



GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-5

Manuale operativo

Precauzioni d'uso e sicurezza	2
Introduzione	3
Controlli e Funzioni	4
Prepararsi a suonare	6
Inserimento delle batterie	6
Collegamenti	6
Guida rapida	8
Esecuzione di patch (Modo Play)	10
Display nel modo play	10
Selezione di un patch	10
Uso del tuner interno (funzione bypass/mute)	11
Regolazione del suono di un patch	12
Uso della Funzione Rhythm	14
Attivare/disattivare effetti coi piedi (Modo Manual)	16
Cambiare il suono di un Patch (Modo Edit)	17
Configurazione dei Patch	17
Step di base nel modo edit	17
Cambiare nome a un patch	18
Salvataggio e sostituzione di Patch	19
Altre Funzioni	20
Cambiare effetti in tempo reale	20
Uso della funzione hold delay	23
Uso della funzione sampler	25
Calibrare il pedale di espressione	26
Ripristino della condizione default di fabbrica	27
Tipi di effetti e parametri	28
• Modulo BOOST	28
• Modulo ISO/COMP (Isolatore/Compressore)	28
• Modulo DRIVE	29
• Modulo EQ (Equalizzatore)	30
• Modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction)	30
• Modulo CABINET	30
• Modulo MOD (Modulation)	31
• Modulo REV (Delay/Reverb)	33
• Modulo TOTAL	34
Soluzione dei problemi	35
Specifiche	35
Elenco dei patch di GFX-5	36

© ZOOM Corporation

E' vietata la riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte, con ogni mezzo effettuata.

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA

In questo manuale, sono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e pericoli da leggere in modo da prevenire incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne seri danni e anche la morte.



Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne danni alle persone e alle apparecchiature.

Vi preghiamo di rispettare questi consigli e precauzioni sulla sicurezza per assicurarvi un utilizzo sicuro di GFX-5.



Alimentazione

Poiché il consumo di energia dell'unità è piuttosto elevato, raccomandiamo l'uso di un adattatore AC quando possibile. Quando alimentate l'unità a batterie, usate solo quelle di tipo alcalino.

[Utilizzo con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC che fornisca 9 V DC, 300 mA e sia fornito di spina "center minus" (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e mettere a rischio la sicurezza.
- Collegare l'adattatore AC solo a una presa AC che fornisca il voltaggio del valore richiesto dall'adattatore.
- Quando si scollega l'adattatore AC dalla presa AC, afferrare direttamente l'adattatore senza tirare il cavo.
- Quando non si usa l'unità per periodi prolungati, scollegare l'adattatore AC dalla presa di corrente AC.

[utilizzo a batterie]

- Usate 4 normali batterie (alcaline) IEC R6 (size AA).
- GFX-5 non può essere usato per la ricarica. Fate bene attenzione alle indicazioni sulle batterie per esser certi di scegliere il tipo corretto.
- Quando l'unità non viene usata per periodi di tempo prolungati, rimuovete le batterie dall'unità.
- Se si verifica una perdita dalle batterie, pulite con cura il vano batterie e i terminali per rimuovere ogni residuo del liquido versato.
- Mentre l'unità viene utilizzata, il vano batterie deve essere chiuso.

• Ambiente

Evitate l'uso di GFX-5 in ambienti dove risulti



esposto a:

- Temperature estreme
- Alta umidità o pioggia
- Polvere eccessiva o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi

Utilizzo

Poiché GFX-5 è uno strumento elettronico di precisione, non applicate forza eccessiva sugli interruttori e sui pulsanti. Fate anche attenzione a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressioni eccessive.



Alterazioni

Non aprite mai il contenitore di GFX-5 né cercate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe causare danni all'unità.



Collegamento cavi e prese input/output

Occorre sempre spegnere l'alimentazione di GFX-5 e delle altre apparecchiature prima di collegare/scollegare qualsiasi cavo. Assicuratevi anche di aver scollegato tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare GFX-5.



Precauzioni d'uso

• Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, GFX-5 è stato progettato in modo da fornire massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettono potenti onde elettromagnetiche non devono essere collocati vicino a GFX-5, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa interamente.

Con qualunque tipo di strumento di controllo digitale, GFX-5 incluso, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Occorre fare attenzione a ridurre al minimo il rischio di danni.

• Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire GFX-5. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detersivi abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per le pulizie), poiché potrebbero attaccare le finiture o danneggiare la superficie.

Conservate il manuale a portata di mano per ogni eventuale consultazione.

Introduzione

Grazie per aver scelto ZOOM GFX-5. Questo prodotto è un sofisticato processore di effetti per chitarra con le seguenti caratteristiche.

● Versatile serie di effetti

Il Sistema di Modellazione ad Architettura Variabile (VAMS) sviluppato da ZOOM adatta la configurazione interna dell'unità per ottenere esattamente il suono desiderato. GFX-5 fornisce 74 possibilità, da effetti di distorsione e modulazione a funzioni booster e un simulatore di cabinet che riproduce il suono di differenti ampli per chitarra.

● Piena dotazione di effetti distorsori

33 effetti di distorsione non solo ricreano le caratteristiche di celebri ampli vintage ma riproducono anche suono e funzionamento di molti effetti compatti e a pedale. Il tasto [TURBO] permette di enfatizzare il volume all'istante, e il tasto [EDGE] crea una brillante punta sulle alte. Un'ampia varietà di suoni drive è a portata di tasto.

● 120 patch pronti all'uso

Combinazioni di impostazioni modulo effetti possono essere memorizzati come patch. GFX-5 offre 60 patch utente modificabili liberamente, più 60 patch preset. Insieme, queste 120 impostazioni vi permettono di produrre grande musica.

● Funzionamento intuitivo e layout dei tasti

Manopole e tasti sul pannello sono progettati per un utilizzo ottimale. Scegliete i tipi di distorsione o regolate le impostazioni dell'EQ in un lampo. Il pedale di espressione è ottimo per controllare i parametri degli effetti in tempo reale. GFX-5 praticamente prende vita durante la performance.

● Una funzione ARRM di nuova concezione

ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) rappresenta un concetto affascinante. Usando forme d'onda di controllo incorporate, vi consente di dare forma ritmicamente al segnale in molti modi. Create suoni totalmente inediti che cattureranno gli

ascoltatori. Potete anche usare il pedale di espressione per regolare la profondità di modulazione della funzione ARRM.

● Drum machine integrata

Sono disponibili 60 pattern ritmici incorporati che utilizzano naturalissimi suoni in PCM, ottimi per esercitarsi o per una rapida jam session. I cicli ARRM possono essere sincronizzati al tempo, permettendo la modifica degli effetti in sync con la musica. Le possibilità creative sono illimitate.

● Funzione Sampling di 6-secondi

Una frase di chitarra o il segnale da una sorgente in ingresso come un lettore CD possono essere campionati fino a 6 secondi e immagazzinati nella memoria interna. Il campione registrato può quindi essere riprodotto a velocità inferiore senza alterarne l'intonazione. Questo strumento è ottimo per migliorare una performance dal vivo o per copiare un lick o una frase suonata rapidamente.

● "Energize" per un suono dinamico

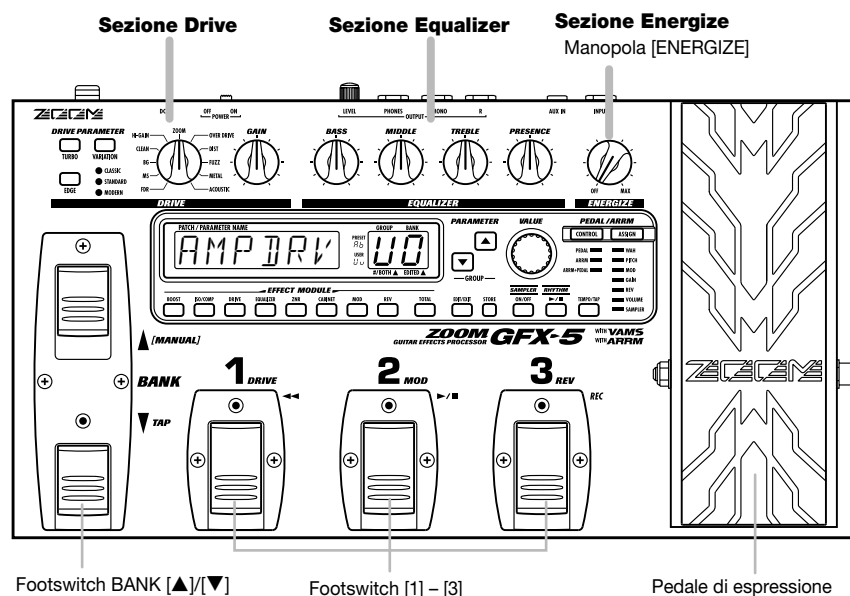
Energize è un'altra innovazione di enorme richiamo. Semplicemente girando una manopola, potete ottimizzare le caratteristiche del suono per corrispondere al sistema di riproduzione. Godetevi potenti suoni dinamici anche con un piccolo ampli per chitarra o un sistema audio con risposta piatta.

● Progettato per l'uso da palco

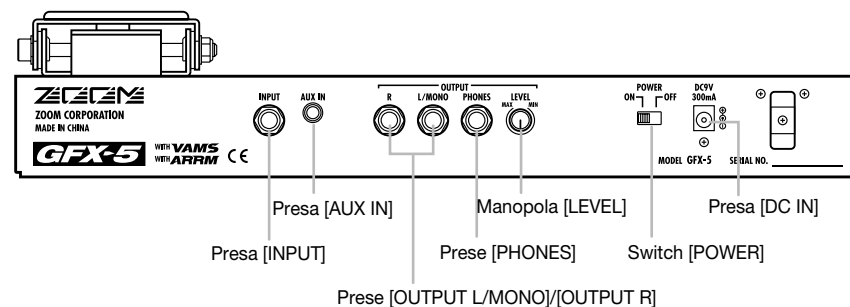
Potete alimentare GFX-5 sia con adattatore AC che a batterie. Con pile alcaline, l'unità garantisce un'autonomia fino a 10 ore continue. Un modo speciale vi permette di attivare/disattivare gli effetti principali col pedale o specificare il tempo di esecuzione durante una performance. Operate l'unità come effetti compatti, avendo accesso a una varietà di funzioni.

Controlli e Funzioni

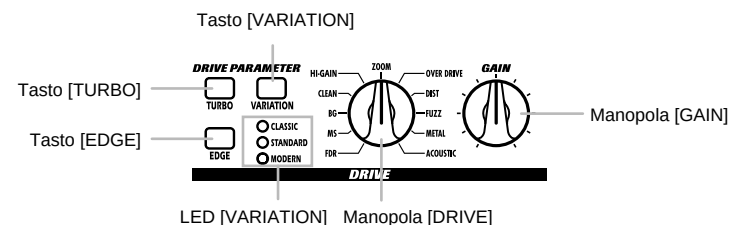
Pannello superiore



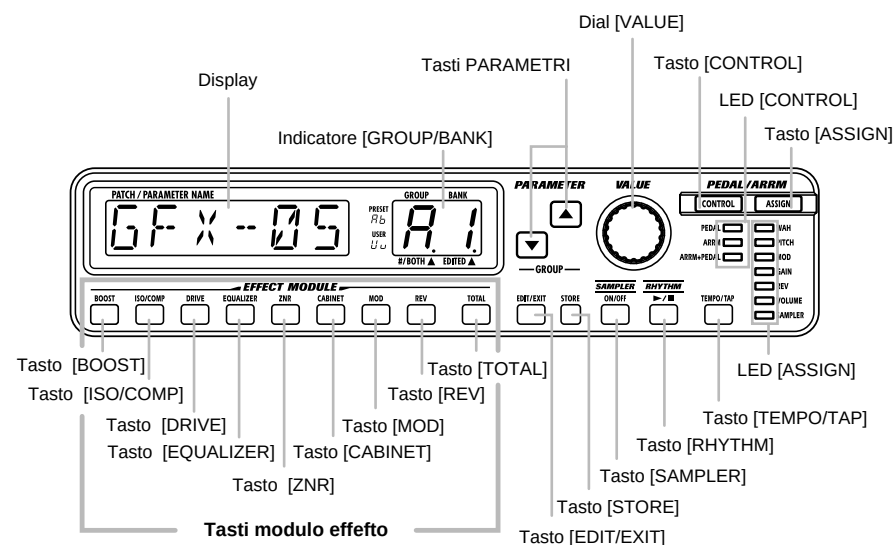
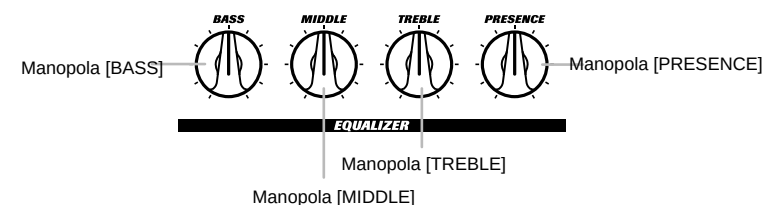
Pannello posteriore



Sezione DRIVE



Sezione EQUALIZER

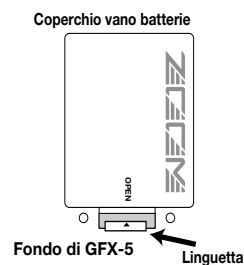


Prepararsi a suonare

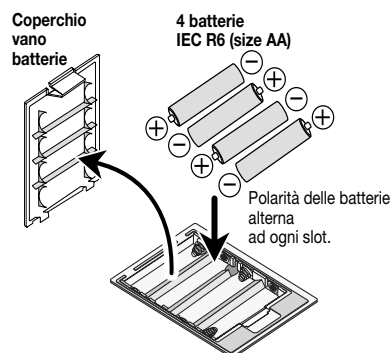
Inserimento delle batterie

Per usare GFX-5 alimentato a batterie, inserite le batterie come sotto indicato.

1. Rovesciate l'unità e aprite il coperchio del vano batterie. (Spingete il tab per aprire e quindi sollevate il coperchio.)



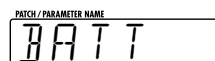
2. Inserite le batterie con la polarità (+) (-) corretta nel vano batterie.



3. Chiudete il coperchio del vano batterie. (Assicuratevi che il tab sia bloccato appropriatamente.)

NOTA

- Quando non usate l'unità per periodi di tempo prolungati, rimuovete le batterie per prevenire la possibilità di danni causati dalla fuoriuscita del liquido.
- Quando appare l'indicazione "BATT" sul display, le batterie sono quasi esauste. Sostituitele appena possibile con delle batterie nuove.

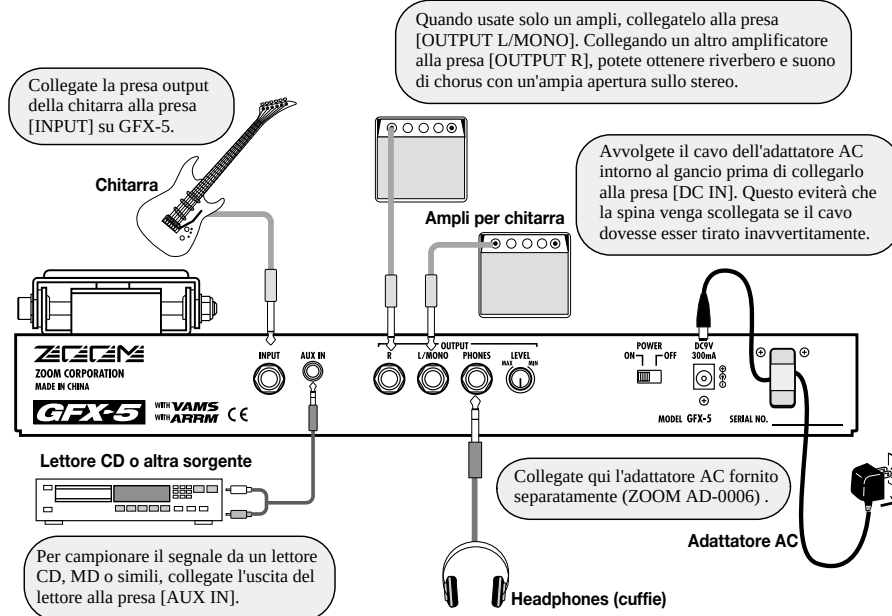


Collegamenti

1. Assicuratevi che l'amplificatore e GFX-5 siano spenti.

Portate il volume sull'amplificatore al minimo.

2. Per alimentare l'unità con un adattatore AC, inserite il piccolo connettore del cavo dell'adattatore nella presa [DC IN] su GFX-5. Quindi collegate l'adattatore alla presa di corrente AC.
3. Collegate la chitarra alla presa [INPUT] di GFX-5, usando un cavo mono.
4. Collegate la presa [OUTPUT] di GFX-5 all'amplificatore per chitarra, con un cavo mono.
5. Per monitorare il suono in cuffia, collegate le cuffie alla presa [PHONES].
6. Accendete l'alimentazione nel seguente ordine: GFX-5 → amplificatore.



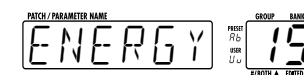
NOTA

Se accendete GFX-5 mentre l'amplificatore è già alimentato, potreste danneggiare gli altoparlanti. Accendete sempre l'amplificatore per ultimo. Quando spegnete il sistema, procedete nell'ordine opposto.

7. Alzate la regolazione del volume di strumento e amplificatore, e regolate la manopola [LEVEL] sul pannello posteriore di GFX-5.
8. Suonando il vostro strumento, girate la manopola [ENERGIZER] fino a che la qualità del suono non è quella desiderata.



La manopola [ENERGIZE] serve ad adattare l'unità all'ambiente di riproduzione. Girando la manopola, il display cambia nel modo seguente.



Impostazione Energize (oF, 1 - 30)

Girando in senso orario si enfatizza il basso range, e girando in senso anti-orario si enfatizza l'alto range. L'impostazione "oF" significa che la funzione Energize è disattivata.

SUGGERIMENTO

L'Energize si applica al suono in uscita di tutti i segnali eccetto quelli dalla presa [AUX IN].

9. Spegner il sistema, nell'ordine opposto a quello di accensione.

Guida rapida

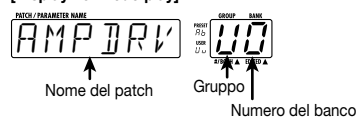
Quando accendete GFX-5, si trova nel modo play. Questa sezione spiega gli step fondamentali di questa modalità, permettendovi di usare l'unità immediatamente.

Selezionare un patch

- 1 Per selezionare un patch, premete uno dei footswitch [1] - [3] il cui LED non risulti acceso.

I singoli effetti (moduli effetto) in GFX-5 possono essere combinati, e le impostazioni parametro di ogni effetto modificate per ottenere il suono voluto. Tale combinazione di effetti con determinate impostazioni di parametri è detta "patch". I patch vengono sempre richiamati sul pannello in banchi di tre, e gli switch a pedale [1] - [3] sono utilizzati per selezionare i patch.

[Display nel modo play]



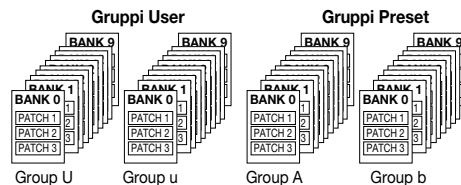
- 2 Per passare a un patch in un altro gruppo o banco, usate gli switch [▲]/[▼] BANK a pedale e quindi i footswitch [1] - [3].

I patch sono organizzati in gruppi User (U, u) che possono modificati e gruppi preset (A, a) che sono di sola lettura. Ciascun gruppo comprende 10 banchi che sono numerati da 0 a 9, e ciascuno dei banchi ha tre patch.

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

* Si possono usare i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] anche per cambiare i gruppi direttamente.

Per una spiegazione dettagliata su come cambiare i patch, ved. a pag. 10.



Cambiare il suono di un patch in modo play

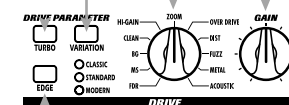
Mentre suonate il vostro strumento, usate i seguenti tasti e manopole.

[Sezione Drive]

Tasto [TURBO]
Impostando questo tasto su ON aumenterà la pressione sonora del patch.

Tasto [VARIATION] / Manopola [DRIVE]
Servono a selezionare il tipo di distorsione.

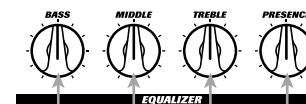
Manopola [GAIN]
Regola la profondità della distorsione.



Tasto [EDGE] Impostando questo tasto su ON si enfatizza il contenuto di alte frequenze del patch.

[Sezione Equalizer]

La manopola regola enfasi/taglio di ciascun range di frequenze.



Per i dettagli su come modificare gli effetti, ved. a pag. 17.

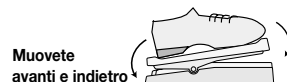
Modificare un effetto con il pedale

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

La profondità dell'effetto, o il volume o un altro parametro dell'effetto, cambieranno in tempo reale con lo spostamento del pedale. (Qual è il parametro che cambia, dipenderà dal patch.)

* Per alcuni patch, il pedale non ha effetto.

Per una spiegazione del controllo dell'effetto col pedale, ved. a pag. 20.



- 2 Per attivare/disattivare il modulo effetto on/off, abbassate del tutto il pedale.

Il pedale di espressione incorpora anche uno switch a pressione che consente il controllo on/off di uno specifico modulo effetto.

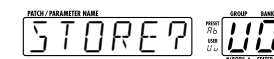
Per una spiegazione su come selezionare il modulo da utilizzare con il pedale, ved. a pag. 20.



Salvataggio di effetti

- 1 Premete il tasto [STORE].

GFX-5 entra nel modo standby per la memorizzazione.



Se serve, usate i footswitch [▲]/[▼] BANK e i footswitch [1] - [3] per selezionare banco e numero di patch dove salvare le impostazioni correnti dell'effetto.

* Se è stato selezionato il patch di un gruppo Preset, il patch n. 1 di "U0" (gruppo user) verrà scelto come destinazione default.

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

Per annullare l'operazione, premete il tasto [EDIT/EXIT].

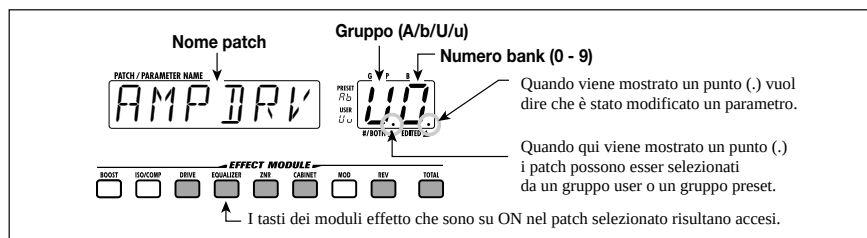
Per i dettagli sulla procedura di memorizzazione, ved. a pag. 19. Per informazioni su come riportare i patch dei gruppi User alle condizioni default di fabbrica, ved. a pag. 27.

Esecuzione di Patch (Modo Play)

La condizione in cui richiamate i patch salvati nella memoria di GFX-5 e li usate per suonare col vostro strumento viene chiamata "modo play". Quando accendete GFX-5, si trova sempre inizialmente in questo modo. Le varie operazioni possibili nel modo play vengono descritte in questa sezione.

Display nel modo play

Nel modo play, il pannello mostra le seguenti informazioni.



Selezione di un patch

1. Per selezionare un patch nel modo play, premete uno degli switch a pedale [1] - [3] il cui LED non sia acceso.

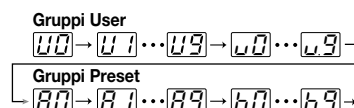
Il LED dello switch a pedale per il patch correntemente selezionato è acceso.

NOTA

Premendo il footswitch il cui LED è acceso, l'unità entra nel modo bypass/mute (→ pag. 11).

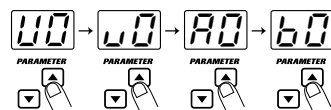
2. Per selezionare un patch in un altro gruppo o banco (bank), usate gli switch a pedale BANK [▲]/[▼] e quindi gli switch a pedale [1] - [3] per selezionare il gruppo e il banco.

Per esempio, se premete ripetutamente lo switch a pedale BANK [▲], il gruppo/banco è commutato nel modo seguente.



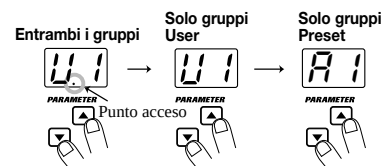
3. Per attivare direttamente i gruppi, usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼].

Premendo il tasto PARAMETRO [▲] si passa al successivo gruppo superiore e premendo il tasto PARAMETRO [▼] si passa al successivo gruppo inferiore.



4. Se volete selezionare solo patch da un gruppo "user" o un gruppo "preset", premete entrambi i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] insieme.

Ogni volta che premete i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] insieme, il tipo di gruppo cambia.

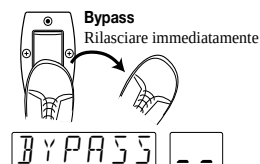


Uso del tuner interno (funzione bypass/mute)

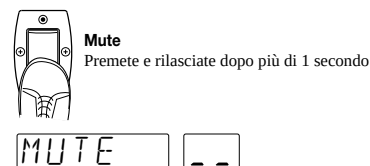
GFX-5 ha un accordatore (tuner) auto-cromatico per chitarra incorporato. Per usare la funzione tuner, gli effetti incorporati devono essere bypassati (temporaneamente disabilitati) o l'unità deve essere messa in "mute" (suono originale ed effetto spenti).

1. Per impostare GFX-5 sulla condizione di bypass (mute), premete il footswitch del patch attualmente selezionato (lo switch il cui LED risulta acceso) nel modo play.

Premendo e rilasciando immediatamente lo switch a pedale si imposta GFX-5 sulla condizione di bypass. Il pedale di espressione viene automaticamente commutato in pedale di volume.



Premendo e tenendo premuto il footswitch per più di un secondo, GFX-5 passa nella condizione di "mute".



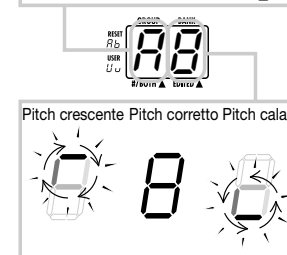
2. Suonate la corda libera che volete accordare.

L'indicatore [GROUP/BANK] mostra la nota più vicina al pitch (altezza) corrente. Regolate il pitch in modo che l'indicatore mostri la nota desiderata.

Esecuzione di Patch (Modo Play)

La nota è mostrata sulla parte sinistra dell'indicatore.

A = A	C# = $\text{C}^\sharp$	F = F
A# = $\text{A}^\sharp$	D = D	F# = $\text{F}^\sharp$
B = B	D# = $\text{D}^\sharp$	G = G
C = C	E = E	G# = $\text{G}^\sharp$



Più l'intonazione è lontana, più veloce è la rotazione dell'indicatore.

3. Per cambiare il pitch di riferimento dell'accordatore, usate il dial [VALUE].

Il pitch di riferimento corrente viene brevemente mostrato sul display. L'impostazione di default accendendo l'unità è con il La centrale = 440 Hz.



Quando viene mostrato il pitch di riferimento, potete modificare il pitch girando il dial [VALUE]. Il range di impostazione è 435 - 445 Hz in step di 1-Hz. Quando GFX-5 viene spento e quindi riacceso tornerà sul valore di 440 Hz.

4. Per ritornare nel modo play, premete uno dei switch a pedale [1] - [3].

Il patch di quello switch ritorna nuovamente attivo.

NOTA

Se cambiate banco/gruppo mentre usate l'accordatore, la funzione tuner verrà temporaneamente disabilitata. Tornando al banco/gruppo originale, la funzione torna attiva.

Regolazione del suono di un patch

Dopo aver selezionato un patch nel modo play, potete usare le manopole e i tasti sul pannello per regolare parametri quale tipo di distorsione e profondità, impostazioni dell'equalizzatore, ecc.

- 1. Nel modo play, selezionate il patch che volete utilizzare.**
- 2. Per cambiare tipo di distorsione, usate la manopola [DRIVE] e il tasto [VARIATION] nella sezione drive.**

Il tipo di distorsione usato per il modulo DRIVE può essere cambiato con la manopola [DRIVE] e il tasto [VARIATION]. Girate la manopola [DRIVE] per selezionare una categoria generale di distorsione (ampli o pedale effetto), e usate il tasto [VARIATION] per selezionare una variante entro quella categoria.

Ciascuna pressione del tasto [VARIATION] passa ciclicamente tra le impostazioni CLASSIC → STANDARD → MODERN → OFF (modulo DRIVE disattivato), e il LED corrispondente si accende. Per i dettagli sulle caratteristiche di categorie e di varianti disponibili, ved. a pag. 29.

- (1) Selezionate la categoria generale di distorsione con la manopola [DRIVE].
-
- (2) Selezionate la variante nella categoria prescelta col tasto [VARIATION].

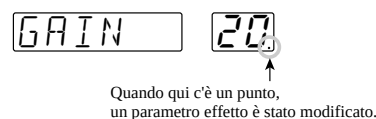
NOTA

Se girate la manopola [DRIVE] o premete il tasto [VARIATION] quando è selezionato un patch in cui il modulo DRIVE è su Off (tasto del modulo effetto [DRIVE] non acceso), il modulo DRIVE

viene automaticamente attivato (il tasto [DRIVE] si accende).

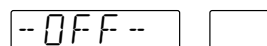
- 3. Per regolare il gain (profondità della distorsione) del modulo DRIVE, girate la manopola [GAIN] nella sezione drive.**

Quando girate la manopola, appare l'impostazione corrente di gain sull'indicatore [GROUP/BANK], e appare il puntino "EDITED". Quando riportate il gain all'impostazione originaria, il puntino scompare.



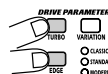
NOTA

Se girate la manopola [GAIN] mentre è selezionato un patch in cui il modulo DRIVE è su Off, appare l'indicazione "-OFF-" sul display e la manopola non ha effetto.



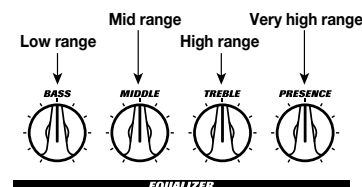
- 4. Se necessario, usate il tasto [TURBO] o il tasto [EDGE] per regolare il suono complessivo del patch.**

Il tasto [TURBO] e il tasto [EDGE] vi permettono di ritoccare il suono di un qualunque patch. Il tasto [TURBO] aumenta la pressione sonora totale (intensità) del patch, e il tasto [EDGE] potenzia il treble. Potete anche mettere entrambi i tasti su ON.

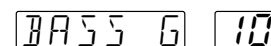


- 5. Per poter regolare l'EQ, usate le manopole nella sezione dell'equalizzatore.**

Le manopole dell'equalizzatore forniscono boost (enfasi) o cut (taglio) nei seguenti range.



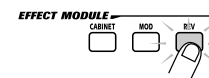
Quando azionate una manopola, il display indica il nome del range corrente, e l'indicatore [GROUP/BANK] indica l'impostazione corrente (-12 - 0 - 12).



NOTA

Se azionate una manopola nella sezione dell'equalizzatore mentre è selezionato un patch per il quale il modulo EQUALIZER si trova su Off (tasto del modulo effetto [EQUALIZER] non acceso), appare l'indicazione "-OFF-" sul display e la manopola non ha alcun effetto. Premete prima il tasto [EQUALIZER] per attivarlo.

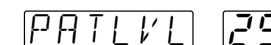
- 6. Per attivare/disattivare un modulo effetto, premete il tasto del modulo effetto per quel modulo.**



La spia del tasto del modulo effetto si accende o si spegne, e il modulo alterna fra On e Off.

- 7. Per regolare il livello di volume complessivo del patch (patch level), girate il controllo dial [VALUE].**

Il "patch level" è un parametro che controlla il livello combinato di suono originale e suono effettato. Può essere impostato nel range di 1 - 30. Durante la regolazione, l'indicatore [GROUP/BANK] indica l'impostazione corrente.



SUGGERIMENTO

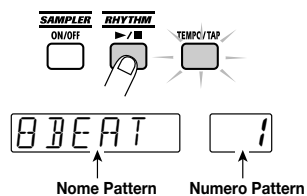
Qualsiasi modifica abbiate fatto nel modo play, questa verrà persa quando cambiate patch. Se necessario, memorizzate il patch per conservare le modifiche effettuate (→ pag. 19).

Uso della funzione Rhythm

GFX-5 incorpora 60 pattern ritmici che possono essere selezionati in riproduzione. Questo è utile per fare esercizio o per una veloce jam session.

1. Per attivare la funzione rhythm, premete il tasto [RHYTHM] nel modo play.

Il tasto si illumina e parte la riproduzione del pattern ritmico. Il tasto [TEMPO/TAP] lampeggia in sync con il tempo corrente.



2. Per cambiare pattern ritmico, girate il dial [VALUE] quando il nome del pattern ritmico viene mostrato sul display.

3. Per cambiare il tempo, premete il tasto [TEMPO/TAP] e quindi girate [VALUE].

Quando premete il tasto [TEMPO/TAP], l'impostazione di tempo corrente (BPM) appare sul display. Quando questa viene mostrata, girando il controllo dial [VALUE] cambierete il tempo.



Se battete sul tasto [TEMPO/TAP] ripetutamente, l'intervallo tra gli ultimi due colpi viene automaticamente rilevato e preso come nuovo tempo (funzione di impostazione del tap tempo).



SUGGERIMENTO

Il tempo impostato in questo modo può essere sincronizzato al ciclo della forma d'onda di controllo per la funzione ARRM (→ pag. 20). Può anche essere agganciata al parametro DELAY TIME del modulo REV (→ pag. 34).

4. Per cambiare il volume del suono ritmico, premete i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] durante la riproduzione del pattern ritmico per richiamare l'indicazione "LVL xx" (dove xx è un numero) sul display, e quindi girate il controllo dial [VALUE].

Il volume di riproduzione del pattern ritmico cambia.



SUGGERIMENTO

Premendo uno dei tasti PARAMETRO [▲]/[▼] ripetutamente, potete passare ciclicamente attraverso nome del pattern ritmico, tempo, indicazione del volume di riproduzione.

5. Per interrompere la riproduzione del pattern ritmico, premete ancora il tasto [RHYTHM].

SUGGERIMENTO

- Quando GFX-5 si trova nel modo manual (→ pag. 16), potete usare lo switch BANK [▼] per richiamare l'indicazione di tempo sul display o per impostare il tap tempo.
- Se un pattern ritmico sta suonando mentre si modifica un patch, è possibile cambiare solo il tempo.

Elenco dei pattern ritmici

Rhythm pattern	Display	Indicator
8 BEAT 1	8 BEAT	1
8 BEAT 2		2
8 BEAT 3		3
8 BEAT 4		4
8 BEAT 5		5
8 BEAT SHUFFLE 1	8 SHUFL	1
8 BEAT SHUFFLE 2		2
16 BEAT 1	16 BEAT	1
16 BEAT 2		2
16 BEAT 3		3
16 BEAT 4		4
16 BEAT SHUFFLE	16 SHFL	
3/4	3/4	
6/8 ROCK	6/8	
5/4	5/4	1
5/4 ROCK		2
ROCK'n ROLL 1	R'nK	1
ROCK'n ROLL 2		2
ROCK 1	ROCK	1
ROCK 2		2
1970s ROCK	70 ROCK	
HARD ROCK 1	HARD	1
HARD ROCK 2		2
HARD ROCK 3		3
METAL 1	METAL	1
METAL 2		2
THRASH	THRASH	
PUNK	PUNK	
POP 1	POP	1
POP 2		2

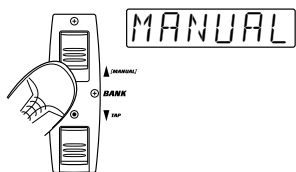
Rhythm pattern	Display	Indicator
DANCE 1	DANCE	1
DANCE 2		2
DANCE 3		3
FUNK 1	FUNK	1
FUNK 2		2
BALLAD 1	BALLAD	1
BALLAD 2		2
BLUES 1	BLUES	1
BLUES 2		2
COUNTRY	COUNTRY	
BOSSA NOVA	BOSSA	
JAZZ 1	JAZZ	1
JAZZ 2		2
REGGAE	REGGAE	
SKA	SKA	
LATIN 1	LATIN	1
LATIN 2		2
SAMBA 1	SAMBA	1
SAMBA 2		2
AFRO	AFRO	
MOTOWN	MOTOWN	
EUROBEAT	EURO	
FUSION	FUSION	
OLDIES	OLDIES	
METRO (triple time)	METRO	3
METRO (quadruple time)		4
METRO (quintuple time)		5
METRO (sextuple time)		6
METRO (septuple time)		7
METRO	METRO	

Attivare/disattivare effetti coi piedi (Modo Manual)

Il modo "manual" è un modo speciale in cui potete usare gli switch a pedale per attivare/disattivare moduli effetti o cambiare tempo al pattern ritmico. Risulta utile per esempio se volete attivare/disattivare solo certi moduli effetto durante una performance.

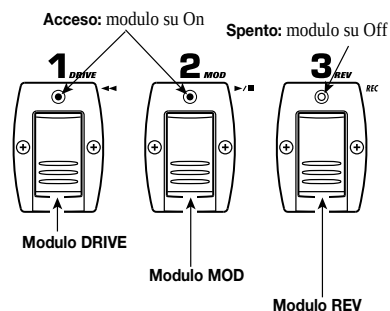
1. Per commutare GFX-5 sul modo manual, tenete premuto lo switch BANK [▲] mentre l'unità si trova nel modo play.

Appare sul display l'indicazione "MANUAL", indicando che GFX-5 è passato al modo manual.



2. Per attivare/disattivare moduli effetto, premete uno dei footswitch [1] - [3].

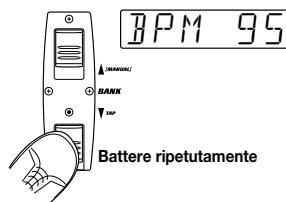
Quando GFX-5 si trova nel modo manual, i moduli DRIVE, MOD, e REV possono esser attivati/disattivati con gli switch a pedale [1] - [3]. I moduli vengono assegnati nel modo seguente.



3. Per cambiare il tempo del pattern ritmico,

- battete ripetutamente sullo switch BANK [▼] nell'intervallo desiderato.

L'intervallo fra gli ultimi due colpi viene automaticamente rilevato e preso come nuovo tempo.



SUGGERIMENTO

Programmando un patch anticipatamente per agganciare la forma d'onda di controllo ARRM (→ pag. 20) o il parametro DELAY TIME del modulo REV (→ pag. 34) al tempo del pattern, potete controllare questi parametri manualmente durante una performance.

4. Per ritornare nel modo play, premete lo switch BANK [▲] ancora una volta.

Cambiare il suono di un Patch (Modo Edit)

Il modo Edit vi permette di modificare liberamente i parametri che costituiscono un patch, così che possiate creare i vostri patch personali. Questa sezione descrive come farlo.



Configurazione dei patch

Ciascun patch di GFX-5 consiste di diversi effetti (moduli effetto), come mostrato nell'illustrazione sotto. Un patch è una combinazione memorizzata di moduli, ciascuno con le proprie distinte impostazioni di parametro.

Entro ciascun modulo, ci sono parecchi effetti diversi ma correlati, indicati come "tipi di effetto". Per esempio, Il modulo MOD (modulazione) comprende tipi di effetto come CHORUS, PHASER, e WAH, tra cui selezionarne uno solo.

Gli elementi che determinano il suono di un patch sono chiamati parametri effetto. Ciascun modulo ha determinati parametri effetto, il cui valore può essere regolato con i tasti modulo effetto, i tasti PARAMETRO [▲]/[▼], il dial [VALUE], ecc.

NOTA

Anche all'interno dello stesso modulo, differenti tipi di effetto hanno differenti parametri.

Step di base nel modo edit

Questa sezione descrive la procedura di base per la modifica dei patch nel modo edit. Per informazioni sui tipi di effetto e parametri nei vari moduli, ved. la sezione "Tipi di effetto e parametri" (pp. 28-34).

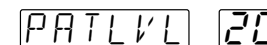
1. Nel modo play, selezionate il patch che volete modificare.

I patch possono esser selezionati per l'editing sia da un gruppo user (U/u) che da un gruppo preset (A,

b). Tuttavia, i patch di un gruppo preset sono di sola lettura. Quando modificate questi patch e volete memorizzarlo, dovete selezionare un patch del gruppo user come destinazione del salvataggio (viene automaticamente preselezionato il patch numero 1 nel banco "U0" del gruppo user).

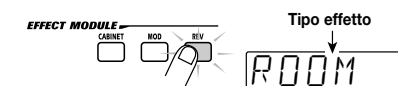
2. Per attivare il modo edit, premete il tasto [EDIT/EXIT].

La prima volta che selezionate il modo edit dopo aver acceso l'unità, verrà selezionato il parametro PATLVL (patch level) del modulo TOTAL.



3. Premete il tasto modulo effetto del modulo che volete modificare (edit).

Il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo viene mostrato sul display.



SUGGERIMENTO

Se viene scelto un modulo attualmente inattivo (Off), il tasto lampeggia più lentamente.

4. Per alternare lo status on/off del modulo scelto, premete di nuovo lo stesso tasto mentre viene mostrato il tipo di effetto.

Il display del tipo di effetto cambia in "-OFF-".

Per riportare il modulo effetto allo status "on", premete il tasto nuovamente.

--OFF--

5. To change the effect type for the selected module, turn the [VALUE] dial.

HALL

6. Per cambiare valore di parametro, premete i tasti PARAMETRO [▲]/[▼].

Quando premete il tasto, i parametri del tipo di effetto attualmente selezionato vengono richiamati sul display uno per uno. L'indicatore [GROUP/BANK] indica il valore del parametro.

TIME 20

Quando qui c'è un punto, il patch è stato modificato. Se riportate il parametro al valore originario, il punto scomparirà.

7. Girate il controllo dial [VALUE] per cambiare valore di parametro.

Per alcuni moduli quali DRIVE ed EQUALIZER, tipi di effetto e parametri possono essere cambiati direttamente con le manopole e i tasti sul pannello.

8. Ripetete gli step 3 - 7 per modificare altri moduli.

9. Completate le modifiche, premete il tasto [EDIT/EXIT].

L'unità ritorna nel modo play. Se un qualunque elemento del patch è stato modificato, il puntino "EDITED" viene mostrato sull'indicatore [GROUP/BANK].

NOTA

Se desiderate tenere il patch, assicuratevi di eseguire il salvataggio (→ pag. 19). Altrimenti tutte le modifiche andranno permanentemente perdute appena passate a un altro patch.

Cambiare nome a un patch

Se volete, potete dare un nuovo nome a un patch modificato. Procedete nel modo seguente.

1. Nel modo edit, premete il tasto [TOTAL].

2. Usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare il nome del patch sul display.

Il carattere che lampeggia è quello che può essere attualmente modificato.

Carattere da cambiare → POWER

3. Usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per selezionare il carattere, e girate il dial [VALUE] per cambiare carattere.

I caratteri disponibili sono elencati a pag. 34.

4. Ripetete lo step 3 fino a ottenere il nome desiderato. Quindi premete il tasto [EDIT/EXIT] per tornare nel modo play.

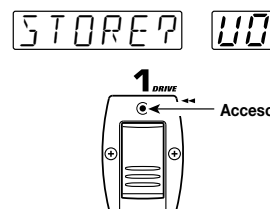
Non dimenticate di memorizzare il patch (→ pag. 19) per conservare il nome modificato.

Salvataggio e sostituzione di Patch

Questa sezione descrive come memorizzare un patch modificato in memoria, e come sostituire patche in un gruppo user.

1. Nel modo play, modo manual, o modo edit, premete il tasto [STORE].

GFX-5 entra nella condizione di "store standby". Il nome del patch e le indicazioni "STORE"/"SWAP" vengono visualizzate alternativamente sul display. L'indicatore [GROUP/BANK] mostra il gruppo corrente e il numero del banco, e il LED del rispettivo switch a pedale si accende.



NOTA

Se il patch originario viene da un gruppo preset, l'opzione "SWAP" non viene visualizzata.

3. Usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] e gli switch a pedale BANK [▲]/[▼] per selezionare il gruppo e il banco destinatari dell'operazione "store/swap".

4. Usate gli switch a pedale [1] - [3] per selezionare il numero di patch di destinazione dello "store/swap".

Il LED del rispettivo switch a pedale si accende.

NOTA

un gruppo preset non può essere selezionato come destinatario del salvataggio. Se premete il tasto [STORE] mentre è selezionato un patch da un gruppo preset, il numero di patch 1 di "U0" (gruppo user) verrà automaticamente selezionato come destinazione default della memorizzazione.

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

L'operazione di store o di swap viene eseguita e l'unità ritorna nel modo originario. Se il patch allo step 1 è stato modificato, le modifiche di editing risultano memorizzate e quindi scompare il puntino "EDITED".

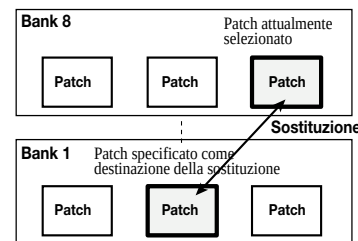
Se premete il tasto [EDIT/EXIT] invece del tasto [STORE], l'operazione "store/swap" viene annullata e l'unità ritorna al modo originale.

SUGGERIMENTO

Per cambiare il nome di un patch prima di memorizzarlo, vedi a pag. 18.

2. Girate il controllo dial [VALUE] per selezionare "STORE" o "SWAP".

Quando è selezionato "STORE", potete salvare il patch corrente in una qualsiasi posizione di patch del gruppo user. Quando è selezionato "SWAP", potete scambiare il corrente patch del gruppo user con un altro patch del gruppo user. Questo è utile per esempio se volete cambiare l'ordine dei patch da usare durante una performance.



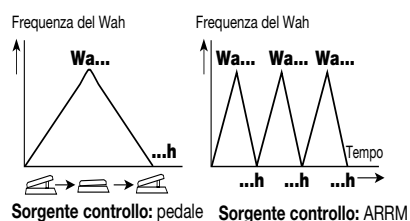
Altre funzioni

Questa sezione spiega speciali funzioni come variare un particolare parametro effetto in tempo reale, usare le funzioni “hold delay” e “sampler”, e riportare i patch alle condizioni default di fabbrica. Viene anche spiegato come calibrare il pedale.

Cambiare effetti in tempo reale

GFX-5 vi consente di variare un particolare parametro effetto in tempo reale. Per esempio, potete usare il pedale di espressione come fonte di controllo e il tipo di effetto P-WAH del modulo MOD come destinatario del controllo. Azionando quindi il pedale cambierà la frequenza del filtro, così da avere un pedale di effetto wah.

La funzione ARRM di nuova concezione vi consente di usare una forma d'onda di controllo generata internamente invece del pedale di espressione. Questo rende possibile creare con facilità variazioni cicliche di un parametro effetto. Se selezionate la forma d'onda di controllo (onda triangolare) come fonte di controllo e il tipo di effetto P-WAH del modulo MOD come destinatario del controllo, avrete un suono ciclico di wah anche senza azionare il pedale.



E non è tutto. E' possibile controllare la profondità di modulazione ARRM col pedale di espressione, e agganciare il ciclo della forma d'onda di controllo al pattern ritmico. La procedura per modificare i parametri in tempo reale col pedale di espressione e la funzione ARRM viene descritta qui di seguito.

■ Selezione di sorgente e destinazione del controllo

Prima, selezionate l'elemento (pedale di espressione, ARRM, o combinazione di entrambi) da usare come sorgente del controllo.

1. Nel modo play, selezionate il patch.

2. Premete il tasto [CONTROL] più volte per selezionare la sorgente del controllo.

A ogni pressione del tasto, la sorgente passa attraverso le seguenti posizioni, e il LED [CONTROL] corrispondente si accende: PEDAL → ARRM → ARRM + PEDAL. Il significato di ciascuna espressione viene spiegato qui di seguito.

■ PEDAL

Il pedale di espressione serve come sorgente di controllo, per variare un parametro effetto o il volume col pedale.

■ ARRM

La funzione ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) è attiva. Il parametro effetto varia ciclicamente, usando una forma d'onda di controllo generate internamente.

■ ARRM + PEDAL

La funzione ARRM è attiva, ma la sua profondità di modulazione può esser regolata col pedale.

3. Premete più volte il tasto [ASSIGN] per selezionare il modulo destinatario del controllo.

A ogni pressione del tasto, la destinazione passa tra le seguenti impostazioni, e il corrispondente LED [ASSIGN] si accende: WAH → PITCH → MOD → GAIN → REV → VOLUME → SAMPLER. Il significato di ciascuna selezione viene spiegato qui di seguito.

■ WAH

Il tipo di effetto P-WAH (pedale wah) del modulo MOD è selezionato come destinazione del controllo, e la frequenza di wah (parametro FREQ) può essere regolata con il pedale o la funzione ARRM. Anche se è selezionato un altro tipo di effetto per il modulo MOD, esso verrà commutato su P-WAH quando questo LED è acceso.

■ PITCH

Il tipo di effetto P-PIT (pitch pedale) del modulo MOD è selezionato come destinazione del controllo, e l'intonazione dell'effetto può essere regolata col pedale o la funzione ARRM (creando un effetto di pitch shift). Anche se è selezionato un altro tipo di effetto per il modulo MOD, verrà commutato su P-PIT quando questo LED è acceso.

■ MOD

Il tipo di effetto attualmente selezionato del modulo MOD è selezionato come destinatario del controllo e può essere regolato col pedale o la funzione ARRM. Quale parametro viene effettivamente regolato, dipende dal tipo di effetto.

■ GAIN

Il parametro GAIN (per alcuni tipi di effetto il parametro RESONANCE/TOP) del modulo DRIVE è selezionato come destinazione del controllo e può essere regolato col pedale o la funzione ARRM (cambiando così l'intensità della distorsione).

■ REV

Il tipo di effetto attualmente selezionato del modulo REV è selezionato come destinatario del controllo e può essere regolato col pedale o la funzione ARRM. Quale parametro viene effettivamente regolato, dipende dal tipo di effetto.

■ VOLUME

Il volume master può essere regolato con il pedale o con la funzione ARRM.

■ SAMPLER

Il volume di riproduzione del campionario (sampler) incorporato può essere regolato col pedale o con la funzione ARRM. La funzione sampler può essere attivata/disattivata premendo fino in fondo il pedale di espressione.

SUGGERIMENTO

- Per informazioni sul parametro controllato quando sono selezionati MOD, GAIN, o REV, ved. alle pagg. 31 – 34.
- Se il modulo selezionato come destinatario del controllo risulta attualmente disattivato, esso verrà temporaneamente attivato.
- Le impostazioni di sorgente e destinazione di controllo vengono salvate individualmente per ciascun patch. Se volete conservarle, memorizzate il patch (→ pag. 19).

■ Controllo del funzionamento ARRM

Quando “ARRM” o “ARRM + PEDAL” sono selezionati come sorgente di controllo, il tipo di forma d'onda di controllo e la frequenza possono essere impostate nel modo edit.

4. Premete il tasto [EDIT/EXIT] per attivare il modo edit, e selezionate il modulo TOTAL.

Le impostazioni della funzione ARRM fanno parte del modulo TOTAL.

5. Usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare l'indicazione “R-WAVE” sul display, e con dial [VALUE] scegliete una forma d'onda di controllo tra le seguenti.

Ecco le impostazioni di forma d'onda disponibili.

6. Per impostare il ciclo di forma d'onda di controllo, usate i tasti PARAMETRO [▲]/

1		Onda a dente di sega	5		onda triangolare
2		Onda a pinna di squalo	6		triangolare squadrata
3		A dente di sega discendente	7		onda sinusoidale
4		A pinna discendente	8		onda quadra

[▼] per richiamare l'indicazione "R-SYNC" sul display, e girate il dial [VALUE] per scegliere una delle impostazioni.

Il ciclo della forma d'onda di controllo si basa sul tempo del pattern ritmico e può essere impostata in misure e beat. Ecco le impostazioni disponibili.

0.5:	ottavo di nota	b1:	1 misura
1:	quarto di nota	b2:	2 misure
2:	metà	b3:	3 misure
3:	metà col punto	b4:	4 misure

■ Impostazione del range d'azione del pedale di espressione

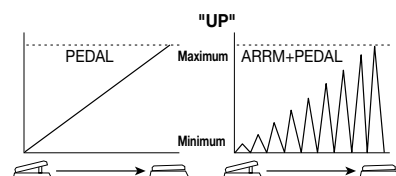
Quando sono scelti "ARRM" o "ARRM + PEDAL" come sorgenti di controllo, il range d'azione del pedale può essere regolato (quanto il parametro cambia in risposta al movimento del pedale).

7. Con il modulo TOTAL selezionato come destinazione dell'editing, usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare l'indicazione "R-MODE" sul display.

Quando usate dial [VALUE] in questa condizione, potete scegliere una delle seguenti impostazioni per direzione di cambiamento del parametro e range.

■ UP

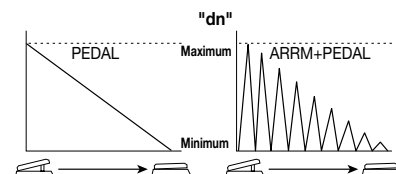
Quando la sorgente del controllo è "PEDAL", il parametro è minimo quando il pedale è tutto alzato e massimo quando il pedale è tutto abbassato. Quando la sorgente del controllo è "ARRM + PEDAL", il cambiamento causato da ARRM (l'ampiezza della forma d'onda) aumenterà dal minimo al massimo abbassando il pedale.



■ dn

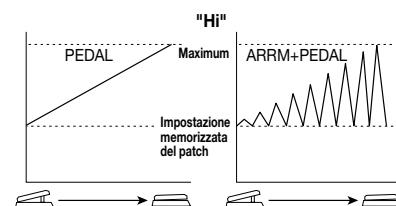
Con questa impostazione, l'azione del pedale è opposta a quella dell'impostazione "UP". Col

pedale sollevato, il parametro è al massimo e diminuisce gradualmente abbassando il pedale.



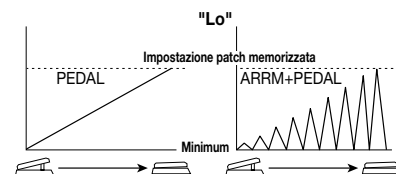
■ Hi

Quando la sorgente di controllo è "PEDAL", l'impostazione corrente del parametro si applica col pedale completamente su per aumentare al massimo abbassando il pedale. Quando la sorgente di controllo è "ARRM + PEDAL", la variazione del parametro causata da ARRM (l'ampiezza della forma d'onda) aumenterà dall'impostazione corrente del patch al massimo abbassando il pedale.



■ Lo

Quando la sorgente di controllo è "PEDAL", il parametro è al minimo col pedale tutto su e aumenta gradualmente fino all'impostazione corrente abbassando il pedale. Quando la sorgente di controllo è "ARRM + PEDAL", la variazione del parametro causata da ARRM (l'ampiezza della forma d'onda) aumenterà dal minimo all'attuale impostazione del patch con l'abbassarsi del pedale.



8. Una volta completata la procedura di impostazione, premete il tasto [EDIT/EXIT] per ritornare nel modo play. Se necessario, salvate il patch per conservare le modifiche fatte (→ pag. 19).

■ Controllare l'effetto

9. Suonate lo strumento per verificare le impostazioni.

Quando la sorgente del controllo è "PEDAL", il parametro effetto della destinazione del controllo deve cambiare a seconda di come azionate il pedale.

Quando la sorgente del controllo è "ARRM", il parametro effetto deve cambiare ciclicamente secondo la forma d'onda selezionata.

Quando la sorgente del controllo è "ARRM + PEDAL", la forma d'onda di controllo deve cambiare a seconda di come azionate il pedale.

SUGGERIMENTO

Indipendentemente dalla sorgente di controllo scelta, abbassando completamente il pedale di espressione si attiva/disattiva il modulo effetto destinatario del controllo (o la funzione sampler).

Uso della funzione hold delay

Il modulo REV comprende un effetto hold delay (HLDDLY) che consente di registrare e riprodurre una frase di chitarra fino a due secondi. Potete anche suonare la frase in reverse o eseguire riproduzioni in loop per creare interessanti strati "sound-on-sound".

1. Nel modo play, selezionate il patch da usare con la funzione hold delay.

2. Premete il tasto [EDIT/EXIT] per attivare il modo edit, e selezionate "HLDDLY" come tipo di effetto per il modulo REV.

3. Per impostare il tempo di registrazione,

usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare l'indicazione "TIME" sul display, e quindi girate il dial [VALUE].

L'effetto hold delay ha tre parametri: TIME, MODE, e MIX. Il parametro TIME determina l'intervallo di registrazione dell'hold delay. Il range di impostazione è il seguente.

- **1 - 99:** 10 - 990 millisecondi (unità di 10-ms)
- **1.0 - 2.0:** 1.0 - 2.0 secondi (unità di 100-ms)
- **Mn (Manual):** La registrazione è controllata manualmente (max. 2 secondi).

4. Per impostare la riproduzione della frase, usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] in modo da richiamare l'indicazione "MODE" sul display, e quindi girate il dial [VALUE].

Il parametro MODE determina il modo in cui la frase registrata viene riprodotta. Sono disponibili le seguenti impostazioni.

- **nL (Normal):** Normale direzione di esecuzione
- **So (Sound-on-sound):** I contenuti registrati vengono rieseguiti ripetutamente per creare una stratificazione. Ripetendo la procedura di registrazione dopo la fine del primo passaggio, si possono creare strati multipli.
- **rS (Reverse):** Direzione di esecuzione invertita

5. Per impostare il bilanciamento tra suono originale e delay, usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare "MIX" sul display, e girate dial [VALUE].

Il parametro MIX controlla il rapporto di mix del suono con delay. Una impostazione di 30 produce eguali livelli di suono originale e suono con delay.

6. Usate il tasto [CONTROL] e il tasto [ASSIGN] per selezionare "PEDAL" come sorgente del controllo e "REV" come destinazione del controllo.

7. Salvate il patch e tornate nel modo play.

Quando un patch in cui può essere usato l'hold delay è selezionato nel modo play, il LED del tasto [REV] e quello del tasto [ASSIGN] lampeggiano.

8. Per attivare l'hold delay, abbassate il pedale di espressione fino in fondo.

Il LED del tasto [ASSIGN] smette di lampeggiare e resta acceso, indicando che l'unità si trova nella condizione standby di registrazione. Il display indica "STOP".

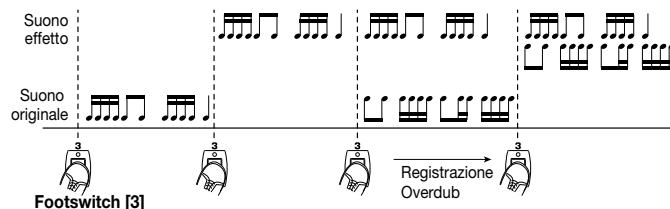
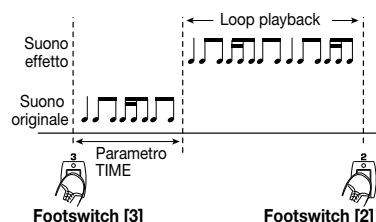
STOP

9. Mentre suonate la chitarra, premete il foot switch [3] per iniziare a registrare.

L'indicazione "REC" viene mostrata sul display. L'effettiva operazione dipende dal parametro TIME e dal parametro MODE.

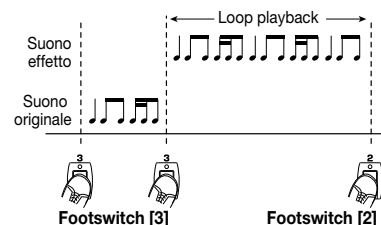
• Parametro TIME regolato su valore numerico

La registrazione parte non appena premete il foot switch [3] e continua per la durata imposta con il parametro TIME. Una volta finita la registrazione, la riproduzione in loop parte automaticamente.



• Parametro TIME impostato su "Mn"

La registrazione parte non appena premete il foot switch [3] e continua fino a quando non lo premete di nuovo, o fino allo scadere dei due secondi. Finita la registrazione, la riproduzione in loop parte automaticamente.



• Parametro TIME impostato su "Mn" e parametro MODE su "So" (vedi sotto)

Ogni cosa che suonate fra una pressione del foot switch [3] e la successiva pressione del foot switch [2] viene registrata in modo overdub. Durante questo tempo, il display visualizza "OVRREC".

NOTA

- Mentre utilizzate la funzione hold delay, il patch non può essere cambiato. Per passare ad altro patch, dovete prima disattivare l'hold delay abbassando completamente il pedale.
- Quando GFX-5 si trova nel modo manual, la funzione hold delay non può essere usata. Se provate ad attivare l'hold delay in questo modo, il modo manual viene annullato. (E vale anche il contrario.)

10. Per fermare la riproduzione, premete il footswitch [2].

Quando la riproduzione di ferma, i contenuti registrati vengono automaticamente cancellati.

11. Per disattivare l'hold delay, abbassate completamente il pedale di espressione.

L'unità ritorna nel modo play.

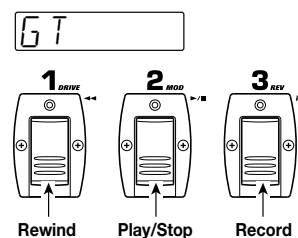
Uso della funzione sampler

GFX-5 incorpora una funzione sampler che permette di registrare il segnale in ingresso nella memoria interna. Può essere usata per registrare una frase da una chitarra collegata alla presa [INPUT] o il suono da una sorgente esterna come un lettore di CD o di MD collegato alla presa [AUX IN]. La durata massima di registrazione è di 6 secondi. Una frase registrata può anche essere riprodotta a velocità inferiore senza alterazione di pitch. Può essere utile per copiare una frase da un CD.

1. Collegate la sorgente di input alla presa [INPUT] o alla presa [AUX IN] (→ pag. 7).

2. Accendete GFX-5 e premete il tasto [SAMPLER] nel modo play.

GFX-5 passa al modo sampler e sul display appare l'indicazione "GT".



NOTA

Nel modo sampler, i foot switch [1] - [3] operano come mostrato di seguito. Perciò il patch non può essere cambiato fino a che l'unità non ritorna nel modo play.

SUGGERIMENTO

Per i patch in cui è selezionato SAMPLER come destinazione del controllo, la funzione sampler può essere attivata/disattivata abbassando del tutto il pedale di espressione (→ pag. 21).

3. Per selezionare la sorgente input del sampling, usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare l'indicazione "GT" o "AUX" sul display.

GT/AUX è il parametro per selezionare la sorgente input del campionamento. Girando il dial [VALUE], potete passare fra le due impostazioni.

• GT

Viene campionato il segnale alla presa [INPUT].

• AUX

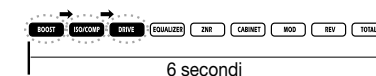
Viene campionato il segnale alla presa [AUX IN].

SUGGERIMENTO

- Quando è selezionato "GT", il segnale è sempre preso dopo il trattamento dell'effetto. Quando è selezionato "AUX", il segnale è sempre preso prima dell'effetto.
- Quando registrate dalla presa [AUX IN], potete ridurre al minimo rumore e distorsione girando la manopola [LEVEL] sul pannello posteriore fin dopo il punto mediano e regolando il livello di uscita della sorgente esterna in modo che il volume sia circa uguale a quello della chitarra.
- Nel modo sampler, il modulo MOD e il modulo REV non possono essere usati. (E vegono automaticamente disattivati.)

4. Per iniziare il campionamento, premete il footswitch [3] e suonate la frase che volete registrare (o iniziate la riproduzione della sorgente esterna prescelta).

Durante il sampling, i tasti del modulo effetto si accendono per indicare il tempo di sampling trascorso. Anche il LED del footswitch [3] è acceso.



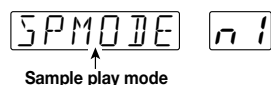
5. Per interrompere il campionamento, premete il footswitch [2].

Il campionamento si interrompe e la riproduzione comincia immediatamente dall'inizio. Se non fermate il campionamento manualmente, esso terminerà da solo al termine della durata di sampling (6 secondi), e inizierà la riproduzione.

6. Usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare l'indicazione "SPMODE" sul display.

SPMODE è un parametro che determina come il campione registrato viene riprodotto. Girate il controllo dial [VALUE] per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- **n1**
Riproduzione a velocità normale
- **n2**
Riproduzione metà tempo, metà altezza (pitch)
- **P2**
Riproduzione metà tempo, pitch normale
- **n4**
Un quarto di tempo, un quarto del pitch originale
- **P4**
Riproduzione un quarto del tempo, pitch normale.



7. Usate i footswitch [1]/[2] per controllare la riproduzione del campione (start/stop/rewind).

Quando usate la funzione sampler per la prima volta, il campione registrato viene riprodotto una sola volta (riproduzione one-shot). Durante la riproduzione, il LED del footswitch [2] si accende. La posizione corrente di riproduzione viene indicata dallo stato acceso/spento dei tasti di modulo effetto.

8. Per riprodurre ripetutamente il campione,

usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per richiamare l'indicazione "SPPLAY" sul display, e firate il dial [VALUE] per selezionare "rP".

Il campione registrato viene ora riprodotto ripetutamente. Cambiando l'impostazione su "1S", potete ritornare alla riproduzione "one-shot".

9. Per regolare il volume di riproduzione, usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] in modo da richiamare l'indicazione "SP LVL" sul display, e girate il dial [VALUE].

Il volume di riproduzione può essere cambiato in un range di 0 - 30. Scegliete un valore che fornisca il miglior risultato col vostro sistema audio.



SUGGERIMENTO

Quando la funzione sampler è attiva, potete anche usare il pedale di espressione per regolare il livello di riproduzione.

10. Per tornare nel modo play, premete il tasto [SAMPLER] a riproduzione ferma.

NOTA

- Quando tornate nel modo play, i contenuti registrati vanno perduti.
- La funzione sampler non può essere usata con la funzione rhythm.

Calibrare il pedale di espressione

Il pedale di espressione è stato regolato in modo ottimale, ma a volte può risultare necessario un riaggiustamento. Se premendo il pedale fino in fondo non avete un forte effetto, o il volume o il suono cambiano eccessivamente anche quando il pedale è spinto solo leggermente, calibrate il pedale

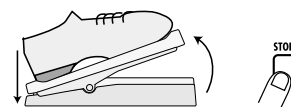
nel seguente modo.

1. Accendete GFX-5 tenendo premuto il tasto [ASSIGN].

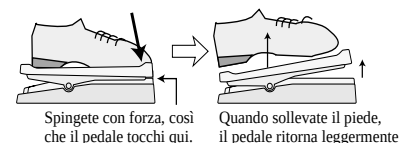
L'indicazione "MIN" viene mostrata sul display.

2. Col pedale di espressione tutto sollevato, premete il tasto [STORE].

L'indicazione sul display cambia in "MAX".



3. Abbassate completamente il pedale e quindi sollevate il piede dal pedale.



4. Premete il tasto [STORE].

La regolazione è stata completata, e l'unità ritorna nel modo play.

SUGGERIMENTO

- La posizione del pedale nello step 3 determina il punto di switching on/off del modulo. se volete che il pedale esegua lo switching on/off con un tocco più lieve, impostate il pedale allo step 3 su una posizione un po' più alta.
- Se il display indica "ERROR", ripetete la procedura dallo step 2.

Ripristino della condizione default di fabbrica

I patch dei gruppi user possono essere riportati nella loro condizione originale in qualunque momento, anche se li avete modificati.

1. Accendete GFX-5 tenendo premuto il tasto [STORE].

Sul display vedrete l'indicazione "ALINIT".

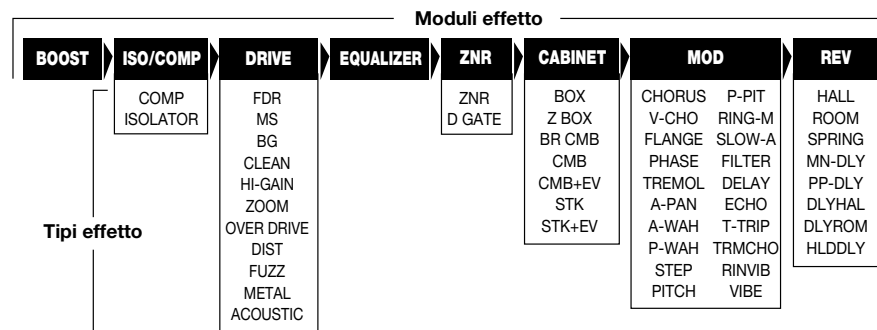
2. Premete il tasto [STORE] di nuovo.

Tutti i patch sono riportati nella condizione default di fabbrica, e l'unità passa automaticamente nel modo play.

Premendo il tasto [EDIT/EXIT] prima di effettuare lo step 2, potete annullare l'operazione e andare direttamente al modo play.

Tipi di effetto e Parametri

In questa sezione, vengono spiegati tutti i tipi di effetto e parametri dei moduli di GFX-5. Come mostrato nell'illustrazione, GFX-5 ha otto moduli effetto che possono essere visti come fossero collegati in serie. E' possibile usare tutti i moduli effetto insieme, o attivare/disattivare singoli moduli. Quasi tutti i moduli incorporano diversi tipi di effetto, di cui è possibile selezionarne uno alla volta.



I tipi di effetto e parametri che possono essere usati in ciascun modulo sono elencati di seguito. Il simbolo del pedale () indica che questo parametro può essere assegnato al pedale di espressione e alla funzione ARRM per il funzionamento in tempo reale (→ pag. 20).

. Modulo BOOST

Questo modulo amplifica il segnale in ingresso. La quantità di enfasi (boost) può essere impostata su Low (1) o High (2), cioè bassa o alta.

Parameter 1	GAIN	1, 2	Selects the boost amount.
-------------	------	------	---------------------------

. Modulo ISO/COMP (Isolator/Compressor)

L'isolator permette di tagliare o enfatizzare una particolare banda. il compressore serve a ridurre livelli di segnale eccessivi.

TYPE 1: COMP (Compressor)

Tipo di compressore universale che controlla il tipo di attacco in due stadi.

Parameter 1	ATTACK	Parameter 2	SENS	Parameter 3	LEVEL
FS(FAST)/SL(SLOW)		0 – 10		1– 8	
Regola l'intervallo di tempo fra l'arrivo del segnale e l'inizio della compressione.		Regola la sensibilità del compressore.		Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.	

TYPE 2: ISOLTR (Isolator)

Isolator che consente di tagliare o enfatizzare una particolare banda.

Parameter 1	HIGH	Parameter 2	MID	Parameter 3	LOW
oF(OFF), -12 – 12		oF(OFF), -12 – 12		oF(OFF), -12 – 12	
Regola il mix high-range.		Regola il mix midrange.		Regola il mix low-range.	
Parameter 4 Parameter 4	FREQ L	Parameter 5	FREQ H	Parameter 6	LEVEL
5 – 8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)		5 – 8.0, 0.0 (5=50Hz, 8.0=8kHz, 0.0=10kHz)		1 – 8	
Regola la frequenza di crossover per low e mid range.		Regola la frequenza di crossover per mid e high range.		Regola il livello di segnale dopo il passaggio dal modulo.	

. Modulo DRIVE

Questo modulo comprende 30 tipi di effetti di distorsione e simulatori acustici. Di solito, i tipi di effetto vengono selezionati con la manopola [DRIVE] e il tasto [VARIATION], ma può anche essere utilizzato il controllo dial [VALUE].

TYPE 1A:FFDR					
CLASSIC	FD BLU	STANDARD	FD CLN	MODERN	FD DRV
Classico suono blues di amp valvolare built-in		Suono clean di amp valvolare built-in		Suono drive di ampli valvolare built-in	
TYPE 2A:FMS					
CLASSIC	MS OLD	STANDARD	MS CRU	MODERN	MS DRV
Suono old-style di stack valvolare British		Suono crunch di stack valvolare British		Suono drive di stack valvolare British	
TYPE 3A:FBG					
CLASSIC	BG OLD	STANDARD	BG DRV	MODERN	BG MTL
Suono old-style di combo valvolare con gustoso midrange		Suono drive di stack valvolare con gustoso midrange		Suono metal di stack valvolare con gustoso midrange	
TYPE 4: CLEAN					
CLASSIC	VX CRU	STANDARD	JAZZ C	MODERN	MACH
Suono crunch old-style		Suono clean e bright di ampli combo		Caldo e potente suono di ampli combo	
TYPE 5: HI-GAIN					
CLASSIC	MP 1	STANDARD	PV DRV	MODERN	SL DRV
Suono high-gain di preamp valvolare		Suono di stack valvolare per heavy metal		Suono caldo e moderno di stack valvolare	
TYPE 6: ZOOM (ZOOM original effects)					
CLASSIC	9002	STANDARD	Z LEAD	MODERN	Z PWR
Suono tipo originale 9002 di ZOOM		Tradizionale ricco suono lead di ZOOM		Suono di potente ampli originale di ZOOM	
TYPE 7: OVER DRIVE					
CLASSIC	V-OD	STANDARD	OD	MODERN	PD 1
Suono dry overdrive		Suono overdrive con carattere di cabinet		Suono overdrive con ampio range di applicazione, da booster a forte distorsione	
TYPE 8: DIST (Distortion)					
CLASSIC	V-DIST	STANDARD	TB DST	MODERN	HP DST
Caratteristico suono di distorsione dry		Suono distorto con grande enfasi del segnale		Suono con distorsione estrema	

* Parametri per i TIPI (TYPE) 1 - 8 sono gli stessi.

Parameter 1	GAIN	Parameter 2	TONE	Parameter 3	LEVEL
 1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Regola l'intensità della distorsione.		Regola il tono.		Regola il livello di segnale dopo il modulo.	

TYPE 9: FUZZ

CLASSIC	WILDFZ	STANDARD	FUZZ	* Per questo tipo, i parametri di WILDFZ/FUZZ sono gli stessi.
Aggressivo fuzz più vecchio stile, high-gain		Nostalgico fuzz standard stile anni '60		
Parameter 1	GAIN	Parameter 2	TONE	Parameter 3
 1 – 30		0 – 10		1 – 8
Regola l'intensità della distorsione.		Regola il tono.		Regola il livello di segnale dopo il modulo.

TYPE 9: FUZZ

MODERN	UF 1	Fuzz originale ZOOM con controllo dell'oscillazione			
Parameter 1	GAIN	Parameter 2	RESO	Parameter 3	LEVEL
1 – 30		 0 – 10		1 – 8	
Regola l'intensità della distorsione.		Regola il livello dell'oscillazione.		Regola il livello di segnale dopo il modulo.	

TYPE 10: METAL					
CLASSIC	MTZ	STANDARD	METAL	MODERN	MT 7TH
Suono stile metal tradizionale con midrange prominente		Suono metal originale di ZOOM con enfasi su low range e high range		Suono metal per chitarra 7-string	
Parameter 1	GAIN	Parameter 2	tone	Parameter 3	LEVEL
 1 – 30		0 – 10		1 – 8	
Regola l'intensità della distorsione.		Regola il tono.		Regola il livello di segnale dopo il modulo.	

TYPE 11: ACOUSTIC (Simulatore acustico)					
CLASSIC	AC FAT	STANDARD	AC STD	MODERN	AC BRI
Cambia il suono di una chitarra elettrica in quello di una acustica. Il tasto [VARIATION] seleziona le variazioni di carattere del suono.					
Parameter 1	TOP	Parameter 2	BODY	Parameter 3	LEVEL
 1 – 10		1 – 10		1 – 8	
Regola il tipico suono di corda dell'acustica.		Regola la risonanza del corpo della chitarra.		Regola il livello di segnale dopo il modulo.	

. Modulo EQ (Equalizzatore)

Questo è un equalizzatore a 4-bande. I parametri 1 - 3 e il parametro 5 possono essere anche regolati con le manopole sul pannello.

Parameter 1	PRESEN	Parameter 2	TREBLE	Parameter 3	MIDDLE
-12 – 12		-12 – 12		-12 – 12	
Regola taglio/enfasi sull'high range (frequenza centrale 8 kHz).		Regola taglio/enfasi sul mid-high range (frequenza centrale 3.125 kHz).		Regola taglio/enfasi sul midrange (frequenza centrale 800 Hz).	
Parameter 4	BASS F	Parameter 5	BASS G	Parameter 6	LEVEL
1, 2		-12 – 12		1 – 8	
Seleziona la frequenza centrale del low range. 1 = 63 Hz, 2 = 125 Hz.		Regola taglio/enfasi per il low range selezionato con BASS F.		Regola il livello di segnale dopo il passaggio dal modulo.	

. Modulo ZNR (ZOOM Noise Reduction)

Questo modulo serve a tagliare il rumore (noise) durante le pause di esecuzione. Offre una selezione di noise reduction e noise gate che taglia il suono completamente durante le pause di esecuzione.

TYPE 1: ZNR (ZOOM Noise Reduction)	
L' originale noise reduction sviluppato da ZOOM taglia il rumore durante le pause di esecuzione senza compromettere la qualità.	
TYPE 2: D GATE	
Tipo di noise gate vintage con distintive caratteristiche di cutoff.	
* I parametri per i TYPE 1 e 2 sono gli stessi.	
Parameter 1	
1 – 8	Regola la sensibilità. Regolate il valore sulla massima riduzione di rumore senza produrre tagli innaturali.

. Modulo CABINET

Simula il suono di uno speaker cabinet.

TYPE 1: BOX	TYPE 5: CMB+EV (Combo + EV)
Simula un piccolo cabinet.	Simula un altoparlante EV in un amp cabinet combo.
TYPE 2: Z BOX (ZOOM Box)	TYPE 6AFSTK (Stack)
Simula un cabinet con il carattere sonoro originale di ZOOM.	Simula uno stack amp cabinet.
TYPE 3: BR CMB (Bright Combo)	TYPE 7: STK+EV (Stack + EV)
Simula un brillante combo amp cabinet.	Simula un altoparlante EV in uno stack amp cabinet.
TYPE 4: CMB (Combo)	
Simula un convenzionale combo amp cabinet.	
* Tutti i parametri per questo modulo sono gli stessi.	
Parameter 1	DEPTH
0 – 10	Regola l'intensità dell'effetto cabinet.

. Modulo MOD (Modulation)

Questo modulo contiene effetti di modulazione quali chorus e flanger, effetti che cambiano il suono drasticamente come wah, filter, e ring modulator, ed effetti di alterazione dell'altezza (pitch) come pitch shift e vibrato.

TYPE 1: CHORUS					
Aggiunge pulsazione e spaziosità al suono.					
Parameter 1	DEPTH	Parameter 2	RATE	Parameter 3	MIX
0 – 10		1 – 30		 0 – 30	
Regola l'intensità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il bilanciamento di mix del suono originale con il suono effettato.	

TYPE 2: V-CHO (Vintage Chorus)					
Simulates the warm sound of a vintage chorus.					
Parameter 1	DEPTH	Parameter 2	RATE	Parameter 3	MIX
0 – 10		 1 – 30		0 – 30	
Regola l'intensità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il mix di suono originale ed effettoo.	

TYPE 3: FLANGE (Flanger)					
Produces a unique, undulating sound.					
Parameter 1	DEPTH	Parameter 2	RATE	Parameter 3	FB
0 – 10		 1 – 30		-10 – 10	
Regola l'intensità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il rapporto di feedback. Più alti valori in positivo o in negativo producono caratteristiche più forti.	

TYPE 4: PHASE (Phaser)					
Produces a swooshing sound.					
Parameter 1	POSI	Parameter 2	RATE	Parameter 3	COLOR
AF, bF		 1 – 30		1 – 4	
Seleziona il punto di connessione del modulo MOD. AF: dopo (after) il modulo CABINET bF: prima (before) del DRIVE.		Regola la velocità della modulazione.		Seleziona il carattere del suono.	

TYPE 5: TREMOL (Tremolo)					
Periodically varies the level of the sound.					
Parameter 1	DEPTH	Parameter 2	RATE	Parameter 3	CLIP
0 – 10		 1 – 30		0 – 10	
Regola l'intensità della modulazione.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il taglio della forma d'onda di modulazione. Più ampi valori producono una più intensa modulazione.	

TYPE 6: A-PAN (Auto-Pan)					
Questo effetto di panning (spazializzazione) stereo sposta periodicamente il suono avanti e indietro da destra a sinistra quando vengono usati due amplificatori. Quando si usa un amplificatore, l'effetto produce un suono con tremolo.					
Parameter 1	WIDTH	Parameter 2	RATE	Parameter 3	CLIP
0 – 10		 1 – 30		0 – 10	
Regola l'ampiezza dell'effetto.		Regola la velocità della modulazione.		Regola il taglio della forma d'onda di modulazione.	

TYPE 7: A-WAH (Auto Wah)					
Questo effetto dà un cangiante suono di wah che dipende dall'intensità del pizzicato.					
Parameter 1	POSI	Parameter 2	RESO	Parameter 3	SENS
AF, bF		1 – 10		 -10 – -1, 1 – 10	
Seleziona il punto di connessione del modulo MOD.		Regola l'intensità dell'effetto wah.		Regola la sensibilità. Valori negativi producono un effetto wah discendente.	

<

TYPE 10: PITCH (Pitch Shifter)					
Si tratta di un pitch shifter con un range di 1 ottava in alto e 2 ottave in basso.					
Parameter 1	SHIFT	Parameter 2	ZONE	Parameter 3	BAL
-12 – -1, dt, 1 – 12, 24		0 – 10		0 – 30	
Imposta la quantità di pitch shift. Con l'impostazione "dt" che produce un detune.		Regola il tono dell'effetto.		Regola il bilanciamento tra il suono originale e quello effettato.	

TYPE 11: P-PIT (Pedal Pitch)			
Questo effetto vi consente di variare il pitch in tempo reale, usando il pedale di espressione.			
Parameter 1	TYPE	Parameter 2	ZONE
1 – 16		0 – 10	
Seleziona il tipo di pedal pitch. Il cambiamento di pitch per ogni tipo è mostrato nella tabella di destra.		Regola il tono dell'effetto.	

[P-PIT]		
	Minimo valore pedale	Massimo valore pedale
1	-100 cent	Solo suono originale
2	Solo suono originale	-100 cent
3	DOUBLING	Detune + DRY
4	Detune + DRY	DOUBLING
5	0 cent	+1 ottava
6	+1 ottava	0 cent
7	0 cent	-2 ottave
8	-2 ottave	0 cent
9	-1 ottava + DRY	+1 ottava + DRY
10	+1 ottava + DRY	-1 ottava + DRY
11	-700 cent + DRY	500 cent + DRY
12	500 cent + DRY	-700 cent + DRY
13	- (0 Hz) + DRY	+1 ottava
14	+1 ottava	- (0 Hz) + DRY
15	- (0 Hz) + DRY	+1 ottava + DRY
16	+1 ottava + DRY	- (0 Hz) + DRY

TYPE 12: RING M (Ring Modulator)

Produce un suono metallico.

Parameter 1	POSI	Parameter 2	RATE	Parameter 3	BAL
AF, bF		 1 – 30		0 – 30	
Seleziona il punto di connessione del modulo MOD.		Imposta la frequenza per l'effetto di modulazione ad anello. Il tono cambia a seconda della frequenza impostata.		Regola il bilanciamento tra il suono originale e il suono effettato.	

TYPE 13: SLOW-A (Slow Attack)					
Questo effetto crea automaticamente un suono "come di violino" con morbido attacco.					
Parameter 1	POSI	Parameter 2	TIME	Parameter 3	CURVE
AF, bF		 1 – 30		1 – 10	
Sceglie il punto di connessione del MOD.		Regola la velocità d'attacco.		Regola la curva di attacco.	

TYPE 14: FILTER					
Questo effetto rileva l'azione del pizzicato e controlla conseguentemente l'apertura del filtro.					
Parameter 1	POSI	Parameter 2	TIME	Parameter 3	RANGE
AF, bF		 1 – 30		1 – 10	
Sceglie il punto di connessione del MOD.		Regola la velocità d'attacco del filtro.		Imposta il range di regolazione del filtro.	

TYPE 15: DELAY					
Effetto delay con tempo di ritardo fino a 500 millisecondi.					
Parameter 1	TIME	Parameter 2	FB	Parameter 3	MIX
1 – 50		0 – 10		 0 – 30	
Regola il tempo di delay in step di 10-ms.		Regola il numero di cicli di ripetizione (feedback) per il suono con delay.		Regola il livello del suono effettato.	

TYPE 16: ECHO					
Effetto di delay con caldo suono, fino a 500 milliseconi di tempo di ritardo.					
Parameter 1	TIME	Parameter 2	FB	Parameter 3	MIX
 1 – 50		0 – 10		0 – 30	
Regola il tempo di delay in step di 10-ms.		Regola il feedback per il suono con delay.		Regola il livello del suono effettato.	

TYPE 17: T-TRIP (Time Trip)					
This delay effect varies the delay time according to the picking intensity.					
Parameter 1	SENS	Parameter 2	FB	Parameter 3	BAL
 1 – 50		-10 – 10		0 – 30	
Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola il numero di cicli di ripetizione (feedback) per il suono con delay.		Regola il bilanciamento tra il suono originale e quello dell'effetto.	

TYPE 18: TRMCHO (Tremolo + Chorus)					
This is a combined tremolo and chorus effect.					
Parameter 1	TRMRAT	Parameter 2	CHORAT	Parameter 3	CHOMIX
 1 – 30		1 – 30		0 – 30	
Regola la velocità del tremolo.		Regola la velocità di modulazione dell'effetto chorus.		Regola il mix di suono chorus.	

TYPE 19: RINVIS (Ring Modulator + Vibrato)					
This is a combined ring modulator and vibrato effect.					
Parameter 1	RINRAT	Parameter 2	VIBRAT	Parameter 3	VIBDEP
1 – 30		 1 – 30		0 – 10	
Regola la frequenza della ring modulation.		Regola la velocità dell'effetto vibrato.		Regola la profondità dell'effetto vibrato.	

TYPE 20: VIBE (Vibrato)					
This is an automatic vibrato effect.					
Parameter 1	DEPTH	Parameter 2	RATE	Parameter 3	BAL
0 – 10		 1 – 30		0 – 30	
Regola la profondità dell'effetto.		Regola la velocità dell'effetto.		Regola il mix tra suono originale ed effetto.	

• Modulo REV (Delay/Reverb)

Questo modulo comprende vari effetti di spazializzazione che includono delay e reverb.

TYPE 1: HALL (Hall Reverb)					
Questo è un effetto di riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto.					
TYPE 2: ROOM (Room Reverb)					
Questo è un effetto di riverbero che simula l'acustica di una stanza.					
TYPE 3: SPRING (Spring Reverb)					
Questo è un effetto di riverbero che simula un riverbero del tipo a molla.				* Parametri per TYPE 1 - 3 sono gli stessi.	
Parameter 1	TIME	Parameter 2	ZONE	Parameter 3	MIX
1 – 30		0 – 10		 0 – 30	
Regola la durata del riverbero (reverb time).		Regola il tono dell'effetto.		Regola il livello del suono riverberato.	

. Modulo TOTAL

TYPE 4: MN-DLY (Mono delay)

Questo è un delay monofonico con durata fino a 1.5 secondi.

TYPE 5: PP-DLY (Ping-Pong Delay)

Quando sono usati due amplificatori, questo serve come effetto di delay ping-pong con una durata fino a 1.5 secondi. Quando si usa un solo amplificatore, l'effetto è un delay mono.

* Parametri per TYPE 4 e 5 sono gli stessi.

Parameter 1	TIME	Parameter 2	FB	Parameter 3	MIX
1 - 99, 1.0 - 1.5, t1 - t9		0 - 10		0 - 30	
Regola il tempo di delay da 10 ms a 990 ms in step di 10-ms (1 - 99), e oltre 1 secondo in step di 100-ms (1.0 - 1.5). t1 - t9 sceglie una nota usando il tempo del pattern rhythm come riferimento (ved. tabella sotto).		Regola il numero di cicli di ripetizione (feedback) per il suono con delay.		Regola il livello del suono con delay.	
[Parametro TIME]		t1: metà nota	t2: quarto con punto	t3: quarto di nota	t4: ottavo con punto
		t6: ottavo di nota	t7: 16esimo con punto	t8: terzina di quarti	t9: sedicesimo

TYPE 6: DLYHAL (Delay + Hall Reverb)

Questo è un effetto combinato di delay e riverbero hall.

TYPE 7: DLYROM (Delay + Room Reverb)

Questo è un effetto combinato di delay e riverbero room

* Parametri per TYPE 6 e 7 sono gli stessi.

Parameter 1	DLYTIM	Parameter 2	DLYMIX	Parameter 3	REVMIX
1 - 50, t1 - t9		0 - 15		0 - 15	
Regola il tempo di delay in step di 10-ms. t1 - t9 seleziona una particolare nota usando il tempo del pattern ritmico come riferimento (vedi tabella sotto).		Regola il mix di suono con delay.		Regola il mix di suono con riverbero.	

TYPE 8: HLDDLY (Hold Delay)

Questo è un effetto di hold delay che vi permette di registrare una frase fino a 2 secondi durante una performance e riprodurla ripetutamente. (Per i dettagli, ved. a pag. 23.)

Parameter 1	TIME	Parameter 2	MODE	Parameter 3	MIX
1 - 99, 1.0 - 2.0, Mn		nL, So, rS		0 - 30	
Regola il tempo di registrazione. (Per le impostazioni, ved. a pag. 23.)		Decide come riprodurre la frase registrata: nL (normale direzione), So (Sound-on-sound), and rS (riproduzione reverse).		Regola il mix del suono effettato.	

. Modulo TOTAL

Il modulo TOTAL non è un modulo di effetto indipendente. serve a impostare i parametri che riguardano tutti i patch.

Parameter 1	PATLVL	Parameter 2	MINVOL	Parameter 3	R-MODE
1 - 30		0 - 10		UP, dn, Hi, Lo	
Regola il livello finale del patch. Una impostazione di 25 significa che il livello dei segnali in ingresso e in uscita sono uguali.		Imposta il valore minimo quando si usa il pedale di espressione come pedale volume.		Sceglie il range di azione del pedale di espressione. (Per i dettagli, ved. pag. 22.)	
Parameter 4	R-WAVE	Parameter 5	R-SYNC	Parameter 6	Patch name
1 - 9		0 - 3, b1 - b4		Available characters are listed below.	
Sceglie il tipo di forma d'onda di controllo. (Per i dettagli, ved. pag. 21.)		Imposta il ciclo della forma d'onda di controllo. (Ved. tabella sotto.)		Usate i tasti PARAMETRO [▲]/[▼] per scegliere il punto di input, e firate il dial [VALUE] per selezionare il carattere.	

[Parametro R-SYNC]

0.5: ottavo di nota	b1: 1 misura
1: quarto di nota	b2: 2 misure
2: metà nota	b3: 3 misure
3: metà con punto	b4: 4 misure

[Caratteri disponibili]

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

Soluzione dei problemi

• Nessun suono, o volume molto basso

- Lo switch power è su ON?
- Le prese [INPUT] e [OUTPUT] sono collegate correttamente a strumento e amplificatore?
- Il cavo schermato è difettoso?
- GFX-5 si trova nella condizione di "mute"?
- La manopola [LEVEL] è abbassata?
- Il pedale di espressione è alzato?

Per alcuni patch, il pedale di espressione controlla il volume. Regolatelo su una posizione adeguata.

• Non si riesce a registrare dalla presa [AUX IN]

- La sorgente input è su "GT"? Mettete su "AUX".

• Suono distorto in modo innaturale

- Regolate parametri di livello e gain dei moduli effetto.
- Mettete i tasti [TURBO] e [EDGE] su OFF.
- Mettete il modulo BOOSTER o ISO/COMP su OFF.

Quando si usa una chitarra ad alta uscita con gli effetti precedenti, può presentarsi una distorsione indesiderata per via del tipo di effetto del modulo DRIVE.

• Alti livelli di rumore

- Regolate il parametro ZNR. Se il problema persiste, provate a ridurre il GAIN.

Se state usando i moduli BOOSTER o ISO/COMP, provate ad abbassare il parametro GAIN del modulo DRIVE.

• Non si riesce a riprodurre il pattern ritmico o il volume è molto basso

- Il volume rhythm si trova su un valore basso?

Aumentate il parametro LVL su una posizione adeguata.

• L'attivazione on/off del pedale di espressione non funziona bene.

- Provate la procedura descritta in "Calibrare il pedale di espressione" a pag. 26.

• Il suono bypassato è innaturale

- L'Energize funziona anche in bypass.

Mettete la funzione Energize su "oF."

Specifiche

Programmi effetti	74 tipi	Uscite	
Moduli effetto	8 moduli	Line output	2 x prese phone standard mono
Memorie patch	USER: 60 patch PRESET: 60 patch Totale 120 patch		Max livello di uscita +3 dBm Carico impedenza in uscita 10 kilohms o maggiore
Sampler	16-bit lineari (recording/playback) Max durata registrazione 6 secondi	Uscita cuffie	Pres a phone standard stereo 50 mW con carico di 32 ohm
Frequenza Sampling	31.25 kHz	Display	LED a 6-caratteri alfanumerici LED a 2-caratteri 7-segmenti
Conversione A/D	20-bit, 64-times oversampling		
Conversione D/A	20-bit, 8-times oversampling		
Ingressi		Alimentazione con adattatore AC	9 V DC, negativo al centro, 300 mA (ZOOM AD-0006)
Guitar input	Pres a phone standard mono Livello di ingresso -20 dBm Impedenza di ingresso 470 kilohms	a batterie	4 x IEC R6 (size AA) Funzionamento continuo: approx. 10 ore (con batterie alcaline)
AUX input	Pres a phone mini stereo livello di ingresso -20 dBm Impedenza di ingresso 20 kilohms	Dimensioni esterne	390 (W) x 220 (D) x 75 (H) mm
		Peso	2.8 kg (senza batterie)

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Progetto e specifiche sono soggetti a modifiche senza avviso.

Elenco Patch di GFX-5

Dimostrazione

GROUP/ BANK	No.	NOME	COMMENTI
U0 A0	1	AMPDRV	Suono di ampli naturale
	2	NUANCE	Suono overdrive per fingerpicking
	3	ALLCLN	Versatile suono di qualità clean
U1 A1	1	MS9000	Maestoso suono drive di stack
	2	PV PWR	Suono hard rock U.S.A.
	3	FD TWN	Suono clean di amp combo U.S.A.
U2 A2	1	LD-DIST	Distorsione regolare per lead
	2	PEDWAH	Folle pedale wah
	3	BEATS	Reborn Mersey beat style
U3 A3	1	POWER	Potente distorsione
	2	MT 7TH	Suono heavy metal per chitarra 7-string
	3	ARMWAH	Pedale wah con ARRM
U4 A4	1	MLT-OD	Overdrive regolare multi-uso
	2	TECH-M	Suono Artful SFX
	3	FLANGE	Suono con profondo flanging

Modellazione

GROUP/ BANK	No.	NOME	COMMENTI
U5 A5	1	MS OLD	Suono vintage MS
	2	MS MTL	Suono high-gain per hard rock
	3	USBLUS	Suono blues U.S.A.
U6 A6	1	MARK	Suono di amp combo serie Mark
	2	SLDN	Suono di amp heavy rock
	3	MACDRV	Moderno, suono crunch clean
U7 A7	1	MP 1	Suono vintage di pre-amp high-gain
	2	CRY-B	Wah vintage tipo Cry B
	3	D-COMP	Compressore a pedale
U8 A8	1	PD 1	ZOOM PD-01
	2	FZFACE	Fuzz vintage
	3	MTZONE	Suono di effetto a pedale per metal
U9 A9	1	SD+CE	Combinazione di overdrive vintage e chorus
	2	DIST+	Pedale di distorsione vintage
	3	OLDVIB	Nostalgico suono VIB

Variante

GROUP/ BANK	No.	NOME	COMMENTI
u0 b0	1	ARMPHA	Cambia periodicamente la fase con ARRM
	2	BOOTS	Octaver a pedale
	3	WAVE	Suono ARRM per arpeggio e accordi
u1 b1	1	ZLEAD	Il solista definitivo
	2	CLNWAH	Clean wah
	3	12STR	Chitarra acustica 12-string
u2 b2	1	U-FUZZ	ZOOM compact fuzz
	2	TRMCHO	Combinazione di tremolo e chorus
	3	INSECT	Suono SFX con vario colore
u3 b3	1	ARMPIT	Pitch shifter a pedale con ARRM
	2	AT-WAH	Pedale wah sensibile al tocco
	3	VIOLIN	Suono tipo violino
u4 b4	1	STEP	Suono step originale ZOOM
	2	JET	Suono jet standard
	3	TALK	Fate parlare il midrange

Suono Artista/Linea

GROUP/ BANK	No.	NOME	COMMENTI
u5 b5	1	VHALEN	Solista e accompagnamento heavy
	2	VAI PT	Pitch shifter in stile Vai
	3	PAT-M	Suono Metheney
u6 b6	1	GARYBD	Gary style ballad solo
	2	ERIC	Suono blues heavy
	3	CATS	Suono crunch rockabilly
u7 b7	1	L-DRV	Distorsione multi-uso
	2	D-FEEL	Suono overdrive di linea
	3	JMP	Suono tipo amp di linea
u8 b8	1	AUTO-W	Suono auto wah di linea
	2	EDGE	Chiara distorsione
	3	JC CHO	Brillante suono combo di linea
u9 b9	1	BOX	Suono di linea con risonanza cabinet
	2	TURBO	Suono di linea con regolare overdrive
	3	L-FUNK	Phaser funky



ZOOM CORPORATION

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

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

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

GFX-5 - 5004-1