

НАПОЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР ЭФФЕКТОВ

G1/G1X
B1/B1X

Руководство по эксплуатации

ZOOM

© ZOOM Corporation

Тиражирование данной инструкции целиком
или по частям запрещено.

Меры предосторожности

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

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



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



Этот символ также предупреждает об опасности. В случае неправильного использования прибора может возникнуть риск для здоровья человека, а также поломка прибора или его составляющих.

Пожалуйста, ознакомьтесь с приведёнными ниже положениями для дальнейшего безопасного использования прибора.

ПИТАНИЕ

Так как расход энергии в данных устройствах довольно велик, рекомендуется использование адаптера переменного тока (AC адаптер). В случае невозможности использования адаптера, используйте батарейки щелочного типа.



[AC АДАПТЕР]

Убедитесь, что вы используете адаптер постоянного тока на 9 В, 300 мА, с «минусом» на центральном контакте (Zoom AD-0006). Использование адаптеров с другими характеристиками может вызвать поломку прибора.

При подключении адаптера к сети питания убедитесь, что она обеспечивает номинальное напряжение, требуемое адаптером (220 В).

При отсоединении адаптера от сети всегда держите его за корпус, а не тяните за провод!

Во время грозы, а также в случае, если вы не используете устройство в течение длительного промежутка времени, отсоединяйте адаптер от сети.

[ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БАТАРЕЕК]

Используйте четыре щелочных «пальчиковых» батарейки размером AA.

Данный прибор не может быть использован для подзарядки аккумуляторов.

Обратите особое внимание на маркировку упаковки батареек, чтобы убедиться, что Вы используете батарейки подходящего типа.

Если вы не используете устройство в течение длительного промежутка времени, вынимайте батарейки из устройства во избежание их разрядки.

В случае «протечки» батарей, аккуратно вытрите насухо отсек для батарей.

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА



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

Высоких температур

Вблизи источников тепла, таких как радиаторы, печи и т.д.

Высокой сырости и влажности

В запылённых местах, в местах с большим скоплением песка

В условиях высокого уровня вибраций

УХОД

Никогда не ставьте на прибор сосуды с жидкостью, например, вазы с водой, во избежание удара электрическим током.

Во избежание пожара, держите устройство вдали от открытого огня (горящие свечи, газовая плита и т.п.).

Данные приборы являются приборами высокой точности. Не давите на кнопки и другие органы управления с большой силой, не роняйте и не подвергайте прибору большим нагрузкам.

Не допускайте проникновения внутрь приборов инородных частиц и жидкостей.

КОММУТАЦИЯ С ДРУГИМИ УСТРОЙСТВАМИ

Перед тем как соединять или отсоединять джеки от гнезд IN/OUT, всегда следует выключать питание прибора и другого оборудования. Всегда убеждайтесь, что вы отсоединили все провода и шнур питания, перед тем как передвигать приборы.

ПЕРЕПАЙКА ПРИБОРА

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

ГРОМКОСТЬ

Не используйте прибор в течение долгого времени на большой громкости, т.к. это может явиться причиной ухудшения слуха.



БЕЗОПАСНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

ЗАЩИТА ОТ ЭЛЕКТРОМАГНИТНОГО ИЗЛУЧЕНИЯ

Приборы данной серии разработаны с учётом обеспечения максимальной защиты от электромагнитного излучения как самого устройства, так и от внешних источников. Однако, не следует помещать в непосредственной близости от приборов Zoom другое оборудование, чувствительное к воздействию электромагнитных волн, или излучающее их.

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

ОЧИЩЕНИЕ ПОВЕРХНОСТИ

Для ухода за устройством используйте мягкую, сухую ткань. Если это необходимо, немного намочите ткань.

Не используйте абразивные материалы, воск или растворители (жидкость для снятия краски или спирт), т.к. это может привести к потускнению заводской покраски и порче поверхности прибора.

Пожалуйста, храните данную инструкцию в доступном месте.

Используемые термины

В этом разделе даётся объяснение некоторым терминам, используемым в настоящей инструкции:

IN → COMP/EFX → DRIVE → EQ → ZNR → AMP → MODULATION → DELAY → REVERB → OUT (для G1/G1.X)

IN → COMP/LIMIT → EFX → DRIVE → EQ → ZNR → AMP → MODULATION/DELAY → REVERB/DELAY → OUT (для B1/B1.X)

■ Модуль эффекта

Как показано на рисунке выше, процессоры представляют собой цепочку нескольких отдельных виртуальных эффектовых модулей. Помимо модулей перегрузки (DRIVE), модуляции (MODULATION) и других процессор также имеет модуль шумоподавителя и амплитудного регулятора ZNR (Zoom Noise Reduction)/AMP. Параметры эффектов могут регулироваться для каждого модуля отдельно. Также есть возможность включения/отключения модулей по выбору.

■ Тип эффекта

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

■ Параметр эффекта

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

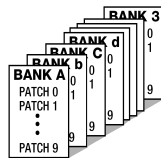
■ Патч

Комбинации модулей эффектов собраны в группы, которые носят название патчей. Патч содержит в себе информацию о том, включён/выключен тот или иной модуль, какие типы эффектов выбраны в каждом модуле, какие настройки имеют те или иные параметры. Встроенная память процессора может хранить до 80 патчей.

■ Банки и внутренняя структура

Группы из десяти патчей носят название банка. Память процессора содержит в себе всего восемь банков, имеющих названия от A до h и от 0 до 3. Банки A-d (пользовательские) доступны для воспроизведения, редактирования и записи. Банки 0-3 (заводские) содержат в себе патчи, доступные только для воспроизведения.

Патчи внутри каждого банка пронумерованы от 0 до 9. Для того, чтобы выбрать необходимый патч из банка, необходимо задать двузначный формат, например «A1» (патч №1 из банка A) или «06» (патч № 6 из банка 0) и т.д.



■ Режимы

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

Установка батареек

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

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

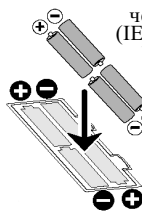


вид снизу

защёлка

защёлка

Нажмите на защёлки, затем откройте крышку



четыре батарейки (IEC R6, размер AA)

вставьте батарейки, соблюдая полярность

Используйте четыре батарейки IEC R6 размером AA

Когда батарейки начнут разряжаться, на дисплее высветится «bt»

Органы управления / Коммутация

Переключатель модулей

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

Кнопка RHYTHM [▶/■]

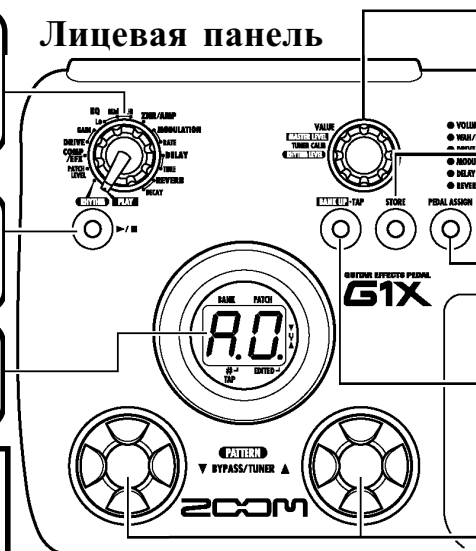
Запускает/останавливает воспроизведение ритм-паттернов. В режиме редактирования выбирает модуль, на который назначается педаль экспрессии.

Дисплей

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

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

Лицевая панель



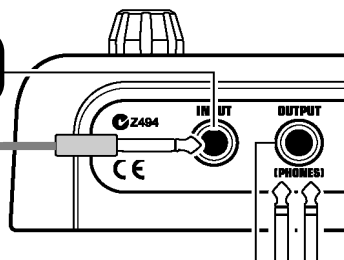
Задняя панель

Электрогитара
или бас-гитара



Гнездо входа [INPUT]

Служит для подключения инструмента.

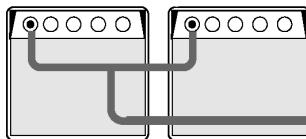


Гнездо для подключения наушников, усилителя или рекордера [OUTPUT/PHONES]

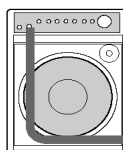
Сигнал с этого стерео-выхода можно направить на усилитель, акустическую систему, записывающее устройство или наушники. Также, с помощью Y-образного кабеля, можно подключить два усилителя.

Гитарные усилители

Наушники



Басовый комбик



Ручка-регулятор [VALUE]

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

Встроенная педаль экспрессии

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

Кнопка [STORE]

Позволяет сохранять отредактированные патчи в памяти.

Кнопка [PEDAL ASSIGN]

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

Кнопка [BANK UP•TAP]

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

Ножные переключатели [▼]/[▲]

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

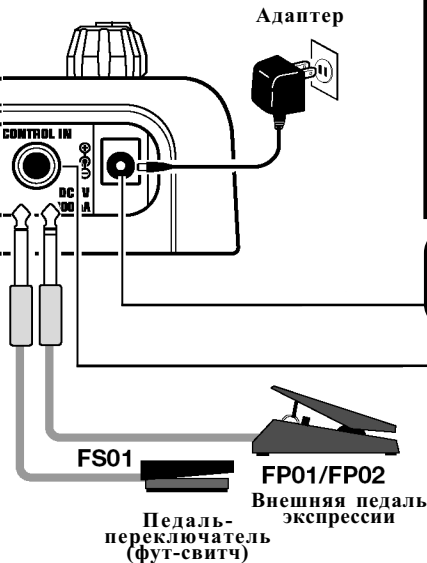
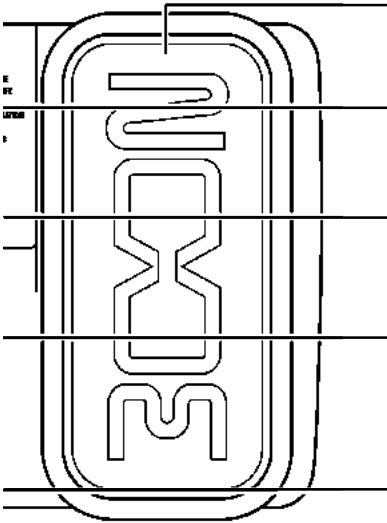
Процессоры (*1) и (*1X) имеют следующие различия:

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

Гнездо для подключения адаптера [DC IN]

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

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



Выбор патча

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

1 Включите питание

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

2 Переведите прибор в режим PLAY.

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

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



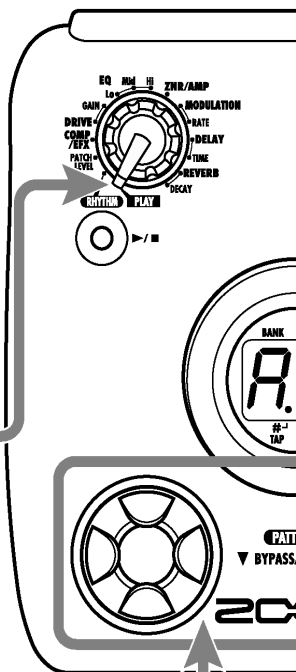
ПОДСКАЗКА Сразу после включения питания прибор переходит в режим PLAY, даже если переключатель модулей находится в положении, отличном от «PLAY».

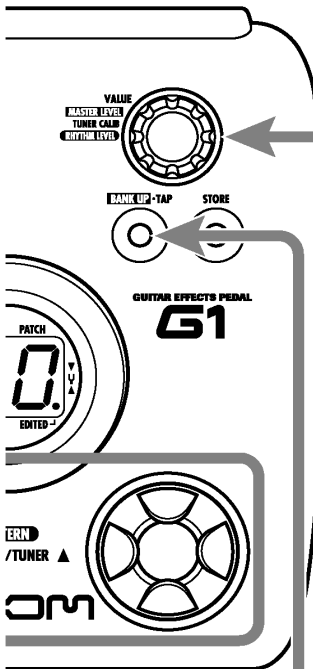
3 Выберите патч

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

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

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





5 Отрегулируйте уровень громкости

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

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



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

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

4 Выберите нужный банк

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

При каждом нажатии кнопки вызывается следующий банк.

НА ЗАМЕТКУ В процессорах серии «*1» переключать банки можно также с помощью фут-свитча.

Функция тюнера

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

1 Включите режим «байпас»/«мыют»

Включение режима «байпас»

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

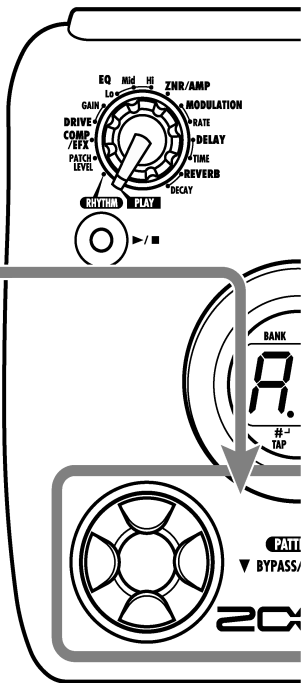


Включение режима «мыют»

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



НА ЗАМЕТКУ В режиме редактирования активировать режимы «байпас»/«мыют» невозможно.



Изменение патча в режимах «байпас»/«мыют»

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

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

2 Настройте каждую из струн

Для настройки играйте по открытым струнам и подстраивайте тон.



Левая ячейка дисплея показывает ноту, ближайшую к издаваемому звуку.

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

3 Калибровка эталонного тона

Если это необходимо, Вы можете регулировать эталонный тон тюнера.

- Вращайте регулятор [VALUE]

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



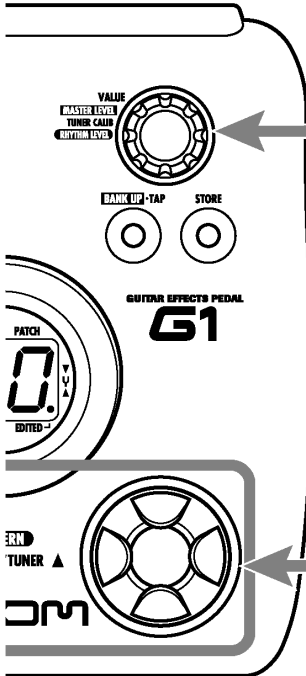
- Пока текущее значение эталонного тона высвечивается на дисплее, вращайте регулятор [VALUE] чтобы изменить это значение. Возможные пределы изменения - от «35» до «45» (что соответствует изменению частоты ноты Ля в пределах от 435 до 445 Гц).



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

НА ЗАМЕТКУ

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



4 Вернитесь в режим PLAY

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

Правая ячейка дисплея показывает точность настройки.

Таким же образом настройте остальные струны.



Строй висит



Правильный строй



Строй низит



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

Запуск ритм-паттерна

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

1 Переведите процессор в режим ритм-паттернов

- Установите переключатель модулей в положение «RHYTHM».

Номер выбранного текущего ритм-паттерна (01-40) высветится на дисплее.

Находясь в режиме ритм-паттернов, переключать патчи или регулировать уровень громкости невозможно.



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

2 Запустите ритм-паттерн

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

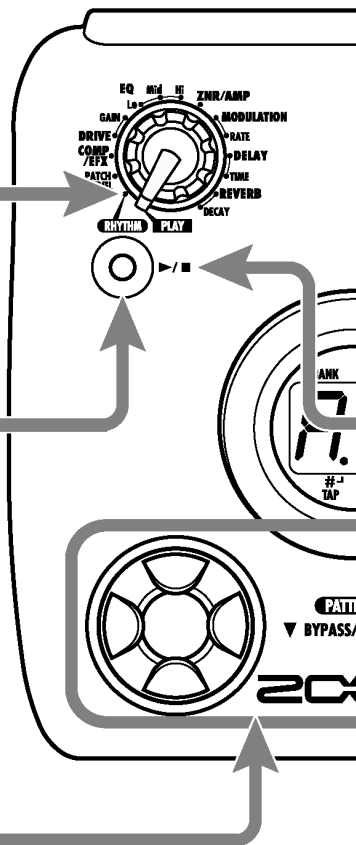
НА ЗАМЕТКУ В процессе воспроизведения ритм-паттерна эффект ревербератора не работает.

3 Выберите ритм-паттерн

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

- Для пролистывания ритм-паттернов нажимайте один из ножных переключателей [▼]/[▲].

ПОДСКАЗКА Когда Вы нажимаете оба ножных переключателя [▼]/[▲] одновременно, процессор переключается в режим «байпас»/«мьют» (см. стр. 8). В этом режиме функция ритм-паттернов также доступна.



4 Регулировка громкости ритм-паттерна

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



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

5 Регулировка темпа

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

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

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



Высвечивается точка

Уровень темпа = 120 ударов в минуту

ПОДСКАЗКА



Высвечиваются две точки

Уровень темпа = 240 ударов в минуту

В процессорах (*1) для установки темпа вручную также может использоваться фут-свитч (FS01) (см. стр. 16). В процессорах (*1X) использование фут-свитча (FS01) невозможно.

6 Остановка ритм-паттерна

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

Процессор возвратится к предыдущему состоянию.

Редактирование патча

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

1 Выберите эффектовый модуль / параметр

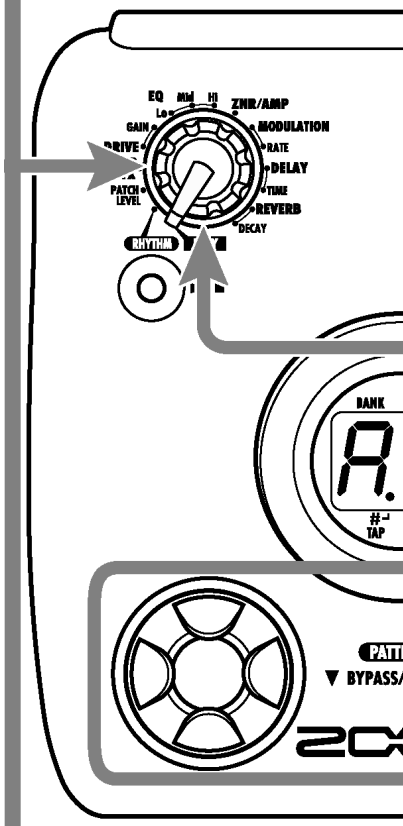
Вращайте переключатель модулей для выбора модуля и параметра, подлежащего редактированию:

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



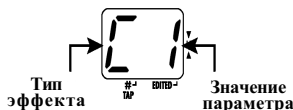
«Тип» = Тип эффекта
«Параметр» = Параметр модуля эффектов

| Положение | G1/G1X | | B1/B1X | |
|-----------|------------|------------------------------------|------------------|-----------------------|
| | Модуль | Функция | Модуль | Функция |
| (1) | | Уровень громкости патча (Параметр) | | |
| (2) | COMP/EFX | Тип и Параметр | COMP/LIMIT | Тип и Параметр |
| (3) | DRIVE | Тип | EFX | Тип и Параметр |
| (4) | | Параметр GAIN | | Тип |
| (5) | EQ | Параметр 1 LOW | DRIVE | Параметр GAIN |
| (6) | | Параметр 2 MID | | Параметр MIX |
| (7) | | Параметр 3 HIGH | | Параметр 1 LOW |
| (8) | ZNR/AMP | Тип и Параметр | EQ | Параметр 2 MID |
| (9) | MODULATION | Тип и Параметр 1 | | Параметр 3 HIGH |
| (10) | | Параметр 2 RATE | | ZNR/AMP |
| (11) | DELAY | Тип и Параметр 1 | MODULATION/DELAY | Тип и Параметр 1 |
| (12) | | Параметр 2 TIME | | Параметр 2 RATE/TIME |
| (13) | REVERB | Тип и Параметр 1 | REVERB/DELAY | Тип и Параметр 1 |
| (14) | | Параметр 2 DECAY | | Параметр 2 DECAY/TIME |



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

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



«Тип»

Положение, в котором можно выбрать только тип эффекта.



«Параметр» или «Параметр 2»

Положение, в котором можно регулировать только значение данного параметра.



2 Отрегулируйте нужные параметры

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

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



Точка показывает, что настройки были изменены.

НА ЗАМЕТКУ

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

3 Включение/отключение модулей эффектов

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

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



4 Выход из режима редактирования и возврат в режим PLAY

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

НА ЗАМЕТКУ

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

Сохранение / Копирование патчей

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

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

- На дисплее будут мигать название банка и номер патча.



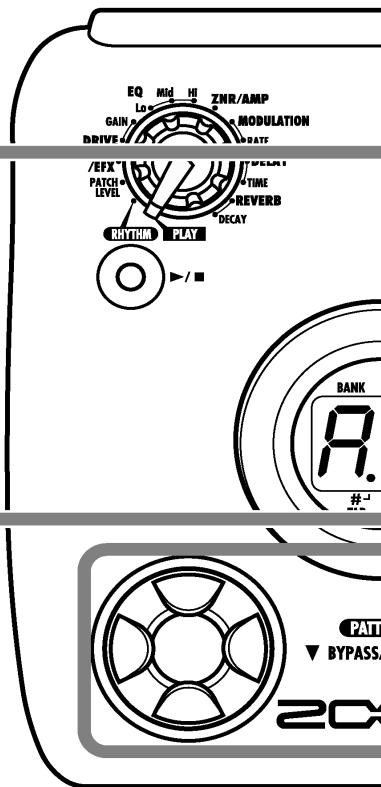
НА ЗАМЕТКУ Патчи в банках (0-3) доступны только для чтения. В эти банки сохранять или копировать патчи нельзя. Если, выбрав патч из этих банков, Вы нажмёте кнопку [STORE], для записи/копирования по умолчанию автоматически назначится патч «A0» (банк «A», номер патча «0»).

2 Выберите банк для сохранения/копирования

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



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



5 Отмена записи

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

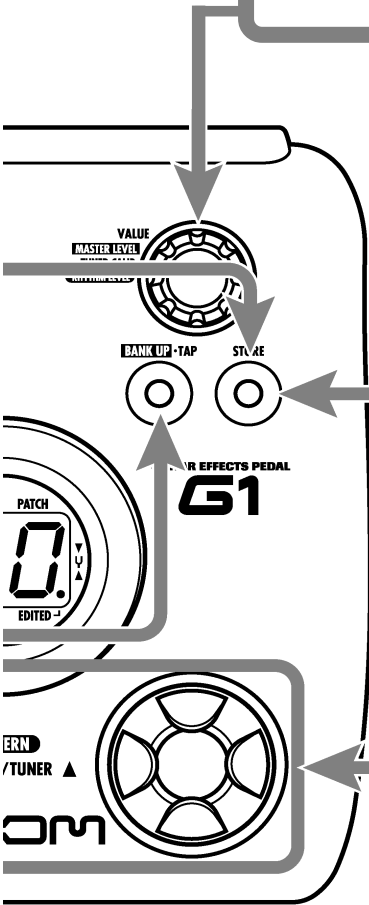
4 Нажмите кнопку [STORE] ещё раз

Когда процесс записи/копирования завершён, процессор вернётся в предыдущий режим с активацией только что сохранённого патча.



3 Установите номер сохраняемого/копируемого патча

Для того, чтобы установить номер записываемого/копируемого патча, используйте ножные переключатели [▼]/[▲].



Изменение способа вызова патчей

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

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

Для осуществления «предварительного выбора» выполните следующие действия:

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

В ходе загрузки процессора появится бегущая строка «PrE-SEIEct». Это означает, что в данный сеанс работы (до выключения питания) процессор будет находиться в режиме «предварительного выбора» патчей.

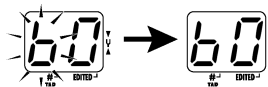
2. В режиме PLAY с помощью ножных переключателей [▼]/[▲] выберите патч, который Вы хотите использовать следующим.

Для переключения банков Вы также можете использовать кнопку [BANK UP•TAP] или подключённый к гнезду [CONTROL IN] фут-свитч (FS01). *Процессоры G1X и B1X использование фут-свитча не поддерживают.*

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

3. После выбора необходимого патча, нажмите оба ножных переключателя [▼]/[▲] вместе.

Осуществляется переход к выбранному патчу, индикация сменяется с мигающей на постоянной, и происходит изменение звука.



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

Выбор патчей автоматически будет осуществляться обычным способом.

Использование педали экспрессии / фут-свитча

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

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

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

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

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

Использование педали экспрессии

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

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

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

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

Процессор переходит в режим редактирования.

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

ПОДСКАЗКА

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

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

5. Сохраните патч, если это необходимо.

Настройки педали экспрессии для текущего патча будут сохранены вместе с ним.

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

Когда Вы нажимаете на педаль вверх/вниз, выбранный параметр изменяется (нажатие педали вниз приводит к возрастанию значения параметра, и наоборот). В режиме «байпас» педаль экспрессии ВСЕГДА работает как педаль громкости, несмотря на функцию, выбранную в шаге №4.

ПОДСКАЗКА

Работа с педалью экспрессии также возможна и в режиме редактирования.

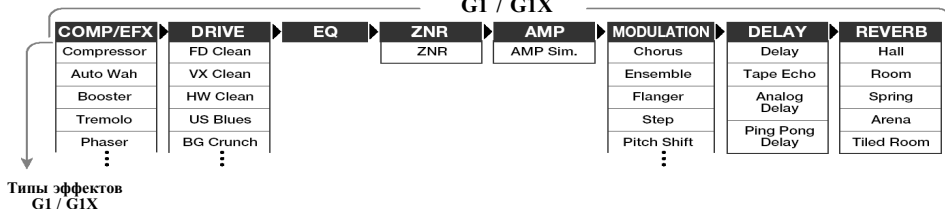
В процессорах «*1X» вместо кнопки [RHYTHM] и регулятора [VALUE] назначенная на педаль функция также может быть выбрана с использованием кнопки [PEDAL ASSIGN] (см. стр. 32).

| <i>G1, G1X</i> | <i>B1, B1X</i> |
|--|---|
|  – Педаль неактивна | |
|  – Педаль громкости | |
|  Модуль COMP/EFX |  Модуль COMP/LIMIT |
|  Модуль DRIVE |  Модуль EFX |
|  Модуль MODULATION |  Модуль DRIVE |
|  Модуль DELAY |  Модуль MODULATION/DELAY |
|  Модуль REVERB |  Модуль REVERB/DELAY |

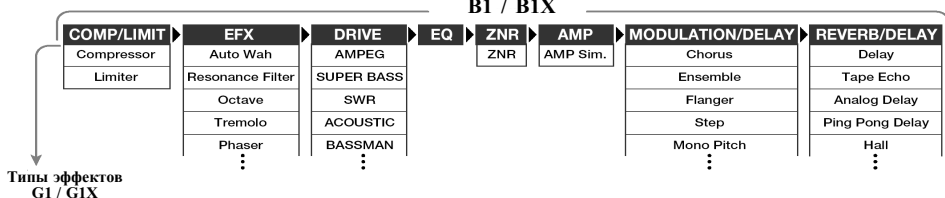
Цепочки эффектов

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

Модули эффектов G1 / G1X



Модули эффектов B1 / B1X



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

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

Значение символов в таблице типов и параметров эффектов

• Переключатель модулей



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

• Педаль экспрессии



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

• Tap





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


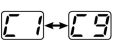
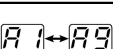





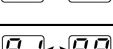



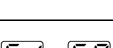

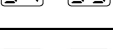

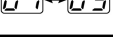

Если последовательно нажимать кнопку [BANK UP•TAP] когда процессор находится в режиме редактирования и соответствующий модуль/тип эффекта уже выбран, значение параметра (например, глубина модуляции или время задержки) будет установлено в соответствии с интервалом между нажатиями.

Типы и параметры эффектов G1/G1X




■ PATCH LEVEL (Уровень громкости патча)

| | | |
|--|--|--|
|  | Уровень громкости патча (Параметр) | |
| | Регулирует громкость всего патча в целом. | |
|  | Устанавливает уровень громкости патча в диапазоне 2 – 98, 1.0. Значению "80" соответствует равнозначность входного и выходного сигналов. | |























■ Модуль COMP/EFX (Компрессор / модуляционные эффекты)

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

■ Модуль DRIVE (Предусилители)

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

Типы и параметры эффектов в G1/G1.X

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

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



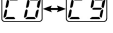
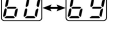
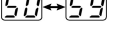
■ **Модуль EQ**

Трёхполосный эквалайзер. В этом модуле диапазоны низких (EQ LO), средних (EQ MID) и высоких (EQ HIGH) частот могут регулироваться отдельно.

|  | EQ LO (Параметр) |  | EQ MID (Параметр) |  | EQ HIGH (Параметр) |
|---|--|---|---|---|--|
| | Диапазон низких частот. | | Диапазон средних частот. | | Диапазон высоких частот. |
|  | Lo (Низы) |  | Mid (Середина) |  | Hi (Верхи) |
| | Регулирует уровень низких частот (160 Гц). | | Регулирует уровень средних частот (800 Гц). | | Регулирует уровень высоких частот (3.2 кГц). |

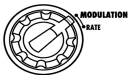
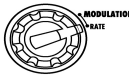


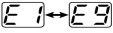

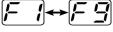


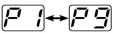







■ **Модуль ZNR / AMP (Шумоподавитель ZOOM / Ампл-симулятор)**

Модуль включает в себя два элемента. ZNR – это шумоподавитель, разработанный фирмой ZOOM. Он заглушает шумы без потери качества звучания. Amp Simulator создаёт эффект связки "гитарный кабинет + микрофон".

|  | ZNR/AMP (Тип и параметр) |
|--|---|
| | Можно регулировать чувствительность шумоподавителя и выбирать тип спикерсимулятора. |
|  | ZNR (ZOOM Noise Reduction) (Шумоподавитель ZOOM) Фильтр-шумодав. Уменьшает уровень шума в паузах Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя. Настройте его максимально возможное значение, при котором звук не искажается заметно. |
|  | Combo & ZNR (Шумоподавитель + комбик с закрытой задней стенкой) Алгоритм содержит шумодав ZNR и ампл-симулятор, имитируя звучание гитарного комбо с закрытой задней стенкой. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя. |
|  | Bright Combo & ZNR (Шумоподавитель + комбик с открытой задней стенкой) Алгоритм содержит шумодав ZNR и ампл-симулятор, имитируя более яркое звучание гитарного комбо с открытой задней стенкой. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя. |
|  | Stack & ZNR (Шумоподавитель + гитарный стэк) Алгоритм содержит шумодав ZNR и ампл-симулятор, имитируя звучание гитарного стэка. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя. |

Типы и параметры эффектов в G1/G1.X

■ Модуль MODULATION (Модуляционные эффекты)

| Содержит всевозможные модуляционные эффекты: хорус, флэнджер, дилэй и т.п. | | |
|--|--|--|
|  MODULATION (Тип и параметр 1) |  MODULATION (Тип и параметр 1) | RATE (Параметр 2) |
|  | <p>Chorus (Хорус) </p> <p>Эффект хоруса получится, если к основному сигналу подмешать его слегка задержанную копию. Своей насыщенностью результат напоминает 12-струнную гитару или звучание дабл-трека. Большое значение параметра на правом индикаторе => БОЛЬШОЙ уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p> | <p>Контролируется параметр 2 модуля MODULATION.</p> <p>Rate</p> |
|  | <p>Ensemble ("Многоголосый" хорус) </p> <p>"Многоголосый" хорус создаёт ощущение объёмного звука. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p> | <p>Регулирует скорость модуляции.</p> |
|  | <p>Flanger (Флэнджер)</p> <p>Если модулировать время задержки копий исходного сигнала, получится флэнджер. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльшая глубина эффекта.</p> | <p>Rate </p> |
|  | <p>Step («Шагающий фильтр»)</p> <p>Специальный эффект, модулирующий звук. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльшая глубина эффекта.</p> | <p>Регулирует скорость модуляции.</p> |
|  | <p>Pitch Shift (Питч-шифтер) </p> <p>Эффект варьирует высоту исходного звука. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p> | <p>Shift</p> |
|  | <p>Mono Pitch (Монофонический питч-шифтер) </p> <p>Монофонический питч-шифтер с низкой степенью искажения звука. Подходит для одnogолосной игры. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p> | <p>Величина сдвига строя (по полутонам). "dt" = эффект "расстроенной гитары".</p> |
|  | <p>HPS (Harmonized Pitch Shifter) (Гармонизер) </p> <p>"Умный" питч-шифтер, или гармонизер, автоматически создающий интервалы соответственно мажорной гамме в заданной тональности. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным.</p> | <p>Key</p> <p>Выбор тоники тональности. Символ "o" означает "диез" (#).</p> |
|  | <p>Vibrato (Вибрато)</p> <p>Эффект "расстроенной" струны, наподобие вибрато. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльшая глубина эффекта.</p> | <p>Rate </p> <p>Регулирует скорость вибрато.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | Pitch Bend (Педальный питч) Педальный питч-шифтер позволяет сдвигать строй в реальном времени с помощью педали экспрессии. Значение параметра на правом индикаторе => способ работы педали в этом эффекте (см. табл.1) | | Pedal Position Величина сдвига строя. В зависимости от выбранного параметра 1 (см. табл. 1) изменяется и баланс уровня чистого и обработанного сигналов. |
|--|--|--|--|

Таблица 1

| Тип и Параметр 1 | Параметр 2 = 0 | | Параметр 2 = 1.0 | | Тип и Параметр 1 | Параметр 2 = 0 | | Параметр 2 = 1.0 | |
|------------------|----------------|--|------------------|--|------------------|------------------------|--|-------------------------|--|
| | | | | | | | | | |
| b1 | 0 центов | | +1 октава | | b6 | -1 октава + исходн. | | +1 октава + исходн. | |
| b2 | 0 центов | | +2 октавы | | b7 | -700центов + исходный | | +500 центов + исходн. | |
| b3 | 0 центов | | -100 центов | | b8 | Дублированный исходный | | Расстроенный + исходный | |
| b4 | 0 центов | | -2 октавы | | b9 | -- (0 Гц) + исходный | | +1 октава + исходный | |
| b5 | -0 центов | | -- | | | | | | |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | Delay (Дилэй) Дилэй с максимальным временем задержки 2000 мс (= 2 сек). Больше значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. | | Time TAP Время задержки. В диапазоне 10 – 1000 мсек настройка идёт с шагом 10 мсек (значения параметра от "1" до "99", "1.0"); в диапазоне от 1 сек и выше с шагом 100 мсек ("1.1 – 2.0"). |
|--|---|--|--|


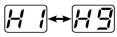



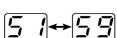

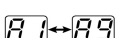




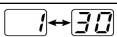
■ Модуль DELAY (Дилэй)

Включает в себя несколько типов эффекта «дилэй». Параметры DELAY и TIME могут регулироваться отдельно.

| | |
|--|--|
| | DELAY (Тип и Параметр 1) Этот модуль содержит алгоритмы задержки сигнала, а также функцию удержания дилэя. |
| | Delay (Дилэй) Дилэй с максимальным временем задержки 5000 мс (5 сек). Больше значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. |
| | Tape Echo (Ленточный дилэй) Имитация эффекта ленточной задержки с максимальным временем задержки 5000 мс. Больше значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. |
| | Analog Delay (Аналоговый дилэй) Имитация звучания аналогового дилэя с максимальным временем задержки до 5000 мс. Больше значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. |
| | Ping Pong Delay (Пинг-понг дилэй) Дилэй с "прыгающим" по каналам хвостом. Больше значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. |
| | TIME (Параметр 2) Контролирует параметр 2 модуля DELAY. Функция этого параметра для всех типов эффектов одинакова |
| | Time TAP Время задержки. В диапазоне 10 – 1000 мсек настройка идёт с шагом 10 мсек (значения параметра от "1" до "99", "1.0"); в диапазоне от 1 сек и выше с шагом 100 мсек ("1.1 – 5.0"). |



■ Модуль REVERB (Ревербератор)

Модуль содержит несколько алгоритмов реверберации – концертный зал, ранние отражения, стадион, комната и т.д. Параметры уровня реверберации и скорости затухания реверберационного "хвоста" можно регулировать по отдельности.


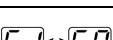

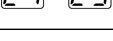

| | |
|--|---|
|  | REVERB (Тип и Параметр 1) |
| | Выбирается тип эффекта модуля REVERB и в то же время контролируется параметр 1. |
|  | Hall (Концертный зал)  |
| | Алгоритм имитирует акустику концертного зала. Б Ольшее значение параметра на правом индикаторе => бОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |
|  | Room (Комната)  |
| | Алгоритм имитирует акустику комнаты. Б Ольшее значение параметра на правом индикаторе = > бОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |
|  | Spring (Пружинный ревер)  |
| | Алгоритм имитирует работу пружинного ревера. Б Ольшее значение параметра на правом индикаторе => бОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |
|  | Arena (Стадион)  |
| | Алгоритм имитирует акустику большой спортивной арены. Б Ольшее значение параметра на правом индикаторе = > бОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |
|  | Tiled Room (Помещение с кафельными стенами)  |
| | Алгоритм имитирует акустику помещения с кафельными стенами. Б Ольшее значение параметра на правом индикаторе => бОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |
|  | DECAY (Параметр 2) |
| | Контролирует параметр 2 модуля DELAY. |
|  | Decay (Затухание) |
| | Скорость затухания реверберационного "хвоста". |

Типы и параметры эффектов в V1/V1.X

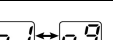
■ PATCH LEVEL (Уровень громкости патча)

| | |
|--|--|
|  | Уровень громкости патча (Параметр) |
| | Регулирует громкость всего патча в целом. |
|  | Устанавливает уровень громкости патча в диапазоне 2 – 98, 1.0. Значению 80 соответствует равнозначность входного и выходного сигналов. |

■ Модуль COMP/LIMIT (Компрессор / лимитер)

| | |
|--|--|
|  | COMP/LIMIT (Тип и Параметр) |
| | Регулирует тип и глубину работы эффектов этого модуля. |
|  | COMPRESSOR (Компрессор)  |
| | Компрессор "поджимает" пики сигнала и "вытягивает" провалы его уровня. БОльшее значение параметра => БОльшая чувствительность эффекта. |
|  | LIMITER (Лимитер)  |
| | «Зажимает» пики сигнала при превышении им порогового уровня. Правый индикатор показывает параметр, регулирующий порог срабатывания лимитера. |

■ Модуль EFX (Модуляционные эффекты)

| | |
|--|---|
|  | EFX (Тип и Параметр) |
| | Модуль содержит разнообразные модуляционные эффекты с возможностью регулировки интенсивности. |
|  | AUTO WAH (Авто Вау)  |
| | Глубина эффекта зависит от силы атаки (чем громче, тем сильнее эффект). БОльшее значение параметра => БОльшая чувствительность эффекта. |
|  | RESONANCE FILTER (Резонансный фильтр)  |
| | Глубина эффекта зависит от силы атаки (чем громче, тем сильнее эффект). БОльшее значение параметра => БОльшая чувствительность эффекта. |
|  | OCTAVE (Октавер)  |
| | Алгоритм добавляет к исходному звуку октаву вниз. БОльшее значение параметра => БОльший уровень октавного компонента. |
|  | TREMOLO (Тремоло)  |
| | Амплитудная модуляция. БОльшее значение параметра => БОльшая скорость модуляции. |
|  | PHASER (Фэйзер)  |
| | Классический фэйзер. БОльшее значение параметра => БОльшая скорость модуляции. |
|  | RING MODULATOR (Ринг-модулятор)  |
| | "Кольцевая" модуляция добавляет к звуку "металлические" обертона. БОльшее значение параметра => повышение модулируемой частоты. |

Типы и параметры эффектов в B1/B1.X

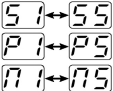
| | |
|--|---|
| | DEFRET (Безладовый бас) |
| | Алгоритм "размазывает" звучание ладового баса так, что оно напоминает игру на безладовом грифе. БОльшее значение параметра => БОльшая чувствительность эффекта. |
| | SLOW ATTACK ("Скрипичная" атака) |
| | Эффект растягивает время атаки, имитируя игру смычком. БОльшее значение параметра => БОльшее время атаки. |
| | PEDAL VOX (Квакушка Vox) |
| | Имитация звучания классической квакушки Vox с поднятой наполовину педалью. БОльшее значение параметра => повышение выделяемой частотной полосы. |



■ Модуль DRIVE

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

| | | | |
|--|--|--|--|
| | DRIVE (Тип) | | |
| | Выбирается тип эффекта из модуля DRIVE. | | |
| | AMPEG Имитация звучания одного из самых популярных басовых аппаратов – Ampeg SVT. | | SUPERBASS Имитация звучания легендарного усилителя Marshall Super Bass. |
| | SWR Имитация усилителя SWR SM-900, знаменитого особой читаемостью звучания. | | ACOUSTIC Имитация звучания Acoustic 360, известного своей особой "серединой". |
| | BASSMAN Имитация звучания усилителя Fender Bassman 100. | | HARTKE Имитация характерного благодаря алюминиевому рупору звучания усилителя Hartke HA3500. |
| | TRACE ELLIOT Имитация звучания усилителя Trace Elliot AH-500. | | TUBE PRE (Ламповый преамп) Имитация лампового преампа. |
| | SANSAMP Имитация популярного басового преампа/директ-бокса Sansamp Bass Driver DI. | | TS9 (бустер Tube Screamer) Имитация звучания Tube Screamer'a, используемого многими для дополнительного "разгона" сигнала. |
| | ODB-3 (Boss Overdrive ODB-3) Имитация перегрузки от Boss Overdrive ODB-3. | | MXR BASS DI (перегрузка MXR Bass D.I.+) Имитация эффекта, производимого каналом перегрузки басового преампа/директ-бокса MXR Bass D.I.+. |
| | FUZZFACE Имитация легендарной примочки Fuzz Face. | | MONO SYN (Одноголосный синтезатор) Одноголосный басовый синтезатор, реагирующий на высоту звучания. |

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

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

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

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


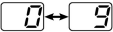

■ **Модуль EQ (Эквалайзер)**

Трёхполосный эквалайзер. В этом модуле диапазоны низких (EQ LO), средних (EQ MID) и высоких (EQ HIGH) частот могут регулироваться отдельно.

|  | EQ LO (Параметр) |  | EQ MID (Параметр) |  | EQ HIGH (Параметр) |
|--|---|---|---|---|--|
| | Диапазон низких частот. | | Диапазон средних частот. | | Диапазон высоких частот. |
| | Lo (Низы) | | Mid (Низкая середина) | | Hi (Верхи) |
|  | Регулирует уровень низких частот (70 Гц). |  | Регулирует уровень средних частот (450 Гц). |  | Регулирует уровень высоких частот (3 кГц). |



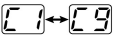

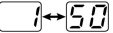
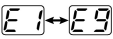

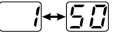

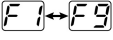
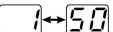

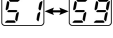
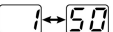


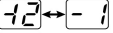



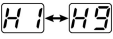



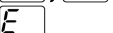
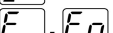
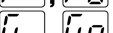

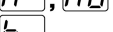
■ **Модуль ZNR / AMP (Шумоподавитель ZOOM / Ампл-симулятор)**

Модуль включает в себя два элемента. ZNR – это шумоподавитель, разработанный фирмой ZOOM. Он заглушает шум без потери качества звучания. Amp Simulator имитирует звучание басового кабинета.

| | |
|--|--|
|  | ZNR/AMP (Тип и параметр) Можно регулировать чувствительность шумоподавителя. |
|  | ZNR (ZOOM Noise Reduction) (Шумоподавитель ZOOM) Фильтр-шумодав. Уменьшает уровень шума в паузах без ущерба для общего звучания. Настройте его максимально возможное значение, при котором звук не искажается заметно. |
|  | AMP & ZNR (Шумоподавитель + имитация басового кабинета) Комбинация шумоподавителя и спикосимулятора. Правый индикатор отображает параметр чувствительности шумоподавителя. |

■ Модуль MODULATION/DELAY (Модуляционные эффекты / дилэй)

Содержит всевозможные модуляционные эффекты: хорус, флэнджер, дилэй и т.п. В этом модуле 2 возможности регулировок: MODULATION/DELAY (тип эффекта и параметр 1) и RATE/TIME (параметр 2).

|  | MODULATION/DELAY (Тип и параметр 1) Выбирается тип эффекта из и одновременно контролируется параметр 1. |  | RATE (Параметр 2) Контролируется параметр 2. |
|--|---|---|---|
|  | Chorus (Хорус)  Эффект хоруса получится, если к основному сигналу подмешать его слегка задержанную копию. Своей насыщенностью результат напоминает звучание дабл-трека. Б Ольшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |  | Rate Регулирует скорость модуляции. |
|  | Ensemble («Многоголосный хорус»)  "Многоголосый" хорус создаёт ощущение объёмного звука. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |  | Rate  Регулирует скорость модуляции. |
|  | Flanger (Флэнджер) Если модулировать время задержки копий исходного сигнала, получится флэнджер. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльшая глубина эффекта. |  | Rate  Регулирует скорость модуляции. |
|  | Step («Шагающий» фильтр) Специальный эффект, модулирующий звук. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльшая глубина эффекта. |  | Shift Величина сдвига строя (по полутонам). "dt" = эффект "расстроенной гитары". |
|  | Моно Pitch (Монофонический питч-шифтер)  Монофонический питч-шифтер с низкой степенью искажения звука. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |     | Key Выбор тоники тональности. Символ "o" означает "диез" (#). |
|  | HPS (Harmonized Pitch Shifter) (Гармонайзер)  "Умный" питч-шифтер, или гармонайзер, автоматически создающий интервалы соответственно мажорной гамме в заданной тональности. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |        | Key Выбор тоники тональности. Символ "o" означает "диез" (#). |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | Vibrato (Вибрато) Эффект "расстроенной" струны, наподобие вибрато. Большее значение параметра на правом индикаторе => Большая глубина эффекта. | | Rate Регулирует скорость вибрато. |
| | Pitch Bend (Педальный питч) Педальный питч-шифтер позволяет сдвигать строй в реальном времени с помощью педали экспрессии. Значение параметра на правом индикаторе => способ работы педали в этом эффекте (см. табл.2) | | Pedal Position Величина сдвига строя. В зависимости от выбранного параметра 1 (см. табл. 2) изменяется и баланс уровней чистого и обработанного сигналов. |



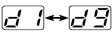
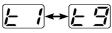

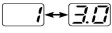

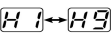
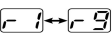

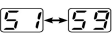
Таблица 2

| Тип и Параметр 1 | Параметр 2 = 0 | | Параметр 2 = 1.0 | | Тип и Параметр 1 | Параметр 2 = 0 | | Параметр 2 = 1.0 | |
|------------------|----------------|--|------------------|--|------------------|-----------------------|--|-------------------------|--|
| | | | | | | | | | |
| b1 | 0 центов | | +1 октава | | b6 | -1 октава + исходн. | | +1 октава + исходн. | |
| b2 | 0 центов | | +2 октавы | | b7 | -700центов + исходный | | +500 центов + исходн. | |
| b3 | 0 центов | | -100 центов | | b8 | дублированный | | Расстроенный + исходный | |
| b4 | 0 центов | | -2 октавы | | b9 | - ∞ (0 Гц) + исходный | | +1 октава + исходный | |
| b5 | 0 центов | | - ∞ | | | | | | |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | Detune (Расстрой) Добавляя к исходному звуку слегка расстроенный высокочастотный компонент, алгоритм звучит наподобие 12-струнной гитары. Большее значение параметра => Большая глубина эффекта. | | Fine Прецизионная настройка сдвига высоты звука с шагом в 1/100 полутона. |
| | Delay (Дилэй) Дилэй с максимальным временем задержки 5000 мс (5 сек). Большое значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. | | |
| | Tape Echo (Ленточный дилэй) Имитация эффекта ленточной задержки с максимальным временем задержки 5000 мс. Большое значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. | | |

■ Модуль REVERB/DELAY (Ревербератор / дилэй)

Включает в себя несколько типов реверберации и задержки. Параметры REVERB/DELAY и DECAY/TIME можно регулировать отдельно.

| REVERB/DELAY (Тип и Параметр 1) | | DECAY (Параметр 2) | |
|--|---|---|---|
|  | Выбирает тип эффекта модуля REVERB/DELAY и одновременно контролирует параметр 1. |  | Регулирует параметр 2. |
|  | Delay (Дилэй) Дилэй с максимальным временем задержки 3000 мс (3 сек). БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. | | Time [TAP] |
|  | Tape Echo (Ленточная задержка) Имитация эффекта ленточной задержки с максимальным временем задержки 3000 мс. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. | | |
|  | Analog Delay (Аналоговый дилэй) Имитация звучания аналогового дилэй с максимальным временем задержки до 3000 мс. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. |  | Время задержки. В диапазоне 10 – 1000 мсек настройка идёт с шагом 10 мсек (значения параметра от "1" до "99", "1.0"); в диапазоне от 1 сек и выше с шагом 100 мсек ("1.1 – 3.0"). |
|  | Ping Pong Delay (Пинг-понг дилэй) Дилэй с "прыгающим" по каналам хвостом. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным, а также БОльший уровень обратной связи. | | |
|  | Hall (Концертный зал) Алгоритм имитирует акустику концертного зала. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. | | Decay (Затухание) |
|  | Room (Комната) Алгоритм имитирует акустику комнаты. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. |  | Скорость затухания реверберационного "хвоста". |
|  | Spring (Пружинный ревер) Алгоритм имитирует работу пружинного ревера. БОльшее значение параметра на правом индикаторе => БОльший уровень обработанного сигнала в миксе с исходным. | | |

Встроенные ритм-паттерны

| # | G2, G2.1u, B2, B2.1u | |
|----|----------------------|--------|
| | Название паттерна | Размер |
| 1 | 8beat_1 | 4/4 |
| 2 | 8beat_2 | 4/4 |
| 3 | 8beat_3 | 4/4 |
| 4 | 8shuffle | 4/4 |
| 5 | 16beat_1 | 4/4 |
| 6 | 16beat_2 | 4/4 |
| 7 | 16shuffle | 4/4 |
| 8 | ROCK | 4/4 |
| 9 | HARD | 4/4 |
| 10 | METAL_1 | 4/4 |
| 11 | METAL_2 | 4/4 |
| 12 | THRASH | 4/4 |
| 13 | PUNK | 4/4 |
| 14 | DnB | 4/4 |
| 15 | FUNK_1 | 4/4 |
| 16 | FUNK_2 | 4/4 |
| 17 | HIPHOP | 4/4 |
| 18 | R'nR | 4/4 |
| 19 | POP_1 | 4/4 |
| 20 | POP_2 | 4/4 |
| 21 | POP_3 | 4/4 |

| # | G2, G2.1u, B2, B2.1u | |
|----|----------------------|--------|
| | Название паттерна | Размер |
| 22 | DANCE_1 | 4/4 |
| 23 | DANCE_2 | 4/4 |
| 24 | DANCE_3 | 4/4 |
| 25 | DANCE_4 | 4/4 |
| 26 | 3per4 | 3/4 |
| 27 | 6per8 | 3/4 |
| 28 | 5per4_1 | 5/4 |
| 29 | 5per4_2 | 5/4 |
| 30 | LATIN | 4/4 |
| 31 | BALLAD_1 | 4/4 |
| 32 | BALLAD_2 | 3/4 |
| 33 | BLUES_1 | 4/4 |
| 34 | BLUES_2 | 3/4 |
| 35 | JAZZ_1 | 4/4 |
| 36 | JAZZ_2 | 3/4 |
| 37 | METRO_3 | 3/4 |
| 38 | METRO_4 | 4/4 |
| 39 | METRO_5 | 5/4 |
| 40 | METRO | |

Возврат заводских настроек

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

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

На дисплее появится индикация «AL».



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

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

НА ЗАМЕТКУ

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

Особенности процессоров «*1.X»

Использование кнопки [PEDAL ASSIGN]

На лицевой панели процессора имеется кнопка [PEDAL ASSIGN], с помощью которой также можно выбирать модули, контролируемые педалью экспрессии.

1. В режиме **PLAY** или режиме редактирования нажмите кнопку [PEDAL ASSIGN] для выбора одного из модулей.
(Выбранный модуль подсвечивается светодиодом.)

Например, для *B1, B1.X* (в *G1, G1.X* – модули, перечисленные на стр.17):

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



2. Если необходимо, сохраните патч.

3. В режиме **PLAY** выберите патч и работайте с педалью экспрессии.

Назначенный на неё параметр можно будет контролировать в реальном времени.

4. Для включения/отключения модулей нажимайте на педаль до упора.

Эта функция доступна в режиме редактирования. Если модуль отключён, горит соответствующий светодиод на кнопке [PEDAL ASSIGN].

Регулировка чувствительности встроенной педали экспрессии

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

1. Включите питание процессора, удерживая нажатой кнопку [PEDAL ASSIGN].

На дисплее высветится «dn».

2. Одновременно с нажатием педали пяткой вниз до упора нажмите кнопку [STORE].

Индикация дисплея сменится на «UP».

3. Теперь нажмите на педаль вниз носком до упора, а затем уберите ногу с педали.



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



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

4. Нажмите на кнопку [STORE] ещё раз.

Регулировка чувствительности завершена, после этого процессор вернётся в режим **PLAY**. Если на дисплее высвечивается «Et», повторите шаг 2.

Технические характеристики

| | |
|--|---|
| Количество типов эффектов | 54 (<i>G1, G1.X</i>), 46 (<i>B1, B1.X</i>) |
| Количество модулей эффектов | 8 могут использоваться одновременно |
| Количество патчей | Пользовательская область: 4 банка по 10 патчей в каждом Недоступные для редактирования: 4 банка по 10 патчей в каждом |
| Частота семплирования | 96кГц |
| A/D конвертер | 24 бит, 128-кратное пересемплирование |
| D/A конвертер | 24 бит, 128-кратное пересемплирование |
| Обработка сигнала | 32-битная |
| AЧХ | 20 Гц–40 кГц +1 дБ –4 дБ (с 10 кОм-нагрузкой) |
| Дисплей | 2 ячейки по 7 сегментов с подсветкой Подсветка параметров и функций педали экспрессии Стандартный моно-джек ¼" (гнездо "мама") |
| Линейный вход | Уровень входного сигнала Входное сопротивление |
| Линейный выход | Стандартный стерео-джек ¼" (гнездо "мама"), универсальный – линейный/выход на наушники Макс. выходной сигнал |
| Гнездо подключения внешней педали/фут-свитча (только для <i>G1</i> и <i>B1</i>) | Стандартный стерео-джек ¼" (гнездо "мама"). Для фут-свитча FS01 (моно-джек) или педали экспрессии FP01/FP02 (стерео-джек) |
| Требования к питанию | АС адаптер 9В, 300мА («минус» на центральном контакте) (ZOOM AD-0006) Батарейки 4 пальчиковых IEC R6 (размер AA), Работа от щелочных батареек – около 12 часов |
| Линейные размеры, мм | 155 x 36 x 52 (серия «*1»); 155 x 234 x 52 (серия «*1.X») |
| Вес без батареек | 350 г (серия «*1»); 600 г (серия «*1.X») |
| Дополнительные возможности | Подключение внешнего фут-свитча (FS01) или педали экспрессии (FP01/FP02) – <i>только в G1 и B1</i> |

Устранение неполадок

- **Нет тока**
Убедитесь, что используете подходящий адаптер (ZOOM AD-0006) или новые щелочные батарейки.
- **Высокий уровень шума**
Убедитесь, что используете подходящий адаптер (ZOOM AD-0006).
- **Не переключаются патчи**
Убедитесь, что не выбрали способ переключения патчей pre-select. Выключите процессор и включите снова.
- **Батарейки быстро садятся**
Убедитесь, что используете щелочные батарейки. Использование не щелочных батареек не рекомендуется.
- **Не работает эффект реверберации**
В процессе воспроизведения ритм-паттерна эффект реверберации не действует. Вначале остановите ритм-паттерн (см. стр. 10).

Содержание

| | |
|---|----|
| МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ | 2 |
| Используемые термины | 3 |
| Органы управления/ коммутация | 4 |
| Выбор патча | 6 |
| Функция тюнера | 8 |
| Запуск ритм-паттерна | 10 |
| Редактирование патча | 12 |
| Сохранение/ копирование патчей | 14 |
| Изменение способа вызова патчей | 16 |
| Используем педаль экспрессии/фут-свитч | 16 |
| Использование педали-переключателя (фут-свитч FS01) <i>только для G1 и B1</i> | 16 |
| Использование педали экспрессии..... | 17 |
| Цепочки эффектов | 18 |
| Значение символов в таблице типов и параметров эффектов..... | 18 |
| Типы и параметры эффектов в G1/G1.X | 19 |
| Типы и параметры эффектов в B1/B1.X | 25 |
| Особенности процессоров «*1.X» | 32 |
| Технические характеристики | 33 |
| Устранение неполадок | 33 |
| Содержание | 34 |

The Zoom logo is rendered in a bold, black, stylized font. The letters are thick and blocky, with a distinctive design where the 'O's and 'M' have a unique, interconnected appearance. The 'Z' is a simple, thick block letter. The 'O's are formed by two parallel lines that meet at the top and bottom, creating a hollow center. The 'M' is also formed by two parallel lines that meet at the top and bottom, creating a hollow center. The overall style is modern and minimalist.

ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

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