

ZOOM GFX-1

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

Manuale Operativo

Introduzione

Grazie per aver preferito **ZOOM GFX-1** (d'ora innanzi chiamato semplicemente "GFX-1").

Prendetevi il tempo necessario per leggere attentamente questo manuale, per ottenere il massimo dall'unità e per assicurarvi le massime performance e affidabilità.

Conservate questo manuale, la garanzia e ogni altra documentazione per una consultazione futura.

Contenuti

PRECAUZIONI DI SICUREZZA	2
Caratteristiche	3
Termini fondamentali	4
Usare l'unità con le batterie	5
Controlli e Funzioni/Collegamenti	6
Selezionare Patches per suonare	10
Usare la Funzione Accordatore	12
Fare/Cambiare impostazioni di modulo DRIVE	14
Editare una Patch	16
Salvare/Copiare Patches	18
Usare un Pedale d'Espressione Opzionale	20
Riportare alle Impostazioni di Fabbrica	21
Sequenza Effetto	22
Parametri Effetto	23
Specifiche / Diagnostica	37
Precauzioni d'uso	38
Elenco Patch	39

© **ZOOM Corporation**

La riproduzione di questo manuale, tutto o parte, con ogni mezzo, è proibita.



PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale, sono usati simboli per evidenziare avvertenze e avvisi di pericolo, da leggere per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:



Attenzione

Questo simbolo indica spiegazioni su punti particolarmente pericolosi. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchiatura in modo errato, ne possono derivare danni seri e persino mortali.



Pericolo

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono causare danni fisici o all'apparecchio.

Osservate i seguenti consigli e le precauzioni per un uso di GFX-1 esente da rischi.



Attenzione

Alimentazione

Poiché il consumo elettrico dell'unità è piuttosto alto, raccomandiamo l'uso di un adattatore AC dove possibile. In caso di alimentazione a batteria, usate solo pile alcaline.

[uso con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo adattatori AC da 9 V DC, 300 mA e provvisti di una spina con polo negativo al centro (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e porre problemi di sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa col voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Scollegando l'adattatore AC impugnate sempre l'adattatore stesso e mai il cavo.
- In caso di fulmini o di non utilizzo prolungato dell'unità, scollegate l'adattatore AC dalla presa AC.

[uso a batteria]

- Usate quattro pile convenzionali IEC R6 (tipo AA) (alcaline).
- GFX-1 non può essere usato per ricaricare.
- Fate molta attenzione alle specifiche delle pile, per scegliere il tipo giusto.
- In caso di non utilizzo prolungato dell'unità, rimuovete le pile dall'apparecchio.

- In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, pulite accuratamente il comparto batterie e i terminali, per rimuovere ogni residuo di fluido.
- Utilizzando l'unità, il comparto batterie dovrebbe essere tenuto chiuso.



Attenzione

Ambiente

Per evitare rischi di incendio, scariche elettriche o guasti, evitate di usare GFX-1 laddove possa essere esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore come caloriferi o stufe
- Alta umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi



Attenzione

Utilizzo

- Non ponete mai alcun oggetto contenente liquidi, come vasi, su GFX-1 poiché ciò potrebbe causare scariche elettriche.
- Non ponete fonti di fiamme libere, come candele accese, su GFX-1 poiché ciò può causare incendi.
- GFX-1 è uno strumento di precisione. Non esercitate pressioni eccessive su tasti e controlli. Fate inoltre attenzione a non far cadere l'unità, e a non farle subire colpi o pressione eccessiva.
- Fate attenzione che nessun oggetto estraneo (monete o spille ecc.) o liquido possa entrare nell'unità.



Pericolo



Pericolo

Collegamento cavi e prese input e output

Dovreste sempre togliere corrente a GFX-1 e a ogni altra apparecchiatura prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi inoltre di aver scollegato tutti i cavi di alimentazione e l'alimentazione stessa prima di spostare GFX-1.



Attenzione

Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di GFX-1 né tentate di modificare il prodotto in alcun modo poiché ciò potrebbe danneggiare l'unità.



Pericolo

Volume

Non usate GFX-1 ad alto volume per troppo tempo, perché ciò può provocare danni all'udito.

Caratteristiche

GFX-1 é un sofisticato processore multi-effetto per chitarra con le seguenti caratteristiche.

● Performance superiore

GFX-1 fornisce una gamma di 34 effetti incorporati ad alta qualità, inclusa un'ampia scelta di impostazioni di distorsione e flessibili effetti a modulazione. Si possono usare fino a nove effetti contemporaneamente. In performance e caratteristiche, GFX-1 supera di gran lunga qualsiasi apparecchio della sua classe.

● Contenitore robusto e facile operatività

Il corpo metallico e i grandi interruttori a pedale di GFX-1 sono progettati per sopportare l'uso sul palco. L'operatività intuitiva dell'unità deriva dal popolarissimo ZOOM 606. Tasti dedicati per i più importanti effetti di distorsione rendono l'unità un ottimo prodotto facile da usare. Controllare il tipo di distorsione e l'intensità durante una performance diventa facilissimo.

● Accordatore cromatico automatico incorporato

La funzione di accordatura cromatica automatica é ideale per i bisogni del chitarrista e può essere utilizzata sul palco.

● Compatibile col pedale di espressione

Collegando un pedale di espressione opzionale, diventa facile regolare la profondità di effetto o il volume col piede durante l'esecuzione. Sia che scegliate il pedale wah o il brillante pitch bend, la gamma di suoni disponibili é equivalente alle unità top della gamma.

● Doppia possibilità di alimentazione rende possibile l'uso ovunque

Oltre all'adattatore AC, l'unità può essere alimentata da 4 batterie IEC R6 (tipo AA). Il tempo di operatività continua con batterie é approssimativamente di 7 ore con batterie al manganese e 24 con batterie alcaline.

Termini fondamentali

La sezione spiega alcuni termini importanti che troverete in questo manuale.

● Modulo effetto

Come mostrato nell'illustrazione sottostante, l'elaborazione sonora di GFX-1 é creata dirigendo il segnale attraverso una serie di effetti diversi. Ognuno di questi effetti é detto modulo effetto.



In aggiunta a moduli effetto quali DRIVE (distorsione), MOD/PITCH (modulazione), o DLY/REV (delay e riverbero), potete anche usare lo ZNR (Zoom Noise Reduction) e un simulatore amp. contemporaneamente. Parametri come l'intensità d'effetto possono essere regolati per ogni modulo, e i moduli possono essere attivati/disattivati secondo necessità.

● Tipo di effetto

Ogni modulo effetto di GFX-1 contiene una varietà di effetti appartenenti alla stessa famiglia. Sono chiamati tipi di effetto, e potete selezionarne uno alla volta. Per es., il modulo MOD/PITCH comprende tipi di effetto quali chorus, flanger, pitch shifter, ecc.

● Parametro effetto

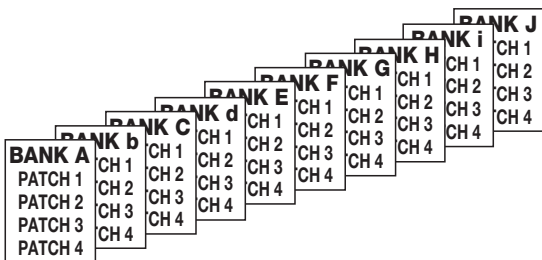
Ogni modulo effetto ha vari parametri che controllano l'operatività dell'effetto. Regolando i parametri di ogni modulo, avrete un notevole controllo sul suono finale.

● Patch

In GFX-1, gli effetti sono salvati e richiamati in patches. Una patch contiene informazioni sulle impostazioni on/off del modulo, sui tipi di effetto selezionati, e sulle impostazioni di parametro effetto. GFX-1 può salvare 40 patches nella memoria interna.

● Bank

La combinazione di 4 patches é detta bank. GFX-1 ha un totale di 10 banks identificati da A a J. Le patches in ogni bank sono numerate da 1 a 4. Per selezionare una patch, specificate il bank e il numero di patch. A1 seleziona la patch 1 nel bank A, e F4 seleziona la patch 4 nel bank F.

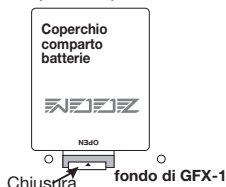


● Modo Play/modo edit

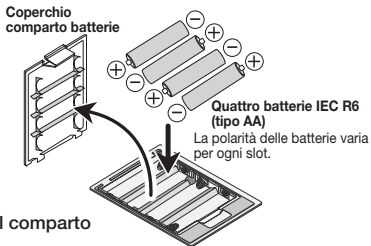
Questi termini si riferiscono all'operatività di GFX-1. Il modo é selezionato tramite il tasto PLAY/EDIT. Nel modo play, selezionate gli effetti per suonare, e in modo edit, potete cambiare le impostazioni dell'effetto.

Usare l'unità con le batterie

1. Ruotate l'unità, spingete la chiusura del comparto batterie, e aprite il coperchio.



2. Inserite quattro batterie nuove IEC R6 (tipo AA) nel comparto batterie.



3. Chiudete il coperchio del comparto batterie. Assicuratevi che la chiusura scatti.

NOTA

Quando lampeggia un punto (.) sul display, le batterie sono quasi scariche. Sostituitele al più presto.

Controlli e Funzioni / Collegamenti

Pannello superiore

Tasto DRIVE

Seleziona la distorsione (tipo di effetto) usata nel modulo DRIVE .

Display

Mostra varie informazioni necessarie all'operatività di GFX-1, come numero di patch, impostazioni parametro, ecc.

LED DRIVE

Indica la condizione on/off del modulo DRIVE.

Tasto STORE

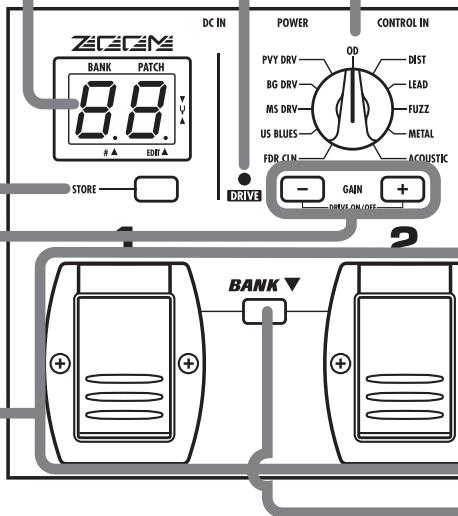
Serve per salvare una patch editata o copiarne una esistente in altra posizione.

Tasti GAIN [+] / [-]

Regolano l'intensità di distorsione del modulo DRIVE e il guadagno.

Interruttori a pedale [1] - [4]

Servono per attivare la patch effetto e per la funzione accordatore.

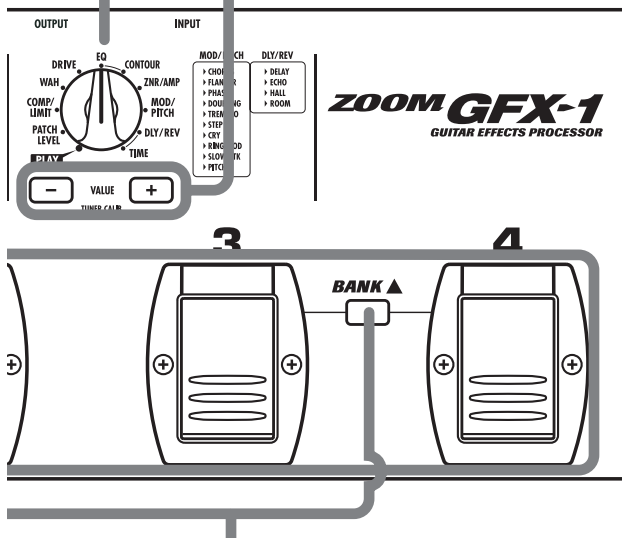


Tasto PLAY/EDIT

Alterna modo play/edit e serve anche per selezionare il modulo per l'editing.

Tasti VALUE [+] / [-]

Servono per regolare valori d'impostazione di vari punti



Tasti BANK [▼] / [▲]

Servono per attivare i banks di patch effetto.

Pannello posteriore

Jack [OUTPUT / PHONES]

Questo jack é usato per collegare un amplificatore per chitarra o una coppia di cuffie stereo. Anche un cavo sdoppiato a Y può essere usato qui per collegare GFX-1 a due amplificatori.

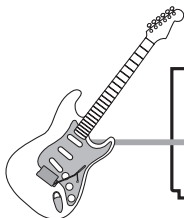


Jack [INPUT]

Collegate la chitarra a questo jack.

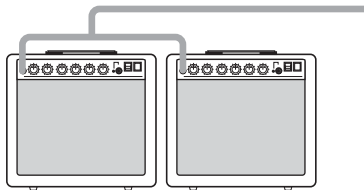


Collegamenti



Per usare GFX-1 in configurazione mono, collegate il jack [OUTPUT/PHONES] all'amplificatore usando un cavo jack mono.

Usando un cavo a sdoppiamento a Y e collegando l'uscita a due amplificatori, potete ottenere un suono più ampio grazie agli effetti. E' anche possibile collegare un paio di cuffie a questo jack.

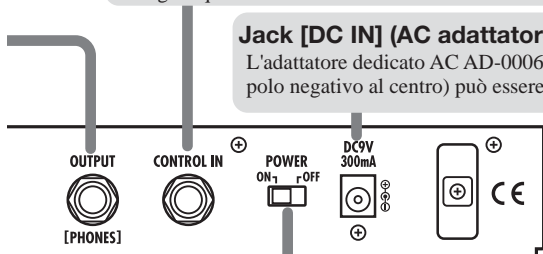


Jack [CONTROL IN]

Un pedale di espressione opzionale (FP01/FP02) può essere collegato qui.

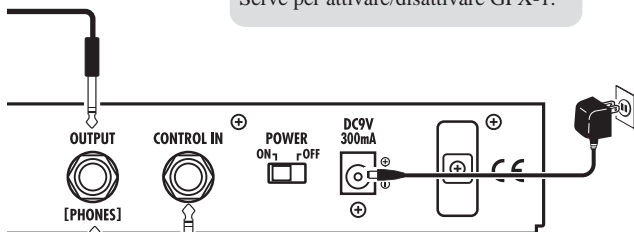
Jack [DC IN] (AC adattatore)

L'adattatore dedicato AC AD-0006 (9 V DC, 300 mA, polo negativo al centro) può essere collegato qui.



Interruttore [POWER ON/OFF]

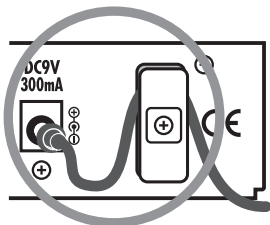
Serve per attivare/disattivare GFX-1.



Per evitare di scollegare inavvertitamente il cavo adattatore AC, fatelo passare sul blocco, come mostrato in figura.

[CONTROL IN]

Collegando qui il pedale d'espressione opzionale (FP01/FP02) potete regolare l'intensità d'effetto.



Selezionare Patches per suonare

Per provare GFX-1, raccomandiamo di suonare semplicemente il vostro strumento attivando le patches.

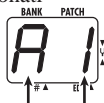
1 Accensione

- Collegate lo strumento e l'amp per chitarra a GFX-1, e poi posizionate l'interruttore [POWER ON/OFF] sul pannello posteriore su ON.
- Accendete l'amplificatore per chitarra e regolate il volume.

2 Posizionare GFX-1 su modo play

- Se il tasto [PLAY/EDIT] è su una posizione diversa, ponetelo su "PLAY".

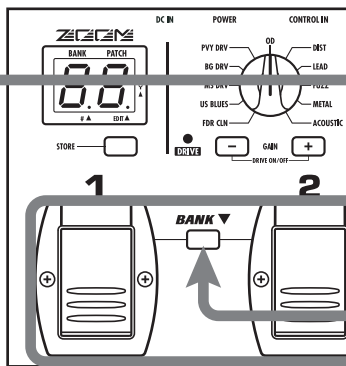
Appaiono sul display il bank e il numero di patch selezionati



Bank Numero Patch

CONSIGLIO

Immediatamente dopo l'accensione di GFX-1, l'unità sarà su modo play anche se il tasto [PLAY/EDIT] è su un'altra posizione



3 Attivare le patches

- Per attivare le patches nel modo play, usate gli interruttori a pedale [1] - [4].

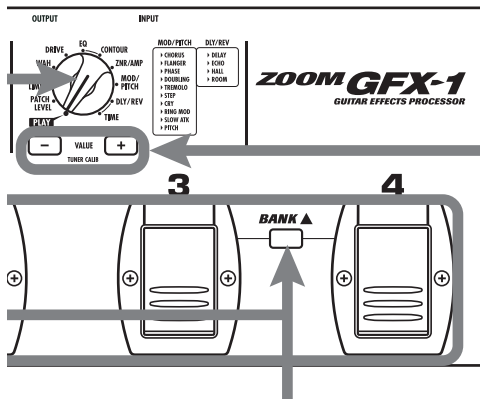
5 Per regolare il volume master

- Premete un tasto VALUE [+] / [-] per cambiare il valore.



Il range di impostazione é 0 - 50. Quando l'unità é spenta e riaccesa, l'impostazione é su 40.

CONSIGLIO Usando le cuffie, l'impostazione di volume master può essere usata per regolare il volume di ascolto.



4 Attivare i banks

- Per selezionare i banks A - J, usate i tasti BANK [▼] / [▲].

CONSIGLIO Premendo gli interruttori a pedale [1] e [2] assieme, potete passare al bank precedente, e premendo il [3] e [4] assieme, potete passare al bank successivo.

Usare la Funzione Accordatore

GFX-1 incorpora un accordatore cromatico automatico per chitarra. Per usare la funzione accordatore, gli effetti incorporati devono essere bypassati (spenti temporaneamente) o messi in mute (suono originale ed effetto spenti).

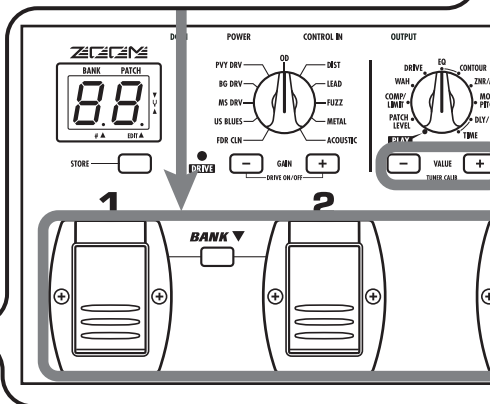
NOTA

La funzione accordatore non é disponibile se il tasto PLAY/EDIT é su una posizione diversa da PLAY.

1 Passare a bypass o mute

- Premete l'interruttore a pedale [1] - [4] corrispondente alla patch attualmente selezionata.

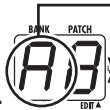
Premendo e rilasciando immediatamente gli interruttori si pone l'unità in condizione di bypass. Premendo e tenendo premuti gli interruttori per almeno 1 sec si pone l'unità su mute.



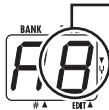
2 Accordare la chitarra

- Suonate la corda libera da accordare, e guardate il display.

Il lato sinistro del display mostra la nota più vicina alla tonalità attuale.



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



3 Regolare la tonalità di riferimento dell'accordatore

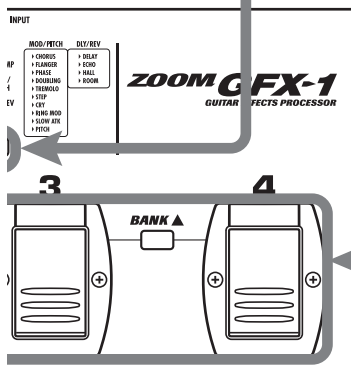
La tonalità di riferimento dell'accordatore é per default (impostazione definita accendendo l'unità) A centrato = 440 Hz. Se volete, potete regolare più precisamente la tonalità di riferimento

- Premete un tasto VALUE [+] / [-].
La tonalità di riferimento appare per ca. 2 sec.
L'impostazione di default é "40" (A centrato = 440 Hz).
- Usate i tasti VALUE [+] / [-] per regolare l'impostazione.
Il range é 35 - 45 (A centrato = 435 a 445 Hz).



CONSIGLIO

Spegnendo l'unità e riaccendendola, l'impostazione torna al default di "40" (A centrato= 440 Hz).



4 Tornare al modo play

- Premete un interruttore a pedale [1] - [4].
La patch di quell' interruttore é richiamata.

Tonalità alta Tonalità corretta Tonalità bassa



L'indicazione varia più velocemente più la tonalità é sbagliata.

Il lato destro del display mostra un simbolo che indica di quanto la tonalità é sbagliata.

- Accordate l' altra corda allo stesso modo.

Fare/cambiare impostazioni di modulo DRIVE

Il modulo DRIVE comprende vari tipi di distorsione e impostazioni di guadagno, che possono essere regolati col tasto dedicato in ogni momento.

CONSIGLIO

L'operazione seguente può essere eseguita sia in modo play che edit.

1 Selezionare il tipo di modulo DRIVE di distorsione

- Usate il tasto DRIVE per selezionare il tipo di distorsione desiderato (tipo effetto).

Il nome del tipo d'effetto selezionato appare per ca. 2 secondi sul display. Per la lista dettagliata dei tipi di effetto, vd. la sezione "Parametri effetto" alla fine del manuale.

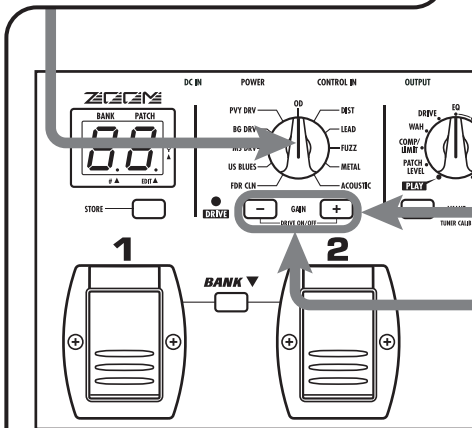


CONSIGLIO

Ponendo il tasto PLAY/EDIT su DRIVE, potete controllare il tipo di effetto attuale.

NOTA

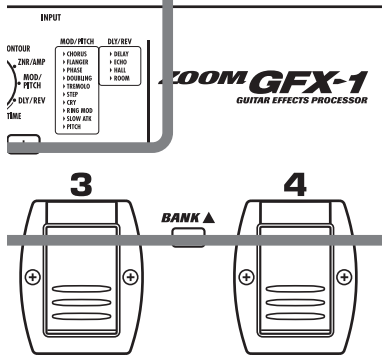
Quando il LED DRIVE è spento, il modulo DRIVE è spento. Se passate ad altro tipo di effetto in questa condizione, il modulo si accende automaticamente.



2 Regolare il guadagno del modulo DRIVE

- Premete i tasti GAIN [+] / [-].

A seconda del tipo di effetto attualmente selezionato, varierà la profondità di distorsione e il guadagno del segnale. Il valore del parametro GAIN appare per ca. 2 secondi sul display.



3 Attivare o disattivare il modulo DRIVE

- Premete i tasti GAIN [+] / [-] assieme.

Quando il modulo DRIVE é spento, il LED DRIVE si disattiva.

CONSIGLIO

Il cambio fatto in questo modo é solo temporaneo. Selezionando una patch differente, l'impostazione tornerà alla condizione originale. Se volete mantenere il cambio, salvate la patch, come descritto a pag.18.

Editare una Patch

Editare significa cambiare le varie impostazioni del parametro effetto di una patch. Usate una patch esistente come punto di partenza e regolate i parametri per creare il vostro suono originale.

1 Selezionare il parametro effetto

- Usate il tasto PLAY/EDIT per selezionare il modulo e il parametro da editare.

GFX-1 passa al modo edit e il valore del parametro effetto attualmente selezionato appare sul display. Quando GFX-1 è su modo edit, appare un punto in basso a destra del display.

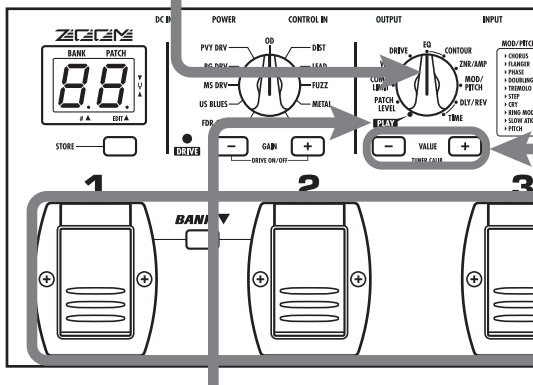
Parameter value



Per informazioni sui moduli effetto e parametri, vd. la sezione "Parametri Effetto" alla fine del manuale.

CONSIGLIO

Il modulo DRIVE può anche essere editato direttamente usando il tasto DRIVE e i tasti GAIN [+] / [-] (→ p. 14).



4 Chiudere il modo edit

- Posizionate il tasto PLAY/EDIT su "PLAY". L'unità torna al modo play

2 Regolare il valore di impostazione parametro

- Usate i tasti VALUE [+] / [-].

I tasti funzionano come segue.

- Tenendo un tasto premuto: Il valore cambia di continuo.
- Tenendo premuto un tasto premendone un altro: Il valore aumenta/diminuisce rapidamente.
- Premendo contemporaneamente i tasti: Si passa al tipo di effetto seguente nello stesso modulo.

3 Cambiare l'impostazione del modulo on/off

- Premete un interruttore a pedale [1] - [4].

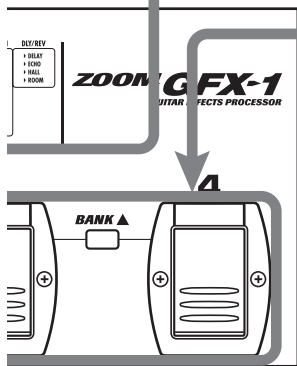
Ciò attiva o disattiva il modulo effetto selezionato col tasto PLAY/EDIT .

NOTA

Quando il tasto [PLAY/EDIT] è su "PATCH LEVEL" il modulo non può essere spento.

NOTA

I cambi di editing fatti in questo modo sono temporanei. Tornando al modo play e selezionando una patch differente, le impostazioni tornano alla condizione originale. Se volete mantenere i cambi, salvate le impostazioni prima di attivare la patch (→ p.18).

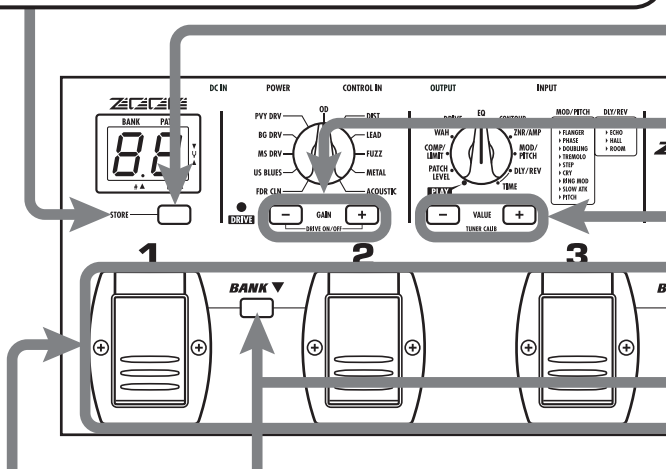


Salvare/copiare Patches

Una patch editata può essere salvata in qualunque punto della memoria interna dell'unità. E' anche possibile copiare una patch esistente e salvarla in altra posizione.

1 Premete il tasto STORE nel modo play o edit

I numeri di bank e di patch lampeggiano sul display.



2 Specificate il punto d'arrivo del salvataggio/copia

- Usate i tasti BANK [▼]/[▲] e gli interruttori a pedale [1] - [4] per specificare la patch da usare come obiettivo di salvataggio/copia.



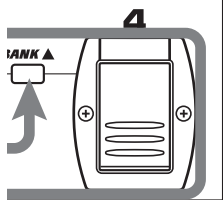
3 Premete ancora il tasto STORE

A processo di salvataggio/copia completato, l'unità torna al modo originale, la patch obiettivo sarà selezionata.



NOTA Quando il processo di salvataggio/copia è eseguito, il contenuto precedente dell'obiettivo di salvataggio è sovrascritto e non può essere recuperato se si tratta di patch creata dall'utente. Fate dunque attenzione selezionando una patch obiettivo. Si possono tuttavia recuperare le impostazioni di fabbrica di una patch o di tutte, come descritto a pag. 21.

ZOOM GFX-1
GUITAR EFFECTS PROCESSOR



4 Per cancellare il processo di salvataggio/copia

- Premete i tasti VALUE [+]/[-] o GAIN [+]/[-] invece dei tasti STORE.

Il processo di salvataggio è annullato e l'unità torna al modo precedente.

NOTA

Il processo di salvataggio è annullato anche attivando il tasto [PLAY/EDIT] o il tasto [DRIVE].

Usare un Pedale d'Espressione Opzionale

GFX-1 é fornito di un jack [CONTROL IN] che accetta un pedale di espressione opzionale. Collegate e usate il pedale come segue.

■ Usare il pedale di espressione (FP01/FP02)

Se collegate un pedale opzionale di espressione al jack [CONTROL IN], il pedale può essere usato per regolare il volume o come controllo in tempo reale del parametro di effetto.

Per informazioni sui parametri che possono essere controllati con FP01/FP02, vd. pag. 25 - 36.

1. Inserite la spina di FP01/FP02 nel jack [CONTROL IN] e accendete GFX-1.

2. Selezionate la patch in modo play e muovete il pedale di espressione su e giù.

A seconda di quanto é programmato per quella patch, il pedale varierà il volume o un parametro d'effetto.

CONSIGLIO

Il pedale può essere usato anche in modo edit.

NOTA

Se collegate il pedale di espressione mentre GFX-1 é acceso, si può verificare un guasto. Assicuratevi di collegare prima il pedale, e poi accendete GFX-1.

Riportare alle Impostazioni di Fabbrica

GFX-1 nasce con 40 patches preprogrammate (patches di impostazione di fabbrica). Anche se sovrascrivete una di queste, potete recuperare i contenuti originali della patch in qualunque momento.

Ci sono due modi per recuperare le impostazioni di fabbrica. "All Initialize" riporta il set intero di patches alla condizione originale. "Factory Recall" riporta una patch specifica alla condizione originale.

1. Tenendo premuto il tasto STORE, attivate l'unità.

L'indicazione "AL" lampeggia sul display.



■ Per eseguire All Initialize

2. Premete il tasto STORE ancora una volta.

Tutte le impostazioni della patch tornano alle condizioni di fabbrica, e l'unità passa al modo play. Per cancellare All Initialize, premete il tasto VALUE [-].

NOTA

Tutte le patches create dall'utente andranno perse eseguendo All Initialize. Usate questa funzione con la massima cautela.

■ Per eseguire Factory Recall

2. Usate i tasti BANK [▼]/[▲] e gli interruttori a pedale [1] - [4] per selezionare la patch da riportare alla condizione originale.

Il numero di bank e di patch selezionati lampeggiano sul display.



3. Premete il tasto STORE ancora una volta.

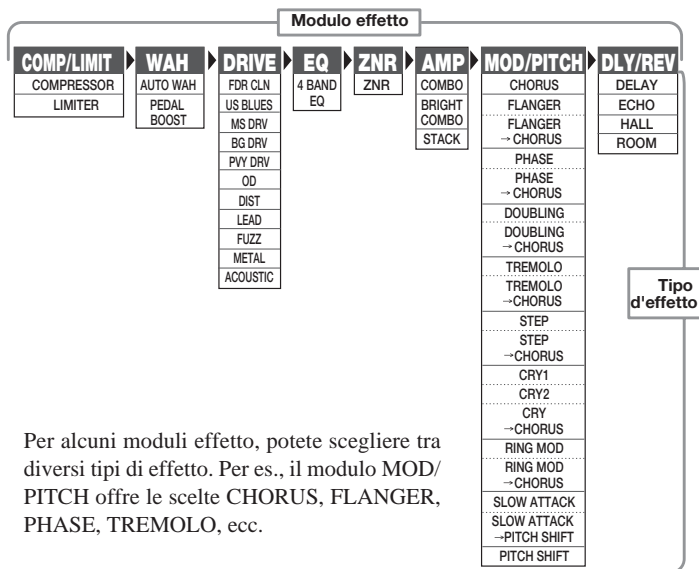
Le impostazioni della patch specificata tornano alle condizioni di fabbrica.

Se volete, ripetete gli steps 2 e 3 per riportare all'originale altre patches. Per chiudere l'operazione di Factory Recall, premete il tasto VALUE [-]. L'unità torna al modo play a questo punto.

Sequenza Effetto

Una patch di GFX-1 può essere considerata come 8 moduli effetto collegati in serie, come illustrato nella figura sottostante. A seconda dell'impostazione on/off dei singoli moduli, potete usare tutti gli otto moduli effetto assieme o usare solo moduli specifici.

● Sequenza modulo effetto e tipi di effetto



Per alcuni moduli effetto, potete scegliere tra diversi tipi di effetto. Per es., il modulo MOD/PITCH offre le scelte CHORUS, FLANGER, PHASE, TREMOLO, ecc.

In questo modulo, potete anche avere due tipi di effetto operanti in successione, come FLANGER → CHORUS o TREMOLO → CHORUS.

Parametri Effetto

La sezione illustra tutti i tipi di effetto e i parametri nei moduli effetto.

● Come leggere l'elenco " Parametri Effetto"

Display Mostra le impostazioni che si possono selezionare per ogni modulo coi tasti VALUE [+] / [-]. A seconda del modulo effetto scelto, appare il tipo di effetto, il valore d'impostazione del parametro, o entrambi.

Appare solo il tipo d'effetto

Tipo d'effetto

Appare il valore di impostazione parametro

Valore impostazione

Appaiono il tipo di effetto e il valore d'impostazione parametro

Tipo d'effetto + Valore impostazione

Tasto PLAY/EDIT

L'illustrazione mostra la posizione del tasto per richiamare il modulo effetto/parametro effetto.

	WAH
	modulo WAH
	Questo modulo comprende auto wah e pedale wah da usare col pedale di espressione. Usate i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo d'effetto e regolare l'intensità
	AUTO WAH
	This effect type automatically varies the amount of wah dependent on playing intensity. Higher setting values result in higher input sensitivity for the auto wah effect, so that wah operates also with low input signal levels.
	PEDAL AUTO WAH
	This effect type uses the expression pedal for auto wah.
	PEDAL BOOST
	This effect type uses the expression pedal for pedal wah, where the pedal is used to shift the emphasized frequency up or down.
	OFF
	Turns the WAH module off.

Module on/off

Per ogni modulo effetto, l'impostazione "oF" spegne il modulo. (L'impostazione "oF" non può essere selezionata se il tasto [PLAY/EDIT] è su "PATCH LEVEL" .)

Icona pedale

Selezionando questo tipo d'effetto, il modulo corrispondente può essere controllato in tempo reale col pedale d'espressione collegato a GFX-1. Il parametro che cambia muovendo il pedale dipende anche dal tipo d'effetto.

CONSIGLIO . A eccezione del pedale wah, quando è selezionato un tipo d'effetto con l'icona pedale, il suono rifletterà un'impostazione di quel modulo.
. Se non è scelto nessun tipo di effetto con icona pedale in una patch, il pedale d'espressione funge da pedale volume.



LIVELLO PATCH

LIVELLO PATCH



Regola il volume generale della patch. Un valore pari a 25 corrisponde al guadagno unitario (livello ingresso e uscita si equivalgono).



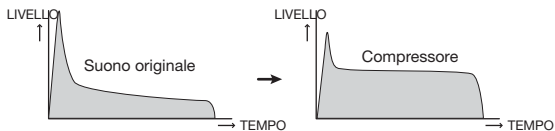
COMP/LIMIT

Modulo COMP/LIMIT

Questo modulo comprende i tipi di effetto di compressore e limiter. Usate i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo d'effetto e l'intensità d'effetto.

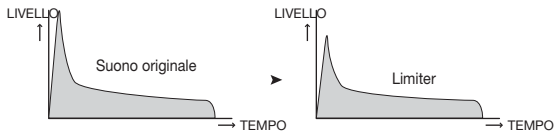
■ COMPRESSORE

Questo tipo d'effetto attenua le componenti di segnale di alto livello e incrementa le componenti di segnale di basso livello, mantenendo perciò il livello generale di segnale entro un certo range. L'effetto prolunga il sustain e rende il suono più uniforme. Valori di impostazione più alti danno luogo a una compressione più forte.















■ LIMITER




Questo tipo d'effetto attenua i livelli di picco e impedisce il sovraccarico del modulo seguente. Valori di impostazione più alti danno luogo a una più forte azione limiter.






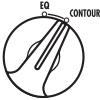
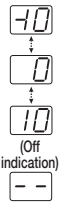
	<p>■ OFF Spegne il modulo COMP/LIMIT.</p>
---	--

WAH	
Modulo WAH	
	<p>Questo modulo comprende auto wah e pedale wah da usare col pedale d'espressione. Usate i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo d'effetto e regolare l'intensità d'effetto.</p>
 	<p>■ AUTO WAH Questo tipo d'effetto varia automaticamente la quantità di wah a seconda dell'intensità di esecuzione. Valori di impostazione più alti danno maggior sensibilità d'ingresso per l'effetto auto wah, così da farlo lavorare anche con bassi livelli di segnale d'ingresso.</p>
	<p>■ PEDALE AUTO WAH  Il pedale d'espressione regola la sensibilità dell'auto wah.</p>
 	<p>■ PEDALE BOOST Crea un suono in cui una determinata frequenza è accentuata quando il pedale wah è mezzo aperto. Valori di impostazione più alti danno maggior enfasi alla frequenza.</p>
	<p>■ PEDALE WAH  Questo tipo d'effetto consente di usare il pedale d'espressione per il pedale wah, dove il pedale può essere usato per spostare la frequenza enfatizzata su o giù.</p>
	<p>■ OFF Spegne il modulo WAH.</p>

DRIVE	
Modulo DRIVE	
	<p>In aggiunta a 9 tipi di effetto di distorsione, questo modulo comprende due tipi di effetto clean.</p> <p>Usate i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo d'effetto e i tasti GAIN [+] / [-] per regolare il guadagno.</p> <p style="text-align: center;">  Posizionare il guadagno su "dP" consente di controllarlo col pedale d'espressione (per tutti i tipi d'effetto del modulo DRIVE). </p>
Fd	<p>■ FDR CLN (FDR Clean)</p> <p>Simula il suono pulito di un amplificatore valvolare incorporato.</p>
Ub	<p>■ US BLUES</p> <p>Solido suono crunch per Blues.</p>
MS	<p>■ MS DRV (MS Drive)</p> <p>Suono drive stile amp. stack Britannico.</p>
BG	<p>■ BG DRV (BG Drive)</p> <p>Suono drive che imita un amp. stack valvolare con medi fitti e controllati.</p>
Pu	<p>■ PVY DRV (PVY Drive)</p> <p>Suono drive di amp. valvolare, ad alto guadagno per heavy metal.</p>
od	<p>■ OD (Overdrive)</p> <p>Suono esteso overdrive con distorsione da amp. valvolare.</p>
dt	<p>■ DIST (Distortion)</p> <p>Distorsione simile ad amp. three-stack stile rock duro.</p>
Ld	<p>■ LEAD</p> <p>Suono distorto morbido, brillante.</p>
FU	<p>■ FUZZ</p> <p>Stile fuzz anni sessanta con bei bassi.</p>




	■ METAL Suono tipo heavy metal con bassi e treble enfatizzati. Adatto anche per chitarra a 7 corde.
	■ ACOUSTIC Cambia il suono di una chitarra elettrica in quello di una chitarra acustica.
	■ OFF Spegne il modulo DRIVE.


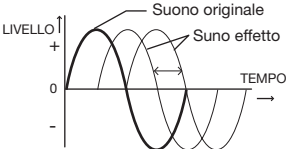







	EQ Modulo EQ (parametro base) Questo modulo comprende un equalizzatore a 4 bande. Usate i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare le caratteristiche di EQ.
	■ EQ a 4-BANDE (Equalizzatore a 4-Bande) Consente di accentuare o tagliare la banda di bassi/medi/alti/presenza. Potete selezionare uno dei 50 patterns disponibili (1 - 50). <ul style="list-style-type: none"> 1 - 10: Valori più bassi danno luogo ad alti attenuati e bassi enfatizzati. 11 - 20: Valori più bassi danno luogo a una frequenza più bassa enfatizzata. 21 - 24: Valori più bassi danno luogo a medi enfatizzati. 25: Caratteristiche Flat 26 - 30: Valori più alti danno luogo ad alti enfatizzati. 31 - 40: Valori più alti danno luogo a frequenze più alte enfatizzate. 41 - 50: Valori più alti danno luogo a presenza e bassi enfatizzati.
 	■ OFF Spegne il modulo EQ.


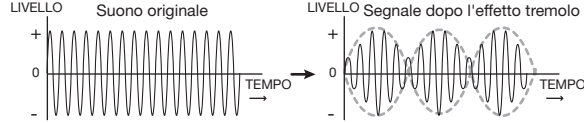








	<h2>CONTOUR</h2>
<h3>Parametri estesi modulo EQ</h3>	
<p>Consente la regolazione di caratteristiche di EQ selezionate coi parametri base del modulo di EQ .</p>	
	<p>■ CONTOUR</p> <p>Usando il valore 0 come riferimento (impostazione flat) valori negativi provocano una crescente accentuazione dei bassi e valori positivi provocano una crescente accentuazione degli alti. Quando il modulo EQ é acceso, questo parametro é sempre attivo. Controllate questo parametro se l'impostazione del tipo d'effetto di EQ a 4 bande sembra non produrre il risultato desiderato.</p>










	<h2>ZNR/AMP</h2>
<h3>Modulo ZNR/AMP</h3>	
<p>Questo modulo comprende ZNR (ZOOM Noise Reduction) per ridurre il rumore durante le pause di esecuzione o passaggi silenziosi, e un simulatore di amp. che imita il suono di diversi amplificatori per chitarra. Usate i tasti VALUE [+] / [-] per regolare la soglia di ZNR o per selezionare il tipo di amplificatore.</p>	
	<p>■ ZNR</p> <p>ZNR (ZOOM Noise Reduction) serve per ridurre il rumore durante le pause di esecuzione o passaggi silenziosi. Valori più alti rendono più efficiente la riduzione di rumore. Posizionate il valore più in alto possibile evitando però di tagliare il suono in modo innaturale.</p>
	<p>■ COMBO</p> <p>Simula un amplificatore combo. Quando l'impostazione é selezionata, il simulatore di amp. é acceso e ZNR spento.</p>







	■ ZNR + COMBO ZNR e simulatore amp. combo sono entrambi accesi. Aumentare il valore destro rende più efficiente la riduzione di rumore.
	■ BRIGHT COMBO Simula un amplificatore combo dal suono brillante. Quando l'impostazione é selezionata, il simulatore di amp. é acceso e ZNR spento.
	■ ZNR + BRIGHT COMBO ZNR e il simulatore di amp. combo brillante sono entrambi accesi. Aumentare il valore destro rende più efficiente la riduzione di rumore.
	■ STACK Simula un amp. per chitarra stack. Quando l'impostazione é selezionata, il simulatore di amp. é acceso e ZNR spento.
	■ ZNR + STACK ZNR e simulatore di amp. stack sono entrambi accesi. Aumentare il valore destro rende più efficiente la riduzione di rumore.
	■ OFF Spegne il modulo ZNR/AMP.



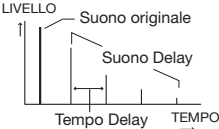









MOD/PITCH	
Modulo MOD/PITCH	
	<p>Questo modulo comprende effetti di modulazione come chorus e flanger, così come un pitch shifter. Usate i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo di effetto e regolare l'intensità d'effetto.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">C1</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">C9</div>	<p>■ CHORUS (Chorus)</p> <p>Questo effetto missa una componente a tonalità variabile al segnale originale, creando un suono corposo ed esteso. Valori più alti danno luogo ad un effetto chorus più pronunciato.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>TONALITA'</p> <p>+</p> <p>0</p> <p>-</p> </div> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>Suono originale</p> <p>TEMPO →</p> </div> <div style="font-size: 2em; margin-right: 20px;">+</div> <div style="text-align: center;"> <p>TONALITA'</p> <p>+</p> <p>0</p> <p>-</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Suono effetto (canale sinistro)</p> <p>TEMPO →</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p>TONALITA'</p> <p>+</p> <p>0</p> <p>-</p> </div> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;">+</div> <div style="text-align: center;"> <p>TONALITA'</p> <p>+</p> <p>0</p> <p>-</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Suono effetto (canale destro)</p> <p>TEMPO →</p> </div> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">CP</div>	<p>■ PEDALE CHORUS</p> <p> Il pedale d'espressione regola la profondità dell'effetto chorus.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">F1</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">F6</div>	<p>■ FLANGER</p> <p>Questo effetto produce un suono unico, ondulato spostando la tonalità su e giù. Valori più alti danno luogo a modulazione più veloce.</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">F7</div> <div style="text-align: center;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">F9</div>	<p>■ FLANGER → CHORUS</p> <p>Questo tipo di effetto é un collegamento in serie di flanger e chorus. Valori di impostazione più alti danno luogo a modulazione flanger più veloce. (L'intensità del chorus é fissa).</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">FP</div>	<p>■ PEDALE FLANGER</p> <p> Il pedale d'espressione regola la velocità di modulazione dell'effetto flanger.</p>




	<p>■ PHASE SHIFT (Phaser)</p> <p>Questo effetto missa una componente spostata di fase al suono originale, dando un carattere pulsante. Valori di impostazione più alti danno luogo a modulazione più veloce.</p>	
	<p>■ PHASE SHIFT → CHORUS</p> <p>Questo tipo d'effetto è un collegamento in serie di phaser e chorus. Valori più alti danno luogo a modulazione phaser più veloce. (L'intensità del chorus è fissa.)</p>	
	<p>■ PEDALE PHASE SHIFT</p> <p> Il pedale d'espressione regola la velocità di modulazione dell'effetto phaser.</p>	
	<p>■ DOUBLING</p> <p>Questo effetto aggiunge componenti di delay molto brevi al segnale originale, dando al suono un carattere più corposo, come diversi strumenti che suonino all'unisono. Valori di impostazione più alti danno luogo a un effetto di raddoppiamento più pronunciato.</p>	
	<p>■ DOUBLING → CHORUS</p> <p>Questo tipo d'effetto è un collegamento in serie di raddoppiamento e chorus. Valori più alti danno luogo a un effetto di raddoppiamento più pronunciato. (L'intensità del chorus è fissa.)</p>	
	<p>■ PEDALE DOUBLING</p> <p> Il pedale d'espressione regola la profondità dell'effetto di raddoppiamento.</p>	

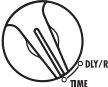


	<p>■ TREMOLO</p> <p>Questo effetto varia periodicamente il volume. Valori più alti danno luogo a tremolo più veloce.</p> 
	<p>■ TREMOLO→CHORUS</p> <p>Questo effetto é un collegamento in serie di tremolo e chorus. Valori di impostazione più alti danno luogo a tremolo più veloce. (L'intensità del chorus é fissa)</p>
	<p>■ PEDALE TREMOLO</p> <p> Il pedale d'espressione regola la velocità dell'effetto tremolo.</p>
	<p>■ STEP</p> <p>Questo effetto introduce un filtro che varia casualmente, dando luogo a un suono di auto-arpeggio. Valori di impostazione più alti danno luogo a un cambio più veloce del suono step.</p>
	<p>■ STEP→CHORUS</p> <p>Questo effetto é un collegamento in serie di step e chorus. Valori di impostazione più alti danno luogo a un cambio più veloce del suono step. (L'intensità del chorus é fissa.)</p>
	<p>■ PEDALE STEP</p> <p> Il pedale d'espressione regola la velocità dell'effetto step.</p>
	<p>■ CRY1</p> <p>Questo effetto cambia il suono in modo simile al simulatore di parlato. Valori di impostazione più alti danno luogo a un cambio di suono più pronunciato.</p>

	<p>CRY2 E' un effetto cry con un carattere sonoro diverso da CRY1. Valori di impostazione più alti danno luogo a un cambio di suono più pronunciato.</p>
	<p>CRY→CHORUS Questo tipo d'effetto é un collegamento in serie di cry e chorus. Valori di impostazione più alti danno luogo a un cambio di suono di tipo cry più pronunciato. (L'intensità del chorus é fissa.)</p>
	<p>PEDALE CRY  Il pedale d'espressione regola la sensibilità d'ingresso dell'effetto cry.</p>
	<p>RING MOD (Modulatore circolare) Questo effetto aggiunge ampiezza di modulazione al segnale, generando un suono metallico. Valori di impostazione più alti danno luogo a una più alta frequenza del modulatore.</p>
	<p>RING→CHORUS (Modulatore circolare→Chorus) Questo tipo d'effetto é un collegamento in serie di modulatore circolare e chorus. Valori di impostazione più alti danno luogo a una più alta frequenza del modulatore. (L'intensità del chorus é fissa.)</p>
	<p>PEDALE RING MOD  Il pedale d'espressione regola la frequenza di modulazione del modulatore circolare.</p>
	<p>SLOW ATTACK (Slow Attack) Questo effetto riduce il livello d'attacco del suono, dando luogo a un crescendo di volume. Valori di impostazione più alti danno luogo a un livello d'attacco più lento.</p>
	<p>SLOW ATTACK→PITCH SHIFT Questo tipo d'effetto é un collegamento in serie di slow attack e pitch shifter. Valori di impostazione più alti danno luogo a un livello d'attacco più lento. (Il pitch shifter é fisso su 1 ottava superiore.)</p>
	<p>PEDALE SLOW ATTACK  Il pedale d'espressione regola il tempo di avvio dello slow attack.</p>

	<p>■ PITCH SHIFT</p> <p>Questo effetto varia la tonalità del suono originale. Potete scegliere tra nove patterns di pitch shift programmati (P1 - P9).</p> <ul style="list-style-type: none"> • P1: Una componente spostata di un'ottava in giù è missata al suono originale. • P2: Una componente spostata di una quinta perfetta in giù è missata al suono originale. • P3: Un effetto chorus è aggiunto alle impostazioni di P2 . • P4: Una componente spostata di una quarta perfetta in su è missata al suono originale. • P5: Un effetto chorus è aggiunto alle impostazioni di P4. • P6: Una componente spostata di 1 ottava in su è missata al suono originale. • P7: Una componente leggermente spostata di tonalità è missata al suono originale, dando luogo a un chorus con leggera modulazione. • P8: Una componente spostata di una quarta perfetta in su e giù è missata al suono originale. • P9: Una componente spostata di 1 ottava in su e giù è missata al suono originale.
	<p>■ PEDALE PITCH DOWN</p> <p> Il pedale d'espressione sposta la tonalità del suono originale in giù. Il range di regolazione è da 0 a -2 ottave.</p>
	<p>■ PEDALE PITCH UP</p> <p> Il pedale d'espressione sposta la tonalità del suono originale in su e il suono spostato è missato all'originale. Il range di regolazione è da 0 a +1 ottava.</p>
	<p>■ OFF</p> <p>Spegne il modulo MOD/PITCH.</p>

DLY/REV	
Modulo DLY/REV (parametri base)	
	<p>Questo modulo comprende effetti delay e riverbero. Usate i tasti VALUE [+] / [-] per selezionare il tipo d'effetto e per regolare l'intensità d'effetto.</p>
	<p>■ DELAY E' un effetto delay digitale convenzionale. Usando l'uscita in stereo, potete ottenere un delay a ping-pong, dove il suono delay alterna i canali destro e sinistro. I valori destri controllano il feedback (numero di ripetizioni) e il valore di mix tra suono originale e suono d'effetto.</p> 
	<p>■ PEDALE DELAY  Il pedale d'espressione regola la quantità di mix del suono d'effetto.</p>
	<p>■ ECHO E' un effetto delay con un suono caldo simile all'eco del nastro. Usando l'uscita in stereo, potete ottenere un delay a ping-pong, dove il suono delay alterna i canali destro e sinistro. I valori destri controllano il feedback (numero di ripetizioni) e il valore di mix tra suono originale e suono d'effetto.</p>
	<p>■ PEDALE ECHO  Il pedale d'espressione regola la quantità di mix del suono d'effetto.</p>
	<p>■ HALL E' un effetto riverbero che produce un suono simile al riverbero di una sala concerti. Valori digitali destri più alti generano un riverbero maggiore.</p>
	<p>■ PEDALE HALL  Il pedale d'espressione regola la quantità di mix del suono d'effetto.</p>
	<p>■ ROOM E' un effetto riverbero che simula il riverbero di una stanza. Valori destri più alti generano un riverbero più forte.</p>

	■ PEDALE ROOM  Il pedale d'espressione regola la quantità di mix del suono d'effetto.
	■ OFF Spegne il modulo DLY/REV.

	TIME Modulo DLY/REV (parametri estesi)
	<p>Questi parametri servono per regolare il tempo di delay o di riverbero per il tipo di effetto selezionato coi parametri base del modulo DLY/REV.</p> <p>I parametri sono legati al modulo DLY/REV e sono spenti quando il modulo DLY/REV é spento.</p>
	■ DELAY TIME (Quando é selezionato DELAY o ECHO come tipo d'effetto) Regola il tempo di delay in unità di 10 ms. Il range di regolazione é 10 - 370 ms. (Es.: un valore di impostazione di 15 dà un tempo di delay di 150 ms.)
	■ REVERB TIME (Quando é selezionato HALL o ROOM come tipo d'effetto) Posiziona il tempo di riverbero in range da 1 a 10. Valori destri più alti danno luogo a un tempo di riverbero più lungo.

Specifiche

Tipo d'effetto	34/max. 9 simultanei
Modulo effetto	Max. 8 simultanei
Patch	4 patches x 10 banks = 40 patches
Freq. di campionamento	31.25 kHz
Conversione A/D	20-bit, 64-tempi di sovracampionamento
Conversione D/A	20-bit, 8-tempi di sovracampionamento
Display	2-digit, 7-segmento LED
Ingresso	Jack standard mono
Livello ingresso	-20 dBm
Impedenza ingresso	470 kilohms
Uscita	Jack standard stereo (linea/cuffie combinate)
Max livello uscita	+3 dBm
Impedenza di carico uscita	10 kilohms o più
Controllo esterno	Ingresso FP02
Alimentazione	
Adattatore AC	DC 9 V polo negativo al centro, 300 mA (ZOOM AD-0006)
Batterie	4 x IEC R6 (tipo AA); Vita batterie ca 24 ore (batterie alcaline)
Dimensioni	268(W) x 117(D) x 55(H) mm
Peso	1.0kg senza batterie
Opzione	Pedale d'espressione FP02

* 0 dBm = 0.775 Vrms
* Design e specifiche sono soggette a variazione senza preavviso.

Diagnostica

● Non c'è corrente

Fate rif. a "1 Accensione" a pag. 10.

● Non c'è suono

- C'è un pedale d'espressione (FP01/FP02) collegato a GFX-1 completamente alzato?
In alcune patches, il pedale espressione controlla il volume e deve essere abbassato per ottenere un volume adatto.
- L'impostazione del volume master è bassa?
Fate rif. a "5 per regolare il volume master" a pag. 11.

● Alto livello di rumore

- Usate l'adattatore ZOOM AC?
Assicuratevi di usare solo l'adattatore AD-0006 (9 V DC, 300 mA, spina polo negativo al centro).
- L'impostazione ZNR è adatta?
Posizionate ZNR più in alto possibile senza produrre un taglio innaturale del suono strumentale.
- Breve durata batterie
Usate pile manganese?
Il tempo di lavoro continuato è 24 ore con pile alcaline ma solo 7 ore col tipo manganese. Raccomandiamo l'uso di pile alcaline.

Precauzioni d'uso

● Interferenze elettriche

Per ragioni di sicurezza, GFX-1 é stato progettato per fornire la massima protezione dalle emissioni di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione dalle interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi particolarmente sensibili a interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti non dovrebbero essere collocati vicino a GFX-1, poiché la possibilità di interferenza non può essere eliminata del tutto.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, GFX-1 incluso, l'interferenza elettromagnetica può provocare guasti e danneggiare o distruggere dati. E' necessario fare attenzione per ridurre al minimo il rischio di danni.

● Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire GFX-1. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cera o solventi (come diluente o alcol), poiché questi possono opacizzare la finitura o rovinare la superficie.

Conservate questo manuale in luogo adatto, per ogni eventuale consultazione futura.

Elenco Patch

Bank	No.	Nome Patch	Commento
[A] DEMO	1	Attack	Suono aperto crunch con forte attacco
	2	Harpischord Guitar	Suono harpsichord
	3	Fuse Lead	Suono morbido metallico
	4	Passion	Fuzz appassionato
[B] LOUD/HEAVY	1	Extreme Metal	Suono metallico estremamente Americano
	2	Mystical	Ricco delay a 120-BPM
	3	Def-T Rhythm	Suono crunch per rock duro
	4	Def-T Drive	Distorsione per rock duro
[C] MODERN ROCK	1	Emotion	Distorsione espressiva
	2	Radio-H Clean	Suono tremolo adatto per arpeggio
	3	Wild Crunch	Solido suono crunch
	4	Double Rage	Per riff a singola nota in accordatura drop-D
[D] GRUNGE/ PUNK	1	Green Punk	Suono pop punk
	2	Delayed Clean	Per violino a 20 BPM
	3	Kurdt Crunch	Suono crunch leggermente distorto
	4	Super Drive	Distorsione brillante versatile
[E] CLASSIC	1	Old Stack	Suono amp stack nostalgico
	2	Rockabilly	Suono rockabilly con effetto doubling
	3	Jeff's Pitch	Octaver
	4	White LPC	Suono metallico per pickup humbucker
[F] MULTI FX	1	Heavy Jet	Drastico suono jet
	2	Fantasy	Suono magico pulito
	3	Talk & Cry	Suono modulatore di parlato
	4	Step Stream	Suono step all'avanguardia
[G] TRAD	1	70's Wah Drive	Suono anni 1970 con wah e drive
	2	Beat Box	Suono Britannico per sottofondo
	3	LK Flange	Versatile suono flager
	4	LP-Paf	Suono vecchio humbucker fedele alle sfumature
[H] JAZZ/BLUES	1	Blues Drive	Suono drive per blues
	2	Pat M	Suono jazz New York
	3	Warm Tone	Suono acid jazz leggermente distorto
	4	Match	Superbo suono crunch
[I] FUNK	1	Heavy Funk	Suono funk duro
	2	American Clean	Suono pulito di amp. valvolare incorporato
	3	Crunch P-Wah	Suono crunch con accentuato pedale wah
	4	Soul/Funk	Auto wah per funk
[J] NEW AGE	1	Hi-Gain Drive	Potente distorsione
	2	Neo Phase	Bel phaser
	3	Digi Dist	Distorsione compatibile con big beat
	4	Radio-H Wall	Suono amp stack moderno



ZOOM CORPORATION

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

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

GFX-1 - 5004-1