

GUITAR EFFECTS PEDAL

G1N^{EXT} / G1XN^{EXT}

Mode d'emploi

Merci d'avoir choisi la **ZOOM G1N/G1XN** (que nous appellerons simplement "**G1N/G1XN**").

Veuillez prendre le temps de lire attentivement ce manuel pour tirer le meilleur parti de l'appareil et vous assurer des performances et une fiabilité optimales. Veuillez conserver ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

Sommaire

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ ET D'EMPLOI 2

Termes utilisés dans ce manuel 3

Commandes et fonctions/Connexions (G1N) 4

Commandes et fonctions/Connexions (G1XN) ... 6

Sélection d'un patch pour le jeu (mode Play) ... 8

Emploi de l'accordeur 10

Emploi de la fonction rythmique (mode Rhythm) 12

Édition d'un patch (mode d'édition) 14

Mémorisation/copie de patches (mode Store) .. 16

Restauration des réglages d'usine 17

Changement de la méthode d'appel des patches 18

Emploi d'une pédale commutateur ou d'expression externe (G1N uniquement) 18

Emploi d'une pédale commutateur 18

Emploi d'une pédale d'expression 19

Emploi de la pédale d'expression intégrée (G1XN uniquement) 20

Emploi de la touche [PEDAL ASSIGN] 20

Réglage de la pédale d'expression 20

Types et paramètres d'effet 21

Explication des symboles 21

PATCH LEVEL (Niveau de patch) 21

Module COMP/EFX

(Compresseur/effets spéciaux) 21

Module DRIVE (Effets de distorsion) 22

Module EQ (Égaliseur) 23

Module ZNR/AMP

(Réduction de bruit ZOOM/simulateur d'ampli) 23

Module MODULATION 24

Module DELAY 25

Module REVERB 26

Patterns pré-programmés (Presets)

de la fonction rythmique 26

Caractéristiques 27

Guide de dépannage 27

ZOOM

© ZOOM Corporation

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

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ ET D'EMPLOI

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions à lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :



Ce symbole signale des explications concernant des dangers extrêmes. Si les utilisateurs ignorent ce symbole et manipulent mal l'appareil, des blessures sérieuses voire mortelles peuvent en résulter.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si les utilisateurs ignorent ce symbole et manipulent mal l'appareil, il peut en résulter des blessures corporelles et des dommages pour l'équipement.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions suivantes pour vous assurer un emploi sans danger de la G1N/G1XN.

À propos de l'alimentation



Comme la consommation électrique de cet appareil est assez élevée, nous vous recommandons l'emploi d'un adaptateur secteur lorsque c'est possible. Si vous utilisez des piles, n'employez que des piles alcalines.

[Fonctionnement avec adaptateur secteur]

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

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- La G1N/G1XN ne peut pas servir de chargeur.
- Faites attention à l'étiquetage des piles afin de choisir le type correct.
- En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et les bornes des piles pour retirer tout reste de liquide.
- Quand vous utilisez l'appareil, le couvercle du compartiment des piles doit être fermé.

Environnement



Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre G1N/G1XN dans des conditions où elle est exposée à des :

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

Maniement



- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur la G1N/G1XN car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur la G1N/G1XN des sources à flamme nue comme des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- La G1N/G1XN est un instrument de précision. N'exercez pas de pression excessive sur ses touches et autres commandes. Ne la laissez pas tomber, et ne la soumettez pas à des chocs ou à des pressions excessives.
- Ne laissez aucun objet étranger (pièce ou épingle etc.) ni liquide pénétrer dans l'appareil.



Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie



Vous devez toujours éteindre la G1N/G1XN et tous les autres équipements avant de connecter ou déconnecter des câbles. Veillez aussi à débrancher tous les câbles de connexion et le cordon d'alimentation avant de déplacer la G1N/G1XN.

Modifications



N'ouvrez jamais le boîtier de la G1N/G1XN et ne tentez jamais de le modifier de quelque façon que ce soit car cela pourrait endommager l'appareil.

Volume



N'utilisez pas la G1N/G1XN à fort volume durant longtemps car cela peut entraîner des troubles auditifs.

Précautions d'emploi Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, la G1N/G1XN a été conçue afin d'assurer une protection maximale contre l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil, et une protection vis-à-vis des interférences externes. Toutefois, aucun équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques ne doit être placé près de la G1N/G1XN, car le risque d'interférences ne peut pas être totalement éliminé.

Avec tout type d'appareil à commande numérique, y compris la G1N/G1XN, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement et altérer voire détruire les données. Il faut veiller à minimiser le risque de dommages.

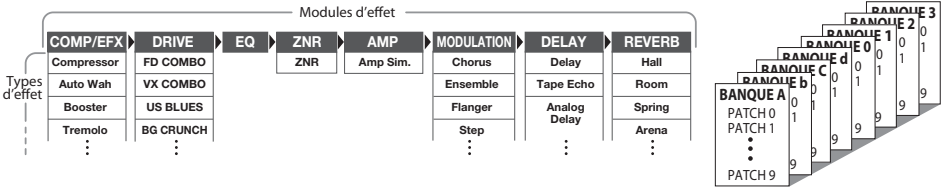
Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer la G1N/G1XN. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (comme un diluant pour peinture ou de l'alcool de nettoyage) car ceux-ci peuvent ternir la finition ou endommager la surface.

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

Termes utilisés dans ce manuel

Cette section explique quelques termes importants utilisés tout au long du manuel de la G1N/G1XN.



• Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessus, un patch de la G1N/G1XN peut être considéré comme une combinaison de jusqu'à huit effets simples. Chacun de ces effets est nommé module d'effet.

• Type d'effet

Certains modules d'effet ont plusieurs effets différents nommés types d'effet. Par exemple, le module MODULATION comprend chorus, flanger, pitch shifter et d'autres types d'effet. Un seul d'entre eux peut être sélectionné à la fois.

• Paramètre d'effet

Tous les modules d'effet ont divers paramètres pouvant être réglés. Ce sont les paramètres d'effet ou simplement les paramètres. Si l'on compare un module d'effet à une pédale d'effet, les paramètres changent le son et l'intensité de l'effet comme les boutons d'une pédale.

• Patch

Dans la G1N/G1XN, les combinaisons de modules d'effet sont mémorisées et rappelées sous forme

d'unités nommées patches. Un patch contient des informations sur le statut activé ou désactivé de chaque module d'effet et sur les réglages des paramètres des effets utilisés dans chaque module.

• Banque

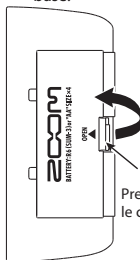
Un groupe de dix patches est appelé une banque. La mémoire de la G1N/G1XN contient au total 8 banques, identifiées par les lettres A à d (banque personnalisables) et les numéros 0 à 3 (banques pré-réglées non modifiables), comme représenté dans l'illustration en haut à droite.

• Mode

Le statut interne de la G1N/G1XN dépend de son mode de fonctionnement. La fonction des touches et commandes change avec le mode. Les modes de la G1N/G1XN comprennent le mode de jeu pour sélectionner les patches et en jouer, le mode rythmique pour lire un pattern rythmique, le mode d'édition pour modifier les effets, et le mode de mémorisation pour sauvegarder les patches.

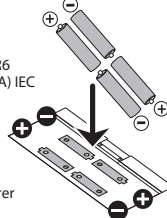
Fonctionnement de la G1N/G1XN sur piles

1. Retournez la G1N/G1XN et ouvrez le compartiment des piles à sa base.
2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves.
3. Fermez le compartiment des piles.



Loquet
Pressez le loquet pour libérer le couvercle et relevez-le.

4 piles R6 (taille AA) IEC



Quand les piles sont déchargées, l'indication "bt" s'affiche.

Quand la G1N/G1XN fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la guitare de la prise d'entrée [INPUT] quand vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.

Commandes et fonctions/Connexions (G1N)

Face supérieure

Sélecteur de module

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

Touche RHYTHM [▶/■]

En mode de jeu et en mode rythmique, sert à lancer et à arrêter le pattern rythmique.

Afficheur

Affiche les numéros de banque et de patch, les valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de la G1N.

Prise [INPUT]

Sert à brancher la guitare. Si la G1N fonctionne sur piles, insérer la fiche du cordon de guitare dans cette prise allume l'unité.

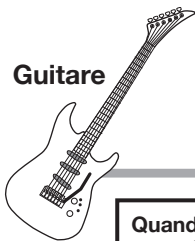
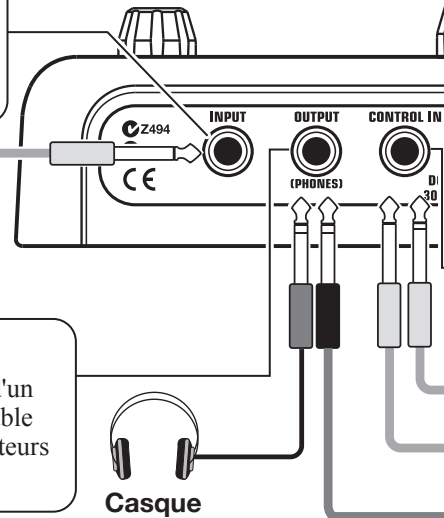
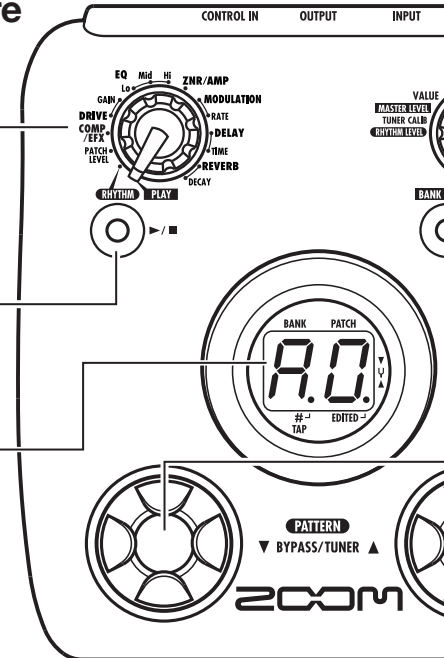
Quand la G1N fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la guitare de la prise [INPUT] si vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.

Prise [OUTPUT/PHONES]

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

Face arrière

Casque



Guitare



Molette [VALUE]

Cette molette sert à changer les valeurs de paramètre et à régler le niveau global du patch.

Touche [STORE]

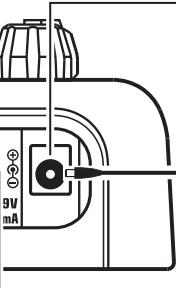
Sert à mémoriser les patches modifiés et à copier des patches à d'autres emplacements.

Touche [BANK UP-TAP]

En mode de jeu, elle fait passer à la banque supérieure. Dans les autres modes, elle permet le réglage manuel du tempo du pattern rythmique ainsi que des paramètres relatifs au timing et au cycle.

Commutateurs au pied [▼]/[▲]

Ces commutateurs servent à sélectionner les patches, à contrôler l'accordeur et à d'autres fonctions.



Prise d'entrée d'alimentation [DC 9V]

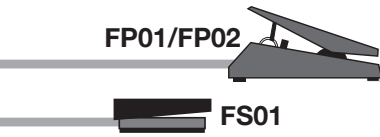
Un adaptateur secteur (AD-0006 ZOOM) avec une sortie nominale en CC 9V, 300 mA (moins sur la broche centrale) peut être branché ici.



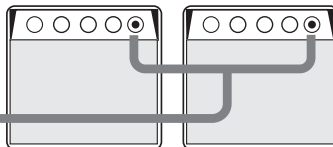
Adaptateur secteur

Prise [CONTROL IN]

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



Amplificateurs de guitare



Commandes et fonctions/Connexions (G1XN)

Face supérieure

Sélecteur de module

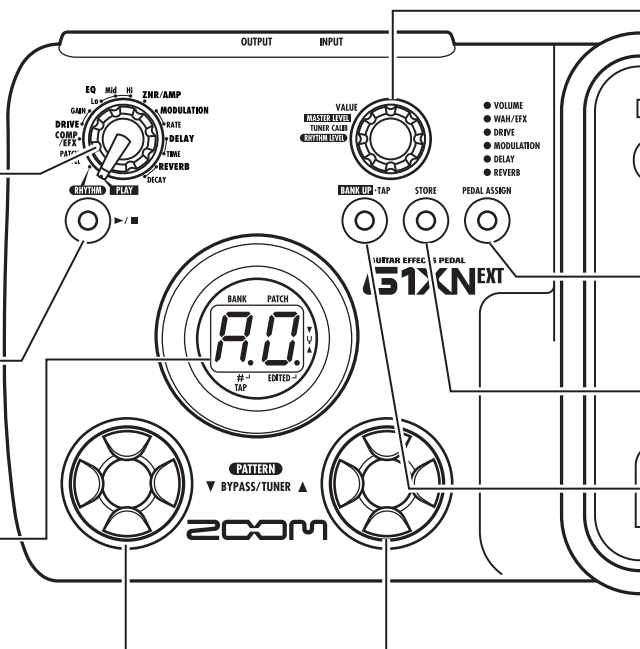
Fait alterner entre mode de jeu, d'édition et rythmique. En mode d'édition, il sélectionne le module/paramètre modifié.

Touche RHYTHM [▶/■]

En mode de jeu et en mode rythmique, sert à lancer et à arrêter le pattern rythmique.

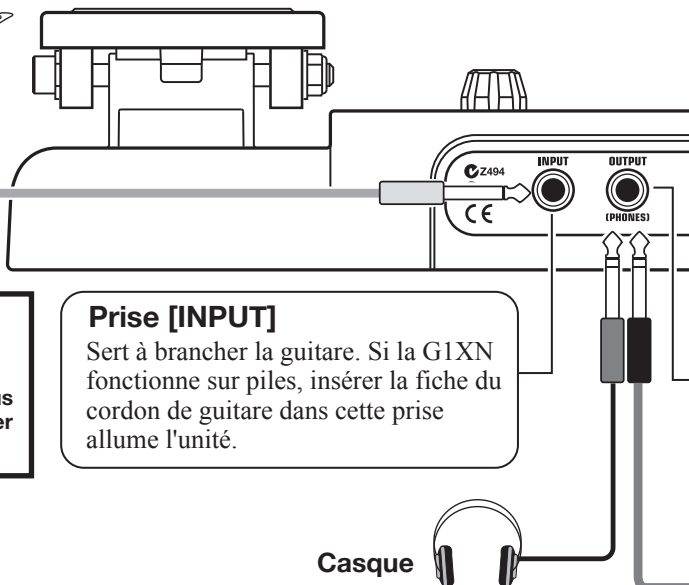
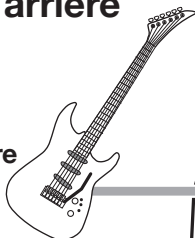
Afficheur

Affiche les numéros de banque et de patch, les valeurs de réglage et autres informations sur le fonctionnement de la G1XN.



Face arrière

Guitare



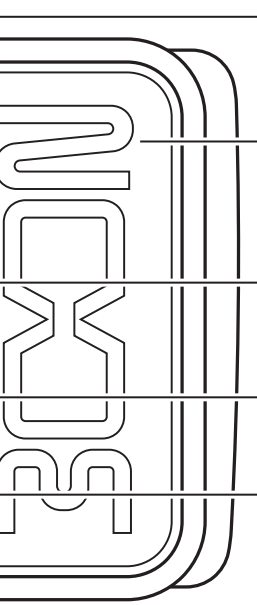
Quand la G1XN fonctionne sur piles, il est conseillé de débrancher le cordon de la guitare de la prise [INPUT] si vous ne l'utilisez pas afin d'économiser les piles.

Prise [INPUT]

Sert à brancher la guitare. Si la G1XN fonctionne sur piles, insérer la fiche du cordon de guitare dans cette prise allume l'unité.

Casque





Molette [VALUE]

Cette molette sert à changer les valeurs de paramètre et à régler le niveau global du patch.

Pédale d'expression

Peut servir de pédale de volume ou de contrôleur en temps réel pour régler les paramètres d'effet (pour des détails, voir page 20.)

Touche [PEDAL ASSIGN]

Sélectionne le module contrôlé par la pédale d'expression intégrée.

Touche [STORE]

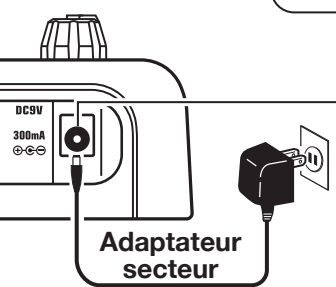
Sert à mémoriser les patches modifiés et à copier des patches à d'autres emplacements.

Touche [BANK UP-TAP]

En mode de jeu, elle fait passer à la banque supérieure. Dans les autres modes, elle permet le réglage manuel du tempo du pattern rythmique ainsi que des paramètres relatifs au timing et au cycle.

Commutateurs au pied [▼]/[▲]

Ces commutateurs servent à sélectionner les patches, à contrôler l'accordeur et à d'autres fonctions.

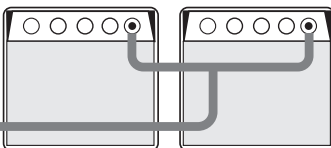


Prise d'entrée d'alimentation [DC 9V]

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

Prise [OUTPUT/PHONES]

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



Amplificateurs de guitare

Sélection d'un patch pour le jeu (mode Play)

Cette section explique les fonctions de base du mode de jeu (Play).

1 Mettez sous tension

La commande de volume de l'amplificateur connecté doit être complètement baissée.

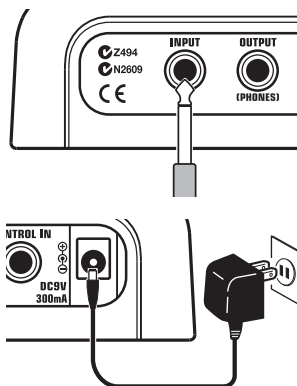
En cas d'alimentation par piles

Branchez un câble blindé à l'entrée [INPUT].

En cas d'alimentation par adaptateur secteur

Branchez le câble de l'adaptateur à la prise [DC 9V].

Allumez l'amplificateur de guitare et réglez son volume à votre goût.



2 Régler la G1N/G1XN en mode de jeu (Play)

Réglez le sélecteur de module sur "PLAY".

La banque et le numéro de patch s'affichent à l'écran.

TRUC

À l'allumage, la G1N/G1XN se trouve en mode de jeu (Play), quelle que soit la position du sélecteur de module.



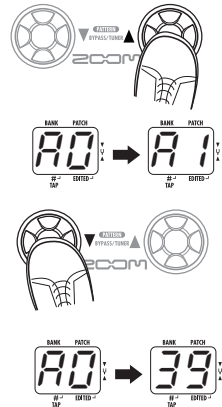
3 Sélectionnez un patch

Utilisez les commutateurs au pied.

Pressez le commutateur au pied [▲] pour appeler le patch immédiatement supérieur.

Pressez le commutateur au pied [▼] pour appeler le patch immédiatement inférieur.

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

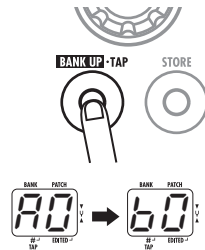


4 Changez directement de banque

Pressez la touche [BANK UP·TAP].

Presser répétitivement la touche passe en revue les banques dans l'ordre A ... d, 0 ... 3, A.

TRUC Avec la GIN, vous pouvez aussi utiliser une pédale commutateur externe (FS01) pour changer de banque (→ p. 18).



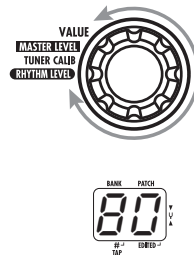
5 Réglez le niveau général

Tournez la molette [VALUE].

Le réglage du niveau général s'affiche.

Le réglage du niveau général s'applique à tous les patches. La plage de réglage est 0 – 98, 1.0. Après extinction, la valeur 80 revient à la mise sous tension.

TRUC Si vous utilisez un casque, cette molette règle le volume d'écoute.



Emploi de l'accordeur

Pour utiliser la fonction accordeur de la G1N/G1XN, les effets intégrés doivent être court-circuités (temporairement désactivés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).

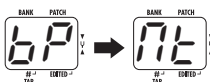
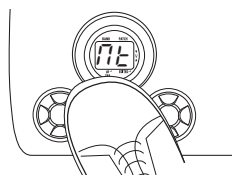
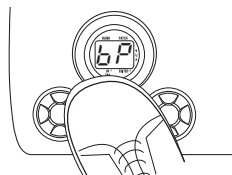
1 Court-circuitez l'effet ou coupez le son

• Court-circuiter la G1N/G1XN (Bypass)

En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 12), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲]. Quand l'indication "bP" apparaît à l'écran, relâchez-les dans la seconde qui suit.

• Couper le son de la G1N/G1XN (Mute)

En mode de jeu ou en mode rythmique (→ p. 12), pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲]. Attendez que l'indication "bP" de l'écran se change en "Mt" puis relâchez les commutateurs au pied.



NOTE

Le statut Bypass ou Mute ne peut pas être activé quand l'unité est en mode d'édition (→ p. 14).

Changement de patch en statut bypass/mute

Si vous pressez en même temps les commutateurs [▼]/[▲] pendant que vous jouez de votre instrument, le son peut momentanément changer juste avant que ne soit activé le statut bypass/mute. Cela est dû au fait que la G1N/G1XN passe au patch immédiatement supérieur ou inférieur quand un des commutateurs est pressé un peu plus tôt que l'autre (quand vous annu-

lez le statut bypass/mute, le numéro de patch d'origine est à nouveau actif.

Ce comportement n'est pas un défaut. Il est dû à la très haute réactivité de la G1N/G1XN au changement de patch. Pour empêcher que le son ne change dans ce cas, ne produisez aucun son avec votre instrument jusqu'à ce que le statut bypass/mute soit établi.

2 Accordez votre instrument

Jouez la corde voulue à vide et réglez sa hauteur.

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

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



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



L'indication visuelle tourne d'autant plus vite que la hauteur est éloignée.

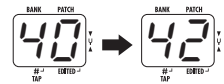
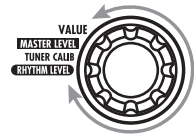
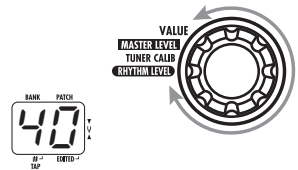
3 Réglez la hauteur de référence de l'accordeur

Pour affiner la hauteur de référence de l'accordeur de la G1N/G1XN, tournez la molette [VALUE] en statut bypass/mute.

Quand vous tournez la molette, la hauteur de référence actuelle est affichée un court instant. Le réglage par défaut est 40 (la médian = 440 Hz).

Quand la hauteur de référence est affichée, tournez la molette [VALUE] pour régler la valeur dans la plage 35 – 45 (la médian = 435 à 445 Hz).

NOTE Quand vous éteignez puis rallumez, la hauteur de référence revient à 40 (la médian = 440 Hz).



4 Retour au mode de jeu (Play)

Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].



Emploi de la fonction rythmique (mode Rhythm)

Cette section décrit comment utiliser la fonction rythmique intégrée qui reproduit des sons de batterie réalistes selon différents motifs rythmiques ("patterns").

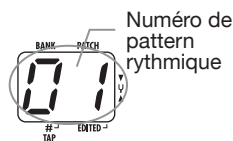
1 Sélectionnez le mode rythmique (Rhythm)

Réglez le sélecteur de module en position "RHYTHM".

Le numéro du pattern rythmique actuellement sélectionné (01 – 40) s'affiche.

TRUC

En mode rythmique aussi, vous pouvez utiliser le patch qui était sélectionné immédiatement avant le changement de mode. Toutefois, les effets reverb sont désactivés en mode rythmique. La fonction rythmique peut aussi servir en mode de jeu.



Numéro de pattern rythmique

2 Lancez la fonction rythmique (Rhythm)

Pressez la touche RHYTHM [▶/■].

TRUC

La lecture du pattern rythmique démarrera aussi si vous pressez la touche RHYTHM [▶/■] en mode de jeu. Toutefois, vous ne pouvez pas changer de pattern rythmique ni régler le volume ou le tempo du rythme.

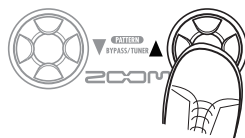


3 Sélectionnez un pattern rythmique

Pour passer à un autre des 40 patterns rythmiques intégrés, pressez un des commutateurs au pied [▼]/[▲] (pour des informations sur leur contenu, voir page 26).

TRUC

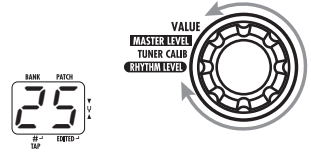
Quand vous pressez en même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲] en mode rythmique, la G1N/G1XN bascule en statut bypass/mute. La fonction d'accordage (→ p. 10) peut alors être utilisée pendant que le pattern rythmique est lu.



4 Réglez le volume du rythme

Tournez la molette [VALUE].

Le réglage actuel (0 – 30) s'affiche brièvement.



5 Réglez le tempo

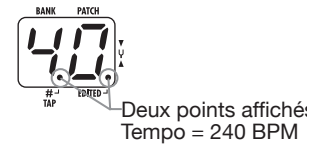
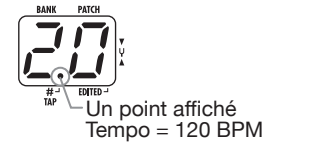
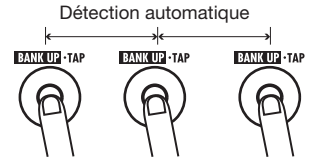
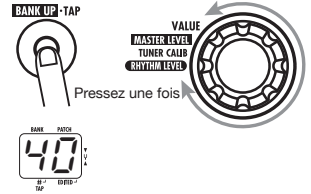
Le tempo du pattern rythmique peut être réglé dans la plage 40 – 250 BPM (battements par minute).

- Pour changer progressivement le tempo**
 Pressez une fois la touche [BANK UP·TAP] puis tournez la molette [VALUE] tandis que la valeur de tempo est affichée.
- Pour spécifier manuellement le tempo**
 Pressez au moins deux fois la touche [BANK UP·TAP] à intervalle correspondant au tempo désiré. La G1N/G1XN détecte automatiquement l'intervalle séparant la seconde pression et les suivantes, et règle le tempo en conséquence (fonction de battement du tempo ou "tap tempo").

Pendant que les étapes ci-dessus sont suivies, la nouvelle valeur de tempo (40 – 250) s'affiche brièvement. Pour les valeurs dans la plage de 100 à 199, un point s'affiche au centre, et pour les valeurs à partir de 200, des points s'affichent au centre et dans le coin inférieur droit.

TRUC

Avec la G1N, vous pouvez aussi utiliser une pédale commutateur externe (FS01) disponible séparément pour régler manuellement le tempo (→ p. 18). La G1XN ne permet pas l'emploi d'une pédale commutateur.



6 Arrêtez le rythme

Pressez la touche RHYTHM [▶/■].

La G1N/G1XN retourne à son état précédent.



Édition d'un patch (mode d'édition)

Les patches de la G1N/G1XN peuvent être librement modifiés par changement du type d'effet utilisé par les divers modules ou des réglages de leurs paramètres d'effet. Essayez de modifier le patch actuellement sélectionné pour créer votre propre son.

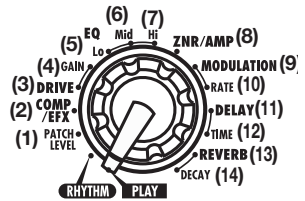
1 Sélectionnez le module/paramètre d'effet

Tournez le sélecteur de module pour choisir le module d'effet et le paramètre à modifier ("éditer"). Les réglages disponibles sont listés ci-dessous.

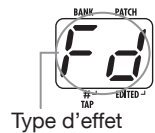
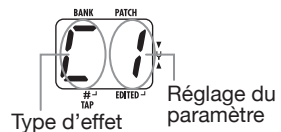
- (1) PATCH LEVEL (Prm)
- (2) Module COMP/EFX (Type&Prm)
- (3) Module DRIVE (Type)
- (4) Module DRIVE (Prm)
- (5) – (7) Module EQ (Prm)
- (8) Module ZNR/AMP (Type&Prm)
- (9) Module MODULATION (Type&Prm1)
- (10) Module MODULATION (Prm2)
- (11) Module DELAY (Type&Prm1)
- (12) Module DELAY (Prm2)
- (13)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

Les indications "Type" et "Prm" entre crochets indiquent la catégorie de la sélection.

- **Type&Prm ou Type&Prm1 (Type & Paramètre)**
Sélection dans laquelle le type d'effet (gauche de l'écran) et la valeur d'un paramètre (droite de l'écran) sont réglés simultanément.
- **Type**
Sélection dans laquelle seul le type d'effet est sélectionné.
- **Prm ou Prm2 (Paramètre)**
Sélection dans laquelle seule la valeur d'un paramètre est réglée.



Le module EQ (égaliseur) a trois paramètres, et les modules MODULATION, DELAY et REVERB en ont deux chacun. Changer le type donne accès au deuxième et au troisième paramètre.



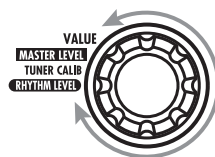
2 Changez le réglage

Tournez la molette [VALUE].

Le réglage de l'élément sélectionné change, et un point (.) apparaît en bas à droite de l'écran. Cela indique qu'un réglage a été modifié par rapport à la valeur en mémoire.

TRUC

Quand vous avez sélectionné un paramètre réglable avec la fonction de battue manuelle Tap (→ p. 21), vous pouvez frapper répétitivement la touche [BANK UP-TAP] à la cadence désirée pour spécifier le timing.

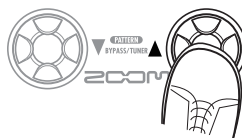


Le point indique que le réglage a été changé

3 Pour commuter on/off un module d'effet

Pressez un des commutateurs [▼]/[▲].

L'indication "oF" s'affiche et le module est désactivé (off). Presser une fois encore un des commutateurs ramènera le réglage à son état antérieur.



4 Quittez le mode d'édition

Réglez le sélecteur de module en position "PLAY" pour retourner au mode de jeu.

NOTE

Quand vous revenez au mode de jeu après avoir apporté des changements au patch, un point (.) s'affiche en bas à droite de l'écran. Si vous sélectionnez alors un autre patch, les changements que vous avez effectués en mode d'édition seront perdus faute d'avoir préalablement mémorisé le patch. Pour conserver les changements, mémorisez le patch comme décrit en page 16.



Mémorisation/copie de patches (mode Store)

Un patch modifié peut être mémorisé dans une banque utilisateur (A – d). Il est aussi possible de mémoriser dans un autre emplacement un patch existant afin d'en créer une copie.

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

La banque et le numéro de patch clignotent à l'écran.



Les patches des banques préréglées (0 – 3) ne peuvent qu'être lus. Aucun patch ne peut être mémorisé ni copié à ces emplacements. Si vous pressez la touche [STORE] alors qu'un patch de ces banques est sélectionné, c'est le patch "A0" (banque A, patch numéro 0) qui est automatiquement sélectionné par défaut comme destination de mémorisation/copie.



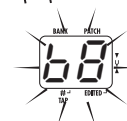
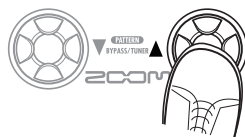
2 Sélectionnez la banque et le patch de destination

- Utilisez les commutateurs au pied [▼]/[▲] pour sélectionner la banque/le numéro de patch.

- Pour ne changer que la banque, utilisez la touche [BANK UP-TAP].



- Seule une banque utilisateur (A – d) peut être sélectionnée comme destination de mémorisation/copie.
- Durant le processus de mémorisation/copie, la pédale commutateur (FS01) ne peut pas servir à changer de banque.



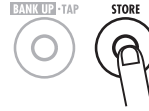
3

Pressez une fois encore la touche [STORE]

Quand le processus de mémorisation/copie est terminé, la G1N/G1XN retourne au mode antérieur, avec le patch de destination sélectionné.



Pour interrompre le processus de mémorisation, tournez la molette [VALUE] avant d'avoir pressé de nouveau la touche [STORE].



Restauration des réglages d'usine

Même après avoir écrasé des patches personnels par d'autres patches, leur contenu d'origine peut être restauré par une simple opération (fonction "Tout initialiser").

Pour cela, mettez sous tension la G1N/G1XN tout en maintenant enfoncée la touche [STORE].

L'indication "AL" s'affiche.



Pour effectuer la fonction Tout initialiser, pressez une fois encore la touche [STORE]. Tous les réglages de patch retrouvent leur valeur d'usine et l'unité passe en mode de jeu.

Pour interrompre l'initialisation, pressez la touche RHYTHM [▶/■] à la place de la touche [STORE].



Quand vous faites une initialisation totale, tout patch nouvellement créé qui était stocké dans la zone personnelle est supprimé (remplacé). Accomplissez cette opération avec soin pour éviter de perdre des patches que vous désiriez garder.

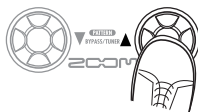
Changement de la méthode d'appel des patches

Cette section décrit comment changer la méthode de sélection des patches de la G1N/G1XN pour le mode "pré-sélection". Dans ce mode, vous sélectionnez d'abord le patch que vous utiliserez ensuite, puis accomplissez une étape supplémentaire pour l'activer.

1. Mettez sous tension la G1N/G1XN en maintenant enfoncé le commutateur au pied [▲].

L'indication "PrE-SElEct" défile à l'écran.

2. En mode de jeu, sélectionnez le patch à utiliser ensuite.

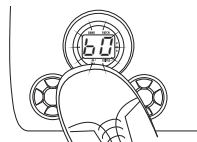


La banque et le numéro du nouveau patch clignotent à l'écran. Le son ne change pas encore.

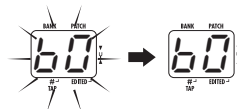


3. Quand vous avez spécifié le patch que vous voulez utiliser, pressez en

même temps les commutateurs au pied [▼]/[▲].



Le changement de patch est validé, faisant changer le son et passer l'affichage d'un statut clignotant à un allumage fixe.



4. Pour ramener la G1N/G1XN en méthode de sélection normale de patch, il suffit de l'éteindre et de la rallumer.

La méthode de sélection de patch est automatiquement ramenée à un fonctionnement conventionnel.

Emploi d'une pédale commutateur ou d'expression externe (G1N uniquement)

La prise [CONTROL IN] de la G1N permet la connexion d'une pédale optionnelle, commutateur ou d'expression, pour contrôler les effets et la fonction rythmique. Cette section explique comment exploiter cette possibilité.

Emploi d'une pédale commutateur

Branchez simplement la pédale commutateur optionnelle (FS01) à la prise [CONTROL IN] de la G1N et allumez l'unité. Cela vous permet de changer de banque et de spécifier le tempo des patterns rythmiques avec la pédale commutateur.

Selon le mode actuellement sélectionné, la pédale commutateur fonctionne comme suit.

• Mode de jeu

Presser la pédale commutateur sélectionne la banque immédiatement supérieure.

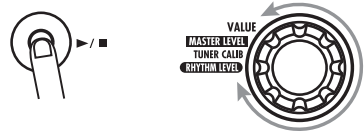
• Mode rythmique

Quand vous pressez deux fois ou plus la pédale commutateur, la G1N détecte l'intervalle séparant les pressions et règle automatiquement le tempo en conséquence (fonction de battue manuelle du tempo ou "Tap tempo").

• Mode d'édition/Mode de mémorisation

La pédale commutateur n'a pas d'effet.

pour sélectionner un des modules suivants à contrôler avec la pédale d'expression.



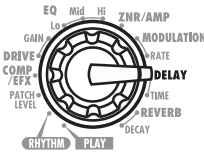
Emploi d'une pédale d'expression

Quand une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) est branchée à la prise [CONTROL IN] de la G1N, vous pouvez changer les paramètres d'effet en temps réel ou utiliser la pédale comme contrôleur de volume. La fonction de la pédale d'expression peut être mémorisée individuellement pour chaque patch.

1. Branchez la FP01 ou FP02 dans la prise [CONTROL IN] de la G1N.

2. En mode de jeu, sélectionnez un patch pour lequel vous voulez utiliser la pédale d'expression.

3. Réglez le sélecteur de module sur une position autre que "PLAY" ou "RHYTHM".



La G1N/G1XN passe en mode d'édition.

4. En maintenant la touche RHYTHM [▶/■], utilisez la molette [VALUE]

Affichage	Destination de commande
□F	Off (désactivée)
uP	Volume
HP	Module COMP/EFX
CP	Module DRIVE
MP	Module MODULATION
DP	Module DELAY
RP	Module REVERB



- Dans la section "Types et paramètres d'effet" (→p. 21), un symbole de pédale indique les types/paramètres d'effet contrôlables par la pédale d'expression.
- Si un module sans symbole de pédale est sélectionné, la pédale d'expression n'a pas d'effet sur ce patch.

5. Mémorisez le patch.

Le réglage de pédale d'expression est mémorisé avec ce patch.

6. En mode de jeu, sélectionnez le patch et bougez la pédale d'expression.

Le paramètre correspondant change. En statut bypass, la pédale d'expression fonctionne toujours comme pédale de volume, quel que soit le réglage.



La pédale d'expression fonctionne aussi en mode d'édition.

Emploi de la pédale d'expression intégrée (G1XN uniquement)

La G1XN vous permet de régler le volume ou des paramètres en temps réel à l'aide de la pédale d'expression de l'unité. Cette section explique comment exploiter cette possibilité.

Emploi de la touche [PEDAL ASSIGN]

La face supérieure de la G1XN a une touche [PEDAL ASSIGN]. Le module à contrôler par la pédale se sélectionne avec cette touche.

1. En mode de jeu ou d'édition, pressez la touche [PEDAL ASSIGN] pour choisir le module visé par la commande.

Le module actuellement sélectionné comme cible de la commande est indiqué par les DEL au dessus de la touche [PEDAL ASSIGN].

Tout éteint .. La pédale est inactive

- **VOLUME** Volume
- **WAH/EFX** Module COMP/EFX
- **DRIVE** Module DRIVE
- **MODULATION** Module MODULATION
- **DELAY** Module DELAY
- **REVERB** Module REVERB

PEDAL ASSIGN



En dehors de la méthode décrite ci-dessus, vous pouvez aussi sélectionner le module à contrôler en maintenant enfoncée la touche [RHYTHM] et en tournant la molette [VALUE]. C'est la même chose que pour la G1N (pour des détails, voir page 19).

2. Mémorisez le patch selon vos besoins.

3. En mode de jeu, sélectionnez le patch et bougez la pédale d'expression.

Le paramètre correspondant change en temps réel.

4. Pour commuter on/off le module assigné à la pédale, poussez brièvement la pédale à fond en bas.

Si le module est désactivé (off), sa DEL cli-gnote au dessus de [PEDAL ASSIGN]. Cette fonction peut aussi servir en mode d'édition.

Réglage de la pédale d'expression

La réponse de la pédale d'expression de la G1XN peut être recalibrée. Si le changement d'effet semble insuffisant quand vous enfoncez la pédale, ou si le volume ou le timbre change excessivement même en n'enfonçant que peu la pédale, réglez cette dernière comme suit.

1. Maintenez la touche [PEDAL ASSIGN] pendant que vous allumez la G1XN.

L'indication "dn" s'affiche.

2. Relevez totalement la pédale et appuyez sur la touche [STORE].

L'indication "UP" s'affiche.

3. Poussez à fond la pédale d'expression et relâchez-la.



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

Le réglage est terminé et l'unité retourne en mode de jeu. Si l'indication "Er" s'affiche, répétez la procédure depuis l'étape 2.

Types et paramètres d'effet

Explication des symboles

• Sélecteur de module



Montre la position du sélecteur pour laquelle ce module/paramètre est appelé.

• Pédale d'expression



Indique un paramètre contrôlable par la pédale d'expression.

• Tap



Indique un paramètre qui peut être réglé en frappant répétitivement la touche [BANK UP-TAP]. Quand ce type de module/effet est sélectionné en mode d'édition, le paramètre (vitesse de modulation ou temps de retard, etc.) est réglé en fonction de l'intervalle séparant les pressions de la touche.

* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer les caractéristiques sonores d'après lesquelles les effets sont modélisés et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez sélectionner un type d'effet parmi plusieurs choix possibles.

■ PATCH LEVEL (Niveau de patch)

	PATCH LEVEL (Prm)
	Règle le niveau de volume général du patch.
	La plage de réglage est 2 – 98, et 1.0. Un réglage de 80 correspond au gain unitaire (niveau d'entrée équivalent au niveau de sortie).









■ Module COMP/EFX (Compresseur/effets spéciaux)

	COMP / EFX (Type&Prm)
	Sélectionne le type et le paramètre d'effet du module COMP/EFX.
	Compressor (Compresseur)
	C'est un compresseur de type MXR Dynacomp qui limite les signaux de haut niveau et accentue les signaux de bas niveau, pour compresser la dynamique générale du signal. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
	Auto Wah (Wah-wah automatique)
	Fait varier l'effet wah-wah en fonction de l'intensité d'attaque des cordes. Des réglages élevés donnent une plus haute sensibilité.
	Booster
	Augmente le gain du signal et crée un son dynamique. Des réglages élevés donnent un plus haut gain.
	Tremolo
	Fait varier périodiquement le volume. Des réglages élevés donnent une modulation plus rapide.
	Phaser
	Produit un son à caractère pulsatile. Des réglages élevés donnent une modulation plus rapide.
	Ring Mod (Modulateur en anneau)
	Produit un son résonant métallique. Des réglages élevés donnent une plus haute fréquence de modulation.

	Slow Attack (Attaque lente)
	Réduit individuellement la vitesse d'attaque de chaque note. Des réglages élevés donnent des attaques plus lentes.
	Pedal Vox
	Simule une pédale wah-wah Vox vintage semi-ouverte. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.
	Pedal Cry
	Simule une pédale Jen Crybaby vintage semi-ouverte. Des réglages élevés donnent une fréquence accentuée plus haute.







■ Module DRIVE (Effets de distorsion)

		DRIVE (Type)	
Sélectionne le type d'effet pour le module DRIVE.			
	FD COMBO Son d'un Fender Twin Reverb (modèle 65) apprécié par les guitaristes dans de nombreux styles musicaux.		VX COMBO Son modélisé d'un ampli combo AC-30 VOX fonctionnant en classe A.
	US BLUES Son crunch d'un Fender Tweed Bassman.		BG CRUNCH Son crunch de l'ampli combo Mesa Boogie MkIII.
	HW STACK Son du légendaire Hiwatt Custom 100 britannique entièrement à lampes.		MS CRUNCH Son crunch du Marshall 1959 qui est devenu légendaire.
	MS DRIVE Son à haut gain du multicorps Marshall JCM2000.		PV DRIVE Son à haut gain d'un Peavey 5150 développé en coopération avec un guitariste hard rock de renommée mondiale.
	DZ DRIVE Son à haut gain basé sur le canal 3 de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert fait à la main avec 3 canaux contrôlables indépendamment.		BG DRIVE Son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage).
	OVER DRIVE Son de la pédale BOSS OD-1 qui fut la première à créer le concept de saturation "overdrive".		GOVERNOR Son de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall.
	SQUEAK Simulation de la ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée.		FUZZ SMILE Son de la Fuzz Face qui a fait l'histoire du rock avec son aspect amusant et un son percutant.
	HOT BOX Simulation du préampli compact Matchless Hot Box avec lampes intégrées.		Z CLEAN Son clair neutre original de Zoom.
	Z MP1 Son original combinant les caractéristiques de l'ADA MP1 et du Marshall JCM800.		Z NEOS Son crunch modélisé d'après un AC30 Vox modifié.






	LEAD Son de distorsion doux et brillant.		EXTREME DS Son à haut gain avec le gain le plus puissant de tous les effets de distorsion du monde.
	ACO.SIM (Simulateur acoustique) Cet effet fait sonner une guitare électrique comme une guitare acoustique.		
	GAIN (Prm) Règle les paramètres du module DRIVE. L'action du paramètre diffère en fonction du type d'effet de distorsion (Fd – Ed) ou Aco.Sim (Ac) sélectionné.		
Quand un type d'effet de distorsion (Fd – Ed) est sélectionné			
	GAIN  Règle le gain (intensité de distorsion).		
Quand Ac est sélectionné			
	TOP  Règle les caractéristiques de timbre des cordes de guitare acoustique.		

* Les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce tableau sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Ils servent seulement à illustrer les caractéristiques sonores d'après lesquelles les effets sont modélisés et n'indiquent aucune affiliation à ZOOM CORPORATION.
































■ Module EQ (Égaliseur)

	EQ LO (Prm) Règle la bande de graves du module EQ.		EQ MID (Prm) Règle la bande de médiums du module EQ.		EQ HI (Prm) Règle la bande d'aigus du module EQ.
	Lo Règle l'accentuation/atténuation de la plage des graves (160 Hz).		Mid Règle l'accentuation/atténuation de la plage des médiums (800 Hz).		Hi Règle l'accentuation/atténuation de la plage des aigus (3,2 kHz).

■ Module ZNR/AMP (Réduction de bruit ZOOM/simulateur d'ampli)

	ZNR/AMP (Type&Prm) Ce module combine la ZNR propre à ZOOM (qui supprime le bruit durant les pauses du jeu sans affecter la qualité du son) et un simulateur d'ampli (qui recrée le son de divers baffles). Type et paramètres sont réglés en même temps.
	ZNR (ZOOM Noise Reduction) C'est la fonction de réduction de bruit seule. Des valeurs plus élevées donnent un effet plus prononcé. Réglez la valeur aussi haut que possible sans entraîner de coupures artificielles du son.
	Combo & ZNR Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli combo à dos fermé. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.
	Bright Combo & ZNR Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli combo brillant à dos ouvert. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.
	Stack & ZNR Combinaison de la ZNR avec un simulateur d'ampli recréant le son d'un ampli multicorps. La valeur du chiffre de droite détermine la sensibilité de la ZNR.

■ Module MODULATION




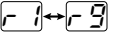









	MODULATION (Type&Prm 1) Sélectionne le type de l'effet du module MODULATION et contrôle en même temps le paramètre 1.		RATE (Prm2) Contrôle la valeur du paramètre 2 du module MODULATION. L'action du paramètre diffère en fonction du type d'effet.
	Chorus  Mélange au signal d'origine une version à transposition variable. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.		Rate Règle la vitesse de modulation.
	Ensemble  C'est un ensemble de chorus avec mouvement tridimensionnel. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.		
	Flanger Produit un son résonant et ondulant fortement. Des réglages élevés du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.		Rate TAP  Règle la vitesse de modulation.
	Step Effet spécial qui change le son par paliers. Des réglages élevés du chiffre de droite accentuent les caractéristiques de l'effet.		
	Pitch Shift  Transpose la hauteur du son d'origine vers le haut ou le bas. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	 	Shift Règle la transposition par demi-tons. "dt" entraîne un effet de désaccord (Detune).
	Mono Pitch  C'est un transpositeur monophonique (pour jouer note à note) avec une fluctuation réduite. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	 	
	HPS (Harmonized Pitch Shifter)  C'est un transpositeur intelligent qui génère automatiquement des harmoniques de gamme majeure en fonction d'une tonalité préréglée. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.	     	Key Spécifie la tonique de la gamme utilisée pour la transposition. Le symbole "o" correspond à #.
	Vibrato C'est un effet de vibrato automatique. Des réglages élevés du chiffre de droite accentuent l'intensité du vibrato.		Rate TAP  Règle la vitesse de modulation.

	Pitch Bend Permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel. Le chiffre de droite indique le type de changement de hauteur produit par la pédale d'expression (voir Tableau 1).		Position de la pédale Règle la valeur initiale pour la valeur de transposition (valeur active quand la pédale est au repos). La balance de niveau son d'origine/son d'effet change aussi en fonction du réglage du paramètre 1.																																										
<p>[Tableau 1]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0</th> <th>Prm2=1.0</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Pédale remontée (minimum) </td> <td>Pédale enfoncée (maximum) </td> <td></td> <td>Pédale remontée (minimum) </td> <td>Pédale enfoncée (maximum) </td> </tr> <tr> <td>b1</td> <td>0 centième</td> <td>+1 octave</td> <td>b6</td> <td>-1 octave + son sec</td> <td>+1 octave + son sec</td> </tr> <tr> <td>b2</td> <td>0 centième</td> <td>+2 octaves</td> <td>b7</td> <td>-700 centièmes + son sec</td> <td>+500 centièmes + son sec</td> </tr> <tr> <td>b3</td> <td>0 centième</td> <td>-100 centièmes</td> <td>b8</td> <td>Doublage</td> <td>Désaccord + son sec</td> </tr> <tr> <td>b4</td> <td>0 centième</td> <td>-2 octaves</td> <td>b9</td> <td>-∞ (0 Hz) + son sec</td> <td>+1 octave + son sec</td> </tr> <tr> <td>b5</td> <td>0 centième</td> <td>-∞</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0		Pédale remontée (minimum)	Pédale enfoncée (maximum)		Pédale remontée (minimum)	Pédale enfoncée (maximum)	b1	0 centième	+1 octave	b6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec	b2	0 centième	+2 octaves	b7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec	b3	0 centième	-100 centièmes	b8	Doublage	Désaccord + son sec	b4	0 centième	-2 octaves	b9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec	b5	0 centième	-∞			
Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0	Type&Prm1	Prm2=0	Prm2=1.0																																								
	Pédale remontée (minimum)	Pédale enfoncée (maximum)		Pédale remontée (minimum)	Pédale enfoncée (maximum)																																								
b1	0 centième	+1 octave	b6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec																																								
b2	0 centième	+2 octaves	b7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec																																								
b3	0 centième	-100 centièmes	b8	Doublage	Désaccord + son sec																																								
b4	0 centième	-2 octaves	b9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec																																								
b5	0 centième	-∞																																											
	Delay Retard d'une durée maximale de 2000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite augmentent le taux d'effet au mixage et la réinjection.		Time (temps de retard) TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99, 1.0). Au-delà d'une seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 – 2.0).																																										

■ Module DELAY

	DELAY (Type&Prm 1) Sélectionne le type de l'effet du module DELAY et contrôle en même temps le paramètre 1.
	Delay Retard d'une durée maximale de 5000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.
	Tape Echo Simule un écho à bande avec un long temps de retard jusqu'à 5000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.
	Analog Delay Simule un retard analogique avec un long temps de retard jusqu'à 5000 ms. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.
	Ping Pong Delay C'est un retard de type ping-pong dans lequel le son de retard alterne entre la gauche et la droite. Des réglages élevés du chiffre de droite contrôlent le taux d'effet au mixage et la réinjection.
	TIME (Prm2) Contrôle le paramètre 2 du module DELAY.
	Time (temps de retard) TAP Règle le temps de retard. Dans la plage 10 – 1000 ms, le réglage se fait par pas de 10 ms (1 – 99, 1.0). Au-delà d'une seconde, le réglage se fait par pas de 100 ms (1.1 – 5.0).

■ Module REVERB

	REVERB (Type&Prm 1)
	Sélectionne le type de l'effet du module REVERB et contrôle en même temps le paramètre 1.
	Hall 
	Simule l'acoustique d'une salle de concert. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
	Room 
	Simule l'acoustique d'une pièce. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
	Spring 
	Simule un reverb à ressort. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
	Arena 
	Simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
	Tiled Room 
	Simule l'acoustique d'une pièce carrelée. Des réglages élevés du chiffre de droite donnent un plus fort taux d'effet au mixage.
	DECAY (Prm2)
	Contrôle le paramètre 2 du module REVERB. Ce paramètre est commun à tous les types d'effet.
	Decay
	Règle la durée de chute (déclin).

Patterns pré-programmés (Presets) de la fonction rythmique

#	Nom	Mesure	#	Nom	Mesure	#	Nom	Mesure	#	Nom	Mesure
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	

Caractéristiques

Types d'effet	54
Modules d'effet	Maximum de 8 modules simultanés
Mémoire de patches	Zone utilisateur : 10 patches x 4 banques = 40 Zone preset : 10 patches x 4 banques = 40 80 patches au total
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz
Convertisseur A/N	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Convertisseur N/A	24 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement du signal	32 bits
Réponse en fréquence	20 Hz - 40 kHz +1,0 dB -4,0 dB (charge de 10 kilohms)
Affichage	2 chiffres, DEL 7 segments
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard
Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
Impédance d'entrée	470 kilohms
Sortie	Jack 6,35 mm stéréo standard (à la fois pour ligne et casque)
Niveau de sortie max.	Ligne +3 dBm (impédance de charge en sortie 10 kilohms ou plus) Casque 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 ohms) Pour FP01/FP02 ou FS01 (G1 uniquement)
Entrée de commande	
Alimentation électrique	
Adaptateur secteur	CC 9 V, 300 mA (moins sur fiche centrale) (AD-0006 ZOOM)
Piles	G1N/G1XN Quatre piles R6 (taille AA) IEC, environ 12 heures de fonctionnement continu (piles alcalines)
Dimensions	G1N 155 mm (P) x 136 mm (L) x 52 mm (H) G1XN 155 mm (P) x 234 mm (L) x 52 mm (H)
Poids	G1N 350 g (sans les piles) G1XN 600 g (sans les piles)
Options	Pédale d'expression FP01/FP02 ou pédale commutateur FS01 (G1N uniquement)

Guide de dépannage

- **Pas d'alimentation**
Référez-vous à "Mise sous tension" en page 8.
- **L'effet reverb ne fonctionne pas**
Quand un pattern rythmique est reproduit, l'effet reverb n'est pas disponible. Stoppez d'abord le pattern rythmique (→ p. 12).
- **Changer de patch ne change pas le son**
La méthode de sélection de patch de la G1N/G1XN est-elle réglée sur "pré-sélection" (→ p. 18) ?
- **Haut niveau de bruit**
L'adaptateur secteur ZOOM est-il utilisé ? Veillez à n'utiliser qu'un adaptateur CC 9V, 300 mA avec le moins sur la broche centrale (AD-0006 ZOOM).
- **L'autonomie des piles est faible**
Utilisez-vous des piles au manganèse ? Un fonctionnement continu d'environ 12 heures est obtenu avec des piles alcalines.

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité :

Ce produit se conforme aux exigences des directives EMC 2004/108/EG et basse tension 2006/95/EC



Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés (applicable aux pays européens disposant d'un système de collecte et de tri des ordures)

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. À la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

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

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

G1N/G1XN - 5003-1

GUITAR EFFECTS PEDAL

G1N^{EXT} / G1XN^{EXT} PATCH LIST

	Patch	Patch Name	Comment	Pedal Assign
DEMO	A0	Arena Lead	Sharp-edged high-gain lead sound.	Volume
	A1	OG Rhythm	70s British rock sound.	Pitch Bend
	A2	Chorus Clean	Great clean sound for Arpeggios.	Chorus Mix
	A3	Big Duck	Auto wah sound. The tone responds to volume knob changes.	Reverb Mix
	A4	Jet Fly	Flanging jet sound. Great for chords or muted lower strings.	Flanger Rate
	A5	Modern Punk	Powerful modern punk sound. Great for rhythm tracks.	Volume
	A6	Trick Delay	Clean sound using two delays set for different delay times.	Delay Mix
	A7	Multi Phaser	Clean sound with a dash of phaser.	Phaser Rate
	A8	Lap Steel Key D	Lap Steel modeled sound. Great for slide parts.	HPS Mix
	A9	Wet Wood Acoustic	Acoustic guitar sound. Use with a single coil neck pickup.	Volume
ARTIST MODELING	b0	Deep Sand	"Enter Sandman" style sound. Deep metal sound, great for heavy riffs.	Volume
	b1	Liverpool	Day Tripper intro style sound.	Volume
	b2	Jimi Fuzz	The "Jimi" style an Octavia fuzz sound.	Pitch Mix
	b3	Zep Standard	Early Page "Zep style" recording sound. Bright and crunchy.	Volume
	b4	EC Lead	Layla style sound. Great with single coil pickups.	Volume
	b5	BS Riff	Rockabilly sound for "Rock This Town" style sound.	Volume
	b6	Brian Drive	"Queen" style sound.	Volume
	b7	335 Solo	"Room 335" style sound.	Volume
Michael Amott	b8	EVH 1959	Early "EVH" style sound. Sounds best with hum bucking pickups.	Volume
	b9	NEMESIS II RHYTHM	Patch reminiscent of the tone on Arch Enemy albums such as 'Doomsday Machine' (2005) and 'Rise Of the Tyrant' (2007) .	Volume
	C0	BURIED DREAMS II LEAD WAH	"Carcass" wah lead tone.	Cry Wah
Kiko Loureiro	C1	REVOLUTION II CLEAN	Clean sound for the Arch Enemy song 'Revolution Begins' on the album 'Rise Of the Tyrant' (2007).	Reverb Mix
	C2	No Gravity Lead	Lead sound for title track from Kiko's first solo album 'No Gravity'.	Volume
	C3	La Force Clean	Clean sound for "La Force de l'Âme" from solo album 'No Gravity'.	Volume
Riche Kotzen	C4	Tremolo Hammond	Some of Kiko's arrangements. He uses this kind of effect as a pad, like a keyboard.	Volume
	C5	Jazz Wet	Cool clean lead tone with chorus delay and reverb.	Volume
	C6	Pointed strat	Very sharp combo tone that sounds cool with a strat while finger picking.	Volume
George Lynch	C7	Go faster	Dirty rhythm tone for strat neck position. Dirty enough to be aggressive but clean enough to get funky!	Volume
	C8	Mr. Scary	Re-create the 'Scary' tone. This quickly became a signature sound for me.	Volume
	C9	Dream Warriors	A clean chorus sound with delay makes this perfect for picking out chords.	Volume
Rob Caggiano	d0	FTA	Dry, searing tone.	Volume
	d1	Vox haul	A cool Vox style sound with a little Vibrato added. Using the Bright Combo cab.	Vibrato Rate
	d2	Metal Crunch	Thrash sounds using the DZ amp into the stack.	Volume
Mike Stone	d3	Metal Lead	Using the DZ Drive Head. The pick attack jumps out more making it ideal for fast shredding.	Volume
	d4	Jangle	Strum an electric and find yourself free falling.	Volume
	d5	GnK	British steel with an electric eye.	Volume
Matt Bachand	d6	CnC	Vintage warm tremolo vibes. Great on arpeggio chords.	Tremolo Rate
	d7	Shadows rock	High mid range and not over saturated. Similar to the main tone of Jon Donais of Shadows Fall.	Volume
	d8	Shadows lead	Chorus and delay play a major role in this aggressive mid range lead tone.	Volume
	d9	Shadows rock2	Heavy saturation and cutting mid range similar to the main tone of Matt Bachand of Shadows Fall.	Volume

- The preset area of banks 0 - 3 contains the same patches as A - d.
- We recommend you to adjust the Noise Reduction parameter according to your guitars, amps and recording or performance situation.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION. All product and artist names are intended only to illustrate sonic characteristics that were used as reference in the development of this product.