

Guitar Effects & Amp Simulator

G5

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Благодарим вас за приобретение **ZOOM G5**

Чтобы использовать Ваш **ZOOM G5** оптимальным образом и обеспечить его стабильную работу, прочитайте, пожалуйста, данную инструкцию.

Храните данную инструкцию в доступном месте.



Содержание

Меры предосторожности	3	Использование лупера.....	28
Введение. Используемые термины	3	Использование TUBE BOOSTER.....	34
Элементы управления и функции	4	Использование аудио-интерфейса	35
Подготовка к использованию	7	Обновление ПО	36
Настройка эффектов.....	9	Восстановление заводских настроек G5	37
Использование Z-Pedal.....	12	Настройка Z-Pedal	38
Выбор патчей	14	Типы и параметры эффектов	40
Сохранение патчей	16	Типы и параметры эффектов Z-Pedal	59
Уст. специфических параметров патчей ..	18	Разрешение проблем	62
Изменение общих настроек	20	Спецификация	63
Использование тюнера	24	Список ритм-паттернов	63
Использование ритмов.....	26		



Меры предосторожности


МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

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

 Warning	Этот символ предупреждает об особой опасности. Его игнорирование, ведущее к неправильной эксплуатации прибора, может стать причиной серьезных травм или смерти.
 Caution	Этот символ предупреждает об опасности. Его игнорирование, ведущее к неправильному использованию прибора, может стать причиной телесных повреждений или поломки оборудования.

Другие символы

	Обязательные действия
	Запрещённые действия

	Опасно
---	--------

Питание от адаптера переменного тока

- Используйте только адаптер ZOOM AD-16 с данным прибором.
- Использование адаптеров другого типа представляет угрозу безопасности и может привести к поломке прибора.
При подключении адаптера к розетке убедитесь, что она поддерживает требуемое напряжение.

Модификация прибора

- Никогда не открывайте корпус и не пытайтесь модифицировать прибор.

	Меры предосторожности
---	-----------------------

Уход

- G5 является прибором высокой точности. Не прилагайте чрезмерного усилия к кнопкам и другим органам управления. Во избежание поломок не подвергайте устройство толчкам, ударам, падениям и тряске.
- Не допускайте попадания внутрь G5 чужеродных предметов (монет, проводов и т.п.) или жидкостей.

Окружающая среда

- Во избежание повреждения устройства избегайте его эксплуатации в следующих условиях:
При слишком низкой или высокой температуре воздуха;
Рядом с обогревателями или другими источниками тепла;
При высокой влажности или возможности забрызгивания;
При чрезмерном уровне вибрации или тряски;
При обилии пыли или песка.

Питание от адаптера переменного тока

- При отключении адаптера от розетки держите его за корпус, а не тяните за провод.
- Во время грозы, а также при длительном перерыве в использовании прибора отключайте его от розетки.

Присоединение кабелей, входных и выходных разъёмов

- Всегда выключайте питание G5 и других устройств перед подключением или отключением проводов.
- Всегда отключайте провода перед тем, как двигать приборы.

Громкость

- Не используйте G5 на большой громкости в течение долгого времени, так как это может повредить ваш слух.

БЕЗОПАСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Электромагнитное излучение

Из соображений безопасности G5 был разработан с учётом обеспечения максимальной защиты от электромагнитного излучения как от самого устройства, так и от внешних источников. Однако не следует помещать рядом с процессором другое оборудование, излучающее электромагнитные волны или чувствительное к их воздействию, так как нельзя полностью исключить возможность возникновения помех. По возможности, размещайте G5 на расстоянии от другого оборудования. Воздействие электромагнитного поля на любое цифровое устройство, в том числе и на G5, может стать причиной потери данных или неисправной работы этого прибора. Соблюдайте меры предосторожности.

Очистка поверхности

Используйте для очистки поверхности панели устройства мягкую сухую ткань, при необходимости слегка смочив её водой. Не используйте абразивные чистящие средства, воск или растворители (разбавитель для краски или спирт), так как они могут привести к потускнению внешнего покрытия или повреждению поверхности.

Неисправность

В случае неисправности выключите питание устройства и отсоедините адаптер переменного тока. Отключите все остальные кабели. Свяжитесь с магазином, в котором вы приобрели устройство или со службой поддержки ZOOM, предварительно подготовив следующую информацию: название модели устройства и его серийный номер, описание симптомов, предшествовавших возникновению неисправности, ваше имя, адрес, номер контактного телефона.

Авторские права

- Windows® и Windows Vista® являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Microsoft.
- Macintosh® и Mac OS® являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Apple Inc.
- Все другие торговые марки, названия продуктов и названия компаний, упомянутые в настоящем руководстве, являются собственностью соответствующих владельцев.

Примечание: Все товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки, упомянутые в настоящем руководстве, используются только в целях идентификации и не предназначены для ущемления авторских прав их владельцев.

Введение

Девять эффектов одновременно

Вы можете свободно выбирать, редактировать и использовать до восьми обычных эффектов и один Z-Pedal эффект одновременно. Клавишами SCROLL, можно быстро изменить, какие эффекты показаны на дисплеех.

Новая Z-Pedal

Новая Z-Pedal делает управление еще более интуитивно понятным.

Ламповый усилитель

Во встроенном ламповом усилителе используется лампа 12AX7 на этапе выхода эффекта. Это позволит усилить выходной сигнал с ламповым насыщением.

Лупер синхронизируемый с ритмами

Лупер может быть синхронизирован с ритмами. Запись фразы до 60 секунд.

Автоматическое сохранение

Функция автоматического сохранения в целости сбережёт все Ваши изменения.

Работа с Edit&Share

Используйте бесплатно ПО "Edit&Share", с помощью которого можно создавать, редактировать и сохранять персональные эффекты усилителей, изменять последовательности патчей в процессе редактирования, а также менять другие настройки эффектов на Вашем компьютере для создания необходимого звучания.

Посетите сайт ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) для получения более подробной информации о ПО "Edit & Share".

Используемые термины

Патч

Состояние каждого модуля эффектов и настройки их параметров хранятся в ячейках памяти устройства, называемых патчами. Используйте патчи для сохранения настроек и вызова комбинаций эффектов. **G5** может хранить до 297 патчей.

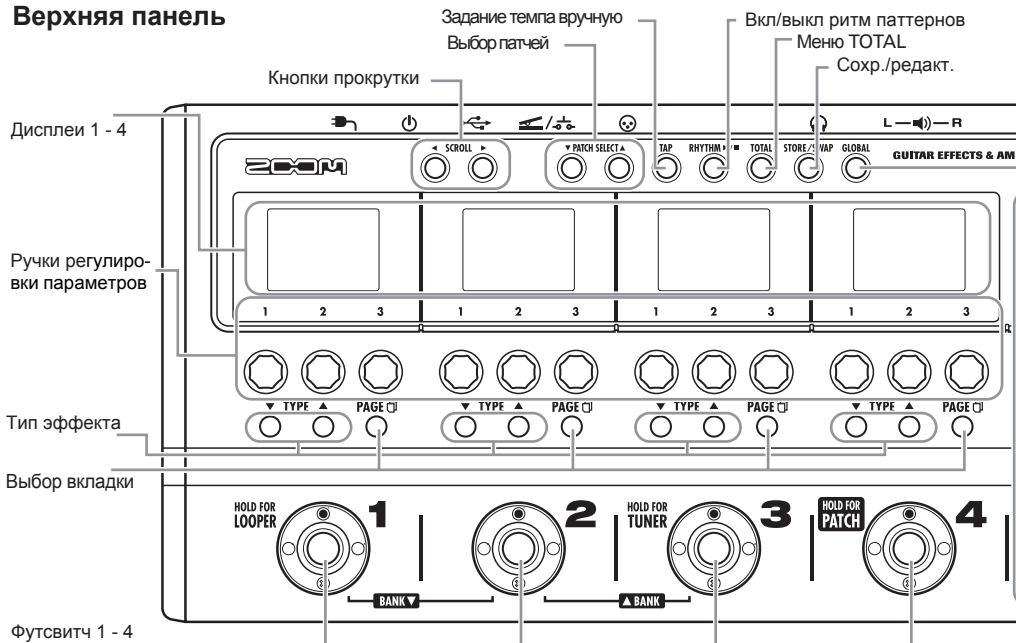
Банк

Группа из трёх патчей называется банком.

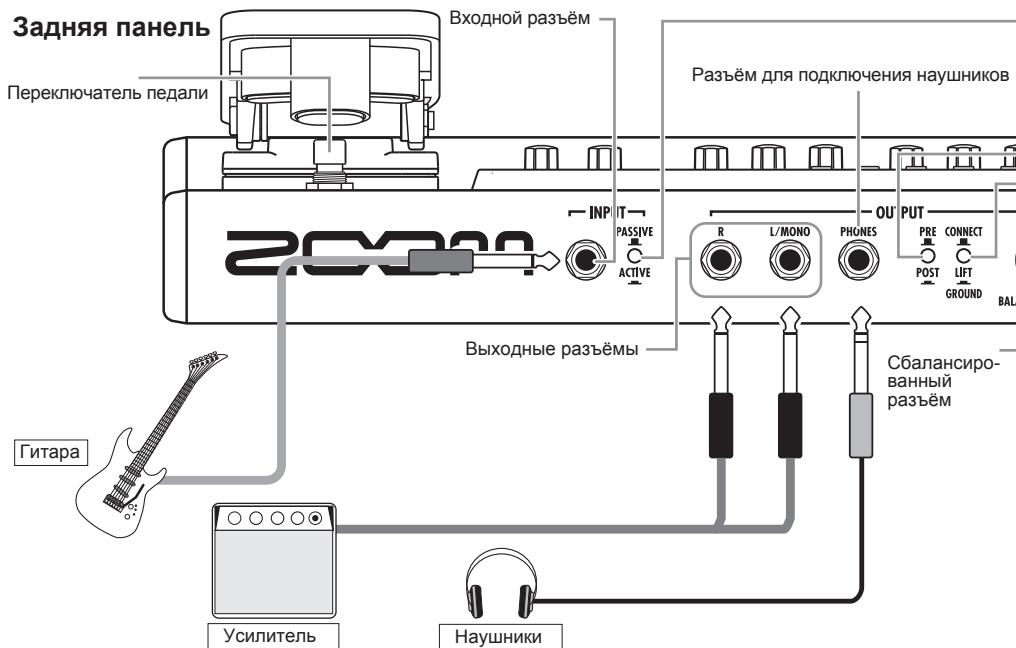
Память **G5** содержит 99 банков, пронумерованных от 1 до 99.

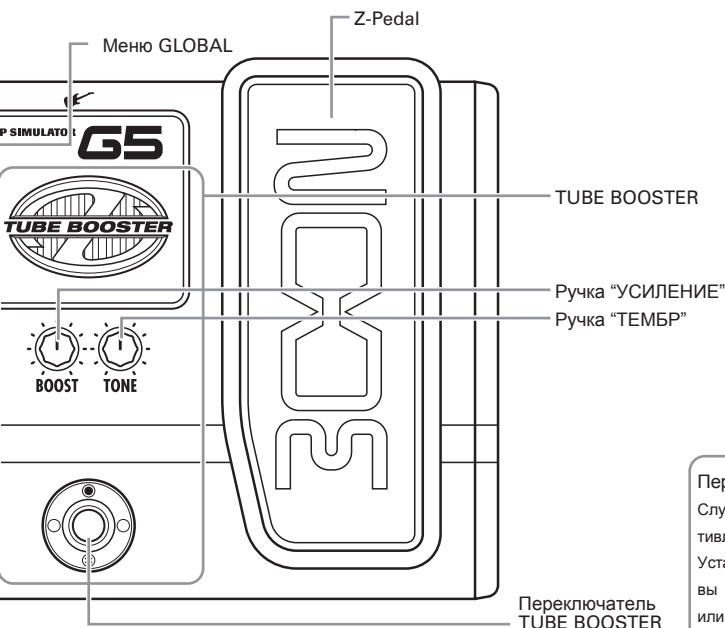
Элементы управления и функции

Верхняя панель



Задняя панель





Переключатель ACTIVE/PASSIVE

Служит для изменения входного сопротивления G5.

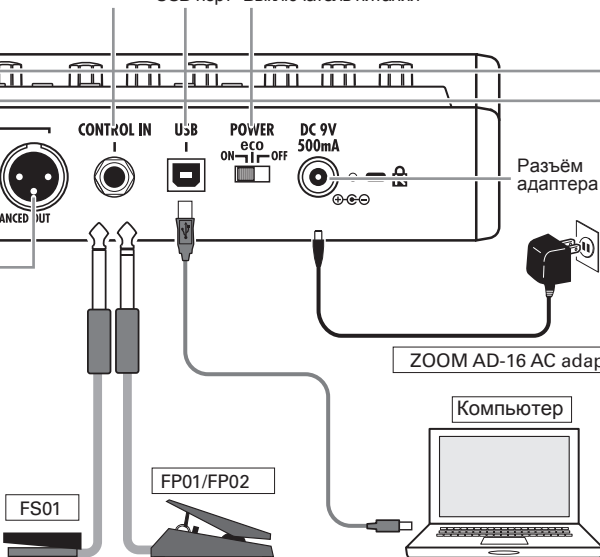
Установите в положение "ACTIVE" если вы используете доп педаль эффектов или при прямом подключении гитары с активными датчиками.

Установите в положение "PASSIVE" при прямом подключении гитары с пассивными датчиками.

Разъём для внешнего контроллера

USB-порт

Выключатель питания



Переключатель PRE/POST

Служит для установки точки вывода сигнала при использовании сбалансированного разъёма.

Установите в положение "POST" для вывода обработанного сигнала со всеми эффектами.

Установите в положение "PRE" для вывода необработанного сигнала.

Переключатель GROUND

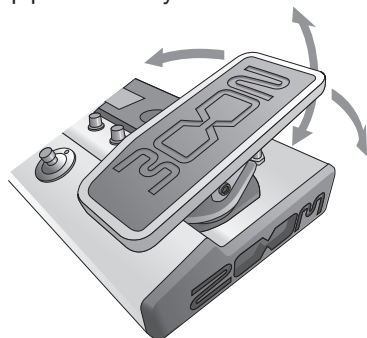
Предназначен для развязки цепи заземления на сбалансированном разъёме для снижения уровня шумов.

Установите в положение "LIFT" для отделения сигнала от заземляющего контакта.

Установите в положение "CONNECT" для соединения сигнала с заземляющим контактом.

Использование Z-Pedal

В дополнение к движению вверх и вниз, новая Z-педали также может двигаться влево и вправо. С помощью с Z-эффект педали, вы можете управлять эффектами интуитивно.



Подсказка

- См. стр. 12 о том, как установить Z-педаль, и стр. 38 о том, как настроить её.

Использование TUBE BOOSTER

В этом предусилителе используется лампа 12AX7, которая является одним из видов ламп часто используемых в гитарных предусилителях, чтобы добавить до +16 дБ усиления.

Включите его, когда играете соло и вы сможете перегрузить гитарные усилители для достижения мощного уровня звука.



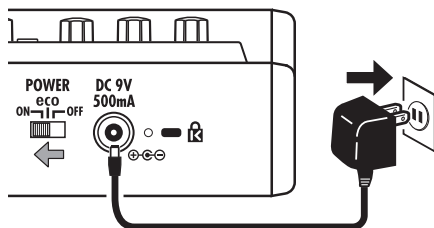
Подготовка к использованию

Включение питания

- Уновите громкость усилителя на минимальный уровень.



- Подсоедините адаптер до перемещения переключателя POWER в положение ON.



Включите усилитель и увеличьте громкость.

Использование переключателя POWER ECO

В режиме ECO, если G5 не используется в течение 10 часов, его питание автоматически выключится.

Если вы хотите оставить его включенным все время, установите переключатель питания в положение ON.

Информация отображаемая на дисплее

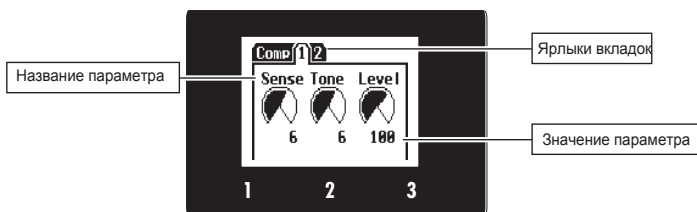
■ В главном меню отображается текущий патч



Подсказка

- Положение виртуальных ручек регулировки задаётся с помощью изменения значений параметров.

■ В меню редактирования отображаются изменяемые параметры

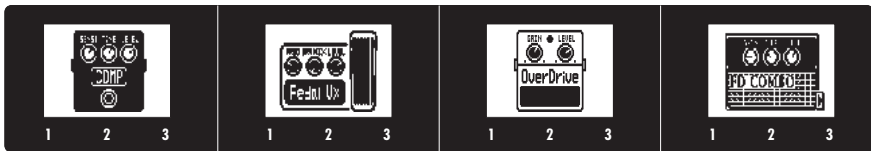


Подсказка

- При наличии 4х и более изменяемых параметров, на дисплее будут отображаться ярлыки вкладок для перехода к ним.

Настройка эффектов

Убедитесь, что Вы находитесь в главном меню

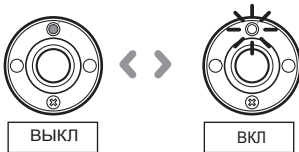


1 Включение и выключение эффектов

- Нажмите  **1**,  **2**,  **3** or  **4**.



- Эффект включится/выключится.



ВЫКЛ

ВКЛ

ЗАМЕТКА

- При включении эффекта загорается светодиодный индикатор.
- При выключении эффекта светодиодный индикатор гаснет.

2 Выбор типа эффекта

- Нажмите  **TYPE** . Нажмите  .



- Это изменит тип эффекта



Подсказка

- См. раздел на стр. 40 о типах эффектов и их параметрах.
- См. отдельное руководство Z-Pedal
- Регулировки автоматически сохраняются

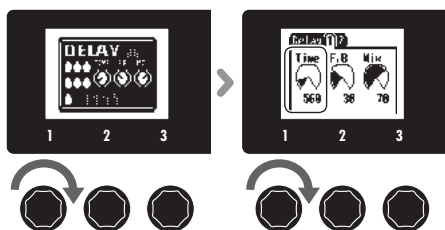
ДАЛЕЕ >>>

3 Регулировка параметров

- Поверните 1, 2 и 3.



- Откроется меню редактирования, где Вы сможете отрегулировать параметры.



ЗАМЕТКА

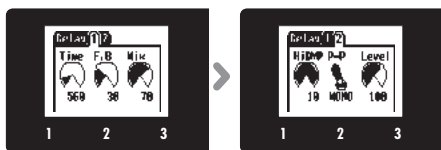
- Время [Time], скорость [Rate] и некоторые другие параметры могут быть установлены относительно длительности нот, синхронизированных с темпом.

4 Переключение между вкладками

- Нажмите **PAGE** .



- Откроется следующая вкладка.



Ограничение в обработке эффектов



G5 позволяет Вам использовать до трех эффектов в любой комбинации. Однако, если Вы комбинируете эффекты, требующие больших затрат вычислительных мощностей, возможно превышение обрабатывающей способности эффектов **G5**. Если требуемые затраты мощности для модуляции эффекта превосходят возможности **G5**, то на дисплее будет отображаться надпись "THRU" и эффект не будет воспроиз-

ЗАМЕТКА

- Модуляция эффекта требует одинаковых затрат вычислительных мощностей, включён ли эффект, или выключен.

Подсказка

- Нажмите и удерживайте PAGE пару секунд чтобы быстро установить эффект в состояние THRU (в обход эффекта).





5 Прокрутка отображаемых эффектов

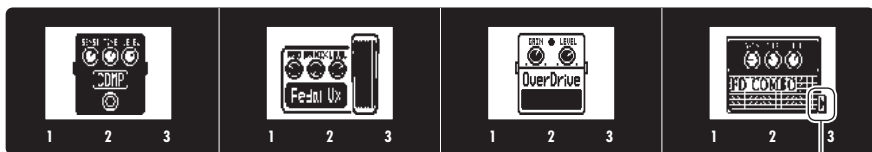
- Нажмите  SCROLL .

Например: Если вы нажмёте 

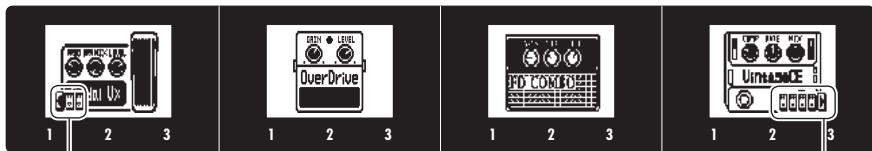
Подсказка

Можно прокручивать с помощью переключателей.

- Лево:  ¹ +  ² одновременно.
- Право:  ³ +  ⁴ одновременно.



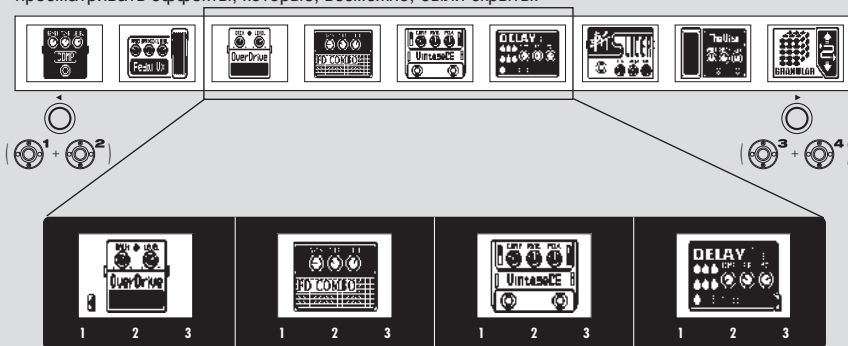
Этот значек показывает, есть ли ещё эффекты в данном направлении



Этот значек показывает, кличество эффектов в данном направлении

О прокрутке эффектов

С G5 Вы можете организовать и использовать до девяти эффектов - восемь обычных эффектов и один Z-Pedal эффект. На дисплее отображаются четыре из этих эффектов одновременно. С помощью прокрутки можно перемещать в различные части цепочку эффектов и просматривать эффекты, которые, возможно, были скрыты.



Использование Z-Pedal

1 Выбор Z-Pedal эффекта

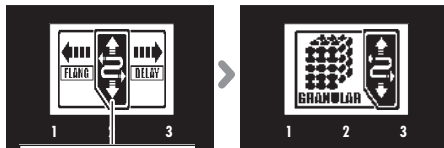
- Нажмите  чтобы увидеть Z-Pedal эффект.



- Нажмите .



- Это изменит тип эффекта.



Иконка Z-Pedal

Подсказка

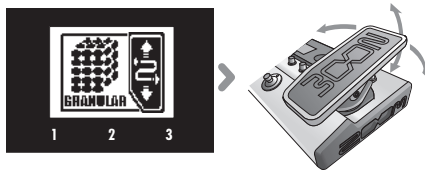
- Иконка Z-Pedal появляется на Z-Pedal эффектах.
- См. отдельное руководство Z-Pedal для информации о эффектах Z-Pedal.

2 Установка Z-Pedal эффекта

- Выберите Z-Pedal эффект.



- Функции будут назначены на Z-Pedal автоматически.



ЗАМЕТКА

- Если вы выберете обычный эффект педали, функция будет автоматически назначена на Z-Pedal вверх-вниз. См. "Типы эффектов и параметров" для параметра, который присваивается автоматически.

3 Настройка Z-Pedal.

- Нажмите .




- Откроется окно CUSTOM CUSTOM CUSTOM

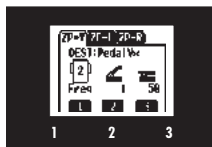


ЗАМЕТКА

- С помощью опции CUSTOM вы можете управлять параметрами эффектов Z-Pedal как захотите.
- См. "Типы эффектов и параметров" чтобы узнать какие параметры могут быть назначены.

■ Выбор направления педали для установки параметра

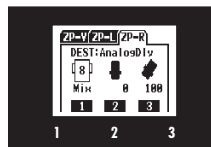
- Нажмите **PAGE**  чтобы выбрать направление педали.



Вверх и вниз



Лево




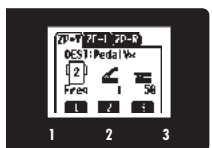
Право

Подсказка

- Направление вверх и вниз может быть использовано, чтобы включать эффект с помощью перелючателя педали.

■ Выбор контролируемых параметров

- Поверните  .
- Будут показаны параметры эффектов которые могут быть назначены.





Подсказка

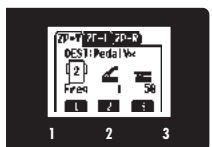
- INPUT VOL: Контролирует уровень входного сигнала.
- OUTPUT VOL: Контролирует уровень выходного сигнала. (Не влияет на громкость ритма или лупера).
- NO ASSIGN: Нет функции назначенной на данное направление.

ЗАМЕТКА

- См. "Типы и параметры эффектов" для подробной информации о функциях, которые могут быть назначены для каждого эффекта.

■ Установить диапазон параметра который регулируется педалью

- Поверните  2 чтобы установить минимальное значение.
- Поверните  3 чтобы установить максимальное значение.

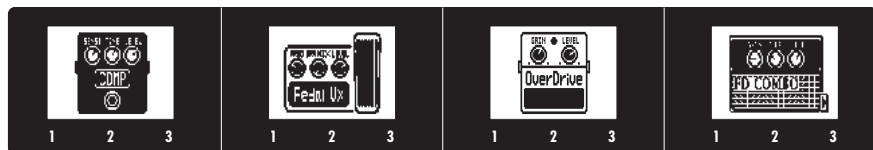


Подсказка


- Минимальное значение может быть выше, чем максимальное значение. При установке таким образом, опускание педали вниз уменьшает эффект, а подъём вверх - усиливает.

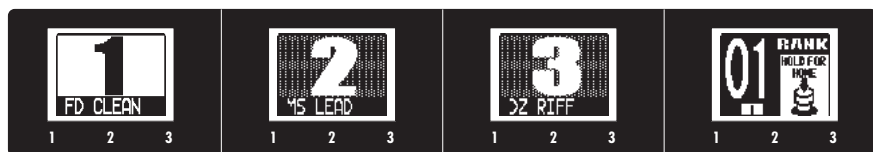
Выбор патчей

Убедитесь, что Вы находитесь в главном меню.







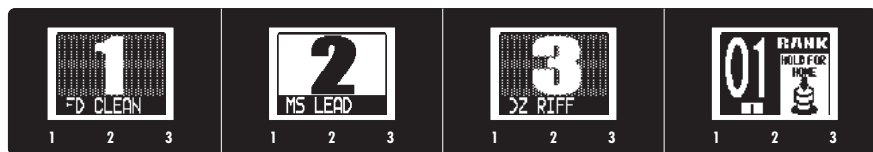
1 Активация режима выбора патчей

- Нажмите и удерживайте  **4** в течение 1 секунды для активации режима выбора патча.
- Дисплеи 1–3 показывают названия и номера патчей, и дисплей 4 показывает номер банка.








2 Переключение патча

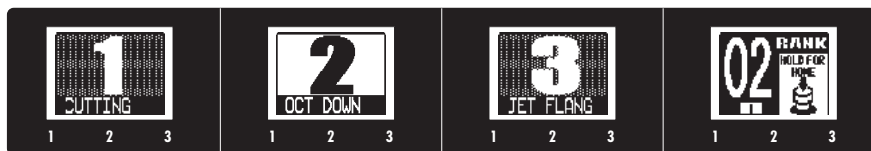
- Нажмите  **1**,  **2** или  **3**
- Подсказка**
- Вы также можете переключать патчи с помощью кнопок 
- Патч переключен.



Выбранный патч

3 Переключение банков

- Нажмите  **1** и  **2** одновременно, чтобы открыть предыдущий банк
 - Нажмите  **2** и  **3** одновременно, чтобы открыть следующий банк
 - Поверните  **1** под дисплеем 4.
- ▼
- Банк переключен.



Подсказка

- При использовании двух футуристичей одновременно, звук может быть обработан эффектом назначенным на футустичу, который был нажат первым. Чтобы избежать этого, старайтесь избегать звукоизвлечения в процессе переключения между банками патчей.

4 Возврат в главное меню

- Нажмите и удерживайте  **4** в течение 1 секунды для возврата в главное меню.



Сохранение патчей

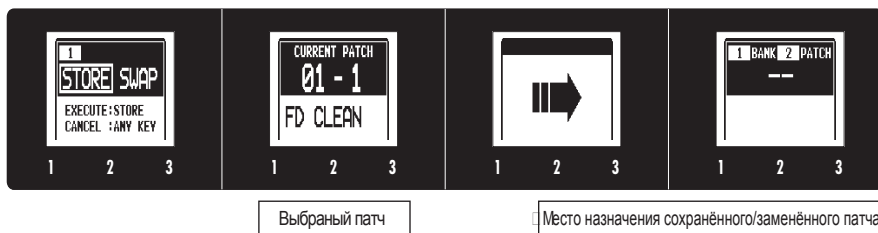
G5 автоматически сохраняет настройки после изменения параметров.

1 Сохранение или замена одного патча другим

- Нажмите STORE/SWAP.



- STORE/SWAP мигает и дисплеи отображают информацию, как показано ниже.



2 Выбор патча для сохранения или замены

- Поверните под дисплеем 1.



Сохранить [Store]

Заменить [Swap]

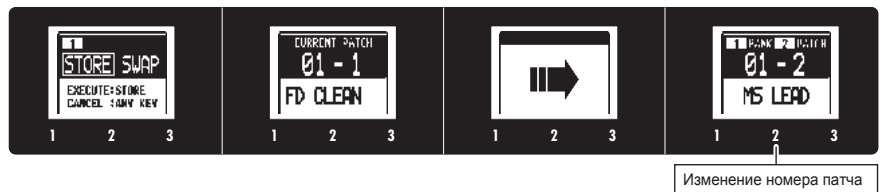


3 Выбор места куда будет сохранён патч

■ Изменение номера сохраняемого/заменяющего патча Заметка

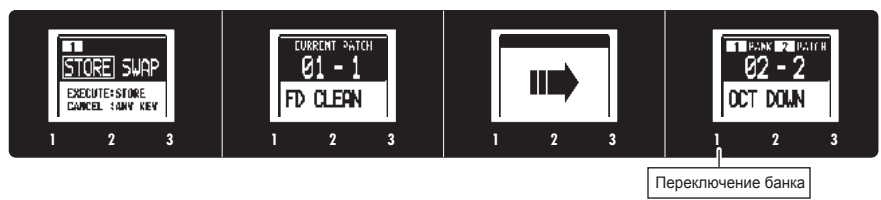
- Поверните  под дисплеем 4.

• Текущий патч не может быть установлен в качестве пункта назначения.
 • текущие значения параметров сохраняются автоматически.




■ Изменение банка, в котором будет сохранён/заменён патч


- Поверните  под дисплеем 4.



4 Завершение процедуры сохранения/замены

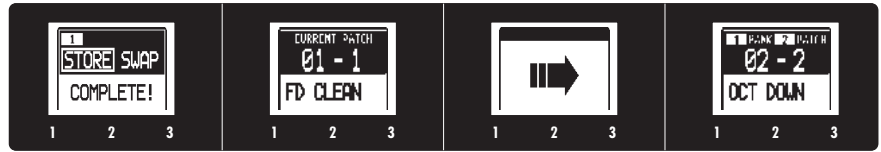
- Нажмите .

Подсказка

• Для отмены нажмите любую клавишу вместо .




- После появления на дисплее надписи "COMPLETE!" (выполнено), открывается сохранённый/заменённый патч.



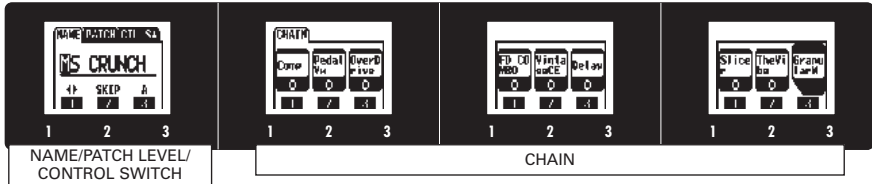
Уст. специфических параметров патча.

1 Вход в меню TOTAL

- Нажмите 

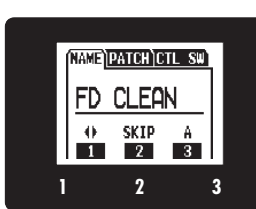
Заметка

- Настройки, сделанные для общих параметров (total), сохраняются для каждого патча отдельно.
- См. стр. 19 о том, как использовать функцию CHAIN (эффект переназначения).



2 Изменение названия патча

- Поверните ,  и  под дисплеем 1.



1 повернуть, чтобы переместить курсор.



2 повернуть, чтобы изменить тип знака/символа.



3 повернуть, чтобы изменить символ.

Заметка

- Следующие знаки и символы могут быть использованы.
! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (пробел)

3 Регулировка уровня патча

- Поверните  под дисплеем 1.



Заметка

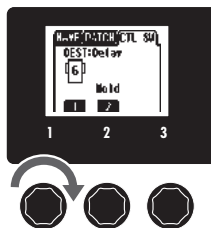
- Диапазон настройки составляет 0-120.

Подсказка


- Чтобы изменить общую громкость всех патчей, отрегулируйте основной уровень (см. стр. 20).

4 Установка доп. функций футсвитча

- Нажмите **PAGE**  и поверните  под дисплеем 1.



Подсказка

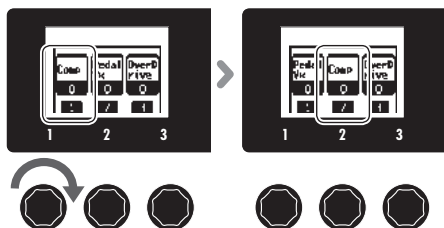
- BYPASS/MUTE: Блокирует [bypass] или заглушает [mute] эффект.
- TAP TEMPO: Нажимайте на футсвитч в желаемом темпе, чтобы установить темп, используемый для ритм-паттернов, фразового сэмплера (looper) и эффектов.
- NO ASSIGN: Футсвитчу функций не присвоено.
- Если выбранный параметр имеет несколько функций, используйте ручку 2 .

Заметка

- Для использования определённого набора функций, соответствующий эффект также должен быть включён.
- См. "Типы и параметры эффектов" для подробной информации о функциях, которые могут быть назначены для каждого эффекта.
- Вы также можете подключить педаль экспрессии (FP01/FP02) и использовать его для управления громкостью.

5 Изменение порядка эффектов

- Поверните ,  и  под дисплеями 2–4 для изменения порядка эффектов.



Подсказка

- Отключенные эффекты серого цвета.

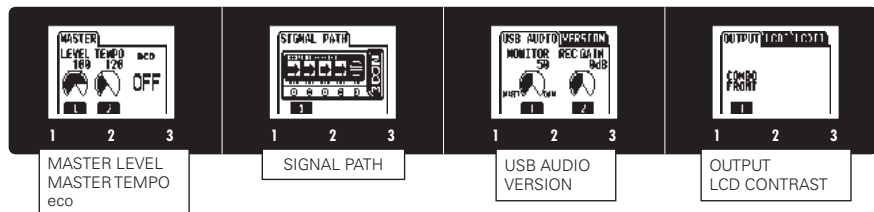
6 Выход из меню TOTAL

- Нажмите **TOTAL** .

Изменение общих настроек

1 Вход в меню GLOBAL

- Нажмите 



Заметка

- Изменение общих настроек в меню GLOBAL затрагивает все патчи.

2 Регулировка уровня выходного сигнала (Master level)

- Поверните  под дисплеем 1



Заметка

- Диапазон значений 0-120.



3 Установка основного темпа (Master tempo)


- Поверните  под дисплеем 1.

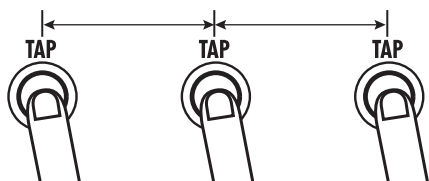


Заметка

- Диапазон значений 40-250
- Заданный темп будет использоваться всеми эффектами, ритм-паттернами и фразовым сэмплером (looper).

■ Задание ритма вручную □

- Нажмите  два или более раз в желаемом темпе.



Подсказка

- Также темп можно задать используя педаль S01 (продается отдельно). (см. стр. 17)

4 Проверка состояния режима ECO

- В экономичном режиме параметр ON/OFF отображается справа от мастер темпа.



5 Изменение направления потока сигнала

- Поверните  под дисплеем 2.

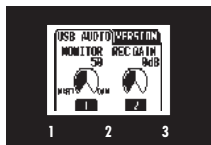


- Это изменяет направление потока сигнала.



6 Регулировка контроля USB аудио-баланса

- Поверните  под дисплеем 3.



Заметка

- Здесь регулируется баланс между сигналами, посылаемыми с компьютера (DAW), входным сигналом и сигналом, обработанным с помощью устройства (DIRECT).
- Диапазон значений 0-100.
- При 0 будет контролироваться только обработанный сигнал (DIRECT), при 100 - только сигнал, посылаемый с компьютера (DAW).

7 Регулировка уровня записи

- Поверните  под дисплеем 3.

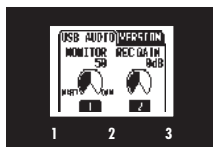


Заметка

- Так настраивается уровень сигнала, посылаемого на компьютер.
- Диапазон значений ± 6 дБ.

8 Проверка текущей версии ПО

- Нажмите **PAGE**  под дисплеем 3



Подсказка

Для получения последней версии ПО, посетите сайт ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).



9 Выбор подключенного оборудования

- Поверните  под дисплеем 4.



Параметр	Значение
DIRECT	Используйте при подключении к наушникам или мониторам
COMBO FRONT	Используйте при подключении ко входу гитарного комбо
STACK FRONT	Используйте при подключении ко входу гитарного стека
COMBO POWER AMP	Используйте при подключении в возврат (Return) гитарного комбо
STACK POWER AMP	Используйте при подключении в возврат (Return) гитарного стека

10 Регулировка контрастности дисплеев

- Нажмите **PAGE**  под дисплеем 4 чтобы открыть вкладки LCDI или LCDII.
- Поверните  на LCD1–LCD4.



Page	Indicator	Display adjusted
LCDI	LCD1	Effect 1
	LCD2	Effect 2
LCDII	LCD3	Effect 3
	LCD4	Effect 4

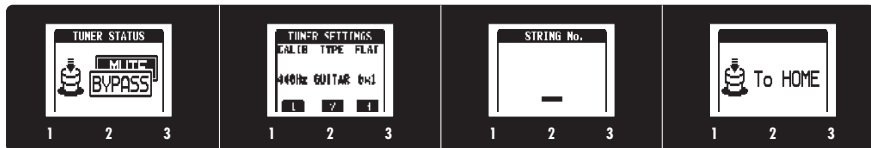
11 Выход из меню GLOBAL

- Нажмите **GLOBAL** .

Использование тюнера

1 Активация тюнера

- Нажмите и удерживайте  **3** в течение 1 секунды.

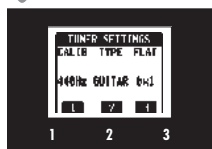


Подсказка

- Нажмите  **1** для переключения между режимами BYPASS и MUTE

2 Изменение базовой частоты тюнера

- Поверните  **1** под дисплеем 2.



Заметка

- Базовая частота для ноты Ля (A) первой октавы может быть установлена в диапазоне 435 - 445 Гц. .
- Базовая частота запоминается даже после отключения питания.

3 Выбор типа тюнера

- Поверните  **2** под дисплеем 2.



ХРОМАТИЧЕСКИЙ

Хроматический тюнер отображает название ближайшей ноты и величину отклонения входного сигнала от этой ноты.

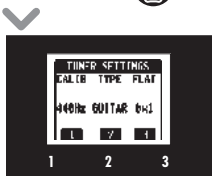
ДРУГИЕ ТИПЫ НАСТРОЙКИ

В зависимости от выбранного типа, отображается название ближайшей струны и величина отклонения входного сигнала. Выберите один из следующих типов настройки.

Дисплей	Значение	Номер струны/название ноты						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Стандартный строй для гитар, в т.ч. и 7-струнных	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Открытые струны дают аккорд ля-мажор	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Открытые струны дают аккорд ре-мажор	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Открытые струны дают аккорд ми-мажор	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Открытые струны дают аккорд соль-мажор	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Альтернативный строй, часто используется для таппинга	-	D	A	D	G	A	D

4 Использование пониженного строя

- Поверните  под дисплеем 2.



Заметка

- Вы можете понизить строй на один ($b \times 1$), два ($b \times 2$) или три ($b \times 3$) полутона.
- Пониженный с трей не может быть использован в режиме хроматического тюнера.



5 Настройте гитару

- Сыграйте на открытой струне и настройте её.

■ ХРОМАТИЧЕСКИЙ ТЮНЕР

Отображается название ближайшей ноты и направление подстройки



■ ДРУГИЕ ТИПЫ НАСТРОЙКИ

Отображается номер ближайшей струны и направление подстройки.



Подсказка

- Загорающиеся кнопки над дисплеем также помогут Вам в настройке.



6 Завершение настройки

- Нажмите ,  или .

Использование ритм-паттернов

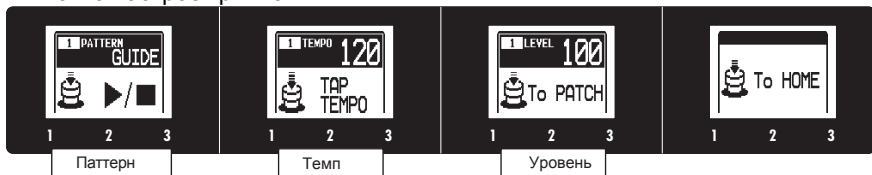
1 Активация ритм-паттерна

- Нажмите 

Подсказка

- Ритм-паттерны можно воспроизводить при использовании фразового сэмплера (looper).

Ритм-паттерн начинает воспроизводиться автоматически и открывается окно настроек ритма.



2 Выбор ритм-паттерна

- Поверните  под дисплеем 1.



Заметка

- На стр. 61 перечислены все типы ритм-паттернов



3 Регулировка темпа

- Поверните  под дисплеем 2.



Подсказка

- Также темп можно задать используя  или 

Заметка

- Диапазон значений 40-250.
- Заданный темп будет использоваться всеми эффектами, ритм-паттернами и фразовым сэмплером (looper).

4 Регулировка громкости ритм-паттерна

- Поверните  под дисплеем 3.




ЗАМЕТКА

- Диапазон значений 0-100.

5 Остановка ритм-паттерна

- Нажмите .


Подсказка

- нажмите  снова для повторного воспроизведения ритм-паттерна.

6 Завершение настройки ритм-паттернов

- Для остановки воспроизведения ритм-паттерна и перехода к предыдущему меню

RHYTHM ►/■

- Нажмите .

- Для выбора патча (воспроизведение ритм-паттерна продолжается)

- Нажмите .

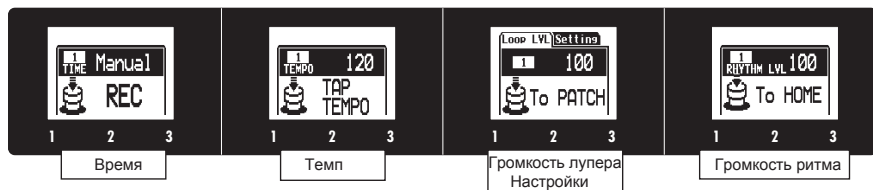
- Для возврата в главное меню (воспроизведение ритм-паттерна продолжается)

- Нажмите .

Использование лупера

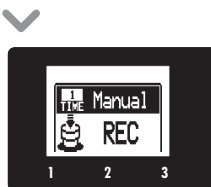
1 Активация лупера

- Нажмите и удерживайте  в течение 1 секунды.



2 Установка времени записи

- Поверните  под дисплеем 1.



Вручную

Начните и остановите запись с помощью фут-свитча.

Значок ноты

Установите время записи фразы, выбрав темп и количество четвертных нот.

ЗАМЕТКА



- Время записи фразового сэмплера 1.5-40 секунд (20 секунд при включении возможности отмены записи (UNDO)).
- При задании времени записи нотами, если количество четвертных нот выходит за рамки допустимого временного интервала, оно автоматически корректируется.
- При изменении временного промежутка записи, уже записанная фраза будет стираться.

3 Регулировка темпа

- Поверните  под дисплеем 2.



Подсказка

- Также темп можно задать используя .
- Если фраза ещё не была записана, темп можно установить вручную, нажимая .

ЗАМЕТКА

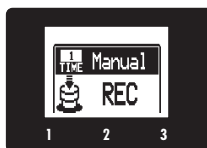
- Диапазон значений 40 - 250
- При изменении темпа, уже записанная фраза будет стираться.
- Заданный темп будет использоваться всеми эффектами, ритм-паттернами и фразовым сэмплером (looper).

4 Запись и воспроизведение фразы

- Нажмите  ¹.



Ожидание записи



Запись



Воспроизведение лупа




■ В режиме “Вручную” □

- При повторном нажатии  ¹ или достижении максимального времени записи (60 секунд), начинается воспроизведение фразы (на дисплее отображается надпись “PLAY”).

■ В режиме “Значок ноты” □

- Запись продолжается в течение заданного времени, затем начинается воспроизведение фразы (на дисплее отображается надпись “PLAY”).

Подсказка

- В процессе записи нажмите  ² для отмены записи.

ЗАМЕТКА

- При использовании ритм-паттернов, запись фразы начинается после предварительного отсчёта.
- При использовании ритм-паттернов, фраза оцифровывается, т.о. если фраза не укладывается в лимит времени, после завершения записи она автоматически подгоняется под заданный темп.

5 Остановка воспроизведения фразы

- Нажмите  ².



6 Запись с наложением

■ Для начала записи с наложением □

- Во время циклического воспроизведения нажмите



Воспроизведение Запись с наложением



■ Для завершения записи с наложением

- Нажмите



снова.



Запись с наложением Воспроизведение



7 Стереть фразу

- Нажмите и удерживайте



в течение 1 секунды.




- На дисплее появится надпись "CLEAR" (Очищено)



8 Регулировка громкости фразы

- Для регулировки громкости фразы


- Поверните  под дисплеем 3.



ЗАМЕТКА

- Диапазон значений 0–100.

- Для регулировки громкости ритма

- Поверните  под дисплеем 4.




ЗАМЕТКА


- Диапазон значений 0–100.

9 Просмотр других экранов

- Вы можете выбрать патчи во время воспроизведения фразы

- Нажмите  **3**.

- Чтобы вернуться в главное меню во время воспроизведения фразы

- Нажмите  **4**.

ЗАМЕТКА

- При переходе в главное меню [Home Screen] записанная фраза не стирается.
- Отключение питания сотрёт записанную фразу.

10 Изменение настроек лупера

- Нажмите **PAGE**  под дисплеем 3.



■ Для активации функции **UNDO** “Отмена”


- Поверните  под дисплеем 3.




ЗАМЕТКА

- Когда функция отмены UNDO включена, максимальное время записи фразы сокращается до 30 секунд.

Подсказка

- Когда включена функция отмены [Undo], можно отменить последнее наложение, нажав и удерживая  **1** в течение 1 секунды.

После отмены действия, последнее наложение можно восстановить, снова нажав и удерживая  **1** в течение 1 секунды.


■ Для выбора режима остановки фразы [STOP MODE]

- Поверните  под дисплеем 3.



STOP MODE	Способ завершения воспроизведения фразы
STOP	Воспроизведение завершается немедленно
FINISH	Воспроизведение завершается после окончания фразы
FADE OUT	Воспроизведение завершается плавным сведением громкости на нет

Подсказка

- В режимах "FINISH" и "FADE OUT", воспроизведение можно немедленно завершить, нажав снова 

Использование TUBE BOOSTER

1 Включение/выключение TUBE BOOSTER

- Нажмите  TUBE BOOSTER.



- Это включит или выключит ламповый предусилитель



ВЫКЛ

ВКЛ

ЗАМЕТКА

- Во время нагрева лампы, TUBE BOOSTER не может издать никакого звука в течение 5 секунд.
- Сигналы, записанные на USB Audio не могут быть усилены посредством трубки TUBE BOOSTER.
- Настройки вкл/выкл TUBE BOOSTER не сохраняются. После включения устройства он всегда отключен.

2 Регулировка уровня усиления TUBE BOOSTER

- Поверните  BOOST



ЗАМЕТКА

- TUBE BOOSTER обеспечивает 0-16 дБ усиления..

3 Регулировка тембра TUBE BOOSTER

- Поверните  TONE



ЗАМЕТКА

- Чем больше ручка TONE повернута налево, тем больше подавляется высоких частот.

Использование функций аудио-интерфейса

G5 может быть использован с компьютерами под управлением следующих операционных систем:

■ Совместимые ОС

Windows

Windows® XP SP3 (32 бит) или более новая версия

Windows® Vista SP1 (32 бит, 64 бит) или более новая версия

Windows® 7 (32 бит, 64 бит)

32 бит: Intel® Pentium® 4 1,8 ГГц или выше, RAM 1Гб или больше

64 бит: Intel® Pentium® DualCore 2,7 ГГц или выше, RAM 2Гб или больше

Intel Mac

OSX 10.5.8/10.6.5 или более новая версия

Intel® CoreDuo 1,83 ГГц или выше

RAM 1Гб или больше

■ Разрядность (битрейт)

16-бит

■ Частота сэмплирования

44,1 кГц

С подробной информацией о записи, воспроизведении и других функциях аудио-интерфейса можно ознакомиться в прилагаемой инструкции по ПО DAW.

Подсказка

- Вы можете регулировать баланс между сигналами от G5 и от компьютера (см. стр. 22).
- Вы можете регулировать уровень записи (см. стр. 22).

ЗАМЕТКА

- Для мониторинга сигнала от гитары, обработанного с помощью DAW (Digital Audio Workstation - цифровая станция по обработке звука), при регулировке USB аудио-баланса установите значение равное 100 (см. стр. 22).
При установке иных параметров, сигналы от DAW и непосредственно от G5 будут смешиваться, и в выходном сигнале возможно появление эффекта флэнджера.

Обновление ПО

Загрузите последнюю версию приложения для обновления ПО!

- Посетите сайт ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

Подсказка

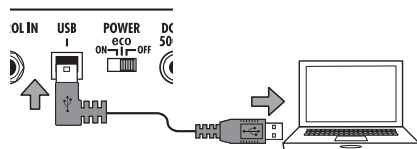
- Зайдите в меню GLOBAL, чтобы узнать текущую версию ПО (см. стр. 23).

1 Подготовка к обновлению ПО

- Убедитесь, что переключатель питания переведён в положение OFF.



- Подключите G5 к компьютеру с помощью USB кабеля.



- Нажав и удерживая кнопки  и  переведите переключатель питания в положение ON.



- Откроется меню обновления ПО [VERSION UPDATE].



2 Обновление ПО

- Запустите приложение для обновления ПО на Вашем компьютере, и выполните обновление.

ЗАМЕТКА

- Не отсоединяйте USB-кабель, пока обновление ПО не завершится.

Подсказка

- Посетите сайт ZOOM для получения инструкций по эксплуатации приложения для обновления ПО.

3 Завершение обновления


- После завершения обновления ПО, на дисплее появится надпись "COMPLETE!" (выполнено).
- ▼
- Переведите переключатель питания в положение OFF.

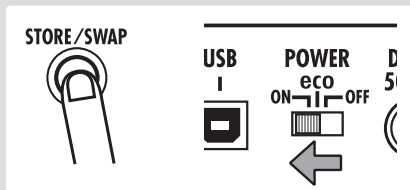
Подсказка

- Обновление ПО не удаляет сохранённые патчи.

Восстановление заводских настроек G5.

1. Использование функции восстановления исходных настроек [All Initialize]

- Нажав и удерживая кнопку  установите переключатель питания в положение ON.




- Откроется меню восстановления исходных настроек [The All Initialize].



2. Чтобы запустить восстановление исходных настроек.

- Нажмите .

ЗАМЕТКА

- Нажмите любую кнопку кроме  для отмены.

Подсказка

- Активация функции восстановления исходных настроек восстановит все заводские настройки G5 по умолчанию, включая патчи. Не используйте данную функцию, если Вы не уверены в том, что действительно хотите это сделать.

Регулировка Z-Pedal

1 Калибровка чувствительности

- Удерживая нажатой кнопку  переведите переключатель питания в положение ON.


GLOBAL

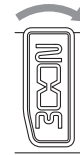
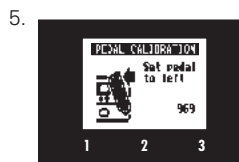
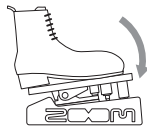
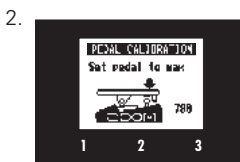


ЗАМЕТКА

- Калибровка необходима если:
 - При нажатии на педаль нет ощутимого эффекта.
 - Громкость или тон меняются слишком сильно даже при лёгком нажатии на педаль.



- Используйте Z-Pedal в следующем порядке, нажимая  после каждого шага.



- Когда калибровка закончена, на экране появится "OK!" и включится режим игры.

Подсказка

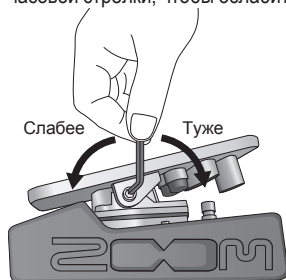
- Если появится надпись "ERROR!" (Ошибка), перезапустите калибровку с самого начала.

2 Регулировка усилия вращения педали

Вы можете использовать 5 мм шестигранный ключ (шестигранник) для регулировки вертикального и горизонтального крутящего момента Z-Pedal.

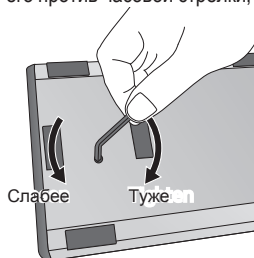
■ Регулировка вертикального вращения

- Вставьте шестигранный ключ в винт вертикальной регулировки крутящего момента сбоку педали. Поверните его по часовой стрелке, чтобы затянуть педаль, поверните его против часовой стрелки, чтобы ослабить педаль.



■ Регулировка горизонтального вращения


- Вставьте шестигранный ключ в винт горизонтальной регулировки крутящего момента в нижней части педали. Поверните его по часовой стрелке, чтобы затянуть педаль, поверните его против часовой стрелки, чтобы ослабить педаль.








ЗАМЕТКА

- Будьте осторожны при ослаблении винтов регулировки крутящего момента, потому что если ослабить их слишком сильно, они могут окрутиться и остаться внутри прибора, что сделает невозможным использование педали.

Типы и параметры эффектов

Номер эффекта	Тип эффекта	Параметр	Диапазон значений	Описание эффекта	Функция фут-свитча
083	DynaDelay	Динамический дилей усилителя	1–2000	Анализует громкость обработанного сигнала.	FS InputMute (Отключение/включение выходного сигнала)
		Вкладка01 [Page01] Вкладка02 [Page02]	Ручка регулировки параметров 1 Time 1–2000 Установка времени задержки.	Ручка регулировки параметров 2 Sense -10–1, 1–10 Настройка чувствительности эффекта.	Ручка регулировки параметров 3 Mix 0–100 Настройка уровня обработанного звука в миксе с исходным.
Отображение эффекта		Описание параметра		Значок возможности синхронизации темпа	Значок возможности управления педалью









■ Типы и параметры эффектов

001	Comp	Компрессор типа MXR Dyna Comp.																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Sense 0–10 P</td> <td>Tone 0–10</td> <td>Level 0–150 P</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Adjusts the compressor sensitivity.</td> <td colspan="2">Adjusts the tone.</td> <td>Adjusts the output level.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK Slow, Fast</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Sets compressor attack speed to Fast or Slow.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Knob1	Knob2	Knob3		Page01	Sense 0–10 P	Tone 0–10	Level 0–150 P		Adjusts the compressor sensitivity.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.	Page02	ATTCK Slow, Fast				Sets compressor attack speed to Fast or Slow.				
	Knob1	Knob2	Knob3																											
Page01	Sense 0–10 P	Tone 0–10	Level 0–150 P																											
Adjusts the compressor sensitivity.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.																										
Page02	ATTCK Slow, Fast																													
Sets compressor attack speed to Fast or Slow.																														
002	RackComp	Рэковый компрессор с более детальной настройкой, чем COMP.																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0–50 P</td> <td>Ratio 1–10</td> <td>Level 0–150 P</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Sets the level that activates the compressor.</td> <td colspan="2">Adjusts the compression ratio.</td> <td>Adjusts the output level.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1–10</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Adjusts the compressor attack rate.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Knob1	Knob2	Knob3		Page01	THRSH 0–50 P	Ratio 1–10	Level 0–150 P		Sets the level that activates the compressor.		Adjusts the compression ratio.		Adjusts the output level.	Page02	ATTCK 1–10				Adjusts the compressor attack rate.				
	Knob1	Knob2	Knob3																											
Page01	THRSH 0–50 P	Ratio 1–10	Level 0–150 P																											
Sets the level that activates the compressor.		Adjusts the compression ratio.		Adjusts the output level.																										
Page02	ATTCK 1–10																													
Adjusts the compressor attack rate.																														
003	M Comp	M-компрессор с более натуральным звучанием.																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0–50 P</td> <td>Ratio 1–10</td> <td>Level 0–150 P</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Sets the level that activates the compressor.</td> <td colspan="2">Adjusts the compression ratio.</td> <td>Adjusts the output level.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1–10</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Adjusts the compressor attack rate.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Knob1	Knob2	Knob3		Page01	THRSH 0–50 P	Ratio 1–10	Level 0–150 P		Sets the level that activates the compressor.		Adjusts the compression ratio.		Adjusts the output level.	Page02	ATTCK 1–10				Adjusts the compressor attack rate.				
	Knob1	Knob2	Knob3																											
Page01	THRSH 0–50 P	Ratio 1–10	Level 0–150 P																											
Sets the level that activates the compressor.		Adjusts the compression ratio.		Adjusts the output level.																										
Page02	ATTCK 1–10																													
Adjusts the compressor attack rate.																														
004	OptComp	Компрессор типа APHEX Punch Factory.																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Drive 0–10</td> <td>Tone 0–100</td> <td>Level 0–150 P</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Adjusts the depth of the compression.</td> <td colspan="2">Adjusts the tone.</td> <td>Adjusts the output level.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Knob1	Knob2	Knob3		Page01	Drive 0–10	Tone 0–100	Level 0–150 P		Adjusts the depth of the compression.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.	Page02									
	Knob1	Knob2	Knob3																											
Page01	Drive 0–10	Tone 0–100	Level 0–150 P																											
Adjusts the depth of the compression.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.																										
Page02																														
005	SlowATTCK	Скрипичная атака обеспечивает медленную атаку каждой ноты, давая эффект игры смычком.																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Knob1</th> <th>Knob2</th> <th>Knob3</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1–50 P</td> <td>Curve 0–10 P</td> <td>Level 0–150 P</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Adjusts the attack time.</td> <td colspan="2">Set the curve of volume change during attack.</td> <td>Adjusts the output level.</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Knob1	Knob2	Knob3		Page01	Time 1–50 P	Curve 0–10 P	Level 0–150 P		Adjusts the attack time.		Set the curve of volume change during attack.		Adjusts the output level.	Page02									
	Knob1	Knob2	Knob3																											
Page01	Time 1–50 P	Curve 0–10 P	Level 0–150 P																											
Adjusts the attack time.		Set the curve of volume change during attack.		Adjusts the output level.																										
Page02																														









006 ZNR	Система шумоподавления ZOOM, уменьшающая уровень шума в паузах без потери качества звука.									
		Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	THRSH	1-25	P	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150	P	
Page02	Adjusts the effect sensitivity.			Sets control signal detection level.			Adjusts the output level.			
007 NoiseGate	Этот гейт вырезает звук в паузах во время игры									
		Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	THRSH	1-25	P	Level	0-150	P			
Page02	Adjusts the effect sensitivity.			Adjusts the output level.						
008 DirtyGate	Классический пороговый шумоподавитель с характерным срабатыванием.									
		Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	THRSH	1-25	P	Level	0-150	P			
Page02	Adjusts the effect sensitivity.			Adjusts the output level.						
009 GraphicEQ	Модуль с бти-полосным эквалайзером.									
		Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	160Hz	-12-12		400Hz	-12-12		800Hz	-12-12	
	Page02	Boosts or cuts the low (160 Hz) frequency band.			Boosts or cuts the low-middle (400 Hz) frequency band.			Boosts or cuts the middle (800 Hz) frequency band.		
Page03	3.2kHz	-12-12		6.4kHz	-12-12		12kHz	-12-12		
Page03	Boosts or cuts the high (3.2 kHz) frequency band.			Boosts or cuts the extremely high (6.4 kHz) frequency band.			Boosts or cuts the harmonics (12 kHz) frequency band.			
Page03	Level	0-150	P							
Page03	Adjusts the output level.									
010 ParaEQ	Модуль с 2х-полосным эквалайзером.									
		Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz		Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-12-12	
	Page02	Adjusts center frequency of EQ1.			Adjusts EQ1 Q.			Adjusts EQ1 gain.		
Page02	Freq2	20Hz-20kHz		Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-12-12		
Page03	Adjusts center frequency of EQ2.			Adjusts EQ2 Q.			Adjusts EQ2 gain.			
Page03	Level	0-150	P							
Page03	Adjusts the output level.									
011 Exciter	Эксайтер сам достраивает высшие гармоники, отталкиваясь от огибающих основных тонов.									
		Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	Bass	0-100		Trebl	0-100		Level	0-150	P
Page02	Adjusts the amount of low-frequency phase correction.			Adjusts the amount of high-frequency phase correction.			Adjusts the level of the signal after it has passed through the module.			
012 CombFLTR	Использование "гребенчатого" фильтра даёт эффект флэнджера, действующего как эквалайзер.									
		Knob1			Knob2			Knob3		
	Page01	Freq	1-50	P	Reso	-10-0-10	P	Mix	0-100	P
Page02	This sets the emphasized frequency.			Adjusts the intensity of the resonance sound of the effect.			Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.			
Page02	HiDMP	0-10		Level	0-150	P				
Page02	Adjusts the treble attenuation of the effect sound.			Adjusts the output level.						

Типы и параметры эффектов

013	AutoWah	Глубина вау меняется в соответствии с силой атаки.												
			Knob1				Knob2				Knob3			
		Page01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
Page02	Adjusts the sensitivity of the effect.				Adjusts the intensity of the resonance sound.				Adjusts the output level.					
014	Resonance	Частота резонансного фильтра меняется в соответствии с интенсивностью звукоизвлечения.												
			Knob1				Knob2				Knob3			
		Page01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
Page02	Adjusts the sensitivity of the effect.				Adjusts the intensity of the resonance sound.				Adjusts the output level.					
015	Cry	Эффект изменяет звук наподобие "говорящего" модулятора.												
			Knob1				Knob2				Knob3			
		Page01	Range	1-10		P	Reso	0-10		P	Sense	-10-1, 1-10		P
Page02	Adjusts the frequency range processed by the effect.				Adjusts the intensity of the modulation resonance sound.				Adjusts the sensitivity of the effect.					
016	SlowFLTR	Частота этого фильтра меняется в соответствии с силой атаки.												
			Knob1				Knob2				Knob3			
		Page01	Time	1-50		P	Curve	0-10			Level	0-150		P
Page02	Sets the time taken to change the sound.				Adjusts the curve of the sound change.				Adjusts the output level.					
017	M-Filter	Моделирует низкочастотный фильтр MOOG MF-101 с широким диапазоном.												
			Knob1				Knob2				Knob3			
		Page01	Freq	0-100		P	Sense	0-10			Reso	0-10		P
Page02	Sets minimum frequency of envelope filter.				Sets effect sensitivity.				Sets effect resonance.					
Page03	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow				
Page02	Sets filter type.				Adjusts amount of filter applied.				Sets speed of filter action.					
Page03	Bal	0-100		P	Level	0-150		P						
Page03	Adjusts the balance between original and effect sounds.				Adjusts the output level.									
018	Step	Специальный эффект "шагающего" фильтра.												
			Knob1				Knob2				Knob3			
		Page01	Depth	0-100			Rate	0-50		♪	P	Reso	0-10	
Page02	Sets the depth of the modulation.				Sets the speed of the modulation.				Adjusts the intensity of the modulation resonance sound.					
Page02	Shape	0-10			Level	0-150		P						
Page02	Adjusts the effect envelope.				Adjusts the output level.									
019	SeqFLTR	Моделирует секвенсор Z.Vex Seek-Wah.												
			Knob1				Knob2				Knob3			
		Page01	Step	2-8			PTRN	1-8			Speed	1-50		♪
Page01	Adjusts number of sequence steps.				Sets effect pattern.				Sets modulation speed.					
Page02	Shape	0-10			Reso	0-10		P	Level	0-150			P	
Page02	Sets effect sound envelope.				Sets effect resonance.				Adjusts the output level.					

020	RndmFLTR	Эффект с произвольно изменяемыми параметрами.					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Speed	1-50	Range	0-100	Reso	0-10
	Sets modulation speed.		Adjusts frequency range affected.		Sets effect resonance.		
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	Bal	0-100
Sets filter type.		Adjusts amount of filter applied.		Adjusts the balance between original and effect sounds.			
Page03	Level	0-150					
Adjusts the output level.							
021	fCycle	Этот эффект меняет характеристики фильтра циклически.					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Rate	1-50	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn	Level	0-150
	Sets the speed of the modulation.		Sets the modulation waveform.		Adjusts the output level.		
	Page02	Depth	0-100	Reso	0-10		
Sets the depth of the modulation.		Adjusts the intensity of the modulation resonance.					
022	Booster	Бустер усиливает звуковой сигнал, придавая звучанию дополнительную мощность.					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Adjusts the gain.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.		
Page02							
023	OverDrive	Моделирует педаль Boss OD-1, которая ввела понятие "овердрайв".					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Adjusts the gain.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.		
Page02							
024	T Scream	Моделирует педаль Ibanez TS808, любимой гитаристами как бустер, и ставшей прообразом многочисленных клонов.					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Adjusts the gain.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.		
Page02							
025	Governor	Моделирует дисторшн-педаль Marshall Guv'nor.					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Adjusts the gain.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.		
Page02							
026	Dist+	Моделирует эффект MXR distortion+, сделавшего дисторшн популярным во всём мире.					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Adjusts the gain.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.		
Page02							
027	Dist 1	Моделирует дисторшн-педаль Boss DS-1.					
		Knob1		Knob2		Knob3	
	Page01	Gain	0-100	Tone	0-100	Level	0-150
	Adjusts the gain.		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.		
Page02							





Типы и параметры эффектов





028		Моделирует популярный эффект "Pro Co Rat", знаменитый своим остро-звучащим дисторшном.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												
029		Моделирует эффект Fuzz Face, вошедший в историю благодаря своему забавному дизайну и сокрушительному звучанию.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												
030		Моделирует эффект Electro-Harmonix Big Muff, любимый великими артистами по всему миру за его плотное и приятное fuzz-звучание.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												
031		Моделирует эффект Boss Metal Zone, характерный своим длинным сустейном и мощным нижим диапазоном средних частот.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												
032		Моделирует компактный ламповый предусилитель Matchless Hotbox.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												
033		Чистое необработанное звучание от ZOOM.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												
034		Оригинальный тембр, сочетающий в себе характеристики ADA MP1 и MARSHALL JCM800.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												
035		Перегруженный звук с подчеркнутыми низкими и средними частотами.										
			Knob1			Knob2			Knob3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150	
	Adjusts the gain.			Adjusts the tone.			Adjusts the output level.					
Page02												

036		Перегруженный звук для сольной игры, смоделированный на основе ведущего канала Mesa Boogie Road King Series II.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Adjusts the gain.				Adjusts the tone.				Adjusts the output level.					
037		Оригинальный перегруженный звук с ровным тембром во всём диапазоне.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Adjusts the gain.				Adjusts the tone.				Adjusts the output level.					
038		Подгруженный звук, смоделированный на основе модифицированного Vox AC30.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Adjusts the gain.				Adjusts the tone.				Adjusts the output level.					
039		Перегруженный звук с ровным усиленным дисторшном.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Adjusts the gain.				Adjusts the tone.				Adjusts the output level.					
040		Ровное и яркое дисторшн-звучание.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Adjusts the gain.				Adjusts the tone.				Adjusts the output level.					
041		Эффект дисторшн, гордящийся самым высоким перегрузом в мире.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
Page02	Adjusts the gain.				Adjusts the tone.				Adjusts the output level.					
042		Акустический симулятор, изменяющий тембр звука электрогитары, делая его похожим на звучание акустической гитары.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Top	0-100		P	Body	0-100			Level	0-150		P
Page02	Adjusts the unique string tone of acoustic guitars.				Adjusts the body resonance of acoustic guitars.				Adjusts the output level.					
043		Моделирует звучание Fender Twin Reverb ('65), любимого гитаристами самых разных стилей.												
		Page01	Knob1				Knob2				Knob3			
			Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Page02	Adjusts the gain.				Adjusts tube amp compression.				Adjusts the output level.			
Page03	Trebl 0-100				Middl 0-100				Bass 0-100					
Page03	Adjusts volume of high frequencies.				Adjusts volume of middle frequencies.				Adjusts volume of low frequencies.					
Page03	Prese 0-100				CAB See Table 1									
Page03	Adjusts volume of super-high frequencies.				Selects cabinet.									

Типы и параметры эффектов







Типы и параметры эффектов

044 DELUXE-R 	Моделирует звучание Fender Deluxe Reverb, сделанного в 1965 году.								
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page03	Prese	0-100		CAB	See Table 1				
045 FD VIBRO 	Моделирует звучание усилителя '63 Fender Vibroverb.								
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page03	Prese	0-100		CAB	See Table 1				
046 US BLUES 	Моделирует подгуженное звучание Fender Tweed Bassman.								
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page03	Prese	0-100		CAB	See Table 1				
047 VX COMBO 	Моделирует звук комбо VOX 1960-х годов. Ливерпульский саунд.								
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page03	Prese	0-100		CAB	See Table 1				
048 VX JMI 	Моделирует звук ранних моделей усилителей VOX класса A								
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page03	Prese	0-100		CAB	See Table 1				
049 BG CRUNCH 	Моделирует подгуженное звучание комбо-усилителя Mesa Boogie MkIII.								
		Knob1		Knob2		Knob3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page03	Prese	0-100		CAB	See Table 1				








050 MATCH 30	Моделирует звучание первого канала комбо-усилителя Matchless DC-30.												
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1						
	Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.									
051 CAR DRIVE	Моделирует звучание небольших комбо Carr Mercury высокого класса.												
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1						
	Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.									
052 TW ROCK	Моделирует перегруженное звучание драйв-канала американского усилителя Two Rock Emerald 50.												
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1						
	Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.									
053 TONE CITY	Моделирует звучание легендарного британского усилителя Sound City 50 Plus Mark 2.												
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1						
	Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.									
054 HW STACK	Моделирует звучание легендарного британского лампового усилителя Hiwatt Custom 100												
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1						
	Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.									
055 TANGERINE	Моделирует уникальное звучание Orange Graphic 120.												
	Knob1			Knob2			Knob3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1						
	Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.									







Типы и параметры эффектов

056	B-BREAKER	Моделирует звучание комбо Marshall 1962 Bluesbreaker											
			Knob1			Knob2			Knob3				
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1							
		Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.								
057	MS CRUNCH	Моделирует уникальное подгруженное звучание Marshall 1959.											
			Knob1			Knob2			Knob3				
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1							
		Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.								
058	MS 1959	Моделирует звучание Marshall 1959 Plexi сделанного в 1969г.											
			Knob1			Knob2			Knob3				
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1							
		Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.								
059	MS DRIVE	Моделирует звучание перегруженного входа стэка Marshall JCM2000.											
			Knob1			Knob2			Knob3				
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1							
		Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.								
060	BGN DRIVE	Моделирует звучание канала 3 "Lead" усилителя Bogner Ecstasy.											
			Knob1			Knob2			Knob3				
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1							
		Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.								
061	BG DRIVE	Моделирует перегруженное звучание Mesa Boogie Dual Rectifier (режим Vintage).											
			Knob1			Knob2			Knob3				
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
		Adjusts the gain.			Adjusts tube amp compression.			Adjusts the output level.					
		Adjusts volume of high frequencies.			Adjusts volume of middle frequencies.			Adjusts volume of low frequencies.					
Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1							
		Adjusts volume of super-high frequencies.			Selects cabinet.								

062	DZ DRIVE	Моделирует перегруженное звучание канала 3, собранного вручную, немецкого усилителя Diezel Herbert, с тремя раздельно управляемыми каналами.														
		Knob1		Knob2		Knob3										
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P		
		Adjusts the gain.				Adjusts tube amp compression.		Adjusts the output level.								
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100					
		Adjusts volume of high frequencies.				Adjusts volume of middle frequencies.		Adjusts volume of low frequencies.								
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1									
		Adjusts volume of super-high frequencies.				Selects cabinet.										
063	ALIEN	Моделирует перегруженное звучания усилителя Engl Invader.														
		Knob1		Knob2		Knob3										
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P		
		Adjusts the gain.				Adjusts tube amp compression.		Adjusts the output level.								
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100					
		Adjusts volume of high frequencies.				Adjusts volume of middle frequencies.		Adjusts volume of low frequencies.								
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1									
		Adjusts volume of super-high frequencies.				Selects cabinet.										
064	REVO-1	Моделирует перегруженное звучание усилителя Krank Revolution 1 Plus.														
		Knob1		Knob2		Knob3										
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P		
		Adjusts the gain.				Adjusts tube amp compression.		Adjusts the output level.								
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100					
		Adjusts volume of high frequencies.				Adjusts volume of middle frequencies.		Adjusts volume of low frequencies.								
	Page03	Prese	0-100			CAB	See Table 1									
		Adjusts volume of super-high frequencies.				Selects cabinet.										
065	Tremolo	Амплитудное тремоло с периодическим изменением громкости на заданной частоте.														
		Knob1		Knob2		Knob3										
	Page01	Depth	0-100		P	Rate	0-50		♪	P	Level	0-150			P	
		Adjust the depth of the modulation.				Adjusts the rate of the modulation.		Adjusts the output level.								
	Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9		P											
		Sets the modulation waveform.														
066	DuoTrem	Эффект, сочетающий в себе два тремоло.														
		Knob1		Knob2		Knob3										
	Page01	RateA	0-50		♪	P	RateB	0-50		♪	P	Level	0-150			P
		Adjusts speed of LFO A modulation.				Adjusts speed of LFO B modulation.		Adjusts the output level.								
	Page02	DPT_A	0-100			P	DPT_B	0-100			P	Link	Seri, Para, STR			
		Adjusts depth of LFO A modulation.				Adjusts depth of LFO B modulation.		Sets how the two tremolos are connected.								
	Page03	WaveA	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9				WaveB	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9								
		Sets the modulation waveform of LFO A.				Sets the modulation waveform of LFO B.										
067	Slicer	Слайсер - эффект, создающий ритмичное звучание, разделяя на слои входящий сигнал.														
		Knob1		Knob2		Knob3										
	Page01	PTTRN	1-20			Speed	1-50		♪	P	Bal	0-100			P	
		Sets effect pattern.				Sets modulation speed.		Adjusts the balance between original and effect sounds.								
	Page02	THRSH	0-50			Level	0-150									
		Adjusts effect threshold.				Adjusts the output level.										

Типы и параметры эффектов

	068 Phaser	Фэйзер - эффект, вносящий в звучание фазовые изменения.										
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Rate	1-50		P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150		P	
Page02	Sets the speed of the modulation.		Sets the tone of the effect type.		Adjusts the output level.							
	069 DuoPhase	Эффект, сочетающий в себе два фэйзера.										
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	RateA	1-50		P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	P	Level	0-150		P
	Page02	Adjusts speed of LFO A modulation.		Adjusts speed of LFO B modulation.		Adjusts the output level.						
Page03	ResoA	0-10		P	ResoB	0-10		P	Link	Seri, Para, STR		
		Adjusts resonance of LFO A modulation.		Adjusts resonance of LFO B modulation.		Sets how two phasers are connected.						
Page03	DPT_A	1-100		P	DPT_B	1-100		P				
		Adjusts depth of LFO A modulation.		Adjusts depth of LFO B modulation.								
	070 WarpPhase	Фэйзер с "односторонним" эффектом.										
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Speed	1-50		P	Reso	0-10		P	Level	0-150	
Page02	Sets modulation speed.		Sets effect resonance.		Adjusts the output level.							
Page02	DRCTN	Go, Back										
		Sets direction of warping.										
	071 Chorus	Хорус - эффект, подмешивающий к сигналу его компоненты, сдвинутые на небольшие интервалы.										
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Depth	0-100			Rate	1-50		P	Mix	0-100	
Page02	Sets the depth of the modulation.		Sets the speed of the modulation.		Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.							
Page02	Tone	0-10			Level	0-150		P				
		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.								
	072 Detune	Расстройка - при подмешивании слегка сдвинутого по частоте звука к исходному сигналу получается эффект хора без ощущения сильной модуляции.										
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Cent	-25-25			PreD	0-50			Mix	0-100	
Page02	Adjusts the detuning in cents, which are fine increments of 1/100-semitone.		Sets the pre-delay time of the effect sound.		Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.							
Page02	Tone	0-10			Level	0-150		P				
		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.								
	073 VintageCE	Моделирует эффект BOSS CE-1.										
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Comp	0-9			Rate	1-50		P	Mix	0-100	
Page02	Sets the sensitivity of the compressor.		Sets the speed of the modulation.		Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.							
Page02	Level	0-150		P								
		Adjusts the output level.										
	074 StereoCho	Стерео-хорус с прозрачным звучанием.										
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Depth	0-100		P	Rate	1-50		P	Mix	0-100	
Page02	Sets the depth of the modulation.		Sets the speed of the modulation.		Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.							
Page02	Tone	0-10			Level	0-150		P				
		Adjusts the tone.		Adjusts the output level.								

075 Ensemble		Ансамбль - многоголосный хорус, создающий объёмное звучание.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Depth	0-100		Rate	1-50	P	Mix
076 VinFLNGR		Моделирует звучание аналогового фленджера MXR M-117R							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Reso
077 Flanger		Моделирует реактивное звучание ADA фленджера							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Depth	0-100	P	Rate	0-50	P	Reso
078 DynaFLNGR		Динамический фленджер - уровень обработки эффектом зависит от уровня входного сигнала.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Sense
079 Vibrato		Вибрато - добавление автоматической вибрации.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Bal
080 Octave		Октавер - добавляет к исходному звуку эффект звучания одной или двумя октавами ниже.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Oct1	0-100	P	Oct2	0-100	P	Dry
081 PitchSHFT		Питч-шифтер - эффект, сдвигающий звук по частоте вверх или вниз.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Shift	-12-12, 24		Tone	0-10		Bal

Типы и параметры эффектов

082	MonoPitch	Питч-шифтер с низкой степенью искажения звука для одноголосной игры.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Shift	-12 - 12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P
083	HPS	Гармонический питч-шифтер сдвигает частоту на указанный интервал в зависимости от выбранной тональности и лада.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (See Table 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	P
084	BendCho	Эффект, изменяющий высоту каждой отдельно взятой ноты.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Depth	0-100	Time	0-50	P	Bal	0-100
085	MojoRoll	Эффект модулирующий высоту тона после звукоизвлечения.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Depth	0-100	P	Speed	0-100	P	Rise
086	RingMod	Ринг-модулятор придаёт звучанию звенящий металлический призыв. Регулировка параметра "Freq" сильно влияет на характер звука.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Freq	1-50	P	Tone	0-10	Bal	0-100
087	BitCrush	Эффект, моделирующий lo-fi звучание.							
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	Bit	4-16	SMPL	0-50	P	Bal	0-100
088	Bomber	Эффект, моделирующий взрывное звучание при атаке.					FS	Триггер	
			Knob1		Knob2		Knob3		
		Page01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	P	Bal	0-100
		Sets type of effect sound.		Sets length of reverberations.		Adjusts the balance between original and effect sounds.			
Page02		THRSH	0-50	Power	0-30	Tone	0-10		
		Adjusts effect threshold.		Adjusts strength of explosive sound.		Adjusts the tone.			
Page03		Level	0-150	P					
		Adjusts the output level.							









089	MonoSynth	Эффект, моделирующий звучание монофонического гитарного синтезатора (для однополосной игры).											
			Knob1		Knob2		Knob3						
		Page01	Synth	0-100		P	Dry	0-100		P	Level	0-150	
		Adjusts synthesizer sound level.		Adjusts level of original sound.		Adjusts the output level.							
Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn				Tone	0-10			Speed	0-100		P
		Sets waveform.		Adjusts the tone.		Adjusts smoothness of pitch change.							
090	Z-Organ	Эффект, моделирующий звучание органа.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
		Page01	Upper	0-100		P	Lower	0-100		P	Dry	0-100	
		Adjusts volume of high frequencies.		Adjusts volume of low frequencies.		Adjusts level of original sound.							
Page02	HPF	0-10				LPF	0-10			Level	0-150		P
		Adjusts high-pass filter cutoff frequency.		Adjusts low-pass filter cutoff frequency.		Adjusts the output level.							
091	AutoPan	Этот эффект циклически перемещает положение звука в стерео-панораме.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
		Page01	Rate	0-50			P	Width	L50-R50		P	Level	0-150
		Sets the speed of the modulation.		Sets the width of the panning.		Adjusts the output level.							
Page02	Depth	0-10			P	Clip	0-10						
		Sets the depth of the modulation.		Adjusts the amount of waveform clipping. Higher values emphasize the auto-panning effect more.									
092	Rt Closet	Имитация вращающегося динамика.											
			Knob1		Knob2		Knob3						
		Page01	Bal	0-100		P	Mode	Slow, Fast		P	Level	0-150	
		Adjusts the balance between the horn (high frequencies) and the drum (low frequencies).		Sets the rotary mode.		Adjusts the output level.							
Page02	Drive	0-100											
		Adjusts the amount of amplification from the preamp.											
093	Delay	Дилэй с максимальным временем задержки 5000 мс.						FS	Hold (задержка), InputMute (Откл./вкл. вых. сигн.)				
			Knob1		Knob2		Knob3						
		Page01	Time	1-5000			P	FB	0-100		P	Mix	0-100
		Sets the delay time.		Adjusts the feedback amount.		Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.							
Page02	HiDMP	0-10				P-P	MONO, P-P			Level	0-150		P
		Adjusts the treble attenuation of the delay sound.		Sets delay output to mono or ping-pong.		Adjusts the output level.							
094	TapeEcho	Моделирует эффект ленточного дилэя. Изменение параметра "Time" приводит к сдвигу звучащих повторов по высоте.						FS	InputMute (Откл./вкл. выходного сигнала)				
			Knob1		Knob2		Knob3						
		Page01	Time	1-2000			P	FB	0-100		P	Mix	0-100
		Sets the delay time.		Adjusts the feedback amount.		Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.							
Page02	HiDMP	0-10				Level	0-150		P				
		Adjusts the treble attenuation of the delay sound.		Adjusts the output level.									
095	ModDelay	Эффект дилэя с использованием модуляции.						FS	InputMute (Откл./вкл. выходного сигнала)				
			Knob1		Knob2		Knob3						
		Page01	Time	1-2000			P	FB	0-100		P	Mix	0-100
		Sets the delay time.		Adjusts the feedback amount.		Adjusts the amount of effected sound that is mixed with the original sound.							
Page02	Rate	1-50			P	Level	0-150		P				
		Sets the speed of the modulation.		Adjusts the output level.									









Типы и параметры эффектов

096	AnalogDly	Моделирует звучание аналогового дилэй с максимальным временем задержки 5000 мс.				FS	Hold (задержка), InputMute (Откл./вкл. вых. сигн.)				
		Page01	Knob1		Knob2		Knob3				
			Time	1-5000	▷		FB	0-100	P	Mix	0-100
Page02	HiDMP 0-10		P-P MONO, P-P		Level 0-150				P		
097	ReverseDL	Эффект реверсивного дилэй с максимальной задержкой до 2500 мс.				FS	Hold (задержка), InputMute (Откл./вкл. вых. сигн.)				
Page01	Knob1		Knob2		Knob3						
	Time	10-2500	▷	FB	0-100		P	Bal	0-100	P	
Page02	HiDMP 0-10		Level 0-150		P						
098	MultiTapD	Мульти-тап дилэй - эффект нескольких отдельных дилэев с различным временем задержки звука.				FS	InputMute (Откл./вкл. вых. сигн. ана.)				
Page01	Knob1		Knob2		Knob3						
	Time	1-3000	▷	PTRN	1-8		Mix 0-100 P				
Page02	Tone 0-10		Level 0-150		P						
099	DynaDelay	Динамический дилэй устанавливает громкость обработанного звука в зависимости от уровня входного сигнала.				FS	InputMute (Откл./вкл. вых. сигн. ана.)				
Page01	Knob1		Knob2		Knob3						
	Time	1-2000	▷	Sense	-10 -1, 1-10		P	Mix	0-100	P	
Page02	FB 0-100		Level 0-150		P						
100	FilterDly	Эффект, фильтрующий дилэй-звучание.				FS	InputMute (Откл./вкл. вых. сигн. ана.)				
Page01	Knob1		Knob2		Knob3						
	Time	1-2000	▷	FB	0-100		P	Mix	0-100	P	
Page02	Rate 1-50		Depth 0-100		P Reso 0-10 P						
Page03	Level 0-150		P		P						
101	PitchDly	Эффект, сдвигающий дилэй-звучание по частоте вверх или вниз.				FS	InputMute (Откл./вкл. вых. сигн. ана.)				
Page01	Knob1		Knob2		Knob3						
	Time	1-2000		Pitch	-12-12		P	Mix	0-100	P	
Page02	FB 0-100		Tone 0-10		Level 0-150 P						
102	StereoDly	Сtereo-дилэй позволяет регулировать отдельно время задержки левого и правого каналов.				FS	InputMute (Откл./вкл. вых. сигн. ана.)				
Page01	Knob1		Knob2		Knob3						
	TimeL	1-2000	▷	TimeR	1-2000		▷	Mix	0-100	P	
Page02	LchFB 0-100		RchFB 0-100		Level 0-150 P						
Page03	LchLv 0-100		RchLv 0-100		P						

103	PhaseDly	Эффект, вносящий в дилэй-звучание фазовые изменения.				FS	InputMute	
			Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100
104	TrgHldDly	Дилэй с функцией сэмплирования и задержки, использующий атаку как триггер.				FS	InputMute	
			Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100
105	HD Reverb	Ревербератор с высокой разрешающей способностью.				FS	InputMute	
			Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100
106	Hall	Холл - имитирует акустику концертного зала.				FS	InputMute	
			Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
107	Room	Имитирует акустику комнаты.				FS	InputMute	
			Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
108	TiledRoom	Имитирует акустику помещения с кафельными стенами.				FS	InputMute	
			Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
109	Spring	Имитация пружинного ревербератора.				FS	InputMute	
			Knob1		Knob2		Knob3	
		Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100

Типы и параметры эффектов

110	Arena	Имитация акустики открытого пространства, наподобие большой спортивной арены.		FS	InputMute																
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Decay</td> <td>1-30</td> <td>Tone</td> <td>0-10</td> <td>Mix</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>		P				P
	Knob1		Knob2		Knob3																
Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100																
	P				P																
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>PreD</td> <td>1-100</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>	PreD	1-100	Level	0-150		P	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>													
PreD	1-100	Level	0-150		P																
111 EarlyRef		Эффект, воспроизводящий только ранние отражения звука.																			
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Decay</td> <td>1-30</td> <td>Shape</td> <td>-10-10</td> <td>Mix</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>		P				P
	Knob1		Knob2		Knob3																
Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100																
	P				P																
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Tone</td> <td>0-10</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>	Tone	0-10	Level	0-150		P	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>													
Tone	0-10	Level	0-150		P																
112 Air		Эффект, воссоздающий атмосферу просторной комнаты, и дающий ощущение пространственной глубины звучания.																			
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Size</td> <td>1-100</td> <td>Tone</td> <td>0-10</td> <td>Mix</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>		P				P
	Knob1		Knob2		Knob3																
Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100																
	P				P																
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Ref</td> <td>0-10</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>	Ref	0-10	Level	0-150		P	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>													
Ref	0-10	Level	0-150		P																
113 Comp+OD		Эффект, комбинирующий компрессор и перегруз.																			
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Comp</td> <td>0-10</td> <td>Gain</td> <td>0-100</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Comp	0-10	Gain	0-100	Level	0-150	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>		P				P
	Knob1		Knob2		Knob3																
Comp	0-10	Gain	0-100	Level	0-150																
	P				P																
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Tone</td> <td>0-100</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Tone	0-100					<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>													
Tone	0-100																				
114 Comp+Phsr		Эффект, комбинирующий компрессор и фэйзер.																			
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Comp</td> <td>0-10</td> <td>Rate</td> <td>1-50</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Comp	0-10	Rate	1-50	Level	0-150	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>		P				P
	Knob1		Knob2		Knob3																
Comp	0-10	Rate	1-50	Level	0-150																
	P				P																
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Color</td> <td>4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8					<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>													
Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8																				
115 Comp+AWah		Эффект, комбинирующий компрессор и авто-вау.																			
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Comp</td> <td>0-10</td> <td>Sense</td> <td>-10-1, 1-10</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		Comp	0-10	Sense	-10-1, 1-10	Level	0-150	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>		P				P
	Knob1		Knob2		Knob3																
Comp	0-10	Sense	-10-1, 1-10	Level	0-150																
	P				P																
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Reso</td> <td>0-10</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Reso	0-10					<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>													
Reso	0-10																				
116 Cho+Dly		Эффект, комбинирующий хорус и дилэй.																			
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ChoRt</td> <td>1-50</td> <td>ChoMx</td> <td>0-100</td> <td>DlyTm</td> <td>1-2000</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		ChoRt	1-50	ChoMx	0-100	DlyTm	1-2000	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		P		P		
	Knob1		Knob2		Knob3																
ChoRt	1-50	ChoMx	0-100	DlyTm	1-2000																
	P		P																		
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>DlyFB</td> <td>0-100</td> <td>DlyMx</td> <td>0-100</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> </tr> </tbody> </table>	DlyFB	0-100	DlyMx	0-100	Level	0-150	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>		P		P		P							
DlyFB	0-100	DlyMx	0-100	Level	0-150																
	P		P		P																
117 Dly+Rev		Эффект, комбинирующий дилэй и ревербератор.																			
	Page01	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Knob1</th> <th colspan="2">Knob2</th> <th colspan="2">Knob3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>DlyTm</td> <td>1-2000</td> <td>DlyMx</td> <td>0-100</td> <td>RevMx</td> <td>0-100</td> </tr> </tbody> </table>	Knob1		Knob2		Knob3		DlyTm	1-2000	DlyMx	0-100	RevMx	0-100	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>				P		P
	Knob1		Knob2		Knob3																
DlyTm	1-2000	DlyMx	0-100	RevMx	0-100																
			P		P																
Page02	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>DlyFB</td> <td>0-100</td> <td>Level</td> <td>0-150</td> <td></td> <td>P</td> </tr> </tbody> </table>	DlyFB	0-100	Level	0-150		P	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>													
DlyFB	0-100	Level	0-150		P																

118	Cho+Rev		Эффект, комбинирующий хорус и ревербератор.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	ChoRt	1-50		P	ChoMx	0-100		P	RevMx
119	FLG+VCho		Эффект, комбинирующий флэнджер и винтажный хорус.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	FlgDp	0-100		P	FlgRt	0-50		P	ChoMx
120	PedalVx		Моделирует звучание классической вау-педали VOX.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level
121	PedalCry		Моделирует звучание классической вау-педали CRYBABY.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level
122	WAN100		Моделирует звучание вау-педали Ibanez.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	Freq	0-50		P	Depth	0-100		P	Level
123	TheVibe		Моделирует звучание с добавлением вибраций.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	Speed	0-50		P	Depth	0-100		P	Bias
124	PDL Pitch		Изменение частоты питча в реальном времени с помощью педали экспрессии.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	Color	1-9 (See Table 3)			Tone	0-10			Bend
125	PDL MnPit		Питч-шифтер, созданный специально для монофонического звучания (для однополосной игры), позволяющий изменить частоту питча в реальном времени с помощью педали экспрессии.									
				Knob1			Knob2			Knob3		
			Page01	Color	1-9 (See Table 3)			Tone	0-10			Bend

Типы и параметры эффектов





Table 1

Type	Modeled cabinet and speakers
FD COMBO 2x12	Fender Twin Reverb ('65) cabinet with 2x12-inch Jensen speakers
DELUXE-R 1x12	Fender Deluxe Reverb cabinet with 1x12-inch Jensen speaker
FD VIBRO 2x10	Fender Vibroverb ('63) cabinet with 2x10-inch Jensen speakers
US BLUES 4x10	Fender Tweed Bassman cabinet with 4x10-inch Jensen speakers
VX COMBO 2x12	British combo amp cabinet with 2x12-inch Celestion Alnico speakers
VX JMI 2x12	Early model British combo amp cabinet with 2x12-inch Celestion Alnico speakers
BG CRUNCH 1x12	Mesa Boogie MkIII cabinet with 1x12-inch Electro Voice speaker
MATCH 30 2x12	Matchless DC30 cabinet with 2x12-inch Celestion speakers
CAR DRIVE 1x12	Carr Mercury cabinet with 1x12-inch Eminence speaker
TW ROCK 1x12	Two Rock Emerald 50 cabinet with 1x12-inch Fane speaker
tone CITY 4x12	Cabinet with 4x12-inch Fane speakers
HW STACK 4x12	Hiwatt Custom 100 cabinet with 4x12-inch Fane speakers
TANGERINE 4x12	Orange Graphic 120 cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
B-BREAKER 2x12	Marshall Bluesbreaker cabinet with 2x12-inch Celestion speakers
MS CRUNCH 4x12	Marshall 1959 cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
MS 1959 4x12	Marshall 1959 B cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
MS DRIVE 4x12	Marshall JCM2000 cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
BGN DRIVE 4x12	Bogner Ecstasy cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
BG DRIVE 4x12	Mesa Boogie Dual Rectifier cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
DZ DRIVE 4x12	Diezel Herbert cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
ALIEN 4x12	Engl Invader cabinet with 4x12-inch Celestion speakers
REVO-1 4x12	Krank Revolution 1 Plus cabinet with 4x12-inch Eminence speakers
OFF	No cabinet used.

Table 2

Setting	Scale used	Interval	Setting	Scale used	Interval
-6	Major	6th down	3	Major	3rd up
-5		5th down	4		4th up
-4		4th down	5		5th up
-3		3rd down	6		6th up
-m	Minor	3rd down			
m		3rd up			

Table 3

Color	 Pedal min	Pedal max 	Color	 Pedal min	Pedal max 
1	0 cent	+1 octave	6	-1 octave + original	+1 octave + original
2	0 cent	+2 octaves	7	-700 cents + original	+500 cents + original
3	0 cent	-100 cents	8	Doubling	Detuned + original
4	0 cent	-2 octave	9	-∞ (0 Hz) + original	+1 octave + original
5	0 cent	-∞			

Разрешение проблем

Устройство не включается

- Убедитесь, что выключатель питания установлен в положение "ON"

Звука нет, или он очень тихий

- Проверьте соединения и кабели (→см. стр. 4-5).
- Отрегулируйте уровень патча (→см. стр. 18).
- Отрегулируйте основной уровень выходного сигнала (→см. стр. 12).
- При регулировке громкости с помощью педали экспрессии, убедитесь, что был установлен подходящий уровень громкости.
- Убедитесь, что устройство не переведено в бесшумный режим [mute] (→см. стр. 24).
- Убедитесь, что устройство не перешло в режим ожидания для экономии энергии (→см. стр. 5). В режиме ожидания аудио входы и выходы отключаются.

Присутствует большое количество шумов

- Проверьте используемые экранированные кабели на наличие дефектов.
- Используйте только оригинальный адаптер ZOOM.

Звук искажается/имеет необычный тембр

- Установите выходной параметр [OUTPUT] в соответствии с мощностью используемого оборудования.
- Установите переключатель [ACTIVE/PASIVE] в соответствии с типом датчиков, установленных на Вашей гитаре, или с типом устройства, подключаемого непосредственно к G5.

Эффект не работает

- Если требуемые затраты мощности для модуляции эффекта превосходят возможности G5, то на дисплее будет отображаться надпись "THRU", и эффект не будет воспроизводиться.

Педаль экспрессии не работает должным образом

Проверьте настройки педали экспрессии (→см. стр. 12 и стр. 38).

Уровень записи DAW низок

Проверьте настройки уровня записи (→см. стр. 22).

Спецификация

Effect types	145 types
Number of simultaneous effects	9
Number of user banks/patches	3 patches x 99 banks
Sampling frequency	44.1kHz
A/D conversion	24-bit with 128x oversampling
D/A conversion	24-bit with 128x oversampling
Signal processing	32-bit floating point & 32-bit fixed point
Frequency characteristics	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ load)
Display	LCD x 4
Input	Standard monaural phone jack Rated input level -20dBm Input impedance 1MΩ ACTIVE/PASSIVE (switch selectable)
Output (L/R)	Standard monaural phone jack x 2 Maximum output level: Line: +5 dBm (with output load impedance of 10 kΩ or more)
Phone	Standard stereo phone jack Maximum output level: 20 mW + 20 mW (into 32 Ω load)
Balanced output	XLR connector Output impedance 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (switch selectable) GND LIFT (switch selectable)
Control input	For FP01/FP02/FS01
Power	AC adapter DC9V (center minus plug), 500 mA (ZOOM AD-16)
Dimensions	190mm(D) x 470mm(W) x 90mm(H)
USB	USB Audio
Weight	3.1kg
Options	FP01/FP02 expression pedal and FS01 foot switch

• 0dBm = 0.775Vrms

Список ритм-паттернов


#	PatternName	TimSig
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	PatternName	TimSig
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	PatternName	TimSig
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

GS Guitar Effects & Amp Simulator



 **Edit & Share**  **CUBASE LE**

Соблюдение регламента ФКК (для США)

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

- Измените направление антенны, или же передвиньте её.
- Увеличьте расстояние между устройством и ресивером.
- Подключите ресивер и устройство к разным розеткам.
- Обратитесь к распространителю, или же к специалисту по радиосвязи.

Для стран ЕС



Декларация о соответствии:

Данный товар соответствует стандартам

Директивы EMC 2004/108/EC,

Директивы по приборам слабого тока 2006/95/EC,

Директивы об экологическом конструировании продуктов 2009/125/EC



Утилизация электронного оборудования

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

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

ZOOM

ZOOM CORPORATION

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

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

Перевод на русский язык - Дмитрий Лаврищев
<http://vk.com/club2451230>

G3-5000-1