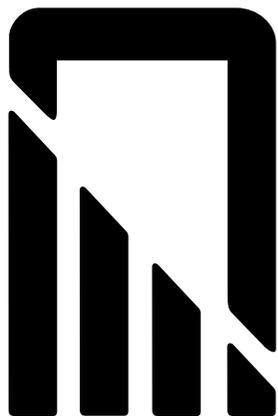
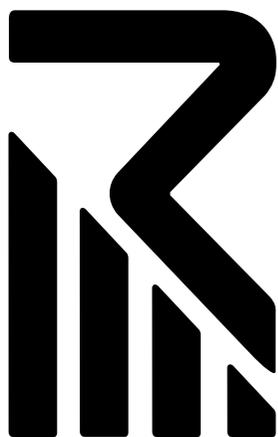


# ***GFX-4***

***GUITAR EFFECTS PROCESSOR***



## **MANUALE D'ISTRUZIONI**



®

# Precauzioni per la sicurezza/Precauzioni d'uso

## Precauzioni per la sicurezza

In questo manuale, i simboli vengono usati per evidenziare avvertimenti e precauzioni da osservare in modo da prevenire eventuali infortuni. I significati di questi simboli sono i seguenti:



**Pericolo**

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di estremo pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbero esserci pericolo di seri infortuni e anche di morte.



**Attenzione**

Questo simbolo indica spiegazioni circa situazioni di pericolo. Se gli utenti dovessero non tener conto di questo simbolo e adoperare l'apparecchiatura in modo errato, potrebbe esserci rischi di infortuni e danneggiamenti all'apparecchiatura.

Si prega di osservare i consigli per la sicurezza e le precauzioni seguenti per assicurarsi un uso del GFX-4 esente da qualsiasi rischio.

### Alimentazione



**Pericolo**

Il GFX-4 viene alimentato dall'adattatore AC in dotazione.

Per evitare un cattivo funzionamento utilizzare solo questo tipo di adattatore.

Se desiderate utilizzare il GFX-4 in un'area con una tensione diversa, consultate il vostro distributore ZOOM per poter acquistare l'adattatore corretto.

### Posizionamento



**Attenzione**

Evitate di utilizzare il GFX-4 in un ambiente esposto a:

- Temperature estreme
- Alto tasso di umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni

### Utilizzo



**Attenzione**

Poiché il GFX-4 è un'unità elettrica di precisione, evitate di applicare una forza eccessiva sugli interruttori e i tasti. Inoltre, fate attenzione a non far cadere lo strumento e non sottoponetelo a shock o a pressioni eccessive.

### Alterazioni



**Attenzione**

Evitate di aprire il GFX-4 o di tentare di modificare il prodotto in qualsiasi modo poiché potreste rovinarlo irrimediabilmente.

### Cavi di connessione e prese di ingresso e di uscita



**Attenzione**

Spegnere sempre sia il GFX-4 che tutti gli altri strumenti prima di connettere o sconnettere qualsiasi cavo. Inoltre, ricordatevi di sconnettere tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare il GFX-4.

## Precauzioni d'uso

Ai fini della sicurezza, il GFX-4 è stato progettato in modo da garantire la massima protezione contro le emissioni di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchiatura così come da interferenze esterne. Tuttavia, un'apparecchiatura che sia molto sensibile alle interferenze o che emetta forti onde elettromagnetiche non deve essere collocata vicino al GFX-4, questo in quanto la possibilità di interferenze non può essere esclusa del tutto.

Nel caso di qualsiasi tipo di strumento a controllo digitale, GFX-4 incluso, i danni causati dall'elettromagnetismo sono causa di cattivo funzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Siccome questo è un pericolo sempre presente, è bene avere sempre molta cura al fine di ridurre al minimo i rischi di danni.

### Interferenze elettriche

Il GFX-4 è dotato di un circuito digitale che può

provocare delle interferenze e del rumore se viene posizionato troppo vicino ad un'altra apparecchiatura elettrica come la televisione o la radio. Se dovesse verificarsi un problema di questo tipo, allontanare il GFX-4 dall'apparecchio interessato. Inoltre, quando delle luci fluorescenti o delle unità con un motore interno sono troppo vicine al GFX-4, il funzionamento dello strumento potrebbe risentirne.

### Pulizia

Utilizzate un panno morbido ed asciutto per pulire il GFX-4. Se necessario, inumidirlo leggermente. Evitate di utilizzare abrasivi, cere o solventi (come del diluente per pittura o alcool) poiché possono intaccare le finiture o rovinarne le superfici.

Conservate le istruzioni per l'uso in un posto facilmente accessibile per riferimenti futuri.

<b>Precauzioni per la sicurezza/Precauzioni d'uso</b> .....	<b>93</b>
<b>Introduzione</b> .....	<b>95</b>
<b>Termini usati in questo manuale</b> .....	<b>96</b>
<b>Controlli e funzioni</b> .....	<b>97</b>
Pannello superiore .....	97
Pannello posteriore .....	97
<b>Connessioni</b> .....	<b>98</b>
Amplificatore per chitarra/connessione strumenti .....	98
Informazioni sull'uscita mono .....	98
<b>Preparazioni</b> .....	<b>99</b>
Accensione .....	99
Uso del simulatore di amplificatore .....	99
<b>Guida di istruzioni 1 Selezione di patch per l'esecuzione</b> .....	<b>100</b>
(1) Accensione	
(2) Selezionare il patch	
(3) Selezionare il bank	
(4) Selezionare il gruppo	
(5) Uso del pedale	
<b>Guida di istruzioni 2 Modifica di patch</b> .....	<b>102</b>
(1) Selezionare il modulo da modificare	
(2) Commutare on e off i moduli effetti	
(3) Selezionare il tipo di effetto	
(4) Modifica dei parametri di effetto	
<b>Guida di istruzioni 3 Memorizzazione/scambio di patch</b> .....	<b>104</b>
(1) Commutare l'unità GFX-4 in modo memorizzazione	
(2) Selezionare il patch obiettivo di memorizzazione	
(3) Selezionare se memorizzare o scambiare il patch	
(4) Eseguire il processo store/swap	
<b>Guida di istruzioni 4 Uso della funzione Tuner (Bypass/Mute)</b> .....	<b>106</b>
(1) Impostare l'unità GFX-4 a bypass (muto)	
(2) Accordare la vostra chitarra	
(3) Regolare la tonalità di riferimento dell'accordatore	
(4) Ritornare al modo programma	
<b>Operazioni di modifica</b> .....	<b>108</b>
Differenze di operazioni del modo manuale e modo programma .....	109
Impostazione del livello e del nome di patch .....	110
Impostazione della soglia ZNR .....	110
Uso del pedale di espressione (funzione RTM) .....	111
Tasto PEDAL WAH/PEDAL PITCH .....	112
<b>Tipi di effetti e parametri</b> .....	<b>113</b>
Informazioni su moduli e tipi di effetti .....	113
Modulo COMP/OD/ENV .....	113
Modulo DRIVE .....	114
Modulo EQUALIZER .....	115
Modulo PEDAL .....	115
Modulo MODULATION .....	116
Modulo DELAY/REVERB .....	118
<b>Altre funzioni</b> .....	<b>120</b>
Inizializzare tutto .....	120
Regolazione del pedale di espressione .....	120
<b>Suggerimenti e risoluzioni dei problemi di funzionamento</b> .....	<b>121</b>
<b>Creazione del vostro suono personale</b> .....	<b>122</b>
<b>Lista patch</b> .....	<b>123</b>
<b>Specifiche tecniche</b>	

# Introduzione

Grazie per aver scelto **ZOOM GFX-4** (semplicemente denominato "**GFX-4**" in questo manuale). GFX-4 è un sofisticato processore di effetti per chitarra, con le seguenti caratteristiche.

## ● Versatile campo di effetti

Il sistema di modellatura ad architettura variabile (VAMS) adatta la configurazione interna dell'unità per realizzare esattamente il suono desiderato. GFX-4 include effetti vintage, come ad esempio suoni di famosi overdrive, distorsione, compressione e phaser degli anni settanta e ottanta, come pure funzioni di elaborazione ultra moderne. Possono essere liberamente combinati fino ad otto effetti per uso simultaneo.

## ● Vasto campo di suoni distorti

In aggiunta alle caratteristiche dei tradizionali amplificatori di chitarra, GFX-4 utilizza la tecnologia di modellatura per duplicare il suono e funzionamento al tatto di celebri effetti di distorsione compatti. Combinazioni ben provate, come ad esempio booster + distorsione o compressione + overdrive, possono essere stabilite velocemente e facilmente. Per mezzo della combinazione di effetti di distorsione con l'amplificatore incorporato ed il simulatore cabinet, potete ottenere un ottimo sound anche per la registrazione della linea in uscita.

## ● Progettato per ottenere il meglio da ogni chitarra

Il commutatore ACTIVE NORMAL fornisce una veloce e precisa impedenza e livello di accoppiamento per ogni chitarra. Se avete un pickup passivo, oppure utilizzate un pickup attivo, oppure un preamplificatore integrato, il vostro strumento suonerà al meglio. Il jack OUTPUT MONO utilizza un bypass analogico con un commutatore meccanico, così che l'uscita in modo bypass non è soggetta a qualsiasi specie di elaborazione di segnale digitale.

## ● Funzionamento semplice ed intuitivo

Grazie a tre pannelli FX, l'unità GFX-4 può funzionare similmente ad una serie di moduli effetti. I commutatori a piede sono pratici per attivare e disattivare effetti, ed i parametri del suono possono essere regolati velocemente con controlli a rotazione. La funzione Easy Edit (facile modifica) è rapida da utilizzare anche durante una esecuzione. Con GFX-4, suonare il vostro strumento e modificare il suono rappresenta un'operazione senza interruzioni.

## ● Estesa libreria di patch

Ad una combinazione di effetti può essere assegnato un nome fino a sei caratteri, e memorizzata come un patch nella memoria dell'unità. Ci sono 60 patch utilizzatore (4 gruppi x 5 bank x 3 patch) i quali possono essere liberamente riscritti, più 60 patch preregolati che rendono l'unità pronta al corretto uso fuori del box. Le possibilità sono praticamente infinite.

## ● Grande per l'uso sul palcoscenico

GFX-4 incorpora un pedale di espressione che può servire come un controllore di effetto in tempo reale oppure un pedale di volume. Il display a 6 caratteri facile da leggere, ed un indicatore a 2 caratteri può rendere facile controllare con un'occhiata i nomi dei patch e le impostazioni, che risulta utile durante un'esecuzione dal vivo.

In ordine a ricevere il massimo da questo sofisticato prodotto, si raccomanda di leggere attentamente questo manuale prima dell'uso.

Vi raccomandiamo di mantenere il manuale a portata di mano per futuri riferimenti.

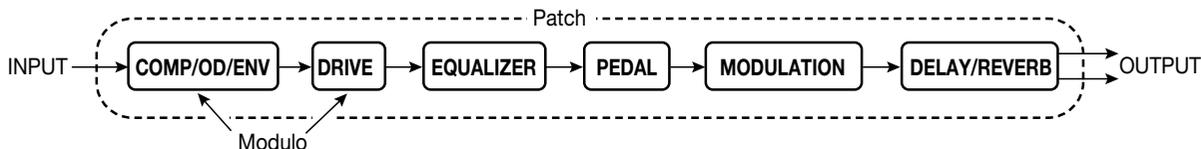
# Termini usati in questo manuale

Questa sezione spiega alcuni importanti termini che sono usati per tutta la documentazione dell'unità GFX-4.

## ● Modulo

Un "modulo" è una sezione che lavora in modo simile ad un dispositivo di effetto a sé stante per rifinire certi aspetti del suono. Nell'unità GFX-4, potete utilizzare i sei moduli COMP/OD/ENV, DRIVE, EQUALIZER, PEDAL, MODULATION, DELAY/REVERB,

PEDAL, MODULATION, e DELAY/REVERB come anche ZNR (Riduzione disturbo Zoom) + AMP SIM (Simulatore di amplificatore) simultaneamente.

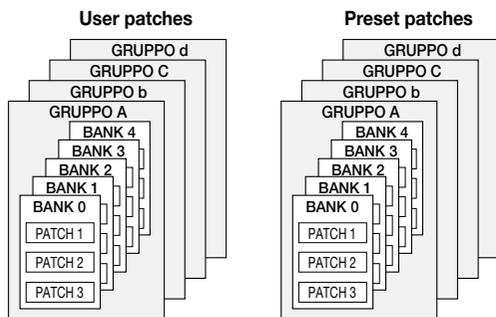


## ● Tipi di effetti e parametri

All'interno di ogni modulo di effetto, ci sono vari tipi di effetti, per i quali vi sono specifiche funzioni di elaborazione. Le varie impostazioni del tipo di effetto correntemente selezionato vengono chiamate parametri. Selezionando un tipo di effetto e variando i parametri, potete creare un nuovo effetto.

## ● Patch/gruppo/bank

Le combinazioni dei moduli di effetti e le impostazioni dei parametri di effetto vengono immagazzinate in memoria come "patch". GFX-4 può mantenere un totale di 120 patch. Questi ultimi sono divisi in 60 patch utilizzatori, i quali sono in lettura/scrittura, e 60 patch preregolati solo in lettura. Entrambi i patch utilizzatore ed i patch preregolati, sono divisi in quattro gruppi (A, b, C, d). Ciascun gruppo ha 5 bank numerati da 0 - 4, e ciascun bank ha 3 patch. Per utilizzare un patch nell'unità GFX-4, dovete prima richiamare il bank e quindi usare i tre commutatori a piede 1 - 3 per selezionare il patch.



## ● Modi

Il funzionamento dell'unità GFX-4 è diviso in cinque modi principali, come elencato di seguito.

### ● Modo programma

Questo è il modo di funzionamento di base dell'unità

GFX-4. L'unità è sempre in questa modalità dopo l'accensione. Il modo viene utilizzato per la commutazione dei patch e per la modifica del patch correntemente selezionato.

### ● Modo manuale

Questo modo vi permette di commutare i moduli on e off, funzionando l'unità alla stessa maniera come un effetto pieno con le manopole ed i commutatori a piede sui pannelli FX.

### ● Modo di memorizzazione

Questo modo serve per memorizzare patch editati in modo programma oppure in modo manuale, nella memoria dell'unità. Esso consente anche il cambio delle posizioni di memorizzazione dei patch utilizzatore.

### ● Modo bypass/muto

Quando l'unità GFX-4 è in condizione bypass, l'elaborazione di effetti è temporaneamente spenta, e viene udito solo il suono originale. Nel modo muto, tutti i suoni vengono disattivati e può essere usato l'accordatore cromatico incorporato.

### ● Modo speciale

Questo modo serve per effettuare le impostazioni di un simulatore di amplificatore e di ZNR, impostazioni del nome e del livello patch, e per riportare l'unità GFX-4 alla condizione di impostazione di default di fabbrica.

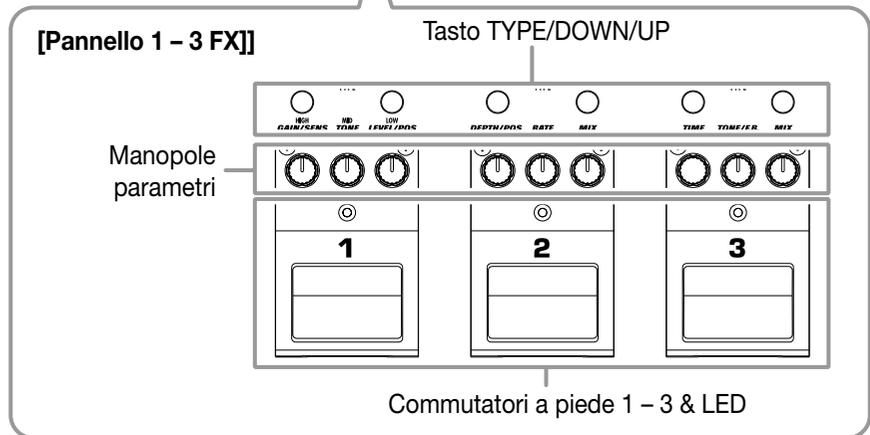
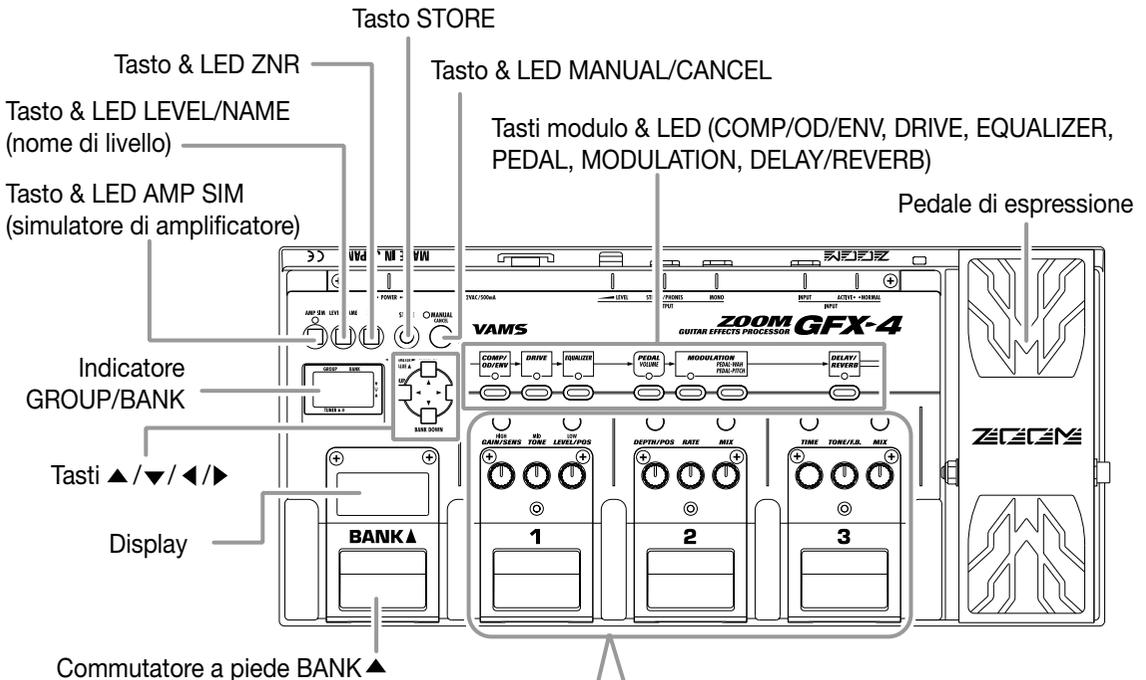
## ● RTM (Modulazione in tempo reale)

La funzione RTM permette l'uso del pedale di espressione per regolare in tempo reale i parametri dei moduli DRIVE, MODULATION, oppure DELAY/REVERB, oppure il volume. Per esempio, potete utilizzare il pedale durante un'esecuzione per variare il bilanciamento del mix del reverbero oppure regolare l'intensità wah con il vostro piede.

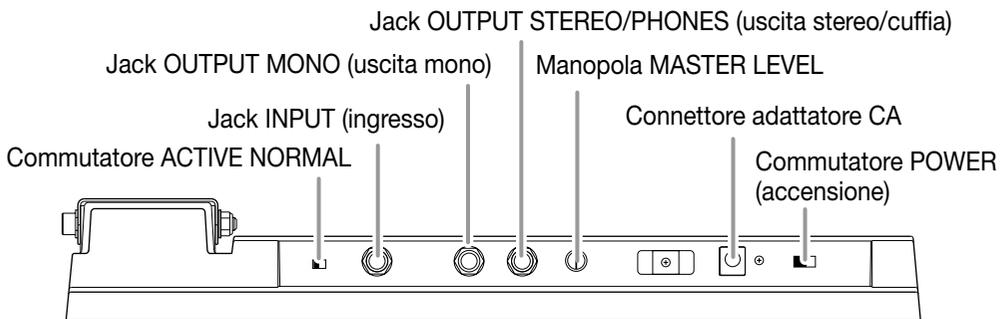
Il modulo, tipo di effetto, e parametro, come anche la direzione di cambio parametro possono essere impostati separatamente per ogni patch.

# Controlli e funzioni

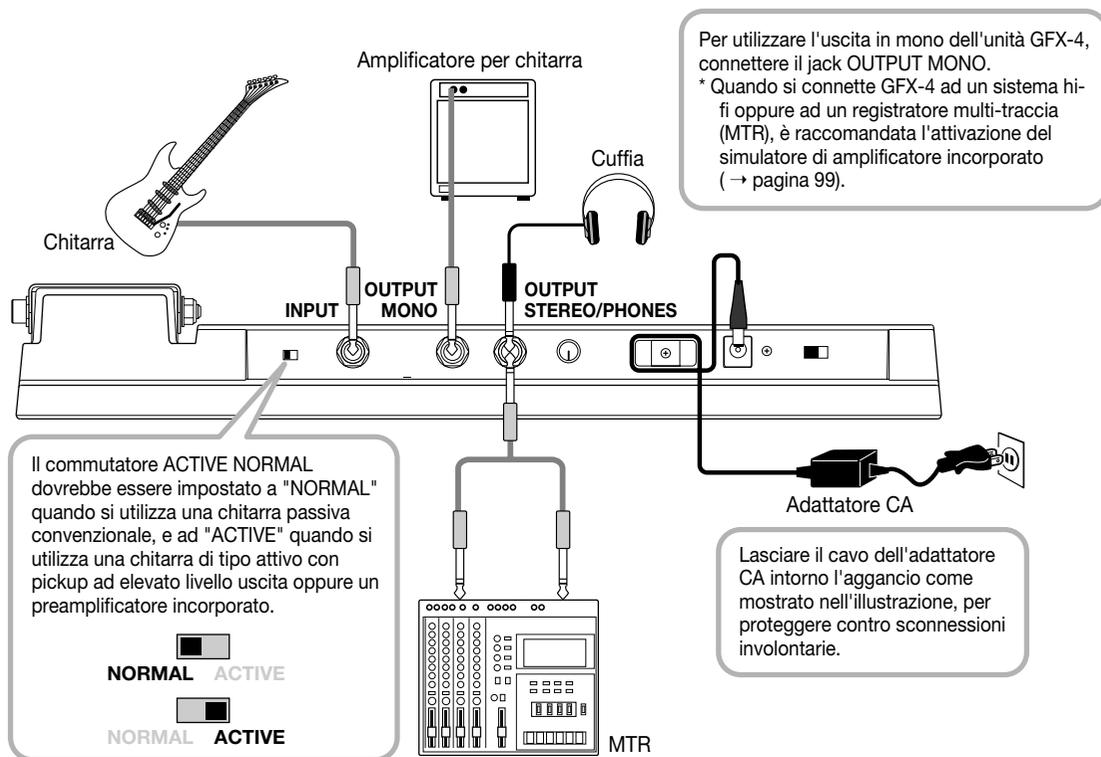
## Pannello superiore



## Pannello posteriore



## Amplificatore per chitarra/connessione strumenti

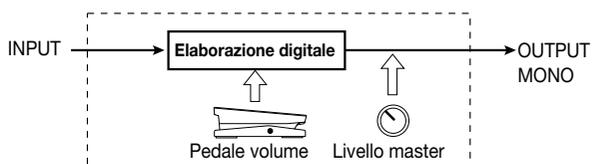


## Informazioni sull'uscita mono

L'unità GFX-4 ha due jack di uscita etichettati OUTPUT STEREO e OUTPUT MONO. Quando viene utilizzato il jack OUTPUT MONO, un commutatore a relè meccanico opera in modo bypass, il quale risulta un vero bypass (bypass analogico, dove il segnale non è soggetto a qualsiasi specie di elaborazione digitale).

### ■ Quando si usano gli effetti

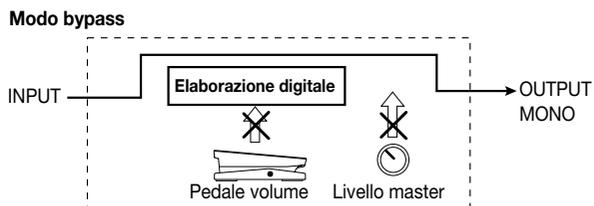
Il jack OUTPUT MONO fornisce solo il segnale del canale sinistro. Questo è appropriato ad esempio per la connessione ad un amplificatore per chitarra oppure ad un altro dispositivo di effetto.



### ■ Quando si usa Bypass

Quando l'unità GFX-4 è in modo bypass, il segnale di ingresso analogico appare invariato a questo jack, dovuto all'azione di commutazione del relè. (Questo significa che non c'è assolutamente nessun cambio della qualità del suono causata dall'elaborazione digitale.)

Notare che il pedale di espressione/volume e la manopola MASTER LEVEL, in questa condizione non hanno effetto sul segnale.



Quando si desidera utilizzare il pedale del volume ed il controllo del livello master anche in modo bypass, usare il jack OUTPUT STEREO.

# Preparazioni

## Accensione

1. Verificare che l'adattatore CA, strumento, e amplificatore siano correttamente connessi all'unità GFX-4.
2. Accendere il sistema nell'ordine: GFX-4 → amplificatore.
3. Mentre suonate il vostro strumento, regolare il controllo di volume sull'amplificatore, il livello di controllo dello strumento, e la manopola MASTER LEVEL dell'unità GFX-4 alla posizione appropriata.

## Uso del simulatore di amplificatore

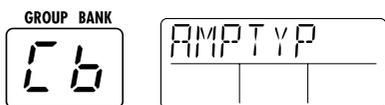
Quando GFX-4 è connesso ad un sistema hi-fi oppure ad un registratore multi-traccia (MTR), impostare il simulatore di amplificatore per incontrare le vostre preferenze.

1. Immediatamente dopo l'accensione dell'unità GFX-4, premere il tasto AMP SIM.



Il LED del tasto AMP SIM si illumina, mostrando che è possibile effettuare l'impostazione del simulatore di amplificatore.

2. Utilizzare i tasti ◀ / ▶ per richiamare sul display l'indicazione "AMPTYP", ed utilizzare i tasti ▲ / ▼ per selezionare il tipo di simulatore di amplificatore.



Sono disponibili le seguenti impostazioni AMPTYP.

- oF: Il simulatore di amplificatore è spento. (anche i parametri CABTYP e CABDPT sono inattivi.)
- Cb: Simulazione di amplificatore combo convenzionale
- bC: Simulazione di amplificatore combo bright
- St: Simulazione di amplificatore stack

L'impostazione corrente può essere controllata sull'indicatore GROUP/BANK.

3. Utilizzare i tasti ◀ / ▶ per richiamare sul display l'indicazione "CABI", ed utilizzare i tasti ▲ / ▼ per selezionare il tipo di simulatore cabinet.



Sono disponibili le seguenti impostazioni CABTYP.

- oF: Il simulatore di amplificatore è spento. (anche il parametro CABDPT è inattivo.)
- C1: Cabinet amplificatore combo (altoparlante 12" x 1)
- C2: Cabinet amplificatore combo (altoparlante 12" x 2)
- St: Cabinet amplificatore stack (altoparlante 10" x 4)
- WL: Simula il suono di un gruppo di casse sovrapposte di tipo St.

4. Utilizzare i tasti ◀ / ▶ per richiamare sul display l'indicazione "CABDPT", ed utilizzare i tasti ▲ / ▼ per regolare l'intensità dell'effetto del simulatore cabinet.

Il campo di impostazione è 0 – 10. I valori più alti hanno come risultato un più forte sound cabinet.



5. Quando l'impostazione è completa, premere il tasto STORE due volte.

L'impostazione del simulatore di amplificatore è memorizzata. Questa impostazione si applica a tutti i patch.

# Guida di istruzioni 1

Nella condizione di impostazione di default di fabbrica, la memoria dell'unità GFX-4 contiene 60 patch utilizzatore riscrivibili, e 60 patch preregolati di sola lettura. Questa sezione vi mostra come selezionare i patch mentre state suonando il vostro strumento. Cercate di provarli voi stessi, per vedere che cosa può fare l'unità GFX-4.

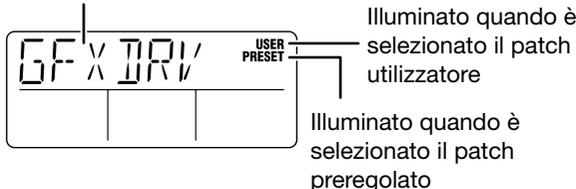
## 1 Accensione

**Accendere nell'ordine GFX-4 → sistema amplificatore/riproduzione.**

GFX-4 passa automaticamente al modo programma. In questa modalità, il display e l'indicatore GROUP/BANK mostrano la seguente informazione.



Nome patch

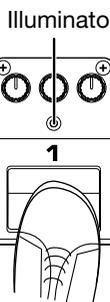


## 2 Selezionare il patch

**Per commutare i patch all'interno dello stesso bank, premere semplicemente uno dei commutatori a piede 1 – 3 del quale non è correntemente illuminato il LED.**

In modo programma, i commutatori a piede 1 – 3 servono per la commutazione del patch.

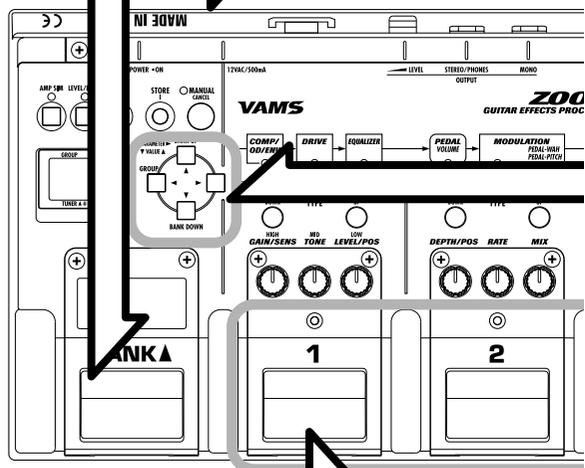
Il LED del commutatore a piede corrispondente al patch corrente viene illuminato.



**NOTA** Quando l'unità GFX-4 è in modo manuale (LED del tasto MANUAL illuminato), i commutatori a piede 1 – 3 accendono e spengono i vari moduli.

## 3 Selezionare il bank

**Per scegliere un patch da un bank differente, usare il commutatore a piede BANK ▲ per selezionare il bank, e quindi usare il commutatore a piede 1 – 3 per selezionare il patch.**

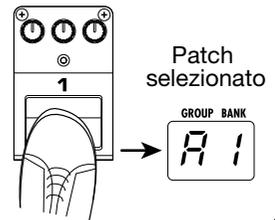


# Selezione di patch per l'esecuzione

Per esempio, quando il gruppo A è correntemente selezionato, il commutatore a piede BANK ▲ si muoverà attraverso i bank come segue: A0 → A1 → A2 → A3 → A4 → A0 ecc..



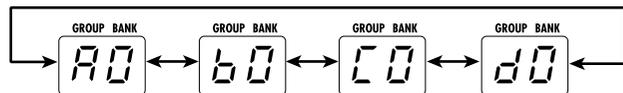
Il patch attuale viene commutato dopo che voi premete uno dei commutatori a piede 1 - 3.



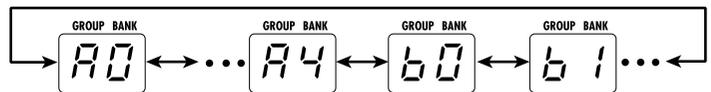
## 4 Selezionare il gruppo

Per commutare ad un gruppo differente, utilizzare i tasti ◀/▶ oppure i tasti ▲/▼.

Ogni pressione dei tasti ◀/▶ commuta i gruppi nell'ordine patch utilizzatore A ↔ b ↔ C ↔ d seguiti dai patch preregolati A ↔ b ↔ C ↔ d.



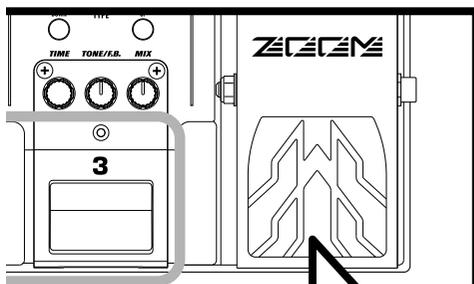
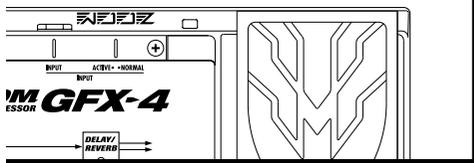
Ogni pressione dei tasti ▲/▼ commuta bank e gruppi nell'ordine A0 ↔ A1 ↔ A2 ↔ A3 ↔ A4 ↔ b0 ↔ b1 ecc.. (La commutazione tra patch utilizzatore e patch preregolati non viene eseguita.)



**NOTA** Nell'uno o l'altro caso, il patch attuale viene commutato solo dopo che voi premete uno dei commutatori a piede 1 - 3.

## 5 Uso del pedale

Il pedale di espressione incorporato dell'unità GFX-4 vi permette la regolazione in tempo reale del volume oppure dei parametri di effetto. Muovere il pedale mentre suonate il vostro strumento per provare alcune delle possibilità.



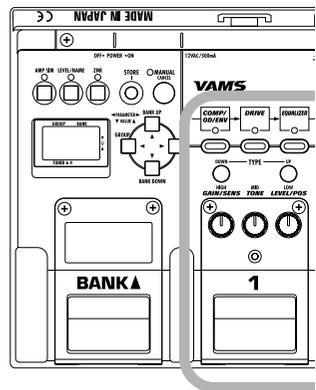
# Guida di istruzioni 2

GFX-4 vi consente di modificare patch in entrambi il modo programma ed il modo manuale.

In modo programma, il display ritorna alla sua originale condizione circa 5 secondi dopo che viene eseguita l'ultima operazione di modifica. In modo manuale, il display rimane immutato dopo l'ultima operazione di modifica.

In modo manuale, i commutatori a piede 1 – 3 possono essere utilizzati per commutare effetti on e off.

Per attivare il modo manuale, premere il tasto MANUAL in modo programma.

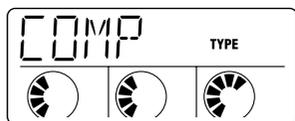


## 1 Selezionare il modulo da modificare

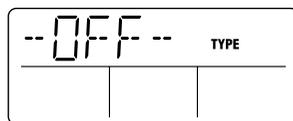
Utilizzare i tasti modulo per selezionare il modulo che volete modificare.

Il LED del modulo selezionato lampeggia in rosso. Il display mostra la seguente informazione.

Quando il modulo è on



Quando il modulo è off

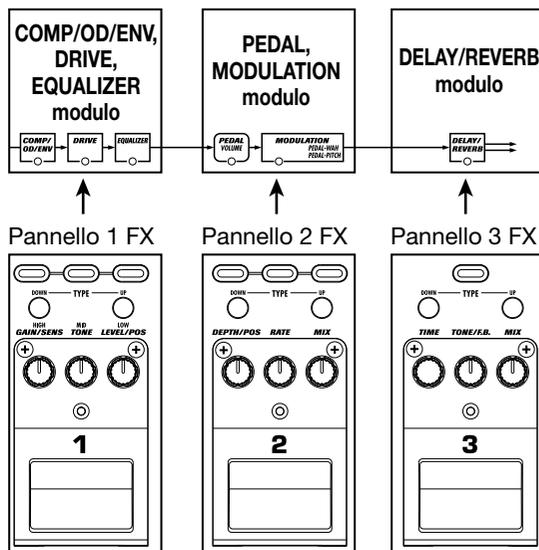


Quando un modulo viene impostato a off, esso non può essere modificato. Accendere prima il modulo.

## 2 Commutare on e off i moduli effetti

Per articolare tra on e off i moduli selezionati, premere il tasto FX del pannello corrispondente a quel modulo.

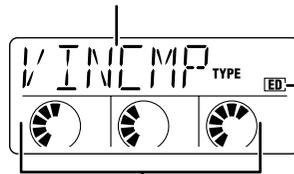
In modo manuale, la commutazione on e off del modulo può anche essere eseguita per mezzo dei commutatori a piede 1 – 3. I moduli sono assegnati ai pannelli 1 – 3 FX come mostrato alla destra.



## 3 Selezionare il tipo di effetto

Per commutare il tipo di effetto nel modulo selezionato, usare i tasti TYPE DOWN/UP nel pannello FX del modulo.

Tipo di effetto



Illuminato quando il tipo viene cambiato

Impostazione approssimata dei parametri 1 - 3



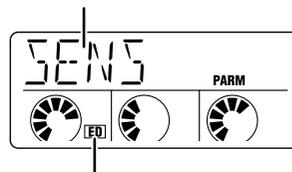
Quando il modulo EQUALIZER viene selezionato, solo un tipo di effetto è disponibile. Di conseguenza i tasti TYPE DOWN/UP sono inattivi.

## 4 Modifica dei parametri di effetto

Per modificare i parametri del modulo selezionato, utilizzare le tre manopole sul pannello FX corrispondenti al modulo.

Quali parametri sono assegnati alle manopole, dipende dal modulo e dal tipo di effetto correntemente selezionato.

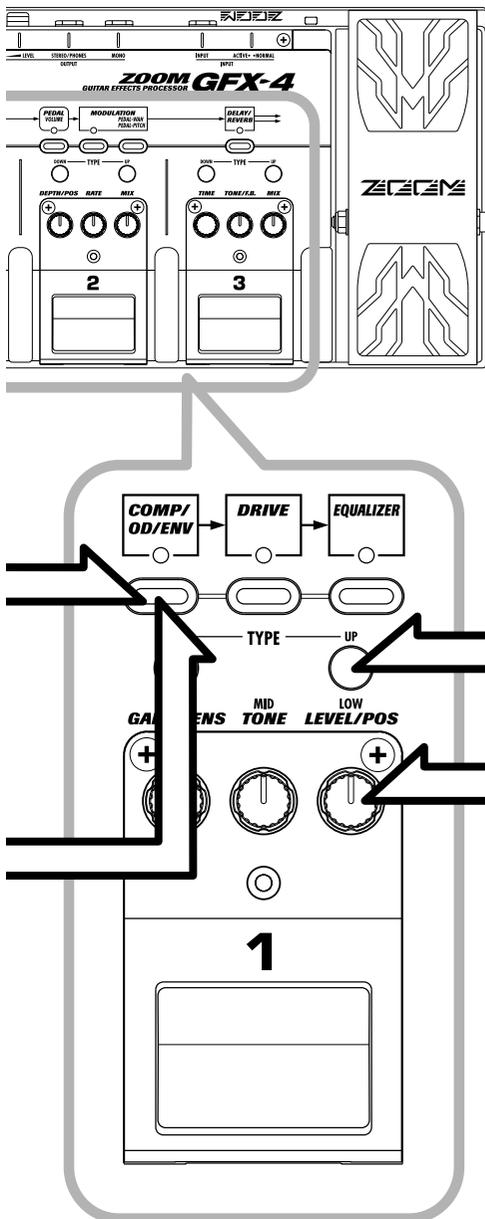
Nome parametro



Illuminato quando solo il parametro viene cambiato



Qualsiasi cambio che effettuate qui è solo temporaneo. Quando selezionate un patch differente in modo programma, le impostazioni ritorneranno alla condizione originale. Se avete effettuato cambiamenti che desiderate mantenere, dovete memorizzare il patch (→ pag. 104).



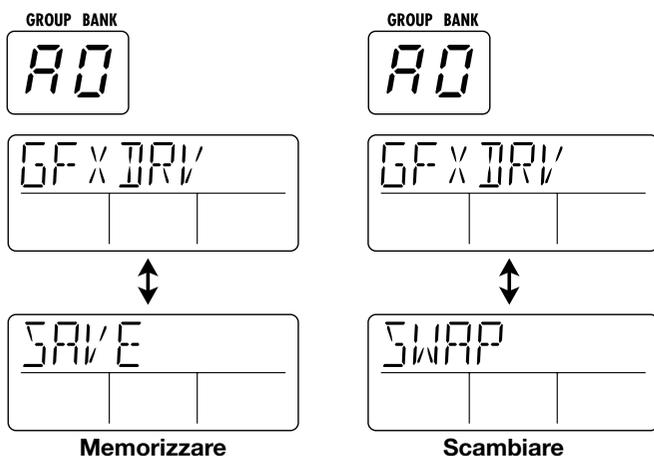
# Guida di istruzioni 3

A meno che memorizzate nella memoria dell'unità un patch modificato, i cambiamenti che avete eseguito verranno persi quando selezionate un altro patch. Non dimenticare di memorizzare il patch quando volete mantenere i vostri cambiamenti.

## 1 Commutare l'unità GFX-4 in modo memorizzazione

In modo programma oppure in modo manuale, premere il tasto **STORE**.

Il nome del patch correntemente selezionato e l'indicazione "SAVE" o "SWAP" vengono mostrate alternativamente sul display. L'indicatore GROUP/BANK mostra il gruppo/bank che sarà utilizzato come un obiettivo per la memorizzazione oppure per lo scambio.

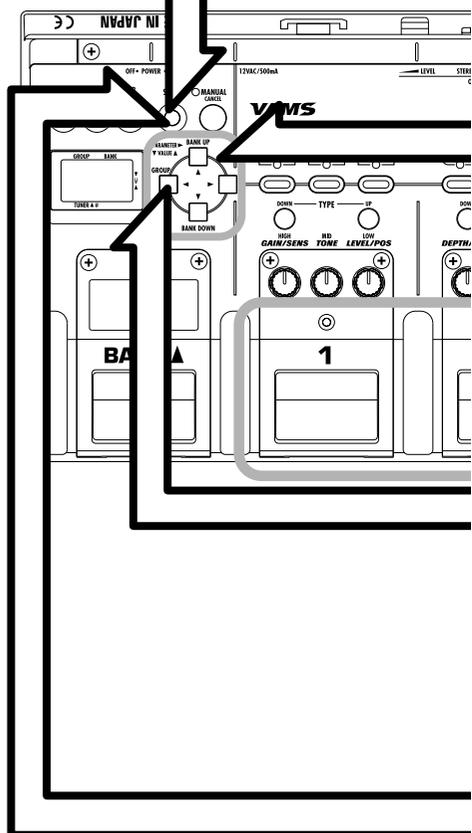


I patch preregolati sono di sola lettura e non possono essere sovrascritti. Se è attivato il modo store (memorizzare) mentre è selezionato un patch preregolato, il patch utilizzatore con lo stesso numero di gruppo/bank/patch viene automaticamente selezionato come obiettivo di memorizzazione.

Quando è selezionato "SWAP", i dati vengono cambiati come segue.

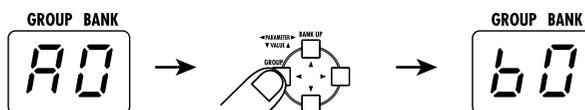
Dati del patch obiettivo da memorizzare → numero del patch originale

Dati del patch correntemente selezionato → numero del patch obiettivo da memorizzare

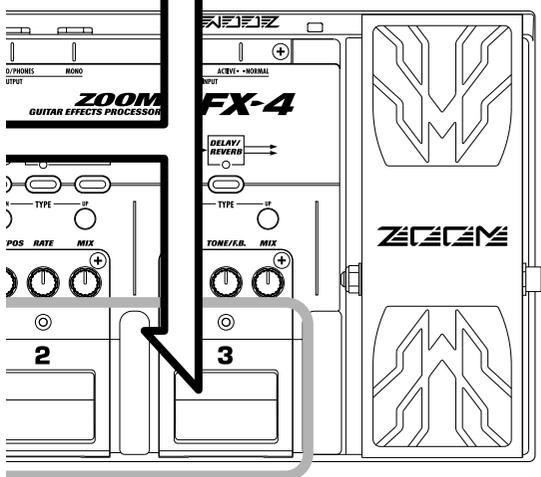


## 2 Selezionare il patch obiettivo di memorizzazione

Utilizzare i tasti ◀/▶, i tasti ▲/▼, e commutatori a piede 1 - 3, per selezionare il gruppo, bank, e numero di patch che deve essere utilizzato come un obiettivo di memorizzazione.



È anche possibile utilizzare il commutatore a piede BANK ▲ per selezionare il bank obiettivo di memorizzazione.



## 3 Selezionare se memorizzare o scambiare il patch

Usare il tasto ◀.

Ogni pressione del tasto ◀ articola l'impostazione tra "SAVE" (memorizzare) e "SWAP". Selezionare l'azione desiderata.



Se il patch originale era un patch preregolato, l'impostazione "SWAP" non è disponibile.

## 4 Eseguire il processo store/swap

Premere il tasto STORE ancora una volta.

Il processo store/swap è eseguito e l'unità ritorna alla stessa condizione come prima dell'attivazione del modo store. Quando si desidera annullare il processo, premere invece il tasto MANUAL/CANCEL.

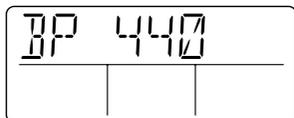
# Guida di istruzioni 4

L'unità GFX-4 ha incorporato un accordatore cromatico automatico per chitarre. Per utilizzare la funzione di accordatore (tuner), gli effetti incorporati devono essere bypassati (temporaneamente disattivati) oppure l'unità deve essere muta (suono originale e suono di effetti disattivati).

## 1 Impostare l'unità GFX-4 a bypass (muto)

Quando l'unità GFX-4 è in modo programma, premere e rilasciare il commutatore a piede del patch correntemente selezionato (il commutatore il cui LED è illuminato).

Premendo e rilasciando immediatamente il commutatore a piede, si imposta l'unità alla condizione bypass, e l'indicazione "BP 440" viene mostrata sul display.



Quando l'unità GFX-4 è in modo manuale, premere e rilasciare immediatamente il commutatore BANK ▲.

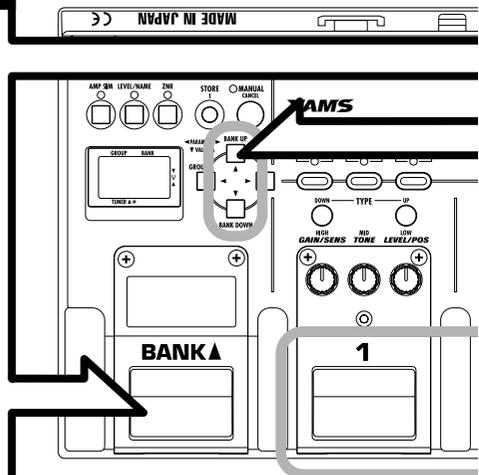
Premendo e mantenendo premuto il commutatore a piede per più di 1 secondo, si imposta l'unità alla condizione muto, e l'indicazione "MT 440" viene mostrata sul display.



Quando l'unità GFX-4 è in modo manuale, premere il commutatore BANK ▲ per circa 1 secondo.



Mentre l'unità GFX-4 è in modo bypass, il pedale di espressione non può essere usato come un pedale di volume per il jack OUTPUT MONO della chitarra.



## 2 Accordare la vostra chitarra

Suonare la corda a vuoto che volete accordare, e osservare l'indicatore GROUP/BANK.

L'unità GFX-4 rileva automaticamente il tono, e l'indicatore mostra la nota che è più prossima alla tonalità corrente.



Per l'accordatura, suonare sempre una singola nota. Se suonate un accordo, il tono non verrà rilevato correttamente.



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

# Uso della funzione Tuner (Bypass/Mute)

## 3 Regolare la tonalità di riferimento dell'accordatore

Utilizzare i tasti ▲/▼.

Dopo aver acceso l'unità GFX-4, il tono di riferimento dell'accordatore è sempre "440" (centro A=440 Hz). Se desiderate, potete cambiare il tono di riferimento in passi di 1 Hz sopra il campo da "435" (centro A=435 Hz) a "445" (centro A=445 Hz).



Il tono di riferimento viene reimpostato a "440" quando l'unità è spenta e accesa di nuovo.

## 4 Ritornare al modo programma

Quando l'accordatura è completata, premere qualsiasi commutatore a piede.

L'unità GFX-4 ritorna al modo programma.

Quando l'indicatore GROUP/BANK mostra la nota desiderata, eseguire l'accordatura fine mentre si osserva il display.

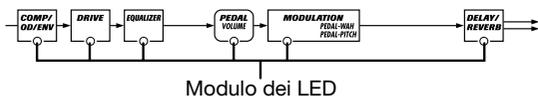


# Operazioni di modifica

Questa sezione descrive le varie operazioni di modifica che possono essere eseguite con l'unità.

I passi di base per la modifica dei patch sono come segue.

## 1. Mentre l'unità GFX-4 è in modo programma, selezionare il patch che volete modificare.



Il modulo dei LED mostra lo stato di ciascun modulo all'interno di quel patch.

### Modulo dei LED COMP/OD/ENV, DRIVE, EQUALIZER



Stato del modulo LED	Stato on/off del modulo	Assegnazione pedale 1 FX
Illuminato rosso	On	Sì
Illuminato verde	Off	Sì
Illuminato arancione	On	No
Spento	Off	No



COMP/OD/ENV, DRIVE, e EQUALIZER condividono il pedale 1 FX, il quale può essere assegnato a ciascuno di questi moduli. Tuttavia, quando il modulo assegnato è off (LED del modulo illuminato in verde), il pedale 1 FX è operante solo per commutare il modulo on oppure off.

### Modulo dei LED MODULATION, DELAY/REVERB



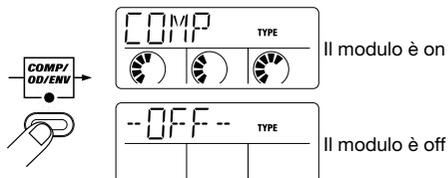
Stato del modulo LED	Stato on/off del modulo
Illuminato rosso	On
Spento	Off



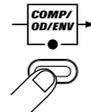
- I moduli MODULATION e PEDAL condividono il pedale 2 FX. Normalmente, il pedale 2 FX controlla il modulo MODULATION, ma quando il modulo PEDAL è selezionato come obiettivo di funzionamento, il pedale 2 FX controlla il modulo PEDAL. Il LED del modulo PEDAL è lampeggiante.
- Il pedale 3 FX è permanentemente assegnato al modulo DELAY/REVERB. Esso controlla sempre il modulo DELAY/REVERB.

## 2. Premere uno dei tasti modulo (COMP/OD/ENV, DRIVE, EQUALIZER, PEDAL, MODULATION, DELAY/REVERB) per selezionare il modulo obiettivo.

Il LED del modulo selezionato lampeggia, ed il display mostra il nome del tipo di effetto selezionato per quel modulo (se il modulo è on), oppure "-OFF-" (se il modulo è off).



## 3. Per articolare il modulo selezionato tra on e off, premere di nuovo il tasto modulo del corrispondente pannello FX.



Potete anche commutare tra on e off premendo il tasto modulo del modulo il cui LED è lampeggiante.



Il modulo PEDAL serve per effettuare le impostazioni del pedale di espressione. Esso non è un effetto regolare e può quindi non essere spento.

## 4. Per commutare il tipo di effetto del modulo selezionato, utilizzare i tasti TYPE DOWN/UP sul corrispondente pannello FX.

Ad esempio, quando si commuta un modulo da on a off, il LED del modulo cambia da rosso lampeggiante a verde lampeggiante.

L'assegnazione dei pannelli 1 - 3 FX ai moduli è come segue.

- Pannello 1 FX: modulo COMP/OD/ENV, DRIVE, EQUALIZER
- Pannello 2 FX: modulo PEDAL, MODULATION
- Pannello 3 FX: modulo DELAY/REVERB

Il nome del tipo di effetto correntemente selezionato viene mostrato sul display.





- Diversamente da altri moduli, il modulo EQUALIZER ha solo un tipo di effetto. Di conseguenza premendo i tasti TYPE DOWN/UP non si ha effetto. (Il display mostra soltanto EQUALIZER "HIGH".)
- Quando un modulo che è correntemente impostato a off viene selezionato, il tipo di effetto e parametro non possono essere cambiati.



Per i tipi di effetti PLDWAH (pedale wah) e PDLPIT (pedal tono) solo nel modulo MODULATION, è possibile richiamare direttamente il display di modifica tramite la pressione del tasto PEDAL WAH/PEDAL PITCH. Per maggiori dettagli, vedere a pagina 118.

## 5. Per impostare i parametri di effetto del modulo selezionato, azionare le manopole di parametro 1 – 3 del corrispondente pannello FX.

Il display mostra il nome del parametro più recentemente modificato, e l'indicatore GROUP/BANK mostra il valore del parametro.



Potere anche usare i tasti ◀/▶ ed i tasti ▲/▼ per selezionare il tipo di effetto e variare il valore del parametro. I tasti ◀/▶ servono per introdurre il tipo di effetto o parametro 1 – 3, ed i tasti ▲/▼ servono per regolare il valore.

## 6. Utilizzare i tasti del modulo per selezionare un altro modulo e regolare il valore del tipo/parametro dell'effetto e l'impostazione on/off allo stesso modo.

## 7. Quando la modifica è completata, memorizzare il patch come richiesto.



Se richiamate un altro patch nel modo programma, senza la memorizzazione del patch corrente, qualsiasi cambiamento di modifica verrà perso.

# Differenze di operazioni del modo manuale e modo programma

Quando il tasto MANUAL viene premuto mentre l'unità GFX-4 è nel modo programma, l'unità commuta al modo manuale. (Premendo ancora il tasto si commuta indietro al modo programma.)

In modo manuale, i commutatori a piede 1 – 3 sui pannelli FX servono per accendere e spegnere i moduli. Questo vi

permette di cambiare il suono del patch correntemente selezionato in una maniera simile all'uso di un effetto pieno.

Le differenze di operazioni nel modo manuale e nel modo programma, vengono elencate di seguito.

	Modo manuale	Modo programma
<b>LED modulo</b> <b>Display</b> <b>Indicatore</b> <b>GROUP/BANK</b>	Il LED modulo dell'ultimo modulo modificato lampeggia, ed il display mostra il nome del parametro/nome del tipo di effetto. L'indicatore GROUP/BANK mostra il valore del parametro.	L'indicazione del LED modulo dell'ultimo modulo editato, il display e la funzione dell'indicatore GROUP/BANK sono uguali come nel modo programma, tuttavia il display ritorna al display iniziale del modo programma dopo circa 5 secondi.
<b>Commutatore</b> <b>a piede 1 – 3</b>	Commuta il rispettivo modulo on e off.	Commutazione patch
<b>Per attivare</b> <b>il modo</b> <b>bypass (muto)</b>	Premere il commutatore BANK ▲	Premere il commutatore a piede del numero del patch correntemente selezionato (LED illuminato)

## Impostazione del livello e del nome di patch

Quando un patch è stato completato, potete assegnare ad esso un nome fino a sei caratteri, e regolare il livello di patch (il livello di uscita finale per ogni patch).

**1. In modo manuale oppure in modo programma, premere il tasto LEVEL/NAME.**

**2. Utilizzare i tasti ◀/▶ per introdurre sul display l'indicazione "PATLVL".**

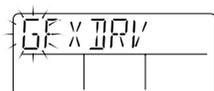
Questo display permette l'impostazione del livello finale del patch nel campo da 1 – 50. (Un'impostazione di livello patch di 40 significa che il livello di ingresso ed il livello di uscita sono uguali.) L'impostazione corrente viene mostrata sull'indicatore GROUP/BANK.



**3. Utilizzare i tasti ▲/▼ per regolare il livello del patch.**

**4. Usare i tasti ◀/▶ per introdurre il nome del patch sul display.**

Questo display permette di cambiare il nome del patch. Il carattere lampeggiante è un carattere che è correntemente selezionato per la modifica.



**5. Usare i tasti ◀/▶ per selezionare il carattere che deve essere modificato, e cambiare il carattere con i tasti ▲/▼. Sono disponibili i seguenti caratteri alfanumerici e simboli.**

(Space)	'	<	>	*	+	-	/	0	1	2	3
(Space)	'	(	)	*	+	-	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	<	=	>	@	A	B
4	5	6	7	8	9	<	=	>	@	A	B
[	]	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

**6. Quando il livello ed il nome del patch sono stati impostati, premere il tasto LEVEL/NAME.**

L'unità GFX-4 ritorna al modo precedente. Se richiesto, memorizzare il patch (→ pag. 104 – 105).



Se richiamate un altro patch nel modo programma, senza la memorizzazione del patch corrente, qualsiasi cambiamento di modifica verrà perso.

## Impostazione della soglia ZNR

L'unità GFX-4 incorpora un circuito ZNR (riduzione disturbo ZOOM) il quale è altamente efficace nella minimizzazione del disturbo nelle pause di esecuzione. Potete impostare la soglia ZNR individualmente per ogni patch.

**1. In modo manuale oppure in modo programma, premere il tasto ZNR.**

L'indicazione "ZNR" appare sul display, e l'impostazione corrente (oF, 1 – 10) viene mostrata sull'indicatore GROUP/BANK.



**2. Utilizzare i tasti ▲/▼ per regolare la soglia ZNR (sensibilità).**

Scegliere il valore che produce la migliore riduzione di disturbo senza causare bruscamente il taglio del suono. L'impostazione "oF" significa che ZNR è spento.

**3. Quando la soglia è stata impostata, premere il tasto ZNR ancora una volta.**

L'unità GFX-4 ritorna al modo precedente. Se richiesto, memorizzare il patch.



Se richiamate un altro patch nel modo programma, senza la memorizzazione del patch corrente, qualsiasi cambiamento di modifica verrà perso.

# Uso del pedale di espressione (funzione RTM)

L'unità GFX-4 ha un pedale di espressione integrato che può essere utilizzato per regolare in tempo reale il volume oppure i parametri degli effetti. Questa funzione è chiamata RTM (Real Time Modulation). Questa sezione spiega come effettuare le impostazioni RTM e l'uso della funzione.

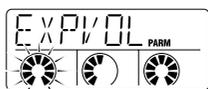
## 1. Selezionare il patch per il quale volete effettuare le impostazioni RTM, e premere il tasto del modulo PEDAL nel modo manuale oppure nel modo programma.

Viene mostrato il display del modulo PEDAL. Questo modulo serve per l'effettuazione delle impostazioni del pedale di espressione.



L'impostazione RTM può essere effettuata in modo manuale oppure in modo programma. Tuttavia, se il tasto del modulo PEDAL viene premuto in modo programma, l'unità ritorna alla condizione originale se nessun controllo è azionato per 5 secondi.

## 2. Utilizzare il tasto del modulo pedal per introdurre sul display l'indicazione "EXPVOL".



Questo display vi permette di effettuare le impostazioni per l'uso del pedale di espressione come un pedale di volume, e per selezionare la funzione del commutatore assegnabile incorporato nel pedale di espressione.

## 3. Usare le manopole 1 – 3 del pannello 2 FX per impostare i seguenti parametri.

- Parametro manopola 1..... EXPVOL  
Determina se il pedale di espressione è usato come un pedale di volume in questo patch. Potete selezionare "oF" (off) oppure "on".
- Parametro manopola 2..... MINVOL  
Quando l'impostazione "on" viene selezionata con la manopola 1, potete impostare il volume minimo (il volume quando il pedale è completamente alzato) con questa manopola. Il campo di impostazione è 0 – 9.
- Parametro manopola 3..... EXP-SW  
Il pedale di espressione incorpora un commutatore assegnabile (commutatore elettronico che è articolato tra on e off quando il pedale è completamente abbassato).

Questa manopola vi permette di selezionare la funzione del commutatore dalle seguenti due opzioni.

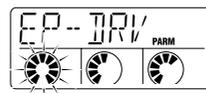
- 0: Articolare lo stato on e off del modulo controllato RTM
- 1: Commutare tra modo programma e modo manuale

Dipendentemente da quale manopola è azionata, il nome del parametro appare sul display, e l'impostazione corrente viene mostrata sull'indicatore GROUP/BANK.



Per utilizzare il pedale di espressione come pedale di volume in modo bypass, deve essere usata l'uscita stereo dell'unità GFX-4. Se è usata l'uscita mono (sistema di riproduzione connesso solo al jack OUTPUT MONO), il pedale di espressione non funziona come un pedale di volume, indifferente dell'impostazione del parametro EXPVOL.

## 4. Usare il tasto del modulo pedal per introdurre sul display l'indicazione "EP-DRV".

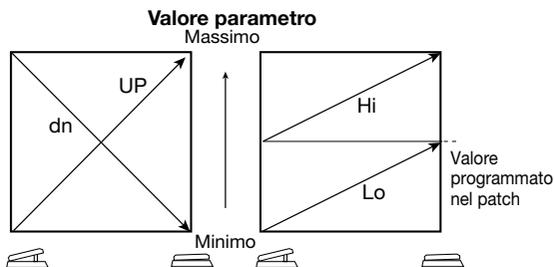


Questo display vi permette di selezionare il modulo di effetto da regolare in tempo reale con il pedale. Il controllo RTM è possibile per i moduli DRIVE, MODULATION, e DELAY/REVERB. (Possono essere selezionati vari moduli.)

## 5. Usare le manopole 1 – 2 del pannello 2 FX per impostare i seguenti parametri.

- Parametro manopola 1..... EP-DRV  
Determina se controllare il modulo DRIVE con il pedale di espressione in tempo reale. Potete selezionare "oF" (off) oppure "on".
- Parametro manopola 2..... EP-MOD  
Determina se controllare il modulo MODULATION con il pedale di espressione in tempo reale. Potete selezionare "oF" (off), "UP", "dn" (down), "Hi" (high), oppure "Lo" (low).

Quando viene selezionata un'impostazione all'infuori di "oF", il funzionamento è come segue.



Quando il tipo di effetto del modulo MODULATION è PDLPIT (pedale tono) oppure PDLWAH (pedale wah), l'impostazione "Hi" ha lo stesso effetto come "UP", e "Lo" ha stesso effetto come "dn".

- Parametro manopola 3..... EP-D/R  
Determina se controllare il modulo DELAY/REVERB con il pedale di espressione in tempo reale. Potete selezionare "oF" (off), "UP", "dn" (down), "Hi" (high), oppure "Lo" (low).  
Quando viene selezionata un'impostazione all'infuori di "oF", il funzionamento è lo stesso come per EP-MOD.

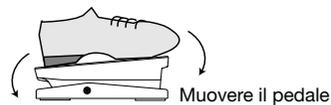
## 6. Assicurarsi che i moduli selezionati nel passo 5 sono impostati a on. Se richiesto, commutare il tipo di effetto usato nel modulo.

Il parametro controllato tramite RTM dipende su quale

tipo di effetto è correntemente selezionato per il modulo. Per maggiori dettagli, vedere la sezione "Tipi di effetti e parametri".

## 7. Se richiesto, memorizzare il patch, e ritornare al modo programma.

Quando voi a questo punto azionate il pedale di espressione, il rispettivo parametro nei moduli selezionati per RTM cambierà.



Quando spingete il pedale di espressione completamente in basso, il commutatore assegnabile esegue la funzione selezionata (commutando tra modo programma e modo manuale, oppure articolando on/off lo stato del modulo).



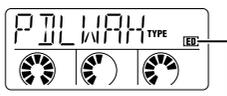
Per esempio, potete selezionare i moduli DRIVE e MODULATION per il controllo RTM e memorizzare il patch con un modulo impostato a on, e l'altro a off. Se selezionate quindi la funzione on/off del modulo per il commutatore assegnabile, il modulo controllato tramite RTM viene commutato ogni volta che premete il pedale di espressione completamente in basso.

# Tasto PEDAL WAH/PEDAL PITCH

Tra i tipi di effetti che possono essere controllati tramite RTM, i due tipi di effetto PDLWAH (pedale wah) e PDLPIT (pedale pitch) nel modulo MODULATION hanno tasti speciali.

## 1. In modo manuale oppure in modo programma, premere i tasti PEDAL WAH/PEDAL PITCH.

I tasti PEDAL WAH/PEDAL PITCH sono dei tasti shortcut (a scelta rapida) per la regolazione veloce del pedale wah oppure del pedale pitch. Ad ogni pressione dei tasti, il display di modifica per "PDLWAH" e "PDLPIT" viene visualizzato alternativamente.



Illuminato quando è cambiato il tipo

## 2. Per usare l'effetto wah del pedale, selezionare il display "PDLWAH". Per usare l'effetto pitch del pedale, selezionare il display "PDLPIT".

Quando uno di questi ultimi è selezionato, l'impostazione del patch diviene automaticamente come segue.

- Modulo MODULATION = ON
- Tipo di effetto modulo MODULATION = PDLWAH oppure PDLPIT
- UP se il display RTMSET parametro EP-MOD = oF

## 3. Se richiesto, utilizzare le manopole di parametro sul pannello 2 FX per impostare il parametro di effetto.

La procedura di impostazione del parametro di effetto è la stessa come per la normale modifica. (Per le informazioni sui parametri di effetto, vedere a pagina 113.)

## 4. Se richiesto, memorizzare il patch , e quindi ritornare al modo programma.

Quando voi a questo punto azionate il pedale di espressione, l'effetto del pedale wah oppure del pedale pitch viene applicato.

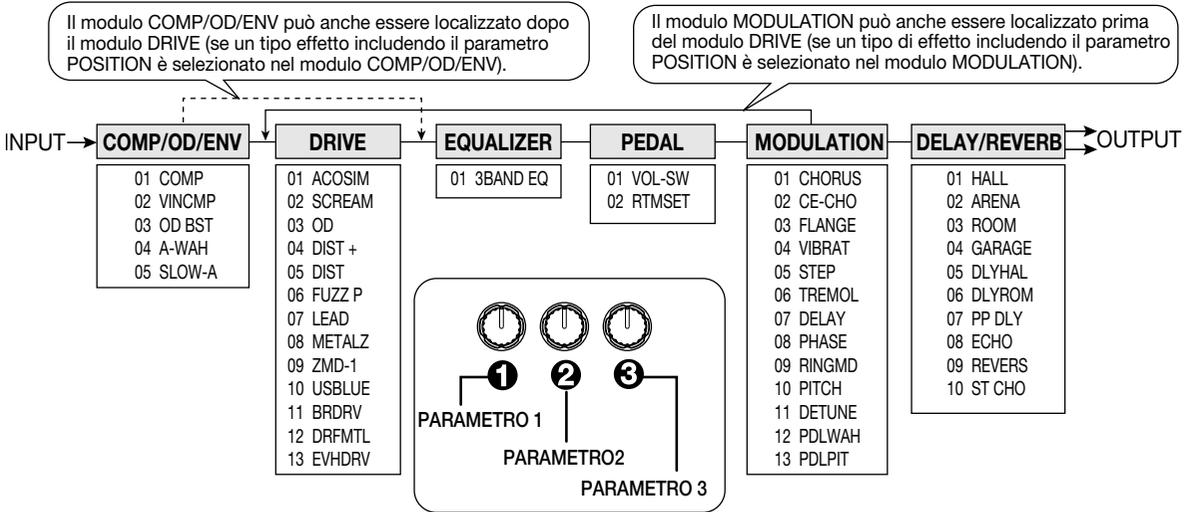
# Tipi di effetti e parametri

In questa sezione, sono elencati e spiegati i tipi di effetto e parametri in tutti moduli.

◀ Questo segno indica che il parametro può essere controllato con la funzione RTM.

## Informazioni su moduli e tipi di effetti

L'illustrazione sottoriportata mostra i moduli nei patch dell'unità GFX-4, ed i tipi di effetti che possono essere selezionati all'interno di ogni modulo.



**COMP/OD/ENV**

## Modulo COMP/OD/ENV

Contiene tipi di effetti come ad esempio compressore, booster, inviluppo (wah automatico, attacco lento ecc..).

TIPO 1	COMP (Compressore)
Questo è un compressore che mantiene il livello entro un certo campo, attenuando i segnali di alto livello ed incrementando i segnali di basso livello.	
① SENS 1 - 10	② ATTACK 1 - 10
Regola la profondità dell'effetto.	Regola l'intervallo di tempo tra il tocco di una corda e l'attacco dell'effetto.
③ LEVEL 1 - 10	
Regola il livello di uscita del modulo.	
[Funzionamento del compressore]	
TIPO 2	VINCMP (Compressore vintage)
Questo è un compressore che attenua i segnali di alto livello ed incrementa i segnali di basso livello.	
① SENS 1 - 10	② TONE 0 - 10
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il carattere del suono.
③ LEVEL 1 - 10	
Regola il livello di uscita del modulo.	
TIPO 3	OD BST (Overdrive/Booster)
Suono overdrive che lavora benissimo anche come booster.	
① GAIN 1 - 4	② TONE 0 - 10
Regola il guadagno.	Regola il carattere del suono.
③ LEVEL 1 - 10	
Regola il livello di uscita del modulo.	

Italiano

<b>TIPO 4 A-WAH (Wah automatico)</b>		
Questo è un effetto wah automatico che varia la profondità di effetto conformemente all'intensità del tocco.		
<b>1 SENS</b> -10 - -1, 1 - 10	<b>2 RESO</b> 1 - 10	<b>3 POSI</b> bF, AF
Regola la sensibilità. Valori positivi cambiano il picco verso l'alto, e valori negativi lo cambiano verso il basso.	Regola il risalto dell'effetto wah.	Seleziona il modulo COMP/OD/ENV e la sequenza di connessione del modulo DRIVE. Sono disponibili le seguenti due impostazioni. bF: COMP/OD/ENV → DRIVE AF: DRIVE → COMP/OD/ENV
<b>TIPO 5 SLOW-A (Slow attack)</b>		
Questo effetto aggiunge un attacco soft ad ogni nota, dipendentemente dall'intensità del tocco.		
<b>1 TIME</b> 1 - 10	<b>2 CURVE</b> 1 - 4	<b>3 POSI</b> bF, AF
Regola il rateo transitorio del suono.	Regola la curva transitoria del suono.	Seleziona il modulo COMP/OD/ENV e la sequenza di connessione del modulo DRIVE. Sono disponibili le seguenti due impostazioni. bF: COMP/OD/ENV → DRIVE AF: DRIVE → COMP/OD/ENV



## Modulo DRIVE

Questo modulo contiene principalmente gli effetti di tipo distorsione, come ad esempio Fuzz e Overdrive, simulando moduli effetti convenzionali. In aggiunta, il modulo caratterizza anche effetti di preamplificatore e un simulatore di chitarra acustica.

<b>TIPO 1 ACOSIM (Simulatore acustico)</b>		
Cambia il suono di una chitarra elettrica per somigliare a quello di una chitarra acustica.		
<b>1 TOP</b>  1 - 10	<b>2 BODY</b> 1 - 10	<b>3 LEVEL</b> 1 - 10
I valori più elevati per questo parametro hanno come risultato un carattere più forte di chitarra acustica.	I valori più elevati per questo parametro hanno come risultano un più forte suono del corpo dello strumento.	Regola il livello di uscita del modulo.
<b>TIPO 2 SCREAM (Scream)</b>		
Simula un overdrive vintage che era estremamente popolare in America come booster.		
<b>TIPO 3 OD (Overdrive)</b>		
Simula il tono overdrive "classico".		
<b>TIPO 4 DIST + (Distortion +)</b>		
Simula una unità di distorsione vintage, che fu pioniere del suono di distorsione.		
<b>TIPO 5 DIST (Distortion)</b>		
Distorsione dura britannica "stile stack".		
<b>TIPO 6 FUZZ P (Fuzz π)</b>		
Simulazione fuzz vintage degli anni 60', distorsione ruvida e tono superbo.		
<b>TIPO 7 LEAD (Lead)</b>		
Eguaglia il suono di chitarra conduttrice "ZOOM", moderno con drive eccezionale.		
<b>TIPO 8 METALZ (Metal Z)</b>		
Simula una intensa distorsione Heavy Metal dual gain.		
<b>TIPO 9 ZMD-1 (ZOOM Metal Driver 1)</b>		
Gain ultra elevato, distorsione super metal, taglio superiore.		
<b>TIPO 10 USBLUE (US Blues)</b>		
Distorsione amplificatore vintage a pieno campo, con l'intensità del modo di suonare varia l'overdrive.		
<b>TIPO 11 BRDRV (British Drive)</b>		
Suono valvolare vintage "British Invasion" da cui ha avuto inizio tutto.		

**TIPO 12 DRFMLT (DRF Metal)**

Simula un amplificatore realizzato su misura per thrasher. La forte distorsione riesce potente insieme con i pickup humbucker.

**TIPO 13 EVHDRV (EVH Driver)**

Simula un amplificatore signature che ha ricevuto le lodi dai chitarristi di tutto il mondo.

<b>1 GAIN</b>  1 – 30	<b>2 TONE</b> 0 – 10	<b>3 LEVEL</b> 1 – 10
Regola l'intensità di distorsione.	Regola il carattere del suono.	Regola il livello di uscita del modulo.

**EQUALIZER****Modulo EQUALIZER**

Questo modulo è un equalizzatore a 3 bande per la regolazione del carattere tonale del suono.

**TIPO 1 3BAND EQ (3-band equalizer)**

<b>1 HIGH</b> -12 – 12	<b>2 MID</b> -12 – 12	<b>3 LOW</b> -12 – 12
Regola incremento/taglio nel campo delle frequenze alte.	Regola incremento/taglio nel campo delle frequenze medie.	Regola incremento/taglio nel campo delle frequenze basse.

**PEDAL VOLUME****Modulo PEDAL**

Questo modulo contiene le impostazioni per il pedale di espressione sull'unità.



Poichè il modulo PEDAL non è un effetto, non può essere impostato a off.

**PAGINA 1 VOL-SW (Impostazioni commutatore Volume/Assegnabile)**

Determina se il pedale di espressione è impiegato come un pedale di volume, e determina quale funzione è assegnata al commutatore assegnabile.

<b>1 EXPVOL</b> oF, on	<b>2 MINVOL</b> 0 – 9	<b>3 EXP-SW</b> 0, 1
Determina per ogni patch se il pedale di espressione è assegnato al controllo del volume.	Determina l'impostazione del volume minimo, quando il pedale di espressione è assegnato al controllo del volume. (Questo è il volume quando il pedale è completamente sollevato.)	Determina per ogni patch la funzione che è assegnata al commutatore assegnabile. Sono disponibili le seguenti due impostazioni. 0: Commutazione on/off del modulo al quale è assegnato RTM 1: Commutazione modo programma/ modo manuale del gruppo prerogolato

**PAGINA 2 RTMSET (Impostazioni RTM)**

Utilizzando la funzione RTM, il DRIVE, MODULATION, oppure il modulo DELAY/REVERB, possono essere controllati con il pedale di espressione.

<b>1 EP-DRV</b> oF, on	<b>2 EP-MOD</b> oF, UP, dn, Hi, Lo	<b>3 EP-D/R</b> oF, UP, dn, Hi, Lo
Determina se controllare un parametro del modulo DRIVE in tempo reale con il pedale di espressione. Quando è selezionato il tipo di effetto ACOSIM, è regolato il parametro TOP. Quando è selezionato un altro tipo di effetto, è regolato il parametro GAIN.	Determina se controllare un parametro del modulo MODULATION in tempo reale con il pedale di espressione. Per maggiori dettagli sulla procedura quando sono selezionate le varie impostazioni, vedere a pagina 111.  <b>NOTA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quale parametro può essere controllato con il pedale, è prestabilito per ogni tipo di effetto.</li> <li>Quando PDLWAH (pedale wah) oppure PDLPTIT (pedale pitch) è selezionato come tipo di effetto per il modulo MODULATION, il funzionamento di HI è uguale a UP e Lo è uguale a dn.</li> </ul>	Determina se controllare un parametro del modulo DELAY/REVERB in tempo reale con il pedale di espressione. Per maggiori dettagli sulla procedura quando sono selezionate le varie impostazioni, vedere a pagina 111.

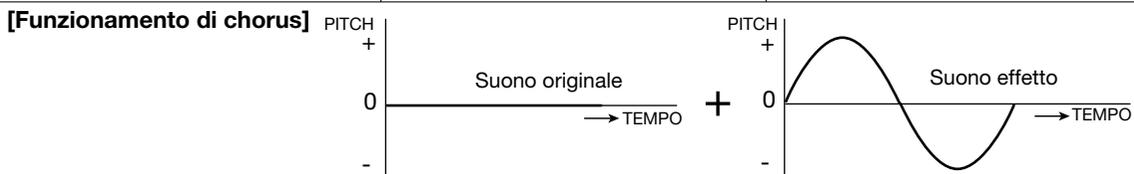
# Modulo MODULATION

Questo modulo contiene gli effetti di modulazione, come ad esempio chorus, flanger, pitch, shifter, ecc..

## TIPO 1 CHORUS (Chorus)

Effetto chorus con suono chiaro.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 50	<b>2 RATE</b> 1 – 50	<b>3 MIX</b>  0 – 50
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il rateo di modulazione.	Regola il rapporto di missaggio del suono dell'effetto.



## TIPO 2 CE-CHO (CE Chorus)

Simula un chorus analogico vintage caratterizzato da un suono caldo, dal corpo pieno.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 50	<b>2 TONE</b> 0 – 10	<b>3 MIX</b>  0 – 50
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il carattere del suono dell'effetto.	Regola il rapporto di missaggio del suono dell'effetto.

## TIPO 3 FLANGE (Flanger)

Questo effetto produce un unico, suono ondeggiante.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 50	<b>2 RATE</b>  1 – 50	<b>3 RESO</b> -15 – 15
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il rateo di modulazione.	Regola l'intensità del carattere. Valori negativi hanno come risultato un suono dell'effetto con fase inversa.

## TIPO 4 VIBRAT (Vibrato)

Questo è un effetto di vibrato che varia periodicamente il pitch.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 50	<b>2 RATE</b>  1 – 50	<b>3 BAL</b> 0 – 50
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il rateo di modulazione.	Regola il bilanciamento del missaggio tra il suono dell'effetto ed il suono originale. Valori più elevati hanno come risultato un suono dell'effetto più forte.

## TIPO 5 STEP (Step)

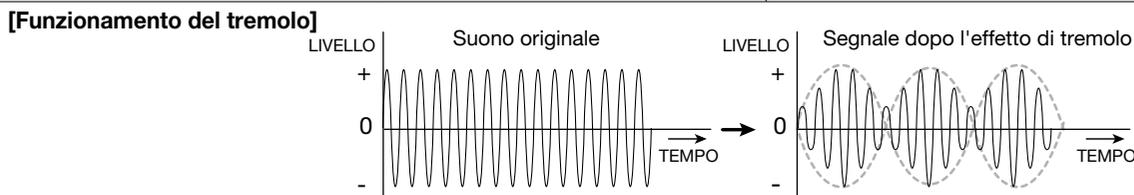
Questo è un effetto speciale con caratteristiche di filtro step-like. Il taglio viene variato in passi discreti ad un rateo costante, risultando in un effetto di tipo sample-and-hold (campionatura e tenuta).

<b>1 DEPTH</b> 0 – 50	<b>2 RATE</b>  1 – 50	<b>3 FB</b> 0 – 50
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il rateo di modulazione.	Regola l'ammontare del feed-back (retroreazione).

## TIPO 6 TREMOL (Tremolo)

Questo effetto varia periodicamente il livello del suono.

<b>1 DEPTH</b> 0 – 50	<b>2 RATE</b>  1 – 50	<b>3 CLIP</b> 0 – 10
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il rateo di modulazione.	Valori elevati hanno come risultato una forma d'onda del segnale di modulazione tagliata, che enfatizza la modulazione.



<b>TIPO 7 DELAY (Delay)</b>		
Questo è un effetto delay con un tempo di ritardo massimo di 500 millisecondi.		
<b>1 TIME</b> 1 – 50	<b>2 FB</b> 0 – 50	<b>3 MIX</b>  0 – 10
Regola il tempo di ritardo in passi di 10 millisecondi.	Regola l'ammontare di feed-back (retroazione). Valori più alti hanno come risultato un numero incrementato dei componenti di suono ritardato.	Regola il rapporto di missaggio del suono dell'effetto.
<b>TIPO 8 PHASE (Phaser)</b>		
Simula un phaser con suono levigato e soave non ottenuto con altri modelli.		
<b>1 POSI</b> bF, AF	<b>2 RATE</b>  1 – 50	<b>3 COLOR</b> 1 – 4
Seleziona la posizione di connessione del modulo MODULATION. Sono disponibili le seguenti due impostazioni. bF: Prima del modulo DRIVE AF: Dopo il modulo EQUALIZER	Regola il rateo di modulazione.	Seleziona il carattere del suono phase.
<b>TIPO 9 RINGMD (Modulazione ring)</b>		
Questo effetto applica una modulazione di ampiezza al segnale di ingresso, risultando un carattere metallico del suono.		
<b>1 POSI</b> bF, AF	<b>2 FREQ</b>  1 – 50	<b>3 BAL</b> 0 – 50
Seleziona la posizione di connessione del modulo MODULATION. Sono disponibili le seguenti due impostazioni. bF: Prima del modulo DRIVE AF: Dopo il modulo EQUALIZER	Determina la frequenza del segnale di modulazione.	Regola il bilanciamento del missaggio tra il suono dell'effetto ed il suono originale. Valori più elevati hanno come risultato un suono dell'effetto più forte.
<b>TIPO 10 PITCH (Spostatore pitch)</b>		
Questo effetto varia il pitch nel campo da 1 ottava sotto a 2 ottave sopra.		
<b>1 PIT</b> -12, -11... -1, 1, 2... 12, 24	<b>2 TONE</b> 0 – 10	<b>3 BAL</b>  0 – 50
Regola l'ammontare dello spostamento del pitch in passi di un semitono.	Regola il carattere del suono dell'effetto.	Regola il bilanciamento del missaggio tra il suono dell'effetto ed il suono originale. Valori più elevati hanno come risultato un suono di effetto più forte.
<b>TIPO 11 DETUNE (Detune)</b>		
Regola il bilanciamento del missaggio tra il suono dell'effetto ed il suono originale. Valori più elevati hanno come risultato un suono di effetto più forte.		
<b>1 DEPTH</b> -10...-1, 1...10	<b>2 TONE</b> 0 – 10	<b>3 MIX</b>  0 – 50
Regola l'estensione della stonatura del suono dell'effetto.	Regola il carattere del suono dell'effetto.	Regola il rapporto di missaggio del suono dell'effetto.
<b>TIPO 12 PDLWAH (Pedal Wah)</b>		
Simula un pedale wah tipico, con cambio dell'effetto e sensazione, a seconda dell'angolo di attacco del pedale.		
<b>1 POSI</b> bF, AF	<b>2 FREQ</b>  1 – 50	<b>3 LEVEL</b> 1 – 50
Seleziona la posizione di connessione del modulo MODULATION. Sono disponibili le seguenti due impostazioni. bF: Prima del modulo DRIVE AF: Dopo il modulo EQUALIZER	Regola la frequenza centrale di wah.	Regola il livello del volume.

**TIPO 13 PDLPIT (Pedale pitch)**

Questo è un modificatore pitch controllato dal pedale.

<b>1 POSI</b>	bF, AF	<b>2 TYPE</b>	1 – 10	<b>3 TONE</b>	0 – 10
Seleziona la posizione di connessione del modulo MODULATION. Sono disponibili le seguenti due impostazioni. bF: Prima del modulo DRIVE AF: Dopo il modulo EQUALIZER		Seleziona il tipo di pedale pitch.		Regola il carattere del suono dell'effetto.	

**[Tipo di pitch del pedale]**

TIPO		
<b>1</b>	± 0 cent	-100 cent
<b>2</b>	± 0 cent	+1 ottava
<b>3</b>	± 0 cent	+2 ottava
<b>4</b>	± 0 cent	-1 ottava
<b>5</b>	± 0 cent	-2 ottava
<b>6</b>	uplicazione	Suono stonato + suono originale
<b>7</b>	-1 ottava + suono originale	+1 ottava + suono originale
<b>8</b>	-700 cent + suono originale	+500 cent + suono originale
<b>9</b>	-∞ (0 Hz) + suono originale	+1 ottava
<b>10</b>	-∞ (0 Hz) + suono originale	+1 ottava + suono originale

**■ Tasto PEDAL WAH/PEDAL PITCH**

Solo per i tipi di effetti PDLWAH (pedale wah) e PDLPIT (pedale pitch) del modulo MOD, c'è uno speciale tasto per richiamare lo schermo di modifica.

Premendo il tasto PEDAL WAH/PEDAL PITCH, in modo manuale oppure in modo programma, si articola l'unità tra gli schermi PDLWAH e PDLPIT. Quando PDLWAH oppure PDLPIT è selezionato, potete regolare i parametri di effetto con le manopole del pannello 2 FX. In questo caso, le seguenti impostazioni sono stabilite automaticamente.

- Modulo MODULATION = ON
- Tipo di effetto del modulo MODULATION = PDLWAH oppure PDLPIT
- UP se il display RTMSET parametro EP-MOD = oF

**DELAY/REVERB****Modulo DELAY/REVERB**

Questo modulo contiene vari effetti di eco, come ad esempio delay e reverbero.

**TIPO 1 HALL (Hall)**

Questo è un effetto di reverbero che simula una sala da concerto di media dimensione.

**TIPO 2 ARENA (Arena)**

Questo è un effetto di reverbero che simula una grande arena.

**TIPO 3 ROOM (Room)**

Questo è un effetto di reverbero che simula una piccola stanza.

**TIPO 4 GARAGE (Garage)**

Questo è un effetto che simula un garage con un alto ammontare di riflessioni iniziali.

<b>1 REVTIM</b>	1 – 30	<b>2 TONE</b>	0 – 10	<b>3 REVMIX</b>	 0 – 50
Regola il tempo di reverbero.		Regola il carattere del suono dell'effetto.		Regola il rapporto di missaggio del suono dell'effetto.	

**TIPO 5 DLYHAL (Delay Hall)**

Questa è una combinazione delay + effetto reverbero di sala.

**TIPO 6 DLYROM (Delay Room)**

Questo è un effetto combinato di delay + reverbero di stanza.

<b>1 DLYTIM</b>	1 – 50	<b>2 DLYMIX</b>	 0 – 50	<b>3 REVMIX</b>	0 – 50
Regola il tempo di ritardo in passi di 10 millisecondi.		Regola il rapporto di missaggio del suono delay.		Regola il rapporto di missaggio del suono di reverbero.	

**TIPO 7 PP DLY PP-DLY (Delay ping-pong)**

Questo è un effetto delay ping-pong con un tempo di ritardo lungo (massimo 2 secondi).

**TIPO 8 ECHO (Echo)**

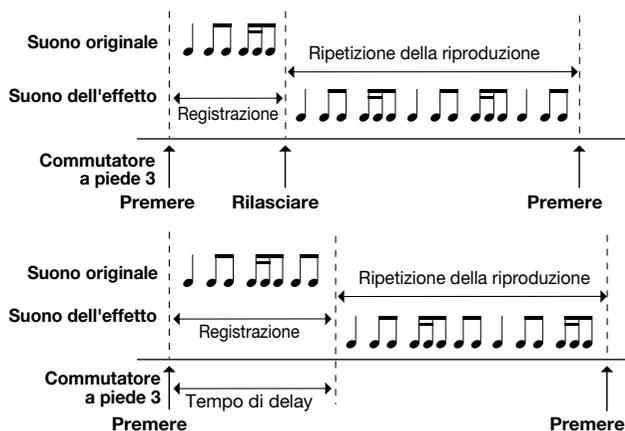
Questo è un effetto di delay con suono caldo, con un tempo di ritardo lungo (massimo 2 secondi).

<b>1 DLYTIM</b> 1-99, 1.0-2.0	<b>2 FB/HLD</b> 0-50, Hd, HS	<b>3 DLYMIX</b>  0-50
Regola il tempo di ritardo in passi di 10 millisecondi, fino ad 1 secondo. Sopra quello, la regolazione è in passi di 100 millisecondi.	0-50: Regola l'ammontare del feedback (retroazione) di delay. Hd: Causa all'effetto di operare come un hold delay. HS: Causa all'effetto di operare come un hold delay, con funzione senza giunzioni.	Regola il rapporto di missaggio del suono delay.

**Hold Delay**

Selezionando PP-DLY oppure ECHO come tipo di effetto nel modulo DELAY/REVERB, e impostando il parametro 2 a "Hd" oppure "Hs", un patch può utilizzare la funzione hold delay, dove i commutatori a piede servono per controllare la registrazione e la riproduzione di un fraseggio.

- Selezionare il tipo di patch soprariportato in modo manuale, e premere il commutatore a piede 3, per avviare la registrazione.
- Quando il commutatore a piede 3 è rilasciato oppure è trascorso il tempo di delay impostato come parametro 1, la registrazione termina, e si avvia automaticamente la ripetizione della riproduzione del fraseggio registrato.
- Premendo il commutatore a piede 3 durante la ripetizione della riproduzione, si arresta la riproduzione.

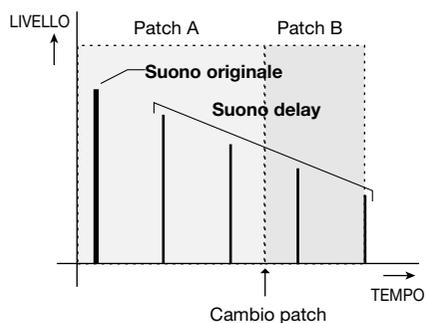
**[Hold delay]****Ritardo senza giunzione (patch delay)**

Utilizzando la funzione di delay senza giunzioni, si determina il suono di ritardo dal patch immediatamente precedente, per essere ascoltato anche dopo la commutazione dei patch.

La funzione di delay senza giunzioni dell'unità GFX-4 può essere utilizzata quando entrambi i patch (prima e dopo la commutazione) eseguono tutte le seguenti condizioni:

- (1) Modulo REV/DLY = ON
- (2) Tipo di effetto del modulo REV/DLY = PP-DLY oppure ECHO
- (3) Tempo di ritardo = massimo 1 secondo

Quando ambedue i patch (prima e dopo la commutazione) hanno il modulo REV/DLY ON, e il parametro FB/HLD impostato a "HS", la funzione hold delay può essere utilizzata come delay senza giunzioni. In questo caso, il fraseggio registrato continua ad essere ripetuto anche dopo che l'unità GFX-4 è ritornata al modo programma, ed il patch è commutato durante la ripetizione della riproduzione. Per provocare la fine della funzione di hold delay dopo un cambio di patch, impostare l'unità alla condizione di bypass.

**[Delay senza giunzioni]****TIPO 9 REVERS (Inverso)**

Questo è uno speciale effetto delay, dove il suono di effetto sembra essere in rotazione in senso inverso.

<b>1 DLYTIM</b> 50-99, 1.0-2.0	<b>2 FB</b> 0-50	<b>3 DLYBAL</b>  0-50
Regola il tempo di ritardo in passi di 10 millisecondi fino ad 1 secondo. Sopra quello, la regolazione avviene in passi di 100 millisecondi.	Regola l'ammontare del feedback di ritardo.	Regola il rapporto di missaggio del suono di ritardo.

**TIPO 10 ST CHO (Chorus stereo)**

Questo è un effetto di chorus stereo con suono chiaro ed una larga espansione.

<b>1 DEPTH</b> 0-50	<b>2 RATE</b> 1-50	<b>3 CHOMIX</b>  0-50
Regola la profondità dell'effetto.	Regola il rateo di modulazione.	Regola il rapporto di missaggio del suono chorus.

# Altre funzioni

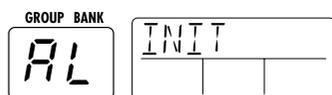
Questa sezione contiene le informazioni circa le funzioni speciali, come ad esempio in che modo far ritornare l'unità GFX-4 alla condizione di impostazione di default di fabbrica, ed in che modo riadattare il pedale di espressione.

## Inizializzare tutto

La funzione Inizializzare tutto, è una funzione speciale che vi permette di reimpostare l'unità GFX-4 alla condizione nella quale era originariamente caricata. Quando la funzione Inizializzare tutto viene eseguita, tutte le impostazioni dell'unità, includendo tutti i patch gruppo utilizzatore, vengono riportate alla condizione di default.

### 1. Accendere l'unità GFX-4 mentre si mantiene premuto il tasto STORE.

Il display mostra "INIT".



### 2. Premere il tasto STORE ancora una volta.

La funzione Inizializzare tutto viene eseguita. Se viene eseguita Inizializzare tutto, l'unità automaticamente ritorna al modo programma.

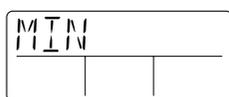
Notare che quando viene eseguita la funzione Inizializzare tutto, i contenuti di tutti i patch memorizzati dall'utilizzatore verranno sovrascritti (cancellati). Quando si desidera cancellare Inizializzare tutto, premere il tasto MANUAL /CANCEL prima del passo 2.

## Regolazione del pedale di espressione

Il pedale di espressione dell'unità GFX-4 utilizza un meccanismo sensore ottico altamente affidabile. Il pedale è regolato dalla fabbrica per un funzionamento ottimale, ma esso può essere nuovamente regolato come segue, se richiesto.

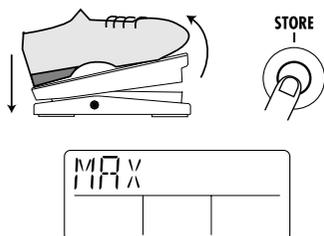
### 1. Tenere in basso il tasto del modulo PEDAL mentre si accende l'unità.

L'indicazione "MIN" appare sul display.

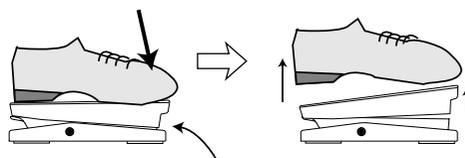


### 2. Con il pedale di espressione completamente sollevato, premere il tasto STORE.

L'indicazione del display cambia a "MAX".



### 3. Premere il pedale di espressione completamente in basso e quindi alzare il vostro piede dal pedale (il pedale va un poco indietro). Premere a questo punto il tasto STORE.



Premere con forza, in modo che il pedale tocchi qui

Quando viene sollevato il piede, il pedale ritorna leggermente



Premere il tasto STORE

La regolazione è completata, e l'unità ritorna al modo programma.

# Suggerimenti e risoluzioni dei problemi di funzionamento

Sintomo	Controllo	Rimedio
Nessun suono o volume molto basso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• È collegato un trasformatore CA appropriato e l'interruttore POWER è regolato su ON?</li> </ul>	Eseguire il collegamento come descritto in "Collegamenti" e accendere l'unità.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo strumento è collegato correttamente alla presa INPUT e l'apparecchiatura di riproduzione alla presa OUTPUT?</li> </ul>	Eseguire i collegamenti come descritto in "Collegamenti".
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il cavo schermato è difettoso?</li> </ul>	Provare ad usare un altro cavo.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'amplificatore è acceso? I comandi di livello per strumento e amplificatore sono regolati sui valori corretti?</li> </ul>	Accendere l'amplificatore e regolare il volume sul livello appropriato.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il GFX-4 è regolato in modo di silenziamento?</li> </ul>	Disattivare il modo di silenziamento.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La manopola MASTER LEVEL è abbassata?</li> </ul>	Regolare la manopola MASTER LEVEL sulla posizione appropriata.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il pedale di espressione è sollevato?</li> </ul>	Per alcuni patch, il pedale di espressione controlla il volume. Regolarlo su una posizione adatta.
Il modo bypass (muto) non può essere attivato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'unità è stata commutata tra modo programma e modo manuale?</li> </ul>	La funzione di commutazione è differente nel modo programma e nel modo manuale. Selezionare il modo corretto.
Il volume non cambia quando viene azionato il pedale di espressione nel modo bypass	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il pedale di espressione è stato impostato per funzionare come pedale di volume?</li> </ul>	Assegnare la funzione di controllo volume al pedale di espressione, come descritto alla pagina 111, ed impostare il volume minimo.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'uscita mono è utilizzata (sistema di riproduzione connesso solo al jack OUTPUT MONO)?</li> </ul>	Con una connessione mono, il pedale di espressione non può essere usato per controllare il volume. Connettere il sistema di riproduzione al jack OUTPUT STEREO.
La commutazione on/off del pedale di espressione non viene eseguita correttamente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regolando di nuovo il pedale, si potrebbe correggere il problema.</li> </ul>	Regolare di nuovo il pedale, come descritto alla pagina 120.
Avviene oscillazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'effetto di distorsione ad alto guadagno è utilizzato insieme all'effetto compressore/booster oppure EQUALIZER?</li> </ul>	Ridurre i valori dei parametri del modulo ad alto guadagno (guadagno, tono, livello).

# Creazione del vostro suono personale

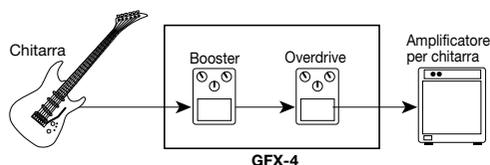
Questa sezione offre qualche suggerimento su come ottenere una prestazione ottimale dall'unità. Utilizzare questi suggerimenti come punti di partenza per esplorare al massimo la capacità dell'unità GFX-4.

## • Suono pieno a 2-fasi di distorsione

Questa è un'impostazione usata frequentemente per eseguire un assolo con lo stesso carattere del suono come sostegno, ma con suono più distinto e solido.

Normalmente, la prima fase fornirà la distorsione OD con moderato guadagno ed alto livello, e la seconda fase sarà utilizzata per creare la distorsione principale.

**NOTA** Fare attenzione di non applicare eccessiva distorsione, perché questa impostazione sottopone un considerevole carico sui circuiti e può condurre ad oscillazione.



### [Patch di esempio]

#### A02: ODROCK

Esempio per booster + combinazione overdrive

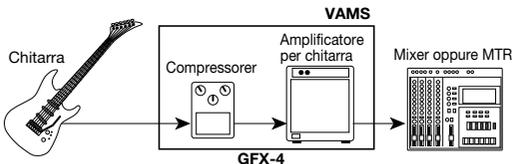
#### A11: HEAVY

Esempio per booster + combinazione di distorsione ad alto guadagno

## • Tecnica per l'ottenimento di distorsione dettagliata utilizzando un effetto pieno ed un amplificatore a valvole

Questo tipo di impostazione è frequentemente utilizzato dai chitarristi professionali per incrementare ulteriormente la distorsione dall'amplificatore per chitarra.

L'unità GFX-4 rende facile ripetere questa impostazione, perché l'unità distingue famosi suoni di amplificatori di chitarra. La tecnica può essere applicata anche quando non si sta eseguendo a forti livelli, come ad esempio durante la registrazione MTR. Il simulatore di amplificatore sarà utile in tali casi.



### [Patch di esempio]

#### A01: GFXDRV

Questo utilizza una compressione leggera per prolungare il sustain. Aumenta l'esecuzione tramite un amplificatore stack.

#### A23: TEXAS

Esempio d'impostazione per il suono di un famoso chitarrista di blues avanzato del Texas. Aggiunge punch ad un amplificatore combo.

## • Come fare un uso ottimale della sequenza di connessione degli effetti

L'impressione del suono creato da un effetto di tipo

equalizzatore, come ad esempio, il wah cambia sensibilmente, se inserito prima oppure dopo la distorsione nel percorso del segnale. Quando viene inserito prima della distorsione, esso enfatizza il punto sul quale viene applicata la distorsione. Quando viene inserito dopo la distorsione, l'equalizzazione agisce sul suono totale.

L'unità GFX-4 provvede 2 effetti nel modulo COMP/OD/ENV e 4 effetti nel modulo MODULATION, per il quale il punto di connessione può essere commutato.

### [Patch di esempio]

#### C01: BZ-TAK

Esempio di impostazione per l'inserimento wah come equalizzatore prima della distorsione

#### C33: SATCH

Esempio di impostazione per l'inserimento phaser come equalizzatore prima della distorsione

## • Uso di suoni di effetti vintage

Il suono di molti dispositivi di effetto vintage tuttora è molto attraente anche nell'epoca digitale. Avendo padronanza di tali suoni vi aiuterà a trovare il vostro stile individuale.

Per i migliori risultati, evitare l'eccessiva distorsione per lasciare più distinto il carattere del suono del dispositivo selezionato.

### [Patch di esempio]

#### A12: FUSION

Questo è un suono di compressore vintage e phaser.

#### A22: COOLWA

Esempio di impostazione per un suono vintage di pedale wah

#### b02: NIRVRN

Esempio di impostazione per l'ottenimento di un suono moderno con un effetto di distorsione vintage

#### b21: FUZRVS

Esempio di impostazione per una combinazione di fuzz vintage + wah vintage + rotazione delay inversa

## • Segreti del pedale di espressione

Il pedale di espressione dell'unità GFX-4 incorpora una abile caratteristica chiamata commutatore assegnabile (vedere a pagina 111).

Il commutatore può essere utilizzato per commutare tra modo programma e modo manuale. Questo incrementa la vostra flessibilità durante una esecuzione, perché nel modo manuale, è possibile accendere e spegnere separatamente gli moduli effetti con i commutatori a piede. Per esempio, potete utilizzare la caratteristica per accendere e spegnere un effetto di modulazione oppure il controllo del suono in altre vie offerte dal modo manuale.

### [Patch di esempio]

#### C23: JAZZOD

Può essere utilizzato anche nel solo modo manuale.

# Patch List

GROUP	BANK	PATCH	NAME	DEMO
A	0	1	GFXDRV	Powerful distortion sound.
		2	ODROCK	Boost sound with over drive effect.
		3	STDCHO	Useful chorus sound.
	1	1	HEAVY	Heavy base distortion sound.
		2	FUSION	Vintage comp and phase effect combined sound.
		3	PDLFIT [PEDAL-PITCH]	Hard distortion with pedal-pitch effect.
	2	1	MTLDLY	Metal sound with delay effect.
		2	COOLWA [PEDAL-WAH]	Vintage pedal-wah clean sound.
		3	TEXAS	Over drive sound for "blues-man".
	3	1	WAHDST [PEDAL-WAH]	Distortion sound with pedal-wah effect.
		2	BLUES	Good for blues playing.
		3	FUNKY	Funky auto-wah sound.
4	1	LABACK	Good for riff playing.	
	2	STRUM	Acoustic guitar simulated for strum play.	
	3	RNGDRV	Lead sound with ring modulation effect.	
GROUP	BANK	PATCH	NAME	MODELING
b	0	1	BOTTOM	Heavy fuzz sound with chorus effect.
		2	NIRVRN	High gain grungy sound.
		3	SMOOTH	Smooth chorus clean sound.
	1	1	CMB335	Like Larry's "room".
		2	C-GROV	Doobie's American rock sound.
		3	OCTAVE	Clean sound with octave effect.
	2	1	FUZRV5 [PEDAL-WAH]	Fuzz drive sound,with pedal-wah and reverse effect.
		2	X-ROCK	Metal sound, pedal controls pitch-shifter mix.
		3	OLDCUT	For clean cutting sound.
	3	1	PANAMA	Eddie's famous driven sound.
		2	HVYLOW	Boost sound with high gain distortion effect.
		3	NUANCE	Real amplifier sound.
4	1	BRNWTR	Modern Fuzz tone.	
	2	SNAKE	Hard rock sound.	
	3	ROCKER	Distortion sound for standard rock style.	
GROUP	BANK	PATCH	NAME	STANDARD / ARTIST
c	0	1	BZ-TAK	Tak's wah tone.
		2	VAIDRV	Vai's driven sound.
		3	CHODRV	Distortion sound with chorus effect.
	1	1	VAI-LD	Vai's lead sound.
		2	GARY	Gary's lead sound.
		3	ZAK	Zak's auto-wah sound.
	2	1	SCOHEN	Lead sound for Jazz/fusion style.
		2	PATONE	Clean tone for jazz play.
		3	JAZZOD	Over drive sound for jazz play.
	3	1	LUKIE	Luke's all-round sound.
		2	SUMMER	Message in a "sound".
		3	SATCH	Like Satch's "ALIEN".
4	1	LA-STD	LA studio sound simulation.	
	2	BMSTEP	Zoom original step effect sound.	
	3	EVH2	Eddie's famous hard driven sound.	
GROUP	BANK	PATCH	NAME	VARIATION
d	0	1	HMSOLO [PEDAL-PITCH]	Distortion sound with pedal-pitch effect.
		2	MARK2	Combo AMP style sound simulation .
		3	UKTONE	Old UK-style sound.
	1	1	VISUAL	Chorus driven sound.
		2	ROCKAB	Rockabilly sound.
		3	ALPTRM	Clean sound with tremolo effect.
	2	1	RICH	Rich distortion sound.
		2	CONTRY	Crunch sound for Country blues style.
		3	CATHED	Slow attack sound for lead play.
	3	1	TRIBAL	Classic chorus with distortion sound.
		2	WORMMY	Box style cabinet clean sound
		3	MELOW	Detune chorus clean sound.
4	1	DRVIBE	Drive sound with vibrato effect.	
	2	JET	Standard jet sound.	
	3	ROBOT	Robot voice sound with pick-noise play.	

\* ZNR(Zoom Noise Reduction) parameter in each patch should be adjusted for optimum matching the with your guitar.

\* In the factory default condition,the contents of the user patches and preset patches are the same.

\* RTM (Real Time Modulation) assigned for all-patches.

Deutsch

Français

Español

Italiano

# Specifications

Effect programs	44 (42 effects + ZNR + Amp Simulator)	Outputs	Mono output Standard phone jack (mono) x 1 (nominal output level -10 dBm, output impedance 10 k $\Omega$ or higher) Combined line/headphone output Standard phone jack (stereo) x 1 (maximum output level +4 dBm, output load impedance 10 k $\Omega$ or higher)
Effect modules	6 + ZNR + Amp Simulator	Display	Original LCD (with backlight) 2-digit, 7-segment LED
Patch memory	USER 3 patches x 5 banks x 4 groups = 60 (read/write/store) PRESET 3 patches x 5 banks x 4 groups = 60 (read only) Total 120 patches	Power requirements	12 V AC, 500 mA (from supplied AC adapter AD-0008)
Sampling frequency	40 kHz	Dimensions	397 mm (W) x 183 mm (D) x 60 mm (H)
A/D conversion	20-bit 64-times oversampling converter	Weight	1.4kg
D/A conversion	20-bit 128-times oversampling converter		
Input	Guitar input Standard phone jack (mono) x 1 (nominal input level -10 dBm)		* 0 dBm = 0.775 Vrms * Design and specifications subject to change without notice.
Pickup select	Normal Input impedance 510k $\Omega$ (pickup type = passive) Active Input impedance 20 k $\Omega$ (pickup type = active)		



## ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

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