

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-3

Bedienungsanleitung

Inhaltsverzeichnis

GEBRAUCHS- UND SICHERHEITSHINWEISE	2
Einleitung	3
Regler und Funktionen	4
Grundlegende Vorbereitung	6
Einsetzen der Batterien	6
Der richtige Anschluss	6
Kurzanleitung	8
Auswahl und Wiedergabe von Patches	10
Display	10
Auswahl eines Patches	10
Gebrauch des integrierten Stimmgeräts (Bypass/Mute)	11
Ändern eines Patch-Sounds	12
Patch-Konfiguration	12
Grundlegende Bearbeitungsschritte	12
Speichern eines Patches	14
Zurücksetzen des GFX-3 auf die Werkseinstellungen	14
Weitere Funktionen	15
Effektsteuerung über das Expression-Pedal	15
Kalibrieren des Expression-Pedals	16
Effekt-Typen und Parameter	17
◆ ZNR/[TOTAL]-Modul	17
◆ COMP/ISO (Kompressor/Isolator)-Modul	17
◆ DRIVE-Modul	18
◆ EQ (Equalizer)-Modul	19
◆ MOD (Modulation)-Modul	20
◆ REV/DLY (Reverb/Delay)-Modul	21
GFX-3 Patch-Liste	23
Fehlerbehebung	24
Spezifikationen	24



© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes reproduziert werden.

GEBRAUCHS- UND SICHERHEITSHINWEISE

SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warnmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:



Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Tod führen.



Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Wenn Sie die zugehörige Erklärung missachten und das Gerät falsch bedienen, kann das zu Verletzungen oder zu Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorsichtsmaßnahmen, um einen fehlerfreien Betrieb des GFX-3 zu gewährleisten.



Stromversorgung

Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, empfehlen wir nach Möglichkeit den Einsatz eines AC-Netzteils. Verwenden Sie bei Batteriebetrieb ausschließlich Alkaline-Batterien.

[Betrieb mit AC-Netzteil]

- Stellen Sie sicher, dass Sie ein Netzgerät mit 9 V DC, 300 mA und der richtigen Polarität (Innenleiter = Minuspol) verwenden (Zoom AD-0006). Der Einsatz eines anderen Netzteils kann zu Schäden am Gerät führen und ein Sicherheitsrisiko darstellen.
- Schließen Sie das Netzteil nur an Stromquellen an, die eine geeignete Spannung zur Verfügung stellen.
- Ziehen Sie das Netzteil immer mit Hilfe der Anschlussbuchse aus dem Gerät: Ziehen Sie jedoch nicht am Kabel.
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, ziehen Sie bitte das Netzteil aus der Steckdose.

[Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier herkömmliche IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).
- Das GFX-3 bietet keine Möglichkeit zum Wiederaufladen. Stellen Sie absolut sicher, dass Sie den richtigen Batterietyp verwenden.
- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, entfernen Sie bitte die Batterien aus dem Gehäuse.
- Falls Batteriesäure ausgelaufen ist, entfernen Sie alle Rückstände der Batterieflüssigkeit im Batteriefach und an den Kontakten mit einem Tuch.
- Während des Betriebs sollte das Batteriefach geschlossen sein.



Arbeitsumgebung

Um das Risiko von Brand, Kurzschluss oder Fehlfunktionen zu vermeiden, sollten Sie Ihr GFX-3 in keinem Fall in Umgebungen verwenden, wo es:

- extremen Temperaturen
- Hitzequellen wie Radiatoren oder Öfen
- hoher Feuchtigkeit oder Dampf
- Staub oder Sand
- starken Erschütterungen ausgesetzt ist.



Handhabung

- Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie beispielsweise Vasen auf das GFX-3, da das zu einem Stromschlag führen kann.
- Stellen Sie keine Feuerquellen wie z.B. brennende Kerzen auf dem GFX-3 ab, da das zu Bränden führen kann.
- Das GFX-3 ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie Stöße oder übermäßigen Druck auf das Gehäuse.
- Achten Sie darauf, dass keine Gegenstände (Münzen, Metallstifte o.ä.) oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.



Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

Bevor Sie Änderungen an der Verkabelung vornehmen, sollten Sie das GFX-3 sowie alle weiteren Geräte zuerst ausschalten. Stellen Sie zudem sicher, dass alle Verbindungs- sowie das Netzkabel entfernt wurden, bevor Sie das GFX-3 bewegen.



Änderungen am Gerät

Öffnen Sie in keinem Fall das Gehäuse des GFX-3 und versuchen Sie nicht, das Gerät in irgendeiner Form zu modifizieren, da dies zu Schäden führen kann.



Lautstärke

Betreiben Sie das GFX-3 nicht über eine längere Zeit mit hoher Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

Gebrauchshinweise

• Elektrische Einstreuungen

Aus Sicherheitsgründen bietet das GFX-3 maximalen Schutz gegen elektromagnetische Einstreuungen sowohl vom Gerät selbst als auch von externen Quellen. Allerdings sollten Sie das GFX-3 nicht in der Nähe von Geräten installieren, die sehr anfällig sind für elektromagnetische Strahlung oder diese selbst abgeben, da Einstreuungen in diesem Fall nicht völlig ausgeschlossen werden können.

Wie bei jedem Digitalgerät können auch im GFX-3 elektromagnetische Einstreuungen zu Fehlfunktionen führen, Daten verändern oder diese zerstören. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden möglichst gering zu halten.

• Reinigung

Reinigen Sie das GFX-3 mit einem weichen trockenen Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbverdüner oder Reinigungsbenzin) oder Wache, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für den **ZOOM GFX-3** entschieden haben. Bei diesem Gerät handelt es sich um ein extrem hochwertiges Gitarreneffektgerät mit folgenden Features:

● **Große Effekt-Vielfalt**

Die von Zoom entwickelte Technologie 'Variable Architecture Modeling System' (VAMS) passt die interne Konfiguration so an, dass Sie genau den gewünschten Sound erzielen. Das GFX-3 hat von Distortion über Modulationseffekte bis hin zu räumlicher Klangbearbeitung 50 Optionen zur Auswahl.

● **Distortion-Effekte im Überfluss**

Die 20 Distortion-Effekte erzeugen nicht nur charakteristische Sounds berühmter Vintage-Amps, sondern simulieren zudem den Klang sowie die Bedienung legendärer Bodeneffekte und Pedale. Der integrierte Akustikgitarren-Simulator verwandelt den Sound einer elektrischen Gitarre in den eines akustischen Instruments.

● **120 vorgefertigte Programme**

Die Einstellungen der einzelnen Effekt-Module können kombiniert und als Programme (Patches) abgespeichert werden. Der GFX-3 bietet 60 User-Patches, die beliebig verändert werden können, sowie 60 Preset-Patches. Insgesamt bieten diese 120 Einstellungen phantastische Möglichkeiten für den musikalischen Einsatz.

● **Modus-unabhängige Editierung sorgt für kreative Flexibilität**

Die Wahlschalter und Tasten auf der Bedienoberfläche gewähren direkten Zugriff auf jeden Effekt. Da Sie nicht zwischen unterschiedlichen Modi umschalten müssen, kann die Editierung extrem schnell, sogar während eines Konzerts geändert werden. Das integrierte Pedal vereinfacht das Ganze, indem es eine Echtzeitsteuerung der Effekt-Parameter ermöglicht. Das GFX-3 ist ein leistungsfähiges Werkzeug, mit dem Sie jede Live-Darbietung verbessern.

● **Der Energizer erzeugt einen druckvollen Sound**

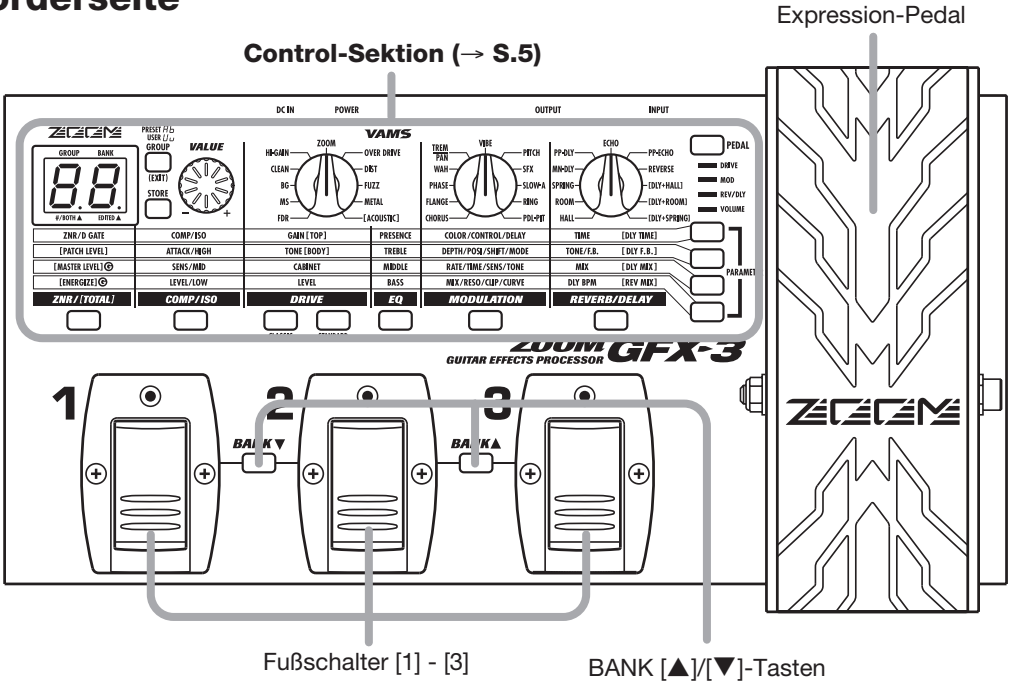
Mit dem Energizer können Sie den Ausgang des GFX-3 an das Wiedergabesystem angleichen. Erzeugen Sie selbst mit kleinen Gitarrenverstärkern oder akustisch eingeschränkten Anlagen einen kraftvollen und dynamischen Sound.

● **Konzipiert für den Bühneneinsatz**

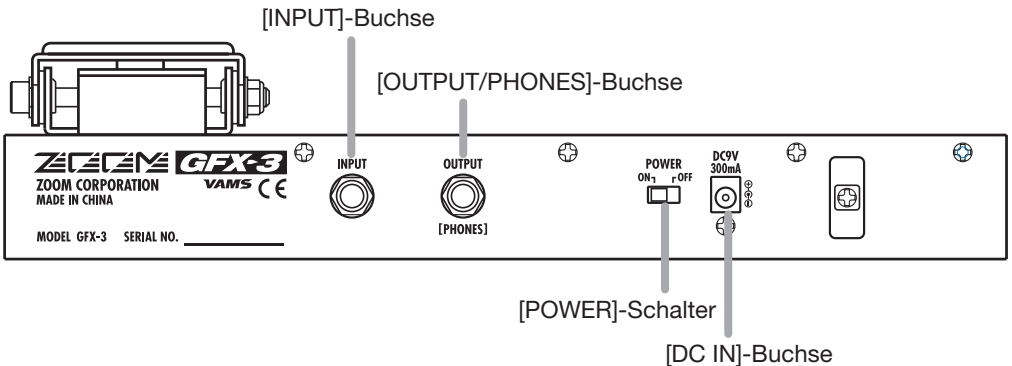
Das Metallgehäuse des GFX-3 hält den Anforderungen auf der Bühne problemlos stand. Die Stabilität ist hervorragend, und dank des Dual-Netzbetriebs kann das Gerät wahlweise mit einem Netzgerät oder mit Batterien betrieben werden. Mit einem Satz Alkaline-Batterien beträgt die Betriebsdauer bis zu 11 Stunden.

Regler und Funktionen

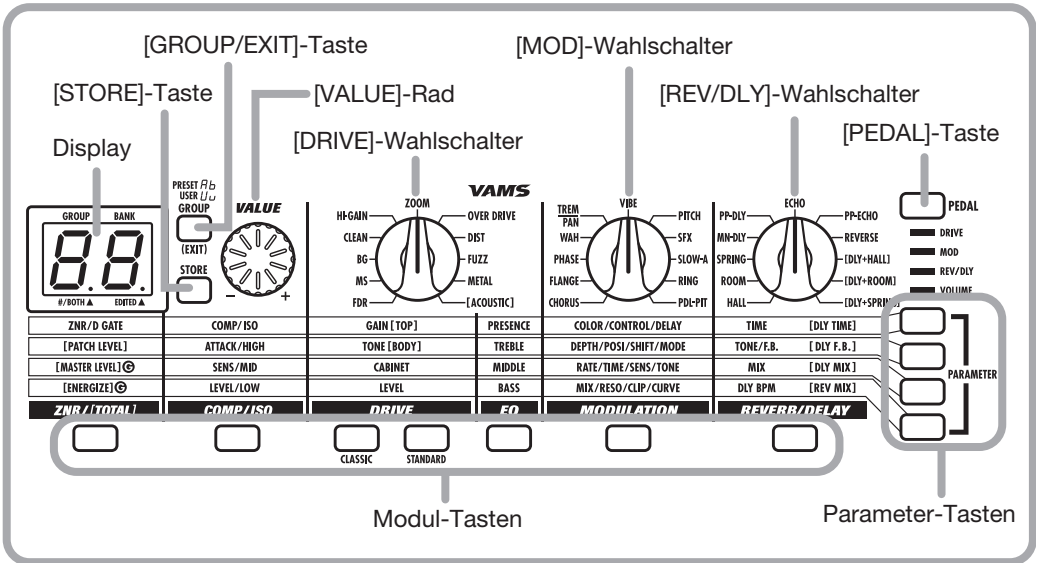
Vorderseite



Rückseite



Control-Sektion



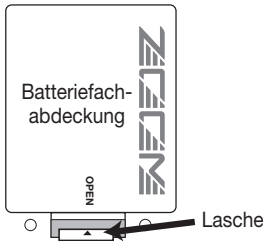
Grundlegende Vorbereitung

Einsetzen der Batterien

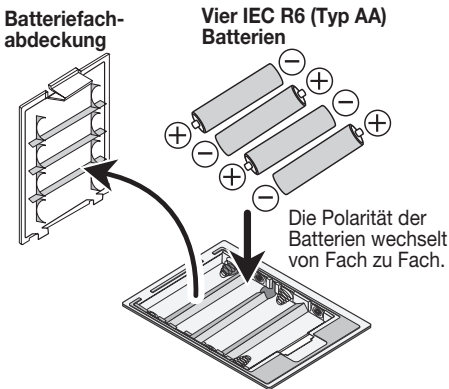
Um den GFX-3 mit Batterien zu betreiben, setzen Sie diese folgendermaßen ein:

1. Drehen Sie das Gerät um und öffnen Sie die Batteriefachabdeckung, indem Sie den Verschluss in Pfeilrichtung drücken.

Unterseite GFX-3



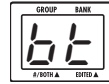
2. Setzen Sie die Batterien in das Fach ein. Achten Sie dabei auf die korrekte Polarität (+/-).



3. Schließen Sie Batteriefachabdeckung: Der Verschluss muss richtig einrasten.

ANMERKUNG

- Entnehmen Sie die Batterien, wenn Sie das Gerät für längere Zeit nicht benutzen, um mögliche Schäden durch auslaufende Säure zu vermeiden.
- Wenn die Meldung „bt“ im Wechsel mit der herkömmlichen Anzeige im Display erscheint, sind die Batterien nahezu leer. Ersetzen Sie sie möglichst bald durch neue.



Der richtige Anschluss

1. Schalten Sie den Verstärker und das GFX-3 aus.

Drehen Sie die Lautstärke am Amp herunter.

2. Für den Netzteilbetrieb stecken Sie den kleinen Stecker des Netzteils in die Buchse [DC IN] am Gerät. Anschließend stecken Sie das Netzteil in eine Steckdose.

3. Schließen Sie die Gitarre mit einem Monokabel an der Buchse [INPUT] am GFX-3 an.

4. Verbinden Sie die [OUTPUT/PHONES]-Buchse des GFX-3 mit einem Kabel mit dem Gitarrenverstärker.

Um das GFX-3 über Kopfhörer abzuhören, schließen Sie diesen an der Buchse [OUTPUT/PHONES] an.

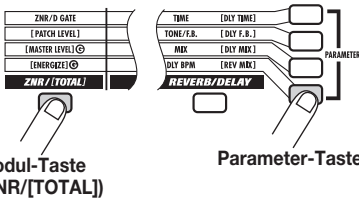
5. Schalten Sie die Geräte in dieser Reihenfolge an: GFX-3 → Amp.

ANMERKUNG

Wenn Sie das GFX-3 bei laufendem Gitarren-amp anschalten, können die Lautsprecher Ihres Verstärkers beschädigt werden. Schalten Sie den Verstärker immer zuletzt ein und alle Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus.

6. Drücken Sie die Modul-Taste (ZNR/[TOTAL]) ganz links und anschließend die unterste Parameter-Taste.

Die Taste blinkt: Nun kann die Energizer-Funktion zur Anpassung des GFX-3 an das Wiedergabesystem genutzt werden. Im Display wird die aktuelle Einstellung angezeigt:

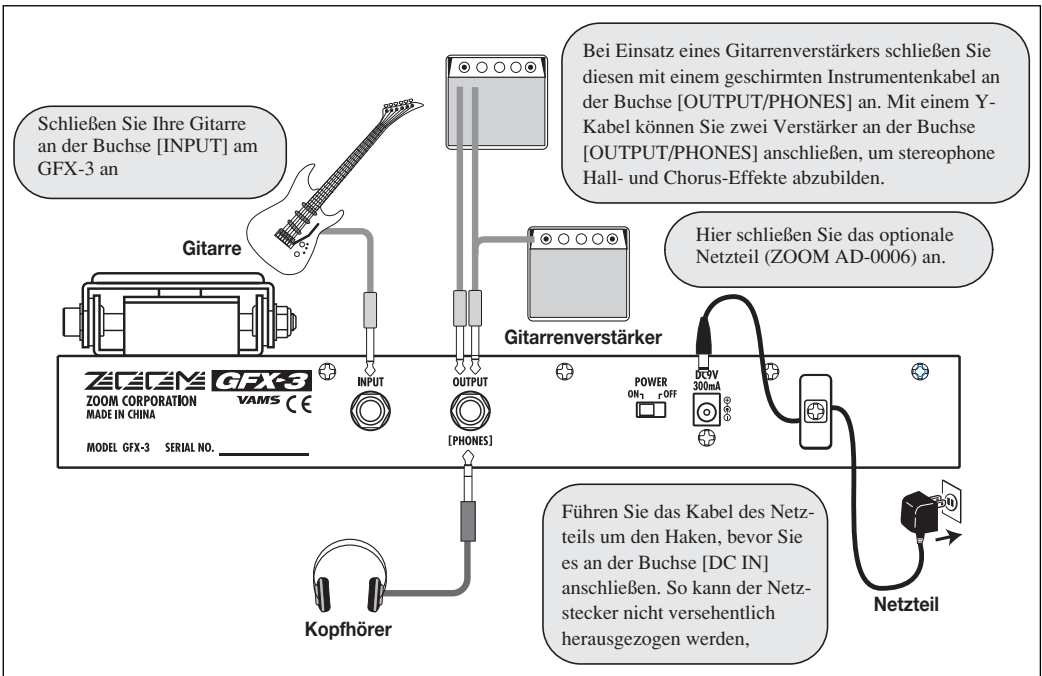


7. Drehen Sie beim Spielen am [VALVE]-Rad, bis Sie mit der Klangqualität zufrieden sind.



Während Sie das Rad verändern, wechselt die Anzeige zwischen oF und 1 - 30. Höhere Werte sorgen für eine Betonung im Bassbereich, während niedrigere Werte für einen Höhen-Boost sorgen. Die Anzeige "oF" bedeutet, dass die Energie-Funktion ausgeschaltet ist.

8. Schalten Sie Ihr System in umgekehrter Reihenfolge aus.



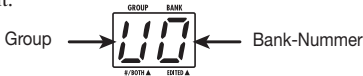
Kurzanleitung

Dieses Kapitel erklärt die grundlegenden Bedienschritte: Anschließend können Sie das Gerät umgehend in Betrieb nehmen.

Auswahl eines Patches

- Um ein Patch anzuwählen, lösen Sie einen der Fußschalter [1] - [3] aus, dessen LED nicht leuchtet.

Sie können die Einzeleffekte (Effekt-Module) im GFX-3 kombinieren und die Parameterwerte für jeden Effekt anpassen, um den gewünschten Klang zu erzielen. Die Kombination aus Effekten und bestimmten Parametereinstellungen wird als Patch bezeichnet. Patches werden immer in Dreier-Bänken geladen und über die Fußschalter [1] - [3] angewählt.



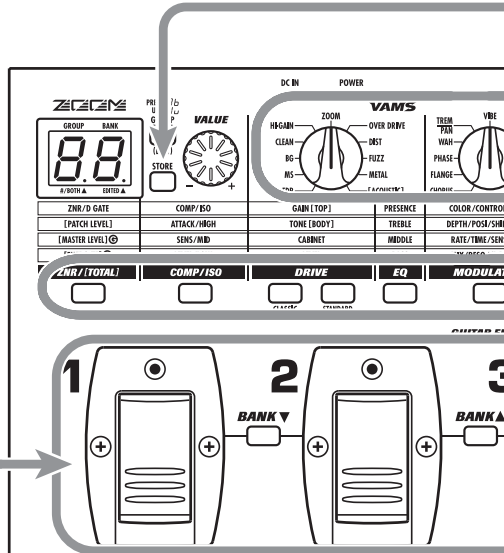
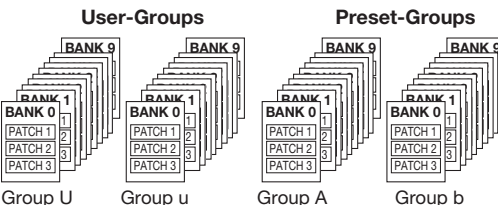
- Um auf ein Patch in einer anderen Group oder Bank zu schalten, verwenden Sie die BANK-Tasten [▲]/[▼] sowie die Fußschalter [1] - [3].

Patches sind in editierbaren User- (U, u) und unveränderbaren Preset-Groups (A, b) organisiert. Jede Gruppe enthält 10 Bänke (0 bis 9), jede Bank wiederum drei Patches.

Die BANK-Tasten [▲]/[▼] dienen zur Auswahl der Gruppen in der Reihenfolge U0 - U9, u0 - u9, A0 - A9, b0 - b9.

* Wenn Sie die Fußschalter [1] und [2] gemeinsam auslösen, hat das denselben Effekt, wie wenn Sie die BANK-Taste [▼] auslösen. Das Drücken von Fußschalter [2] und [3] entspricht dem Auslösen der BANK-Taste [▲].

Weitere Informationen zum Umschalten der Patches auf Seite 10.



Ändern eines Effekts mit dem Pedal

- Bewegen Sie das Expression-Pedal auf und ab, während Sie auf Ihrem Instrument spielen.

Mit dem Expression-Pedal steuern Sie die Effekt-Tiefe, Lautstärke oder einen anderen Effektparameter in Echtzeit (die Parameter unterscheiden sich von Patch zu Patch).

* Bei einigen Patches hat das Pedal keine Funktion.

Informationen zur Effektsteuerung mit dem Pedal finden Sie auf Seite 15.



Ändern eines Patch-Sounds

Verwenden Sie während dem Spielen des Instruments folgenden Schalter und Taster.

[DRIVE]-Wahlschalter

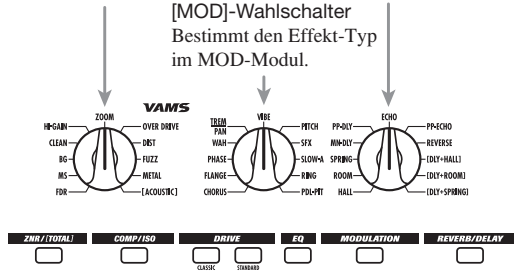
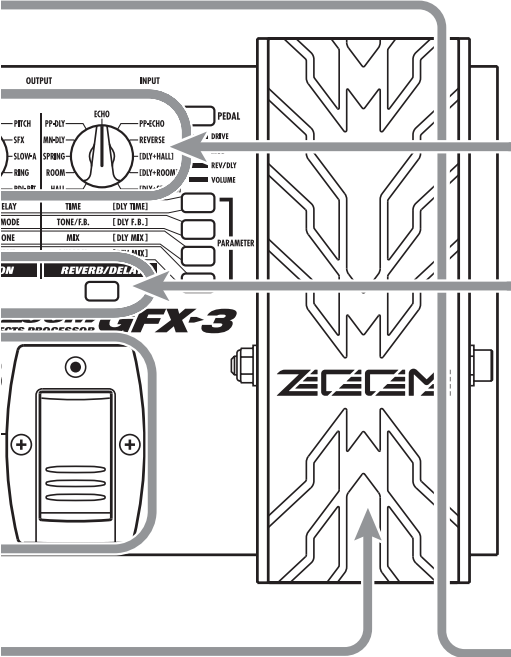
Bestimmt den Distortion-Typ im DRIVE-Modul.

[REV/DLY]-Wahlschalter

Bestimmt den Effekt-Typ im REV/DLY-Modul.

[MOD]-Wahlschalter

Bestimmt den Effekt-Typ im MOD-Modul.



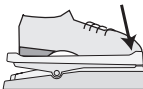
Modul-Tasten

Durch wiederholtes Drücken dieser Tasten schalten Sie das jeweilige Modul an und ab.

2 Um das Effekt-Modul an- oder abzuschalten, drücken Sie das Pedal vollständig durch.

Das Expression-Pedal bietet eine Schaltfunktion, mit der Sie ein spezifisches Effekt-Modul an-/abschalten können.

Informationen dazu, wie Sie das Modul für die Pedalsteuerung auswählen, finden Sie auf Seite 15.



Vollständig durchdrücken

Speichern von Effekten

1 Um ein verändertes Patch zu speichern, drücken Sie die Taste [STORE].

Das GFX-3 wechselt in den Speicher-Standby-Betrieb.

Falls nötig wählen Sie mit den BANK[▲]/[▼]-Tasten und den Fußschaltern [1] - [3] die Bank und die Patch-Nummer, an der die aktuellen Effekt-Einstellungen gespeichert werden sollen.

* Wenn ein Patch aus der Preset-Group gewählt wird, wird Patch-Nummer 1 in User-Group-Bank "U0" automatisch als Speicherziel angewählt.

2 Zum Speichern drücken Sie die Taste [STORE] ein weiteres Mal.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [GROUP/EXIT].

Weitere Informationen zum Speichervorgang finden Sie auf Seite 14.

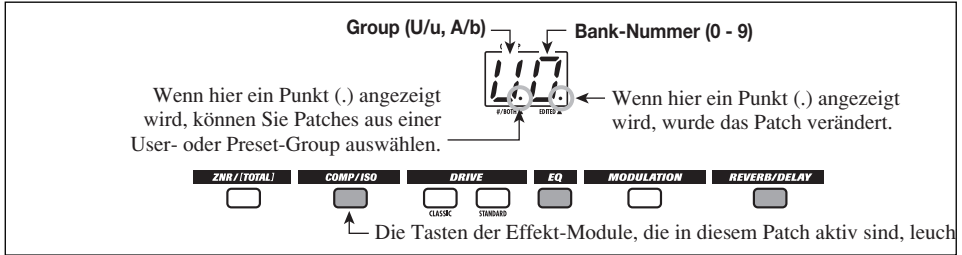
Informationen darüber, wie Sie die User-Group-Patches in den Werkszustand versetzen, finden Sie auf Seite 14.

Auswahl und Wiedergabe von Patches

Nach dem Einschalten ist das GFX-3 in einem Zustand, in dem Sie die Patches im Speicher wiedergeben.

Display

Direkt nach dem Einschalten des GFX-3 erscheint folgende Meldung im Display.

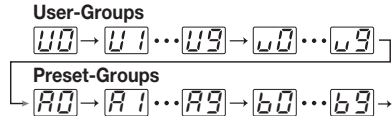


ANMERKUNG

- Während ein Patch verändert wird, erscheint der eingestellte Wert des gewählten Parameters im Display. Um zur Group-/Bank-Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die Taste [GROUP/EXIT].
- Während der Parameterwert eingeblendet wird, sollten Sie das Patch möglichst nicht umschalten. Andernfalls gehen die bisherigen Änderungen verloren.

Fußschalter [1] - [3].

Wenn Sie beispielsweise den Fußschalter BANK[▲] wiederholt auslösen, werden die Groups/Bänke folgendermaßen umgeschaltet:



Auswahl eines Patches

1. Um ein Patch anzuwählen, drücken Sie einen der Fußschalter [1] - [3], der momentan nicht leuchtet.

Die LED dieses Fußschalters leuchtet und zeigt an, dass das zugehörige Patch geladen wurde.

ANMERKUNG

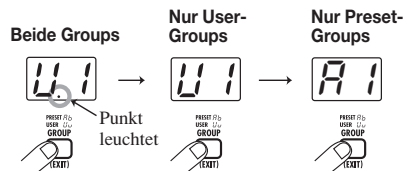
Wenn Sie den Fußschalter betätigen, dessen LED momentan leuchtet, schalten Sie das Gerät in den Bypass/Mute-Modus (→ S. 11).

2. Um ein Patch in einer anderen Group/Bank anzuwählen, betätigen Sie die BANK-Taster [▲]/[▼] und selektieren dann die Group über die

Wenn Sie die Fußschalter [1] und [2] zusammen auslösen, hat das denselben Effekt, wie wenn Sie die BANK-Taste [▼] drücken. Gemeinsames Betätigen der Fußschalter [2] und [3] entspricht der Funktion des BANK-Tasters [▲].

3. Mit der Taste [GROUP/EXIT] beschränken Sie die Patch-Auswahl auf User- oder Preset-Groups.

Mit jedem Tastendruck werden die verfügbaren Groups folgendermaßen umgeschaltet:

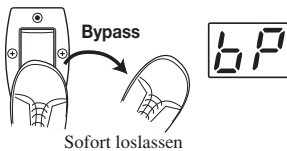


Gebrauch des integrierten Stimmgeräts (Bypass/Mute)

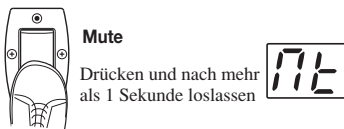
Das GFX-3 verfügt über ein internes auto-chromatisches Stimmgerät für Gitarren. Um das Stimmgerät zu nutzen, müssen Sie alle Effekte in den Bypass-Modus (vorübergehend deaktiviert) schalten oder das Gerät muten (Original- und Effektsound werden stummgeschaltet).

1. Der Status 'Bypass' (Mute) wird über den Fußschalter des momentan aktiven Patches (LED leuchtet) aktiviert.

Für die Bypass-Schaltung im GFX-3 genügt es, den Fußschalter nur kurz anzutippen. Das Expression-Pedal fungiert daraufhin automatisch als Lautstärke-Pedal.



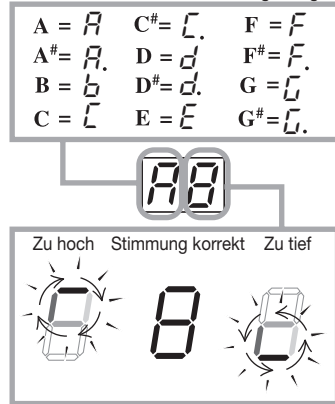
Wenn Sie den Fußschalter für mehr als 1 Sekunde gedrückt halten, schaltet das GFX-3 in den Mute-Modus.



2. Schlagen Sie nun die Leersaite an, die Sie stimmen möchten.

Im Display erscheint die Note, die der aktuellen Tonhöhe am nächsten kommt. Passen Sie die Stimmung an, bis die gewünschte Note im Display angezeigt wird.

Die Note wird im linken Teil der Anzeige eingeblendet.



Die Anzeige dreht sich um so schneller, je verstimmt der Ton ist.

3. Über den [VALUE]-Regler können Sie die Referenztonhöhe ändern.

Die aktuelle Referenz erscheint kurz im Display. Die Werkseinstellung nach dem Einschalten ist 40 (das mittlere A = 440 Hz).



Wenn die Tonhöhe im Display angezeigt wird, kann sie mit [VALUE] geändert werden. Änderungen sind im Bereich von 35 (435 Hz) bis 45 (445 Hz) in Schritten von 1 Hz möglich. Nach dem Aus- und Einschalten wird die Referenz allerdings wieder auf 440 Hz zurückgesetzt.

4. Um in den Normalmodus zurückzukehren, drücken Sie einen der Fußschalter [1] - [3].

Das Patch des Fußschalters wird wieder aktiviert.

ANMERKUNG

Wenn Sie die Bank/Group während dem Stimmen wechseln, wird die Tuner-Funktion unterbrochen: Das Stimmgerät wird erst wieder aktiviert, wenn Sie zu der ursprünglichen Bank/Group zurückkehren.

Ändern eines Patch-Sounds

Die Patches im GFX-3 können durch Änderung des Effekt-Typs und der Parameter modifiziert werden. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Patches editieren.



Patch-Konfiguration

Jedes Patch im GFX-3 besteht aus mehreren Effekten (Effekt-Modulen, siehe oben). Ein Patch ist eine gespeicherte Kombination dieser Module, wobei jedes einzeln parametrisiert ist.

Innerhalb jedes Moduls gibt es mehrere verschiedene Effekte, die sich aufeinander beziehen und als Effekt-Typen bezeichnet werden. Das MOD (Modulation)-Modul beinhaltet z.B. die Effekt-Typen CHORUS, PHASER und WAH, von denen einer ausgewählt werden kann.

Die Elemente, die den Klangcharakter bestimmen, werden als Effektparameter bezeichnet. Jedes Modul verfügt über bestimmte Effektparameter, deren jeweiliger Wert über die Effekt-Modultasten, die PARAMETER-Tasten, das [VALUE]-Rad etc. angepasst werden kann.

ANMERKUNG

Selbst innerhalb des selben Moduls haben die einzelnen Effekt-Typen unterschiedliche Parametersätze.

Grundlegende Bearbeitungsschritte

Im Folgenden sind die grundlegenden Schritte zur Bearbeitung von Patches aufgeführt. Eine detaillierte Beschreibung der Effekt-Typen und Parameter in jedem Modul finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und Parameter“ auf den Seiten 17 - 22.

1. Wählen Sie das gewünschte Patch.

Patches für die Editierung können wahlweise aus einer Preset- (A, b) oder aus einer User-Group (U/u) gewählt werden. Preset-Patches lassen sich aber nicht überschreiben: Wenn Sie ein geändertes Preset-Patch speichern möchten, müssen Sie dazu eine User-Group verwenden (→S.14).

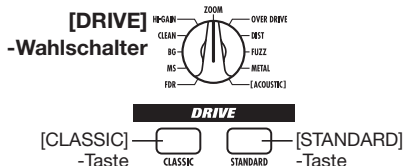
2. Die Patch-Lautstärke verändern Sie mit dem [VALUE]-Rad.

Während die Group-/Bank-Nummer im Display eingeblendet wird, können Sie die Patch-Lautstärke (die endgültige Ausgangslautstärke des Patches) mit dem [VALUE]-Rad einstellen.

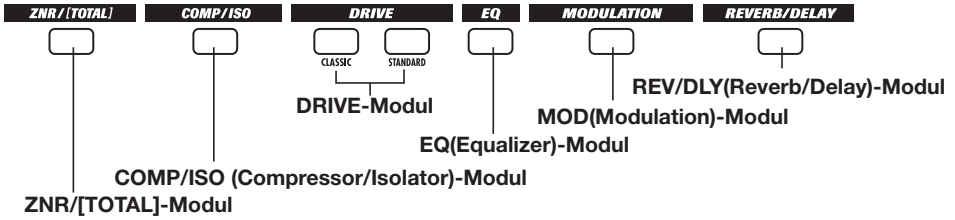


Wenn Sie das Rad bewegen, wird die aktuelle Lautstärke (1 - 30) angezeigt. Der Punkt rechts unten zeigt, dass das Patch editiert wurde.

3. Über die drei Wahlschalter können Sie den Effekt-Typ im DRIVE-, MOD- und REV/DLY-Modul wählen.

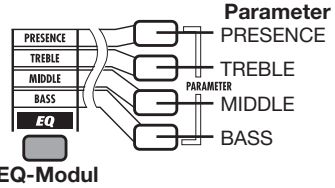
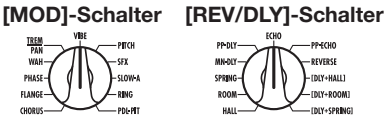


Der Distortion-Typ im DRIVE-Modul wird mit dem Wahlschalter [DRIVE] und den zwei Modul-Tasten ([CLASSIC]/[STANDARD]) bestimmt.



Der Effekt-Typ im MOD- und REV/DLY-Modul wird mit den Wahlschaltern [MOD] bzw. [REV/DLY] gesetzt.

Die Parameter, die den Parameter-Tasten in jedem Modul zugeordnet sind, sind auf der Bedienoberfläche vermerkt. Wenn das EQ-Modul angewählt wird, sind die Parameter-Tasten den folgenden Parametern zugewiesen:



4. Wählen Sie über die Modul-Tasten das Effekt-Modul zur Editierung.

Die Modul-Tasten dienen zur Auswahl des Effekt-Moduls. Die Zuordnung zwischen Tasten und Effekt-Modulen ist oben dargestellt.

Wenn ein Modul im aktuellen Patch aktiv ist, leuchtet die zugehörige Taste. Wenn Sie eine Taste zur Auswahl eines Moduls auslösen, blinkt diese (Wenn Sie ein inaktives Modul anwählen, blinkt die LED der Taste langsamer).

5. Um das Modul an- bzw. auszuschalten, drücken Sie die Modul-Taste ein weiteres Mal.

6. Wählen Sie den zu editierenden Parameter mit den Parameter-Tasten.

Die Parameter-Tasten dienen zur Auswahl eines Parameters innerhalb des momentan gewählten Moduls. Mit jedem Tastendruck wird der nächste Parameter angewählt, dessen Wert nun im Display angezeigt wird.

ANMERKUNG

Wenn Sie den Effekt-Typ mit dem Wahlschalter ändern, wird auch der Parameter-Typ umgeschaltet. Wählen Sie zuerst den Effekt-Typ und dann den Parameter.

7. Ändern Sie die Einstellung mit dem [VALUE]-Rad.

Das [VALUE]-Rad steuert den aktuell gewählten Parameter. Der Wert erscheint im Display.

8. Wiederholen Sie die Schritte 3 - 7, um andere Module und Parameter zu editieren.

ANMERKUNG

Wenn Sie ein Patch behalten möchten, müssen Sie es in jedem Fall speichern (→ S. 14). Andernfalls gehen alle Änderungen unwiederbringlich verloren, sobald Sie einen anderen Patch anwählen.

Speichern eines Patches

In diesem Kapitel ist beschrieben, wie Sie ein editiertes Patch im Speicher ablegen.

1. Drücken Sie die [STORE]-Taste.

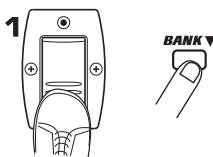
Das GFX-3 schaltet daraufhin in den Speicher-Standby-Modus. Im Display erscheint die aktuelle Group- und Bank-Nummer und die LED des entsprechenden Fußschalters leuchtet auf.



HINWEIS

Ein Patch kann entweder während dem Spielen oder während der Editierung gespeichert werden.

2. Mit den BANK-Tasten [▲]/[▼] und den Fußschaltern [1] - [3] wählen Sie die Bank- und Patch-Nummer, auf der das Patch gespeichert werden soll.



ANMERKUNG

Patches können nicht in einer Preset-Group gespeichert werden. Wenn ein Patch von einer Preset-Group angewählt wurde, wenn Sie die Taste [STORE] auslösen, wird automatisch die Patch-Nummer 1 in User-Group als Speicherziel vorgeschlagen.

3. Drücken Sie die [STORE]-Taste ein weiteres Mal.

Das Patch wird gespeichert und das Display zeigt die Group und die Bank des Speicherziels. Da die Änderungen nun abgespeichert wurden, erlischt der Hinweis-Punkt im Display.

Wenn Sie anstelle der [STORE]-Taste die Taste [GROUP/EXIT] auslösen, wird der Vorgang abgebrochen.

Zurücksetzen des GFX-3 auf die Werkseinstellungen

Die Patches in den User-Groups können in den Auslieferungszustand zurückversetzt werden.

1. Schalten Sie das GFX-3 ein und halten Sie dabei die [STORE]-Taste gedrückt.

Die Meldung "AL" erscheint im Display.



2. Drücken Sie die [STORE]-Taste ein weiteres Mal.

Alle Patches werden in die Werkseinstellung zurückgesetzt. Anschließend wechselt das Gerät automatisch in den Play-Modus.

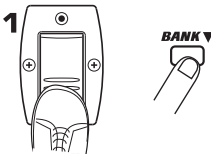
Wenn Sie die [GROUP/EXIT]-Taste auslösen, bevor Sie Schritt 2 ausführen, können Sie den Vorgang abbrechen und direkt in den Normalbetrieb wechseln.

Weitere Funktionen

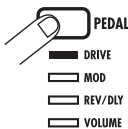
Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie einen Effekt-Parameter mit dem Expression-Pedal verändern und wie Sie spezielle Funktionen wie die Kalibrierung des Expression-Pedals ausführen.

Effektsteuerung über das Expression-Pedal

1. Mit den **BANK-Tasten** [▲]/[▼] und den **Fußschaltern** [1] - [3] wählen Sie das Patch, das mit dem Expression-Pedal gesteuert werden soll.



2. Zur **Modul-Auswahl** drücken Sie wiederholt die [PEDAL]-Taste.



Die [PEDAL]-Taste dient zur Auswahl des Moduls, das mit dem Expression-Pedal gesteuert werden soll. Das Modul wird auf der LED-Reihe direkt unter den Tasten angezeigt. Mit jedem Tastendruck wechseln Sie durch die Einstellungen **DRIVE** → **MOD** → **REV/DLY** → **VOLUME**. Der gesteuerte Parameter pro Einstellung wird unten beschrieben.

- **DRIVE**

Das Expression-Pedal steuert den GAIN-Parameter im DRIVE-Modul (bei einigen Effekt-Typen BODY-Parameter genannt). Der Verzerrungsgrad verändert sich.

- **MOD**

Das Expression-Pedal steuert den momentan im MOD-Modul angewählten Effekt-Typ. Der Parameter hängt vom gewählten Effekt-Typ ab.

- **REV/DLY**

Das Expression-Pedal steuert den momentan im REV/DLY-Modul angewählten Effekt-Typ. Der Parameter hängt vom gewählten Effekt-Typ ab.

- **VOLUME**

Das Expression-Pedal steuert die Lautstärke vor dem Eingang des MOD-Moduls.

HINWEIS

- Weitere Informationen dazu, welche Parameter bei „MOD“ oder „REV/DLY“ gesteuert werden, finden Sie auf den Seiten 17 - 22.
- Wenn das Modul, das als Steuerziel gewählt wurde, momentan inaktiv ist, hat das Pedal keine Funktion, bis es vollständig durchgetreten und das Modul entsprechend angeschaltet wird.

3. **Spielen Sie auf Ihrem Instrument und bewegen Sie das Expression-Pedal, um den Effekt auszuprobieren.**

Wenn nötig editieren Sie den Effekt-Typ oder den Effekt-Parameter, der gesteuert wird.

HINWEIS

- Das gewählte Steuerziel wird für jedes Patch separat abgespeichert. Bei Bedarf speichern Sie das Patch (→ S. 14).
- Durch vollständiges Durchtreten des Expression-Pedals können Sie das angesteuerte Effekt-Modul an- oder abschalten.

Kalibrieren des Expression-Pedals

Das Expression-Pedal ist von Werk aus bereits optimal eingestellt. Allerdings können von Zeit zu Zeit Korrekturen nötig sein. Wenn vollständiges Herunterdrücken des Pedals keine Auswirkung hat oder sich der Sound schon bei minimalen Bewegungen verändert, kalibrieren Sie das Pedal wie folgt:

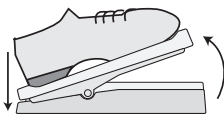
1. Halten Sie die Taste [PEDAL] gedrückt, während Sie das GFX-3 einschalten.

Im Display erscheint die Meldung „dn“.



2. Treten Sie das Pedal voll durch und drücken Sie die Taste [STORE].

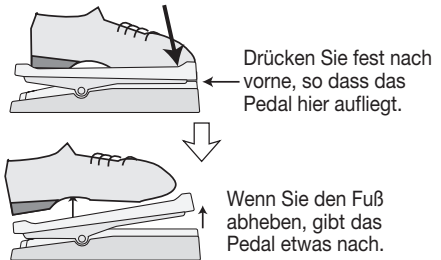
Im Display erscheint die Meldung „UP“.



Pedal vollständig geschlossen



3. Treten Sie das Pedal nun vollständig in die andere Richtung durch und lassen Sie es los.



4. Drücken Sie nun [STORE].

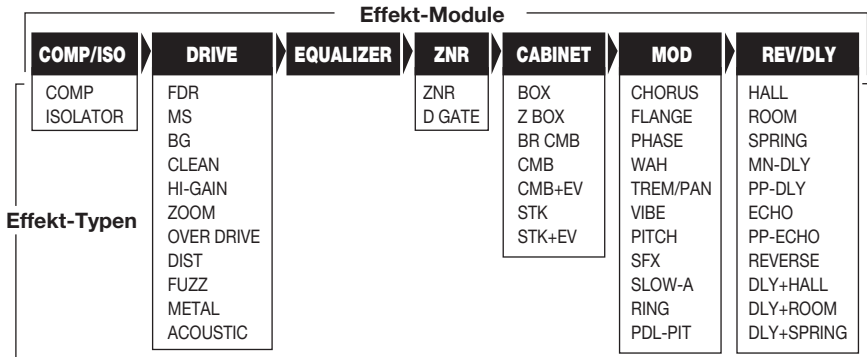
Die Kalibrierung ist abgeschlossen und die Group-/Bank-Anzeige für das Patch erscheint wieder.

HINWEIS

- Die Position des Pedals in Schritt 3 bestimmt die Position, an der die Module an- bzw. ausgeschaltet werden. Wenn die Umschaltung an einer anderen Position erfolgen soll, stellen Sie das Pedal in Schritt 3 entsprechend ein.
- Wenn die Meldung „Er“ angezeigt wird, wiederholen Sie den Vorgang ab Schritt 2.

Effekt-Typen und Parameter

In diesem Kapitel werden die Effekt-Typen und Parameter der Module im GFX-3 erklärt. Wie in der Abbildung dargestellt integriert das GFX-3 acht Effekt-Module, die, vereinfacht gesagt, seriell miteinander verbunden sind. Es ist möglich, alle Effekte gleichzeitig zu nutzen oder diese einzeln an- und auszuschalten. Fast alle Module beinhalten verschiedene Effekt-Typen, aus welchen einer ausgewählt werden kann.



Die Effekt-Typen und Parameter der Module sind im Folgenden aufgelistet. Das Pedalsymbol () zeigt, dass der betreffende Parameter mit dem Expression-Pedal in Echtzeit gesteuert werden kann (→ S. 15).

◆ ZNR/[TOTAL]-Modul

Dieses Modul dient zur Anpassung der ZNR (ZOOM Noise Reduction), des Patch-Pegels sowie anderer Parameter, die für alle Patches gelten.

Parameter 1	ZNR/D GATE	Parameter 2	PATCH LEVEL
oF, Z1 – Z8, G1 – G8		1 – 30	
Stellt die Empfindlichkeit der ZNR/des Noise Gates ein. In den Einstellungen Z1 - Z8 ist die ZNR aktiv. Bei den Einstellungen G1 - G8 ist das Noise Gate aktiv. Bestimmt den Maximal-Wert für die Noise Reduction, bei der der Sound nicht unnatürlich abgeschnitten wird.		Bestimmt die abschließende Ausgangslautstärke des Patches.	
Parameter 3	MASTER LEVEL	Parameter 4	ENERGIZE
0 – 30		oF, 1 – 30	
Bestimmt den Master-Pegel für alle Patches.		Steuert die Energizer-Einstellung, die für alle Patches gilt. Niedrigere Werte sorgen für eine Höhenanhebung, höhere Werte betonen den Bassbereich. In der Stellung "oF" ist der Energizer deaktiviert.	

◆ COMP/ISO (Kompressor/Isolator)-Modul

Der Kompressor reduziert den Pegel zu lauter Signale. Mit dem Isolator ändern Sie den Hub in bestimmten Bändern

Parameter 1	COMP/ISO	Parameter 2	ATTACK/HIGH
CO, IS		ATTACK (CO)	HIGH (IS)
		FS, SL	oF, -12 – 12
Wählen Sie den Effekt aus, indem Sie wahlweise CO (Kompressor) oder IS (Isolator) auswählen. Der Effekt in den Parametern 2 - 4 unterscheidet sich je nach gewählter Einstellung.		Der Zeitversatz zwischen dem Eingangssignal und dem Einsetzen der Kompression kann auf FS (FAST) oder SL (SLOW) eingestellt werden.	Steuert den Mix in den Höhen.

Parameter 3	SENS/MID	Parameter 4	LEVEL/LOW
SENS (CO)	MID (IS)	LEVEL (CO)	LOW (IS)
0 – 10	oF, -12 – 12	1 – 8	oF, -12 – 12
Regelt die Empfindlichkeit des Kompressors.	Steuert den Mix in den Mitten.	Passt die Signallautstärke am Modul-Ausgang an.	Steuert den Mix in den Bässen.

◆DRIVE-Modul

Dieses Modul enthält 20 verschiedene Distortion-Effekte und Akustikgitarren-Simulationen. Die Effekt-Typen werden mit dem Wahlschalter [DRIVE] und den zwei Modul-Tasten ([CLASSIC]/[STANDARD]) ausgewählt.

TYP 1:FDR (Fd)			
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN
Klassischer Blues-Sound eines Röhrenverstärkers		Clean-Sound eines Röhrenverstärkers	
TYP 2:MS (MS)			
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS DRV
Klassischer Sound eines britischen Röhren-Topteils		Drive-Sound eines britischen Röhren-Topteils	
TYP 3:BG (bG)			
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV
Klassischer Sound eines Röhrencombo mit kräftigen Mitten		Drive-Sound eines Röhrenamps mit kräftigen Mitten	
TYP 4:CLEAN (EL)			
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C
Klassischer Crunch-Sound		Cleaner und höhenreicher Combo-Sound	
TYP 5:HI-GAIN (HG)			
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRY
High-Gain-Sound eines Röhrenvorverstärkers		Heavy-Metal-Sound eines Röhren-Topteils	
TYP 6:ZOOM (Z)			
CLASSIC	9002	STANDARD	Z PWR
Der Original-ZOOM-9002-Sound		Der mächtige "Amp-Sound" von ZOOM	
TYP 7:OVER DRIVE (od)			
CLASSIC	V-OD	STANDARD	PD 1
Trockener Overdrive Sound		Vielseitig einsetzbarer Overdrive-Sound, vom Booster bis zu heftiger Verzerrung	
TYP 8:DIST (dt)			
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	HP DST
Charakteristischer, trockener Distortion-Sound		Extremer Distortion-Sound	
TYP 9:FUZZ (FU)			
CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	UF1
Klassischer, aggressiver High-Gain-Fuzz-Sound		ZOOMs originaler wilder Fuzz-Sound	
TYP 10:METAL (M)			
CLASSIC	MTZ	STANDARD	MT 7TH
Traditioneller Metal-Sound mit dominantem Mittenbereich		Metal-Sound für eine 7-saitige Gitarre	

* Die Parameter für TYP 1 bis 10 sind gleich.

Parameter 1	GAIN	Parameter 2	TONE
1 – 30		0 – 10	
Regelt die Distortion-Intensität.		Regelt die Klangfarbe.	
Parameter 3	CABINET	Parameter 4	LEVEL
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Dient zur Auswahl des Boxen-Typs. (Siehe Tabelle 1)		Passt die Signallautstärke am Modul-Ausgang an.	

[Tabelle 1]

Wert	Beschreibung	Wert	Beschreibung
oF	Schaltet die Lautsprechersimulation ab.	CM	Simuliert die Lautsprecher eines herkömmlichen Combo.
bo	Simuliert den Lautsprecher eines kleinen Amps.	CE	Simuliert einen EV-Lautsprecher in einem Gitarrencombo.
Zb	Simuliert einen Lautsprecher mit dem für ZOOM typischen Klang.	St	Simuliert eine 4x12"-Box.
bC	Simuliert die Lautsprecher eines Combo mit Bright-Schaltung.	SE	Simuliert einen EV-Lautsprecher in einer 4x12"-Box.

TYP 11: ACOUSTIC (*AE*)

CLASSIC	ACFAT	STANDARD	AC BRI
Verwandelt eine elektrische in eine akustische Gitarre. CLASSIC und STANDARD sorgen für unterschiedliche Klangcharaktere.			
Parameter 1	TOP	Parameter 2	BODY
1 – 10		≤ 1 – 10	
Steuert den Klangcharakter der Saiten einer akustischen Gitarre.		Regelt den Resonanzanteil des Gitarrenkorpus.	
Parameter 3	CABINET	Parameter 4	LEVEL
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Dient zur Auswahl des Boxen-Typs.		Passt die Signallautstärke am Modul-Ausgang an.	

◆EQ (Equalizer)-Modul

Hierbei handelt es sich um einen 4-Band Equalizer.

Parameter 1	PRESENCE	Parameter 2	TREBLE
-12 – 12		-12 – 12	
Steuert den Hub in den Höhen (Scheitelfrequenz 8 kHz).		Steuert den Hub in den oberen Mitten (Scheitelfrequenz 3,125 kHz).	
Parameter 3	MIDDLE	Parameter 4	BASS
-12 – 12		-12 – 12	
Steuert den Hub in den Mitten (Scheitelfrequenz 8 kHz).		Steuert den Hub im Bass (Scheitelfrequenz 125 Hz).	

◆MOD (Modulation)-Modul

Dieses Modul enthält Modulationseffekte wie Chorus oder Flanger sowie Effekte, die den Sound drastisch verändern, wie zum Beispiel Wah-Wah, Filter und Ring Modulator und Intonations-Effekte wie Pitch-Shift und Vibrato.

TYP 1: CHORUS (*CH*)

Verleiht dem Sound einen pulsierenden und sphärischen Charakter.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	DEPTH
C1, C2		0 – 10	
Dient zur Auswahl des Chorus-Charakters. C1 steht für einen modernen Stereo-Chorus, C2 simuliert einen Vintage-Chorus-Sound.		Regelt die Intensität der Modulation.	
Parameter 3	RATE	Parameter 4	MIX
1 – 30		≤ 0 – 30	
Regelt die Geschwindigkeit der Modulation.		Regelt das Verhältnis zwischen Original- und Effektsound.	

TYP 2: FLANGE (*FL*)

Der Flanger erzeugt einen sehr spezifischen, wellenartigen Sound.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	DEPTH
1 – 30		0 – 10	
Bestimmt das Pre-Delay.		Regelt die Intensität der Modulation.	
Parameter 3	RATE	Parameter 4	RESO
≤ 1 – 30		-10 – 10	
Regelt die Geschwindigkeit der Modulation.		Regelt die Feedback-Ratio. Höhere Werte im positiven oder negativen Regelbereich sorgen für einen ausgeprägteren Effekt.	

TYP 3: PHASE (PH)			
Erzeugt den klassischen Kammfilter-Effekt.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	POSI
1 – 4		AF; bF	
Dient zur Anwahl des Soundcharakters.		Bestimmt den Einschleifpunkt des MOD-Moduls. Zur Auswahl steht AF (hinter dem CABINET-Modul) oder bF (vor dem DRIVE-Modul).	
Parameter 3	RATE	Parameter 4	RESO
≤ 1 – 30		1 – 10	
Regelt die Geschwindigkeit der Modulation.		Steuert das Feedback: Höhere Werte sorgen für intensiveren Charakter.	
TYP 4: WAH (WA)			
Wah-Effekt, wählbar zwischen Auto- und Pedal-Wah.			
Parameter 1	CONTROL	Parameter 2	POSI
Au, Ad, Pd		AF; bF	
Bestimmt die Arbeitsweise des Wah. "Au" steht für Upward Auto-Wah, "Ad" steht für Downward Auto-Wah. "Pd" steht für Pedal-Wah.		Bestimmt den Einschleifpunkt des MOD-Moduls.	
Parameter 3	SENS/FREQ	Parameter 4	RESO/MIX
≤ 1 – 10		0 – 10	
Bestimmt die Empfindlichkeit des Auto-Wah, wenn Parameter 1 auf Au/Ad eingestellt ist. Wenn Pd gewählt wurde, regelt dieser Parameter die Scheitelfrequenz des Pedal-Wah.		Bestimmt die Intensität des Auto-Wah, wenn Parameter 1 auf Au/Ad eingestellt ist. Wenn Pd gewählt wurde, regelt dieser Parameter die Mischung des Originalsounds.	
TYP 5: TREM/PAN (TR/PN) (Tremolo/Pan)			
Dieser effekt kann für Tremolo und Auto-Panning genutzt werden.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	DEPTH
Mn, St		0 – 10	
Dient zur Auswahl des Effekt-Typs. "Mn" steht für Tremolo, "St" erzeugt ein Auto-Panning.		Regelt die Intensität der Modulation.	
Parameter 3	RATE	Parameter 4	CLIP
≤ 1 – 30		0 – 10	
Regelt die Geschwindigkeit der Modulation.		Höhere Werte sorgen für eine stärkere Modulation bis hin zu einer Übersteuerung der Modulationswellenform.	
TYP 6: VIBE (VB) (Vibrato)			
Hierbei handelt es sich um einen automatischen Vibrato-Effekt.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	DEPTH
0 – 10		0 – 10	
Bestimmt die Klangqualität des Effekt-Sounds.		Bestimmt die Effekt-Tiefe.	
Parameter 3	RATE	Parameter 4	MIX
≤ 1 – 30		0 – 30	
Regelt die Geschwindigkeit des Effekts.		Regelt das Lautstärkeverhältnis zum Originalsound.	
TYP 7: PITCH (PL) (Pitch Shifter)			
Dieser Effekt kann die Tonhöhe anheben oder absenken.			
Parameter 1	DELAY	Parameter 2	SHIFT
0 – 30		-12 – -1; dt; 1 – 12, 24	
Bestimmt die Delay-Zeit des Effekt-Sounds.		Bestimmt das Intervall. Der Wert "dt" sorgt für einen Detune-Effekt.	
Parameter 3	TONE	Parameter 4	MIX
0 – 10		≤ 0 – 30	
Bestimmt die Klangfarbe des Effekts.		Regelt das Lautstärkeverhältnis zum Originalsound.	
TYP 8: SFX (SF) (Special Effects)			
Nutzt Zufallswellenformen und Hüllkurvenbearbeitung, um spezielle Sounds zu erzeugen.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	DEPTH
0 – 10		0 – 10	
Bestimmt die Art, wie der Klang moduliert wird. In der Einstellung "0" wird der Sound mit einer zufälligen stufenartigen Wellenform modifiziert. In der Einstellung "10" werden die Lautstärkeänderungen im Originalsignal im Effekt-Sound reflektiert. Die Werte dazwischen sorgen für Mischformen dieser Effekte.		Bestimmt die Effekttiefe (Empfindlichkeit). Wenn Parameter 1 auf einen relativ hohen Wert eingestellt wurde, sorgt eine Anhebung dieses Parameters dafür, dass sich die Delay-Zeit in Abhängigkeit der Signalintensität ändert.	

Parameter 3	RATE	Parameter 4	RESO
1 – 30		0 – 10	
Bestimmt die Modulationsrate der Zufallswellenform.		Höhere Werte sorgen für einen intensiveren Effektcharakter.	
TYP 9: SLOW-A (\overline{SA}) (Slow Attack)			
Dieses Modul bietet eine leicht ansteigende Kennlinie und einen Filter-Effekt, bei dem Öffnen/Schließen durch den Anschlag gesteuert werden.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	POSI
0 – 10		AF; bF	
Steuert den variablen Filterbereich. Ein Wert von "10" sorgt für ein langsames Attack.		Bestimmt den Einschleifpunkt des MOD-Moduls.	
Parameter 3	TIME	Parameter 4	CURVE
1 – 30		1 – 10	
Bestimmt die Slow-Attack-/Anstiegsrate des Filters.		Bestimmt die Anschlagkurve.	
TYP 10: RING (\overline{RN}) (Ring Modulator)			
Der Ringmodulator erzeugt einen metallischen Sound.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	POSI
0 – 10		AF; bF	
Bestimmt die Klangqualität des Effekts.		Bestimmt den Einschleifpunkt des MOD-Moduls.	
Parameter 3	RATE	Parameter 4	MIX
1 – 30		0 – 30	
Regelt die Modulationsfrequenz. Der Klang ändert sich in Abhängigkeit zur Frequenz.		Steuert die Balance zwischen Original- und Effektsound.	
TYP 11: PDL-PIT (\overline{PP}) (Pedal Pitch)			
Hier können Sie den "Pitch Shift"-Effekt in Echtzeit mit dem Expression-Pedal steuern.			
Parameter 1	COLOR	Parameter 2	MODE
1 – 8		UP, dn	
Dient zur Anwahl des "Pedal Pitch"-Effekts. (Siehe Tabelle 2)		Bestimmt die Richtung der Tonhöhenänderung.	
Parameter 3	TONE		
0 – 10			
		Bestimmt die Klangfarbe des Effekts.	

[Tabelle 2]

COLOR	MODE	Minimalwert Pedal	Maximalwert Pedal	COLOR	MODE	Minimalwert Pedal	Maximalwert Pedal
1	UP dn	-100 Cent Nur Original-Sound	Nur Original-Sound -100 Cent	5	UP dn	-1 Oktave + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -1 Oktave + DRY
2	UP dn	DOUBLING Detune + DRY	Detune + DRY DOUBLING	6	UP dn	-700 Cent + DRY 500 Cent + DRY	500 Cent + DRY -700 Cent + DRY
3	UP dn	0 Cent +1 Oktave	+1 Oktave 0 Cent	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY +1 Oktave	+1 Oktave -∞ (0 Hz) + DRY
4	UP dn	0 Cent -2 Oktaven	-2 Oktaven 0 Cent	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY +1 Oktave + DRY	+1 Oktave + DRY -∞ (0 Hz) + DRY

◆REV/DLY (Reverb/Delay)-Modul

Dieses Modul beinhaltet verschiedene räumliche Effekte wie Hall oder Delay.

TYP 1: HALL (\overline{HL})
Dieser Hall-Effekt simuliert die Akustik einer Konzerthalle.
TYP 2: ROOM (\overline{RN})
Dieser Reverb-Effekt simuliert die Akustik eines Raums.
TYP 3: SPRING (\overline{SP})
Dieser Hall-Effekt empfindet den typischen Sound eines Federhalls nach.

* Die Parameter für TYP 1 - 3 sind gleich.

Parameter 1	TIME	Parameter 2	TONE
1 – 30		0 – 10	
Bestimmt die Halldauer (Reverb Time).		Bestimmt die Klangfarbe des Effekts.	

Parameter 3	MIX		
$\leq 0 - 30$			
Regelt das Lautstärkeverhältnis des Reverbs.			
TYP 4: MN-DLY ($\overline{M}d$) (Mono Delay)			
Hierbei handelt es sich um ein Mono-Delay mit einer maximalen Verzögerungszeit von 1,5 Sekunden.			
TYP 5: PP-DLY ($\overline{P}d$) (Ping-Pong Delay)			
Mit zwei Verstärkern erzeugen Sie einen Ping-Pong-Effekt mit einer maximalen Verzögerungszeit von 1,5 Sekunden. Mit einem Verstärker erzeugen Sie ein Mono-Delay.			
TYP 6: ECHO ($\overline{E}E$)			
Dieses monaurale Echo simuliert ein Bandocho.			
TYP 7: PP-ECHO ($\overline{P}E$) (Ping Pong Echo)			
Bei zwei Verstärkern wird das Delay zwischen diesen hin und her verschoben. Bei einem Amp ist der Effekt mit monauralen Echos identisch.			
* Die Parameter für TYP 4 - 7 sind gleich.			
Parameter 1	TIME	Parameter 2	FB
1 - 99; 1,0 - 1,5; t1 - t9		0 - 10	
Bestimmt die Delay-Zeit in Schritten von 10 ms im Bereich von 10 - 990 ms (1 - 99) und in 100-ms-Schritten über 1 s (1.0 - 1.5). Bei Auswahl von t1 - t9 können Sie eine Note auf Basis der BPM eingeben, die mit Parameter 4 eingestellt werden. (Siehe Tabelle 3)		Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen (Feedback).	
Parameter 3	MIX	Parameter 4	DLYBPM
$\leq 0 - 30$		40 - 199	
Passt die Lautstärke des Delay-Effekts an.		Bestimmt die Delay-Zeit in BPM (Beats pro Minute). Diese Einstellung gilt nur, wenn Parameter 1 auf t1 - t9 eingestellt ist. Werte von 100 und mehr werden mit einem Punkt (.) zwischen den Zeichen markiert.	

[Tabelle 3]

Wert	t1	t2	t3	t4	t5	t6	t7	t8	t9
Note	Halbe Note	Punktierte Viertelnote	Viertelnote	Punktierte Achtelnote	Halben-Triole	Achtelnote	Punktierte Sechzehntel	Viertel-Triole	Sechzehntel

TYP 8: REVERSE ($\overline{r}E$)			
Erzeugt einen Effekt wie ein rückwärts abgespieltes Band.			
Parameter 1	TIME	Parameter 2	FB
5 - 99; 1,0 - 1,5; t1 - t9		0 - 10	
Steuert die Delay-Zeit.		Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen (Feedback).	
Parameter 3	MIX	Parameter 4	DLYBPM
$\leq 0 - 50$		40 - 199	
Passt die Lautstärke des Delay-Effekts an.		Bestimmt die Delay-Zeit in BPM (Beats pro Minute). Diese Einstellung ist nur dann gültig, wenn Parameter 1 auf t1 - t9 eingestellt ist. Einstellungen von 100 und mehr werden mit einem Punkt (.) zwischen den beiden Zeichen markiert.	
TYP 9: DLYHAL ($\overline{d}H$) (Delay + Hall Reverb)			
Hierbei handelt es sich um einen kombinierten Effekt aus Delay und Reverb.			
TYP 10: DLY+ROOM ($\overline{d}r$) (Delay + Room Reverb)			
Dieser Effekt ist eine Kombination aus Delay und einem Room Reverb.			
TYP 11: DLY + SPRING ($\overline{d}S$) (Delay + Spring Reverb)			
Dieser Effekt ist eine Kombination aus Delay und einem Federhall-Effekt.			
* Die Parameter für TYP 9 - 11 sind identisch.			
Parameter 1	DLYTIM	Parameter 2	DLYFB
1 - 50		0 - 10	
Bestimmt die Delay-Zeit in 10-ms-Schritten von 10 - 500 ms.		Regelt den Feedback-Wert.	
Parameter 3	DLYMIX	Parameter 4	REVMIX
$\leq 0 - 15$		0 - 15	
Steuert die Lautstärke des Delay-Effekts.		Steuert die Lautstärke des Reverb-Effekts.	

GFX-3 Patch-Liste

	BANK	Nr.	NAME	BESCHREIBUNG	PEDAL
VARIATION	[U 0 / A0] STANDARD	1	STANDARD CLEAN	Interessanter Clean-Sound	VOLUME
		2	RHYTHM CRUNCH	Der optimale Crunch-Sound für Rhythmus	GAIN
		3	GARAGE DIST	Dreckiger Drive-Sound	VOLUME
	[U 1 / A1] POWER	1	RICH CLEAN	Voller Clean-Sound	VOLUME
		2	FREEDOM	Optimaler Sound für Gitarren-Riffs	PPITCH
		3	POWER DRIVE	Slave-artiger Drive-Sound	PPITCH
	[U 2 / A2] VINTAGE EFFECT	1	D-COMP	Pedal-Kompressor	VOLUME
		2	PD 1	ZOOM PD-01	GAIN
		3	CRY-B	Vintage-Wah, wie Cry B	P-WAH
	[U 3 / A3] AMP MODELING	1	FDR TWIN	U.S. Cleaner Combo-Sound	VOLUME
		2	MARK	Combo-Sound der Mark-Serie	GAIN
		3	MS 900	Drive-Sound eines alten Stacks	GAIN
	[U 4 / A4] TRICK EFFECT	1	REVERSE WORLD	Effekt-Sound mit Reverse-Delays	RVS_DLY
		2	STEP	Originaler ZOOM-Step-Sound	GAIN
		3	RING DRIVE	Ring-Modulator-Sound	GAIN
MODELING	[U 5 / A5] VINTAGE EFFECT 2	1	CRUNCH ECHO	Crunch-Echo-Sound	VOLUME
		2	SD+CE	Kombination aus Vintage-Overdrive und Chorus	CHORUS
		3	FZFACE	Vintage-Fuzzbox	GAIN
	[U 6 / A6] AMP MODELING 2	1	J-CLEAN	Höhenreicher Combo-Sound	VOLUME
		2	PV PWR	U.S. Hardrock-Sound	VOLUME
		3	MP1	Vintage-artiger High-Gain-Pre-Amp-Sound	VOLUME
	[U 7 / A7] AMP MODELING 3	1	US BLUES	U.S. Blues-Sound	VOLUME
		2	MS OLD	Vintage-MS-Sound	VOLUME
		3	MS MTL	High-Gain-Sound für Hard Rock	VOLUME
MUSIC STYLE	[U 8 / A8] ROCK'N ROLL	1	R&R CLEAN	Vintage-artiger Rock'n'Roll-Sound	SPRING
		2	CATS	Rockabilly Crunch-Sound	DELAY
		3	TRAIN ROLLIN	Perry-artiger Drive-Sound	GAIN
	[U 9 / A9] SOUTHERN /BOOGIE	1	SOUTHERN CLEAN	Bros-artiger Clean-Sound	VOLUME
		2	SKYNYRD OD	Skynyrd-artiger OD-Sound	ROOM
		3	AFTER BURNER	80-er ZZ-artiger OD-Sound	GAIN
	[u 0 / b0] JAM ROCK	1	CLEAN RHYTHM	PHISH-artiger Clean-Sound	SPRING
		2	SUSTAIN LEAD	PHISH-artiger Lead-Sound	GAIN
		3	UF1	ZOOM UF-01	VOLUME
	[u 1 / b1] CLASSIC REVIVAL	1	SURF TREM	Amerikanischer Vintage- Combo mit Tremolo-Sound	GAIN
		2	BEATS	Wiederaufgelegter Mersey-Bear-Sound	HALL
		3	BOOTS	Pedal-Oktaver	GAIN
	[u 2 / b2] JAZZ/BLUES	1	Warm Tone	Angezerrter Sound für Jazz	VOLUME
		2	Pat M	Metheny-Sound	VOLUME
		3	BLUES DRIVE	Drive-Sound für Blues	VOLUME
	[u 3 / b3] SOUL/FUNK	1	FUNK PHASE	Funky Phaser	PHASE
		2	BOOMY RHYTHM	Vielseitiger Sound für Backings	VOLUME
		3	SMOOTH A-WAH	Wah-Sound für Lead und Obbligato	A-WAH
	[u 4 / b4] PUNK	1	COMP DELAY	Pedal-Kompressor mit Delay	DELAY
		2	GREEN OD	Moderner Pop-Punk-Sound	VOLUME
		3	PUNK DRIVE	Ska-Punk-Drive	GAIN
	[u 5 / b5] U.K ROCK	1	Radio•F Clean	Arpeggio-Sound mit Tremolo	GAIN
		2	U.K RYTHM	U.K.-typischer Rock-Sounds für Backings	GAIN
		3	DIST WALL	Moderne Distortion-Topteil	HALL
	[u 6 / b6] ALTERNATIVE	1	FLANGE UP	Flanger-Sound für Arpeggios oder Akkorde	FLANGE
		2	KURT OD	Leichter Overdrive Sound	CHORUS
		3	RESONANCE	Resonanzreicher Fuzz-Sound	GAIN
	[u 7 / b7] HARD ROCK	1	ROSE CLEAN	Clean-Sound mit Vibrato	DELAY
		2	E.V.H	High-Gain-Lead-Sound eines Röhrenverstärkers	VOLUME
		3	US ARENA	Heavy Distortion für Backings	VOLUME
[u 8 / b8] DARK &HEAVY	1	Aco Flange	Akustikgitarren-Simulation mit Flanger	HALL	
	2	FALLEN POWER	Drive-Sound für heruntergestimmte Gitarren	GAIN	
	3	WHITE LPC	Randy-artiger Lead-Sound	GAIN	
[u 9 / b9] NEW AGE	1	NEO PHASE	Sound eines Pedal-Phasers	VOLUME	
	2	DIGI DIST	Sound mit digitaler Verzerrung	GAIN	
	3	GLASS FUZZ	Extremer Fuzz-Sound	P-WAH	

Fehlerbehebung

■ Kein Sound oder sehr geringe Lautstärke

- Steht der Power-Schalter auf ON?
- Sind [INPUT] und [PHONES/OUTPUT] korrekt mit Instrument und Verstärker verbunden?
- Ist die Abschirmung des Kabels defekt?
- Befindet sich das GFX-3 im Mute-Betrieb?
- Ist der Parameter Master-Level auf einen niedrigen Wert eingestellt?
- Ist das Expression-Pedal heruntergedrückt?

In manchen Patches steuert das Expression-Pedal die Lautstärke. Bringen Sie es in eine geeigneten Position.

■ Der Sound ist unnatürlich verzerrt

- Überprüfen Sie die Level- und Gain-Parameter der Effekt-Module.
- Schalten Sie das Modul COMP/ ISO auf OFF.
Bei Gitarren mit hoher Ausgangsleistung können in Abhängigkeit des im DRIVE-Modul gewählten

Effekt-Typs ungewollte Verzerrungen auftreten.

■ Hoher Rauschpegel

- Überprüfen Sie die ZNR-Parameter. Reduzieren Sie eventuell den GAIN-Wert. Wenn das BOOSTER- oder COMP/ISO-Modul aktiv ist, versuchen Sie, den GAIN-Parameter des DRIVE-Moduls zu verringern.

■ Das Umschalten von Effekt-Modulen mit dem Expression-Pedal funktioniert nicht.

- Versuchen Sie, das Pedal wie auf Seite 16 ("Kalibrieren des Expression-Pedals") beschrieben einzustellen.

■ Der Sound im Bypass-Modus klingt unnatürlich

- Der ENERGIZER ist auch im Bypass aktiv. Schalten Sie den ENERGIZER auf "oF."

Spezifikationen

Effekt-Programme	50 Typen	Maximaler Ausgangspegel	+3 dBm
Effekt-Module	7 Module	Ausgangslastimpedanz	10 kOhm oder mehr
Patch-Speicher	USER: 60 Patches PRESET: 60 Patches Insgesamt 120 Patches	Display	2-stelliges 7-Segment-LED
Samplingfrequenz	31,25 kHz	Stromversorgung	
A/D Umwandlung	20 bit, 64-faches Oversampling	Netzteil	9 V DC, Minuspol innen, 300 mA (ZOOM AD-0006)
D/A Umwandlung	20 bit, 8-faches Oversampling	Batterien	4 x IEC R6 (Typ AA) Maximaler Dauerbetrieb: ungef. 11 Stunden (mit Alkaline-Batterien)
Eingänge		Abmessungen	323 mm (Breite) x 175,5 mm (Länge) x 70 mm (Höhe)
Guitar Input	Standard-Monoklinkenbuchse Empfohlener Eingangspegel: -20 dBm Eingangsimpedanz : 470 kOhm	Gewicht	2,2 kg (ohne Batterien)
Ausgänge	Standard-Stereoklinkenbuchse (für Line/Kopfhörer)		

* 0 dBm = 0,775 Vrms

* Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung verändert werden.

ZOOM[®]
CATCH US IF YOU CAN

ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Internetadresse: <http://www.zoom.co.jp>

GFX-3 - 5002-1