

ZOOM GFX-1

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

Mode d'emploi

Introduction

Merci d'avoir choisi le **GFX-1 ZOOM** (appelé simplement par la suite "GFX-1").

Veuillez prendre le temps de lire soigneusement ce manuel pour tirer le meilleur parti de cette unité et vous assurer des performances et une fiabilité optimales.

Conservez ce manuel, la carte de garantie et toute autre documentation pour référence ultérieure.

Sommaire

PRECAUTIONS DE SECURITE	2
Fonctions	3
Termes de base	4
Fonctionnement sur piles	5
Commandes et fonctions / Connexions	6
Sélection de Patches à jouer	10
Emploi de la fonction accordeur	12
Faire/changer les réglages du module DRIVE	14
Edition d'un Patch	16
Mémorisation/Copie de Patches	18
Emploi d'une pédale d'expression disponible séparément ..	20
Restauration des réglages d'usine	21
Séquence d'effets	22
Paramètres d'effet	23
Caractéristiques / Guide de dépannage	37
Précautions d'usage	38
Liste des Patches	39

© **ZOOM Corporation**

La reproduction de ce manuel, en totalité ou partie, est interdite quel qu'en soit le moyen.



PRECAUTIONS DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alertes et précautions à lire afin de prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du GFX-1.



A propos de l'alimentation

Comme la consommation électrique de cette unité est assez élevée, nous vous recommandons d'employer autant que possible l'adaptateur secteur. 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'unité et présenter des risques.
- Ne connectez l'adaptateur secteur qu'à une prise électrique de la tension requise par celui-ci.
- Quand vous déconnectez l'adaptateur de la prise, saisissez l'adaptateur et ne tirez pas sur le câble.
- En cas de non utilisation prolongée ou durant un orage, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise électrique.

[Fonctionnement sur piles]

- Employez quatre piles conventionnelles R6 (taille AA) IEC (alcalines).
- Le GFX-1 ne peut pas servir de chargeur.
- Portez attention à l'étiquetage de la pile pour veiller à 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 extrémités de celles-ci pour retirer tous les restes de liquide.
- Quand vous utilisez l'appareil, le capot du compartiment des piles doit être fermé.



Environnement

Pour prévenir le risque d'incendie, choc électrique ou mauvais fonctionnement, évitez d'utiliser votre GFX-1 dans des conditions où il est exposé à des:

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



Maniement

- Ne placez jamais d'objets remplis de liquide, tels que des vases, sur le GFX-1 car cela peut causer un choc électrique.
- Ne placez pas sur le GFX-1 des sources à flamme nue telles que des bougies allumées car cela pourrait provoquer un incendie.
- Le GFX-1 est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.
- Ne laissez aucun corps étranger (pièces ou épingles etc.) ou du liquide pénétrer dans l'appareil.



Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie

Vous devez toujours éteindre le GFX-1 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le GFX-1.



Modifications

N'ouvrez jamais le boîtier du GFX-1 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.



Volume

N'utilisez pas le GFX-1 à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

Fonctions

Le GFX-1 est un processeur multi-effet sophistiqué pour guitare ayant les remarquables fonctions suivantes.

● Performances supérieures

Le GFX-1 apporte une palette de 34 effets intégrés de haute qualité, incluant une large variation de réglages de distorsion et de souples effets de modulation. Jusqu'à 9 effets peuvent être utilisés simultanément. En termes de performances et de fonctionnalités, le GFX-1 dépasse de loin tous ceux de sa classe.

● Boîtier robuste et sensation d'utilisation agréable

Le boîtier métallique et les grandes pédales du GFX-1 sont conçus pour répondre aux rigueurs de l'emploi sur scène. Le fonctionnement intuitif de l'unité dérive du très populaire ZOOM 606. Des sélecteurs dédiés pour les effets de distorsion les plus importants font de l'utilisation de cette unité un jeu d'enfant. Contrôler le type et l'intensité de distorsion durant le jeu est direct et facile.

● Accordeur chromatique automatique intégré

L'accordeur chromatique automatique intégré est adapté aux besoins du guitariste et peut être utilisé sur scène.

● Compatible avec une pédale d'expression

Connecter une pédale d'expression optionnelle facilite le réglage de l'intensité d'effet ou du volume durant le jeu au pied. Que vous choisissiez une pédale wah-wah ou un pitch bend de haute volée, la gamme de sons disponibles est comparable à celle d'une unité haut de gamme.

● Le principe de la double alimentation permet l'emploi n'importe où

En plus de l'adaptateur secteur, l'unité peut également être alimentée par 4 piles R6 (taille AA) IEC. L'autonomie continue sur piles est d'environ 7 heures avec des piles au manganèse et 24 heures avec des piles alcalines.

Termes de base

Cette section décrit quelques termes importants trouvés dans ce manuel.

● Module d'effet

Comme représenté dans l'illustration ci-dessous, le son d'effet du GFX-1 est créé par le passage du signal au travers d'une série d'effets différents. Chacun de ces effets est appelé un module d'effet.



En plus des modules d'effet tels que DRIVE (distorsion), MOD/PITCH (modulation), ou DLY/REV (delay et reverb), vous pouvez utiliser la ZNR (Zoom Noise Reduction ou réduction de bruit Zoom) et le simulateur d'ampli simultanément. Des paramètres tels que l'intensité d'effet peuvent être réglés pour chaque module et les modules peuvent être activés ou désactivés selon les besoins.

● Type d'effet

Chaque module d'effet du GFX-1 contient une variété d'effets appartenant à la même famille. Ce sont les types d'effet et vous pouvez en sélectionner un à la fois. Par exemple, le module MOD/PITCH comprend des effets de type chorus, flanger, pitch shifter, etc.

● Paramètre d'effet

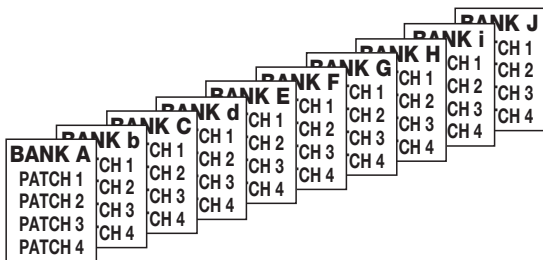
Chaque module d'effet a divers paramètres qui déterminent comment l'effet fonctionne. En réglant les paramètres pour chaque module, vous avez un contrôle considérable sur le son final.

● Patch

Dans le GFX-1, les effets sont mémorisés et rappelés sous forme de Patches. Un Patch contient des informations sur les réglages on/off des modules, les types d'effet sélectionnés et les réglages des paramètres d'effet. Le GFX-1 peut mémoriser 40 Patches dans sa mémoire interne.

● Banque (Bank)

Une combinaison de 4 patches est appelée une banque. Le GFX-1 a un total de 10 banques, de A à J. Les Patches de chaque banque sont numérotés de 1 à 4. Pour sélectionner un Patch, vous spécifiez la banque et le numéro de Patch. A1 sélectionne le Patch 1 de la banque A, et F4 le Patch 4 de la banque F.

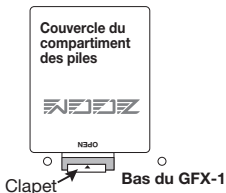


● Mode de jeu/mode d'édition

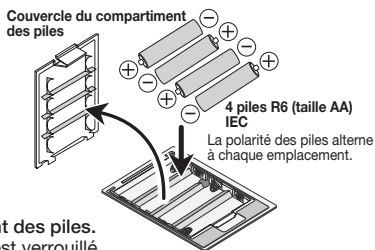
Ces termes se réfèrent au statut de fonctionnement du GFX-1. Le mode est choisi avec le sélecteur PLAY/EDIT. En mode de jeu (Play), vous sélectionnez les effets pour jouer et en mode d'édition (Edit), vous pouvez changer les réglages d'effet.

Fonctionnement sur piles

1. Retournez l'unité, poussez le clapet du compartiment des piles et relevez le couvercle.



2. Insérez 4 piles R6 (taille AA) IEC neuves dans le compartiment des piles.



3. Fermez le compartiment des piles. Vérifiez que le clapet s'est verrouillé.

NOTE

Quand un point (.) clignote dans l'afficheur, les piles sont quasiment épuisées. Remplacez-les dès que possible.

Commandes et fonctions / Connexions

Face supérieure

Sélecteur DRIVE

Sélectionne la distorsion (type d'effet) employé dans le module DRIVE.

Afficheur

Affiche diverses informations utiles au fonctionnement du GFX-1, numéro de Patch, réglages de paramètre, etc.

Diode DRIVE

Indique le statut on/off du module DRIVE.

Touche STORE

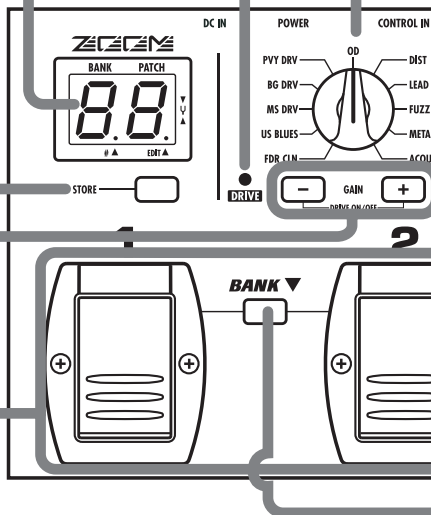
Sert à stocker un Patch édité ou à copier un Patch existant en un autre endroit.

Touches GAIN [+] / [-]

Règlent l'intensité et le gain de la distorsion du module DRIVE.

Pédales commutateurs [1] - [4]

Servent à la sélection du Patch d'effet et au fonctionnement de l'accordeur.

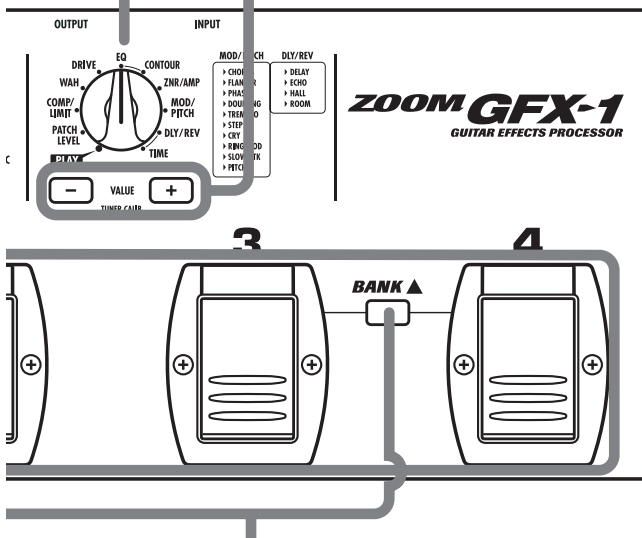


Sélecteur PLAY/EDIT

Fait alterner entre le mode de jeu et le mode d'édition et sert aussi à sélectionner le module à éditer.

Touches VALUE [+] / [-]

Servent à régler les valeurs de réglage de différents éléments.



Touches BANK [▼] / [▲]

Servent à changer de banque de Patches d'effets.

Face arrière

Prise jack [OUTPUT / PHONES]

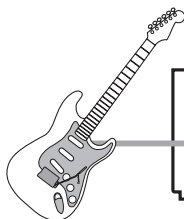
Cette prise sert à connecter un amplificateur de guitare ou des écouteurs stéréo. Un câble bretelle en Y peut également être employé pour relier le GFX-1 à deux amplificateurs.



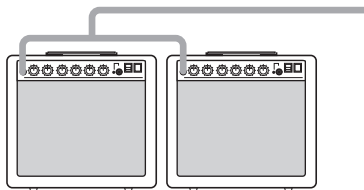
Prise jack [INPUT]

Connectez la guitare à cette prise.

Connexions

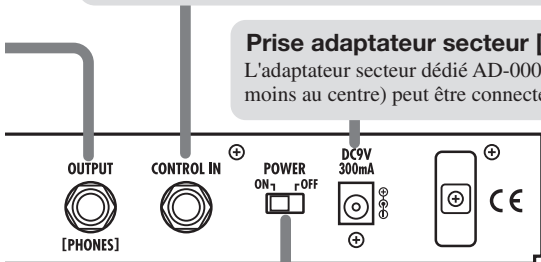


Pour utiliser le GFX-1 en configuration mono, connectez la sortie jack [OUTPUT/ PHONES] à l'amplificateur à l'aide d'un câble à fiche jack mono. En utilisant un câble bretelle en Y et en connectant la sortie à deux amplificateurs, vous pouvez obtenir un son plus ample des effets. Il est aussi possible de connecter une paire d'écouteurs à cette prise.



Prise jack [CONTROL IN]

Une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02) peut être connectée ici.

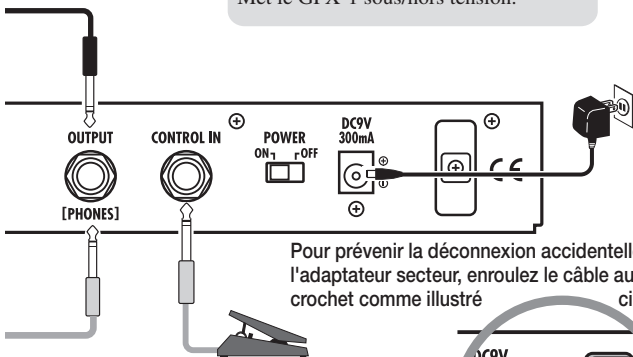


Prise adaptateur secteur [DC IN]

L'adaptateur secteur dédié AD-0006 (CC 9 V, 300 mA, moins au centre) peut être connecté ici.

Interrupteur [POWER ON/OFF]

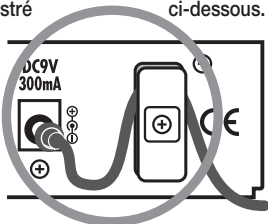
Met le GFX-1 sous/hors tension.



Pour prévenir la déconnexion accidentelle du câble de l'adaptateur secteur, enroulez le câble autour du crochet comme illustré ci-dessous.

[CONTROL IN]

En connectant ici une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02), vous pouvez régler l'intensité de l'effet.



Sélection de Patches à jouer

Pour essayer le GFX-1, nous vous recommandons de simplement jouer de votre instrument en changeant les Patches.

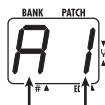
1 Mise sous tension

- Connectez votre instrument et votre ampli guitare au GFX-1, puis réglez l'interrupteur [POWER ON/OFF] de la face arrière sur ON.
- Allumez l'amplificateur de guitare et réglez le volume en position convenable.

2 Réglez le GFX-1 en mode de jeu

- Réglez le sélecteur [PLAY/EDIT] sur "PLAY" s'il est sur une autre position.

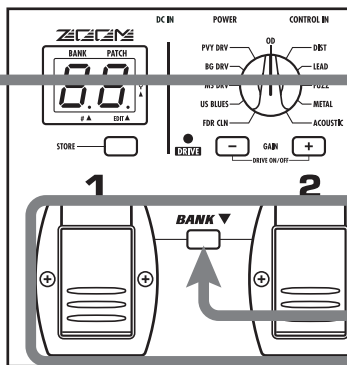
Le numéro de banque et de Patch actuellement sélectionnés s'affichent.



Banque N° de Patch

TRUC

Immédiatement après mise sous tension du GFX-1, l'unité est en mode de jeu même si le sélecteur [PLAY/EDIT] est réglé sur une autre position.



3 Changez de Patch

- Pour changer de Patch en mode de jeu, utilisez les pédales commutateurs [1] - [4].

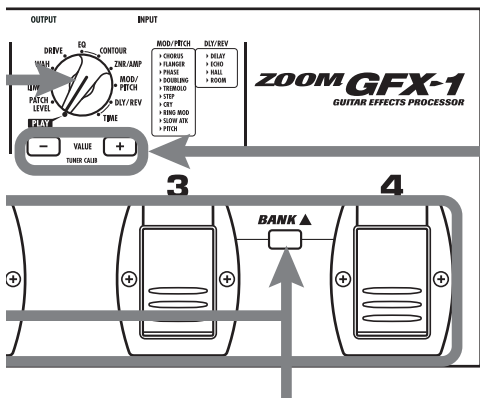
5 Pour régler le volume général

- Pressez une des touches VALUE [+]/[-] pour changer la valeur.



La plage de réglage est 0 - 50. Quand l'unité est éteinte et rallumée, le réglage est ramené à 40.

TRUC Quand vous utilisez des écouteurs, le réglage de volume général peut servir à régler le volume d'écoute.



4 Changez de banque

- Pour choisir entre les banques A - J, utilisez les touches BANK [▼]/[▲].

TRUC En pressant les deux pédales commutateurs [1] et [2] ensemble, vous pouvez passer à la banque précédente et en pressant les deux pédales commutateurs [3] et [4] ensemble, vous pouvez passer à la banque suivante.

Emploi de la fonction accordeur

Le GFX-1 intègre un accordeur chromatique automatique pour guitare. Pour l'utiliser, les effets intégrés doivent être court-circuités (momentanément coupés) ou coupés (son d'origine et son d'effet coupés).

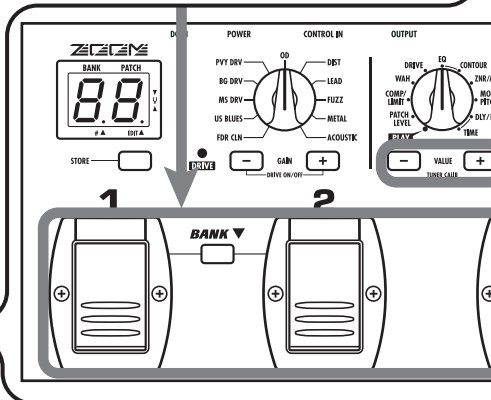
NOTE

La fonction accordeur n'est pas disponible si le sélecteur PLAY/EDIT est réglé sur une autre position que PLAY.

1 Choisissez bypass ou coupure (Mute)

- Pressez la pédale commutateur [1] - [4] correspondant au Patch actuellement sélectionné.

Presser et relâcher immédiatement les commutateurs fait passer l'unité en mode bypass. Presser et maintenir les commutateurs au moins 1 seconde fait passer l'unité en mode mute.



2 Accordez la guitare

- Jouez à vide la corde à accorder et regardez l'afficheur.

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



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



3 Régler la hauteur de référence de l'accordeur

La hauteur de référence par défaut de l'accordeur (le réglage établi à la mise sous tension de l'unité) est le *la* médian à 440 Hz. Vous pouvez affiner cette hauteur de référence si désiré.

- Pressez une des touches VALUE [+] / [-].

La référence actuelle s'affiche durant 2 secondes environ. Le réglage par défaut est "40" (*la* médian = 440 Hz).

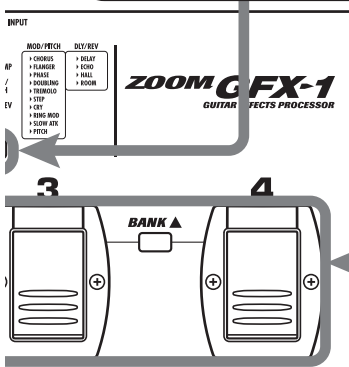


- Avec les touches VALUE [+] / [-], affinez le réglage.

La plage de réglage est 35 - 45 (*la* médian = 435 à 445 Hz).

TRUC

Si l'unité est éteinte et rallumée, le réglage revient à la valeur par défaut "40" (*la* médian = 440 Hz).



4 Retour en mode de jeu

- Pressez une des pédales commutateurs [1] - [4].

Le Patch correspondant est appelé.

Haut. excessive Haut. correcte Haut. insuffisante



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

Le côté droit de l'afficheur présente un symbole indiquant à quel point l'accord est éloigné.

- Accordez les autres cordes de la même façon.

Faire/changer les réglages du module DRIVE

Le DRIVE comprend divers types de distorsions et réglages de gain à choisir à tout moment avec à la fois le sélecteur dédié et les touches.

TRUC

L'opération suivante peut s'effectuer en mode de jeu ou en mode d'édition.

1 Sélectionnez le type de distorsion du module DRIVE

- Utilisez le sélecteur DRIVE pour choisir le type de distorsion désiré (type d'effet).

Le nom du type d'effet sélectionné s'affiche durant 2 secondes environ. Pour une liste détaillée des types d'effet, voir la section "Paramètres d'effet" à la fin de ce manuel.

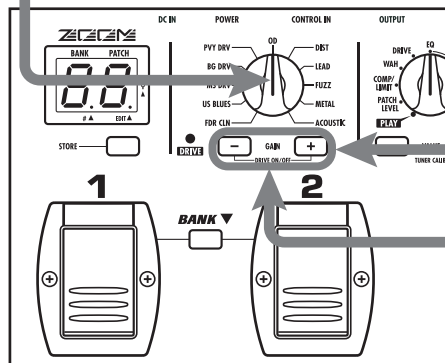


TRUC

En réglant le sélecteur PLAY/EDIT en position DRIVE, vous pouvez contrôler le type d'effet actuel.

NOTE

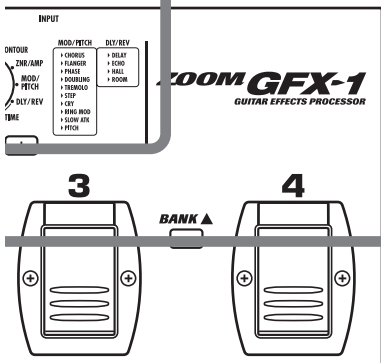
Quand la diode DRIVE est éteinte, le module DRIVE est coupé. Si vous changez de type d'effet dans ces conditions, le module est automatiquement remis en service.



2 Réglez le gain du module DRIVE.

- Pressez une des touches GAIN [+] / [-].

Selon le type d'effet actuellement sélectionné, la profondeur de distorsion ou le gain du signal change. La valeur du paramètre GAIN s'affiche durant environ 2 secondes.



3 Pour commuter on ou off le module DRIVE

- Pressez ensemble les touches GAIN [+] / [-].

Quand le module DRIVE est coupé, la diode DRIVE est éteinte.

TRUC

Le changement fait ainsi n'est que temporaire. Quand vous changez de Patch, le réglage revient à sa condition d'origine. Si vous désirez conserver le changement, mémorisez le Patch, comme décrit page 18.

Edition d'un patch

L'édition, c'est le changement des réglages de différents paramètres d'effet d'un Patch. Utilisez un Patch existant comme point de départ et ajustez ces paramètres pour créer votre propre son original.

1 Sélectionnez le paramètre d'effet

- Utilisez le sélecteur PLAY/EDIT pour sélectionner le module et le paramètre à éditer.

Le GFX-1 passe en mode d'édition et la valeur du paramètre d'effet actuellement sélectionné s'affiche. Quand le GFX-1 est en mode d'édition, un point apparaît dans le coin inférieur droit de l'afficheur.

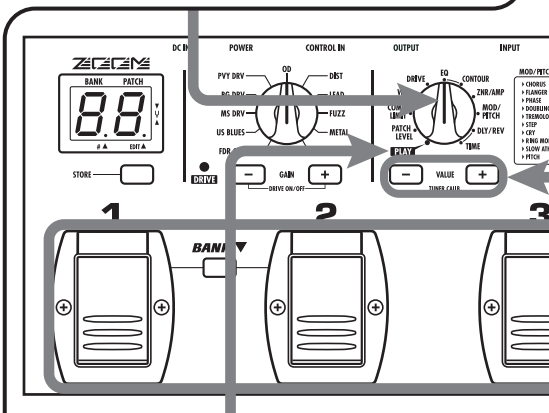
Valeur du paramètre



Pour des informations sur les modules d'effet et paramètres, voir la section "Paramètres d'effet" à la fin de ce manuel.

TRUC

Le module DRIVE peut aussi être directement édité avec le sélecteur DRIVE et les touches GAIN [+] / [-] (→ p. 14).



4 Quittez le mode d'édition

- Réglez le sélecteur PLAY/EDIT sur "PLAY". L'unité revient en mode de jeu.

2 Ajustez la valeur de réglage du paramètre

- Utilisez les touches VALUE [+] / [-].

Les touches opèrent comme suit.

- **Touche gardée enfoncée:** La valeur change en continu.
- **Une touche tenue pendant que l'autre est pressée:** La valeur augmente/diminue rapidement.
- **Les deux touches sont pressées simultanément:** Passage au type d'effet suivant dans le même module.

3 Changer le réglage on/off du module

- Pressez une des pédales commutateurs [1] – [4].

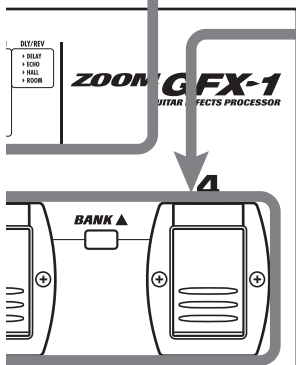
Cela commute on ou off le module d'effet choisi avec le sélecteur PLAY/EDIT.

NOTE

Quand le sélecteur [PLAY/EDIT] est réglé sur "PATCH LEVEL", le module ne peut pas être désactivé.

NOTE

Les changements d'édition ainsi faits ne sont que temporaires. Si vous retournez au mode de jeu et sélectionnez un autre Patch, les réglages reviennent à leur valeur d'origine. Pour conserver ces changements, mémorisez les réglages avant de changer de Patch (p.18).

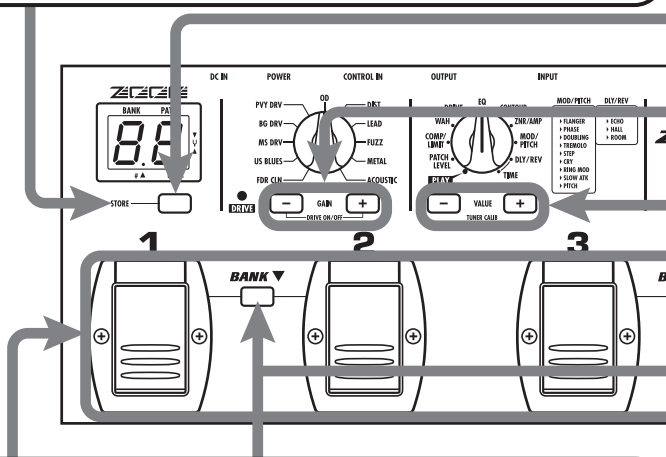


Mémorisation/Copie de Patches

Un Patch édité peut être mémorisé dans tout emplacement de la mémoire interne de l'unité. Il est aussi possible de copier un Patch existant et de le mémoriser dans un autre emplacement.

1 Pressez la touche STORE en mode de jeu ou d'édition

Le numéro de banque et de Patch clignotent dans l'afficheur.



2 Spécifiez la destination de mémorisation/copie

- Utilisez les touches BANK [▼]/[▲] et les pédales commutateurs [1] - [4] pour spécifier le Patch de destination de la mémorisation/copie.



3 Pressez une fois encore la touche STORE.

Quand le processus de mémorisation/copie est terminé, l'unité revient au mode d'origine avec le Patch de destination sélectionné.

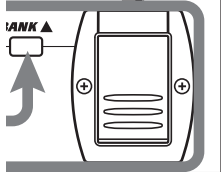


NOTE

Une fois la mémorisation/copie exécutée, le contenu de la destination de mémorisation est remplacé et ne peut être restauré si c'était un Patch d'utilisateur. Vous devez donc faire attention lors du choix d'un Patch de destination. Toutefois, les réglages d'usine par défaut d'un Patch ou de tous les Patches peuvent être récupérés comme décrit en page 21.

ZOOM GFX-1
GUITAR EFFECTS PROCESSOR

4



4 Annuler le processus de mémorisation/copie

- Pressez les touches VALUE [+]/[-] ou GAIN [+]/[-] à la place de la touche STORE.

Le processus de mémorisation est annulé et l'unité revient au mode précédent.

NOTE

Le processus de mémorisation est aussi annulé quand le sélecteur [PLAY/EDIT] ou [DRIVE] est manipulé.

Emploi d'une pédale d'expression disponible séparément

Le GFX-1 est doté d'une prise jack [CONTROL IN] acceptant une pédale d'expression optionnelle. Connectez et utilisez la pédale comme suit.

■ Emploi de la pédale d'expression (FP01/FP02)

Si vous connectez une pédale d'expression optionnelle à la prise [CONTROL IN], la pédale peut être utilisée pour régler le volume ou en tant que contrôleur en temps réel pour un paramètre d'effet.

Pour des informations sur les paramètres qui peuvent être pilotés par la FP01/FP02, voir pages 25 - 36.

1. Insérez la fiche de la FP01/FP02 dans la prise [CONTROL IN] et allumez le GFX-1.

2. Sélectionnez un Patch en mode de jeu et bougez vers le haut ou le bas la pédale d'expression.

Selon ce qui est programmé pour ce Patch, la pédale changera le volume ou un paramètre d'effet.

TRUC

La pédale peut également être employée en mode d'édition.

NOTE

Si vous connectez la pédale d'expression alors que le GFX-1 est en service, de mauvais fonctionnements peuvent se produire. Veuillez à connecter d'abord la pédale puis à ensuite allumer le GFX-1.

Restauration des réglages d'usine

Le GFX-1 est livré avec 40 Patches recommandés (Patches d'usine par défaut). Même si vous remplacez n'importe lequel de ces Patches, vous pouvez restaurer son contenu originel à tout moment.

Il y a deux façons de restaurer les réglages d'usine par défaut. L'initialisation totale ("AL" pour All) ramène la totalité des Patches à leur condition d'origine. Le rappel d'un Patch d'usine ramène un Patch spécifique à sa condition d'origine.

1. En tenant enfoncée la touche STORE, mettez l'unité sous tension.

"AL" clignote dans l'afficheur.



■ Pour accomplir une initialisation totale

2. Pressez une fois encore la touche STORE.

Tous les réglages de Patch sont ramenés à leur condition d'usine par défaut, et l'unité passe en mode de jeu. Pour annuler l'initialisation totale, pressez la touche VALUE [-].

NOTE

Tous les Patches créés par l'utilisateur seront perdus lors d'une initialisation totale. Utilisez donc cette fonction avec soin.

■ Pour accomplir un rappel de Patch

2. Utilisez les touches BANK [▼]/[▲] et les pédales commutateurs [1] - [4] pour sélectionner le Patch à ramener à sa condition d'origine.

Le numéro de banque/Patch spécifié clignote dans l'afficheur.



3. Pressez une fois encore la touche STORE.

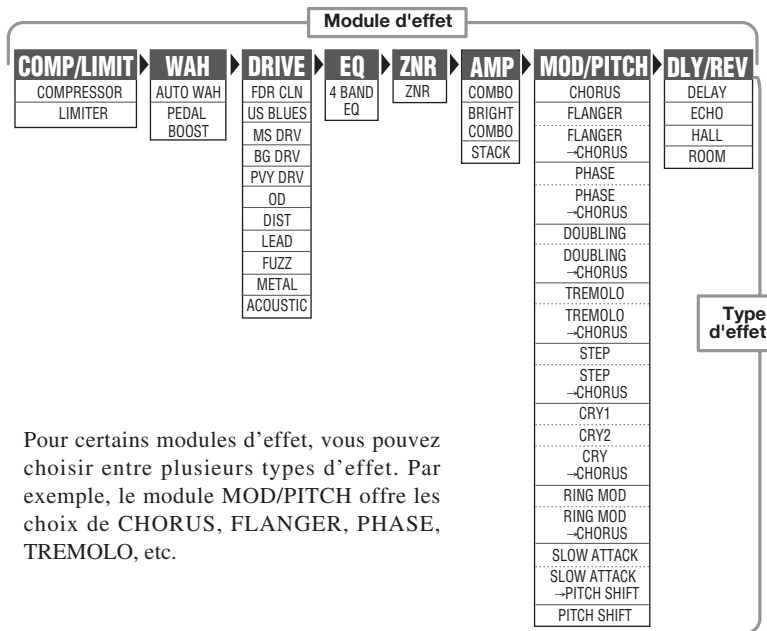
Les réglages du patch spécifié reviennent à leur valeur d'usine par défaut.

Vous pouvez répéter les étapes 2 et 3 pour restaurer d'autres Patches. Pour terminer la procédure de rappel de Patch, pressez la touche VALUE [-]. L'unité basculera alors en mode de jeu.

Séquence d'effets

Un Patch du GFX-1 peut être comparé à 8 modules d'effet connectés en série, comme représenté dans l'illustration ci-dessous. Selon le réglage on/off des modules individuels, vous pouvez utiliser les 8 modules d'effet ensemble ou n'utiliser que certains modules.

● Séquence des modules d'effet et types d'effet



Pour certains modules d'effet, vous pouvez choisir entre plusieurs types d'effet. Par exemple, le module MOD/PITCH offre le choix de CHORUS, FLANGER, PHASE, TREMOLO, etc.

Dans ce module, vous pouvez aussi avoir deux types d'effet fonctionnant à la suite tels que FLANGER → CHORUS ou TREMOLO → CHORUS.

Paramètres d'effet

Cette section explique tous les types et paramètres d'effet dans les modules d'effet.

● Comment lire les listes de "Paramètres d'effet"

Affichage Présente les réglages qui peuvent être sélectionnés pour chaque module avec les touches VALUE [+] / [-]. Selon le module d'effet sélectionné, le type d'effet, le réglage de paramètre ou les deux s'affichent

Seul le type d'effet est affiché



Type d'effet

Seule la valeur de paramètre est affichée



Valeur de réglage

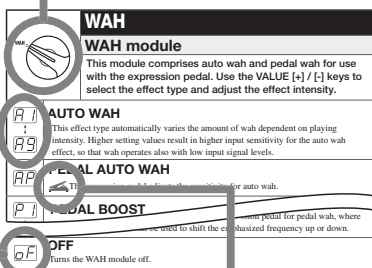
Le type d'effet et la valeur de paramètre sont affichés



Type d'effet Valeur de réglage

Sélecteur PLAY/EDIT

L'illustration montre la position du sélecteur pour appeler le module d'effet/paramètre d'effet



Module on/off

Pour chaque module d'effet, sélectionner le réglage "oF" désactivera le module (le réglage "oF" ne peut pas être sélectionné si le sélecteur [PLAY/EDIT] est réglé sur "PATCH LEVEL").



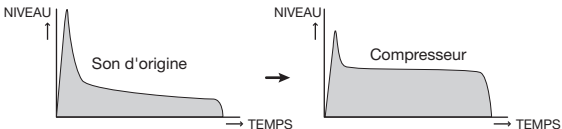

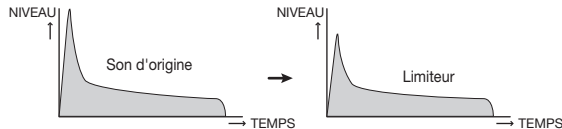
Icône de pédale

Quand vous sélectionnez le type d'effet, le module d'effet correspondant peut être piloté en temps réel par une pédale d'expression connectée au GFX-1. Le paramètre modifié par le mouvement de la pédale dépend aussi du type d'effet.



TRUC



- Excepté pour la pédale wah-wah, quand un type d'effet ayant une icône de pédale est sélectionné, le son reflète un réglage représentatif de ce module.
- Si aucun type d'effet à icône de pédale n'est sélectionné dans un Patch, la pédale d'expression fonctionne comme pédale de volume.





 <small>PATCH LEVEL</small>	<h2>PATCH LEVEL</h2>
<h3>Niveau de Patch</h3>	
	<p>Règle le volume général du patch. Une valeur de 25 correspond à un gain unitaire (niveau d'entrée et niveau de sortie sont équivalents).</p>

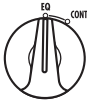

 <small>COMP/ LIMIT</small>	<h2>COMP/LIMIT</h2>
<h3>Module COMPRESSEUR/LIMITEUR</h3>	
<p>Ce module comprend les types d'effet compresseur et limiteur. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et régler l'intensité d'effet.</p>	
	<p>■ COMPRESSOR (Compresseur)</p> <p>Ce type d'effet atténue les composants de haut niveau du signal et accentue les composants de bas niveau de celui-ci, conservant ainsi un niveau de signal global dans une certaine fourchette. Il prolonge le sustain et rend le son plus uniforme. Des valeurs de réglage plus élevées donnent une compression plus forte.</p> <div data-bbox="207 849 906 1006">  </div>
	<p>■ LIMITER (Limiteur)</p> <p>Ce type d'effet atténue les niveaux crête et empêche la saturation du module suivant. Des valeurs de réglage plus élevées donnent une action plus forte.</p> <div data-bbox="207 1135 906 1292">  </div>

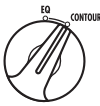
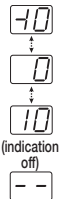
	<p>■ OFF Désactive le module COMP/LIMIT.</p>
--	---




WAH	
Module wah-wah	
	<p>Ce module comprend une wah-wah automatique et une pédale wah-wah utilisée avec la pédale d'expression. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et régler l'intensité d'effet.</p>
	<p>■ AUTO WAH (Wah-wah automatique) Ce type d'effet fait varier automatiquement la quantité de wah-wah en fonction de l'intensité de jeu. Des valeurs de réglage plus élevées donnent une sensibilité d'entrée plus haute pour l'effet wah-wah automatique, aussi cet effet agit-il alors avec des niveaux de signal entrant plus faibles.</p>
	<p>■ PEDAL AUTO WAH (Pédale wah-wah automatique)  La pédale d'expression règle la sensibilité de la wah-wah automatique.</p>
	<p>■ PEDAL BOOST (Accentuation par pédale) Crée un son dans lequel une certaine fréquence est accentuée quand la pédale wah-wah est semi-ouverte. Des valeurs de réglages plus élevées donnent une fréquence accentuée plus haute.</p>
	<p>■ PEADL WAH (Pédale wah-wah)  Ce type d'effet permet d'utiliser la pédale d'expression comme pédale wah-wah, où la pédale peut servir à décaler vers le haut ou le bas la fréquence accentuée.</p>
	<p>■ OFF Le module WAH est désactivé</p>







DRIVE	
Module de saturation	
	<p>En plus des 9 types de distorsion, ce module comprend aussi deux types d'effet à son clair.</p> <p>Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et les touches GAIN [+] / [-] pour régler le gain.</p> <p style="text-align: center;">  Régler le gain sur "dP" permet de contrôler le gain par la pédale d'expression (pour tous les types d'effet du module DRIVE). </p>
Fd	<p>■ FDR CLN (FDR Clean) Simule le son clair d'un ampli à lampe intégré.</p>
Ub	<p>■ US BLUES Son crunch solide pour jouer du blues.</p>
MS	<p>■ MS DRV (MS Drive) Son saturé émulant un ampli multicorps à lampe de type britannique.</p>
BG	<p>■ BG DRV (BG Drive) Son saturé émulant un ampli multicorps à lampe avec des médiums solides et contrôlés.</p>
Pu	<p>■ PVY DRV (PVY Drive) Son saturé d'amplificateur à lampe à haut gain, super pour le Heavy Metal.</p>
od	<p>■ OD (Overdrive) Son saturé étendu ayant le caractère d'une distorsion d'amplificateur à lampe.</p>
dt	<p>■ DIST (Distorsion) Distorsion similaire à la saturation d'un ampli trois corps en style Hard Rock.</p>
Ld	<p>■ LEAD Son de distorsion douce et brillante.</p>


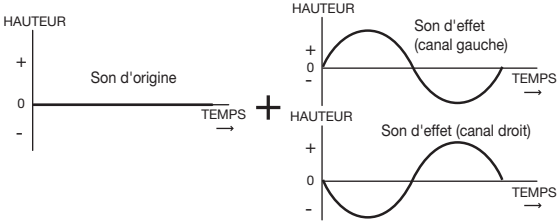


	■ FUZZ Son fuzz style années 60 avec de grosses basses.
	■ METAL Son de type Heavy Metal avec graves et aigus accentués. Convient aussi à un son de guitare 7 cordes.
	■ ACOUSTIC Change le son d'une guitare électrique en celui d'une guitare acoustique.
	■ OFF Désactive le module DRIVE.


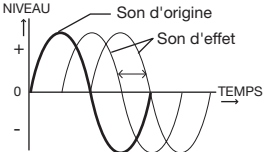








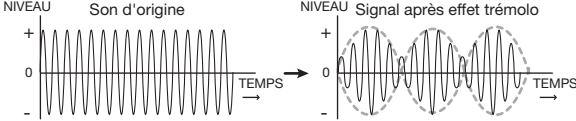
	EQ Module correcteur ou égaliseur (paramètre de base)
	Ce module comprend un égaliseur 4 bandes. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner les caractéristiques de correction.
	■ 4-BAND EQ (Egaliseur 4 bandes) Permet d'accentuer ou d'atténuer les bandes de graves/médiums/aigus/présence. Vous pouvez sélectionner un des 50 motifs disponibles (1 - 50). <ul style="list-style-type: none"> 1 - 10: Des valeurs basses donnent une atténuation des aigus et une accentuation des graves. 11 - 20: Des valeurs basses donnent une fréquence accentuée plus basse. 21 - 24: Des valeurs basses donnent des médiums accentués. 25: Caractéristiques neutres 26 - 30: Des valeurs élevées donnent des aigus accentués. 31 - 40: Des valeurs élevées donnent une fréquence accentuée plus haute. 41 - 50: Des valeurs élevées donnent une présence et des graves accentués.
	■ OFF Désactive le module EQ.













	<h2>CONTOUR</h2>
	<h3>Paramètres étendus du module EQ</h3>
<p>Permet le réglage fin des caractéristiques de correction sélectionnées avec les paramètres basiques du module EQ.</p>	
 <p>(indication off)</p>	<p>■ CONTOUR</p> <p>La valeur 0 étant la référence (réglage neutre), des valeurs négatives accentuent la plage basse et des valeurs positives accentuent la plage haute. Quand le module EQ est activé (ON), ce paramètre est toujours actif. Vérifiez ce paramètre si le réglage de type d'effet égaliseur 4 bandes ne semble pas produire les résultats désirés.</p>









	<h2>ZNR/AMP</h2>
	<h3>Module ZNR/AMPLI</h3>
<p>Ce module comprend la ZNR (réduction de bruit Zoom) pour réduire le bruit durant les pauses ou passages silencieux du jeu, et un simulateur d'ampli qui simule le son de divers amplificateurs de guitare. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour régler le seuil de la ZNR ou sélectionner le type d'amplificateur.</p>	
	<p>■ ZNR</p> <p>La ZNR (réduction de bruit Zoom) sert à réduire le bruit durant les pauses ou passages silencieux du jeu. Des valeurs de réglage plus élevées donnent une réduction plus efficace du bruit. Réglez la valeur aussi haut que possible sans entraîner de coupures artificielles du son.</p>
	<p>■ COMBO</p> <p>Simule un amplificateur de type combo. Quand ce réglage est sélectionné, le simulateur d'ampli est activé et la ZNR est désactivée.</p>







	■ ZNR + COMBO La ZNR et le simulateur d'ampli combo sont tous les deux activés. Augmenter la valeur du chiffre de droite donne une réduction de bruit plus efficace.
	■ BRIGHT COMBO Simule un amplificateur de type combo au son brillant. Quand ce réglage est sélectionné, le simulateur d'ampli est activé et la ZNR est désactivée.
	■ ZNR + BRIGHT COMBO La ZNR et le simulateur d'ampli combo brillant sont tous les deux activés. Augmenter la valeur du chiffre de droite donne une réduction de bruit plus efficace.
	■ STACK Simule un amplificateur de guitare de type multicorps. Quand ce réglage est sélectionné, le simulateur d'ampli est activé et la ZNR est désactivée.
	■ ZNR + STACK La ZNR et le simulateur d'ampli guitare de type multicorps sont tous les deux activés. Augmenter la valeur du chiffre de droite donne une réduction de bruit plus efficace.
	■ OFF Le module ZNR/AMP est désactivé.



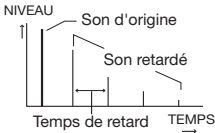









MOD/PITCH	
Module Modulation/Hauteur	
	<p>Ce module comprend des effets de modulation tels que chorus et flanger, ainsi qu'un transpositeur (pitch shifter). Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et régler l'intensité de l'effet.</p>
<p>■ CHORUS</p> <p>Cet effet mélange une composante transposée de façon variable avec le signal d'origine, ce qui donne un son plein et expansif. Des valeurs de réglage plus élevées donnent un effet de chorus plus prononcé.</p>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>[C1]</p> <p>↑</p> <p>[C9]</p> </div> <div>  </div> </div>
<p>[CP]</p>	<p>■ PEDAL CHORUS (Chorus avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle l'intensité du son d'effet chorus.</p>
<p>[F1]</p> <p>↓</p> <p>[F6]</p>	<p>■ FLANGER</p> <p>Cet effet produit un son ondulant, unique, en transposant la hauteur vers le haut et le bas. Des valeurs plus élevées donnent une modulation plus rapide.</p>
<p>[F7]</p> <p>↓</p> <p>[F9]</p>	<p>■ FLANGER→CHORUS</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un flanger et d'un chorus. Des réglages plus élevés donnent une modulation de flanger plus rapide (l'intensité du chorus est fixe).</p>
<p>[FP]</p>	<p>■ PEDAL FLANGER (Flanger avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.</p>

	<p>■ PHASE SHIFT (Phaser)</p> <p>Cet effet mélange une composante dont la phase est décalée avec le son d'origine, ce qui donne un caractère pulsatile. Des réglages plus élevés donnent une modulation plus rapide.</p>	
	<p>■ PHASE SHIFT → CHORUS</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un phaser et d'un chorus. Des réglages plus élevés donnent une modulation plus rapide du phaser (l'intensité du chorus est fixe).</p>	
	<p>■ PEDAL PHASE SHIFT (Phaser avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle la vitesse de modulation de l'effet phaser.</p>	
	<p>■ DOUBLING (Doublage)</p> <p>Cet effet ajoute des composantes très légèrement retardées au signal d'origine, ce qui donne au son plus de corps comme si plusieurs instruments jouaient à l'unisson. Des réglages plus élevés donnent un effet de doublage plus prononcé.</p>	
	<p>■ DOUBLING → CHORUS</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un doublage et d'un chorus. Des réglages plus élevés donnent un effet de doublage plus prononcé (l'intensité du chorus est fixe).</p>	
	<p>■ PEDAL DOUBLING (Doublage avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle l'intensité de l'effet de doublage.</p>	
	<p>■ TREMOLO</p> <p>Cet effet fait varier périodiquement le volume. Des valeurs de réglage plus élevées donnent un trémolo plus rapide.</p>	

	<p>■ TREMOLO→CHORUS</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un trémolo et d'un chorus. Des réglages plus élevés donnent un trémolo plus rapide (l'intensité du chorus est fixe).</p>
	<p>■ PEDAL TREMOLO (Trémolo avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle la vitesse de l'effet trémolo.</p>
	<p>■ STEP (Filtre à paliers)</p> <p>Cet effet introduit un filtre qui change aléatoirement, donnant un son d'arpège automatique. Des réglages plus élevés donnent un changement plus rapide des paliers.</p>
	<p>■ STEP→CHORUS</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un Step et d'un chorus. Des réglages plus élevés donnent un changement de palier plus rapide (l'intensité du chorus est fixe).</p>
	<p>■ PEDAL STEP (Filtre à paliers avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle la vitesse de l'effet Step.</p>
	<p>■ CRY1</p> <p>Cet effet change le son d'une façon similaire à celle d'un simulateur de voix. Des réglages plus élevés donnent un changement de son plus prononcé.</p>
	<p>■ CRY2</p> <p>C'est un effet Cry avec un caractère sonore différent de CRY1. Des réglages plus élevés donnent un changement de son plus prononcé.</p>
	<p>■ CRY→CHORUS</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un effet Cry et d'un chorus. Des réglages plus élevés donnent un changement de son de type Cry plus prononcé (l'intensité du chorus est fixe).</p>
	<p>■ PEDAL CRY (Effet Cry avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle la sensibilité d'entrée de l'effet Cry.</p>

	<p>■ RING MOD (Ring Modulator ou Modulateur en anneau)</p> <p>Cet effet ajoute une modulation d'amplitude au signal, donnant un son métallique. Des réglages plus élevés donnent une fréquence de modulation plus haute.</p>
	<p>■ RING→CHORUS (Modulateur en anneau→Chorus)</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un modulateur en anneau et d'un chorus. Des réglages plus élevés donnent une fréquence plus élevée du modulateur en anneau (l'intensité du chorus est fixe).</p>
	<p>■ PEDAL RING MOD (Modulateur en anneau avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle la fréquence de modulation du modulateur en anneau.</p>
	<p>■ SLOW ATTACK (Attaque lente)</p> <p>Cet effet réduit la vitesse d'attaque du son, ce qui donne un son ayant un style de jeu de violon. Des valeurs plus élevées donnent une attaque plus lente.</p>
	<p>■ SLOW ATTACK→PITCH SHIFT</p> <p>Ce type d'effet est une connexion en série d'un effet d'attaque lente et d'un transpositeur (pitch shifter). Des réglages plus élevés donnent une attaque plus lente (le pitch shifter est réglé de façon fixe à l'octave supérieure).</p>
	<p>■ PEDAL SLOW ATTACK (Attaque lente avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle le temps de montée de l'attaque lente.</p>

	<p>■ PITCH SHIFTER (Transpositeur)</p> <p>Cet effet fait varier la hauteur du son d'origine. Vous pouvez sélectionner un des 9 motifs de transposition preset (P1 - P9).</p> <ul style="list-style-type: none"> • P1: Une composante transposée d'une octave vers le bas est mixée avec le son d'origine. • P2: Une composante transposée d'une quinte juste vers le bas est mixée avec le son d'origine. • P3: Un effet chorus est ajouté au réglage P2. • P4: Une composante transposée d'une quarte juste vers le haut est mixée avec le son d'origine. • P5: Un effet chorus est ajouté au réglage P4. • P6: Une composante transposée d'une octave vers le haut est mixée avec le son d'origine. • P7: Une composante légèrement transposée est mélangée au son d'origine, donnant un chorus avec modulation légère. • P8: Une composante transposée d'une quarte juste vers le haut et le bas est mixée avec le son d'origine. • P9: Une composante transposée d'une octave vers le haut et le bas est mixée avec le son d'origine.
	<p>■ PEDAL PITCH DOWN (Transposition par pédale vers le bas)</p> <p> La pédale d'expression transpose la hauteur du son d'origine vers le bas. La plage de réglage est de 0 à -2 octaves.</p>
	<p>■ PEDAL PITCH UP (Transposition par pédale vers le haut)</p> <p> La pédale d'expression transpose la hauteur du son d'origine vers le haut et le son décalé est mélangé à l'original. La plage de réglage est de 0 à +1 octave.</p>
	<p>■ OFF</p> <p>Désactive le module MOD/PITCH.</p>

DLY/REV	
Module Delay/Reverb (paramètres de base)	
	<p>Ce module comprend les effets delay et reverb. Utilisez les touches VALUE [+] / [-] pour sélectionner le type d'effet et régler l'intensité d'effet.</p>
	<p>■ DELAY (Retard)</p> <p>C'est un effet de retard numérique conventionnel. En utilisant la sortie en stéréo, vous pouvez obtenir un retard ping-pong où le son retardé alterne entre les canaux gauche et droit. La valeur du chiffre de droite contrôle la réinjection (nombre de répétitions) et le rapport de mixage entre le son d'origine et le son d'effet.</p> <div style="text-align: right;">  </div>
	<p>■ PEDAL DELAY (Retard avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle le niveau du son d'effet au mixage.</p>
	<p>■ ECHO</p> <p>C'est un effet de retard avec un son chaud similaire à celui d'un écho à bande. En utilisant la sortie en stéréo, vous pouvez obtenir un retard ping-pong où le son retardé alterne entre les canaux gauche et droit. La valeur du chiffre de droite contrôle la réinjection (nombre de répétitions) et le rapport de mixage entre le son d'origine et le son d'effet.</p>
	<p>■ PEDAL ECHO (Echo avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle le niveau du son d'effet au mixage.</p>
	<p>■ HALL</p> <p>C'est un effet reverb qui produit un son similaire à celui d'une réverbération dans une salle de concert. Des valeurs plus élevées du chiffre de droite donnent une reverb plus forte.</p>
	<p>■ PEDAL HALL (Reverb Hall avec pédale)</p> <p> La pédale d'expression règle le niveau du son d'effet au mixage.</p>
	<p>■ ROOM</p> <p>C'est un effet reverb qui simule la réverbération dans une pièce. Des valeurs plus élevées du chiffre de droite donnent une reverb plus forte.</p>

	■ PEDAL ROOM (Reverb Room avec pédale)  La pédale d'expression règle le niveau du son d'effet au mixage.
	■ OFF Désactive le module DLY/REV.

	<h2>TIME</h2> <h3>Module Delay/Reverb (paramètres étendus)</h3>
	<p>Ces paramètres servent à régler le temps de retard ou le temps de reverb pour les types d'effet sélectionnés avec les paramètres de base du module DLY/REV. Les paramètres sont liés au module DLY/REV et sont désactivés quand le module DLY/REV est désactivé.</p>
	■ TEMPS DE RETARD (Quand DELAY ou ECHO est sélectionné comme type d'effet) Règle le temps de retard par unités de 10 ms. La plage de réglage est 10 - 370 ms (par exemple: un réglage de 15 donne un temps de retard de 150 ms.)
	■ DUREE DE REVERBERATION (Quand HALL ou ROOM est sélectionné comme type d'effet) Règle la durée de réverbération dans une plage de 1 à 10. Des valeurs plus élevées du chiffre de droite donnent une durée de réverbération plus grande.

Caractéristiques

Types d'effet	34/maximum 9 simultanément
Modules d'effet	Maximum 8 simultanément
Patches	4 Patches x 10 banques = 40 Patches
Fréq. d'échantillonnage	31,25 kHz
Conversion A/N	20 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion N/A	20 bits, suréchantillonnage 8 fois
Afficheur	DEL 2 caractères, 7 segments
Entrée	Prise jack standard mono
Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
Impédance d'entrée	470 kilohms
Sortie	prise jack stéréo standard (mixte ligne/casque)
Niveau de sortie max.	+3 dBm
Imp. de sortie en charge	10 kilohms ou plus
Entrée de contrôle	Entrée FP02
Alimentation requise	
Adaptateur secteur	CC 9 V, "-" au centre, 300 mA (AD-0006 ZOOM)
Piles	4 x R6 (taille AA) IEC; Autonomie approx. des piles: 24 heures (piles alcalines)
Dimensions	268 (L) x 117 (P) x 55 (H) mm
Poids	1 kg sans piles
Option	Pédale d'expression FP02
* 0 dBm = 0,775 Vrms	
* Conception et caractéristiques sujettes à modifications sans préavis.	

Guide de dépannage

● Pas d'alimentation

Référez-vous à "1 Mise sous tension" en page 10.

● Pas de son

- Si une pédale d'expression (FP01/FP02) est connectée au GFX-1, est-elle totalement relevée?

Pour certains Patches, la pédale d'expression contrôle le volume et la pédale doit être enfoncée pour obtenir un volume convenable.

- Le réglage de volume général est-il bas? Référez-vous à "5 Pour régler le volume général" en page 11.

● Haut niveau de bruit

- L'adaptateur secteur ZOOM est-il utilisé?

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur AD-0006 (CC 9 V, 300 mA, "-" sur la fiche centrale).

- Le réglage de ZNR est-il convenable? Réglez la valeur de ZNR aussi haut que possible sans produire de coupures artificielles du son instrumental.

● L'autonomie des piles est faible

Utilisez-vous des piles au manganèse?

Le fonctionnement continu est de 24 heures avec des piles alcalines mais seulement de 7 heures avec des piles au manganèse. L'utilisation de piles alcalines est recommandée.

Précautions d'usage

● Interférences électriques

Pour des raisons de sécurité, le GFX-1 a été conçu en vue d'une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques depuis l'intérieur de l'appareil et d'une protection contre les interférences externes. Ne placez toutefois pas un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques près du GFX-1, le risque d'interférence ne pouvant alors pas être totalement écarté.

Dans tout appareil à commande numérique, GFX-1 compris, les interférences électromagnétiques peuvent causer de mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Vous devez vous efforcer de minimiser ce risque.

● Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le GFX-1. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'employez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

Veillez conserver ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

Liste des Patches

Banque	N°	Nom du Patch	Commentaire
[A] DEMO	1	Attack	Son crunch cool avec forte attaque
	2	Harpichord Guitar	Son de clavecin
	3	Fuse Lead	Son solo doux
	4	Passion	Fuzz passionnée
[B] LOUD/HEAVY	1	Extreme Metal	Son Metal américain extrême
	2	Mystical	Riche retard bon pour un tempo de 120 BPM
	3	Def-T Rhythm	Son crunch pour Heavy Rock
	4	Def-T Drive	Distorsion pour Heavy Rock
[C] MODERN ROCK	1	Emotion	Distorsion expressive
	2	Radio-H Clean	Son de trémolo convenant aux arpèges
	3	Wild Crunch	Solide son crunch
	4	Double Rage	Super pour un riff à note isolée en accord drop-D
[D] GRUNGE/ PUNK	1	Green Punk	Son pop punk
	2	Delayed Clean	Bon pour le jeu de violon à 120 BPM
	3	Kurdt Crunch	Son crunch avec légère distorsion
	4	Super Drive	Distorsion brillante multi-usage
[E] CLASSIC	1	Old Stack	Son nostalgique d'ampli à corps
	2	Rockabilly	Son Rockabilly avec effet de doublage
	3	Jeff's Pitch	Octaveur
	4	White LPC	Son solo de micro humbucker
[F] MULTI FX	1	Heavy Jet	Son d'avion à réaction violent
	2	Fantasy	Son clair magique
	3	Talk & Cry	Son de modulateur de voix
	4	Step Stream	Son à paliers d'avant-garde
[G] TRAD	1	70's Wah Drive	Son années 70 avec wah-wah et saturation
	2	Beat Box	Son britannique pour accompagnement
	3	LK Flange	Son de flanger polyvalent
	4	LP-Paf	Ancien son humbucker fidèle aux nuances
[H] JAZZ/BLUES	1	Blues Drive	Son saturé pour blues
	2	Pat M	Son jazz new-yorkais
	3	Warm Tone	Son Acid jazz avec légère distorsion
	4	Match	Superbe son crunch
[I] FUNK	1	Heavy Funk	Son Heavy Funk
	2	American Clean	Son clair d'ampli à lampe intégré
	3	Crunch P-Wah	Son crunch avec pédale wah-wah améliorée
	4	Soul/Funk	Wah-wah automatique pour funk
[J] NEW AGE	1	Hi-Gain Drive	Distorsion puissante
	2	Neo Phase	Superbe phaser
	3	Digi Dist	Distorsion compatible avec un "big beat"
	4	Radio-H Wall	Son d'ampli multicorps moderne



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japon
Site internet: <http://www.zoom.co.jp>

GFX-1 - 5003-1