранит в себе информацию о том, включён ли тот или иной модуль, и о настройках параметра каждого модуля.

• Банк

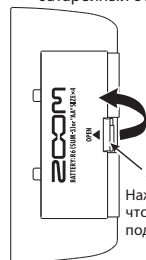
Группа из десяти патчей называется банком. Как видно на рисунке выше память приборов G1N/G1XN состоит из 8 банков, помеченных буквами с A по D (патчи, доступные для редактирования) и цифрами с 0 по 3 (патчи, доступные только для чтения).

• Режим

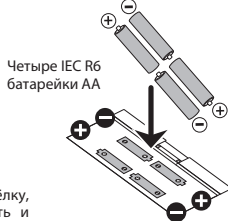
Текущий статус G1N/G1XN называется рабочим режимом. Функции элементов управления зависят от режима, в котором работает прибор. Режимы G1N/G1XN: PLAY для выбора и воспроизведения патчей, режим RHYTHM для воспроизведения ритм-паттернов, режим EDIT для редактирования эффектов и режим STORE для записи патчей.

Работа G1N/G1XN на батарейках

1. Переверните G1N/G1XN и откройте расположенный снизу батарейный отсек



2. Вставьте четыре свежих батарейки IEC R6 (AA)



3. Закройте крышку батарейного отсека

Когда батарейки садятся, на дисплее появляется индикация "bt".

При питании G1N/G1XN от батареек рекомендуется во время перерывов отключать гитарный кабель от гнезда [INPUT], чтобы продлить жизнь батареек.

Элементы управления/коммутация (G1N)

Верхняя панель

Переключатель модулей

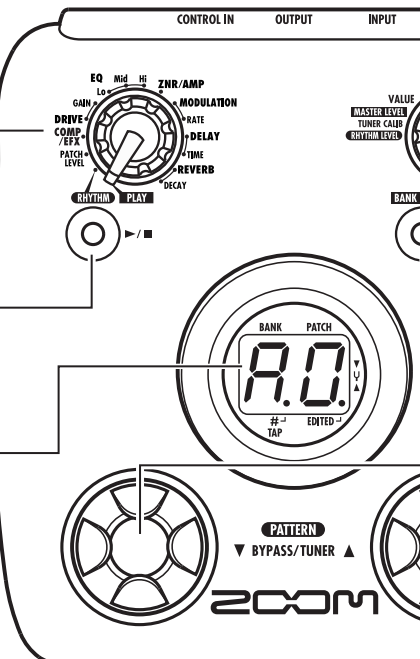
Переключает между режимами PLAY, EDIT и RHYTHM. В режиме редактирования ручка выбирает модуль/параметр для изменения.

Кнопка RHYTHM [▶/■]

Служит для запуска и остановки ритм-паттернов в режимах PLAY и RHYTHM

Дисплей

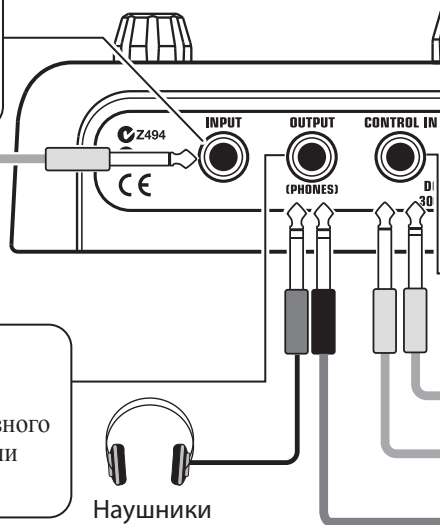
Показывает номер банка и патча, значения установок и прочую информацию.



Гнездо [INPUT]

Служит для подключения гитары. При работе G1N от батареек питание включается после подключения кабеля к этому разъёму.

Задняя панель



Гитара



При работе G1N от батареек рекомендуется во время перерывов отключать гитарный кабель от гнезда [INPUT], чтобы продлить жизнь батареек.

Выходное гнездо [OUTPUT/PHONES]

Сtereo-гнездо для подключения гитарного усилителя. Возможно использование Y-образного кабеля для посылки сигнала на 2 усилителя или для подключения 2 пар наушников.

Наушники





Ручка [VALUE]

Служит для изменения параметров и установки выходного уровня процессора.

Кнопка [STORE]

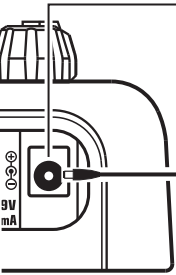
Служит для сохранения отредактированных патчей в память и для их копирования.

Кнопка [BANK UP-TAP]

В режиме PLAY переключает к следующему по номеру банку. В других режимах служит для ручного ввода темпа ритм-паттерна, параметров времени и цикла.

Фут-свитчи [▲]/[▼]

Используются для выбора патчей, управления тонером и другими функциями.



Гнездо [DC IN]

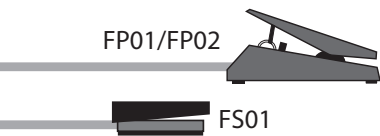
В это гнездо рекомендуется включать адаптер ZOOM AD-0006 на 9 В, 300 мА (минус на центральном контакте).



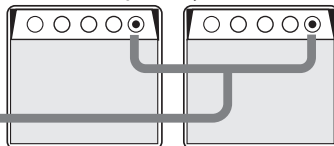
Адаптер

Гнездо [CONTROL IN]

Служит для подключения дополнительного фут-свитча (FS01) или педали экспрессии (FP01/FP02).



Гитарный усилитель



Элементы управления/коммутация (G1XN)

Верхняя панель

Переключатель модулей

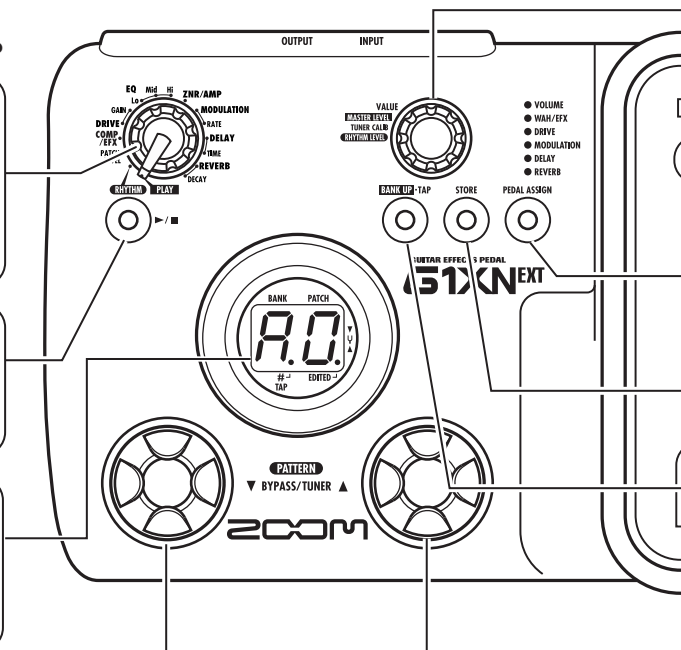
Переключает между режимами PLAY, RHYTHM и EDIT. В режиме редактирования ручка выбирает модуль/параметр для изменения.

Кнопка RHYTHM [▶/■]

Служит для запуска и остановки ритм-паттерна в режимах PLAY и

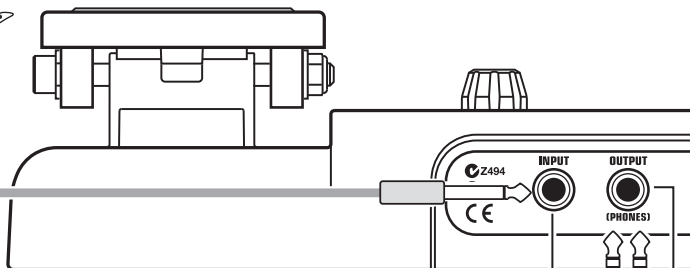
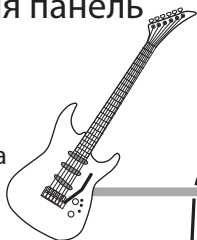
Дисплей

Показывает номер банка и патча, значения установок и прочую информацию для работы с G1XN.



Задняя панель

Гитара



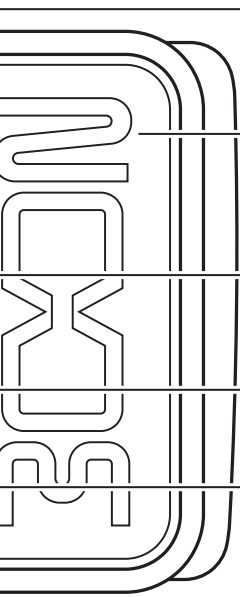
При работе G1XN от батареек рекомендуется во время перерывов отключать гитарный кабель от гнезда [INPUT], чтобы продлить жизнь батареек.

Входное гнездо [INPUT]

Служит для подключения гитары. При работе G1XN от батареек питание включается после питания кабеля к этому разъему.

Наушники





Ручка [VALUE]

Служит для изменения параметров, а также установки выходного уровня процессора.

Педадь эффектов

Может использоваться для контроля громкости или для настройки параметров эффектов (см. стр. 20)

Кнопка [PEDAL ASSIGN]

Выбирает модуль для управления встроенной педалью экспрессии.

Кнопка [STORE]

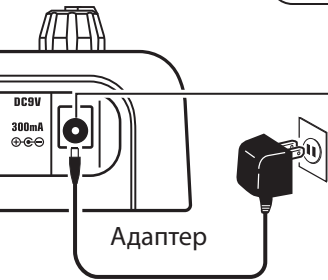
Служит для сохранения отредактированных патчей в память, а также для их копирования.

Кнопка [BANK UP-TAP]

В режиме PLAY переключает к следующему по номеру банку. В других режимах служит для ручного ввода темпа ритмического паттерна, а также параметров времени и цикла.

Ножные переключатели [▲]/[▼]

Используются для выбора патчей, управления тюнером или другими функциями.

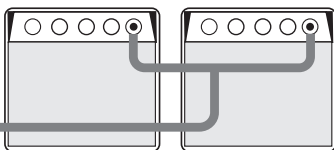


Гнездо питания [DC IN]

В это гнездо рекомендуется включать адаптер ZOOM AD-0006 на 9 В, 300 мА (минус на центральном контакте).

Выходное гнездо [OUTPUT/PHONES]

Сtereo-гнездо для подключения гитарного усилителя. Возможно использование Y-образного кабеля для отсылки сигнала на два усилителя или для подключения двух пар наушников.



Гитарный усилитель

Выбор патча (режим PLAY)

В этом разделе рассказывается об основных функциях режима PLAY.

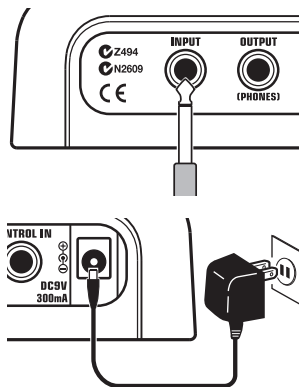
1 Включите прибор

Регулятор громкости на подключенном усилителе должен находиться в положении "минимум".

При питании устройства от батарей
Подключите экранированный кабель к гнезду [INPUT].

При питании устройства от сети
Подключите кабель адаптера в гнездо [DC IN].

Включите гитарный усилитель и/или установите требуемый уровень громкости.



2 Переведите G1N/G1XN в режим PLAY

Установите переключатель модулей в положение "PLAY".

На дисплее высветится номер банка и патча.



Кстати Сразу после включения G1N/G1XN входят в режим PLAY вне зависимости от положения переключателя модулей.

3 Выбор патча

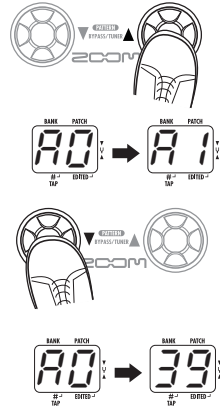
Используйте фут-свитчи.

Чтобы вызвать следующий по номеру патч, нажмите правый фут-свитч [▲].

Чтобы вызвать предыдущий патч, нажмите левый фут-свитч [▼].

Устройство переключает патчи в следующем порядке:

A0 – A9 ... d0 – d9, 00 – 09 ... 30 – 39, A0.

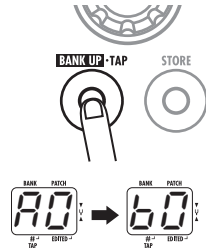


4 Прямое переключение банка

Нажмите кнопку [BANK UP·TAP].

Устройство переключает патчи в следующем порядке: A ... d, 0 ... 3, A.

Кстати Вы также можете переключать банки процессора G1N, используя фут-свитч (FS01) (→ стр. 18).

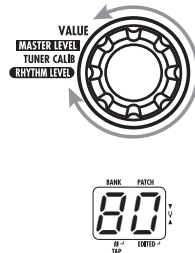


5 Настройка выходного уровня

Используйте ручку [VALUE].

На дисплее высветится значение выходного уровня прибора, оно одно для всех патчей. Диапазон значений от "0" до "98" с шагом 1. При отключении и последующем включении питания устанавливается значение "80".

Кстати При использовании наушников эта ручка регулирует громкость.



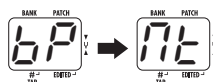
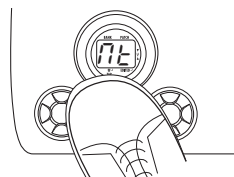
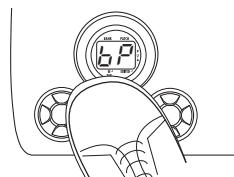
Использование тюнера

Чтобы использовать функцию тюнера G1N/G1XN, встроенные эффекты должны быть включены в обход (временно выключены - режим "байпас") или заглушены (исходный и обработанный сигналы отключены).

1

Включение режима "байпас" или "мьют"

- Включение G1N/G1XN в режим "байпас"
В режиме PLAY или RHYTHM (→ стр. 12), одновременно нажмите фут-свитчи [▼]/[▲]. Когда на дисплее появится индикатор "bP", сразу же отпустите свитчи.
- Включение G1N/G1XN в режим "мьют"
В режиме PLAY или RHYTHM (→ стр. 12), одновременно нажмите фут-свитчи [▼]/[▲]. Дождитесь, пока индикатор "bP" на дисплее сменится на "Mt", после чего отпустите фут-свитчи.



Важно

Режимы "байпас" или "мьют" не могут быть включены в режиме редактирования (→ стр. 14).

Изменение патча в режиме "байпас"/"мьют"

Когда в процессе игры вы одновременно нажимаете фут-свитчи [▼]/[▲], звук может измениться за долю секунды до включения этих режимов. Это происходит из-за того, что G1N/G1XN переключаются на следующий патч, если один из фут-свитчей был нажат чуть раньше другого. (При выходе из режима "байпас"/"мьют" будет активирован исходный патч.)

Это не дефект, а следствие высокой скорости реакции G1N/G1XN на переключение патча. Чтобы предотвратить подобное изменение звука, не начинайте играть, пока не установится режим "байпас"/"мьют".

2 Настройка инструмента

Для настройки играйте по открытым струнам и подстраивайте тон.

На левой стороне дисплея высвечивается ближайшая к текущей высоте нота

A = A C# = $\text{C}\sharp$ F = F
 A# = $\text{A}\sharp$ D = D F# = $\text{F}\sharp$
 B = B D# = $\text{D}\sharp$ G = G
 C = C E = E G# = $\text{G}\sharp$



Символ на правой стороне показывает, насколько сбита настройка



Чем больше сбита настройка, тем быстрее мигает индикатор

3 Калибровка эталонного тона

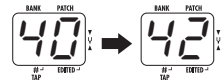
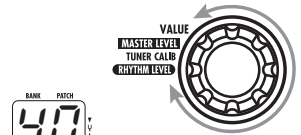
Для калибровки эталонного тона G1N/G1XN поверните ручку [VALUE] в режиме "байпасс"/"мьют".

При повороте ручки на дисплее будет отображаться значение частоты эталонного тона. Значение по умолчанию - "40" (Ля первой октавы = 440 Гц).

Пока текущее значение эталонного тона высвечивается на дисплее, вращайте ручку [VALUE] чтобы изменить это значение. Диапазон изменения - от "35" до "45" (что соответствует изменению частоты ноты ля от 435 до 445 Гц).

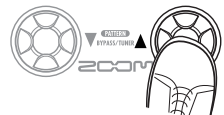
Важно

Если выключить и снова включить питание, эталонный тон вернётся к значению "40" (Ля=440 Гц)



4 Возврат в режим PLAY

Нажмите один из фут-свитчей [▼]/[▲].



Использование функции ритма (режим RHYTHM)

В этом разделе описывается использование встроенной функции ритмического аккомпанемента, воспроизводящей реалистичные звуки ударных в различных паттернах.

1 Включите режим RHYTHM

Поверните переключатель модулей в положение "RHYTHM".

На дисплее высветится номер текущего паттерна ("01" – "40").



Кстати В режиме RHYTHM последний выбранный патч остаётся активным. Во время воспроизведения ритм-паттернов эффект ревербератора недоступен. Функция ритм-паттернов также доступна в режиме PLAY.

2 Запустите ритм-паттерн

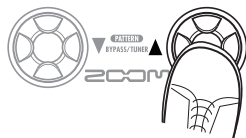
Нажмите кнопку RHYTHM [▶/■].

Кстати В режиме PLAY также можно запустить ритм-паттерн RHYTHM [▶/■]. Однако в режиме PLAY изменение паттерна или калибровка его громкости или темпа недоступны.



3 Выберите ритм-паттерн

Чтобы переключаться между 40 встроенными ритм-паттернами, нажмите один из фут-свитчей [▼]/[▲]. (Для получения информации о содержании паттернов см. стр. 26.)

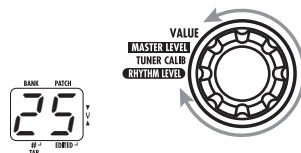


Кстати При одновременном нажатии свитчей [▼]/[▲] в режиме RHYTHM, G1N/G1XN переключается в режим "байпас"/"мьют". В этом режиме при проигрывании паттерна также доступна функция тюнера (→ стр. 10)

4 Регулировка громкости ритм-паттерна

Поверните ручку [VALUE].

Текущее значение ("0" – "30") высвечивается на дисплее.



5 Регулировка темпа

Темп ритм-паттерна может быть установлен в пределах от 40 до 250 ударов в минуту.

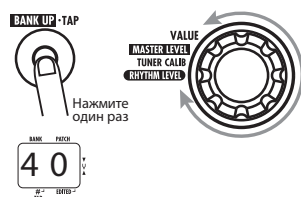
- Чтобы изменить темп
Нажмите кнопку [BANK UP·TAP] и поверните ручку [VALUE] пока на дисплее высвечивается текущее значение темпа.

- Чтобы задать темп ритма вручную
Как минимум дважды в желаемом темпе нажмите кнопку [BANK UP·TAP]. G1N/G1XN автоматически определит интервал между нажатиями и установит соответствующий темп (функция "тап").

После выполнения этих действий на дисплее высветится текущий темп ритма (от "40" до "250"). При темпе ритма от "100" и до "199" после первой цифры стоит точка, а при темпе от "200" и выше, точки стоят после первой и второй цифры.

Кстати

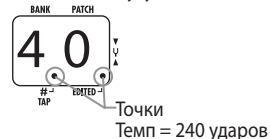
Для установки темпа G1N может использоваться фут-свитч (→ стр. 18).
G1XN не поддерживает использование фут-свитча.



Интервал между нажатиями определяется автоматически



Точка
Темп = 120 ударов
в минуту



Точки
Темп = 240 ударов

6 Остановка ритмического аккомпанемента

Нажмите кнопку RHYTHM [▶/■].

G1N/G1XN вернётся к предыдущему режиму.



Редактирование патча (режим EDIT)

Патчи G1N/G1XN можно редактировать путём изменения типов эффектов, используемых разными модулями, и изменения параметров этих эффектов. Отредактируйте выбранный патч, чтобы создать свой собственный неповторимый звук.

1 Выбор модуля эффекта/параметра

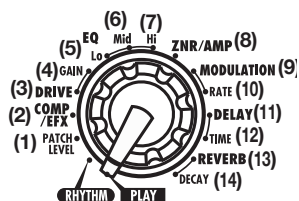
Поверните переключатель модулей, чтобы выбрать необходимый модуль эффекта и параметр, который вы будете редактировать. Для редактирования доступны следующие установки.

- (1) Уровень патча (Параметр)
- (2) Модуль COMP/EFX (Тип&Параметр)
- (3) Модуль DRIVE (Тип)
- (4) Модуль DRIVE (Параметр)
- (5) – (7) Модуль EQ (Параметр)
- (8) Модуль ZNR/AMP (Тип&Параметр)
- (9) Модуль MODULATION (Тип&Параметр1)
- (10) Модуль MODULATION (Параметр 2)
- (11) Модуль DELAY (Тип&Параметр 1)
- (12) Модуль DELAY (Параметр 2)
- (13) Модуль REVERB (Тип&Параметр 1)
- (14) Модуль REVERB (Параметр 2)

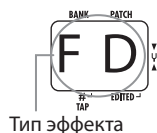
"Тип" - тип эффекта

"Параметр" - параметр эффекта

- "Тип&Параметр" или "Тип&Параметр 1"
Установка, в которой тип эффекта (левая сторона дисплея) и значение параметра (правая сторона дисплея) настраиваются параллельно.
- "Тип"
Установка, в которой выбирается только тип эффекта.
- "Параметр" или "Параметр 2"
Установка, в которой регулируется только значение данного параметра



У модуля EQ есть три параметра. Модули MODULATION, DELAY и REVERB имеют по два параметра. Переключение типа даёт доступ ко второму и третьему параметрам.



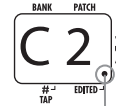
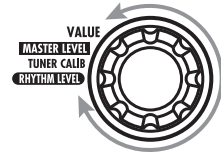
2 Изменение настроек

Поверните ручку [VALUE].

Значение текущего параметра меняется, и в правом нижнем углу дисплея появляется точка (.) - это значит, что значение отличается от сохранённого.

Кстати

При выборе параметра, совместимого с функцией "tap" (→ стр. 21), можно несколько раз с нужной частотой нажать кнопку [BANK UP-TAP], чтобы определить темп.

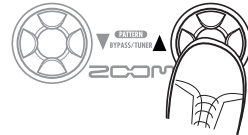


Наличие точки показывает, что значение было изменено

3 Включение и выключение модуля эффекта

Нажмите один из фут-свитчей [▼]/[▲].

На дисплее появится индикация "oF", и модуль выключится. Повторное нажатие одного из переключателей возвращает значение к предыдущему.



4 Выход из режима редактирования

Для возврата к режиму PLAY поставьте переключатель модулей в позицию "PLAY".

Важно

Если вы редактировали патч, при возврате в режим PLAY в нижнем правом углу дисплея появится точка (.). Если в этом режиме вы выберете другой патч, не сохранив новые настройки, все сделанные вами в процессе редактирования изменения будут утеряны. Во избежание этого сохраните патч, как описано на стр. 16.



Сохранение/копирование патчей (режим STORE)

Отредактированный патч можно сохранить в доступных для редактирования банках (A – d). Для создания копии можно сохранить существующий патч в другом месте.

1 В режиме PLAY/EDIT нажмите кнопку [STORE]

На дисплее высветится номер банка и патча.



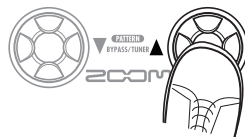
Важно

Патчи в банках с 0 по 3 доступны только для воспроизведения. В этих банках нельзя сохранять или копировать патчи. Если, выбрав патч из этих банков, нажать кнопку [STORE], для записи и копирования по умолчанию будет автоматически выбран патч "A0" (банк A, патч 0).



2 Выбор банка и патча для записи и копирования

• Для выбора номера банка или патча используйте фут-свитчи [▼]/[▲].

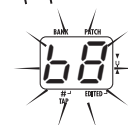


• Для переключения между банками используйте кнопку [BANK UP · TAP].



Важно

• Для записи и копирования могут быть использованы только банки с A по d.
• Фут-свитч (FS01) не может быть использован для смены банка в процессе записи и копирования.



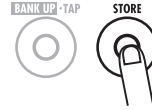
3

Еще раз нажмите кнопку [STORE]

После завершения процесса записи/копирования, G1N/G1XN вернется в предыдущий режим с активацией только что сохраненного патча.



Чтобы отменить процесс записи, поверните ручку [VALUE] перед тем, как снова нажать кнопку [STORE].



Восстановление заводских установок

Даже если поверх существующих пользовательских патчей были записаны другие патчи, их изначальное содержимое легко восстановить (функция "All Initialize").

Для этого включите G1N/G1XN, удерживая нажатой кнопку [STORE].

На дисплее высветится индикатор "AL".



Чтобы выполнить функцию "All Initialize", снова нажмите кнопку [STORE]. Все установки патчей вернутся к заводским, и устройство перейдет в режим PLAY.

Чтобы отменить "All Initialize", вместо кнопки [STORE] нажмите кнопку RHYTHM [▶/■].



При выполнении функции "All Initialize" все созданные вами и сохраненные в пользовательских банках патчи будут удалены. При выполнении этой операции, позаботьтесь о сохранении патчей, которые вы не хотите удалять.

Изменение способа вызова патчей

В этом разделе описывается, как изменить способ вызова патчей на способ "предварительного выбора". В этом режиме вы сначала выбираете патч, на который хотите переключиться, а потом в нужный момент активируете его.

1. Включите G1N/G1XN, удерживая нажатым фут-свитч [▲].

На дисплее появится индикация "PrE-SElect".

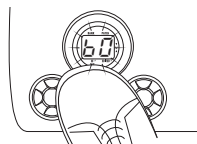
2. В режиме PLAY выберите патч, который вы хотите использовать следующим.



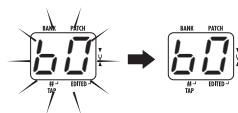
На дисплее мигает номер выбранного банка и патча. Звук не меняется.



3. Выбрав патч, одновременно нажмите фут-свитчи [▼]/[▲].



Осуществляется переход к выбранному патчу, звук меняется, а индикация сменяется с мигающей на постоянную.



4. Чтобы вернуть G1N/G1XN к обычному способу выбора патчей, просто выключите и снова включите прибор.

Способ выбора патчей автоматически вернется к обычному.

Использование внешнего фут-свитча или педали (только для G1N)

Наличие у G1N гнезда [CONTROL IN] позволяет подсоединять к нему внешний фут-свитч или педаль экспрессии для управления эффектами и функцией ритма. В данном разделе рассказывается об использовании данной возможности.

Использование фут-свитча

Просто подключите к G1N дополнительный фут-свитч (FS01) к гнезду [CONTROL IN] и включите устройство. Теперь переключение между банками и калибровка темпа ритм-паттернов может осуществляться с помощью фут-свитча.

В зависимости от режима, фут-свитч работает следующим образом.

- Режим PLAY
Нажатие на фут-свитч выбирает следующий по номеру банк.
- Режим RHYTHM/Режим петли
При двукратном и более нажатии педали G1N определяет интервал между ними и автоматически устанавливает темп (функция "tap").
- Режим EDIT/STORE
Фут-свитч неактивен.

Использование педали экспрессии

Если дополнительная педаль экспрессии (FP01/FP02) соединена с гнездом [CONTROL IN] устройства, вы можете изменять параметры эффекта в реальном времени или использовать педаль для контроля уровня громкости. Функции педали экспрессии могут быть сохранены отдельно для каждого патча.

1. Подключите FP01/FP02 к гнезду [CONTROL IN].
2. В режиме PLAY выберите патч, в котором вы хотите использовать педаль экспрессии.
3. Установите переключатель модулей в позицию, отличную от "PLAY" или "RHYTHM".



G1N/G1XN переходит в режим EDIT.

4. Нажмите кнопку RHYTHM [▶/■] и поверните ручку [VALUE] для выбора модуля, в котором будет использоваться педаль экспрессии.



Дисплей	Режим работы педали
OF	Педаль неактивна
VP	Педаль громкости
WP	Модуль COMP/EFX
GP	Модуль DRIVE
MP	Модуль MODULATION
DP	Модуль DELAY
RP	Модуль REVERB

- Кстати**
- В разделе "Типы и эффекты параметров" (→ стр. 21), типы и эффекты параметров, которыми можно управлять с помощью педали экспрессии, отмечены значком педали.
 - Если выбрать модуль, тип эффекта которого не отмечен значком педали, педаль экспрессии будет неактивна.

5. Сохраните патч.

Настройки педали экспрессии сохраняются вместе с патчем.

6. В режиме PLAY выберите патч и работайте с педалью экспрессии. Выбранный параметр меняется. В режиме "байпас" педаль всегда работает как педаль громкости, вне зависимости от выбранной функции.

- Кстати** Работа с педалью экспрессии также возможна в режиме редактирования.

Использование встроенной педали (только для G1XN)

С помощью педали экспрессии вы можете настраивать громкость или различные параметры G1XN в режиме реального времени. В данном разделе рассказывается об использовании педали экспрессии.

Управление с помощью кнопки [PEDAL ASSIGN]

С помощью кнопки [PEDAL ASSIGN], расположенной на передней панели G1XN, вы можете выбрать модуль для управления педалью.

1. В режиме PLAY или EDIT вы можете выбрать модуль нажатием кнопки [PEDAL ASSIGN].

Выборанный для управления модуль отмечен в ряду светодиодов над кнопкой [PEDAL ASSIGN].

Все выключены ●●● Педаль неактивна

- **VOLUME** ●●●● Громкость
- **WAH/EFX** ●●●● Модуль COMP/EFX
- **DRIVE** ●●●● Модуль DRIVE
- **MODULATION** ●●●● Модуль MODULATION
- **DELAY** ●●●● Модуль DELAY
- **REVERB** ●●●● Модуль REVERB

PEDAL ASSIGN



Помимо этого вы также можете выбрать нужный вам модуль, зажав кнопку [RHYTHM] и поворачивая ручку [VALUE]. Действует тот же принцип, что и в случае с G1N (см. стр. 19).

2. Сохраните патч.
3. В режиме PLAY выберите патч и управляйте им с помощью педали.
Соответствующий параметр настраивается в режиме реального времени.

4. Чтобы включить или выключить назначенный на педаль модуль, нажмите педаль до упора.

Когда модуль выключен, мигает соответствующий светодиод над кнопкой [PEDAL ASSIGN] Эта функция также может быть использована в режиме EDIT.

Настройка педали экспрессии

Вы можете настроить степень чувствительности G1XN. Если вы нажимаете педаль до упора, но изменение эффекта кажется вам недостаточным, или звучание и громкость значительно меняются даже при самом лёгком нажатии, настройте педаль следующим образом:

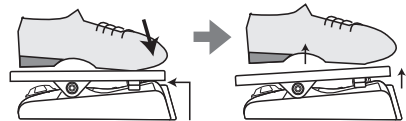
1. При включении G1XN удерживайте нажатой кнопку [PEDAL ASSIGN].

На дисплее появится индикация "dn".

2. Полностью отпустите педаль и нажмите кнопку [STORE].

На дисплее появится индикация "UP".

3. Нажмите педаль до упора и отпустите.



Нажмите до упора, чтобы педаль коснулась основания

При отпускании педаль мягко возвращается в исходное положение

4. Ещё раз нажмите кнопку [STORE].

Настройка завершена, устройство возвращается в режим PLAY. При появлении индикации "Er", повторите настройку начиная с пункта 2.

Типы и параметры эффектов

Расшифровка символов

- Переключатель модулей



Показывает положение ручки, в котором вызывается модуль или параметр.

- Педаль экспрессии



Указывает на параметр, которым можно управлять с помощью педали.

- Tap


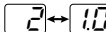


Указывает на параметры, которые можно устанавливать многократным нажатием кнопки [BANK UP-TAP]. При выборе модуля или типа эффекта в режиме редактирования, параметр (частота модуляции, время задержки и т.д.) может быть установлен в соответствии с интервалом между нажатиями кнопки.


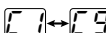


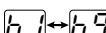

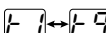

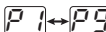

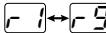

* Имена производителей и названия продуктов, упоминаемые в этом списке, являются зарегистрированными торговыми марками, и используются корпорацией ZOOM только для описания характеристик звучания моделируемого эффекта.

В случае с некоторыми модулями вы можете выбирать тип эффекта из нескольких возможных вариантов.

■ Уровень патча

	Уровень патча (Параметр)
	Устанавливает общую громкость патча.
	Диапазон значения от "2" до "98" с шагом 1. Значение "80" соответствует усилению 1:1 (входной и выходной уровни равны).





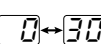

■ Модуль COMP/EFX (Компрессор/Специальные эффекты)

	COMP/EFX (Тип и параметр)
	Выбирает тип и параметр модуля эффектов COMP/EFX.
	Compressor (Компрессор)
	Это компрессор типа MXR Dynasomp, ограничивающий сигнал с высоким уровнем и усиливающий с низким, что уменьшает общую динамику сигнала. Чем выше значение, тем выше чувствительность.
	Auto Wah (Авто-вау) 
	Глубина эффекта зависит от силы атаки. Чем выше значение, тем выше чувствительность.
	Booster (Динамический усилитель) 
	Усиливает сигнал и создает динамичный звук. Чем выше значение, тем больше усиление.
	Tremolo (Тремоло) 
	Амплитудная модуляция. Чем выше значение, тем выше скорость модуляции.
	Phaser (Фейзер) 
	Эффект пульсирующего звука. Чем выше значение, тем выше скорость модуляции.
	RingMod (Ринг-модулятор) 
	Этот эффект делает звук звеняще-металлическим. Чем выше значение, тем выше частота модуляции.

	Slow Attack ("Скрипичная" атака)
	Растягивает время атаки, имитируя игру смычком. Чем выше значение, тем больше время атаки.
	Pedal Vox (Педаль Vox)
	Этает эффект симулирует классическую "кваквашку" Vox с полунажатой педалью. Чем выше значение, тем выше выделяемая частотная полоса.
	Pedal Cry (Педаль Cry Baby)
	Этот эффект симулирует классическую полуоткрытую педаль Jen Crybaby. Чем выше значение, тем выше выделяемая частотная полоса.

■ Модуль DRIVE (Предусилители и усилители)

		DRIVE (Тип)	
Выбирается тип эффекта из модуля DRIVE.			
	FD COMBO Звук Fender Twin Reverb (модель 1965 г.), любимый гитаристами самых разных стилей.		VX COMBO Имитирует звук комбо Vox AC30.
	US BLUES Подгруженный звук Fender Tweed Bassman.		BG CRUNCH Подгруженный звук комбо Mesa Boogie.
	HW STACK Звук легендарного британского Hiwatt Custom 100.		MS CRUNCH Легендарный подгруженный звук Marshall 1959.
	MS DRIVE Имитация перегруженного входа стэка Marshall JCM2000.		PV DRIVE Перегруженный звук комбо Peavey 5150, разработанного в содружестве с лучшими хард-рок гитаристами.
	DZ DRIVE Перегруженный звук на третьем канале собранного вручную немецкого Diezel Herberst с тремя отдельно управляемыми каналами.		BG DRIVE Классический перегруженный звук Mesa Boogie Dual Rectifier.
	OVER DRIVE Звук Boss OD-1, который ввел понятие "овердрайв".		GOVERNOR Звук дисторшн Marshall Guv'nor.
	SQUEAK Имитация примочки "ProCo Rat", известного своим острым дисторшн.		FUZZ SMILE Звук Fuzz Face, который своим крутым видом и сокрушительным звучанием начал историю рока.
	HOT BOX Имитация компактного лампового предусилителя Matchless HotBox.		Z CLEAN Необработанный чистый звук Zoom.
	Z MP1 Оригинальный тембр, сочетающий в себе характеристики ADA MP1 и Marshall JCM800.		Z NEOS Подгруженный звук, моделирующий Vox AC30.



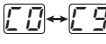
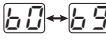
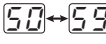
	LEAD Ровный, яркий звук дисторшн.		EXTREME DS Перегруженный звук с самым мощным в мире эффектом дисторшн.
	ACO.SIM (Acoustic Simulator) Этот эффект заставляет электро-гитару звучать как акустическая.		
	GAIN (Параметр) Устанавливает параметры модуля DRIVE. Действие параметра зависит от того, выбран ли тип эффекта дисторшн (Fd – Ed) или акустический симулятор (Ac).		
При выборе типа эффекта дисторшн (Fd – Ed)			
	GAIN Установка уровня перегрузки.		
При выборе акустического симулятора (Ac)			
	TOP Установка тембра звучания акустической гитары.		

* Имена производителей и названия продуктов, упоминаемые в этом списке, являются зарегистрированными торговыми марками, и используются не в целях присвоения корпорацией ZOOM, а для описания характеристик звучания моделируемого эффекта.











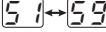

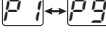





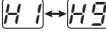






■ Модуль EQ (эквалайзер)

	EQ LO (Параметр) Диапазон низких частот.		EQ MID (Параметр) Диапазон средних частот.		EQ HI (Параметр) Диапазон высоких частот.
	Lo Регулирует уровень низких частот (160 Гц).		Mid Регулирует уровень средних частот (800 Гц).		Hi Регулирует уровень высоких частот (3.2 кГц).

■ Модуль ZNR/AMP (ZNR/Комбо-симулятор)

	ZNR/AMP (Тип & Параметр) Этот модуль сочетает в себе шумоподавитель ZNR, разработанный ZOOM (заглушает шумы в паузах без потери качества звука) с комбо-симулятором (воссоздает звук акустических кабинетов). Тип и параметры настраиваются одновременно.
	ZNR (Шумоподавитель ZOOM) Фильтр-шумодав. Уменьшает уровень шума в паузах без ущерба для общего звучания. Выберите максимально возможное значение без какого-либо искажения звука.
	Combo & ZNR (Шумоподавитель + имитация басового кабинета) Комбинация шумоподавителя и спикосимулятора. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя.
	Bright Combo & ZNR Комбинация ZNR с комбо-симулятором создает эффект яркого комбо с открытой задней стенкой. Правый индикатор отображает уровень чувствительности шумоподавителя.
	Stack & ZNR Комбинация ZNR с комбо-симулятором имитирует звучание гитарного стэка. Правый индикатор отображает уровень чувствительности шумоподавителя.

■ Модуль MODULATION

	MODULATION (Тип и параметр1)		RATE (Prm2)
	Выбирается тип эффекта из модуля MODULATION и одновременно контролируется параметр 1.		Контролируется параметр 2.
	Chorus (Хорус) 		Rate
	Эффект хора получится, если к основному сигналу подмешать его слегка задержанную копию. Своей насыщенностью результат напоминает звучание дабл-трека. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.		Регулирует скорость модуляции.
	Ensemble (Многоголосый хорус) 		
	"Многоголосный" хорус создает ощущение объемного звука. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.		
	Flanger (Флэнджер)		Rate TAP 
	Если модулировать время задержки копий исходного сигнала, получится флэнджер. Чем выше значение правой цифры, тем больше глубина эффекта.		Регулирует скорость модуляции.
	Step ("Шагающий" фильтр)		
	Специальный эффект, модулирующий звук. Чем выше значение правой цифры, тем больше глубина эффекта.		
	Pitch Shift (Питч-шифтер) 		Shift
	Эффект изменяет высоту исходного звука вверх или вниз. Чем выше значение правой цифры, тем заметнее действие эффекта.		Величина сдвига строя (по полутонам). "dt" - эффект "расстроенной гитары".
	Mono Pitch (Монофонич. питч-шифтер) 		
	Монофонический питч-шифтер с низкой степенью искажения звука. Чем выше значение правой цифры, тем больший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.		
	HPS (Гармонайзер) 		Key
	"Умный" питч-шифтер, автоматически создающий интервалы соответственно мажорной гамме в заданной тональности. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.		Выбор тоники тональности. Символ "о" означает диез (#).
	Vibrato (Вибрато)		Rate TAP 
	Эффект "расстроенной" струны наподобие вибрато. Чем выше значение, тем больше глубина эффекта.		Регулирует скорость вибрато.
	Pitch Bend (Педальный питч)		Pedal Position 
	Педальный питч-шифтер подзводит сдвигать строй в реальном времени с помощью педали экспрессии. Значение правой цифры выбирает способ работы педали в этом эффекте (см. табл. 1).		Величина сдвига строя. В зависимости от выбранного параметра 1 (см. табл. 1) изменяется и баланс уровней чистого и обработанного сигналов.

[Таблица 1]




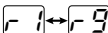









Тип & Параметр 1	Параметр2=0	Параметр2=1.0	Тип & Параметр 1	Параметр2=0	Параметр2=1.0
	Педаль полностью отпущена (min)	Педаль полностью нажата (max)		Педаль полностью отпущена (min)	Педаль полностью нажата (max)
b1	0 центов	+1 октава	b6	-1 октава + исходный звук	+1 октава + исходный звук
b2	0 центов	+2 октавы	b7	-700 центов + исходный звук	+500 центов + исходный звук
b3	0 центов	-100 центов	b8	Удвоение	Расстройка + исходный звук
b4	0 центов	-2 октавы	b9	-∞(0Hz) + исходный звук	+1 октава + исходный звук
b5		-∞			

	Delay (=Дилэй)		Time (Время задержки) TAP
	Дилэй с максимальным временем задержки 2000 мсек (=2сек). Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным и выше уровень обратной связи.		Время задержки. В диапазоне 10-1000 мсек, настройка идет с шагом 10 мсек (значение параметра от "1" – "99", "1.0"); свыше 1 сек. с шагом 100 мсек ("1.1" – "2.0").

■ Модуль DELAY

	DELAY (Тип и параметр 1)
	Этот модуль содержит алгоритмы задержки сигнала.
	Delay (Дилэй)
	Дилэй с максимальным временем задержки 5000 мсек (5 сек). Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным и выше уровень обратной связи.
	Tape Echo (Ленточный дилэй)
	Имитация эффекта ленточной задержки с максимальным временем задержки 5000 мсек. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным и выше уровень обратной связи.
	Analog Delay (Аналоговый дилэй)
	Имитация звучания аналогового дилэя с максимальным временем задержки 5000 мсек. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным и выше уровень обратной связи.
	Ping Pong Delay (Пинг-понг дилэй)
	Дилэй с "прыгающим" по каналам хвостом. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным и выше уровень обратной связи.
	TIME (Параметр 2)
	Контролирует параметр 2 модуля DELAY.
	Time (Время задержки) TAP
	Устанавливает время задержки. В диапазоне от 10 до 1000 мсек, настройка производится с шагом 10 мсек. ("1" – "99", "1.0"). Свыше 1 секунды, настройка производится с шагом 100 мсек ("1.1" – "5.0").

■ Модуль REVERB

	REVERB (Тип и параметр 1)
	Выбирает тип эффекта модуля REVERB и в то же время контролирует параметр 1.
	Hall (Концертный зал) 
	Алгоритм имитирует акустику концертного зала. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.
	Room (Комната) 
	Алгоритм имитирует акустику комнаты. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.
	Spring (Пружинный ревер) 
	Алгоритм имитирует работу пружинного ревера. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.
	Arena (Стадион) 
	Алгоритм имитирует акустику большой спортивной арены. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.
	Tiled Room (Помещение с кафельными стенами) 
	Алгоритм имитирует акустику помещения с кафельными стенами. Чем выше значение правой цифры, тем больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.
	DECAY (Параметр 2)
	Контролирует параметр 2 модуля REVERB. Это общий параметр для всех типов эффектов.
	Decay (Затухание)
	Скорость затухания реверберационного "хвоста".

Встроенные ритм-паттерны

#	Название	Размер	#	Название	Размер	#	Название	Размер	#	Название	Размер
1	8beat 1	4/4	11	METAL 2	4/4	21	POP 3	4/4	31	BALLAD 1	4/4
2	8beat 2	4/4	12	THRASH	4/4	22	DANCE 1	4/4	32	BALLAD 2	3/4
3	8beat 3	4/4	13	PUNK	4/4	23	DANCE 2	4/4	33	BLUES 1	4/4
4	8shuffle	4/4	14	DnB	4/4	24	DANCE 3	4/4	34	BLUES 2	3/4
5	16beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	25	DANCE 4	4/4	35	JAZZ 1	4/4
6	16beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	26	3per4	3/4	36	JAZZ 2	3/4
7	16shuffle	4/4	17	HIPHOP	4/4	27	6per8	3/4	37	METRO 3	3/4
8	ROCK	4/4	18	R'nR	4/4	28	5per4 1	5/4	38	METRO 4	4/4
9	HARD	4/4	19	POP 1	4/4	29	5per4 2	5/4	39	METRO 5	5/4
10	METAL 1	4/4	20	POP 2	4/4	30	LATIN	4/4	40	METRO	

Технические характеристики

Кол-во типов эффектов	54
Кол-во модулей	макс. 8 используются одновременно
Кол-во патчей	Пользовательские банки: 10 патчей x 4 банков = 40 Недоступные для редактирования: 10 патчей x 4 банков = 40 Всего 80 патчей
Частота сэмплирования	96 кГц
A/D конвертер	24 бит, 128-кратное пересэмплирование
D/A конвертер	24 бит, 128-кратное пересэмплирование
Обработка сигнала	32 бит
Частотный диапазон	20 Гц - 40 кГц +1.0 дБ -4.0 дБ (нагрузка 10 кОм)
Дисплей	светодиодный, 2 ячейки по 7 сегментов
Вход	Стандартное моно-гнездо
Входная чувствительность	-20 дБм
Выходное сопротивление	470 кОм
Выход	Стандартное стерео-гнездо (линейный выход и гнездо д/наушников)
Макс. выходной сигнал	Линейный +3 дБм (при сопротивлении нагрузки более 10 кОм или более) Наушники 20 мВ + 20 мВ (при 32 Ом)
Вход для педали/фут-свитча	Для FP02/FP01 или FS01 (только в комплекте G1)
Требования к питанию	
АС адаптер	9 В, 300 мА (минус на центральном контакте) (ZOOM AD-0006)
Батарейки	G1N/G1XN Четыре AA батарейки, примерно 12 ч. непрерывной работы (алкалайновые)
Параметры	G1N 155 мм (D) x 136 мм (W) x 52 мм (H) G1XN 155 мм (D) x 234 мм (W) x 52 мм (H)
Вес	G1N 350 г (без батареек) G1XN 600 г (без батареек)
Дополнительная педаль экспрессии FP01/FP02 или фут-свитч FS01 (только в комплекте с G1N)	

Устранение неполадок

- Устройство не включается
Обратитесь к пункту "Включите устройство" на стр. 8.
- Эффект реверберации не работает
Функция реверберации не доступна во время проигрывания ритм-паттерна. Сначала остановите ритм-паттерн (→ стр. 12).
- При смене патчей не меняется звук
Возможно, включен способ "предварительного выбора патчей"? (→ стр. 18) Выключите и снова включите G1N/G1XN.
- Высокий уровень шума
Убедитесь, что используете адаптер ZOOM AD-0006 (9 В, 300 мА, минус на центральном контакте).
- Батарейки быстро садятся
Возможно, используются марганцевые батарейки. Время непрерывной работы от щелочных батареек составляет около 10 часов.

Соблюдение регламента ФКК (для США)

Согласно результатам тестирования данное устройство относится к классу В цифровых устройств, и, следовательно, подчиняется части 15 правил Федеральной Комиссии по Коммуникациям. Эти правила предназначены для предотвращения возникновения радиопомех, вызванных использованием принадлежащих частным лицам устройств. В работе данного устройства используются радиоволны, и нарушение упомянутых выше правил может привести к возникновению помех, которые могут помешать нормальной работе радиоспектра. Кроме того, в некоторых случаях проблемы могут возникнуть и при соблюдении всех инструкций. В том случае, если использование устройства приводит к возникновению помех, устранить которые можно только выключив прибор, вам следует попытаться решить эту проблему одним из следующих способов:

Измените направление антенны, или же передвиньте ее.

Увеличьте расстояние между устройством и ресивером.

Подключите ресивер и устройство к разным розеткам.

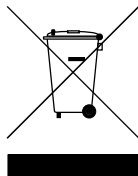
Обратитесь к распространителю, или же к специалисту по радиосвязи.

Для стран ЕС



Декларация о соответствии:

Данный товар соответствует стандартам Директивы EMC 2004/108/EG и Директивы по приборам слабого тока 2006/95/EC



Утилизация электронного оборудования (Касается тех стран Европы, где действует система сортировки мусора)

Данный символ на упаковке устройства означает, что изделие не может быть отнесено к бытовым отходам. Для его утилизации следует обратиться в специальный пункт сбора электронных устройств. Тем самым вы сможете предотвратить возможные негативные последствия для окружающей среды и для здоровья людей. Кроме того, вторичное использование материалов позволит сохранить природные ресурсы. Для получения более подробной информации по данному вопросу вы можете обратиться в администрацию вашего города, местный центр утилизации бытовых отходов или же в тот магазин, где вы приобрели товар.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

4-4-3, Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japan

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

G1N/G1XN - 5000-1