

### 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-8.

#### • Требования к источнику питания



- GFX-8 подключается к источнику питания с помощью прилагаемого АС адаптера.
- Чтобы предотвратить сбои и нарушения безопасности, не используйте АС адаптер какого-либо другого типа.
- При использовании GFX-8 в районе с другим напряжением линии, проконсультируйтесь с вашим дистрибьютором ZOOM по поводу приобретения подходящего АС адаптера.



#### • Окружающая среда

- Избегайте использования вашего GFX-8 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-8 – точное электронное устройство, избегайте применения чрезмерной силы к клавишам и переключателям. Также постарайтесь не ронять прибор и не подвергать его ударам или чрезмерному давлению.



#### • Изменения

Никогда не открывайте корпус GFX-8 и не пытайтесь изменить изделие любым способом, так как это может привести к повреждению устройства.



#### • Соединение кабелей и джек-гнезд

Вы всегда должны выключать питание GFX-8 и всего остального оборудования перед подключением или отключением любых кабелей. Также убедитесь, что вы отсоединили все кабели и АС адаптер перед перемещением GFX-8.

### Предосторожности использования

#### • Электромагнитные помехи

Из соображений безопасности GFX-8 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-8 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-8. Необходима осторожность, чтобы минимизировать риск возникновения ущерба.

#### • Чистка

Для чистки GFX-8 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.

Пожалуйста, храните это руководство в удобном месте для справок в будущем.

### Введение

Благодарим вас за выбор ZOOM GFX-8 (в дальнейшем называемого просто "GFX-8"). GFX-8 – это сложный процессор цифровых эффектов со следующими особенностями и функциями:

#### • Универсальное разнообразие эффектов

Технология варьируемого акустического моделирования (VAMS) позволяет изменить внутреннюю конфигурацию устройства для получения в точности желаемого паттерна. GFX-8 содержит 69 эффектов – от звучания знаменитых гитарных усилителей и других классических приборов до ультра-современных функций обработки. До девяти эффектов можно с легкостью скомбинировать для одновременного использования. Эффекты модуляции и дилей/реверберации позволяют сохранять в памяти два вида привлекательных настроек. Любую настройку можно вызвать легко и быстро.

#### • Сложная технология дисторшн

Используя новую технологию, разработанную Zoom, GFX-8 может в точности копировать характеристики знаменитых гитарных усилителей и предусилителей. Диапазон выбора широк – от обычной перегрузки до замечательного высокоочувствительного фузового звучания. Вместе со встроенными имитаторами усилителя и кабинета это позволяет вам создавать реалистичный дисторшн, подходящий для вашей музыки. Также включены два типа пользовательско-го дисторшн, что позволяет вам создавать ваш собственный звук.

#### • Функция "Easy Edit"

Во время выступления на сцене вы можете быстро отредактировать звук, используя удобные селекторы и ручки на передней панели прибора. Вы можете переключать эффекты, настроить 4-полосный эквалайзер, управлять чувствительностью дисторшн, или произвести точную настройку основных параметров эффектов дилей/реверберации. Действия выполняются быстро и интуитивно понятны, как если бы вы пользовались компактным устройством эффектов.

#### • MIDI-совместимость

В приборе есть разъемы MIDI IN и OUT, что позволяет вам подключить MIDI-сенсор или клавиатуру для дистанционного управления, или управлять MIDI-совместимым гитарным усилителем или другим устройством с GFX-8. Можно также посылать и получать данные из памяти по MIDI-связи.

#### • Прилагаемое программное обеспечение для редактирования

К GFX-8 прилагается CD-ROM, содержащий программное обеспечение, которое позволит вам управлять и редактировать библиотеки патчей на компьютере (Windows 95/98 или Macintosh). Программное обеспечение также обеспечивает доступ к к области пользовательских настроек для более детальных настроек, которые невозможно выполнить на самом приборе.

#### • Обширная библиотека патчей

Патч – это сохраненная в памяти комбинация эффектов и настроек параметров, имеющая название, состоящее не более чем из 8 символов. GFX-8 содержит 80 патчей для чтения/записи (4 патча x 20 банков), которые могут быть изменены пользователем, а также 160 пресетных патчей (4 патча x 40 банков), которые доступны только для чтения. Таким образом, общее количество настроек достигает 240.

#### • Встроенный сэмплер и функция Jam Play

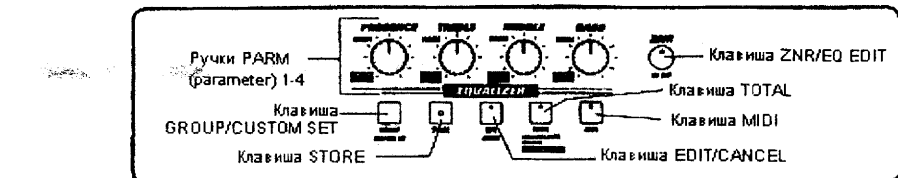
Встроенный сэмплер фраз имеет время записи до 25 секунд. Кроме того, функция Jam Play позволяет записывать 12-секундную фразу и воспроизводить ее в обычном, обратном или случайном режиме. Изменение скорости воспроизведения производится без изменения высоты звука. Эта функция удобна при копировании фраз. AUX-вход позволяет вам подсоединить стерео-источник, например, CD или MD-плеер, чтобы объединить его с вашей сессией или напрямую записывать с помощью сэмплера.

#### • Разработан для выступлений на сцене

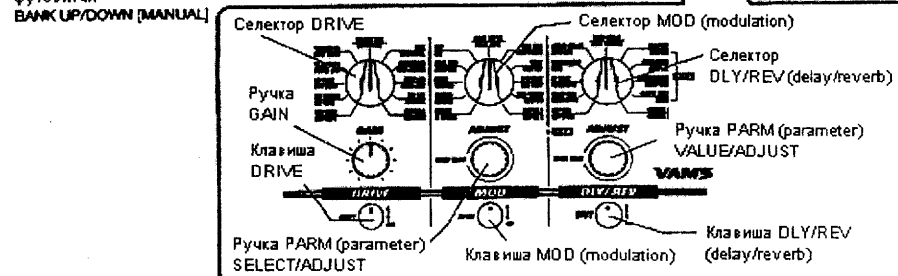
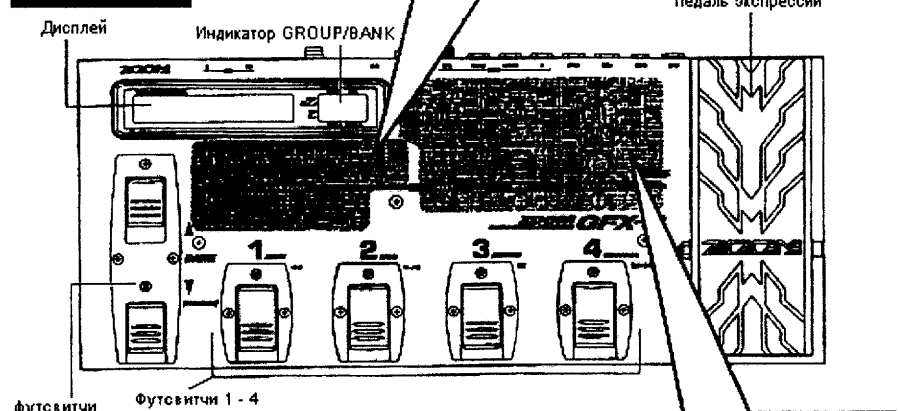
Жесткая металлическая рама прибора препятствует повреждению. Педаль экспрессии и футсвитчи разработаны таким образом, чтобы облегчить вашу работу на сцене. Удобный для чтения 8-сегментный дисплей, а также 2-цифровая панель индикации позволяют сразу проверить названия патчей, номера и другие настройки. Максимальный уровень выходного сигнала +4 дБ соответствует профессиональным требованиям.

Пожалуйста, внимательно прочтите руководство, чтобы использовать все возможности вашего GFX-8 и обеспечить оптимальную работу и надежность прибора. Сохраните это руководство, гарантийный талон и прочую документацию для справок в будущем.

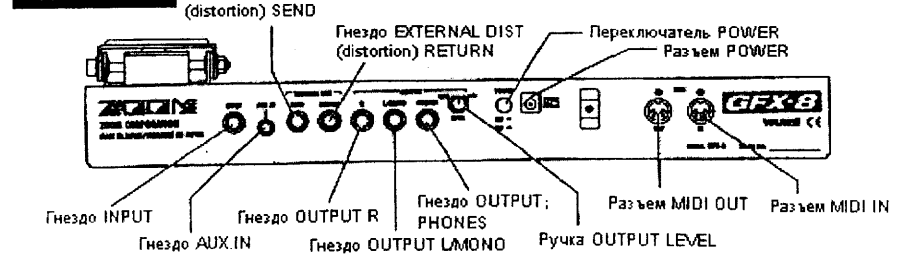
- Windows 95 и Windows 98 – зарегистрированные торговые марки Microsoft Corporation,
- Macintosh – зарегистрированная торговая марка Apple Computer Inc.



**Верхняя панель**



**Задняя панель**



\* Разъем MIDI OUT можно также переключать программно для использования в качестве разъема MIDI THRU (см. стр. 35).

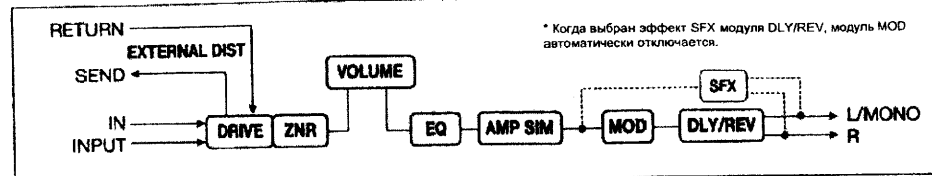
**Термины, используемые в этом руководстве**

В этом разделе объяснены некоторые важные термины, которые используются в документации GFX-8.

**• Модуль эффектов**

"Модуль эффектов" в GFX-8 действует как отдельное компактное устройство эффектов, например, дисторшн или дилей. В

GFX-8 вы можете одновременно использовать четыре модуля эффектов DRIVE, EQUALIZER, MOD и DLY/REV, а также ZNR (Zoom Noise Reduction) + AMP SIM (Amp Simulator).



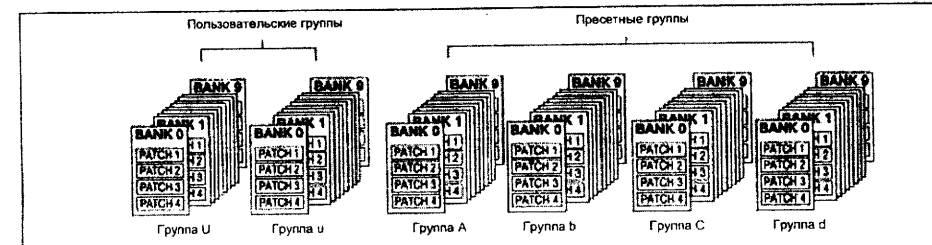
Прохождение сигнала в GFX-8

**• Эффекты и параметры**

Эффект – это определенная функция обработки звука в модуле. Каждый из модулей эффектов DRIVE, MOD и DLY/REV содержит 22 эффекта, из которых может быть выбран один. Различные настройки эффекта, которые пользователь может свободно изменять, называются параметрами. В GFX-8 используются два вида параметров: параметры эффектов, которые сохраняются отдельно для каждого патча, и общие параметры, которые применяются ко всем патчам.

**• Патч/группа/банк**

Комбинации модулей эффектов и настройки параметров эффектов сохраняются в памяти как "патчи". GFX-8 может сохранять 240 патчей. В это количество входят 80 патчей для чтения/записи в пользовательских группах (U и u) и 160 патчей только для чтения в пресетных группах (A, b, c, d). Каждая группа содержит 10 банков, пронумерованных 0-9, а в каждом банке 4 патча, которые можно выбрать футсвитчами 1-4 на передней панели прибора.



**• Режимы**

У GFX-8 пять различных режимов действия, перечисленных ниже.

**• Режим воспроизведения**

В этом режиме можно выбрать и воспроизвести патчи. Этот режим GFX-8 включен по умолчанию, когда включается питание прибора.

**• Режим ручной настройки**

В этом режиме вы играете на вашем инструменте, вручную включая и выключая модули.

**• Режим редактирования**

В этом режиме можно редактировать (изменять) параметры эффектов выбранного в настоящее время патча.

**• Режим Jam Play**

В этом режиме вы можете записать гитарную фразу и воспроизвести ее в обычном, обратном или случайном порядке.

**• Режим сэмплера**

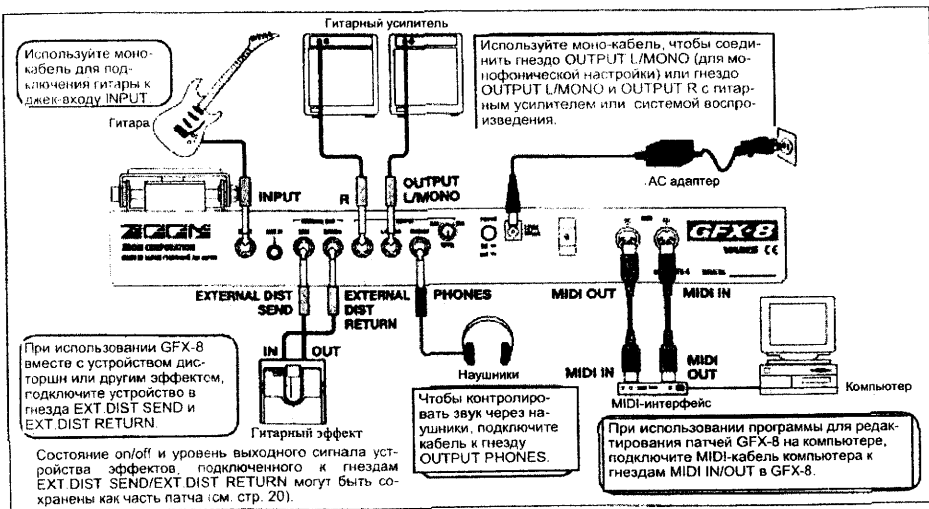
В этом режиме используйте функцию сэмплера для записи и воспроизведения фразы гитары или такого источника, как CD-плеер.

**• RTM (real-time modulation – модуляция в реальном времени)**

Эта характеристика относится к параметрам эффектов, изменяющимся в реальном времени. Например, вы можете использовать педаль экспрессии для изменения баланса реверберации, или отрегулировать длительность дилей во время соулга, используя MIDI-сенсор.

Тип и диапазон изменяемого параметра, а также тип управляющего устройства (педаль экспрессии или управление по MIDI-каналу) можно сохранять отдельно для каждого патча.

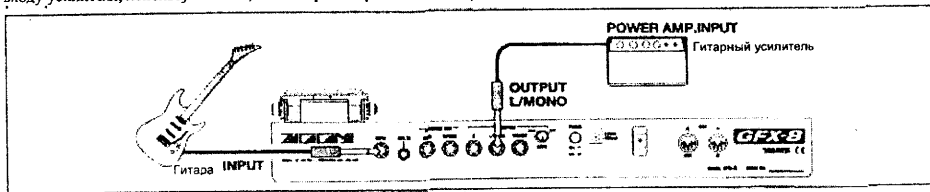
Пример соединения (1) Подключение гитары/усилителя



Пример соединения (2) Соединение с джек-входом гитарного усилителя

Если в вашем гитарном усилителе есть вход силового усилителя, вы можете подключать гнездо OUTPUT L/MONO GFX-8 к джеку-входу усилителя, используя GFX-8, как гитарный преамп.

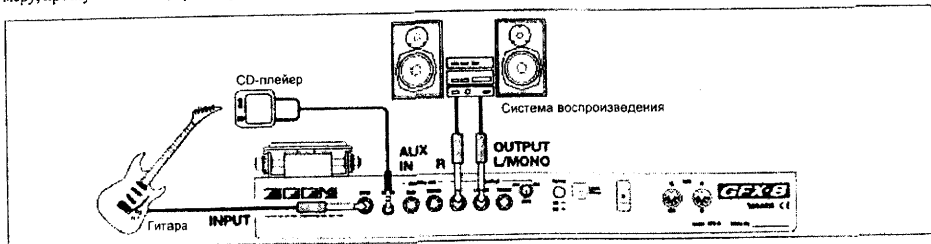
\* Если вы используете GFX-8 подобным образом, рекомендуется включить встроенный имитатор (см. стр. 7).



Пример соединения (3) Подключение CD-плеера/MD-плеера

Компонент с выходным стерео-сигналом, например, CD-плеер или MD-плеер, можно подключить к гнезду AUX IN, используя Y стерео-кабель. Сигнал, поступающий через это гнездо, не обрабатывается эффектами GFX-8 и посылается напрямую к гнездам OUTPUT. Это позволяет вам, к примеру, прослушивать CD, практикуясь в игре на гитаре.

\* При использовании функции сэмплера GFX-8 также можно записать сигнал, поступающий в гнездо AUX IN (см. стр. 34).  
\* При использовании оборудования hi-fi (микшер, аудиосистема и др.) вместо гитарного усилителя, рекомендуется включить встроенный имитатор усилителя (см. стр. 7).



Приготовление

В этом разделе рассмотрены действия, которые вы должны выполнить до обработки звука GFX-8.

Включение питания

1. Убедитесь, что AC адаптер, инструмент и система усиления/воспроизведения правильно подсоединены к GFX-8.

OUTPUT LEVEL на задней панели GFX-8 в позицию «12 часов».

2. Включите систему в порядке GFX-8 -> усилитель.
3. Играя на инструменте, установите ручку громкости усилителя, ручку уровня инструмента и ручку OUTPUT LEVEL GFX-8 в подходящее положение.

Прежде чем выполнять любые соединения, убедитесь, что вы выключили питание всех компонентов. Также поверните ручку громкости усилителя или системы воспроизведения на минимум, и установите ручку

Настройка имитатора усилителя

GFX-8 включает в себя имитатор усилителя, который может дублировать электрические характеристики и звучание кабинета различных гитарных усилителей. Перед тем, как вы начнете пользоваться GFX-8, мы рекомендуем настроить имитатор так, чтобы он соответствовал типу соединения системы воспроизведения или гитарного усилителя. Так GFX-8 будет работать наилучшим образом.

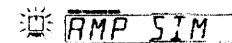
1. Сразу же после включения GFX-8 нажмите клавишу TOTAL.

GFX-8 переключается в режим редактирования, который позволяет менять различные внутренние настройки. Клавиша TOTAL мигает красным, и на дисплее отображается "PATCHLVL".



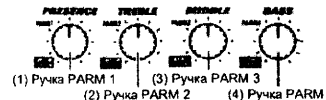
2. Дважды нажмите клавишу TOTAL, чтобы она замигала оранжевым светом.

Индикация дисплея изменяется на "AMP SIM".



3. Используйте ручки PARM 1 - 4 для выбора настройки имитатора усилителя, которая подходит для системы воспроизведения.

Когда клавиша TOTAL мигает оранжевым, ручки PARM 1 - 4 служат для настройки действия имитатора усилителя.



- (1) Ручка PARM 1 AMP SIM  
Включает и выключает имитатор усилителя (ON/OFF).
- (2) Ручка PARM 2 AMP TYPE

Выбирает одну из следующих характеристик имитатора (только если параметр 1 установлен в "on").

- Подключение в линию
  - LC Основной комбо-усилитель
  - Lb Яркий комбо-усилитель
  - LS Стек-усилитель

- Подключение силового усилителя
  - AC Комбо-усилитель
  - AS Стек-усилитель

- (3) Ручка PARM 3 CABINET

Выбирает тип имитатора кабинета.

- oF Имитатор кабинета выключен (OFF)
- C1 Кабинет комбо-усилителя с одним 12" динамиком
- C2 Кабинет комбо-усилителя с двумя 12" динамиками
- ST Стек-усилитель с четырьмя 10" динамиками
- WL Высокий стек-усилитель с четырьмя 10" динамиками

- (4) Ручка PARM 4 CABIDPT

Регулирует глубину эффекта имитатора кабинета в диапазоне 0-10.

Рекомендуются следующие настройки для различных методов соединения и систем воспроизведения.

- Соединение со входом гитарного усилителя

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
OF	--	-	--

- Соединение со входом силового усилителя в гитарном усилителе

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
on	AC AS	oF	-

- Соединение с системой воспроизведения hi-fi, например, микшером или аудио-системой

PARAM1	PARAM2	PARAM3	PARAM4
On	LC Lb LS	C1 C2 ST WT	0-10

4. Когда настройки выполнены, дважды нажмите клавишу STORE.



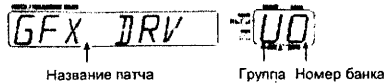
Новая настройка имитатора усилителя сохранена. Эта настройка также сохранится после выключения прибора.

## Краткое руководство (Проверка работы прибора)

В Кратком Руководстве описаны основные шаги по использованию GFX-8 в режиме воспроизведения. Это позволит вам сразу же проверить, что может делать прибор.

### 1. Выбор патча/номера банка/группы

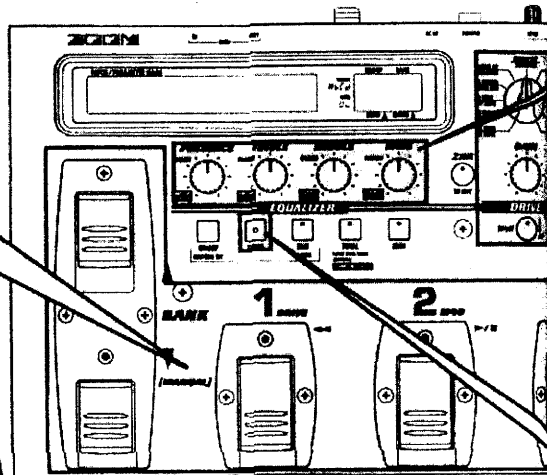
В режиме воспроизведения на дисплее отображается название текущего патча. Группу и номер банка этого патча можно увидеть на индикаторе GROUP/BANK.



1) Чтобы переключиться на другой патч в том же банке, нажмите один из футсвитчей 1-4, индикатор которого не горит. \* Если вы нажмете футсвитч с горящим индикатором, GFX-8 перейдет в состояние bypass.

2) Чтобы переключиться на патч в другом банке или группе, используйте футсвитчи BANK UP/DOWN и 1-4 для выбора номера банка и группы.

• За деталями по переключению патча/банка/группы обратитесь к стр. 10.



### 2. Изменение эффекта с помощью RTM

RTM (Модуляция в реальном времени) позволяет изменять эффект в реальном времени с помощью педали экспрессии.

1) Покачайте педаль вперед и назад.



Двигайте вперед и назад

Эффект меняется по мере того, как перемещается педаль экспрессии. Управляемый ею параметр можно запрограммировать для каждого патча. Поработайте с этой функцией, чтобы увидеть, какой параметр меняется для сохраненных патчей.

• За информацией о эффектах, которыми можно управлять с помощью RTM, см. стр. 30.

За более детальной информацией по использованию педали экспрессии обратитесь к с. 41.

(2) Полностью прижмите педаль вниз.



Полностью нажмите

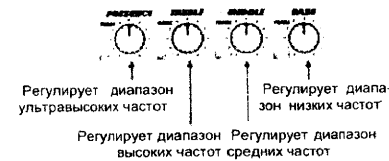
В педали экспрессии есть переключатель, который срабатывает, когда педаль полностью нажата вниз. Переключатель включает и выключает модуль, управляемый RTM.

## Краткое руководство (Проверка работы прибора)

### 3. Чтобы выбрать другие эффекты или отрегулировать интенсивность эффекта, используйте функцию easy edit.

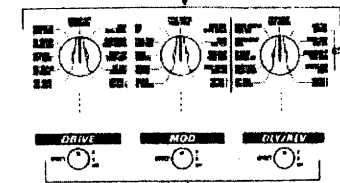
В результате выполнения шагов, описанных ниже, произойдут изменения качества звука патча и интенсивности эффекта.

1) Чтобы отрегулировать качество звука патча, используйте ручки PARM 1-4.



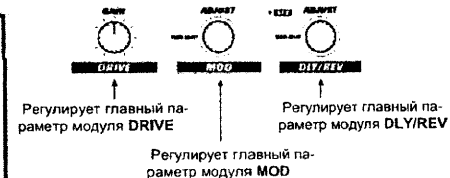
2) Для изменения эффекта используйте селекторы и клавиши DRIVE, MOD, DLY/REV.

Поверните селектор, чтобы выбрать желаемый эффект в соответствующем модуле (DRIVE, MOD, DLY/REV)



Включает и выключает соответствующий модуль (DRIVE, MOD, DLY/REV) и переключает группу выбора

3) Чтобы изменить интенсивность эффекта, используйте ручки GAIN, PARM SELECT или PARM VALUE.



\* В процессе настройки клавиша соответствующего модуля мигает.

\* Параметр, который можно настроить, для каждого патча свой.

• За информацией по easy edit, см. стр. 11.

• За информацией по редактированию, см. с. 14.

### 4. Сохранение настроенного патча

Чтобы сохранить отредактированный патч, дважды нажмите клавишу STORE.

Если нужно, измените место сохранения с помощью футсвитчей BANK UP/DOWN и 1-4 перед тем как дважды нажать клавишу STORE. Обратите внимание, что в качестве места сохранения можно выбрать только патчи в пользовательской группе.

Если вы нажмете клавишу CANCEL, прежде чем дважды нажать клавишу STORE, процедура сохранения будет отменена и прибор вернется в режим воспроизведения.

• За дополнительной информацией по сохранению патчей обратитесь к стр. 18.

### 5. Другие полезные функции

• За информацией по использованию имитатора усилителя обратитесь к стр. 7.

• За информацией по использованию встроенного тюнера обратитесь к стр. 12.

• За информацией по записи/воспроизведению фраз (сэмплер), см. стр. 34.

• За информацией по специальному воспроизведению записанных фраз (jam play), обратитесь к стр. 32.

## Прослушивание патчей (режим воспроизведения)

Выбор и воспроизведение патчей, сохраненных в памяти GFX-8, называется "режимом воспроизведения". GFX-8 всегда находится в этом режиме сразу после включения питания. В этом разделе описано, как пользоваться функциями, доступными в этом режиме.

### Индикация панели в режиме воспроизведения

В режиме воспроизведения на панели отображается следующая информация.

(2) Группа (U, u, A, b, C, d)

U и u – пользовательские группы, A - d – пресетные группы.  
(3) Номер банка (0 - 9)

(4) Когда здесь отображается точка (.), можно последовательно выбрать пользовательской группы/пресетной группы.

(6) Загорается красным, если модуль EQ в патче включен.

(7) Если индикатор горит красным, эффект относится к группе A, а если зеленым, эффект из группы B.  
Если индикатор не горит, эффект выключен.

(5) На футсвитче загорается индикатор выбранного в настоящее время патча.

### Выбор патча

1. Чтобы переключить патчи, нажмите тот из футсвитчей 1 – 4, индикатор которого не горит.

В режиме воспроизведения футсвитчи 1 - 4 служат для выбора патча из одной группы/банка. Индикатор выбранного в настоящее время футсвитча горит.

2. Чтобы выбрать патч из другой группы/банка, нажмите футсвитч BANK UP или DOWN для переключения группы/банка, а затем используйте футсвитчи 1 – 4, чтобы выбрать новый патч.

Например, так меняется номер группы/банка при последовательном нажатии футсвитча BANK UP.

Пользовательская группа

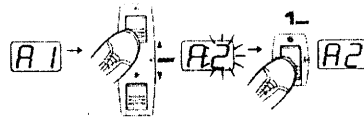
U0 → U1 → ... → U9 → U0 → ... → U9

Пресетная группа

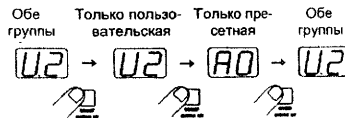
A0 → A1 → ... → A9 → B0 → ... → B9

Патч не переключается, как только вы переключаете банк/группу (изменяемый раздел индикатора GROUP/BANK

мигает). Он переключается только после нажатия одного из футсвитчей 1 - 4 (индикатор GROUP/BANK прекращает мигать).



Если хотите, вы можете ограничить действие футсвитчей BANK UP/DOWN выбором только банков пользовательской группы, или только пресетной группы. Чтобы сделать это, нажмите клавишу GROUP. С каждым нажатием этой клавиши выбираемые группы переключаются следующим образом.

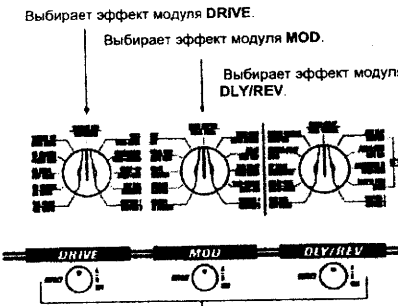


Обе группы    Только пользовательская    Только пресетная    Обе группы

## Использование функции Easy Edit

Для редактирования патчей GFX-8 пользователь обычно активизирует режим редактирования, выбирает желаемый параметр и меняет настройку. Однако, и в режиме воспроизведения можно переключать эффекты в модулях и менять основные параметры эффектов. Эта функция называется easy edit.

1. Для переключения эффекта, который используется в модуле DRIVE, MOD или DLY/REV, используйте селектор и клавишу для соответствующего модуля.



Включает и выключает соответствующий модуль (DRIVE, MOD, DLY/REV) и переключает группу выбираемых эффектов. С каждым нажатием клавиши прибор переключается между следующими тремя состояниями.

Клавиша не горит/медленно мигает красным  
Соответствующий модуль выключен.

Клавиша горит/мигает красным  
Модуль включен и выбран эффект из группы A (верхние надписи).

Клавиша горит/мигает зеленым  
Модуль включен и выбран эффект из группы B (нижние надписи).

Когда переключается эффект, название нового эффекта отображается на дисплее примерно 2 секунды. На индикаторе GROUP/BANK загорается отметка EDITED (.). Она показывает, что параметр эффекта в этом патче был отредактирован. Отметка исчезает, когда настройка изменяется на исходную.

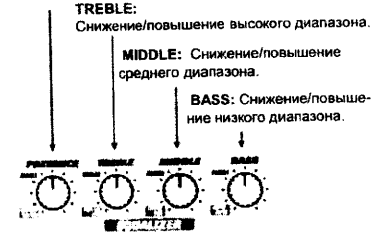


Отметка EDITED (.)

Если была переключена только группа эффекта, предыдущий эффект все еще является активным. Изменений не происходит до тех пор, пока не использовался селектор соответствующего модуля. Поэтому в этом интервале позиция селектора и фактически действующий эффект могут отличаться.

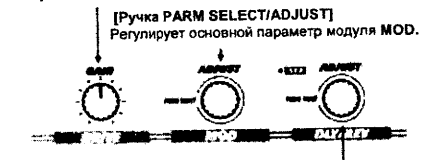
2. Чтобы настроить главный параметр каждого модуля, используйте следующие ручки.

[EQ] PRESENCE:  
Регулирует снижение/повышение ультравысокого диапазона частот.



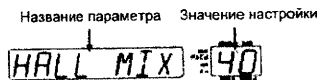
[Ручки PARM 1 - 4]  
Регулируют следующие параметры модуля EQ.

[Ручка GAIN]  
Регулирует главный параметр модуля DRIVE. Почти во всех патчах это параметр GAIN, который определяет чувствительность дисторшн.



[Ручка PARM SELECT/ADJUST]  
Регулирует основной параметр модуля MOD.

Когда одна из вышеописанных ручек перемещается, на дисплее отображается название параметра, а индикатор GROUP/BANK показывает значение параметра 2 секунды.



То, какой параметр присвоен ручкам GAIN, PARM SELECT/ADJUST и PARM VALUE/ADJUST, зависит от того, какой эффект выбран для этого модуля (см. стр. 19 - 29).

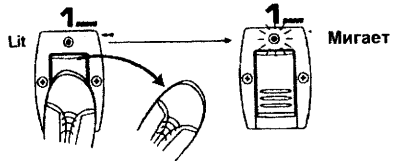
- Невозможно изменить эффекты или параметры, которые выключены в текущем модуле. В этом случае на дисплее появляется индикация "OFF".
- Все изменения, произведенные с помощью функции easy edit, являются временными. При переключении патча настройки возвращаются в исходное состояние. Если вы хотите оставить изменения, сохраните патч (см. стр. 18).

## Использование функции Bypass (Mute)/Tuner

В GFX-8 включен автохроматический тюнер для гитар. Чтобы использовать функцию тюнера, встроенные эффекты должны быть переключены в режим bypass (временно выключены) или mute (исходный звук и обработка выключены).

1. Чтобы перевести GFX-8 в состояние bypass (mute), нажмите и сразу же отпустите тот футсвитч 1 – 4, который отвечает за текущий патч (футсвитч с горящим индикатором).

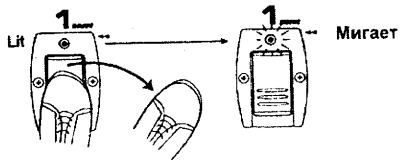
Когда вы в режиме воспроизведения быстро нажимаете футсвитч, индикатор которого горит, GFX-8 переключается в состояние bypass. Теперь индикатор футсвитча мигает, а на дисплее отображается индикация "BYPASS".



Сразу же отпустите

BYPASS

Если вы нажимаете футсвитч с горящим индикатором более чем на 1 секунду и затем отпускаете его, GFX-8 переключается в состояние mute. Теперь индикатор футсвитча мигает и на дисплее появляется "MUTE".



Нажимайте более 1 секунды

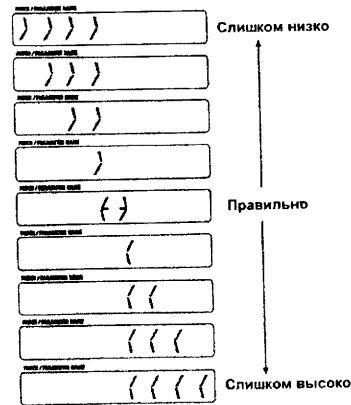
MUTE

2. Играйте на открытой струне, которую вы хотите настроить, и следите за индикатором GROUP/BANK. GFX-8 автоматически определяет высоту, и индикатор GROUP/BANK показывает ноту, которая является ближайшей к звуку по высоте.

A = A C = C D = d E = E G = G  
 A<sup>#</sup> = A<sup>o</sup> C<sup>#</sup> = C<sup>o</sup> D<sup>#</sup> = d<sup>o</sup> F = F G<sup>#</sup> = G<sup>o</sup>  
 B = b F<sup>#</sup> = F<sup>o</sup>

**NOTE** Во время настройки всегда берите только одну ноту. Если вы возьмете аккорд, высота будет неправильно определена.

3. Когда индикатор GROUP/BANK покажет желаемую ноту, выполните точную настройку, следя за индикацией дисплея.



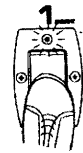
Слишком низко

Правильно

Слишком высоко

4. Так же настройте остальные струны.

5. Когда настройка завершена, еще раз нажмите футсвитч с мигающим индикатором.



GFX-8 возвращается в режим воспроизведения.

**NOTE** Если хотите, вы можете изменить настройку прибора так, что нажатие футсвитча с горящим индикатором не будет активизировать состояние bypass/mute. За деталями обратитесь к стр. 41.

## Настройка эталонной высоты тюнера

После того, как GFX-8 был включен, эталонная высота тюнера всегда "центральное ля (A) = 440 Гц". При желании вы можете изменить эталонную высоту. Это нужно, например, чтобы подстроить ваш инструмент под другой инструмент или источник звука, высоту которого трудно изменить, например, акустическое пианино или CD. Для этого сначала измените эталонную высоту GFX-8, а затем используйте его для настройки вашей гитары.

1. В режиме воспроизведения нажмите тот футсвитч 1 – 4, индикатор которого горит, чтобы перевести GFX-8 в состояние bypass/mute.

Диапазон настройки составляет "435" (центральное ля = 435 Гц) - "445" (центральное ля = 445 Гц) шагами по 1 Гц.

2. Поверните ручку DLY/REV (PARM VALUE), чтобы настроить эталонную высоту. Когда поворачивается эта ручка, на дисплее отображается текущая эталонная высота. Начальная настройка – "440" (центральное ля (A) = 440 Гц).

Значение эталонной высоты

CAL 440

## Включение и выключение модулей во время игры (режим ручной настройки)

Состояние, в котором футсвитчи 1 – 4 могут использоваться для включения и выключения отдельных модулей в патче, и могут быть настроены определенные параметры, называется "режим ручной настройки". В этом режиме модули в патче могут использоваться как независимые портативные эффекты.

1. В режиме воспроизведения выберите патч.

2. Нажмите футсвитч BANK DOWN и удерживайте его нажатым не менее 1 секунды.

GFX-8 переключается в режим ручной настройки. На дисплее отображается "MANUAL".



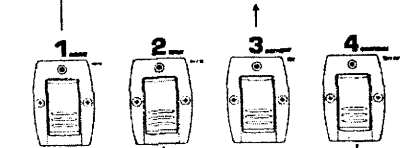
Нажимайте не менее 1 секунды

3. Используйте футсвитчи 1 - 4.

В режиме ручной настройки футсвитчи 1 - 4 действуют следующим образом.

**Футсвитч 1**  
Включает/выключает модуль DRIVE

**Футсвитч 3**  
Включает/выключает модуль DLY/REV



**Футсвитч 2**  
Включает/выключает модуль MOD

**Футсвитч 4**  
Управляет параметром, программируемым отдельно для каждого патча, например, bypass модуля, ввод времени дилея, и т.д.

Параметр, которым управляет футсвитч 4 (переключатель CONTROL) устанавливается с помощью модуля TOTAL (см. стр. 29).

4. Чтобы вернуться в режим воспроизведения, еще раз нажмите футсвитч BANK DOWN.

## Изменение звука патча (режим редактирования)

Состояние, в котором вы можете менять параметры, составляющие патч, для создания вашего собственного звука, называется "режим редактирования". В этом разделе описано, как использовать этот режим.

### Основные действия в режиме редактирования

Здесь описаны основные действия, которые обычно используются в режиме редактирования. Кроме того, в этом режиме также можно быстро и удобно отредактировать определенный параметр (см. стр. 16).

#### 1. В режиме воспроизведения выберите патч, который вы хотите отредактировать.

Патч может принадлежать к пользовательской или пресетной группе. Однако, поскольку патчи в пресетной группе доступны только для чтения, после редактирования патча вы сможете сохранить его только в пользовательском патче.

#### 2. Нажмите клавишу EDIT.

Индикатор клавиши EDIT загорается, и GFX-8 переходит в режим редактирования.



В режиме редактирования на панели отображается следующая информация.

#### Значение текущего параметра



#### Название текущего параметра

Индикаторы клавиш и футсвитчей модулей, которые включены в текущем патче, горят.

Клавиша редактируемого модуля мигает.

Если режим редактирования был активирован сразу же после переключения патчей, мигает клавиша TOTAL. Если режим редактирования был включен после режима easy edit, мигает клавиша отредактированного модуля.

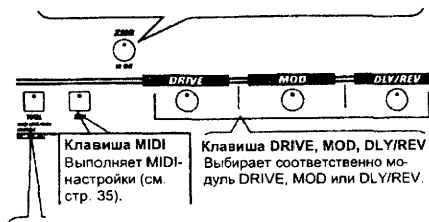
#### 3. Используйте клавиши панели для выбора модуля, который вы хотите редактировать.

В режиме редактирования следующие клавиши служат для выбора редактируемого модуля. Выбранная клавиша мигает.

#### Клавиша ZNR/EQ EDIT

Выбирает модуль EQ или ZNR. С каждым нажатием клавиши цвет мигающего индикатора меняется, и редактируемый модуль меняется соответственно.

Мигает красным	модуль EQ часть 1
Мигает зеленым	модуль EQ часть 2
Мигает оранжевым	ZNR



#### Клавиша TOTAL

Служит для установки названия патча, уровня патча (общий уровень выходного сигнала патча) и других параметров, применяемых к патчу в целом, а также общих параметров, применяемых ко всем патчам. С каждым нажатием клавиши цвет мигающего индикатора меняется, и редактируемый модуль меняется соответственно.

Мигает красным	Устанавливает название и уровень патча.
Мигает зеленым	Устанавливает функции RTM и переключателя CONTROL (см. стр. 30).
Мигает оранжевым	Производит настройку имитатора усилителя (общий параметр).

Если выбран модуль, который выключен в текущем патче, редактирование становится невозможным (на дисплее отображается "OFF"). Однако, настройку ZNR можно выполнить и тогда, когда модуль EQ выключен.

#### 4. Используйте ручку PARM SELECT для выбора редактируемого параметра.



Когда вы повернете ручку PARM SELECT, на дисплее по очереди отображаются эффекты модуля, выбранного на шаге 3, и параметры эффектов. (То, какой параметр отображается, зависит от выбранного в настоящее время модуля и эффекта). Текущую настройку параметра можно проверить с помощью индикатора GROUP/BANK.

#### 5. Используйте ручку PARM VALUE/ADJUST для изменения настройки параметра (или эффекта).

Чтобы изменить параметр, показанный на дисплее, используйте ручку PARM VALUE/ADJUST. Когда изменяется выбранный эффект или параметр, на индикаторе GROUP/BANK появляется отметка EDITED (.)



#### 6. Чтобы изменить настройку ON/OFF модуля эффектов, используйте следующие футсвитчи или клавиши.

В режиме редактирования следующие клавиши или футсвитчи можно использовать для изменения настройки ON/OFF модуля. Клавиша модуля, который был установлен в OFF, гаснет, и модуль нельзя больше редактировать. (Однако, настройки ZNR можно менять, и когда модуль EQ установлен в OFF.)

#### • Модуль DRIVE

Клавиша DRIVE (\*1), футсвитч 1

#### • Модуль MOD

Клавиша MOD (\*1), футсвитч 2

#### • DLY/REV

Клавиша DLY/REV (\*1), футсвитч 3

#### • Модуль EQ

Клавиша ZNR/EQ EDIT (\*2)

(\*1) Каждое нажатие клавиши: группа А, группа В, OFF

(\*2) Каждое нажатие клавиши: ZNR (оранжевый) — EQ часть 1 (красный) — EQ часть 2 (зеленый). Когда выбран EQ часть 1 или 2, нажатие клавиши в течение 1 секунды переключает EQ между ON и OFF.

#### 7. Если вы хотите продолжить редактирование других параметров или модулей, повторите шаги 3 - 6.

#### 8. Когда редактирование завершено, нажмите клавишу EDIT/CANCEL.

GFX-8 возвращается в режим воспроизведения.

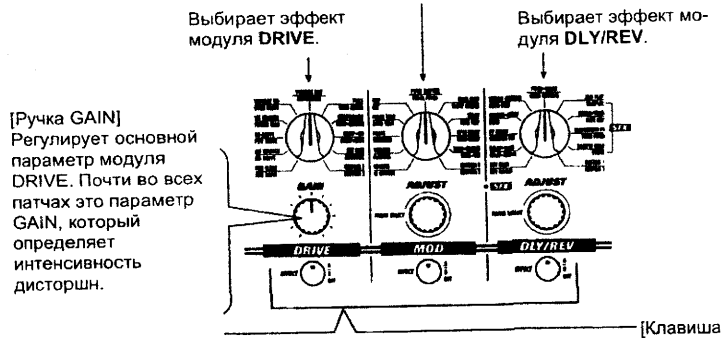
Все изменения, произведенные в режиме редактирования, являются временными. При переключении патча настройки возвращаются в исходное состояние. Если вы хотите оставить изменения, сохраните патч (см. стр. 18).

## Быстрое редактирование (1)

В режиме редактирования следующие ручки и клавиши могут использоваться, чтобы непосредственно редактировать выбранный эффект или параметр.

### [Селектор DRIVE/MOD/DLY/REV]

Выбирает эффект модуля MOD.



### DRIVE/MOD/DLY/REV]

Включает и выключает соответствующий модуль (DRIVE, MOD, DLY/REV) и переключает группу выбираемых эффектов. С каждым нажатием клавиши прибор переключается между следующими тремя состояниями.

**Клавиша не горит или медленно мигает красным**  
Соответствующий модуль выключен.

**Клавиша горит/мигает красным**  
Модуль включен и выбран эффект из группы А (верхние надписи).

**Key lit/flashing green**  
Модуль включен и выбран эффект из группы В (нижние надписи).

Когда эффект переключается, название нового эффекта отображается на дисплее примерно 2 секунды.

## Быстрое редактирование (2)

Основные параметры каждого модуля можно быстро отредактировать, используя ручки PARM 1 - 4.

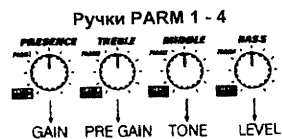
- Используйте клавишу DRIVE, MOD, DLY/REV, ZNR/EQ EDIT или TOTAL для выбора редактируемого модуля.

Выбранная клавиша начинает мигать.

- Используйте ручки PARM 1 - 4 для редактирования параметра, выбранного на шаге 1.

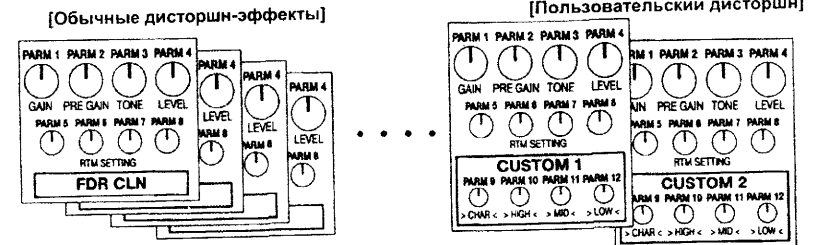
В режиме редактирования основные параметры (параметр 1 - 4) выбранного в настоящее время модуля присвоены ручкам PARM 1 - 4.

Например, когда выбран эффект OVER DRV в модуле DRIVE, ручки PARM 1 - 4 управляют следующими параметрами.



## Создание пользовательского дисторшна

Эффекты с номерами 11A и 11B в модуле DRIVE зарезервированы для специальных дисторшн-эффектов, создаваемых пользователем. В пользовательском дисторшн кроме обычных параметров эффекта (PARM1 - PARM8) присутствуют еще четыре параметра (PARM9 - PARM12), которые позволяют управлять характером дисторшн и другими характеристиками.



PARM 9 > CHAR < Характер дисторшн  
 PARM 10 > HIGH < Высокочастотный диапазон  
 PARM 11 > MID < Среднечастотный диапазон  
 PARM 12 > LOW < Низкочастотный диапазон

Если вы установили эти параметры и сохранили результат в виде патча, вы можете использовать его как новый дисторшн-эффект в других патчах.

- Активизируйте режим редактирования.

- Выберите CUSTOM1 (11 A) или CUSTOM2 (11 B) в модуле DRIVE.

Убедитесь, что модуль DRIVE включен.

- Вызовите параметры 1 - 8 и произведите желаемые настройки.

**NOTE** Для оптимального использования параметров пользовательского дисторшн рекомендуется настроить параметры 1 - 4 следующим образом.

PARM1 GAIN 1 - 30 (по желанию)  
 PARM2 PRE GAIN 7  
 PARM3 TONE 5  
 PARM4 LEVEL 25

- Нажмите клавишу GROUP/CUSTOM SET один раз.

Это действие вызовет параметр 9. На дисплее появляется название параметра (">CHAR<"), и индикатор GROUP/BANK показывает текущее значение.

Параметр 9 можно также вызвать с помощью ручки PARM SELECT. Это удобно, чтобы переключиться на любой из параметров 1 - 12.

- Используйте ручку PARM VALUE, чтобы настроить значение.

Параметры 9 - 12 - это особые параметры пользовательского дисторшн, которые позволяют настроить характеристики каждой полосы частот отдельно.

- Вызовите параметры 10 - 12, так же, как 9, с помощью ручки PARM SELECT, и используйте ручку PARM VALUE для настройки значения.

- Когда вы создадите пользовательский дисторшн-эффект, сохраните патч.

**NOTE** Параметры 9 - 12 являются общими параметрами, которые затрагивают все патчи. Например, если были настроены параметры 9 - 12 пользовательского дисторшн 1 в патче, и патч был сохранен, изменения коснутся всех патчей, в которых используется пользовательский дисторшн 1 (тип эффекта 11 A).



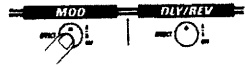
## Сохранение пользовательских настроек модуля

Настройки для модулей MOD и DLY/REV можно сохранить как пользовательские. Сохраненные пользовательские настройки можно вызвать в любое время в режиме редактирования, чтобы использовать с новыми или существующими патчами.

**NOTE** Действия отличаются от создания пользовательского дисторшна в модуле DRIVE.

1. Активируйте режим редактирования.

2. Нажмите клавишу MOD или DLY/REV, чтобы выбрать модуль, для которого вы хотите сохранить пользовательские настройки.



Убедитесь, что выбранный модуль включен.

3. Выберите желаемый эффект и настройки параметров для модуля, выбранного на шаге 2.

4. Нажмите клавишу GROUP/CUSTOM SET.



На дисплее мигает название эффекта, а на индикаторе GROUP/BANK – индикация "C1".

## Сохранение и копирование патчей (режим сохранения)

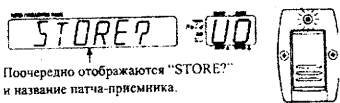
Если вы не сохраните отредактированные патчи в памяти, настройки вернутся в исходное состояние при переключении патчей. Не забудьте сохранить измененные патчи, которые вы хотите оставить. Также возможно скопировать существующий патч и сохранить его в другом месте. Например, копирование всех патчей, используемых в определенной песне, в один пользовательский банк упростит вызов патчей во время представления с помощью футсвитчей 1 - 4.

1. В режиме воспроизведения или редактирования нажмите клавишу STORE.



GFX-8 переходит в режим сохранения, и на дисплее поочередно отображаются индикация "STORE?" и название патча-приемника сохранения. Индикатор GROUP/BANK отображает номер группы/банка приемника. Горит индикатор футсвитча 1 - 4, соответствующего приемнику.

Если вы не хотите сохранять отредактированный патч в текущем патче-приемнике, измените название патча до



Поочередно отображаются "STORE?" и название патча-приемника.

нажатия клавиши STORE.

2. Используйте футсвитчи BANK UP/DOWN и 1 - 4 для выбора сохраняемого (копируемого) патча.

Если отредактированный патч принадлежит к пользовательской группе, в качестве сохраняемого будут выбраны первоначальные группа/банк/футсвитч, если не было

**NOTE** Если модуль выключен, пользовательские настройки модуля сохранить нельзя.

5. Нажмите клавишу GROUP/CUSTOM SET и выберите C1 (пользовательская настройка 1) или C2 (пользовательская настройка 2).

6. Чтобы сохранить произведенные пользовательские настройки, нажмите клавишу STORE.



Сохраненные пользовательские настройки могут быть вызваны в любое время выбором 11A (пользовательская настройка 1) или 11B (пользовательская настройка 2) в модуле MOD или DLY/REV.

Для отмены процесса сохранения нажмите клавишу CANCEL.

других указаний. Когда группа/банк меняется, изменяемая часть индикатора GROUP/BANK мигает.

3. Чтобы выполнить процесс сохранения (копирования) патча, еще раз нажмите клавишу STORE.

Выполняется процесс сохранения (копирования), и прибор автоматически возвращается в режим воспроизведения. Чтобы отменить действие, нажмите клавишу CANCEL до того, как нажать клавишу STORE во второй раз.

• Патчи в пресетных группах (A, B, C, D) доступны только для чтения и не могут быть использованы в качестве приемников. Если при нажатии клавиши STORE выбран патч из пресетной группы, патч-приемник автоматически изменяется на "U0" и футсвитч 1. Если нужно, измените патч-приемник с помощью переключателя группы/банка/футсвитча USER.

• Когда процесс сохранения (копирования) выполнен, содержимое патча-приемника перезаписывается и предыдущие данные нельзя восстановить. Однако, можно восстановить заводские настройки любого пользовательского патча (или всех патчей) (см. стр. 41).

## Эффекты и параметры

В этом разделе описаны все эффекты и параметры модулей GFX-8. Параметры, которые являются общими для всех или некоторых эффектов, описаны только один раз.

### Модуль DRIVE

В этот модуль входят разнообразные эффекты, включая имитатор акустики, дисторшн, овердрайв и fuzz.

**G** [GLOBAL] означает общий параметр, который влияет на все патчи.

**C** [CONTROL SW] указывает на пункт, управляемый переключателем CONTROL (см. стр. 31).

• Параметр 1 модуля DRIVE можно настроить ручкой GAIN и в том случае, когда выбран другой модуль.

\* У типов 1A - 7B одинаковые параметры.

**ТИП 1A FDRCLN**

Чистое звучание встроенного лампового усилителя.

**ТИП 1B FDR DRV**

Драйв-звучание встроенного лампового усилителя.

**ТИП 2A MS CRU**

Хрустящий звук лампового стек-усилителя в британском стиле.

**ТИП 2B MS DRV**

Драйв-звучание лампового стек-усилителя в британском стиле.

**ТИП 3A BG DRV**

Драйв-звук лампового стек-усилителя с округлой серединой.

**ТИП 3B PVY DRV**

Драйв-звучание высокочувствительного лампового стек-усилителя, идеально подходит для хэви-метал.

**ТИП 4A VX CRU**

Хрустящий звук в старом стиле.

**ТИП 4B PWR LEAD**

Звучание ведущей гитары с хорошим балансом мощности.

**ТИП 5A V-OD**

Сухой перегруженный звук.

**ТИП 5B OVER DRV**

Перегруженный звук со звонким кабинетом.

**ТИП 6A V-DIST**

Сухое звучание дисторшна.

**ТИП 6B DIST**

Сильное звучание дисторшна.

**ТИП 7A FUZZ**

Гулый фуззовый тон.

**ТИП 7B WD METAL**

Высокочувствительный агрессивный звук.

Ручка GAIN **GAIN** 1-30

Параметр 1 **GAIN** 1-30  
Регулирует окончательный gain.

Параметр 2 **PRE GAIN** 1-10  
Регулирует количество основного distortion.

Параметр 3 **TONE** 0-10  
Настраивает тон.

Параметр 4 **LEVEL** 1-30

Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля DRIVE.

Параметр 5 **RTM MAX** 0-99, 1.0

Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует максимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).

Параметр 6 **RTM MIN** 0-99, 1.0

Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует минимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).

Параметр 7 **RTM DES** 1-4

Выбирает параметр, регулируемый RTM. Можно выбрать параметр 1 - 4.

Параметр 8 **RTM CTL** oF, Pd, 1 - 5, 8 - 31

Выбирает средство управления RTM. Доступны настройки "oF" (выключено), "Pd" (педаль экспрессии), MIDI-связь 1 - 5, 8 - 31.

**C** Когда модуль DRIVE включен, переключатель действует как переключатель повышения, который в дальнейшем повышает уровень звука модуля DRIVE. С каждым нажатием переключателя CONTROL (футсвитч 4), настройка переключается между обычным уровнем (индикатор не горит) и повышенным (индикатор горит).

**ТИП 8A COMP**

Это комбинация компрессора и чистого звука.

Ручка GAIN **COMP SNS** oF, - 10

Параметр 1 **TONE** 0-10

Параметр 2 **COMP SNS** oF, 1-10

Регулирует глубину эффекта компрессора. Когда установлен в "oF", эффект не действует.

Параметр 3 **ATTACK** 1-10

Регулирует время достижения максимума эффекта.

Параметр 4 - Параметр 8  
См. тип 1A (FDRCLN).

**C** См. тип 1A (FDRCLN).

\* У типов 8B - 9B одинаковые параметры.

**ТИП 8B CMP+CRU**

Это комбинация компрессора и crunch.

**ТИП 9A CMP+OD**

Это комбинация компрессора и перегрузки.

**ТИП 9B CMP+DIST**

Это комбинация компрессора и distortion.

Ручка GAIN **GAIN** 1-30

Параметр 1 **GAIN** 1-30

Регулирует интенсивность эффекта.

Параметр 2 **COMP SNS** oF, 1-10

Регулирует глубину эффекта компрессора. Когда установлен в "oF", эффект не действует.

- Параметр 3 ATTACK** 1-10  
Регулирует время достижения максимума эффекта.
- Параметр 4 - Параметр 8**  
См. тип 1А (FDRCLN).
- См. тип 1А (FDRCLN).**

### ТИП 10А EXT DIST

Вместо встроенного модуля DRIVE используется distortion, подключенный к гнездам EXT.DIST SEND/RETURN на задней панели.

- Ручка GAIN SEND LVL** 1-10
- Параметр 1 SEND LVL** 1-10  
Регулирует уровень сигнала, поступающего в гнездо EXT.DIST SEND.
- Параметр 2 COMP SNS** oF, 1-10  
Регулирует глубину эффекта компрессора. Когда установлен в "oF", эффект не действует.
- Параметр 3 ATTACK** 1-10  
Регулирует время достижения максимума эффекта.
- Параметр 4 - Параметр 8**  
См. тип 1А (FDRCLN).
- См. тип 1А (FDRCLN).**

### ТИП 10В ACOUSTIC

Изменяет звучание электрогитары на звучание акустики.

- Ручка GAIN TOP** 1-10
- Параметр 1 TOP** 1-10  
Регулирует особое звучание струн акустики.
- Параметр 2 BODY** 1-10  
Настраивает характер звучания корпуса гитары.
- Параметр 3 TONE** 0-10  
Регулирует общее качество звука.
- Параметр 4 - Параметр 8**  
См. тип 1А (FDRCLN).
- См. тип 1А (FDRCLN).**

### ТИП 11А CUSTOM1 ТИП 11В CUSTOM2

Эти эффекты позволяют вам разработать вашу собственную схему distortion для получения желаемого звука.

## Модуль ZNR/EQ (Zoom Noise Reduction/Equalizer)

В этот модуль входит функция ZNR (Zoom Noise Reduction), уменьшающая шумов во время пауз, и эквалайзер для настройки спектрального баланса звука.

[CONTROL SW] указывает на пункт, которым можно управлять с помощью переключателя CONTROL (см. стр. 31).

• В режиме редактирования цвет мигающего индикатора ZNR/EQ EDIT меняется с каждым нажатием клавиши, и соответственно изменяется редактируемый модуль.

- Оранжевый ZNR
- Красный Модуль EQ часть 1
- Зеленый Модуль EQ часть 2

- Ручка GAIN GAIN** 1-30
- Параметр 1 GAIN** 1-30  
Регулирует общий gain.
- Параметр 2 PRE GAIN** 1-10  
Регулирует основной distortion.
- Параметр 3 TONE** 0-10  
Регулирует тон.
- Параметр 4 - Параметр 8**  
См. тип 1А (FDRCLN).

Обратите внимание, что параметры 9-12, описанные ниже - общие параметры, влияющие на все пачки. (За деталями обратитесь к стр. 17.)

Пользовательские эффекты distortion могут быть настроены более точно с помощью прилагаемой программы.

- Параметр 9 >CHAR<** ③  
Выбирает характер distortion в высокочастотном диапазоне.
- c1, c2: Distortion с чистым звучанием  
o1, o2: Перегруженный distortion  
d1, d2: Обычный distortion  
A1, A2: Distortion усилителя  
S1, S2: Звук настраивается на компьютере
- Параметр 10 >HIGH<** ③  
Выбирает характер distortion в высокочастотном диапазоне.

L1 - L4: С прохождением низких частот  
Ft: Плоский  
P1 - P4: Максимальный  
S1, S2: Звук настраивается на компьютере

- Параметр 11 >MID<** ③  
Выбирает характер distortion в среднечастотном диапазоне.
- L1 - L3: Акцент на низких частотах  
M1 - M3: Акцент на средних частотах  
H1 - H3: Акцент на высоких частотах  
S1, S2: Звук настраивается на компьютере

- Параметр 12 >LOW<** ③  
Выбирает характер distortion в низкочастотном диапазоне.
- H1 - H2: С прохождением высоких частот  
Ft: Плоский  
P1 - P4: Максимальный  
b1, b2: С повышением  
S1, S2: Звук настраивается на компьютере

**См. тип 1А (FDRCLN).**

### ZNR (Zoom Noise Reduction)

Эта система позволяет уменьшить шум во время пауз игры, не изменяя характер звука.

- Параметр 1 ZNR** oF, 1-15  
Регулирует чувствительность ZNR. Выберите настройку, при которой достигается наилучшее снижение шумов без придания звуку ненатурального характера. Когда установлен в "oF", действие ZNR убирается.

### EQ P1 (Equalizer Page 1)

Это часть 1 четырехполосного эквалайзера, для подстройки звука. Эффект эквалайзера только один, но из-за большого количества параметров настройки разбиты на 2 части (EQ P1/EQ P2) для действия

клавишей ZNR/EQ EDIT. (Если используется ручка PARM SELECT, можно последовательно вызывать параметры 1-12.)

- Параметр 1 PRESENCE** -12 -12  
Регулирует снижение/повышение ультразвуковых частот (выше 8 кГц).
- Параметр 2 TREBLE** -12 -12  
Регулирует снижение/повышение высоких частот.
- Параметр 3 MIDDLE** -12 -12  
Регулирует снижение/повышение средних частот.
- Параметр 4 BASS** -12 -12  
Регулирует снижение/повышение низких частот.

### EQ P2 (Equalizer Page 2)

Это часть 2 четырехполосного эквалайзера.

- Параметр 1 EQ LEVEL** 1-30  
Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля EQ. Настройка 25 дает одинаковый уровень (уровень входного сигнала = уровню выходного).
- Параметр 2 TRBL FRQ** 63-6.3 (см. табл.)  
Регулирует центральную частоту диапазона высоких частот (630 Гц - 6.3 кГц).
- Параметр 3 MID FRQ** 16-1.6 (см. табл.)  
Регулирует центральную частоту диапазона средних частот (160 Гц - 1.6 кГц).
- Параметр 4 BASS FRQ** 06-63 (см. табл.)  
Регулирует центр. частоту низких частот (60 Гц - 630 Гц).

### Значения настройки частот модуля EQ

частота TREBLE	Дисплей	частота MID	Дисплей	частота BASS	Дисплей
630 Гц	63	160 Гц	16	60 Гц	06
800 Гц	80	200 Гц	20	80 Гц	08
1.2 кГц	1.2	315 Гц	31	125 Гц	12
1.6 кГц	1.6	400 Гц	40	160 Гц	16
2.5 кГц	2.5	630 Гц	63	200 Гц	20
3.2 кГц	3.2	800 Гц	80	315 Гц	31
5.1 кГц	5.1	1.2 кГц	1.2	400 Гц	40
6.3 кГц	6.3	1.6 кГц	1.6	630 Гц	63

- Параметр 5 RTM MAX** 0-99, 1.0  
Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует максимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).
- Параметр 6 RTM MIN** 0-99, 1.0  
Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует минимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).
- Параметр 7 RTM DES** 1-8  
Выбирает параметр, регулируемый RTM. Можно выбрать параметр 1 - 8.
- Параметр 8 RTM CTL** 1-8  
Выбирает средство управления RTM. Доступны настройки "oF" (выключено), "Pd" (педаль экспрессии), MIDI-связь 1 - 5, 8 - 31.
- Когда эффект включен, выводимый звук отключается, пока нажат переключатель CONTROL (во время отключения звука (mute) горит индикатор).

## Модуль MOD (Modulation)

В этот модуль входят такие пространственные эффекты, как хорус и фленджер, эффекты с уникальным звуком, как auto-wah, и эффекты модуляции, например, кольцевой модулятор.

- Указывает на параметр, которым можно управлять с помощью RTM (см. стр. 30).
- Указывает на параметр, управляемый ручкой PARM SELECT во время easy edit (см. стр. 11).
- Указывает на параметр, для которого возможен ввод tap input с помощью переключателя CONTROL (см. стр. 31).
- [CONTROL SW] указывает на пункт, управляемый переключателем CONTROL (см. стр. 31).

- Параметр 2 RATE** 1-50
- Параметр 3 PRE DLY** 0-50
- Параметр 4 CHO MIX** 0-50
- Параметр 5 RTM MAX** 0-99, 1.0  
Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует максимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).
- Параметр 6 RTM MIN** 0-99, 1.0  
Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует минимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).

- Параметр 7 RTM DES** 1-4  
Выбирает параметр, регулируемый RTM. Можно выбрать параметр 1 - 4.
- Параметр 8 RTM CTL** oF, Pd, 1-5, 8-31  
Выбирает средство управления RTM. Доступны настройки "oF" (выключено), "Pd" (педаль экспрессии), MIDI-связь 1 - 5, 8 - 31.
- Индикатор горит: Параметр CHO MIX на максимум. Индикатор не горит: Значение параметра CHO MIX около значения, сохраненного для этого пачка.

### ТИП 1В CE CHO

Это хорус с теплым звучанием.

- Параметр 1 DEPTH** 0-50
- Параметр 2 RATE** 1-50
- Параметр 3 TONE** 0-50  
Регулирует качество звука.

### ТИП 1А CHORUS

Это хорус с чистым звучанием.

- Параметр 1 DEPTH** 0-50

Параметр 4 **CE MIX** 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Индикатор горит: Параметр CE MIX на максимуме.  
Индикатор не горит: Значение параметра CE MIX около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 2A VIBRATO

Это эффект вибрато, периодически изменяющий высоту.

Параметр 1 **DEPTH** 0-50

Параметр 2 **VIB RATE** 1-50

Параметр 3 **BALANCE** 0-50

Параметр 4 **RISETIME** oF, 1-50

Регулирует задержку между входным сигналом и началом эффекта. Когда включено "oF", эффект всегда действует.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Индикатор горит: Параметр VIB RATE на максимуме.  
Индикатор не горит: Значение параметра VIB RATE около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 2B FLANGER

Этот эффект производит специфический холмистый звук.

Параметр 1 **DEPTH** 0-50

Параметр 2 **FLG RATE** 1-50

Параметр 3 **PRE DLY** 0-50

Параметр 4 **FEEDBACK** -15 - 0 - 15

Регулирует интенсивность эффекта.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Индикатор горит: Параметр FLG RATE на максимуме.  
Индикатор не горит: Значение параметра FLG RATE около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 3A PHASE

Эффект производит свистящий звук.

Параметр 1 **RESO** 1-50

Регулирует резонанс.

Параметр 2 **PHA RATE** 1-50

Параметр 3 **CHAR** 1-4

Выбирает характеристики звука phase.

Параметр 4 **POSITION** bF, AF

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Индикатор горит: Параметр PHA RATE на максимуме.  
Индикатор не горит: Значение параметра PHA RATE около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 3B TREMOLO

Эффект периодически изменяет уровень сигнала.

Параметр 1 **DEPTH** 0-50

Параметр 2 **TRM RATE** 1-50

Параметр 3 **CLIP** 0-10

Настраивает форму волны сигнала модуляции. Более высокие значения дают большую обрезку верха волны.

Параметр 4 **RISETIME** oF, 1-50

Регулирует задержку между входным сигналом и началом эффекта. Когда включено "oF", эффект всегда действует.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Индикатор горит: Параметр TRM RATE на максимуме.  
Индикатор не горит: Значение параметра TRM RATE около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 4A PDL WAH (Pedal Wah)

Эффект позволяет использовать педаль экспрессии для неавтоматической регулировки wah.

Параметр 1 **PWA FREQ** 1-50

Устанавливает центральную частоту эффекта wah.

Параметр 2 **DRY LVL** 0-50

Настраивает уровень исходного звука.

Параметр 3 **WET LVL** 0-50

Настраивает уровень обработки.

Параметр 4 **POSITION** bF, AF

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект wah перейдет в состояние bypass.

### ТИП 4B AUTO WAH

Действие этого эффекта изменяется в зависимости от интенсивности максимумов.

Параметр 1 **RESO** 1-50

Регулирует резонанс.

Параметр 2 **SHIFT** dn, UP

Устанавливает направление эффекта wah.

Параметр 3 **AWA SENS** 1-50

Регулирует чувствительность эффекта.

Параметр 4 **POSITION** bF, AF

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект wah перейдет в состояние bypass.

### ТИП 5A STP

Это специальный эффект с пошаговыми характеристиками фильтра.

Параметр 1 **DEPTH** 0-50

Параметр 2 **STP RATE** 1-50

Параметр 3 **FEEDBACK** 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

Индикатор горит: Параметр STP RATE на максимуме.  
Индикатор не горит: Значение параметра STP RATE около значения, сохраненного для этого патча.

## пользовательской группы

☆ Для проверки нового звучания VAMS (Технология варьируемого акустического моделирования)

UO-1 GFX DRV UO-3 FDR REV UO-4 ME\*SA U1-1 MS 9000

Звучание 5150 Звучание TWIN Выпрямленный звук Звучание JCM

U4-1 SOLDN U4-4 RETRO VX US-4 VH-T AMP

Тяжелый роковый звук вслушной гитары Звучание AC30 Тяжелый драйв с комбо-кабинетом

☆ Имитация игры артиста

U6-2 ROOT 335 U6-4 JB STYLE U7-2 BLACKZEP

Знаменитое звучание

Carlton гармония JB BlackDog

☆ Замечательный звук для соло

U1-2 ZM LEAD U7-1 BZ FIRE

Особое звучание ZOOM Новый драйв для соло

☆ Кристально чистое звучание

U4-3 FD CLEAN uO-3 SURF

Основной чистый Тремоло и реверберация

☆ Попробуйте RTM (модуляция в реальном времени) с педалью!

U3-4 PDL WAH u1-2 MELLOW

Основной Wah Ритм->Соло

☆ Настройки для прямой записи в линию

u4-2 LINE DRV u4-3 LINE CHO u5-3 LINE AG

Плотный звук для соло Чистый хорус Хорош для акустики

Для лучшего результата используйте имитатор усилителя >  
РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ, стр. 7.

☆ Звучание ZOOM SFX

u8-4 VIRUS U9-2 SE RING u9-3 SE NHK

к, чтобы он подходил для вашей гитары наилучшим образом.

## Список патчей пресетной группы

БАНК PRESET		ПАТЧ 1	ПАТЧ 2	ПАТЧ 3	ПАТЧ 4
A0	HEAVY	OLD VAN	GENERAL	MTL DIST	STACK DV
A1	HEAVY	5150	BOOMY	US HARD	MIGHTY
A2	ROCK	LA ROCK	EDGE	JB STYLE	RETRO
A3	ROCK	BOOSTER	LTN-ROCK	BLACKZEP	MULTI FL
A4	BLUES	COOL OD	WOMAN TN	HVY BLUE	WAH DRV
A5	BLUES	BLUEZ	TELE	'70 SOUL	RF BLUES
A6	INSTRUMENT	MUTE DLY	LA LEAD	STAGE AG	SUNSET
A7	INSTRUMENT	R-ROLL	TOO MUCH	LIGHTVIO	SURF
A8	JAZZ/FUSION	TOUCH	JAZZY	PHA-1000	CROSS OV
A9	JAZZ/FUSION	POP CLN	BALLAD	J-FUSION	NYFUSION
b0	POWER OUT	MS ARENA	BG/SLDN	GFX DRV	FDR REV
b1	POWER OUT	A MAJOR	DBL-BK	MS 9000	GRANGER
b2	POWER OUT	COMBO	PDL-PHA	TUBE STK	SOLIDAMP
b3	POWER OUT	CRU-VX	PDL-JET	SOLDN	FD CLEAN
b4	LINE OUT	LINE MS	LINE CLN	LINE DRV	LINE TRM
b5	LINE OUT	LINE CUT	LINE ARP	LINE CRU	LINE DBL
b6	SFX	INSECT	MAGIC	REVERSE	VIRUS
b7	SFX	GATE	SLOW CLN	SE RING	CRY-LD
b8	VARIATION	COMP-DLY	SPRING	CRYDRIVE	VISUAL
b9	VARIATION	SPARKLE	DEEP	SWEET	JIMI WAH

БАНК PRESET		ПАТЧ 1	ПАТЧ 2	ПАТЧ 3	ПАТЧ 4
C0	HEAVY	MS-HARD	PIC-DIST	TIGHT FZ	PIT 5TH
C1	HEAVY	HM-LEAD	PUNCH	BZ FIRE	HARDDIST
C2	ROCK	J-ROCK	LIGHT BK	CYCLONE	C MAJOR
C3	ROCK	OCT SOLO	CLN LEAD	VIB-CUT	MR'LUKE
C4	BLUES	SLOW HD	SRV	BB-BLUES	PDL WAH
C5	BLUES	BLUEWIRE	LO-FI PH	TR-PVY	SLAP CMP
C6	INSTRUMENT	OCT BOOM	12STRING	A-WAH BK	MELLOW
C7	INSTRUMENT	CHIC	TREM-CHO	STAGE	PAN-CHO
C8	JAZZ/FUSION	MELODY	JACK JR	ZM LEAD	BOSTON
C9	JAZZ/FUSION	CLN STEP	BREEZE	ROOT 335	LA BACK
d0	POWER OUT	DO'VER	MK4	MS OLD	ME*SA
d1	POWER OUT	FLATTUNE	WARM	MTL WAH	RECTI
d2	POWER OUT	CRU+VIB	NIGHT	BRIGHTOD	VH-T AMP
d3	POWER OUT	JB SOLO	SV-WAH	MATCH	RETRO VX
d4	LINE OUT	LINE MOD	LINE SE	LINELEAD	LINE CHO
d5	LINE OUT	LINE BST	LINE PAN	LINE BTM	LINE AG
d6	SFX	U-VIB	AH YEAH	AGGRES	MYSTIC
d7	SFX	TALKING	AFTER	HARM FX	SE NHK
d8	VARIATION	DIRTY WA	SPACY	CRU-TRM	SYNTH G
d9	VARIATION	PHASE IT	GARAGE	WING	PIT DRV

- HEAVY ► Тяжелое роковое звучание
- ROCK ► Различные звуки для музыки в стиле рок
- BLUES ► Блюзовое звучание
- INSTRUMENT ► Подходит для инструментальной и популярной музыки
- JAZZ/FUSION ► Большое количество джазовых и современных звуков для гитары
- POWER OUT ► Можно подключить ко входу усилителя, используйте AMP SIMULATOR для получения более мощного звука
- LINE OUT ► Подходит для прямой записи в линию, для лучшего результата используйте имитатор усилителя
- SFX ► Специальные патчи эффектов ZOOM
- VARIATION ► Разнообразный мир звуков процессора мультieффектов

\* Параметр ZNR(ZOOM NOISE REDUCTION) в каждом патче нужно настроить так, чтобы он подходил для вашей гитары наилучшим образом.

# ZOOM GFX-8

Список патчей pd

БАНК USER		ПАТЧ 1	ПАТЧ 2	ПАТЧ 3	ПАТЧ 4
U0	DEMO	GFX DRV	MS OLD	FDR REV	ME*SA
U1	DEMO	MS 9000	ZM LEAD	PHA-1000	MTL WAH
U2	STANDARD	TUBE STK	BRIGHTOD	RETRO	C MAJOR
U3	STANDARD	MTL DIST	TIGHT FZ	MULTI FL	PDL WAH
U4	MODELING	SOLDN	MATCH	FD CLEAN	RETRO VX
U5	MODELING	GRANDER	RECTI	SOLIDAMP	VH-T AMP
U6	ARTIST	US HARD	ROOT 335	J-FUSION	JB STYLE
U7	ARTIST	BZ FIRE	BLACKZEP	BB-BLUES	PIT 5 <sup>TH</sup>
U8	VARIATION	HARDDIST	HVY BLUE	STAGE AG	A-WAH BK
U9	VARIATION	STAGE	LIGHTVIO	'70 SOUL	CYCLONE
u0	RTM	SUNSET	TR-PVY	SURF	SYNTH G
u1	RTM	CRYDRIVE	MELLOW	SLAP CMP	VIB-CUT
u2	RTM	MIGHTY	SWEET	LA BACK	PIT DRV
u3	RTM	STACK DV	CRU-TRM	PAN-CHO	WAH DRV
u4	LINE OUT	LINELEAD	LINE DRV	LINE CHO	LINE TRM
u5	LINE OUT	LINE BTM	LINE CRU	LINE AG	LINE DBL
u6	ARTIST	MR'LUKE	CROSS OV	WING	JIMI WAH
u7	ARTIST	BOSTON	RF BLUES	NYFUSION	VISUAL
u8	SFX	AGGRESS	REVERSE	MYSTIC	VIRUS
u9	SFX	HARM FX	SE RING	SE NHK	CRY-LD

- DEMO ► Великолепные демонстрационные звуки GFX-8
- STANDARD ► Практичные настройки для использования в группе
- MODELING ► Новое звучание VAMS (Технология варьирования акустического моделирования)
- ARTIST ► Имитация игры знаменитых гитаристов
- VARIATION ► Разнообразный мир звуков процессора мультиспециальных эффектов
- RTM ► Готовые патчи RTM, используйте педаль!
- LINE OUT ► Подходит для прямой записи в линию, для лучшего результата используйте педаль усилителя
- SFX ► Специальные патчи эффектов ZOOM

\* Параметр ZNR(ZOOM NOISE REDUCTION) в каждом патче нужно настроить T

## ТИП 5B CRY

Этот эффект изменяет звук, как talking modulator.

- Параметр 1 DEPTH 0-50
- Параметр 2 SHIFT dn, UP
- Параметр 3 CRY SENS 1-50
- Параметр 4 POSITION bf, AF
- Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

- Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект сгу перейдет в состояние bypass.

## ТИП 6A PITCH

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

- Параметр 1 PITCH -12-0-12, 24
- Параметр 2 FINE -10 - 10
- Параметр 3 TONE 0-50
- Параметр 4 BALANCE 0-50
- Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

- Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

## ТИП 6B PDL PIT (Pedal Pitch)

Этот эффект позволяет изменять высоту, используя педаль экспрессии.

- Параметр 1 TYPE 1-16

Выбирает тип pedal pitch (см. таблицу). В зависимости от типа действие эффекта различно при нажатой и отпущенной педали.

ТИП P-PIT	Минимальное значение педали (педаль отпущена)	Максимальное значение педали (педаль нажата)
1	-100 центов	Только исходный звук
2	Только 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

- Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

- Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

## ТИП 7A RING MOD (Ring Modulator)

Эффект придает звуку металлическую окраску.

- Параметр 1 DEPTH 0-50
- Параметр 2 RNG FREQ 1-50
- Параметр 3 BALANCE 0-50
- Параметр 4 POSITION bf, AF
- Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

- Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

## ТИП 7B SLOW ATK (Slow Attack)

Эффект автоматически производит "звук скрипичного типа", в котором каждая нота усиливается отдельно.

- Параметр 1 SLW TIME 1-50
- Параметр 2 CURVE 0-50
- Параметр 3 POSITION bf, AF
- Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

- Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

## ТИП 8A DELAY

Это дилей с временем задержки от 1 миллисекунды до 6 секунд.

- Параметр 1 TIMEx100 0-60
- Параметр 2 TIMEx1 0-99
- Параметр 3 FEEDBACK 0-50
- Параметр 4 DLY MIX 0-50
- Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

- Регулирует длительность дилея в соответствии с интервалом, в котором нажимается CONTROL.

## ТИП 8B TIMETRIP

Это новейший эффект дилея, который изменяет длительность задержки в зависимости от интенсивности подъема.

- Параметр 1 SENS 1-50
- Параметр 2 SHIFT dn, UP
- Параметр 3 FEEDBACK -10 - 10
- Параметр 4 TRIP BAL 0-50
- Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (CHORUS).

- Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

### ТИП 9А BPM DLY

Эффект дилей позволяет задавать время задержки в BPM.

Параметр 1 **BPM** 40-250



Регулирует значение BPM (количество четвертных нот в минуту, единица темпа). При перемещении ручки PARM 1 значение изменяется шагами по 5. Для точной настройки используйте PARM VALUE.

Параметр 2 **INTERVAL** t1 - t9

Регулирует ноту, определяющую выбор времени задержки, используя настройку темпа BPM как основу.

- t1 = Две целых ноты
- t2 = четвертная с точкой
- t3 = четвертная нота
- t4 = восьмая с точкой
- t5 = три вторых ноты
- t6 = восьмая
- t7 = шестнадцатая с точкой
- t8 = большая триоль
- t9 = шестнадцатая

Параметр 3 **FEEDBACK** 0 - 50

Параметр 4 **BPM MIX** 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1А (CHORUS).

Регулирует длительность дилей в соответствии с интервалом, в котором нажимается CONTROL.

### ТИП 9В HOLD DLY

Это дилей с запоминанием, который может запомнить и воспроизвести фразу длиной до 6 секунд.

Параметр 1 **TIMEx100** 0-60

Регулирует время дилей блоками по 100 мс.

Параметр 2 **TIMEx1** 0-99

Регулирует время дилей блоками по 1 мс.

Параметр 3 **MODE** tr, Gt, So

Выбирает режим запоминания.

### • tr (TRIGGER)

Сэмплирование начинается при нажатии переключателя CONTROL. Когда переключатель нажимается еще раз, сэмплирование останавливается и начинается воспроизведение. Если CONTROL не был нажат дважды, сэмплирование автоматически останавливается после того, как время дилей истекло. Еще одно нажатие переключателя останавливает воспроизведение.



### • Gt (GATE)

Сэмплирование выполняется при нажатом переключателе CONTROL. Если переключатель не отпускают, сэмплирование автоматически останавливается после того, как время дилей, заданное параметрами 1 + 2, истекло, и начинается воспроизведение. Еще одно нажатие переключателя останавливает воспроизведение.



### • So (SOUND ON SOUND)

В этом режиме сэмпленный звук проигрывается над текущим звуком. Пока переключатель CONTROL нажат, звук гитары добавляется к воспроизводимому звуку. Время дилей, регулируемое параметрами 1 + 2, определяет длительность интервала повтора.

- Сэмплированные данные сохраняются, пока модуль не будет выключен или прибор перейдет в состояние bypass.

Параметр 4 **HOLD MIX** 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1А (CHORUS).

Служит для запуска и остановки процесса сэмпления и для начала воспроизведения.

### ТИП 10А TRM - CHO

Это комбинация тремоло и хоруса.

Параметр 1 **TRM DPT** 0-50

Регулирует глубину эффекта тремоло.

Параметр 2 **TRM RATE** 1-50

Регулирует скорость модуляции тремоло.

Параметр 3 **CHO RATE** 1-50

Регулирует скорость модуляции хоруса.

Параметр 4 **CHO MIX** 0-50

Регулирует количество хоруса.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1А (CHORUS).

Включает и выключает тремоло.

### ТИП 10В RING - VIB

Это комбинация кольцевого модулятора и вибрато.

Параметр 1 **VIB DPT** 0-50

Регулирует глубину вибрато.

Параметр 2 **VIB RATE** 1-50

Регулирует скорость вибрато.

Параметр 3 **RING SPD** 1-50

Регулирует частоту модуляции кольцевого модулятора.

Параметр 4 **RING BAL** 0-50

Регулирует баланс кольцевого модулятора.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1А (CHORUS).

Включает и выключает вибрато.

### ТИП 11А CUSTOM1

### ТИП 11В CUSTOM2

Вызывают сохраненные ранее пользовательские настройки 1/2 для модуля MOD. (За информацией по созданию и сохранению пользовательских настроек, см. стр. 18.)

Текущие сохраненные параметры можно отредактировать. Чтобы оставить изменения, сохраните патч.

## Модуль DLY/REV (Delay/Reverb)

Этот модуль содержит в основном отдельные эффекты реверберации, например, дилей и реверберация, но также он включает комбинации с эффектами модуляции и специальными эффектами, и содержит эффект jam, использующий технологию сэмпления.

- Указывает на параметр, которым можно управлять с помощью RTM (см. стр. 30).
- Указывает на параметр, управляемый ручкой PARM SELECT во время easy edit (см. стр. 11).
- Указывает на параметр, для которого возможен ввод tap input с помощью переключателя CONTROL (см. стр. 31).
- [CONTROL SW] указывает на пункт, управляемый переключателем CONTROL (см. стр. 31).

### Основные параметры модуля DLY/REV

- RATE** Регулирует скорость модуляции.
- xx MIX** Регулирует количество обработки.
- BALANCE** Регулирует баланс обработки и исходного звука. Более высокие значения дают более выраженную обработку.
- FEEDBACK** Регулирует обратную связь.
- SHIFT** Регулирует направление действия эффекта. "dn" означает изменение вниз, а "UP" - вверх.

\* У типов 1А и 1В одинаковые параметры.

### ТИП 1А REV HALL

Это эффект реверберации, имитирующий реверберацию концертного зала.

### ТИП 1В REV ROOM

Это реверберация room.

- Параметр 1 **TIME** 1-30
- Регулирует длительность реверберации (время).
- Параметр 2 **PRE DLY** 0-50
- Регулирует время преддилей от начала исходного звука до начала реверберации.
- Параметр 3 **STONE** 0-10
- Регулирует тон обработки.
- Параметр 4 **HALL MIX** 0-50 (когда выбран 1А)
- Параметр 4 **ROOM MIX** 0-50 (когда выбран 1В)
- Параметр 5 **RTM MAX** 0-99, 1.0
- Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует максимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).
- Параметр 6 **RTM MIN** 0-99, 1.0
- Используя максимальное значение параметра, отрегулированного RTM, как основу (100%), этот параметр регулирует минимальное значение RTM в диапазоне 0% (0) - 100% (1.0).
- Параметр 7 **RTM DES** 1-4
- Выбирает параметр, регулируемый RTM. Можно выбрать параметр 1 - 4.
- Параметр 8 **RTM CTL** oF, Pd, 1-5, 8-31
- Выбирает средство управления RTM. Доступны настройки "oF" (выключено), "Pd" (педаль экспрессии), MIDI-связь 1 - 5, 8 - 31.

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

\* У типов 2А и 2В одинаковые параметры.

### ТИП 2А DLY - HALL

Это комбинация дилей и реверберации hall.

### ТИП 2В DLY+ROOM

Это комбинация дилей и реверберации room.

- Параметр 1 **DLY TIME** 1-99, 1.0
- Регулирует время дилей блоками по 10 мс (10 мс x значение настройки = время дилей).
- Параметр 2 **DLY FB** 0-50
- Регулирует обратную связь дилей.
- Параметр 3 **DLY MIX** 0-50
- Регулирует количество дилей.
- Параметр 4 **HALL MIX** 0-50 (когда выбран 2А)
- Параметр 4 **ROOM MIX** 0-50 (когда выбран 2В)
- Регулирует количество реверберации.
- Параметр 5 - Параметр 8
- См. тип 1А (REV HALL).

Регулирует время дилей в соответствии с интервалом нажатия переключателя CONTROL.

### ТИП 3А PP DLY

Это дилей типа ping-pong, в котором звук поочередно появляется справа и слева. Время дилей - от 1 мс до 6 секунд.

- Параметр 1 **TIMEx100** 0-60
- Устанавливает время дилей блоками по 100 мс.
- Параметр 2 **TIMEx1** 0-99
- Устанавливает время дилей блоками по 1 мс.
- Параметр 3 **FEEDBACK** 0-50
- Регулирует количество дилей.
- Параметр 4 **PPD MIX** 0-50
- Параметр 5 - Параметр 8
- См. тип 1А (REV HALL).

Регулирует время дилей в соответствии с интервалом нажатия переключателя CONTROL.

### ТИП 3В SEAMLESS

В этом эффекте дилей продолжает слышаться до 3 секунд после переключения патча.

\* Для использования эффекта seamless, дилей seamless должен быть вызван как новый патч.

- Параметр 1 **TIME** 1-99, 1.0-3.0
- Регулирует время дилей. В диапазоне 1 - 99 расчет: 10 мс x значение настройки = время дилей. В диапазоне 1.0 - 6.0 (для 3В SEAMLESS максимально 3.0) расчет: 1000 мс x значение настройки = время дилей. При перемещении ручки PARM 1 значение меняется по 5. Для точной настройки используйте PARM VALUE.
- Параметр 2 **SEAMTIME** 1-99, 1.0, Hd
- Регулирует время, в течение которого дилей слышен после переключения патча (100 мс x значение настройки = время). Настройка "Hd" означает, что звук дилей сохраняется на время, установленное для этого патча.

Параметр 3 FEEDBACK 0-50

Параметр 4 SEAM MIX 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Регулирует время дилея в соответствии с интервалом нажатия переключателя CONTROL.

### ТИП 4A СПО-DLY

Это комбинация хоруса и дилея.

Параметр 1 TIME 1-99, 1.0-6.0

Регулирует время дилея. В диапазоне 1 - 99 расчет: 10 мс x значение настройки = время дилея. В диапазоне 1.0 - 6.0 (для 3В SEAMLESS максимально 3.0) расчет: 1000 мс x значение настройки = время дилея. При перемещении ручки PARM 1 значение меняется по 5. Для точной настройки используйте PARM VALUE (\*1).

Параметр 2 DLY MIX 0-50

Регулирует количество дилея в звуке.

Параметр 3 CHO RATE 1-50

Регулирует скорость модуляции хоруса.

Параметр 4 CHO MIX 0-50

Регулирует количество хоруса в звуке.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Регулирует время дилея в соответствии с интервалом нажатия переключателя CONTROL.

### ТИП 4B ЕСЮ

Эффект создает мягкое эхо, как на пленке.

Параметр 1 TIME 1-99, 1.0-6.0

См. → (\*1).

Параметр 2 TONE 0-50

Настраивает тон эффекта.

Параметр 3 FEEDBACK 0-50

Параметр 4 ECHO MIX 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Регулирует время дилея в соответствии с интервалом нажатия переключателя CONTROL.

### ТИП 5A ST СПО

Это стерео-хорус с чистым звуком и широким распространением.

Параметр 1 DEPTH 0-50

Параметр 2 RATE 1-50

Параметр 3 TONE 0-50

Регулирует качество звука.

Параметр 4 STCH MIX 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Индикатор горит: Параметр STCH MIX на максимум. Индикатор не горит: Значение параметра STCH MIX около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 5A ST СПО

Эффект периодически изменяет настройку панорамирования (правая/левая стереопозиция) звука.

Параметр 1 PAN DPT 0-50

Регулирует распространение эффекта.

Параметр 2 PAN RATE 1-50

Параметр 3 PAN CLIP 0-10

Регулирует форму волны модуляции. Более высокие значения дают большую обрезку верха волны.

Параметр 4 TRM DPT 0-50

Регулирует глубину изменения уровня, связанную с настройкой панорамирования.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Индикатор горит: Параметр PAN RATE на максимум. Индикатор не горит: Значение параметра PAN RATE около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 6A PIT+DLY

Это комбинированный эффект, в котором к дилею применяется pitch shifter.

Параметр 1 TIME 1-99, 1.0-6.0

См. → (\*1).

Параметр 2 PITCH -12, -1, dt, 1-12, 24

Значение "dt" дает легкое изменение высоты исходного звука. Другие настройки изменяют высоту на количество полутонов, соответствующее настройке.

Параметр 3 FEEDBACK 0-50

Параметр 4 DLY MIX 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Регулирует время дилея в соответствии с интервалом нажатия переключателя CONTROL.

### ТИП 6B BEND СПО

В этом эффекте изменение высоты (pitch bending) следует за взятием каждой ноты.

Параметр 1 DEPTH 0-50

Регулирует скорость pitch bend.

Параметр 2 SHIFT dn, UP

Параметр 3 TIME 1-50

Регулирует длительность предварительного дилея.

Параметр 4 BEND BAL 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

### ТИП 7A JAM PLAY

Эта функция позволяет записывать гитарную фразу во время выступления и воспроизводить ее различными способами. За деталями обратитесь к разделу "Использование Jam Play" на стр. 32.

Параметр 1 STYLE nM, rS, SC

Выбирает способ воспроизведения записанной фразы.

### • nM (Normal)

Воспроизведение в обычном направлении.

### • rS (Reverse)

Выполняет воспроизведение в обратном направлении.

### • SC (Scratch)

Направление воспроизведения меняется соответственно движению педали экспрессии. Нажатие педали из центральной позиции вниз дает обычное воспроизведение, а перемещение педали в противоположном направлении вызывает воспроизведение в обратном направлении.

Параметр 2 TRG/GATE tS, tL, GS, GL, rS

Выбирает режим воспроизведения для футсвича 2.

### • tS (Trigger one-shot)

Нажатие футсвича 2 воспроизводит фразу один раз с начала, в соответствии с настройкой параметра 1. Нажатие футсвича 2 во время воспроизведения останавливает его.

### • tL (Trigger loop)

Нажатие футсвича 2 вызывает непрерывное воспроизведение фразы с начала, соответственно настройке параметра 1. Нажатие футсвича 2 во время воспроизведения останавливает его.

### SFX-эффекты

Если один из SFX-эффектов включен в модуле DLY/REV, модуль MOD отключается.

- Указывает на параметр, которым можно управлять с помощью RTM (см. стр. 30).
- Указывает на параметр, управляемый ручкой PARM SELECT во время easy edit (см. стр. 11).
- [CONTROL SW] указывает на пункт, управляемый переключателем CONTROL (см. стр. 31).

### Основные параметры SFX-эффектов

PRE DLY	Регулирует длительность преддилея.
CHO MIX	Регулирует количество обработки.
SENS	Регулирует чувствительность к максимумам для wah и чувствительность триггера.

### ТИП 7B SAMPLER

Это сэмплер с временем записи/воспроизведения до 25 секунд. За деталями обратитесь к разделу "Использование сэмплера" (см. стр. 34).

Параметр 1 SOURCE PL, AU

Выбирает источник сигнала для записи из следующих.

PL: Сигнал гитары от гнезда INPUT  
AU: Линейный стерео-сигнал от гнезда AUX IN

### СОВЕТ:

Когда выбран PL, сигнал записывается после прохождения модуля EQ. При выборе AU сигнал записывается без прохождения через модули эффектов.

Параметр 2 PITCH oF, on

Этот параметр определяет, выполняется ли выравнивание высоты при изменении скорости воспроизведения. Настройте: "on" (выравнивание включено) и "oF" (выравнивание выключено).

Параметр 3 SPEED 1.0, 94, 89, 84, 79, 75, 71, 67, 50, 25

Выбирает скорость воспроизведения.

Если выравнивание высоты не было выбрано в параметре PITCH, высота воспроизводимого звука меняется в соответствии с параметром SPEED следующим образом.

### • GS (Gate one-shot)

Пока футсвич 2 нажат, прибор воспроизводит фразу один раз с начала, соответственно настройке параметра 1. Отпускание футсвича 2 останавливает воспроизведение.

### • GL (Gate loop)

Пока футсвич 2 нажат, прибор выполняет непрерывное воспроизведение фразы с начала, соответственно настройке параметра 1. Отпускание футсвича 2 останавливает воспроизведение.

### • rS (Retrigger one-shot)

Нажатие футсвича 2 воспроизводит фразу один раз с начала, в соответствии с настройкой параметра 1. Нажатие футсвича 2 во время воспроизведения перезапускает фразу с начала.

Параметр 3 MIX 0-50

### ЗАМЕЧАНИЕ:

В эффекте JAM PLAY нет параметра RTM.

Включает и выключает функцию jam play.

Значение параметра SPEED	Высота воспроизведения
1.0	Исходная высота
94	1 полутоном ниже - 7 полутонов ниже
89	
84	
79	
75	
71	1 октава ниже
67	
50	1 октава ниже
25	2 октавы ниже

Параметр 4 TONE 10-0-10

Регулирует тон воспроизведения. Настройки от -10 до -1 дают обрезку низких частот, а от 1 до 10 - высоких частот.

### ЗАМЕЧАНИЕ:

Когда используется функция сэмплера, педаль экспрессии всегда действует как педаль громкости для входящего/воспроизводимого сигнала. Поэтому в эффекте SAMPLER нет параметра RTM.

Включает и выключает функцию sampler.

### ТИП 8A AWA+TRM

Это комбинация auto-wah и тремоло.

Параметр 1 AWA SNS -10, -1, oF, 1-10

Регулирует чувствительность auto-wah. При отрицательных значениях эффект wah понижается.

Параметр 2 RISE TIME oF, 1-50

Регулирует запаздывание во времени между входным сигналом и началом эффекта тремоло. Когда установлен в "oF", эффект действует всегда.

Параметр 3 TRM DPT 0-50

Регулирует глубину эффекта тремоло.

Параметр 4 TRM RATE 1-50

Регулирует скорость модуляции тремоло.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Индикатор горит: Параметр TRM RATE на максимуме.  
Индикатор не горит: Значение параметра TRM RATE около значения, сохраненного для этого патча.

### ТИП 8B GATE REV

Это эффект реверберации, для которого можно настроить огибающую (кривую изменения звука).

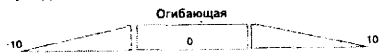
Параметр 1 **DECAY** 1-30

Регулирует длительность реверберации.

Параметр 2 **PRE DLY** 0-50

Параметр 3 **ENV** -10 - 0 - 10

Регулирует огибающую реверберации.



Параметр 4 **GATE MIX** 0-50

Регулирует количество обработки. При значении 50 выводится только обработанный звук.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

### ТИП 9A PPS

Это pitch shifter, который позволяет изменять высоту в соответствии с тональностью сонга.

Параметр 1 **KEY** C, C#, --A#, b

Выбирает тонику шкалы.

Параметр 2 **SCALE** M3, m3, 4t, 5t, 6t

Выбирает гармонический интервал относительно тоники.  
M3 = большая терция m3 = малая терция  
4t = чистая кварта 5t = чистая квинта  
6t = большая секста.

Параметр 3 **SHIFT** dn, UP

Регулирует направление изменения высоты. "dn" означает смещение вниз, а "UP" – вверх.

Параметр 4 **HPS MIX** 0-50

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

### ТИП 9B TWIN PIT

В этом эффекте используются два pitch shifter.

Параметр 1 **PITCH 1** -12 - -1, oF, 1-12, 24

Управляет высотой pitch shift 1 в полутонах.

Параметр 2 **PITCH 2** -12 - -1, oF, 1-12, 24

Управляет высотой pitch shift 2 в полутонах.

Параметр 3 **MODE** Mn/St

Выбирает монофонический (Mn) или стерео (St) режим.

Параметр 4 **BALANCE** 0-50

Регулирует уровень обработанного звука.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

### ТИП 10A SMPLTOLD

В этом эффекте используются два pitch shifter.

Параметр 1 **PATTERN** 1-10

Выбирает паттерн эффекта.

Параметр 2 **SENS** 1-20

Выбирает подходящую настройку для гитары.

Параметр 3 **DRY LVL** 0-50

Регулирует уровень исходного звука.

Параметр 4 **WET LVL** 0-50

Регулирует уровень обработки.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

### ТИП 10B SYNTH

Это эффект, создающий звук синтезаторного типа.

Параметр 1 **COLOR** 1-5

Выбирает характер звучания синтезатора.

Параметр 2 **SENS** 1-20

Параметр 3 **DRY LVL** 0-50

Регулирует уровень исходного звука.

Параметр 4 **WET LVL** 0-50

Регулирует уровень звука синтезатора.

Параметр 5 - Параметр 8

См. тип 1A (REV HALL).

Если эффект включен, при нажатии переключателя CONTROL эффект перейдет в состояние bypass.

### ТИП 11A CUSTOM1

Вызывают сохраненные ранее пользовательские настройки 1/2 для модуля MOD. (За информацией по созданию и сохранению пользовательских настроек обратитесь к стр. 18.)

Текущие сохраненные параметры можно отредактировать. Чтобы оставить изменения, сохраните патч.

### ТИП 11B CUSTOM2

## Модуль TOTAL

Модуль TOTAL – это не отдельный модуль эффектов, а, скорее, раздел прибора, где сохраняется информация об уровне звука в патче и названии патча, а также параметры, общие для всех патчей.

Поскольку в модуле TOTAL большое количество параметров, настройки разделены на 3 части.

Г [GLOBAL] указывает на общий параметр, который относится ко всем патчам.

• В режиме редактирования каждое нажатие клавиши TOTAL меняет цвет мигающего индикатора клавиши TOTAL и, соответственно, редактируемый модуль.

- Красный Модуль TOTAL часть 1 (уровень звука в патче, название патча)
- Зеленый Модуль TOTAL часть 2 (RTM и настройки переключателя CONTROL)
- Оранжевый Модуль TOTAL часть 3 (имитатор усилителя)

### TOTAL P1 (Часть 1)

Параметр 1 **PATCHLVL** 1-50

Регулирует общий уровень выходного сигнала патча. Настройка 40 дает состояние равновесия (уровень входного сигнала = уровню выходного сигнала).

Параметр 2 Определяет позицию ввода

Параметр 3 Определяет символ

Ручки PARM 2 и 3 используются для ввода или изменения названий патчей. Используйте ручки PARM 2 или PARM SELECT, чтобы указать позицию ввода символа (мигающая точка на дисплее), а ручки PARM 3 или PARM VALUE для выбора символа. Могут использоваться следующие алфавитно-цифровые символы.

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

### TOTAL P2 (Часть 2)

Параметр 1 **VOL RTM** oF, on

Определяет, управляет ли педаль экспрессии уровнем громкости. Если настройка – "on", при включенном RTM педаль действует как педаль громкости.

Параметр 2 **CT SW** oF, dS, Eq, Md, rv

Выбирает модуль, управляемый переключателем CONTROL.

oF = Не назначен dS = Модуль DRIVE

Eq = Модуль EQ Md = Модуль MOD

rv = Модуль DLY/REV

Параметр 3 **CT1 XX** xx:OF,1-5,7-31,64-95

Устанавливает номер изменения режима управления (CT1), который передается через разъем MIDI OUT при переключении патча в GFX-8.

Выберите номер изменения режима управления с помощью ручки PARM 3 и используйте ручку PARM VALUE для выбора значения из ряда 0 - 127 (0-99, 0.0...2.7).

Параметр 4 **CT2 XX** xx:OF,1-5,7-31,64-95

Устанавливает номер изменения режима управления (CT2), который передается через разъем MIDI OUT при переключении патча в GFX-8.

Выберите номер изменения режима управления с помощью ручки PARM 4 и используйте ручку PARM VALUE для выбора значения из ряда 0 - 127 (0-99, 0.0...2.7).

### TOTAL P3 (Часть 3)

Параметр 1 **AMP SIM** oF, on

Включает (on) или выключает (oF) имитатор усилителя.

Параметр 2 **AMP TYPE** LC,Lb,LS,AC,AS

Выбирает характеристики имитатора усилителя, соответствующие типу соединения.

Соединение в линию

• LC Основной комбо-усилитель

• Lb Яркий комбо-усилитель

• LS Стек-усилитель

Подключение силового усилителя

• AC Комбо-усилитель

• AS Стек-усилитель

Параметр 3 **CABINET** oF,C1,C2,ST,WL

Выбирает тип имитатора кабинета.

• oF Имитатор кабинета выключен (OFF)

• C1 Кабинет комбо-усилителя с одной 12" колонкой

• C2 Кабинет комбо-усилителя с двумя 12" колонками

• ST Стек-усилитель с четырьмя 10" колонками

• WL Высокий стек-усилитель с четырьмя 10" колонками

Параметр 4 **CABI DPT** 0-10

Регулирует глубину имитатора кабинета.



## Использование RTM

Функция RTM (модуляция в реальном времени) может управляться либо педалью экспрессии на верхней панели, либо управляющими MIDI-сообщениями, поступающими по MIDI-связи. Эта функция может использоваться, например, для изменения количества реверберации во время выступления с помощью педали, или для управления параметрами эффектов во время игры с помощью MIDI-сенсора.

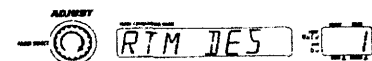
Параметр, управляемый RTM, а также диапазон управления можно задать в режиме редактирования. Для настройки и использования RTM нужно выполнить следующие действия.

1. В режиме воспроизведения выберите патч, для которого устанавливается RTM.
2. Переключитесь в режим редактирования и используйте клавиши DRIVE, ZNR/EQ EDIT, MOD, DLY/REV для выбора модуля, управляемого RTM.
3. Поворачивайте ручку PARM SELECT, пока на дисплее не появится "RTM CTL".



RTM CTL – это параметр, который выбирает способ управления действием RTM. Доступны следующие настройки.

- OF  
RTM в модуле не используется.
  - Pd  
RTM управляется педалью экспрессии прибора.
  - 1 - 5, 8 - 31  
RTM управляется MIDI-режимом изменения с соответствующим управляющим номером.
4. Поверните ручку PARM VALUE, чтобы выбрать "Pd".  
Теперь соответствующий модуль может управляться педалью экспрессии.
  5. Поворачивайте ручку PARM SELECT, пока на дисплее не появится "RTM DES".



RTM DES выбирает, какой параметр эффекта в этом модуле управляется RTM.

6. Поверните ручку PARM VALUE, чтобы выбрать номер параметра (1 - 4), управляемого RTM.
7. Поворачивайте ручку PARM SELECT, пока на дисплее не появится "RTM MAX", и используйте ручку PARM VALUE, чтобы установить максимальное значение параметра.



Для параметра эффекта, выбранного на шаге 6, RTM MAX определяет максимальное значение, которое установится при полном нажатии педали вниз (или когда значение полученного MIDI-сообщения будет 127).

Принимая максимальное значение управляемого параметра за 100 (%), настройка может производиться в диапазоне 0% - 100% (значение настройки = 0-99, 1.0).

8. Поворачивайте ручку PARM SELECT, пока на дисплее не появится "RTM MIN", и используйте ручку PARM VALUE, чтобы установить минимальное значение параметра.



Для параметра эффекта, выбранного на шаге 6, RTM MIN определяет минимальное значение, которое установится при полном отпускании педали (или когда значение полученного MIDI-сообщения будет 0).

Принимая максимальное значение управляемого параметра за 100 (%), настройка может производиться в диапазоне 0% - 100% (значение настройки = 0-99, 1.0).

Также можно присвоить RTM MIN большее значение, чем RTM MAX. Например, если настройка RTM MAX = 0, RTM MIN = 1.0, параметр этого модуля уменьшается при нажатии педали и увеличивается при отпускании.

9. Повторите шаги 2 – 8, чтобы так же произвести настройку RTM для других модулей.

Параметры RTM, доступны отдельно для модулей DRIVE, EQ, MOD, DLY/REV. Это даст возможность одновременно управлять несколькими параметрами в различных модулях.

Также возможно назначить педали экспрессии управление громкостью. Эта настройка производится с помощью параметра VOL\_RTM (см. стр. 29) в модуле TOTAL.

10. Сохраните патч и вернитесь в режим воспроизведения.

Когда педаль экспрессии используется в этом состоянии, назначенный параметр изменяется в запрограммированном диапазоне.

Если параметру были присвоены MAX=1.0 (100%), MIN=0 (0%), педаль экспрессии изменяет параметр следующим образом.



При у параметра MAX=0 (0%), MIN=1.0 (100%), педаль изменяет его следующим образом.



## Использование переключателя CONTROL

Когда GFX-8 находится в режиме ручной настройки или редактирования, переключатель CONTROL (фут-свитч 4) может использоваться для управления в реальном времени. Если вы заранее запрограммировали модуль на управление, вы можете, например, использовать переключатель CONTROL во время выступления, чтобы увеличить значение модуля DRIVE или ввести время дилей с помощью tap input.

1. Выберите патч, для которого вы хотите использовать переключатель CONTROL.
2. Дважды нажмите клавишу TOTAL, чтобы индикатор замигал зеленым.
3. Используйте ручку PARM 2, чтобы присвоить модуль переключателю CONTROL.

Пока клавиша TOTAL мигает зеленым, поворот ручки PARM 2 регулирует параметр CT SW, который выбирает модуль, назначаемый переключателю CONTROL.



Доступны следующие настройки.

- of CONTROL не действует для этого патча.
- dS CONTROL управляет модулем DRIVE.
- Eq CONTROL управляет модулем EQ.
- Md CONTROL управляет модулем MOD.
- rv CONTROL управляет модулем DLY/REV.

Фактическое действие, выполняемое при нажатии переключателя CONTROL, зависит от модуля и эффекта (см. стр. 19 - 29).

4. Сохраните патч и вернитесь в режим воспроизведения.
5. Удерживайте клавишу BANK DOWN нажатой не менее 1 секунды, чтобы активизировать режим ручной настройки.

11. Чтобы переключить модуль эффектов, управляемый RTM, между on и off, полностью нажмите педаль экспрессии вниз.

В педаль экспрессии GFX-8 встроен переключатель, который активируется, когда педаль полностью нажата в режиме воспроизведения. Переключатель служит для включения и выключения модуля, управляемого RTM.

Например, используйте режим редактирования, чтобы установить RTM-управление модулями DRIVE и MOD, так, чтобы один модуль был включен, а другой выключен, и сохраните патч. Когда вы вызовете этот патч в режиме воспроизведения, вы можете переключаться между RTM-управлением двумя модулями каждый раз, когда вы полностью нажмете педаль экспрессии.

Функция, назначенная переключателю CONTROL, активна в режиме ручной настройки (и редактирования).

6. Нажмите переключатель CONTROL.



Вызывается функция, назначенная переключателю CONTROL в этом патче. (Каждому эффекту назначается одна из следующих функций. Назначение фиксируется и не может быть изменено.)

- Усиление on/off  
Переключатель служит для усиления модуля DRIVE. Эта функция может использоваться для всех эффектов модуля DRIVE.
  - Bypass/Mute модуля  
При нажатом переключателе CONTROL эффект модуля переходит в состояние bypass. Может использоваться для модуля EQ и некоторых эффектов модулей MOD и DLY/REV.
  - Ввод Tap input  
Настройку времени дилей можно выполнить (отредактировать), нажимая переключатель CONTROL с желаемым интервалом. Может использоваться для дилей-эффектов в модулях MOD и DLY/REV.
  - Увеличение/уменьшение параметра  
Когда CONTROL нажат, параметр "скорость" флендзера, и т.д., увеличивается до максимума.
7. Для возвращения в режим воспроизведения еще раз нажмите клавишу BANK DOWN не менее, чем на 1 секунду.

## Использование функции Jam Play

В GFX-8 включена функция jam play, которая позволяет записывать и проигрывать гитарные фразы длиной до 12 секунд. Помимо прямого воспроизведения, есть также новые особенности, например, обратное воспроизведение и случайное воспроизведение, при котором вы можете использовать педаль экспрессии, чтобы управлять направлением и скоростью воспроизведения.

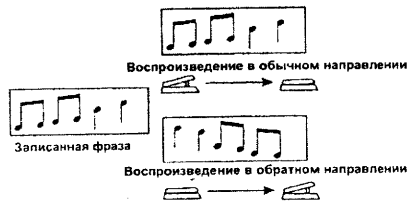
Чтобы воспользоваться функцией jam play, подготовьте патч, использующий эффект JAM PLAY из модуля DLY/REV, и настройте желаемым образом метод воспроизведения и действие футсвича.

1. Выберите патч, в котором вы хотите использовать jam play.
2. Переключитесь в режим редактирования и выберите JAM PLAY (эффект 7A) в модуле DLY/REV (см. стр. 26). Убедитесь, что модуль DLY/REV включен.
3. Используйте ручку PARM 1 для выбора желаемого параметра STYLE (метод воспроизведения записанной фразы).

- nM (Normal) Воспроизведение в обычном направлении.
- rS (Reverse) Воспроизведение в обратном направлении.
- SC (Scratch) Направление воспроизведения изменяется в соответствии с направлением движения и скоростью педали экспрессии, результатом является эффект царапания.

При переключении на случайное воспроизведение с другого метода или при обратном переключении, предыдущие записанные данные стираются. При выборе случайного воспроизведения максимальное время записи составляет 2 секунды.

### Случайное воспроизведение (Scratch)



4. Если параметр STYLE был установлен в "nM" (Normal) или "rS" (Reverse), используйте ручку PARM 2 для выбора параметра TRIG/GT (режим trigger/gate).

### tS (trigger one-shot)



Нажатие футсвича ►/■ (футсвич 2) воспроизводит запись один раз с начала.

Нажатие футсвича ►/■ во время воспроизведения останавливает его.

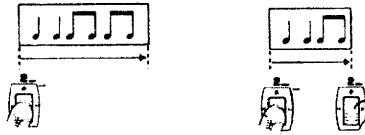
### tL (trigger loop)



Нажатие футсвича ►/■ вызывает непрерывное воспроизведение фразы с начала.

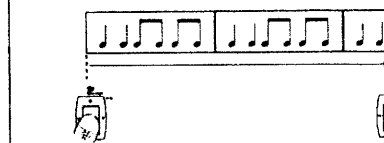
Нажатие футсвича ►/■ во время воспроизведения останавливает сонг.

### GS (Gate one-shot)



Когда футсвич ►/■ нажат, выполняется воспроизведение один раз с начала.

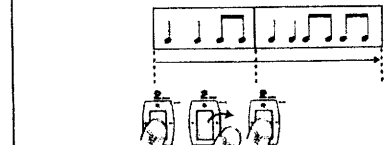
Отпускание футсвича ►/■ во время воспроизведения останавливает его.



### GL (Gate loop)

Когда футсвич ►/■ нажат, выполняется непрерывное воспроизведение фразы с начала.

Отпускание футсвича ►/■ во время воспроизведения останавливает его.



### rS (retrigger one-shot)

Нажатие футсвича ►/■ воспроизводит запись один раз с начала.

Нажатие футсвича ►/■ во время воспроизведения перезапускает воспроизведение.

Если параметр STYLE установлен в "SC", этот параметр не действует.

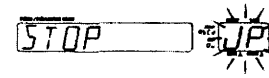
Если эффект JAM PLAY выбран для модуля DLY/REV, педали экспрессии и переключателю CONTROL автоматически назначается функция jam play.

5. Сохраните патч и вернитесь в режим воспроизведения.

Когда в режиме воспроизведения выбран патч, в котором может использоваться jam play, клавиша DLY/REV мигает.

6. Для активизации jam play полностью нажмите вниз педаль экспрессии в режиме воспроизведения, или нажмите переключатель CONTROL в режиме ручной настройки.

GFX-8 переходит в режим jam play и входит в состояние ожидания записи. На дисплее отображается "STOP", а на индикаторе GROUP/BANK мигает "JP".



7. Играя на вашем инструменте, нажмите футсвич REC (футсвич 3).

На дисплее прокручивается индикация "RECORDING", и начинается запись.

Для jam play источником записи всегда является обработанный сигнал. Когда выбран "nM" или "rS" в качестве параметра STYLE, педаль экспрессии может использоваться для регулировки уровня входного сигнала.

8. Чтобы остановить запись на полпути, нажмите футсвич ►/■ (футсвич 2).

Запись останавливается и начинается воспроизведение в соответствии с выбранной настройкой. Если футсвич ►/■ не был нажат, запись останавливается автоматически после истечения 12 секунд, и начинается воспроизведение в соответствии с выбранной настройкой.

9. Используйте футсвич ►/■ (футсвич 2) для воспроизведения/остановки записанной фразы.

Если "SC" был выбран в качестве параметра STYLE, педаль экспрессии может использоваться для случайного воспроизведения (scratch). Если был выбран "nM" или "rS" как параметр STYLE, педаль экспрессии используется для управления уровнем jam play.

Для записи новой фразы повторите шаги 7 - 9.

10. Для выхода из режима jam play еще раз нажмите педаль экспрессии полностью, нажмите клавишу EDIT, или нажмите переключатель CONTROL.

## Использование сэмплера

GFX-8 включает сэмплер с максимальным временем записи 25 секунд. Он может использоваться для записи не только гитарного сигнала, но также сигнала от внешнего компонента, например, CD-плеера. Записанный сэмпл сохраняется в памяти и легко воспроизводится с помощью футсвитчей.

1. Подключите источник записи к гнезду INPUT или AUX IN в GFX-8 в соответствии с диаграммой на странице 6.

**NOTE** Прежде чем выполнять соединение, убедитесь, что ручка OUTPUT повернута на ноль. Если при подключении разъемов OUTPUT повернута вверх, может произойти повреждение колонок системы воспроизведения.

2. Выберите патч, в котором вы хотите использовать сэмплер.

3. Переключитесь в режим редактирования и выберите **SAMPLER** (эффект 7B) в модуле DLY/REV (см. стр. 27). Убедитесь, что модуль DLY/REV включен.

**NOTE** Если для модуля DLY/REV выбран SAMPLER, модуль MOD автоматически выключается.

4. Используйте ручки PARM 1 - 4 для выбора параметров сэмплера, следующим образом.

### • Ручка PARM 1

**Параметр SOURCE** (выбор источника записи)  
Доступны следующие настройки.

- PL = Гитарный сигнал от гнезда INPUT (после прохождения модуля EQ/мипитатора усилителя)
- AU = Сигнал от гнезда AUX IN (сигнал не проходит через модуль эффектов)

### • Ручка PARM 2

**Параметр PITCH** (выравнивание высоты)  
Включает (on) или выключает (of) выравнивание высоты. Когда параметр PITCH включен, высота сохраняется постоянной при изменении скорости воспроизведения параметром SPEED (Ручка PARM 3).

### • Ручка PARM 3

**SPEED** (Скорость воспроизведения)

Устанавливает скорость воспроизведения сэмплера. Когда отсутствует выравнивание высоты параметром PITCH, высота меняется в соответствии с параметром SPEED.

- 1.0 исходная высота
- 94, 89, 84, 79, 75, 71, 67 (1 полутоном вниз - 7 полутонов вниз)
- 50 (1 октава вниз)
- 25 (2 октавы вниз)

### • Ручка PARM 4

**TONE**

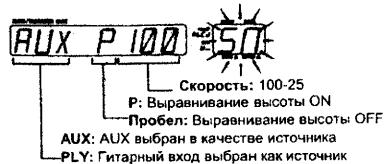
Настраивает тон воспроизведения. Настройки от -10 до 1 дают обрезание низких частот, а от 1 до 10 - высоких.

5. Сохраните патч и вернитесь в режим воспроизведения.

Для патчей, где выбран SAMPLER в качестве эффекта модуля DLY/REV, индикатор клавиши DLY/REV мигает зеленым.

6. Для активизации сэмплера полностью нажмите педаль экспрессии в режиме воспроизведения, или нажмите переключатель CONTROL в режиме ручной настройки.

На дисплее появляется следующая информация, а на индикаторе GROUP/BANK мигает индикация "SM".



7. Нажмите футсвитч REC (футсвитч 3) и сыграйте фразу, которую вы хотите записать (или начните воспроизведение на CD-плеере или другом внешнем устройстве).

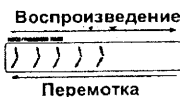
На дисплее прокручивается индикация "RECORDING", и начинается запись.

8. Чтобы остановить запись на середине, нажмите футсвитч ►/■ (футсвитч 2).

При нажатии футсвитча ►/■ сразу же начинается воспроизведение с начала записанной фразы.

Если футсвитч ►/■ не был нажат, запись автоматически останавливается после истечения 25 секунд, и начинается воспроизведение.

Во время воспроизведения на дисплее отображается следующая информация.



Когда запись завершена, футсвитчи 1 - 4 могут использоваться для выполнения следующих действий.

- ◀◀ футсвитч (футсвитч 1)  
Перемотка
- ▶/■ футсвитч (футсвитч 2)  
Начало/остановка воспроизведения
- REC футсвитч (футсвитч 3)  
Стирание записанной фразы и начало новой записи
- CONTROL переключатель (футсвитч 4)  
Выход из режима сэмплера

9. Чтобы завершить функцию сэмплера, еще раз нажмите полностью педаль экспрессии, нажмите клавишу EDIT, или нажмите переключатель CONTROL.

**NOTE** При выходе из функции сэмплера записанное содержимое очищается.

## Примеры использования MIDI

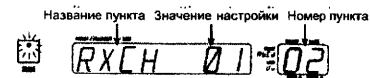
В этом разделе описаны различные примеры применения GFX-8 с использованием MIDI.

### Основные MIDI-настройки посылки/получения

До того, как использовать различные возможности, нужно произвести основные настройки посылки и получения MIDI-сообщений (Режим Опции on/off, канал посылки/возврат, и т.д.), как описано ниже. MIDI-настройки - это общие параметры, влияющие на все патчи. Настройки сохраняются при выключении прибора.

1. В режиме воспроизведения или редактирования нажмите клавишу MIDI.

Клавиша MIDI загорается, и прибор переходит в режим MIDI-настроек. Индикатор GROUP/BANK показывает номер настраиваемого пункта, а на дисплее отображается устанавливаемое значение.



2. Используйте ручки PARM SELECT 1 - 4 для выбора пункта, а ручку PARM VALUE - для изменения значения.

Номера пунктов, настройки и их значения перечислены ниже.

### • 01 RXCH (принимающий MIDI-канал)

**Значение настройки: 01 - 16**  
Устанавливает MIDI-канал, по которому GFX-8 получает MIDI-сообщения.

### Переключение патчей GFX-8 с внешнего устройства

Вы можете посылать MIDI-сообщения с внешнего MIDI-устройства на GFX-8 и таким образом переключать патчи GFX-8. Для выполнения этого действия соедините разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства с гнездом MIDI IN в GFX-8, используя MIDI-кабель. Назначьте посылающему MIDI-каналу на внешнем MIDI-устройстве и принимающему MIDI-каналу (RXCH) на GFX-8 одинаковые значения.

При переключении патчей вы можете использовать либо информацию о выборе банка + изменении программы для переключения патча напрямую, либо таблицу изменения программы, встроенную в GFX-8 для непрямого вызова патчей.

### • Определение патчей напрямую

Вы можете следующим образом использовать выбор банка + сообщения изменения программы, чтобы напрямую определить любую группу, номер банка и патча в GFX-8.

1. В режиме воспроизведения или редактирования нажмите клавишу MIDI.

Клавиша MIDI загорается, и прибор входит в режим MIDI-настроек.

### • 02 TXCH (посылающий MIDI-канал)

**Значение настройки: 01 - 16**  
Устанавливает MIDI-канал, по которому GFX-8 посылает MIDI-сообщения.

### • 03 MIDI OUT/THR (функция разъема MIDI OUT)

**Значение настройки: OUT, THR**  
Устанавливает функцию разъема MIDI OUT "OUT" (разъем MIDI OUT) или "THR" (разъем MIDI THRU). Если вы хотите передать информацию о действии GFX-8 на внешнее устройство, выбирайте "OUT".

**NOTE** Когда выбран MIDI THRU, GFX-8 не посылает MIDI-сообщений, и все функции, относящиеся к выводу MIDI-сообщений, отключены.

3. Когда настройки завершены, нажмите клавишу EDIT.

Настройки сохраняются и прибор возвращается в режим воспроизведения.

2. Поверните ручку PARM SELECT так, чтобы на индикаторе GROUP/BANK появилось "14".

На дисплее отображается "PC FIX" или "PC MAP".

3. Если нужно, используйте ручку PARM VALUE, чтобы на дисплее появилось "PC FIX", затем нажмите клавишу EDIT.

GFX-8 возвращается в режим воспроизведения.

4. Для переключения патчей GFX-8 под внешним управлением, посылайте сообщения в следующем порядке.

- Выбор банка MSB (номер сообщения изменения: 0/значение: 0)
- Выбор банка LSB (номер сообщения изменения: 32/значение: 0 - 2)
- Номер программы (0 - 79)

Соотношение между патчами GFX-8 и выбором банка MSB/выбором банка LSB/номером программы показано ниже.

Выбор банка MSB  
Выбор банка LSB  
Номер программы

ГРУППА/ БАНК	НОМЕР ПАТЧА				ГРУППА/ БАНК	НОМЕР ПАТЧА			
	1	2	3	4		1	2	3	4
U0	0 0 0 0	0 0 1 1	0 0 2 2	0 0 3 3	u0	0 0 40	0 0 41	0 0 42	0 0 43
U1	0 0 4 0	0 0 5 0	0 0 6 0	0 0 7 0	u1	0 0 44	0 0 45	0 0 46	0 0 47
U2	0 0 8 0	0 0 9 0	0 0 10 0	0 0 11 0	u2	0 0 48	0 0 49	0 0 50	0 0 51
U3	0 0 12 0	0 0 13 0	0 0 14 0	0 0 15 0	u3	0 0 52	0 0 53	0 0 54	0 0 55
U4	0 0 16 0	0 0 17 0	0 0 18 0	0 0 19 0	u4	0 0 56	0 0 57	0 0 58	0 0 59
U5	0 0 20 0	0 0 21 0	0 0 22 0	0 0 23 0	u5	0 0 60	0 0 61	0 0 62	0 0 63
U6	0 0 24 0	0 0 25 0	0 0 26 0	0 0 27 0	u6	0 0 64	0 0 65	0 0 66	0 0 67
U7	0 0 28 0	0 0 29 0	0 0 30 0	0 0 31 0	u7	0 0 68	0 0 69	0 0 70	0 0 71
U8	0 0 32 0	0 0 33 0	0 0 34 0	0 0 35 0	u8	0 0 72	0 0 73	0 0 74	0 0 75
U9	0 0 36 0	0 0 37 0	0 0 38 0	0 0 39 0	u9	0 0 76	0 0 77	0 0 78	0 0 79

ГРУППА/ БАНК	НОМЕР ПАТЧА				ГРУППА/ БАНК	НОМЕР ПАТЧА			
	1	2	3	4		1	2	3	4
A0	0 1 0 0	0 1 1 0	0 1 2 0	0 1 3 0	b0	0 1 40	0 1 41	0 1 42	0 1 43
A1	0 1 4 0	0 1 5 0	0 1 6 0	0 1 7 0	b1	0 1 44	0 1 45	0 1 46	0 1 47
A2	0 1 8 0	0 1 9 0	0 1 10 0	0 1 11 0	b2	0 1 48	0 1 49	0 1 50	0 1 51
A3	0 1 12 0	0 1 13 0	0 1 14 0	0 1 15 0	b3	0 1 52	0 1 53	0 1 54	0 1 55
A4	0 1 16 0	0 1 17 0	0 1 18 0	0 1 19 0	b4	0 1 56	0 1 57	0 1 58	0 1 59
A5	0 1 20 0	0 1 21 0	0 1 22 0	0 1 23 0	b5	0 1 60	0 1 61	0 1 62	0 1 63
A6	0 1 24 0	0 1 25 0	0 1 26 0	0 1 27 0	b6	0 1 64	0 1 65	0 1 66	0 1 67
A7	0 1 28 0	0 1 29 0	0 1 30 0	0 1 31 0	b7	0 1 68	0 1 69	0 1 70	0 1 71
A8	0 1 32 0	0 1 33 0	0 1 34 0	0 1 35 0	b8	0 1 72	0 1 73	0 1 74	0 1 75
A9	0 1 36 0	0 1 37 0	0 1 38 0	0 1 39 0	b9	0 1 76	0 1 77	0 1 78	0 1 79

ГРУППА/ БАНК	НОМЕР ПАТЧА				ГРУППА/ БАНК	НОМЕР ПАТЧА			
	1	2	3	4		1	2	3	4
C0	0 2 0 0	0 2 1 0	0 2 2 0	0 2 3 0	d0	0 2 40	0 2 41	0 2 42	0 2 43
C1	0 2 4 0	0 2 5 0	0 2 6 0	0 2 7 0	d1	0 2 44	0 2 45	0 2 46	0 2 47
C2	0 2 8 0	0 2 9 0	0 2 10 0	0 2 11 0	d2	0 2 48	0 2 49	0 2 50	0 2 51
C3	0 2 12 0	0 2 13 0	0 2 14 0	0 2 15 0	d3	0 2 52	0 2 53	0 2 54	0 2 55
C4	0 2 16 0	0 2 17 0	0 2 18 0	0 2 19 0	d4	0 2 56	0 2 57	0 2 58	0 2 59
C5	0 2 20 0	0 2 21 0	0 2 22 0	0 2 23 0	d5	0 2 60	0 2 61	0 2 62	0 2 63
C6	0 2 24 0	0 2 25 0	0 2 26 0	0 2 27 0	d6	0 2 64	0 2 65	0 2 66	0 2 67
C7	0 2 28 0	0 2 29 0	0 2 30 0	0 2 31 0	d7	0 2 68	0 2 69	0 2 70	0 2 71
C8	0 2 32 0	0 2 33 0	0 2 34 0	0 2 35 0	d8	0 2 72	0 2 73	0 2 74	0 2 75
C9	0 2 36 0	0 2 37 0	0 2 38 0	0 2 39 0	d9	0 2 76	0 2 77	0 2 78	0 2 79



• Всегда используйте последовательность: выбор банка MSB, выбор банка LSB, номер программы. Если порядок изменен или вставлено другое сообщение, GFX-8 может не выполнить команду.

• Если информация о выборе банка опущена, и GFX-8 получает только номер программы, он использует последний полученный выбор банка (по умолчанию: MSB = 0, LSB = 0).

#### • Определение патчей по PC-таблице

GFX-8 включает так называемую таблицу изменения программ, отображающую связь номеров MIDI-программ с патчами GFX-8. Используя эту таблицу, вы можете вызвать любой патч с помощью номеров программ изменения 0 - 127.

- 1. В режиме воспроизведения или редактирования нажмите клавишу MIDI.**  
Клавиша MIDI загорается, и прибор переходит в режим MIDI-настроек.
- 2. Поверните ручку PARM SELECT, чтобы на индикаторе GROUP/BANK появилось "14".**  
На дисплее отображается "PC FIX" или "PC MAP".
- 3. Поворачивайте ручку PARM VALUE, пока на дисплее не появится "PC MAP".**  
Теперь таблица изменения программ включена.

#### 4. Затем поворачивайте ручку PARM SELECT, пока на индикаторе GROUP/BANK не появится "PC".

Таблица изменения программ выбрана для настройки. Дисплей показывает номер MIDI-программы (P000 - P127), а также группу (U, u, A, a, B, b, C, c, D, d), номер банка (0 - 9) и номер патча (1 - 4), присвоенные этой программе.

Группа/Номер банка/Номер патча



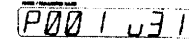
Номер MIDI-программы

#### 5. Поверните ручку PARM SELECT, чтобы выбрать номер программы, который будет присвоен патчу.

При появлении дисплея, показанного выше, вы можете повернуть ручку PARM SELECT для изменения номера программы.



#### 6. Поверните ручку PARM VALUE, чтобы выбрать группу, номер банка и номер патча, которые будут присвоены выбранному в настоящее время номеру программы.



Вы можете использовать футсвитчи BANK UP/DOWN и 1 - 4 для определения соответствующих группы, номера банка и номера патча.

#### 7. Повторяйте шаги 5 и 6, пока все желаемые номера программ не будут связаны с соответствующими патчами.

При желании вы можете также назначить несколько номеров программ на один патч.

#### 8. Когда процесс присваивания завершен, нажмите клавишу EDIT.

Таблица изменения программ сохраняется и прибор возвращается в режим воспроизведения.

#### 9. Пошлите сообщение изменения программы с внешнего MIDI-устройства.

Будет вызван патч, присвоенный номеру программы.



- При использовании таблицы изменения программ нет необходимости посылать с внешнего MIDI-устройства выбор банка.
- Таблица изменения программ действует только для получения MIDI-сообщений. Информация о номере программы, посылаемая GFX-8 при переключении патчей, фиксирована (см. стр. 36).

### Управление внешними устройствами переключением патчей GFX-8

Когда вы переключаете патч с помощью средств управления на верхней панели GFX-8, прибор может посылать информацию изменения программы и информацию изменения режима управления на внешнее MIDI-устройство. Для этого соедините разъем MIDI OUT в GFX-8 с гнездом MIDI IN внешнего MIDI-устройства, используя MIDI-кабель. Присвойте посылающему MIDI-каналу GFX-8 и принимающему MIDI-каналу (RXCH) внешнего MIDI-устройства одинаковые значения.

Эта функция GFX-8 может быть настроена двумя способами:

При переключении патча GFX-8 посылает только информацию выбора банка + информацию изменения программы; GFX-8 посылает информацию выбора банка + информацию изменения программы, а затем два вида информации изменения режима управления (CT1 + CT2).

#### • Посыл только информации выбора банка + изменения программы

Чтобы настроить GFX-8 так, чтобы он посылал информацию выбора банка + изменения программы, соответствующей патчу, выполните следующие действия. Это нужно, например, для переключения программ на MIDI-совместимом усилителе или устройстве эффектов при переключении патча на GFX-8.

#### 1. В режиме воспроизведения или редактирования нажмите клавишу MIDI.

Клавиша MIDI загорается, и прибор переходит в режим MIDI-настроек.

#### 2. Поверните ручку PARM SELECT так, чтобы на индикаторе GROUP/BANK появилось "04".

Дисплей показывает "PCOUT ON" или "PCOUT OF".

#### 3. Если нужно, поверните ручку PARM VALUE, чтобы на дисплее появилось "PCOUT ON", затем нажмите клавишу EDIT.

Теперь вывод изменения программ включен, и GFX-8 возвращается в режим воспроизведения.

#### 4. Переключите патч GFX-8. Выводятся выбор банка MSB, выбор банка LSB и изменение программы, соответствующее этому банку.

За информацией по соответствию патчей GFX-8 и номера банка MSB/ выбора банка LSB/номера программы обратитесь к таблице на стр. 36.

#### • Посыл информации изменения режима

Помимо действия педали и футсвитча, GFX-8 можно настроить так, что при смене патча он будет посылать два типа информации изменения режима управления (называемые CT1 и CT2) сразу же после посылы информации выбора банка + изменения программы. Номер и значение CT1 и CT2 определяются по желанию и сохраняются отдельно для каждого патча. Например, это удобно для управления настройкой громкости на MIDI-совместимом усилителе или синтезаторе.

#### 1. В режиме воспроизведения или редактирования нажмите клавишу MIDI.

Клавиша MIDI загорается, и прибор переходит в режим MIDI-настроек.

#### 2. Поверните ручку PARM SELECT так, чтобы на индикаторе GROUP/BANK появилось "05".

Дисплей показывает "CTOUT ON" или "CTOUT OF".

#### 3. Если нужно, поверните ручку PARM VALUE, чтобы на дисплее появилось "CTOUT ON", затем нажмите клавишу EDIT.

Теперь вывод изменения режима управления включен, и GFX-8 возвращается в режим воспроизведения.



Эта настройка влияет на все операции вывода изменения режима управления GFX-8.

#### 4. Дважды нажмите клавишу TOTAL, чтобы индикатор замигал зеленым.

Теперь можно редактировать часть 2 модуля TOTAL.

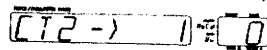
5. Поверните ручку PARM 3 и выберите номер для СТ1 (изменение режима, посылаемое сразу же после изменения программы).



На дисплее появляется "CT1->XX" (XX – это управляющий номер), а индикатор GROUP/BANK отображает значение. Используйте ручку PARM 3, чтобы настроить управляющий номер для СТ1. Среди доступных настроек of (OF), 1 - 5, 7 - 31, 64 - 95.

6. Поверните ручку PARM VALUE, чтобы установить значение СТ1 в диапазоне 0-127 (0 - 99, 0.0...2.7).

7. Поверните ручку PARM 4, чтобы выбрать номер для СТ2 (второе изменение режима, посылаемое после изменения программы).



8. Поверните ручку PARM VALUE, чтобы установить значение СТ2 в диапазоне 0-127 (0 - 99, 0.0...2.7).

9. Сохраните патч и вернитесь в режим воспроизведения.

10. Вызовите соответствующий патч.

Через разъем MIDI OUT выводится следующая цепочка MIDI-сообщений: выбор банка MSB → выбор банка LSB → изменение программы → СТ1 → СТ2.

## Дистанционное управление с помощью GFX-8

Существует возможность посылать MIDI-информацию изменения режима управления всякий раз, когда используются элементы управления GFX-8, или наоборот, управлять GFX-8 с помощью поступающей извне информации изменения режима управления. Это позволит вам, например, записать последовательность действий GFX-8 на MIDI-секвенсор и воспроизвести ее в любое время. Также возможно дистанционное управление GFX-8 с внешнего оборудования.

Для управления внешним оборудованием с GFX-8 соедините разъем MIDI OUT в GFX-8 с разъемом MIDI IN внешнего устройства. Чтобы управлять GFX-8 с внешнего оборудования, соедините разъем MIDI OUT внешнего устройства с MIDI IN в GFX-8. (За информацией по включению или выключению вывода информации изменения режима обратитесь к "Посыл информации изменения режима" на стр. 37.)

1. В режиме воспроизведения или редактирования нажмите клавишу MIDI.

Клавиша MIDI загорается, и прибор переходит в режим MIDI-настроек.

2. Используйте ручку PARM SELECT для выбора пунктов 6 - 13, а ручку PARM VALUE для изменения значения настройки.

Номера пунктов, настройки и их значения описаны ниже.

- 06 EXPP (посылаемый номер управления педалью экспрессии)  
Значения настройки: OF, 1 - 5, 7 - 31  
Устанавливает управляющий номер для информации изменения режима управления, посылаемой при использовании педали экспрессии.

**NOTE** Этот параметр – только для передачи. Также на внутреннюю настройку параметра GFX-8 не влияет получение GFX-8 этого управляющего номера.

- 07 DRIVE (принимаемый номер управления состоянием on/off модуля DRIVE)  
Значения настройки: OF, 64 - 95
- 08 MOD (принимаемый номер управления состоянием on/off модуля MOD)  
Значения настройки: OF, 64 - 95

### • 09

D/R (принимаемый номер управления состоянием on/off модуля DLY/REV)

Значения настройки: OF, 64 - 95

### • 10

EQ (принимаемый номер управления состоянием on/off модуля EQ)

Значения настройки: OF, 64 - 95

Устанавливает управляющий номер, который посылается при включении и выключении модуля GFX-8. Соответствующий модуль также переключается, когда GFX-8 получает эту информацию изменения режима с внешнего устройства.

### • 11

BYPAS (принимаемый номер управления действием bypass)

Значения настройки: OF, 64 - 95

### • 12

MUTE (принимаемый номер управления действием mute)

Значения настройки: OF, 64 - 95

Устанавливает номер, посылаемый при включении и выключении bypass/mute в GFX-8. Bypass/mute также переключается, когда GFX-8 получает эту информацию изменения режима с внешнего устройства.

### • 13

CTSW (принимаемый номер управления действием переключателя CONTROL)

Значения настройки: OF, 64 - 95

Устанавливает номер, посылаемый при использовании

переключателя CONTROL в GFX-8.

3. Когда настройка завершена, нажмите клавишу EDIT, чтобы вернуться в режим воспроизведения.

Если в этом состоянии используются клавиши или переключатели панели, через разъем MIDI OUT выводится соответствующее сообщение изменения режима управления. Если такое сообщение получено с внешнего устройства, соответствующий пункт меняется. Значения, которые могут быть получены для различных пунктов, перечислены ниже.

### Пример:

Состоянию on/off модуля DRIVE присвоен управляющий номер 70

Когда модуль DRIVE включается или выключается нашим GFX-8, разъем MIDI OUT передает следующую информацию изменения режима: номер=70, значение=127/0. Когда управляющая информация "номер=70, значение=127/0" поступает через разъем GFX-8 MIDI IN, модуль DRIVE выключается. Когда поступает управляющая информация "номер=70, значение=64-127", модуль DRIVE включается.

**NOTE** Когда активирована функция jam play или сэмплера, внешнее MIDI-управление невозможно.

	Допустимые значения	Допустимые значения
EXPP	0 - 127 Непрерывно изменяемое	--
DRIVE/MOD DLY/REV/EQ	0=OFF/127=ON	0 - 63=OFF/64 - 127=ON
BYPAS/MUTE	0=OFF/127=ON	0 - 63=OFF/64 - 127=ON
CTSW (для функции tap input)	При нажатии: вывод значения 127 = ON Сразу после: вывод значения 0 = OFF	--
CTSW (при использовании функции "нажатие = ON")	При нажатии: вывод значения 127 = ON При отпускании: вывод 0 = OFF	--
CTSW (при использовании функции переключения "нажатие = ON/OFF")	Когда нажат и горит индикатор: вывод значения 127 = ON Когда нажат и индикатор не горит: вывод значения 0 = OFF	--

## Пересылка массива данных в память внешнего устройства

Информацию о патчах и таблицу изменения программ, сохраненные в GFX-8, можно переслать в виде массива данных по MIDI-связи. Эта функция называется "bulk dump". Вы можете использовать ее, например, для сохранения информации GFX-8 на MIDI-секвенсоре или для обмена настройками между двумя GFX-8.

1. Соедините разъем MIDI OUT в GFX-8 с разъемом MIDI IN внешнего MIDI-устройства (другого GFX-8, MIDI-секвенсора и т.д.).
2. Установите GFX-8 в режим воспроизведения и поворачивайте ручку PARM SELECT, пока на индикаторе GROUP/BANK не появится "15".
3. Используйте ручку PARM VALUE, чтобы выбрать тип данных для операции bulk dump.
  - ALL Все настройки GFX-8
  - PAT Все данные патчей
  - SYS Все настройки GFX-8 кроме данных патчей
  - BUF Выбранный в настоящее время патч
  - DST Пользовательские настройки модуля DRIVE
4. Переведя внешнее MIDI-устройство в режим записи, нажмите клавишу STORE.  
Например, если на шаге 3 был выбран "ALL", на дисплее отображается "ALL OK?".

5. Чтобы выполнить операцию bulk dump, еще раз нажмите клавишу STORE.

На дисплее отображается "DUMPING" и GFX-8 начинает передавать данные bulk dump. Для отмены операции bulk dump нажмите клавишу EDIT/CANCEL до того, как нажать клавишу STORE во второй раз. Прибор возвращается в режим воспроизведения, не выполняя операцию.

6. Когда GFX-8 вернулся в режим воспроизведения, остановите запись на внешнем MIDI-устройстве.

Выполните все необходимые действия для сохранения записанной информации на внешнем MIDI-устройстве.

## Пересылка массива данных в память GFX-8

Информацию о патчах и таблицу изменения программ GFX-8, сохраненные на внешнем устройстве, можно переслать в GFX-8. Это называется "bulk load".

1. Соедините разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства (другого GFX-8, MIDI-секвенсора, и т.д.) с разъемом MIDI IN в GFX-8.

**NOTE** Для выполнения bulk load GFX-8 должен быть настроен на тот же MIDI-канал, который использовался при выполнении bulk dump. Если MIDI-канал отличается, воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве будет проигнорировано GFX-8. Если GFX-8 находится в режиме сохранения, полученный массив данных будет пропущен. Перед операцией убедитесь, что прибор не находится в режиме сохранения.

2. Выполните воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве.

Настройки GFX-8 перезаписываются в зависимости от типа полученных данных.

## Прилагаемое программное обеспечение

GFX-8 поступает с CD-ROM, который содержит программу для редактирования патчей на компьютере. (На диске есть версии для Windows 95/98 и Macintosh.) Программа выполняет следующие функции.

### (1) Библиотека патчей

Служит для управления информацией о патчах GFX-8 на компьютере. Информация обо всех патчах GFX-8 пересылается на компьютер по MIDI-связи и может быть сохранена на жестком диске в виде файла проекта. В проекте может быть изменен порядок патчей, и информация, сохраненная в виде файлов проекта, может быть передана обратно в GFX-8. В действительности, это увеличивает объем памяти GFX-8 до неограниченных размеров.

### (2) Визуальный редактор

Используя ручки, переключатели и другие графические элементы, появляющиеся на экране компьютера, можно отредактировать патчи, содержащиеся в файлах проекта. Поскольку отредактированное содержимое сразу же пересылается на GFX-8 по MIDI-связи, эффект любой операции редактирования можно сразу же проверить, прослушав звук. Отредактированные патчи можно сохранить на компьютере, а также переслать на GFX-8 по MIDI-связи.

**NOTE** При сохранении данных на внешнем устройстве, а затем при пересылке данных в GFX-8, GFX-8 должен быть настроен на один MIDI-канал. Если MIDI-канал отличается, воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве будет проигнорировано GFX-8. Воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве должно выполняться в том же темпе, что и запись. Если темп быстрее, GFX-8 может неправильно получить данные.

3. Когда bulk load завершен, остановите воспроизведение на внешнем MIDI-устройстве.

**NOTE** При выполнении bulk dump или load на двух GFX-8, подключение обоих разъемов MIDI IN и MIDI OUT ускорит передачу данных.

### (3) Редактор пользовательских настроек модуля DRIVE

Используя это программное обеспечение, вы можете редактировать дополнительные параметры пользовательских настроек модуля DRIVE, чтобы получить более детальные настройки, чем те, которые можно выполнить с помощью средств управления прибором. Фактически нет ничего, что ограничивало бы ваши творческие возможности, поскольку вы можете регулировать разнообразные пункты, например, баланс каждой полосы частот, характеристики distortion, и т.д. Результаты редактирования могут быть переписаны обратно в GFX-8.

- За информацией по установке программного обеспечения обратитесь к отдельной инструкции. За информацией по использованию программы обратитесь к документации на CD-ROM.

- Последнюю версию программы можно переписать на веб-сайте Zoom.

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

## Прочие функции

В этом разделе приведена информация о таких специальных функциях, как возвращение GFX-8 к заводским настройкам и настройка педали экспрессии.

### All Initialize/Factory Recall

Функция All Initialize/Factory Recall – это специальная функция, которая позволяет вернуть GFX-8 к первоначальным настройкам. Когда выполняется All Initialize, все настройки прибора, включая все пользовательские патчи, возвращаются в состояние по умолчанию. Factory Recall может использоваться для возвращения к первоначальным настройкам только определенных пользовательских патчей.

1. Включите GFX-8, удерживая нажатой клавишу STORE.

На дисплее появляется "ALL-INIT".

- Для выполнения All Initialize  
→ Выполните следующий шаг.
- Для выполнения Factory Recall  
→ Используйте футсвички BANK UP/DOWN и 1 - 4 для выбора патча (из пользовательской группы), который вы хотите вернуть в исходное состояние.

2. Еще раз нажмите клавишу STORE

Выполняется All Initialize или Factory Recall. Если было выполнено All Initialize, прибор автоматически возвращается в режим воспроизведения.

Обратите внимание, что при выполнении All Initialize содержимое всех патчей, сохраненных пользователем, будет перезаписано (стерто). Если вы хотите отменить All Initialize/Factory Recall, нажмите клавишу EDIT/CANCEL до шага 2.

### Функция автоматического воспроизведения патчей

GFX-8 также включает специальную функцию self introduction, которая автоматически переключает патчи для демонстрации возможностей прибора.

1. Чтобы активизировать функцию, при включении прибора удерживайте нажатой клавишу TOTAL.

GFX-8 начинает автоматически перемещаться по заводским патчам.

На дисплее прокручиваются индикация "SELF INTRODUCTION" и название текущего патча. Вы можете играть на гитаре, проверяя различные патчи.

2. Чтобы остановить функцию, нажмите клавишу EDIT/CANCEL.

### Настройка педали экспрессии

Педаль экспрессии GFX-8 использует надежный механизм оптического датчика. Педаль настраивается на заводе для оптимальной работы, но, если потребуется, ее можно перенастроить.

1. Включая прибор, удерживайте нажатой клавишу GROUP.

На дисплее появляется индикация "MIN".

2. При полностью поднятой педали экспрессии нажмите клавишу STORE.

Индикация дисплея изменяется на "MAX".

3. Нажмите педаль до соприкосновения со стопором, и затем отпустите. В этот момент нажмите клавишу STORE.

Настройка завершена и прибор возвращается в режим воспроизведения.

### Отключение функции Bypass/Mute

По желанию настройка прибора может быть изменена так, что состояние bypass/mute не будет активизироваться при нажатии футсвича с горящим индикатором. Это поможет предотвратить переключение в bypass/mute по неосторожности. Для выполнения настройки сделайте следующее.

1. Включая прибор, удерживайте нажатой клавишу MIDI.

На дисплее появляется "BYP ENTR", а на индикаторе GROUP/BANK, в зависимости от текущей настройки, индикация "En" (функция bypass/mute включена) или "ds" (функция bypass/mute выключена).

2. Используйте ручку PARM VALUE для выбора желаемой настройки.

3. Нажмите клавишу STORE.

Настройка сохраняется и GFX-8 переключается в режим воспроизведения. Если вы нажмете клавишу CANCEL вместо клавиши STORE, изменений не произойдет и GFX-8 переключится в режим воспроизведения.

## Неисправности

Неисправность	Проверьте	Решение
Нет звука или очень тихий звук	• Правильный ли AC адаптер подключен, и включено ли питание?	Включите систему, как описано в разделе "Приготовления".
	• Соединение гнезда INPUT и инструмента, гнезда OUTPUT и системы воспроизведения выполнено верно?	Следуйте инструкциям в разделе "Соединения".
	• Не поврежден ли экранированный кабель?	Попробуйте заменить кабель.
	• Включена ли система воспроизведения? Ручки громкости инструмента, усилителя и пр. установлены в подходящую позицию?	Проверьте все устройства и отрегулируйте управляющие ручки.
Запись/воспроизведение невозможны в режиме jam play	• Педаль экспрессии поднята?	В некоторых патчах педаль экспрессии управляет громкостью. Установите ее в подходящее положение.
	GFX-8 находится в состоянии mute?	Отмените состояние mute.
Запись/воспроизведение невозможны в режиме сэмплера	• Вы производите запись с CD-плеера, подключенного к AUX IN?	Jam play может записывать только сигнал от гнезда INPUT.
	• Педаль экспрессии поднята?	В режиме jam play педаль используется для настройки уровня громкости записи/воспроизведения. Установите ее в подходящее положение.
Невозможно послать MIDI-информацию	• Источник записи выбран правильно?	Настройте параметр SOURCE соответствующим образом.
	• Педаль экспрессии поднята?	В режиме сэмплера педаль используется для настройки уровня воспроизведения. Отрегулируйте положение педали.
Невозможно получить MIDI-информацию	• Функция разъема MIDI OUT установлена в "MIDI THRU"?	Установите функцию разъема в "MIDI OUT".
	• Не используется ли функция jam play/сэмплера?	В режиме jam play/сэмплера MIDI-информация не принимается.

## Спецификации GFX-8

<b>Количество программ эффектов</b>	69 (67 эффектов + имитатор усилителя + ZNR)
<b>Количество модулей эффектов</b>	4 + имитатор усилителя + ZNR
<b>Сэмплер</b>	Макс. время записи 25 секунд Изменяемая скорость воспроизведения
<b>Объем памяти патчей</b>	USER: 20 банков x 4 = 80 (чтение/запись) PRESET: 40 банков x 4 = 160 Всего 240 патчей
<b>Частота сэмплирования</b>	40 кГц
<b>A/D конвертор</b>	20 бит, 64-разовое пересэмплирование
<b>D/A конвертор</b>	20 бит, 128-разовое пересэмплирование
<b>Входы</b>	<b>Гитарный вход</b> Стандартный моноджек (номинальный уровень входного сигнала: -10 дБ, входное сопротивление: 470 кОм) <b>Внешний return</b> Стандартный моноджек (номинальный уровень входного сигнала: 10 дБ, входное сопротивление: 470 кОм)

<b>AUX IN</b>	Миниджек (стерео) (входное сопротивление: 10 кОм)
	Номинальный уровень входного сигнала: от -10 дБ до +4 дБ
<b>Выходы</b>	<b>Линейный выход</b> Стандартный моноджек x 2 = стерео (номинальный уровень выходного сигнала: +4 дБ, выходное сопротивление: 10 кОм или более) <b>Выход для наушников</b> Стандартный стереоджек <b>Внешний send</b> (Номинальный уровень выходного сигнала: -10 дБ, выходное сопротивление: 10 кОм или более)
	<b>Управляющие разъемы</b> MIDI OUT, MIDI IN
<b>Дисплей</b>	8-символьный алфавитноцифровой индикатор 2-символьный 7-сегментный индикатор
<b>Требования к источнику питания</b>	12 V AC (от прилагаемого AC адаптера AD-0008)
<b>Размеры</b>	455 (Ш) x 203 (Д) x 80 (В) мм
<b>Вес</b>	3.6 кг

\* 0 дБ = 0.775 В

\* Конструкция и спецификации могут быть изменены без предварительного оповещения.

## MIDI-карта

{ GUITAR EFFECT PROCESSOR  
Модель GFX-8

MIDI-карта

Дата: 28.09.1999  
Версия: 1.0.0

Функция ...	Передача	Прием	Замечания
Основной канал	Изменен по умолчанию 1-16 1-16	1-16 1-16	Запоминаемый
Режим	По умолчанию 3 Сообщения Измененный x *****	3 x	
Номер ноты	Реальный звук x *****	x	
Громкость	Note ON x Note OFF x	x x	
Послекасание	Клавиши x Каналы x	x x	
Колесо Pitch Bend	x	x	
Сообщение «Control Change»	0, 32	0, 32	
(Изменение режима управления)	1-5, 7-31 (*1) 64-95 (*1) 64-95 64-95 1-5, 7-31 64-95	1-5, 8-31 64-95 64-95 64-95	Выбор банка Уровень громкости Управление RIM Модуль эффектов on/off Mute сигнала Буypass всех пунктов Управление педалью Переключатель CONTROL
Изменение программы	Реальный номер 0 (0-79) *****	0 (0-127) U0.1-u9.4, A0.1-d9.4	Во встроенной таблице Все 240 программ
«System Exclusive» (Системно-специфическое сообщение)	o	o	
«System Common»	Позиция сонга x Выбор сонга x Общесистемные сообщения x	x x x	
Реальное время системы	Команды синхронизации x x	x x	
Вспомогательные сообщения	Самоуправление x ON/OFF x все сообщения OFF x Активный контроль x Перезагрузка x	x x x x	
Примечания	(*1) При изменении программы передает значение патча по умолчанию.		

Режим 1 : OMNI ON, POLY  
Режим 3 : OMNI OFF, POLY

Режим 2 : OMNI ON, MONO  
Режим 4 : OMNI OFF, MONO

o : Есть  
x : Нет

\* За информацией по использованию MIDI обратитесь к прилагаемому CD-ROM.