

Guitar Effects & Amp Simulator

GS

MANUALE OPERATIVO

Grazie per aver preferito **GS** di ZOOM.

Leggete attentamente questo manuale per sapere tutto sulle funzioni di **GS** in modo da ottenere il massimo dalla vostra nuova unità, per usarla a lungo.

Conservate questo manuale a portata di mano per futura referenza.

Indice

Precauzioni d'uso e sicurezza	2	Usare il Looper	28
Introduzione	3	Usare il TUBE BOOSTER.....	34
Termini usati in questo manuale	3	Usare le funzioni interfaccia audio	35
Nomi delle parti.....	4	Aggiornamento del firmware	36
Accendere l'unità e suonare	7	Riportare GS alle impostazioni di default di fabbrica	37
Regolare gli effetti.....	9	Regolare Z-Pedal	38
Usare Z-Pedal	12	Tipi d'effetto e parametri	40
Selezionare le patch	14	Tipi d'effetto e parametri di Z-Pedal	59
Salvare le patch.....	16	Diagnostica	62
Impostare parametri specifici di patch	18	Specifiche tecniche	63
Cambiare varie impostazioni	20	Elenco Rhythm	63
Usare l'accordatore	24		
Usare i Rhythm.....	26		

Precauzioni d'uso e sicurezza

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti, da osservare per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:

 Warning	Qualcosa che può provocare danni seri o morte.
 Caution	Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio.

Altri simboli

	Azioni richieste (necessarie)
	Azioni proibite

 Attenzione
--

Operatività con adattatore AC

- ⚠ Usate solo un adattatore AC AD-16 di ZOOM con l'unità.
- ⊘ Non utilizzare eccedendo la portata del sistema e di altro apparecchio elettrico. Prima di usare l'unità in altri Stati (o regioni) dove il voltaggio differisca da quello indicato sull'adattatore AC, consultate il distributore o rivenditore ZOOM e usate un adattatore appropriato.

Modifiche

- ⊘ Non aprite l'unità e non cercate di modificare il prodotto.

 Precauzioni

Gestione

- ⚠ Non fate cadere, ribaltare l'unità e non esercitate forza eccessiva.
- ⚠ Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei o liquidi nell'unità.

Ambiente

- ⊘ Non usare l'unità a temperature estreme (alte o basse).
- ⊘ Non usare in prossimità di fonti di calore, come radiatori e stufe.
- ⊘ Non usare in luoghi eccessivamente umidi o nell'acqua.
- ⊘ Non usare in luoghi con vibrazioni eccessive.
- ⊘ Non usare in luoghi con eccessiva polvere o sabbia.

Gestione adattatore AC

- ⚠ Scollegando l'adattatore AC dall'impianto, afferrate sempre il corpo dell'adattatore stesso.
- ⚠ In caso di temporale, o se l'unità non viene usata per un lungo periodo, scollegate la spina dalla presa AC.

Collegare cavi e jack ingresso/uscita

- ⚠ Spegnete sempre tutte le apparecchiature, prima di collegare cavi.
- ⚠ Scollegate sempre tutti i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

Volume

- ⊘ Non usare l'unità a volume elevato per troppo tempo.

Precauzioni d'uso

Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza **GS** è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchiature suscettibili di interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti, potrebbero causare interferenza, se poste nelle vicinanze. In tal caso, posizionate **GS** e l'altro apparecchio lontani l'uno dall'altro. Con qualunque tipo di apparecchiatura elettronica a controllo digitale, compreso **GS**, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamento, danneggiare e distruggere dati e creare problemi. Fate attenzione.

Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire l'unità. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cere o solventi, compreso alcol, benzene e solventi per pittura.

Malfunzionamenti

Se l'unità si rompe o non funziona, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate gli altri cavi. Contattate il distributore dal quale avete acquistato l'unità o un centro assistenza Zoom, con le informazioni seguenti: modello del prodotto, numero di serie e sintomi dettagliati di errore o malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

Copyright

- Windows®, Windows Vista® e Windows® 7 sono marchi o marchi registrati di Microsoft®.
- Macintosh® e Mac OS® sono marchi o marchi registrati di Apple Inc.
- Tutti gli altri marchi registrati, nomi dei prodotti e delle società citate in questo documento sono proprietà dei rispettivi detentori.

Note: Tutti i marchi e i marchi registrati citati in questo manuale sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

Introduzione

Nove effetti simultanei

Potete selezionare liberamente, arrangiare e usare fino a otto effetti regolari e un effetto Z-Pedal contemporaneamente. Coi tasti SCROLL, potete cambiare gli effetti visualizzati .

Nuova funzione Z-Pedal

La nuova funzione Z-Pedal rende il controllo ancora più intuitivo.

Booster valvolare

Il booster valvolare incorporato utilizza una valvola 12AX7 posta all'uscita effetto. Questo consente di aggiungere una carica finale con saturazione valvolare.

Looper che sincronizza coi rhythm

Il looper può essere sincronizzato coi rhythm e può registrare frasi fino a 60 secondi.

Salvataggio automatico

La funzione di salvataggio automatico immagazzina i cambiamenti effettuati, in sicurezza.

Operatività con Edit&Share

Usate il nostro software editor con funzioni librarian Edit&Share con questo pedale, per eseguire il backup di patch e per il drag-and-drop di effetti cui cambiare ordine.

Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) per ulteriori informazioni su Edit&Share.

Termini usati in questo manuale

Patch

Le impostazioni ON/OFF e le impostazioni parametro degli effetti sono salvate come "patches." Potete salvare e richiamare gruppi di effetto in patch. **GS** salva fino a 297 patch.

Bank

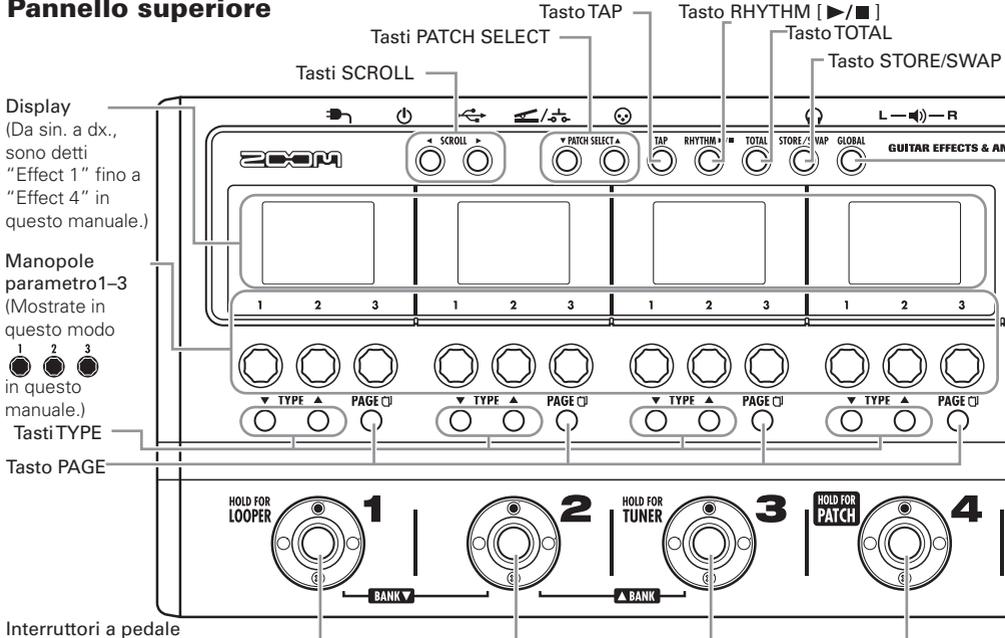
Un set di 3 patch è detto "bank."

Vi sono 99 bank, numerati da 01 a 99.

Nomi delle parti

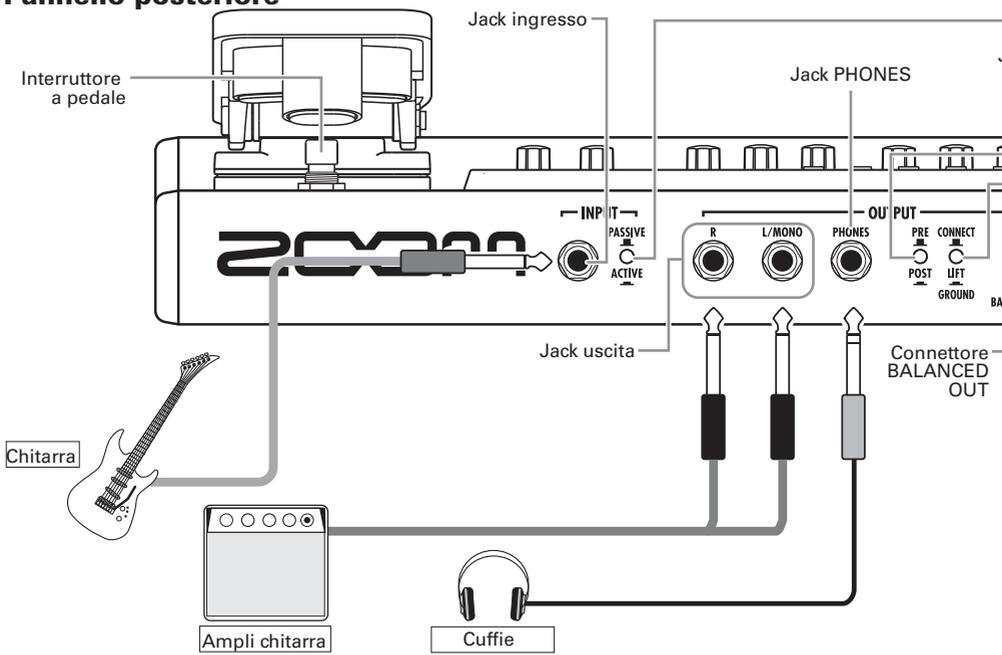
Nomi delle parti

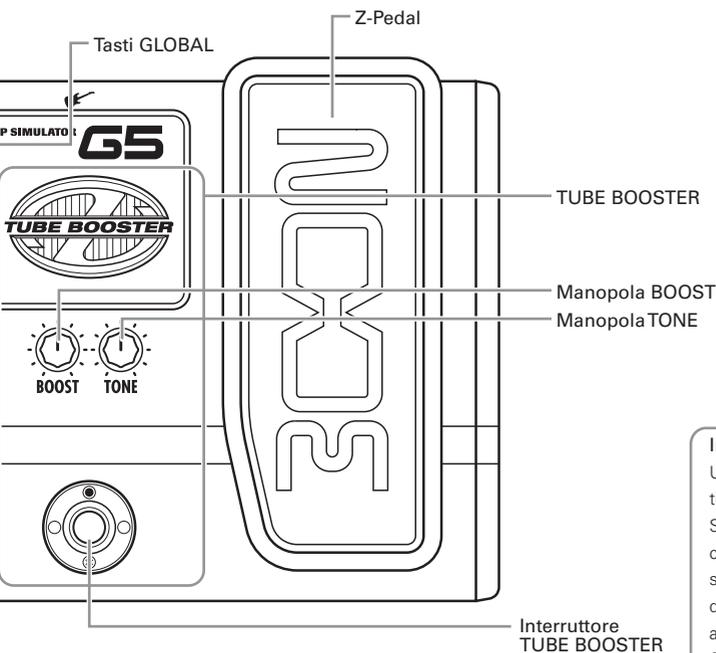
Pannello superiore



Interruttori a pedale 1-4

Pannello posteriore





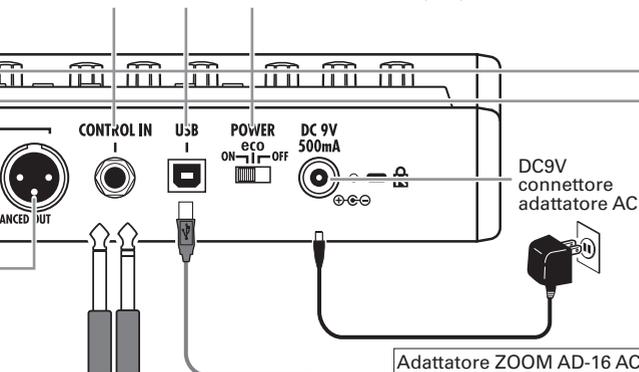
Interruttore ACTIVE/PASSIVE

Usate l'interruttore per impostare il tipo d'ingresso.

Su "ACTIVE" (premuto) se avete collegato un pedale effetto tra lo strumento e **GS** o se collegate direttamente una chitarra coi pickup attivi.

Su "PASSIVE" (non premuto) se collegate direttamente una chitarra con pickup passivi.

Jack CONTROL IN Jack USB Interruttore POWER (eco)



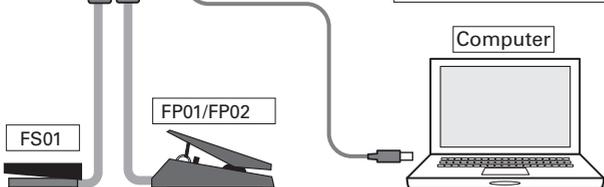
Interruttore PRE/POST

Usatelo per impostare il punto in cui il segnale esce dal connettore BALANCED OUT.

Su "POST" (premuto) per far uscire il segnale dopo gli effetti. Su "PRE" (non premuto) per far uscire il segnale prima degli effetti.

Interruttore GROUND

Usatelo per collegare o scollegare il connettore BALANCED OUT con la terra. Su "LIFT" (premuto) per separare il percorso segnale dal connettore di terra. Su "CONNECT" (non premuto) per collegarvi alla messa a terra.



Nomi delle parti

Usare Z-Pedal

In aggiunta a alla funzione su e giù, il nuovo Z-Pedal può muoversi anche a destra e sinistra.

Usandolo con un effetto Z-Pedal, è possibile controllare intuitivamente gli effetti.



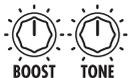
SUGGERIMENTI

- Vd. pag.12 per impostare Z-Pedal, e pag.38 per regolarlo.

Usare TUBE BOOSTER

Questo booster utilizza una valvola 12AX7, tipo spesso usato in preampli per chitarra, per aggiungere un' guadagno del segnale fino a +16 dB.

Attivandolo mentre si esegue un lead, potete saturare un ampli per chitarra per ottenere un suono potente.



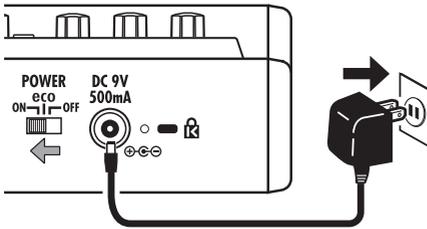
Accendere l'unità e suonare

Accendere l'unità

- Abbassate completamente il volume dell'amplificatore.



- Collegate l'adattatore AC prima di impostare POWER su ON.



- Accendete l'amplificatore e alzate il volume.

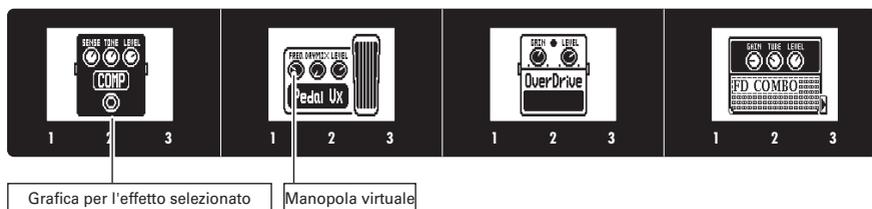
Usare l'impostazione eco dell'interruttore POWER

Impostato su eco, se **GS non viene usato per 10 ore, l'unità si spegnerà automaticamente.**

Per mantenerlo attivo sempre, impostate l'interruttore POWER su ON.

Informazioni del display

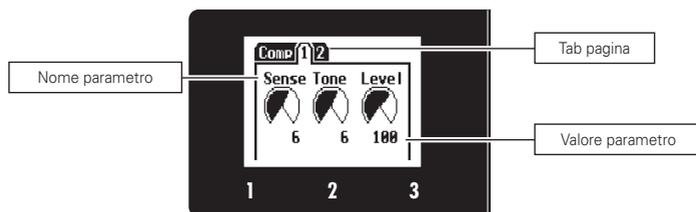
■ Schermate Home: mostrano la patch attuale



SUGGERIMENTI

- Le posizioni delle manopole virtuali cambiano assieme ai valori del parametro.

■ Schermate Edit: mostrano i parametri che state editando

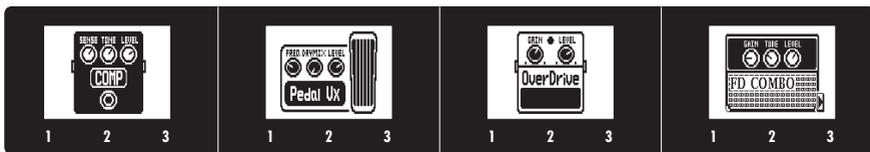


SUGGERIMENTI

- Se vi sono 4 parametri o più che possono essere regolati, appariranno più tab pagina.

Regolare gli effetti

Verificate che appaia la schermata Home.

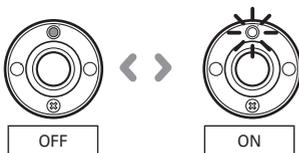


1 Attivare/disattivare gli effetti

- Premete  **1**,  **2**,  **3** o  **4**.



- Attivate/disattivate l'effetto (ON/OFF).



NOTE

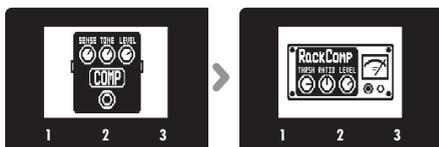
- Un effetto è su ON quando il LED dell'interruttore a pedale è acceso.
- Un effetto è su OFF quando il LED dell'interruttore a pedale è spento.

2 Per selezionare un tipo d'effetto

- Premete  **TYPE** .



- Il tipo d'effetto cambia.



SUGGERIMENTI

- Vd. la sezione a partire da pag.40 per informazioni sui tipi d'effetto e parametri.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri di Z-Pedal"
- Le regolazioni sono salvate automaticamente.

SEQUE >>>

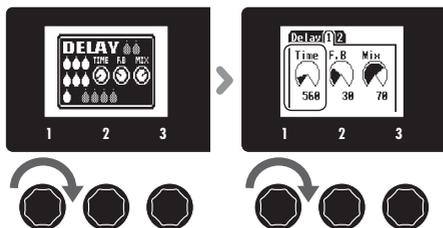
Accendere l'unità e suonare

3 Regolare i parametri

- Ruotate  ,  e  .



- Si apre la schermata di editing, per la regolazione dei parametri.



NOTE

- Time, rate e altri parametri effetto sono impostabili sotto forma di note sincronizzate col tempo.

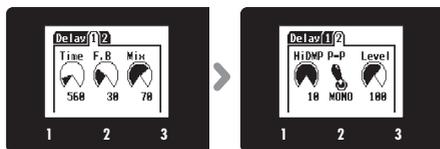
4 Cambiare pagina

PAGE 

- Premete  .



- Si apre la pagina successiva.



Capacità del processamento effetto



GS consente di combinare nove effetti a piacere, ma potreste superare la sua capacità di processamento, se usate effetti che richiedono grandi quantità di risorse (compresi modelli di ampli). In tal caso, appare " DSP FULL" e tutti gli effetti sono bypassati. Potete risolvere il problema cambiando alcuni tipi d'effetto o impostandoli su THRU.

NOTE

- Un effetto richiede la stessa quantità di risorse di processamento, che sia su o off.

SUGGERIMENTI

- Premete e tenete premuto  per un secondo per impostare l'effetto su THRU, bypassando l'effetto.

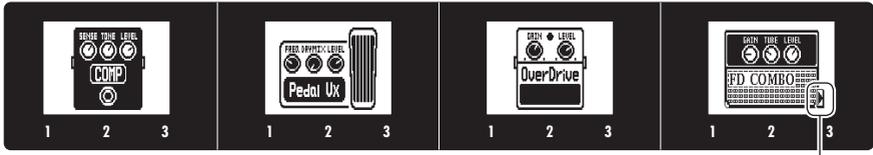
5 Scorrere gli effetti visualizzati

• Premete  .

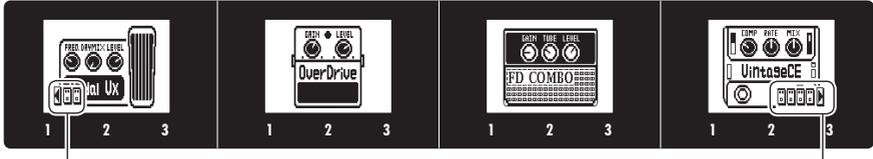
Esempio: premendo 

SUGGERIMENTI
 Potete scorrere anche usando gli interruttori a pedale:

- Sinistra: Premete   assieme.
- Destra: Premete   assieme.



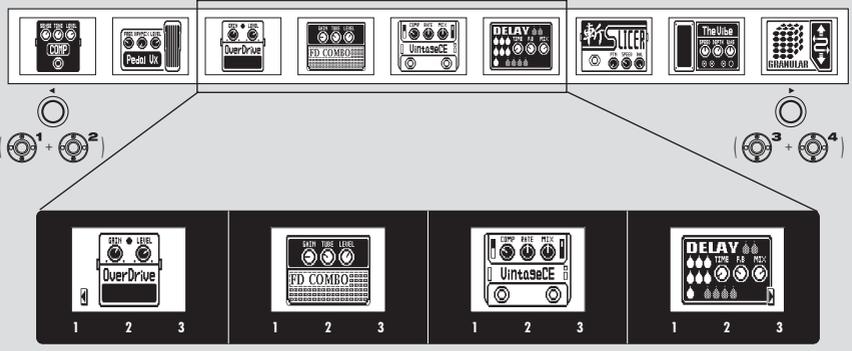
Questo indica che vi sono altri effetti in questa direzione



Questo mostra il numero di effetti nascosti in questa direzione.

Scorrere gli effetti

Con **GS**, potete arrangiare ed usare fino a nove effetti—otto effetti regolari e un effetto Z-Pedal. Il display mostra quattro effetti alla volta. Scorrendo, potete spostarvi su parti diverse della catena di effetti e visualizzare effetti che erano magari nascosti.



Accendere l'unità e suonare

Usare Z-Pedal

1 Selezionare un effetto Z-Pedal

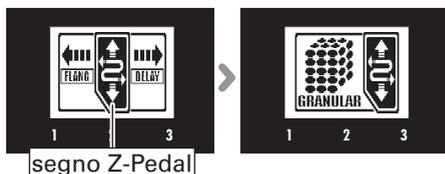
- Premete   per visualizzare l'effetto Z-Pedal.



- Premete  **TYPE** .



- Cambia tipo d'effetto.



SUGGERIMENTI

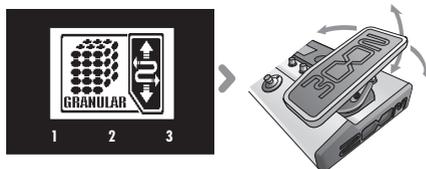
- Appare il segno Z-Pedal sugli effetti Z-Pedal.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri di Z-Pedal" per informazioni sui tipi d'effetto di Z-Pedal.

2 Impostare l'effetto Z-Pedal

- Selezionare un effetto Z-Pedal.



- Le funzioni saranno assegnate a Z-Pedal automaticamente.



NOTE

- Se scegliete un normale effetto a pedale, una funzione sarà assegnata automaticamente a Z-Pedal, per il movimento su-giù. Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per il parametro assegnato in automatico.

3 Personalizzare Z-Pedal.

- Premete  **TYPE** .



- Si apre la schermata CUSTOM



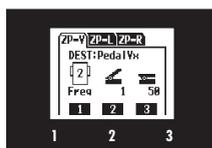
NOTE

- Usando l'opzione CUSTOM, potete controllare i parametri effetto a pedale.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per i parametri assegnabili.

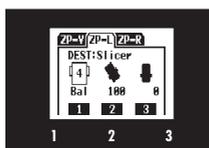
■ Scegliere la direzione del pedale da impostare

PAGE 

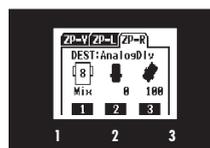
- Premete  per scegliere la direzione del movimento del pedale.



Su e giù



Sinistra



Destra

SUGGERIMENTI

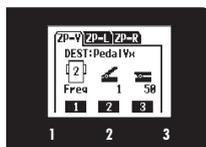
- La direzione su e giù può essere usata per attivare/disattivare l'effetto con l'interruttore a pedale.

■ Selezionare il parametro controllato

- Ruotate .



- Appaiono i parametri effetto assegnabili.



SUGGERIMENTI

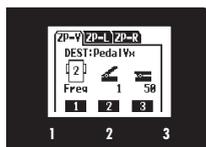
- INPUT VOL: Controlla il livello in ingresso.
- OUTPUT VOL: Controlla il livello in uscita (Non incide sul volume del rhythm o del looper).
- NO ASSIGN: Nessuna funzione assegnata alla direzione attuale.

NOTE

- Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per dettagli sulle funzioni assegnabili a ogni effetto.

■ Impostare la gamma parametro regolabile col pedale.

- Ruotate  per impostare il valore minimo.
- Ruotate  per impostare il valore massimo.

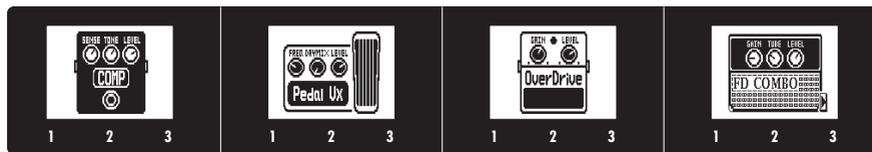


SUGGERIMENTI

- Il valore minimo può essere più alto del valore massimo. Se ciò accade, abbassando il pedale diminuisce l'effetto, sollevandolo lo si aumenta.

Selezionare le patch

Verificate che appaia la schermata Home.

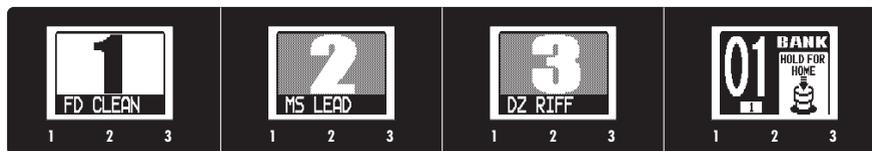


1 Per attivare la selezione di patch

- Premete e tenete premuto  **4** per un secondo.



- Gli effetti 1–3 mostrano i numeri e i nomi delle patch, mentre l'effetto 4 mostra il numero di bank.

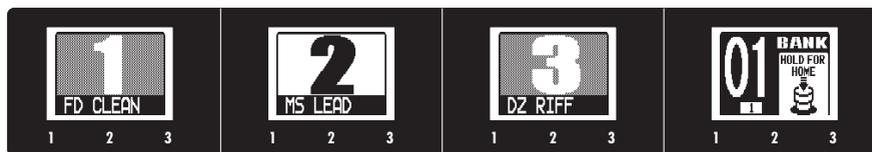


2 Cambiare patch

- Premete  **1**,  **2** o  **3**.



- Quella patch cambia.



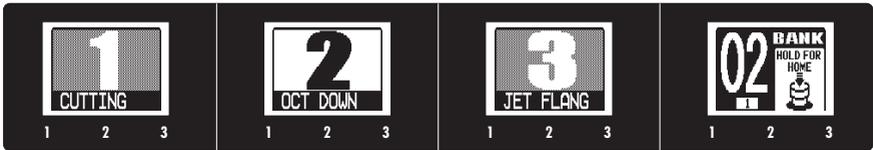
Patch selezionata

SUGGERIMENTI

- Potete cambiare patch anche con  .

3 Cambiare bank

- Premete  **1** e  **2** assieme, per selezionare il bank successivo più basso.
 - Premete  **2** e  **3** assieme, per selezionare il bank successivo più alto.
 - Ruotate  **1** dell'effetto 4.
- ✓
- Cambia il numero di bank.

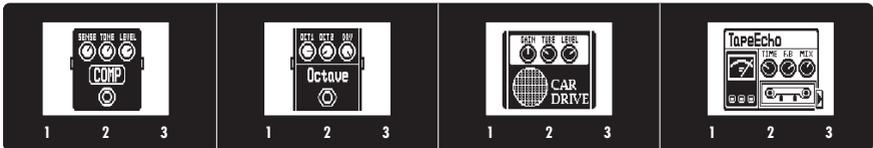


NOTE

- Premendo contemporaneamente due interruttori a pedale, il suono potrebbe essere influenzato dall'interruttore a pedale premuto in leggero anticipo. Per evitare ciò, non suonate quando commutate i bank..

4 Tornare alla schermata Home

- Premete e tenete  **4** per un secondo.



Salvare le patch

GS salva automaticamente le impostazioni quando i parametri sono regolati.

1 Salvare una patch o scambiarla (swap) con una in altro luogo

- Premete  .

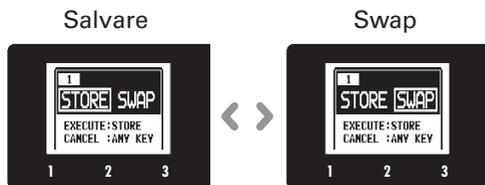


-  Lampeggia e le schermate appaiono come illustrato sotto



2 Decidere se salvare o scambiare (swap) la patch

- Ruotate  sull'effetto 1.



3 Impostare dove salvare o scambiare la patch nuova

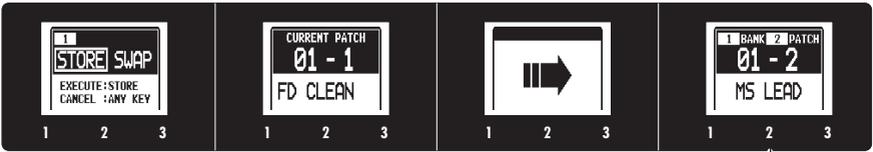
■ Cambiare numero di patch in cui si è salvato/scambiato

- Ruotate  dell'effetto 4.



NOTE

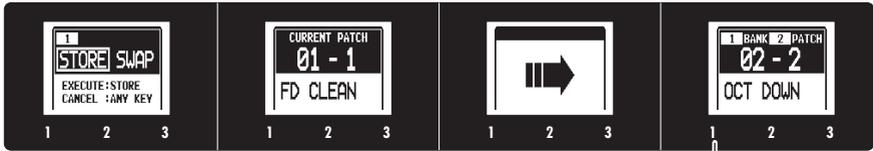
- La patch selezionata attualmente non può essere impostata come destinazione.
- I valori d'impostazione sono salvati automaticamente.



Cambiare numero di patch

■ Cambiare il bank in cui si è salvato/scambiato

- Ruotate  dell'effetto 4.



Cambia bank

4 Completare salvataggio/swap della patch

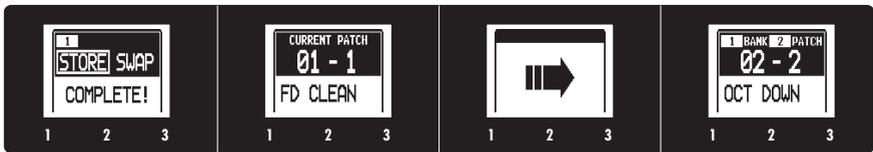
- Premete .



SUGGERIMENTI

- Per annullare, premete  qualunque tasto salvo .

- Dopo che appare "COMPLETE!" sul display, si apre la patch oggetto di salvataggio/swap.



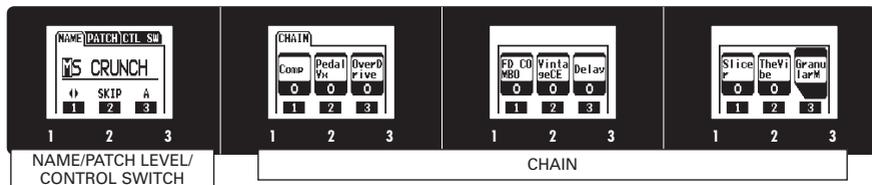
Impostare parametri specifici di patch

1 Attivare il menu TOTAL

- Premete .

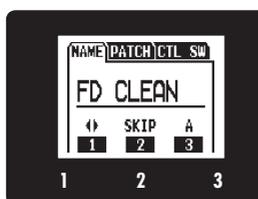
NOTE

- Le impostazioni eseguite per i parametri TOTAL sono salvate separatamente per ogni patch.
- Vd. pag.19 per l'uso della funzione CHAIN (registrazione effetto).



2 Cambiare nome alla patch

- Ruotate ,  e  dell'effetto 1.



: Ruotate  per spostare il cursore.

: Ruotate  per cambiare tipo di carattere/ simbolo.

: Ruotate  per cambiare il carattere.

NOTE

- Si possono usare i seguenti caratteri e simboli:
! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (spazio)

3 Regolare il livello della patch

- Premete  e ruotate  dell'effetto 1.



NOTE

- La gamma impostazioni è 0-120.

SUGGERIMENTI

- Per cambiare il volume generale di tutte le patch, regolate il livello master (vd. pag. 20).

4 Impostare un interruttore a pedale opzionale

- Premete **PAGE**  e ruotate  dell'effetto 1.



- Le funzioni effetto possono essere assegnate come illustrato.



SUGGERIMENTI

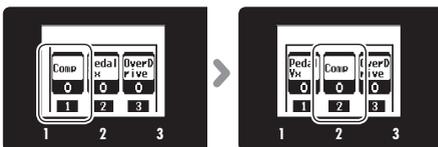
- **BYPASS/MUTE**: Usatelo per bypassare o mettere in mute l'effetto.
- **TAP TEMPO**: Premete ripetutamente l'interruttore a pedale al tempo desiderato per impostare il tempo per rhythm, looper ed effetti.
- **NO ASSIGN**: Nessuna funzione assegnata all'interruttore a pedale.
- Se il parametro selezionato ha funzioni multiple, usate  per selezionarne una.

NOTE

- Per usare la funzione impostata, l'effetto corrispondente deve essere anch'esso su ON.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per dettagli sui parametri assegnabili per ogni effetto.
- Potete anche collegare un pedale d'espressione (FP01/FP02) e usarlo per controllare il volume.

5 Cambiare ordine agli effetti

- Ruotate ,  e  degli effetti 2-4 per cambiare le posizioni dell'effetto.



SUGGERIMENTI

- Gli effetti su OFF appaiono grigi.

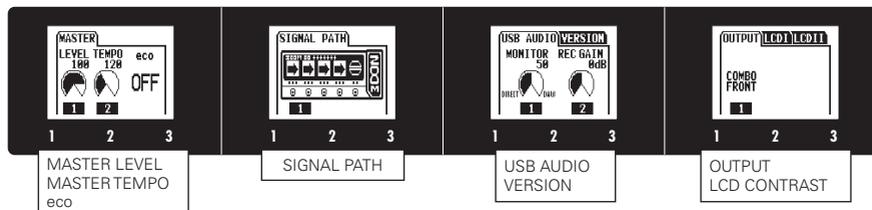
6 Uscire dal menu TOTAL

- Premete .

Cambiare varie impostazioni

1 Attivare il menu GLOBAL

- Premete .



NOTE

- Le impostazioni dei parametri global influiscono su tutte le patch.

2 Regolare il livello master

- Ruotate  dell'effetto 1.



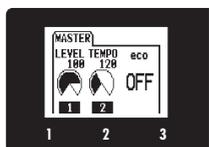
NOTE

- La gamma impostazioni è 0-120.



3 Impostare il tempo master

- Ruotate  dell'effetto 1.

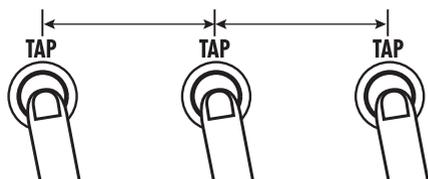


NOTE

- La gamma impostazioni è 40–250.
- Questa impostazione di tempo è usata da ogni effetto, rhythm e looper.

■ Impostare il tempo tramite tap input

- Premete  due volte o più, secondo il tempo desiderato.



SUGGERIMENTI

- Potete anche impostare il tempo usando un interruttore a pedale FS01 (disponibile separatamente). (Vd. pag 19.)

4 Verificare lo status della modalità eco

- L'impostazione ON/OFF della modalità eco appare a destra del tempo master.



5 Cambiare direzione del flusso di segnale

- Ruotate  dell'effetto 2.

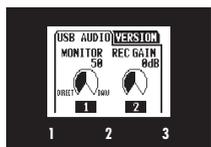


- Cambia la direzione del flusso di segnale.



6 Regolare il bilanciamento USB Audio monitoring

- Ruotate  dell'effetto 3.

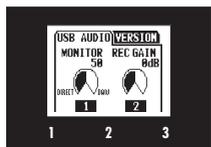


NOTE

- Regola il bilanciamento tra i segnali inviati da un computer collegato (DAW) e il segnale in ingresso e processato dall'unità (DIRECT).
- La gamma impostazioni è 0-100.
- Impostate su 0 per monitorare solo il segnale DIRECT o su 100 per monitorare il segnale DAW.

7 Regolare il livello di registrazione

- Ruotate  dell'effetto 3.

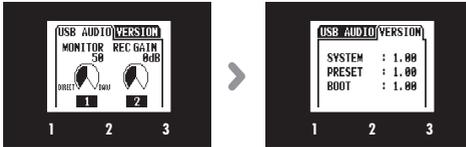


NOTE

- Regola il livello del segnale inviato al software DAW (computer).
- La gamma impostazioni è ± 6 dB.

8 Visualizzare le versioni di firmware

- Premete **PAGE**  dell'effetto 3.

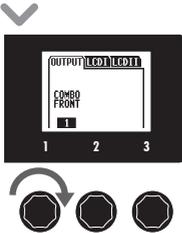


SUGGERIMENTI

- Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) per le più recenti versioni firmware.

9 Selezionare l'apparecchiatura collegata

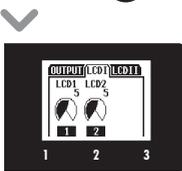
- Ruotate  dell'effetto 4.



Valore parametro	Significato
DIRECT	Usatelo se collegati a cuffie o diffusori monitor
COMBO FRONT	Usatelo se collegati a un normale ingresso ampli combo
STACK FRONT	Usatelo se collegati a un normale ingresso ampli stack
COMBO POWER AMP	Usatelo se collegati a un ritorno dell'amplificazione combo
STACK POWER AMP	Usatelo se collegati a un ritorno dell'amplificazione stack

10 Regolare il contrasto dei display

- Premete **PAGE**  dell'effetto 4 per aprire il tab LCDI o LCDII.
- Ruotate  su LCD1–LCD4.



Pagina	Indicatore	Display regolato
LCDI	LCD1	Effetto 1
	LCD2	Effetto 2
LCDII	LCD3	Effetto 3
	LCD4	Effetto 4

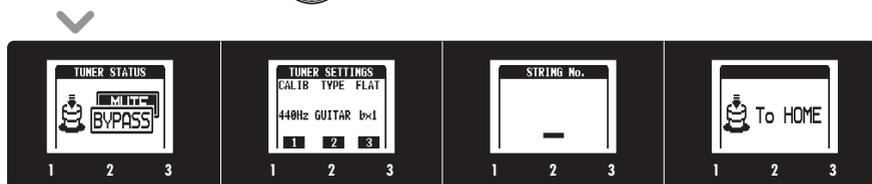
11 Uscire dal menu GLOBAL

- Premete .

Usare l'accordatore

1 Attivare l'accordatore

- Premete e tenete  **3** per un secondo.

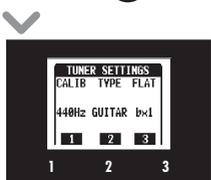


SUGGERIMENTI

- Premete  **1** per passare dall'impostazione BYPASS a MUTE.

2 Cambiare la tonalità standard dell'accordatore

- Ruotate  **1** dell'effetto 2.

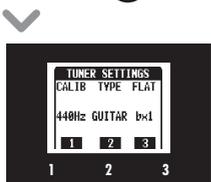


NOTE

- La tonalità standard per il LA medio è impostabile su 435–445 Hz.
- La tonalità standard è memorizzata anche se POWER è su OFF.

3 Selezionare il tipo di accordatore

- Ruotate  **2** dell'effetto 2.



CHROMATIC

L'accordatore cromatico mostra la nota più vicina per tonalità (semitono) e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità.

Altri tipi d'accordatore

In base al tipo selezionato appaiono il nome della corda più vicina e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità. Selezionate tra le seguenti accordature:

Display	Significato	Numero corda/ Nome nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordatura standard per chitarra, inclusa quella a 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Accordatura in open A, le corde libere costituiscono un accordo di LA	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Accordatura in open D, le corde libere costituiscono un accordo di RE	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Accordatura in open E, le corde libere costituiscono un accordo di MI	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Accordatura in open G, le corde libere costituiscono un accordo di SOL	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura alternata spesso usata per tap input, ecc.	-	D	A	D	G	A	D

4 Accordatura drop

- Ruotate  dell'effetto 2.



NOTE

- Potete eseguire un'accordatura drop modificando di un semitono ($\flat \times 1$), due ($\flat \times 2$) o tre ($\flat \times 3$) semitoni.
- L'accordatura Drop non è possibile se TYPE è su CHROMATIC.



5 Accordare la chitarra

- Suonate la corda libera da accordare e accordatela.

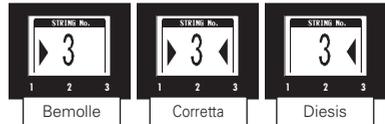
■ Accordatore cromatico

Appaiono il nome della nota più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



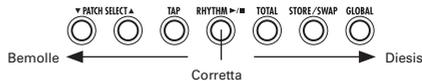
■ Altri accordatori

Appaiono il numero della corda più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



SUGGERIMENTI

- I tasti sopra il display si illuminano per mostrare la precisione dell'accordatura.



6 Terminare l'accordatura

- Premete ,  o .

Usare i Rhythm

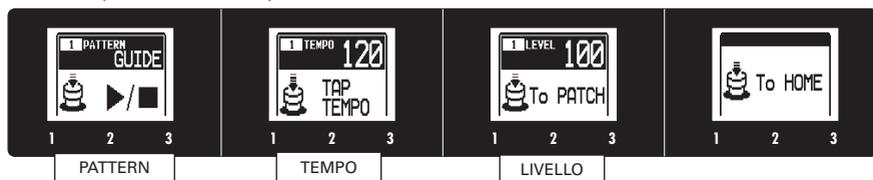
1 Attivare un rhythm

- Premete  .

SUGGERIMENTI

- Potete usare un rhythm pattern mentre usate il looper.

- Il rhythm pattern si avvia all'esecuzione in automatico e si apre la schermata d'impostazione del rhythm.



2 Selezionare il rhythm pattern

- Ruotate  dell'effetto 1.



NOTE

- Vd. pag. 63 per i tipi di pattern.



3 Regolare il tempo

- Ruotate  dell'effetto 2.



SUGGERIMENTI

- Potete impostare il tempo anche usando  o .

NOTE

- La gamma impostazioni è 40-250.
- Questa impostazione di tempo è usata per ogni effetto, rhythm e looper.

4 Regolare il volume del rhythm

- Ruotate  sull'effetto 3.



NOTE

- La gamma impostazioni è 0-100.

5 Fermare il rhythm

- Premete .

SUGGERIMENTI

- Premete ancora  per avviare nuovamente la riproduzione del rhythm.

6 Completare l'impostazione del rhythm

■ Il rhythm si ferma e riappare la schermata precedente

- Premete .

■ Selezionare una patch mantenendo l'esecuzione del rhythm

- Premete .

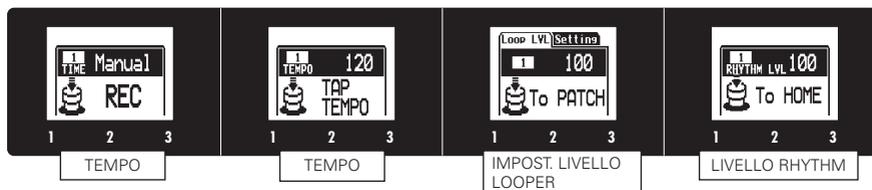
■ Tornare alle schermate Home mantenendo l'esecuzione del rhythm

- Premete .

Usare il Looper

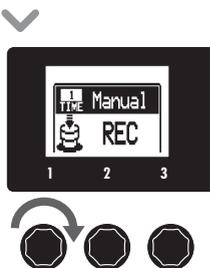
1 Attivare il Looper

- Premete e tenete  per un secondo.



2 Impostare il tempo di registrazione

- Ruotate  dell'effetto 1.



Manual

Usate l'interruttore a pedale per avviare e fermare la registrazione.

Simbolo nota

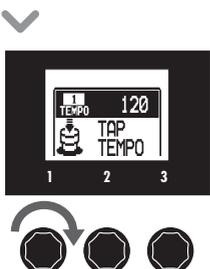
Imposta il tempo di registrazione impostando il tempo e il numero di quarti.

NOTE

- Il LOOPER può registrare 1.5-60 secondi (30 secondi se abilitato UNDO).
- Se l'impostazione (numero di quarti) non dovesse rientrare nella gamma, sarà regolata automaticamente.
- Cambiando l'impostazione TIME si cancella il loop registrato attualmente.

3 Regolare il tempo

- Ruotate  dell'effetto 2.



SUGGERIMENTI

- Potete anche impostare il tempo usando .
- Se non è ancora stato registrato alcun loop, potete anche impostare il tempo colpendo .

NOTE

- La gamma impostazione è 40-250.
- Cambiando il tempo si cancella il loop registrato attualmente.
- Questa impostazione di tempo è usata per ogni effetto, rhythm e looper.

4 Registrare una frase e riprodurla

- Premete .



Standby registrazione



Registrazione



Esecuzione Loop



■ Impostato su "Manual"

- Quando  è premuto nuovamente o si raggiunge il tempo di registrazione massimo (ca 40 secondi), si avvia la riproduzione in loop (e appare "PLAY" sul display).

■ Impostato sul simbolo della nota

- La registrazione continua per il tempo impostato e poi si avvia la riproduzione in loop (e appare "PLAY" sul display).

SUGGERIMENTI

- Durante la registrazione, premete  per annullare la registrazione.

NOTE

- Usando un rhythm, la registrazione si avvia dopo il pre-count.
- Usando un rhythm, il tempo del loop sarà quantizzato, così, se anche fermate la registrazione del loop un pò fuori tempo, il punto di fine loop sarà regolato per corrispondere al tempo.

5 Fermare la riproduzione in loop

- Premete .



6 Sovraregistrare un loop registrato

■ Avviare la sovraregistrazione (overdubbing)

- Durante la riproduzione del loop, premete  1.



Esecuzione loop



Overdubbing



■ Terminare l'overdubbing

- Premete ancora  1.



Overdubbing



Esecuzione loop



7 Cancellare il loop

- Premete e tenete  2 per un secondo.



- Appare "CLEAR" sul display.



8 Regolare il volume del loop

■ Regolare il volume della frase in loop

- Ruotate  dell'effetto 3.



NOTE

- La gamma impostazione è 0-100.

■ Regolare il volume del rhythm

- Ruotate  dell'effetto 4.



NOTE

- La gamma impostazione è 0-100.

9 Visualizzare altre schermate

■ Potete selezionare patch quando un loop è in esecuzione

- Premete  **3**.

■ Tornare alle schermate Home quando un loop è in esecuzione

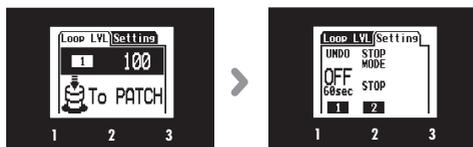
- Premete  **4**.

NOTE

- Tornare alle schermate Home non cancella il loop.
- Posizionare l'unità su OFF cancella il loop.

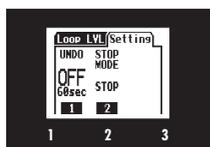
10 Cambiare impostazioni del looper

- Premete **PAGE**  dell'effetto 3.



■ Attivare la funzione UNDO

- Ruotate  sull'effetto 3.



NOTE

- Se Undo è su ON, il tempo di registrazione massimo è limitato a 30 secondi.

SUGGERIMENTI

- Se Undo è su ON, potete annullare l'ultimo overdubbing premendo  per un secondo. Dopo aver eseguito l'Undo, è possibile eseguire un Redo premendo  per 1 secondo ancora, ripristinando l'ultimo overdubbing.

■ **Selezionare STOP MODE**

- Ruotate  dell'effetto 3.



STOP MODE	Come si ferma la riproduzione in loop
STOP	La riproduzione si ferma immediatamente.
FINISH	La riproduzione si ferma dopo aver raggiunto la fine.
FADE OUT	Si ferma dopo il fade-out

SUGGERIMENTI

- Anche se impostato su FINISH o FADE OUT, potete fermare la riproduzione in loop immediatamente premendo  ancora.

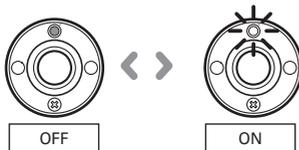
Usare il TUBE BOOSTER

1 Attivare/disattivare TUBE BOOSTER

- Premete  del TUBE BOOSTER.



- Attiva o disattiva TUBE BOOSTER.

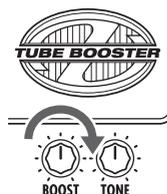


NOTE

- Mentre la valvola si riscalda, TUBE BOOSTER può non emettere suoni per 5 secondi.
- I segnali registrati da USB Audio non possono essere amplificati dal TUBE BOOSTER.
- L'impostazione ON/OFF di TUBE BOOSTER non è salvata. E' sempre su OFF all'avvio dell'unità.

2 Regolare la quantità di spinta di TUBE BOOSTER

- Ruotate .



NOTE

- Il TUBE BOOSTER fornisce una spinta pari a 0–16 dB.

3 Regolare il tono del TUBE BOOSTER

- Ruotate .



NOTE

- Più si gira verso sinistra la manopola TONE, più alte frequenze sono tagliate.

Usare le funzioni interfaccia audio

Questa unità può essere usata con computer che abbiano i seguenti sistemi operativi

■ OS compatibili

Windows

Windows® XP SP3 (32bit) o successivi

Windows® Vista SP1 (32bit, 64bit) o successivi

Windows® 7 (32bit, 64bit)

32bit: Intel® Pentium® 4 1.8GHz or faster, RAM 1GB o più

64bit: Intel® Pentium® DualCore 2.7GHz o più, RAM 2GB o più

Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® CoreDuo 1.83GHz o successivi

RAM 1GB o più

■ Quantizzazione (bit-rate)

16-bit

■ Frequenza di campionamento

44.1kHz

Per dettagli sulla registrazione, riproduzione e sulle altre funzioni, vd. l'acclusa guida all'avvio.

SUGGERIMENTI

- Potete regolare il bilanciamento tra i segnali di **GS** e del computer. (Vd. pag. 22.)
- Potete regolare il livello di registrazione. (Vd. pag.22.)

NOTE

- Per monitorare il segnale della chitarra collegata, dopo essere passato dal software DAW, impostate il bilanciamento di USB AUDIO MONITOR su 100. (Vd. pag. 22.)
Con altre impostazioni, il segnale in uscita avrà le caratteristiche del suono con un effetto flanger.

Aggiornamento del firmware

Per scaricare la versione più aggiornata del firmware

- Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

SUGGERIMENTI

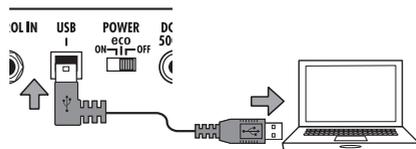
- Aprite il menu GLOBAL per verificare le versioni attuali del firmware. (Vd. pag. 23.)

1 Usare la funzione d'aggiornamento versione

- Verificate che l'interruttore POWER sia su OFF e l'adattatore AC sia collegato.



- Collegate **GS** al computer con un cavo USB.



- Premendo sia  sia , impostate l'interruttore POWER su ON.



- Appare la schermata VERSION UPDATE.



2 Aggiornare il firmware

- Lanciate l'applicazione di aggiornamento versione sul vostro computer, ed eseguite l'aggiornamento.

NOTE

- Non scollegate il cavo USB mentre è in corso l'aggiornamento firmware.

SUGGERIMENTI

- Consultate il sito ZOOM per istruzioni sull'uso dell'applicazione.

3 Completare l'aggiornamento

- Terminato l'aggiornamento di **GS**, appare "COMPLETE!" sul display.



- Impostate l'interruttore POWER su OFF.

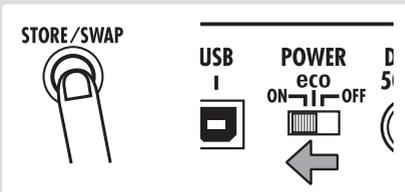
SUGGERIMENTI

- L'aggiornamento della versione firmware non cancella le patch salvate.

Riportare **GS** alle impostazioni di default di fabbrica

1. Usare la funzione All Initialize

- Premendo , impostate l'interruttore POWER su ON.



- Appare la schermata All Initialize.



2. Eseguire la funzione All Initialize

- Premete .

NOTE

- Premete qualunque tasto tranne  per annullare.

SUGGERIMENTI

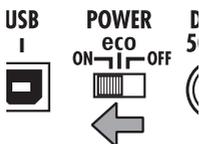
- Eseguendo la funzione All Initialize si riportano tutte le impostazioni di **GS**, comprese le patch, ai valori di default. Non usate la funzione se non siete certi di volerlo proprio fare.

Regolare Z-Pedal

1 Calibrare la sua sensibilità

- Premendo , impostate l'interruttore POWER su ON.

GLOBAL



NOTE

- Calibrate il pedale se:
 - Premendo il pedale non si ha molto effetto.
 - Il volume o il tono varia troppo anche premendo leggermente il pedale.

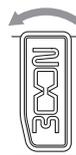


- Usate Z-Pedal nell'ordine seguente, premendo  dopo ogni step.

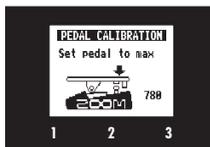
1.



4.



2.



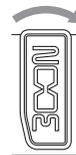
5.



3.



6.



- Terminata la calibratura, appare "OK!" sullo schermo e si avvia la modalità play.

SUGGERIMENTI

- Se appare "ERROR!"; ricominciate la calibratura dall'inizio.

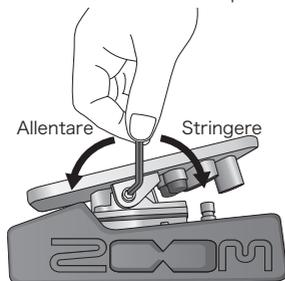
2 Regolare la resistenza

Potete usare una chiave a brugola da 5mm per regolare la resistenza verticale e orizzontale di Z-Pedal.

■ Regolare la resistenza verticale

- Inserite la chiave a brugola nell'alloggiamento della vite di regolazione della resistenza verticale sul lato del pedale.

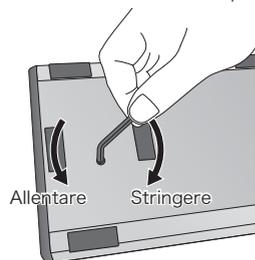
Ruotate in senso orario per stringere, e in senso antiorario per allentare.



■ Regolare la resistenza orizzontale

- Inserite la chiave a brugola nell'alloggiamento della vite di regolazione della resistenza orizzontale sotto il pedale.

Ruotate in senso orario per stringere, e in senso antiorario per allentare.



NOTE

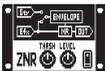
- Fate attenzione allentando la vite, perché se la allentate troppo, potrebbe uscire e cadere nell'unità, rendendo impossibile mantenere a posto il pedale.

Tipi d'effetto e parametri

Numero effetto	Parametro	Gamma parametro																	
100	DynaDelay	Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.	FS	InputMute															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1-2000</td> <td>Sense -10--1, 1-10</td> <td>Mix 0-100</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>FB 0-100</td> <td>Level 0-150</td> <td colspan="2">P</td> </tr> </tbody> </table>					Manopola1	Manopola2	Manopola3		Page01	Time 1-2000	Sense -10--1, 1-10	Mix 0-100	P	Page02	FB 0-100	Level 0-150	P	
		Manopola1	Manopola2	Manopola3															
Page01	Time 1-2000	Sense -10--1, 1-10	Mix 0-100	P															
Page02	FB 0-100	Level 0-150	P																
Schermata effetto		Spiegazione parametro	Icona possibile sincronizzazione tempo	Icona possibile controllo a pedale															
		Icona assegnazione automatica																	

Tipi d'effetto e parametri

001	Comp	Compressore in stile MXR Dyna Comp																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Sense 0-10</td> <td>Tone 0-10</td> <td>Level 0-150</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK Slow, Fast</td> <td colspan="3"></td> </tr> </tbody> </table>					Manopola1	Manopola2	Manopola3		Page01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150	P	Page02	ATTCK Slow, Fast			
		Manopola1	Manopola2	Manopola3															
Page01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150	P															
Page02	ATTCK Slow, Fast																		
002	RackComp	Compressore che consente una regolazione più precisa rispetto a COMP.																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td colspan="3"></td> </tr> </tbody> </table>					Manopola1	Manopola2	Manopola3		Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	P	Page02	ATTCK 1-10			
		Manopola1	Manopola2	Manopola3															
Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	P															
Page02	ATTCK 1-10																		
003	M Comp	Compressore che produce un suono più naturale.																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td colspan="3"></td> </tr> </tbody> </table>					Manopola1	Manopola2	Manopola3		Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	P	Page02	ATTCK 1-10			
		Manopola1	Manopola2	Manopola3															
Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	P															
Page02	ATTCK 1-10																		
004	OptComp	Compressore in stile APHEX Punch Factory.																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Drive 0-10</td> <td>Tone 0-100</td> <td>Level 0-150</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>					Manopola1	Manopola2	Manopola3		Page01	Drive 0-10	Tone 0-100	Level 0-150	P	Page02				
		Manopola1	Manopola2	Manopola3															
Page01	Drive 0-10	Tone 0-100	Level 0-150	P															
Page02																			
005	SlowATTCK	Effetto che rallenta l'attacco di ogni nota, creando un suono simile a un violino.																	
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola1</th> <th>Manopola2</th> <th colspan="2">Manopola3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1-50</td> <td>Curve 0-10</td> <td>Level 0-150</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>					Manopola1	Manopola2	Manopola3		Page01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150	P	Page02				
		Manopola1	Manopola2	Manopola3															
Page01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150	P															
Page02																			

006 ZNR 	Noise Reduction di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	THRSH	1-25	P	DETECT	GtrIn, EfxIn	Level	0-150	P			
Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.			Imposta il livello del segnale di controllo.			Regola il livello in uscita.					
007 NoiseGate 	Noise gate che taglia il suono durante le pause esecutive.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	THRSH	1-25	P	Level	0-150	P					
Page02	Regola la sensibilità effetto.			Regola il livello in uscita.								
008 DirtyGate 	Gate effetto vintage con una caratteristica maniera di chiudere..											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	THRSH	1-25	P	Level	0-150	P					
Page02	Regola la sensibilità effetto.			Regola il livello in uscita.								
009 GraphicEQ 	Unità con un equalizzatore a sei bande.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	160Hz	-12-12		400Hz	-12-12		800Hz	-12-12			
	Page02	Accentua/taglia la banda delle basse frequenze (160 Hz).			Accentua/taglia la banda delle frequenze medio-basse (400 Hz).			Accentua/taglia la banda delle medie frequenze (800 Hz).				
Page03	Level	0-150	P	3.2kHz	-12-12		6.4kHz	-12-12		12kHz	-12-12	
Page03	Regola il livello in uscita.			Accentua/taglia la banda delle frequenze altissime (6.4 kHz).			Accentua/taglia la banda di frequenza delle armoniche (12 kHz).					
010 ParaEQ 	Equalizzatore parametrico a 2 bande.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz		Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain1	-12-12			
	Page02	Regola la frequenza centrale di EQ1.			Regola EQ1 Q.			Regola il gain di EQ1.				
Page03	Level	0-150	P	Freq2	20Hz-20kHz		Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16		Gain2	-12-12	
Page03	Regola il livello in uscita.			Regola EQ2 Q.			Regola il gain di EQ2.					
011 Exciter 	Regola la profondità della compressione.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Bass	0-100		Trebl	0-100		Level	0-150	P		
Page02	Regola la quantità di correzione di fase delle basse frequenze.			Regola la quantità di correzione di fase delle alte frequenze.			Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.					
012 CombFLTR 	Effetto che usa il filtro a pettine risultante dal fissaggio della modulazione del flanger, come un equalizzatore.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Freq	1-50	P	Reso	-10-10	P	Mix	0-100	P		
Page02	Imposta la frequenza enfatizzata.			Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.			Regola la quantità del suono effetto mixato all'originale.					
Page02	HiDMP	0-10		Level	0-150	P						
Page02	Regola l'attenuazione del suono effetto.			Regola il livello in uscita.								

Tipi d'effetto e parametri

	013	AutoWah	Effetto che varia il wah in base all'intensità del tocco.											
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P	
Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.				Regola l'intensità del suono di risonanza.				Regola il livello in uscita.					
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P	
	Page02	Regola la sensibilità dell'effetto.				Regola l'intensità del suono di risonanza.				Regola il livello in uscita.				
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Range	1-10		P	Reso	0-10		P	Sense	-10-1, 1-10		P	
	Page02	Regola la gamma di frequenza processata dall'effetto.				Regola la modulazione della risonanza.				Regola l'intensità dell'effetto.				
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Time	1-50		P	Curve	0-10			Level	0-150		P	
	Page02	Imposta il tempo necessario a cambiare il suono.				Regola la curva di cambiamento del suono.				Regola il livello in uscita.				
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Freq	0-100		P	Sense	0-10			Reso	0-10		P	
	Page02	Imposta la frequenza minima del filtro d'involuppo.				Imposta la sensibilità dell'effetto.				Imposta la risonanza dell'effetto.				
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Depth	0-100			Rate	0-50		♪	P	Reso	0-10		P
	Page02	Imposta la profondità della modulazione.				Imposta la velocità della modulazione.				Regola la modulazione della risonanza.				
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Step	2-8			PTRN	1-8			Speed	1-50		♪	P
	Page02	Regola il numero di step in sequenza.				Imposta il pattern effetto.				Imposta la velocità di modulazione.				
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow			
	Page02	Imposta il tipo di filtro.				Regola la quantità di filtro applicato.				Imposta la velocità d'azione del filtro.				
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Bal	0-100		P	Level	0-150		P					
	Page02	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.				Regola il livello in uscita.								
	Page01	Manopola1				Manopola2				Manopola3				
		Shape	0-10			Reso	0-10		P	Level	0-150		P	
	Page02	Imposta l'involuppo del suono effetto.				Imposta la risonanza dell'effetto.				Regola il livello in uscita.				

020	RndmFLTR	Filtro che cambia il carattere in maniera casuale.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Speed	1-50		P	Range	0-100		P	Reso	0-10		P
	Imposta la velocità di modulazione.			Regola la gamma di frequenza interessata.			Imposta la risonanza dell'effetto.						
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			Bal	0-100		P
Imposta il tipo di filtro.			Regola la quantità di filtro applicato.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.							
Page03	Level	0-150		P									
Regola il livello in uscita.													
021	fCycle	Filtro che cambia caratteristiche in maniera ciclica.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Rate	1-50		P	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn			Level	0-150		P
	Imposta la velocità di modulazione.			Imposta la forma d'onda della modulazione.			Regola il livello in uscita.						
	Page02	Depth	0-100		P	Reso	0-10		P				
Imposta la profondità della modulazione.			Regola la modulazione della risonanza.										
022	Booster	Booster che incrementa il gain del segnale per dare potenza al suono.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.						
	Page02												
023	OverDrive	Simulazione di un Boss OD-1, box effetto compatto, il primo a fregiarsi del titolo di "overdrive".											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.						
	Page02												
024	T Scream	Simula un Ibanez TS808, amato da tanti chitarristi come booster e che ha ispirato numerose imitazioni.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.						
	Page02												
025	Governor	Simula l'effetto di distorsione del Guv'nor della Marshall.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.						
	Page02												
026	Dist+	Simula distorsione+ effetto MXR che ha reso popolare la distorsione nel mondo.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.						
	Page02												
027	Dist 1	Simula il pedale per distorsione Boss DS-1, un vero successo.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.						
	Page02												

Tipi d'effetto e parametri

028 Squeak 	Simula il popolare Pro Co Rat famoso per il suo tagliente suono distorto.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
029 FuzzSmile 	Simula il Fuzz Face, che ha fatto la storia del rock col suo simpatico design e il suo suono travolgente.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
030 GreatMuff 	Simula l'Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo, per il suo denso, morbido suono fuzz.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
031 MetalWRLD 	Simula il Boss Metal Zone, caratterizzato dal lungo sustain e da potenti medio-bassi.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
032 HotBox 	Simula il compatto pre-ampli Matchless Hotbox, con valvola incorporata.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
033 Z Clean 	Suono clean essenziale, originale ZOOM.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
034 Z MP1 	Suono originale creato unendo le caratteristiche di ADA MP1 e di MARSHALL JCM800.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
035 Z Bottom 	Suono dall'alto gain che enfatizza le frequenze medie e basse.											
		Manopola1				Manopola2				Manopola3		
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			

036	 Z Dream	Suono ad alto gain per esecuzioni lead, basato sul Mesa Boogie Road King Series il canale Lead.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150		P
Page02	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.					
037	 Z Scream	Suono originale ad alto gain bilanciato dalle basse alle alte frequenze.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150		P
Page02	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.					
038	 Z Neos	Suono crunch modellato sul suono di un ampio combo classe A britannico modificato.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150		P
Page02	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.					
039	 Z Wild	Suono ad alto gain con ulteriore spinta overdrive.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150		P
Page02	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.					
040	 LEAD	Brillante e morbido suono lead distorto.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150		P
Page02	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.					
041	 EXTREME DISTORTION	Distorsione dal più alto gain possibile.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Gain	0-100	P	Tone	0-100		Level	0-150		P
Page02	Regola il gain.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.					
042	 ACOUSTIC	Questo effetto cambia il tono di una chitarra elettrica, per farla suonare come un'acustica.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Top	0-100	P	Body	0-100		Level	0-150		P
Page02	Regola il tono peculiare delle chitarre acustiche.			Regola la risonanza del corpo delle chitarre acustiche.			Regola il livello in uscita.					
043	 FD COMBO	Modellato sul suono del Fender Twin Reverb ('65), amato dai chitarristi dei generi più vari.										
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3			
			Gain	0-100	P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Page02	Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.			
Page03	Trebbi	0-100		Middi	0-100		Bass	0-100				
Page03	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1							
Page03	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								

Tipi d'effetto e parametri

044 DELUXE-R 	Simula il suono di un Fender Deluxe Reverb del 1965.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
045 FD VIBRO 	Suono modellato su un '63 Fender Vibroverb.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
046 US BLUES 	Suono crunch di un Fender Tweed Bassman.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
047 VX COMBO 	Modellato sul suono di un amplì combo britannico rappresentativo del suono della Liverpool anni '60.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
048 VX JMI 	Simula il suono di un primo modello di amplì combo classe A britannico.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
049 BG CRUNCH 	Suono crunch di un amplì combo Mesa Boogie MkIII.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplì valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								

050 MATCH 30	Suono modellato su un DC-30 (canale 1), ammiraglia degli ampli combo Matchless.											
	Manopola1			Manopola2			Manopola3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab.1					
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
	051 CAR DRIVE Suono modellato su quello di un piccolo ampli combo Carr Mercury.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
Page01		Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.						
Page02		Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03		Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1					
Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.									
052 TW ROCK Suono crunch che usa un canale drive di un Two Rock Emerald 50, pregiato ampli Americano.												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1					
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
	053 TONE CITY Modella il suono di un Sound City 50 Plus Mark 2, leggendario ampli britannico.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
Page01		Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.						
Page02		Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03		Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1					
Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.									
054 HW STACK Suono modellato sul leggendario Hiwatt Custom 100, ampli completamente valvolare britannico.												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
	Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1					
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.								
	055 TANGERINE Modella Orange Graphic 120 dal design unico e suono peculiare.											
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
Page01		Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.						
Page02		Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100		
Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03		Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1					
Regola il volume delle frequenze altissime.			Selezione il cabinet.									

Tipi d'effetto e parametri

056 B-BREAKER 	Modella il suono di un ampli combo Marshall 1962 Bluesbreaker.												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1							
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.									
057 MS CRUNCH 	Suono crunch del Marshall 1959 che ha dato vita a varie leggende.												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1							
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.									
058 MS 1959 	Modella il suono di un Marshall 1959 Plexi del 1969.												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1							
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.									
059 MS DRIVE 	Suono ad alto gain di un ampli stack JCM2000 Marshall.												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1							
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.									
060 BGN DRIVE 	Simula il suono lead del canale 3 di un Bogner Ecstasy.												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1							
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.									
061 BG DRIVE 	Suono ad alto gain del Mesa Boogie Dual Rectifier canale rosso (modalità Vintage).												
		Manopola1			Manopola2			Manopola3					
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.						
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1							
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.									

062	DZ DRIVE	Suono ad alto gain a 3 canali di un Diezel Herbert, ampli per chitarra tedesco fatto a mano, che consente il controllo di 3 canali indipendenti.												
			Manopola1			Manopola2			Manopola3					
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
		Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
			Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
063	ALIEN	Simula il suono ad alto gain di un Engl Invader, dai potenti bassi.												
			Manopola1			Manopola2			Manopola3					
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
		Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab.1						
			Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
064	REVO-1	Simula il suono ad alto gain di un Krank Revolution 1 Plus.												
			Manopola1			Manopola2			Manopola3					
		Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P	
			Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.					
		Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
			Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
		Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab.1						
			Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
065	Tremolo	Effetto che varia di volume in maniera regolare.												
			Manopola1			Manopola2			Manopola3					
		Page01	Depth	0-100		P	Rate	0-50		Level	0-150		P	
			Regola la profondità di modulazione.			Regola la modulazione.			Regola il livello in uscita.					
		Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9		P								
			Imposta la forma d'onda della modulazione.											
066	DuoTrem	Effetto che combina due tremolo.												
			Manopola1			Manopola2			Manopola3					
		Page01	RateA	0-50		P	RateB	0-50		Level	0-150		P	
			Regola la velocità di modulazione LFO A.			Regola la velocità di modulazione LFO B.			Regola il livello in uscita.					
		Page02	DPT_A	0-100		P	DPT_B	0-100		Link	Seri, Para, STR			
			Imposta la profondità di modulazione LFO A.			Imposta la profondità di modulazione LFO B.			Imposta il collegamento tra i 2 tremolo.					
		Page03	WaveA	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9			WaveB	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9						
			Imposta la forma d'onda della modulazione LFO A.			Imposta la forma d'onda della modulazione LFO B.								
067	Slicer	Effetto che crea un suono ritmico intermittente.												
			Manopola1			Manopola2			Manopola3					
		Page01	PTTRN	1-20			Speed	1-50		P	Bal	0-100		P
			Imposta il pattern dell'effetto.			Imposta la velocità di modulazione.			Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.					
		Page02	THRSH	0-50			Level	0-150		P				
			Regola la soglia dell'effetto.			Regola il livello in uscita.								

Tipi d'effetto e parametri

068 Phaser 	Effetto che unisce una variazione di fase al suono.											
		Manopola1			Manopola2		Manopola3					
	Page01	Rate	1-50		P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150		P	
Page02	Imposta la velocità di modulazione.			Imposta il tono del tipo d'effetto.		Regola il livello in uscita.						
069 DuoPhase 	Effetto che unisce due phaser.											
		Manopola1			Manopola2		Manopola3					
	Page01	RateA	1-50		P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA	P	Level	0-150		P
	Page02	ResoA	0-10		P	ResoB	0-10		P	Link	Seri, Para, STR	
Page03	DPT_A	1-100		P	DPT_B	1-100		P	Regola la profondità di modulazione LFO A.			
070 WarpPhase 	Phaser con effetto a una via.											
		Manopola1			Manopola2		Manopola3					
	Page01	Speed	1-50		P	Reso	0-10		P	Level	0-150	
Page02	DRCTN	Go, Back	Imposta la direzione del warping.			Imposta la risonanza dell'effetto.		Regola il livello in uscita.				
071 Chorus 	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.											
		Manopola1			Manopola2		Manopola3					
	Page01	Depth	0-100			Rate	1-50		P	Mix	0-100	
Page02	Tone	0-10	Imposta la profondità di modulazione.			Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
072 Detune 	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità, al suono originale, questo tipo d'effetto produce un effetto chorus senza troppa modulazione.											
		Manopola1			Manopola2		Manopola3					
	Page01	Cent	-25-25			PreD	0-50			Mix	0-100	
Page02	Tone	0-10	Regola il detune in cent., piccoli incrementi di 1/100-semitono.			Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
073 VintageCE 	Simula un BOSS CE-1.											
		Manopola1			Manopola2		Manopola3					
	Page01	Comp	0-9			Rate	1-50		P	Mix	0-100	
Page02	Level	0-150		P	Imposta la sensibilità del compressore.			Imposta la velocità di modulazione.				
074 StereoCho 	Stereo chorus dal tono pulito.											
		Manopola1			Manopola2		Manopola3					
	Page01	Depth	0-100		P	Rate	1-50		P	Mix	0-100	
Page02	Tone	0-10	Imposta la profondità di modulazione.			Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				

075 Ensemble 	Chorus ensemble dal movimento tridimensionale.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Depth	0-100		Rate	1-50	P	Mix	0-100		P
Page02	Tone	0-10		Level	0-150	P	Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Regola il tono.		Regola il livello in uscita.								
076 VinFLNGR 	Flanger analogico dal suono simile a un MXR M-117R.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Reso	-10-10		P
Page02	PreD	0-50	P	Mix	0-100	P	Level	0-150		P	
	Regola il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			Regola il livello in uscita.					
077 Flanger 	Suono del jet simile al flanger ADA.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Depth	0-100	P	Rate	0-50	P	Reso	-10-10		P
Page02	PreD	0-50	P	Mix	0-100	P	Level	0-150		P	
	Regola il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			Regola il livello in uscita.					
078 DynaFLNGR 	Il volume del suono effetto varia in base al livello del segnale in ingresso, con questo flanger dinamico.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Sense	-10-1, 1-10		P
Page02	Reso	-10-10	P	Level	0-150	P	Regola la sensibilità dell'effetto.				
	Regola l'intensità della risonanza di modulazione.		Regola il livello in uscita.								
079 Vibrato 	Effetto che aggiunge automaticamente del vibrato.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	P	Bal	0-100		P
Page02	Tone	0-10		Level	0-150	P	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
	Regola il tono.		Regola il livello in uscita.								
080 Octave 	Effetto che aggiunge suono di un'ottava o due sotto l'originale.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Oct1	0-100	P	Oct2	0-100	P	Dry	0-100		P
Page02	Chara	0-100		Tone	0-10		Level	0-150		P	
	Regola il carattere dell'effetto.		Regola il tono.			Regola il livello in uscita.					
081 PitchSHFT 	Effetto che sposta la tonalità su o giù.										
		Manopola1		Manopola2		Manopola3					
	Page01	Shift	-12-12, 24		Tone	0-10		Bal	0-100		P
Page02	Fine	-25-25		Level	0-150	P	Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
	Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il livello in uscita.								

Tipi d'effetto e parametri

	082 MonoPitch	Pitch shifter con piccola variazione di suono per esecuzione in mono (nota singola).										
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Shift	-12 - 12, 24		Tone	0-10		Bal	0-100		P	
Page02	Fine	-25 - 25		Level	0-150		P					
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.			Regola il tono.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).			Regola il livello in uscita.							
	083 HPS	Pitch shifter intelligente, invia il suono effetto con tonalità sfasata in base alle impostazioni di scala e tasti.										
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Scale	6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (See Table 2)		Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B		Mix	0-100		P	
Page02	Tone	0-10		Level	0-150		P					
		Imposta la tonalità del suono con pitch shift aggiunto all'originale.			Imposta la tonica (fondamentale) della scala usata per il pitch shift.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
		Regola il tono.			Regola il livello in uscita.							
	084 BendCho	Fornisce un pitch bending che usa il segnale in ingresso come trigger e processa la singola nota separatamente.										
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Depth	0-100		Time	0-50		P	Bal	0-100	P	
Page02	Mode	Up, Down		Tone	0-10			Level	0-150	P		
		Regola la profondità dell'effetto.			Imposta il tempo prima che l'effetto inizi.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Imposta la direzione del pitch bend.			Regola il tono.			Regola il livello in uscita.				
	085 MojoRolle	Effetto che modula la tonalità dopo il tocco.										
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Depth	0-100	P	Speed	0-100	J	P	Rise	0-100	P	
Page02	Mode	Up-Dn, Up, Dn		Level	0-150		P					
		Imposta la profondità di modulazione.			Imposta la velocità di modulazione.			Imposta il tempo prima che l'effetto inizi a modulare la tonalità.				
		Imposta la direzione della modulazione.			Regola il livello in uscita.							
	086 RingMod	Effetto che produce un suono metallico. Regolare il parametro "Freq" produce un drastico cambiamento nel carattere del suono.										
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Freq	1-50	P	Tone	0-10		Bal	0-100		P	
Page02	Level	0-150	P									
		Imposta la frequenza di modulazione.			Regola il tono.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Regola il livello in uscita.										
	087 BitCrush	Effetto che crea un suono lo-fi.										
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Bit	4-16		SMPL	0-50		P	Bal	0-100	P	
Page02	Tone	0-10		Level	0-150		P					
		Imposta la profondità del bit.			Imposta il livello di campionamento.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Regola il tono.			Regola il livello in uscita.							
	088 Bomber	Effetto che produce un suono esplosivo al tocco.							FS	Trigger		
		Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr		Decay	1-100		P	Bal	0-100	P	
Page02	THRSH	0-50		Power	0-30			Tone	0-10			
Page03	Level	0-150	P									
		Imposta il tipo di suono dell'effetto.			Imposta la lunghezza del riverbero.			Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.				
		Regola la soglia dell'effetto.			Regola la forza del suono esplosivo.			Regola il tono.				
		Regola il livello in uscita.										

089	MonoSynth	Effetto che produce il suono di un synth monofonico per chitarra (esecuzione a nota singola), che individua la tonalità del segnale in ingresso.									
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3		
			Synth	0-100	P	Dry	0-100	P	Level	0-150	P
Page02	Regola il livello del suono del synth.			Regola il livello del suono originale.			Regola il livello in uscita.				
	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn		Tone	0-10		Speed	0-100	P		
	Imposta la forma d'onda.			Regola il tono.			Regola la morbidezza del cambio di tonalità.				
090	Z-Organ	Effetto che simula il suono di un organo.									
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3		
			Upper	0-100	P	Lower	0-100	P	Dry	0-100	P
Page02	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.			Regola il livello del suono originale.				
	HPF	0-10		LPF	0-10		Level	0-150	P		
	Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.			Regola la frequenza di taglio del filtro passa basso.			Regola il livello in uscita.				
091	AutoPan	Effetto che sposta ciclicamente la posizione del panning del suono.									
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3		
			Rate	0-50	P	Width	L50-R50	P	Level	0-150	P
Page02	Imposta la velocità di modulazione.			Imposta l'ampiezza del panning.			Regola il livello in uscita.				
	Depth	0-10	P	Clip	0-10						
	Imposta la profondità di modulazione.			Regola la quantità di clip della forma d'onda. Valori maggiori accentuano l'effetto di auto-panning.							
092	Rt Closet	Simula un diffusore rotary.									
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3		
			Bal	0-100	P	Mode	Slow, Fast	P	Level	0-150	P
Page02	Regola il bilanciamento tra horn (alte frequenze) e drum (basse frequenze).			Imposta la modalità rotary.			Regola il livello in uscita.				
	Drive	0-100									
	Regola la quantità di amplificazione dal pre.										
093	Delay	Lungo delay con lunghezza massima di 5000 mS.							FS	Hold, InputMute	
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3		
			Time	1-5000	P	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
Page02	Imposta il tempo di delay.			Regola la quantità di feedback.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	HiDMP	0-10		P-P	MONO, P-P		Level	0-150	P		
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.			Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.			Regola il livello in uscita.				
094	TapeEcho	Effetto che simula un eco a nastro. Variando il parametro "Time" si cambia la tonalità degli eco.							FS	InputMute	
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3		
			Time	1-2000	P	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
Page02	Imposta il tempo di delay.			Regola la quantità di feedback.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	HiDMP	0-10		Level	0-150	P					
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.			Regola il livello in uscita.							
095	ModDelay	Effetto delay che consente l'uso della modulazione.							FS	InputMute	
		Page01	Manopola1			Manopola2			Manopola3		
			Time	1-2000	P	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
Page02	Imposta il tempo di delay.			Regola la quantità di feedback.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Rate	1-50	P	Level	0-150	P					
	Imposta la velocità di modulazione.			Regola il livello in uscita.							

Tipi d'effetto e parametri

096	AnalogDly	Simulazione del delay analogico con lunghezza massima di 5000 mS.						FS	Hold, InputMute
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		P	P
		Time	1-5000	FB	0-100	Mix	0-100		
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
		HiDMP	0-10	P-P	MONO, P-P	Level	0-150	P	
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.				Regola il livello in uscita.			
097	ReverseDL	Lungo reverse delay, con una lunghezza massima di 2500 mS.						FS	Hold, InputMute
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		P	P
		Time	10-2500	FB	0-100	Bal	0-100		
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
		HiDMP	0-10	Level	0-150	P			
Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.							
098	MultiTapD	Effetto che produce alcuni suoni delay con tempi di delay diversi.						FS	InputMute
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		P	P
		Time	1-3000	PTRN	1-8	Mix	0-100		
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Imposta il tap pattern, che varia dal pattern ritmico a quello casuale.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
		Tone	0-10	Level	0-150	P			
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.							
099	DynaDelay	Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.						FS	InputMute
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		P	P
		Time	1-2000	Sense	-10- -1, 1-10	Mix	0-100		
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
		FB	0-100	P	Level	0-150	P		
Regola la quantità di feedback.		Regola il livello in uscita.							
100	FilterDly	Effetto che filtra un suono delay.						FS	InputMute
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		P	P
		Time	1-2000	FB	0-100	Mix	0-100		
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
		Rate	1-50	P	Depth	0-100	P	Reso	0-10
	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.				Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.		
Page03	Level	0-150	P						
Regola il livello in uscita.									
101	PitchDly	Effetto che applica il pitch shift a un suono delay.						FS	InputMute
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		P	P
		Time	1-2000	Pitch	-12-12	Mix	0-100		
	Page02	Imposta il tempo di delay.		Imposta il volume di pitch shift applicato al suono delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
		FB	0-100	P	Tone	0-10	Level	0-150	P
Regola la quantità di feedback.		Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
102	StereoDly	Delay stereo che consente di impostare i tempi di destra e sinistra separatamente.						FS	InputMute
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3		P	P
		TimeL	1-2000	TimeR	1-2000	Mix	0-100		
	Page02	Regola il tempo di delay del canale sinistro.		Regola il tempo di delay del canale destro.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
		LchFB	0-100	P	RchFB	0-100	P	Level	0-150
	Regola il feedback del delay del canale sinistro.		Regola il feedback del delay del canale destro.				Regola il livello in uscita.		
Page03	LchLv	0-100	P	RchLv	0-100	P			
Regola l'uscita del delay del canale sinistro.		Regola l'uscita del delay del canale destro.							

103	PhaseDly	Effetto che applica un phaser al suono delay.						FS	InputMute		
	Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Time	1-2000		FB	0-100		Mix	0-100		P
		Imposta il tempo di delay.			Regola la quantità di feedback.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Rate	1-50		Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8		Level	0-150		P
Imposta la velocità di modulazione.			Imposta il tono del tipo d'effetto.			Regola il livello in uscita.					
104	TrgHldDly	Delay che campiona e trattiene usando la pennata come trigger.						FS	InputMute		
	Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Time	10-1000		Duty	25-100		Mix	0-100		P
		Imposta il tempo di delay.			Imposta il tempo col quale il suono sample-and-hold è prodotto.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	THRSH	0-30		Level	0-150					
Regola la soglia dell'effetto.			Regola il livello in uscita.								
105	HD Reverb	Reverb ad alta definizione.						FS	InputMute		
	Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Decay	0-100		Tone	0-10		Mix	0-100		P
		Imposta la durata del riverbero.			Regola il tono.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-200		HPF	0-10		Level	0-150		P
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.			Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.			Regola il livello in uscita.					
106	Hall	Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.						FS	InputMute		
	Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Decay	1-30		Tone	0-10		Mix	0-100		P
		Imposta la durata del riverbero.			Regola il tono.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-100		Level	0-150					
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.			Regola il livello in uscita.								
107	Room	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.						FS	InputMute		
	Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Decay	1-30		Tone	0-10		Mix	0-100		P
		Imposta la durata del riverbero.			Regola il tono.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-100		Level	0-150					
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.			Regola il livello in uscita.								
108	TiledRoom	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza rivestita.						FS	InputMute		
	Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Decay	1-30		Tone	0-10		Mix	0-100		P
		Imposta la durata del riverbero.			Regola il tono.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-100		Level	0-150					
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.			Regola il livello in uscita.								
109	Spring	Effetto reverb che simula il riverbero a molle.						FS	InputMute		
	Manopola1			Manopola2			Manopola3				
	Page01	Decay	1-30		Tone	0-10		Mix	0-100		P
		Imposta la durata del riverbero.			Regola il tono.			Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	PreD	1-100		Level	0-150					
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.			Regola il livello in uscita.								

Tipi d'effetto e parametri

110	Arena	Effetto reverb che simula l'acustica di un grande spazio, come uno stadio.			FS	InputMute			
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		Decay	1-30	P	Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Imposta la durata del riverbero.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Page02	PreD	1-100		Level	0-150	P		
Regola il delay tra ingresso del suono originale e avvio del suono reverb.		Regola il livello in uscita.							
111	EarlyRef	Effetto che riproduce solo i primi riflessi del reverb.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		Decay	1-30		Shape	-10-10	P	Mix	0-100
	Imposta la durata del riverbero.		Regola l'inviluppamento dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150	P		
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.							
112	Air	Effetto che riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare spazialità.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		Size	1-100		Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Imposta la dimensione dello spazio.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Page02	Ref	0-10	P	Level	0-150	P		
Regola la quantità di riflesso dalle pareti.		Regola il livello in uscita.							
113	Comp+OD	Effetto che combina compressore e overdrive.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		Comp	0-10		Gain	0-100	P	Level	0-150
	Imposta la forza del compressore.		Imposta il gain dell'overdrive.		Regola il livello in uscita.				
	Page02	Tone	0-100						
Regola il tono dell'overdrive.									
114	Comp+Phsr	Effetto che combina compressore e phaser.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		Comp	0-10		Rate	1-50	P	Level	0-150
	Imposta la forza del compressore.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.				
	Page02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8						
Imposta il colore del phaser.									
115	Comp+AWah	Effetto che combina compressore e auto-wah.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		Comp	0-10		Sense	-10-1, 1-10	P	Level	0-150
	Imposta la forza del compressore.		Imposta la sensibilità dell'auto-wah.		Regola il livello in uscita.				
	Page02	Reso	0-10	P					
Imposta la risonanza dell'auto-wah.									
116	Cho+Dly	Effetto che combina delay e chorus.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		ChoRt	1-50	P	ChoMx	0-100	P	DlyTm	1-2000
	Regola il livello del chorus.		Regola il mix del delay.		Regola il tempo di delay.				
	Page02	DlyFB	0-100	P	DlyMx	0-100	P	Level	0-150
Regola il feedback del delay.		Regola il mix del delay.		Regola il livello in uscita.					
117	Dly+Rev	Effetto che combina delay e reverb.							
	Page01	Manopola1		Manopola2		Manopola3			
		DlyTm	1-2000	♪	DlyMx	0-100	P	RevMx	0-100
	Regola il tempo di delay.		Regola il mix del delay.		Regola il mix del reverb.				
	Page02	DlyFB	0-100	P	Level	0-150	P		
Regola il feedback del delay.		Regola il livello in uscita.							

118	Cho+Rev	Effetto che combina chorus e reverb.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	ChoRt	1-50		P	ChoMx	0-100		P	RevMx	0-100		P
119	FLG+VCho	Effetto che unisce flanger e chorus vintage.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	FlgDp	0-100		P	FlgRt	0-50		P	ChoMx	0-100		P
120	PedalVx	Simula un pedale wah vintage britannico.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150		P
121	PedalCry	Simula il pedale wah vintage CRYBABY.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150		P
122	WAH100	Simula un pedale wah Ibanez.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	Freq	0-50		P	Depth	0-100		P	Level	0-150		P
123	TheVibe	Suono vibe dalle ondulazioni uniche.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	Speed	0-50		P	Depth	0-100		P	Bias	0-100		P
124	PDL Pitch	Usate un pedale d'espressione per cambiare la tonalità in tempo reale con questo effetto.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	Color	1-9 (Vd. tab. 3)			Tone	0-10			Bend	0-100		P
125	PDL MnPit	Pitch shifter specifico per suono monofonico (esecuzione a nota singola), che consente alla tonalità di essere spostata in tempo reale col pedale d'espressione.												
			Manopola1				Manopola2				Manopola3			
		Page01	Color	1-9 (Vd. tab. 3)			Tone	0-10			Bend	0-100		P

Tipi d'effetto e parametri

Tabella 1

Tipo	Cabinet e diffusore modellato
FD COMBO 2x12	Cabinet Fender Twin Reverb ('65) con 2 diffusori Jensen da 12 pollici
DELUXE-R 1x12	Cabinet Fender Deluxe Reverb con 1 diffusore Jensen da 12 pollici
FD VIBRO 2x10	Cabinet Fender Vibroverb ('63) con 2 diffusori Jensen da 10 pollici
US BLUES 4x10	Cabinet Fender Tweed Bassman con 4 diffusori Jensen da 10 pollici
VX COMBO 2x12	Cabinet combo britannico con 2 diffusori Celestion Alnico da 12 pollici
VX JMI 2x12	Primo modello cabinet combo britannico con 2 diffusori Celestion Alnico da 12 pollici
BG CRUNCH 1x12	Cabinet Mesa Boogie MkIII con 1 diffusore Electro Voice da 12 pollici
MATCH 30 2x12	Cabinet Matchless DC30 con 2 diffusori Celestion da 12 pollici
CAR DRIVE 1x12	Cabinet Carr Mercury con 1 diffusore Eminence da 12 pollici
TW ROCK 1x12	Cabinet Two Rock Emerald 50 con 1 diffusore Fane da 12 pollici
TONE CITY 4x12	Cabinet con 4 diffusori Fane da 12 pollici
HW STACK 4x12	Cabinet Hiwatt Custom 100 con 4 diffusori Fane da 12 pollici
TANGERINE 4x12	Cabinet Orange Graphic 120 con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
B-BREAKER 2x12	Cabinet Marshall Bluesbreaker con 2 diffusori Celestion da 12 pollici
MS CRUNCH 4x12	Cabinet Marshall 1959 con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
MS 1959 4x12	Cabinet Marshall 1959 B con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
MS DRIVE 4x12	Cabinet Marshall JCM2000 con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
BGN DRIVE 4x12	Cabinet Bogner Ecstasy con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
BG DRIVE 4x12	Cabinet Mesa Boogie Dual Rectifier con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
DZ DRIVE 4x12	Cabinet Diezel Herbert cabinet con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
ALIEN 4x12	Cabinet Engl Invader con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
REVO-1 4x12	Cabinet Krank Revolution 1 Plus con 4 diffusori Eminence da 12 pollici
OFF	Nessun cabinet.

Tabella 2

Impostaz.	Scala usata	Intervallo	Impostaz.	Scala usata	Intervallo
-6	Major	6th down	3	Major	3rd up
-5		5th down	4		4th up
-4		4th down	5		5th up
-3		3rd down	6		6th up
-m	Minor	3rd down			
m		3rd up			

Tabella 3

Colore	 Pedale min	Pedale max 	Colore	 Pedale min	Pedale max 
1	0 cent	+1 ottava	6	-1 ottava + originale	+1 ottava + originale
2	0 cent	+2 ottave	7	-700 cent + originale	+500 cent + originale
3	0 cent	-100 cents	8	Doubling	Detuned + originale
4	0 cent	-2 ottave	9	-∞ (0 Hz) + originale	+1 ottava + originale
5	0 cent	-∞			

Tipi d'effetto e parametri di Z-Pedal

■ Tipi d'effetto e parametri di Z-Pedal

#1 VolBoostZ 	Questo effetto offre un boost deciso senza cambiare il carattere del suono.												
		Knob1		Knob2		Knob3							
	Page01	VPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	HPosi	L100-CNTR-R100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Curve	Slow1,Slow2, NRML,Fast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Imposta il valore della posizione iniziale. Mosso il pedale, viene usato il valore della posizione effettiva.			Imposta il valore della posizione iniziale. Mosso il pedale, viene usato il valore della posizione effettiva.			Seleziona il tipo di curva usato nelle regolazioni verticali.					
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Imposta il livello in uscita.												
#2 Filter-Z 	La frequenza di taglio e la risonanza di questo filtro sono controllabili usando il pedale.												
		Knob1		Knob2		Knob3							
	Page01	Freq	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Reso	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bal	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Imposta la frequenza di taglio.			Imposta la risonanza del filtro.			Imposta il bilanciamento tra suono sorgente e suono effetto.					
	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Imposta il livello in uscita.												
#3 Tremolo-Z 	La profondità e il rapporto di questo effetto tremolo sono controllabili usando il pedale.												
		Knob1		Knob2		Knob3							
	Page01	Depth	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rate	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Imposta la profondità della modulazione.			Imposta la velocità della modulazione.			Imposta il livello in uscita.					
	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSync	OFF,ON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Imposta la forma d'onda usata per la modulazione.			Su ON, il valore del rapporto regolato dal pedale usato in orizzontale sarà sincronizzato col tempo.									
#4 Flanger-Z 	Il mix e il rapporto di questo effetto flanger sono controllabili usando il pedale.												
		Knob1		Knob2		Knob3							
	Page01	Mix	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rate	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Depth	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Imposta il volume dell'effetto paragonato al suono sorgente.			Imposta la velocità della modulazione.			Imposta la profondità della modulazione.					
	PreD	0-50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSync	OFF,ON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.			Su ON, il valore del rapporto regolato dal pedale usato in orizzontale sarà sincronizzato col tempo.			Imposta il livello in uscita.						
#5 Echo-Z 	Tempo e feedback di questo effetto eco sono controllabili usando il pedale.												
		Knob1		Knob2		Knob3							
	Page01	Time	50-650	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	FB	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mix	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Imposta il tempo di delay.			Imposta la quantità di feedback.			Imposta il volume dell'effetto paragonato al suono sorgente.					
	HIDMP	0-10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	PSync	OFF,ON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Imposta l'attenuazione delle alte frequenze nel suono delay.			Su ON, il valore del tempo regolato dal pedale usato in verticale sarà sincronizzato col tempo.			Imposta il livello in uscita.						
#6 Rotary-Z 	La velocità e l'ampiezza della rotazione di questa simulazione di diffusore rotary sono controllabili usando il pedale.												
		Knob1		Knob2		Knob3							
	Page01	Speed	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Width	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bal	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Page02	Imposta la velocità di rotazione.			Imposta l'ampiezza delle alte frequenze.			Imposta il bilanciamento tra horn (alte frequenze) e drum (basse frequenze).					
	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Drive	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Imposta il livello in uscita.			Imposta la quantità di amplificazione del preampi.									

Tipi d'effetto e parametri di Z-Pedal

#7 TalkPDL-Z 	Questo effetto rende il suono della chitarra simile alla voce umana.											
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	VPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	HPosi	0-100	<input type="checkbox"/>	Voice	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta la qualità della voce.
Page02	Mode	Step, Soft	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il livello in uscita.
		Imposta il valore della posizione iniziale. Mosso il pedale, viene usato il valore della posizione effettiva.		Imposta il valore della posizione iniziale. Mosso il pedale, viene usato il valore della posizione effettiva.								
		Imposta la variazione di suono delle vocali.		Imposta il tono.								
#8 TRM&PHSR 	Questo effetto permette al pedale di essere usato per il tremolo se spostato a sinistra e per il phaser se spostato a destra.											
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	TrmRt	1- J x20	<input type="checkbox"/>	PhaRt	1- J x20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il rapporto del phaser.
Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9	<input type="checkbox"/>	Color	4 STG , 8 STG , inv 4 , inv 8	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il livello in uscita.
		Imposta la profondità dell'effetto.		Imposta il rapporto del tremolo.								
		Seleziona la forma d'onda usata per la modulazione del tremolo.		Imposta il tipo di colore del phaser.								
#9 CHO&REV 	Questo effetto permette al pedale di essere usato per il chorus se spostato a sinistra e per il reverb se spostato a destra.											
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	ChoRt	1-50	<input type="checkbox"/>	Decay	1-30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta la lunghezza del decay.
Page02	RevMx	0-100	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>						
		Imposta la profondità dell'effetto.		Imposta il rapporto del chorus.								
		Imposta il mix del reverb.		Imposta il livello in uscita.								
#10 FLNG&DLY 	Questo effetto permette al pedale di essere usato per il flanging se spostato a sinistra e per il delay se spostato a destra.											
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Depth	L100-R100	<input type="checkbox"/>	FlgRt	0-50	<input type="checkbox"/>	DlyTm	1-2000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il tempo di ritardo del delay.
	Page02	FlgDp	0-100	<input type="checkbox"/>	DlyFB	0-100	<input type="checkbox"/>	DlyMx	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il mix del delay.
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il livello in uscita.
		Imposta la profondità dell'effetto.		Imposta il rapporto del flanger.								
		Imposta la profondità del flanger.		Imposta il feedback del delay.								
		Imposta il livello in uscita.										
#11 OctPitch 	Questo effetto, progettato per l'esecuzione a nota singola, consente al pedale di essere usato per cambiare tonalità fino a -1 ottava se spostato a sinistra e fino a +1 ottava se spostato a destra.											
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Pitch	L100-R100	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il livello in uscita.
		Imposta la quantità di pitch shift.		Imposta il tono.								
#12 W-Shift 	Questo effetto, progettato per l'esecuzione a nota singola, consente al pedale di controllare tonalità e vibrato.											
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Pitch	0-200	<input type="checkbox"/>	VIBRT	0-100	<input type="checkbox"/>	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il livello in uscita.
Page02	Rate	0-100	<input type="checkbox"/>	Depth	0-100	<input type="checkbox"/>	Tone	0-10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il tono.
		Imposta la quantità di pitch shift.		Imposta la quantità di vibrato applicato.								
		Imposta la velocità del vibrato.		Imposta la profondità del vibrato.								
#13 HotSpice 	Questo effetto simula il sitar.											
		Knob1		Knob2		Knob3						
	Page01	Sitar	0-100	<input type="checkbox"/>	PitMx	0-100	<input type="checkbox"/>	Input	GtrIn, FxIn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Seleziona la sorgente del segnale in ingresso usato per l'effetto sitar.
	Page02	Reso	-10-10	<input type="checkbox"/>	Buzz	0-100	<input type="checkbox"/>	Sense	0-100	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta la sensibilità dell'effetto.
Page03	Level	0-150	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta il livello in uscita.
		Imposta il bilanciamento tra il suono del sitar e il suono originale.		Imposta il volume del doubling un'ottava in su.								
		Imposta la forza del movimento della risonanza.		Imposta il tono del buzz.								

#14 ChaosDLY	Questo effetto caos usa filtro ed eco.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Chaos	0-100		Time	$\downarrow \times 2 - \uparrow$		Level	0-150		
Page02	Imposta la profondità di filtro ed eco.										
	Imposta il tempo dell'eco.										
Page02	Imposta il livello in uscita.										
	FitOs	0-100									
Imposta la frequenza minima del filtro.											
#15 Starship	Questo effetto rende il suono simile a quello di un'astronave spaziale.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Accel	0-100		Power	0-100		Level	0-150		
Page02	Imposta l'"accelerazione" del suono cambiando livello di campionamento.										
	Imposta il tempo dell'eco.										
Page02	Imposta il livello in uscita.										
	Reso	0-100		VLCTY	0-10						
Imposta la forza della risonanza dell'effetto.						Imposta la velocità del cambiamento di suono.					
#16 RNDM Talk	Questo effetto "talking" cambia il suono delle vocali in maniera casuale.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Speed	$\downarrow \times 2 - \uparrow$		Voice	0-100		Level	0-150		
Page02	Imposta la velocità del cambio del suono della vocale.										
	Imposta la qualità della voce.										
Page02	Imposta il livello in uscita.										
#17 FuzzyBack	Questo effetto fuzz crea armoniche superiori quando si eseguono note singole. Il suono di feedback ha del sustain quando Z-Pedal è spostato completamente a destra.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Gain	0-100		HRMNX	0-100		Level	0-150		
Page02	Imposta il gain.										
	Imposta la quantità di feedback delle armoniche superiori.										
Page02	Imposta il livello in uscita.										
	Depth	0-100									
Imposta la profondità del gain quando si preme il pedale.											
#18 Granular	Questo effetto abbassa la risoluzione del suono campionato regolarmente.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Size	0-100		Flt	L100-R100		Rate	$\downarrow \times 2 - \uparrow$, Hold	\downarrow	
Page02	Imposta il grado di risoluzione.										
	Imposta la quantità di filtro applicato.										
Page02	Imposta la frequenza di campionamento. Su Hold, il suono è campionato al tocco.										
	FitOs	0-100		FltRs	0-100		Level	0-150			
Imposta la frequenza minima del filtro.						Imposta la forza della risonanza del filtro.					
Page02	Imposta il livello in uscita.										
#19 SpaceWorm	Questo ring modulator crea un suono con spazialità.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	Freq	0-100		Speed	$\downarrow \times 9 - \uparrow$		Depth	0-100		
Page02	Imposta la frequenza del ring modulator.										
	Imposta la velocità di movimento della forma d'onda.										
Page02	Imposta la profondità della modulazione ciclica.										
	Step	2-32		Level	0-150						
Imposta il numero di step della forma d'onda.						Imposta il livello in uscita.					
#20 Custom	Usatelo per controllare i parametri di altri effetti usando Z-Pedal.										
		Knob1		Knob2		Knob3					
	Page01	ZP-V : DEST		ZP-V : min		ZP-V : max					
Page02	Imposta il parametro controllato dal movimento verticale di Z-Pedal.										
	Imposta il valore quando il pedale è completamente sollevato.										
Page02	Imposta il valore quando il pedale è completamente abbassato.										
	ZP-L : DEST		ZP-L : Left		ZP-L : Center						
Page03	Imposta il parametro controllato dal movimento verso sinistra di Z-Pedal.										
	Imposta il valore quando il pedale è completamente verso sinistra.										
Page03	Imposta il valore quando il pedale è in posizione centrale.										
	ZP-R : DEST		ZP-R : Center		ZP-R : Right						
Imposta il parametro controllato dal movimento verso destra di Z-Pedal.						Imposta il valore quando il pedale è completamente verso destra.					

Diagnostica

Nessun suono o volume molto basso

- Verificate che l'interruttore POWER sia su "ON".
- Controllate i collegamenti (→P4–5).
- Regolate il livello della patch (→P18).
- Regolate il livello master (→P20).
- regolando il volume con Z-Pedal / un pedale d'espressione, assicuratevi che l'impostazione del volume del pedale sia adeguata.
- Verificate che l'unità non sia in mute (→P24).

Molto rumore

- Verificate che i cavi schermati che state usando non abbiano difetti.
- Usate solo un adattatore originale ZOOM AC.

Il suono distorce stranamente/ ha uno strano timbro

- Impostate il parametro OUTPUT in base all'apparecchiatura in uscita (→P23).
- Impostate l'interruttore ACTIVE/PASSIVE in base al tipo di pickup o di apparecchio collegato direttamente a **GS** (→P5).
- Se state usando TUBE BOOSTER, abbassate il livello di Boost. (→P34).

Un effetto non funziona

- Se si supera la capacità di processamento, appare, "DSP FULL" sulla grafica dell'effetto. In tal caso, l'effetto è bypassato (→P10).

Z-Pedal non funziona bene

- Controllate le impostazioni di Z-Pedal (→P12).
- Regolate Z-Pedal (→P38).

Il livello registrato su DAW è basso

- Controllate le impostazioni del livello di registrazione (→P22).

Specifiche tecniche

Tipi d'effetto	145 tipi
Numero di effetti in simultanea	9
Numero bank/patch utente	3 patch x 99 bank
Frequenza di campionamento	44.1kHz
Conversione A/D	24-bit con 128x sovracampionamento
Conversione D/A	24-bit con 128x sovracampionamento
Processamento segnale	32-bit floating point & 32-bit fixed point
Caratteristiche frequenza	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (carico 10 kΩ)
Display	LCD x 4
Ingresso	Jack mono standard Livello ingresso nominale -20dBm Impedenza ingresso 1MΩ ACTIVE/PASSIVE (selezionabile con interruttore)
Output (L/R)	Standard monaural phone jack x 2 Maximum output level: Line: +5 dBm (with output load impedance of 10 kΩ or more)
Phone	Jack stereo standard Livello uscita massimo: 20 mW + 20 mW (carico entro 32 Ω)
Uscita bilanciata	Connettore XLR Impedenza uscita 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (selezionabile con interruttore) GND LIFT (selezionabile con interruttore)
Control input	For FP01/FP02/FS01
Alimentazione	Adattatore AC DC9V (negativo centrale), 500 mA (ZOOM AD-16)
Dimensioni	190mm(D) x 470mm(W) x 90mm(H)
USB	USB Audio
Peso	3.1kg
Opzioni	Pedale d'espressione FP01/FP02 e interruttore a pedale FS01

• 0dBm = 0.775Vrms

Elenco Rhythm

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

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

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

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità

ZOOM[®]

ZOOM CORPORATION

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

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