



GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-3

Manuale Operativo

Contenuti

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA	2
Introduzione	3
Controlli e Funzioni	4
Prepararsi a suonare	6
Inserire le batterie	6
Eseguire i collegamenti	6
Guida Rapida	8
Selezionare ed eseguire Patches	10
Display del pannello.....	10
Selezionare una patch	10
Usare l'accordatore interno (bypass/mute)	11
Cambiare il suono di una Patch	12
Configurazione della Patch	12
Editing di base	12
Salvare una Patch	14
Riportare GFX-3 alle impostazioni di default di fabbrica.....	14
Altre Funzioni	15
Usare il pedale d'espressione per variare un effetto	15
Regolare il pedale d'espressione.....	16
Tipi di effetto e parametri	17
◆ Modulo ZNR/[TOTAL]	17
◆ Modulo COMP/ISO (Compressore/Isolator)	17
◆ Modulo DRIVE	18
◆ Modulo EQ (Equalizzatore)	19
◆ Modulo MOD (Modulazione)	19
◆ Modulo REV/DLY (Riverbero/Delay)	21
Elenco Patch di GFX-3	23
Diagnostica	24
Specifiche	24

© ZOOM Corporation

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

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

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:



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



Questo simbolo indica spiegazioni su punti pericolosi. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchiatura in modo errato, possono provocare danni fisici o all'apparecchiatura.

Osservate i seguenti consigli e precauzioni, per un uso di GFX-3 esente da rischi.



Alimentazione

Poiché il consumo di energia di questa unità è piuttosto alto, raccomandiamo l'uso di un adattatore AC laddove possibile. In caso di utilizzo dell'unità a batteria, usate solo batterie 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 dalla presa 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-3 non può essere usato per ricaricare. Fate molta attenzione alle specifiche delle pile, per assicurarvi di usare il tipo corretto.
- 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 togliere ogni residuo di fluido.
- Utilizzando l'unità, il comparto batterie dovrebbe essere tenuto chiuso.

Ambiente

Per evitare rischi di incendio, scariche elettriche o guasti, evitate di utilizzare il vostro GFX-3 in ambienti in cui esso possa essere esposto a:

- Temperature estreme

- Fonti di calore come radiatori o stufe
- Alta umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi

Utilizzo



- Non ponete mai alcun oggetto contenente liquidi, come vasi, su GFX-3 poiché ciò potrebbe causare scariche elettriche.
- Non ponete fonti di fiamme libere, come candele accese, su GFX-3 poiché ciò potrebbe provocare incendi.
- GFX-3 è uno strumento di precisione. Non esercitate eccessiva pressione su tasti e altri controlli. Fate anche attenzione a non far cadere l'unità e a non sottoporla a colpi o pressione eccessiva.
- Fate attenzione che nessun oggetto estraneo (monete o spille ecc.) possa entrare nell'unità.



Collegamento cavi e prese input e output

Dovreste sempre togliere corrente a GFX-3 e a tutte le altre apparecchiature prima di collegare e scollegare i cavi. Assicuratevi inoltre di scollegare tutti i cavi e l'alimentazione prima di spostare GFX-3.



Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di GFX-3 né tentate di modificare il prodotto in alcun modo poiché ciò potrebbe provocare danni all'apparecchiatura.



Volume

Non usate GFX-3 ad alto volume per un lungo periodo, poiché ciò potrebbe provocare danni all'udito.



Precauzioni d'uso

• Interferenza elettrica

Per ragioni di sicurezza, GFX-3 è stato progettato per fornire la massima protezione dalle emissioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi particolarmente sensibili a interferenze o che emettono onde elettromagnetiche potenti non dovrebbero essere posti vicino a GFX-3, poiché l'eventualità di interferenza non può essere eliminata del tutto.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, GFX-3 incluso, l'interferenza elettromagnetica può causare guasti e può danneggiare o distruggere dati. E' necessario far attenzione per ridurre al minimo il rischio di danni.

• Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire GFX-3. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluente o alcol) poiché questi potrebbero opacizzare la finitura e rovinare la superficie.

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



Introduzione

Grazie per aver scelto **ZOOM GFX-3**. Questo prodotto é un sofisticato Processore di Effetti per Chitarra con le seguenti caratteristiche.

● **Versatile gamma di effetti**

Il Sistema di Modellazione ad Architettura Variabile (VAMS) sviluppato da ZOOM adatta la configurazione interna dell'unità per raggiungere esattamente il suono desiderato. GFX-3 offre 50 scelte, che vanno da effetti di distorsione e modulazione fino a effetti di spazialità sonora.

● **Completa gamma di effetti di distorsione**

20 tipi di effetti di distorsione non solo ricreano le caratteristiche di famosi amplificatori vintage, ma replicano anche il suono e l'operatività di noti effetti compatti e pedali. Il simulatore acustico incorporato fa in modo che una chitarra elettrica suoni come uno strumento acustico.

● **120 patches pronte all'uso**

Le combinazioni di impostazione del modulo effetto possono essere salvate come patches. GFX-3 offre 60 patches utente che possono essere liberamente modificate, più 60 patches predefinite. Assieme, queste 120 impostazioni vi consentono di fare della gran buona musica immediatamente.

● **Editing libero per flessibilità creativa**

I selettori e i tasti sul pannello vi danno libero accesso a ogni effetto. Poiché non é necessario attivare alcun modo, l'editing può essere eseguito velocemente persino durante l'esecuzione. Il pedale incorporato rende le cose persino più semplici, consentendovi di variare parametri d'effetto in tempo reale. GFX-3 é uno strumento potente per migliorare ogni esecuzione dal vivo.

● **Energizer produce un suono potente**

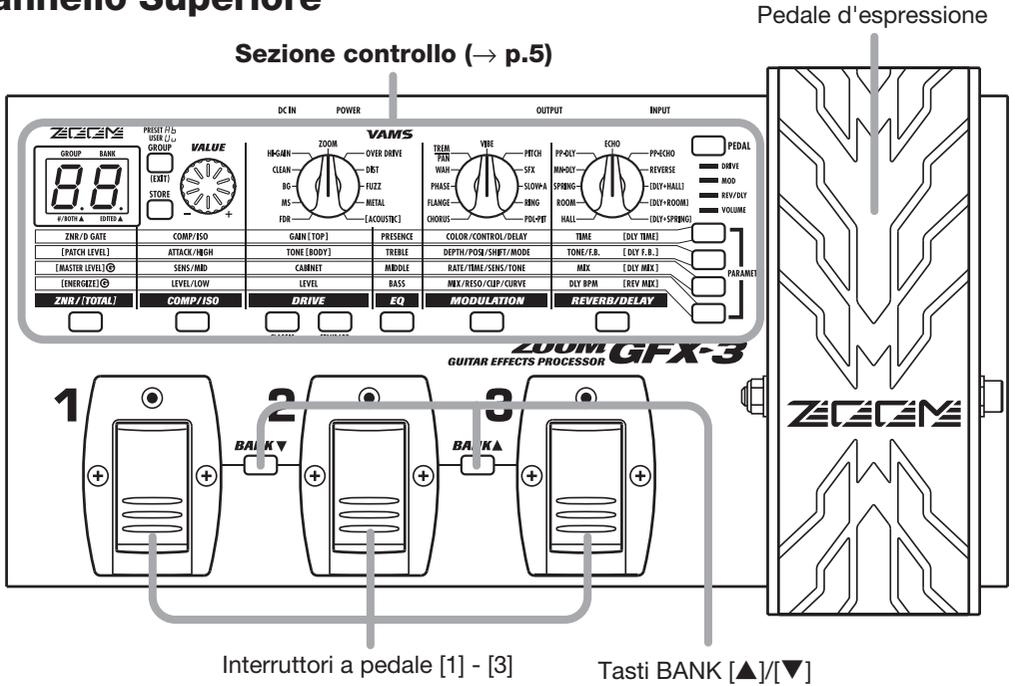
Energizer consente di collegare l'uscita di GFX-3 al sistema di riproduzione. Godetevi un suono potente, dinamico persino con un piccolo amplificatore per chitarra o con un impianto audio a bassa risposta.

● **Progettato per il palco**

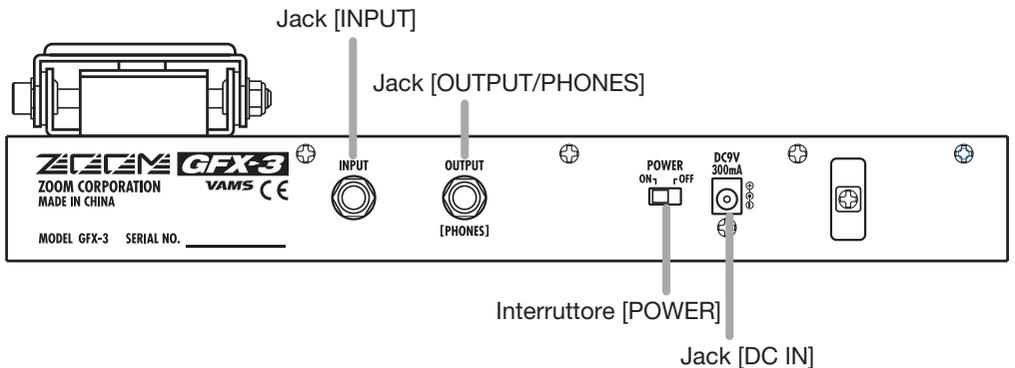
La struttura metallica di GFX-3 può sopportare la dura prova del palco. La stabilità é eccellente e la doppia alimentazione consente all'unità di essere collegata sia ad un adattatore AC che a batterie. Con un set di pile alcaline, l'unità sarà operativa in continuo fino a 11 ore.

Controlli e Funzioni

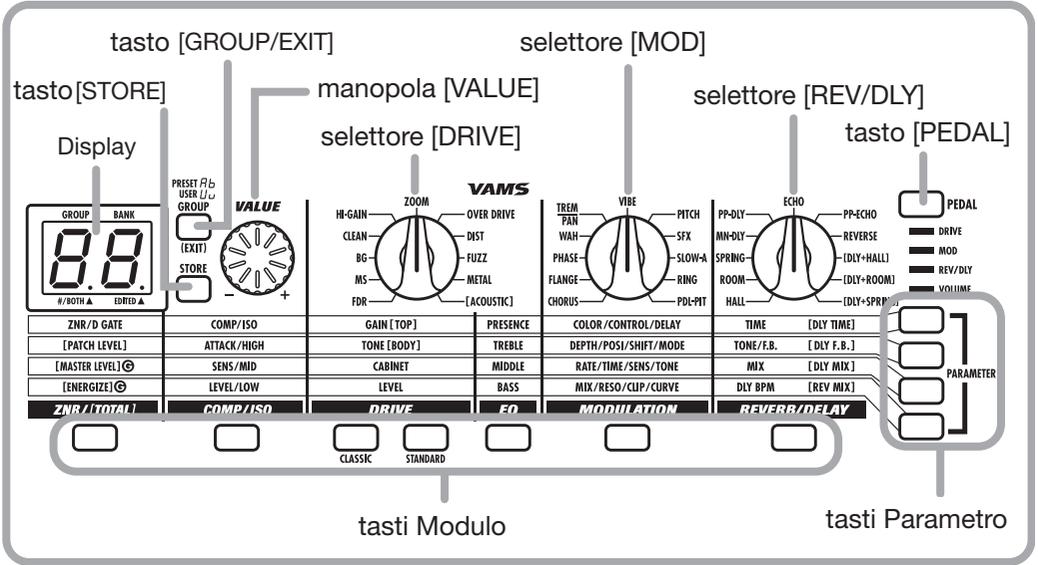
Pannello Superiore



Pannello Posteriore



Sezione controllo

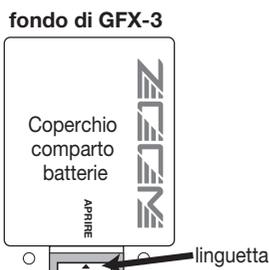


Prepararsi a suonare

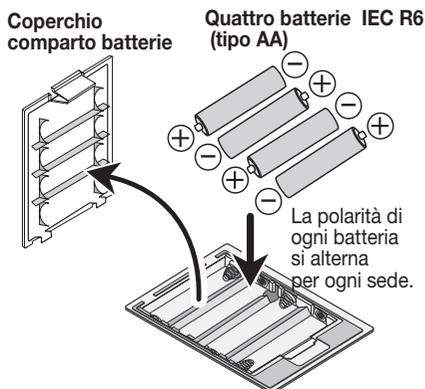
Inserire le batterie

Per usare GFX-3 con alimentazione a batteria, inserite le pile come illustrato sotto.

- 1. Ribaltate l'unità e aprite il comparto batterie. (Premete la linguetta per sbloccare e poi alzate il coperchio.)**



- 2. Inserite le batterie nella polarità corretta (+) (-) nel comparto batterie.**



- 3. Chiudete il coperchio del comparto pile. (Assicuratevi che la linguetta sia correttamente bloccata.)**

NOTA

- In caso di non utilizzo prolungato dell'unità, togliete le batterie per evitare di danneggiarla in caso di fuoriuscita di fluido dalle batterie.
- Se sul display si alterna la scritta "bt" alla indicazione regolare, le batterie sono quasi scariche. Sostituite le batterie appena possibile con delle nuove.



Eseguire i collegamenti

- 1. Assicuratevi che l'amplificatore e GFX-3 siano spenti.**

Portate il volume dell'amplificatore al minimo.

- 2. Per attivare l'unità dall'adattatore AC, inserite la piccola spina del cavo dell'adattatore nel jack [DC IN] su GFX-3. Poi collegate l'adattatore a una uscita AC.**

- 3. Collegate la chitarra al jack [INPUT] di GFX-3, usando un cavo mono.**

- 4. Collegate il jack [OUTPUT/ PHONES] di GFX-3 all'amplificatore per chitarra, usando il cavo.**

Per monitorare il suono con le cuffie, collegatele al jack [OUTPUT/PHONES].

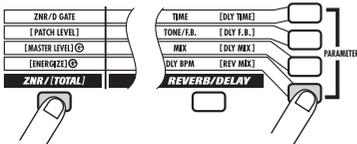
- 5. Accendete nell'ordine seguente: GFX-3 → amplificatore.**

NOTA

Se accendete GFX-3 mentre l'amplificatore è già attivo, potete danneggiare gli altoparlanti. Accendete sempre per ultimo l'amplificatore. Spegnendo il sistema, procedete nell'ordine inverso.

6. Premete il tasto modulo più a sinistra (ZNR/[TOTAL]) poi il tasto parametro più in basso.

Il tasto corrispondente lampeggia, e si può usare la funzione Energizer per collegare GFX-3 al sistema di riproduzione. Il display mostra l'impostazione attuale.



Tasto Modulo
(ZNR/[TOTAL])

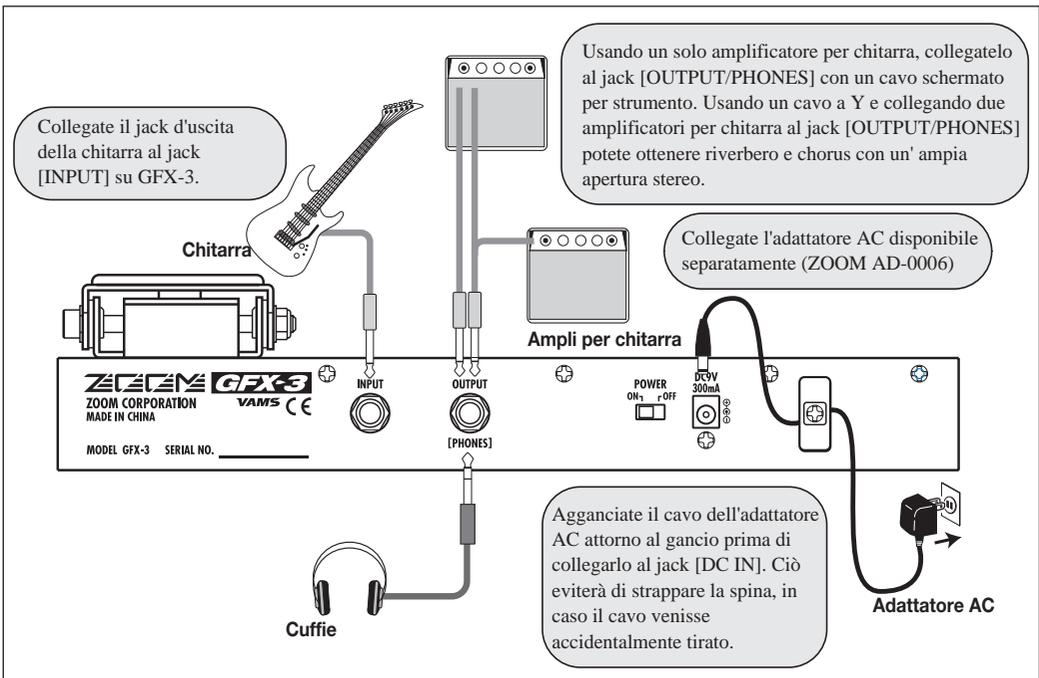
Tasto Parametro

7. Suonando lo strumento, ruotate la manopola [VALUE] fino ad avere la qualità sonora desiderata.



Quando ruotate la manopola, l'indicazione sul display varia tra 0F e 1 - 30. Valori di impostazione più alti danno luogo a maggiore enfasi nei bassi, e valori di impostazione più bassi danno luogo a maggior enfasi negli alti. L'impostazione "0F" indica che la funzione Energizer non è attiva.

8. Per spegnere il sistema, procedete in ordine inverso rispetto a quando avete acceso.



Guida rapida

Questa sezione illustra le operazioni di base, che consentono di usare l'unità subito.

Selezionare una patch

- 1 Per selezionare una patch, premete un interruttore a pedale [1] - [3] il cui LED non sia acceso.

Gli effetti singoli (moduli effetto) in GFX-3 possono essere combinati, e le impostazioni dei parametri per ogni effetto possono essere cambiate per ottenere il suono desiderato. Una tale combinazione di effetti con certe impostazioni di parametro è detta patch. Le patches vengono richiamate sul pannello in banchi da tre, e gli interruttori a pedale [1] - [3] sono usati per selezionare la patch.



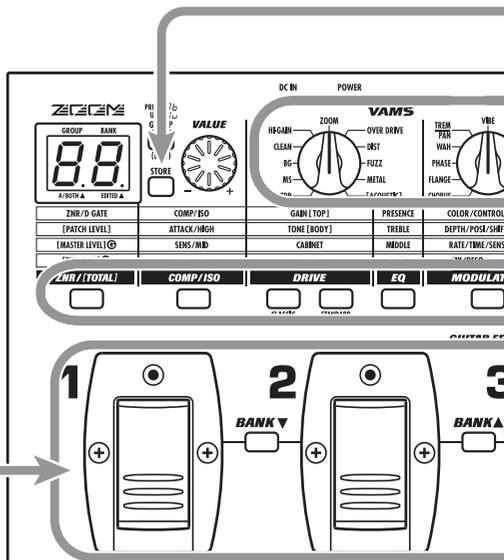
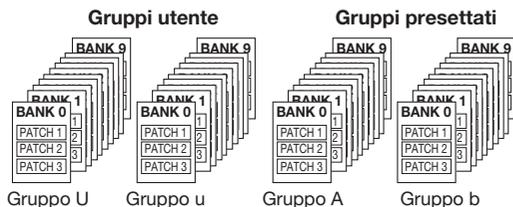
- 2 Per passare a una patch in un altro gruppo o banco, usate i tasti BANK [▲]/[▼] e poi gli interruttori a pedale [1] - [3].

Le patches sono organizzate in gruppi utente (U, u) che possono essere modificate, e gruppi predefiniti (A, b) di sola lettura. Ogni gruppo comprende dieci banchi da 0 a 9, e ogni banco ha tre patches.

I tasti BANK [▲]/[▼] selezionano gruppi e banchi nell'ordine U0 - U9, u0 - u9, A0 - A9, b0 - b9.

- * Premendo gli interruttori a pedale [1] e [2] assieme si ha lo stesso effetto di quando si preme il tasto BANK [▼], e premendo gli interruttori a pedale [2] e [3] assieme si ha lo stesso effetto di quando si preme il tasto BANK [▲].

Per spiegazioni dettagliate sulla selezione di patch vd. pag. 10.



Modificare un effetto col pedale

- 1 Muovete il pedale di espressione su e giù mentre suonate lo strumento.

La profondità dell'effetto o il volume o un altro parametro dell'effetto varierà in tempo reale mentre muovete il pedale di espressione. (Quale parametro varia dipende dalla patch.)

- * Per alcune patches, il pedale non ha effetto.

Per spiegazioni sul controllo di effetto col pedale vd. pag. 15.



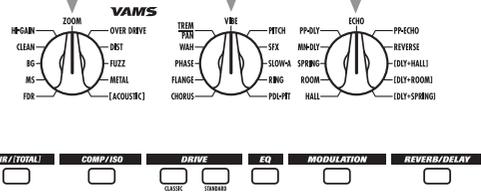
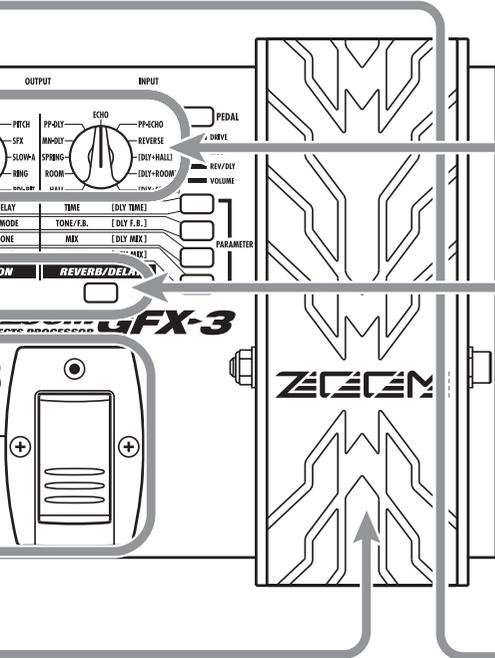
Modificare il suono di una patch

Suonando lo strumento, usate i seguenti selettori e tasti.

selettore [DRIVE]
Seleziona il tipo di distorsione del modulo DRIVE.

selettore [REV/DLY]
Seleziona il tipo di effetto del modulo REV/DLY.

selettore [MOD]
Seleziona il tipo di effetto del modulo MOD.



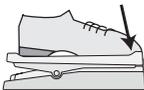
tasti modulo

Premendo questi tasti più volte si attiva/disattiva il corrispondente modulo.

2 Per attivare/disattivare il modulo effetto, abbassate completamente il pedale di espressione.

Il pedale di espressione ha anche un interruttore a pulsante che consente di attivare/disattivare uno specifico modulo effetto.

Per spiegazioni su come selezionare il modulo da utilizzare col pedale, vd. pag.15.



Abbassate completamente

Salvare gli effetti

1 Per salvare la patch modificata, premete il tasto [STORE].

GFX-3 passa alla condizione di standby di salvataggio.

Se necessario, usate i tasti BANK[▲]/[▼] e gli interruttori a pedale [1] - [3] per selezionare il banco e il numero di patch in cui salvare le attuali impostazioni di effetto.

* se é stata selezionata una patch da un gruppo presettato, la patch n°1 del banco di gruppo utente "U0" viene automaticamente scelta come obiettivo di salvataggio.

2 Per eseguire il processo di salvataggio, premete ancora una volta il tasto [STORE].

Per cancellare l'operazione, premete il tasto [GROUP/EXIT].

Per una spiegazione dettagliata sulla procedura di salvataggio, vd. pag. 14.

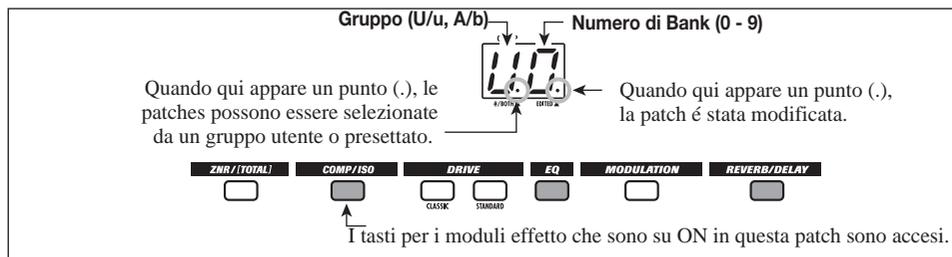
Per informazioni su come far tornare le patches del gruppo utente alle impostazioni di default di fabbrica vd. pag. 14.

Selezionare ed eseguire Patches

Immediatamente dopo l'accensione, GFX-3 é sempre nella condizione di eseguire patches da memoria.

Display del Pannello

Subito dopo aver acceso GFX-3, appare la seguente informazione sul pannello.

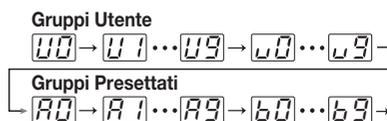


NOTA

- Mentre si modifica una patch, il valore di impostazione del parametro attualmente selezionato appare sul display. Per tornare al display gruppo/bank, premete il tasto [GROUP/EXIT].
- Mentre appare il valore di impostazione di un parametro, fate attenzione a non attivare accidentalmente la patch. Altrimenti i contenuti di impostazione andranno persi.

pedale [1] - [3] per selezionare il gruppo e bank.

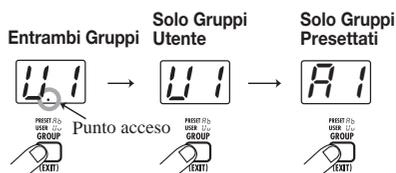
Ad es., se premete piú volte il tasto BANK [▲], il gruppo/bank si attiva come segue.



Premendo gli interruttori a pedale [1] e [2] assieme si ha lo stesso effetto che si ottiene premendo il tasto BANK [▼], e premendo gli interruttori a pedale [2] e [3] assieme si ha lo stesso effetto che si ottiene premendo il tasto BANK [▲].

3. Per limitare la selezione di patch a soli gruppi utente o predefiniti, premete il tasto [GROUP/EXIT].

Ogni qual volta premete il tasto, i gruppi disponibili variano come segue.



Selezionare una patch

1. Per selezionare una patch, premete un interruttore a pedale [1] - [3] il cui LED non sia acceso.

Il LED dell'interruttore a pedale relativo alla patch attualmente selezionata é acceso.

NOTA

Se premete l'interruttore a pedale il cui LED é acceso, l'unitá passa alla condizione di bypass/mute (→ p. 11).

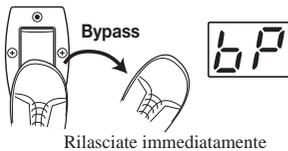
2. Per selezionare una patch in un altro gruppo o bank, usate i tasti BANK [▲]/[▼] e poi gli interruttori a

Usare l'accordatore interno (bypass/mute)

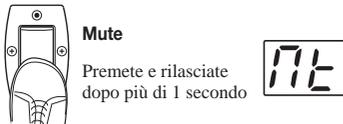
GFX-3 ha un accordatore automatico cromatico incorporato per chitarre. Per usare la funzione accordatore, bisogna bypassare gli effetti incorporati (spegnerli temporaneamente) o mettere l'unità in condizione di mute (suono originale e suono effetto vengono spenti).

- 1. Per porre GFX-3 in condizione di bypass (mute), premete l'interruttore a pedale della patch attualmente selezionata (interruttore il cui LED sia acceso).**

Premendo e rilasciando immediatamente l'interruttore a pedale si pone GFX-3 in condizione di bypass. Il pedale di espressione passa automaticamente alla funzione di pedale volume.



Premendo e tenendo premuto l'interruttore a pedale per più di 1 sec. si pone GFX-3 in condizione di mute.



- 2. Suonate la corda libera da accordare.**

Il display mostra la nota più vicina alla tonalità attuale. Regolate la tonalità così che l'indicatore mostri la nota desiderata.

La nota appare sulla parte sinistra del display.

A = <i>A</i>	C# = <i>C.</i>	F = <i>F</i>
A# = <i>A.</i>	D = <i>d</i>	F# = <i>F.</i>
B = <i>b</i>	D# = <i>d.</i>	G = <i>G</i>
C = <i>c</i>	E = <i>E</i>	G# = <i>G.</i>



Più la tonalità é sbagliata, più velocemente ruota il display.

- 3. Per cambiare la tonalità di riferimento dell'accordatore, usate la manopola [VALUE].**

La tonalità di riferimento attuale viene mostrata brevemente sul display. L'impostazione di default dopo l'accensione é 40 (centro A = 440 Hz).



Mentre la tonalità di riferimento é visualizzata, potete variarla ruotando la manopola [VALUE]. La gamma d'impostazione é 35 (435 Hz) - 45 (445 Hz) in steps da 1-Hz. Quando GFX-3 viene spento e riacceso, si resetta su 440 Hz.

- 4. Per tornare alla condizione normale, premete uno degli interruttori a pedale [1] - [3].**

La patch di quell'interruttore viene riattivata.

NOTA

Se attivate bank/gruppo usando l'accordatore, la funzione accordatore sarà disattivata temporaneamente. Tornando a bank/gruppo originale, tale funzione viene riattivata.

Cambiare il suono di una Patch

Le patches di GFX-3 possono essere modificate cambiando tipi di effetto e parametri. Questa sezione illustra come editare patches.



Configurazione della Patch

Ogni patch di GFX-3 consta di diversi effetti (moduli effetto), come illustrato sopra. Una patch é una combinazione salvata di moduli, ognuno dei quali ha le proprie impostazioni di parametro.

In ogni modulo, vi sono diversi effetti in relazione che sono detti tipi di effetto. Ad es., il modulo MOD (modulazione) comprende tipi di effetto come CHORUS, PHASER, e WAH, uno dei quali può essere selezionato.

Gli elementi che determinano il suono di una patch sono detti parametri effetto. Ogni modulo ha certi parametri effetto, il cui valore può essere regolato coi tasti del modulo effetto, i tasti PARAMETER, la manopola [VALUE], ecc.

NOTA

Anche entro lo stesso modulo, diversi tipi di effetto avranno parametri diversi.

Editing di base

I passi più comuni per editare una patch sono illustrati sotto. Per una descrizione dettagliata dei tipi di effetto e parametri di ogni modulo, vd. la sezione "Tipi di effetto e Parametri" alle pagine 17 - 22.

1. Selezionate la patch da editare.

Le patches per editing possono essere selezionate sia dal gruppo preasettato (A, b) che da quello utente (U/u). Le patches da un gruppo preasettato sono di sola lettura. Se avete modificato tale patch e volete tenerla, dovete salvarla in un gruppo utente (→p.14).

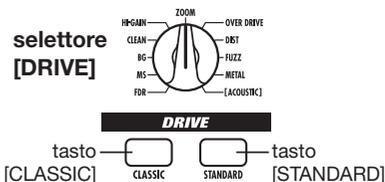
2. Per cambiare il livello della patch, usate la manopola [VALUE].

Mentre appare sul display l'indicazione del numero di gruppo/bank, la manopola [VALUE] può essere usata per regolare il livello di patch (livello finale di uscita della patch).



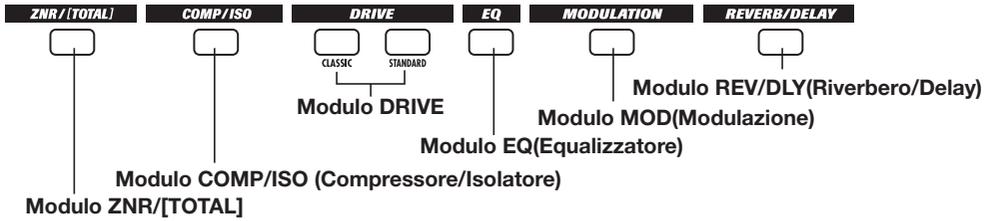
Ruotando la manopola, il livello di impostazione della patch attuale (1 - 30) appare sul display. Un punto (.) in basso a destra sul display indica che la patch é stata editata.

3. Se necessario, usate i tre selettori per scegliere il tipo di modulo effetto DRIVE, MOD, e REV/DLY.



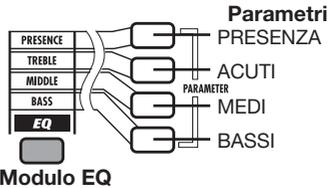
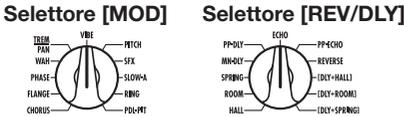
Il tipo di distorsione del modulo DRIVE si imposta col selettore [DRIVE] e i due tasti modulo ([CLASSIC]/[STANDARD]).

Il tipo d'effetto dei moduli MOD e REV/DLY si



regola col selettore [MOD] e [REV/DLY] rispettivamente.

modulo EQ é selezionato, i tasti parametro corrispondono ai parametri seguenti.



4. Usate i tasti modulo per selezionare il modulo da editare.

I tasti modulo servono a selezionare un modulo effetto con cui lavorare. L'assegnazione dei tasti ai moduli effetto é mostrata sopra.

I tasti per i moduli che sono su ON in una data patch sono accesi. Premendo un tasto per selezionare il modulo, la luce lampeggia. (Se selezionate un modulo che é attualmente spento, il tasto lampeggia più lentamente.)

5. Per alternare il modulo tra ON e OFF, premete ancora una volta il tasto modulo.

6. Selezionate il parametro da editare coi tasti parametro.

I tasti parametro servono per scegliere un parametro entro il modulo attualmente selezionato. Ogni pressione sul tasto visualizza il parametro successivo, e il valore di impostazione di quel parametro appare sul display.

I parametri assegnati ai tasti parametro per ogni modulo sono scritti sul pannello. Quando il

NOTA

Usando il selettore per alternare il tipo di effetto, varia anche il tipo di parametro. Selezionate prima il tipo di effetto, poi il parametro.

7. Usate la manopola [VALUE] per variare l'impostazione.

La manopola [VALUE] controlla il valore di impostazione del parametro attualmente selezionato. Il valore d'impostazione attuale appare sul display.

8. Ripetete gli steps 3 - 7 per editare altri moduli e parametri.

NOTA

Per salvare la patch, assicuratevi di eseguire le fasi per il salvataggio (→ p. 14). Altrimenti tutti i cambi andranno persi quando passate ad un'altra patch.

Salvare una Patch

Questa sezione illustra come salvare una patch editata.

1. Premete il tasto [STORE].

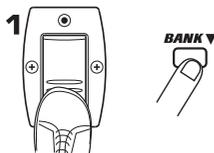
GFX-3 passa alla condizione di standby di salvataggio. Il display mostra il nome del gruppo attuale e il numero di bank, e il LED del corrispondente interruttore a pedale si accende.



CONSIGLIO

Una patch può essere salvata sia eseguendola che editandola.

2. Usate i tasti BANK [▲]/[▼] e gli interruttori a pedale [1] - [3] per selezionare il bank e il numero di patch in cui salvare la patch.



NOTA

Le patches non possono essere salvate in un gruppo presettato. Se è stata selezionata una patch da un gruppo presettato quando premete il tasto [STORE], verrà preselezionata automaticamente la patch numero 1 del bank del gruppo utente "U0" come obiettivo di salvataggio.

3. Premete ancora una volta [STORE].

La patch è salvata, e il display mostra il gruppo e il bank dell'obiettivo di salvataggio. Poiché i contenuti editati sono ora salvati, scompare il punto "EDITED" sul display.

Premendo il tasto [GROUP/EXIT] invece di [STORE], il salvataggio è cancellato.

Riportare GFX-3 alle impostazioni di default di fabbrica

Le patches nei gruppi utente possono essere riportate alla condizione originale in qualunque momento, anche se le avete modificate.

1. Accendete GFX-3 tenendo premuto il tasto [STORE].

Appare l'indicazione "AL" sul display.



2. Premete ancora una volta il tasto [STORE].

Tutte le patches sono riportate alle condizioni di default di fabbrica, e l'unità automaticamente passa al modo esecuzione.

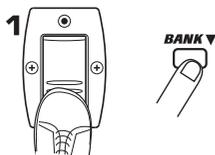
Premendo il tasto [GROUP/EXIT] prima di eseguire lo step 2, potete cancellare l'operazione e andare direttamente alla condizione normale.

Altre funzioni

Questa sezione illustra come variare un parametro effetto col pedale d'espressione, e come eseguire funzioni speciali come regolare il pedale d'espressione.

Usare il pedale d'espressione per variare un effetto

1. Usate i tasti **BANK** [▲]/[▼] e gli interruttori a pedale [1] - [3] per selezionare la patch da controllare col pedale d'espressione.



2. Premete più volte il tasto **[PEDAL]** per selezionare il modulo da controllare.



Il tasto [PEDAL] seleziona il modulo che sarà controllato dal pedale d'espressione. Il modulo attualmente selezionato è indicato dalla fila di LED proprio sotto il tasto. Ogni pressione del tasto attiva ciclicamente le impostazioni DRIVE → MOD → REV/DLY → VOLUME. Il parametro controllato con ogni impostazione è descritto sotto.

- **DRIVE**

Pedale d'espressione che regola il parametro GAIN del modulo DRIVE (parametro BODY

per alcuni tipi di effetto). Cambia la quantità di distorsione.

- **MOD**

Pedale d'espressione che regola il tipo d'effetto attualmente selezionato nel modulo MOD. Il parametro dipende dal tipo d'effetto.

- **REV/DLY**

Pedale d'espressione che regola il tipo d'effetto attualmente selezionato nel modulo REV/DLY. Il parametro dipende dal tipo d'effetto.

- **VOLUME**

Pedale d'espressione che regola il volume prima dell'ingresso al modulo MOD.

CONSIGLIO

- Per informazioni sui parametri controllati quando sono selezionati "MOD" o REV/DLY" vd. pagine 17 - 22.
- Se il modulo selezionato come obiettivo del controllo è attualmente su OFF, il pedale non avrà effetto finché non sia completamente premuto per far passare il modulo su ON.

3. **Sonate lo strumento e muovete il pedale d'espressione per provare l'effetto.**

Se necessario, editate il tipo d'effetto o il parametro effetto che è sotto controllo.

CONSIGLIO

- L'obiettivo di controllo selezionato è salvato separatamente per ogni patch. Se necessario, salvate la patch (→ p. 14).
- Premendo completamente il pedale d'espressione, potete far passare l'effetto controllato alternativamente su ON e OFF.

Regolare il pedale d'espressione

Il pedale d'espressione é regolato per il massimo di operatività in fabbrica, ma a volte può essere necessario regolarlo di nuovo. Se premere il pedale fino in fondo non ha un forte effetto, o il volume o il suono variano eccessivamente anche se il pedale é solo leggermente spinto, calibrate il pedale come segue.

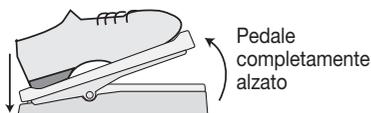
1. Tenete premuto il tasto [PEDAL] mentre accendete GFX-3.

Appare l'indicazione "dn" sul display.



2. Alzate completamente il pedale d'espressione e premete il tasto [STORE].

Appare l'indicazione "UP" sul display.



3. Premete completamente il pedale d'espressione e lasciatelo.



4. Premete il tasto [STORE].

La regolazione é completata, e riappare il display gruppo/bank per la patch.

CONSIGLIO

- La posizione del pedale allo step 3 determina il punto di alternanza del modulo su on/off. Se volete far eseguire al pedale l'alternanza on/off con un tocco più leggero, posizionate il pedale allo step 3 in una posizione leggermente più alta.
- Se appare l'indicazione "Er", ripetete la procedura dallo step 2.

Tipi di effetto e parametri

In questa sezione, sono illustrati tutti i tipi di effetto e i parametri dei moduli di GFX-3. Come mostrato nell'illustrazione, GFX-3 ha otto moduli effetto che si possono considerare in serie. E' possibile usare tutti i moduli effetto assieme, o attivare e disattivare moduli specifici. Quasi tutti i moduli contengono diversi tipi d'effetto, che possono essere selezionati uno alla volta.

Moduli effetto						
COMP/ISO	DRIVE	EQUALIZER	ZNR	CABINET	MOD	REV/DLY
COMP ISOLATOR	FDR MS BG CLEAN HI-GAIN ZOOM OVER DRIVE DIST FUZZ METAL ACOUSTIC		ZNR D GATE	BOX Z BOX BR CMB CMB CMB+EV STK STK+EV	CHORUS FLANGE PHASE WAH TREM/PAN VIBE PITCH SFX SLOW-A RING PDL-PIT	HALL ROOM SPRING MN-DLY PP-DLY ECHO PP-ECHO REVERSE SLOW+HALL DLY+ROOM DLY+SPRING

Tipi effetto

I tipi di effetto e i parametri che possono essere usati in ogni modulo sono elencati sotto. Il simbolo del pedale (👣) indica che il parametro può essere assegnato al pedale d'espressione in tempo reale (→ p. 15).

◆ Modulo ZNR/[TOTAL]

Questo modulo serve a regolare ZNR (ZOOM Noise Reduction), livello di patch, e altri parametri comuni a tutte le patches.

Parametro 1	ZNR/D GATE	Parametro 2	LIVELLO PATCH
oF, Z1 - Z8, G1 - G8		1 - 30	
Regola la sensibilità della soglia di intervento del gate/ ZNR. Con le impostazioni Z1 - Z8, ZNR è abilitato. Con le impostazioni G1 - G8, il gate è abilitato. Impostate il valore sul massimo di riduzione del rumore (valori più alti) evitando tagli innaturali del suono.		Regola il livello finale di uscita della patch.	
Parametro 3	LIVELLO MASTER	Parametro 4	ENERGIZE
0 - 30		oF, 1 - 30	
Regola il livello master per tutte le patches.		Controlla l'impostazione Energizer che si applica a tutte le patches. Valori più bassi danno luogo a maggiore enfasi agli acuti, e valori più alti danno maggiore enfasi ai bassi. L'impostazione "oF" disabilita l'Energizer.	

◆ Modulo COMP/ISO (Compressore/Isolatore)

Il compressore serve a ridurre i livelli eccessivi di segnale. L'isolatore consente di tagliare o enfatizzare una banda specifica.

Parametro 1	COMP/ISO	Parametro 2	ATTACCO/ALTO
CO, IS		ATTACK (CO)	HIGH (IS)
		FS, SL	oF, -12 - 12
Selezionate l'effetto scegliendo CO (Compressore) o IS (Isolatore). L'effetto dei parametri 2 - 4 differisce, a seconda della impostazione scelta qui.		L'intervallo tra ingresso segnale e attacco del compressore può essere regolato su FS (VELOCE) o SL (LENTO).	Regola il mix degli alti.

Parametro 3	SENS/MID	Parametro 4	LIVELLO/BASSO
SENS (CO)	MID (IS)	LEVEL (CO)	LOW (IS)
0 – 10	oF, -12 – 12	1 – 8	oF, -12 – 12
Regola la sensibilità del compressore.	Regola il mix dei medi.	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.	Regola il mix dei bassi.

◆ Modulo DRIVE

Questo modulo comprende 20 tipi di effetti di distorsione e simulatore acustico. I tipi d'effetto sono scelti col selettore [DRIVE] e i due tasti modulo ([CLASSIC]/[STANDARD]).

TIPO1:FDR (Fd)			
CLASSICO	FD BLU	STANDARD	FD CLN
Suono classico blues di ampli valvolare		Suono clean di ampli valvolare	
TIPO 2:MS (MS)			
CLASSICO	MS OLD	STANDARD	MS DRV
Suono vecchio stile di ampli stack valvolare Britannico		Suono drive di ampli stack valvolare Britannico	
TIPO 3:BG (BG)			
CLASSICO	BG OLD	STANDARD	BG DRV
Suono vecchio stile di ampli combo valvolare con medi brillanti		Suono drive di ampli valvolare stack con medi brillanti	
TIPO 4:CLEAN (CL)			
CLASSICO	VX CRU	STANDARD	JAZZ C
Suono crunch vecchio stile		Suono clean e brillante di ampli combo	
TIPO 5:HI-GAIN (HG)			
CLASSICO	MP 1	STANDARD	PV DRY
Suono di pre-ampli valvolare ad alto guadagno		Suono di ampli valvolare stack per heavy metal	
TIPO 6:ZOOM (ZM)			
CLASSICO	9002	STANDARD	Z PWR
Suono originale ZOOM 9002		Potente suono originale di ampli ZOOM	
TIPO 7:OVER DRIVE (od)			
CLASSICO	V-OD	STANDARD	PD 1
Suono overdrive asciutto		Suono overdrive con ampia gamma di applicazione, dal booster alla distorsione dura	
TIPO 8:DIST (dL)			
CLASSICO	V-DIST	STANDARD	HP DST
Caratteristico suono distorto asciutto		Estremo suono distorto	
TIPO 9:FUZZ (FU)			
CLASSICO	WILDFZ	STANDARD	UF1
Suono fuzz vecchio stile, aggressivo ad alto guadagno		Suono selvaggio fuzz originale ZOOM	
TIPO 10:METAL (ME)			
CLASSICO	MTZ	STANDARD	MT 7TH
Suono tradizionale stile metal con medi prominenti		Suono metal per chitarra a 7-corde	

*I parametri per i TIPI 1 – 10 sono gli stessi.

Parametro 1	GUADAGNO	Parametro 2	TONALITA'
 1 – 30		0 – 10	
Regola l'intensità di distorsione.		Regola la tonalità.	
Parametro 3	CABINET	Parametro 4	LIVELLO
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Seleziona il tipo di cabinet. (Vd. tabella 1)		Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.	

[Tabella 1]

Impostazione	Descrizione	Impostazione	Descrizione
oF	Spegne il simulatore cabinet.	CM	Simula un tipo generale di cabinet di ampli combo.
bo	Simula un piccolo cabinet di ampli.	CE	Simula un cabinet di altoparlante EV in un ampli combo.
Zb	Simula un cabinet col carattere del suono originale ZOOM.	St	Simula un cabinet di ampli stack.
bC	Simula un cabinet di brillante ampli combo.	SE	Simula un cabinet di altoparlante EV in un ampli stack.

TIPO 11: ACUSTICO (A_C)			
CLASSICO	ACFAT	STANDARD	AC BRI
Cambia il suono della chitarra elettrica per farlo assomigliare alla chitarra acustica. Le impostazioni CLASSICO e STANDARD danno al suono un carattere diverso.			
Parametro 1	TOP	Parametro 2	CORPO
1 – 10		1 – 10	
Regola il suono caratteristico della corda della chitarra acustica.		Regola la risonanza del corpo.	
Parametro 3	CABINET	Parametro 4	LIVELLO
oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE		1 – 8	
Seleziona il tipo di cabinet.		Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.	

◆ Modulo EQ (Equalizzatore)

E' un equalizzatore a 4-bande.

Parametro 1	PRESENZA	Parametro 2	ACUTI
-12 – 12		-12 – 12	
Regola boost/taglio negli alti (frequenza centrale 8 kHz).		Regola boost/taglio nei medi (frequenza centrale 3.125 kHz).	
Parametro 3	MEDI	Parametro 4	BASSI
-12 – 12		-12 – 12	
Regola boost/taglio nei medi (frequenza centrale 8 kHz).		Regola boost/taglio nei bassi (frequenza centrale 125 Hz).	

◆ Modulo MOD (Modulazione)

Questo modulo contiene tipi di effetto come chorus e flanger, effetti che cambiano drasticamente il suono come wah, filtro, e modulatore circolare, ed effetti che alterano la tonalità come pitch shift e vibrato.

TIPO 1: CHORUS (CH)			
Aggiunge pulsazione e spazialità al suono.			
Parametro 1	COLORE	Parametro 2	PROFONDITA'
C1, C2		0 – 10	
Seleziona il carattere chorus. C1 dà un chorus stereo moderno, e C2 un suono chorus vintage.		Regola l'intensità di modulazione.	
Parametro 3	LIVELLO	Parametro 4	MIX
1 – 30		0 – 30	
Regola la velocità di modulazione.		Regola il mix di suono originale ed suono con effetto.	
TIPO 2: FLANGE (FL)			
Produce un suono unico, ondulato.			
Parametro 1	COLORE	Parametro 2	PROFONDITA'
1 – 30		0 – 10	
Imposta il pre-delay.		Regola l'intensità di modulazione.	
Parametro 3	LIVELLO	Parametro 4	RESO
1 – 30		-10 – 10	
Regola la velocità di modulazione.		Regola il livello di feedback. Valori più alti nella direzione positiva o negativa danno caratteristiche più accentuate.	

TIPO 3: PAHSE (PH)			
Produce un suono fruscante.			
Parametro 1	COLORE	Parametro 2	POSI
1 – 4		AF, bF	
Seleziona il carattere del suono.		Determina il punto di collegamento del modulo MOD. Si può selezionare AF (dopo il mod. CABINET) o bF (prima del mod. DRIVE).	
Parametro 3	LIVELLO	Parametro 4	RESO
☞ 1 – 30		1 – 10	
Regola la velocità di modulazione.		Regola la quantità di feedback. Valori più alti accentuano il carattere.	
TIPO 4: WAH (WA)			
Effetto Wah con auto wah e pedale wah selezionabili.			
Parametro 1	CONTROLLO	Parametro 2	POSI
Au, Ad, Pd		AF, bF	
Seleziona l'operatività dello wah. "Au" dà un auto wah che sale, e "Ad" dà un auto wah che scende. "Pd" dà un wah a pedale.		Seleziona il punto di collegamento del modulo MOD.	
Parametro 3	SENS/FREQ	Parametro 4	RESO/MIX
☞ 1 – 10		0 – 10	
Regola la sensibilità dell'auto wah quando viene selezionato Au/Ad per il parametro 1. Quando è selezionato Pd, questo parametro regola la frequenza di centro dello wah a pedale.		Regola l'intensità di carattere dell'auto wah quando è selezionato Au/Ad per il parametro 1. Quando è selezionato Pd, questo parametro regola la quantità del mix del suono originale.	
TIPO 5: TREM/PAN (TP) (Tremolo/Pan)			
Questo effetto può essere usato per alternare tremolo e auto pan.			
Parametro 1	COLORE	Parametro 2	PROFONDITA'
Mn, St		0 – 10	
Seleziona il tipo di effetto. "Mn" dà tremolo, e "St" dà auto pan.		Regola l'intensità di modulazione.	
Parametro 3	LIVELLO	Parametro 4	CLIP
☞ 1 – 30		0 – 10	
Regola la velocità di modulazione.		Valori più alti danno maggior carattere di modulazione attraverso il clip della curva d'onda di modulazione.	
TIPO 6: VIBE (VB) (Vibrato)			
Effetto vibrato automatico.			
Parametro 1	COLORE	Parametro 2	PROFONDITA'
0 – 10		0 – 10	
Regola la qualità sonora del suono con effetto.		Regola la profondità dell'effetto.	
Parametro 3	LIVELLO	Parametro 4	MIX
☞ 1 – 30		0 – 30	
Regola la velocità dell'effetto.		Regola il mix del suono originale.	
TIPO 7: PITCH (PL) (Pitch Shifter)			
Questo effetto può alzare o abbassare la tonalità.			
Parametro 1	DELAY	Parametro 2	SHIFT
0 – 30		-12 – -1, dt, 1 – 12, 24	
Regola il tempo di ritardo del suono dell'effetto.		Imposta la quantità di spostamenti di tonalità. L'impostazione "dt" dà luogo ad un effetto "detune".	
Parametro 3	TONALITA'	Parametro 4	MIX
0 – 10		☞ 0 – 30	
Regola la tonalità dell'effetto.		Regola il mix del suono originale.	
TIPO 8: SFX (SF) (Effetti Speciali)			
Adopera forme d'onda casuali e processamento d'involuppo per creare un tipo speciale di suono.			
Parametro 1	COLORE	Parametro 2	PROFONDITA'
0 – 10		0 – 10	
Seleziona il modo in cui il suono è modulato. Con impostazione "0" il suono è modificato usando un'onda stair shaped casuale. Con "10", i cambi di livello del suono originale si riflettono nel suono effettato. Valori intermedi danno una azione d'effetto intermedia.		Regola la profondità di effetto (sensibilità). Quando il parametro 1 è stato messo su un valore abbastanza alto, aumentare questo parametro significa variare il tempo di ritardo a seconda dell'intensità di segnale.	

Parametro 3	LIVELLO	Parametro 4	RESO
1 – 30		0 – 10	
Regola il livello di modulazione della forma d'onda casuale.		Valori più alti danno luogo a un effetto con un carattere più forte.	

TIPO 9: SLOW-A (SA) (Attacco Lento)

Questo modulo fornisce una curva di risposta che si alza lentamente, e un effetto filtro in cui apertura/chiusura dello stesso sono controllate dal tocco.

Parametro 1	COLORE	Parametro 2	POSI
0 – 10		AF, bF	
Regola il livello variabile del filtro. Una impostazione di "10" dà solo un attacco lento.		Seleziona il punto di collegamento del modulo MOD.	
Parametro 3	TEMPO	Parametro 4	CURVA
1 – 30		1 – 10	
Regola il livello di crescita di attacco lento/filtro.		Regola la curva di attacco.	

TIPO 10: RING (RN) (Modulatore Circolare)

Produce un suono metallico.

Parametro 1	COLORE	Parametro 2	POSI
0 – 10		AF, bF	
Regola la qualità del suono effettato.		Seleziona il punto di collegamento del modulo MOD.	
Parametro 3	LIVELLO	Parametro 4	MIX
1 – 30		0 – 30	
Regola la frequenza di modulazione. La tonalità cambia secondo la frequenza.		Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effettato.	

TIPO 11: PDL-PIT (PP) (Tonalità pedale)

Questo effetto vi consente di variare la tonalità in tempo reale, usando il pedale di espressione.

Parametro 1	COLORE	Parametro 2	MODO
1 – 8		UP, dn	
Seleziona il tipo di tonalità del pedale. (Vd. tabella 2)		Imposta la direzione di cambiamento di tonalità.	
Parametro 3	TONO		
0 – 10			
Regola il tono dell'effetto.			

[Tabella 2]

COLORE		Valore min pedale		Valore max pedale		COLORE		Valore min pedale		Valore max pedale	
1	UP dn	-100 cent	Solo suono originale	-100 cent	Solo suono originale	5	UP dn	-1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY	-1 ottava + DRY
2	UP dn	DOUBLING	Tono più basso + DRY	DOUBLING	Tono più basso + DRY	6	UP dn	-700 cent + DRY	500 cent + DRY	500 cent + DRY	-700 cent + DRY
3	UP dn	0 cent	+1 ottava	0 cent	+1 ottava	7	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY	+1 ottava	-∞ (0 Hz) + DRY	+1 ottava
4	UP dn	0 cent	-2 ottave	-2 ottave	0 cent	8	UP dn	-∞ (0 Hz) + DRY	+1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY	-∞ (0 Hz) + DRY

◆ Modulo REV/DLY (Riverbero/Delay)

Questo modulo comprende vari effetti spaziali incluso riverbero e delay.

TIPO 1: HALL (HL)

Effetto riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto.

TIPO 2: ROOM (RN)

Effetto riverbero che simula l'acustica di una stanza.

TIPO 3: SPRING (SP)

Effetto riverbero che simula il riverbero a molla.

* I parametri per i TIPI 1 – 3 sono gli stessi.

Parametro 1	TEMPO	Parametro 2	TONO
1 – 30		0 – 10	
Regola la durata del riverbero (tempo di riverbero).		Regola il tono dell'effetto.	

Parametro 3	MIX		
$\triangleleft 0 - 30$			
Regola il livello del volume del riverbero.			
TIPO 4: MN-DLY ($\overline{M}D$) (Mono delay)			
Delay monofonico con una durata fino a 1.5 secondi.			
TIPO 5: PP-DLY ($\overline{P}D$) (Ping-Pong Delay)			
Quando sono usati due ampli, questo serve come effetto delay a ping-pong con una durata fino a 15 secondi. Quando viene usato un amplificatore, l'effetto è un delay mono.			
TIPO 6: ECHO ($\overline{E}E$)			
Eco monofonico che simula l'eco del nastro.			
TIPO 7: PP-ECHO ($\overline{P}E$) (Eco a Ping Pong)			
Usando due ampli, il suono delay va avanti e indietro tra loro. Usando un ampli, l'effetto è lo stesso dell'eco monofonico.			
* I parametri per i TIPI 4 - 7 sono gli stessi.			
Parametro 1	TEMPO	Parametro 2	FB
$1 - 99, 1.0 - 1.5, t1 - t9$		$0 - 10$	
Regola il tempo di delay in steps di 10-ms in una gamma da 10 - 990 ms (1 - 99), e in steps di 100-ms sopra 1 s (1.0 - 1.5). Selezionando t1 - t9, potete specificare una nota riferita a BPM come impostato col parametro 4. (Vd. tabella 3)		Regola il numero di cicli ripetuti (feedback) per il suono delay.	
Parametro 3	MIX	Parametro 4	DLYBPM
$\triangleleft 0 - 30$		$40 - 199$	
Regola il livello di suono delay.		Regola il tempo di delay in BPM (beats per minuto). Questa impostazione è valida solo quando il parametro 1 è t1 - t9. Impostazioni di 100 e più sono indicate da un punto (.) tra le due cifre.	

[Tabella 3]

Valore	t1	t2	t3	t4	t5	t6	t7	t8	t9
Nota Corrispondente	semitono	quarta puntata	quarta	ottava puntata	mezza terzina	ottava	sedicesima puntata	terzina di quarta	sedicesima

TIPO 8: REVERSE ($\overline{r}E$)

Produce un suono tipo un nastro riprodotto al contrario.

Parametro 1	TEMPO	Parametro 2	FB
$5 - 99, 1.0 - 1.5, t1 - t9$		$0 - 10$	
Regola il tempo di delay.		Regola il numero di cicli ripetuti (feedback) per il suono delay.	
Parametro 3	MIX	Parametro 4	DLYBPM
$\triangleleft 0 - 50$		$40 - 199$	
Regola il livello del suono delay.		Regola il tempo di delay in BPM (beats per minuto). Questa impostazione è valida solo quando il parametro 1 è t1 - t9. Impostazioni di 100 e più sono indicati da un punto (.) tra le due cifre.	

TIPO 9: DLYHAL ($\overline{d}H$) (Delay + Hall Reverb)

Effetto combinato di delay e riverbero di sala.

TIPO 10: DLY+ROOM ($\overline{d}R$) (Delay + Room Reverb)

Effetto combinato di delay e riverbero di stanza.

TIPO 11: DLY + SPRING ($\overline{d}S$) (Delay + Spring Reverb)

Effetto combinato di delay e riverbero a molla.

* I parametri per i TIPI 9 - 11 sono gli stessi.

Parametro 1	DLYTIM	Parametro 2	DLYFB
$1 - 50$		$0 - 10$	
Regola il tempo di delay in steps di 10-ms in una gamma da 10 - 500 ms.		Regola la quantità di feedback del delay.	
Parametro 3	DLYMIX	Parametro 4	REVMIX
$\triangleleft 0 - 15$		$0 - 15$	
Regola il livello del suono delay.		Regola il livello del volume del riverbero.	

Elenco Patch di GFX-3

	BANCO	No.	NOME	COMMENTI	PEDALE
VARIAZIONE	[U 0 / A0] STANDARD	1	STANDARD CLEAN	Suono pulito sofisticato	VOLUME
		2	RHYTHM CRUNCH	Suono crunch ottimale per ritmiche	GAIN
		3	GARAGE DIST	Suono drive garage	VOLUME
	[U 1 / A1] POWER	1	RICH CLEAN	Suono pulito ricco	VOLUME
		2	FREEDOM	Suono ottimale per riff di chitarra	P.PITCH
		3	POWER DRIVE	Suono drive slave style	P.PITCH
	[U 2 / A2] VINTAGE EFFECT	1	D-COMP	Compressore a pedale	VOLUME
		2	PD 1	ZOOM PD-01	GAIN
		3	CRY-B	Wah vintage tipo Cry B	P-WAH
	[U 3 / A3] AMP MODELING	1	FDR TWIN	Suono pulito di ampli combo U.S.	VOLUME
		2	MARK	Suono di ampli combo serie Mark	GAIN
		3	MS 900	Suono drive vecchio stack	GAIN
[U 4 / A4] TRICK EFFECT	1	REVERSE WORLD	Suono effetto delay a rovescia	RVS_DLY	
	2	STEP	Suono step originale ZOOM	GAIN	
	3	RING DRIVE	Suono modulazione circolare	GAIN	
MODELLARE	[U 5 / A5] VINTAGE EFFECT 2	1	CRUNCH ECHO	Suono eco crunch	VOLUME
		2	SD+CE	Combinazione di overdrive vintage e chorus	CHORUS
		3	FZFACE	Fuzz vintage	GAIN
	[U 6 / A6] AMP MODELING 2	1	J-CLEAN	Suono brillante di ampli combo	VOLUME
		2	PV PWR	Suono hard rock U.S.	VOLUME
		3	MP1	Suono di pre-ampli vintage ad alto guadagno	VOLUME
	[U 7 / A7] AMP MODELING 3	1	US BLUES	Suono blues U.S.	VOLUME
		2	MS OLD	Suono vintage MS	VOLUME
		3	MS MTL	Suono ad alto guadagno per hard rock	VOLUME
STILE MUSICALE	[U 8 / A8] ROCK'N ROLL	1	R&R CLEAN	Suono vintage rock'n'roll	SPRING
		2	CATS	Suono crunch rockabilly	DELAY
		3	TRAIN ROLLIN	Suono drive stile Perry	GAIN
	[U 9 / A9] SOUTHERN /BOOGIE	1	SOUTHERN CLEAN	Suono pulito stile Bros	VOLUME
		2	SKYNYRD OD	Suono OD stile SKYNYRD	ROOM
		3	AFTER BURNER	Suono OD stile ZZ anni 80	GAIN
	[u 0 / b0] JAM ROCK	1	CLEAN RHYTHM	Suono pulito stile PHISH	SPRING
		2	SUSTAIN LEAD	Suono lead stile PHISH	GAIN
		3	UF1	ZOOM UF-01	GAIN
	[u 1 / b1] CLASSIC REVIVAL	1	SURF TREM	Ampli combo vintage U.S. con tremolo	VOLUME
		2	BEATS	Suono beat Reborn Mersey	HALL
		3	BOOTS	Pedale octaver	GAIN
	[u 2 / b2] JAZZ /BLUES	1	WARM TONE	Suono semi crunch per jazz	VOLUME
		2	PAT M	Suono Metheny	VOLUME
		3	BLUES DRIVE	Suono drive per blues	VOLUME
	[u 3 / b3] SOUL /FUNK	1	FUNK PHASE	Phase Funky	PHASE
		2	BOOMY RHYTHM	Suono potente per accompagnamento	VOLUME
		3	SMOOTH A-WAH	Suono Wah per lead e obbligato	A-WAH
	[u 4 / b4] PUNK	1	COMP DELAY	Compressore a pedale con delay	DELAY
		2	GREEN OD	Suono moderno pop punk	VOLUME
		3	PUNK DRIVE	Drive Ska punk	GAIN
[u 5 / b5] U.K ROCK	1	Radio*H Clean	Arpeggio con tremolo	GAIN	
	2	U.K RYTHM	Suono rock di accompagnamento U.K.	GAIN	
	3	DIST WALL	Distorsione moderna stack	HALL	
[u 6 / b6] ALTERNATIVE	1	FLANGE UP	Suono flange per arpeggio o tocco	FLANGE	
	2	KURT OD	Suono leggero overdrive	CHORUS	
	3	RESONANCE	Suono fuzz con risonanza	GAIN	
[u 7 / b7] HARD ROCK	1	ROSE CLEAN	Suono pulito vibrato	DELAY	
	2	E.V.H	Suono potente valvolare ad alto guadagno	VOLUME	
	3	US ARENA	Forte distorsione per accompagnamento	VOLUME	
[u 8 / b8] DARK &HEAVY	1	Aco Flange	Suono flange acustico simulato	HALL	
	2	FALLEN POWER	Suono drive per accordatura bassa	GAIN	
	3	WHITE LPC	Suono potente stile randy	GAIN	
[u 9 / b9] NEW AGE	1	NEO PHASE	Suono phase a pedale	VOLUME	
	2	DIGI DIST	Suono distorto digitale	GAIN	
	3	GLASS FUZZ	Suono fuzz eccessivo	P-WAH	

Diagnostica

■ Nessun suono o volume molto basso

- L'interruttore é su ON?
 - I jack [INPUT] e [PHONES/OUTPUT] sono collegati correttamente allo strumento e all'amplificatore?
 - Il cavo schermato é difettoso?
 - GFX-3 é su mute?
 - Il parametro di livello master é su un valore basso?
 - Il pedale d'espressione é abbassato?
- Per alcune patches, il pedale di espressione controlla il volume. Mettetelo nella posizione adatta.

■ Il suono é distorto in modo innaturale

- Regolate i parametri di livello e GAIN dei moduli effetto.
 - Mettete il modulo COMP/ ISO su OFF.
- Usando una chitarra con uscita alta con questi

effetti, si può verificare una distorsione non desiderata a seconda dell'impostazione del modulo DRIVE .

■ Alti livelli di rumore

- Regolate il parametro ZNR. Se il problema persiste, provate a ridurre GAIN.
- Se é in uso il modulo BOOSTER o COMP/ ISO, provate a ridurre il parametro GAIN del modulo DRIVE .

■ Accensione/spegnimento del pedale di espressione non funzionano correttamente.

- Provate la procedura descritta in "Regolare il pedale di espressione" a pagina 16.

■ Il suono bypassato é innaturale

- Energize funziona anche in modo bypass. Mettete Energize su "oF."

Specifiche

Programmi Effetto	50 tipi
Moduli Effetto	7 moduli
Memoria Patch	UTENTE: 60 patches PRESETTATE: 60 patches Totale 120 patches

Frequenza campionamento	31.25 kHz
Conversione A/D	20-bit, 64-volte di sovracampionamento
Conversione D/A	20-bit, 8-volte di sovracampionamento

Ingressi	
Ingresso Chitarra	Jack mono standard Sensibilità d'ingresso -20 dBm Impedenza d'ingresso 470 kilohms

Uscite

Jack stereo standard (per linea/cuffie) Massimo livello uscita +3 dBm Impedenza di carico d'uscita 10 kilohms o più Display LED 2-digit 7-segmenti

Display

Alimentazione	
Adattatore AC	9 V DC, polo negativo al centro, 300 mA (ZOOM AD-0006)

Batterie	4 x IEC R6 (tipo AA) Operatività in continuo: ca 11 ore (pile alcaline)
----------	---

Dimensioni esterne	323(W) x 175.5 (D) x 70 (H) mm
Peso	2.2 kg (senza batterie)

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Progetto e specifiche sono soggette a cambio senza preavviso.

ZOOM®

CATCH US IF YOU CAN

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-3 - 5000-1