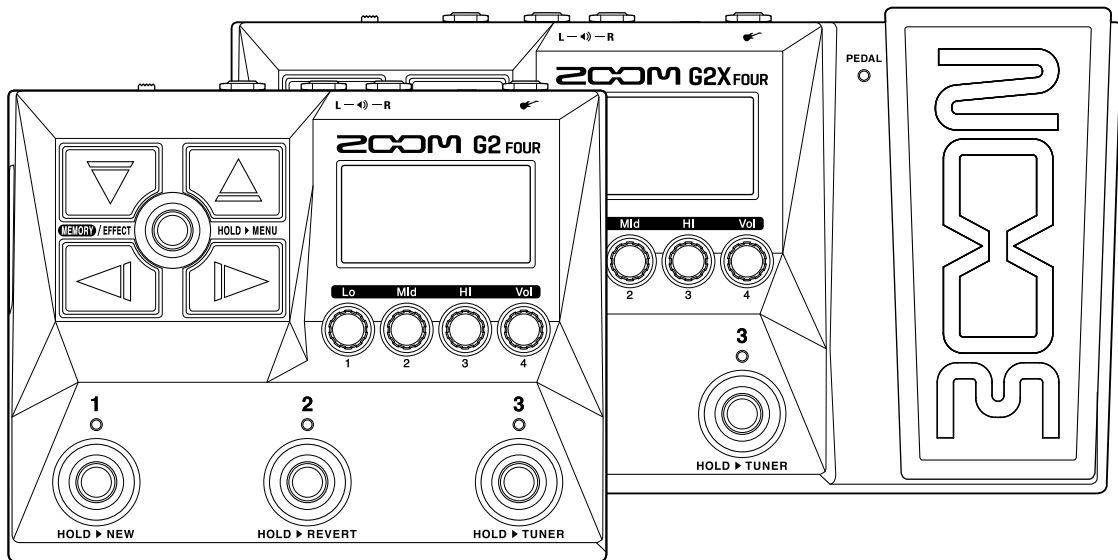


G2 FOUR / G2X FOUR

ЭМУЛЯТОР ЭФФЕКТОВ И УСИЛИТЕЛЕЙ



Руководство пользователя

Перед использованием устройства ознакомьтесь с мерами предосторожности.

©2023 ZOOM CORPORATION

Частичное или полное копирование или воспроизведение данного руководства запрещено.

Все торговые марки, названия брендов и компаний, упоминающиеся в данной инструкции, являются собственностью их владельцев. Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки упоминаются здесь в справочных целях, их упоминание не ставит целью нарушить авторские права законных владельцев.

О руководстве пользователя

Храните это руководство в доступном месте, чтобы обратиться к нему при необходимости.

Особенности устройства и содержание данной инструкции могут быть изменены в целях усовершенствования продукта без предварительного уведомления.

- Windows® является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой компании Microsoft®.
- iPhone, iPad, iPadOS и Mac являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками компании Apple Inc.
- App Store является знаком обслуживания Apple Inc.
- iOS является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой компании Cisco Systems, Inc. (США).
- Android и Google Play являются торговыми марками корпорации Google LLC.
- Иллюстрации и скриншоты экрана в данном руководстве могут не в полной мере отражать то, как устройство выглядит в реальности.

Терминология

Патч

В патчах сохраняются параметры эффектов и усилителей, а также их статус (Вкл./Выкл.). Все эффекты сохраняются в патчах. В одном патче может храниться до 6 эффектов плюс один эффект на педали, а всего устройство вмещает 300 патчей.

Тип эффекта

Типы эффектов представляют собой различные модели гитарных эффектов и усилителей/кабинетов. Эффекты определённого типа можно добавлять в патчи.

Категория

Эффекты группируются в категории по типу.

Автосохранение

Эта функция позволяет автоматически сохранять изменения параметров эффектов в патч.

Режим ECO

В этом режиме устройство отключится автоматически после 10 часов простоя.

Лупер

Лупер позволяет записывать отрывки длительностью до 80 секунд и зацикливать их воспроизведение, в том числе синхронизируя его с текущим ритмом.

Функция PRESELECT

Эта функция позволяет выбирать следующий патч, не прекращая воспроизведение текущего патча.)

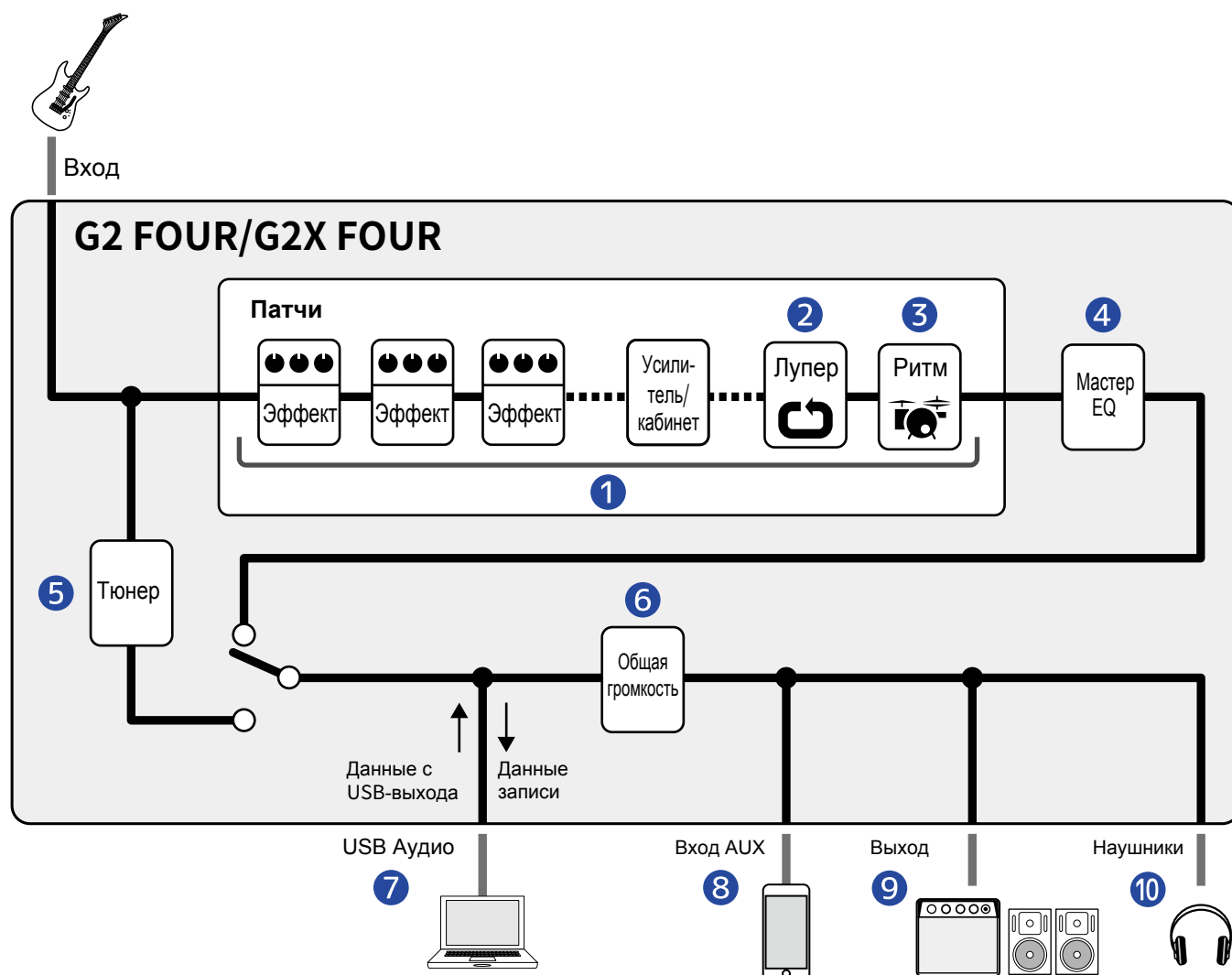
Оглавление

О руководстве пользователя.....	2
Терминология.....	3
Устройство G2 FOUR/G2X FOUR.....	6
Путь сигнала.....	6
Обзор патчей.....	8
Элементы устройства.....	9
Верхняя панель.....	9
Задняя панель.....	10
Боковая панель.....	11
Основные экраны	12
Экран Memory.....	12
Экран Effect	13
Экран Library	14
Экран MENU.....	15
Подключение устройств.....	18
Включение и выключение.....	20
Включение.....	20
Выключение.....	21
Регулировка тембра и уровня сигнала на выходе.....	22
Переключение патчей (Экран Memory).....	23
Использование функции PRESELECT.....	25
Включение и выключение функции PRESELECT.....	25
Выбор патчей при включенной функции PRESELECT	27
Редактирование эффектов (Экран Effect).....	29
Открытие экрана Effect.....	29
Включение и выключение эффектов.....	31
Перестановка эффектов.....	33
Настройка параметров эффектов.....	36
Изменение порядка эффектов.....	38
Регулировка темпа.....	40
Управление патчами.....	42
Переименование патчей.....	42
Копирование и сохранение патчей.....	44
Удаление патчей.....	46
Создание патчей.....	48
Отмена изменений.....	49
Тюнер.....	51
Включение тюнера.....	51
Настройки тюнера.....	52
Педаль.....	56

Установка эффекта.....	56
Калибровка педали (только G2X FOUR).....	58
Ритм-паттерны.....	60
Установка эффекта с ритмом.....	60
Запуск и остановка воспроизведения ритма.....	62
Ритм-паттерны.....	63
Лупер.....	64
Установка эффекта лупера.....	64
Операции с лупером.....	71
Аудиоинтерфейс.....	76
Установка драйверов.....	76
Подключение к компьютеру, смартфону или планшету	77
Управление G2 FOUR/G2X FOUR со смартфона или планшета	78
Настройки.....	79
Выбор типа подключенного оборудования.....	79
Функция AUTO SAVE.....	80
Режим ECO	81
Изменение настроек при запуске.....	82
Контрастность дисплея.....	83
Прошивка устройства.....	84
Просмотр версии прошивки.....	84
Обновление прошивки.....	84
Сброс настроек к заводским значениям.....	85
Приложение.....	86
Устранение неисправностей.....	86
Технические характеристики	87

Устройство G2 FOUR/G2X FOUR

Путь сигнала



- 1 Патчи**
Входящий сигнал с гитары проходит через цепь эффектов, усилитель и кабинет.
(→ [Настройка параметров эффектов](#))
- 2 Лупер**
Можно воспроизводить записанные лупы. (→ [Лупер](#))
- 3 Ритм-аккомпанемент**
Можно воспроизводить аккомпанемент с помощью встроенных ритм-паттернов. (→ [Ритм-паттерны](#))
- 4 Мастер EQ (эквалайзер)**
С его помощью можно настраивать тембр звучания. Эта настройка сохраняется даже при изменении патча. (→ [Регулировка тембра и уровня сигнала на выходе](#))

5 Тюнер

Используется для настройки подключенной гитары. (→ [Тюнер](#))

6 Общая громкость

Регулировка громкости. Эта настройка сохраняется даже при изменении патча.

(→ [Регулировка тембра и уровня сигнала на выходе](#))

7 USB-аудио

С помощью аудиоинтерфейса можно обмениваться данными с компьютером и смартфоном.

(→ [Аудиоинтерфейс](#))

8 Вход AUX

С помощью этого входа можно воспроизводить аудио с плеера, смартфона или другого устройства.

9 Выход

Сюда можно подключить усилитель или мониторные колонки.

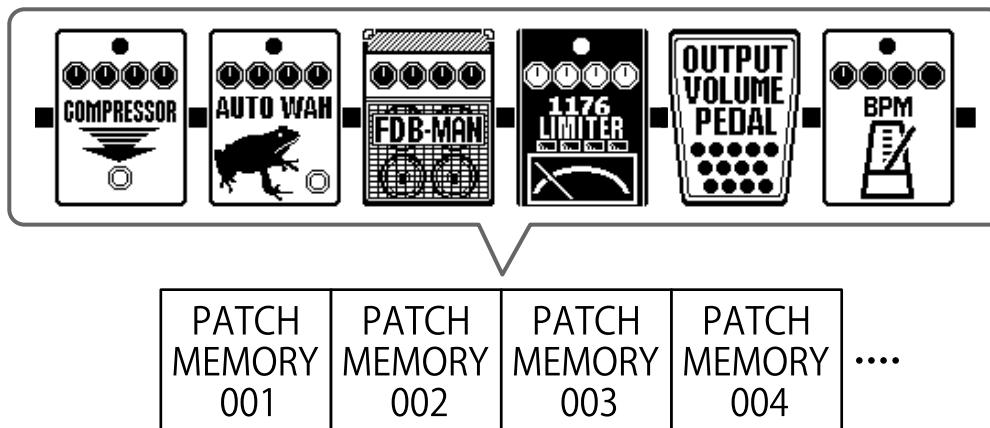
10 Наушники

Разъем для подключения наушников.

Обзор патчей

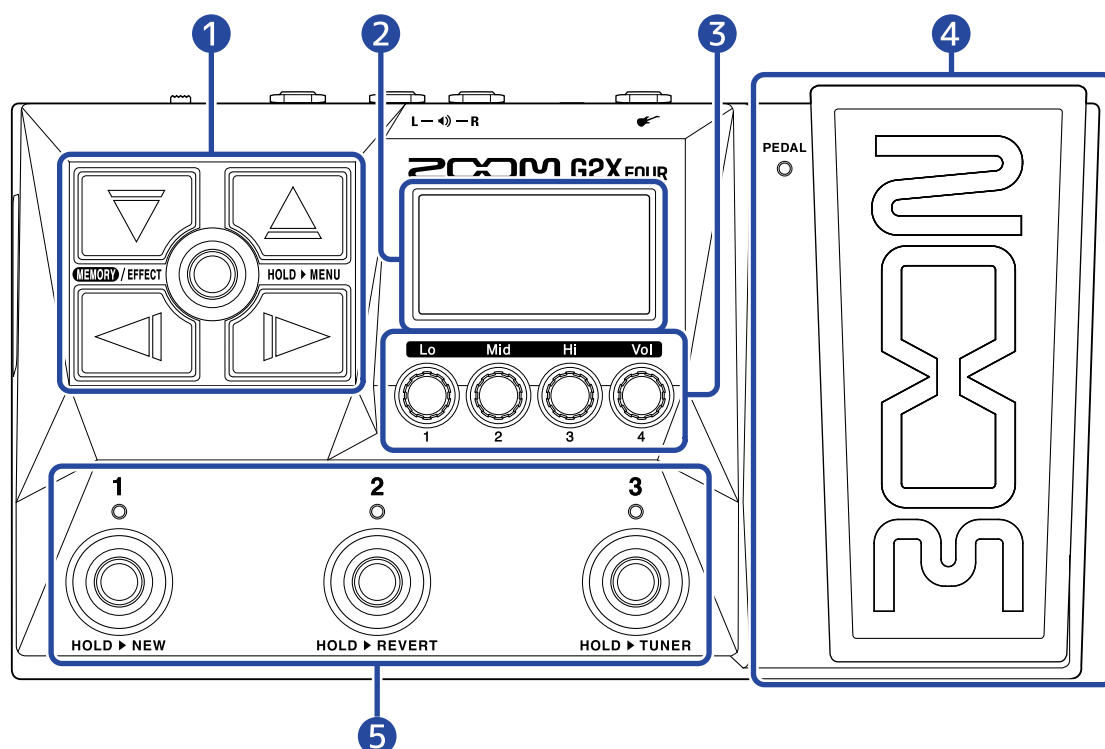
Патчи

В патчах сохраняются эффекты, их порядок в цепи, статус (вкл/выкл) и настройки параметров. Эффекты можно сохранять в патчах и применять к сигналу. Всего можно сохранить 300 патчей.



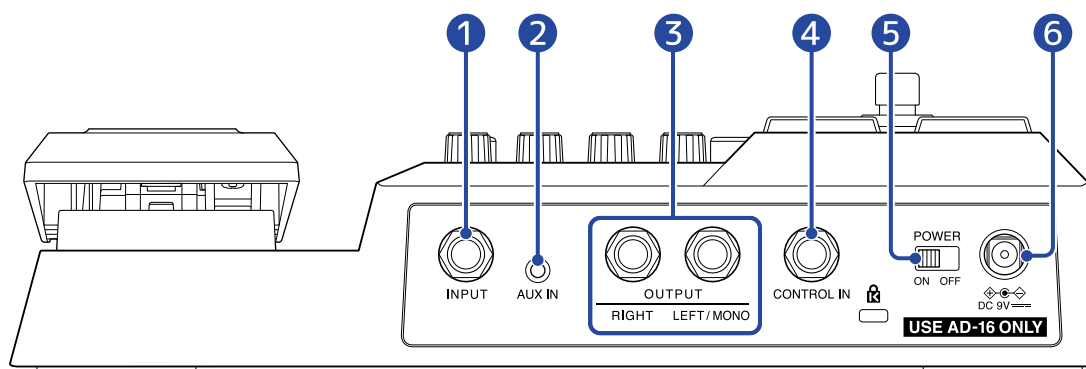
Элементы устройства

Верхняя панель



- 1 Кнопка навигации**
Эти кнопки можно использовать для выбора патчей или эффектов.
Вы можете нажимать их ногами.
- 2 Дисплей**
Здесь отображается важная информация, например, название текущего патча и эффектов, а также значения параметров.
- 3 Регуляторы параметров**
Используйте их для настройки параметров эффектов и других настроек.
- 4 Педаль экспрессии/Индикатор (только в G2X FOUR)**
Регулировка интенсивности педального эффекта. (→ [Настройка педального эффекта](#))
Нажмите переднюю часть педали: чтобы включить или выключить эффект. (Во включенном состоянии горит индикатор)
- 5 Футсвитчи/индикаторы**
Используйте их для выбора патчей и включения/выключения эффектов.
В [экране Effect](#) индикаторы показывают, включен ли эффект.

Задняя панель



1 Входной разъём

Сюда подключается гитара.

2 Разъём AUX IN

Сюда можно подключить аудиоплеер или подобное устройство.

3 Выходные разъёмы

Сюда можно подключить усилитель или мониторы.

4 Вход CONTROL IN (только в G2 FOUR)

Сюда подключается педаль экспрессии (ZOOM FP02M) для управления интенсивностью эффекта.

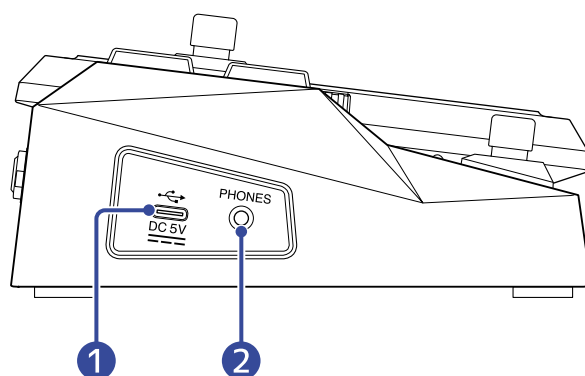
5 Переключатель POWER

Включает и выключает устройство.

6 Порт для адаптера DC 9V AC

Сюда подключается сетевой адаптер (ZOOM AD-16).

Боковая панель



1 USB-порт (Type-C)

Подключив устройство к компьютеру, смартфону или планшету с помощью USB, вы можете использовать его в качестве аудиоинтерфейса. В приложении Handy Guitar Lab доступно управление патчами, редактирование и добавление эффектов.

Устройство может питаться от USB-шины.

2 Выход для наушников

Сюда можно подключить наушники.

ПОДСКАЗКА:

Вы можете скачать приложение Handy Guitar Lab для G2 FOUR из App Store или Google Play.

Основные экраны

G2 FOUR/G2X FOUR управляется с помощью кнопок и регуляторов, при этом важная информация отображается на дисплее. В этом разделе перечислены экраны, доступные для просмотра на устройстве.

Экран Memory

Этот экран выводится при включении устройства.

На нём отображаются патчи, которые вы можете редактировать или назначать для использования.



1 Номера патчей

Футсвитчи – используются для выбора патчей.

С помощью кнопок / выберите патч. Используйте кнопки и для перехода на 10 позиций вверх или вниз. Выбранный патч будет подсвечиваться.

2 Название патча

Здесь отображается название текущего патча.

Переход в экран Memory

- При открытом экране **MENU** или **Effect**: нажмите .
- При открытом экране **Library**: подтвердите выбор эффекта для перехода в экран **Effect** и нажмите .



Экран Effect

В этом экране вы можете редактировать патчи.



1 Эффекты

Здесь отображаются эффекты в составе выбранного патча.



С помощью  и  выберите эффекты. Выбранный эффект слегка сдвинется вверх.

2 Название текущего патча

3 Отображаемые эффекты

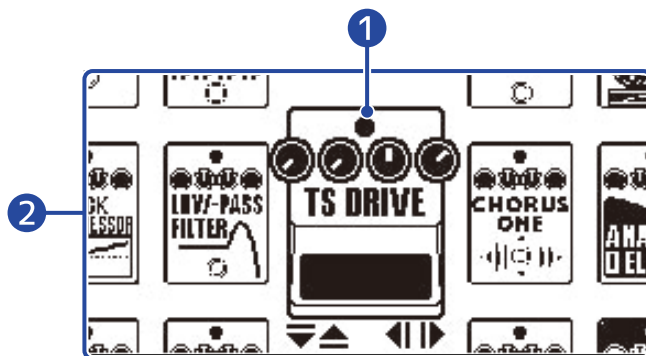
На дисплее могут одновременно отображаться три эффекта. Закрашенные кружки обозначают позиции отображаемых эффектов.

Переход в экран Effect

- При открытом экране **Memory** или **MENU**: нажмите .
- При открытом экране **Library**: подтвердите выбор эффекта для перехода в экран **Effect** и нажмите .

Экран Library



Вы можете изменять эффекты в патчах.



1 Выбранный эффект



Выбранный эффект отображается крупно в центре экрана.

2 Список эффектов



Эффекты одной категории выровнены по вертикали. С помощью  и  можно выбрать эффекты, относящиеся к одной категории.

Используйте  и  для выбора эффектов из других категорий.

Переход в экран Library

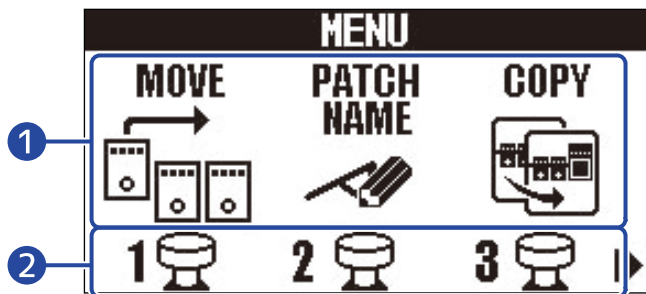
Выберите эффект, который хотите изменить, в экране [Effect](#) и нажмите  или .

Выход из экрана Library

Нажмите  , чтобы выбрать эффект и перейти в экран [Effect](#).

Экран MENU

В этом экране можно произвести различные настройки G2 FOUR/G2X FOUR.



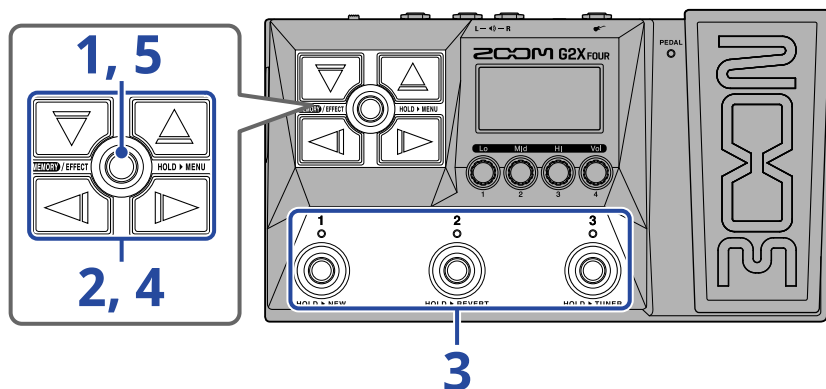
1 Параметры для настройки

Используйте и для выбора параметров, отображаемых в виде иконок.

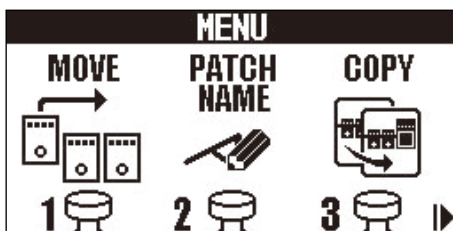
2 Футсвитчи


Используйте футсвитчи – , соответствующие иконкам параметров на экране, чтобы открыть экран настроек.

Операции в экране MENU















1. Нажмите и удерживайте чтобы открыть экран MENU.



2. Используйте  и  для отображения иконки нужного параметра.

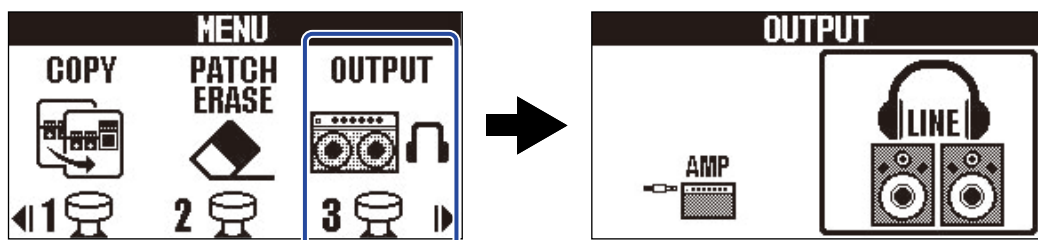
Перейдите по ссылкам, чтобы получить более подробную информацию о каждом параметре.

 <p>MOVE Изменение порядка эффектов. (→ Изменение порядка эффектов)</p>	 <p>PATCH NAME Переименование патча. (→ Переименование патча)</p>
 <p>COPY Сохранение и копирование патчей. (→ Сохранение и копирование патчей)</p>	 <p>PATCH ERASE Удаление патчей. (→ Удаление патчей)</p>
 <p>OUTPUT Выбор типа подключенного оборудования (→ Выбор типа подключенного оборудования)</p>	 <p>AUTO SAVE Управление функцией автосохранения. (→ Управление функцией автосохранения)</p>
 <p>PRE-SELECT Управление функцией Pre-select. (→ Управление функцией Pre-select)</p>	 <p>ECO Включение и выключение режима ECO. (→ Настройка режима ECO)</p>
 <p>START-UP Включение и выключение отображения настройки оборудования на старте. (→ Изменение настроек на старте)</p>	 <p>LCD Настройка контрастности дисплея. (→ Настройка контрастности дисплея)</p>
 <p>ALL INIT Восстановление настроек по умолчанию. (→ Восстановление настроек по умолчанию)</p>	 <p>PEDAL Настройка чувствительности педали экспрессии (только в G2X FOUR). (→ Калибровка педали (только в G2X FOUR))</p>
 <p>VERSION Просмотр версии прошивки. (→ Просмотр версии прошивки)</p>	

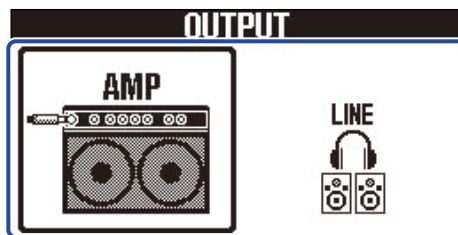
3. Нажмите фктсвитч  –  , соответствующий иконке с параметром.

Откроется экран настройки выбранного параметра.

Например, нажмите  для выбора параметра OUTPUT.



4. С помощью , ,  и  выберите нужное значение параметра.

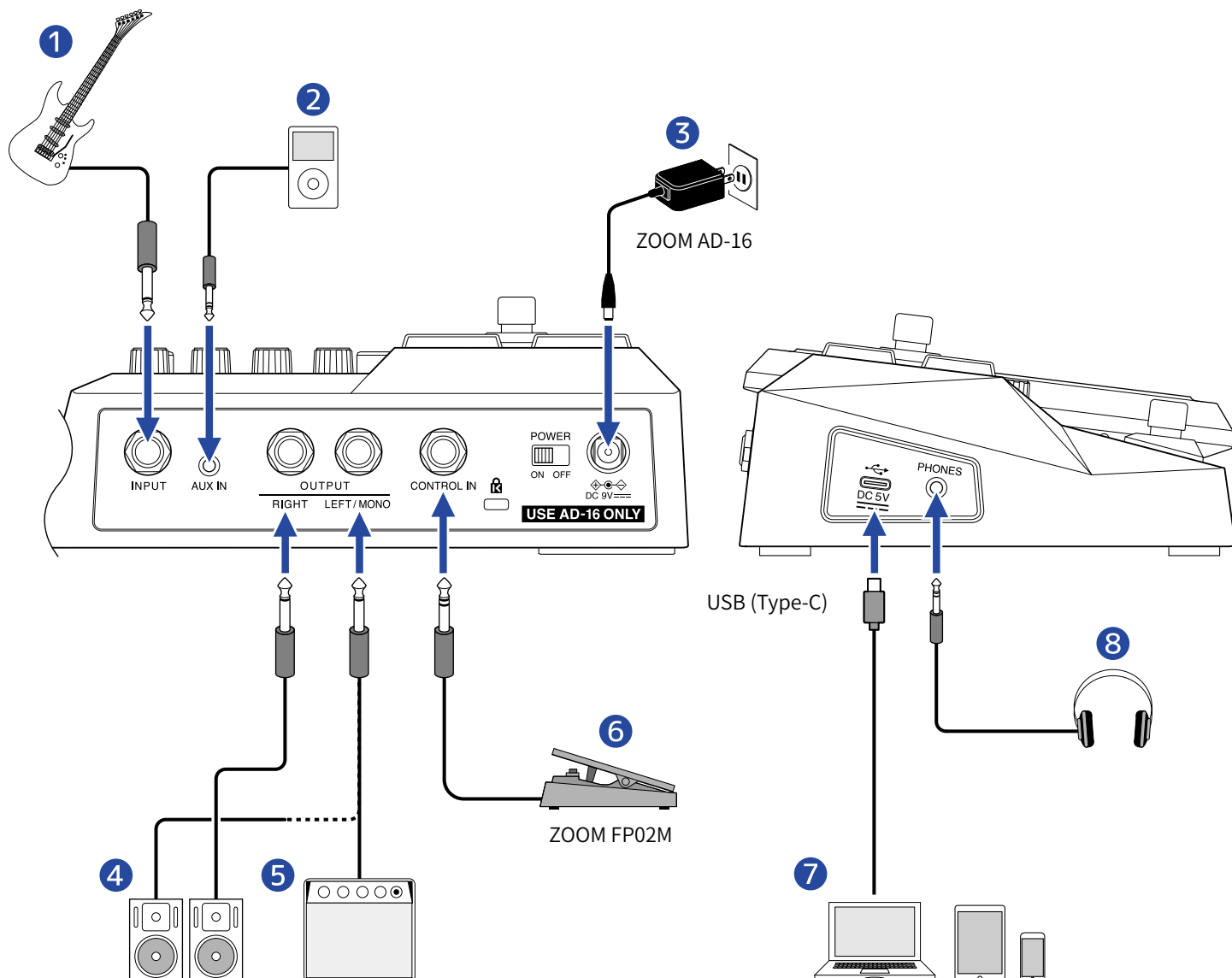


5. Нажмите  .

Настройки параметра будут сохранены, откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).



Подключение устройств



1 Гитара

2 Аудиоплеер и другие аудиоустройства
Отрегулируйте громкость на подключенном устройстве.

3 Сетевой адаптер (ZOOM AD-16)

4 Активные динамики

5 Гитарный усилитель

6 Педаль экспрессии (ZOOM FP02M) (только с G2 FOUR)
Педаль используется для управления интенсивностью эффектов.

7 Компьютер (Mac/Windows), смартфон или планшет
Подключите устройство с помощью USB-кабеля (Type-C).

G2 FOUR/G2X FOUR можно использовать в качестве аудиоинтерфейса, а также с приложением Handy Guitar Lab.

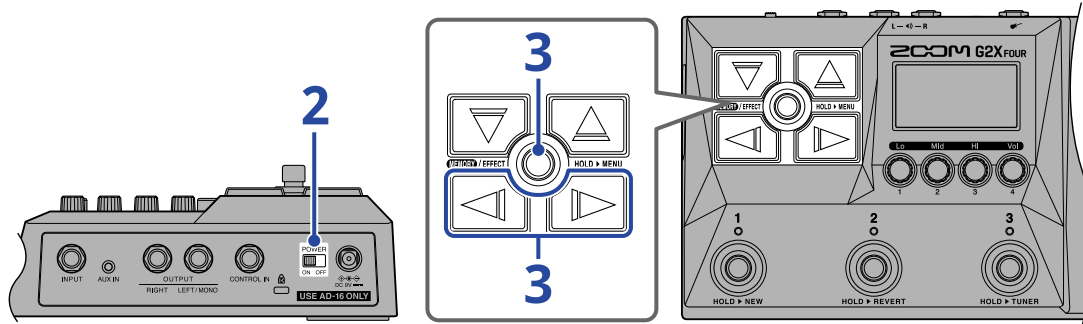
8 Наушники

ПОДСКАЗКА:

Приложение Handy Guitar Lab для G2 FOUR (iOS/iPadOS/Android) используется для управления патчами, а также для добавления и редактирования эффектов. Handy Guitar Lab для G2 FOUR доступно для скачивания в App Store и Google Play.

Включение и выключение устройства


Включение устройства






1. Поставьте на минимум громкость усилителя или активных динамиков.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Для предотвращения шумов и поломок подключите динамики и гитарный усилитель до включения устройства.

2. Установите  в положение ON.

G2 FOUR/G2X FOUR включится, откроется экран настройки вывода сигнала.

3. С помощью  и  выберите тип вывода и нажмите .



Тип вывода	Пояснение
AMP	Будет выводиться сигнал, подходящий для гитарного усилителя.
LINE	Будет выводиться сигнал, подходящий для наушников и динамиков.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- По умолчанию экран настройки вывода сигнала открывается при запуске устройства, поэтому каждый раз при включении вы можете выбрать тип вывода.
- Вы также можете отключить отображение экрана настройки вывода сигнала при запуске (выберите "NO" в соответствующем разделе настроек). (→ [Изменение настроек при запуске устройства](#))


4. Отрегулируйте громкость усилителя и динамиков или мониторов.

Режим ECO

- По умолчанию режим ECO включен, поэтому устройство автоматически выключится после 10 часов простоя.
- Режим ECO можно выключить (установите OFF в соответствующем пункте). (→ [Настройка режима ECO](#))

Выключение устройства

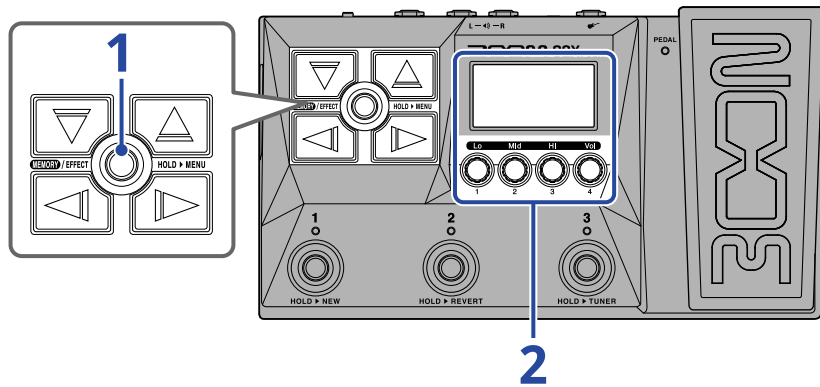
1. Поставьте на минимум громкость усилителя или динамиков.


2. Установите  в положение OFF.

Устройство выключится, дисплей погаснет.

Регулировка тембра и уровня сигнала на выходе

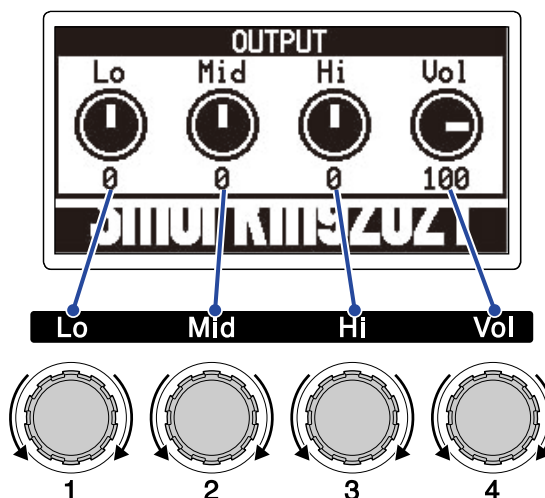
Вы можете отрегулировать громкость и тембр выходящего сигнала на G2 FOUR/G2X FOUR.



1. Нажмите **MEMORY / EFFECT**  для перехода в экран **Memory**.



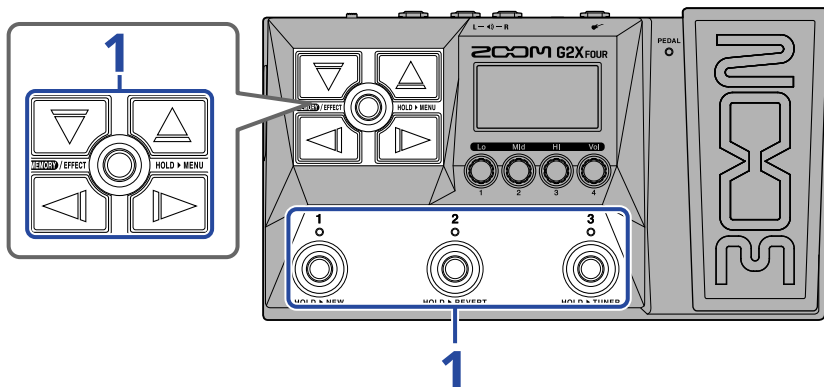
2. Вращайте регуляторы  для настройки тембра и громкости сигнала на выходе.











Отрегулируйте низкие, средние и верхние частоты, а также общую громкость. Через пару секунд после завершения настройки откроется предыдущий экран.

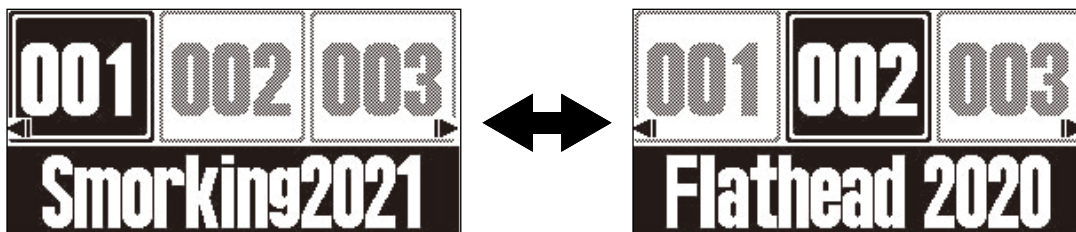
Переключение патчей (Экран Memory)



Все эффекты в G2 FOUR/G2X FOUR хранятся в патчах. В патче можно сохранить до 6 эффектов плюс один педальный эффект, а также их состояние (вкл/выкл) и настройки параметров. В экране **Memory** можно переключать патчи прямо во время исполнения.

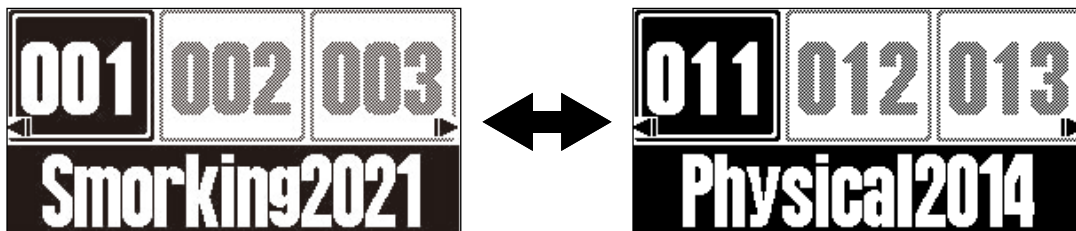




1. В экране **Memory** используйте , ,  и , а также футсвитчи  -  чтобы выбрать нужный патч.

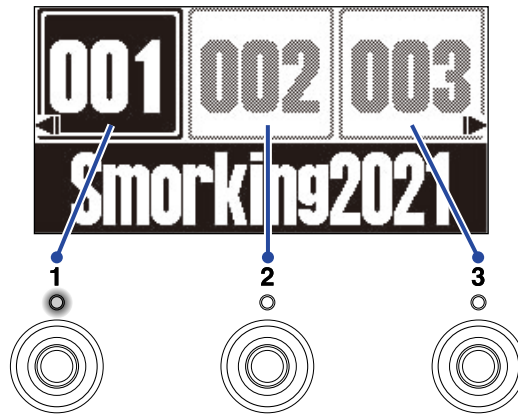
- С помощью  /  выберите следующий или предыдущий патч.



-  /  можно использовать для перелистывания сразу на 10 позиций.



- Патчи, отображаемые на экране [Memory](#) можно также выбрать с помощью футсвитчей  - .









Индикатор выбранного патча загорится.

ПОДСКАЗКА:

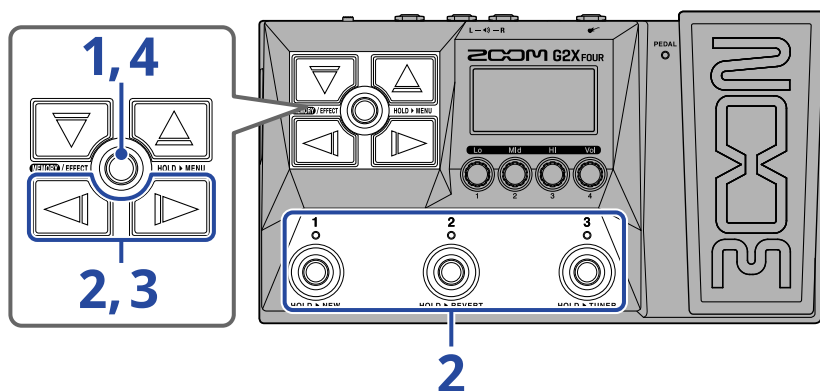
- Всего на устройстве можно создать до 300 патчей.
 - Функцию PRESELECT можно использовать в экране [Memory](#). С ее помощью можно выбрать следующий патч заранее и затем переключиться на него одним нажатием. Например, это удобно, когда во время живого выступления нужно переключиться на патч, который находится далеко в списке.
(→ [Функция PRESELECT](#))
-

Функция PRESELECT

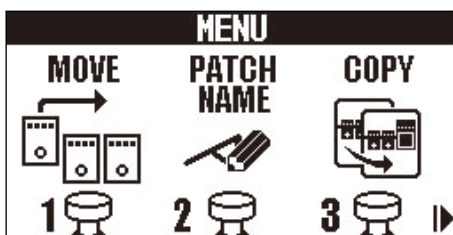
Функция PRESELECT доступна в экране **Memory**. Если функция PRESELECT включена (ON), то при использовании  /  /  /  применение выбранного патча произойдет только после нажатия соответствующего футсвитча  - .




Таким образом, вы можете напрямую переключиться на нужный патч, не прерывая живого выступления.

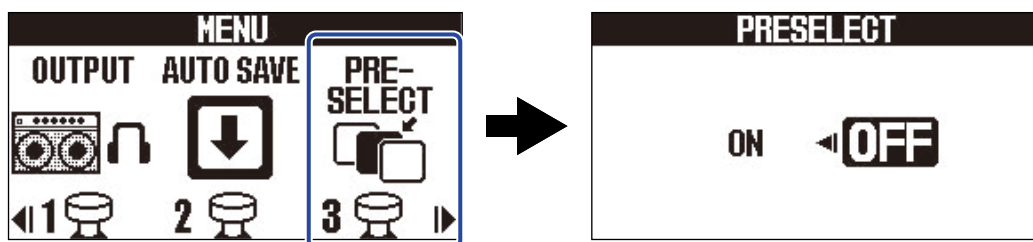
Включение и выключение функции PRESELECT





1. Нажмите и удерживайте **MEMORY/EFFECT**  чтобы открыть экран **MENU**.



2. С помощью  /  выберите PRE-SELECT и нажмите соответствующий футсвитч ( в примере).
Откроется экран функции Preselect.



3. Нажмите  /  для включения или выключения функции.

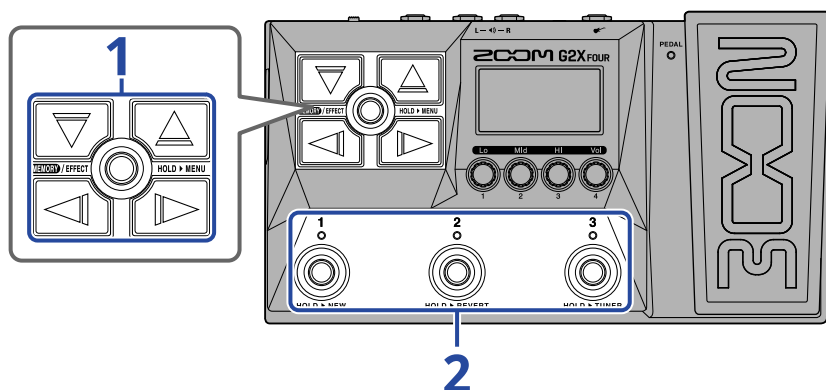


Значение	Пояснение
ON	Функция PRESELECT включена.
OFF	Функция PRESELECT выключена.

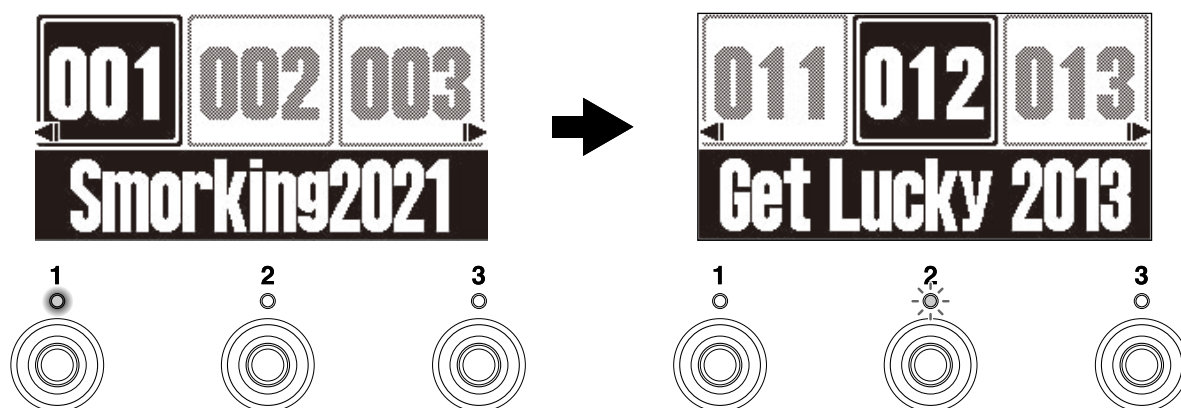
4. Нажмите  / .


Настройка будет сохранена, откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).



Выбор патчей при включенной функции PRESELECT





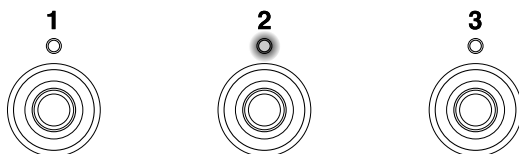
1. В экране **Memory** используйте  /  /  /  для выбора следующего патча.
Пример: Выбор патча 012 во время использования патча 001.



При этом замигает индикатор футсвитча, соответствующего выбранному патчу -- в данном случае, это индикатор футсвитча .

2. Нажмите футсвитч ( - ) с мигающим индикатором, чтобы подтвердить выбор.

Патч переключится при нажатии  -  , а индикатор соответствующего футсвитча перестанет мигать и загорится.



Редактирование эффетков (Экран Effect)

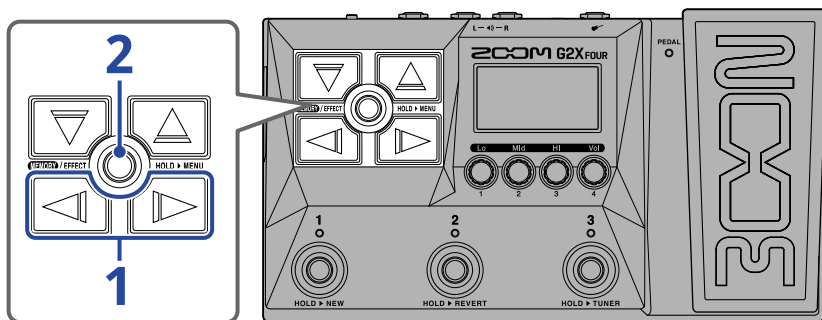
В экране **Effect** вы можете работать с эффетами, в частности, менять их и настраивать их параметры. Также вы можете редактировать патчи.

Сохранение изменений

- Если включена функция автосохранения (AUTO SAVE) любые изменения патчей будут сохраняться автоматически. (По умолчанию эта функция включена) (→ [Функция AUTO SAVE](#))
- Патчи не будут сохраняться автоматически, если функция AUTO SAVE отключена. Когда содержимое патча изменяется, в верхнем правом углу экрана появится значок **EDITED**, показывающий, что текущая версия патча отличается от сохраненной.
Сохраните патч при необходимости. (→ [Копирование и сохранение патчей](#))



Переход в экран Effect

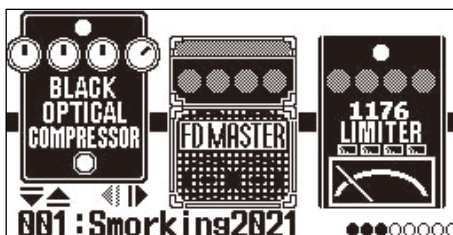


1. В экране **Memory** используйте  и  для выбора патча, эффект в котором вы хотите изменить.
(→ [Переключение патчей \(Экран Memory\)](#)).




2. Нажмите **MEMORY / EFFECT** .

Откроется экран **Effect**, в котором отобразится выбранный патч.

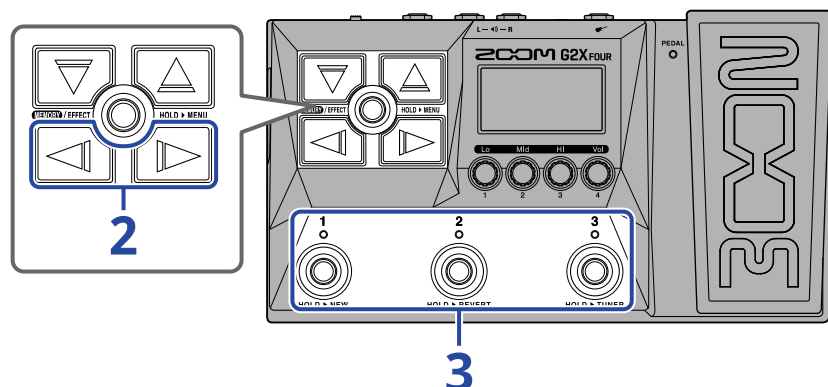


ПОДСКАЗКА:



Нажмите **MEMORY / EFFECT**  для возврата в экран **Memory**.

Включение и выключение эффектов

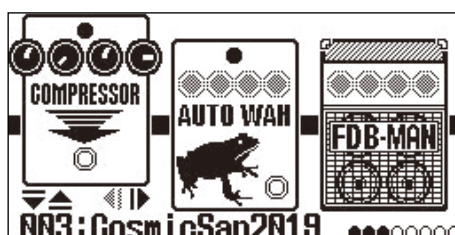
В экране **Effect** отображаются используемые в патче эффекты и усилитель. Вы можете включать и выключать эффекты с помощью футсвитча.



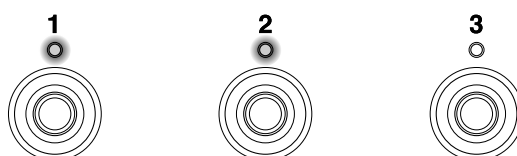
1. Откройте экран **Effect** для патча, в котором хотите включить или выключить эффект. (→ [Переход в экран Effect](#)).

2. С помощью  и  выберите эффект.

На дисплее отображаются одновременно три эффекта. Вы можете использовать футсвитчи для переключения между эффектами, которые отображаются в данный момент.



3. С помощью футсвитчей  -  включите или выключите нужные эффекты.



Когда эффект включен, его индикатор горит.

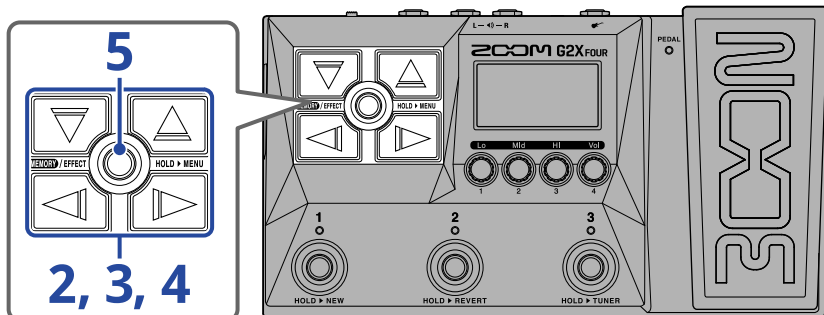
Когда эффект выключен, индикатор не горит, а иконка эффекта на дисплее будет полупрозрачной.

ПОДСКАЗКА:

Некоторые эффекты могут по-другому реагировать на нажатие футсвитча. (Например, есть эффекты, которые включаются только когда футсвитч удерживается в нажатом положении.) Дополнительные функции можно выбрать в экране редактирования эффекта. (→ [Дополнительные функции футсвитча](#))

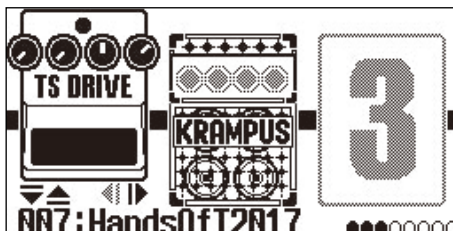
Замена эффектов

При необходимости вы можете заменить один из эффектов в патче другим эффектом.







1. Откройте экран **Effect** для патча, эффект в котором хотите заменить. (→ [Переход в экран Effect](#)).





2. С помощью  и  выберите нужный эффект.

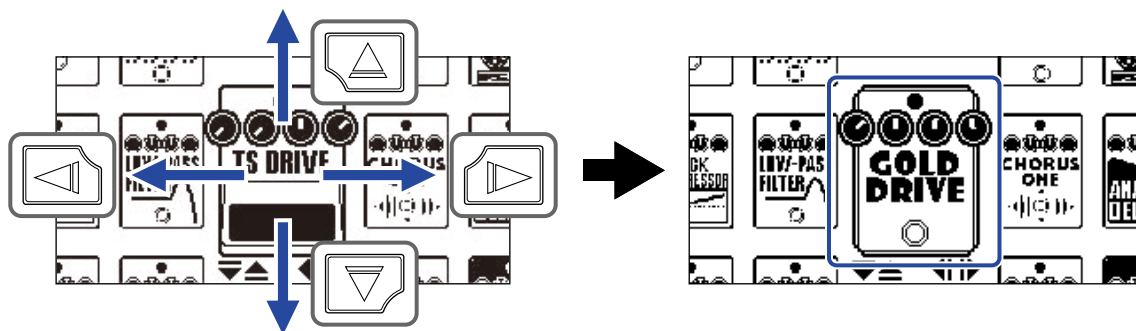



3. Нажмите  или .

Откроется список эффектов (экран **Library**). В этом экране вы можете прослушать выбранный эффект.

4. С помощью , ,  и  выберите нужный эффект.

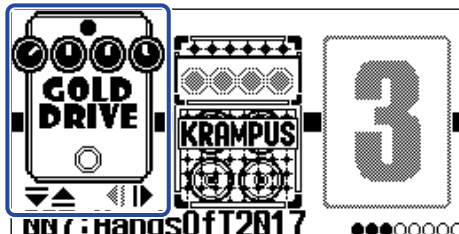
-  /  : выбор следующего или предыдущего эффекта в той же категории
-  /  : выбор предыдущей или следующей категории.



Вращайте  чтобы открыть экран редактирования эффекта и отрегулировать его параметры.
(→ [Настройка параметров эффектов](#))

5. Нажмите .

Выбранный эффект или усилитель займет место предыдущего, откроется экран [Effect](#).



ПРИМЕЧАНИЕ:

- Если эффект в патче был удален из Handy Guitar Lab, удаленный эффект будет отображаться так:




и будет недоступен для использования.

- В патче может быть только по одному эффекту в каждой из этих категорий: усилитель, педаль, ритм-паттерн и лупер.
- Когда открыт экран Library, сигнал выводится с применением только выбранного эффекта. Чтобы прослушать сигнал с применением всего патча, откройте экран [Memory](#) или [Effect](#).

ПОДСКАЗКА:

Описания эффектов доступны в приложении Handy Guitar Lab.

Добавление эффектов

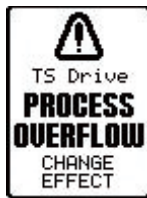
Когда в патче отображается номер, например, , это означает, что на эту позицию не был назначен эффект. Чтобы добавить эффект, выберите номер позиции в шаге 2. Затем выберите эффект для шага 3. Позицию добавленного эффекта можно изменить. Смотрите инструкцию в разделе "[Изменение порядка эффектов](#)".

Удаление эффектов

Выберите эффект для удаления в шаге 2. Затем выберите номер, например,  в шаге 4.

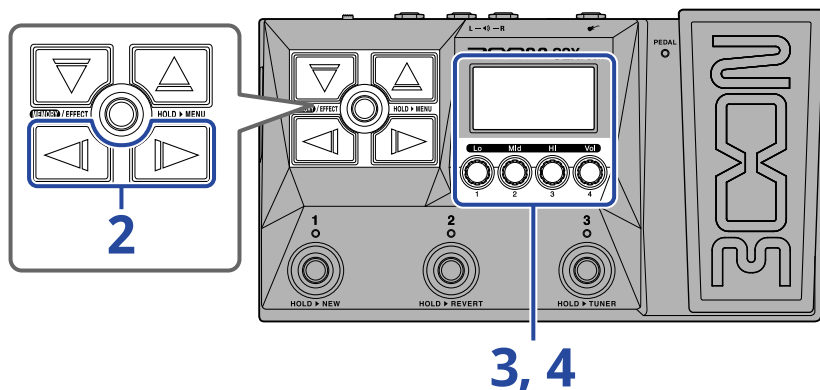
Количество эффектов в патчах

В G2 FOUR/G2X FOUR можно одновременно использовать до шести эффектов плюс один педальный эффект. Однако если при этом ресурсов процессора будет не хватать, на дисплее отобразится сообщение “PROCESS OVERFLOW”, и эффекты не будут применены. Чтобы устранить эту проблему, замените один из эффектов.



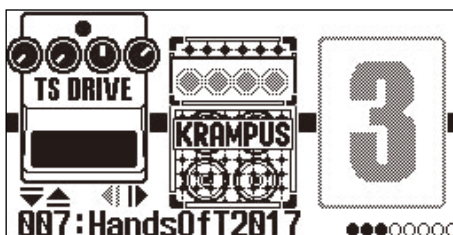
Настройка параметров эффектов


Вы можете настраивать параметры эффектов, входящих в патч.



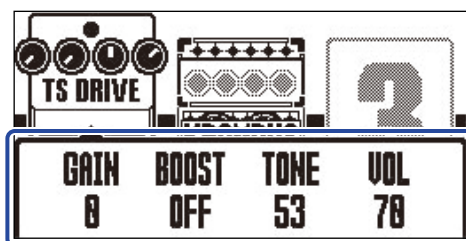
1. Откройте экран **Effect** для патча, эффект в котором вы хотите настроить.
(→ [Переход в экран Effect](#)).


2. С помощью  и  выберите эффект, параметры которого хотите отрегулировать.

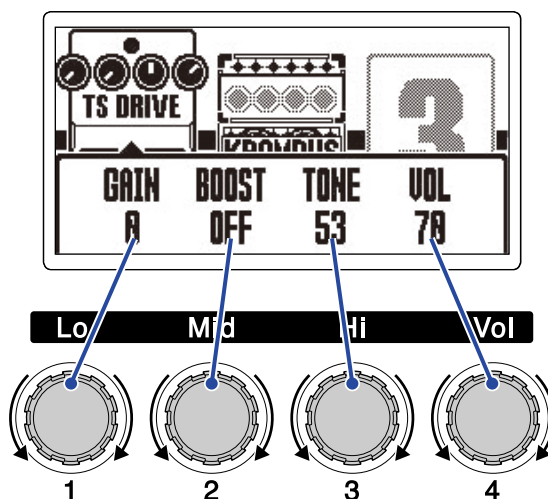


3. Вращайте .



Откроется экран настройки параметров выбранного эффекта.

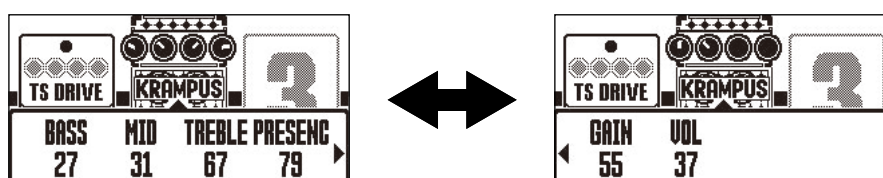


4. Вращайте  для регулировки параметров эффекта.



После завершения настройки откроется предыдущий экран.

У усилителей и некоторых других эффектов больше параметров, поэтому их экраны настроек содержат две страницы. Используйте  и  для перемещения между ними.

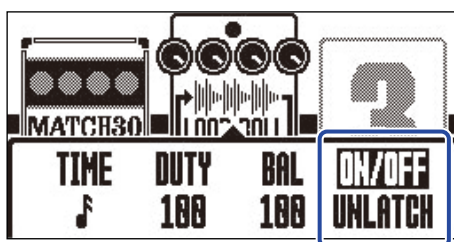


ПОДСКАЗКА:

- Время, частоту и некоторые другие параметры эффектов можно синхронизировать с темпом. (→ [Настройка темпа](#))
- Описания эффектов доступны в приложении Handy Guitar Lab.
- Подробнее о том, как изменять, добавлять и удалять эффекты смотрите в разделе "[Замена эффектов](#)".

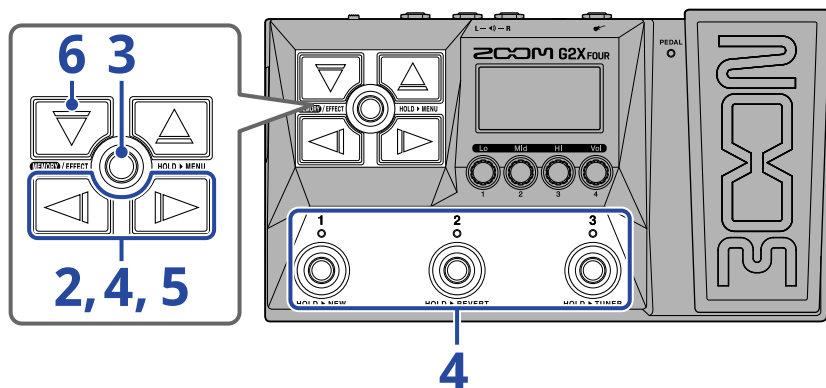
Дополнительные функции футсвитча

Некоторые эффекты назначают дополнительные функции на футсвитч, в том числе включение эффекта только при нажатии педали. Параметры, которые содержат дополнительные функции, отображаются на дисплее в виде светлых букв на темном фоне.





Изменение порядка эффектов

Вы можете изменять порядок следования эффектов в патче.

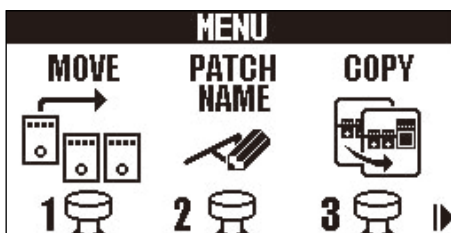





1. Откройте экран **Effect** для патча, в котором вы хотите изменить порядок эффектов.
(→ [Переход к экрану Effect](#)).

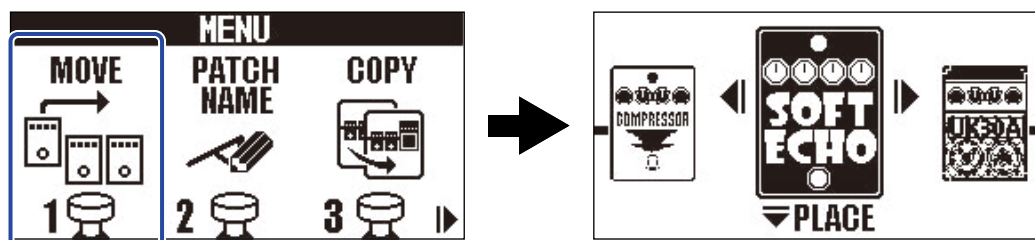
2. С помощью  и  выберите эффект, который хотите переместить.



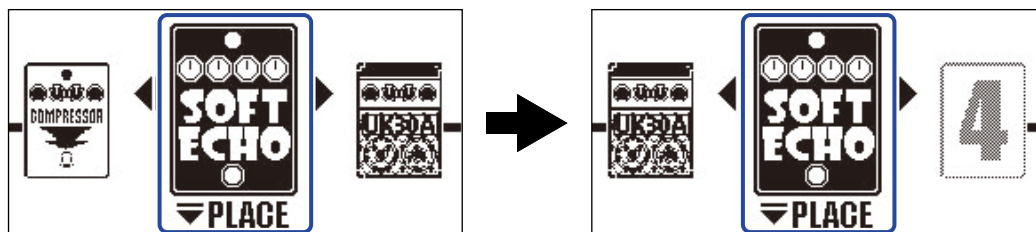
3. Нажмите и удерживайте  чтобы открыть экран **MENU**.




4. С помощью  и  выберите MOVE и нажмите соответствующий футсвитч ( в примере).
Откроется экран Move.



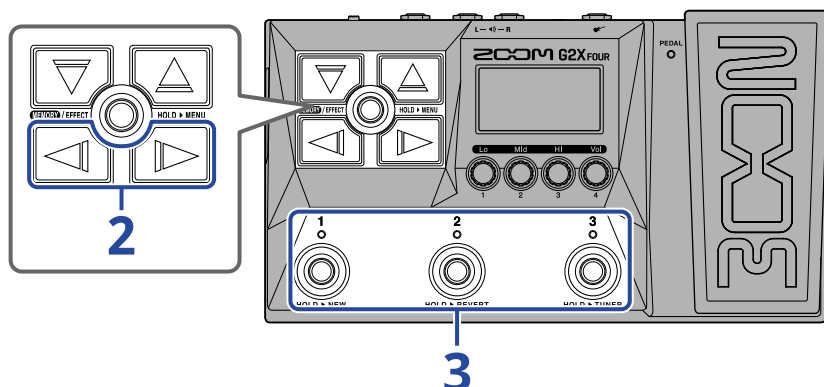
5. С помощью  и  переместите эффект в нужную позицию.



6. Нажмите , чтобы подтвердить операцию.
Затем откроется экран [Effect](#).

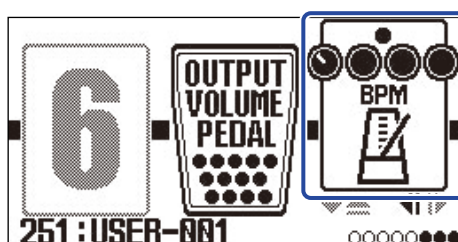
Настройка темпа


Мы можете настроить темп, используемый ритм-паттернами, лупером, эффектами дилея и некоторыми эффектами модуляции. Темп задается отдельно для каждого патча.



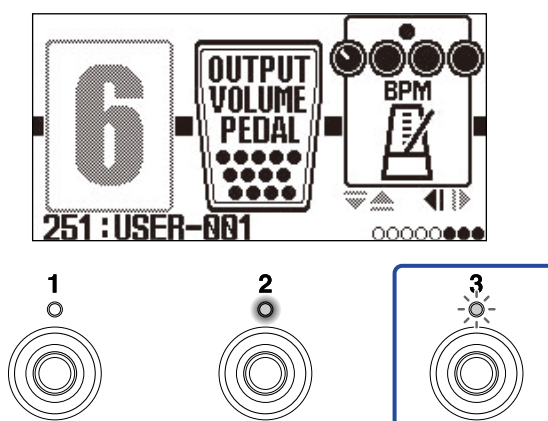
1. Откройте экран **Effect** для патча, в котором хотите настроить темп.
(→ [Переход в экран Effect](#)).

2. С помощью  /  выберите модуль BPM.




3. Нажмите соответствующий футсвитч ( в этом примере).

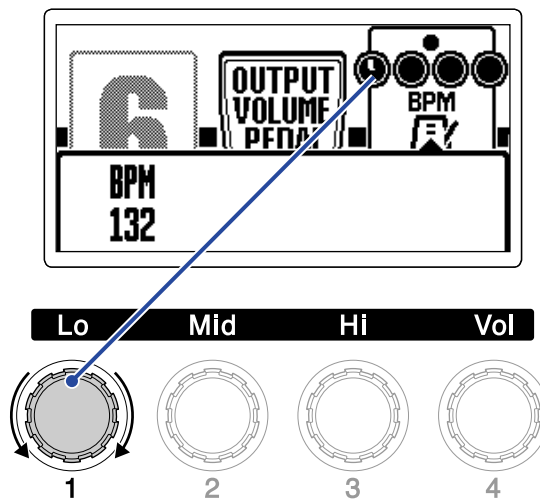
Также можно задать темп, нажав несколько раз на футсвитч.



Индикатор будет мигать в установленном темпе.

ПОДСКАЗКА:

- Темп можно настроить в диапазоне 40–250 ударов в минуту (bpm).
- Вращайте , чтобы открыть экран настройки темпа.

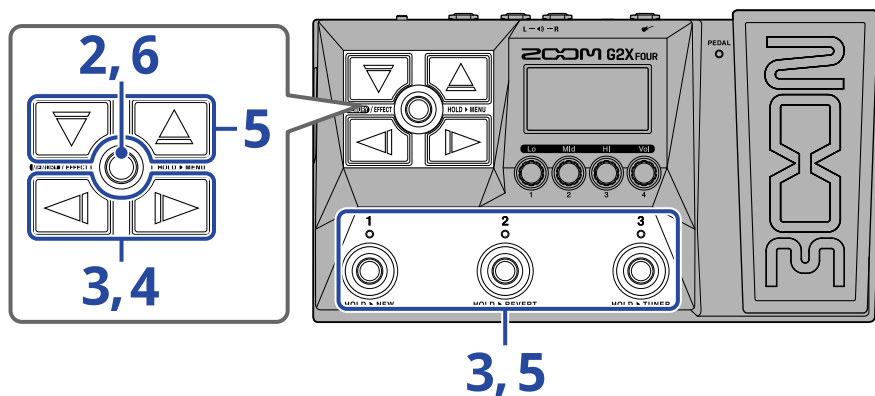


Установленный темп отображается на дисплее.

После завершения настройки откроется предыдущий экран.

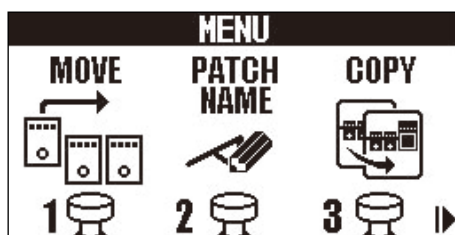
Управление патчами




Переименование патчей



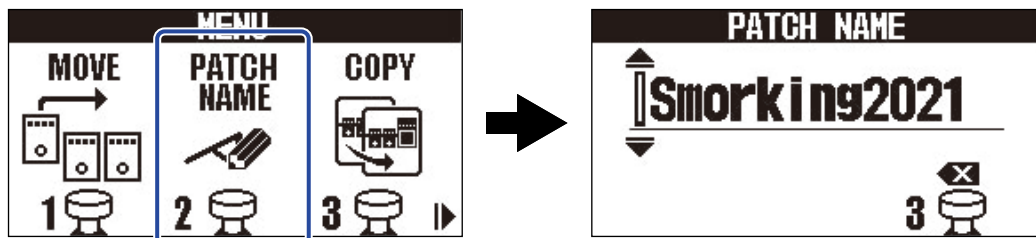
1. Откройте патч, который хотите переименовать.
(→ Переключение патчей во время воспроизведения (Экран Memory)).

2. Удерживайте **MEMORY/EFFECT**  чтобы открыть экран **MENU**.

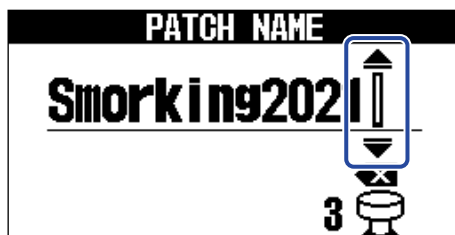


3. С помощью  /  выберите **PATCH NAME** и нажмите соответствующий футсвитч  (в этом примере).

Открывается экран **PATCH NAME**.







4. С помощью  и  перемещайте курсор.



5. Используйте  и  чтобы вставлять символы.



- Удерживайте  /  чтобы перелистывать символы.
- Нажмите  чтобы удалить символ перед курсором.
- Удерживайте  чтобы удалить все символы.

6. Нажмите  чтобы подтвердить новое название.
Затем откроется экран [Memory](#).

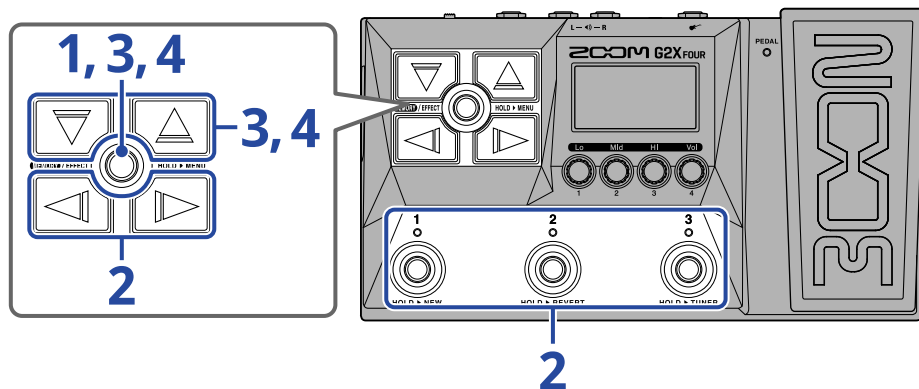
ПОДСКАЗКА:

В названии можно использовать следующие символы:

. ! % & ' + , - . = _ (space) A-Z, a-z, 0-9

Копирование и сохранение патчей

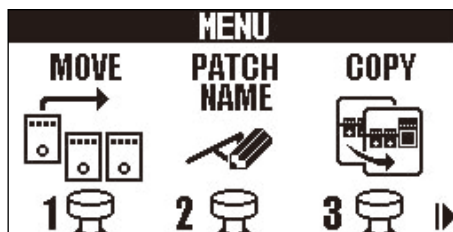
Функция AUTO SAVE включена по умолчанию. Когда она выключена, все изменения в патче, включая настройки параметров эффектов и усилителей, а также громкость, не будут сохраняться автоматически. В этом случае вам необходимо сохранять их вручную. Также вы можете копировать патчи.



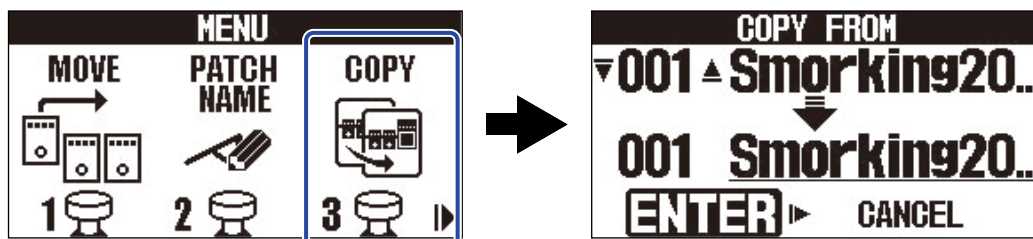
ПОДСКАЗКА:

Подробнее о функции AUTO SAVE смотрите в разделе “Функция AUTO SAVE”.

1. Удерживайте чтобы открыть экран MENU.







2. С помощью / выберите COPY и нажмите соответствующий футсвитч (в этом примере). Откроется экран Copy.







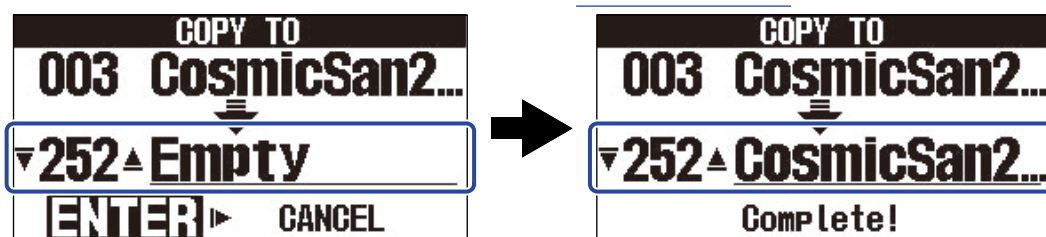
Вместо “COPY” будет отображаться “SAVE” если функция AUTO SAVE выключится (→ [Настройка функции AUTO SAVE](#)), так что выберите “SAVE”.



3. С помощью  и  выберите патч для копирования и нажмите  .






4. С помощью  и  выберите, куда скопировать патч и нажмите  .
- Патч будет скопирован, откроется экран [Memory](#).



Патчи с названием “Empty” не используются в данный момент.

ПОДСКАЗКА:

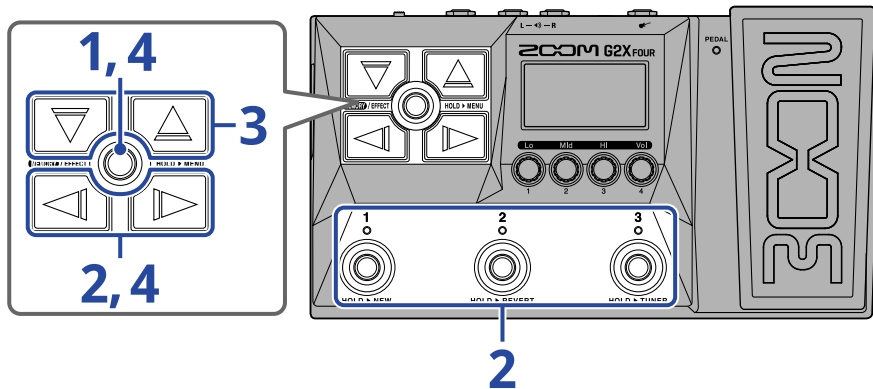
- В шаге 3 или 4 нажмите  чтобы выбрать “CANCEL” и затем  , чтобы отменить копирование и открыть экран [Memory](#).
- Если функция AUTO SAVE выключена, патчи не будут сохраняться автоматически. Если содержимое патча было изменено, в верхнем правом углу экрана появится значок **EDITED**, показывающий, что текущая версия патча отличается от сохраненной. (→ [Настройка функции AUTO SAVE](#))



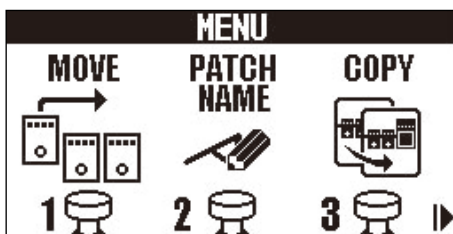
- Когда функция AUTO SAVE выключена, вместо “COPY” в наше 2 будет отображаться “SAVE”. (→ [Настройка функции AUTO SAVE](#))




Удаление патчей

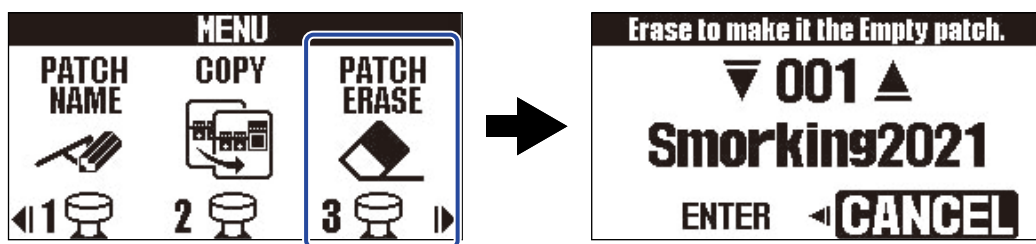
Вы можете удалить ненужные патчи.



1. Удерживайте **MEMORY/EFFECT** , чтобы открыть экран **MENU**.





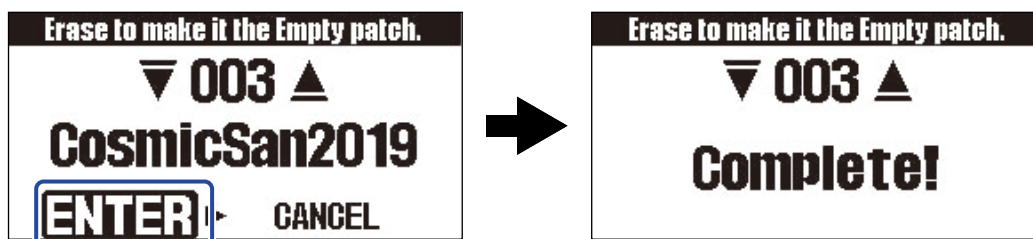
2. С помощью  /  выберите **PATCH ERASE** и нажмите соответствующий футсвитч  (в этом примере). Откроется экран **PATCH ERASE**.



3. С помощью  и  выберите патч для удаления.





4. Нажмите  чтобы выбрать ENTER, затем нажмите .



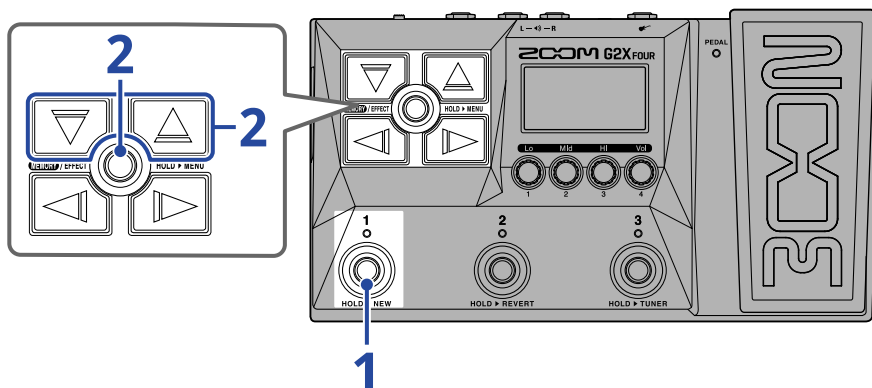
Содержимое удаленных патчей будет удалено, и они будут отображаться как "Empty".


ПОДСКАЗКА:

В шаге 4 нажмите  чтобы выбрать CANCEL и затем  чтобы отменить удаление патча и вновь открыть экран Memory.

Создание патчей




Вы можете создавать новые патчи.

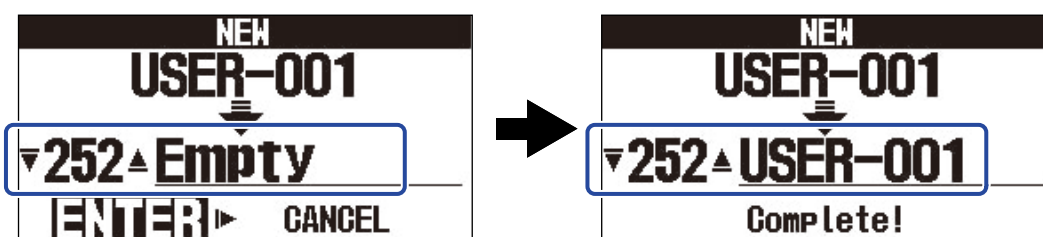


1. Нажмите и удерживайте футсвитч .

Откроется экран New.



2. С помощью  и  выберите, куда сохранить патч и нажмите . Новый патч будет создан, откроется экран Effect.





Добавьте эффекты в патч, следуя шагам в разделе “Замена эффектов”, и отредактируйте патч.

ПРИМЕЧАНИЕ:

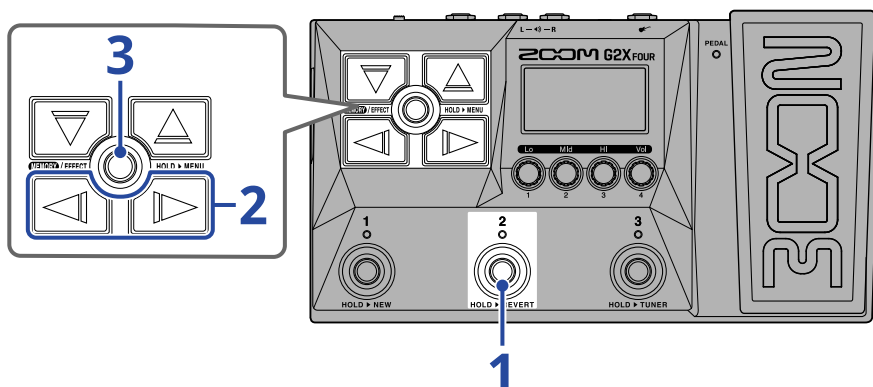
На устройстве можно сохранить до 300 патчей. Экран New не будет отображаться, если лимит патчей исчерпан. Чтобы добавить новый патч, удалите существующий. (→ [Удаление патчей](#))


ПОДСКАЗКА:

В шаге 2 нажмите  чтобы выбрать CANCEL и затем  чтобы отменить создание патча и вновь открыть экран Memory.

Отмена изменений в патче

После внесения изменений в патч вы можете сбросить его к предыдущему состоянию (до производства настроек) либо к заводским настройкам.



1. Нажмите и удерживайте футсвич .

Откроется экран Revert.



2. С помощью  и  выберите параметры сброса.






Параметр	Пояснение
PREVIOUS	Настройки патча будут сброшены к предыдущему состоянию (на момент выбора патча).
FACTORY	Настройки патча будут сброшены к заводским значениям.

3. Нажмите  .



Настройки патча будут сброшены к состоянию, выбранному в шаге 2, откроется экран [Memory](#).

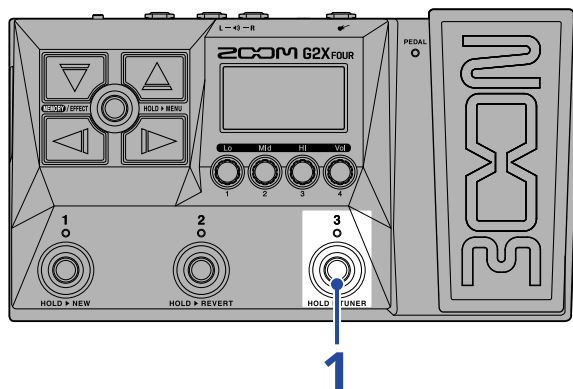
ПОДСКАЗКА


В шаге 2 нажмите  чтобы выбрать CANCEL и затем   чтобы отменить операцию и вновь открыть экран Memory.

Тюнер

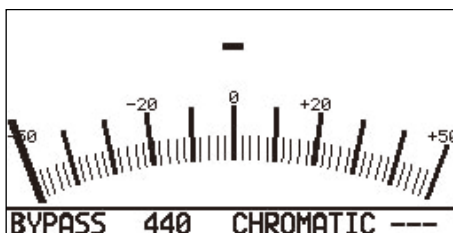
Включение тюнера

Чтобы использовать G2 FOUR/G2X FOUR для настройки гитары необходимо включить функцию тюнера.



1. Нажмите и удерживайте .

Функция тюнера будет активирована, откроется экран Tuner.





2. Извлеките звук из струны, которую хотите настроить, и отрегулируйте высоту тона.



- На дисплее отобразится ближайшая нота и степень отклонения от нее.
- Когда струна настроена правильно, загорятся оба индикатора одновременно.


Отключение тюнера

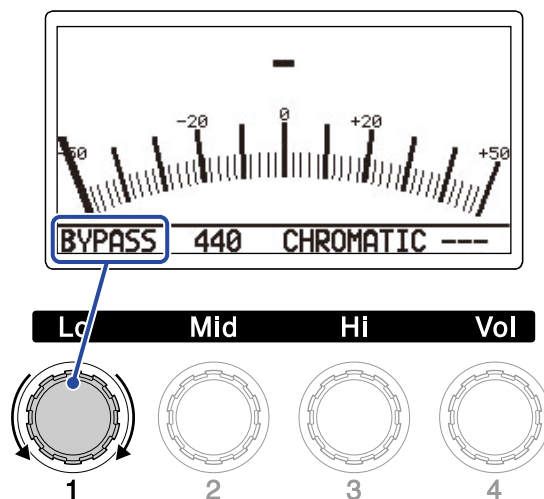
Нажмите футсвитч  -  при включенном тюнере, чтобы отключить его и открыть предыдущий экран.

Настройки тюнера

Вы можете выбрать тип тюнера и высоту тона эталонной ноты Ля. Доступны пониженные строи.

Выбор типа вывода сигнала

Вращайте  для выбора типа вывода сигнала.




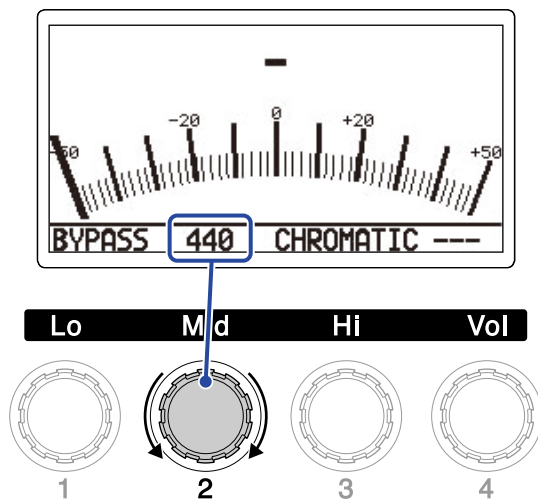
Значение	Пояснение
BYPASS	Сигнал при настройке выводится в обход эффектов.
MUTE	Сигнал при настройке не выводится.

ПОДСКАЗКА:

Настройку эквалазации и громкости гитарного усилителя производить проще, если выбрать вывод сигнала в обход эффектов.

Изменение высоты тона эталонной ноты Ля

Вращайте  чтобы изменить высоту тона эталонной ноты Ля.

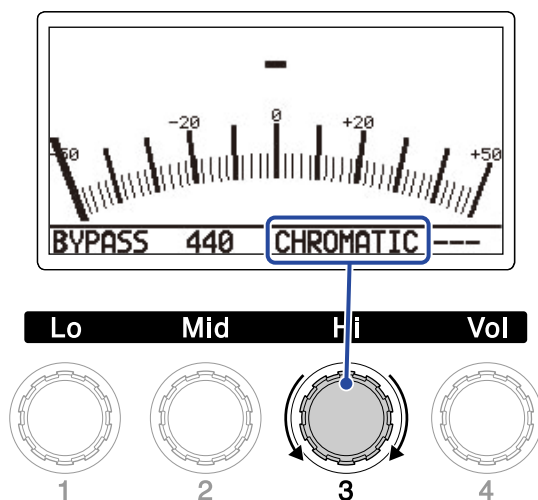


ПОДСКАЗКА:

Диапазон значений ноты Ля составляет 430–450 Гц.

Выбор типа тюнера

Вращайте  для выбора типа тюнера.




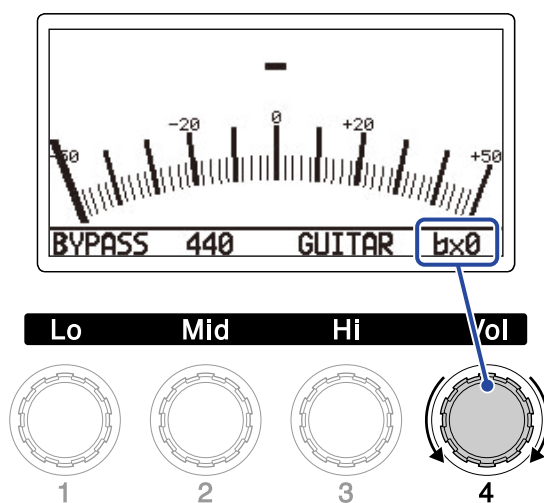
Значение	Пояснение
CHROMATIC (Хроматический)	На дисплее отображается отклонение высоты тона от ближайшей ноты с шагом в полутон.
Other tuner types (Другие типы)	В зависимости от выбранного типа, отображается степень отклонения от ближайшей струны. Ниже перечислены доступные строи.

Строй	Пояснение	Номер струны/Нота						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Стандартный гитарный строй с добавлением 7 струны	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Открытый строй A (открытые струны составляют аккорд A)	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Открытый строй D (открытые струны составляют аккорд D)	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Открытый строй E (открытые струны составляют аккорд E)	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Открытый строй G (открытые струны составляют аккорд G)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Альтернативный строй для игры тэппингом и других техник	-	D	A	D	G	A	D

Пониженные строи

Вы можете понизить строи на 1 (b x 1), 2 (b x 2) или 3 (b x 3) полутона.

Для этого вращайте .



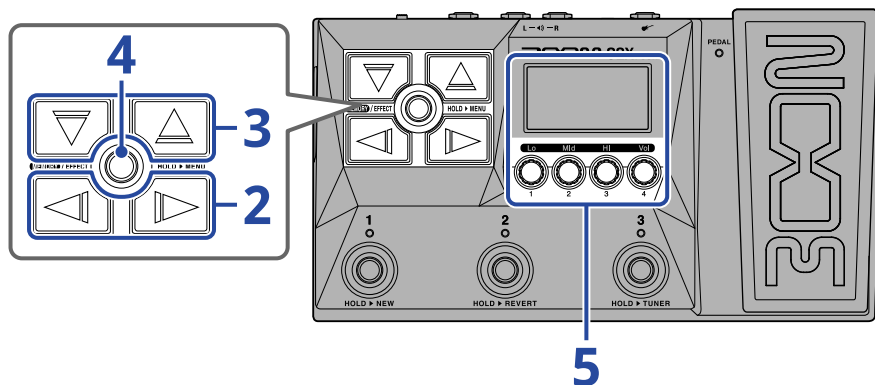
ПРИМЕЧАНИЕ:

Пониженные строи недоступны, если выбран тип тюнера CHROMATIC.

Педаль экспрессии

Педалный эффект, назначенный в патче, можно применять с помощью встроенной педали экспрессии (только в G2X FOUR) или внешней педали экспрессии (ZOOM FP02M) (только с G2 FOUR).

Настройка педалного эффекта

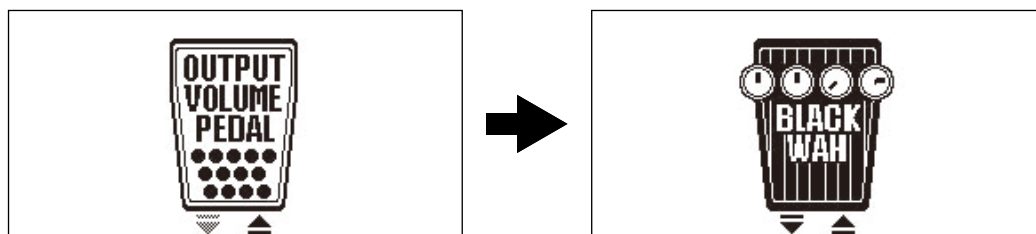


1. Откройте экран **Effect** для патча с педалным эффектом, который вы хотите использовать.
(→ [Переход в экран Effect](#)).

2. С помощью  и  выберите педалный эффект.



3. Нажмите  /  чтобы открыть экран **Library** и используйте  и  для выбора эффекта.



В экране **Library** вы можете прослушать сигнал, обработанный выбранным эффектом.

4. Нажмите **MEMORY / EFFECT** .

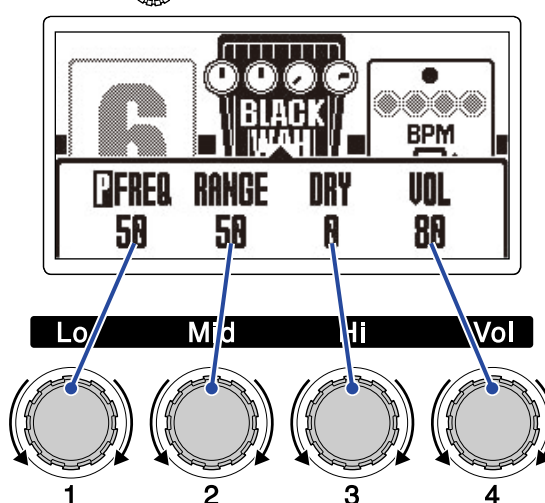
Выбранный эффект будет добавлен, откроется экран **Effect**.



ПРИМЕЧАНИЕ:


Только один эффект в патче можно выбрать в категории педальных эффектов.

5. Выбрав педальный эффект, вращайте  чтобы отрегулировать его параметры.



Набор параметров зависит от конкретного эффекта.

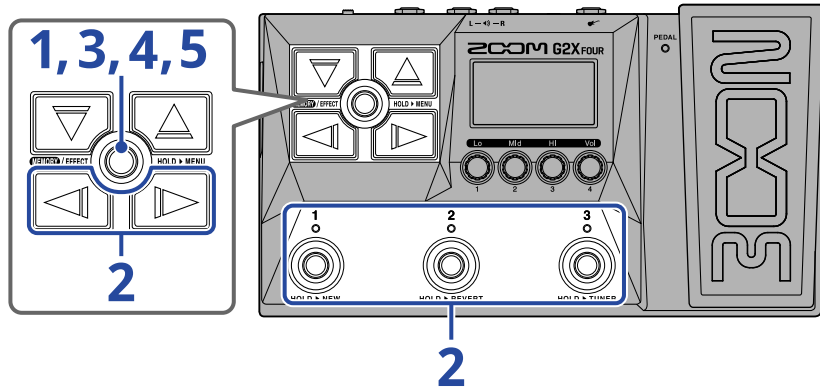
6. Чтобы применить педальный эффект, используйте педаль экспрессии.

Параметр со значком , который отображается в экране Effect Editing в шаге, может регулироваться с помощью педали.

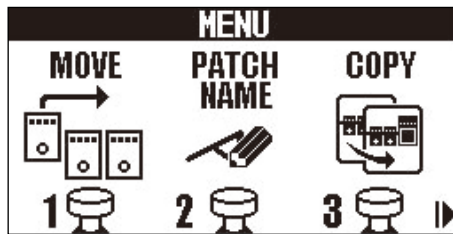





Калибровка педали (только в G2X FOUR)

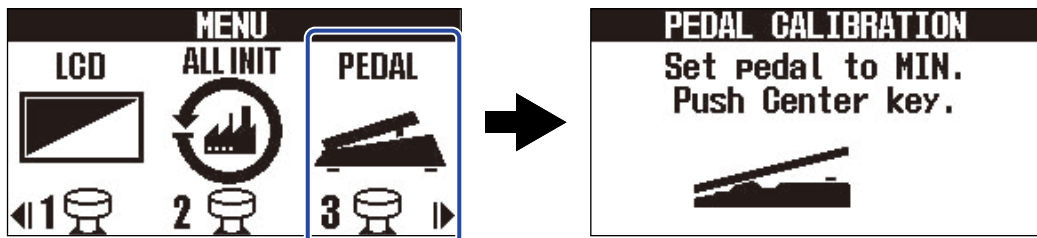
Чтобы отрегулировать чувствительность встроенной педали экспрессии, ее необходимо откалибровать.



1. Нажмите и удерживайте **MEMORY / EFFECT**  чтобы открыть экран **MENU**.




2. С помощью  и  выберите **PEDAL** и нажмите соответствующий футсвитч ( в этом примере).
Откроется экран Pedal Calibration.



3. Отпустите педаль и нажмите **MEMORY / EFFECT** .

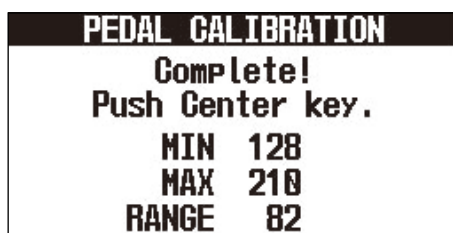


4. Нажмите педаль до упора и нажмите **MEMORY / EFFECT** .



5. Нажмите **MEMORY / EFFECT** .

Калибровка педали будет завершена. Откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).



ПОДСКАЗКА:

- Отрегулируйте чувствительность педали в следующих случаях:
 - При нажатии педали звучание почти не меняется.
 - Громкость и высота тона изменяются слишком резко даже при слабом нажатии.
 - Если на дисплее отображается сообщение "Error!", произведите калибровку заново.
-

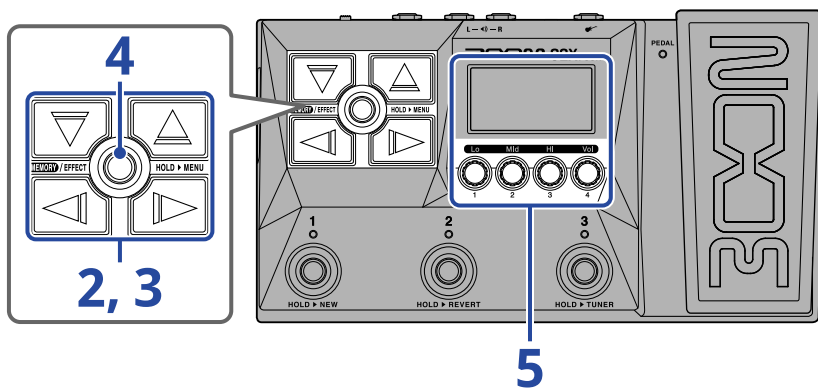
Ритм-паттерны

Вы можете использовать встроенные ритм-паттерны для игры под аккомпанемент.



Выбор ритм-паттерна

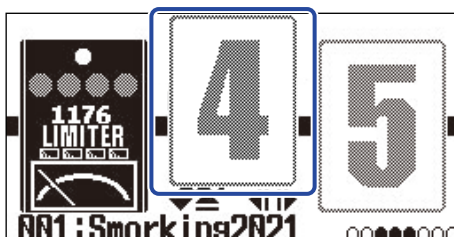
В G2 FOUR/G2X FOUR можно добавить один эффект в качестве ритм-паттерна. Ритм-аккомпанемент запускается и останавливается путем включения и выключения эффекта.







Выберите ритм-паттерн в экране [Effect](#) чтобы произвести настройки, в том числе отрегулировать темп. В патче может быть только один ритм-паттерн.



1. Откройте экран [Effect](#) в патче, в который вы хотите добавить ритм-паттерн.
(→ [Переход в экран Effect](#)).

2. С помощью  и  выберите эффект для использования в качестве ритм-паттерна.




3. Нажмите  /  чтобы открыть экран [Library](#) и используйте , ,  и  для выбора эффекта. Ритм-эффекты находятся в дальней правой колонке экрана Library.

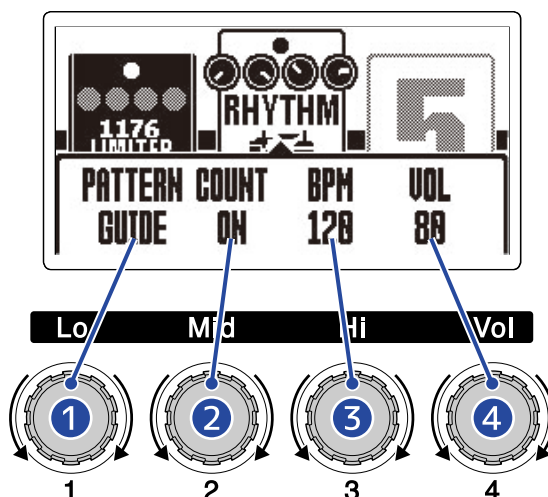


4. Нажмите **MEMORY/EFFECT**.

Откроется экран **Effect**.



5. Вращайте  чтобы отрегулировать настройки ритм-эффекта.



1 Ритм-паттерн

Здесь можно назначить ритм-паттерн для воспроизведения.

Поробнее о типах ритм-паттернов смотрите в разделе [Ритм-паттерны](#).

2 Обратный отсчет

Здесь можно включить или выключить обратный отсчет перед воспроизведением ритм-паттерна.

- OFF: Обратный отсчет выключен
- ON: Обратный отсчет включен.

3 Темп

Здесь можно отрегулировать темп ритм-паттерна.

- Темп можно задать в диапазоне от 40 до 250 bpm.
- Значение темпа, установленное здесь, также будет использоваться как общая настройка темпа для других эффектов и лупера (см. "[Настройка темпа](#)").

4 Громкость

Здесь можно отрегулировать громкость ритм-паттерна.

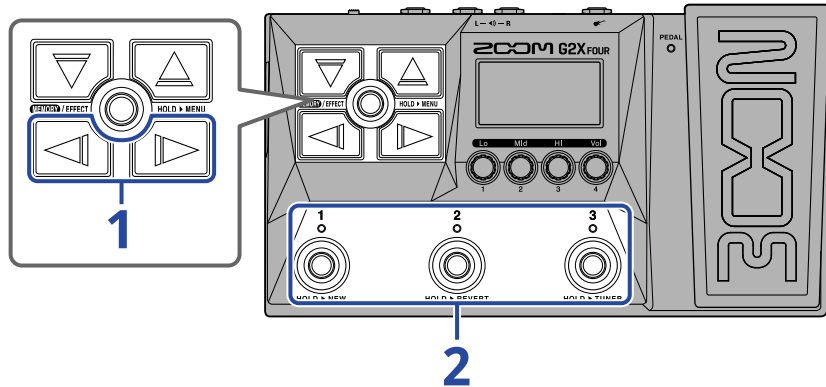
- Громкость можно задать в диапазоне от 0 до 100.

ПОДСКАЗКА:

Вы можете изменять настройки во время воспроизведения ритм-паттерна. (→ [Запуск/остановка ритм-паттерна](#))

Запуск/остановка ритм-паттерна

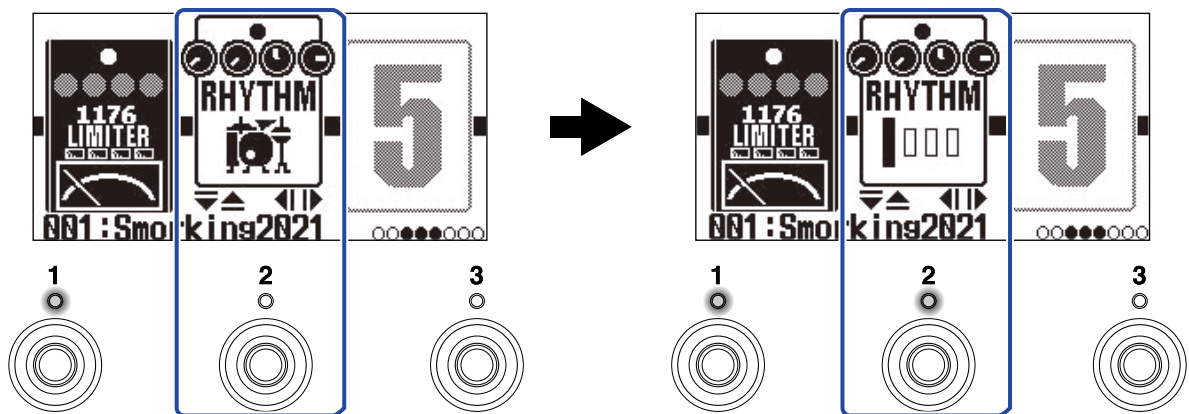
Вы можете запускать и останавливать воспроизведение ритм-аккомпанемента.



1. С помощью  и  выберите ритм-эффект.






2. Нажмите футсвитч  – , который соответствует ритм-эффекту ( в этом примере).



Нажмите футсвитч еще раз, чтобы остановить или запустить воспроизведение аккомпанемента.

ПОДСКАЗКА:

- Ритм-паттерн продолжит воспроизводиться даже если нажать  для перехода в экран **Memory**. В этом случае можно остановить воспроизведение, выбрав другой патч.
- Нажмите  /  чтобы открыть экран **Library** и остановить воспроизведение ритм-паттерна.

Ритм-паттерны

№	Название	Размер	№	Название	Размер	№	Название	Размер
1	GUIDE	4/4	24	R&B1	4/4	47	JAZZ2	4/4
2	8BEATS1	4/4	25	R&B2	4/4	48	FUSION	4/4
3	8BEATS2	4/4	26	70S SOUL	4/4	49	SWING1	4/4
4	8BEATS3	4/4	27	90S SOUL	4/4	50	SWING2	4/4
5	16BEATS1	4/4	28	MOTOWN	4/4	51	BOSSA1	4/4
6	16BEATS2	4/4	29	HIPHOP	4/4	52	BOSSA2	4/4
7	16BEATS3	4/4	30	DISCO	4/4	53	SAMBA1	4/4
8	ROCK1	4/4	31	POP	4/4	54	SAMBA2	4/4
9	ROCK2	4/4	32	POPROCK	4/4	55	BREAKS1	4/4
10	ROCK3	4/4	33	INDIEPOP	4/4	56	BREAKS2	4/4
11	ROCKABLY	4/4	34	EUROPOP	4/4	57	BREAKS3	4/4
12	R'N'R	4/4	35	NEWWAVE	4/4	58	12/8 GRV	12/8
13	HARDROCK	4/4	36	ONEDROP	4/4	59	WALTZ	3/4
14	HEAVYMTL	4/4	37	STEPPERS	4/4	60	JZWALTZ1	3/4
15	MTLCORE	4/4	38	ROCKERS	4/4	61	JZWALTZ2	3/4
16	PUNK	4/4	39	SKA	4/4	62	CTWALTZ1	3/4
17	FASTPUNK	4/4	40	2ND LINE	4/4	63	CTWALTZ2	3/4
18	EMO	4/4	41	COUNTRY	4/4	64	5/4 GRV	5/4
19	TOMTOMBT	4/4	42	SHUFFLE1	4/4	65	METRO3	3/4
20	FUNK1	4/4	43	SHUFFLE2	4/4	66	METRO4	4/4
21	FUNK2	4/4	44	BLUES1	4/4	67	METRO5	5/4
22	FUNKROCK	4/4	45	BLUES2	4/4	68	METRO	
23	JAZZFUNK	4/4	46	JAZZ1	4/4			

Лупер

Вы можете записывать музыкальные фрагменты и сохранять их в лупы длительностью до 80 секунд.

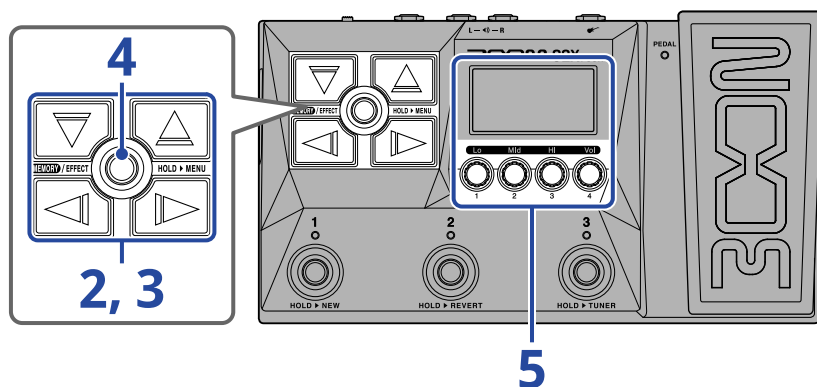
Настройка лупера

Вы можете произвести различные настройки лупера.

В G2 FOUR/G2X FOUR лупер можно назначить на один из эффектов в патче, соответственно, его можно активировать путем включения этого эффекта.

Выберите эффект лупера в экране **Effect**, чтобы произвести различные настройки, в том числе громкость и длительность лупа.



В каждом патче может быть только один эффект с лупером.



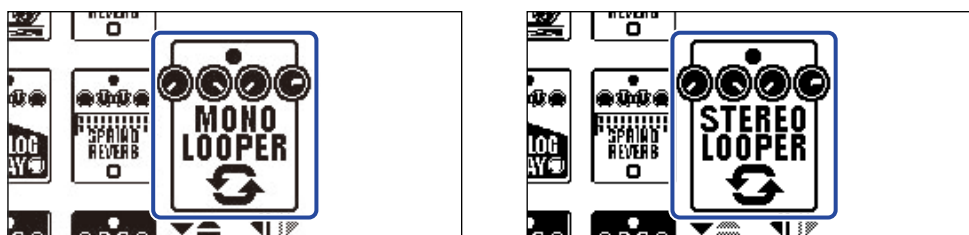
1. Откройте экран **Effect** для патча, в который вы хотите добавить лупер.
(→ [Переход в экран Effect](#)).

2. С помощью  и  выберите эффект для назначения.



3. Нажмите  /  чтобы открыть экран **Library** и используйте , ,  и  для выбора эффекта лупера.

Эффекты лупера находятся во второй колонке справа (при использовании усилителя с правого края) в экране **Library**. Вы можете выбрать **MONO LOOPER** или **STEREO LOOPER**.

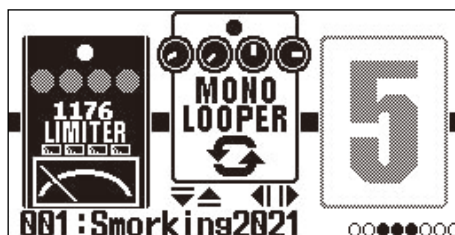


ПРИМЕЧАНИЕ:

- Длительность лупа для моно-лупера составляет от 1,5 до 80 секунд (40 секунд, если UNDO включена).
- Длительность лупа для стерео-лупера составляет от 1,5 до 40 секунд (20 секунд, если UNDO включена).

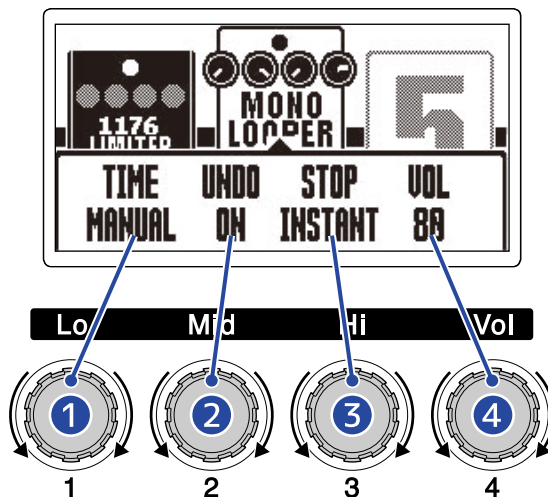
4. Нажмите **MEMORY / EFFECT** .

Откроется экран **Effect**.



5. Вращайте , чтобы настроить параметры эффекта.


Подробнее о настройках смотрите в соответствующих разделах по ссылкам ниже.

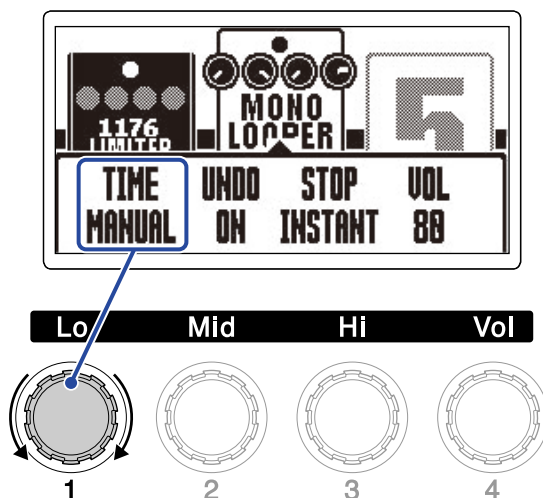


- 1 Длительность лупа**
Вы можете установить длительность лупа. (→ [Установка длительности лупа](#))
- 2 Функция UNDO**
Вы можете включить или выключить функцию UNDO, которая отменяет последнее изменение. (→ [Настройка функции UNDO](#))
- 3 Режим остановки**
Эта настройка управляет поведением лупера при остановке. (→ [Настройка режима остановки](#))
- 4 Громкость**
Вы можете отрегулировать громкость лупера. (→ [Настройка громкости](#))

Настройка длительности лупа

Вы можете задать длительность лупа

1. Вращайте  в экране настроек лупера (→ [Настройка лупера](#)).




Значение	Пояснение
MANUAL	Запись лупа будет продолжаться, пока вы не остановите ее или пока не будет достигнут лимит.
♩×1-64	Значение длительности устанавливается в диапазоне 1 – 64 четвертных ноты. Фактическая длительность лупа будет зависеть от настроек темпа (BPM) (→ Настройка темпа). Время записи в секундах = $60 \div \text{BPM} \times \text{число четвертей}$. Когда луп заданной длительности будет записан, он начнет воспроизводиться.

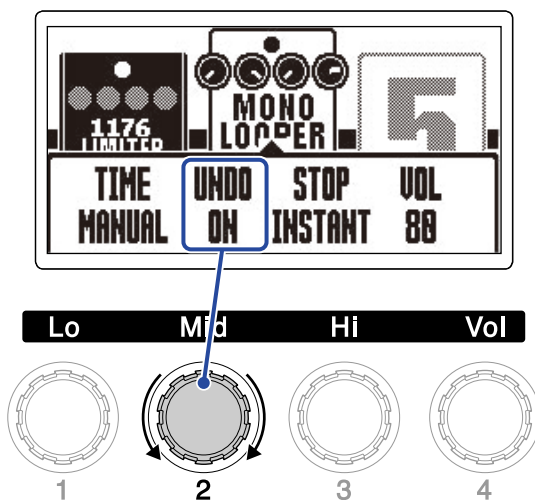
ПРИМЕЧАНИЕ:

- Доступные значения длительности: MANUAL и 1 – 64 четверти.
- Длительность стерео-лупа составляет 1,5–40 секунд (20 сек, если включена функция UNDO), а моно-лупа 1,5–80 секунд (40 сек, если включена функция UNDO). О стерео- и моно-режимах см. "[Настройка лупера](#)".
- Настройки длительности, выходящие за пределы лимитов, будут скорректированы автоматически.
- Изменение длительности лупа приведет к удалению предыдущей записи.

Настройка функции UNDO

Вы можете включить или выключить функцию UNDO, которая отменяет последний дубль лупа.

1. Вращайте  чтобы открыть экран настроек лупа.




Значение	Пояснение
ON	Функция UNDO включена.
OFF	Функция UNDO выключена.

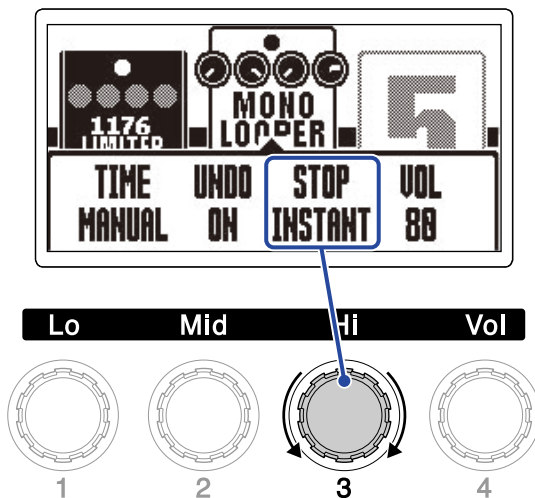
ПРИМЕЧАНИЕ:

Длительность стерео-лупа составляет 1,5–40 секунд (20 сек, если включена функция UNDO), а моно-лупа 1,5–80 секунд (40 сек, если включена функция UNDO). О том, как переключать стерео и моно, см. в разделе “Настройка лупера”.

Настройка режима остановки

Вы можете настроить поведение лупера при остановке воспроизведения.

1. Вращайте  в экране настроек лупера. (→ [Настройки лупера](#)).

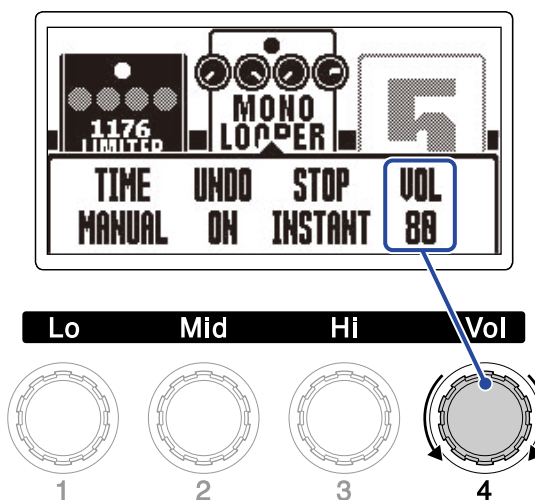


Значение	Пояснение
INSTANT	Воспроизведение останавливается сразу после нажатия кнопки Stop.
FINISH	Луп воспроизводится до конца и останавливается.
FADE OUT	Воспроизведение лупа плавно затухает.

Настройка громкости

Вы можете отрегулировать громкость лупера.

1. Вращайте  в экране настроек лупера. (→ [Настройки лупера](#)).



ПОДСКАЗКА:

Громкость можно установить в диапазоне от 0 до 100.

Настройки темпа лупера

- Темп, заданный для лупера, также используется другими эффектами и ритм-паттернами.
- Подробнее о том, как задавать темп, смотрите в разделе “[Настройка темпа](#)”.
- Изменение темпа приведет к удалению записанного лупа в следующих случаях:
 - если длительность лупа задана в четвертях ($J \times 1-64$) (→ [Настройка длительности лупа](#))
 - если воспроизводится ритм-паттерн (→ [Ритм-паттерны](#))

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Если включена функция обратного отсчета, запись начнется после нескольких ударов метронома. (→ [Настройка ритм-паттерна](#))
- Сигнал со входа AUX IN не будет записываться.




ПОДСКАЗКА:

Во время воспроизведения ритм-аккомпанемента (→ [Ритм-паттерны](#)) происходит квантизация сигнала, поэтому даже если при записи лупа завершился не в такт, при воспроизведении он будет автоматически скорректирован под заданный темп.




Операции с лупером

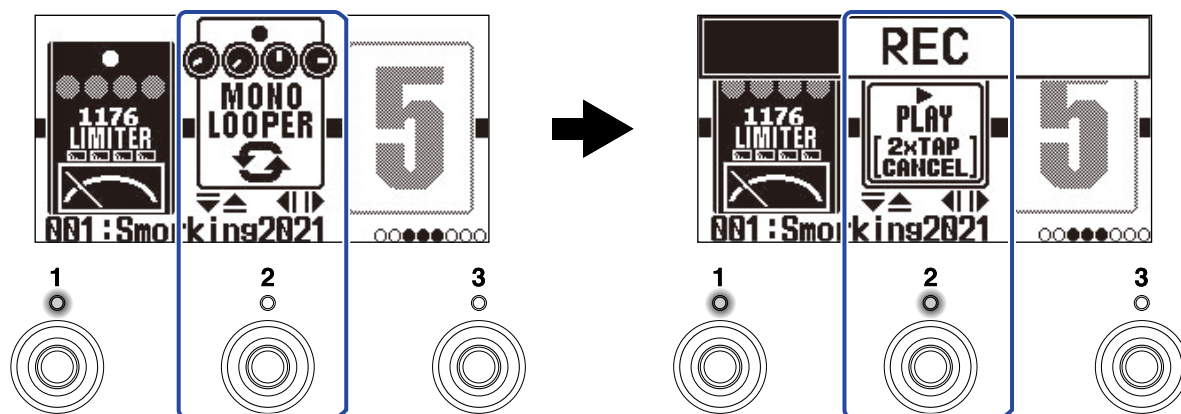
Запись, воспроизведение и другие операции с лупами можно производить, когда в экране **Effect** отображается эффект лупера.

ПОДСКАЗКА:

- В режиме лупера запись или воспроизведение будут продолжаться даже если вы нажмете **MEMORY/EFFECT**  для перехода в экран **Memory**. В этом случае, для остановки записи/воспроизведения выберите другой патч.
- Нажмите  /  чтобы перейти в экран **Library** для остановки записи или воспроизведения лупа. При этом все записанные данные будут удалены.

Запись лупов

1. Если луп еще не был записан, нажмите футсвитч  – , который соответствует эффекту лупера ( в этом примере).

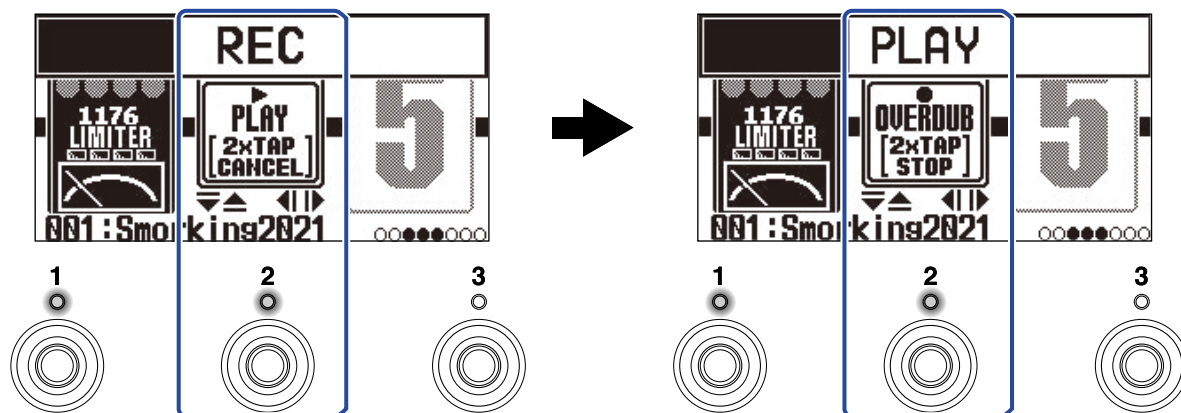


Загорится индикатор и начнется запись лупа.

Чтобы остановить запись, нажмите два раза футсвитч с горящим индикатором.

Остановка записи и запуск воспроизведения

1. Во время записи нажмите футсвитч  –  футсвитч, соответствующий луперу (в этом примере .



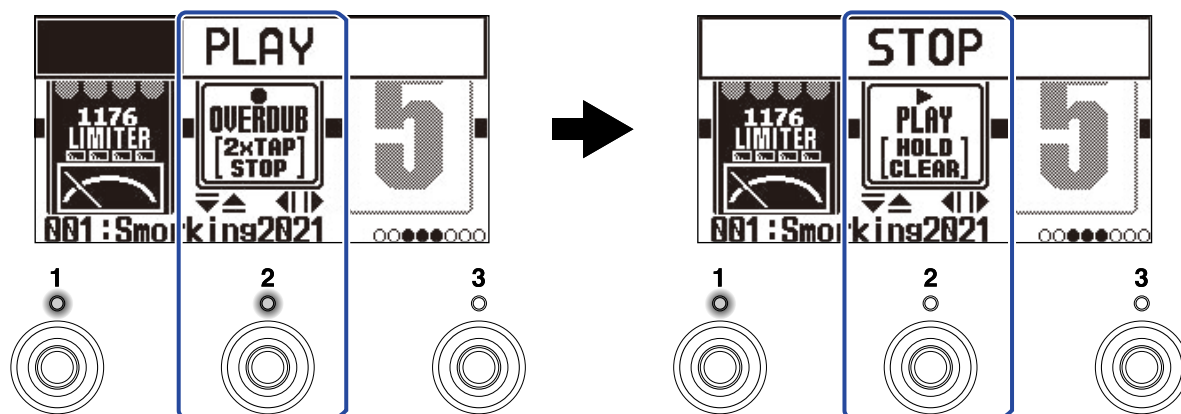
Запись лупа остановится, начнется воспроизведение.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Если достигнут лимит времени записи, запись лупа остановится, и начнется воспроизведение.
- Если длительность записи установлена в формате "Jx1-64", запись остановится как только будет достигнута заданная длительность лупа. (→ [Настройка длительности записи](#))

Остановка воспроизведения

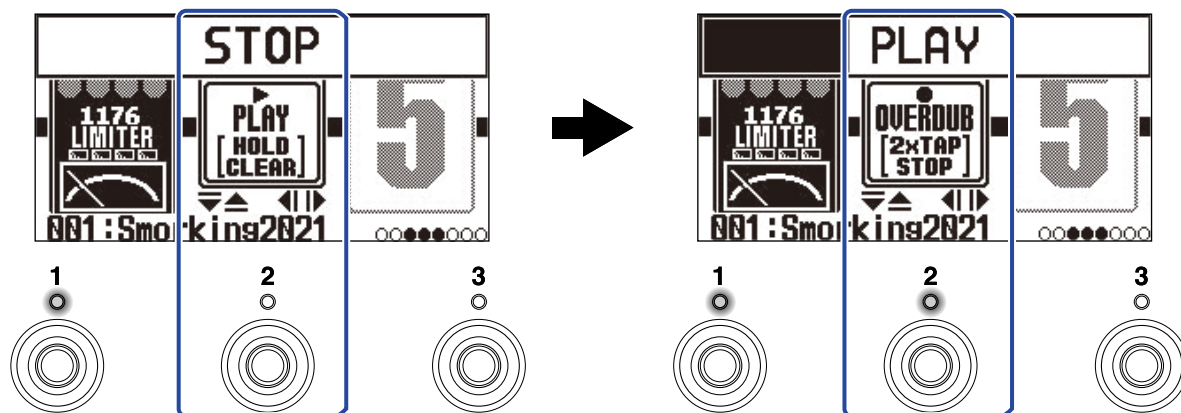
1. Во время воспроизведения нажмите футсвитч  – , соответствующий луперу, ( в этом примере) два раза.



Индикатор погаснет, и воспроизведение остановится.

Запуск воспроизведения лупы

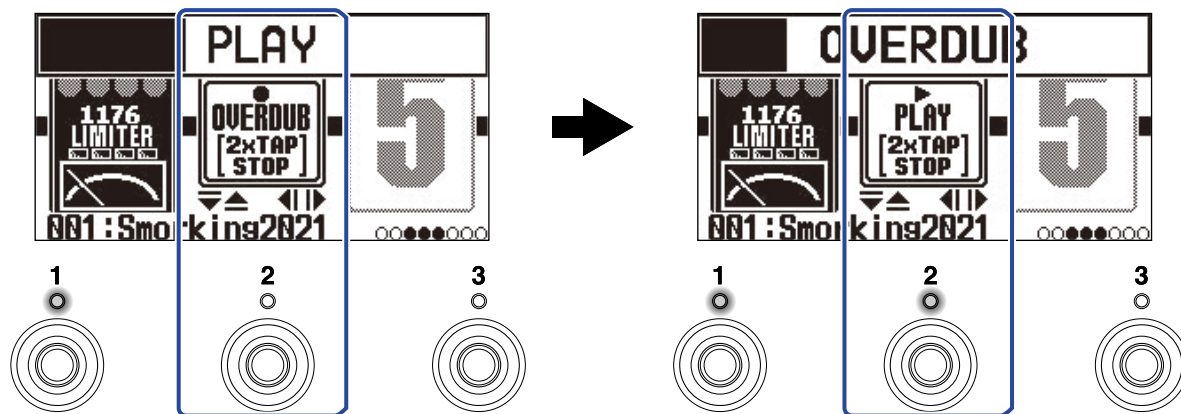
1. Когда лупер остановлен, нажмите футсвитч  – , соответствующий луперу ( в этом примере).



Загорится индикатор, и начнется воспроизведение.

Запись лупов с наложением

1. Во время воспроизведения нажмите футсвитч  – , соответствующий луперу ( в этом примере).



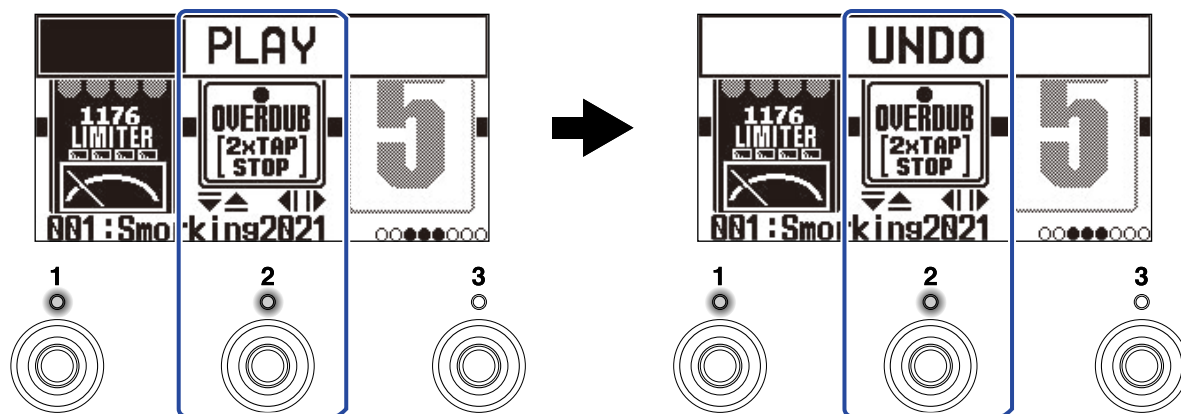
Начнется запись с наложением.

- Когда будет достигнут конец лупы, снова начнется воспроизведение, и вы можете повторить запись с наложением.
- Во время записи с наложением нажмите футсвитч с горящим индикатором, чтобы остановить запись, но продолжить воспроизведение лупы.

Удаление последнего дубля (функция UNDO)

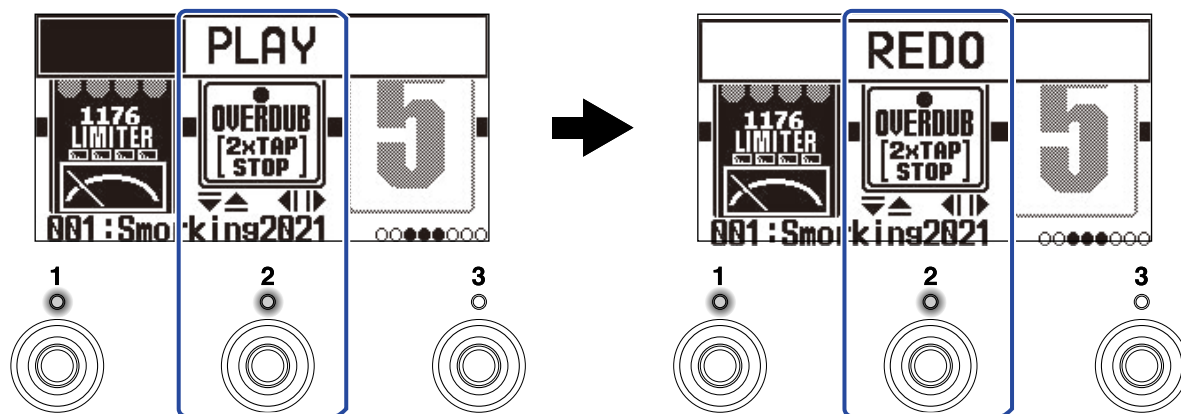
Функция UNDO доступна, если она активирована в настройках (ON). (→ [Настройка функции UNDO](#))

1. Во время воспроизведения нажмите и удерживайте футсвич, соответствующий эффекту лупера (② в этом примере).






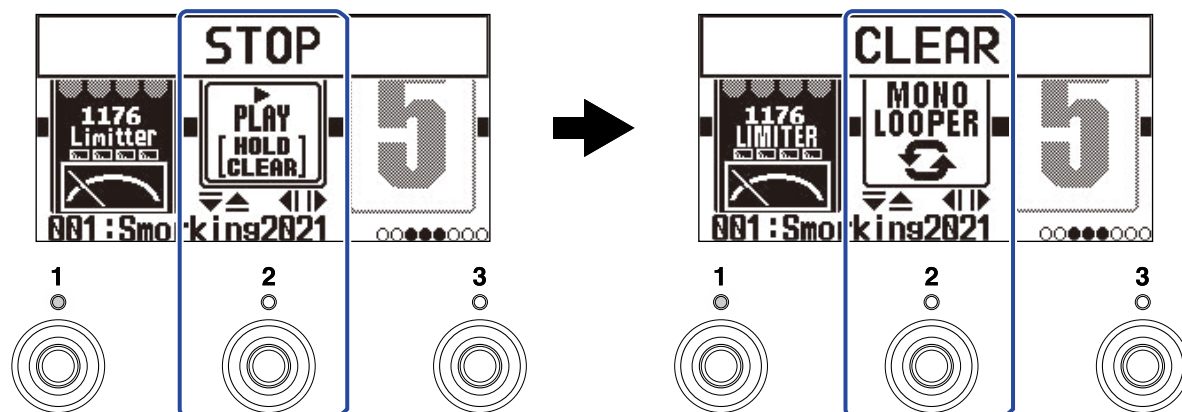
Восстановление удаленного дубля (функция REDO)

1. После удаления дубля (→ [Функция UNDO](#)), нажмите и удерживайте футсвич ① - ③, соответствующий эффекту лупера (② в этом примере).



Удаление лупа

1. Во время остановки нажмите и удерживайте футсвитч  – , соответствующий эффекту лупера ( в этом примере).



Записанный луп будет удален.

Аудиоинтерфейс

G2 FOUR/G2X FOUR можно использовать в качестве аудиоинтерфейса с двумя входами и двумя выходами.

С G2 FOUR/G2X FOUR можно направить обработанный эффектами аудиосигнал с двух каналов на компьютер или смартфон. Также вы можете направить сигнал с двух каналов со смартфона или компьютера на устройство в позицию после эффектов.

Подробнее о вариантах маршрутизации сигнала смотрите в разделе [Путь сигнала](#).

Установка драйверов

Windows

1. Скачайте драйвер G2 FOUR с сайта zoomcorp.com на компьютер.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Последняя версия драйвера G2 FOUR всегда доступна на официальном сайте, указанном выше.

2. Запустите программу установки драйвера и следуйте инструкциям.

ПРИМЕЧАНИЕ:

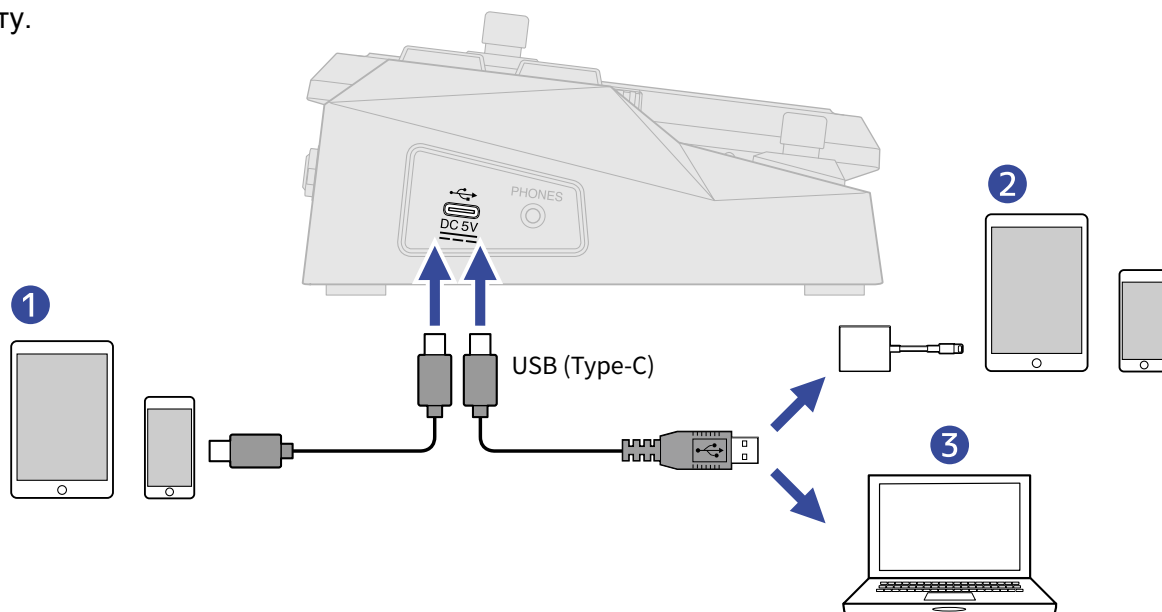
Детальную инструкцию по установке вы найдете в руководстве, входящем в состав дистрибутива.

Компьютеры Mac, смартфоны и планшеты

Для этих устройств драйвер не нужен.

Подключение к компьютеру, смартфону или планшету


1. Используйте USB-кабель, чтобы подключить G2 FOUR /G2X FOUR к компьютеру, смартфону или планшету.



1. Смартфон/планшет (Android)
2. Смартфон/планшет (iOS/iPadOS)
3. Компьютер (Windows/Mac)

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Используйте кабель USB (Type-C) с поддержкой передачи данных.
- Используйте адаптер Lightning-USB 3 для подключения устройства iOS/iPadOS с коннектором lightning.

2. Установите  в положение ON.

G2 FOUR/G2X FOUR включится и установит соединение со смартфоном/планшетом. При подключении к компьютеру перейдите к шагу 3.

3. При подключении к компьютеру установите G2 FOUR/G2X FOUR в качестве звукового устройства.

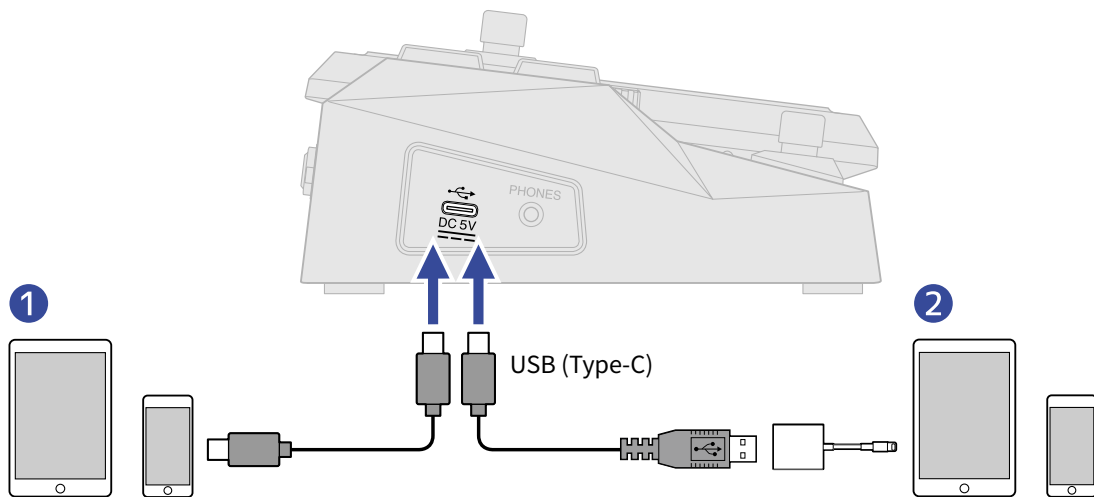
Управление G2 FOUR/G2X FOUR со смартфона/планшета

Вы можете управлять G2 FOUR/G2X FOUR со смартфона или планшета iOS/iPadOS/Android с помощью приложения Handy Guitar Lab для G2 FOUR.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Необходимо заранее установить на смартфон или планшет приложение Handy Guitar Lab для G2 FOUR. Приложение можно скачать из App Store и Google Play. Подробнее об использовании приложения Handy Guitar Lab для G2 FOUR смотрите в инструкции к приложению.


1. С помощью USB-кабеля подключите G2 FOUR /G2X FOUR к смартфону или планшету.



1. Смартфон/планшет (Android)
2. Смартфон/планшет (iOS/iPadOS)

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Используйте кабель USB (Type-C) с поддержкой передачи данных.
- Используйте адаптер Lightning-USB 3 для подключения устройства iOS/iPadOS с коннектором lightning.

2. Установите  в положение ON.

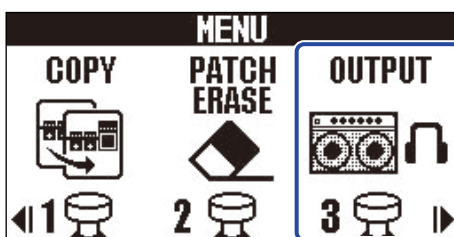
3. Запустите приложение Handy Guitar Lab для G2 FOUR на смартфоне/планшете.



Настройки

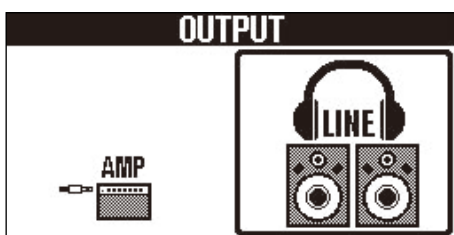
Выбор типа подключенного оборудования

Вы можете выбрать тип оборудования, подключенного к выходу G2 FOUR/G2X FOUR. Подробнее об операциях в меню смотрите раздел “Экран MENU”.

1. Выберите пункт OUTPUT в экране MENU.



2. С помощью  /  выберите тип подключенного оборудования.



Тип оборудования	Пояснение
AMP	Будет выводиться сигнал, оптимизированный для гитарного усилителя.
LINE	Будет выводиться сигнал, оптимизированный под динамики и наушники.

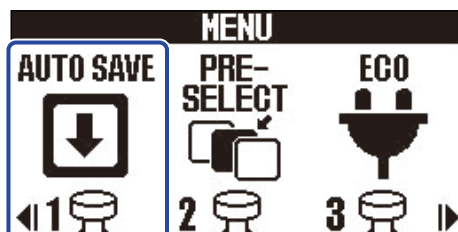
3. Нажмите .



Настройки будут сохранены, откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).

Настройка функции AUTO SAVE

Когда функция AUTO SAVE включена, патчи сохраняются автоматически при внесении изменений. Подробнее об операциях в меню смотрите в разделе “Экран MENU”.

1. Выберите пункт AUTO SAVE в экране MENU.



2. С помощью  /  включите или выключите функцию.



Параметр	Пояснение
ON	Функция AUTO SAVE включена.
OFF	Функция AUTO SAVE отключена.

3. Нажмите .

Настройки сохраняются, откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).

ПОДСКАЗКА:

Если функция AUTO SAVE выключена, изменения патчей не будут сохраняться автоматически.

Если содержимое патча было изменено, справа сверху появится значок **EDITED**.

Это означает, что текущая версия патча отличается от сохраненной. Сохраните ее при необходимости.

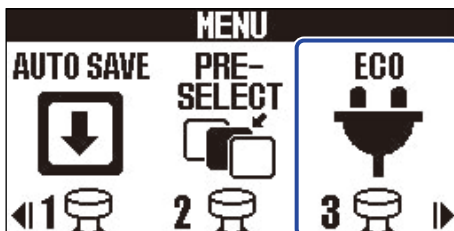
(→ [Копирование и сохранение патчей](#))





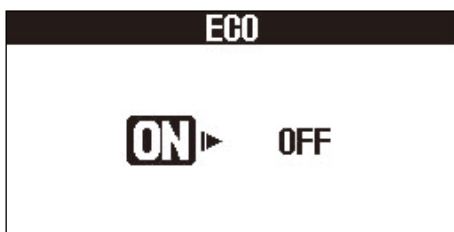
Настройка режима ECO

В режиме экономии (ECO) устройство автоматически отключится при простое больше 10 часов. Подробнее об операциях в меню смотрите в разделе “Экран MENU”.

1. Выберите пункт ECO в экране MENU.



2. С помощью  /  включите или выключите режим ECO.



Значение	Пояснение
ON	Устройство автоматически отключится при простое 10 часов.
OFF	Режим ECO выключен.

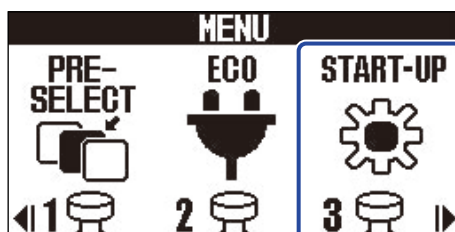
3. Нажмите  .

Настройки сохраняются, откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).

Изменение настроек при запуске

По умолчанию, при запуске устройства сначала открывается экран Output, в котором можно выбрать тип подключенного оборудования. Вы можете отключить выбор типа подключенного устройства при запуске. Подробнее об операциях в меню смотрите в разделе “Экран MENU”.

1. Выберите пункт START-UP в экране MENU.



2. С помощью  /  выберите YES или NO.



Значение	Пояснение
YES	Экран Output будет открываться при запуске устройства.
NO	Экран Output не будет открываться при запуске устройства.

3. Нажмите  .

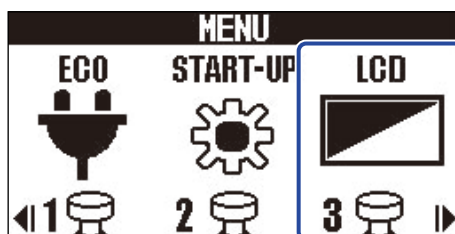
Настройки будут сохранены, откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).



Настройка контрастности дисплея

Вы можете отрегулировать контрастность дисплея.

Подробнее об операциях в меню смотрите в разделе “Экран MENU”.

1. Выберите пункт LCD в экране MENU.



2. С помощью  и  отрегулируйте контрастность дисплея. Текущее значение параметра будет отображаться на экране.



3. Нажмите .

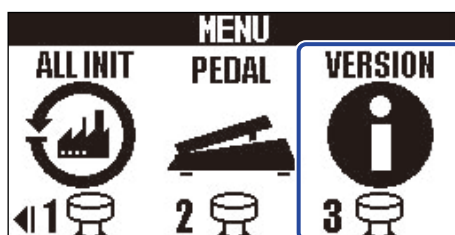
Настройки сохранятся, откроется экран [Memory](#) или [Effect](#).

Прошивка

Просмотр текущей версии прошивки

Вы можете просмотреть текущую версию прошивки G2 FOUR/G2X FOUR. Подробнее об операциях в меню смотрите в разделе “Экран MENU”.

1. Выберите пункт VERSION в экране MENU.



2. Откроется экран Version, на котором отобразятся текущие версии прошивки и пресетов.



- 1 Версия прошивки G2 FOUR/G2X FOUR
- 2 Версия пресетов
- 3 Версия BOOT

Обновление прошивки

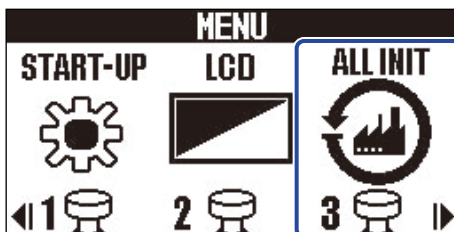
Вы можете обновить прошивку G2 FOUR/G2X FOUR до последней версии. Последнюю версию прошивки можно скачать с сайта ZOOM (zoomcorp.com).



Сброс настроек

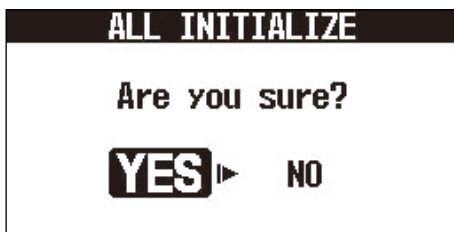
Вы можете сбросить настройки к значениям по умолчанию.

Подробнее об операциях в меню смотрите в разделе “Экран MENU”.

1. Выберите пункты ALL INIT в экране MENU.



2. С помощью  /  выберите YES.



3. Нажмите  .

Все настройки будут сброшены к значениям по умолчанию.



ПРИМЕЧАНИЕ:

Будьте внимательны: при сбросе настроек все текущие настройки, в том числе патчи, будут сброшены к значениям по умолчанию.

ПОДСКАЗКА:

Чтобы отменить сброс настроек, выберите NO в шаге 2.

Приложение

Устранение неисправностей

Устройство не включается

- Убедитесь, что переключатель POWER находится в положении ON. (→ [Включение устройства](#))
- Проверьте соединения. (→ [Подключение устройств](#))

Нет звука или звук слишком тихий

- Проверьте соединения. (→ [Подключение устройств](#))
- Отрегулируйте уровень эффектов. (→ [Настройка параметров эффектов](#))
- Отрегулируйте громкость на выходе. (→ [Настройка тона и громкости на выходе](#))
- Если вы используете педаль экспрессии для регулировки громкости, нажмите педаль до уровня, при котором громкость сигнала станет оптимальной.
- Убедитесь, что режим тюнера не "MUTE". (→ [Выбор типа вывода сигнала](#))

Слишком много шумов

- Проверьте кабели подключенных устройств.
- Используйте фирменный адаптер ZOOM. (→ [Подключение устройств](#))

Невозможно выбрать эффект

- Если для обработки эффекта не хватает мощности процессора, на дисплее появится сообщение "PROCESS OVERFLOW". При этом выбранный эффект не будет применен. (→ [Количество эффектов в патчах](#))

Педали экспрессии работают некорректно

- Назначьте педальный эффект (→ [Педали экспрессии](#))
- Проверьте подключение педали (→ [Подключение устройств](#))

Технические характеристики

Максимальное число эффектов одновременно		6 эффектов + 1 педальный эффект
Число патчей		300
Частота дискретизации		44,1 кГц
А/Ц-преобразование		24-бит 128× оверсэмплинг
Ц/А-преобразование		24-бит 128× оверсэмплинг
Обработка сигнала		32-бит
Частотный диапазон		20 Гц – 20 кГц (+0,5 дБ/–0,5 дБ) (10 кОм)
Дисплей		256×128 матричный ЖК-дисплей
Входы	INPUT	Стандартный монофонический джек Уровень на входе: –20 дБн Сопrotивление на входе (линия): 470 кОм
	AUX IN	Стереo мини-джек Уровень на входе: –10 дБн Сопrotивление на входе (линия): 10 кОм
Выходы	Левый/Правый	Стандартный монофонический джек Макс.уровень на выходе: +9,3 дБн (при сопротивлении 10 кОм и выше)
	Наушники	Стереo мини-джек Макс. мощность: 20 мВт + 20 мВт (при нагрузке 32 Ом)
Сигнал/шум на входе		122 дБ
Шумовой порог	Левый/Правый	–99,3 дБн
	Наушники	–99,3 дБн
Контроллер		FP02M (только с G2 FOUR)
Питание		Сетевой адаптер: 9В DC 500 мА центр минус (ZOOM AD-16)
USB		USB 2.0 Type-C (используйте кабель Type-C) Nandy Guitar Lab: USB 1.1 Full Speed Аудиоинтерфейс: USB 2.0 Full Speed, 44,1 кГц, 32-бит, 2 входа / 2 выхода * Используйте USB-кабель с поддержкой передачи данных. Возможно питание от USB-шины.
Габариты	G2 FOUR	145 мм (д) × 184 мм (ш) × 71 мм (в)
	G2X FOUR	150 мм (д) × 274 мм (ш) × 71 мм (в)
Вес	G2 FOUR	707 г
	G2X FOUR	951 г

Примечание: 0 дБн = 0,775 В



ZOOM CORPORATION

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

zoomcorp.com