

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-5

Руководство по эксплуатации

Меры по безопасному использованию	2
Введение	3
Элементы управления и функции	4
Подготовка к использованию	6
Вставка батарей	6
Соединения	6
Краткое руководство	8
Воспроизведение патчей (Режим воспроизведения)	10
Дисплей панели в режиме воспроизведения	10
Выбор патча	10
Использование встроенного тюнера (ф-я bypass/mute)	11
Настройка звука патча	12
Использование функции ритма	14
Включение и выключение эффектов с помощью футсвитча (Режим ручного управления)	16
Изменение звука патча (Режим редактирования)	17
Конфигурация патча	17
Основные действия в режиме редактирования	17
Изменение названия патча	18
Сохранение и обмен патчей	19
Прочие функции	20
Изменение эффектов в реальном времени	20
Использование функции hold delay	23
Использование сэмплера	25
Калибровка педали экспрессии	26
Возвращение GFX-5 к настройкам по умолчанию	27
Типы и параметры эффектов	28
Модуль BOOST	28
Модуль ISO/COMP (Isolator/Compressor)	28
Модуль DRIVE	29
Модуль EQ (Equalizer)	30
Модуль ZNR (ZOOM Noise Reduction)	30
Модуль CABINET	30
Модуль MOD (Modulation)	31
Модуль REV (Delay/Reverb)	33
Модуль TOTAL	34
Неисправности	35
Спецификации	35
Список патчей GFX-5	36

© ZOOM Corporation

Незаконное копирование данного руководства или любой его части запрещено.



Меры по безопасному использованию

Меры безопасности

В данном руководстве символы используются, чтобы при чтении обратить ваше внимание на предупреждения и предостережения для предотвращения несчастных случаев. Эти символы означают следующее:



Этот символ указывает на объяснения по чрезвычайно опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать серьезные травмы или смерть.



Этот символ указывает на объяснения по опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать телесные травмы и повреждение оборудования.

Пожалуйста, соблюдайте следующие предосторожности и правила безопасности, гарантирующие правильность использования GFX-5.



Об источнике питания

Поскольку потребляемая мощность этого устройства довольно высока, мы рекомендуем всегда, когда это возможно, использовать AC адаптер. При включении устройства от батарей используйте только алкалиновые батареи.

Питание через AC адаптер

• Обязательно используйте только AC адаптер 9 V DC, 300 mA, который оборудован разъемом «центр минус» (Zoom AD-0006). Использование адаптера другого типа может повредить устройство и стать угрозой вашей безопасности.

• Включайте AC адаптер только в AC выход, который подает номинальное напряжение, требуемое адаптером.

• Отсоединяя AC адаптер от AC выхода, всегда беритесь за сам адаптер и не тяните кабель.

• Если вы не собираетесь использовать процессор долгое время, отсоедините AC адаптер от AC выхода.

Питание от батарей

• Используйте четыре обычных IEC R6 (типа AA) батареи (алкалиновых).

• GFX-5 не может быть использован для перезарядки. Обратите особое внимание на маркировку батареи, чтобы удостовериться, что вы выбрали правильный тип.

• Если вы не собираетесь использовать прибор долгое время, выньте батареи.

• Если произошло нарушение герметичности батареи, тщательно вытрите отсек и клеммы батареи, чтобы удалить все остатки жидкости.

• При использовании устройства крышка отделения батарей должна быть закрыта.



Окружающая среда

Избегайте использования вашего GFX-5 в тех местах, где он может подвергнуться воздействию:

- Высокой температуры
- Значительной влажности или сырости
- Пыли или песка в больших количествах
- Сильной вибрации или толчков



Обращение

Поскольку GFX-5 – точное электронное устройство, избегайте применения чрезмерной силы к ручкам и кнопкам. Также постарайтесь не ронять прибор, не трясти и не подвергать чрезмерному давлению.



Изменения

Никогда не открывайте корпус GFX-5 и не пытайтесь изменить изделие любым способом, так как это может привести к повреждению устройства.



Соединение кабелей и гнезд входа и выхода

Вы всегда должны выключать питание GFX-5 и всего остального оборудования перед соединением или разъединением любых кабелей. Также убедитесь, что вы отсоединили все кабели и AC адаптер, прежде чем перемещать GFX-5.

Меры предосторожности

• Электромагнитные помехи

Из соображений безопасности GFX-5 был разработан таким образом, чтобы обеспечить максимальную защиту от проникновения электромагнитного излучения сквозь корпус устройства и защиту процессора от внешних помех. Однако не следует размещать рядом с GFX-5 оборудование, очень чувствительное к помехам или испускающее мощные электромагнитные волны, так как нельзя полностью исключить возможность помех.

Электромагнитные помехи могут вызвать сбой и исказить или уничтожить данные в устройстве с цифровым управлением любого типа, включая GFX-5. Необходима осторожность, чтобы минимизировать риск возникновения ущерба.

• Чистка

Для чистки GFX-5 используйте мягкую, сухую ткань. Если необходимо, слегка увлажните ее. Не пользуйтесь абразивным моющим средством, воском или растворителями (такими, как разбавитель краски или чистящая жидкость с высоким содержанием спирта), поскольку это может привести к потускнению покрытия или повредить поверхность.

Введение

Благодарим вас за выбор ZOOM GFX-5. Это сложный процессор эффектов для гитары со следующими особенностями.

● Универсальное разнообразие эффектов

Технология варьирования акустического моделирования (VAMS), разработанная ZOOM, позволяет изменить внутреннюю конфигурацию устройства для получения именно такого звука, как вы хотите. GFX-5 содержит 74 эффекта – от эффектов дисторшн и модуляции до функций бустера и имитатора кабинета, который подражает звуку различных гитарных усилителей.

● Широкий диапазон дисторшн-эффектов

33 дисторшн-эффекта не только воссоздают характеристики знаменитых классических усилителей, но также имитируют звук и действие новейших компактных эффектов и педалей. Клавиша [TURBO] позволяет моментально усилить звуковое давление, а клавиша [EDGE] делает ярче высокие частоты. Одно нажатие клавиши – и вы получаете широкое разнообразие усилителей.

● 120 патчей, готовых к использованию

Комбинации настроек модулей эффектов можно сохранять в виде патчей. GFX-5 содержит 60 пользовательских патчей, которые можно с легкостью изменять, а также 60 пресетных патчей.

В совокупности эти 120 настроек позволяют вам быстро создавать великолепную музыку.

● Интуитивно понятное действие и расположение клавиш

Ручки и клавиши на панели прибора разработаны так, чтобы быть максимально удобными. Одним нажатием выберите тип дисторшн или отрегулируйте настройки эквалайзера. Педаль экспрессии позволяет управлять параметрами эффекта в реальном времени. GFX-5 практически оживает во время выступления.

● Новая функция ARRM

ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation) – это замечательная концепция. Используя встроенные управляющие волны, она позволяет ритмически изменять форму сигнала множеством способов. Создайте совершенно новые звуки, которые очаруют слушателей. Вы можете даже использовать педаль экспрессии для настройки глубины модуляции функции ARRM.

● Встроенный ритм-блок

Присутствуют 60 встроенных ритм-паттернов, использующих источники PCM с естественным звучанием, и их очень удобно использовать для практики или короткой джем-сессии. Циклы ARRM можно синхронизировать с темпом ритм-паттерна, что позволит вам изменять эффекты соответственно течению музыки. Созидательные возможности безграничны.

● 6-секундный сэмплер

Можно сэмплировать и сохранить гитарную фразу или сигнал от источника входного сигнала, например, CD-плеера, длительностью до 6 секунд. Записанный сэмпл можно воспроизвести на меньшей скорости без изменения высоты. Это великолепный инструмент для усиления эффекта от живого выступления или для копирования части фразы, воспроизводимой на высокой скорости.

● Функция Energize создает динамичный звук

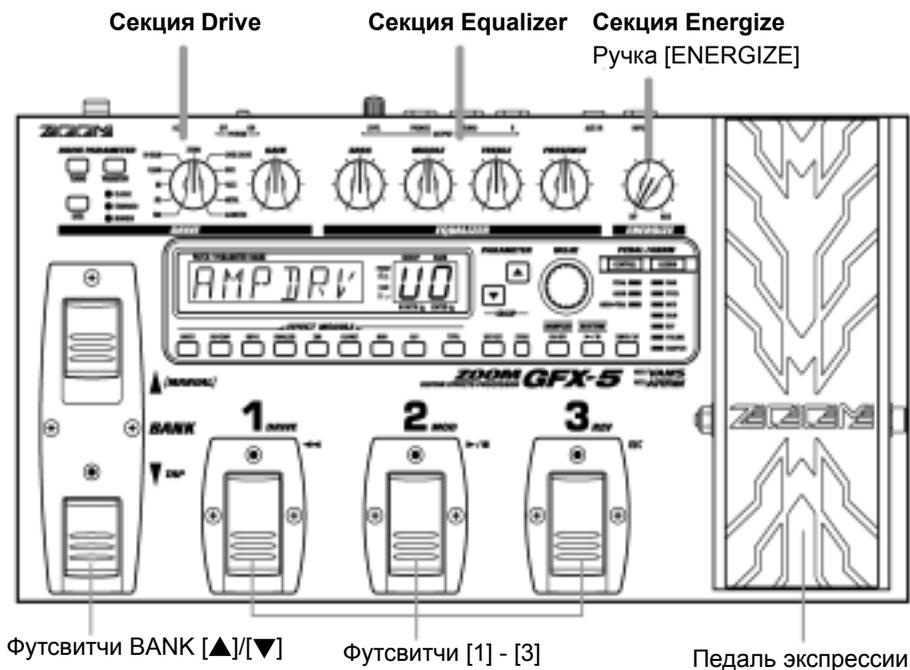
Energize – еще одно интересное нововведение. Простым поворотом ручки вы можете оптимизировать звуковые характеристики, чтобы они соответствовали системе воспроизведения. Наслаждайтесь мощным, динамичным звуком даже через маленький гитарный усилитель или слабую аудио-систему.

● Разработан для выступлений на сцене

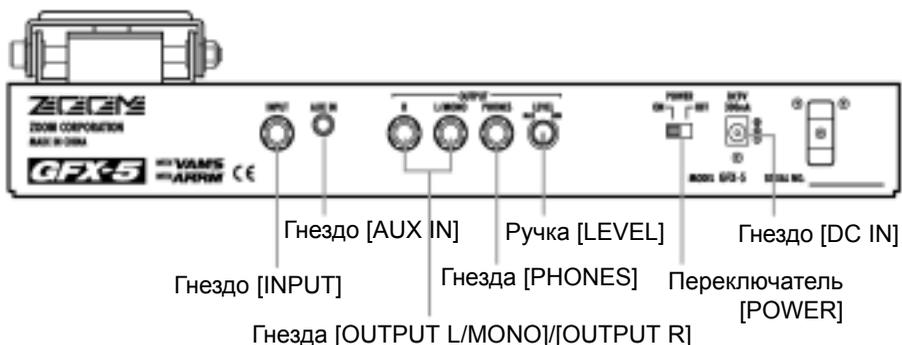
GFX-5 может работать от сети через AC адаптер или от батарей. На одном комплекте алкалиновых батареек прибор будет непрерывно работать до 10 часов. Специальный режим позволяет вам включать и выключать главные эффекты движением ноги или определять темп ритм-паттерна во время выступления. Используйте прибор как компактные эффекты, управляя при этом широким разнообразием функций.

Элементы управления и функции

Верхняя панель



Задняя панель



Подготовка к использованию

Вставка батарей

Если вы хотите, чтобы GFX-5 работал на батареях, вставьте их, как показано ниже.

1. Выключите прибор и откройте крышку отделения батарей. (Нажмите на замок, чтобы открыть, и поднимите крышку.)

Крышка отделения батарей



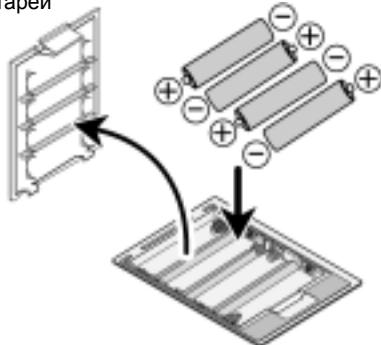
Нижняя панель GFX-5

Защелка

2. Вставьте батареи, учитывая полярность (+) (-) в отделение батарей.

Крышка отделения батарей

4 батареи IEC R6
(тип AA)



Полярность батарей меняется для каждого гнезда

3. Закройте крышку отделения батарей. (Убедитесь, что замок защелкнулся.)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда вы долгое время не используете прибор, выньте батареи, чтобы предотвратить растекание жидкости из них.
- Если на дисплее появилась индикация "BATT", батареи разряжены. Сразу же замените их.



Соединения

1. Убедитесь, что усилитель и GFX-5 выключены.

Установите громкость усилителя на минимум.

2. Чтобы включить прибор через AC адаптер, вставьте разъем адаптера в гнездо [DC IN] в GFX-5. Затем подключите адаптер в сеть.

3. Подключите гитару в гнездо [INPUT] в GFX-5, используя моно-кабель.

4. Подключите гнездо [OUTPUT] в GFX-5 к гитарному усилителю, используя моно-кабель.

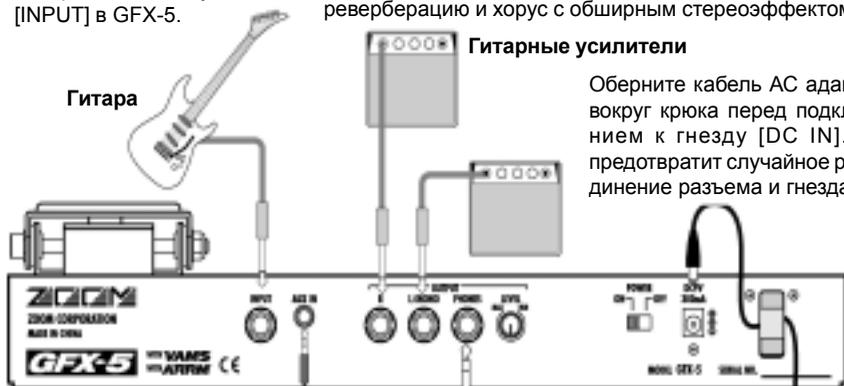
5. Чтобы слышать звук через наушники, подключите наушники к гнезду [PHONES].

6. Включите питание в следующем порядке:

GFX-5 → усилитель.

Подключите выход гитары к гнезду [INPUT] в GFX-5.

Если вы используете только один гитарный усилитель, подключите его к гнезду [OUTPUT L/MONO]. Подключив другой усилитель к гнезду [OUTPUT R], вы можете получить реверберацию и хорус с обширным стереоэффектом.



Гитарные усилители

Оберните кабель AC адаптера вокруг крюка перед подключением к гнезду [DC IN]. Это предотвратит случайное разъединение разъема и гнезда.

CD-плеер или другой источник



Для того, чтобы сэмплировать сигнал CD или MD плеера или другого подобного устройства, подключите выход плеера к гнезду [AUX IN].

Подключите сюда AC адаптер (AD-0006), приобретаемый отдельно.

AC адаптер



Наушники

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы включаете GFX-5 при включенном усилителе, может произойти повреждение динамиков. Всегда включайте усилитель последним. Выключая систему, действуйте в обратном порядке.

7. Увеличьте уровень громкости инструмента и усилителя и отрегулируйте ручку [LEVEL] на задней панели GFX-5.

8. Играя на инструменте, поворачивайте ручку [ENERGIZER] до тех пор, пока не получите нужное качество звука.

Ручка [ENERGIZE] служит для настройки прибора на условия окружающей среды. Когда вы поворачиваете ручку, дисплей изменяется следующим образом.



Настройка Energize (oF, 1 - 30)

Поворот ручки по часовой стрелке подчеркивает диапазон низких частот, а поворот против часовой стрелки подчеркивает высокие частоты. Настройка "oF" означает, что функция Energize выключена.

СОВЕТ

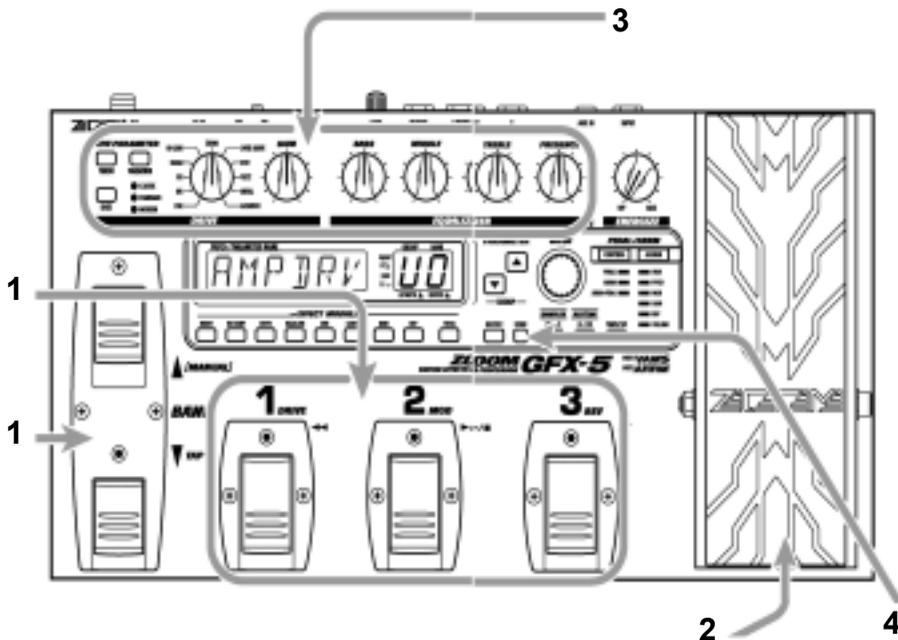
Настройка Energize применяется ко всем исходящим сигналам, кроме звука от гнезда [AUX IN].

9. Чтобы выключить систему, действуйте в порядке, обратном включению.



Краткое руководство

Когда вы включаете GFX-5, он находится в режиме воспроизведения. В этом разделе описаны основные действия в этом режиме, которые позволят вам правильно использовать прибор.



1. Выбор патча

1. Чтобы выбрать патч, нажмите тот из футсвитчей [1] - [3], индикатор которого горит.

В GFX-5 можно комбинировать отдельные эффекты (модули эффектов), а настройки параметров каждого эффекта можно изменять для получения нужного звука. Такая комбинация эффектов с определенными настройками параметров называется патчем. Патчи всегда вызываются на панель прибора по три через один из банков, а футсвитчи [1] - [3] используются для выбора патча.

Дисплей в режиме воспроизведения



↑
Название патча

↑
Группа

↑
Номер банка

2. Чтобы переключиться на патч в другой группе или банке, используйте футсвитчи BANK [▲]/[▼], а затем футсвитчи [1] - [3].

Патчи собраны в пользовательские группы (U, u), которые можно изменять, и пресетные группы (A, a), предназначенные только для чтения. Каждая группа включает в себя десять банков, пронумерованных от 0 до 9, а в каждом банке три патча. Футсвитчи BANK [▲]/[▼] выбирают группы и банки в следующем порядке: A0 – A9, b0 – b9, U0 – U9, u0 – u9.

* Вы также можете использовать клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы напрямую переключать группы.

За более подробным описанием переключения патчей обратитесь к странице 10.

Пользовательские группы

Пресетные группы



2. Изменение эффекта с помощью педали

1. Перемещайте педаль экспрессии вверх или вниз, играя на инструменте.

Глубина, уровень или другой параметр эффекта будут изменяться в реальном времени, когда вы перемещаете педаль экспрессии. (Какой параметр будет изменяться, зависит от патча.)

* В некоторых патчах педаль не действует. За описанием управления эффектом с помощью педали обратитесь к странице 20.

Перемещайте
вверх и вниз



2. Чтобы включить или выключить модуль эффектов, полностью нажмите педаль экспрессии.

Педаль экспрессии также включает в себя переключатель, действующий при нажатии, который позволяет управлять включением/выключением определенного модуля эффектов.

За описанием, как выбрать модуль, управляемый педалью, обратитесь к странице 20.



Полностью нажмите

3. Изменение звука патча в режиме воспроизведения

Играя на инструменте, используйте следующие ручки и клавиши.

Секция Drive

Клавиша [TURBO]

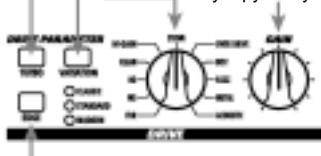
Включение этой клавиши увеличивает звуковое давление патча.

Клавиша [VARIATION]/ручка [DRIVE]

Служат для выбора типа дисторшн.

Ручка [GAIN]

Регулирует глубину дисторшн.

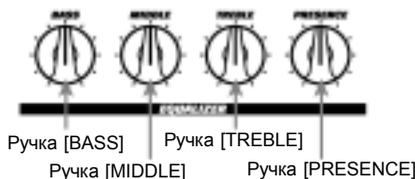


Клавиша [EDGE]

Включение этой клавиши подчеркивает высокие частоты в патче.

Секция Equalizer

Ручки регулируют усиление/обрезание для каждого диапазона частот.



Ручка [BASS]

Ручка [TREBLE]

Ручка [MIDDLE]

Ручка [PRESENCE]

За подробным описанием редактирования эффектов обратитесь к странице 17.

4. Сохранение эффектов

1. Нажмите клавишу [STORE].

AFX-5 переходит в режим ожидания сохранения.



При необходимости используйте футсвитчи BANK [▲]/[▼] и футсвитчи [1] - [3] для выбора банка и номера патча, в которых вы хотите сохранить текущие настройки эффектов.

* Если был выбран патч из пресетной группы, по умолчанию для сохранения будет выбран патч с номером 1 из «U0» (пользовательская группа).

2. Чтобы выполнить сохранение, еще раз нажмите клавишу [STORE].

Для отмены действия нажмите клавишу [EDIT/EXIT].

За подробным описанием процедуры сохранения обратитесь к странице 19.

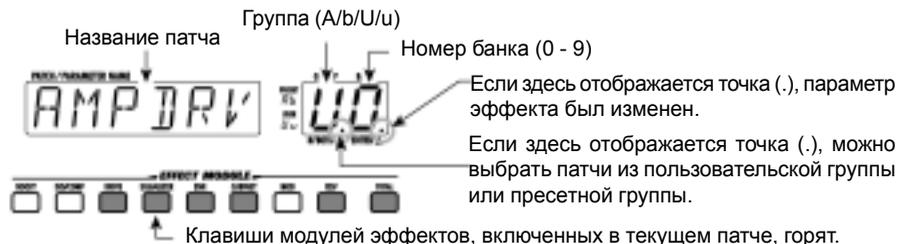
За информацией, как вернуть патчи пользовательской группы к настройкам по умолчанию, обратитесь к странице 27.

Воспроизведение патчей (Режим воспроизведения)

Состояние, в котором вы можете вызывать патчи, сохраненные в памяти GFX-5 и использовать их для игры на инструменте, называется режимом воспроизведения. Когда вы включаете GFX-5, прибор изначально находится в этом режиме. В этом разделе описаны различные действия, которые можно выполнить в режиме воспроизведения.

Дисплей панели в режиме воспроизведения

В режиме воспроизведения на панели отображается следующая информация.



Выбор патча

1. Чтобы выбрать патч в режиме воспроизведения, нажмите один из футсвитчей [1] - [3], индикатор которого не горит.

Индикатор футсвитча, к которому относится выбранный в настоящее время патч, горит.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы нажмете футсвитч, индикатор которого горит, прибор перейдет в режим bypass/mute (стр. 11).

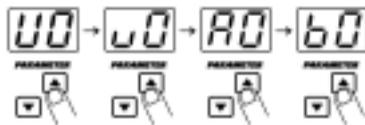
2. Чтобы выбрать патч в другой группе или банке, используйте футсвитчи BANK [▲]/[▼], а затем футсвитчи [1] - [3] для выбора группы и банка.

Например, если вы последовательно нажимаете футсвитч BANK [▲], группа/банк переключаются следующим образом.



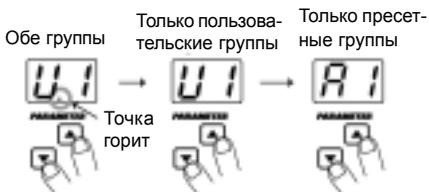
3. Для прямого переключения групп используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼].

Нажатие клавиши PARAMETER [▲] перемещает на одну группу выше, а нажатие клавиши PARAMETER [▼] – на одну группу ниже.



4. Если вы хотите выбрать только патчи пользовательской группы или только пресетной группы, нажмите обе клавиши PARAMETER [▲]/[▼] вместе.

Каждый раз, когда вы нажимаете вместе клавиши PARAMETER [▲]/[▼], тип группы изменяется.

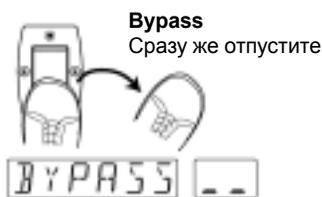


Использование встроенного тюнера (функция bypass/mute)

В GFX-5 есть встроенный автохроматический тюнер для гитар. Чтобы использовать функцию тюнера, встроенные эффекты должны находиться в состоянии bypass (временно выключены) или прибор должен находиться в состоянии mute (исходный звук и обработка выключены).

1. Чтобы перевести GFX-5 в состояние bypass (mute), нажмите футсвитч текущего патча (футсвитч, индикатор которого горит) в режиме воспроизведения.

Если вы нажмете и сразу же отпустите футсвитч, GFX-5 перейдет в состояние bypass. Педаль экспрессии автоматически начинает работать как педаль громкости.



Если вы нажмете и будете удерживать футсвитч более одной секунды, GFX-5 перейдет в состояние mute.



2. Играйте на открытой струне, которую вы хотите настроить.

Индикатор [GROUP/BANK] показывает ноту, которая является наиболее близкой к текущей высоте звука. Отрегулируйте высоту так, чтобы на индикаторе отображалась нужная нота.

Нота отображается в левой части индикатора.



Чем быстрее скорость вращения, тем дальше настройка от правильного звука.

3. Для изменения эталонной высоты тюнера используйте циферблат [VALUE].

Текущая эталонная высота на короткое время отображается на дисплее. Настройка по умолчанию, действующая после включения, составляет центральное A (ля) = 440 Гц.



Когда отображается эталонная высота, вы можете изменить высоту, поворачивая циферблат [VALUE].

Диапазон настройки составляет 435 - 445 Гц шагами по 1 Гц.

Если питание было выключено и включено опять, настройка эталонной высоты возвращается к значению 440 Гц.

4. Для возвращения в режим воспроизведения нажмите один из футсвитчей [1] - [3].

Патч этого футсвитча снова начинает действовать.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если во время использования тюнера вы переключаете банк/группу, тюнер будет временно отключен. Когда вы вернетесь к исходному банку/группе, тюнер снова будет действовать.

Настройка звука патча

После выбора патча в режиме воспроизведения вы можете использовать ручки и клавиши панели, чтобы отрегулировать такие параметры, как тип и глубина дисторшн, настройки эквалайзера и т.д.

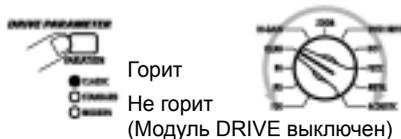
1. В режиме воспроизведения выберите патч, который вы хотите использовать.

2. Для изменения типа дисторшн используйте ручку [DRIVE] и клавишу [VARIATION] в секции Drive.

Тип дисторшн, используемый в модуле DRIVE, можно переключать с помощью ручки [DRIVE] и клавиши [VARIATION]. Поверните ручку [DRIVE] для выбора общей категории дисторшн (усилитель или педаль эффектов), и используйте клавишу [VARIATION] для выбора вариации в этой категории.

Каждое нажатие клавиши [VARIATION] циклически переключает между настройками CLASSIC → STANDARD → MODERN → OFF (модуль DRIVE выключен), и загорается соответствующий индикатор. За более подробной информацией по категориям и характеристикам вариаций обратитесь к странице 29.

(1) Выберите общую категорию дисторшн с помощью ручки [DRIVE].



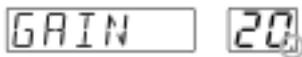
(2) Выберите вариацию в выбранной категории с помощью клавиши [VARIATION].

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы поворачиваете ручку [DRIVE] или нажимаете клавишу [VARIATION], когда выбран патч, для которого модуль DRIVE выключен (клавиша модуля эффектов [DRIVE] не горит), модуль DRIVE автоматически включается (клавиша [DRIVE] горит).

3. Чтобы отрегулировать чувствительность (глубину дисторшн) модуля DRIVE, поверните ручку [GAIN] в секции Drive.

Когда вы поворачиваете ручку, текущая настройка чувствительности отображается на индикаторе [GROUP/BANK] и появляется точка "EDITED". Когда чувствительность возвращается к исходной настройке, точка исчезает.



Когда здесь отображается точка, параметр эффекта был отредактирован

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы поворачиваете ручку [GAIN], когда выбран патч, для которого модуль DRIVE выключен, на дисплее появляется индикация "-OFF-" и ручка не действует.



4. При необходимости используйте клавишу [TURBO] или клавишу [EDGE] для настройки общего звука патча.

Клавиша [TURBO] и клавиша [EDGE] позволят вам подчеркнуть звук каждого патча. Клавиша [TURBO] увеличивает общее звуковое давление (интенсивность) патча, а клавиша [EDGE] усиливает высокие частоты. Вы также можете включить обе клавиши вместе.

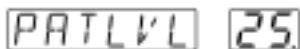
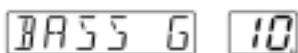


5. Чтобы выполнить настройки эквалайзера, используйте ручки в секции Equalizer.

Ручки эквалайзера выполняют усиление или обрезание в следующих диапазонах.



Когда вы поворачиваете ручку, на дисплее отображается название выбранного диапазона, а индикатор [GROUP/BANK] отображает текущую настройку (-12 – 0 – 12).



СОВЕТ

Любые изменения, которые вы сделали в режиме воспроизведения, будут потеряны при переключении патча. При необходимости сохраните патч, чтобы оставить изменения (стр. 19).

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы поворачиваете ручку в секции Equalizer, когда выбран патч, в котором модуль EQUALIZER выключен (клавиша модуля эффектов [EQUALIZER] не горит), на дисплее появляется индикация “-OFF-” и ручка не действует. Нажмите клавишу [EQUALIZER], чтобы сначала включить модуль.

6. Чтобы включить или выключить модуль эффектов, нажмите клавишу этого модуля.



Подсветка клавиши модуля эффектов загорается или гаснет, и модуль включается или выключается.

7. Для настройки общего уровня громкости патчи (уровень патча) поверните циферблат [VALUE].

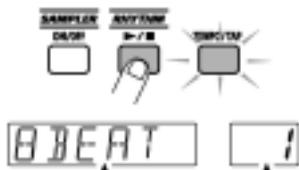
Уровень патча – это параметр, который управляет комбинированным уровнем исходного звука и обработки. Его можно настроить в диапазоне 1 - 30. Во время настройки индикатор [GROUP/BANK] показывает фактическое значение.

Использование функции ритма

GFX-5 включает 60 ритм-паттернов, которые можно выбрать для воспроизведения. Это удобно для практики или коротких джем-сессий.

1. Чтобы включить функцию ритма, нажмите клавишу [RHYTHM] в режиме воспроизведения.

Клавиша загорается и начинается воспроизведение ритм-паттерна. Клавиша [TEMPO/TAP] мигает в такт.



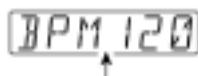
Название паттерна

Номер паттерна

2. Для изменения ритм-паттерна поверните циферблат [VALUE], когда на дисплее отображается название ритм-паттерна.

3. Для изменения темпа нажмите клавишу [TEMPO/TAP], затем поверните циферблат [VALUE].

Когда вы нажимаете клавишу [TEMPO/TAP], на дисплее появляется текущая настройка темпа (BPM). Когда отображается эта настройка, поворот циферблата [VALUE] изменяет темп.



Темп ритм-паттерна

Если вы несколько раз нажмете клавишу [TEMPO/TAP], автоматически определяется интервал между последними двумя нажатиями и принимается в качестве нового значения темпа (функция настройки темпа с помощью нажатия).



Нажмите несколько раз

СОВЕТ

Темп, настроенный таким образом, можно синхронизировать с циклом управляющей волны функции ARRM (стр. 20). Его также можно связать с параметром DELAY TIME модуля REV (стр. 34).

4. Для изменения уровня звука ритм-паттерна нажмите клавиши PARAMETER [▲]/[▼] во время воспроизведения ритм-паттерна, чтобы вывести на дисплей индикацию "LVL xx" (где xx – это номер), затем поверните циферблат [VALUE].

Уровень воспроизведения ритм-паттерна меняется.



Уровень воспроизведения ритм-паттерна

СОВЕТ

Несколько раз нажав одну из клавиш PARAMETER [▲]/[▼], вы можете циклически переключаться между индикацией названия ритм-паттерна, темпа и уровня воспроизведения.

5. Чтобы остановить воспроизведение ритм-паттерна, еще раз нажмите клавишу [RHYTHM].

СОВЕТ

- Когда GFX-5 находится в режиме ручного управления (стр. 16), вы можете использовать переключатель BANK [▼], чтобы вывести на дисплей индикацию темпа или установить темп нажатием клавиши.

- Если ритм-паттерн воспроизводится во время редактирования патча, можно изменять только темп.

Список ритм-паттернов

Ритм-паттерн	Дисплей		Ритм-паттерн	Дисплей	
8 BEAT 1	8BEAT	1	DANCE 1	DANCE	1
8 BEAT 2		2	DANCE 2		2
8 BEAT 3		3	DANCE 3		3
8 BEAT 4		4	FUNK 1	FUNK	1
8 BEAT 5		5	FUNK 2		2
8 BEAT SHUFFLE 1	8SHUFL	1	BALLAD 1	BALLAD	1
8 BEAT SHUFFLE 2		2	BALLAD 2		2
16 BEAT 1	16BEAT	1	BLUES 1	BLUES	1
16 BEAT 2		2	BLUES 2		2
16 BEAT 3		3	COUNTRY	CONTRY	
16 BEAT 4		4	BOSSA NOVA	BOSSA	
16 BEAT SHUFFLE	16SHFL		JAZZ 1	JAZZ	1
3/4	3/4		JAZZ 2		2
6/8 ROCK	6/8		REGGAE	REGGAE	
5/4	5/4	1	SKA	SKA	
5/4 ROCK		2	LATIN 1	LATIN	1
ROCK'n ROLL 1	R'NR	1	LATIN 2		2
ROCK'n ROLL 2		2	SAMBA 1	SAMBA	1
ROCK 1	ROCK	1	SAMBA 2		2
ROCK 2		2	AFRO	AFRO	
1970s ROCK	70ROCK		MOTOWN	MOTOWN	
HARD ROCK 1	HARD	1	EUROBEAT	EURO	
HARD ROCK 2		2	FUSION	FUSION	
HARD ROCK 3		3	OLDIES	OLDIES	
METAL 1	METAL	1	METRO	METRO	3
METAL 2		2	(трехдольный размер)		
THRASH	THRASH		METRO		4
PUNK	PUNK		(четырёхдольный размер)		
POP 1	POP	1	METRO		5
POP 2		2	(пятидольный размер)		
			METRO		6
			(шестидольный размер)		
			METRO		
			(семидольный размер)	7	
			METRO	METRO	

Включение и выключение эффектов с помощью футсвитча (Режим ручного управления)

Режим ручного управления – это специальный режим, в котором вы можете использовать футсвитчи для включения и выключения модулей эффектов или изменения темпа ритм-паттерна. Это удобно, к примеру, если вы хотите включить или выключить только определенные модули эффектов во время выступления.

1. Чтобы перевести GFX-5 в режим ручного управления, удерживайте нажатым переключатель BANK [▲], когда прибор находится в режиме воспроизведения.

На дисплее появляется индикация “MANUAL”, показывающая, что GFX-5 был переключен в режим ручного управления.



3. Для изменения темпа ритм-паттерна несколько раз нажмите переключатель BANK [▼] с нужными интервалами.

Интервал между последними двумя нажатиями определяется автоматически и принимается в качестве нового значения темпа.



2. Для включения или выключения модулей эффектов нажмите один из футсвитчей [1] - [3].

Когда GFX-5 находится в режиме ручного управления, можно включить или выключить модули DRIVE, MOD и REV с помощью футсвитчей [1] - [3]. Модули присвоены футсвитчам следующим образом.



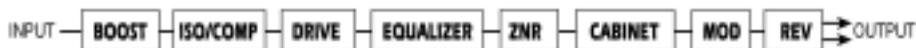
СОВЕТ

Заранее запрограммировав патч для связи темпа паттерна с управляющей волной ARRМ (стр. 20) или параметром DELAY TIME модуля REV (стр. 34), вы можете вручную управлять этими параметрами во время выступления.

4. Для возвращения в режим воспроизведения еще раз нажмите переключатель BANK [▲].

Изменение звука патча (Режим редактирования)

Режим редактирования позволяет свободно изменять параметры, составляющие патч, таким образом вы можете создавать собственные патчи. В этом разделе описано, как это сделать.



Конфигурация патча

Каждый патч GFX-5 состоит из нескольких эффектов (модулей эффектов), как показано ниже на иллюстрации. Патч – это сохраненная комбинация модулей, каждого со своими настройками параметров.

В каждом модуле есть несколько различных, но относящихся к одной категории эффектов, которые называются типами эффектов. Например, модуль MOD (модуляция) содержит такие типы эффектов, как CHORUS, PHASER и WAN, один из которых можно выбрать.

Элементы, которые определяют звук патча, называются параметрами эффектов. Каждый модуль имеет определенные параметры эффектов, значение которых можно настроить с помощью клавиш модулей эффектов, клавиш PARAMETER [▲]/[▼], циферблата [VALUE], и т.д.

ПРИМЕЧАНИЕ

Внутри одного и того же модуля различные типы эффектов будут иметь различные параметры.

Основные действия в режиме редактирования

В этом разделе описаны основные действия по редактированию патчей в режиме редактирования.

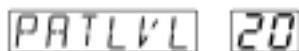
За информацией по типам и параметрам эффектов в различных модулях обратитесь к разделу «Типы и параметры эффектов» на страницах 28 – 34.

1. В режиме воспроизведения выберите патч, который вы хотите отредактировать. Патчи для редактирования можно выбрать либо из пользовательской группы (U/u), либо из пресетной (A, b). Однако, патчи из пресетного банка предназначены только для

чтения. Если вы изменили такой патч и хотите сохранить его, вам придется выбрать патч из пользовательского банка для сохранения (сначала автоматически выбирается патч с номером 1 в банке пользовательской группы “U0”).

2. Чтобы включить режим редактирования, нажмите клавишу [EDIT/EXIT].

Когда вы переключаетесь в режим редактирования в первый раз после включения прибора, будет выбран параметр PATLVL (уровень патча) модуля TOTAL.



3. Нажмите клавишу того модуля эффектов, который вы хотите отредактировать.

На дисплее отображается тип эффекта, выбранный в настоящее время в этом модуле.



СОВЕТ

Если выбранный модуль в данный момент выключен, клавиша мигает медленнее.

4. Чтобы включить или выключить выбранный модуль, нажмите еще раз ту же клавишу, когда отображается тип эффекта этого модуля.

Индикация типа эффекта изменяется на «-OFF-».

Чтобы снова включить модуль эффектов, еще раз нажмите эту клавишу.

5. Чтобы изменить тип эффекта в выбранном модуле эффектов, поверните циферблат [VALUE].

6. Для изменения значения параметра нажмите одну из клавиш PARAMETER [▲]/ [▼].

Когда вы нажимаете клавишу, параметры выбранного типа эффекта появляются на дисплее один за другим. Индикатор [GROUP/BANK] показывает значение параметра.

Когда здесь отображается точка, патч был отредактирован. Если параметр возвращается к исходному значению, точка исчезает.

7. Поверните циферблат [VALUE], чтобы изменить значение параметра.

В некоторых модулях, таких, как DRIVE и EQUALIZER, типы и параметры эффектов можно изменить напрямую с помощью ручек и клавиш панели.

8. Повторите шаги 3 – 7, чтобы отредактировать другие модули.

9. Когда редактирование завершено, нажмите клавишу [EDIT/EXIT].

Прибор возвращается в режим воспроизведения. Если какой-либо элемент патча изменился, на индикаторе [GROUP/BANK] отображается точка “EDITED”.

ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы оставить изменения патча, обязательно выполните операцию сохранения (стр. 19). Если вы переключитесь на другой патч без сохранения, изменения будут потеряны.

Изменение названия патча

При желании вы можете присвоить отредактированному патчу новое название. Действуйте следующим образом.

1. В режиме редактирования нажмите клавишу [TOTAL].

2. Используйте клавиши PARAMETER [▲]/ [▼], чтобы вывести на дисплей название патча.

В названии патча мигает тот символ, который можно изменить.

Изменяемый символ →

3. Используйте клавиши PARAMETER [▲]/ [▼] для выбора символа и поверните циферблат [VALUE], чтобы изменить символ.

Символы, которые можно ввести, приведены на стр. 34.

4. Повторяйте шаг 3, пока не получите нужное название. Затем нажмите клавишу [EDIT/EXIT] для возвращения в режим воспроизведения.

Не забудьте сохранить патч (стр. 19), чтобы оставить отредактированное название.

Сохранение и обмен патчей

В этом разделе описано, как сохранить отредактированный патч в памяти, а также как поменять местами патчи пользовательской группы.

1. В режиме воспроизведения, режиме ручного управления или режиме редактирования нажмите клавишу [STORE].

GFX-5 переходит в состояние ожидания сохранения. На дисплее поочередно отображаются название патча и индикации "STORE" или "SWAP".

Индикатор [GROUP/BANK] показывает текущую группу и номер банка, а индикатор соответствующего футсвитча загорается.



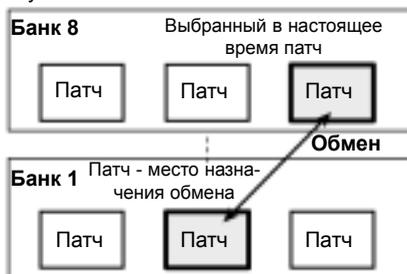
СОВЕТ

Чтобы изменить название патча перед сохранением, обратитесь к странице 18.

2. Поверните циферблат [VALUE], чтобы выбрать либо "STORE", либо "SWAP".

Когда выбрано "STORE", вы можете сохранить текущий патч в любой ячейке патча пользовательской группы.

Когда выбрано "SWAP", вы можете поменять местами текущий патч пользовательской группы с любым другим патчем пользовательской группы. Это удобно, к примеру, если вы хотите изменить порядок патчей для использования во время выступления.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если исходный патч – из пресетной группы, опция "SWAP" не отображается.

3. Используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼] и футсвитчи BANK [▲]/[▼] для выбора группы и банка – места сохранения/обмена.

4. Используйте футсвитчи [1] - [3], чтобы выбрать номер патча для сохранения/обмена.

Индикатор соответствующего футсвитча загорается.

ПРИМЕЧАНИЕ

Пресетную группу нельзя выбрать для сохранения. Если вы нажали клавишу [STORE], когда выбран патч из пресетной группы, по умолчанию для сохранения будет автоматически выбран патч с номером 1 из «U0» (пользовательская группа).

5. Еще раз нажмите клавишу [STORE].

Выполняется операция сохранения или обмена и прибор возвращается к исходному режиму. Если патч был отредактирован на шаге 1, изменения сохраняются и точка "EDITED" исчезает.

Если вы нажмете клавишу [EDIT/EXIT] вместо клавиши [STORE], операция обмена/сохранения отменяется и прибор возвращается в исходный режим.

Прочие функции

В этом разделе описаны специальные функции, как например, изменение определенного параметра эффекта в реальном времени, использование функций hold delay и сэмплера и возвращение патчей к заводским настройкам. Также описана калибровка педали.

Изменение эффектов в реальном времени

GFX-5 позволяет изменять определенный параметр эффекта в реальном времени. Например, вы можете использовать педаль экспрессии в качестве источника управления, а тип эффекта P-WAH модуля MOD в качестве управляемого объекта. Тогда воздействие на педаль изменит частоту фильтра, создавая эффект pedal wah.

Новая функция ARRM позволяет использовать управляющие волны, сгенерированные прибором, вместо педали экспрессии. Таким образом можно с легкостью создавать циклические вариации параметра эффекта. Если вы выбрали в качестве источника управления управляющую волну (треугольную волну) и тип эффекта P-WAH модуля MOD в качестве объекта управления, вы получите циклический звук wah, даже не используя педаль.

Частота Wah



Источник управления:
педаль

Частота Wah



Источник управления:
ARRM

Даже более того, можно управлять глубиной модуляции ARRM с помощью педали экспрессии, и связывать цикл управляющей волны с ритм-паттерном.

Ниже описана процедура использования педали экспрессии и функции ARRM для изменения параметров в реальном времени.

Выбор источника и объекта управления

Сначала выберите элемент, используемый в качестве источника управления (педаль экспрессии, ARRM или их комбинация).

1. В режиме воспроизведения выберите пач.

2. Несколько раз нажмите клавишу [CONTROL], чтобы выбрать источник управления.

С каждым нажатием клавиши источник циклически переключается между следующими настройками, и загорается соответствующий индикатор [CONTROL]: PEDAL → ARRM → ARRM + PEDAL. Ниже описано значение каждого пункта.

● PEDAL

Источником управления служит педаль экспрессии, для изменения параметра эффекта или уровня с помощью ноги.

● ARRM

Действует функция ARRM (Auto-Repeat Real-time Modulation [модуляция в реальном времени]). Параметр эффекта циклически изменяется, используя генерируемую прибором управляющую волну.

● ARRM + PEDAL

Действует функция ARRM, но глубину ее модуляции можно настроить с помощью педали экспрессии.

3. Несколько раз нажмите клавишу [ASSIGN], чтобы выбрать модуль, который будет использоваться в качестве объекта управления.

С каждым нажатием клавиши объект циклически переключается между следующими настройками, и загорается соответствующий индикатор [ASSIGN]: WAH → PITCH → MOD → GAIN → REV → VOLUME → SAMPLER.

Ниже описано значение каждого из пунктов.

● WAH

В качестве объекта управления выбран тип эффекта P-WAH (pedal wah) модуля MOD, и частоту wah (параметр FREQ) можно отрегулировать с помощью педали или функции ARRM. Кроме того, если в модуле MOD был выбран другой тип эффекта, прибор переключится на P-WAH, когда горит этот индикатор.

● PITCH

В качестве объекта управления выбран тип эффекта P-PIT (pedal pitch) модуля MOD, и высоту звука обработки можно отрегулировать с помощью педали или функции ARRM (в результате получится эффект pitch shift). Кроме того, если в модуле MOD был выбран другой тип эффекта, прибор переключится на P-PIT, когда горит этот индикатор.

● MOD

В качестве объекта управления выбран текущий тип эффекта модуля MOD, и его можно регулировать с помощью педали или функции ARRM. Фактически изменяемый параметр зависит от типа эффекта.

● GAIN

В качестве объекта управления выбран параметр GAIN (для некоторых типов эффекта параметр RESONANCE/TOP) модуля DRIVE, и его можно регулировать с помощью педали или функции ARRM (в результате получится изменение интенсивности дисторшн).

● REV

В качестве объекта управления выбран текущий тип эффекта модуля REV, и его можно регулировать с помощью педали или функции ARRM. Фактически изменяемый параметр зависит от типа эффекта.

● VOLUME

Можно регулировать мастер-уровень с помощью педали или функции ARRM.

● SAMPLER

Можно регулировать уровень воспроизведения встроенного сэмплера с помощью педали или функции ARRM. Сэмплер можно включать и выключать, полностью нажав педаль экспрессии.

СОВЕТ

- За информацией об управляемом параметре, когда выбран MOD, GAIN или REV, обратитесь к страницам 31 – 34.
- Если отключен модуль, выбранный в качестве объекта управления, он будет временно переключен в состояние ON.
- Настройки источника и объекта управления сохраняются отдельно для каждого патча. Если вы хотите оставить свои настройки, сохраните патч (стр. 19).

Управление действием ARRM

Когда в качестве источника управления выбран "ARRM" или "ARRM + PEDAL", тип и частоту управляющей волны можно настроить в режиме редактирования.

4. Нажмите клавишу [EDIT/EXIT], чтобы включить режим редактирования, и выберите модуль TOTAL.

Настройки функции ARRM являются частью модуля TOTAL.

5. Используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию "R-WAVE", и поверните циферблат [VALUE], чтобы выбрать управляющую волну из следующих опций. Существуют следующие настройки управляющей волны.

6. Чтобы установить цикл управляющей волны, используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию "R-SYNC", и поверните циферблат [VALUE] для выбора настройки.

1		Поднимающаяся пилообразная волна
2		Поднимающаяся выгнутая волна
3		Падающая пилообразная волна
4		Падающая выгнутая волна

5		Треугольная волна
6		Треугольная волна второй степени
7		Синусоидальная волна
8		Прямоугольная волна

Основываясь на темпе ритм паттерна, цикл управляющей волны можно определить в долях и тактах. Можно выбрать следующие варианты.

05: восьмая нота	b1: 1 доля
1: четвертная нота	b2: 2 доли
2: половинная нота	b3: 3 доли
3: половинная с точкой	b4: 4 доли

Настройка диапазона действия педали экспрессии

Когда в качестве источника управления выбран "ARRM" или "ARRM + PEDAL", можно настроить диапазон действия педали (величина, на которую изменяется параметр в ответ на перемещение педали).

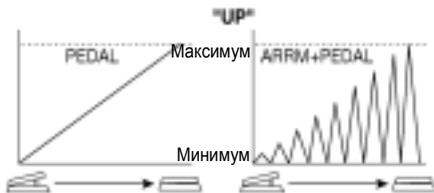
7. Выбрав модуль TOTAL для редактирования, используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию "RMODE".

Когда вы повернете циферблат [VALUE] в этом состоянии, вы можете выбрать одну из следующих настроек для направления и диапазона изменения параметра.

● UP

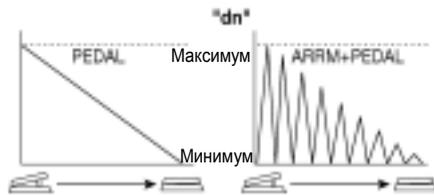
Когда источником управления является "PEDAL", значение параметра минимально, когда педаль полностью поднята, и максимально, когда педаль полностью опущена.

Когда источником управления является "ARRM + PEDAL", изменение параметра, вызванное ARRM (амплитудой волны), будет происходить от минимума до максимума при полностью опущенной педали.



● dn

При этой настройке действие педали противоположно настройке "UP". При поднятой педали значение параметра максимально и постепенно уменьшается по мере нажатия педали.



● Hi

Когда источником управления является "PEDAL", к параметру применяется текущая настройка патча, когда педаль полностью поднята, и настройка увеличивается до максимума по мере нажатия педали.

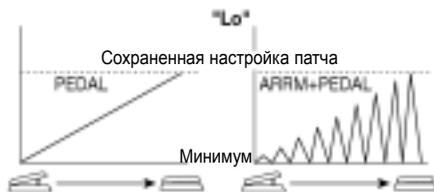
Когда источником управления является "ARRM + PEDAL", изменение параметра, вызванное ARRM (амплитудой волны), будет увеличиваться от текущей настройки патча до максимума по мере нажатия педали.



● Lo

Когда источником управления является "PEDAL", значение параметра минимально, когда педаль полностью поднята, и постепенно увеличивается до текущей настройки патча по мере нажатия педали.

Когда источником управления является "ARRM + PEDAL", изменение параметра, вызванное ARRM (амплитудой волны), будет увеличиваться от минимума до текущей настройки патча по мере нажатия педали.



8. Когда вы завершили процедуру настройки, нажмите клавишу [EDIT/EXIT] для возвращения в режим воспроизведения. При необходимости сохраните патч, чтобы оставить изменения (стр. 19).

Проверка эффекта

9. Сыграйте на инструменте, чтобы проверить настройки.

Когда источником управления является “PEDAL”, параметр эффекта объекта управления должен изменяться в соответствии с воздействием на педаль.

Когда источником управления является “ARRM”, параметр эффекта должен циклически изменяться в соответствии с выбранной формой волны.

Когда источником управления является “ARRM + PEDAL”, управляющая волна должна изменяться в соответствии с воздействием на педаль.

СОВЕТ

Независимо от того, какой источник управления выбран, полное нажатие педали экспрессии включает и выключает модуль эффектов – объект управления (или сэмплер).

Использование функции hold delay

Модуль REV включает в себя эффект hold delay (HLDDLY), который позволяет записывать и воспроизводить гитарную фразу длиной до 2 секунд. Вы можете также воспроизводить фразу в обратном порядке или выполнять воспроизведение лупа для создания интересных слоев “звук-на-звук”.

1. В режиме воспроизведения выберите патч для использования с hold delay.

2. Нажмите клавишу [EDIT/EXIT], чтобы включить режим редактирования, и выберите “HLDDLY” в качестве типа эффекта для модуля REV.

3. Чтобы установить длительность записи, используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию “TIME”, а затем поверните циферблат [VALUE].

У эффекта hold delay есть три параметра: TIME, MODE и MIX. Параметр TIME определяет интервал записи hold delay. Диапазон настройки следующий.

- **1 – 99:** 10 – 990 миллисекунд (по 10-мс)
- **1.0 – 2.0:** 1.0 – 2.0 секунд (по 100-мс)
- **Mn (Manual):** Запись управляется вручную (максимум 2 секунды).

4. Чтобы установить режим воспроизведения фразы, используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию “MODE”, затем поверните циферблат [VALUE].

Параметр MODE определяет способ воспроизведения записанной фразы. Существуют следующие настройки.

- **nL (Normal):** Обычное воспроизведение
- **So (Sound-on-sound):** Записанное содержимое воспроизводится несколько раз для создания наложений. Повторив процедуру записи после того, как закончена предыдущая запись, можно создать несколько слоев.
- **rS (Reverse):** Воспроизведение в обратном направлении

5. Чтобы настроить баланс между исходным звуком и обработкой, используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию “MIX”, затем поверните циферблат [VALUE].

Параметр MIX определяет количество дилей в миксе. Настройка 30 дает равные уровни исходного звука и обработки дилеем.

6. Используйте клавишу [CONTROL] и клавишу [ASSIGN], чтобы выбрать “PEDAL” в качестве источника управления, и “REV” как объект управления.

7. Сохраните патч и вернитесь в режим воспроизведения.

Когда в режиме воспроизведения выбран патч, в котором может использоваться hold delay, индикаторы клавиш [REV] и [ASSIGN] мигают.

8. Для включения hold delay полностью нажмите педаль экспрессии.

Индикатор клавиши [ASSIGN] прекращает мигать и загорается ровно, показывая, что прибор находится в состоянии ожидания записи. На дисплее отображается "STOP".



9. Играя на гитаре, нажмите футсвитч [3], чтобы начать запись.

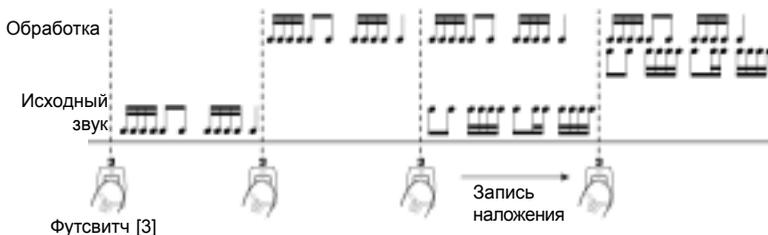
На дисплее появляется индикация "REC". Фактическое действие зависит от параметров TIME и MODE.

• **Параметр TIME имеет цифровое значение**
Запись начинается, как только вы нажмете футсвитч [3] и продолжается столько, сколько установлено в параметре TIME. После завершения записи автоматически начинается воспроизведение лупа.



• **Параметр TIME имеет значение "Mn"**

Запись начинается, как только вы нажмете футсвитч [3] и продолжается, пока вы не нажмете футсвитч еще раз, или пока не истекнут две секунды. После завершения



записи автоматически начинается воспроизведение лупа.



• **Параметр TIME установлен на "Mn", а параметр MODE – на "So" (см. ниже)**

Все, что вы играете между двумя нажатиями футсвитча [3], записывается в режиме наложения. В течение этого времени на дисплее отображается "OVRREC".

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда вы используете функцию hold delay, патч переключить нельзя. Чтобы переключиться на другой патч, вы должны сначала выключить hold delay, полностью нажав педаль экспрессии.
- Когда GFX-5 находится в режиме ручного управления, функцию hold delay использовать нельзя. Если вы попытаетесь включить в этом режиме hold delay, режим ручного управления будет отменен. (И наоборот.)

10. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите футсвитч [2].

Когда останавливается воспроизведение, записанное содержимое автоматически стирается.

11. Чтобы выключить hold delay, еще раз полностью нажмите педаль экспрессии. Прибор возвращается в режим воспроизведения.

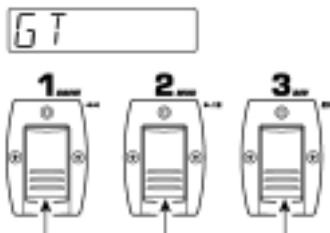
Использование сэмплера

GFX-5 содержит функцию сэмплера, которая позволяет записывать входной сигнал во внутреннюю память.

Эту функцию можно использовать для записи фразы с гитары, подключенной к гнезду [INPUT], или звука внешнего источника, например, CD или MD-плеера, подключенного к гнезду [AUX IN]. Максимальная длительность записи составляет 6 секунд. Записанную фразу можно также воспроизвести на меньшей скорости без изменения высоты. Это удобно, к примеру, для копирования фразы с большим темпом с CD.

1. Подключите источник входного сигнала к гнезду [INPUT] или гнезду [AUX IN] (стр. 7).

2. Включите GFX-5 и нажмите клавишу [SAMPLER] в режиме воспроизведения. GFX-5 переключается в режим сэмплера и на дисплее появляется "GT".



Перемотка Воспроизведение/ Останов Запись

ПРИМЕЧАНИЕ

В режиме сэмплера футсвитчи [1] - [3] действуют, как показано выше. Таким образом, нельзя изменять патч, пока прибор не вернется в режим воспроизведения.

СОВЕТ

Для патчей, в которых в качестве объекта управления выбран SAMPLER, функцию сэмплера можно включить или выключить, полностью нажав педаль экспрессии (стр. 21).

3. Чтобы выбрать источник входного сигнала для сэмплирования, используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию "GT" или "AUX".

GT/AUX – это параметр для выбора источника входного сигнала для сэмплирования. Повернув циферблат [VALUE], вы можете переключаться между двумя настройками.

● GT

Сэмплируется сигнал от гнезда [INPUT].

● AUX

Сэмплируется сигнал от гнезда [AUX IN].

СОВЕТ

• Когда выбрано "GT", сигнал всегда сэмплируется после обработки эффектом. Когда выбрано "AUX", сигнал всегда сэмплируется до обработки.

• При записи с гнезда [AUX IN] вы можете уменьшить шумы и искажение, повернув вверх от средней точки ручку [LEVEL] на задней панели и отрегулировав уровень выходного сигнала внешнего источника так, что уровень будет примерно равен уровню гитары.

• В режиме сэмплера нельзя использовать модуль MOD и модуль REV. (Эти модули автоматически выключаются.)

4. Чтобы начать сэмплирование, нажмите футсвитч [3] и сыграйте фразу, которую вы хотите записать (или начните воспроизведение на внешнем источнике).

Во время сэмплирования клавиши модулей эффектов загораются в определенной последовательности, показывающей истекшее время сэмплирования. Индикатор футсвитча [3] также горит.



5. Чтобы остановить сэмплирование, нажмите футсвитч [2].

Сэмплирование останавливается и сразу же начинается воспроизведение с начала. Если вы не остановите сэмплирование вручную, оно закончится автоматически, когда истечет максимальное время сэмплирования (6 секунд), и начнется воспроизведение.

6. Используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию “SPMODE”.

SPMODE – это параметр, который определяет, как будет воспроизводиться записанный сэмпл. Поверните циферблат [VALUE], чтобы выбрать одну из настроек.

- n1

Воспроизведение с обычной скоростью

- n2

Воспроизведение с половинным темпом и половинной высотой

- P2

Воспроизведение с половинным темпом и обычной высотой

- n4

Воспроизведение с четвертью величины темпа и четвертью высоты

- P4

Воспроизведение с четвертью величины темпа и обычной высотой



Режим воспроизведения сэмпла

7. Используйте футсвитчи [1]/[2] для управления воспроизведением сэмпла (начать/остановить/перемотать).

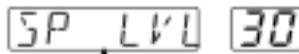
Когда вы используете сэмплер в первый раз, записанный сэмпл воспроизводится только один раз (воспроизведение один раз). Во время воспроизведения загорается индикатор футсвитча [2]. Текущая позиция воспроизведения отображается с помощью состояния «горит»/«не горит» клавиш модулей эффектов.

8. Чтобы выполнить повторное воспроизведение сэмпла, используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼], чтобы вывести на дисплей индикацию “SPPLAY”, и поверните циферблат [VALUE] для выбора “rP”.

Теперь записанный сэмпл воспроизводится несколько раз. Изменив настройку на “1S”, вы можете вернуться к воспроизведению один раз.

9. Для настройки уровня воспроизведения используйте клавиши PARAMETER [▲]/[▼] для вывода на дисплей индикации “SP LVL”, и поверните циферблат [VALUE].

Уровень воспроизведения можно изменять в диапазоне 0 - 30. Выберите значение, которое дает наилучшие результаты в вашей системе.



Уровень воспроизведения

СОВЕТ

Когда сэмплер включен, вы также можете использовать педаль экспрессии для настройки уровня воспроизведения.

10. Для возвращения в режим воспроизведения нажмите клавишу [SAMPLER], когда воспроизведение остановлено.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда вы возвращаетесь в режим воспроизведения, записанное содержимое будет потеряно.
- Сэмплер нельзя использовать вместе с функцией ритма.

Калибровка педали экспрессии

Педаль экспрессии настраивается на заводе для наилучшего действия, но иногда необходима перенастройка. Если полное нажатие педали не имеет ощутимого действия, или уровень звука сильно изменяется даже при легком нажатии на педаль, выполните калибровку педали следующим образом.

1. Включите GFX-5, удерживая нажатой клавишу [ASSIGN].

На дисплее отображается индикация "MIN".

2. Когда педаль экспрессии полностью поднята, нажмите клавишу [STORE].

Индикация дисплея изменяется на "MAX".



3. Полностью нажмите педаль экспрессии и снимите ногу с педали.



Сильно нажмите, чтобы педаль прикоснулась здесь. Когда вы убираете ногу, педаль слегка приподнимается.

4. Нажмите клавишу [STORE].

Настройка завершена и прибор возвращается в режим воспроизведения.

СОВЕТ

- Положение педали на шаге 3 определяет точку включения/выключения модулей. Если вы хотите, чтобы переключение on/off выполнялось при более легком нажатии педали, на шаге 3 установите педаль в несколько более высокое положение.
- Если на дисплее отображается "ERROR", повторите процедуру с шага 2.

Возвращение GFX-5 к настройкам по умолчанию

Патчи в пользовательских группах можно в любое время вернуть в исходное состояние, даже если вы их изменили.

1. Включите GFX-5, удерживая нажатой клавишу [STORE].

На дисплее отображается индикация "ALINIT".

2. Еще раз нажмите клавишу [STORE].

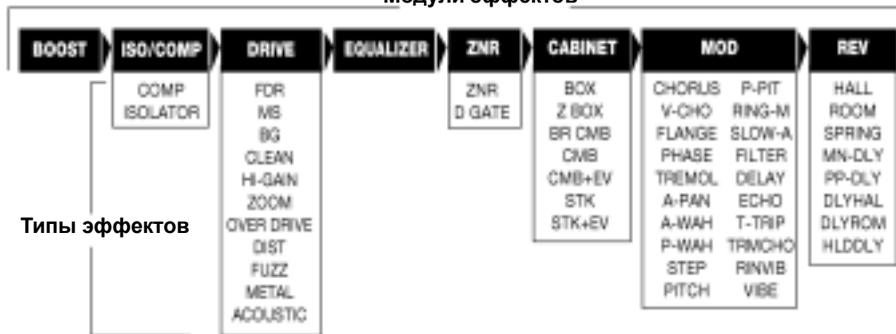
Все патчи возвращаются к заводским настройкам, и прибор возвращается в режим воспроизведения.

Нажав клавишу [EDIT/EXIT] перед выполнением шага 2, вы можете отменить операцию и перейти в режим воспроизведения.

Типы и параметры эффектов

В этом разделе описаны все типы и параметры эффектов в модулях GFX-5. Как показано на иллюстрации, в GFX-5 восемь модулей эффектов, которые можно представить соединенными в серии. Можно использовать все модули эффектов вместе, или включать и выключать отдельные модули. Почти все модули включают несколько типов эффектов, из которых можно выбрать только один.

Модули эффектов



Типы эффектов

Ниже перечислены типы эффектов and параметров, которые можно использовать в каждом модуле. Символ педали (П) показывает, что этот параметр можно присвоить педали экспрессии и функции ARRM для действия в реальном времени (стр. 20).

◆ Модуль BOOST

Этот модуль усиливает входной сигнал. Можно установить величину усиления Low (1) или High (2).

Параметр 1	GAIN	1, 2	Выбирает величину усиления.
------------	------	------	-----------------------------

◆ Модуль ISO/COMP (Isolator/Compressor)

Изолятор позволяет обрезать или подчеркнуть определенную полосу частот. Компрессор позволяет ослабить чрезмерно высокий уровень сигнала.

ТИП 1: COMP (Compressor)

Универсальный компрессор, который управляет скоростью атаки.

Параметр 1	ATTACK	Параметр 2	SENS	Параметр 3	LEVEL
FS(FAST)/SL(SLOW)		0 - 10		1 - 8	
Регулирует интервал времени от включения сигнала до начала компрессии.		Регулирует чувствительность компрессора.		Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля.	

ТИП 2: ISOLTR (Isolator)

Изолятор, позволяющий обрезать или подчеркнуть определенную полосу частот.

Параметр 1	HIGH	Параметр 2	MID	Параметр 3	LOW
oF (OFF), -12 - 12		oF (OFF), -12 - 12		oF (OFF), -12 - 12	
Регулирует количество высоких частот.		Регулирует количество средних частот.		Регулирует количество низких частот.	
Параметр 4	FREQ L	Параметр 5	FREQ H	Параметр 6	LEVEL
5 - 8.0, 0.0 (5 = 50Гц, 8.0 = 8кГц, 0.0 = 10кГц)		5 - 8.0, 0.0 (5 = 50Гц, 8.0 = 8кГц, 0.0 = 10кГц)		1 - 8	
Регулирует частоту кроссовера для диапазона низких и средних частот.		Регулирует частоту кроссовера для диапазона средних и высоких частот.		Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля.	

◆ Модуль DRIVE

Этот модуль включает 30 типов эффектов дисторшн и имитатора акустики. Обычно типы эффектов выбираются с помощью ручки [DRIVE] и клавиши [VARIATION], но также может использоваться циферблат [VALUE].

ТИП 1A FFDR					
КЛАССИЧЕСКОЕ	FD BLU	СТАНДАРТНОЕ	FD CLN	СОВРЕМЕННОЕ	FD DRV
Классическое блюзовое озвучание встроенного лампового усилителя		Чистое звучание встроеного лампового усилителя.		Драйв-звучание встроеного лампового усилителя.	
ТИП 2A FMS					
КЛАССИЧЕСКОЕ	MS OLD	СТАНДАРТНОЕ	MS CRU	СОВРЕМЕННОЕ	MS DRV
Звучание британского лампового стек-усилителя в старом стиле		Хрустящий звук лампового стек-усилителя в британском стиле.		Драйв-звучание лампового стек-усилителя в британском стиле.	
ТИП 3A FBG					
КЛАССИЧЕСКОЕ	BG OLD	СТАНДАРТНОЕ	BG DRV	СОВРЕМЕННОЕ	BG MTL
Звучание в старом стиле лампового комбо с округлой серединой.		Драйв-звук лампового стек с округлой серединой.		Металлическое звучание лампового стек с округлой серединой.	
ТИП 4: CLEAN					
КЛАССИЧЕСКОЕ	VX CRU	СТАНДАРТНОЕ	JAZZ C	СОВРЕМЕННОЕ	MACH
Хрустящий звук в старом стиле		Чистое и яркое звучание комбо		Теплое и мощное звучание комбо	
ТИП 5: HI-GAIN					
КЛАССИЧЕСКОЕ	MP 1	СТАНДАРТНОЕ	PV DRV	СОВРЕМЕННОЕ	SL DRV
Высокоочувствительное звучание лампового предусилителя		Звучание лампового стек-усилителя для хэви-метал		Теплое и современное звучание лампового стек-усилителя	
ТИП 6: ZOOM (оригинальные эффекты ZOOM)					
КЛАССИЧЕСКОЕ	9002	СТАНДАРТНОЕ	Z LEAD	СОВРЕМЕННОЕ	Z PWR
Настоящее звучание ZOOM 9002		Традиционный богатый звук ZOOM для соло		Настоящее мощное звучание усилителя ZOOM	
ТИП 7: OVER DRIVE					
КЛАССИЧЕСКОЕ	V-OD	СТАНДАРТНОЕ	OD	СОВРЕМЕННОЕ	PD 1
Сухой перегруженный звук		Перегруженный звук со звонким кабинетом.		Перегруженный звук, применяется от booster до жесткого дисторшн	
ТИП 8: DIST (Distortion)					
КЛАССИЧЕСКОЕ	V-DIST	СТАНДАРТНОЕ	TB DST	СОВРЕМЕННОЕ	HP DST
Сухое звучание дисторшн		Дисторшн с усилением сигнала		Сильно искаженный звук	

* Параметры для типов 1 - 8 одинаковы.

Параметр 1	GAIN	Параметр 2	TONE	Параметр 3	LEVEL
П	1 - 30	0	0 - 10	1	1 - 8
Регулирует интенсивность дисторшн.		Регулирует тон.		Рег-т уровень сигнала после модуля.	

ТИП 9: FUZZ

КЛАССИЧЕСКИЙ	WILDFZ	СТАНДАРТНЫЙ	FUZZ	* Для этого типа параметры WILDFZ/FUZZ одинаковы.	
Высокоочувствительный агрессивный фазовый звук в старом стиле		Стандартный фазовый звук в стиле шестидесятых			
Параметр 1	GAIN	Параметр 2	TONE	Параметр 3	
П	1 - 30	0	0 - 10	1 - 8	
Регулирует интенсивность дисторшн.		Регулирует тон.		Рег-т уровень сигнала после модуля.	

ТИП 9: FUZZ

СОВРЕМЕННЫЙ	UF 1				
Оригинальный фазовый звук ZOOM с управлением колебаниями					
Параметр 1	GAIN	Параметр 2	RESO	Параметр 3	LEVEL
1	1 - 30	П	0 - 10	1	1 - 8
Регулирует интенсивность дисторшн.		Регулирует уровень колебаний.		Рег-т уровень сигнала после модуля.	

ТИП 10: METAL					
КЛАССИЧЕСКИЙ	MTZ	СТАНДАРТНЫЙ	METAL	СОВРЕМЕННЫЙ	MT 7TH
Традиционный звук для металла с выделенной серединой		Металлический звук ZOOM с усилением низких и высоких частот		Металлический звук для 7-струнной гитары	
Параметр 1	GAIN	Параметр 2	TONE	Параметр 3	LEVEL
П 1 - 30		0 - 10		1 - 8	
Регулирует интенсивность дисторшн		Регулирует тон		Регулирует уровень сигнала после модуля	
ТИП 11: ACOUSTIC (Acoustic Simulator)					
КЛАССИЧЕСКИЙ	AC FAT	СТАНДАРТНЫЙ	AC STD	СОВРЕМЕННЫЙ	AC BRI
Изменяет звучание электрогитары на звучание акустики. Клавиша [VARIATION] выбирает вариации звука.					
Параметр 1	TOP	Параметр 2	BODY	Параметр 3	LEVEL
П 1 - 10		0 - 10		1 - 8	
Регулирует звук струн акустики		Регулирует резонанс корпуса.		Регулирует уровень сигнала после модуля	

◆ Модуль EQ (Equalizer)

Это 4-полосный эквалайзер. Параметры 1 - 3 и параметр 5 можно также настроить с помощью ручек на панели.

Параметр 1	PRESEN	Параметр 2	TREBLE	Параметр 3	MIDDLE
-12 - 12		-12 - 12		-12 - 12	
Регулирует усиление/обрезание высокочастотного диапазона (центральная частота – 8 кГц).		Регулирует усиление/обрезание диапазона средне-высоких частот (центральная частота – 3.125 кГц).		Регулирует усиление/обрезание среднечастотного диапазона (центральная частота – 800 Гц).	
Параметр 4	BASS F	Параметр 5	BASS G	Параметр 6	LEVEL
1, 2		-12 - 12		1 - 8	
Выбирает центральную частоту для диапазона низких частот. 1 = 63 Гц, 2 = 125 Гц.		Регулирует усиление/обрезание низкочастотного диапазона, выбранного в BASS F.		Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля EQUALIZER.	

◆ Модуль ZNR (ZOOM Noise Reduction)

Этот модуль служит для уменьшения шума во время пауз игры. Можно выбрать шумоподавление или noise gate, который полностью убирает звук во время пауз.

ТИП 1: ZNR (ZOOM Noise Reduction)	
Оригинальная система шумоподавления ZOOM, убирает шум во время пауз игры без ухудшения качества звука	
ТИП 2: D GATE	
Классический noise gate с четкими характеристиками обрезания	
* Параметры для типов 1 и 2 одинаковы.	
Параметр 1	
1 - 8	Регулирует чувствительность. Установите наиболее высокое значение, при котором не возникает ненатурального звучания.

◆ Модуль CABINET

Имитирует звучание кабинета для динамика.

ТИП 1: BOX	ТИП 5: CMB+EV (Combo+EV)
Имитирует кабинет маленького усилителя.	Имитирует EV-динамик в комбо-кабинете.
ТИП 2: BOX (ZOOM Box)	ТИП 6: STK (Stack)
Имитирует кабинет с характеристиками звука ZOOM	Имитирует кабинет стек-усилителя.
ТИП 3: BR CMB (Bright Combo)	ТИП 7: STK+EV (Stack+EV)
Имитирует кабинет комбо с ярким звучанием.	Имитирует EV-динамик в стек-кабинете.
ТИП 4: CMB (Combo)	
Имитирует кабинет обычного комбо-усилителя.	
* Все параметры этого модуля одинаковы.	
Параметр 1	DEPTH
0 - 10	Регулирует интенсивность эффекта кабинета.

◆ Модуль MOD (Modulation)

Этот модуль содержит такие эффекты модуляции, как хорус и фленджер, эффекты, которые совершенно меняют звук, например, wah, фильтр и кольцевой модулятор, и эффекты изменения высоты, к примеру, pitch shift и vibrato.

ТИП 1: CHORUS

Добавляет звуку пульсацию и объем.

Параметр 1	DEPTH	Параметр 2	RATE	Параметр 3	MIX
0 - 10		1 - 30		П 0 - 30	
Регулирует интенсивность модуляции.		Регулирует скорость модуляции.		Регулирует соотношение исходного звука и обработки.	

ТИП 2: V-CHO (Vintage Chorus)

Имитирует теплый звук классического хора са.

Параметр 1	DEPTH	Параметр 2	RATE	Параметр 3	MIX
0 - 10		П 1 - 30		0 - 30	
Регулирует интенсивность модуляции.		Регулирует скорость модуляции.		Регулирует соотношение исходного звука и обработки.	

ТИП 3: FLANGE (Flanger)

Создает уникальный холмистый звук.

Параметр 1	DEPTH	Параметр 2	RATE	Параметр 3	FB
0 - 10		П 1 - 30		-10 - 10	
Регулирует интенсивность модуляции.		Регулирует скорость модуляции.		Регулирует величину обратной связи. Более высокие значения в	

ТИП 4: PHASE (Phaser)

Создает свистящий звук.

Параметр 1	POS1	Параметр 2	RATE	Параметр 3	COLOR
AF, bF		П 1 - 30		1 - 4	
Выбирает точку подключения модуля MOD. AF: После модуля EQ, bF: До модуля DRIVE		Регулирует скорость модуляции.		Выбирает характер звука.	

ТИП 5: TREMOL (Tremolo)

Периодически изменяет уровень звука.

Параметр 1	DEPTH	Параметр 2	RATE	Параметр 3	CLIP
0 - 10		П 1 - 30		0 - 10	
Регулирует интенсивность модуляции.		Регулирует скорость модуляции.		Регулирует форму волны модуляции. Более высокие значения дают более интенсивную модуляцию.	

ТИП 6: A-PAN (Auto-Pan)

Когда используются два усилителя, этот эффект стереопанорамирования периодически перемещает звук между левым и правым каналом. Когда используется один усилитель, эффект создает звучание тремоло.

Параметр 1	WIDTH	Параметр 2	RATE	Параметр 3	CLIP
0 - 10		П 1 - 30		0 - 10	
Регулирует объем эффекта.		Регулирует скорость модуляции.		Регулирует форму волны модуляции.	

ТИП 7: A-WAH (Auto-Wah)

Эффект создает изменяющееся звучание wah, которое зависит от интенсивности нажатия на струну.

Параметр 1	POS1	Параметр 2	RESO	Параметр 3	SENS
AF, bF		1 - 10		П -10 - -1, 1 - 10	
Выбирает точку подключения модуля MOD.		Регулирует интенсивность эффекта wah.		Регулирует чувствительность. Отрицательные значения создают нисходящий wah.	

ТИП 8: P-WAH (Pedal Wah)

Этот эффект pedal wah позволяет у правлять wah с помощью педали экспрессии.

Параметр 1	POSI	Параметр 2	FREQ	Параметр 3	DIRMIX
AF, bF		П 1 - 10		0 - 10	
Выбирает точку подключения моду ля MOD.		Регу лирует центральную частоту эффекта wah.		Регу лирует количество исходного звука в миксе.	

ТИП 9: STEP

Это специальный эффект с характеристиками фильтра, как у step.

Параметр 1	DEPTH	Параметр 2	RATE	Параметр 3	RESO
0 - 10		П 1 - 30		0 - 10	
Регу лирует интенсивность моду ляции.		Регу лирует скорость моду ляции.		Регу лирует интенсивность характеристик эффекта.	

ТИП 10: PITCH (Pitch Shifter)

Это pitch shifter с диапазоном в 1 октаву в верх и 2 октавы вниз.

Параметр 1	SHIFT	Параметр 2	TONE	Параметр 3	BAL
-12 - -1, dt, 1 - 12, 24		0 - 10		0 - 30	
Устанавливает величину смещения высоты. Настройка "dt" создает эффект detune (расстройки).		Регу лирует тон эффекта.		Регу лирует соотношение исходного звука и обработки.	

ТИП 11: P-PIT (Pedal Pitch)

Этот эффект позволяет изменять высоту в реальном времени, используя педаль экспрессии.

Параметр 1	TYPE	Параметр 2	TONE	[P-PIT]	
1 - 16		0 - 10			
Выбирает тип pedal pitch. Изменение высоты для каждого типа показано в таблице справа.		Регу лирует тон эффекта.			
				Мин. значение педали	Макс. значение педали
1				-100 центов	Исходный звук
2				Исходный звук	-100 центов
3				DOUBLING	Detune+DRY
4				Detune+DRY	DOUBLING
5				0 центов	+1 октава
6				+1 октава	0 центов
7				0 центов	-2 октавы
8				-2 октавы	0 центов
9				-1 октава + DRY	+1 октава + DRY
10				+1 октава + DRY	-1 октава + DRY
11				-700 центов + DRY	500 центов + DRY
12				500 центов + DRY	-700 центов + DRY
13				(0 Гц) + DRY	+1 октава
14				+1 октава	(0 Гц) + DRY
15				(0 Гц) + DRY	+1 октава + DRY
16				+1 октава + DRY	(0 Гц) + DRY

ТИП 12: RING M (Ring Modulator)

Создает металлический звук.

Параметр 1	POSI	Параметр 2	RATE	Параметр 3	BAL
AF, bF		П 1 - 30		0 - 30	
Выбирает точку подключения моду ля MOD		Устанавливает частоту кольцевого моду лятора. Тон изменяется в зависимости от		Регу лирует соотношение исходного звука и обработки.	

ТИП 13: SLOW-A (Slow Attack)

Эффект автоматически создает звук "игры на скрипке" с мягкой атакой.

Параметр 1	POSI	Параметр 2	TIME	Параметр 3	CURVE
AF, bF		П 1 - 30		1 - 10	
Выбирает точку подключения моду ля MOD		Регу лирует скорость атаки.		Регу лирует кривую атаки.	

ТИП 14: FILTER

Этот эффект отслеживает характер в оздействия на струну и соответственно управляет открыванием фильтра.

Параметр 1	POSI	Параметр 2	TIME	Параметр 3	RANGE
AF, bF		П 1 - 30		1 - 10	
Выбирает точку подключения моду ля MOD		Регу лирует скорость атаки фильтра.		Устанавливает регу лирует емый диапазон фильтра.	

ТИП 15: DELAY					
Дилей с временем задержки до 500 миллисекунд.					
Параметр 1	TIME	Параметр 2	FB	Параметр 3	MIX
1 - 50		0 - 10		П 0 - 30	
Регулирует длительность дилей шагами по 10 мс.		Регулирует количество циклов повтора (обратную связь) дилей.		Регулирует уровень эффекта.	
ТИП 16: ECHO					
Дилей с теплым звуком и временем задержки до 500 миллисекунд.					
Параметр 1	TIME	Параметр 2	FB	Параметр 3	MIX
П 1 - 50		0 - 10		0 - 30	
Регулирует длительность дилей шагами по 10 мс.		Регулирует количество циклов повтора (обратную связь) дилей.		Регулирует уровень эффекта.	
ТИП 17: T-TRIP (Time Trip)					
Этот дилей изменяет время задержки в зависимости от интенсивности воздействия на струну.					
Параметр 1	SENS	Параметр 2	FB	Параметр 3	BAL
П 1 - 50		-10 - 10		0 - 30	
Регулирует чувствительность эффекта.		Регулирует количество циклов повтора (обратную связь) дилей.		Регулирует соотношение исходного звука и обработки.	
ТИП 18: TRMCHO (Tremolo + Chorus)					
Это комбинация тремоло и хору са.					
Параметр 1	TRMRAT	Параметр 2	CHORAT	Параметр 3	CHOMIX
П 1 - 30		1 - 30		0 - 30	
Регулирует скорость тремоло.		Регулирует скорость модуляции хору са		Регулирует количество хору са.	
ТИП 19: RIN/VIB (Ring Modulator + Vibrato)					
Комбинация кольцевого модулятора и vibrato.					
Параметр 1	RINRAT	Параметр 2	VIBRAT	Параметр 3	VIBDEP
1 - 30		П 1 - 30		0 - 10	
Регулирует частоту кольцевого модулятора		Регулирует скорость vibrato.		Регулирует глубину vibrato.	
ТИП 20: VIBE (Vibrato)					
Это эффект автоматического vibrato.					
Параметр 1	DEPTH	Параметр 2	RATE	Параметр 3	BAL
0 - 10		П 1 - 30		0 - 30	
Регулирует глубину эффекта.		Регулирует скорость эффекта.		Регулирует соотношение исходного звука и обработки.	

◆ Модуль REV (Delay/Reverb)

Этот модуль содержит различные пространственные эффекты, включая дилей и реверберацию.

ТИП 1: HALL (Hall Reverb)					
Это эффект реверберации, который имитирует акустику концертного зала.					
ТИП 2: ROOM (Room Reverb)					
Это эффект реверберации, который имитирует акустику комнаты.					
ТИП 3: SPRING (Spring Reverb)					
Эффект реверберации, моделирующий устройство реверберации пружинного типа.				* Параметры для типа 1 - 3 одинаковы.	
Параметр 1	TIME	Параметр 2	ТОНЕ	Параметр 3	MIX
1 - 30		0 - 10		П 0 - 30	
Регулирует длительность реверберации.		Регулирует тон эффекта.		Регулирует уровень реверберации.	

ТИП 4: MN-DLY (Mono Delay)

Моно-дилей с длительностью до 1.5 секунды.

ТИП 5: PP-DLY (Ping-Pong Delay)

Когда используются два усилителя, это эффект ping-pong delay с длительностью до 1.5 секунды. При использовании одного усилителя это моно-дилей.

* Параметры для типа 4 и 5 одинаковы.

Параметр 1	TIME	Параметр 2	FB	Параметр 3	MIX
1 - 99, 1.0 - 1.5, t1 - t9		0 - 10		П 0 - 30	
Регулирует длительность дилея от 10 мс до 990 мс по 10 мс (1 - 99), а более 1 секунды – по 100 мс (1.0 - 1.5). t1 - t9 выбирает эталонную длину ноты для темпа ритм-паттерна (см. таблицу ниже).		Регулирует количество циклов повтора (обратную связь) дилея.		Регулирует уровень дилея.	

[Параметр TIME]	t1: Половинная нота	t2: Четвертная с точкой	t3: Четвертная нота	t4: Восьмая с точкой	t5: Большая триоль
	t6: Восьмая нота	t7: Шестнадцатая с точкой	t8: Малая триоль	t9: Шестнадцатая нота	

ТИП 6: DLYHAL (Delay + Hall Reverb)

Комбинация реверберации hall и дилея.

ТИП 7: DLYROM (Delay + Room Reverb)

Комбинация реверберации room и дилея.

* Параметры для типа 6 и 7 одинаковы.

Параметр 1	DLYTIM	Параметр 2	DLYMIX	Параметр 3	REVMIX
1 - 50, t1 - t9		П 0 - 15		0 - 15	
Регулирует длительность дилея по 10 мс. t1 - t9 выбирает эталонную длину ноты, используемую для темпа ритм-паттерна (см. таблицу выше).		Регулирует количество дилея.		Регулирует количество реверберации.	

ТИП 8: HLDLY (Hold Delay)

Эффект hold delay, который позволяет записывать во время выступления фразу длительностью до 2 секунд и повторно воспроизводить ее. (За более подробной информацией обратитесь к странице 23.)

Параметр 1	TIME	Параметр 2	MODE	Параметр 3	MIX
1 - 99, 1.0 - 2.0, Mn		nL, So, rS		0 - 30	
Регулирует длительность записи. (За информацией о настройках обратитесь к странице 23.)		Выбирает режим воспроизведения записанной фразы. Существуют настройки: nL (обычное воспроизведение), So (Sound-on-sound), и rS (воспроизведение в обратном направлении).		Регулирует количество обработки.	

◆ Модуль TOTAL

Модуль TOTAL не является независимым модулем эффектов. Он служит для настройки параметров, которые затрагивают все патчи.

Параметр 1	PATLVL	Параметр 2	MINVOL	Параметр 3	R-MODE
1 - 30		0 - 10		UP, dn, Hi, Lo	
Устанавливает общий уровень патча. При настройке 25 уровень входного и выходного сигнала одинаков.		Устанавливает миним. значение при использовании педали экспрессии в качестве педали громкости.		Выбирает диапазон действия педали экспрессии. (За более подробной информацией обратитесь к стр. 22.)	
Параметр 4	R-WAVE	Параметр 5	R-SYNC	Параметр 6	Patch name
1 - 9		0 - 3, b1 - b4		Символы перечислены ниже	
Выбирает тип управляющей волны. (За более подробной информацией обратитесь к странице 21.)		Устанавливает цикл управляющей волны. (См. таблицу ниже.)		Исп-те клавиши PARAMETER [Q]/[W] для выбора позиции в вода и циферблат [VALUE] для выбора символа.	

[Параметр R-SYNC]

[Существующие символы]

0.5: Восьмая нота	b1: 1 доля
1: Четвертная нота	b2: 2 доли
2: Половинная нота	b3: 3 доли
3: Половинная с точкой	b4: 4 доли

0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O
P	A	S	D	F	G	H	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	.	,	;

Неисправности

■ Нет звука или очень тихий звук

- Находится ли переключатель питания в положении ON?
- Правильно ли гнезда [INPUT] и [OUTPUT] соединены с инструментом и усилителем?
- Не поврежден ли экранированный кабель?
- GFX-5 находится в состоянии mute?
- Ручка [LEVEL] повернута вниз?
- Поднята педаль экспрессии?

В некоторых патчах педаль экспрессии управляет уровнем. Установите ее в подходящее положение.

■ Невозможно выполнить запись с гнезда [AUX IN]

- Источник входного сигнала установлен на «GT»? Установите «AUX».

■ Звук неестественно искажен

- Настройте параметры уровня и чувствительности модулей эффектов.
- Выключите клавиши [TURBO] и [EDGE].
- Выключите модули BOOSTER или ISO/COMP.

Когда с вышеупомянутыми эффектами используется гитара с высоким уровнем выходного сигнала, может произойти

нежелательное искажение звука в зависимости от типа эффекта модуля DRIVE.

■ Высокий уровень шумов

- Отрегулируйте параметр ZNR. Если проблема не исчезла, попробуйте уменьшить GAIN.

Если используется модуль BOOSTER или ISO/COMP, попробуйте уменьшить параметр GAIN модуля DRIVE.

■ Невозможно воспроизвести ритм-паттерн или звук очень тихий

- Уровень громкости ритм-паттерна имеет невысокое значение?

Увеличьте параметр LVL до нужной настройки.

■ Переключение on/off педали экспрессии не работает.

- Попробуйте выполнить процедуру, описанную в разделе «Калибровка педали экспрессии» на стр. 26.

■ Неестественный звук в режиме bypass

- Energize работает и в состоянии bypass. Установите Energize на «oF».

Спецификации

Программ эффектов 74 типа
Модулей эффектов 8 модулей
Количество патчей

Пользовательских: 60 патчей
Пресетных: 60 патчей
Всего 120 патчей

Сэмплер 16-битная линейная запись/
воспроизведение

Максимальное время записи 6 секунд
Частота сэмплирования 31.25 кГц

A/D преобразователь 20 бит 64-разовое
пересэмплирование

D/A преобразователь 20 бит 8-разовое
пересэмплирование

Входы

Вход для гитары Стандартный моноджек
Номинальный уровень входного сигнала: -20 дБ
Входное сопротивление: 470 кОм
Вход AUX Мини стереоджек
Номинальный уровень входного сигнала -20 дБ
Входное сопротивление 20 кОм

Выходы

Линейный выход 2 стандартных моноджека
Макс. уровень выходного сигнала: +3 дБ

Выходное сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

Выход для наушников Стандартный стереоджек
50 мВт в 32 Ом нагрузки

Дисплей 6-символьный алфавитно-цифровой жидкокристаллический
2-символьный 7-сегментный жидкокристаллический

Требования к источнику питания

AC адаптер 9 V DC, центр минус, 300 мА
(Zoom AD-0006)

Батареи: 4 батареи IEC R6 (тип AA)
Время работы батарей: приблизительно 10 ч непрерывной работы (для щелочных батарей)

Размеры 390 (Ш) x 220 (Д) x 75 (В) мм
Вес 2.8 кг (без батарей)

* 0 дБ = 0.775 В

* Конструкция и спецификации могут быть изменены без предварительного оповещения.

Список патчей GFX-5

Demonstration				Modeling			
Группа /банк	№	Название	Комментарий	Группа /банк	№	Название	Комментарий
U0 A0	1	AMPDRV	Естественное звучание усилителя	U5 A5	1	MS OLD	Классический звук MS
	2	NUANCE	Перегруженный звук для пальцовой игры		2	MS MTL	Высокочувствительное звучание для хард-рока
	3	ALLCLN	Универсальный хороший чистый звук		3	USBLUS	Американский блюз
U1 A1	1	MS9000	Звучание стек-усилителя Majestic	U6 A6	1	MARK	Комбо-усилитель серии Mark
	2	PV PWR	Американский хард-роковый звук		2	SLDN	Тяжелое звучание усилителя для рока
	3	FD TWN	Чистое звучание американского комбо		3	MACDRV	Современный чистый хрустящий звук
U2 A2	1	LD-DIST	Мягкий дисторшн для соло	U7 A7	1	MP 1	Классический высокочувствительный предусилитель
	2	PEDWAH	Джипи pedal wah		2	CRY-B	Классический wah, похожий на Cry B
	3	BEATS	Возрожденный стиль Mersey beat		3	D-COMP	Педальный компрессор
U3 A3	1	POWER	Мощный дисторшн	U8 A8	1	PD 1	ZOOM PD-01
	2	MT 7TH	Звучание в стиле хэви-металл для 7-струнной гитары		2	FZFACE	Классический фуз
	3	ARMWAH	Pedal wah с ARRМ		3	MTZONE	Звучание педали эффектов для металла
U4 A4	1	MLT-OD	Многофункциональная мягкая перегрузка	U9 A9	1	SD+CE	Комбинация классической перегрузки и хора
	2	TECH-M	Артистичное звучание SFX		2	DIST+	Классический педальный дисторшн
	3	FLANGE	Звучание с глубоким фленджером		3	OLDVIB	Ностальгический VIB-тон

Sound Variation				Artist/Line Sound			
Группа /банк	№	Название	Комментарий	Группа /банк	№	Название	Комментарий
u0 b0	1	ARMPHA	Периодически изменяет фазу с помощью ARRМ	u5 b5	1	VHALEN	Тяжелые соло и аккомпанемент
	2	BOOTS	Pedal octaver		2	VAI PT	Pitch shifter в стиле Vai
	3	WAVE	Звучание с ARRМ для арпеджио и аккордов		3	PAT-M	Звучание Metheny
u1 b1	1	ZLEAD	Безусловно лидирующий звук	u6 b6	1	GARYBD	Балладные соло в стиле Gary
	2	CLNWAH	Чистый wah		2	ERIC	Тяжелое близозовое звучание
	3	12STR	12-струнная акустика		3	CATS	Хрустящее рокабилли-звучание
u2 b2	1	U-FUZZ	Компактный фуз ZOOM	u7 b7	1	L-DRV	Многофункциональный дисторшн
	2	TRMCHO	Комбинация тремоло и хора		2	D-FEEL	Перегруженное линейное звучание
	3	INSECT	Звучание SFX с различной окраской		3	JMP	Линейное звучание усилителя
u3 b3	1	ARMPIT	Pedal pitch shifter с ARRМ	u8 b8	1	AUTO-W	Линейное звучание auto wah
	2	AT-WAH	Wah, чувствительный к нажатию педали		2	EDGE	Хрустящий дисторшн
	3	VIOLIN	Игра на скрипке		3	JC CHO	Яркий линейный звук комбо-усилителя
u4 b4	1	STEP	Настоящий step от ZOOM	u9 b9	1	BOX	Линейное звучание с резонансом кабинета
	2	JET	Стандартный реактивный звук		2	TURBO	Линейное звучание с мягкой перегрузкой
	3	TALK	Середина с эффектом talk		3	L-FUNK	Фанковый фейзер



ZOOM CORPORATION

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

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

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

Printed in Japan 707II - 5000-2