

## ***Guitar Effects & Amp Simulator***

# **GB / GBX**

### **MANUALE OPERATIVO**

Grazie per aver preferito **GB/GBX** di ZOOM.

Leggete attentamente questo manuale per sapere tutto sulle funzioni di **GB/GBX** in modo da ottenere il massimo per molto tempo.

Conservate questo manuale a portata di mano per futura referenza.

#### **Indice**

Precauzioni d'uso e sicurezza .....	2	Usare i Rhythm .....	28
Introduzione.....	3	Usare il Looper .....	30
Termini usati in questo manuale .....	3	Usare le funzioni Interfaccia Audio.....	36
Nomi delle parti .....	4	Regolare il pedale d'espressione .....	37
Accendere l'unità.....	6	Aggiornamento del firmware.....	38
Regolare gli effetti.....	8	Riportare <b>GB/GBX</b> alle impostazioni di default di fabbrica .....	39
Selezionare le patch.....	12	Tipi d'effetto e parametri .....	40
Salvare le patch.....	14	Diagnostica .....	58
Impostare parametri specifici di patch.....	16	Specifiche tecniche.....	59
Cambiare varie impostazioni.....	20	Elenco Rhythm .....	59
Usare l'accordatore.....	26		

# Precauzioni d'uso e sicurezza

## PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti, da osservare per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:



Qualcosa che può provocare danni seri o morte.



Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio.

Altri simboli



Azioni richieste (necessarie)



Azioni proibite



**Attenzione**

### Operatività con adattatore AC

- ⚠ Usate solo un adattatore AC AD-16 di ZOOM con l'unità.
- ⊘ Non utilizzare eccedendo la portata del sistema e di altro apparecchio elettrico. Prima di usare l'unità in altri Stati (o regioni) dove il voltaggio differisca da quello indicato sull'adattatore AC, consultate il distributore o rivenditore ZOOM e usate un adattatore appropriato.

### Operatività a batteria

- ⚠ Usate 4 batterie convenzionali da 1.5-volt tipo AA (alcaline o nickel-metallo idruro).
- ⚠ Leggete attentamente le etichette sulle batterie.
- ⚠ Chiodete sempre il comparto batterie, usando l'unità.

### Modifiche

- ⊘ Non aprire l'unità e non cercate di modificare il prodotto.



**Precauzioni**

### Gestione

- ⚠ Non fate cadere, ribaltare l'unità e non esercitate forza eccessiva.
- ⚠ Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei o liquidi nell'unità.

### Ambiente

- ⊘ Non usare l'unità a temperature estreme (alte o basse).
- ⊘ Non usare in prossimità di fonti di calore, come radiatori e stufe.
- ⊘ Non usare in luoghi eccessivamente umidi o nell'acqua.
- ⊘ Non usare in luoghi con vibrazioni eccessive.
- ⊘ Non usare in luoghi con eccessiva polvere o sabbia.

### Gestione adattatore AC

- ⚠ Scollegando l'adattatore AC dall'impianto, afferrate sempre il corpo dell'adattatore stesso.
- ⚠ In caso di temporale, o se l'unità non viene usata per un lungo periodo, scollegate la spina dalla presa AC.

### Gestione batterie

- ⚠ Installate le batterie rispettando il corretto orientamento +/-.
- ⚠ Usate un tipo specifico di batterie. Non mescolate vecchie e nuove batterie o marchi e tipi diversi contemporaneamente. Se non usate l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie.
- ⚠ In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, asciugate accuratamente il comparto batterie e i terminali, per eliminare ogni residuo.

### Collegare cavi e jack ingresso/uscita

- ⚠ Spegnete sempre tutte le apparecchiature, prima di collegare cavi.
- ⚠ Scollegate sempre tutti i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

### Volume

- ⊘ Non usate l'unità a volume elevato per troppo tempo.

## Precauzioni d'uso

### Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza **GB/GEX** è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchiature suscettibili di interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti, potrebbero causare interferenza, se poste nelle vicinanze. In tal caso, posizionate **GB/GEX** e l'altro apparecchio lontani l'uno dall'altro. Con qualunque tipo di apparecchiatura elettronica a controllo digitale, compreso **GB/GEX**, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamento, danneggiare e distruggere dati e creare problemi. Fate attenzione.

### Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire l'unità. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cere o solventi, compreso alcol, benzene e solventi per pittura.

### Malfunzionamenti

Se l'unità si rompe o non funziona, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate gli altri cavi. Contattate il distributore dal quale avete acquistato l'unità o un centro assistenza Zoom, con le informazioni seguenti: modello del prodotto, numero di serie e sintomi dettagliati di errore o malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

### Copyright

- Windows® e Windows Vista® sono marchi o marchi registrati di Microsoft®.
- Macintosh® and Mac OS® sono marchi o marchi registrati di Apple Inc.
- Tutti gli altri marchi registrati, nomi dei prodotti e delle società citate in questo documento sono proprietà dei rispettivi detentori.

.Note: Tutti i marchi e i marchi registrati citati in questo manuale sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

# Introduzione

---

## Sei effetti simultanei

E' possibile selezionare e ordinare un massimo di sei effetti e usarli contemporaneamente. Coi tasti SCROLL, potete commutare velocemente gli effetti visualizzati.

## La sensazione di usare i pedali effetto

Sono visualizzabili tre effetti alla volta sui display, permettendone il controllo intuitivo grazie alle manopole parametro e agli interruttori a pedale.

## Realistica modellazione ampli

Grazie al nuovo ZFX-IV DSP, abbiamo ricreato fedelmente la distorsione ricca di armoniche e la compressione caratteristica degli ampli valvolari.

I suoni modellati con precisione sono estremamente sensibili alla dinamica del tocco e al controllo del volume della chitarra.

## Combinare a piacere effetti diversi

Con oltre 100 tipi d'effetto, che potete combinare a piacere, **G3/G3X** è un'unità multi-effetto che farà scatenare la vostra immaginazione.

## Looper sincronizzabile coi rhythm

Il looper è sincronizzabile coi rhythm e può registrare frasi fino a 40 secondi.

## Il software ZOOM Edit & Share

**G3/G3X** è utilizzabile col software Edit & Share, che è un editor di patch con funzioni librarian, su computer, per eseguire il back up di patch e cambiare ordine agli effetti.

Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) per ulteriori informazioni su Edit & Share.

# Termini usati in questo manuale

---

## Patch

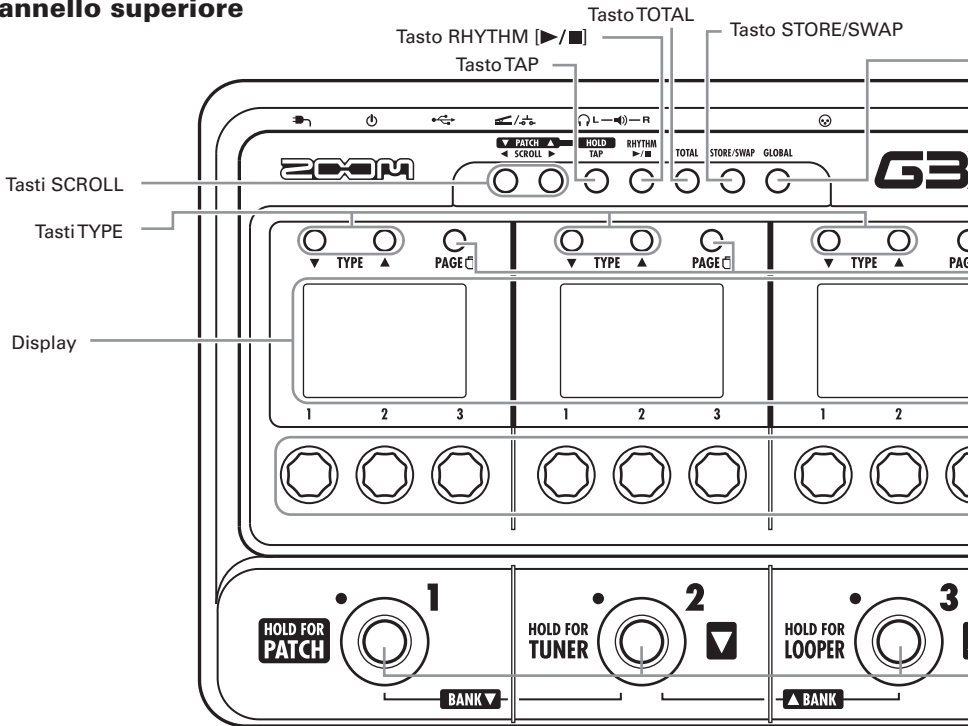
Le impostazioni di status ON/OFF e le impostazioni dei parametri di ogni effetto sono salvate come "patch." Usate le patch per richiamare e salvare effetti. **G3/G3X** può salvare 100 patch.

## Bank

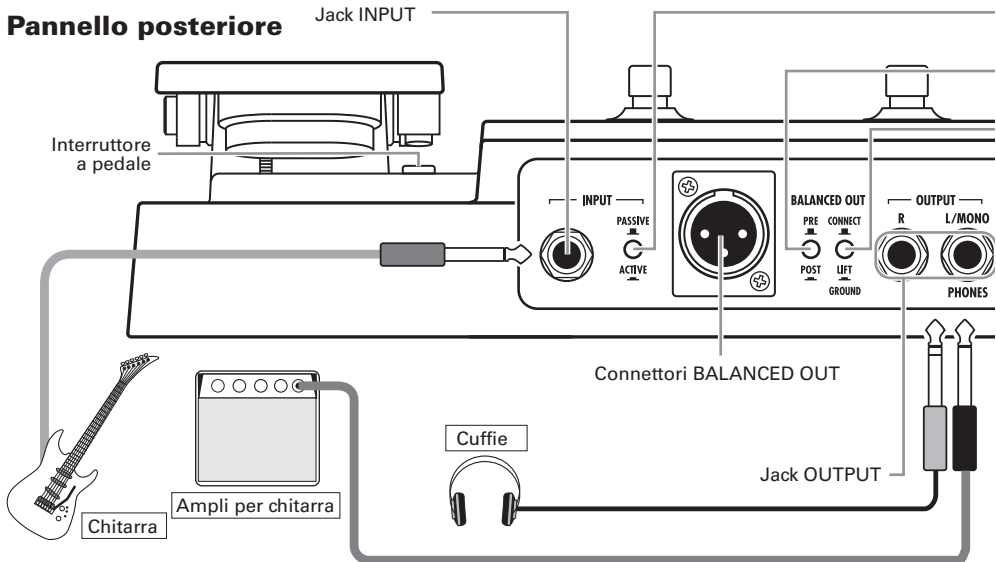
Un set di 10 patch è detto "bank." **G3/G3X** ha 10 bank, da A a J.

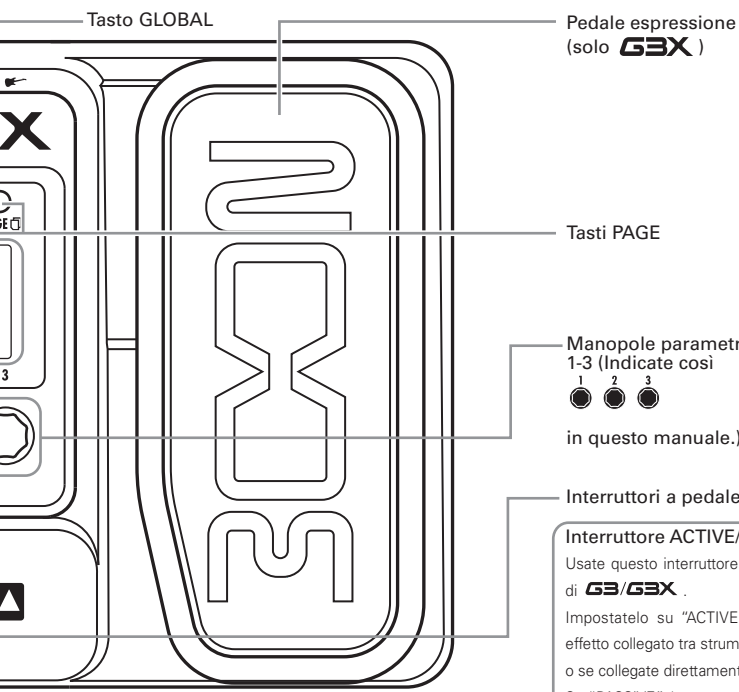
# Nomi delle parti

## Pannello superiore



## Pannello posteriore





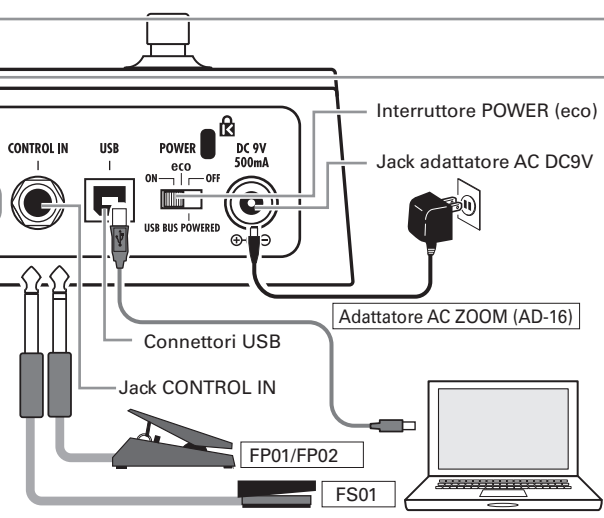
Pedale espressione  
(solo **G3X**)

Tasti PAGE

Manopole parametro  
1-3 (Indicate così  
in questo manuale.)

Interruttori a pedale 1-3

**Interruttore ACTIVE/PASSIVE**  
Usate questo interruttore per impostare l'impedenza INPUT di **G3/G3X**.  
Impostatelo su "ACTIVE" (premuto) se avete un pedale effetto collegato tra strumento e **G3/G3X** o se collegate direttamente una chitarra con pickup attivi.  
Su "PASSIVE" (non premuto) se collegate direttamente una chitarra con pickup passivi.



Interruttore POWER (eco)

Jack adattatore AC DC9V

Adattatore AC ZOOM (AD-16)

Connettori USB

Jack CONTROL IN

FP01/FP02

FS01

Computer

**Interruttore PRE/POST**  
Usate questo interruttore per impostare il punto in cui il segnale esce dal connettore BALANCED OUT.  
Impostatelo su "POST" (premuto) per far uscire il segnale dopo gli effetti di **G3/G3X**. Su "PRE" (non premuto) per far uscire il segnale prima degli effetti di **G3/G3X**.

**Interruttore GROUND**  
Usate questo interruttore per collegare/scollegare il connettore BALANCED OUT a/da terra.  
Su "LIFT" (premuto) per separare il percorso segnale dal connettore di terra. Impostatelo su "CONNECT" (non premuto) per collegarvi alla messa a terra.

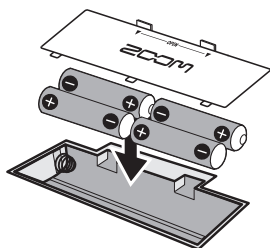
# Accendere l'unità

## Accendere l'unità

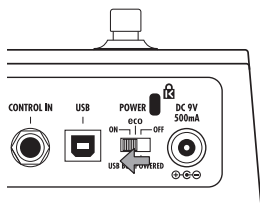
- Abbassate completamente il volume dell'ampli.

### ■ Uso a batterie

Inserite le batterie nell'apposito comparto e impostate l'interruttore POWER su ON.



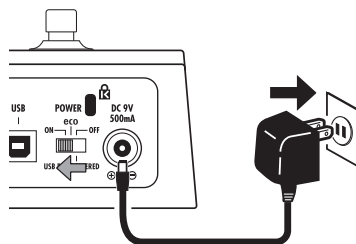
Parte inferiore dell'unità



- Accendete l'ampli e alzate il volume.

### ■ Uso con adattatore

Collegate l'adattatore AC e impostate l'interruttore POWER su ON.



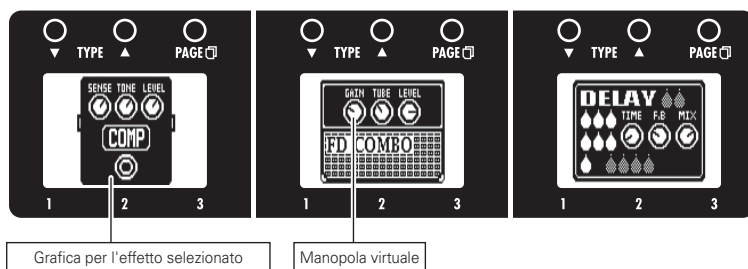
## Usare l'impostazione eco dell'interruttore POWER

**Se *G3/G3X* non è usato per circa 25 minuti, passerà automaticamente in standby.**

Se c'è un segnale chitarra in ingresso, *G3/G3X* non passerà automaticamente in standby.

## Informazioni sul display

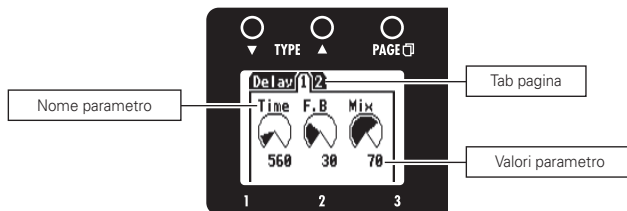
### ■ Schermate Home: mostrano la patch attuale



#### SUGGERIMENTI

- Le posizioni delle manopole virtuali cambiano in base ai valori del parametro.

### ■ Schermate Edit: mostrano i parametri che state editando

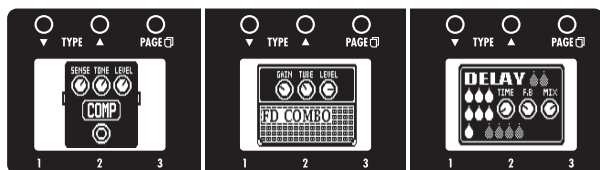


#### SUGGERIMENTI

- Se vi sono 4 parametri o più che possono essere regolati, appariranno più tab pagina.

# Regolare gli effetti

Verificate che appaia la schermata Home.

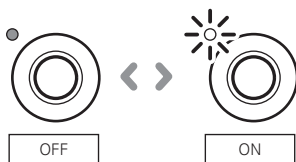


## 1 Attivare/disattivare gli effetti

- Premete   e .



- Attivate/disattivate l'effetto.



### NOTE

- Un effetto è su ON quando è acceso il LED dell'interruttore a pedale.
- Un effetto è su OFF quando è spento il LED dell'interruttore a pedale.

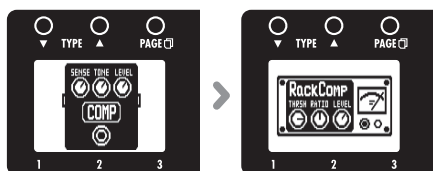


## 2 Per selezionare un tipo d'effetto

- Premete  TYPE .



- Il tipo d'effetto cambia.



### SUGGERIMENTI

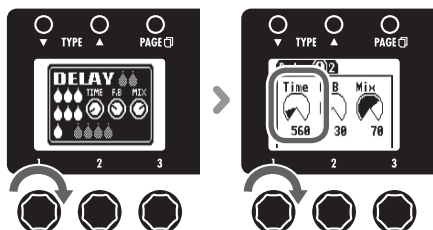
- Vd. pag. 40 per info sui tipi d'effetto e parametri.
- Quando la funzione AUTO SAVE del menu GLOBAL è su ON, i cambiamenti effettuati saranno salvati automaticamente. (Vd. pag. 24.)

## 3 Regolare i parametri

- Ruotate ,  e .



- Si apre la schermata di editing, ed è possibile regolare i parametri.



### NOTE

- Time, rate e altri parametri effetto sono impostabili sotto forma di note sincronizzate col tempo.

### 4 Cambiare pagina

- Premete  .



- Si apre la pagina successiva.



#### Capacità di processamento effetto




**GB/G3X** consente di combinare sei effetti a piacere. Tuttavia, se combinate tipi d'effetto che richiedono grandi quantità di risorse (modellazione ampli, ad esempio), è possibile che la capacità di processamento disponibile non sia sufficiente. Se il processamento richiesto da un effetto supera la capacità disponibile, l'effetto è bypassato e appare un messaggio "DSP Full!". Ciò si può evitare cambiando uno o più tipi d'effetto o impostandoli su THRU.

#### NOTE

- Un effetto richiede la stessa quantità di risorse di processamento, che sia su on o su off.

#### SUGGERIMENTI





- Tenete premuto il pulsante  per almeno un secondo, per impostare immediatamente un effetto su THRU.


# 5 Passare in rassegna gli effetti visualizzati

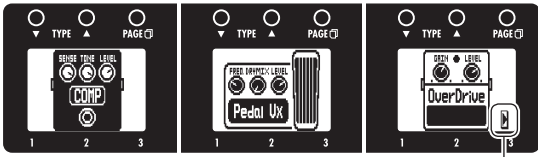
- Premete   .

**SUGGERIMENTI**

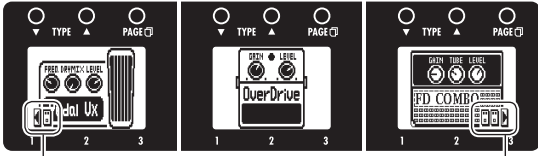
Potete scorrere usando gli interruttori a pedale.

- Sinistra: Premete  <sup>1</sup> e  <sup>2</sup> assieme.
- Destra: Premete  <sup>2</sup> e  <sup>3</sup> assieme.

Esempio: se premete 



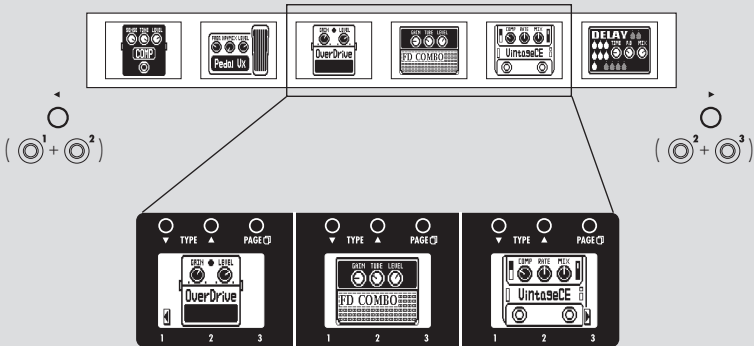
Mostra che in questa direzione vi sono altri effetti.



Mostra il numero di effetti nascosti in questa direzione.

## Far scorrere gli effetti

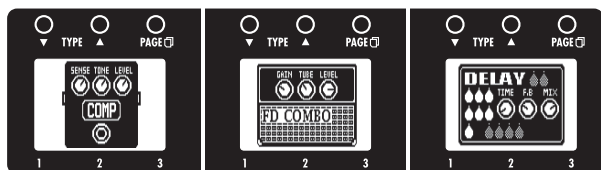
Con **GB/G3X**, potete arrangiare e usare fino a sei effetti contemporaneamente. Il display mostra tre di questi effetti per volta. Facendoli scorrere, potete spostarvi su diverse parti della catena effetti e visualizzare gli effetti nascosti.



Regolare gli effetti

# Selezionare le patch

Verificate che appaia la schermata Home.

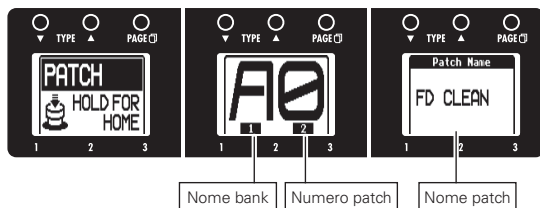


## 1 Per attivare la selezione di patch

- Premete e tenete premuto  per 1 secondo.






- Le schermate mostrano il bank della patch, numero e nome.



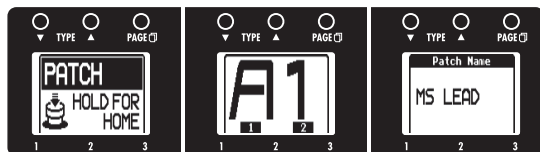
Nome bank    Numero patch    Nome patch

## 2 Cambiare patch



- Premete  per selezionare la patch successiva col numero più basso.
- Premete  per selezionare la patch successiva col numero più alto.
- Ruotate  dell'effetto di mezzo.








- Cambiano il numero e il nome della patch.



### SUGGERIMENTI

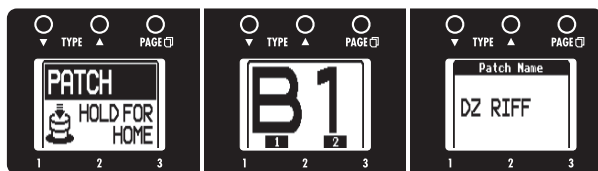
- Potete cambiare patch premendo  mentre tenete premuto .

### 3 Cambiare bank

- Premete  e  assieme, per selezionare il bank successivo più basso.
- Premete  e  assieme, per selezionare il bank successivo più alto.
- Ruotate  dell'effetto di mezzo.



- Cambiano il bank e il nome della patch.



#### NOTE

- Premendo contemporaneamente due interruttori a pedale, il suono potrebbe essere influenzato dall'interruttore a pedale premuto in leggero anticipo. Per evitare ciò, non suonate quando commutate i bank.

### 4 Tornare alla schermata Home

- Premete e tenete premuto   per 1 secondo.



# Salvare le patch

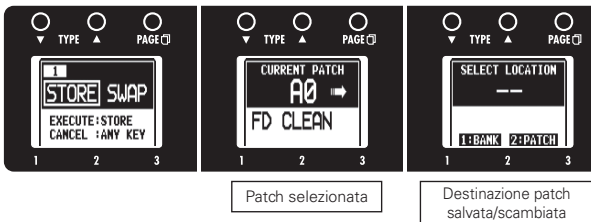
Quando la funzione AUTO SAVE è su ON, le impostazioni sono salvate automaticamente dopo che i parametri sono regolati.

## 1 Salvare una patch o scambiarla (swap)

- Premete  STORE/SWAP.

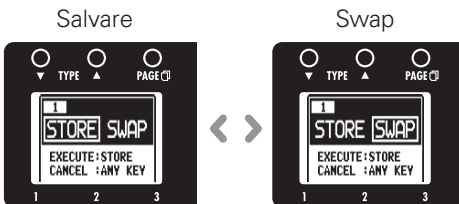


- STORE/SWAP lampeggia e le schermate risultano come illustrato sotto.



## 2 Decidere se salvare o scambiare (swap) patch

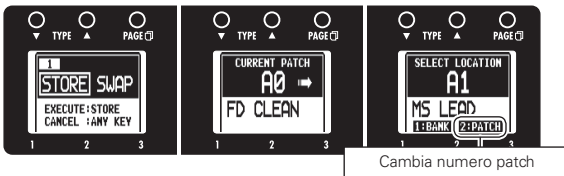
- Ruotate  dell'effetto di sinistra.




### 3 Impostare dove salvare o scambiare la patch nuova

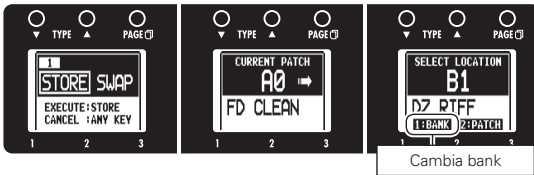
#### ■ Cambiare numero di patch nel punto in cui è stata salvata/scambiata

- Ruotate  dell'effetto di destra.



#### ■ Cambiare bank nel punto in cui si è salvato/scambiato

- Ruotate  dell'effetto di destra.



**NOTE**

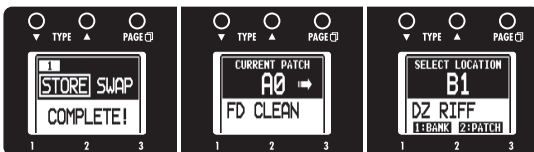
- Quando la funzione AUTO SAVE del menu GLOBAL è su ON, la patch attiva non può essere selezionata come destinazione.

### 4 Completare salvataggio/scambio della patch

- Premete .



- Quando appare "COMPLETE!" sul display, si apre la patch oggetto di salvataggio/scambio.




**SUGGERIMENTI**

- Per annullare, premete qualunque tasto salvo .

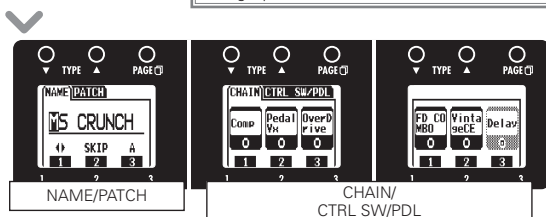
# Impostare parametri specifici di patch

## 1 Attivare il menu TOTAL

- Premete  .

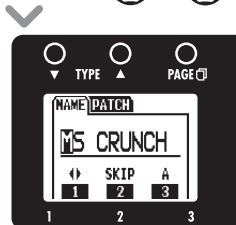
### NOTE



- Le impostazioni eseguite per i parametri TOTAL sono salvate separatamente per ogni patch.







## 2 Cambiare nome alla patch

- Ruotate ,  e  dell'effetto di sinistra.



 : Ruotate  per spostare il cursore.

**SKIP**  : Ruotate  per cambiare tipo di carattere/  
simbolo.

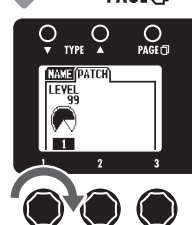
**A**  : Ruotate  per cambiare carattere.

### NOTE

- Sono utilizzabili i seguenti caratteri e simboli.  
! # \$ % & ' ( ) + , - . : ; @ [ ] ^ \_ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (spazio)

## 3 Regolare il livello della patch

- Premete  dell'effetto di sinistra e ruotate .



### NOTE




- La gamma impostazioni è 0-120.

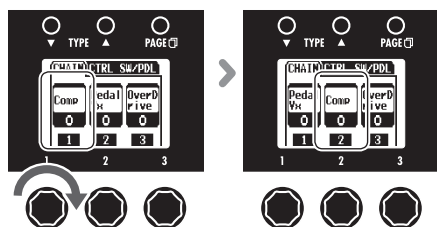
### SUGGERIMENTI

- Per cambiare il volume generale di tutte le patch, regolate il livello master. (Vd. pag. 20.)



## 4 Cambiare ordine effetti

- Ruotate ,  e  degli effetti di mezzo e di destra per variare la posizione dell'effetto.



### SUGGERIMENTI

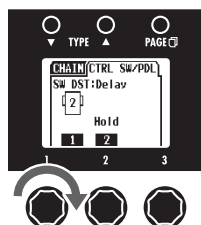
- Gli effetti su OFF appaiono in grigio.

## 5 Impostare la funzione dell'interruttore a pedale opzionale


- Premete  e ruotate  dell'effetto di mezzo.



- Appaiono le funzioni effetto assegnabili.



### SUGGERIMENTI

- BYPASS/MUTE: Usatelo per bypassare o mettere in mute l'effetto.
- TAP TEMPO: Premete ripetutamente l'interruttore a pedale in base al tempo desiderato per impostare il tempo di rhythm, looper ed effetti.
- NO ASSIGN: Nessuna funzione assegnata all'interruttore a pedale.
- Se il parametro selezionato ha varie funzioni, usate  per selezionarne una.



### NOTE

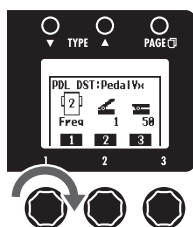
- Per usare la funzione impostata, l'effetto corrispondente deve essere attivo.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per dettagli sulle funzioni assegnabili a ogni effetto.
- Se collegate un pedale ZOOM FP01 o FP02 a **GBX**, potete usarlo come pedale del volume.

# 6 Impostare la funzione pedale d'espressione

Usando il pedale d'espressione incorporato di **GBX** o un pedale d'espressione esterno opzionale (ZOOM FP01/FP02) collegato a **GB**, potete controllare volume e parametri effetto in tempo reale.

### ■ Selezionare il parametro controllato

- Premete  dell'effetto di mezzo e ruotate  dell'effetto di destra.
- I parametri assegnabili al pedale d'espressione appaiono sul display di destra.



#### NOTE

- Se sono attivi più effetti che supportano AUTO ASSIGN, tutti i loro corrispondenti parametri saranno assegnati al pedale d'espressione allo stesso tempo.
- Vd. "Tipi d'effetto e parametri" per dettagli sulle funzioni assegnabili ad ogni effetto.



### SUGGERIMENTI

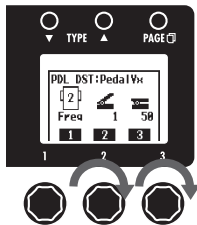
- INPUT VOL: Controlla il livello in ingresso.
- OUTPUT VOL: Controlla il livello in uscita. (Non influisce sul volume di rhythm o looper.)
- AUTO ASSIGN: Quando è selezionato un effetto che supporta auto assign, sarà assegnato automaticamente un parametro al pedale, come segue.

Tipo d'effetto	Parametro
PedalVx	Freq
PedalCry	Freq
TheVibe	Speed
PDL Pitch	Bend
PDL MnPitch	Bend

- NO ASSIGN: nessuna funzione è assegnata agli interruttori a pedale.
- L'effetto assegnato al pedale d'espressione è utilizzabile per attivare/disattivare un effetto con l'interruttore a pedale.

## ■ Impostare la gamma parametro regolabile col pedale

- Ruotate  dell'effetto di destra per impostare il valore minimo.
- Ruotate  dell'effetto di destra per impostare il valore massimo.



### SUGGERIMENTI

- Il valore minimo può essere superiore al valore massimo. Se impostate in questo modo, premendo il pedale si diminuisce l'effetto, mentre sollevandolo si aumenta l'effetto.
- Usando AUTO ASSIGN, i valori minimo e massimo dei parametri sono impostati automaticamente e non possono essere variati.

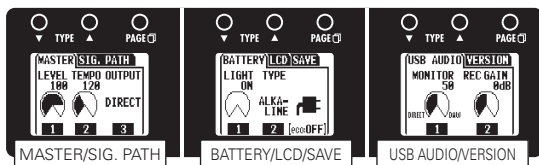
## 7 Uscire dal menu TOTAL

- Premete  .

# Cambiare varie impostazioni

## 1 Attivare il menu GLOBAL


- Premete  .

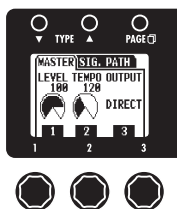


### NOTE

- Le impostazioni globali del parametro influiscono su tutte le patch.

## 2 Regolare il livello master


- Ruotate  dell'effetto di sinistra.

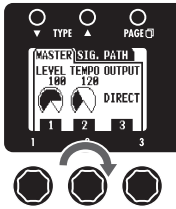


### NOTE

- La gamma impostazioni è 0-120.

### 3 Impostare il tempo master


- Ruotate  dell'effetto di sinistra.

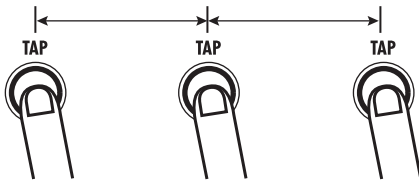


**NOTE**

- La gamma impostazioni è 40-250.
- Questa impostazione del tempo è usata da ogni effetto, rhythm e looper.

#### ■ Impostare il tempo tramite tap input


- Premete  due volte o più in base al tempo desiderato.



**SUGGERIMENTI**

- Potete anche impostare il tempo usando un interruttore a pedale FS01 (disponibile separatamente). (Vd. pag. 17)

### 4 Selezionare l'apparecchiatura collegata

- Ruotate  dell'effetto di sinistra.




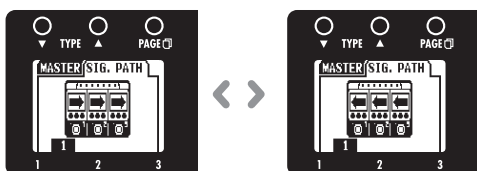
Valore parametro	Significato
DIRECT	Usatelo se collegate cuffie o diffusori monitor
COMBO FRONT	Usatelo se collegate un ingresso normale di ampli combo
STACK FRONT	Usatelo se collegate un ingresso normale di ampli stack
COMBO POWER AMP	Usatelo se collegate al return di un ampli combo
STACK POWER AMP	Usatelo se collegate al return di un ampli stack

### 5 Cambiare direzione del flusso di segnale


- Premete  dell'effetto di sinistra.  
**PAGE** 

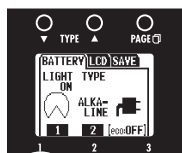


- Ruotate  per impostare la direzione del flusso di segnale.



### 6 Impostare il tempo di riduzione della retroilluminazione

- Ruotate  dell'effetto di mezzo.




#### NOTE

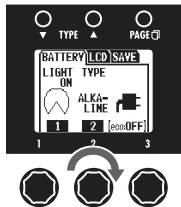
- Le opzioni d'impostazione sono ON e 1-30 secondi.




#### SUGGERIMENTI

- Il consumo d'energia può essere ridotto, affievolendo la retroilluminazione.

## 7 Selezionare il tipo di batteria

- Ruotate  dell'effetto di mezzo per impostare il tipo di batteria su ALKALINE o Ni-MH (nickel-metallo idruro).



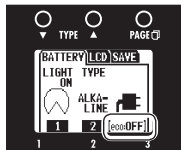
-  : Operatività a batterie
-  : Operatività con adattatore
-  : Operatività tramite USB bus

### NOTE





- Impostate correttamente il tipo di batteria, per visualizzare la carica residua con precisione.

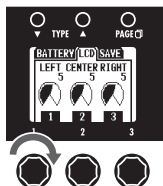
## 8 Controllare lo status modalità eco




- Lo status ON/OFF della modalità eco appare sotto l'icona dell'alimentazione.



## 9 Regolare il contrasto del display

- Premete  dell'effetto di mezzo.
- Ruotate ,  e  dell'effetto di mezzo.




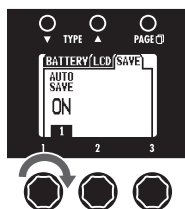
-  1 : Display sinistro
-  2 : Display centrale
-  3 : Display destro

### 10 Impostare la funzione salvataggio automatico

- Premete  dell'effetto di mezzo.



- Ruotate  dell'effetto di mezzo.

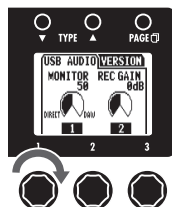


#### SUGGERIMENTI

- ON: I cambiamenti della patch saranno salvati automaticamente.
- OFF: I cambiamenti della patch non saranno salvati se non manualmente. (Vd. pag. 14.)

### 11 Regolare il bilanciamento USB audio monitoring

- Ruotate  dell'effetto di destra.



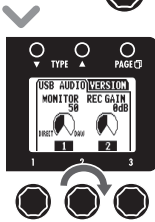
#### NOTE

- Regola il bilanciamento tra il segnale in uscita da un software DAW (computer) e il segnale DIRECT proveniente dall'unità (dopo gli effetti).
- La gamma impostazioni è 0-100.
- Impostatelo su 0 per monitorare solo il segnale DIRECT o su 100 per monitorare solo il segnale DAW (computer) in uscita.



## 12 Regolare il livello di registrazione

- Ruotate  dell'effetto di destra.

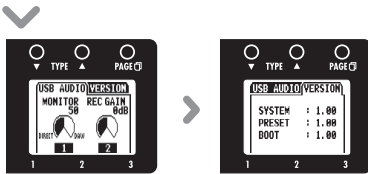


### NOTE

- Regola il livello del segnale inviato al software DAW (computer).
- La gamma impostazioni è  $\pm 6$  dB.

## 13 Visualizzare le versioni di firmware

- Premete  dell'effetto di destra.



### SUGGERIMENTI

- Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) per le versioni più aggiornate di firmware.

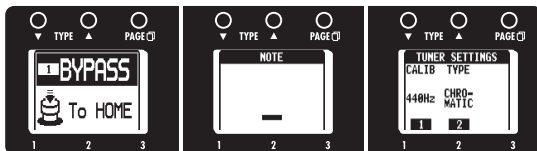
## 14 Uscire dal menu GLOBAL

- Premete .

# Usare l'accordatore

## 1 Attivare l'accordatore

- Premete  <sup>2</sup> per 1 secondo.

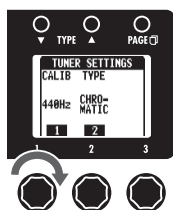


### NOTE

- Ruotate  <sup>1</sup> dell'effetto di sinistra per passare da BYPASS a MUTE.

## 2 Cambiare la tonalità standard dell'accordatore


- Ruotate  <sup>1</sup> dell'effetto di destra.

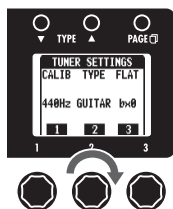


### NOTE

- La tonalità standard del DO medio è impostabile su 435-445 Hz.
- L'impostazione della tonalità standard è salvata anche dopo lo spegnimento.

## 3 Selezionare il tipo d'accordatore

- Ruotate  <sup>2</sup> dell'effetto di destra.



### CHROMATIC


L'accordatore cromatico mostra la nota più vicina per tonalità (semitono) e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità.

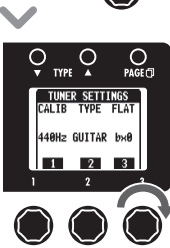
### Altri tipi d'accordatore

In base al tipo selezionato appaiono il nome della corda più vicina e quanto si discosta il suono in ingresso da tale tonalità. Selezionate tra le seguenti accordature.

Display	Significato	Numero corda/Nome nota						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordatura standard per chitarra, inclusa quella a 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
OPEN A	Accordatura in open A, le corde libere formano un accordo di LA	-	E	A	E	A	C#	E
OPEN D	Accordatura in open D, le corde libere formano un accordo di RE	-	D	A	D	F#	A	D
OPEN E	Accordatura in open E, le corde libere formano un accordo di MI	-	E	B	E	G#	B	E
OPEN G	Accordatura in open G, le corde libere formano un accordo di SOL	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura alternata spesso usata per tap input, ecc.	-	D	A	D	G	A	D

## 4 Accordatura drop

- Ruotate  dell'effetto di destra.



**NOTE**

- Potete abbassare l'accordatura di uno (b×1), due (b×2) o tre (b×3) semitoni.
- L'accordatura drop non è possibile se TYPE è su CHROMATIC.

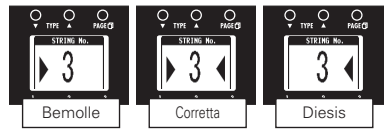
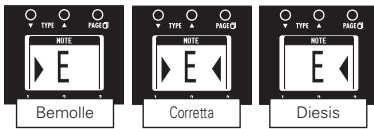
## 5 Accordare la chitarra

- Suonate la corda libera da accordare e accordatela.

### ■ ACCORDATORE CROMATICO ■ ALTRI ACCORDATORI

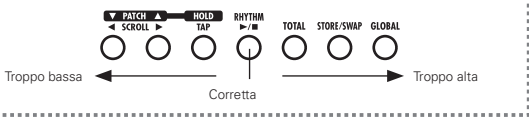
Appaiono il nome della nota più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.

Appaiono il numero della corda più vicina e la distanza dalla tonalità corretta.



**SUGGERIMENTI**

- I tasti sopra i display si accendono per indicare la precisione dell'accordatura.




## 6 Terminare l'accordatura

- Premete  ,  o .

# Usare i Rhythm

## 1 Attivare un rhythm

- Premete  .  
▼
- Il rhythm pattern si avvia all'esecuzione e si aprono le schermate d'impostazione del rhythm.

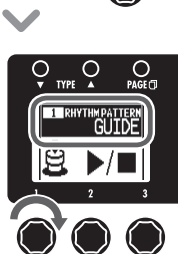


### SUGGERIMENTI

- Potete usare un rhythm pattern mentre usate il looper.

## 2 Selezionare il rhythm pattern

- Ruotate  dell'effetto di sinistra.

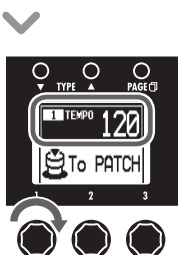


### NOTE

- Vd. pag. 59 per i tipi di pattern.

## 3 Regolare il tempo

- Ruotate  dell'effetto di mezzo.




### SUGGERIMENTI

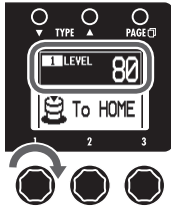
- Potete impostare il tempo anche usando  .

### NOTE

- La gamma impostazioni è 40-250.
- Questa impostazione di tempo è usata da ogni effetto, rhythm e looper.

## 4 Regolare il livello del rhythm

- Ruotate  dell'effetto di destra.



### NOTE

- La gamma impostazioni è 0-100.

## 5 Fermare il rhythm

- Premete .

### SUGGERIMENTI


- Premete  ancora per riavviare la riproduzione del rhythm pattern.

## 6 Completare l'impostazione del rhythm


### ■ Il rhythm si ferma e riappare la schermata precedente

- Premete .

### ■ Per selezionare una patch (e mantenere l'esecuzione del rhythm)

- Premete .

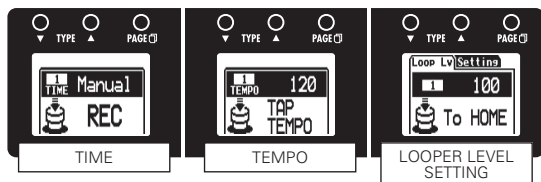
### ■ Per tornare alle schermate Home (e mantenere l'esecuzione del rhythm)

- Premete .

# Usare il Looper

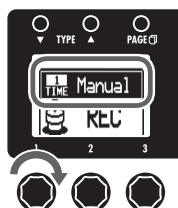
## 1 Attivare il Looper

- Premete  <sup>3</sup> per 1 secondo.



## 2 Impostare il tempo di registrazione

- Ruotate  <sup>1</sup> dell'effetto di sinistra.



### Manual

Usate l'interruttore a pedale per avviare e fermare la registrazione.

### Simbolo nota

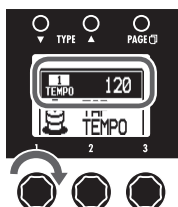
Imposta il tempo di registrazione impostando il tempo e il numero di quarti.

### NOTE



- Il looper può registrare 1.5-40 secondi (20 secondi se abilitato UNDO).
- Se l'impostazione (numero di quarti) non rientra nella gamma, sarà regolata automaticamente.
- Cambiando il tempo di registrazione si cancellerà il loop registrato attualmente.

## 3 Regolare il tempo

- Ruotate  <sup>1</sup> dell'effetto di mezzo.



### SUGGERIMENTI

- Potete impostare il tempo anche usando  .
- Se non è stato ancora registrato alcun loop, potete impostare il tempo colpendo  <sup>2</sup> .

### NOTE

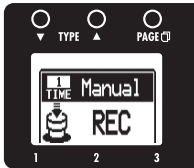
- La gamma impostazioni è 40-250.
- Cambiando il tempo si cancella il loop registrato attualmente.
- Questa impostazione di tempo è usata da ogni effetto, rhythm e looper.

## 4 Registrare una frase e riprodurla

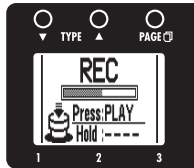
- Premete  <sup>1</sup>.



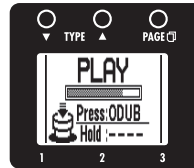
Standby registrazione




Registrazione



Loop in riproduzione




### ■ Impostato su "Manual"

- Quando  <sup>1</sup> è premuto nuovamente o si raggiunge il tempo di registrazione massimo (ca 40 secondi), si avvia la riproduzione in loop (e appare "PLAY" sul display).

### ■ Impostato sul simbolo della nota

- La registrazione continua per il tempo impostato e poi si avvia la riproduzione in loop (e appare "PLAY" sul display).

#### SUGGERIMENTI

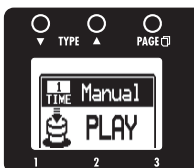
- Durante la registrazione, premete  <sup>2</sup> per annullare la registrazione.

#### NOTE

- Durante la riproduzione del rhythm, la registrazione parte dopo il pre-count.
- Poiché è applicata la quantizzazione durante la riproduzione del rhythm, anche se fermate la registrazione un pò fuori tempo, sarà effettuato un aggiustamento automatico e il loop sarà col tempo corretto.


## 5 Fermare la riproduzione in loop

- Premete  <sup>2</sup>.



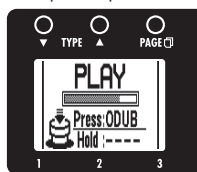
## 6 Sovraregistrare un loop registrato

### ■ Avviare la sovraregistrazione (overdubbing)

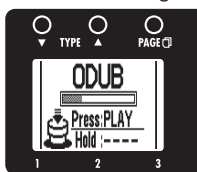
- Durante la riproduzione in loop, premete .




Loop in riproduzione



Overdubbing

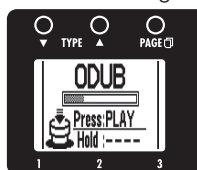


### ■ Terminare l'overdubbing

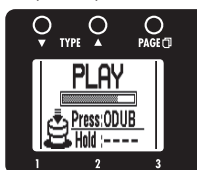
- Premete ancora .



Overdubbing



Loop in riproduzione

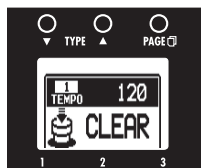


## 7 Cancellare il loop

- Premete  per 1 secondo.



- "CLEAR" appare sul display.

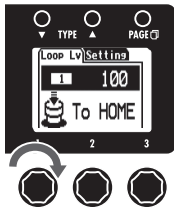




# 8 Regolare il volume del loop

## ■ Per regolare il volume della frase in loop

- Ruotate  dell'effetto di destra.

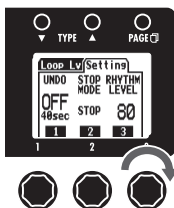


**NOTE**

- La gamma impostazioni è 0-100.

## ■ Regolare il volume del rhythm


- Premete  dell'effetto di destra e ruotate .



**NOTE**

- La gamma impostazioni è 0-100.

# 9 Tornare alle schermate Home

- Premete .

**SUGGERIMENTI**

- Potete tornare alle schermate Home mentre il loop è in riproduzione.

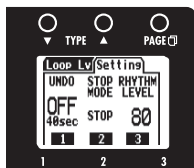
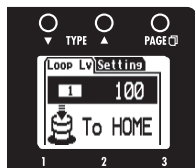
**NOTE**

- Tornare alle schermate Home non cancella il loop.
- Spegnerne l'unità cancellerà il loop.

# 10 Cambiare le impostazioni del Looper

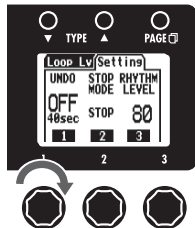
- Premete  dell'effetto di destra.

PAGE 



## ■ Attivare la funzione Undo



- Ruotate  dell'effetto di destra.



### NOTE

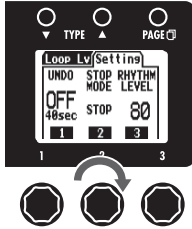
- Se Undo è su ON, il tempo massimo di registrazione del loop è limitato a 20 secondi.

### SUGGERIMENTI

- Se Undo è su ON, potete annullare l'ultimo overdubbing premendo  per 1 secondo. Dopo aver eseguito l'Undo, è possibile eseguire un Redo premendo  ancora per 1 secondo, ripristinando l'ultimo overdubbing.


■ **Selezionare STOP MODE**

- Ruotate  2 dell'effetto di destra.



STOP MODE	Come si ferma la riproduzione in loop
STOP	La riproduzione si ferma immediatamente.
FINISH	La riproduzione si ferma dopo aver raggiunto la fine.
FADE OUT	Si ferma dopo il fade-out

**SUGGERIMENTI**

- Anche se impostato su "FINISH" o "FADE OUT", potete fermare la riproduzione in loop immediatamente premendo e tenendo premuto .

# Usare le funzioni Interfaccia Audio

Questa unità può essere usata con computer che abbiano i seguenti sistemi operativi.

## ■ OS compatibili

### Windows

Windows® XP SP3 (32bit) o successivi

Windows® Vista SP1 (32bit, 64bit) o successivi

Windows® 7 (32bit, 64bit)

32bit: Intel® Pentium® 4 1.8GHz o più, RAM 1GB o più

64bit: Intel® Pentium® Dual-Core 2.7GHz o più, RAM 2GB o più

### Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® Core Duo 1.83GHz o più

RAM 1GB o più

## ■ Quantizzazione (bit-rate)

16-bit

## ■ Frequenza di campionamento

44.1kHz

Per dettagli su registrazione, riproduzione e altre funzioni, vd. l'acclusa guida all'avvio.

### SUGGERIMENTI

- Potete regolare il bilanciamento tra i segnali provenienti da **GB/GBX** e il computer. (Vd. pag. 24.)
- Potete regolare il livello di registrazione. (Vd. pag. 25.)
- Quando l'interruttore POWER è su OFF, **GB/GBX** può essere collegato a un computer tramite USB e alimentato tramite USB bus.

### NOTE

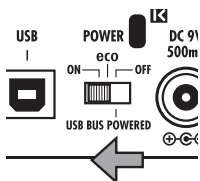
- Per monitorare il segnale della chitarra collegata dopo essere passato dal software DAW (computer), impostate il bilanciamento di USB AUDIO MONITOR su 100. (Vd. pag.24.)  
Con altre impostazioni, i segnali provenienti dal computer e **GB/GBX** saranno mixati, facendo in modo che il segnale in uscita risulti simile al suono con un effetto flanger.

# Regolare un pedale d'espressione

## 1 Calibrarne la sensibilità

- Premendo  , impostate l'interruttore POWER su ON.

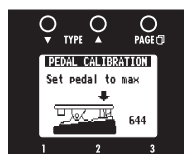
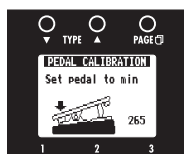
GLOBAL



### NOTE

- Calibrate il pedale se:
  - Premendo il pedale non si ha molto effetto.
  - Il volume o il tono varia troppo anche premendo leggermente il pedale.

- Seguite le istruzioni, usate il pedale e premete  ogni volta.



- Terminata la calibratura, appare "OK!" sullo schermo e si avvia la modalità play.

### SUGGERIMENTI

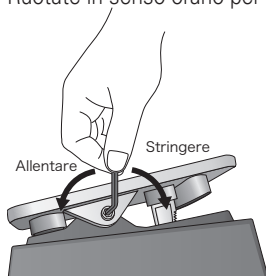
- Se appare "ERROR!"; riavviate la calibratura dall'inizio.

## 2 Regolare la resistenza

Potete usare una chiave a brugola da 5 mm per regolare la resistenza del pedale d'espressione.

- Inserite la chiave a brugola nell'alloggiamento della vite di regolazione della resistenza sul lato del pedale.

Ruotate in senso orario per stringere, in senso anti-orario per allentare il pedale.



### NOTE

- Fate attenzione allentando la vite di regolazione della resistenza, perché se la allentate troppo, potrebbe uscire e cadere nell'unità, rendendo impossibile mantenere a posto il pedale.

# Aggiornamento del firmware

## Per scaricare la versione più aggiornata del firmware:

- Visitate il sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

### SUGGERIMENTI



- Aprite il menu GLOBAL per verificare le versioni attuali di firmware. (Vd. pag. 25.)

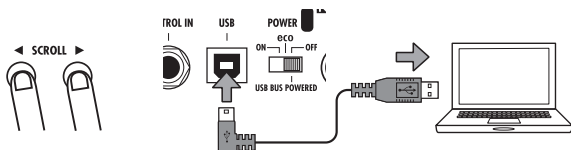
## 1 Prepararsi ad aggiornare il firmware

- Verificate che l'interruttore POWER sia su OFF.



◀ SCROLL ▶

- Premendo   assieme, collegate l'unità a un computer tramite cavo USB.



- Appare la schermata VERSION UPDATE.



## 2 Aggiornare il firmware

- Lanciate l'applicazione di aggiornamento firmware sul computer, ed eseguite l'aggiornamento.

### NOTE

- Non scollegate il cavo USB mentre è in corso l'aggiornamento firmware.

### SUGGERIMENTI

- Consultate il sito web di ZOOM per istruzioni su come usare l'applicazione.

### 3 Completare l'aggiornamento

- Terminato l'aggiornamento di **G3/G3X** appare "Complete!" sul display.




- Scollegate il cavo USB.

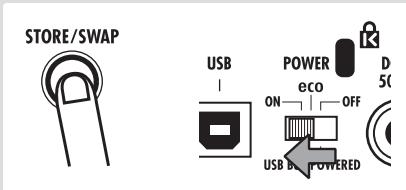
#### SUGGERIMENTI

- L'aggiornamento del firmware non cancella le patch salvate.

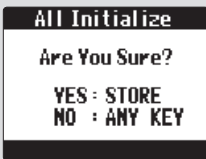
### Riportare **G3/G3X** alle impostazioni di default di fabbrica

#### 1. Usare la funzione All Initialize


- Premendo <sup>STORE/SWAP</sup> , impostate l'interruttore POWER su ON.




- Appare la schermata All Initialize.



#### 2. Per eseguire la funzione All Initialize

- Premete <sup>STORE/SWAP</sup>  .


#### NOTE

- Premete qualunque tasto eccetto <sup>STORE/SWAP</sup>  per annullare.





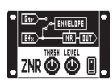
#### SUGGERIMENTI

- Eseguendo la funzione All Initialize si riportano le impostazioni di **G3/G3X**, comprese le patch, alle impostazioni iniziali di default. Non usate questa funzione se non siete del tutto certi di volerlo fare.

# Tipi d'effetto e parametri

Numero effetto	Parametro	Gamma parametro	Funzione interruttore a pedale													
091	DynaDelay	Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.	FS	InputMute												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola 1</th> <th>Manopola 2</th> <th>Manopola 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1-2000</td> <td>Sense -10--1, 1-10</td> <td>Mix 0-100</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>FB 0-100</td> <td>Level 0-150</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Page01	Time 1-2000	Sense -10--1, 1-10	Mix 0-100	Page02	FB 0-100	Level 0-150		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3												
Page01	Time 1-2000	Sense -10--1, 1-10	Mix 0-100													
Page02	FB 0-100	Level 0-150														
Schermata effetto	Spiegazione parametro	Icona possibile sincronizzazione tempo	Icona possibile controllo pedale													








## Tipi d'effetto e parametri

001	Comp	Compressore in stile MXR Dyna Comp.												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola 1</th> <th>Manopola 2</th> <th>Manopola 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Sense 0-10</td> <td>Tone 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK Slow, Fast</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Page01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150	Page02	ATTCK Slow, Fast			Regola la sensibilità del compressore. Regola il tono. Regola il livello in uscita.
		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3										
Page01	Sense 0-10	Tone 0-10	Level 0-150											
Page02	ATTCK Slow, Fast													
002	RackComp	Compressore che consente una regolazione più precisa rispetto a COMP.												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola 1</th> <th>Manopola 2</th> <th>Manopola 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	Page02	ATTCK 1-10			Imposta il livello che attiva il compressore. Regola il rapporto di compressione. Regola il livello in uscita.
		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3										
Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150											
Page02	ATTCK 1-10													
003	M Comp	Compressore che produce un suono più naturale.												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola 1</th> <th>Manopola 2</th> <th>Manopola 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 0-50</td> <td>Ratio 1-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td>ATTCK 1-10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150	Page02	ATTCK 1-10			Imposta il livello che attiva il compressore. Regola il rapporto di compressione. Regola il livello in uscita.
		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3										
Page01	THRSH 0-50	Ratio 1-10	Level 0-150											
Page02	ATTCK 1-10													
004	SlowATTCK	Effetto che rallenta l'attacco di ogni nota, creando un suono simile a un violino.												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola 1</th> <th>Manopola 2</th> <th>Manopola 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>Time 1-50</td> <td>Curve 0-10</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Page01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150	Page02				Regola il tempo d'attacco. Imposta la curva di variazione di volume durante l'attacco. Regola il livello in uscita.
		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3										
Page01	Time 1-50	Curve 0-10	Level 0-150											
Page02														
005	ZNR	Noise Reduction di ZOOM, che taglia il rumore nelle pause esecutive, senza influire sul tono.												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Manopola 1</th> <th>Manopola 2</th> <th>Manopola 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Page01</td> <td>THRSH 1-25</td> <td>DETECT GtrIn, FxIn</td> <td>Level 0-150</td> </tr> <tr> <td>Page02</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Page01	THRSH 1-25	DETECT GtrIn, FxIn	Level 0-150	Page02				Regola la sensibilità dell'effetto. Imposta il livello del segnale di controllo. Regola il livello in uscita.
		Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3										
Page01	THRSH 1-25	DETECT GtrIn, FxIn	Level 0-150											
Page02														











<b>006</b>	<b>NoiseGate</b>	Noise gate che taglia il suono durante le pause esecutive.											
		<b>Manopola 1</b>				<b>Manopola 2</b>				<b>Manopola 3</b>			
	Page01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
		Regola la sensibilità effetto.				Regola il livello in uscita.							
	Page02												
<b>007</b>	<b>DirtyGate</b>	Gate effetto vintage con una caratteristica maniera di chiudere.											
		<b>Manopola 1</b>				<b>Manopola 2</b>				<b>Manopola 3</b>			
	Page01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
		Regola la sensibilità effetto.				Regola il livello in uscita.							
	Page02												
<b>008</b>	<b>GraphicEQ</b>	Unità con un equalizzatore a sei bande.											
		<b>Manopola 1</b>				<b>Manopola 2</b>				<b>Manopola 3</b>			
	Page01	160Hz	-12-12			400Hz	-12-12			800Hz	-12-12		
		Accentua/taglia la banda delle basse frequenze (160 Hz).				Accentua/taglia la banda delle frequenze medio-basse (400 Hz).				Accentua/taglia la banda delle medie frequenze (800 Hz).			
	Page02	3.2kHz	-12-12			6.4kHz	-12-12			12kHz	-12-12		
		Accentua/taglia la banda delle alte frequenze (3.2 kHz).				Accentua/taglia la banda delle frequenze altissime (6.4 kHz).				Accentua/taglia la banda di frequenza delle armoniche (12 kHz).			
	Page03	Level	0-150		P								
		Regola il livello in uscita.											
<b>009</b>	<b>ParaEQ</b>	Equalizzatore parametrico a 2 bande.											
		<b>Manopola 1</b>				<b>Manopola 2</b>				<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Freq1	20Hz-20kHz			Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain1	-12-12		
		Regola la frequenza centrale di EQ1.				Regola EQ1 Q.				Regola il gain di EQ1.			
	Page02	Freq2	20Hz-20kHz			Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain2	-12-12		
		Regola la frequenza centrale di EQ2.				Regola EQ2 Q.				Regola il gain di EQ2.			
	Page03	Level	0-150		P								
		Regola il livello in uscita.											
<b>010</b>	<b>CombFLTR</b>	Effetto che usa il filtro a pettine risultante dal fissaggio della modulazione del flanger, come un equalizzatore.											
		<b>Manopola 1</b>				<b>Manopola 2</b>				<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Freq	1-50		P	Reso	-10-10		P	Mix	0-100		P
		Imposta la frequenza enfatizzata.				Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.				Regola la quantità del suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	HIDMP	0-10			Level	0-150		P				
		Regola l'attenuazione del suono effetto.				Regola il livello in uscita.							
<b>011</b>	<b>AutoWah</b>	Effetto che varia il wah in base all'intensità del tocco.											
		<b>Manopola 1</b>				<b>Manopola 2</b>				<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
		Regola la sensibilità dell'effetto.				Regola l'intensità del suono di risonanza.				Regola il livello in uscita.			
	Page02												
<b>012</b>	<b>Resonance</b>	Effetto che varia la frequenza del filtro di risonanza in base all'intensità del tocco.											
		<b>Manopola 1</b>				<b>Manopola 2</b>				<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
		Regola la sensibilità dell'effetto.				Regola l'intensità del suono di risonanza.				Regola il livello in uscita.			
	Page02												

## Tipi d'effetto e parametri

<b>013 Cry</b> 	Effetto che varia il suono come un talking modulator.													
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3				
	Page01	Range	1-10		P	Reso	0-10		P	Sense	-10-1, 1-10		P	
Page02	Bal	0-100		P	Level	0-150		P						
	Regola la gamma di frequenza processata dall'effetto.				Regola la modulazione della risonanza.				Regola l'intensità dell'effetto.					
	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.				Regola il livello in uscita.									
<b>014 M-Filter</b> 	Filtro d'inviluppo simile a quello passa basso MOOG MF-101 e impostabile in un'ampia gamma.													
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3				
	Page01	Freq	0-100		P	Sense	0-10			Reso	0-10		P	
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow			
Page03	Bal	0-100		P	Level	0-150		P						
	Imposta la frequenza minima del filtro d'inviluppo.				Imposta la sensibilità dell'effetto.				Imposta la risonanza dell'effetto.					
	Imposta il tipo di filtro.				Regola la quantità di filtro applicato.				Imposta la velocità d'azione del filtro.					
	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.				Regola il livello in uscita.									
<b>015 Step</b> 	Effetto speciale che dona al suono una qualità a step.													
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3				
	Page01	Depth	0-100			Rate	0-50		♪	P	Reso	0-10		P
Page02	Shape	0-10			Level	0-150			P					
	Imposta la profondità della modulazione.				Imposta la velocità della modulazione.				Regola la modulazione della risonanza.					
	Regola l'inviluppo dell'effetto.				Regola il livello in uscita.									
<b>016 SeqFLTR</b> 	Filtro dal sapore di uno Z.Vex Seek-Wah.													
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3				
	Page01	Step	2-8			PTRN	1-8			Speed	1-50		♪	P
Page02	Shape	0-10			Reso	0-10		P	Level	0-150			P	
	Regola il numero di step in sequenza.				Imposta il pattern effetto.				Imposta la velocità di modulazione.					
	Imposta l'inviluppo del suono effetto.				Imposta la risonanza dell'effetto.				Regola il livello in uscita.					
<b>017 RndmFLTR</b> 	Filtro che cambia il carattere in maniera casuale.													
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3				
	Page01	Speed	1-50		♪	P	Range	0-100		P	Reso	0-10		P
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			Bal	0-100			P
Page03	Level	0-150			P									
	Imposta la velocità di modulazione.				Regola la gamma di frequenza interessata.				Imposta la risonanza dell'effetto.					
	Imposta il tipo di filtro.				Regola la quantità di filtro applicato.				Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.					
	Regola il livello in uscita.													
<b>018 Booster</b> 	Booster che incrementa il gain del segnale per dare potenza al suono.													
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150			P
Page02														
	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.					
<b>019 OverDrive</b> 	Simulazione di un Boss OD-1, box effetto compatto, il primo a fregiarsi del titolo di 'overdrive'.													
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150			P
Page02														
	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.					







020	T Scream	Simula un Ibanez TS808, amato da tanti chitarristi come booster e che ha ispirato numerose imitazioni.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													
021	Governor	Simula l'effetto di distorsione del Guv'nor della Marshall.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													
022	Dist+	Simula l'effetto MXR distortion+ che ha reso popolare la distorsione nel mondo.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													
023	Dist 1	Simula il pedale per distorsione Boss DS-1, un vero successo.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													
024	Squeak	Simula il popolare Pro Co Rat famoso per il suo tagliente suono distorto.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													
025	FuzzSmile	Simula il Fuzz Face, che ha fatto la storia del rock col suo simpatico design e il suo suono travolgente.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													
026	GreatMuff	Simula l'Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo, per il suo denso, morbido suono fuzz.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													
027	MetalWRLD	Simula il Boss Metal Zone, caratterizzato dal lungo sustain e da potenti medio-bassi.											
			Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3		
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150	
		Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.			
Page02													

## Tipi d'effetto e parametri

<b>028</b> HotBox 	Simula il compatto pre-ampli Matchless Hotbox, con valvola incorporata.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				
<b>029</b> Z Clean 	Suono clean essenziale, originale ZOOM.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				
<b>030</b> Z MP1 	Suono originale creato unendo le caratteristiche di ADA MP1 e di MARSHALL JCM800.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				
<b>031</b> Z Bottom 	Suono dall'alto gain che enfatizza le frequenze medie e basse.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				
<b>032</b> Z Dream 	Suono ad alto gain per esecuzioni lead, basato sul Mesa Boogie Road King Series il canale Lead.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				
<b>033</b> Z Scream 	Suono originale ad alto gain bilanciato dalle basse alle alte frequenze.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				
<b>034</b> Z Neos 	Suono crunch modellato sul suono di un ampli combo britannico in classe A modificato.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				
<b>035</b> Z Wild 	Suono ad alto gain con ulteriore spinta overdrive.												
		Manopola 1				Manopola 2				Manopola 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Regola il gain.				Regola il tono.				Regola il livello in uscita.				

<b>036 Lead</b> 	Brillante e morbido suono lead distorto.							
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150
Page02	Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.			
<b>037 ExtremeDS</b> 	Distorsione dal più alto gain possibile.							
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150
Page02	Regola il gain.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.			
<b>038 Aco.Sim</b> 	Questo effetto cambia il tono di una chitarra elettrica, per farla suonare come un'acustica.							
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3		
	Page01	Top	0-100	P	Body	0-100	Level	0-150
Page02	Regola il tono peculiare delle chitarre acustiche.		Regola la risonanza del corpo delle chitarre acustiche.		Regola il livello in uscita.			
<b>039 FD COMBO</b> 	Modellato sul suono del Fender Twin Reverb ('65), amato dai chitarristi dei generi più vari.							
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150
Page02	Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.			
Page03	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page02	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.			
Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab.1			
Page03	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.					
<b>040 DELUXE-R</b> 	Modella il suono di un Fender Deluxe Reverb del 1965.							
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150
Page02	Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.			
Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page02	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.			
Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1			
Page03	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.					
<b>041 FD VIBRO</b> 	Modella il suono di un Fender Vibroverb del '63.							
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150
Page02	Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.			
Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page02	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.			
Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1			
Page03	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.					
<b>042 US BLUES</b> 	Suono crunch di un Fender Tweed Bassman.							
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3		
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150
Page02	Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.		Regola il livello in uscita.			
Page02	Trebl	0-100		Middl	0-100	Bass	0-100	
Page02	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.			
Page03	Prese	0-100		CAB	Vd. tab. 1			
Page03	Regola il volume delle frequenze altissime.		Seleziona il cabinet.					

## Tipi d'effetto e parametri

<b>043 VX COMBO</b> 	Modella il suono di un ampli combo britannico tipico del sound di Liverpool anni '60.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
<b>044 VX JMI</b> 	Simula il suono di un primo modello di ampli combo britannico in classe A.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
<b>045 BG CRUNCH</b> 	Suono crunch di un ampli combo Mesa Boogie MkIII.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
<b>046 MATCH 30</b> 	Suono modellato su un DC-30 (canale 1), ammiraglia degli ampli combo Matchless.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
<b>047 CAR DRIVE</b> 	Modella il suono di un piccolo ampli combo Carr Mercury.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								
<b>048 TW ROCK</b> 	Suono crunch che usa il canale drive di un Two Rock Emerald 50, ampli americano d'elite.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'ampli valvolare.			Regola il livello in uscita.				
Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100		Bass	0-100			
	Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.					
Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. tab. 1						
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.								

<b>049</b>	<b>TONE CITY</b>	Modella il suono di un Sound City 50 Plus Mark 2, leggendario ampli britannico.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplificatore.			Regola il livello in uscita.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.											
<b>050</b>	<b>HW STACK</b>	Suono modellato sul leggendario ampli completamente valvolare Hiwatt Custom 100 inglese.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplificatore.			Regola il livello in uscita.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.											
<b>051</b>	<b>TANGERINE</b>	Modella un Orange Graphic 120 col suo design e suono unici.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplificatore.			Regola il livello in uscita.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.											
<b>052</b>	<b>B-BREAKER</b>	Modella il suono di un ampli combo Marshall 1962 Bluesbreaker.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplificatore.			Regola il livello in uscita.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.											
<b>053</b>	<b>MS CRUNCH</b>	Suono crunch del Marshall 1959 che ha dato vita a varie leggende.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplificatore.			Regola il livello in uscita.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.											
<b>054</b>	<b>MS 1959</b>	Suono modellato su un Marshall 1959 Plexi del 1969.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.			Regola la compressione dell'amplificatore.			Regola il livello in uscita.							
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.			Regola il volume delle medie frequenze.			Regola il volume delle basse frequenze.							
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.			Seleziona il cabinet.											









## Tipi d'effetto e parametri



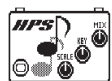




<b>055</b>	<b>MS DRIVE</b>	Suono ad alto gain di un ampli stack JCM2000 Marshall.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.						Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.									
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Selezione il cabinet.												
<b>056</b>	<b>BGN DRIVE</b>	Simula il suono lead del canale 3 di un Bogner Ecstasy.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.						Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.									
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Selezione il cabinet.												
<b>057</b>	<b>BG DRIVE</b>	Suono ad alto gain di un Mesa Boogie Dual Rectifier canale rosso (modalità Vintage).													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.						Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.									
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Selezione il cabinet.												
<b>058</b>	<b>DZ DRIVE</b>	Suono ad alto gain a 3 canali di un Diezel Herbert, ampli per chitarra fatto a mano in Germania, che consente il controllo di tre canali indipendenti.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.						Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.									
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Selezione il cabinet.												
<b>059</b>	<b>ALIEN</b>	Simula il suono ad lato gain di un Engl Invader, dai potenti bassi.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.						Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.									
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Selezione il cabinet.												
<b>060</b>	<b>REVO-1</b>	Simula il suono ad alto gain di un Krank Revolution 1 Plus.													
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>									
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P	
		Regola il gain.		Regola la compressione dell'ampli valvolare.						Regola il livello in uscita.					
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100				
		Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle medie frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.									
	Page03	Prese	0-100			CAB	Vd. Tab. 1								
	Regola il volume delle frequenze altissime.		Selezione il cabinet.												










061 Tremolo	Effetto che varia il volume a intervalli regolari.														
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3							
	Page01	Depth	0-100		P	Rate	0-50			P	Level	0-150			P
062 Slicer	Effetto che crea un suono ritmico intermittente.														
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3							
	Page01	PTTRN	1-20			Speed	1-50			P	Bal	0-100			P
063 Phaser	Effetto che unisce una variazione di fase al suono.														
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3							
	Page01	Rate	1-50			P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8			Level	0-150			P
064 DuoPhase	Effetto che unisce due phaser.														
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3							
	Page01	RateA	1-50			P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA			Level	0-150			P
065 WarpPhase	Phaser con effetto a una via.														
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3							
	Page01	RateA	0-10			P	RateB	0-10			P	Level	0-150		
066 Chorus	Effetto che unisce una tonalità sfasata al suono originale, per dare movimento e densità.														
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3							
	Page01	Depth	0-100			Rate	1-50			P	Mix	0-100			P
067 Detune	Mixando un suono effetto leggermente sfasato di tonalità, al suono originale, questo tipo d'effetto produce un effetto chorus senza troppa modulazione.														
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3							
	Page01	Cent	-25-25			PreD	0-50				Mix	0-100			P








## Tipi d'effetto e parametri

	068 VintageCE Simula un BOSS CE-1.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Comp	0-9		Rate	1-50	P	Mix	0-100		P	
Page02	Level	0-150		P								
		Imposta la sensibilità del compressore.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.						
		Regola il livello in uscita.										
	069 StereoCho Stereo chorus dal tono pulito.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Depth	0-100		Rate	1-50	P	Mix	0-100		P	
Page02	Tone	0-10		Level	0-150		P					
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.						
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.								
	070 Ensemble Chorus ensemble dal movimento tridimensionale.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Depth	0-100		Rate	1-50	P	Mix	0-100		P	
Page02	Tone	0-10		Level	0-150		P					
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.						
		Regola il livello in uscita.										
	071 VinFLNGR Flanger analogico dal suono simile a un MXR M-117R.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Depth	0-100		Rate	0-50		Reso	-10-10		P	
Page02	PreD	0-50		P	Mix	0-100		P	Level	0-150		P
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.						
		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.						
	072 Flanger Suono del jet simile al flanger ADA.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Depth	0-100		Rate	0-50		Reso	-10-10		P	
Page02	PreD	0-50		P	Mix	0-100		P	Level	0-150		P
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.						
		Imposta il tempo di pre-delay del suono effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		Regola il livello in uscita.						
	073 DynaFLNGR Il volume del suono effetto varia in base al livello del segnale in ingresso, con questo flanger dinamico.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Depth	0-100		Rate	0-50		Sense	-10-1, 1-10		P	
Page02	Reso	-10-10		P	Level	0-150		P				
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola la sensibilità dell'effetto.						
		Regola l'intensità della risonanza di modulazione.		Regola il livello in uscita.								
	074 Vibrato Effetto che aggiunge automaticamente del vibrato.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Depth	0-100		Rate	0-50		Bal	0-100		P	
Page02	Tone	0-10		Level	0-150		P					
		Imposta la profondità di modulazione.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.						
		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.								
	075 Octave Effetto che aggiunge suono di un'ottava o due sotto l'originale.											
	Page01	Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3						
		Oct1	0-100		P	Oct2	0-100		P	Dry	0-100	
Page02	Chara	0-100			Tone	0-10			Level	0-150		P
		Regola il livello del suono un'ottava sotto il suono effetto.		Regola il livello del suono due ottave sotto il suono effetto.		Regola il volume del suono senza effetti.						
		Regola il carattere dell'effetto.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.						








<b>076</b>	<b>PitchSHFT</b>	Effetto che sposta la tonalità su o giù.							
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Shift	-12 -12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P	
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.		Regola il tono.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	Fine	-25 -25	Level	0-150	P			
	Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il livello in uscita.						
<b>077</b>	<b>MonoPitch</b>	Pitch shifter con piccola variazione di suono per esecuzione in mono (nota singola).							
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Shift	-12 -12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P	
		Regola la quantità di pitch shift in semitoni. Selezionando '0' si ha un effetto detune.		Regola il tono.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	Fine	-25 -25	Level	0-150	P			
	Consente la regolazione precisa di pitch shift a intervalli di Cent (1/100 semitono).		Regola il livello in uscita.						
<b>078</b>	<b>HPS</b>	Pitch shifter intelligente, invia il suono effetto con tonalità sfasata in base alle impostazioni di scala e tasti.							
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (See Table 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	P	
		Imposta la tonalità del suono con pitch shift aggiunto all'originale.		Imposta la tonica (fondamentale) della scala usata per il pitch shift.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.			
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	P			
	Regola il tono.		Regola il livello in uscita.						
<b>079</b>	<b>BendCho</b>	Effetto che fornisce un pitch bending che usa il segnale in ingresso come trigger e processa la singola nota separatamente.							
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Depth	0-100	Time	0-50	P	Bal	0-100	P
		Regola la profondità dell'effetto.		Imposta il tempo prima che l'effetto inizi.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	Mode	Up, Down	Tone	0-10		Level	0-150	P
	Imposta la direzione del pitch bend.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.				
<b>080</b>	<b>RingMod</b>	Effetto che produce un suono metallico. Regolare il parametro "Freq" produce un drastico cambiamento nel carattere del suono.							
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Freq	1-50	P	Tone	0-10	Bal	0-100	P
		Imposta la frequenza di modulazione.		Regola il tono.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	Level	0-150	P					
	Regola il livello in uscita.								
<b>081</b>	<b>BitCrush</b>	Effetto che crea un suono lo-fi.							
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>			
	Page01	Bit	4-16	SMPL	0-50	P	Bal	0-100	P
		Imposta la profondità del bit.		Imposta il livello di campionamento.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	P			
	Regola il tono.		Regola il livello in uscita.						
<b>082</b>	<b>Bomber</b>	Effetto che produce un suono esplosivo al tocco.				<b>FS</b>	<b>Trigger</b>		
		<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>			
	Page01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	P	Bal	0-100	P
		Imposta il tipo di suono dell'effetto.		Imposta la lunghezza del riverbero.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.			
	Page02	THRSH	0-50	Power	0-30		Tone	0-10	
		Regola la soglia dell'effetto.		Regola la forza del suono esplosivo.		Regola il tono.			
Page03	Level	0-150	P						
	Regola il livello in uscita.								


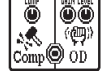

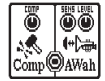




## Tipi d'effetto e parametri

083 MonoSynth		Effetto che produce il suono di un synth monofonico per chitarra (esecuzione a nota singola), che individua la tonalità del segnale in ingresso.												
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3								
	Page01	Synth	0-100		P	Dry	0-100		P	Level	0-150		P	
	Regola il livello del suono del synth.		Regola il livello del suono originale.		Regola il livello in uscita.									
	Page02	Wave	Sine, Tri, SawUp, SawDn			Tone	0-10			Speed	0-100		P	
	Imposta la forma d'onda.		Regola il tono.		Regola la morbidezza del cambio di tonalità.									
084 Z-Organ		Effetto che simula il suono di un organo.												
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3								
	Page01	Upper	0-100		P	Lower	0-100		P	Dry	0-100		P	
	Regola il volume delle alte frequenze.		Regola il volume delle basse frequenze.		Regola il livello del suono originale.									
	Page02	HPF	0-10			LPF	0-10			Level	0-150		P	
	Regola la frequenza di taglio del filtro passa alto.		Regola la frequenza di taglio del filtro passa basso.		Regola il livello in uscita.									
085 Delay		Lungo delay con lunghezza massima di 2500 ms.						FS	Hold, InputMute					
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3								
	Page01	Time	1-2500		>	FB	0-100		P	Mix	0-100		P	
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.									
	Page02	HIDMP	0-10			P-P	MONO, P-P			Level	0-150		P	
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.									
086 TapeEcho		Effetto che simula un eco a nastro. Variando il parametro "Time" si cambia la tonalità degli eco.						FS	InputMute					
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3								
	Page01	Time	1-2000		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100		P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.									
	Page02	HIDMP	0-10			Level	0-150		P					
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.											
087 ModDelay		Effetto delay che consente l'uso della modulazione.						FS	InputMute					
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3								
	Page01	Time	1-2000		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100		P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.									
	Page02	Rate	1-50		P	Level	0-150		P					
	Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.											
088 AnalogDly		Simulazione del delay analogico con lunghezza massima di 2500 ms.						FS	Hold, InputMute					
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3								
	Page01	Time	1-2500		>	P	FB	0-100		P	Mix	0-100		P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.									
	Page02	HIDMP	0-10			P-P	MONO, P-P			Level	0-150		P	
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Imposta l'uscita delay su mono o ping-pong.		Regola il livello in uscita.									
089 ReverseDL		Lungo reverse delay, con una lunghezza massima di 1250 ms.						FS	Hold, InputMute					
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3								
	Page01	Time	10-1250		>	P	FB	0-100		P	Bal	0-100		P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola il bilanciamento tra suono effetto e originale.									
	Page02	HIDMP	0-10			Level	0-150		P					
	Regola l'attenuazione del treble del suono delay.		Regola il livello in uscita.											






<b>090 MultiTapD</b>	Effetto che produce alcuni suoni delay con tempi di delay diversi.			<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	Manopola 1			Manopola 2		Manopola 3			
	Page01	Time	1-2500	PTTRN	1-8	Mix	0-100	P	
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il tap pattern, che varia dal pattern ritmico a quello casuale.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
Page02	Tone	0-10	Level	0-150	P				
Regola il tono.		Regola il livello in uscita.							
<b>091 DynaDelay</b>	Delay dinamico che regola il volume del suono effetto in base al livello del segnale in ingresso.			<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	Manopola 1			Manopola 2		Manopola 3			
	Page01	Time	1-2000	Sense	-10--1, 1-10	P	Mix	0-100	P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la sensibilità dell'effetto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
Page02	FB	0-100	Level	0-150	P				
Regola la quantità di feedback.		Regola il livello in uscita.							
<b>092 FilterDly</b>	Effetto che filtra un suono delay.			<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	Manopola 1			Manopola 2		Manopola 3			
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Page02	Rate	1-50	Depth	0-100	P	Reso	0-10	P
	Imposta la velocità di modulazione.		Imposta la profondità di modulazione.		Regola l'intensità della risonanza dell'effetto.				
Page03	Level	0-150							
Regola il livello in uscita.									
<b>093 PitchDly</b>	Effetto che applica il pitch shift a un suono delay.			<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	Manopola 1			Manopola 2		Manopola 3			
	Page01	Time	1-2000	Pitch	-12-12	P	Mix	0-100	P
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il volume di pitch shift applicato al suono delay.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
Page02	FB	0-100	Tone	0-10			Level	0-150	P
Regola la quantità di feedback.		Regola il tono.		Regola il livello in uscita.					
<b>094 StereoDly</b>	Delay stereo che consente di impostare i tempi di destra e sinistra separatamente.			<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	Manopola 1			Manopola 2		Manopola 3			
	Page01	TimeL	1-1000	TimeR	1-1000	Mix	0-100	P	
	Regola il tempo di delay del canale sinistro.		Regola il tempo di delay del canale destro.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
	Page02	LchFB	0-100	RchFB	0-100	Level	0-150	P	
	Regola il feedback del delay del canale sinistro.		Regola il feedback del delay del canale destro.		Regola il livello in uscita.				
Page03	LchLv	0-100	RchLv	0-100					
Regola l'uscita del delay del canale sinistro.		Regola l'uscita del delay del canale destro.							
<b>095 PhaseDly</b>	Effetto che applica un phaser al suono delay.			<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	Manopola 1			Manopola 2		Manopola 3			
	Page01	Time	1-2000	FB	0-100	P	Mix	0-100	P
	Imposta il tempo di delay.		Regola la quantità di feedback.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
Page02	Rate	1-50	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0-150	P		
Imposta la velocità di modulazione.		Imposta il tono del tipo d'effetto.		Regola il livello in uscita.					
<b>096 TrgHldDly</b>	Delay che campiona e trattiene usando la pennata come trigger.			<b>FS</b>	<b>InputMute</b>				
	Manopola 1			Manopola 2		Manopola 3			
	Page01	Time	10-1000	Duty	25-100	Mix	0-100	P	
	Imposta il tempo di delay.		Imposta il tempo col quale il suono sample-and-hold è prodotto.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.				
Page02	THRSH	0-30	Level	0-150	P				
Regola la soglia dell'effetto.		Regola il livello in uscita.							

## Tipi d'effetto e parametri

<b>097</b> HD Reverb 	Reverb ad alta definizione.			FS	InputMute		
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3	
	Page01	Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100
<b>098</b> Hall 	Effetto reverb che simula l'acustica di una sala da concerti.			FS	InputMute		
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
<b>099</b> Room 	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza.			FS	InputMute		
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
<b>100</b> TiledRoom 	Effetto reverb che simula l'acustica di una stanza rivestita.			FS	InputMute		
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
<b>101</b> Spring 	Effetto reverb che simula il riverbero a molle.			FS	InputMute		
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
<b>102</b> Arena 	Effetto reverb che simula l'acustica di un grande spazio, come uno stadio.			FS	InputMute		
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3	
	Page01	Decay	1-30	Tone	0-10	Mix	0-100
<b>103</b> EarlyRef 	Effetto che riproduce solo i primi riflessi del reverb.						
		Manopola 1		Manopola 2		Manopola 3	
	Page01	Decay	1-30	Shape	-10-10	Mix	0-100

<b>104</b>	<b>Air</b>	Effetto che riproduce l'atmosfera di una stanza, per dare spazialità.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	Size 1-100	Tone 0-10	Mix 0-100	P		
	Imposta la dimensione dello spazio.		Regola il tono.		Regola la quantità di suono effetto mixato all'originale.		
	Page02	Ref 0-10 P	Level 0-150 P				
Regola la quantità di riflesso dalle pareti.		Regola il livello in uscita.					
<b>105</b>	<b>Comp+OD</b>	Effetto che combina compressore e overdrive.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	Comp 0-10	Gain 0-100 P	Level 0-150	P		
	Imposta la forza del compressore.		Imposta il gain dell'overdrive.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Tone 0-100					
Imposta il tono dell'overdrive.							
<b>106</b>	<b>Comp+Phsr</b>	Effetto che combina compressore e phaser.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	Comp 0-10	Rate 1-50 P	Level 0-150	P		
	Imposta la forza del compressore.		Imposta la velocità di modulazione.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8					
Imposta il colore del phaser.							
<b>107</b>	<b>Comp+AWah</b>	Effetto che combina compressore e auto-wah.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	Comp 0-10	Sense -10-1, 1-10 P	Level 0-150	P		
	Imposta la forza del compressore.		Imposta la sensibilità dell'auto-wah.		Regola il livello in uscita.		
	Page02	Reso 0-10 P					
Imposta la risonanza dell'auto-wah.							
<b>108</b>	<b>Cho+Dly</b>	Effetto che combina chorus e delay.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	ChoRt 1-50 P	ChoMx 0-100 P	DlyTm 1-2000	P		
	Regola il livello del chorus.		Regola il mix del delay.		Regola il tempo di delay.		
	Page02	DlyFB 0-100 P	DlyMx 0-100 P	Level 0-150	P		
Regola il feedback del delay.		Regola il mix del delay.		Regola il livello in uscita.			
<b>109</b>	<b>Dly+Rev</b>	Effetto che combina delay e reverb.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	DlyTm 1-1500	DlyMx 0-100 P	RevMx 0-100	P		
	Regola il tempo di delay.		Regola il mix del delay.		Regola il mix del reverb.		
	Page02	DlyFB 0-100 P	Level 0-150 P				
Regola il feedback del delay.		Regola il livello in uscita.					
<b>110</b>	<b>Cho+Rev</b>	Effetto che combina chorus e reverb.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	ChoRt 1-50 P	ChoMx 0-100 P	RevMx 0-100	P		
	Regola il livello del chorus.		Regola il mix del chorus.		Regola il mix del reverb.		
	Page02	Level 0-150 P					
Regola il livello in uscita.							
<b>111</b>	<b>FLG+VCho</b>	Effetto che unisce flanger e chorus vintage.					
	<b>Manopola 1</b>		<b>Manopola 2</b>		<b>Manopola 3</b>		
	Page01	FlgDp 0-100 P	FlgRt 0-50	ChoMx 0-100	P		
	Regola la profondità del flanger.		Regola il livello del flanger.		Regola il mix del chorus vintage.		
	Page02	ChoRt 1-50 P	Level 0-150 P				
Regola il livello del chorus vintage.		Regola il livello in uscita.					

## Tipi d'effetto e parametri

	112 PedalVx Simula un pedale wah vintage britannico.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Freq	1-50		P	Dry/MX	0-100		P	Level	0-150	
Page02	Regola la frequenza enfatizzata.			Regola il mix col suono senza effetti.			Regola il livello in uscita.					
	113 PedalCry Simula il pedale wah vintage CRYBABY.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Freq	1-50		P	Dry/MX	0-100		P	Level	0-150	
Page02	Regola la frequenza enfatizzata.			Regola il mix col suono senza effetti.			Regola il livello in uscita.					
	114 TheVibe Suono vibe dalle ondulazioni uniche.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Speed	0-50		P	Depth	0-100		P	Bias	0-100	
Page02	Imposta la velocità di modulazione.			Imposta la profondità di modulazione.			Regola il bias della modulazione.					
	115 PDL Pitch Usate un pedale d'espressione per cambiare la tonalità in tempo reale, con quest'effetto.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Color	1-9 (Vd. Tab. 3)			Tone	0-10			Bend	0-100	
Page02	Imposta il tipo di controllo del cambio di tonalità col pedale d'espressione.			Regola il tono.			Imposta la quantità di pitch shift.					
	116 PDL MnPit Pitch shifter speciale per suono monofonico (esecuzione a nota singola), che consente di spostare la tonalità in tempo reale con un pedale d'espressione.											
		Manopola 1			Manopola 2			Manopola 3				
	Page01	Color	1-9 (Vd. Tab. 3)			Tone	0-10			Bend	0-100	
Page02	Imposta il tipo di controllo del cambio di tonalità col pedale d'espressione.			Regola il tono.			Imposta la quantità di pitch shift.					
Page02	Imposta la direzione del cambio di tonalità, impostando su Up o Down.			Regola il livello in uscita.								







## ■ Tabella 1

Tipo	Cabinet e diffusore modellato
FD COMBO 2x12	Cabinet Fender Twin Reverb ('65) con 2 diffusori Jensen da 12 pollici
DELUXE-R 1x12	Cabinet Fender Deluxe Reverb con 1 diffusore Jensen da 12 pollici
FD VIBRO 2x10	Cabinet Fender Vibroverb ('63) con 2 diffusori Jensen da 10 pollici
US BLUES 4x10	Cabinet Fender Tweed Bassman con 4 diffusori Jensen da 10 pollici
VX COMBO 2x12	Cabinet di ampli combo britannico con 2 diffusori Celestion Alnico da 12 pollici
VX JMI 2x12	Primo modello di ampli combo britannico con 2 diffusori Celestion Alnico da 12 pollici
BG CRUNCH 1x12	Cabinet Mesa Boogie MkIII con 1 diffusore Electro Voice da 12 pollici
MATCH 30 2x12	Cabinet Matchless DC30 con 2 diffusori Celestion da 12 pollici
CAR DRIVE 1x12	Cabinet Carr Mercury con 1 diffusore Eminence da 12 pollici
TW ROCK 1x12	Cabinet Two Rock Emerald 50 con 1 diffusore Fane da 12 pollici
TONE CITY 4x12	Cabinet con 4 diffusori Fane da 12 pollici
HW STACK 4x12	Cabinet Hiwatt Custom 100 con 4 diffusori Fane da 12 pollici
TANGERINE 4x12	Cabinet Orange Graphic 120 con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
B-BREAKER 2x12	Cabinet Marshall Bluesbreaker con 2 diffusori Celestion da 12 pollici
MS CRUNCH 4x12	Cabinet Marshall 1959 con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
MS 1959 4x12	Cabinet Marshall 1959 B con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
MS DRIVE 4x12	Cabinet Marshall JCM2000 con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
BGN DRIVE 4x12	Cabinet Bogner Ecstasy con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
BG DRIVE 4x12	Cabinet Mesa Boogie Dual Rectifier con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
DZ DRIVE 4x12	Cabinet Diezel Herbert cabinet con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
ALIEN 4x12	Cabinet Engl Invader con 4 diffusori Celestion da 12 pollici
REVO-1 4x12	Cabinet Krank Revolution 1 Plus con 4 diffusori Eminence da 12 pollici
OFF	Nessun cabinet.

## ■ Tabella 2

Impostaz.	Scala usata	Intervallo	Impostaz.	Scala usata	Intervallo
-6	Maggiore	6a giù	3	Maggiore	3a su
-5		5a giù	4		4a su
-4		4a giù	5		5a up
-3		3a giù	6		6a up
-m	Minore	3a giù			
m		3a su			

## ■ Tabella 3

Colore	 Pedale min	Pedale max 	Colore	 Pedale min	Pedale max 
1	0 cent	+1 ottava	6	-1 ottava + originale	+1 ottava + originale
2	0 cent	+2 ottave	7	-700 cent + originale	+500 cent + originale
3	0 cent	-100 cent	8	Doubling	Detune + originale
4	0 cent	-2 ottave	9	-∞ (0 Hz) + originale	+1 ottava + originale
5	0 cent	-∞			

# Diagnostica

---

## L'unità non si accende

- Verificate che l'interruttore POWER sia su "ON". Usando alimentazione bus, verificate che l'interruttore sia su "OFF" prima di collegare il cavo USB.
- Usando le batterie, verificate che siano cariche.

## Nessun suono o volume molto basso

- Verificate le connessioni (→P4-5).
- Regolate il livello della patch (→P16).
- Regolate il livello master (→P20).
- Regolando il volume con un pedale d'espressione, assicuratevi che sia impostato un volume adeguato col pedale.
- Verificate che l'unità non sia in mute (→P26).

## Molto rumore

- Verificate che i cavi schermati che state usando non abbiano difetti.
- Usate solo un adattatore AC originale di ZOOM.

## Il suono distorce stranamente/ha uno strano timbro

- Impostate il parametro OUTPUT in base all'apparecchio in uscita (→P21).
- Impostate l'interruttore ACTIVE/PASSIVE in base al tipo di pickup della chitarra o dell'apparecchio collegato direttamente a **GB/GBX** (→P5).

## Un effetto non funziona

- Se si supera la capacità di processamento dell'effetto, appare "DSP Full!" sulla grafica dell'effetto. In tal caso, l'effetto è bypassato (→P10).

## Il pedale d'espressione non funziona bene

- Verificate le impostazioni del pedale d'espressione (→P18).
- Regolate il pedale d'espressione (→P37).

## Il livello registrato su DAW è basso

- Verificate l'impostazione del livello di registrazione (→P25).

## Le batterie si scaricano velocemente

- Accertatevi di non usare batterie al manganese. Le batterie alcaline dovrebbero fornire 6 ore di operatività in continuo.
- Controllate l'impostazione della batteria (→P23).
- Impostate il tipo di batteria in uso per avere una visualizzazione più precisa della carica residua.

# Specifiche tecniche

<b>Tipi d'effetto</b>	116 tipi	
<b>Numero di effetti in simultanea</b>	6	
<b>Numero di user banks/patch</b>	10 patch x 10 bank	
<b>Frequenza di campionamento</b>	44.1kHz	
<b>Conversione A/D</b>	24-bit con 128x sovracampionamento	
<b>Conversione D/A</b>	24-bit con 128x sovracampionamento	
<b>Processamento segnale</b>	32-bit floating point & 32-bit fixed point	
<b>Caratteristiche frequenza</b>	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (carico 10 kΩ)	
<b>Display</b>	LCD x 3	
<b>Ingresso</b>	Jack mono standard	
	Livello ingresso nominale	-20dBm
	Impedenza ingresso	1MΩ
	ACTIVE/PASSIVE (selezionabile con interruttore)	
<b>Uscita R</b>	Jack mono standard	
	Livello uscita massimo:	
	Linea: +5 dBm (con carico d'impedenza uscita di 10 kΩ o più)	
<b>L/MONO/PHONES</b>	Jack mono standard (linea/cuffie)	
	Livello uscita massimo:	
	Linea: +5 dBm (on carico d'impedenza uscita di 10 kΩ o più)	
	Cuffie: 20 mW + 20 mW (carico entro 32 Ω)	
<b>USCITA BILANCIATA</b>	Connettore XLR	
	Impedenza uscita	
	100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD)	
	PRE/POST (selezionabile con interruttore)	
	GND LIFT (selezionabile con interruttore)	
<b>Controllo ingresso</b>	Per FP01/FP02/FS01	
<b>Alimentazione</b>	Adattatore AC DC9V (negativo centrale), 500 mA (ZOOM AD-16)	
	Batterie	6 ore di operatività in continuo con 4 batterie alcaline tipo AA
	USB	Alimentazione Bus
<b>Dimensioni</b>	G3 170mm(D) x 234mm(W) x 54mm(H)	
	G3X 175mm(D) x 323mm(W) x 66mm(H)	
<b>USB</b>	Audio USB	
<b>Peso</b>	G3 1.2kg	
	G3X 1.6kg	
<b>Opzioni</b>	Pedale d'espressione FP01/FP02 e interruttore a pedale FS01	

• 0dBm = 0.775Vrms

## Elenco Rhythm

#	Nome pattern	Divisione
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	Nome pattern	Divisione
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	Nome pattern	Divisione
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

## **Nazioni EU**



Dichiarazione di conformità

# **ZOOM**

**ZOOM CORPORATION**

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

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

G3/G3X-5004-2