

***ZOOM GFX-707***

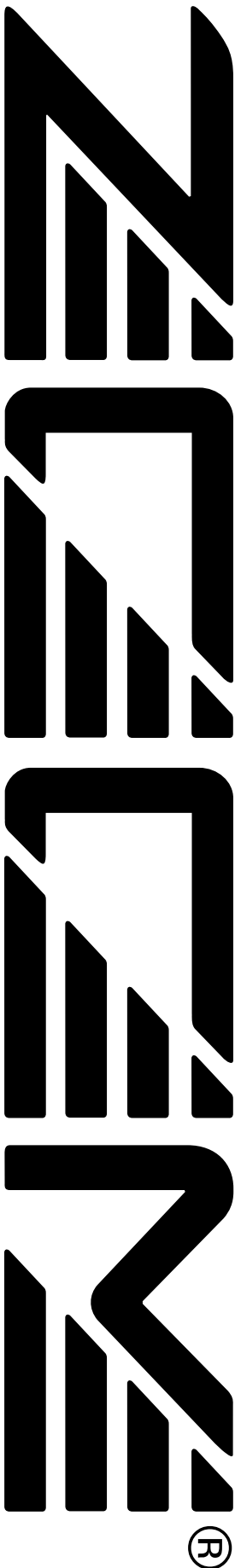
***GUITAR EFFECTS PROCESSOR***

---

**MANUAL DE INSTRUCCIONES**

**MANUALE D'ISTRUZIONI**

---



## USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual, se usan símbolos para realzar las advertencias y precauciones para que Ud. las lea y evitar accidentes. El significado de dichos símbolos es el siguiente:



### Advertencia

Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos sumamente peligrosos. Si los usuarios ignoran dicho símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones graves o muerte.



### Precaución

Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos peligrosos. Si los usuarios ignoran este símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones corporales o al equipo.

Observe los consejos y precauciones de seguridad siguientes para asegurar un uso libre de lesiones del GFX-707.



### Sobre la alimentación

- Como el consumo de energía de esta unidad es bastante alto, recomendamos el uso del adaptador de CA siempre que sea posible. Si usa pilas, use solamente pilas de tipo alcalino.

### [Operación del adaptador de CA]

- Asegúrese de que usa sólo un adaptador que suministre 9 V CC, 300 mA y de que está equipado con un enchufe "menos centro" (Zoom AD-0006). El uso de algún otro adaptador puede dañar la unidad y resultar peligroso.
- Conecte el adaptador de CA sólo a un tomacorrientes de CA que suministre el voltaje nominal requerido por el adaptador.
- Al desconectar el adaptador de CA del tomacorrientes, agarre el adaptador para sacarlo, no tirando del cable.
- Cuando no utilice la unidad durante mucho tiempo, desconecte el adaptador de CA del enchufe de la CA.

### [Operación con pila]

- Emplee cuatro pilas IEC R6 (tamaño AA) (alcalinas) convencionales.
- El GFX-707 no puede usarse para recargar. Preste mucha atención a la etiqueta de la pila para cerciorarse de que selecciona el tipo adecuado.
- Cuando no emplee la unidad durante mucho tiempo, saque las pilas de la unidad.
- Si se produce fuga en la pila, limpie bien el compartimiento de la misma y los terminales de pila hasta que desaparezcan todos los residuos de fluido de pila.
- Cuando use la unidad, el compartimiento de la pila debe estar cerrado.



### Medio ambiente

Evite utilizar el GFX-707 en medios en los que esté expuesto a:

- **Temperaturas extremas**
- **Alta humedad**
- **Polvo o arena excesivos**
- **Vibraciones excesivas o golpes**



### Manipulación

Como el GFX-707 es un aparato electrónico de precisión, no aplique fuerza excesiva a los conmutadores ni a los botones. Asimismo, tenga cuidado de no dejar caer la unidad ni someterla a presión ni golpes.



### Modificaciones

No abra nunca el GFX-707 ni intente hacer modificación alguna al producto, pues puede que lo dañe.



### Conexión de cables y tomas de entrada y salida

Apague siempre el GFX-707 y todos los demás equipos antes de conectar o desconectar cables. Asegúrese también de que desconecta todos los cables y el adaptador de CA antes de cambiar de lugar el GFX-707.

## USO E PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA

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



### Pericolo

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



### Attenzione

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

Si prega di osservare i consigli per la sicurezza e le precauzioni seguenti per assicurarsi un uso del GFX-707 esente da qualsiasi rischio.



### In merito all'alimentazione elettrica richiesta

- Siccome l'assorbimento di energia elettrica di quest'unità è abbastanza alto, se possibile utilizzare l'adattatore per c.a. Per l'alimentazione a pila, utilizzare solo una pila di tipo alcalino.

### [Funzionamento con adattatore per c.a.]

- Si raccomanda di usare solo un adattatore per c.a. che fornisca 9 V in c.c., 300 mA e sia dotato di spina con "negativo al centro" (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e costituire un rischio per la sicurezza.
- Collegare l'adattatore per c.a. solo a una presa a muro della rete elettrica in c.a. di voltaggio uguale a quello richiesto dall'adattatore.
- Per disinserire la spina dell'adattatore per c.a. dalla presa a muro della rete elettrica in c.a., afferrare sempre il corpo dell'adattatore e non tirare afferrando il cavo.
- Quando non si usa l'unità per un lungo periodo, scollegare il trasformatore CA dalla presa di corrente.

### [Funzionamento a pila]

- Usare quattro pile normali IEC R6 (formato AA) (alcaline).
- GFX-707 non può essere usato per la ricarica. Fare molta attenzione alle indicazioni riportate sulla pila per essere certi di scegliere il tipo giusto.
- Quando non si usa l'unità per un lungo periodo, estrarre le pile dall'unità.
- In caso di perdita d'acido dalla pila, strofinare bene il vano pila e i terminali della pila così che non resti nessuna traccia d'acido.
- Durante l'uso dell'unità, il coperchietto del vano pila deve essere chiuso.



### Posizionamento

Evitate di utilizzare il GFX-707 in un ambiente esposto a:

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



### Utilizzo

Poiché il GFX-707 è un'unità elettrica di precisione, evitate di applicare una forza eccessiva sugli interruttori e i tasti. Inoltre, fate attenzione a non far cadere lo strumento e non sottoponetelo a shock o a pressioni eccessive.



### Alterazioni

Evitate di aprire il GFX-707 o di tentare di modificare il prodotto in qualsiasi modo poiché potreste rovinarlo irrimediabilmente.

## Precauciones de uso

Por consideraciones de seguridad, el GFX-707 se ha diseñado para proporcionar la protección máxima contra la emisión de radiaciones electromagnéticas desde dentro del aparato, y contra interferencias externas. No obstante, equipos que son muy susceptibles a interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes no deberá colocarse cerca del GFX-707, pues la posibilidad de interferencia no puede descartarse enteramente.

Cualquiera que sea el tipo del dispositivo de control digital, GFX-707 incluido, daño electromagnético puede causar malfuncionamiento y puede corromper o destruir los datos. Como es un peligro latente, deberá tenerse mucho cuidado de minimizar el riesgo de daño.

### Interferencia eléctrica

El GFX-707 utiliza circuitos digitales que pueden causar interferencias y ruido si se deja demasiado cerca de otros equipos eléctricos como televisores y radios. Si esto ocurre, aleje el GFX-707 del equipo afectado. Asimismo, cuando lámparas o aparatos fluorescentes con motores incorporados están muy próximos al GFX-707, puede que éste no funcione adecuadamente.

### Limpieza

Utilice un paño suave y seco para limpiar el GFX-707. Si es necesario también puede utilizarse un paño ligeramente humedecido. No utilice limpiadores abrasivos, ni parafinas ni disolventes (como diluyente de pintura o alcohol), pues pueden deslustrar el acabado o dañar la superficie.

**Guarde este manual en un lugar conveniente para futura referencia.**



Attenzione

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

Spegnerne sempre sia il GFX-707 che tutti gli altri strumenti prima di connettere o sconnettere qualsiasi cavo. Inoltre, ricordatevi di sconnettere tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare il GFX-707.

## Precauzioni per l'Uso

Ai fini della sicurezza, il GFX-707 è stato progettato in modo da garantire la massima protezione contro le emissioni di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchiatura così come da interferenza esterne.

Tuttavia, un'apparecchiatura che sia molto sensibile alle interferenze o che emetta forti onde elettromagnetiche non deve essere collocata vicino al GFX-707, questo in quanto la possibilità di interferenze non può essere esclusa del tutto.

Nel caso di qualsiasi tipo di strumento a controllo digitale, GFX-707 incluso, i danni causati dall'elettromagnetismo sono causa di cattivo funzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Siccome questo è un pericolo sempre presente, è bene avere sempre molta cura al fine di ridurre al minimo i rischi di danni.

### Interferenze elettriche

Il GFX-707 è dotato di un circuito digitale che può provocare delle interferenze e del rumore se viene posizionato troppo vicino ad un'altra apparecchiatura elettrica come la televisione o la radio. Se dovesse verificarsi un problema di questo tipo, allontanare il GFX-707 dall'apparecchio interessato. Inoltre, quando delle luci fluorescenti o delle unità con un motore interno sono troppo vicine al GFX-707, il funzionamento dello strumento potrebbe risentirne.

### Pulizia

Utilizzate un panno morbido ed asciutto per pulire il GFX-707. Se necessario, inumidirlo leggermente. Evitate di utilizzare abrasivi, cere o solventi (come del diluente per pittura o alcool) poiché possono intaccarne le finiture o rovinarne le superfici.

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

**CONTENIDO**

<b>USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD</b> .....	<b>3</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>9</b>
<b>Nomenclatura</b> .....	<b>11</b>
Panel delantero .....	11
Panel trasero .....	11
<b>Preparaciones</b> .....	<b>11</b>
Inserción de las pilas .....	11
Para conectarse .....	13
<b>Guía rápida (Vamos a interpretar)</b> .....	<b>20</b>
<b>Ajustes del simulador de amplificador</b> .....	<b>25</b>
Ajuste del equipo de reproducción .....	25
Selección del tipo de simulador de amplificador .....	27
<b>Escucha de los patches</b>	
<b>(Operación en el modo de reproducción)</b> .....	<b>29</b>
Visualización del panel en el modo de reproducción ..	29
Selección de un patch .....	29
Empleo de las funciones de derivación (silenciamiento)	
y sintonizador .....	31
Reproducción con acompañamiento de ritmo .....	33
Empleo de la función de muestreado .....	37
Empleo de la función de edición fácil .....	41
Reserva del siguiente patch (DIRECT LOAD) .....	43
Fijación del banco (BANK HOLD) .....	45
<b>Alternación del sonido de un patch</b>	
<b>(Operación en el modo de edición)</b> .....	<b>47</b>
Configuración de un patch .....	47
Pasos en el modo de edición básica .....	47
Almacenamiento y copiado de los patches .....	51
<b>Tipos de efectos y parámetros</b> .....	<b>53</b>
Módulo COMP•DIST	
(COMPRESSOR•DISTORTION) .....	53
Módulo ZNR/EQ	
(Redución de ruido Zoom/Ecualizador) .....	55
Módulo MOD (modulación) .....	57
Módulo REV (REVERB) .....	63
Módulo TOTAL .....	65
Módulo PEDAL .....	67
<b>Empleo de la función JAM PLAY</b> .....	<b>69</b>
<b>Control de un efecto con el pedal</b> .....	<b>73</b>
<b>Inicialización completa/Rellamada de</b>	
<b>fábrica</b> .....	<b>75</b>
<b>Ajuste del pedal de expresión</b> .....	<b>77</b>
<b>Localización y reparación de</b>	
<b>averías/Especificaciones</b> .....	<b>79</b>
<b>GFX-707 Specifications</b>	

**INDICE**

<b>USO E PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA</b> .....	<b>3</b>
<b>Introduzione</b> .....	<b>9</b>
<b>Nome delle parti</b> .....	<b>11</b>
Pannello anteriore .....	11
Pannello posteriore .....	11
<b>Preparativi</b> .....	<b>11</b>
Inserimento delle pile .....	11
Collegamenti .....	13
<b>Guida rapida</b> .....	<b>22</b>
<b>Impostazione del simulatore</b>	
<b>di amplificatore</b> .....	<b>25</b>
Impostazione dell'apparecchiatura di riproduzione .....	25
Selezione del tipo di simulatore di amplificatore .....	27
<b>Ascolto dei patch (operazioni del modo di</b>	
<b>riproduzione)</b> .....	<b>29</b>
Indicazioni in modo di riproduzione .....	29
Selezione di un patch .....	29
Uso delle funzioni bypass (silenziamiento)	
e accordatore .....	31
Riproduzione con ritmi di accompagnamento .....	33
Uso della funzione di campionatore .....	37
Uso della funzione di modifica facile .....	41
Prenotazione del patch successivo	
(DIRECT LOAD) .....	43
Blocco del banco memoria (BANK HOLD) .....	45
<b>Per modificare il suono di un patch</b>	
<b>(operazioni del modo di modifica)</b> .....	<b>47</b>
Configurazione dei patch .....	47
Operazioni basilari del modo di modifica .....	47
Memorizzazione e copia dei patch .....	51
<b>Tipi di effetto dei parametri</b> .....	<b>53</b>
Modulo COMP•DIST (compressore•distorsione) .....	53
Modulo ZNR/EQ	
(riduzione del rumore Zoom/equalizzatore) .....	55
Modulo MOD (modulazione) .....	57
Modulo REV (riverbero) .....	63
Modulo TOTAL .....	65
Modulo PEDAL .....	67
<b>Uso della funzione Jam Play</b> .....	<b>69</b>
<b>Controllo di un effetto con il pedale</b> .....	<b>73</b>
<b>Inizializzazione totale/riciamo delle impostazioni</b>	
<b>di fabbrica</b> .....	<b>75</b>
<b>Regolazione del pedale di espressione</b> .....	<b>77</b>
<b>Soluzione di problemi/Dati tecnici</b> .....	<b>79</b>
<b>GFX-707 Specifications</b>	

## Introducción

Muchas gracias por seleccionar el **ZOOM GFX-707** (llamado a partir de aquí "**GFX-707**"). El GFX-707 es un dispositivo sofisticado de efectos múltiples que posee las siguientes características y funciones:

- **Amplia variedad de efectos incorporados**  
Pueden usarse cuatro módulos de efectos separados (efectos sencillos/combinados) a la vez, junto con la función ZNR (reducción de ruido con zoom) y el simulador de amplificador incorporado. Los efectos incluyen el efecto de distorsión analógica, varios efectos de modulación tales como por ejemplo de coro y de flanger, y efectos de reverberación tales como por ejemplo de reverberación y de retardo. En total, usted puede elegir entre 48 tipos de efectos.
- **60 patches de empleo inmediato**  
La combinación de los módulos de efectos y de los ajustes de parámetros almacenados en la memoria se llama "patch". El GFX-707 tiene espacio para 30 patches de lectura solamente y 30 que pueden ser modificados libremente por el usuario. En total tiene un total de 60 patches disponibles. Los patches se organizan en bancos (A - F, 0 - 5), cada uno de ellos con cinco patches. Es incluso posible asignar un nombre de hasta 6 caracteres para cada patch.
- **Diseñado para empleo en escenarios**  
El GFX-707 operará continuamente durante 14 horas con un juego de pilas alcalinas. La gran visualización que muestra los nombres de los patches es fácil de leer a distancia, y el pedal de expresión incorporado es perfecto para resaltar cualquier interpretación. En caso de uso prolongado, la unidad también puede ser alimentada con un adaptador de CA..
- **Mandos giratorios que permiten una edición rápida de los parámetros**  
Cuando edite patches, los tres mandos del panel superior le permiten cambiar los parámetros con un efecto rápido y directo. Incluso durante las interpretaciones, es posible efectuar el efecto de sintonización precisa. Los patches editados pueden guardarse para uso posterior.
- **El primero en esta clase: sección de ritmos incorporada**  
La fuente de sonido PCM de gran calidad crea patrones de ritmo realistas que son útiles para practicar o para sesiones de "Jam". Usted puede elegir hasta 45 patrones de ritmo.
- **Muestreador de 6 segundos**  
Otra de las ventajas es el muestreador incorporado con duración de grabación de hasta seis segundos. Permite incluso la reproducción a la mitad de la velocidad sin alterar el tono. Esta característica es útil durante el copiado de frases.
- **Reproducción con "Jam"**  
Con la simple operación del interruptor de pedal, usted puede grabar y reproducir una frase de hasta 2 segundos durante un efecto "Gig". Esto es estupendo para crear efectos de scratch tales como los empleados por los disc jockeys durante la reproducción invertida o al producir otros efectos especiales.
- **Simulador de amplificador integrado**  
Simula el sonido de la caja de un amplificador de guitarra, para el sonido dinámico también al enviar la salida de línea a una mezcladora o una grabadora.

Por favor, tome tiempo para leer atentamente este manual para poder así obtener el máximo rendimiento de su GFX-707 y asegurar su rendimiento y fiabilidad máximos.

## Introduzione

Grazie per avere scelto lo **ZOOM GFX-707** (d'ora in avanti chiamato solo "**GFX-707**"). Il GFX-707 è un sofisticato dispositivo a effetti multipli con le seguenti caratteristiche e funzioni:

- **Grande varietà di effetti incorporati**  
Quattro moduli di effetto separati (effetti singoli/combinati) possono essere usati contemporaneamente, insieme a ZNR (Zoom Noise Reduction) e al simulatore di amplificatore incorporato. Gli effetti includono distorsione analogica, vari effetti di modulazione come chorus e flanger ed effetti di riverberazione come riverbero e ritardo. In totale sono disponibili 48 tipi di effetto.
- **60 patch pronti per l'uso**  
Una combinazione di moduli di effetto e parametri memorizzati si chiama "patch". Il GFX-707 dispone di 30 patch di sola lettura e 30 patch che possono essere liberamente modificati dall'utilizzatore. Sono quindi disponibili in totale 60 patch. I patch sono organizzati in banche memoria (A-F, 0-5), ciascuno dei quali contiene cinque patch. Si può anche assegnare un nome particolare fino a 6 caratteri a ciascun patch.
- **Progettato per l'uso in scena**  
Il GFX-707 funziona continuamente per un massimo di 14 ore con un gruppo di pile alcaline. Il grande display che indica i nomi di patch è facilmente leggibile a distanza e il pedale di espressione incorporato è eccezionale per potenziare le esecuzioni. Per usi prolungati, si può anche alimentare l'unità con un trasformatore CA.
- **Manopole rotanti per una rapida modifica dei parametri**  
Quando si modifica un patch, le tre manopole sul pannello superiore permettono di cambiare i parametri in modo rapido e diretto. Anche durante un'esecuzione, la regolazione precisa non presenta alcun problema. Il patch modificato può essere memorizzato per usi futuri.
- **Per la prima volta in questa classe: sezione ritmi incorporata**  
Una fonte sonora PCM di alta qualità crea schemi ritmici realistici comodi per fare pratica o per piccole jam session. Si può scegliere tra 45 schemi ritmici.
- **Campionatore da 6 secondi**  
Un altro vantaggio è il campionatore incorporato con una durata di registrazione massima di 6 secondi. Questo permette anche la riproduzione a mezza velocità senza alterazioni del tono. Questa funzione torna comoda quando si copiano frasi.
- **Jam Play**  
Con una semplice operazione di pedale, si può registrare e riprodurre una frase fino a 2 secondi durante la performance. Questo è comodo per creare effetti di scratch come quelli usati dai DJ, per riprodurre all'indietro o produrre altri effetti speciali.
- **simulatore di amplificatore integrato**  
Simula il suono della cassa di un amplificatore per chitarra, per un suono dinamico anche quando si invia l'uscita in linea ad un mixer o registratore.

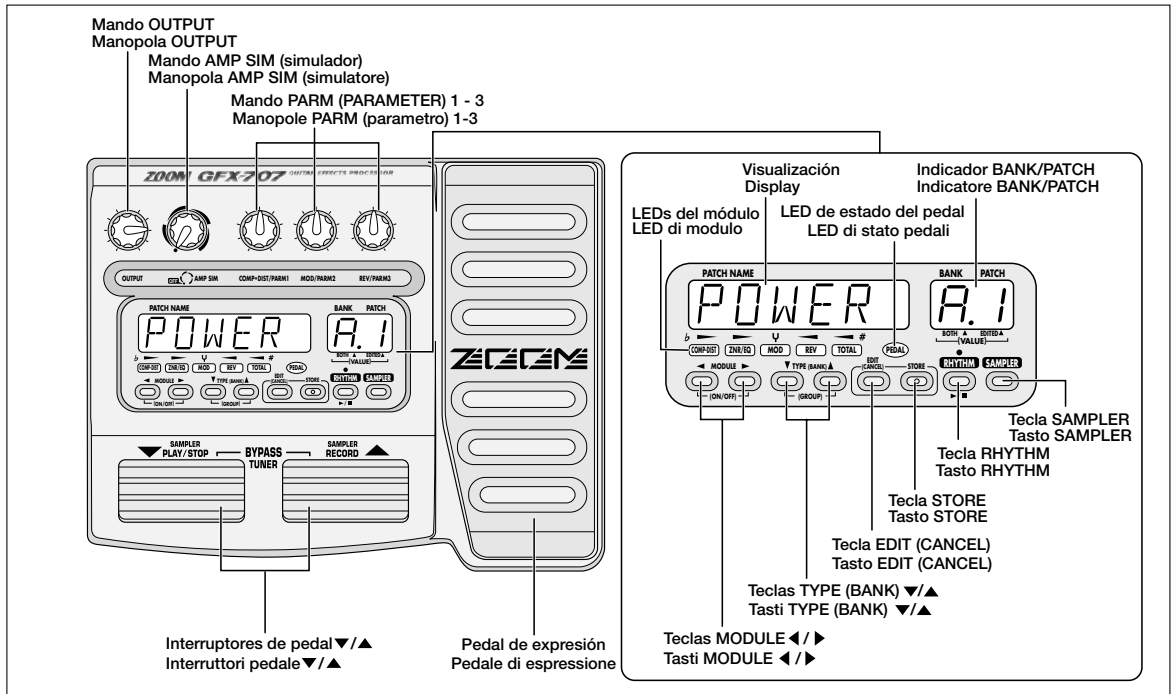
Leggere attentamente questo manuale, per ottenere il massimo dal GFX-707 e assicurare prestazioni ed affidabilità ottimali.

## Nomenclatura

## Nome delle parti

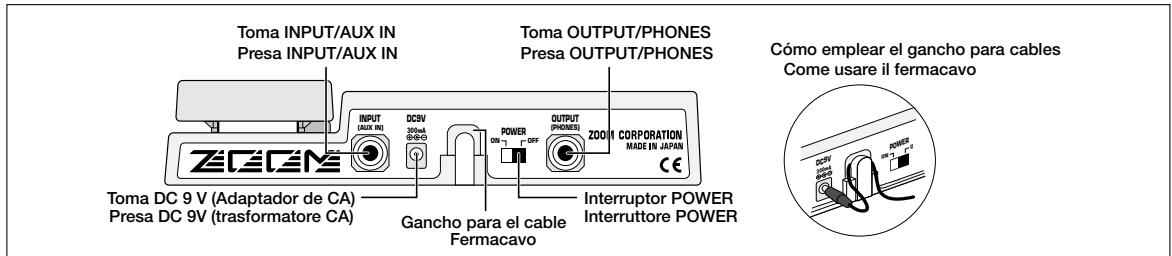
## Panel delantero

## Pannello anteriore



## Panel trasero

## Pannello posteriore



## Preparaciones

## Preparativi

## Inserción de las pilas

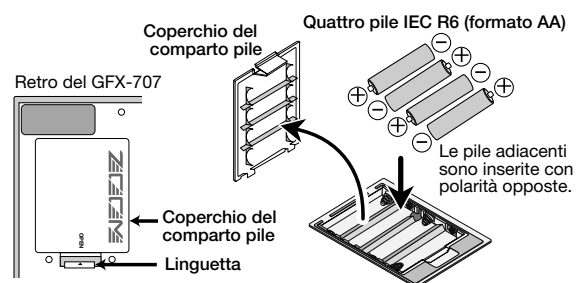
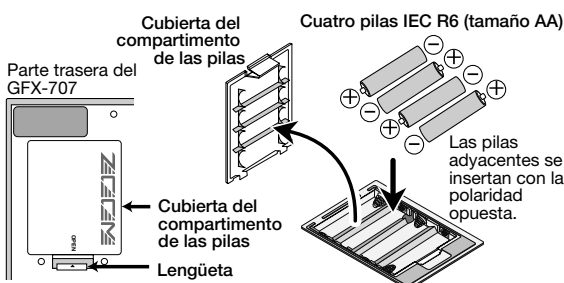
## Inserimento delle pile

El GFX-707 puede ser alimentado ya sea con pilas alcalinas o con un adaptador de CA. Para usar la unidad con pilas, insértelas de la siguiente forma.

Il GFX-707 può essere alimentato con pile alcaline o con un trasformatore CA. Per usare l'unità a pile, inserirle come segue.

- 1 De la vuelta a la unidad y abra la cubierta del compartimento de las pilas.
- 2 Inserte cuatro pilas alcalinas IEC R6 (tamaño AA) nuevas en el compartimento de las pilas.

- 1 Capovolgere l'unità e aprire il coperchio del comparto pile.
- 2 Inserire quattro pile alcaline IEC R6 (formato AA) nuove nel comparto pile.



**3 Cierre la cubierta del compartimento de las pilas.**

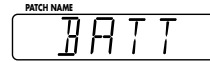
Si la indicación "BATT" aparece en la visualización durante la operación con las pilas, significa que las pilas están agotadas. Cambie las cuatro pilas por otras nuevas.



- NOTA**
- Si la unidad no va a ser operada con pilas durante bastante tiempo, sáquelas del compartimento de las pilas. De lo contrario, el líquido de las pilas podría fugarse y dañar la unidad.
  - El adaptador de CA no se suministra con la unidad.

**3 Chiudere il coperchio del comparto pile.**

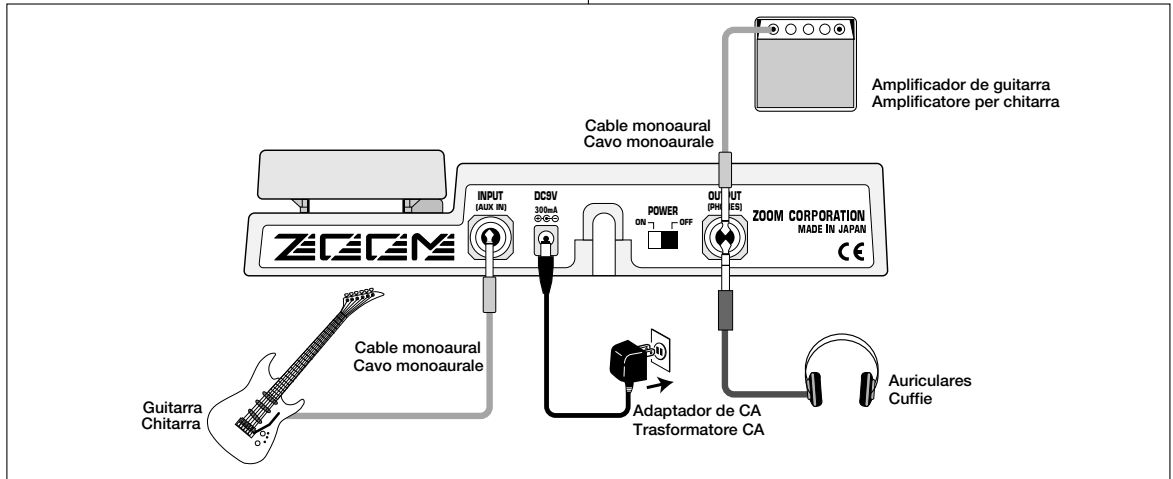
Se l'indicazione "BATT" appare sul display durante il funzionamento a pile, le pile sono scariche. Sostituire tutte le quattro pile con altre nuove.



- NOTA**
- Se non si alimenta l'unità a pile per un lungo periodo, estrarre le pile dal comparto pile. Altrimenti le pile possono perdere fluido e causare danni all'unità.
  - Il trasformatore CA non è in dotazione all'unità.

**Para conectarse**

**Collegamenti**



**1 Emplee el cable monoaural para conectar la guitarra a la toma INPUT del GFX-707.**

En este momento, el interruptor de alimentación del amplificador y el interruptor de alimentación del GFX-707 deberá encontrarse en la posición OFF.



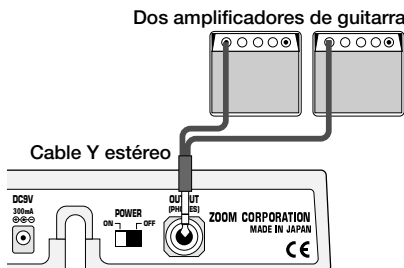
**1 Usare un cavo monoaurale per collegare la chitarra alla presa INPUT del GFX-707.**

A questo punto l'interruttore di alimentazione dell'amplificatore e l'interruttore di alimentazione del GFX-707 devono essere su OFF.



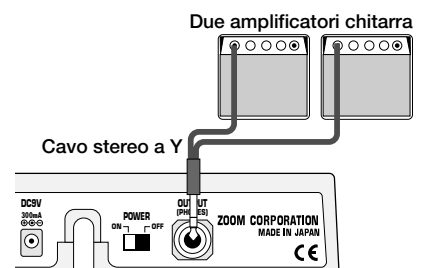
**2 Emplee el cable monoaural para conectar la toma OUTPUT del GFX-707 a la entrada del amplificador.**

**SUGERENCIA** Usando dos amplificadores, podrá obtener un magnífico sonido estéreo con los efectos de estéreo. Emplee un cable Y estéreo para conectar la toma OUTPUT a los dos amplificadores.



**2 Usare un cavo monoaurale per collegare la presa OUTPUT del GFX-707 all'ingresso dell'amplificatore.**

**SUGGERIMENTO** Usando due amplificatori, si può ottenere un eccezionale sonoro stereo dagli effetti stereo. Usare un cavo stereo a Y per collegare la presa OUTPUT a due amplificatori.



- 3 Para escuchar el sonido con auriculares, conecte un par de auriculares en la toma OUTPUT.
- 4 Verifique que el amplificador está desconectado y que el control del volumen se encuentra en la posición mínima. También verifique que el interruptor de alimentación del GFX-707 se encuentra en la posición OFF.
- 5 Cuando emplee el adaptador de CA, enchufe el cable de salida del adaptador en la toma DC 9V del GFX-707 y enchufe el adaptador en un enchufe de la pared.

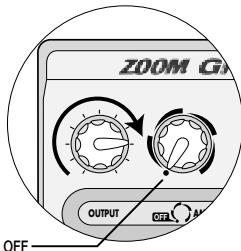
**SUGERENCIA** Para no desconectar inadvertidamente el cable del adaptador de CA, enrolle el cable en el gancho del panel trasero del GFX-707.

- 6 Conecte la alimentación en este orden: GFX-707 → amplificador (equipo de reproducción).



- 7 Ajuste el volumen del amplificador y del GFX-707 a la posición adecuada mientras toca el instrumento.

El mando OUTPUT del GFX-707 deberá colocarse en la posición de las 3 en punto, y el mando AMP SIM deberá colocarse en la posición OFF.



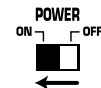
Cuando el GFX-707 se encuentra en estado de derivación (todos los efectos están desactivados temporalmente; vea la página 31), el nivel de salida será el mismo que el nivel de entrada si gira el mando OUTPUT totalmente hacia la derecha.

- 3 Per controllare il suono con le cuffie, collegare le cuffie alla presa OUTPUT.
- 4 Verificare che l'amplificatore sia spento e che il comando di volume sia regolato sul minimo. Inoltre verificare che l'interruttore di alimentazione del GFX-707 sia regolato su OFF.

- 5 Quando si usa il trasformatore CA, collegare il cavo di uscita del trasformatore alla presa DC 9V del GFX-707 e collegare il trasformatore CA alla presa di corrente.

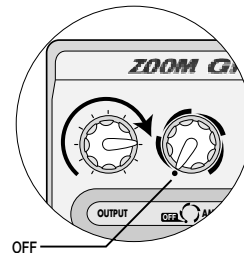
**SUGGERIMENTO** Per evitare che il cavo del trasformatore CA sia scollegato accidentalmente, avvolgere il cavo una volta intorno al gancio sul pannello posteriore del GFX-707.

- 6 Accendere nell'ordine GFX-707 → amplificatore (apparecchio di riproduzione).



- 7 Regolare il volume dell'amplificatore e del GFX-707 su un livello appropriato mentre si suona lo strumento.

La manopola OUTPUT del GFX-707 deve essere regolata sulla posizione corrispondente a circa le 3 di un orologio e la manopola AMP SIM deve essere regolata sulla posizione OFF.



Quando il GFX-707 è nello stato di bypass (tutti gli effetti sono disattivati temporaneamente; vedere pagina 31), il livello di uscita è identico al livello di ingresso se la manopola OUTPUT è completamente girata in senso orario.



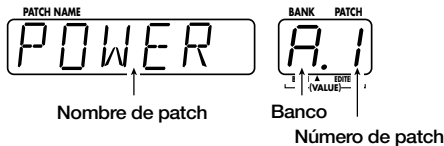
# Guía rápida (Vamos a interpretar)

Inmediatamente después de la conexión, el GFX-707 se encuentra en el modo llamado "modo de reproducción". La guía rápida explica los pasos básicos en el modo de reproducción. Esto le permitirá emplear la unidad inmediatamente.

## 1 Selección del efecto de sonido (patch)

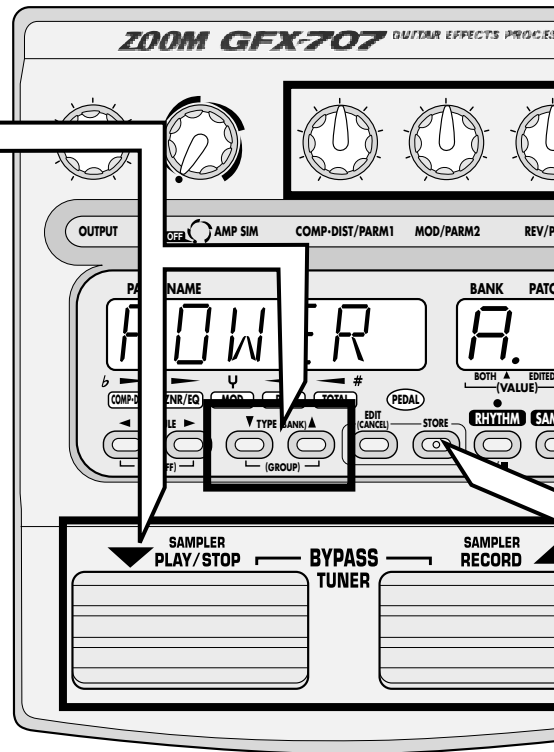
- Para seleccionar un patch en el modo de reproducción, presione uno de los interruptores de pedal ▼/▲.

El nombre del patch seleccionado actualmente aparecerá en la visualización. El número de banco y de patch puede comprobarse usando el indicador BANK/PATCH.



- Para conmutar directamente el banco, emplee las teclas TYPE (BANK) ▼/▲.

- Para una explicación detallada de la conmutación de patch, vea la página 29.
- Para fijar el banco, vea la página 45.
- Para guardar un patch, vea la página 43.

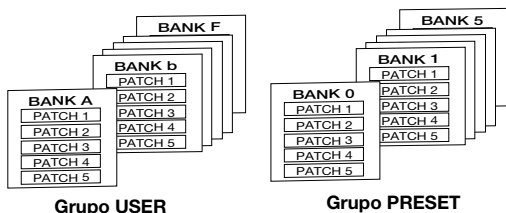


## [Patches, grupos y bancos]

La colección de módulos de efectos, cada uno con ajustes de parámetros distintos, se llama patch. El GFX-707 tiene capacidad en la memoria para 60 patches que están disponibles para uso inmediato. Estos se dividen en dos grupos de 30 patches cada uno. El grupo PRESET se compone de los patches de solamente lectura que no pueden ser cambiados por el usuario.

El grupo USER contiene los patches de lectura y escritura que pueden ser sobrescritos libremente por el usuario.

A cada patch se le puede asignar un nombre de hasta 6 caracteres, y los patches se organizan en los bancos (A - F, 0 - 5) y números de patch (1 - 5).



## 2 Alteración de un efecto con el pedal

- Para alterar un efecto en tiempo real, mueva el pedal de expresión mientras toca el instrumento con el GFX-707 en el modo de reproducción.

El aspecto del patch cambiado con el pedal de expresión puede programarse para cada patch. Para obtener este efecto, seleccione varios patches y pruebe con el pedal a ver que sucede.

- Presione el pedal de expresión totalmente

El pedal de expresión también posee un interruptor de presión que permite activar/desactivar el efecto preajustado. El efecto que es conmutado con el interruptor de presión puede programarse para cada patch.

- Para ajustar el efecto a ser alterado por el pedal de expresión, vea la página 73.
- Para volver a ajustar el pedal del expresión, vea la página 77.

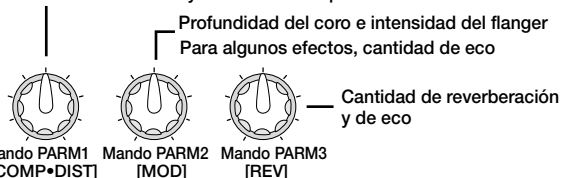
### 3 Ajuste de un efecto (función de edición fácil)

El GFX-707 incorpora la función llamada "Edición fácil" que le permite ajustar los parámetros durante la reproducción. Esto se lleva a cabo con los tres mandos del panel delantero. Usted puede variar el sonido del patch con la facilidad de un dispositivo de efectos compactos.

- 1 Durante el modo de reproducción, seleccione el patch cuyo sonido desea alterar y opere el mando de parámetros 1 - 3.

Los tipos de parámetros asignados a los mandos son los siguientes:

Profundidad de distorsión y efectos de compresor



El parámetro actual que ha sido ajustado depende del patch.

- Para una explicación detallada sobre la edición fácil, vea la [página 41](#).
- Para una edición con detalles completos, vea la [página 47](#).

### 4 Almacenamiento del sonido del efecto ajustado (patch)

- 1 Presione la tecla STORE.

El GFX-707 se colocará en el modo de reserva.



Si la situación de almacenamiento no se especifica, se seleccionará el número de banco/patch original. Si ha editado un patch del grupo PRESET, se seleccionará la situación de almacenamiento "A1". Si es necesario, utilice las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ y los interruptores de pedal ▼/▲ para especificar el patch.

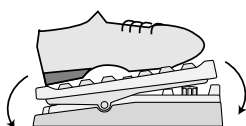
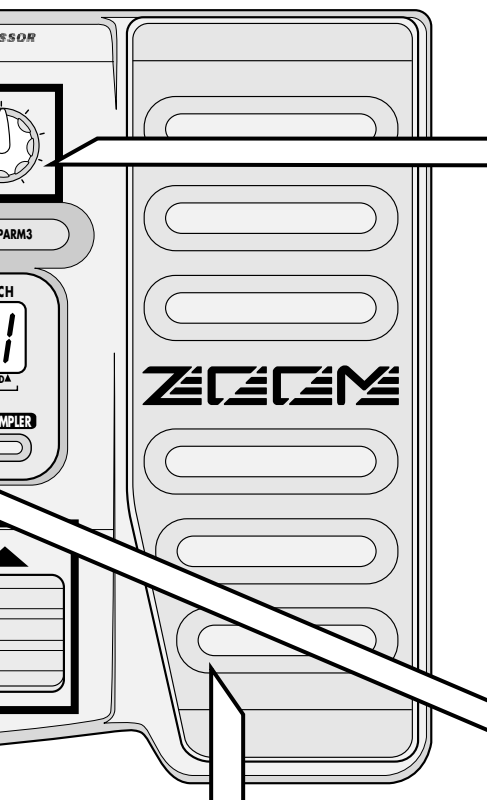
- 2 Confirme la acción de almacenamiento presionando una vez más la tecla STORE.

El patch quedará almacenado y la unidad se colocará automáticamente en el modo de reproducción. Para cancelar la acción de almacenamiento, presione la tecla EDIT (CANCEL) en lugar de la tecla STORE del paso ②.

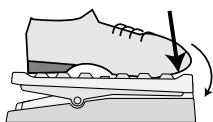
- Para una explicación detallada sobre el almacenamiento de un patch, consulte la [página 51](#).

### 5 Empleo de otras funciones útiles

- Empleo del simulador de amplificador (consulte la [página 25](#))
- Uso del afinador automático (consulte la [página 31](#))
- Prácticas con el patrón de ritmos incorporado (consulte la [página 33](#))
- Prácticas mientras se escucha un disco compacto u otra fuente de sonido (consulte la [página 37](#))
- Empleo del retardo de fijación, reproducción invertida y reproducción con efecto de scratch (consulte la [página 69](#))



Movimiento hacia delante y hacia atrás



Presione totalmente

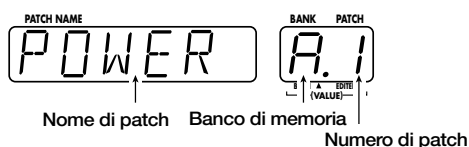
## Guida rapida

Subito dopo l'accensione, il GFX-707 si trova nel cosiddetto "modo di riproduzione". La Guida rapida spiega le operazioni basilari in modo di riproduzione. Questo permette di iniziare subito ad usare l'unità.

### 1 Selezione del suono dell'effetto (patch)

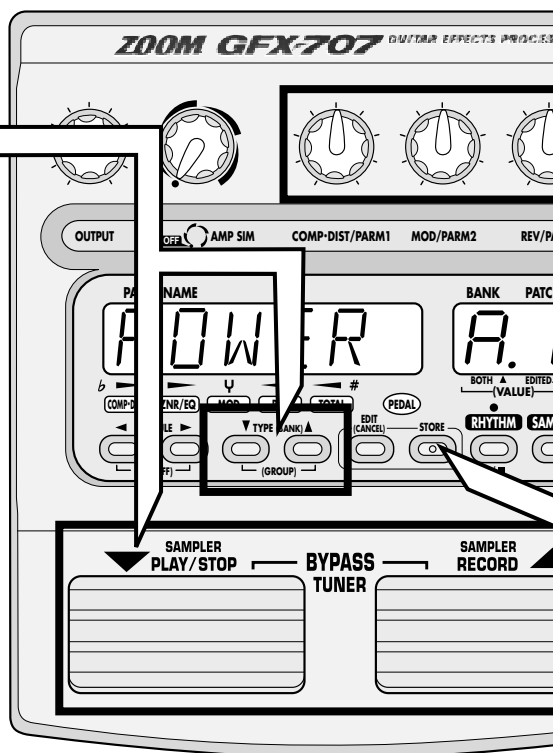
- 1 Per selezionare un patch in modo, premere uno degli interruttori pedale ▼/▲ di riproduzione.

Il nome del patch attualmente selezionato appare sul display. Il numero di banco memoria e di patch può essere controllato usando l'indicatore BANK/PATCH.



- 2 Per cambiare direttamente il banco memoria, usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲.

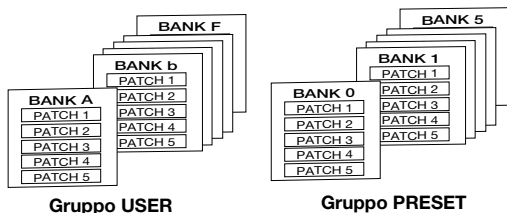
- Per una spiegazione dettagliata del cambio di patch, p.29
- Per fissare il banco memoria, p.45
- Per prenotare un patch, p.43



### [Patch, gruppi e banchi di memoria]

Una collezione di moduli di effetto, ciascuno con impostazioni parametro diverse, si chiama patch. Il GFX-707 ha una capacità di memoria per 60 patch che sono immediatamente disponibili per l'uso. Questi sono divisi in due gruppi di 30 patch ciascuno. Il gruppo PRESET consiste di patch di sola lettura che non possono essere cambiati dall'utilizzatore. Il gruppo USER contiene patch di lettura e scrittura che possono essere liberamente sovrascritti dall'utilizzatore.

Ciascun patch ha un nome di patch di 6 caratteri al massimo ed i patch sono organizzati in banchi di memoria (A-F, 0-5) e numeri di patch (1-5).



### 2 Alterazione dell'effetto con il pedale

- 1 Per alterare un effetto in tempo reale, muovere il pedale di espressione mentre si suona lo strumento con il GFX-707 in modo di riproduzione.

L'aspetto del patch che viene cambiato dal pedale di espressione può essere programmato per ciascun patch. Per farsi un'idea di questa funzione, provare a selezionare vari patch e ad usare il pedale per vedere che cosa succede.

- 2 Premere a fondo il pedale di espressione

Il pedale di espressione include anche un interruttore a pressione che permette di attivare/disattivare un effetto preselezionato. L'effetto commutato dall'interruttore a pressione può essere programmato per ciascun patch.

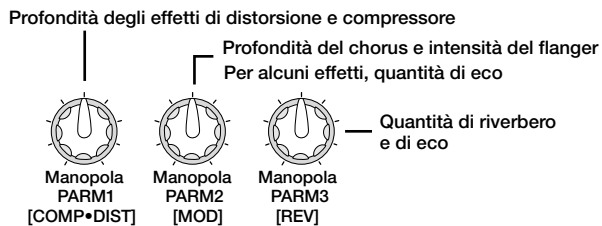
- Per impostare l'effetto alterato dal pedale di espressione, p.73
- Per regolare di nuovo il pedale di espressione, p.77

### 3 Regolazione dell'effetto (funzione di modifica facile)

Il GFX-707 include una funzione chiamata "Modifica facile" che permette di regolare i parametri di effetto durante la riproduzione. Questa operazione viene eseguita con le tre manopole sul pannello anteriore. Si può variare il suono del patch con la facilità di un dispositivo effetti compatto

- 1 In modo di riproduzione, selezionare il patch di cui si desidera modificare il suono e agire sulle manopole di parametro 1-3.

I tipi di parametri assegnati alle manopole sono come segue.



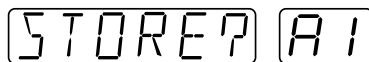
**NOTA** Il parametro effettivamente regolato dipende dal patch.

- Per una spiegazione dettagliata della Modifica facile, p.41
- Per modifiche più sofisticate, p.47

### 4 Memorizzazione del suono dell'effetto (patch) modificato

- 1 Premere il tasto STORE.

Il GFX-707 passa al modo di attesa memorizzazione.



Se la posizione di memorizzazione non viene specificata, viene selezionato il numero di banco di memoria/patch originale. Se si è modificato un patch del gruppo PRESET, viene selezionata la posizione "A1". Se necessario, usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲ e gli interruttori pedale ▼/▲ per specificare il patch.

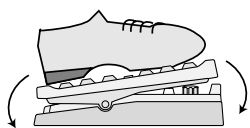
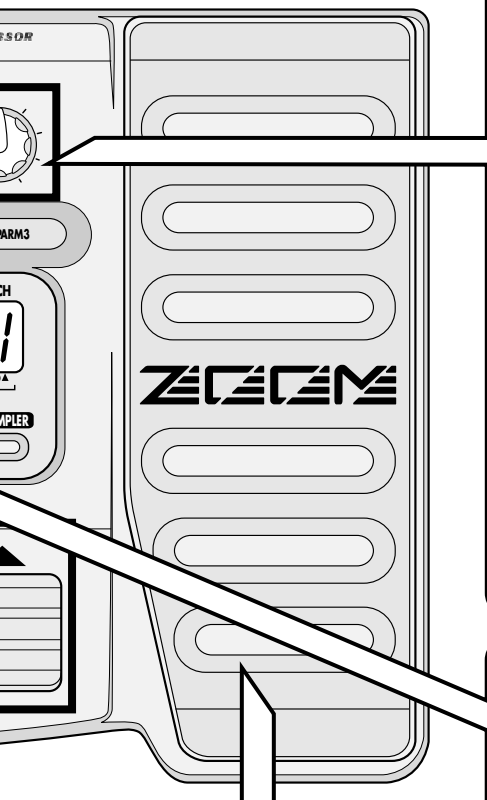
- 2 Confermare l'operazione di memorizzazione premendo ancora una volta il tasto STORE.

Il patch viene memorizzato e l'unità torna automaticamente al modo di riproduzione. Per annullare l'operazione di memorizzazione, premere il tasto EDIT (CANCEL) invece del tasto STORE al punto ②.

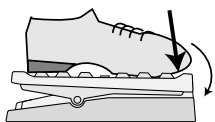
- Per una spiegazione dettagliata sulla memorizzazione di patch, p.51

### 5 Uso di altre funzioni comode

- Uso del simulatore di amplificatore p.25
- Uso dell'accordatore automatico p.31
- Per fare pratica con gli schemi ritmici incorporati p.33
- Per fare pratica ascoltando un CD o altre fonti p.37
- Uso di ritardo tenuta, riproduzione inversa e riproduzione con scratch p.69



Muovere avanti e indietro



Premere a fondo

## Ajustes del simulador de amplificador

El GFX-707 tiene incorporado un simulador de amplificador que recrea el sonido de un amplificador de guitarra o de la caja de un altavoz. Esta sección le explica cómo ajustar el simulador de amplificador.

### Ajuste del equipo de reproducción

Para obtener el máximo resultado del simulador de amplificador, deberá ajustar correctamente el equipo de reproducción. Después de conectar la alimentación, el GFX-707 queda preparado para ser usado con un amplificador de guitarra. Cuando se usa exclusivamente un amplificador de guitarra, los siguientes pasos no son necesarios.

**1 En el modo de reproducción, presione la tecla EDIT (CANCEL).**

**2 Presione las teclas MODULE ◀/▶ repetidamente hasta que el LED del módulo TOTAL se encienda.**



**3 Presione las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ repetidamente hasta que la indicación "DIRLOD" aparezca en la visualización.**



**4 Gire el mando de parámetros 3.**

En el momento de girar el mando de parámetros 3, la indicación de la visualización cambiará a "AMPMOD" (modo del simulador de amplificador). Este es el parámetro de selección del tipo de simulador de amplificador.



**5 Continúe usando el mando de parámetros 3 para seleccionar uno de los siguientes ajustes. Elija el ajuste que se corresponde mejor con su elección.**

- El GFX-707 está conectado a un amplificador de guitarra ... **AP**
- El GFX-707 está conectado a un equipo de nivel de línea como puede ser por ejemplo una mezcladora, o se emplea con auriculares... **Ln**

Cuando se selecciona "AP", el simulador de amplificador puede emplearse para simular el sonido de una caja también cuando se usa el amplificador de guitarra a niveles bajos. Cuando se selecciona "Ln", las características son mejoradas para la grabación.



**6 Presione la tecla EDIT (CANCEL) una vez más.**

La unidad retornará al modo de reproducción. El ajuste del parámetro AMPMOD se aplica a todos los patches.

## Impostazione del simulatore di amplificatore

Il GFX-707 include un simulatore di amplificatore che ricrea il suono di un amplificatore per chitarra o cassa diffusore. Questa sezione spiega come impostare il simulatore di amplificatore.

### Impostazione dell'apparecchiatura di riproduzione

Per ottenere il meglio dal simulatore di amplificatore, l'apparecchiatura di riproduzione deve essere impostata correttamente. Procedere come descritto di seguito. Dopo l'accensione, il GFX-707 è sempre impostato per l'uso con l'amplificatore per chitarra. Quando si usa solo un amplificatore per chitarra, i seguenti punti non sono necessari.

**1 In modo di riproduzione, premere il tasto EDIT (CANCEL).**

**2 Premere ripetutamente i tasti MODULE ◀/▶ fino a che si illumina il LED del modulo TOTAL.**



**3 Premere ripetutamente i tasti TYPE (BANK) ▼/▲, fino a che l'indicazione "DIRLOD" appare sul display.**



**4 Girare la manopola di parametro 3.**

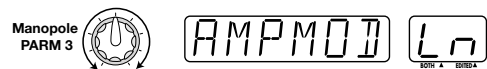
Non appena si gira la manopola di parametro 3, l'indicazione sul display diventa "AMPMOD" (modo simulatore di amplificatore). Questo è il parametro per la selezione del tipo di simulatore di amplificatore.



**5 Continuare ad usare la manopola di parametro 3 per selezionare una delle seguenti impostazioni. Selezionare l'impostazione più vicina al sistema impiegato.**

- Il GFX-707 è collegato ad un amplificatore per chitarra ... **AP**
- Il GFX-707 è collegato ad apparecchi a livello linea come un mixer oppure è usato con le cuffie ... **Ln**

Quando si seleziona "AP", il simulatore di amplificatore può essere usato per simulare il suono casse anche quando si usa l'amplificatore per chitarra a bassi livelli. Quando si seleziona "Ln", le caratteristiche sono ottimizzate per la registrazione.



**6 Premere ancora una volta il tasto EDIT (CANCEL).**

L'unità ritorna al modo di riproduzione. L'impostazione di parametro AMPMOD viene applicata a tutti i patch.

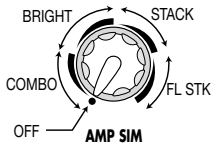


El parámetro AMPMOD se repone a "AP" al desconectar el GFX-707.

## Selección del tipo de simulador de amplificador

Emplee el mando AMP SIM para seleccionar uno de los siguientes tipos de simulador de amplificador.

Al operar el mando, el nombre del tipo seleccionado actualmente aparecerá en la visualización, y la indicación A o b aparecerá en el indicador BANK/PATCH.



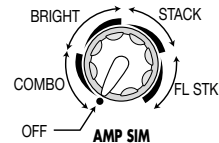
- **OFF**  
El simulador de amplificador está desactivado.
- **COMBO A, b**  
Esta es una simulación de amplificador tipo combo. La posición "b" resultará en un sonido de caja más fuerte.
- **BRIGHT A, b**  
Esta es una simulación de amplificador tipo combo con carácter de sonido brillante. La posición "b" resultará en un sonido de caja más fuerte.
- **STACK A, b**  
Esta es una simulación de amplificador tipo apilado. La posición "b" resultará en un sonido de caja más fuerte.
- **FL STK A, b**  
Esta es una simulación de amplificador tipo apilado de 3 unidades. La posición "b" resultará en un sonido de caja más fuerte.



Il parametro AMPMOD viene riportato ad "AP" quando si spegne il GFX-707.

## Selezione del tipo di simulatore di amplificatore

Usare la manopola AMP SIM per selezionare uno dei seguenti tipi di simulatore di amplificatore. Quando si agisce sulla manopola, il nome del tipo attualmente selezionato appare sul display e l'indicazione A o b appare nell'indicatore BANK/PATCH.



- **OFF**  
Il simulatore di amplificatore è disattivato.
- **COMBO A, b**  
Questa è una simulazione amplificatore di tipo combo. La posizione "b" produce un più forte suono casse.
- **BRIGHT A, b**  
Questa è una simulazione amplificatore di tipo combinato dal suono bright. La posizione "b" produce un più forte suono casse.
- **STACK A, b**  
Questa è una simulazione amplificatore di tipo stack. La posizione "b" produce un più forte suono casse.
- **FL STK A, b**  
Questa è una simulazione amplificatore a tre stadi. La posizione "b" produce un più forte suono casse.

## Escucha de los patches (Operación en el modo de reproducción)

Las condiciones donde usted llama los patches almacenados en la memoria del GFX-707 y los utiliza para reproducir el instrumento se llama "modo de reproducción". Esta es la condición en la que se encuentra la unidad al conectar la alimentación. En esta sección se describen varias operaciones posibles en el modo de reproducción.

### Visualización del panel en el modo de reproducción

En el modo de reproducción, el panel muestra la siguiente información.

**Indicación de la visualización del modo de reproducción**

**Indicazioni del modo di riproduzione**

**Banco (A - F, 0 - 5)**  
**Banco di memoria (A-F, 0-5)**

Los bancos A - F son para el grupo USER y los bancos 0 - 5 son para el grupo PRESET

I banchi di memoria A-F sono per il gruppo USER e i banchi di memoria 1-5 sono per il gruppo PRESET

Los LED de módulo correspondiente a los módulos que están activados en el patch actualmente seleccionado se encienden

I LED di modulo corrispondenti ai moduli attivati nel patch attualmente selezionato sono illuminati

Quando se muestra un punto (.) aquí, el parámetro de efecto ha sido cambiado

Quando un punto (.) appare qui, un parametro di effetto è stato cambiato

Quando se muestra un punto (.) aquí, los patches pueden seleccionarse entre el grupo USER o el grupo PRESET

Quando un punto (.) appare qui, i patch possono essere selezionati sia dal gruppo USER che dal gruppo PRESET

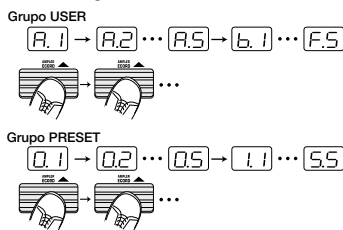
Para los patches que con movimiento del pedal cambian el efecto, el LED del estado de PEDAL se enciende

Per i patch in cui il movimento del pedale cambia l'effetto, il LED di stato PEDAL è illuminato

## Selección de un patch

- Para conmutar los patches en el modo de reproducción, presione uno de los interruptores de pedal ▼/▲.

La presión del interruptor de pedal ▼ retrocede hasta el siguiente patch más bajo, y la presión del interruptor de pedal ▲ avanza hasta el siguiente patch más alto. Por ejemplo, si presiona el interruptor de pedal ▲ repetidamente la unidad conmutará los patches, bancos y grupos de la siguiente forma.



- Para conmutar directamente el patch, use las teclas TYPE (BANK) ▼/▲. Esto le permitirá moverse hacia el siguiente banco más bajo o más alto.

Para moverse rápidamente hacia un patch almacenado en una situación lejana, emplee las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ junto con los interruptores de pedal ▼/▲.

**NOTA** Esto no será posible mientras reproduce un patrón de ritmo.

## Ascolto dei patch (operazioni del modo di riproduzione)

La condizione in cui si richiamano i patch memorizzati nel GFX-707 e se ne fa uso per suonare lo strumento si chiama "modo di riproduzione". Questa è la condizione in cui si trova l'unità dopo l'accensione. Le varie operazioni possibili in modo di riproduzione sono descritte in questa sezione.

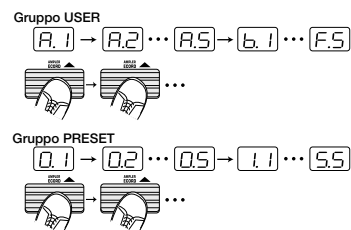
### Indicazioni in modo di riproduzione

In modo di riproduzione, il pannello visualizza le seguenti informazioni.

## Selezione di un patch

- Per cambiare patch in modo di riproduzione, premere uno degli interruptori pedale ▼/▲.

Premendo l'interruttore pedale ▼ si passa al successivo patch di numero inferiore e premendo l'interruttore pedale ▲ si passa al successivo patch di numero superiore. Per esempio, se si preme ripetutamente l'interruttore pedale ▲, l'unità cambia patch, banchi di memoria e gruppi come segue.

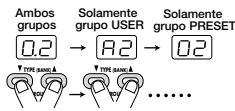


- Per cambiare direttamente il patch, usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲. Questi permettono di passare al banco di memoria successivo inferiore o superiore.

Per passare rapidamente ad un patch memorizzato in una posizione distante, usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲ insieme agli interruptori pedale ▼/▲.

**NOTA** Questo non è possibile durante la riproduzione di uno schema ritmico.

También es posible ajustar la unidad de forma que solamente puedan conmutarse los patches del grupo USER o los del grupo PRESET. Para hacerlo, presione ambas teclas TYPE (BANK) ▼/▲ juntas. Con cada presión, podrá desplazarse desde cada grupo de selección de patches.



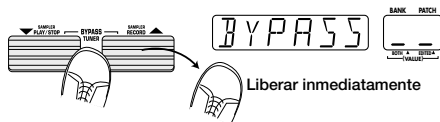
- Si va a emplear varios patches en una canción, será bueno copiarlos en números continuos en el grupo USER para que sea más fácil buscarlos. Para más información sobre copiado de patches, consulte la página 51.
- Usted también puede ajustar la unidad para reservar un patch y conmutarlo solamente después de confirmar su selección (para más detalles, consulte la página 43).

## Empleo de las funciones de derivación (silenciamiento) y sintonizador

El GFX-707 tiene incorporada la función autocromática para guitarras. Para usar la función de sintonizador, deberán derivarse (desactivar temporalmente) o silenciarse (desactivación del sonido original y del sonido de efecto) los efectos incorporados.

### 1 Para ajustar el GFX-707 al modo de derivación (silenciamiento), presione y libere inmediatamente ambos interruptores de pedal ▼/▲ durante el modo de reproducción.

La indicación "BYPASS" aparecerá en el visualizador y el indicador BANK/PATCH mostrará "--".



Mientras el GFX-707 se encuentra en el modo de derivación, el simulador de amplificador también estará desactivado y el pedal de expresión funcionará como pedal del volumen.

Presionando ambos interruptores de pedal ▼/▲ durante al menos 1 segundo y luego liberándolos, el GFX-707 se coloca en estado de silenciamiento. La indicación "MUTE" aparecerá en la visualización y el indicador BANK/PATCH mostrará "--".



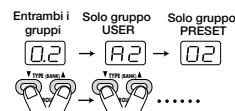
La indicación "--" del indicador BANK/PATCH muestra que el sintonizador se encuentra en el modo de reserva de entrada.

### 2 Reproduzca la cuerda abierta que desea sintonizar y observe el indicador BANK/PATCH.

El indicador mostrará la nota que está más cercana al tono actual.

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

Si può inoltre predisporre l'unità in modo che sia possibile cambiare solo i patch del gruppo USER o del gruppo PRESET. A questo fine, premere entrambi i tasti TYPE (BANK) ▼/▲ contemporaneamente. A ciascuna pressione, il gruppo da cui è possibile selezionare i patch cambia come segue.



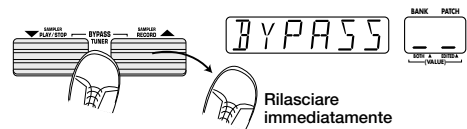
- Se si prevede di usare vari patch in una canzone, copiandoli su numeri successivi nel gruppo USER sarà più facile richiamarli. Per informazioni sulla copia di patch, → p.51
- Si può anche predisporre l'unità in modo da prenotare un patch e passarvi solo dopo aver confermato la selezione. (Per dettagli, → p.43)

## Uso delle funzioni bypass (silenziamiento) e accordatore

Il GFX-707 include un accordatore automatico per chitarre. Per usare la funzione di accordatore, gli effetti incorporati devono essere saltati (temporaneamente disattivati) o silenziati (suono originale e suono dell'effetto disattivati).

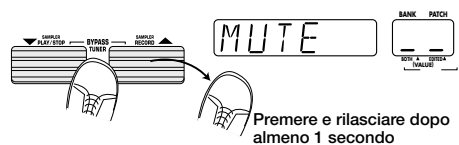
### 1 Per impostare il GFX-707 in modo di bypass (silenziamiento), premere e rilasciare immediatamente entrambi gli interruttori pedale ▼/▲ in modo di riproduzione.

L'indicazione "BYPASS" appare sul display e l'indicatore BANK/PATCH visualizza "--".



Mentre il GFX-707 è in condizione di bypass, anche il simulatore di amplificatore è disattivato e il pedale di espressione funge da pedale di volume.

Premendo entrambi gli interruttori pedale ▼/▲ per almeno 1 secondo e quindi rilasciandoli, si regola il GFX-707 in modo di silenziamento. L'indicazione "MUTE" appare sul display e l'indicatore BANK/PATCH visualizza "--".



La visualizzazione "--" dell'indicatore BANK/PATCH indica che l'accordatore è nella condizione di attesa ingresso.

### 2 Suonare la corda aperta che si desidera accordare e osservare l'indicatore BANK/PATCH.

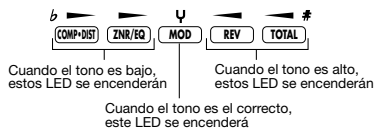
L'indicatore visualizza la nota più vicina al tono attuale.

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

### 3 Quando l'indicazione visualizza la nota

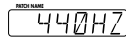


- 3 Cuando la visualización muestre la nota deseada, efectúe la sintonización de afinación hasta que el LED del módulo central se encienda.



- 4 Para cambiar el tono de referencia del sintonizador, presione las teclas TYPE (BANK) ▼/▲.

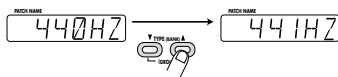
El tono de referencia actual se mostrará brevemente en la visualización. El ajuste inicial después de conectar la alimentación es de "440HZ" (central A = 440 Hz).



Nombre del tono de referencia

- 5 Mientras se está mostrando el tono de referencia, usted puede cambiar el tono presionando las teclas TYPE (BANK) ▼/▲.

El margen de ajuste disponible va desde "435HZ" - "445HZ" en pasos de 1 Hz. Cuando desconecte y vuelva a conectar el GFX-707, se repondrá a "440HZ".



- 6 La presión de uno de los interruptores de pedal ▼/▲ retornará al modo de reproducción.

## Reproducción con acompañamiento de ritmo

El GFX-707 tiene incorporados varios ritmos realistas con el uso de la fuente de sonido PCM.

Existen 45 patrones de ritmo diferentes para elegir. Esto es estupendo no solamente para la práctica de partes sino también para sesiones de reproducción simples.

- 1 Para activar el patrón de ritmo, presione la tecla RHYTHM en el modo de reproducción, modo de derivación/silenciamiento o modo de edición.

La reproducción del ritmo empezará. Durante el modo de reproducción, el nombre del patrón de ritmo actualmente seleccionado aparecerá en la visualización y el indicador BANK/PATCH mostrará el número de patrón. Durante la reproducción del patrón de ritmo, el LED de ritmo parpadeará con el tempo del ritmo.

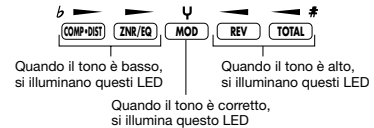


- 2 Para detener la reproducción del patrón de ritmo, presione una vez más la tecla RHYTHM.

- 3 Para cambiar el tipo de patrón de ritmo, tempo o volumen, opere los mandos de parámetros 1-3 durante el modo de reproducción.

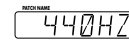
Los mandos operan de la siguiente forma.

desiderata, eseguire l'accordatura precisa fino a che il LED di modulo centrale si illumina.



- 4 Per cambiare il tono di riferimento dell'accordatore, premere i tasti TYPE (BANK) ▼/▲.

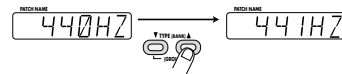
Il tono di riferimento attuale appare brevemente sul display. L'impostazione iniziale dopo l'accensione è "440HZ" (La centrale = 440 Hz).



Nome del tono di riferimento

- 5 Mentre è indicato il tono di riferimento, si può cambiare il tono premendo i tasti TYPE (BANK) ▼/▲.

La gamma di impostazione disponibile va da "435HZ" a "445HZ" in passi di 1 Hz. Quando si spegne il GFX-707 e quindi lo si riaccende, il tono ritorna a "440HZ".



- 6 Premendo uno degli interruttori pedale ▼/▲ si ritorna al modo di riproduzione.

## Riproduzione con ritmi di accompagnamento

Il GFX-707 include vari ritmi realistici che usano una fonte sonora PCM.

Sono disponibili 45 diversi schemi ritmici tra cui scegliere.

Questo è molto comodo non solo per fare pratica ma anche per semplici sessioni di esecuzione.

- 1 Per attivare uno schema ritmico, premere il tasto RHYTHM in modo di riproduzione, modo di bypass/silenziamiento o modo di modifica.

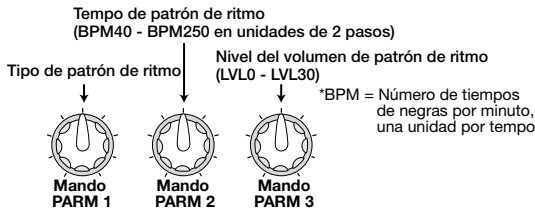
La riproduzione del ritmo inizia. In modo di riproduzione, il nome dello schema ritmico attualmente selezionato appare sul display e l'indicatore BANK/PATCH visualizza il numero dello schema. Durante la riproduzione di uno schema ritmico, il LED di ritmo lampeggia a tempo con il ritmo.



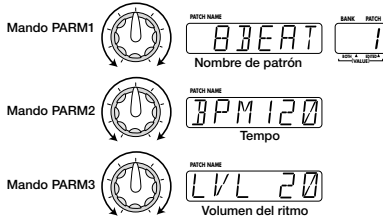
- 2 Per interrompere la riproduzione dello schema ritmico, premere di nuovo il tasto RHYTHM.

- 3 Per cambiare il tipo, il tempo o il volume dello schema ritmico, usare le manopole di parametro 1-3 in modo di riproduzione.

Le manopole funzionano come segue.



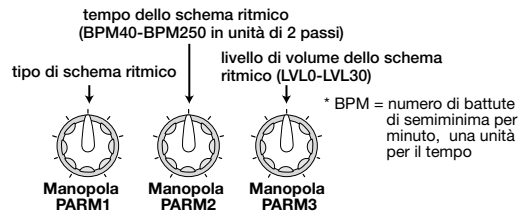
Quando se opera un mando de parámetro durante la reproducción del patrón de ritmo, el contenido del indicador BANK/PATCH cambiará temporalmente.



- Los ajustes del patrón de ritmo, tempo y nivel del volumen se reponen a sus valores iniciales al desconectar y volver a conectar la unidad.
- El valor del tempo también puede cambiarse con las teclas MODULE ◀/▶. En este caso, el valor cambiará en unidades de 1 paso.
- Las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ pueden usarse para cambiar el tipo de patrón.

### [Lista de patrones de ritmo]

Patrón de ritmo	Visualización	Indicador BANK/PATCH	
8Beat1	8BEAT	1	Patrones básicos
8Beat2	8BEAT	2	
8Beat3	8BEAT	3	
8BeatShuffle	8SHUFL		
16Beat1	16BEAT	1	
16Beat2	16BEAT	2	
16Beat3	16BEAT	3	
16BeatShuffle	16SHFL		
3/4	3/4		Patrones de Rock
6/8Rock	6/8		
5/4	5/4	1	
5/4Rock	5/4	2	
Rock'nRoll1	R'nR	1	
Rock'nRoll2	R'nR	2	
Rock1	ROCK	1	
Rock2	ROCK	2	
HardRock1	HARD	1	
HardRock2	HARD	2	
Metal1	METAL	1	Patrones Dance
Metal2	METAL	2	
Thrash	THRASH		
Punk	PUNK		
Pop1	POP	1	
Pop2	POP	2	
Dance1	DANCE	1	
Dance2	DANCE	2	
Dance3	DANCE	3	
FunK1	FUNK	1	
FunK2	FUNK	2	
Ballad1	BALLAD	1	Otros géneros
Ballad2	BALLAD	2	
Blues1	BLUES	1	
Blues2	BLUES	2	
Country	COUNTRY		
BossaNova	BOSSA		
Jazz1	JAZZ	1	
Jazz2	JAZZ	2	
Reggae	REGGAE		
Ska	SKA		
Latin1	LATIN	1	
Latin2	LATIN	2	
Metronomo (triple)	METRO	3	
Metronomo (cuádruple)	METRO	4	
Metronomo (quintuple)	METRO	5	
Metronomo (sin tiempo)	METRO		



Quando una manopola di parametro viene azionata durante la riproduzione di schemi ritmici, il contenuto dell'indicatore BANK/PATCH cambia temporaneamente.



- Le impostazioni di schema ritmico, tempo e livello di volume sono riportate ai valori iniziali quando si spegne l'unità e quindi si riaccende.
- Il valore del tempo può essere cambiato anche con i tasti MODULE ◀/▶. In questo caso il valore cambia in unità di 1 passo.
- I tasti TYPE (BANK) ▼/▲ possono essere usati per cambiare il tipo di schema.

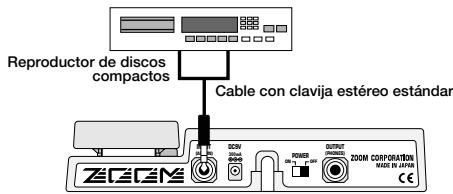
### [Lista degli schemi ritmici]

Schema ritmico	Indicazione	Indicatore BANK/PATCH	
8Beat1	8BEAT	1	Schemi basilari
8Beat2	8BEAT	2	
8Beat3	8BEAT	3	
8BeatShuffle	8SHUFL		
16Beat1	16BEAT	1	
16Beat2	16BEAT	2	
16Beat3	16BEAT	3	
16BeatShuffle	16SHFL		
3/4	3/4		Schemi rock
6/8Rock	6/8		
5/4	5/4	1	
5/4Rock	5/4	2	
Rock'nRoll1	R'nR	1	
Rock'nRoll2	R'nR	2	
Rock1	ROCK	1	
Rock2	ROCK	2	
HardRock1	HARD	1	
HardRock2	HARD	2	
Metal1	METAL	1	Schemi da ballo
Metal2	METAL	2	
Thrash	THRASH		
Punk	PUNK		
Pop1	POP	1	
Pop2	POP	2	
Dance1	DANCE	1	
Dance2	DANCE	2	
Dance3	DANCE	3	
FunK1	FUNK	1	
FunK2	FUNK	2	
Ballad1	BALLAD	1	Altri generi
Ballad2	BALLAD	2	
Blues1	BLUES	1	
Blues2	BLUES	2	
Country	COUNTRY		
BossaNova	BOSSA		
Jazz1	JAZZ	1	
Jazz2	JAZZ	2	
Reggae	REGGAE		
Ska	SKA		
Latin1	LATIN	1	
Latin2	LATIN	2	
Metronomo (3/4)	METRO	3	
Metronomo (4/4)	METRO	4	
Metronomo (5/4)	METRO	5	
Metronomo (nessuna battuta)	METRO		

## Empleo de la función de muestreado

El GFX-707 tiene incorporado un muestreador que permite la grabación de hasta 6 segundos. Este puede emplearse no solamente para grabar sonidos de guitarra sino también de fuentes de sonido externas tales como por ejemplo un reproductor de discos compactos. Los datos son almacenados en la memoria de la unidad y pueden reproducirse fácilmente mediante el empleo de los interruptores de pedal. También puede reproducirse una frase grabada a la mitad de la velocidad original sin cambiar el tono. Esto es conveniente por ejemplo para estudiar cómo interpreta la guitarra un profesional.

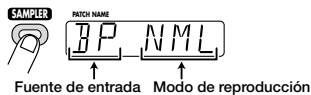
### 1 Conecte la fuente de grabación a la toma INPUT del GFX-707.



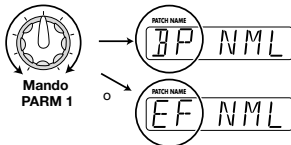
**NOTA** Antes de efectuar o de cambiar las conexiones, asegúrese de colocar el mando OUTPUT en la posición cero. Si enchufa o desenchufa un cable mientras el mando OUTPUT está accionado, los ruidos de golpes podrían dañar el altavoz.

### 2 Para activar la función de muestreado, presione la tecla SAMPLER durante el modo de reproducción.

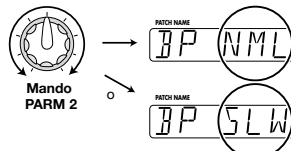
El muestreador se colocará en el modo de reserva de grabación y la visualización mostrará la siguiente información.



### 3 Coloque el mando de parámetros 1 para seleccionar "BP" (los efectos del GFX-707 no se usan para la grabación) o "EF" (los efectos del GFX-707 se usan para la grabación).



### 4 Coloque el mando de parámetros 2 para seleccionar "NML" (velocidad de reproducción normal) o "SLW" (velocidad de reproducción lenta a mitad del tiempo sin cambiar el tono).

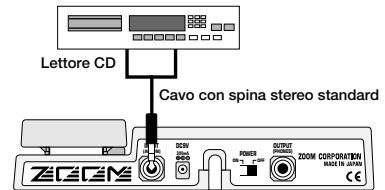


### 5 Presione el interruptor de pedal ▲ e inicie la reproducción de la fuente de sonido externa

## Uso della funzione di campionario

Il GFX-707 include anche un campionario che permette di registrare per un massimo di 6 secondi. Questo può essere usato non solo per registrare suoni di chitarra ma anche per fonti esterne come un lettore CD. I dati sono memorizzati nell'unità e possono essere riprodotti facilmente usando gli interruttori a pedale. Una frase registrata può anche essere riprodotta a metà della velocità originale senza cambiare il tono. Questo è comodo ad esempio per studiare come una rapida frase di chitarra è suonata da un professionista.

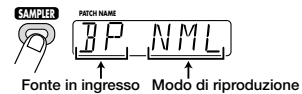
### 1 Collegare la fonte di registrazione alla presa INPUT del GFX-707.



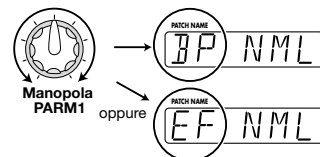
**NOTA** Prima di eseguire o modificare qualsiasi collegamento, assicurarsi di regolare la manopola OUTPUT sulla posizione zero. Se un cavo viene collegato o scollegato mentre la manopola OUTPUT è alzata, i rumori di scossa possono danneggiare il diffusore.

### 2 Per attivare la funzione di campionario, premere il tasto SAMPLER in modo di riproduzione.

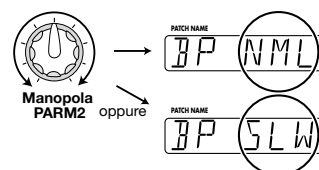
Il campionario passa al modo di attesa registrazione e il display visualizza le seguenti informazioni.



### 3 Girare la manopola di parametro 1 per selezionare "BP" (gli effetti del GFX-707 non sono usati per la registrazione) o "EF" (gli effetti del GFX-707 sono usati per la registrazione).

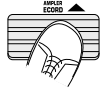


### 4 Girare la manopola di parametro 2 per selezionare "NML" (velocità di riproduzione normale) o "SLW" (velocità di riproduzione lenta a metà del tempo senza cambiamento di tono).



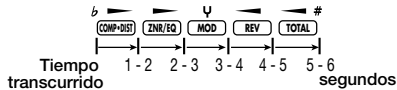
### 5 Premere l'interruttore pedale ▲ e avviare la riproduzione della fonte esterna (lettore CD o

(reproductor de discos compactos, etc.) o de la frase que desea grabar.



En este modo, el pedal de expresión opera como controlador del nivel de grabación.

Durante la grabación, la visualización mostrará la indicación "RECORDING". Los LED de módulos del panel se encenderán en secuencia para mostrar el tiempo transcurrido.



- 6 Para terminar la grabación, presione el interruptor de pedal ▼. La grabación se detendrá y la reproducción empezará inmediatamente después desde el principio.**

Durante la reproducción, la indicación "PLAY" se mostrará en la visualización.



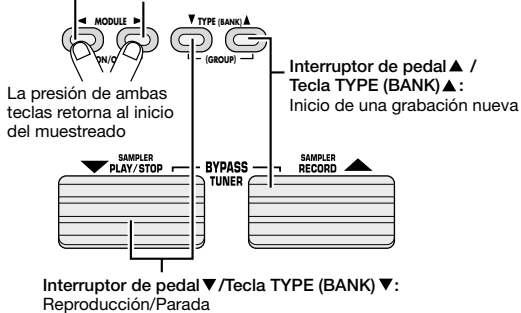
Si no toma ningún paso después de empezar la grabación, ésta terminará automáticamente después de 6 segundos y la reproducción empezará luego.

- 7 Emplee los interruptores de pedal ▼/▲ y las teclas MODULE para controlar la reproducción/parada/rebobinado/avance rápido.**

Los controles operan como se muestra abajo. Cuando emplee los controles, puede comparar la función de muestreo como si fuera una grabadora de cintas.

Tecla MODULE ◀: Rebobinado

Tecla MODULE ▶: Avance rápido



- 8 Para desactivar la función de muestreo y retornar al modo de reproducción, presione de nuevo la tecla SAMPLER.**

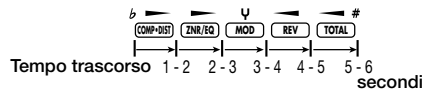


simili) che si desidera registrare o riprodurre la frase che si desidera registrare.



In questo modo, il pedale di espressione serve a controllare il livello di registrazione.

Durante la registrazione, il display visualizza l'indicazione "RECORDING". I LED di modulo sul pannello si illuminano in sequenza, per indicare il tempo trascorso.



- 6 Per concludere la registrazione, premere l'interruttore pedale ▼. La registrazione si interrompe e la riproduzione comincia immediatamente dall'inizio.**

Durante la riproduzione, l'indicazione "PLAY" è visualizzata sul display.



Se non si compie alcuna azione dopo aver iniziato a registrare, la registrazione termina automaticamente dopo 6 secondi e la riproduzione inizia.

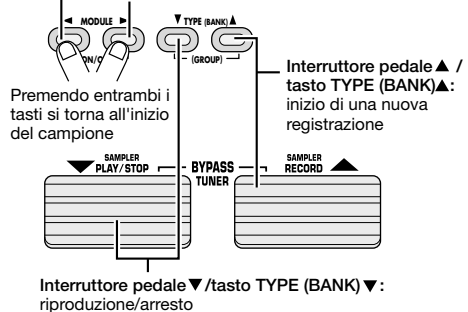
- 7 Usare gli interruttori pedale ▼/▲ e i tasti MODULE per controllare le operazioni di riproduzione/arresto/riavvolgimento/avanzamento rapido.**

I comandi agiscono come indicato sotto.

Quando si usano i comandi, si può considerare la funzione di campionatore come se fosse un registratore di cassette.

Tasto MODULE ◀: riavvolgimento

Tasto MODULE ▶: avanzamento rapido



- 8 Per disattivare il campionatore e tornare al modo di riproduzione, premere di nuovo il tasto SAMPLER.**



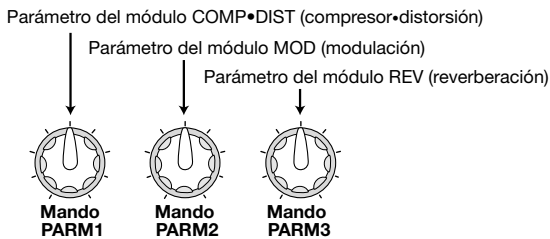


- La función de muestreado no puede usarse al mismo tiempo que las funciones de ritmo o de reproducción Jam.
- Mientras emplea la función de muestreado, el módulo MOD y el módulo REV incluyen un patch que no puede usarse (estos módulos quedan desactivados sin tener en cuenta el ajuste original del patch).
- Los contenidos grabados del muestreado se borrarán automáticamente cuando la función de muestreado termine.

## Empleo de la función de edición fácil

Normalmente, para editar un patch del GFX-707, usted tiene que colocar la unidad en el modo de edición, llamar el parámetro deseado y cambiar el ajuste. Sin embargo, esto es posible efectuarlo empleando los mandos de parámetros 1 - 3 durante el modo de reproducción para cambiar ciertos parámetros de efectos. Esto se llama "Edición fácil".

### 1 Para cambiar el sonido de un patch en el modo de reproducción, gire los mandos de parámetros 1 - 3. Los parámetros controlados por los mandos son los siguientes.



El parámetro actual controlado por el mando de parámetros 1 - 3 depende del patch.

Cuando gira un mando, el ajuste actual del parámetro afectado será como el mostrado en el indicador BANK/PATCH, y aparecerá un punto (.) en la posición "EDITED". Esto indica que el parámetro ha sido cambiado. Si el parámetro es retornado al ajuste original, el punto desaparece.



Muestra que el parámetro ha sido cambiado



Además de los parámetros de arriba, las teclas MODULE pueden usarse para cambiar el parámetro PATCH LEVEL.

### 2 Para almacenar un patch editado, lleve a cabo los pasos de almacenamiento (consulte la página 51).

Si va a llamar otro patch sin almacenar antes el patch editado, los contenidos editados se perderán.



La función de edición fácil no está disponible mientras se usa el patrón de ritmo.

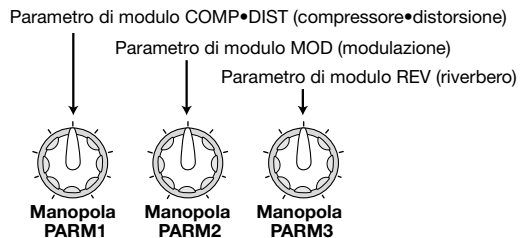


- La funzione di campionatore non può essere usata contemporaneamente alla funzione di ritmi o alla funzione Jam Play.
- Durante l'uso della funzione di campionatore, il modulo MOD e il modulo REV inclusi in un patch non possono essere usati. (Questi moduli sono impostati sulla disattivazione, indipendentemente dall'impostazione originale del patch.)
- Il contenuto registrato dal campionatore viene cancellato automaticamente quando si disattiva la funzione di campionatore.

## Uso della funzione di modifica facile

Normalmente, per modificare un patch sul GFX-707, si dispone l'unità in modo di modifica, si richiama il parametro desiderato e si cambia l'impostazione. Tuttavia, è possibile usare le manopole di parametro 1-3 in modo di riproduzione per cambiare certi parametri di effetto. Questa operazione si chiama "Modifica facile".

### 1 Per cambiare il suono di un patch in modo di riproduzione, girare le manopole di parametro 1-3. I parametri controllati dalle manopole sono come segue.



Il parametro effettivamente controllato dalla manopola di parametro 1-3 dipende dal patch.

Quando si gira una manopola, l'impostazione attuale del parametro interessato viene visualizzata sull'indicatore BANK/PATCH e un punto (.) appare alla posizione "EDITED". Questo indica che il parametro è stato modificato. Se il parametro viene riportato all'impostazione originale, il punto scompare.



Indica che il parametro è stato cambiato



Oltre ai parametri sopra indicati, si possono usare i tasti MODULE per modificare il parametro PATCH LEVEL.

### 2 Per memorizzare un patch modificato, eseguire il procedimento di memorizzazione (→ p.51).

Se si richiama un altro patch senza memorizzare il patch modificato, il contenuto della modifica va perduto.



La funzione di Modifica facile non è disponibile quando si usano gli schemi ritmici.

## Reserva del siguiente patch (DIRECT LOAD)

Mientras está ajustado el valor inicial de fábrica, los parches se conmutan tan pronto efectúe la selección, lo que resulta en el cambio inmediato del sonido. Esto se llama "Carga directa". Si desea cambiar un patch distante (por ejemplo desde el patch A1 al patch E5), todos los parches intermedios cambiarán brevemente el sonido, lo que no será deseable. En tal caso, usted puede reservar el patch y retardar el cambio del patch hasta que usted lo confirme. Esta función se activa de la siguiente forma;

- 1 Durante el modo de reproducción, presione la tecla EDIT (CANCEL).
- 2 Emplee las teclas MODULE ◀/▶ para que el LED del módulo TOTAL se encienda.

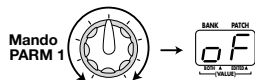


- 3 Emplee las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ para hacer que "DIRLOD" (Carga directa) aparezca en la visualización.

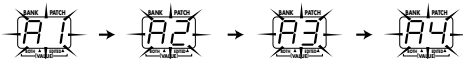
Este parámetro determina si el sonido va a ser conmutado inmediatamente cuando se selecciona el patch.



- 4 Gire el mando de parámetros 1 de forma que el indicador BANK/PATCH muestre "oF".

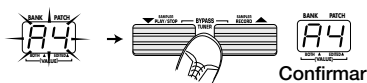


- 5 Presione la tecla EDIT (CANCEL) una vez más. La unidad retornará al modo de reproducción y la reserva del patch será ahora posible. Cuando se selecciona un patch nuevo en esta condición, el indicador BANK/PATCH y el nombre del patch de la visualización parpadearán, pero el sonido no cambiará todavía. Esto muestra que la unidad está esperando la confirmación del usuario.



Para confirmar el cambio de patch, presione ambos interruptores de pedal ▼/▲ a la vez.

El indicador BANK/PATCH y la indicación de la visualización dejarán de parpadear y el sonido del patch nuevo entrará en acción.



- Para retornar al modo de operación normal, ajuste el parámetro DIRLOD en la posición "on".
- El ajuste DIRECT LOAD es almacenado automáticamente por la unidad. No es necesario efectuar ningunos pasos para el almacenamiento.

## Prenotazione del patch successivo (DIRECT LOAD)

Nella condizione iniziale di fabbrica, i patch sono commutati non appena si esegue la selezione, producendo un cambiamento immediato del suono. Questo si chiama "Direct Load" (caricamento diretto). Se si desidera passare ad un patch distante (per esempio dal patch A1 al patch E5), tutti i patch intermedi cambiano brevemente il suono, fatto non sempre desiderabile. In questo caso, si può prenotare il patch e fare in modo che il cambio di patch non sia eseguito finché non viene confermato. Questa funzione viene attivata come segue:

- 1 In modo di riproduzione, premere il tasto EDIT (CANCEL).
- 2 Usare i tasti MODULE ◀/▶ per far illuminare il LED di modulo TOTAL.



- 3 Usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲ per far apparire sul display l'indicazione "DIRLOD" (Direct Load).

Questo parametro determina se il suono cambia immediatamente quando un patch viene selezionato.



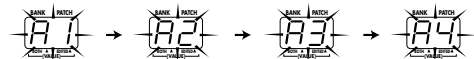
- 4 Girare la manopola di parametro 1 in modo che l'indicatore BANK/PATCH visualizzi "oF".



- 5 Premere di nuovo il tasto EDIT (CANCEL).

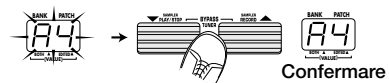
L'unità ritorna al modo di riproduzione e ora si può prenotare un patch.

Quando un nuovo patch viene selezionato in questa condizione, l'indicatore BANK/PATCH e il nome di patch sul display lampeggiano, ma il suono non cambia ancora. Questo indica che l'unità è in attesa di conferma dall'utilizzatore.



Per confermare il cambio di patch, premere entrambi gli interruttori pedale ▼/▲ contemporaneamente.

L'indicatore BANK/PATCH e l'indicazione sul display cessano di lampeggiare e il suono del nuovo patch viene attivato.



- Per tornare al modo di funzionamento originale, regolare il parametro DIRLOD su "on".
- L'impostazione di DIRECT LOAD è memorizzata automaticamente dall'unità. Non è necessario eseguire alcuna operazione per memorizzarla.

## Fijación del banco (BANK HOLD)

Durante el modo de reproducción, usted puede fijar el banco de forma que se conmuten solamente los parches de ese banco.

- 1 Durante el modo de reproducción, presione la tecla EDIT (CANCEL).
- 2 Presione las teclas MODULE ◀/▶ repetidamente hasta que el LED del módulo TOTAL se encienda.
- 3 Emplee las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ para hacer que "DIRLOD" (Carga directa) aparezca en la visualización.



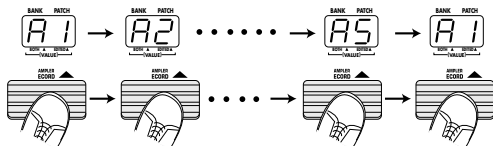
- 4 Gire el mando de parámetros 2.

Tan pronto opere el mando de parámetros 2, la indicación de la visualización cambiará a "BNKHLD" (Fijación del banco). Este parámetro determina si el banco quedará fijado en el modo de reproducción o no. El ajuste inicial es "oF".



- 5 Continúe girando el mando de parámetros 2 hasta que el indicador BANK/PATCH muestre "on".
- 6 Presione la tecla EDIT (CANCEL) una vez más.

La unidad retornará al modo de reproducción. El ajuste del parámetro BNKHLD se repondrá a la posición "oF" cuando desactive y vuelva a activar el GFX-707. Cuando la función de fijación de banco esté activada, la presión repetida del interruptor de pedal ▲ conmutará solamente los parches del banco actual, de la forma mostrada a continuación.



- En la condición de fijación de banco, el banco puede seguir conmutándose con las teclas TYPE (BANK) ▼/▲.
- Para retornar al ajuste original, coloque el parámetro BNKHLD en la posición "oF".

## Blocco del banco memoria (BANK HOLD)

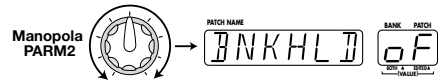
In modo di riproduzione, si può bloccare il banco memoria in modo che siano commutati solo i patch all'interno di quel banco memoria.

- 1 In modo di riproduzione, premere il tasto EDIT (CANCEL).
- 2 Usare i tasti MODULE ◀/▶ per far illuminare il LED di modulo TOTAL.
- 3 Usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲ per far apparire sul display l'indicazione "DIRLOD" (Direct Load).



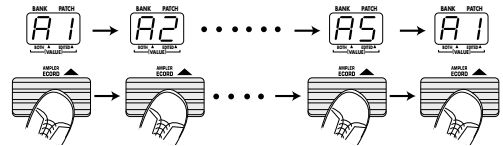
- 4 Girare la manopola di parametro 2.

Non appena si agisce sulla manopola di parametro 2, l'indicazione sul display cambia in "BNKHLD" (Bank Hold). Questo parametro determina se il banco memoria deve essere bloccato in modo di riproduzione oppure no. L'impostazione originale è "oF".



- 5 Girare la manopola di parametro 2 fino a che l'indicatore BANK/PATCH visualizza "on".
- 6 Premere di nuovo il tasto EDIT (CANCEL).

L'unità ritorna al modo di riproduzione. L'impostazione del parametro BNKHLD viene riportata su "oF" quando si spegne e quindi si riaccende il GFX-707. Quando il blocco di banco memoria è attivato, premendo ripetutamente l'interruttore pedale ▲ si cambiano i patch solo all'interno del banco memoria attuale, come mostrato sotto.



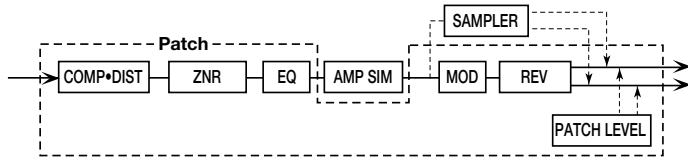
- Nello stato di blocco di banco memoria, si può comunque cambiare il banco memoria con i tasti TYPE (BANK) ▼/▲.
- Per tornare all'impostazione originale, regolare il parametro BNKHLD su "oF".

## Alternación del sonido de un patch (Operación en el modo de edición)

El modo de edición le permite alterar libremente los parámetros que forman un patch, para poder crear así sus propios patches. Esta sección describe los pasos de operación.

### Configuración de un patch

Cada patch del GFX-707 consiste de varios efectos (módulos de efectos), como se muestra en la ilustración de abajo. Un patch es la combinación de módulos, cada uno de ellos con ajustes de parámetros distintos.



Dentro de cada módulo, existen varios efectos llamados tipos de efectos. Por ejemplo, el módulo REV (reverberación) se compone de los tipos de efecto HALL, ROOM y PP-DLY (retardo ping-pong).

Los elementos que determinan el sonido de un patch se llaman parámetros de efectos. Cada módulo tiene varios parámetros de efectos, cuyo valor puede ajustarse con los mandos de parámetros 1 - 3.

**SUGERENCIA** También, dentro del mismo módulo, tipos de efectos diferentes tendrán parámetros distintos.

## Per modificare il suono di un patch (operazioni del modo di modifica)

Il modo di modifica permette di modificare liberamente i parametri che compongono un patch, per creare i propri patch originali. Questa sezione descrive le relative operazioni.

### Configurazione dei patch

Ciascun patch del GFX-707 consiste di vari effetti (moduli effetto), come mostrato nell'illustrazione sotto. Un patch consiste di una combinazione di moduli, ciascuno dei quali ha le proprie impostazioni di parametro.

All'interno di ciascun modulo, esistono vari effetti chiamati tipi di effetto. Per esempio, il modulo REV (riverbero) comprende tipi di effetto come HALL, ROOM e PP-DLY (ritardo a ping-pong).

Gli elementi che determinano il suono di un patch sono chiamati parametri di effetto. Ciascun modulo ha vari parametri di effetto, il cui valore può essere regolato con le manopole di parametro 1-3.

**SUGGERIMENTO** Anche all'interno di uno stesso modulo, diversi tipi di effetto hanno parametri diversi.

## Pasos en el modo de edición básica

### 1 Durante el modo de reproducción, seleccione el patch que desea editar.

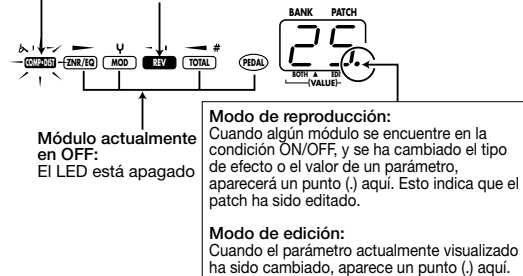
Los patches para ser editados pueden seleccionarse de entre el grupo USER o del grupo PRESET. Sin embargo, los del grupo PRESET no pueden almacenarse. Cuando haya alterado un patch del grupo PRESET y desee almacenarlo, deberá seleccionar una situación en el grupo USER.

### 2 Presione la tecla EDIT (CANCEL).

El GFX-707 se conmutará al modo de edición. Inmediatamente después de activarse el modo de edición, se seleccionará el módulo TOTAL.



Módulo seleccionado actualmente: El LED parpadea  
Módulo actualmente en ON: LED está encendido



## Operazioni basilari del modo di modifica

### 1 In modo di riproduzione, selezionare il patch che si desidera modificare.

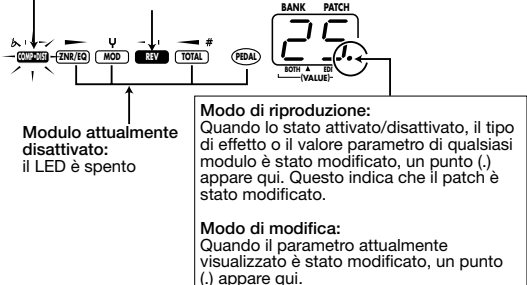
Il patch per la modifica possono essere selezionati dal gruppo USER o dal gruppo PRESET. Tuttavia, il gruppo PRESET non consente la memorizzazione. Quando si è modificato un patch del gruppo PRESET e si desidera memorizzarlo, si deve selezionare una posizione nel gruppo USER.

### 2 Premere il tasto EDIT (CANCEL).

Il GFX-707 passa al modo di modifica. Immediatamente dopo l'attivazione del modo di modifica, viene selezionato il modulo TOTAL.



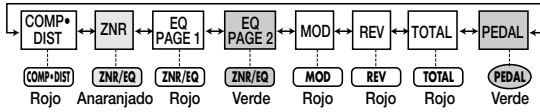
Modulo attualmente selezionato: il LED lampeggia  
Modulo attualmente attivato: il LED è illuminato





**3 Emplee las teclas MODULE ◀/▶ para seleccionar el modo que desea editar.**

Los módulos se conmutan en el siguiente orden, y el LED del módulo respectivo parpadeará.



La visualización muestra el tipo de efecto actualmente seleccionado para ese módulo. Si el módulo actualmente seleccionado se encuentra en la condición OFF, se mostrará la indicación "-oFF-" en la visualización.



**4 Para cambiar el tipo de efecto, emplee las teclas TYPE (BANK) ▼/▲.**

Para más detalles sobre los tipos de efectos y los parámetros de cada módulo, consulte la páginas 53 a 67.

**5 Emplee los mandos de parámetros 1 - 3 para cambiar el ajuste de los parámetros.**

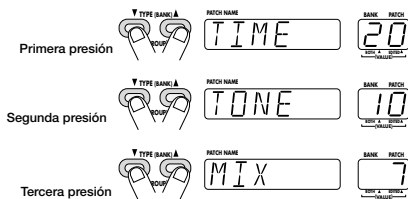
En el modo de edición, los mandos de parámetros 1 - 3 sirven para ajustar los parámetros 1 - 3 del módulo seleccionado actualmente.

Cuando se gira uno de los mandos de parámetros 1 - 3, el nombre del parámetro correspondiente aparecerá en la visualización y el valor actual en el indicador BANK/PATCH.

Por ejemplo, si se selecciona el efecto ROOM del módulo REV, los mandos de parámetros 1 - 3 ajustarán los siguientes parámetros.

- Mando de parámetros 1..... TIME
- Mando de parámetros 2..... TONE
- Mando de parámetros 3..... MIX

Para comprobar el valor de un parámetro sin mover el mando de parámetros, presione las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ juntas. Con cada presión de las dos teclas, se mostrarán los nombres de los parámetros 1 - 3 y los ajustes respectivos.



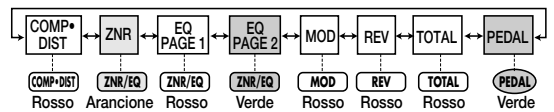
**6 Para conmutar la condición ON/OFF de un módulo, presione las teclas MODULE ◀/▶ juntas.**

**7 Repita los pasos 3 - 6 para editar otros módulos.**

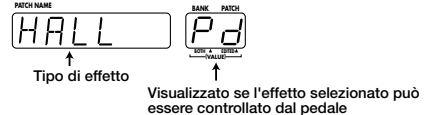
**8 Cuando finalice la edición, presione la tecla EDIT (CANCEL).**

**3 Usare i tasti MODULE ◀/▶ per selezionare il modulo che si desidera modificare.**

I moduli sono commutati nel seguente ordine e il rispettivo LED di modulo lampeggia.



Il display visualizza il tipo di effetto attualmente selezionato per quel modulo. Se il modulo attualmente selezionato è disattivato, l'indicazione "-oFF-" è visualizzata sul display.



**4 Per cambiare il tipo di effetto, usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲.**

Per dettagli sui tipi di effetto e i parametri per ciascun modulo, vedere le pagine 53 - 67.

**5 Usare le manopole di parametro 1-3 per cambiare l'impostazione di parametro.**

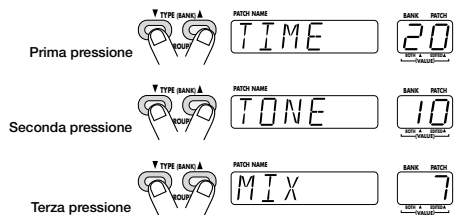
In modo di modifica, le manopole di parametro 1-3 servono a regolare i parametri 1-3 del modulo attualmente selezionato.

Cuando si gira una delle manopole di parametro 1-3, il nome del parametro corrispondente appare sul display e il valore attuale sull'indicatore BANK/PATCH.

Per esempio, se è selezionato il tipo di effetto ROOM del modulo REV, le manopole di parametro 1-3 regolano i seguenti parametri.

- Manopola di parametro 1..... TIME
- Manopola di parametro 2..... TONE
- Manopola di parametro 3..... MIX

Per controllare il valore di un parametro senza agire sulla manopola di parametro, premere contemporaneamente i tasti TYPE (BANK) ▼/▲. A ciascuna pressione dei due tasti, i nomi dei parametri 1-3 sono visualizzati insieme alle rispettive impostazioni.



**6 Per cambiare lo stato attivato/disattivato di un modulo, premere contemporaneamente i tasti MODULE ◀/▶.**

**7 Ripetere i punti 3-6 per modificare altri moduli.**

**8 Quando la modifica è stata completata, premere il tasto EDIT (CANCEL).**

El GFX-707 retornará al modo de reproducción. Aparecerá un punto (.) en la posición de "EDITED" del indicador BANK/PATCH para indicar que el patch ha sido editado.

## Almacenamiento y copiado de los patches

A menos que almacene un patch editado en la memoria de la unidad, los contenidos editados se perderán (el patch se colocará en su condición original) cuando seleccione otro patch. Si ha creado un patch que le gusta, no se olvide de almacenarlo.

También es posible almacenar un patch existente en otra situación, lo que significa hacer una copia del mismo. Copiando varios patches que desea emplear en una canción en números adyacentes al grupo USER, podrá rellamarlos fácilmente durante sus interpretaciones.

### 1 Durante los modos de reproducción o de edición, presione la tecla STORE.

El GFX-707 se colocará en el modo de reserva de almacenamiento. Si presiona la tecla STORE mientras emplea la función de ritmo, la salida del ritmo se detendrá y la unidad se colocará en el modo de reserva. Cuando almacene un patch editado, asegúrese de cambiar el nombre del patch. Esto se lleva a cabo con el módulo TOTAL (consulte la página 65).

### 2 Emplee las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ y los interruptores de pedal ▼/▲ para seleccionar el objetivo de almacenamiento (objetivo de copiado).

Si no especifica el objetivo de almacenamiento, el número de banco/patch original se convertirá en el objetivo de almacenamiento.

Cuando cambie el número de banco/patch de objetivo de almacenamiento, la parte cambiada del indicador BANK/PATCH parpadeará. La indicación "STORE?" y el nombre del patch de objetivo de almacenamiento parpadearán alternativamente en la visualización.



### 3 Para ejecutar el proceso de almacenamiento (copiado) de un patch, presione la tecla STORE una vez más.

El almacenamiento se llevará a cabo y la unidad retornará al modo de reproducción. Para abortar el proceso de almacenamiento, presione la tecla EDIT (CANCEL) antes del paso 3.



- El grupo PRESET es solamente de lectura. Si ha seleccionado un patch del grupo PRESET y presiona la tecla STORE, el objetivo de almacenamiento se convertirá automáticamente en "A1". Cambie el número de banco/patch como sea necesario.
- Cuando lleve a cabo el almacenamiento (copiado), el patch anterior de objetivo será sobrescrito (borrado). Si ese patch había sido editado, sus contenidos no podrán reponerse. Sin embargo, es posible reponer un patch o patches seleccionados del grupo USER (consulte la página 75) a los valores iniciales de fábrica.

Il GFX-707 torna al modo di riproduzione. Un punto (.) appare alla posizione "EDITED" dell'indicatore BANK/PATCH, per indicare che il patch è stato modificato.

## Memorizzazione e copia dei patch

Se non si memorizza un patch modificato nell'unità, il contenuto della modifica va perduto (il patch torna alla sua condizione originale) quando si seleziona un altro patch. Se si è creato un patch di cui si è soddisfatti, non dimenticare di memorizzarlo. Si può anche memorizzare un patch esistente in un'altra posizione, creando una copia. Copiando i vari patch da usare in una canzone su numeri adiacenti nel gruppo USER, è possibile richiamarli facilmente durante l'esecuzione.

### 1 In modo di riproduzione o di modifica, premere il tasto STORE.

Il GFX-707 passa alla condizione di attesa di memorizzazione. Se si preme il tasto STORE durante l'uso della funzione di ritmi, l'emissione del ritmo cessa e quindi l'unità passa alla condizione di attesa. Quando si memorizza un patch modificato, assicurarsi di cambiare il nome del patch. Questo va eseguito con il modulo TOTAL (→ p.65).

### 2 Usare i tasti TYPE (BANK) ▼/▲ e gli interruttori pedale ▼/▲ per selezionare la destinazione di memorizzazione (destinazione di copia).

Se non si specifica la destinazione di memorizzazione, il numero di banco memoria/patch originale diventa la destinazione di memorizzazione.

Quando si cambia il numero di banco memoria/patch di destinazione per la memorizzazione, la parte cambiata dell'indicatore BANK/PATCH lampeggia. L'indicazione "STORE?" e il nome di patch destinazione della memorizzazione lampeggiano alternatamente sul display.



### 3 Per eseguire la memorizzazione (copia), premere di nuovo il tasto STORE.


La memorizzazione viene eseguita e l'unità ritorna al modo di riproduzione. Per rinunciare alla memorizzazione, premere il tasto EDIT (CANCEL) prima di eseguire il punto 3.





- Il gruppo PRESET è di sola lettura. Se un patch del gruppo PRESET è stato selezionato e si preme il tasto STORE, la destinazione della memorizzazione diventa automaticamente "A1". Cambiare il numero di banco memoria/patch come necessario.
- Quando si esegue la memorizzazione (copia), il patch precedentemente esistente alla destinazione viene sovrascritto (cancellato). Se quel patch era stato modificato, il suo contenuto non può essere recuperato. Tuttavia è possibile ripristinare un patch selezionato o tutti i patch del gruppo USER (→ p.75) alle impostazioni di fabbrica.

## Tipos de efectos y parámetros

En esta sección, se explican todos los tipos de efectos y parámetros del GFX-707. Los parámetros que sirven para varios efectos se explican detalladamente solamente la primera vez que aparecen.

La marca [  ] indica que este parámetro puede asignarse al pedal de expresión (consulte la página 73).

Las marcas (  -  ) indican los parámetros que pueden controlarse con los mandos de parámetros 1 - 3 en el modo de reproducción.

### Módulo COMP•DIST (COMPRESSOR•DISTORTION)

En adición a los varios efectos de distorsión tales como por ejemplo OVERDRIVE y FUZZ, este módulo contiene un compresor nítido y un simulador de guitarra acústica.

#### TIPO 1 ACOSIM (ACOUSTIC SIMULATOR)

Este efecto hace que una guitarra eléctrica suene como una guitarra acústica.

**Parámetro 1** TOP 1 - 10  

Ajusta el sonido característico de las cuerdas de una guitarra acústica

**Parámetro 2** BODY 1 - 10

Ajusta la resonancia del cuerpo.

**Parámetro 3** LEVEL 1 - 8

Ajusta el nivel del volumen después de pasar por el módulo COMP•DIST.

#### TIPO 2 CMP FS (COMPRESSOR/FAST)

Este es un compresor de ataque rápido.

Los parámetros del TIPO 2 y 3 son idénticos.



**Parámetro 1** COLOR FL, Ft, bt

Selecciona el carácter del sonido.

**FL (Plano):** Sonido nítido con características planas.

**Ft (Espeso y nítido):** Sonido nítido con margen intermedio prominente.

**bt (Brillante):** Sonido nítido con margen intermedio/alto vívido.

**Parámetro 2** COMP oF, 1 - 10  

Ajusta la profundidad del efecto del compresor. "oF" significa que el efecto está inhabilitado.

**Parámetro 3** LEVEL 1 - 8

Ajusta el nivel del volumen después de pasar por el módulo COMP•DIST.



#### TIPO 3 CMP SL (COMPRESSOR/SLOW)

Este es un compresor de ataque lento.

#### TIPO 4 CMP + CR (COMPRESSOR + CRUNCH)

Combinación de compresor y crujidos.

\* Los parámetros TIPO 4 - 7 son idénticos.

**Parámetro 1** GAIN 1 - 30  

Ajusta la profundidad de distorsión.

**Parámetro 2** COMP oF, 1 - 10

Ajusta la profundidad del efecto de compresor.

**Parámetro 3** LEVEL 1 - 8

Ajusta el nivel del volumen después de pasar por el módulo COMP•DIST.

#### TIPO 5 CMP + OD (COMPRESSOR + OVERDRIVE)

Es una combinación de compresor y saturación.

#### TIPO 6 CMP + DS (COMPRESSOR + DISTORTION)

Es una combinación de compresor y distorsión.

#### TIPO 7 CMP + FZ (COMPRESSOR + FUZZ)


Es una combinación de compresor y sonido deformado.



#### TIPO 8 OD1 (OVERDRIVE1)

Este efecto produce un sonido de saturación seco.

## Tipi di effetto dei parametri

In questa sezione sono spiegati tutti i tipi di effetto e i parametri del GFX-707. I parametri che sono identici per vari effetti sono spiegati in dettaglio solo la prima volta che appaiono.

Il simbolo [  ] indica che questo parametro può essere assegnato al pedale di espressione (→ p.73).

I simboli (  -  ) indicano parametri che possono essere controllati con le manopole di parametro 1-3 in modo di riproduzione.

### Modulo COMP•DIST (compressore•distorsione)

Oltre a vari effetti di distorsione come overdrive e fuzz, questo modulo contiene un compressore pulito e un simulatore di chitarra acustica.

#### TYPE 1 ACOSIM (simulatore acustico)

Questo effetto fa sì che una chitarra elettrica suoni come una chitarra acustica.

**Parametro 1** TOP 1 - 10  

Regola il suono caratteristico delle corde di una chitarra acustica.

**Parametro 2** BODY 1 - 10

Regola la risonanza del corpo.

**Parametro 3** LEVEL 1 - 8

Regola il livello di volume dopo il passaggio attraverso il modulo COMP•DIST.

#### TYPE 2 CMP FS (compressore/rapido)

Questo è un compressore ad attacco rapido.

\* I parametri di TYPE 2 e 3 sono identici.



**Parametro 1** COLOR FL, Ft, bt

Seleziona il carattere del suono.

**FL (flat):** Suono pulito con caratteristiche piatte.

**Ft (fat clean):** Suono pulito con gamma media prominente

**bt (bright):** Suono pulito con gamma medio/alta vivida

**Parametro 2** COMP oF, 1 - 10  

Regola la profondità dell'effetto compressore. "oF" significa che l'effetto è disattivato.

**Parametro 3** LEVEL 1 - 8

Regolare il livello di volume dopo il passaggio attraverso il modulo COMP•DIST.



#### TYPE 3 CMP SL (compressore/lento)

Questo è un compressore ad attacco lento.

#### TYPE 4 CMP+CR (compressore + crunch)

Combinazione di compressore e crunch.

\* I parametri di TYPE 4-7 sono identici.

**Parametro 1** GAIN 1 - 30  

Regola la profondità della distorsione.

**Parametro 2** COMP oF, 1 - 10

Regola la profondità dell'effetto compressore.

**Parametro 3** LEVEL 1 - 8

Regola il livello di volume dopo il passaggio attraverso il modulo COMP•DIST.

#### TYPE 5 CMP+OD (compressore + overdrive)

Questa è una combinazione di compressore e overdrive.

#### TYPE 6 CMP+DS (compressore + distorsione)

Questa è una combinazione di compressore e distorsione.

#### TYPE 7 CMP+FZ (compressore + fuzz)

Questa è una combinazione di compressore e fuzz.

#### TYPE 8 OD1 (overdrive 1)

Questo effetto produce un suono dry di overdrive.

\* I parametri di TYPE 8-16 sono identici.

\* Los parámetros TIPO 8 - 16 son idénticos.

**Parámetro 1** **GAIN** 1 - 30  

Ajusta la intensidad de distorsión.

**Parámetro 2** **TONE** 0 - 10

Ajusta la calidad del tono.

**Parámetro 3** **LEVEL** 1 - 8

Ajusta el nivel del volumen después de pasar por el módulo COMP•DIST.

### TIPO 9 OD2 (OVERDRIVE2)

Este efecto produce un sonido de saturación con carácter de caja pronunciada.

### TIPO 10 DIST2 (DISTORTION2)

Este efecto produce un sonido de distorsión seco.

### TIPO 11 DIST2 (DISTORTION 2)

Este efecto produce un sonido de distorsión fuerte.

### TIPO 12 FUZZ

Produce un sonido deformado similar al de los años sesenta.

### TIPO 13 WILDFZ (WILD FUZZ)

Produce un sonido deformado agresivo, de ganancia alta.

### TIPO 14 LEAD

Produce un sonido con carácter de margen intermedio distintivo.

### TIPO 15 METAL

Produce un sonido de ganancia alta con final alto y bajo reforzado.

### TIPO 16 PWR DRV (POWER DRIVE)

Simula el sonido de un amplificador grande.

## Módulo ZNR/EQ (Reducción de ruido Zoom/Ecualizador)

Este módulo contiene un ecualizador de 4 bandas para efectuar los ajustes del tono. El ecualizador tiene solamente un tipo de efecto, y debido a que existen muchos parámetros, está dividido en dos páginas tituladas EQ P1 y EQ P2 (emplee las teclas MODULE ◀/▶ para conmutar las páginas). Este módulo también se compone de los ajustes ZNR.

### ZNR (Reducción de ruido Zoom)

El sistema de reducción de ruido original desarrollado por Zoom corta el ruido durante las pausas en las interpretaciones sin desmejorar la calidad del sonido.

**Parámetro 1** **ZNR** OF, 1 - 7

Ajusta la sensibilidad de ZNR. El alcance recomendado es ajustar el valor lo más alto posible sin producir el corte innatural del sonido del instrumento.

Cuando está en la condición "oF", ZNR queda inhabilitado.



El sistema ZNR opera independientemente del módulo EQ. El ajuste de ZNR también quedará activado si el módulo EQ está desactivado, y el módulo EQ y ZNR también pueden emplearse juntos.

### EQ P1 (EQ página 1)

Esta página del ecualizador de 4 bandas le permite ajustar desde el margen extremadamente alto hasta el margen intermedio.

**Parámetro 1** **PRESEN** -12 - 12

Controla el refuerzo/corte en el margen ultra alto (frecuencia central de 8 kHz).

**Parámetro 2** **HIGH** -12 - 12

Controla el refuerzo/corte en el margen alto (frecuencia central de 3,125 kHz).

**Parámetro 3** **MIDDLE** -12 - 12

Controla el refuerzo/corte en el margen intermedio (frecuencia central de 800 Hz).

### EQ P2 (EQ página 2)

Esta página del ecualizador de 4 bandas le permite ajustar en el

**Parametro 1** **GAIN** 1 - 30  

Regola l'intensità della distorsione.

**Parametro 2** **TONE** 0 - 10

Regola la qualità tonale.

**Parametro 3** **LEVEL** 1 - 8

Regola il livello di volume dopo il passaggio attraverso il modulo COMP•DIST.

### TIPO 9 OD2 (overdrive 2)

Questo effetto produce un suono di overdrive con un pronunciato carattere cassa.

### TIPO 10 DIST1 (distorsione 1)

Questo effetto produce un suono dry di distorsione.

### TIPO 11 DIST2 (distorsione 2)

Questo effetto produce un forte suono di distorsione.

### TIPO 12 FUZZ

Produce un suono di fuzz che ricorda gli anni Sessanta.

### TIPO 13 WILDFZ (wild fuzz)

Produce un suono di fuzz aggressivo ad alto guadagno.

### TIPO 14 LEAD

Produce un suono con un carattere distinto della gamma media.

### TIPO 15 METAL

Produce un suono ad alto guadagno con estremità bassa e alta enfatizzate.

### TIPO 16 PWR DRV (power drive)

Simula il suono di un grande amplificatore.

## Modulo ZNR/EQ (riduzione del rumore Zoom/equalizzatore)

Questo modulo contiene un equalizzatore a 4 bande per l'esecuzione delle regolazioni di tono. L'equalizzatore ha un solo tipo di effetto, ma poiché ha numerosi parametri, è stato diviso in due pagine chiamate EQ P1 e EQ P2. (Usare i tasti MODULE ◀/▶ per alternare le pagine.) Questo modulo include anche le impostazioni ZNR.

### ZNR (riduzione del rumore Zoom)

Questo sistema originale di riduzione del rumore sviluppato da Zoom taglia i disturbi durante le pause dell'esecuzione senza alterare la qualità tonale.

**Parametro 1** **ZNR** OF, 1 - 7

Regola la sensibilità ZNR. L'approccio consigliato è di impostare il valore più alto possibile che non produca un taglio innaturale del suono dello strumento. Quando si imposta "oF", ZNR è disabilitato.



ZNR funziona indipendentemente dal modulo EQ. L'impostazione ZNR sarà attiva anche se il modulo EQ è disattivato e il modulo EQ e ZNR possono essere usati contemporaneamente.

### EQ P1 (pagina 1 equalizzatore)

Questa pagina dell'equalizzatore a 4 bande permette la regolazione dalla gamma estremamente alta alla gamma media.

**Parametro 1** **PRESEN** -12 - 12

Controla l'enfatizzazione/taglio nella gamma ultra alta (frecuencia centrale 8 kHz).

**Parametro 2** **HIGH** -12 - 12

Controla l'enfatizzazione/taglio nella gamma alta (frecuencia centrale 3,125 kHz).

**Parametro 3** **MIDDLE** -12 - 12

Controla l'enfatizzazione/taglio nella gamma media (frecuencia centrale 800 Hz).

### EQ P2 (pagina 2 equalizzatore)

Questa pagina dell'equalizzatore a 4 bande permette la





# Español

**Parámetro 2** **TONE** 0 – 10  
Ajusta el tono del efecto.

**NOTA** *Independientemente al ajuste del parámetro MODE del módulo PEDAL (consulte la página 67), este tipo de efecto causará la misma operación que "UP".*

## TIPO 12 RING-M (RING MODULATOR)

Este efecto produce un sonido metálico.

**Parámetro 1** **POSI** AF, bF  
Selecciona el orden de conexión del módulo COMP•DIST y del módulo MOD.

**Parámetro 2** **RATE** 1 – 30   
Ajusta la frecuencia del efecto de modulación de timbre. El tono cambia considerablemente dependiendo del ajuste de la frecuencia.

**Parámetro 3** **BAL** 0 – 30   
Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.

## TIPO 13 SLOW-A (SLOW ATTACK)

Este efecto crea automáticamente un sonido de interpretación de violín dependiendo de la intensidad de recogida.

**Parámetro 1** **POSI** AF, bF  
Selecciona el orden de conexión del módulo COMP•DIST y del módulo MOD.

**Parámetro 2** **TIME** 1 – 30   
Ajusta el nivel de ataque.

**Parámetro 3** **CURVE** 1 – 10  
Ajusta la curva de ataque.

## TIPO 14 FILTER

Este efecto sigue la acción de recogida y controla la abertura del filtro consecuentemente.

**Parámetro 1** **POSI** AF, bF  
Selecciona el orden de conexión del módulo COMP•DIST y del módulo MOD.

**Parámetro 2** **TIME** 1 – 30   
Ajusta la velocidad de ataque.

**Parámetro 3** **MIX** 0 – 30  
Ajusta el margen del filtro ajustable.

**NOTA** *Se recomienda usar el efecto de filtro solamente con notas solas.*

## TIPO 15 DELAY

Este es un efecto de retardo ping-pong con retardo de tiempo de hasta 500 ms (milisegundos).

**Parámetro 1** **TIME** 1 – 50  
Ajusta el retardo de tiempo en pasos de 10 mseg.

**Parámetro 2** **FB** 0 – 10  
Ajusta la cantidad de realimentación. Los valores más altos resultan en más repeticiones de retardo.

**Parámetro 3** **RANGE** 1 – 10

## TIPO 16 ECHO

Este efecto produce un eco suave similar al eco de una cinta.

**Parámetro 1** **TIME** 1 – 50   
Ajusta el retardo de tiempo en pasos de 10 mseg.

**Parámetro 2** **FB** 0 – 10  
Ajusta la cantidad de realimentación.

**Parámetro 3** **MIX** 0 – 30

## TIPO 17 T-TRIP (TIME TRIP)

Es un tipo nuevo de efecto de retardo que varía el tiempo de retardo de acuerdo con la intensidad de recogida.

**Parámetro 1** **SENS** 1 – 50   
Ajusta la sensibilidad del efecto.

**Parámetro 2** **FB** -10 – 10  
Ajusta la cantidad de realimentación.

**Parámetro 3** **BAL** 0 – 30  
Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.

## TIPO 18 TRMCHO (TREMOLLO + CHORUS)

Es un efecto de trémolo y coro combinados.

**Parámetro 1** **TRMRAT** 1 – 30   
Ajusta la velocidad del trémolo.

# Italiano

**Parametro 2** **TONE** 0 – 10  
Regola il tono dell'effetto.

**NOTA** *Indipendentemente dall'impostazione del parametro MODE del modulo PEDAL (→ p.67), questo tipo di effetto causa la stessa operazione di "UP".*

## TYPE 12 RING-M (modulatore ad anello)

Questo effetto produce un suono metallico.

**Parametro 1** **POSI** AF, bF  
Seleziona l'ordine di collegamento del modulo COMP•DIST e del modulo MOD.

**Parametro 2** **RATE** 1 – 30   
Imposta la frequenza per l'effetto di modulazione ad anello. Il tono cambia considerevolmente a seconda dell'impostazione di frequenza.

**Parametro 3** **BAL** 0 – 30   
Regola il bilanciamento tra suono dell'effetto e suono diretto.

## TYPE 13 SLOW-A (attacco lento)

Questo effetto crea automaticamente un suono di "violino che suona" a seconda dell'intensità del pizzicato.

**Parametro 1** **POSI** AF, bF  
Seleziona l'ordine di collegamento del modulo COMP•DIST e del modulo MOD.

**Parametro 2** **TIME** 1 – 30   
Regola la velocità dell'attacco.

**Parametro 3** **CURVE** 1 – 10  
Regola la curva dell'attacco.

## TYPE 14 FILTER

Questo effetto segue l'azione di pizzicato e controlla l'apertura del filtro in modo corrispondente.

**Parametro 1** **POSI** AF, bF  
Seleziona l'ordine di collegamento del modulo COMP•DIST e del modulo MOD.

**Parametro 2** **TIME** 1 – 30   
Regola la velocità dell'attacco.

**Parametro 3** **MIX** 0 – 30  
Imposta la gamma regolabile del filtro.

**NOTA** *Si consiglia di usare l'effetto filtro solo con note singole.*

## TYPE 15 DELAY

Questo è un ritardo a ping-pong con un tempo di ritardo massimo di 500 ms (milisecondi).

**Parametro 1** **TIME** 1 – 50  
Regola il tempo di ritardo in passi di 10 ms.

**Parametro 2** **FB** 0 – 10  
Regola la quantità di feedback. Valori maggiori producono più ripetizioni del ritardo.

**Parametro 3** **RANGE** 1 – 10

## TYPE 16 ECHO

Questo effetto produce un eco morbido simile all'eco del nastro.

**Parametro 1** **TIME** 1 – 50   
Regola il tempo di ritardo in passi di 10 ms.

**Parametro 2** **FB** 0 – 10  
Regola la quantità di feedback.

**Parametro 3** **MIX** 0 – 30

## TYPE 17 T-TRIP (viaggio nel tempo)

Questo è un nuovo tipo di effetto di ritardo che varia il tempo di ritardo in base all'intensità del pizzicato.

**Parametro 1** **SENS** 1 – 50   
Regola la sensibilità dell'effetto.

**Parametro 2** **FB** -10 – 10  
Regola la quantità di feedback.


**Parametro 3** **BAL** 0 – 30  
Regola il bilanciamento tra suono dell'effetto e suono diretto.

## TYPE 18 TRMCHO (tremolo + chorus)

Questo è un effetto combinato di tremolo e chorus.



**Parametro 1** **TRMRAT** 1 – 30   
Regola la velocità del tremolo.

## Español

- Parámetro 2** **CHORAT** 1 – 30  
Ajusta la velocidad de modulación del efecto de coro.
- Parámetro 3** **CHOMIX** 0 – 30   
Ajusta la mezcla del sonido de coro.



### TIPO 19 RINIV (RING MODULATOR + VIBRATO)

Es un efecto de modulador de timbre y de vibrato.

- Parámetro 1** **RINRAT** 1 – 30  
Ajusta la frecuencia del efecto de modulación de timbre.
- Parámetro 2** **VIBRAT** 1 – 30   
Ajusta la velocidad del efecto de vibrato.
- Parámetro 3** **VIBDEP** 0 – 10   
Ajusta la profundidad del efecto de vibrato.

### TIPO 20 VIBE

Es un efecto de vibrato.

- Parámetro 1** **DEPTH** 0 – 10  
Ajusta la profundidad del efecto.
- Parámetro 2** **RATE** 1 – 30   
Ajusta la velocidad del efecto.
- Parámetro 3** **BAL** 0 – 30   
Ajusta el balance entre el sonido del efecto y el sonido directo.


## Módulo REV (REVERB)

Además de los efectos de reverberación y de retardo, este módulo también contiene efectos Jam sofisticados que emplean la última tecnología de muestreo.

### TIPO 1 HALL

Este es un efecto de reverberación que simula los sonidos acústicos de una sala de conciertos.

\*Los parámetros TIPO 1 y 2 son idénticos.


- Parámetro 1** **TIME** 1 – 30  
Ajusta la duración de la reverberación (tiempo de reverberación).
- Parámetro 2** **STONE** 0 – 10  
Ajusta el tono del efecto.
- Parámetro 3** **MIX** 0 – 30   
Ajusta la mezcla del efecto.

### TIPO 2 ROOM

Este es un efecto de reverberación que simula los sonidos acústicos de una sala.

### TIPO 3 PP-DLY (PING-PONG DELAY)



Este es un efecto de retardo ping-pong con duración de hasta 1,5 segundos.

- Parámetro 1** **TIME** 1 – 99, 1.0 – 1.5  
Ajusta el tiempo de retardo desde 10 mseg a 990 mseg en pasos de 10 mseg.(1 - 99) y por encima de 1 segundo en pasos de 100 mseg (1.0 - 1.5).
- Parámetro 2** **FB** 0 – 10  
Ajusta la cantidad de realimentación.
- Parámetro 3** **MIX** 0 – 30   
Ajusta la mezcla del efecto.

### TIPO 4 DLY HAL (DELAY + HALL)

Este es un efecto de retardo y sala de conciertos combinados.

\*Los parámetros TIPO 4 y 5 son idénticos.


- Parámetro 1** **DLYTIM** 1 – 50  
Ajusta el retardo de tiempo en pasos de 10 mseg.
- Parámetro 2** **DLYMIX** 0 – 15   
Ajusta la mezcla del retardo.
- Parámetro 3** **REVMIX** 1 – 15   
Ajusta la mezcla de reverberación.

### TIPO 5 DLY ROM (DELAY + ROOM)


Este es un efecto de retardo y reverberación combinados.

### JAM (Jam Play)

Este es un efecto especial que le permite grabar una frase de guitarra durante la reproducción y reproducirla de varias formas.

- Parámetro 1** **STYLE** nM, rS, SC   
Selecciona el método de reproducción de una frase grabada.  
nM (NORMAL): Reproducción en dirección normal.

## Italiano

- Parametro 2** **CHORAT** 1 – 30  
Regola la velocità di modulazione dell'effetto di chorus.
- Parametro 3** **CHOMIX** 0 – 30   
Regola il missaggio del suono di chorus.



### TYPE 19 RINIV (modulatore ad anello + vibrato)

Questo è un effetto combinato di modulatore ad anello e vibrato.

- Parametro 1** **RINRAT** 1 – 30  
Regola la frequenza dell'effetto di modulatore ad anello.
- Parametro 2** **VIBRAT** 1 – 30   
Regola la velocità dell'effetto di vibrato.
- Parametro 3** **VIBDEP** 0 – 10   
Regola la profondità dell'effetto di vibrato.

### TYPE 20 VIBE

Questo è un effetto di vibrato.

- Parametro 1** **DEPTH** 0 – 10  
Regola la profondità dell'effetto.
- Parametro 2** **RATE** 1 – 30   
Regola la velocità dell'effetto.
- Parametro 3** **BAL** 0 – 30   
Regola il bilanciamento tra suono dell'effetto e suono diretto.


## Modulo REV (riverbero)

Oltre ad effetti di riverbero e di ritardo, questo modulo contiene anche sofisticati effetti jam che usano la più recente tecnologia di campionamento.

### TYPE 1 HALL

Questo è un effetto di riverbero che simula l'acustica di una sala concerti.

\* I parametri di TYPE 1 e 2 sono identici.


- Parametro 1** **TIME** 1 – 30  
Regola la durata del riverbero (tempo di riverbero).
- Parametro 2** **STONE** 0 – 10  
Regola il tono dell'effetto.
- Parametro 3** **MIX** 0 – 30   
Regola il missaggio dell'effetto.

### TYPE 2 ROOM

Questo è un effetto di riverbero che simula l'acustica di una stanza.

### TYPE 3 PP-DLY (ritardo a ping-pong)


Questo è un effetto di ritardo a ping-pong con una durata massima di 1,5 secondi.

- Parametro 1** **TIME** 1 – 99, 1.0 – 1.5  
Regola il tempo di ritardo da 10 ms a 990 ms in passi di 10 ms (1-99) e oltre 1 secondo in passi di 100 ms (1.0-1.5).
- Parametro 2** **FB** 0 – 10  
Regola la quantità di feedback.
- Parametro 3** **MIX** 0 – 30   
Regola il missaggio dell'effetto.

### TYPE 4 DLY HAL (ritardo + hall)

Questo è un effetto combinato di ritardo e hall.

\* I parametri di TYPE 4 e 5 sono identici.


- Parametro 1** **DLYTIM** 1 – 50  
Regola il tempo di ritardo in passi di 10 ms.
- Parametro 2** **DLYMIX** 0 – 15   
Regola il missaggio del ritardo.
- Parametro 3** **REVMIX** 1 – 15   
Regola il missaggio del riverbero.

### TYPE 5 DLY ROM (ritardo + room)

Questo è un effetto combinato di ritardo e riverbero.

### JAM (Jam Play)

Questo è un effetto speciale che permette di registrare una frase di chitarra durante la riproduzione e la riproduce in vari modi.

- Parametro 1** **STYLE** nM, rS, SC   
Seleziona il metodo di riproduzione per la frase registrata.  
nM (normale): Riproduce nella direzione normale.  
rS (inverso): Riproduce in direzione inversa.



**rs (REVERSE):** Reproducción en dirección invertida.

**SC (SCRATCH):** Emplee el pedal de expresión para reproducir con el efecto tipo scratch. Desde la posición central, el pedal controla la reproducción normal o invertida.

**Parámetro 2**

Selecciona el método de reproducción del interruptor de pedal ▼.

**tS (TRIGGER ONE-SHOT):** La presión del interruptor de pedal ▼ causa el inicio de la reproducción desde el principio. La presión del interruptor de pedal ▼ durante la reproducción la detiene.

**tL (TRIGGER LOOP):** La presión del interruptor de pedal ▼ causa la reproducción en bucle. La presión del interruptor de pedal ▼ durante la reproducción la detiene.

**GS (GATE ONE-SHOT):** Mientras el interruptor de pedal ▼ está presionado, la reproducción empezará a reproducirse desde el principio. La liberación del interruptor de pedal ▼ detendrá la reproducción.

**GL (GATE LOOP):** Mientras el interruptor de pedal ▼ está presionado, se efectuará la reproducción en bucle desde el principio. La liberación del interruptor de pedal ▼ detendrá la reproducción.

**rS (RETRIGGER ONE-SHOT):** La presión del interruptor de pedal ▼ hace que la reproducción empiece desde el principio. La presión del interruptor de pedal ▼ durante la reproducción hace que vuelva a empezar de nuevo desde el principio.

**Parámetro 3**

Ajusta la mezcla del efecto.



Para una explicación detallada de JAM PLAY, consulte la página 69.

## Módulo TOTAL

TOTAL no es un módulo de efectos independiente. Más bien sirve para ajustar los parámetros que afectan a todos los patches o al GFX-707 entero. Usted puede conmutar entre las páginas TOTAL1 y TOTAL2 con las teclas TYE (BANK) ▼/▲.

### TOTAL 1

**Parámetro 1**

Especifica la posición de entrada.

**Parámetro 2**

Selecciona los caracteres.

Los mandos de parámetros 1 y 2 le permiten introducir o editar el nombre de un patch. El mando 1 especifica la posición de entrada de los caracteres (indicada por la parte parpadeante de la visualización) y la perilla 2 selecciona el carácter alfanumérico a ser introducido en esa posición.

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

**Parámetro 3**

Ajusta el nivel del patch final. El ajuste del nivel se efectúa con el mando de parámetros 1. El valor de 25 corresponde a la ganancia unitaria.

### TOTAL 2

**Parámetro 1**

Activa y desactiva la función de carga directa. Cuando está activada, el sonido cambia inmediatamente al conmutar (valor inicial) el patch. Cuando se muestra "oF", la lectura del patch nuevo se retrasa hasta que el usuario la confirme.

Este parámetro se aplica a todos los patches. Se almacena automáticamente cuando se cambia el ajuste de parámetros.

**Parámetro 2**

Activa y desactiva la función de fijación de banco. Cuando se muestra "oF", la presión repetida del interruptor de pedal ▲ se conmuta a través de todos los patches y bancos, tales como por

**SC (scratch):** Usare il pedale di espressione per riprodurre con un effetto di tipo scratch. Dalla posizione centrale, il pedale controlla la riproduzione in avanti o indietro.

**Parametro 2**

Seleziona il metodo di riproduzione per l'interruttore pedale ▼.

**tS (attivazione singola):** Premendo l'interruttore pedale ▼ si fa partire la riproduzione per una volta. Premendo l'interruttore pedale ▼ durante la riproduzione si interrompe la riproduzione.

**tL (attivazione ciclo):** Premendo l'interruttore pedale ▼ si attiva la riproduzione ciclica. Premendo l'interruttore pedale ▼ durante la riproduzione si interrompe la riproduzione.

**GS (pressione singola):** Mentre si tiene premuto l'interruttore pedale ▼, viene eseguita una volta la riproduzione dall'inizio. Rilasciando l'interruttore pedale ▼ la riproduzione si interrompe.

**GL (pressione ciclo):** Mentre si tiene premuto l'interruttore pedale ▼, viene eseguita la riproduzione ciclica dall'inizio. Rilasciando l'interruttore pedale ▼ la riproduzione si interrompe.

**rS (riattivazione singola):** Premendo l'interruttore pedale ▼ si fa partire la riproduzione per una volta. Premendo l'interruttore pedale ▼ durante la riproduzione si fa ripartire la riproduzione dal principio.

**Parametro 3**

Regola il messaggio dell'effetto.



Per una spiegazione dettagliata di Jam Play, vedere pagina 69.

## Modulo TOTAL

TOTAL non è un modulo di effetto indipendente. Esso serve invece a impostare parametri che influenzano tutti i patch dell'intero GFX-707. Si possono alternare le pagine TOTAL 1 e TOTAL 2 con i tasti TYPE (BANK) ▼/▲.

### TOTAL 1

**Parametro 1**

Specifica la posizione di inserimento.

**Parametro 2**

Seleziona i caratteri.

Le manopole di parametro 1 e 2 permettono di inserire o modificare un nome di patch. La manopola 1 specifica la posizione di inserimento del carattere (indica dalla parte lampeggiante dell'indicazione) e la manopola 2 seleziona il carattere alfanumerico da inserire in quella posizione.

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

**Parametro 3**

Imposta il livello di patch finale. La regolazione del livello viene eseguita con la manopola di parametro 1. Un valore di 25 corrisponde al guadagno dell'unità.

### TOTAL 2

**Parametro 1**

Attiva e disattiva la funzione Direct Load. Quando è selezionato "on", il suono cambia immediatamente quando si cambia patch (impostazione iniziale). Quando è selezionato "oF", la lettura del nuovo patch viene ritardata fino a che viene ricevuta conferma dall'utilizzatore. Questo parametro agisce su tutti i patch. Viene memorizzato automaticamente quando si cambia l'impostazione del parametro.

**Parametro 2**

Attiva e disattiva la funzione Bank Hold. Quando è selezionato "oF", premendo ripetutamente l'interruttore pedale ▲ si cambiano in ordine tutti i patch e i banchi memoria, come A1 → A2 → A3 → A4 → A5 → B1. Quando è selezionato "on",

ejemplo A1 → A2 → A3 → A4 → A5 → B1. Cuando está activada, el banco queda fijado y los patches se conmutan solamente dentro del banco, tal como por ejemplo A1 → A2 → A3 → A4 → A5 → A1.

Este parámetro se aplica a todos los patches. Se repone a "oF" cuando se conecta la alimentación.

**Parámetro 3**  **AP, Ln**

Adapta las características de un simulador de amplificador incorporado para el ambiente de uso de la unidad. Cuando se conecta el GFX-707 a un amplificador de guitarra, emplee "AP". Para la conexión de un equipo de nivel de línea tal como por ejemplo una mezcladora o una grabadora, emplee "Ln". Este parámetro se aplica a todos los patches. Se repone a "AP" al conectar la alimentación.

## Módulo PEDAL

El módulo PEDAL no es un módulo de efectos. Contiene varios ajustes para el pedal de expresión.

**Parámetro 1**  **oF, VL, dS, Md, rV**

Selecciona el módulo a ser asignado al pedal de expresión.

**oF:** Desactivado

**VL:** Volumen

**dS:** Módulo COMP•DIST

**Md:** Módulo MOD

**rV:** Módulo REV

**Parámetro 2**  **UP, dn, Hi, Lo**

Determina cómo el parámetro cambiará al mover el pedal.

**UP:** Valor mínimo → Valor máximo del parámetro (dirección de avance)

**dn:** Valor máximo → Valor mínimo del parámetro (dirección invertida)

**Hi:** Valor actual → Valor máximo (dirección de avance)

**Lo:** Valor mínimo → Valor actual (dirección de avance)

**Parámetro 3**  **0 - 10**

Ajusta el valor mínimo cuando usa el pedal de expresión como pedal del volumen (parámetro ASSIGN ajustado en "VL").

**NOTA** Cuando use el pedal de expresión como pedal del volumen, el parámetro MINVOL cambia desde el valor máximo en dirección de avance.

**NOTA** Los parámetros 1 y 2 pueden ajustarse a cada patch y se almacenan al almacenar el patch. El parámetro 3 se aplica a todos los patches y se almacena automáticamente cuando se cambia el ajuste.

**SUGERENCIA** Para más información sobre cómo ajustar los parámetros con el pedal de expresión, vea la página 73.

il banco memoria è bloccato e i patch cambiano solo all'interno del banco di memoria, come A1 → A2 → A3 → A4 → A5 → A1. Questo parametro agisce su tutti i patch. Viene riportato su "oF" all'accensione.

**Parametro 3**  **AP, Ln**

Adatta le caratteristiche del simulatore di amplificatore incorporato all'ambiente di impiego dell'unità. Quando il GFX-707 è collegato ad un amplificatore per chitarra, usare "AP".

Per il collegamento ad apparecchi di livello in linea come un mixer o un registratore, usare "Ln".

Questo parametro agisce su tutti i patch. Viene riportato su "AP" all'accensione.

## Modulo PEDAL

In senso stretto il modulo PEDAL non è un modulo di effetto. Esso contiene varie impostazioni per il pedale di espressione.

**Parametro 1**  **oF, VL, dS, Md, rV**

Seleziona il modulo da assegnare al pedale di espressione.

**oF:** Disattivato

**VL:** Volume

**dS:** Modulo COMP•DIST

**Md:** Modulo MOD

**rV:** Modulo REV

**Parametro 2**  **UP, dn, Hi, Lo**

Determina il modo di cambiamento del parametro quando si sposta il pedale.

**UP:** Valore minimo → valore massimo del parametro (direzione in avanti)

**dn:** Valore massimo → valore minimo del parametro (direzione indietro)

**Hi:** Valore attuale → valore massimo (direzione in avanti)

**Lo:** Valore minimo → valore attuale (direzione indietro)

**Parametro 3**  **0 - 10**

Imposta il valore minimo quando si usa il pedale di espressione come pedale di volume (parametro ASSIGN regolato su "VL").

**NOTA** Quando si usa il pedale di espressione come pedale di volume, il volume cambia dal valore MINVOL al valore massimo nella direzione in avanti indipendentemente dall'impostazione del parametro MODE.

**NOTA** I parametri 1 e 2 possono essere impostati per ciascun patch e sono memorizzati quando si memorizza il patch. Il parametro 3 agisce su tutti i patch e viene memorizzato automaticamente quando si cambia l'impostazione.

**SUGGERIMENTO** Per informazioni sulla regolazione dei parametri con il pedale di espressione, vedere pagina 73.

## Empleo de la función JAM PLAY

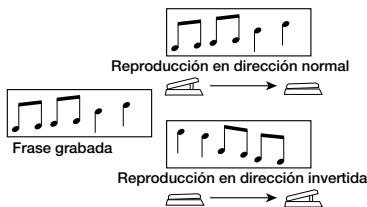
Además del muestreador normal, el GFX-707 incorpora la característica JAM PLAY que graba y reproduce una frase de guitarra de hasta 2 segundos. Esto permite el retardo de fijación y la frase también puede reproducirse de forma invertida. La dirección y velocidad de la reproducción puede controlarse con el pedal de expresión lo que le permite alcanzar un efecto de scratch como los usados por los disk jockeys. Para emplear la función JAM PLAY, seleccione un patch para ajustar el tipo de efecto del módulo REV a JAM, y ajuste el parámetro STYLE (método de reproducción) y el parámetro TRG/GT (función del interruptor de pedal) de la forma deseada.

- 1 **Seleccione el patch a emplear con la función JAM PLAY.**
- 2 **Active el modo de edición y seleccione JAM como el tipo de efecto del módulo REV (consulte la página 47). Verifique que el módulo REV está en la posición ON.**
- 3 **Gire el mando de parámetros 1 y seleccione el parámetro STYLE (método de reproducción de la frase grabada).**

**nM (NORMAL):** Reproducción en dirección normal.

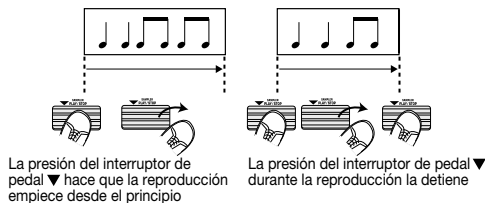
**rS (REVERSE):** Reproducción en dirección invertida.

**SC (SCRATCH):** Emplee el pedal de expresión para reproducir con el efecto tipo scratch. Desde la posición central, el pedal controla la reproducción normal o invertida.

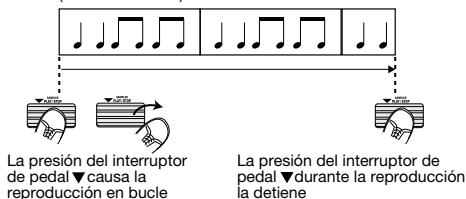


- 4 **Cuando el parámetro STYLE está ajustado en "nM" (NORMAL) o "rS" (REVERSE), emplee el mando de parámetros 1 para ajustar el parámetro TRG/GT (modo TRIGGER/GATE).**

tS (TRIGGER ONE-SHOT)



tL (TRIGGER LOOP)



## Uso della funzione Jam Play

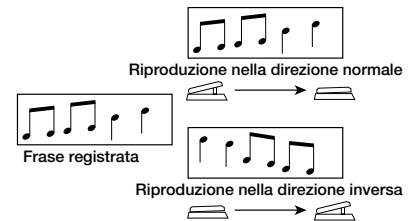
Oltre al normale campionatore, il GFX-707 dispone di una funzione Jam Play che registra e riproduce una frase di chitarra di una durata massima di 2 secondi. Questo permette il ritardo di tenuta e la frase può anche essere riprodotta all'indietro. La direzione e la velocità della riproduzione possono essere controllate con il pedale di espressione, permettendo di ottenere effetti "scratch" come quelli usati dai DJ. Per usare Jam Play, selezionare un patch per cui il tipo di effetto del modulo REV è impostato su JAM e regolare il parametro STYLE (metodo di riproduzione) e il parametro TRG/GT (funzione dell'interruttore pedale) come desiderato.

- 1 **Selezionare il patch da usare con Jam Play.**
- 2 **Attivare il modo di modifica e selezionare JAM come tipo di effetto per il modulo REV (→ p.47). Verificare che il modulo REV sia attivato.**
- 3 **Girare la manopola di parametro 1 e selezionare il parametro STYLE (metodo di riproduzione per la frase registrata).**

**nM (normale):** Riproduzione nella direzione normale.

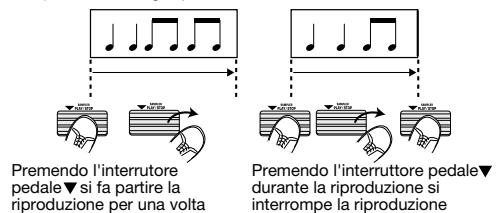
**rS (inverso):** Riproduzione nella direzione inversa.

**SC (scratch):** Usare il pedale di espressione per riprodurre con l'effetto di tipo scratch. Dalla posizione centrale, il pedale controlla la riproduzione in avanti o indietro.



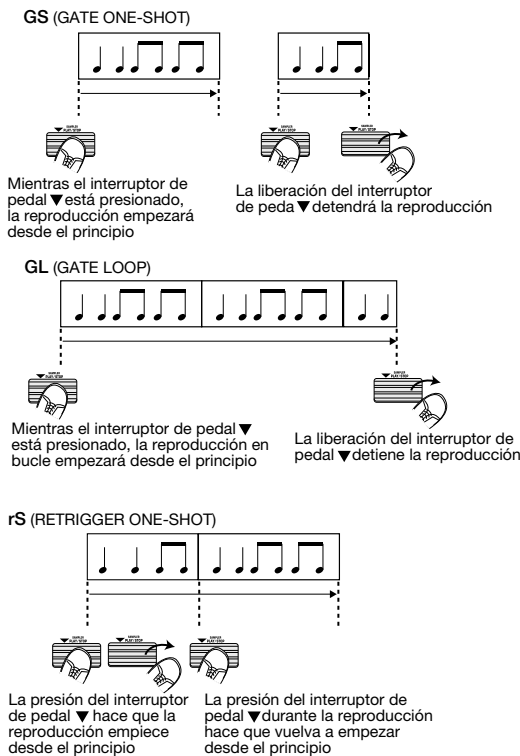
- 4 **Quando il parametro STYLE è impostato su "nM" (normale) o "rS" (inverso), usare la manopola di parametro 1 per impostare il parametro TRG/GT (modo attivazione/pressione).**

tS (attivazione singola)



tL (attivazione ciclo)





Quando el parámetro STYLE está ajustado en "SC", este parámetro no tiene efecto alguno.

**5 Diríjase al módulo PEDAL y asigne el pedal de expresión al módulo REV (consulte la página 73).**

**6 Almacene el patch y retorne al modo de reproducción.**

Durante el modo de reproducción, cuando un patch donde puede usarse y seleccionarse la reproducción JAM, los LED de los módulos REV y PEDAL parpadean.

**7 Presione totalmente el pedal de expresión.**

El GFX-707 se colocará en el modo de reproducción JAM y luego se colocará en el modo de reserva de grabación. La indicación "JP" se muestra en el indicador BANK/PATCH.

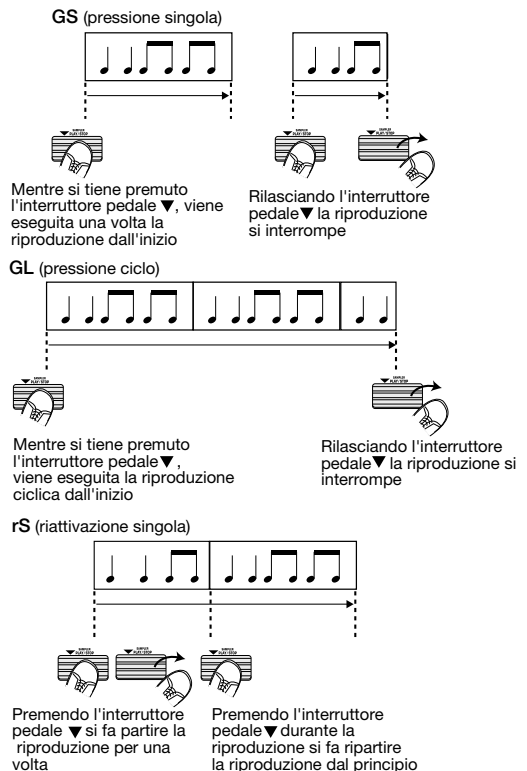
**8 Mientras toca el instrumento, presione el interruptor de pedal ▲ cuando desee iniciar la grabación.**

De la forma contraria a la función de muestreo normal, la señal grabada para JAM PLAY siempre es procesada por los efectos seleccionados actualmente.

**9 Para detener la grabación a la mitad, presione el interruptor de pedal ▼.**

Alternativamente, después de 2 segundos, la grabación se detendrá automáticamente.

**10 Emplee el interruptor de pedal ▼ o el pedal de expresión para controlar la reproducción/parada de la frase grabada.**



Quando il parametro STYLE è impostato su "SC", questo parametro non ha alcun effetto.

**5 Passare al modulo PEDAL e assegnare il pedal di espressione al modulo REV (→ p.73).**

**6 Memorizzare il patch e tornare al modo di riproduzione.**

In modo di riproduzione, quando viene selezionato un patch per cui può essere usato Jam Play, i LED dei moduli REV e PEDAL lampeggiano.

**7 Premere a fondo il pedal di espressione.**

Il GFX-707 passa al modo Jam Play e passa alla condizione di attesa registrazione. L'indicazione "JP" appare sull'indicatore BANK/PATCH.

**8 Mentre si suona lo strumento, premere l'interruttore pedale ▲ quando si desidera iniziare la registrazione.**

Diversamente da quanto accade con la normale funzione di campionario, il segnale registrato per Jam Play è sempre trattato con gli effetti attualmente selezionati.

**9 Per interrompere la registrazione a metà, premere l'interruttore pedale ▼.**

Oppure dopo 2 secondi la registrazione si ferma automaticamente.

**10 Usare l'interruttore pedale ▼ o il pedal di espressione per controllare la riproduzione/arresto della frase registrata.**

La funzione dell'interruttore pedale ▼ e del pedal di

La función del interruptor de pedal ▼ y del pedal de expresión depende de los ajustes del parámetro STYLE y del parámetro TRG/GT.

Cuando se selecciona "nM" o "rS" como el parámetro STYLE, el pedal de expresión puede usarse para ajustar el nivel de la señal de reproducción.

Para grabar y reproducir una frase nueva, repita los pasos 8 - 10.

### 11 Para terminar el modo JAM PLAY, presione el pedal de expresión una vez más totalmente o presione la tecla EDIT (CANCEL).

También, después de terminar el modo JAM PLAY, la frase grabada más recientemente será almacenada por la unidad para poder ser usada más tarde al seleccionar un patch que puede usarse con la función JAM PLAY. Si JAM PLAY está permitido para ambos patches, también será posible conmutarlos mientras reproduce la frase grabada.

## Control de un efecto con el pedal

El pedal de expresión del GFX-707 puede usarse para controlar el volumen o los parámetros de los módulos COMP•DIST, MOD y REV en tiempo real.

### 1 Durante el modo de edición, emplee las teclas MODULE ◀/▶ para hacer que el LED del módulo PEDAL parpadee.

Cuando desee controlar un parámetro con el pedal de expresión, primero deberá asignar el parámetro al pedal en el modo de edición.

### 2 Emplee el mando de parámetros 1 para seleccionar el objetivo de asignación del pedal de expresión. El parámetro 1 del módulo PEDAL es el parámetro ASSIGN.

Pueden seleccionarse los siguientes objetivos: "VL" (volumen), "dS" (módulo COMP•DIST), "Md" (módulo MOD), "rv" (módulo REV). Cuando se llama un módulo al cual se le ha asignado el pedal, la indicación "Pd" aparecerá en el indicador BANK/PATCH.

El parámetro que está siendo actualmente controlado está predeterminado para cada tipo de efecto del módulo. Este parámetro se indica mediante la marca de pedal descrita en las páginas 53 a 67.

### 3 Emplee el mando de parámetros 2 para seleccionar la forma de cambio de los parámetros cuando se mueve el pedal.

El parámetro 2 es el parámetro MODE que determina el margen y dirección del cambio causado por el pedal de expresión.

Los ajustes disponibles son "UP", "dn" (DOWN), Hi (HIGH) y Lo (LOW).

espressione dipende dall'impostazione del parametro STYLE e del parametro TRG/GT.

Quando "nM" o "rS" è selezionato per il parametro STYLE, il pedale di espressione può essere usato per regolare il livello del segnale di riproduzione.

Per registrare e riprodurre una nuova frase, ripetere i punti 8-10.

### 11 Per terminare il modo Jam Play, premere ancora una volta a fondo il pedale di espressione o premere il tasto EDIT (CANCEL).

Inoltre, dopo la chiusura del modo Jam Play la frase registrata più recente viene conservata temporaneamente dall'unità e può essere usata di nuovo quando viene selezionato un patch per cui è abilitato Jam Play. Se Jam Play è abilitato per entrambi i patch, si possono anche alternare i patch durante la riproduzione della frase registrata.

Quando si usa il campionatore normale o si spegne l'unità la frase viene cancellata.

## Controllo di un effetto con il pedale

Il pedale di espressione del GFX-707 può essere usato per controllare il volume o i parametri dei moduli COMP•DIST, MOD e REV in tempo reale.

### 1 In modo di modifica, usare i tasti MODULE ◀/▶ per far lampeggiare il LED del modulo PEDAL.

Quando si desidera controllare un parametro con il pedale di espressione, il parametro deve essere prima assegnato al pedale in modo di modifica.

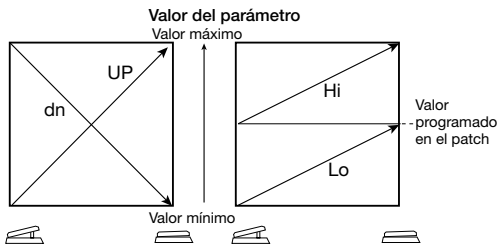
### 2 Usare la manopola di parametro 1 per selezionare un obiettivo per il pedale di espressione. Il parametro 1 del modulo PEDAL è il parametro ASSIGN.

Si possono selezionare i seguenti obiettivi: "VL" (volume), "dS" (modulo DIST•COMP), "Md" (modulo MOD), "rv" (modulo REV). Quando viene richiamato un modulo cui è assegnato il pedale, l'indicazione "Pd" appare sull'indicatore BANK/PATCH.

Il parametro effettivamente controllato è predeterminato per ciascun tipo di effetto del modulo. Questo parametro è indicato dal segno di pedale nelle descrizioni alle pagine da 53 a 67.

### 3 Usare la manopola di parametro 2 per selezionare il modo in cui il parametro cambia quando si sposta il pedale.

Il parametro 2 è il parametro MODE che stabilisce la gamma e la direzione del cambiamento causato dal pedale di espressione. Le impostazioni disponibili sono "UP", "dn" (giù), "Hi" (alto) e "Lo" (basso).



#### 4 Almacene el patch y retorne al modo de reproducción.

Verifique que el módulo al que se le ha asignado el pedal se encuentra en la posición ON.

**NOTA** Para más información sobre los cambios del volumen con el uso del pedal de expresión como pedal del volumen, consulte la explicación sobre el parámetro MINVOL del volumen PEDAL (consulte la página 67).

#### 5 Mientras selecciona el patch almacenado, mueva el pedal de expresión. El parámetro asignado al pedal en el modo de edición deberá cambiar.

#### 6 Para conmutar el modo ON/OFF de un módulo asignado al pedal, presione totalmente el pedal de expresión.

En el modo de reproducción, la presión completa del pedal conmuta el estado ON/OFF del módulo.

**NOTA**

- Existe una excepción al comportamiento de arriba. Si selecciona un patch que está activado para JAM PLAY (consulte la página 69), la presión completa del pedal de expresión activará la función JAM PLAY causando que el GFX-707 se coloque en el modo de reserva de grabación.
- Cuando use el pedal de expresión como el pedal del volumen, la presión completa del pedal no tiene otro efecto que el de subida del volumen.

## Inicialización completa/Rellamada de fábrica

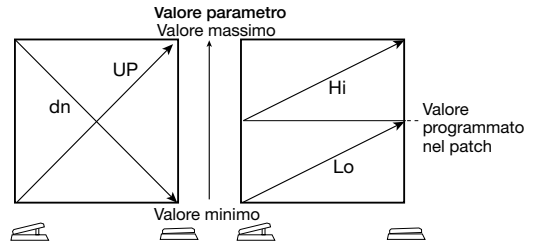
La función de inicialización completa/Rellamada de fábrica es una función especial que le permite reponer el GFX-707 a las condiciones iniciales de fábrica.

Cuando efectúe la función de Inicialización completo, todos los patches del grupo USER y todos los otros ajustes de la unidad retornan a las condiciones iniciales. La rellamada de fábrica puede usarse para reponer patches específicos del grupo USER a sus valores iniciales.

#### 1 Conecte la alimentación del GFX-707 mientras mantiene presionada la tecla STORE.

La indicación "ALINIT" parpadeará en la visualización.

- Para efectuar la inicialización completa  
→ Continúe con el paso 2
- Para efectuar la rellamada de fábrica  
→ Emplee los interruptores de pedales ▼/▲ y las teclas TYPE (BANK) ▼/▲ para seleccionar el patch (del grupo USER) que desea retornar a los valores iniciales.



#### 4 Memorizzare il patch e tornare al modo di riproduzione.

Verificare che il modulo a cui è stato assegnato il pedale sia attivato.

**NOTA** Per informazioni sul cambiamento del volume quando si usa il pedale di espressione come pedale di volume, vedere la spiegazione del parametro MINVOL nel modulo PEDAL (→ p.67).

#### 5 Mentre è selezionato il patch memorizzato, muovere il pedale di espressione. Il parametro assegnato al pedale in modo di modifica dovrebbe cambiare.

#### 6 Per attivare/disattivare il modulo assegnato al pedale, premere a fondo il pedale di espressione.

In modo di riproduzione, premendo a fondo il pedale di espressione si attiva/disattiva il relativo modulo.

**NOTA**

- Esiste un'eccezione al funzionamento spiegato sopra. Se viene selezionato un patch per cui è attivo Jam Play (→ p.69), premendo a fondo il pedale di espressione si attiva il modo Jam Play e il GFX-707 passa al modo di attesa registrazione.
- Quando si usa il pedale di espressione come pedale di volume, premendo a fondo il pedale non si ha alcun altro effetto che alzare il volume.

## Inizializzazione totale/riciamo delle impostazioni di fabbrica

La funzione di inizializzazione totale/riciamo delle impostazioni di fabbrica è una funzione speciale che permette di riportare il GFX-707 alla condizione vigente all'uscita dalla fabbrica. Quando si esegue l'inizializzazione totale, tutti i patch del gruppo USER e tutte le altre impostazioni dell'unità sono riportati alla loro condizione iniziale. Il richiamo delle impostazioni di fabbrica può essere usato per ripristinare specifici patch del gruppo USER alle impostazioni originali.

#### 1 Accendere il GFX-707 tenendo premuto il tasto STORE.

L'indicazione "ALINIT" lampeggia sul display.

- Per eseguire l'inizializzazione totale  
→ Proseguire dal punto 2
- Per eseguire il richiamo delle impostazioni di fabbrica  
→ Usare gli interruttori pedale ▼/▲ e i tasti TYPE (BANK) ▼/▲ per selezionare il patch (del gruppo USER) che si desidera riportare alla condizione iniziale di fabbrica.

## 2 Presione la tecla STORE una vez más.

La función de inicialización completa o de rellamada de fábrica se llevará a cabo. Si ha llevado la inicialización completa, la unidad retornará automáticamente al modo de reproducción.

Importante:

Cuando ejecute la función de inicialización completa, los contenidos de todos los patches almacenados por el usuario serán sobrescritos (borrados). Cuando desee cancelar la función de inicialización completa/rellamada de fábrica, presione la tecla EDIT (CANCEL) antes del paso 2.

## Ajuste del pedal de expresión

El pedal de expresión del GFX-707 emplea un mecanismo de sensor óptico altamente fiable. El pedal ha sido ajustado en fábrica para que opere de la forma óptima, pero a veces es necesario su ajuste. Si no ocurre la activación/desactivación aunque presione ligeramente el pedal, tendrá que ajustar el pedal de la siguiente forma.

### 1 Conecte la alimentación del GFX-707 mientras mantiene presionada la tecla SAMPLER.

La indicación "MIN" parpadeará en la visualización.

### 2 Con el pedal de expresión totalmente subido, presione la tecla STORE.

La indicación visualizada cambiará a "MAX".



### 3 Presione el pedal de expresión completamente y luego saque el pie del pedal (el pedal retrocederá un poco). Presione en este momento la tecla STORE.



El ajuste quedará completado y la unidad retornará al modo de reproducción.

**SUGERENCIA** El punto donde se presiona la tecla STORE en el paso 3 determina el punto de activación/desactivación. Si desea la activación/desactivación del pedal con una ligera presión, presione la tecla con una posición un poco más alta del pedal.

## 2 Premere di nuovo il tasto STORE.

L'inizializzazione totale o il richiamo delle impostazioni di fabbrica viene eseguito. Se viene eseguita l'inizializzazione totale, l'unità torna automaticamente al modo di riproduzione.

Importante:

Quando viene eseguita l'inizializzazione totale, il contenuto di tutti i patch memorizzati dall'utilizzatore viene sovrascritto (cancellato). Se si desidera rinunciare all'inizializzazione totale/richiamo delle impostazioni di fabbrica, premere il tasto EDIT (CANCEL) prima di eseguire il punto 2.

## Regolazione del pedale di espressione

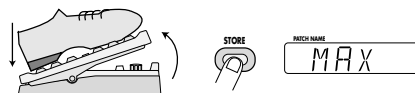
Il pedale di espressione del GFX-707 impiega un meccanismo a sensore ottico ad alta affidabilità. Il pedale è stato regolato per un funzionamento ottimale in fabbrica, ma a volte può essere necessario regolarlo di nuovo. Se la commutazione attivato/disattivato non viene eseguita quando se si preme il pedale a fondo o se la commutazione attivato/disattivato avviene anche se si preme leggermente il pedale, regolare il pedale come segue.

### 1 Accendere il GFX-707 tenendo premuto il tasto SAMPLER.

L'indicazione "MIN" lampeggia sul display.

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

L'indicazione sul display diventa "MAX".



### 3 Premere a fondo il pedale di espressione e quindi sollevare il piede (il pedale risale leggermente). Premere il tasto STORE a questo punto.



La regolazione è stata completata e l'unità ritorna al modo di riproduzione.

**SUGGERIMENTO** Il punto in cui si preme il tasto STORE al punto 3 stabilisce il punto di commutazione attivato/disattivato. Se si desidera che il pedale esegua la commutazione attivato/disattivato con un tocco più leggero, premere il tasto in corrispondenza di una posizione più alta del pedale.

## Localización y reparación de averías/Especificaciones

Síntoma	Comprobación	Remedio
No se escucha ningún sonido o el volumen es muy bajo	• ¿Está conectado un adaptador de CA adecuado y está el interruptor de alimentación en la posición ON?	⇒ Efectúe las conexiones de la forma indicada en la sección "Conexión" y conecte la alimentación.
	• ¿Están el instrumento conectado a la toma INPUT y el equipo de reproducción a la toma OUTPUT?	⇒ Efectúe las conexiones de la forma descrita en la sección "Conexión".
	• ¿Está el cable apantallado defectuoso?	⇒ Pruebe con otro cable.
	• ¿Está conectado el amplificador? ¿Están los controles de nivel del instrumento y del amplificador ajustados a los valores adecuados?	⇒ Conecte el amplificador y ajuste el volumen al nivel adecuado.
	• ¿Está el GFX-707 en condición de silenciamiento?	⇒ Cancele la condición de silenciamiento.
	• ¿Está el mando OUTPUT bajado?	⇒ Coloque el mando OUTPUT en la posición adecuada.
	• ¿Está el pedal de expresión subido?	⇒ Para algunos patches, el pedal de expresión controla el volumen. Ajustelo a la posición adecuada.
El sonido del reproductor de CD o de otros equipos conectados a la toma INPUT no se escucha (el muestreado no se lleva a cabo)	• ¿Está el nivel de salida del reproductor de CD ajustado a la posición adecuada?	⇒ Ajuste el nivel.
El patrón del ritmo no se reproduce	• ¿Está el volumen del ritmo bajado?	⇒ Emplee el mando PARM 3 para ajustar el volumen.
La activación/desactivación del pedal de expresión no se lleva a cabo correctamente	• El reajuste del pedal podría corregir el problema.	⇒ Vuelva a ajustar el pedal como se indica en la página 77.

## Soluzione di problemi/Dati tecnici

Sintomo	Controllo	Rimedio
Nessun suono o volume molto basso	• È collegato un trasformatore CA appropriato e l'interruttore POWER è regolato su ON?	⇒ Eseguire il collegamento come descritto in "Collegamenti" e accendere l'unità.
	• Lo strumento è collegato correttamente alla presa INPUT e l'apparecchiatura di riproduzione alla presa OUTPUT?	⇒ Eseguire i collegamenti come descritto in "Collegamenti".
	• Il cavo schermato è difettoso?	⇒ Provare ad usare un altro cavo.
	• L'amplificatore è acceso? I comandi di livello per strumento e amplificatore sono regolati sui valori corretti?	⇒ Accendere l'amplificatore e regolare il volume sul livello appropriato.
	• Il GFX-707 è regolato in modo di silenziamento?	⇒ Disattivare il modo di silenziamento.
	• La manopola OUTPUT è abbassata?	⇒ Regolare la manopola OUTPUT sulla posizione appropriata.
	• Il pedale di espressione è sollevato?	⇒ Per alcuni patch, il pedale di espressione controlla il volume. Regolarlo su una posizione adatta.
Il suono del lettore CD o altri apparecchi collegati alla presa INPUT non è udibile (il campionamento non viene eseguito)	• Il livello di uscita del lettore CD è regolato sulla posizione appropriata?	⇒ Regolare il livello.
Lo schema ritmico non viene riprodotto	• Il volume del ritmo è abbassato?	⇒ Usare la manopola PARM3 per regolare il volume.
La commutazione attivato/disattivato con il pedale di espressione non viene eseguita correttamente	• Una regolazione del pedale potrebbe correggere il problema.	⇒ Regolare il pedale, come descritto a pagina 77.



# GFX-707 Specifications

<b>Effect Programs</b>	48 types (43 effects + 4 amp simulator settings + ZNR)
<b>Effect Modules</b>	4 modules + amp simulator + ZNR
<b>Sampler Function</b>	Maximum recording time: 6 seconds Playback speed control <MOD and REV modules are temporarily turned off when sampler function is used>
<b>Patch Memory</b>	USER: 6 banks x 5 = 30 (rewritable, with store) PRESET: 6 banks x 5 = 30 Total 60 patches
<b>Sampling Frequency</b>	31.25 kHz
<b>A/D Conversion</b>	20-bit, 64-times oversampling
<b>D/A Conversion</b>	20-bit, 128-times oversampling
<b>DSP</b>	ZOOM original ZFx-2
<b>Input</b>	Guitar input: standard mono phone jack (Nominal input level -20 dBm, input impedance 470 kilohms) Also serves as AUX IN for standard stereo phone jack
<b>Output</b>	Combined line/headphone output Standard stereo phone jack (maximum output level = +3 dBm with output load impedance of 10 kilohms or higher)
<b>Display</b>	6-position alphanumeric LED display 2-position 7-segment LED display
<b>Power Supply</b>	AC adapter (available separately) 9 V DC, center minus, 300 mA (ZOOM AD-0006) Batteries: IEC R6 (size AA) x 4 Continuous operation: approx. 14 hours (with alkaline batteries)
<b>External Dimensions</b>	235 mm (W) x 189 mm (D) x 54 mm (H)
<b>Weight</b>	740 g (without batteries)

\* 0 dBm = 0.775 Vrms

\* Design and specifications subject to change without notice.



## ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan  
PHONE: 042-369-7116 FAX: 042-369-7115