

Меры предосторожности

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Обратите внимание на символы предосторожности в данной инструкции для предупреждения об опасности и предотвращении несчастных случаев. Значения этих символов приведены ниже:

Warning Этот символ предупреждает об особой опасности. Игнорирование этого знака и, как следствие, неадекватное или неправильное обращение с прибором могут привести к опасным последствиям или смертельному исходу.

Caution Этот символ также предупреждает об опасности. Несоблюдение правил использования прибора может вызвать риск для здоровья человека, а также поломка прибора или его составляющих.

Показуется, онакомтесь с приведенными ниже положениями для дальнейшего безопасного использования прибора.

Warning **ПИТАНИЕ** Так как расход энергии в данных устройствах довольно велик, рекомендуется использование адаптера переменного тока (АС адаптер). В случае невозможности использования адаптера, используйте батареи щелочного типа.

[АС АДАПТЕР] Убедитесь, что вы используете адаптер постоянного тока на 9 В, 300 мА, с амперсом на центральном контакте (Zoom AD-0006). Использование адаптера с другими характеристиками может вызвать поломку прибора.

При подключении адаптера к сети питания убедитесь, что она обеспечивает номинальное напряжение, требуемое адаптером (220 В). При отсоединении адаптера от сети всегда держите его за корпус, а не тяните за провод! Во время грозы, а также в случае, если вы не используете устройство в течение длительного промежутка времени, отсоединяйте адаптер от сети.

[ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БАТАРЕЕК] Используйте четыре щелочных «пальчиковых» батарейки размером АА. Данный прибор не может быть использован для подзарядки аккумуляторов.

Обратите особое внимание на маркировку упаковки батареек, чтобы убедиться, что Вы используете батарейки подходящего типа. Если вы не используете устройство в течение длительного промежутка времени, выньте из разъемов из устройства во избежание их разряда. В случае «пачечных» батареек, аккуратно вытрите насухо отсек для батареек.

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА Для предотвращения риска воспламенения, удара электрическим током или неадекватной работы избегайте использования прибора в условиях:



Высоких температур
Вблизи источников тепла, таких как радиаторы, печи и т.д.
Высокой сырости и влажности
В заплясанных местах, в местах с большим скоплением песка
В условиях высокого уровня вибраций

УХОД
Никогда не ставьте на прибор сосуды с жидкостью, например, вазы с водой, во избежание удара электрическим током. От открытого огня (горящие свечи, газовый пламя и т.п.).
Данные приборы являются приборами высокой точности. Не делайте на кнопки и другие органы управления с большой силой, не роняйте и не повреждайте прибор большим нажатием. Не допускайте попадания внутрь прибора внутренних частей и жидкостей.

КОММУТАЦИЯ С ДРУГИМИ УСТРОЙСТВАМИ
Перед тем как соединить или отсоединить джеки от гнезд IN/OUT, всегда следует выключать питание прибора и другое оборудование. Всегда убеждайтесь, что вы отсоединили все провода и шнур питания, перед тем как перемещать прибор.

ПЕРЕПЯЙКА ПРИБОРА
Никогда не вскрывайте корпус прибора самостоятельно и не пытайтесь его модифицировать, т.к. это может привести к поломке.

ГРОМКОСТЬ
Не используйте прибор в течение долгого времени на большой громкости, т.к. это может вызвать причину ухудшения слуха.

БЕЗОПАСНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
ЗАЩИТА ОТ ЭЛЕКТРОМАГНИТНОГО ИЗЛУЧЕНИЯ
Приборы данной серии разработаны с учетом обеспечения максимальной защиты от электромагнитного излучения как самого устройства, так и от внешних источников. Однако, не следует помещать в непосредственной близости от прибора Zoom другое оборудование, чувствительное к воздействию электромагнитных волн, или излучающее их.

Как и в любых других цифровых устройствах, в приборах данной серии воздействие сильного электромагнитного поля может являться причиной неадекватной работы, а также потери данных. Соблюдайте меры предосторожности для уменьшения риска возникновения неадекватности.

ОЧИЩЕНИЕ ПОВЕРХНОСТИ
Для ухода за устройством используйте мягкую, сухую ткань. Если это необходимо, используйте влажную ветошь. Не используйте абразивные материалы, вост или растворители (жидкость для снятия краски или спирт), т.к. это может привести к потускнению заводской покраски и порче поверхности прибора.

Показуется, храните данную инструкцию в доступном месте.

Используемые термины

В этом разделе дается объяснение некоторым терминам, используемым в настоящей инструкции:
IN → COMP/LIMIT → DRIVE → EQ → ZNR → AMP → MODULATION → DELAY → REVERSE → OUT (для G1/G1.X)
IN → COMP/LIMIT → EFX → DRIVE → EQ → ZNR → AMP → MODULATION → DELAY → REVERSE → DELAY → OUT (для V1/V1.X)

■ Батареи и внутренняя структура
Группы из десяти пачек носят название банка. Память процессора содержит в себе всего восемь банков, имеющих названия от А до Н и доступных для воспроизведения, редактирования и записи. Банки 0-3 (заводские) содержат в себе воспроизведения.
Пачки внутри каждого банка пронумерованы от 0 до 9.
Для того, чтобы выбрать необходимый пачку из банка, необходимо задать двузначный формат, например «А1» (пачка №1 из банка А) или «06» (пачка № 6 из банка 0) и т.д.

■ Режимы
Процессор ZOOM может находиться в одном из режимов работы: в режиме PLAY вы можете выбирать пачки и использовать их непосредственно в процессе игры на инструменте. В режиме редактирования вы можете изменить параметры необходимых эффектов. В режиме редактирования ритм-паттернов (режим RHYTHM) можно внести необходимые настройки в ритм-паттерны. Переходить из одного режима работы в другой можно с помощью переключателя модулей.

■ Тип эффекта
Некоторые модули содержат по несколько типов эффектов. Например, модуль MODULATION (эффекты модуляции) включает в себя хорус, флэнджер, питч-шифтер, дилей и другие типы эффектов. Одновременно внутри каждого модуля может быть выбран только один тип эффекта.

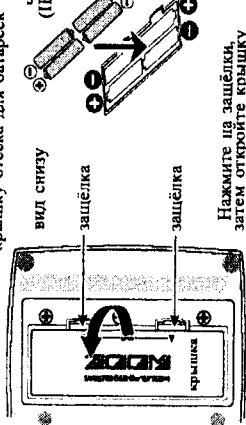
■ Параметр эффекта
Все модули эффектов имеют свои варьируемые параметры. Регулировка этих параметров, в частности тона и интенсивности эффекта, осуществляется с помощью специальных ручек-регуляторов на лицевой панели процессора.

■ Пачка
Комбинация модулей эффектов собрана в группы, которые носят название пачек. Пачка содержит в себе информацию о том, включен/выключен тот или иной модуль, какие типы эффектов выбраны в каждом модуле, какие настройки имеют те или иные параметры. Встроенная память процессора может хранить до 80 пачек.

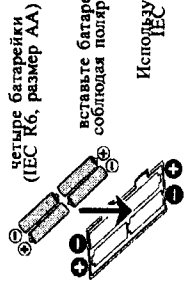


Установка батареек

1. Переверните прибор вверх дном и откройте крышку отсека для батареек



2. Вставьте четыре новых батарейки (IEC R6, размер АА)



Нажмите на защелку, затем откройте крышку

Когда батарейки начнут разряжаться, на дисплее высветится «00».

Органы управления / Коммутация

Переключатель модулей

Позволяет переключаться из режима PLAY в режим редактирования и обратно. В режиме редактирования выбирает модуль для редактирования параметров эффектов.

Кнопка RHYTHM [▶/■]

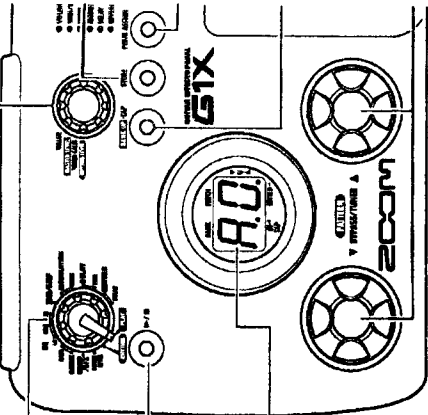
Запускает/останавливает воспроизведение ритм-паттернов. В режиме редактирования выбирает модуль, на который назначается педаль экспрессии.

Дисплей

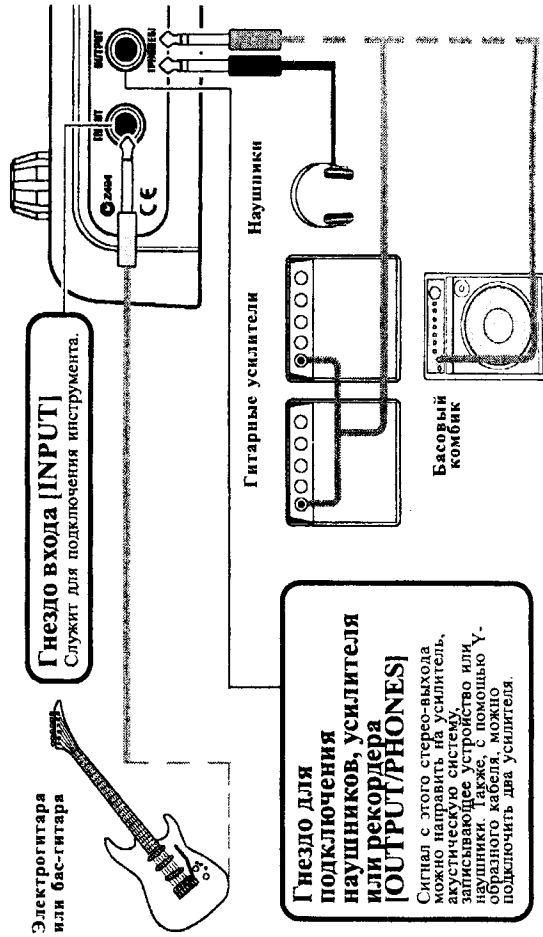
Показывает номер патча, значения параметров и другую информацию о приборе.

При использовании батареек отсоединяйте кабель, когда не используете процессор, во избежание их разрядки.

Лицевая панель



Задняя панель



Электрогитара или бас-гитара

Гнездо для подключения инструмента.

Гитарные усилители

Наушники

Басовый комбик

Гнездо для подключения наушников, усилителя или рекордера [OUTPUT/PHONES]

Сигнал с этого стерео-выхода можно направить на усилитель, акустическую систему, запирающее устройство или любое другое устройство. Для этого необходимо использовать кабель, который можно подключить два усилителя.

Органы управления / Коммутация

Ручка-регулятор [VALUE]

Позволяет изменять значения параметров отдельных эффектов или уровень всего патча в целом.

Встроенная педаль экспрессии

Работает как педаль громкости или регулирует в реальном времени назначенный на нее параметр эффекта.

Кнопка [STORE]

Позволяет сохранить отредактированные патчи в памяти.

Кнопка [PEDAL ASSIGN]

Кнопка позволяет выбрать функцию встроенной педали экспрессии. Текущая функция подсвечена светодиодом.

Кнопка [BANK UP-TAP]

В режиме редактирования осуществляет переход к следующему банку. В остальных режимах позволяет вручную регулировать темп ритм-паттерна или другие временные параметры, имеющие отношение к временному отсчету (например, задержку дилта).

Ножные переключатели [▼/▲]

Эти переключатели служат для выбора патчей, включения/выключения тюнера, а также для некоторых других функций.

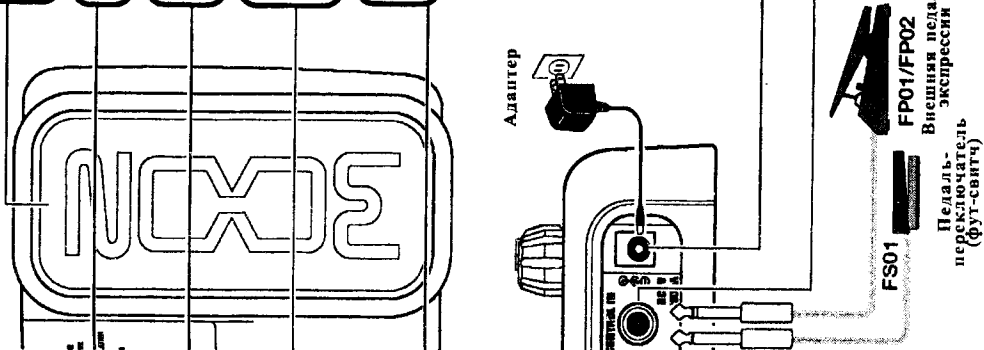
Процессоры (*1) и (*1X) имеют следующие различия:

- Процессоры G1X, B1X оборудованы встроенной педалью экспрессии (подробнее о ее функциях см. стр. 17)
- Кнопка [PEDAL ASSIGN] на лицевой панели процессоров (*1X) позволяет выбрать модуль для управления встроенной педалью экспрессии (см. стр. 17)
- На задней панели процессоров (*1X) отсутствует гнездо [CONTROL IN], таким образом, подключить внешнюю педаль экспрессии (FP01/FP02) или фут-свитч (FS01) невозможно.

Гнездо для подключения адаптера [DC IN]

Адаптер на 9 В, 300 мА, с «минусом» на центральном контакте (ZOOM AD-0006).

Для процессоров модификации (*1): [CONTROL IN] Гнездо для подключения педали-переключателя (фут-свитч FS01) или внешней педали экспрессии (FP01/FP02)



Выбор патча

Чтобы опробовать разные эффекты, мы рекомендуем во время игры просто переключать патчи.

1

Включите питание

Для подключения гитары к гнезду [INPUT] используйте экранированный монофонический инструментальный кабель с разъемами типа «джек» на 1/4-дюйма. При использовании адаптера, сначала включите его в сеть, а затем воткните штеккер акустического усилителя в гнездо [DC IN] на задней панели процессора. Установите выключатель питания [POWER] на задней панели в положение «ON». Включите гитарный усилитель и установите оптимальный уровень громкости.

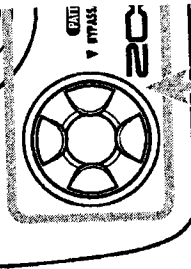
2

Переведите прибор в режим PLAY.

Если переключатель модулей установлен в отличие от «PLAY» положение, переведите его в положение «PLAY».

На дисплее высветятся патча, банка и номер патча, которые были установлены перед выключением питания в ходе предыдущей работы.

ПОДСКАЗКА Сразу после включения питания прибор переходит в режим PLAY, даже если переключатель модулей находится в положении, отличном от «PLAY».



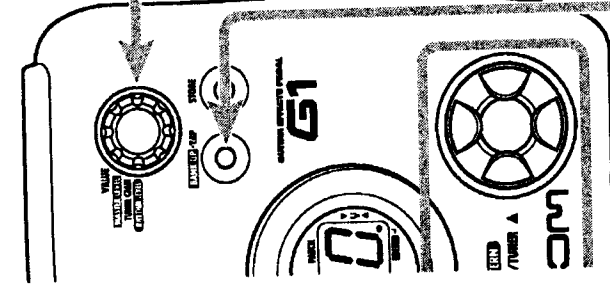
3

Выберите патч

Для переключения между патчами, нажмите один из ножных переключателей [▼]/[▲].

Нажатием на переключатель [▼] осуществляется переход к предыдущему патчу, при нажатии переключателя [▲] - переход к последующему патчу.

Повторным нажатием одного из переключателей можно пройти весь цикл патчей: A0 - A9 ... d0 - d9 => 00 - 09 ... 30 - 39 => A0 и т.д. или в обратном порядке.



5 **Отрегулируйте уровень громкости**

В режиме PLAY для регулировки уровня громкости используйте регулятор [VALUE].

Когда Вы вращаете регулятор [VALUE], на дисплее на некоторое время высвечивается текущий уровень громкости выходного сигнала.



Диапазон принимаемых значений уровня громкости 0-98, 1.0. При выключении и последующем включении процессора по умолчанию устанавливается уровень громкости 80.

НА ЗАМЕТКУ При использовании наушников этот регулятор изменяет уровень громкости сигнала, идущего в наушники.

4

Выберите нужный банк

Чтобы сразу выбрать нужный банк A-d, 0-3, используйте кнопки [BANK UP*TAPE].

При каждом нажатии кнопки вызывается следующий банк.

НА ЗАМЕТКУ В процессорах серии «*J» переключать банки можно также с помощью фуг-светча.

Функция тюнера

В процессоре предусмотрена функция авто-хроматического тюнера. При переходе в режим тюнера все задействованные эффекты временно отключаются (прибор находится в режиме «байпас», на выход подается только чистый, необработанный сигнал) или замаскированы (режим «мьют», необработанный и обработанный сигнал заглушены).

1 Включите режим «байпас»/«мьют»

Включение режима «байпас»
В режиме PLAY или режиме ритм-паттернов (см. стр.10) одновременно нажмите на оба ножных переключателя [▼]/[▲], затем отпустите.



Включение режима «мьют»
В режиме PLAY или режиме ритм-паттернов (см. стр. 10) одновременно нажмите на оба ножных переключателя [▼]/[▲] и удерживайте в течение 1 секунды, затем отпустите.



НА ЗАМЕТКУ В режиме релактивизации активировать режимы «байпас»/«мьют» невозможно.



Изменение патча в режимах «байпас»/«мьют»

Когда в процессе игры вы нажимаете оба ножных переключателя [▼]/[▲] одновременно, активируется режим «байпас»/«мьют». Однако, за мгновение до включения этих режимов, можно услышать звук другого патча. Процессор переключает патч на соседний вследствие того, что один из ножных переключателей был нажат чуть раньше другого (когда режим «байпас»/«мьют» отменяется, текущий номер патча снова будет активен).

Это — не дефект, а следствие высокой скорости, с которой процессор откликается на нажатие кнопок переключения патчей. Чтобы предотвратить изменение звука патча, не извлекайте звук из Вашего инструмента до тех пор, пока режим «байпас»/«мьют» полностью не установится.

2 Настройте каждую из струн

Для настройки сыграйте по открытым струнам и подстраивайте тон.



Левая ячейка дисплея показывает ноту, ближайшую к издаваемому звуку.

A	A	D	d	G	G
A#	A	D#	d	G#	G
B	b	E	e	F	F
C	C	F	f	F#	F
C#	C	F#	f		

3 Калибровка эталонного тона

Если это необходимо, Вы можете регулировать эталонный тон тюнера.

Вращайте регулятор [VALUE]

Текущее значение эталонного тона высвечивается на дисплее. По умолчанию, после включения питания частота ноты Ла равна 440 Гц (A=440 Гц).



Пока текущее значение эталонного тона высвечивается на дисплее, вращайте регулятор [VALUE] чтобы изменить это значение. Возможные пределы изменения — от «35» до «45» (что соответствует изменению частоты ноты Ла в пределах от 435 до 445 Гц).



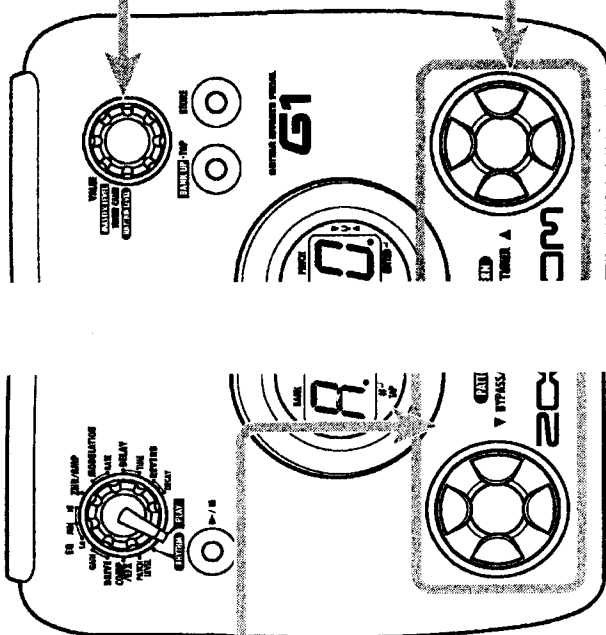
Когда Вы перестанете вращать регулятор [VALUE], на дисплее установится постоянная индикация текущего значения эталонного тона.

НА ЗАМЕТКУ

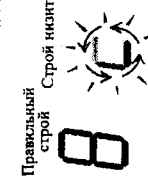
Если выключить и включить процессор снова, эталонный тон автоматически возвращается к значению «40» (A=440 Гц)

4 Вернитесь в режим PLAY

Нажмите на один из ножных переключателей [▼]/[▲].



Правая ячейка дисплея показывает точность настройки.



Таким же образом настройте остальные струны.

Чем больше разницы в строе, тем быстрее вращаются индикаторы в ячейке.

Запуск ритм-паттерна

Процессор может использоваться в качестве драм-машины, которая воспроизводит различные ритм-паттерны с помощью семплов живых барабанов. Эта функция доступна как в режиме PLAY, так и в режиме ритм-паттернов.

1 Переведите процессор в режим ритм-паттернов

Установите переключатель модулей в положение «RHYTHM».



Номер выбранного текущего ритм-паттерна (01-40) высветится на дисплее. Находясь в режиме ритм-паттернов, переключать патчи или регулировать уровень громкости невозможно.

ПОДСКАЗКА - Функция ритм-паттернов также доступна в режиме PLAY.
- Находясь в режиме PLAY, переключать патчи или регулировать уровень громкости невозможно.

2 Запустите ритм-паттерн

Для запуска ритм-паттерна нажмите кнопку RHYTHM [▶/■].

НА ЗАМЕТКУ В процессе воспроизведения ритм-паттерна эффект ревербератора не работает.

3 Выберите ритм-паттерн

Процессор имеет 40 встроенных ритм-паттернов. Для получения более полной информации о содержании паттернов смотрите заднюю страницу обложки данной инструкции.

Для продолжения ритм-паттернов нажмите один из нижних переключателей [▼]/[▲].

ПОДСКАЗКА Когда Вы нажмете оба нижних переключателя [▼]/[▲], одноуровнево, процессор переключается в режим «байпас»/«магистраль» (См. стр. 8). В этом режиме функция ритм-паттернов также доступна.

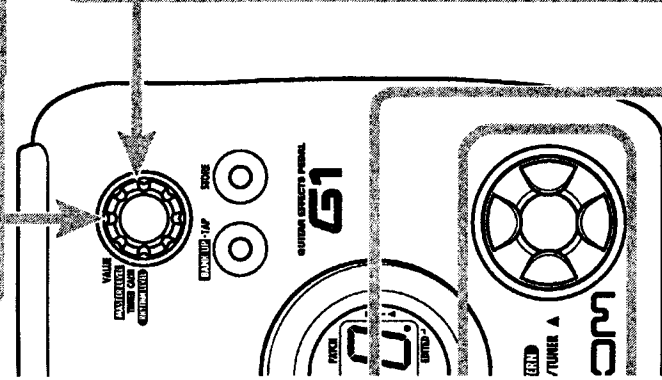
Запуск ритм-паттерна

4 Регулировка громкости ритм-паттерна

Для изменения уровня громкости ритм-паттерна вращайте регулятор [VALUE].



Когда Вы вращаете регулятор, на дисплее высветывается текущее значение уровня громкости (от 0 до 30).



5 Регулировка темпа

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

Для изменения темпа ритм-паттерна однократно нажмите кнопку [BANK UP-TAP] и затем, пока на дисплее высветывается текущее значение темпа, вращайте регулятор [VALUE]. Для установки темпа ритма вручную, нажмите кнопку [BANK UP-TAP] как минимум 2 раза в желаемом темпе.

Во время первого нажатия текущий уровень темпа высветится на дисплее. Процессор вычислит интервал до второго нажатия и установит темп в соответствии с этими промежуточными. После выполнения перечисленных операций на дисплее должен высветиться текущий уровень темпа (от 40 до 250 ударов в минуту). Для уровней ритма от 100 до 199 после первой цифры на дисплее высветится точка, для уровней ритма выше 200 точек стоят после первой и после второй цифры.



Высвечивается точка

Уровень темпа = 120 ударов в минуту

ПОДСКАЗКА В процессорах (*) для установки темпа вручную также может использоваться фут-свигг (FS01) (См. стр. 16). В процессорах (*) (X) использование фут-свигга (FS01) невозможно.



Высвечиваются две точки

Уровень темпа = 240 ударов в минуту

6 Остановка ритм-паттерна

Для того, чтобы остановить ритм-паттерн, нажмите кнопку RHYTHM [▶/■].

Процессор возвратится к предыдущему состоянию.

Редактирование патча

Патчи эффектов можно редактировать путём изменения настроек эффектов. Попробуйте отредактировать текущий выбранный патч для создания своего собственного неповторимого звука.

1 Выберите эффектный модуль / параметр

Вращайте переключатель модулей для выбора модуля и параметра, подлежащего редактированию:

В процессорах G1/G1X модуль EQ имеет три параметра регулировки, модуль MODULATION, DELAY, REVERB - по два. Переключатель модулей позволяет напрямую выбрать соответствующие типы и/или параметры эффектов в модулях.



«Тип» = Тип эффекта
«Параметр» = Параметр модуля эффекта

Позиция	Модуль	Функция	Модуль	Описание
(1)	COMPTEX	Тип 1 Параметр 1	Универсальный процессор (Универсальный)	Буферизация
(2)	DRIVE	Параметр 1 GAIN	СОВЕРШЕНСТВО	Тип 1 Параметр 1
(3)	DRIVE	Параметр 2 LOW	EQ	Тип 1 Параметр 2
(4)	DRIVE	Параметр 3 MID	DRIVE	Тип 1 Параметр 3
(5)	EQ	Параметр 1 LOW	EQ	Параметр 1 LOW
(6)	EQ	Параметр 2 MID	EQ	Параметр 2 MID
(7)	EQ	Параметр 3 HIGH	EQ	Параметр 3 HIGH
(8)	ZNRAMP	Тип 1 Параметр 1	ZNRAMP	Тип 1 Параметр 1
(9)	LATION	Параметр 1 RATE	LATION	Параметр 1 RATE
(10)	LATION	Параметр 2 TIME	LATION	Параметр 2 TIME
(11)	DELAY	Параметр 1	DELAY	Параметр 1
(12)	REVERB	Параметр 2	REVERB	Параметр 2
(13)	REVERB	DECAY	REVERB	DECAY
(14)	REVERB	DECAY	REVERB	DECAY

«Тип и Параметр» или «Тип и Параметр 1»

Положение переключателя модулей, в котором тип эффекта (левая часть дисплея) и значение параметра (правая часть дисплея) регулируются одновременно.



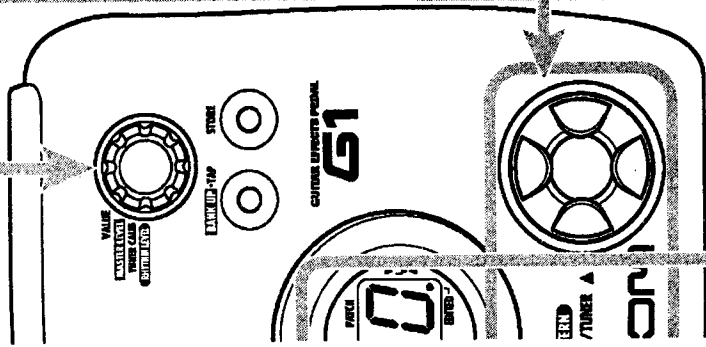
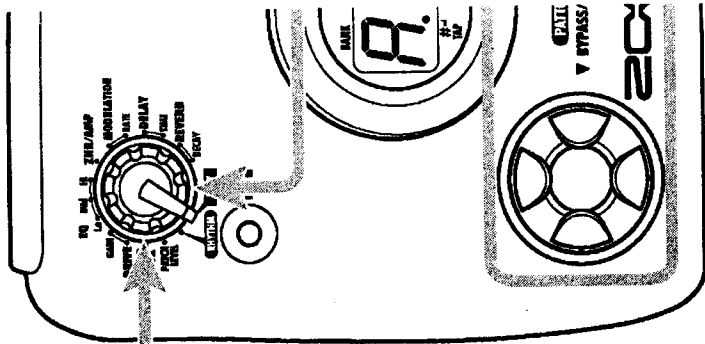
Тип эффекта
Значение параметра

«Параметр» или «Параметр 2»

Положение, в котором можно регулировать только значение данного параметра.



Значение параметра



2 Отрегулируйте нужные параметры

Для выбора другого типа эффекта или параметра эффекта, используйте регулятор [VALUE].

Когда был выбран другой тип эффекта или изменено текущее значение параметра эффекта, в правом нижнем углу дисплея высветится точка. Она показывает, что в текущие настройки были внесены изменения.



Точка показывает, что настройки были изменены.

НА ЗАМЕТКУ

Если Вы выбрали параметр, значения которого могут устанавливаться с помощью функций «стопания» (см. стр. 18), с этой целью Вы также можете последовательно нажимать кнопку [BANK UP-TAP], устанавливая тем самым необходимый временной интервал.

3 Включение/отключение модулей эффектов

Чтобы включить/отключить выбранный модуль, нажмите один из ножных переключателей [▼]/[▲].



Когда модуль отключён, на дисплее появится индикация «OFF». Если снова нажать на один из ножных переключателей, индикация вернётся в прежнее состояние.

4 Выход из режима редактирования и возврат в режим PLAY

Для возврата к режиму PLAY, установите переключатель модулей в положение «PLAY».

НА ЗАМЕТКУ

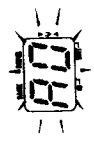
Если, находясь в режиме редактирования, Вы внесли изменения в патч, при возврате в режим PLAY в правом нижнем углу высветится точка. Когда Вы выверете другой патч, все внесённые в патч изменения будут утеряны. Во избежание этого, отредактированный патч необходимо сохранить как пользовательский в банке «A-D» (см. стр. 16).

Сохранение / Копирование патчей

Отредактированный патч можно сохранить в один из пользовательских банков (A-d). Так же, для создания копии, можно переписать под другим именем любой уже существующий патч.

1 В режиме **PLAY** или в режиме редактирования нажмите кнопку **[STORE]**.

На дисплее будут мигать название банка и номер патча.



НА ЗАМЕТКУ Патчи в банках (0-3) доступны только для чтения. В эти банки сохранять или копировать патчи нельзя. Если, выбрав патч из этих банков, Вы нажмёте кнопку **[STORE]**, для записи/копирования по умолчанию автоматически назначится патч «A0» (банк «A», номер патча «0»).

2 Выберите банк для сохранения/копирования

Для выбора банка для записи/копирования используйте кнопку **[BANK UP•TAP]**



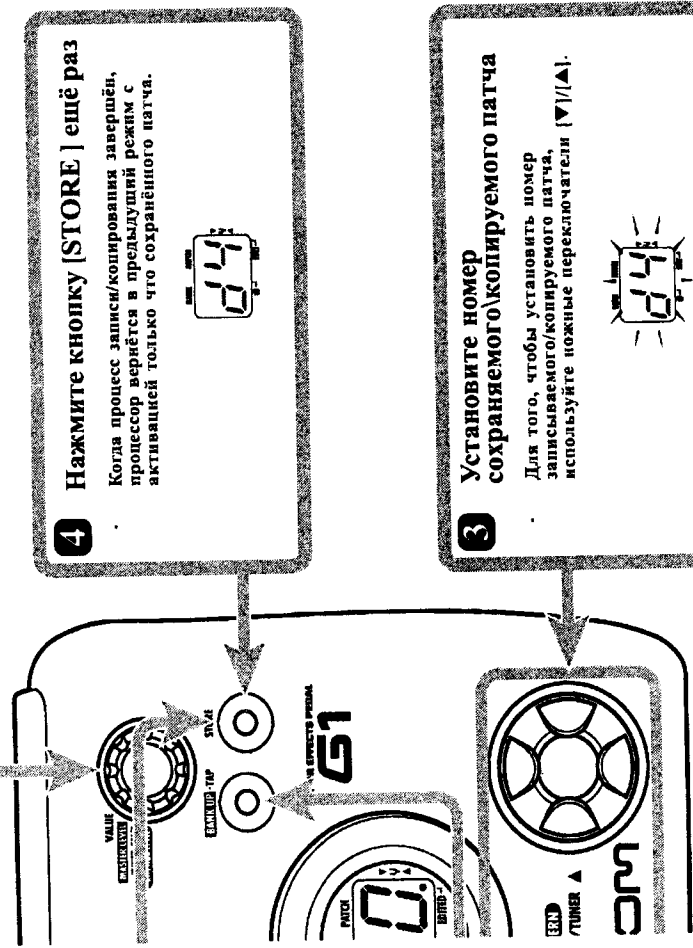
НА ЗАМЕТКУ Для записи/копирования могут быть выбраны только банки A-d. Во время сохранения/копирования использовать фут-свитч (FS01) для переключения банков нельзя.

3 Отмена записи
Для того, чтобы отменить сохранение изменений, поверните переключателем **[VALUE]** перед тем, как ещё раз нажать кнопку **[STORE]** (шаг 4).

4 Нажмите кнопку **[STORE]** ещё раз
Когда процесс записи/копирования завершён, процессор вернётся в предыдущий режим с активацией только что сохранённого патча.



3 Установите номер сохраняемого/копируемого патча
Для того, чтобы установить номер записываемого/копируемого патча, используйте пожные переключатели **[▼]/[▲]**.



Изменение способа вызова патчей

Если процессор находится в режиме PLAY, при выборе другого патча смена патчей происходит мгновенно. Это означает, что звук изменяется сразу же после осуществления выбора.

В некоторых случаях, например, когда искомым патч находится в ячейке памяти, несмежной с той, в которой находится текущий патч, можно применить другой способ вызова патчей — метод «предварительного выбора», при котором звук не будет сразу меняться при переключении на следующий патч. В этом случае, сначала Вы должны выбрать патч, который хотите использовать следующим, а затем активировать его.

Для осуществления «предварительного выбора» выполните следующие действия:

1. Включите питание процессора, при этом удерживая нажатым ножной переключатель [▲].

В ходе загрузки процессора появится бегающая строка «FE-SECB». Это означает, что в данный момент работы (до включения питания) процессор будет находиться в режиме «предварительного выбора» патчей.

2. В режиме PLAY с помощью ножных переключателей [▼]/[▲] выберите патч, который Вы хотите использовать следующим.

Для переключения банком Вы также можете использовать кнопку [BANK UP-TAP] или подковообразный к гнезду [CONTROL IN] фут-свитч (FS01). Процессоры G1X и B1X используют фут-свитч для выбора патчей.

На дисплее будет мигать название нового патча или номер патча. Звук пока остается без изменений.



4. Для возврата к обычному способу вызова патчей, просто выключите питание процессора и затем включите снова.

Выбор патчей автоматически будет осуществляться обычным способом.

Использование педали экспрессии / фут-свитча

Процессоры G1 и B1 имеют гнездо [CONTROL IN] для подключения педали-переключателя (фут-свитч FS01) или внешней педали экспрессии (FP01/FP02). Процессоры G1X и B1X оснащены встроенной педалью экспрессии, без гнезда для подключения внешней педали. В этой главе описывается, как использовать эти приспособления.

Использование педали-переключателя (фут-свитч FS01) (только для G1 и B1)

Подключите фут-свитч к гнезду [CONTROL IN] и включите питание процессора. С помощью фут-свитча Вы можете переключать банки и задавать темп ритм-паттернов.

В зависимости от режима, в котором находится процессор, фут-свитч может выполнять следующие функции:

- **Режим PLAY**
Нажатием на фут-свитч осуществляется переход к следующему банку.
- **Режим ритм-паттернов**
Когда Вы нажимаете на фут-свитч два раза или более, процессор автоматически вычисляет интервал между нажатиями и в соответствии с ним устанавливает темп (функция «топай темп»).
- **Режим редактирования**
Использование фут-свитча невозможно.

Использование педали экспрессии / фут-свитча

Использование педали экспрессии

В процессорах «*1» возможно использование внешней педали экспрессии, подключаемой к гнезду [CONTROL IN]. Процессоры «*1X» имеют встроенную педаль экспрессии. Педаль экспрессии можно регулировать уровень громкости или параметры эффектов в реальном времени. Функции педали экспрессии могут быть выбраны и сохранены для каждого патча отдельно.

1. (для процессоров серии «*1» без встроенной педали). Подключите внешнюю педаль (FP01/FP02) к гнезду [CONTROL] и включите питание процессора.

2. Выберите патч, в котором Вы хотите использовать педаль экспрессии.

3. Установите переключатель модулей в положение, отличное от «PLAY» или «RHYTHM».

Процессор переходит в режим редактирования.

4. Удерживая нажатой кнопку [RHYTHM], вращайте регулятор [VALUE] для выбора модуля, в котором будет использоваться педаль экспрессии. Функции передалли экспрессии представлены ниже (см. табл. 1).

ПОДСКАЗКА

В разделе «Типы и параметры эффектов» (стр. 18 – 30) значок педали свидетельствует о том, что данный тип / параметр эффекта может регулироваться с помощью педали экспрессии.

Если для регулировки с помощью педали экспрессии выбран один из модулей, представленных в таблице 1, однако тип эффекта в данном модуле не имеет значка педали экспрессии (см. стр. 18 – 30), педаль экспрессии будет неактивна.

5. Сохраните патч, если это необходимо. Настроенные педали экспрессии для текущего патча будут сохранены вместе с ним.

6. В режиме PLAY выберите патч и работайте с педалью.

Когда Вы нажмете на педаль вверх/вниз, выбранный параметр изменится (нажатие педали вниз приводит к возрастанию значения параметра, и наоборот).

В режиме «байпас» педаль экспрессии ВСЕГДА работает как педаль громкости, независимо от функции, выбранную в шаг 4.

ПОДСКАЗКА

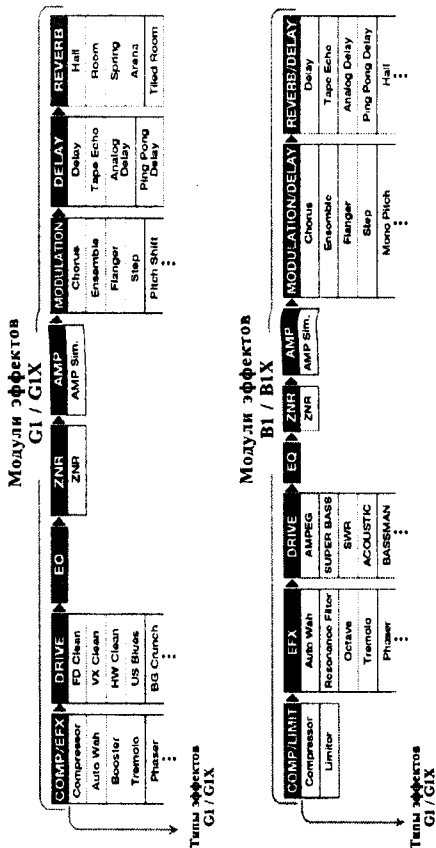
Работа с педалью экспрессии также возможна и в режиме редактирования.

В процессорах «*1X» вместо кнопки [RHYTHM] и регулятора [VALUE] назначенная на педаль функция также может быть выбрана с использованием кнопки [PEDAL ASSIGN] (см. стр. 32).

G1, G1X	B1, B1X
	Педаль неактивна
	Педаль громкости
	Модуль COMP/EFX
	Модуль DRIVE
	Модуль MODULATION
	Модуль DELAY
	Модуль REVERB

Цепочки эффектов

Патч можно представить как цепочку из последовательно подключенных друг за другом модулей эффектов, как показано на рисунке ниже. В работе Вы можете использовать все модули или избирательно включать/отключать некоторые из них.



*Названия модулей упомянутых устройств являются зарегистрированными торговыми марками их производителей, и используются корпорацией ZOOM не в целях присвоения, а исключительно для описания характеристик звучания.

Некоторые модули включают в себя несколько типов эффектов. Например, в модуле MODULATION есть хорус, флэнджер и другие эффекты, из которых Вы можете выбрать один подходящий.

Значение символов в таблице типов и параметров эффектов

- Переключатель модулей



Значок переключателя модулей показывает его положение в момент выбора того или иного модуля/параметра.

- Педаль экспрессии



Значок педали экспрессии означает, что данный параметр можно регулировать в реальном времени с помощью встроенной или внешней педали экспрессии.

- Тар



Значок [TAP] свидетельствует о том, что данный параметр можно устанавливать с помощью кнопки [BANK UP•TAP].

Если последовательно нажимать кнопку [BANK UP•TAP] когда процессор находится в режиме редактирования и соответствующий модуль/тип эффекта уже выбран, значение параметра (например, глубина модуляции или время задержки) будет установлено в соответствии с интервалом между нажатиями.

Типы и параметры эффектов G1/G1X

- Патч LEVEL (Уровень громкости патча)

	Регулирует громкость всего патча в целом.
	Устанавливает уровень громкости патча в диапазоне 2 - 98. 1.0. Значение "80" соответствует равнозначности входного и выходного сигналов.

- Модуль COMP/EFX (Компрессор / модуляционные эффекты)

	Регулирует тип и глубину работы эффектов этого модуля.
	COMPRESSOR Имитация работы динамической обработки фирмы MXR. Бóльшее значение параметра => бóльшая чувствительность эффекта.
	AUTO WAH (Автоваву) Глубина эффекта зависит от силы атаки (чем громче, тем сильнее эффект). Бóльшее значение параметра => бóльшая чувствительность эффекта.
	BOOSTER (Динамический эквалайзер) "Разгоняет" сигнал на заданной частотной полосе. Бóльшее значение параметра => бóльшая уровень усиления.
	TREMOLO (Тремол) Амплитудная модуляция. Бóльшее значение параметра => бóльшая скорость модуляции.
	PHASER (Фэйзер) Классический фэйзер. Бóльшее значение параметра => бóльшая скорость модуляции.
	RING MODULATOR (Ринг-модулятор) "Кольцевая" модуляция добавляет к звуку "металлические" обертона. Бóльшее значение параметра => повышение модулируемой частоты.
	SLOW ATTACK ("Скрипичная" атака) Эффект растягивает время атаки, имитируя игру смычком. Бóльшее значение параметра => бóльшее время атаки.
	VOX WAH (Квакушка Vox) Имитация звучания классической квакушки Vox с поднятой наполовину педалью. Бóльшее значение параметра => повышение выделяемой частотной полосы.
	CRY WAH (Квакушка Cry Baby) Имитация звучания классической квакушки Cry Baby с поднятой наполовину педалью. Бóльшее значение параметра => повышение выделяемой частотной полосы.

- Модуль DRIVE (Предусилители)

	Содержит алгоритмы, имитирующие звучание известных усилителей и преампов.	
	Выбирается тип эффекта из модуля DRIVE.	
	FD Clean Насыщенный чистый звук классического усилителя Fender Twin Reverb 1965	
	VX Clean Чистый звук комбика Vox AC-30 аппарата класса "A".	

■ Модуль EQ			
Трёхполосный эквалайзер. В этом модуле диапазоны низких (EQ LO), средних (EQ MID) и высоких (EQ HIGH) частот могут регулироваться отдельно.			
Диапазон низких частот.	Диапазон средних частот.	Диапазон высоких частот.	Диапазон высоких частот.
Lo (Низы)	Mid (Средина)	Hi (Верхи)	Hi (Верхи)
Регулирует уровень низких частот (160 Гц).	Регулирует уровень средних частот (600 Гц).	Регулирует уровень высоких частот (3.2 кГц).	Регулирует уровень высоких частот (3.2 кГц).

■ Модуль ZNR / AMP (Шумоподавитель ZOOM / Ампл-симулятор)	
Модуль включает в себя два элемента. ZNR – это шумоподавитель, разработанный фирмой ZOOM. Он заглушает шумы без потери качества звучания. Amp Simulator создает эффект связи "гитарный кабинет + микрофон".	
Можно регулировать чувствительность шумоподавителя и выбирать тип спикерсимулятора.	
ZNR (ZOOM Noise Reduction) (Шумоподавитель ZOOM)	
Фильтр-шумодав. Уменьшает уровень шума в паузах. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя. Настройте его максимально возможное значение, при котором звук не искажается заметно.	
Combo & ZNR (Шумоподавитель + комбик с закрытой задней стенкой)	
Алгоритм содержит шумодав ZNR и ампл-симулятор, имитируя звучание гитарного комбо с закрытой задней стенкой. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя.	
Bright Combo & ZNR (Шумоподавитель + комбик с открытой задней стенкой)	
Алгоритм содержит шумодав ZNR и ампл-симулятор, имитируя более яркое звучание гитарного комбо с открытой задней стенкой. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя.	
Stack & ZNR (Шумоподавитель + гитарный стэк)	
Алгоритм содержит шумодав ZNR и ампл-симулятор, имитируя звучание гитарного стэка. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя.	

	HW CLEAN (Hiwatt Custom)		US BLUES (подгруженный Fender)
	Чистый звук легендарного британского Hiwatt Custom 100		Подгруженный звук классического блюзового усилителя Fender Tweed Deluxe 53
	BG CRUNCH (подгружен. Mesa Boogie)		MS #1959 (Усилитель Marshall 1959)
	Живой звук комбика Mesa Boogie MkIII		Неповторимый звук легендарного усилителя Marshall 1959 года.
	MS DRIVE (перегруженный Marshall)		PV DRIVE (Перегруженный Reavey)
	Имитация овердрайва, полученного на стэке Marshall JCM2000		Имитация овердрайва классического усилителя Reavey 5150
	DZ DRIVE (Diezel Herbert)		BG DRIVE (Перегружен. Mesa Boogie)
	Перегруженный звук немецкого усилителя Diezel Herbert ручной работы		Хорошо перегруженный, знаменитый Mesa Boogie Dual Rectifier
	OVERDRIVE (Примочка Boss OD-1)		GUV'NOR (примочка от Marshall)
	Имитация звучания овердрайва известной примочки Boss OD-1		Имитация дисторшн Marshall Guv'nor
	dSt+ (MXR distortion+)		RAT (примочка PROCO Rat)
	Классическая педаль-дисторшн MXR distortion+		Имитация характерного звучания дисторшн примочки PROCO Rat.
	FUZZ FACE (Фузз)		METAL ZONE (Boss Metal Zone)
	Имитация классического прибора Fuzz Face		Популярная в хеви-метал среде примочка Boss Metal Zone
	EXTREME DISTORTION (Жуткий перегруз)		HOT BOX (перегруженный Hot Box)
	Жутко разогнанный дисторшн		Имитация звучания канала перегрузки лампового усилителя Hot Box
	FLAT CLEAN (Чистый звук)		Lead (Дисторшн)
	Чистый звук от фирмы ZOOM		Широкий ровный дисторшн.
	Aco.Sim (Акустик-симулятор)		
	Имитирует звук акустической гитары.		
	GAIN (Параметр)		
	Устанавливает параметры модуля DRIVE.		
Когда выбран один из типов дисторшн			
	GAIN		
	Регулирует степень перегруза (интенсивность дисторшн).		
Когда выбран симулятор акустической гитары			
	TOP		
	Изменяет тон струн акустической гитары.		

*Названия моделей устройств, упомянутых выше, являются зарегистрированными торговыми марками их производителей и используются корпорацией ZOOM не в целях присвоения, а исключительно для описания характеристик звучания.









Типы и параметры эффектов в G1/G1.X

<p>Модуль MODULATION (Модуляционные эффекты) Содержит всевозможные модуляционные эффекты: хорус, флэнджер, дилэй и т.п.</p>	<p>MODULATION (Лич и Шифтер) Выбирается тип эффекта из модуля MODULATION и одновременно контролируется параметр 1.</p>	<p>Rate Контролируется параметр 2 модуля MODULATION.</p>	<p>Rate Регулирует скорость модуляции.</p>	<p>Rate Регулирует скорость модуляции.</p>	<p>Rate Регулирует скорость модуляции.</p>	<p>Shift Величина сдвига строя (по полутонам). "0" = эффект "расстроенной гитары".</p>	<p>Key Выбор тоника тональности. Символ "0" означает "диез".</p>	<p>Rate Регулирует скорость вибрато.</p>
<p>Chorus (Хорус) Эффект хоруса получается, если к исходному звуку подмешать его слегка задержанную копию. Своей насыщенностью результат напоминает 12-струнную гитару или звучание дабл-трека. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p>	<p>Ensemble ("Многоголосый" хорус) "Многоголосый" хорус создает лучшее объемное звучание. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p>	<p>Flanger (Флэнджер) Если модулировать время задержки копии исходного сигнала, получится флэнджер. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше глубина эффекта.</p>	<p>Step ("Шагающий фильтр") Специальный эффект. Модулирующий звук. Больше значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина эффекта.</p>	<p>Pitch Shift (Лич-шифтер) Эффект варьирует высоту исходного звука. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p>	<p>Mono Pitch (Монофонический лич-шифтер) Монофонический лич-шифтер с низкой степенью искажения звука. Подходит для однополосной игры. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p>	<p>HPS (Harmonized Pitch Shifter) (Гармонизер) "Умный" лич-шифтер или гармонизер, автоматически создающий интервалы соответствующей мажорной гамме в заданной тональности. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p>	<p>Vibrato (Вибрато) Эффект "расстроенной" струны, наподобие вибрато. Больше значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина эффекта.</p>	













Типы и параметры эффектов в G1/G1.X

<p>Pitch Bend (Педальный пмч) Педальный лич-шифтер позволяет сдвинуть строй в реальном времени с помощью педали на правом индикаторе => Скорость работы педали в этом эффекте (см. табл.1)</p>	<p>Rate Контролируется параметр 2 модуля MODULATION.</p>	<p>Rate Регулирует скорость модуляции.</p>	<p>Rate Регулирует скорость модуляции.</p>	<p>Rate Регулирует скорость модуляции.</p>	<p>Rate Регулирует скорость модуляции.</p>	<p>Shift Величина сдвига строя (по полутонам). "0" = эффект "расстроенной гитары".</p>	<p>Key Выбор тоника тональности. Символ "0" означает "диез".</p>	<p>Rate Регулирует скорость вибрато.</p>
<p>Delay (Дилэй) Дилэй с максимальным временем задержки 2000 мс (= 2 сек). Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше микс с исходным, в темпе БОЛЬШОЙ уровень обратной связи.</p>	<p>Time Время задержки. В диапазоне 10 - 1000 мкс. Настройка идет с шагом 10 мкс. [значение параметра от "1" до "99", "100" в диапазоне от "1" сек и выше с шагом 100 мкс. ("1.1" - 2.0)].</p>	<p>Delay (Дилэй) Этот модуль содержит алгоритм задержки сигнала, а также функцию удержания дилэй.</p>	<p>Delay (Дилэй) Дилэй с максимальным временем задержки 5000 мс (5 сек). Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше микс с исходным, в темпе БОЛЬШОЙ уровень обратной связи.</p>	<p>Tape Echo (Ленточный дилэй) Имитация эффекта ленточной задержки с максимальным временем задержки 5000 мс. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше микс с исходным, в темпе БОЛЬШОЙ уровень обратной связи.</p>	<p>Analog Delay (Аналоговый дилэй) Имитация звуковых параметров аналогового дилэйа => Больше микс с исходным, в темпе БОЛЬШОЙ уровень обратной связи.</p>	<p>Ping Pong Delay (Пинг-понг дилэй) Дилэй с "прыгающим" по темпам миксом. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше микс с исходным, в темпе БОЛЬШОЙ уровень обратной связи.</p>	<p>Time Контролирует параметр 2 модуля DELAY. Функция этого параметра для всех типов эффектов одинакова.</p>	<p>Time Время задержки. В диапазоне 10 - 1000 мкс. Настройка идет с шагом 10 мкс. [значение параметра от "1" до "99", "100" в диапазоне от "1" сек и выше с шагом 100 мкс. ("1.1" - 5.0)].</p>

Типы и параметры эффектов в G1/G1.X

	<p>■ Модуль REVERB (Ревербератор)</p> <p>Модуль содержит несколько алгоритмов реверберации – концертный зал, ранние отражения, стадион, комната и т.д. Параметры уровня реверберации и скорости затухания реверберационного "хвоста" можно регулировать по отдельности.</p> <p>REVERB (Тип и параметры)</p> <p>Выбирается тип эффекта модуля REVERB и в то же время контролируется параметр 1.</p>
	<p>Hall (Концертный зал)</p> <p>Алгоритм имитирует акустику концертного зала. Б.Ольшее значение параметра на правом индикаторе => БОЛЬШАЯ скорость затухания реверберационного сигнала в смеси с исходным.</p>
	<p>Room (Комната)</p> <p>Алгоритм имитирует акустику комнаты. Б.Ольшее значение параметра на правом индикаторе => БОЛЬШАЯ скорость затухания реверберационного сигнала в смеси с исходным.</p>
	<p>Spring (Пружинный реверб)</p> <p>Алгоритм имитирует работу пружинного ревера. Б.Ольшее значение параметра на правом индикаторе => БОЛЬШАЯ скорость затухания реверберационного сигнала в смеси с исходным.</p>
	<p>Arena (Стадион)</p> <p>Алгоритм имитирует акустику большой спортивной арены. Б.Ольшее значение параметра на правом индикаторе => БОЛЬШАЯ скорость затухания реверберационного сигнала в смеси с исходным.</p>
	<p>Tiled Room (Помещение с кафельными стенами)</p> <p>Алгоритм имитирует акустику помещения с кафельными стенами. Б.Ольшее значение параметра на правом индикаторе => БОЛЬШАЯ скорость затухания реверберационного сигнала в смеси с исходным.</p>
	<p>DECAY (Параметр 2)</p> <p>Контролирует параметр 2 модуля DELAY.</p>
	<p>Decay (Затухание)</p> <p>Скорость затухания реверберационного "хвоста".</p>

Типы и параметры эффектов в B1/B1.X

	<p>■ PATCH LEVEL (Уровень громкости патча)</p> <p>LEVEL (Параметр)</p> <p>Регулирует громкость всего патча в целом.</p>
	<p>Устанавливает уровень громкости патча в диапазоне 2 – 98, 1.0. Значению 80 соответствует равнозначность входного и выходного сигналов.</p>
	<p>■ Модуль COMP/LIMIT (Компрессор / лимитер)</p> <p>COMPRESSOR (Параметр)</p> <p>Регулирует тип и глубину работы эффектов этого модуля.</p>
	<p>COMPRESSOR (Компрессор)</p> <p>Компрессор "поджимает" пики сигнала и "вытягивает" провалы его уровня. БОльшее значение параметра => БОльшая чувствительность эффекта.</p>
	<p>LIMITER (Лимитер)</p> <p>«Зажимает» пики сигнала при превышении им порогового уровня. Правый индикатор показывает параметр, регулирующий порог срабатывания лимитера.</p>
	<p>■ Модуль EFx (Модуляционные эффекты)</p> <p>EFx (Параметр)</p> <p>Модуль содержит разнообразные модуляционные эффекты с возможностью регулировки интенсивности.</p>
	<p>AUTO WAH (Авто Вау)</p> <p>Глубина эффекта зависит от силы атаки (чем громче, тем сильнее эффект). БОльшее значение параметра => БОльшая чувствительность эффекта.</p>
	<p>RESONANCE FILTER (Резонансный фильтр)</p> <p>Глубина эффекта зависит от силы атаки (чем громче, тем сильнее эффект). БОльшее значение параметра => БОльшая чувствительность эффекта.</p>
	<p>OCTAVE (Октавер)</p> <p>Алгоритм добавляет к исходному звуку октаву вниз. БОльшее значение параметра => БОльший уровень октавного компонента.</p>
	<p>TREMOLO (Тремоло)</p> <p>Амплитудная модуляция. БОльшее значение параметра => БОльшая скорость модуляции.</p>
	<p>PHASER (Фэйзер)</p> <p>Классический фэйзер. БОльшее значение параметра => БОльшая скорость модуляции.</p>
	<p>RING MODULATOR (Ринг-модулятор)</p> <p>«Кольцевая» модуляция добавляет к звуку «металлические» обертоны. БОльшее значение параметра => повышение модулируемой частоты.</p>

	DEFREI (Безладовый бас) Алгоритм "разназывает" звучание ладового баса так, что оно напоминает игру на безладовом грифе. Больше значение параметра => Большая чувствительность эффекта.
	SLOW ATTACK ("Скрипичная" атака) Эффект растягивает время атаки, имитируя игру смычком. Больше значение параметра => Больше время атаки.
	PEDAL VOX (Квазушка Vox) Имитация звучания классической квазушки Vox с поднятой наполовину педалью. Больше значение параметра => повышение выделяемой частотной полосы.

■ Модуль DRIVE

Содержит алгоритмы, имитирующие звучание 13 известных усилителей басовых преампов, а также синтезаторного баса. В этом модуле разделено можно регулировать DRIVE (тип эффекта), GAIN (параметр 1: входная чувствительность/степень перегрузки) MIX (параметр 2: уровень обработанного сигнала в миксе с исходным).

	DRIVE (Тип) Выбирается тип эффекта из модуля DRIVE.
	AMPEG Имитация звучания одного из самых популярных басовых аппаратов -Аmpex SVT.
	SWR Имитация усилителя SWR SM-900, знаменитого особой чистотой звучания.
	BASSMAN Имитация звучания усилителя Fender Bassman 100.
	TRACE ELLIOT Имитация звучания усилителя Trace Elliot AH-500.
	SANSAMP Имитация популярного басового преампл/драйвер-бокса Sansamp Bass Driver DI.
	OD3 (Boss Overdrive ODB-3) Имитация перегрузки от Boss Overdrive ODB-3.
	FUZZFACE Имитация легендарной примочки Fuzz Face.

■ GAIN (Параметр 1)

	Устанавливает параметр 1 модуля DRIVE. Тип параметра зависит от выбранного эффекта.
	Когда выбран один из типов Дисторшн GAIN (Входная чувствительность) Интенсивность дисторшн.

	Когда выбран выбран тип эффекта MONO SYN VARIATION (Выбор формы управляющей волны) Параметр позволяет выбрать форму управляющей волны и вариацию ее звучания. "s" = пилообразная, "r" = квадратная или "m" (ШИМ = широко-импульсная модуляция).
--	---

	MIX Регулирует параметр 2 модуля DRIVE. Этот параметр одинаков для всех типов эффектов.
	MIX Уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.

*Названия моделей устройств, упомянутых выше, являются зарегистрированными торговыми марками их производителей и используются корпорацией ZOOM не в целях присвоения, а исключительно для описания характеристик звучания.

■ Модуль EQ (Эквалайзер)

Трёхполосный эквалайзер. В этом модуле диапазоны низких (EQ LO), средних (EQ MID) и высоких (EQ HIGH) частот могут регулироваться отдельно.			
	High (Высокие) Диапазон высоких частот.		Mid (Средняя) Диапазон средних частот.
	Lo (Низкие) Регулирует уровень низких частот (70 Гц).		Hi (Верхние) Регулирует уровень высоких частот (450 Гц).

■ Модуль ZNR / AMP (Шумоподаватель ZOOM / Амп-симулятор)

Модуль включает в себя два элемента. ZNR – это шумоподаватель, разработанный фирмой ZOOM. Он заглушает шум без потери качества звучания. Амп Simulator имитирует звучание басового кабинета.	
	Можно регулировать чувствительность шумоподавителя.
	ZNR (ZOOM Noise Reduction) (Шумоподаватель ZOOM) Фильтр-шумодав. Уменьшает уровень шума в паузах без ущерба для общего звучания. Настройте его максимально возможное значение, при котором звук не искажается заметно.
	AMP & ZNR (Шумоподаватель + имитация басового кабинета) Комбинация шумоподавителя и спикер-симулятора. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя.

	Vibrato (Вибрато) Эффект "расстроенной" струны, напоминающий эффект "дроубл" на правом индикаторе => Большая глубина эффекта		Регулирует скорость вибрато.
	Pitch Bend (Медальный питч) Педаль питч-шифтера позволяет сдвинуть строй в заданном времени с помощью педали экспресса. Значение параметра на правом индикаторе => способ работы педали в этом эффекте (см. табл. 2)		Регулирует скорость вибрато.

Таблица 2

Тип параметра	Параметр 2 ± 0	Параметр 3 ± 1,0	Параметр 4	Параметр 2 ± 0	Параметр 3 ± 1,0
B1	Педаль наката	Педаль наката	Педаль наката	Педаль наката	Педаль наката
B2	0 центов	± 1 октава	± 1 октава	± 1 октава	± 1 октава
B3	0 центов	± 100 центов	± 100 центов	± 100 центов	± 100 центов
B4	0 центов	± 2 октавы	± 2 октавы	± 2 октавы	± 2 октавы
B5	0 центов	-	-	-	-

	Detune (Расстрой) Добавляет к исходному звуку струны расстроенный высокочастотный компонент, алгоритм звучит подобие 12-струнной гитаре. Больше значение параметра => Большая глубина эффекта		Регулирует скорость модуляции.
	Delay (Дилэй) Дилэй с максимальным временем задержки 5000 мс (5 сек). Больше значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина обработки сигнала в миксе. Больше значение параметра => Большая глубина обратной связи.		Регулирует скорость модуляции.
	Tone ES10 (Пенточный дилэй) Имитация эффекта пенточной задержки с максимальным временем задержки 5000 мс. Больше значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина обработки сигнала в миксе. Больше значение параметра => Большая обратная связь.		Регулирует скорость модуляции.

	Rate (Параметр 2) Контролируется параметр 2.		Регулирует скорость модуляции.
--	--	--	--------------------------------

	Chorus (Хорус) Основному сигналу поддается его слегка задержанная копия. Сдвиг, определяет насыщенность результирующего звучения для правого индикатора => Больше значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина обработанного сигнала в миксе с исходным.		Регулирует скорость модуляции.
--	--	--	--------------------------------

	Ensemble (Многоголосный хорус) "Многоголосный" хорус создает ощущение объемного звука. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.		Регулирует скорость модуляции.
--	---	--	--------------------------------


















	Flanger (Флэнджер) Если модулировать время задержки копии исходного сигнала, получится флэнджер. Больше значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина эффекта.		Регулирует скорость модуляции.
--	---	--	--------------------------------

	Stereo (Штагающий фильтр) Специальный эффект, модулирующий звук. Больше значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина эффекта.		Регулирует скорость модуляции.
--	---	--	--------------------------------

	Mono Pitch (Монофонический питч-шифтер) Монофонический питч-шифтер с низкой степенью искажения звука. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.		Регулирует скорость модуляции.
--	--	--	--------------------------------

	HPS (Harmonized Pitch Shifter) (Гармонизер) "Умный" питч-шифтер, или гармонизер, автоматически создает интервалы соответствующей мажорной гамме в заданной тональности. Больше значение параметра на правом индикаторе => Больше уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.		Регулирует скорость модуляции.
--	--	--	--------------------------------

Типы и параметры эффектов в V1/V1.X

 Модуль REVERB/DELAY (Ревербератор / Дилэй) Включает в себя несколько типов реверберации и задержки. Параметры REVERB/DELAY и DECAU/TIME можно регулировать отдельно.		 REVERB/DELAY (Тип) Выбрывает тип эффекта модуля REVERB/DELAY и одновременно контролирует параметр 1.	 DECAU/TIME (Параметр 2) Регулирует параметр 2.
	Delay (Дилэй) Дилэй с максимальной задержкой 3000 мс (3 сек). БОЛЬШЕ задержка -- БОЛЬШЕ реверберация. БОЛЬШЕ реверберация -- БОЛЬШЕ уровень обработанного сигнала в массе с исходным. В тексте БОЛЬШЕ уровень обработанной обратной связи.		Time (Тайп) Время задержки. В диапазоне 10 - 1000 мс (настройка подст. с шагом 10 мс (значение параметра от "1" до "99" - "10"); в диапазоне от 1 сек. до 3 сек. с шагом 100 мсек ("1" - "3").
	Tape Echo (Полочная задержка) Имитация задержки полочной задержки с максимальной задержкой 3000 мс. БОЛЬШЕ задержка -- БОЛЬШЕ реверберация. БОЛЬШЕ реверберация -- БОЛЬШЕ уровень обработанного сигнала в массе с исходным. В тексте БОЛЬШЕ уровень обработанной обратной связи.		
	Analogue Delay (Аналоговый дилэй) Имитация звучания аналогового дилэй с максимальной задержкой до 3000 мс. БОЛЬШЕ задержка -- БОЛЬШЕ реверберация. БОЛЬШЕ реверберация -- БОЛЬШЕ уровень обработанного сигнала в массе с исходным. В тексте БОЛЬШЕ уровень обработанной обратной связи.		
	Ping Pong Delay (Пинг-понг дилэй) Дилэй с "прыгающим" полочным эхом. БОЛЬШЕ задержка -- БОЛЬШЕ реверберация. БОЛЬШЕ реверберация -- БОЛЬШЕ уровень обработанного сигнала в массе с исходным. В тексте БОЛЬШЕ уровень обработанной обратной связи.		
	Hall (Концертный зал) Алгоритм имитирует акустику концертного зала. БОЛЬШЕ задержка -- БОЛЬШЕ реверберация. БОЛЬШЕ реверберация -- БОЛЬШЕ уровень обработанного сигнала в массе с исходным.		Decay (Затухание) Скорость затухания реверберационного "хвоста".
	Room (Комната) Алгоритм имитирует акустику комнаты. БОЛЬШЕ значение параметра на первом индикаторе -- БОЛЬШЕ уровень обработанного сигнала в массе с исходным.		
	Spring (Пружинный реверб) Алгоритм имитирует работу пружинного ревера. БОЛЬШЕ значение параметра на первом индикаторе -- БОЛЬШЕ уровень обработанного сигнала в массе с исходным.		

Встроенные ритм-паттерны

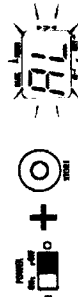
#	G2, G2.1u, B2, B2.1u		#	G2, G2.1u, B2, B2.1u	
	Название паттерна	Размер		Название паттерна	Размер
1	8beat 1	4/4	22	DANCE 1	4/4
2	8beat 2	4/4	23	DANCE 2	4/4
3	8beat 3	4/4	24	DANCE 3	4/4
4	8shufic	4/4	25	DANCE 4	4/4
5	16beat 1	4/4	26	3pet4	3/4
6	16beat 2	4/4	27	6pet8	3/4
7	16shufic	4/4	28	5pet4 1	5/4
8	ROCK	4/4	29	5pet4 2	5/4
9	HARD	4/4	30	LATIN	4/4
10	METAL 1	4/4	31	BALLAD 1	4/4
11	METAL 2	4/4	32	BALLAD 2	3/4
12	THRASH	4/4	33	BLUES 1	4/4
13	PUNK	4/4	34	BLUES 2	3/4
14	DnB	4/4	35	JAZZ 1	4/4
15	FUNK 1	4/4	36	JAZZ 2	3/4
16	FUNK 2	4/4	37	METRO 3	3/4
17	HIPHOP	4/4	38	METRO 4	4/4
18	R'nR	4/4	39	METRO 5	5/4
19	POP 1	4/4	40	METRO	
20	POP 2	4/4			
21	POP 3	4/4			

Возврат заводских настроек

По умолчанию, педли в пользовательской области (A0 - d9) содержат те же настройки, что и педли 00 - 39. Как только все педли, доступные для записи, будут использованы, их первоначальные настройки могут быть восстановлены с помощью операции «Восстановить всё» («All Initialize»).

1. Включите питание прибора, одновременно удерживая кнопку [STORE].

На дисплее появится индикация «AL».



2. Чтобы завершить процедуру восстановления заводских настроек, нажмите кнопку [STORE] ещё раз.

Все настройки вернутся в состояние «по умолчанию», а прибор перейдет в режим PLAY. Для отмены возврата к заводским настройкам, вместо кнопки [STORE] нажмите кнопку RHYTHM [▶].

НА ЗАМЕТКУ

Если Вы хотите вернуть первоначальные настройки, исполняемые по умолчанию, помните, что при этом все изменения, внесенные Вами в педли, будут удалены. Внимательно отнеситесь к этой операции во избежание потери нужных Вам данных.

ZOOM G1, G1.X, B1, B1.X

Особенности процессоров «*1.X»

Использование кнопки [PEDAL ASSIGN]

На линейной панели процессора имеется кнопка [PEDAL ASSIGN], с помощью которой также можно выбрать модуль, контролируемые педалями экспрессии.

1. В режиме **PLAY** или режиме редактирования нажмите кнопку [PEDAL ASSIGN] для выбора одного из модулей.
(Выбранный модуль подсвечивается светодиодом.)
Например, для **B1, B1.X** (с **G1, G1.X** – модули, перечисленные на стр.17):

- All out Выключено
- **VOLUME** Громкость
- **COMP** Модуль **COMP**
- **WAVE/EFX** Модуль **WAVE/EFX**
- **DRIVE** Модуль **DRIVE**
- **MODULATION** Модуль **MODULATION**
- **REVERB** Модуль **REVERB**



2. Если необходимо, сохраните педаль.
3. В режиме **PLAY** выберите педаль и работайте с ней с помощью экспрессии.
Назначенный на неё параметр можно будет контролировать в реальном времени.
4. Для включения/отключения модулей нажмите на педаль до упора.
Эта функция доступна в режиме редактирования. Если модуль отключён, горит соответствующий светодиод на кнопке [PEDAL ASSIGN].

Регулировка чувствительности встроенной педали экспрессии

В случае, если при нажатии встроенной педали экспрессии до упора звук не изменяется или он меняется скачкообразно при плавном нажатии, чувствительность педали можно отрегулировать следующим образом:

1. Включите питание процессора, удерживая нажатой кнопку [PEDAL ASSIGN].
На дисплее высветится «dB».
2. Одновременно с нажатием педали педалью вниз до упора нажмите кнопку [STORE].
Индикация дисплея сменится на «UP».
3. Теперь нажмите на педаль вниз коском до упора, а затем уберите ногу с педали.



Нажмите на педаль коском до упора, чтобы она коснулась корпуса.

Уберите ногу с педали. Педаль плавно вернется в рабочее положение.

4. Нажмите на кнопку [STORE] ещё раз.
Регулировка чувствительности завершена, после этого процессор вернется в режим **PLAY**. Если на дисплее высветивается «ЕВ», повторите шаг 2.

Технические характеристики

Количество типов эффектов
Количество модулей эффектов

54 (G1, G1.X), 46 (B1, B1.X)
8 могут использоваться одновременно

Пользовательская область: 4 банка по 10 патчей в каждом
Недоступные для редактирования: 4 банка по 10 патчей в каждом

Частота семплирования

24 бит, 128-кратное пересемплирование
24 бит, 128-кратное пересемплирование

A/D конвертер

D/A конвертер

Обработка сигнала

AUX
Дисплей

20 Гц–40 кГц +1 дБ–4 дБ (с 10 кОм-нагрузкой)
2 ячейки по 7 сегментов с подсветкой
Подсветка параметров и функций педали экспрессии
Стандартный моно-джек 1/4" (гнездо "мама")

Линейный вход

Уровень входного сигнала
Входное сопротивление

470 кОм

Линейный выход

Макс. выходной сигнал

Стандартный стерео-джек 1/4" (гнездо "мама"), универсальный – линейный/выход на наушники
Линейный: +3 дБм (выходное сопротивление нагрузки не меньше 10 кОм)

Гнездо подключения

внешней педали/фут-свитча
(только для G1 и B1)

Требования к питанию

9В, 300мА («минус» на центральном контакте) (ZOOM AD-0006)
АС адаптер

Батарейки

4 пальчиковых IEC R6 (размер AA),
Работа от щелочных батареек – около 12 часов

155 x 36 x 52 (серия «*1»); 155 x 234 x 52 (серия «*1.X»)

350 г (серия «*1»); 600 г (серия «*1.X»)

Подключение внешнего фут-свитча (FS01) или педали экспрессии (FP01/FP02) – только в G1 и B1

Устранение неполадок

- Нет тока

Убедитесь, что используете подходящий адаптер (ZOOM AD-0006) или новые щелочные батарейки. Использование не щелочных батареек не рекомендуется.

- Батарейки быстро садятся

Убедитесь, что используете щелочные батарейки. Использование не щелочных батареек не рекомендуется.

- Высокий уровень шума

Убедитесь, что используете подходящий адаптер (ZOOM AD-0006).

- Не работает эффект реверберации

В процессе воспроизведения ритм-паттерна эффект реверберации не действует. Вначале остановите ритм-паттерн (см. стр. 10).

- Не переключаются патчи

Убедитесь, что не выбрали способ переключения патчей pre-select. Выключите процессор и включите снова.