

GUITAR EFFECTS PROCESSOR

GFX-3

Руководство по эксплуатации

Содержание

МЕРЫ ПО БЕЗОПАСНОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ	2
Введение	3
Элементы управления и функции	4
Подготовка к использованию	6
Вставка батарей	6
Соединения	6
Краткое руководство	8
Выбор и воспроизведение патчей	10
Дисплей панели	10
Выбор патча	10
Использование встроенного тюнера (функция bypass/mute) ..	11
Изменение звука патча	12
Конфигурация патча	12
Основные действия редактирования	12
Сохранение патча	14
Возвращение GFX-3 к настройкам по умолчанию	14
Прочие функции	15
Использование педали экспрессии для изменения эффекта ..	15
Настройка педали экспрессии	16
Типы и параметры эффектов	17
Модуль ZNR/[TOTAL]	17
Модуль COMP/ISO (Compressor/Isolator)	17
Модуль DRIVE	18
Модуль EQ (Equalizer)	19
Модуль MOD (Modulation)	20
Модуль REV/DLY (Reverb/Delay)	21
Список патчей GFX-3	23
Неисправности	24
Спецификации	24


© ZOOM Corporation




Меры по безопасному использованию


Меры безопасности

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

 **Warning** 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.

 **Caution** 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-3.


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

Питание через AC адаптер

- Обязательно используйте только AC адаптер 9 V DC, 300 mA, который оборудован разъемом «центр минус» (Zoom AD-0006). Использование адаптера другого типа может повредить устройство и стать угрозой вашей безопасности.
- Включайте AC адаптер только в AC выход, который подает номинальное напряжение, требуемое адаптером.
- Отсоединяя AC адаптер от AC выхода, всегда беритесь за сам адаптер и не тяните кабель.
- Во время грозы, или если вы не собираетесь использовать процессор долгое время, отсоедините AC адаптер от AC выхода.

Питание от батарей

- Используйте четыре обычных IEC R6 (типа AA) батареи (алкалиновых).
- GFX-3 не может быть использован для перезарядки. Обратите особое внимание на маркировку батареи, чтобы удостовериться, что вы выбрали правильный тип.
- Если вы не собираетесь использовать прибор долгое время, выньте батареи.
- Если произошло нарушение герметичности батареи, тщательно вытрите отсек и клеммы батареи, чтобы удалить все остатки жидкости.
- При использовании устройства крышка отделения батареи должна быть закрыта.


 **Caution** **Окружающая среда**
Для предотвращения угрозы пожара, электротравмы или поломки устройства избегайте использования вашего GFX-3 там, где он может подвергнуться воздействию:

- Сильных перепадов температуры
- Источников тепла, например, радиаторов или печей
- Значительной влажности или сырости
- Пыли или песка в больших количествах
- Сильной вибрации или толчков

Caution **Обращение**

- Никогда не ставьте на GFX-3 объекты, наполненные жидкостью, например, вазы, поскольку их падение может вызвать замыкание.
- Не размещайте на GFX-3 источники открытого огня, например, свечи, поскольку это может привести к пожару.
- GFX-3 – точное электронное устройство. Избегайте применения чрезмерной силы к ручкам и кнопкам. Также постарайтесь не ронять прибор, не трясти и не подвергать чрезмерному давлению.
- Следите за тем, чтобы в корпус устройства не попали посторонние объекты (монеты, булавки и т.п.) или жидкости.

Соединение кабелей и гнезд входа и выхода

 **Caution** Вы всегда должны выключать питание GFX-3 и всего остального оборудования перед соединением или разъединением любых кабелей. Также убедитесь, что вы отсоединили все кабели и шнур питания, прежде чем перемещать GFX-3.

Caution **Изменения**

Никогда не открывайте корпус GFX-3 и не пытайтесь изменить изделие любым способом, так как это может привести к повреждению устройства.

Caution **Громкость звука**

Не следует слушать звук GFX-3 долгое время на высокой громкости, поскольку это может привести к повреждению слуха.

Меры предосторожности

- **Электромагнитные помехи**
Из соображений безопасности GFX-3 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-3 оборудование, очень чувствительное к помехам или испускающее мощные электромагнитные волны, так как нельзя исключить возможность помех. Электромагнитные помехи могут вызвать сбой и исказить или уничтожить данные в устройстве с цифровым управлением любого типа, включая GFX-3. Необходима осторожность, чтобы минимизировать риск возникновения ущерба.
- **Чистка**

Для чистки GFX-3 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 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-3**. Это сложный процессор эффектов для гитары со следующими особенностями.

Универсальное разнообразие эффектов

Технология варьлируемого акустического моделирования (VAMS), разработанная ZOOM, позволяет изменить внутреннюю конфигурацию устройства для получения именно такого звука, как вы хотите. GFX-3 содержит 50 эффектов – от эффектов дисторшн и модуляции до пространственной обработки звука.

Широкий диапазон дисторшн-эффектов

20 дисторшн-эффектов не только воссоздают характеристики знаменитых классических усилителей, но также имитируют звук и действие новейших компактных эффектов и педалей.

Встроенный акустический симулятор превращает звук электрогитары в звучание акустики.

120 патчей, готовых к использованию

Комбинации настроек модулей эффектов можно сохранять в виде патчей. GFX-3 содержит 60 пользовательских патчей, которые можно с легкостью изменять, а также 60 пресетных патчей. В совокупности эти 120 настроек позволяют вам быстро создавать великолепную музыку.

Редактирование в свободном режиме для гибкости в творчестве

Ручки и клавиши, расположенные на панели, позволяют напрямую получить доступ к любому эффекту.

Поскольку нет необходимости переключать режимы, редактирование можно быстро выполнить даже во время выступления. Встроенная педаль еще упрощает работу, позволяя изменять параметры эффектов в реальном времени. GFX-3 – мощный инструмент, подчеркивающий любое живое выступление.

Функция Energizer создает мощный звук

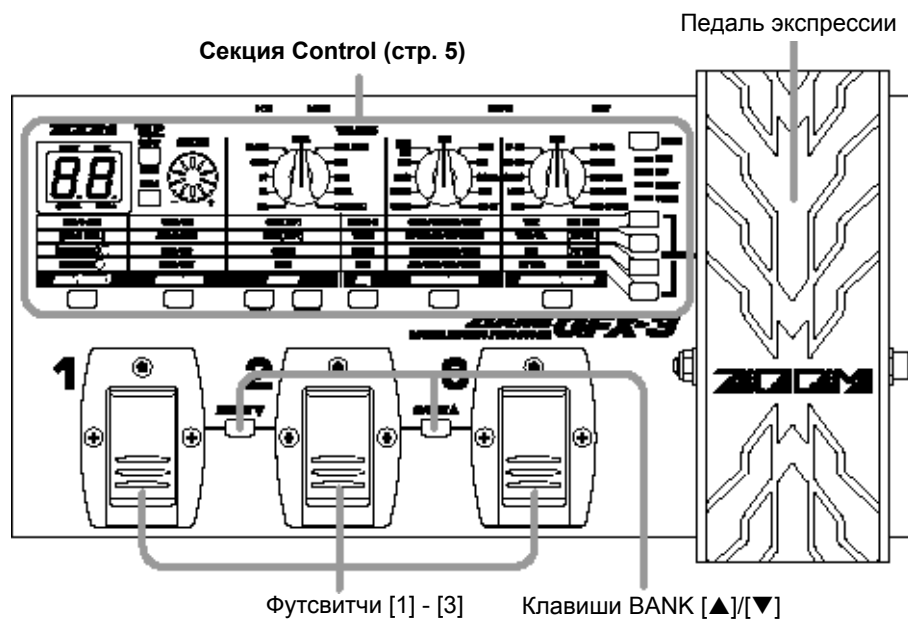
Energizer позволяет оптимизировать выходной сигнал GFX-3, чтобы он соответствовал системе воспроизведения. Наслаждайтесь мощным, динамичным звуком даже через маленький гитарный усилитель или слабую аудио-систему.

Разработан для выступлений на сцене

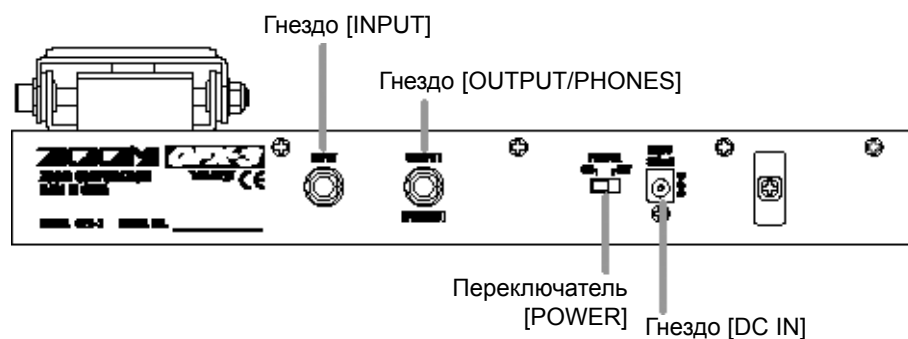
Металлический корпус GFX-3 разработан так, чтобы противостоять сложностям работы на сцене. Прибор очень надежен, а принцип двойного источника питания позволяет включать его как через AC адаптер, так и от батарей. На одном наборе щелочных батарей устройство может работать до 11 часов.

Элементы управления и функции

Верхняя панель



Задняя панель



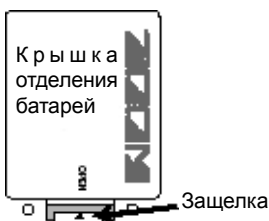
Подготовка к использованию

Вставка батарей

Если вы хотите, чтобы GFX-3 работал на батареях, вставьте их, как показано ниже.

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

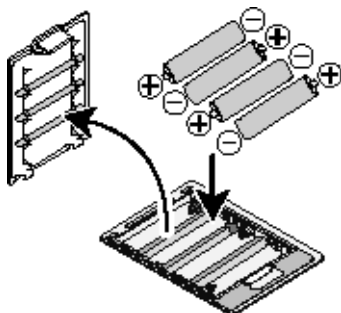
Нижняя панель GFX-3



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

Крышка отделения батарей

4 батареи IEC R6 (тип AA)



Полярность батарей меняется для каждого гнезда

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

ПРИМЕЧАНИЕ

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



Соединения

1. Убедитесь, что усилитель и GFX-3 выключены.

Установите громкость усилителя на минимум.

2. Чтобы включить прибор через AC адаптер, вставьте разъем адаптера в гнездо [DC IN] в GFX-3. Затем подключите адаптер в сеть.

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

4. Подключите гнездо [OUTPUT/ PHONES] в GFX-3 к гитарному усилителю, используя кабель.

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

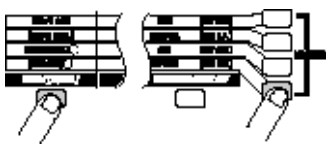
5. Включите питание в следующем порядке: GFX-3 -> усилитель.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы включаете GFX-3 при включенном усилителе, может произойти повреждение динамиков. Всегда включайте усилитель последним. Выключая систему, действуйте в обратном порядке.

6. Нажмите крайнюю левую клавишу модуля (ZNR/[TOTAL]), а затем левую клавишу параметров.

Соответствующая клавиша мигает, и можно использовать функцию Energizer для настройки GFX-3 соответственно системе воспроизведения. На дисплее отображается текущая настройка.



Клавиша модуля (ZNR/[TOTAL]) Клавиша параметра

7. Играя на инструменте, поворачивайте циферблат [VALUE] до тех пор, пока не получите нужное качество звука.



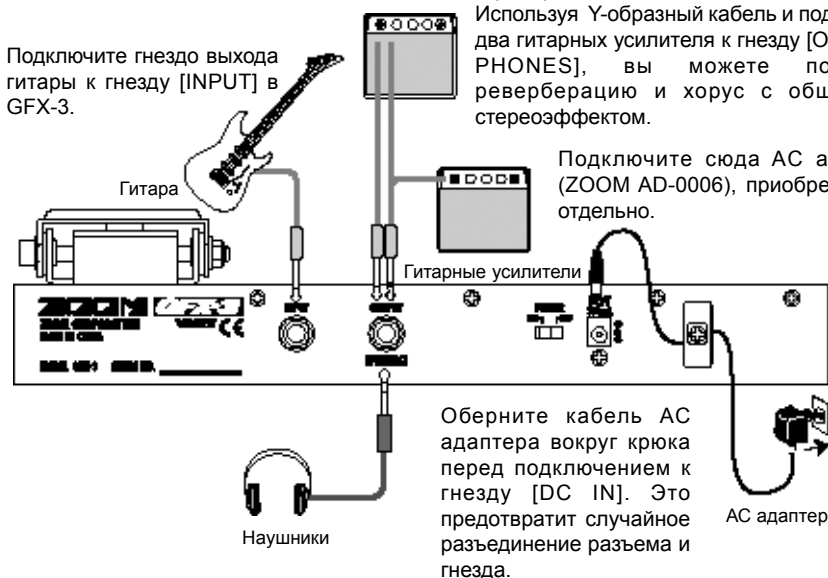
Когда вы поворачиваете циферблат, индикация дисплея меняется в диапазоне между oF и 1 - 30. Более высокие значения настройки подчеркивают диапазон низких частот, а более низкие подчеркивают высокие частоты. Настройка "oF" означает, что функция Energizer выключена.

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

Если вы используете только один гитарный усилитель, подключите его к гнезду [OUTPUT/PHONES] с помощью экранированного кабеля.

Используя Y-образный кабель и подключив два гитарных усилителя к гнезду [OUTPUT/PHONES], вы можете получить реверберацию и хорус с обширным стереоэффектом.

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



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

Краткое руководство

В этом разделе описаны основные действия, которые позволяют сразу же работать с устройством.

Выбор патча

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

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



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

Патчи собраны в пользовательские группы (U, u), которые можно изменять, и пресетные группы (A, a), предназначенные только для чтения. Каждая группа включает в себя десять банков, пронумерованных от 0 до 9, а в каждом банке три патча.

Клавиши BANK [▲]/[▼] выбирают группы и банки в следующем порядке: U0 - U9, u0 - u9, A0 - A9, a0 - a9.

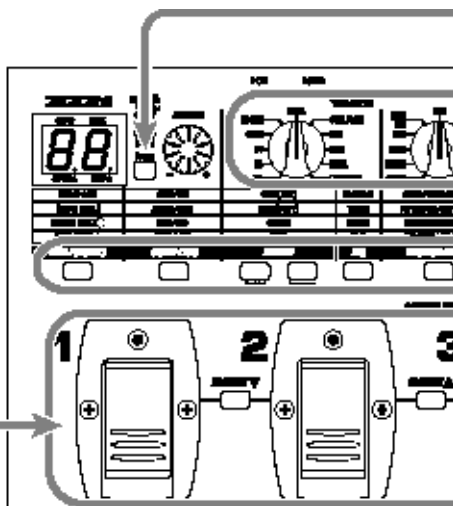
* Одновременное нажатие футсвитчей [1] и [2] действует так же, как нажатие клавиши BANK [▼], а нажатие футсвитчей [2] и [3] – так же, как нажатие клавиши BANK [▲].

За более подробным описанием переключения патчей обратитесь к стр. 10.

Пользовательские группы Пресетные группы



Группа U Группа u Группа A Группа a



Изменение эффекта с помощью педали

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

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

* В некоторых патчах педаль не действует.

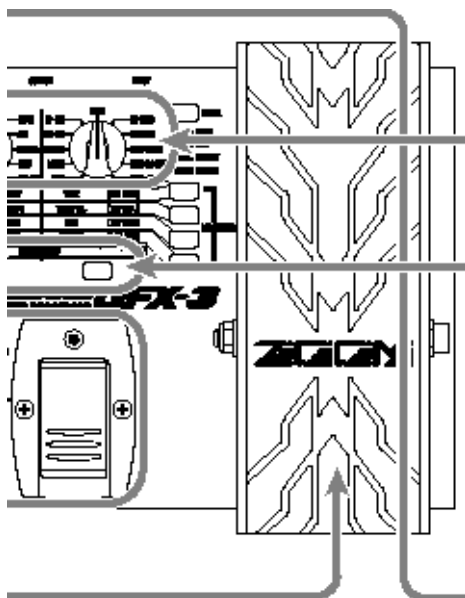
За описанием управления эффектом с помощью педали обратитесь к стр. 15.

Перемещайте назад и вперед



Изменение звука патча

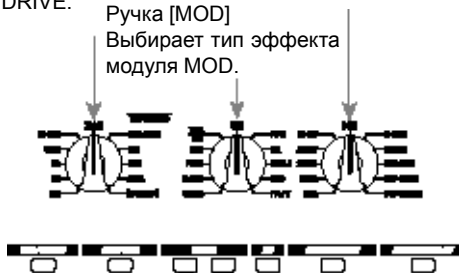
Играя на инструменте, используйте следующие ручки и клавиши.



Ручка [DRIVE]
Выбирает тип
дисторшн модуля
DRIVE.

Ручка [REV/DLY]
Выбирает тип
эффекта модуля
REV/DLY.

Ручка [MOD]
Выбирает тип эффекта
модуля MOD.



Клавиши модулей

При нажатии этих клавиш соответствующий модуль переключается между on и off.

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

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

За описанием, как выбрать модуль, управляемый педалью, обратитесь к стр. 15.



Полностью нажмите

Сохранение эффектов

1. Чтобы сохранить измененный патч, нажмите клавишу [STORE].

GFX-3 переходит в режим ожидания сохранения.

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

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

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

Для отмены действия нажмите клавишу [GROUP/EXIT].

За подробным описанием процедуры сохранения обратитесь к стр. 14.

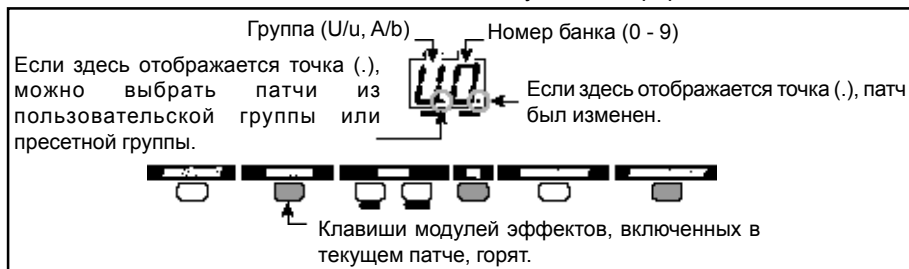
За информацией, как вернуть патчи пользовательской группы к настройкам по умолчанию, обратитесь к стр. 14.

Выбор и воспроизведение патчей

Сразу после того, как вы включите GFX-3, он всегда находится в состоянии воспроизведения патчей, сохраненных в памяти.

Дисплей панели

Сразу после того, как вы включите GFX-3, на панели будет отображена следующая информация.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Во время изменения патча значение настройки выбранного в настоящее время параметра отображается на дисплее. Для возвращения к дисплею группы/банка нажмите клавишу [GROUP/EXIT].
- Когда отображается значение настройки параметра, следите, чтобы случайно не переключить патч. В противном случае содержимое настройки будет потеряно.

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



Одновременное нажатие футсвитчей [1] и [2] действует так же, как нажатие клавиши BANK [▼], а нажатие футсвитчей [2] и [3] – так же, как нажатие клавиши BANK [▲].

Выбор патча

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

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

ПРИМЕЧАНИЕ

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

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

3. Если вы хотите выбрать только патчи пользовательской группы или только пресетной группы, нажмите клавишу [GROUP/EXIT].

Каждый раз, когда вы нажимаете клавишу, доступная группа изменяется следующим образом.

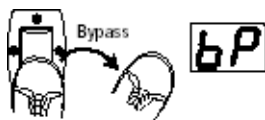


Использование встроенного тюнера (функция bypass/mute)

В GFX-3 есть встроенный автохроматический тюнер для гитар. Чтобы использовать функцию тюнера, встроенные эффекты должны находиться в состоянии bypass (временно выключены) или прибор должен находиться в состоянии mute (исходный звук и обработка выключены).

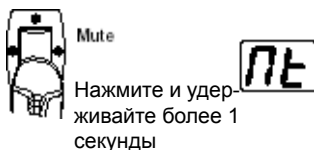
1. Чтобы перевести GFX-5 в состояние bypass (mute), нажмите футсвитч текущего патча (футсвитч, индикатор которого горит).

Если вы нажмете и сразу же отпустите футсвитч, GFX-3 перейдет в состояние bypass. Педаль экспрессии автоматически начинает работать как педаль громкости.



Сразу же отпустите

Если вы нажмете и будете удерживать футсвитч более одной секунды, GFX-3 перейдет в состояние mute.



Нажмите и удерживайте более 1 секунды

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

Дисплей показывает ноту, которая является наиболее близкой к текущей высоте звука. Отрегулируйте высоту так, чтобы на индикаторе отображалась нужная нота.

Нота отображается в левой части дисплея.



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

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

Текущая эталонная высота на короткое время отображается на дисплее. Настройка по умолчанию, действующая после включения, составляет 40 (центральное A (ля) = 440 Гц).



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

Диапазон настройки составляет 35 (435 Гц) – 45 (445 Гц) шагами по 1 Гц. Если GFX-3 был выключен и включен опять, настройка эталонной высоты возвращается к значению 440 Гц.

4. Для возвращения в обычное состояние нажмите один из футсвитчей [1] - [3].

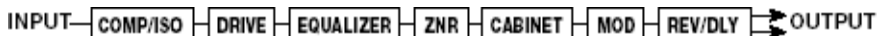
Патч этого футсвитча снова начинает действовать.

ПРИМЕЧАНИЕ

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

Изменение звука патча

Патчи GFX-3 можно изменить, меняя типы и параметры эффектов. В этом разделе показано, как отредактировать патчи.



Конфигурация патча

Каждый патч GFX-3 состоит из нескольких эффектов (модулей эффектов), как показано на иллюстрации ниже. Патч – это сохраненная комбинация модулей, каждый с определенными настройками параметров.

В каждом модуле есть несколько различных, но связанных между собой эффектов, которые называются типами эффектов. Например, модуль MOD (modulation) содержит такие типы эффектов, как CHORUS, PHASER и WAN, из которых можно выбрать один. Элементы, которые определяют звук патча, называются параметрами эффектов. В каждом модуле есть определенные параметры эффектов, значение которых можно отрегулировать с помощью клавиш модулей эффектов, клавиш PARAMETER, циферблата [VALUE], и т.п.

ПРИМЕЧАНИЕ

Также у различных типов эффектов внутри одного модуля будут различные параметры.

Основные действия редактирования

Основные действия редактирования патча описаны ниже. За более подробным описанием типов эффектов и параметров в каждом модуле обратитесь к разделу «Типы и параметры эффектов» на стр. 17 - 22.

1. Выберите патч для редактирования.

Патчи для редактирования можно выбирать либо из пресетной группы (A, b), либо из пользовательской (U/u). Патчи из пресетной группы – только для чтения. Если вы изменили такой патч и хотите сохранить изменения, нужно сохранить его в пользовательской группе (стр.14).

2. Чтобы изменить уровень громкости патча, используйте циферблат [VALUE].

Когда индикация номера группы/банка отображается на дисплее, циферблат [VALUE] можно использовать для настройки уровня патча (окончательный уровень выходного сигнала патча).

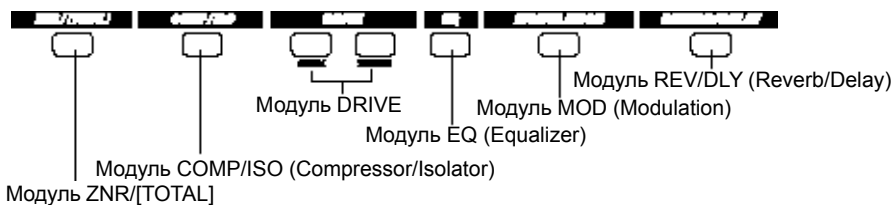


Когда вы поворачиваете циферблат, на дисплее появляется текущая настройка уровня патча (1 - 30). Точка (.) в нижнем правом углу дисплея показывает, что патч был отредактирован.

3. При необходимости используйте три ручки для выбора типов эффектов модулей DRIVE, MOD и REV/DLY.



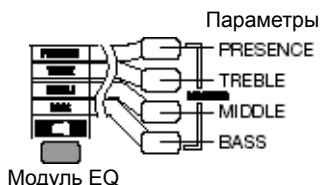
Дисторшн модуля DRIVE выбирается с помощью ручки [DRIVE] и двух клавиш модулей ([CLASSIC]/[STANDARD]).



Тип эффекта модулей MOD и REV/DLY устанавливается ручкой [MOD] и [REV/DLY] соответственно.



Параметры, которые присвоены клавишам параметров каждого модуля, напечатаны на панели. Когда выбран модуль EQ, клавиши параметров соответствуют следующим параметрам.



4. Используйте клавиши модуля, чтобы выбрать модуль для редактирования.

Клавиши модуля служат для выбора модуля эффектов для работы. Присвоение клавиш модулям эффектов показано выше.

Клавиши модулей, которые включены в данном патче, горят. Когда вы нажимаете клавишу, чтобы выбрать модуль, подсветка мигает. (Если вы выбрали модуль, который сейчас выключен, клавиша мигает медленнее.)

5. Чтобы переключить модуль между ON и OFF, еще раз нажмите клавишу модуля.

6. Выберите параметр для редактирования с помощью клавиш параметров.

Клавиши параметров служат для выбора параметра в текущем модуле. Каждое нажатие клавиши выводит следующий параметр, а значение настройки этого параметра отображается на дисплее.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы используете ручку, чтобы переключить тип эффекта, тип параметра также изменяется. Сначала выберите тип эффекта, а затем выберите параметр.

7. Используйте циферблат [VALUE] для изменения настройки.

Циферблат [VALUE] управляет значением настройки выбранного в настоящее время параметра. Текущее значение настройки отображается на дисплее.

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

ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы оставить патч, обязательно сохраните его (стр. 14). В противном случае все изменения будут потеряны, когда вы переключитесь на другой патч.

Сохранение патча

В этом разделе показано, как сохранить в памяти отредактированный патч.

1. Нажмите клавишу [STORE].

GFX-3 переходит в состояние ожидания сохранения.

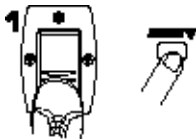
На дисплее отображается текущее название группы и номер банка, и загорается индикатор соответствующего футсвитча.



СОВЕТ

Патч можно сохранить либо в то время, как он воспроизводится, либо во время редактирования.

2. Используйте клавиши BANK [▲]/[▼] и футсвитчи [1] - [3], чтобы выбрать банк и номер патча, где будет сохранен патч.



ПРИМЕЧАНИЕ

Патчи нельзя сохранить в пресетной группе. Если при нажатии клавиши [STORE] был выбран патч из пресетной группы, для сохранения будет автоматически выбран патч номер 1 банка «U0» из пользовательской группы.

3. Еще раз нажмите клавишу [STORE].

Патч сохраняется, и на дисплее отображается группа и банк приемника сохранения. Поскольку отредактированное содержимое теперь сохранено, точка «EDITED» на дисплее исчезает.

Если вы нажмете клавишу [GROUP/EXIT] вместо клавиши [STORE], сохранение будет отменено.

Возвращение GFX-3 к настройкам по умолчанию

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

1. Включите GFX-3, удерживая нажатой клавишу [STORE].

На дисплее отображается индикация “AL”.

2. Еще раз нажмите клавишу [STORE].



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

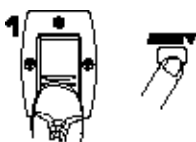
Нажав клавишу [GROUP/EXIT] перед выполнением шага 2, вы можете отменить операцию и перейти в обычное состояние.

Прочие функции

В этом разделе описано, как изменять параметр эффекта с помощью педали экспрессии, и как выполнять специальные функции, например, настройка педали экспрессии.

Использование педали экспрессии для изменения эффекта

1. Используйте клавиши BANK [▲]/[▼] и футсвитчи [1] - [3], чтобы выбрать патч, который будет управляться педалью экспрессии.



2. Несколько раз нажмите клавишу [PEDAL], чтобы выбрать модуль для управления.



Клавиша [PEDAL] выбирает модуль, который будет управляться педалью экспрессии. Выбранный в настоящее время модуль будет указан рядом индикаторов под клавишей. Каждое нажатие клавиши циклически переключает между настройками DRIVE -> MOD -> REV/DLY -> VOLUME. Управляемый параметр каждой настройки описан ниже.

• DRIVE

Педаль экспрессии регулирует параметр GAIN модуля DRIVE (для некоторых типов эффекта – параметр BODY).

Величина дисторшн меняется.

• MOD

Педаль экспрессии регулирует текущий тип эффекта модуля MOD. Параметр зависит от типа эффекта.

• REV/DLY

Педаль экспрессии регулирует текущий тип эффекта модуля REV/DLY. Параметр зависит от типа эффекта.

• VOLUME

Педаль экспрессии регулирует уровень громкости модуля MOD до входа.

СОВЕТ

- За информацией по управляемым параметрам, когда выбрано «MOD» или REV/DLY», обратитесь к стр. 17 - 22.
- Если выбранный модуль в настоящее время находится в состоянии OFF, педаль не будет действовать, пока она не будет полностью нажата для включения модуля.

3. Играйте на инструменте и двигайте педаль экспрессии, чтобы опробовать эффект.

При необходимости отредактируйте управляемый тип эффекта или параметр эффекта.

СОВЕТ

- Выбранная цель сохраняется отдельно для каждого патча. При необходимости сохраните патч (стр. 14).
- Полностью нажав педаль экспрессии, вы можете переключить управляемый модуль эффектов между ON и OFF.

Настройка педали экспрессии

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

1. Удерживайте нажатой клавишу [PEDAL], включая питание GFX-3.

На дисплее появляется индикация «dn».

A small rectangular display showing the characters 'dn' in a stylized font.

2. Полностью поднимите педаль экспрессии и нажмите клавишу [STORE].

На дисплее появляется индикация «UP».

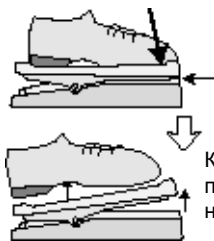


Педаль полностью поднята



A small rectangular display showing the characters 'UP' in a stylized font.

3. Полностью нажмите педаль экспрессии и отпустите.



Сильно нажмите, чтобы педаль прикоснулась здесь.

Когда вы убираете ногу, педаль слегка приподнимается.

4. Нажмите клавишу [STORE].

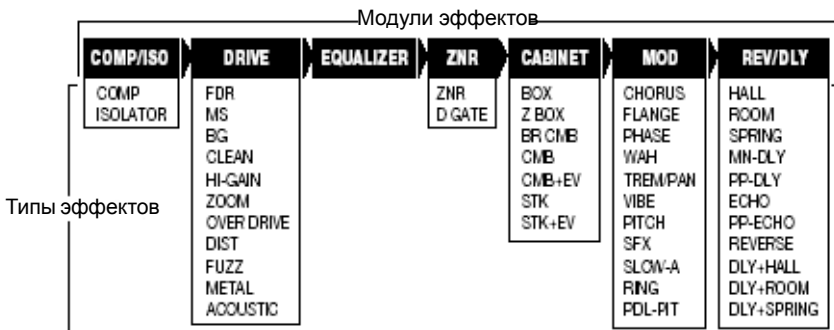
Настройка завершена, и снова появляется дисплей группы/банка для патча.

СОВЕТ

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

Типы и параметры эффектов

В этом разделе описаны все типы и параметры эффектов в модулях GFX-3. Как показано на иллюстрации, в GFX-3 восемь модулей эффектов, которые можно представить соединенными в серии. Можно использовать все модули эффектов вместе, или включать и выключать отдельные модули. Почти все модули включают несколько типов эффектов, из которых можно выбрать только один.



Ниже перечислены типы эффектов и параметров, которые можно использовать в каждом модуле. Символ педали (П) показывает, что этот параметр можно присвоить педали экспрессии для действия в реальном времени (стр. 15).

Модуль ZNR/[TOTAL]

Этот модуль служит для настройки шумоподавления ZNR (ZOOM Noise Reduction), уровня патча и других параметров, которые являются общими для всех патчей.

Параметр 1

ZNR/D GATE

Параметр 2

PATCH LEVEL

оF, Z1 – Z8, G1 – G8

1 – 30

Регулирует чувствительность ZNR/порог шума. При настройках Z1 - Z8 включается ZNR. При настройках G1 - G8 включается порог шума (noise gate). Установите настолько высокое значение, насколько это возможно без неестественного обрезания звука.

Регулирует окончательный уровень выходного сигнала патча.

Параметр 3 **MASTER LEVEL**

0 – 30

Параметр 4

ENERGIZE

оF, 1 – 30

Регулирует уровень мастер-громкости для всех патчей.

Управляет настройкой Energizer, которая применяется ко всем патчам. Более низкие значения создают акцент на высоких частотах, а более высокие – акцент на басах. Настройка «оF» отключает Energizer.

Модуль COMP/ISO (Compressor/Isolator)

Компрессор служит для ослабления высокоуровневых составляющих сигнала. Изолятор позволяет обрезать или подчеркнуть определенную полосу частот.

Параметр 1

COMP/ISO

Параметр 2

ATTACK/HIGH

CO, IS

ATTACK (CO)

HIGH (IS)

0 – 30

FS, SL

оF, -12 – 12

Выберите эффект из вариантов CO (Compressor) или IS (Isolator). Действие параметров 2 - 4 различно, в зависимости от выбранной здесь настройки.

Временной промежуток между входным сигналом и началом действия компрессора можно установить на FS (FAST) или SL (SLOW). Регулирует количество высоких частот.

Параметр 3
SENS (CO)
0 – 10

Регулирует чувствительность компрессора.

SENS/MID
MID (IS)
oF, -12 – 12

Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля.

Параметр 4
LEVEL (CO)
1 – 8

Регулирует количество средних частот.

LEVEL/LOW
LOW (IS)
oF, -12 – 12

Регулирует количество низких частот.

Модуль DRIVE

Этот модуль включает в себя 20 типов эффектов дисторшн и акустического симулятора. Типы эффектов выбираются ручкой [DRIVE] и двумя клавишами модулей ([CLASSIC]/[STANDARD]).

ТИП 1: FDR (FD)

CLASSIC

Классическое блюзовое звучание встроенного лампового усилителя

FD BLU

STANDARD

Чистое звучание встроенного лампового усилителя

FD CLN

ТИП 2: MS (MS)

CLASSIC

Классическое звучание лампового стек-усилителя в британском стиле

MS OLD

STANDARD

Энергичное звучание лампового стек-усилителя в британском стиле

MS DRV

ТИП 3: BG (BG)

CLASSIC

Классическое звучание лампового комбо-усилителя с плотной серединой

BG OLD

STANDARD

Энергичное звучание лампового комбо-усилителя с плотной серединой

BG DRV

ТИП 4: CLEAN (CL)

CLASSIC

Классическое хрустящее звучание

VX CRU

STANDARD

Чистое и яркое звучание комбо-усилителя

JAZZ C

ТИП 5: HI-GAIN (HG)

CLASSIC

Высокочувствительное звучание лампового предусилителя

MP 1

STANDARD

Звучание лампового стек-усилителя для хеви-метал

PV DRY

ТИП 6: ZOOM (ZM)

CLASSIC

Оригинальное звучание ZOOM 9002

9002

STANDARD

Оригинальное мощное звучание усилителя ZOOM

Z PWR

ТИП 7: OVER DRIVE (OD)

CLASSIC

Сухое овердрайв-звучание

V-OD

STANDARD

Овердрайв с широким диапазоном применения, от booster до тяжелого дисторшн

PD 1

ТИП 8: DIST (DT)

CLASSIC

Характерное сухое звучание дисторшн

V-DIST

STANDARD

Экстремальное звучание дисторшн

HP DST

ТИП 9: FUZZ (FU)

CLASSIC

Высокочувствительное агрессивное фузовое звучание в старом стиле

WILDFZ

STANDARD

Оригинальное живое фузовое звучание ZOOM

UF1

ТИП 10: METAL (MT)

CLASSIC

Традиционное звучание в стиле металла с выделенной серединой

MTZ

STANDARD

Металлическое звучание для 7-струнной гитары

MT 7TH

**Параметры для типов 1 – 10 одинаковы.*

Параметр 1

GAIN

Параметр 2

ТОНЕ

П 1 – 30

0 – 10

Регулирует интенсивность дисторшн.

Параметр 3

CABINET

Регулирует тон.

Параметр 4

LEVEL

oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE

1 – 8

Выбирает тип кабинета. (См. таблицу 1)

Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля.

[Таблица 1]

Настройка	Описание	Настройка	Описание
oF	Выключает симулятор кабинета.	CM	Имитирует кабинет обычного комбо-усилителя.
bo	Имитирует кабинет маленького усилителя.	CE	Имитирует EV-колонку кабинета комбо-усилителя.
Zb	Имитирует кабинет с оригинальными звучными характеристиками ZOOM.	St	Имитирует кабинет стек-усилителя.
bC	Имитирует кабинет комбо-усилителя с ярким звучанием.	SE	Имитирует EV-колонку кабинета стек-усилителя.

ТИП 11: ACOUSTIC (AC)

CLASSIC

ACFAT

STANDARD

AC BRI

Изменяет звук электрогитары на звучание акустики. Настройки CLASSIC и STANDARD создают различный характер звука.

Параметр 1

1 – 10

TOP

Параметр 2

П 1 – 10

BODY

Регулирует характерный звук струн акустики.

Регулирует резонанс корпуса.

Параметр 3

CABINET

Параметр 4

LEVEL

oF, bo, Zb, bC, CM, CE, St, SE

1 – 8

Выбирает тип кабинета.

Регулирует уровень сигнала после прохождения модуля.

Модуль EQ (Equalizer)

Это 4-полосный эквалайзер.

Параметр 1

-12 – 12

PRESENCE

Параметр 2

-12 – 12

TREBLE

Регулирует усиление/обрезание высокочастотного диапазона (центральная частота 8 кГц).

Регулирует усиление/обрезание среднечастотного диапазона (центральная частота 3.125 кГц).

Параметр 3

-12 – 12

MIDDLE

Параметр 4

-12 – 12

BASS

Регулирует усиление/обрезание среднечастотного диапазона (центральная частота 8 кГц).

Регулирует усиление/обрезание низкочастотного диапазона (центральная частота 125 Гц).

Модуль MOD (Modulation)

Этот модуль эффектов включает такие эффекты модуляции, как хорус и фленджер; эффекты, которые резко изменяют звук – например, wah, filter и ring modulator, и эффекты изменения высоты, например, pitch shift и vibrato.

ТИП 1: CHORUS (CH)

Добавляет звуку пульсацию и объем.

Параметр 1

C1, C2

COLOR

Параметр 2

0 – 10

DEPTH

Выбирает тип хоруса. C1 создает современный стерео-хорус, а C2 – классическое звучание хоруса.

Регулирует интенсивность модуляции.

Параметр 3

1 – 30

RATE

Параметр 4

П 0 – 30

MIX

Регулирует скорость модуляции.

Регулирует баланс исходного звука и обработки.

ТИП 2: FLANGE (FL)

Создает уникальный холмистый звук.

Параметр 1

1 – 30

COLOR

Параметр 2

0 – 10

DEPTH

Устанавливает предварительную задержку.

Регулирует интенсивность модуляции.

Параметр 3

П 1 – 30

RATE

Параметр 4

-10 – 10

RESO

Регулирует скорость модуляции.

Регулирует величину обратной связи. Более высокие значения в положительную или отрицательную сторону дают более выраженные характеристики.

ТИП 3: PAHSE (PH)

Создает свистящий звук.

Параметр 1

COLOR

1 – 4

Выбирает характер звука.

Параметр 3

RATE

П 1 – 30

Регулирует скорость модуляции.

ТИП 4: WAH (WA)

Эффект wah, в котором можно выбрать auto wah или pedal wah.

Параметр 1

CONTROL

Au, Ad, Pd

Выбирает метод действия wah. «Au» создает восходящий auto wah, а «Ad» – нисходящий auto wah. «Pd» создает pedal wah.

Параметр 3

SENS/FREQ

П 1 – 10

Регулирует чувствительность auto wah, когда для параметра 1 выбрано Au/Ad. Когда выбрано Pd, этот параметр регулирует центральную частоту pedal wah.

ТИП 5: TREM/PAN (TM) (Tremolo/Pan)

Этот эффект можно использовать для тремоло или автопанорамы.

Параметр 1

COLOR

Mn, St

Выбирает тип эффекта. «Mn» создает тремоло, а «St» - автопанораму.

Параметр 3

RATE

П 1 – 30

Регулирует скорость модуляции.

ТИП 6: VIBE (VB) (Vibrato)

Это автоматический эффект vibrato.

Параметр 1

COLOR

0 – 10

Регулирует качество звука обработки.

Параметр 3

RATE

П 1 – 30

Регулирует скорость эффекта.

ТИП 7: PITCH (PT) (Pitch Shifter)

Этот эффект может поднимать или опускать высоту звука.

Параметр 1

DELAY

0 – 30

Регулирует длительность дилея в обработке.

Параметр 3

TONE

0 – 10

Регулирует тон эффекта.

ТИП 8: SFX (SF) (Special Effects)

Использует обработку формы волны случайного характера для создания особого типа звука.

Параметр 1

COLOR

0 – 10

Выбирает способ модуляции звука. При настройке «0» звук изменяется с использованием случайной ступенчатой формы волны. При настройке «10» изменения уровня исходного звука отражаются на звучании обработки. Промежуточные значения создают промежуточные варианты действия эффекта.

Параметр 2

POSI

AF, bF

Выбирает точку подключения модуля MOD. Можно выбрать AF (после модуля CABINET) или bF (до модуля DRIVE).

Параметр 4

RESO

1 – 10

Регулирует величину обратной связи. Более высокие значения дают более выраженные характеристики.

Параметр 2

POSI

AF, bF

Выбирает точку подключения модуля MOD.

Параметр 4

RESO/MIX

0 – 10

Регулирует интенсивность характеристик auto wah, когда для параметра 1 выбрано Au/Ad. Когда выбрано Pd, этот параметр регулирует количество исходного звука в миксе.

Параметр 2

DEPTH

0 – 10

Регулирует интенсивность модуляции.

Параметр 4

CLIP

0 – 10

Более высокие значения дают более сильную модуляцию с помощью обрезания формы волны модуляции.

Параметр 2

DEPTH

0 – 10

Регулирует глубину эффекта.

Параметр 4

MIX

0 – 30

Регулирует количество исходного звука в миксе.

Параметр 2

SHIFT

-12 – -1, dt, 1 – 12, 24

Устанавливает величину смещения высоты. Настройка «dt» создает эффект расстройки (detune).

Параметр 4

MIX

П 0 – 30

Регулирует количество исходного звука в миксе.

Параметр 2

DEPTH

0 – 10

Регулирует глубину эффекта (чувствительность). Когда параметр 1 имеет довольно высокое значение, увеличение этого параметра дает различное время задержки в соответствии с интенсивностью сигнала.

Параметр 3 RATE**1 – 30**

Регулирует скорость модуляции случайной формы волны.

Параметр 4 RESO**П 0 – 10**

Более высокие значения дают более сильный эффект.

ТИП 9: SLOW-A (SA) (Slow Attack)

Этот модуль создает медленно поднимающуюся кривую звука и эффект фильтра, где действие открытия/закрытия фильтра управляется воздействием на струну.

Параметр 1 COLOR**0 – 10**

Регулирует диапазон изменения фильтра. Настройка «10» создает только медленную атаку.

Параметр 2 POSI**AF, bF**

Выбирает точку подключения модуля MOD.

Параметр 3 TIME**П 1 – 30**

Регулирует скорость подъема медленной атаки/фильтра.

Параметр 4 CURVE**1 – 10**

Регулирует кривую атаки.

ТИП 10: RING (RN) (Ring Modulator)

Создает металлический звук.

Параметр 1 COLOR**0 – 10**

Регулирует качество звука обработки.

Параметр 2 POSI**AF, bF**

Выбирает точку подключения модуля MOD.

Параметр 3 RATE**П 1 – 30**

Регулирует частоту модуляции. Тон изменяется в соответствии с частотой.

Параметр 4 MIX**0 – 30**

Регулирует баланс между исходным звуком и обработкой.

ТИП 11: PDL-PIT (PP) (Pedal Pitch)

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

Параметр 1 COLOR**1 – 8**

Выбирает тип pedal pitch. (См. таблицу 2)

Параметр 2 MODE**UP, dn**

Устанавливает направление изменения высоты.

Параметр 3 TONE**0 – 10**

Регулирует тон эффекта.

[Таблица 2]**РЕЖИМ COLOR Min значение педали Max значение педали Min значение педали Max значение педали**

1	UP	-100 центов	Только исходный звук	5	UP	-1 октава + DRY	+1 октава + DRY
	dn	Только исходный звук	-100 центов		dn	+1 октава + DRY	-1 октава + DRY
2	UP	DOUBLING	Detune + DRY	6	UP	-700 центов + DRY	500 центов + DRY
	dn	Detune + DRY	DOUBLING		dn	500 центов + DRY	-700 центов + DRY
3	UP	0 центов	+1 октава	7	UP	-? (0 Гц) + DRY	+1 октава
	dn	+1 октава	0 центов		dn	+1 октава	-? (0 Гц) + DRY
4	UP	0 центов	-2 октавы	8	UP	-? (0 Гц) + DRY	+1 октава + DRY
	dn	-2 октавы	0 центов		dn	+1 октава + DRY	-? (0 Гц) + DRY

Модуль REV/DLY (Reverb/Delay)

Этот модуль содержит различные эффекты объема, в том числе реверберацию и дилей.

ТИП 1: HALL (HL)

Это эффект реверберации, который имитирует акустику концертного зала.

ТИП 2: ROOM (RM)

Это эффект реверберации, который имитирует акустику комнаты.

ТИП 3: SPRING (SP)

Это эффект реверберации, который имитирует пружинную реверберацию.

* *Параметры для типов 1 – 3 одинаковы.*

Параметр 1 TIME**1 – 30**

Регулирует длительность реверберации (время реверберации).

Параметр 2 TONE**0 – 10**

Регулирует тон эффекта.

Параметр 3 MIX**0 – 30**

Регулирует уровень громкости реверберации.

ТИП 4: MN-DLY (MD) (Mono delay)

Это монофонический дилей с длительностью до 1,5 секунд.

ТИП 5: PP-DLY (PD) (Ping-Pong Delay)

Когда используются два усилителя, это эффект ping-pong delay с длительностью до 1,5 секунд. Когда используется один усилитель, это моно-дилей.

ТИП 6: ECHO (EC)

Это монофоническое эхо, имитирующее эхо на кассете.

ТИП 7: PP-ECHO (PE) (Ping Pong Echo)

Когда используются два усилителя, звук дилей перемещается между ними. Когда используется один усилитель, эффект такой же, как при монофоническом эхо.

** Параметры для типов 4 – 7 одинаковы.***Параметр 1 TIME****1 – 99, 1.0 – 1.5, t1 – t9**

Регулирует длительность дилей шагами по 10 мс в диапазоне 10 - 990 мс (1 - 99), и по 100 мс в диапазоне свыше 1 с (1.0 - 1.5). Выбрав t1 - t9, вы можете указать ноту относительно BPM, в соответствии с установкой параметра 4. (См. таблицу 3)

Параметр 3 MIX**0 – 30**

Регулирует уровень звука дилей.

Параметр 2 FB**0 – 10**

Регулирует количество циклов повтора (обратной связи) звука дилей.

Параметр 4 DLYBPM**40 – 199**

Регулирует длительность дилей в BPM (beats per minute – тактах в минуту). Эта настройка действует, только когда параметр 1 установлен на t1 - t9. Настройки 100 и выше отображаются точкой (.) между двух цифр.

[Таблица 3]

Значение	t1	t2	t3	t4	t5	t6	t7	t8	t9
Соответствующая нота	Половинная	Четвертная с точкой	Четвертная	Восьмая с точкой	Большая триоль	Восьмая	Шестнадцатая с точкой	Малая триоль	Шестнадцатая

ТИП 8: REVERSE (RE)

Создает эффект звука на кассете, воспроизводимой в обратном направлении.

Параметр 1 TIME**5 – 99, 1.0 – 1.5, t1 – t9**

Регулирует длительность дилей.

Параметр 2 FB**0 – 10**

Регулирует количество циклов повтора (обратной связи) звука дилей.

Параметр 3 MIX**0 – 50**

Регулирует уровень звука дилей.

Параметр 4 DLYBPM**40 – 199**

Регулирует длительность дилей в BPM (beats per minute – тактах в минуту). Эта настройка действует, только когда параметр 1 установлен на t1 - t9. Настройки 100 и выше отображаются точкой (.) между двух цифр.

ТИП 9: DLYHAL (DH) (Delay + Hall Reverb)

Это комбинация дилей и реверберации hall.

ТИП 10: DLY+ROOM (DR) (Delay + Room Reverb)

Это комбинация дилей и реверберации room.

ТИП 11: DLY + SPRING (DS) (Delay + Spring Reverb)

Это комбинация дилей и пружинной реверберации.

** Параметры для типов 9 – 11 одинаковы.***Параметр 1 DLYTIM****1 – 50**

Регулирует длительность дилей шагами по 10 мс в диапазоне 10 - 500 мс.

Параметр 2 DLYFB**0 – 10**

Регулирует обратную связь дилей.

Параметр 3 DLYMIX**0 – 15**

Регулирует уровень звука дилей.

Параметр 4 REVMIX**0 – 15**

Регулирует уровень громкости реверберации.

Список патчей GFX-3

	БАНК	№	НАЗВАНИЕ	КОММЕНТАРИИ	ПЕДАЛЬ	
VARIATION	[U 0 / A0]	1	STANDARD CLEAN	Сложный чистый звук	VOLUME	
	STANDARD	2	RHYTHM CRUNCH	Хрустящий звук, оптимальный для ритма	GAIN	
		3	GARAGE DIST	Звучание в стиле гаражного рока	VOLUME	
		[U 1 / A1]	1	RICH CLEAN	Богатое чистое звучание	VOLUME
	POWER	2	FREEDOM	Звучание, подходящее для гитарных риффов	P.PITCH	
		3	POWER DRIVE	Драйв-звучание для аккомпанемента	P.PITCH	
	[U 2 / A2]	1	D-COMP	Педальный компрессор	VOLUME	
		VINTAGE EFFECT	2	PD 1	ZOOM PD-01	GAIN
			3	CRY-B	Классический wah, похожий на CryB	P-WAH
	[U 3 / A3]	1	FDR TWIN	Чистое звучание американского комбо	VOLUME	
		AMP MODELING	2	MARK	Звучание комбо из серии Mark	GAIN
			3	MS 900	Драйв-звучание стек-усилителя в старом стиле	GAIN
	[U 4 / A4]	1	REVERSE WORLD	Reverse delayed effect sound	RVS_DLY	
		TRICK EFFECT	2	STEP	Оригинальное звучание эффекта step от ZOOM	GAIN
			3	RING DRIVE	Звучание кольцевого модулятора	GAIN
MODELING	[U 5 / A5]	1	CRUNCH ECHO	Хрустящий звук с эхо	VOLUME	
		VINTAGE EFFECT 2	2	SD+CE	Комбинация классического overdrive и жоруса	CHORUS
			3	FZFACE	Классический фузовый звук	GAIN
	[U 6 / A6]	1	J-CLEAN	Яркое звучание комбо-усилителя	VOLUME	
		AMP MODELING 2	2	PV PWR	Звучание в стиле американского хард-рока	VOLUME
			3	MP1	Классический высококонтрастный усилитель	VOLUME
	[U 7 / A7]	1	US BLUES	Блюзовое звучание в американском стиле	VOLUME	
		AMP MODELING 3	2	MS OLD	Классический эффект MS	VOLUME
			3	MS MTL	Высококонтрастное звучание для хард-рока	VOLUME
	[U 8 / A8]	1	R&R CLEAN	Классическое рок-н-рольное звучание	SPRING	
		ROCK'N ROLL	2	CATS	Хрустящее звучание в стиле рокабилли	DELAY
			3	TRAIN ROLLIN	Драйв-звучание в стиле Pery	GAIN
	[U 9 / A9]	1	SOUTHERN CLEAN	Чистое звучание в стиле Bros	VOLUME	
		SOUTHERN /BOOGIE	2	SKYNRD OD	OD звучание в стиле SKYNRD	ROOM
			3	AFTER BURNER	OD звучание в стиле ZZ 80-х	GAIN
MUSIC STYLE	[u 0 / b0]	1	CLEAN RHYTHM	Чистое звучание в стиле PHISH	SPRING	
		JAM ROCK	2	SUSTAIN LEAD	Звучание в стиле PHISH для соло	GAIN
			3	UF1	ZOOM UF-01	GAIN
	[u 1 / b1]	1	SURF TREM	Классический американский комбо с тремоло	VOLUME	
		CLASSIC REVIVAL	2	BEATS	Возрожденный Mersey beat	HALL
			3	BOOTS	Педальный octaver	GAIN
	[u 2 / b2]	1	WARM TONE	Слегка хрустящий звук для джаза	VOLUME	
		JAZZ /BLUES	2	PAT M	Звучание Metheny	VOLUME
			3	BLUES DRIVE	Драйв-звучание для блюза	VOLUME
	[u 3 / b3]	1	FUNK PHASE	Фанковый фейзер	PHASE	
		SOUL /FUNK	2	BOOMY RHYTHM	Гулкий звук для аккомпанемента	VOLUME
			3	SMOOTH A-WAH	Wah-звучание для соло и облигато	A-WAH
	[u 4 / b4]	1	COMP DELAY	Педальный компрессор с дилеом	DELAY	
		PUNK	2	GREEN OD	Современный поп-панковый звук	VOLUME
			3	PUNK DRIVE	Драйв-звучание в стиле ska punk	GAIN
[u 5 / b5]	1	Radio+H Clean	Арпеджио-звучание с тремоло	GAIN		
	U.K ROCK	2	U.K RYTHM	Звучание аккомпанемента в стиле американского рока	GAIN	
		3	DIST WALL	Современный дисторшн	HALL	
[u 6 / b6]	1	FLANGE UP	Волнообразный звук для арпеджио или страйка	FLANGE		
	ALTERNATIVE	2	KURT OD	Слегка перегруженный звук	CHORUS	
		3	RESONANCE	Резонансный фузовый звук	GAIN	
[u 7 / b7]	1	ROSE CLEAN	Чистое звучание вибрато	DELAY		
	HARD ROCK	2	E.V.H	Высококонтрастный ламповый усилитель для соло	VOLUME	
		3	US ARENA	Тяжелый дисторшн для аккомпанемента	VOLUME	
[u 8 / b8]	1	Aco Flange	Волнообразное звучание, имитирующее акустику	HALL		
	DARK &HEAVY	2	FALLEN POWER	Драйв-звучание для низкой настройки	GAIN	
		3	WHITE LPC	Резкое звучание для соло	GAIN	
[u 9 / b9]	1	NEO PHASE	Педальный фейзер	VOLUME		
	NEW AGE	2	DIGI DIST	Цифровой дисторшн	GAIN	
		3	GLASS FUZZ	Выраженное фузовое звучание	P-WAH	

Неисправности

Нет звука или очень тихий звук

- Находится ли переключатель питания в положении ON?
- Правильно ли гнезда [INPUT] и [PHONES/OUTPUT] соединены с инструментом и усилителем?
- Не поврежден ли экранированный кабель?
- GFX-3 находится в состоянии mute?
- Параметр мастер-громкости установлен на низкое значение?
- Опущена ли педаль экспрессии?

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

Звук неестественно искажен

- Настройте параметры уровня и чувствительности модулей эффектов.
 - Выключите модуль COMP/ ISO.
- Когда с вышеупомянутыми эффектами используется гитара с высоким уровнем выходного сигнала, может произойти нежелательное

искажение звука в зависимости от настройки модуля DRIVE.

Высокий уровень шумов

- Отрегулируйте параметр ZNR. Если проблема не исчезла, попробуйте уменьшить GAIN.
- Если используется модуль BOOSTER или COMP/ ISO, попробуйте уменьшить параметр GAIN модуля DRIVE.

Переключение on/off педали экспрессии не работает.

- Попробуйте выполнить процедуру, описанную в разделе «Калибровка педали экспрессии» на стр. 16.

Неестественный звук в режиме bypass

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

Спецификации

Программ эффектов 50 типа
Модулей эффектов 7 модулей
Количество патчей патчей Пользовательских: 60

Пресетных: 60 патчей
Всего 120 патчей
Частота сэмплирования 31.25 кГц
A/D преобразователь 20 бит, 64-разовое пересэмплирование
D/A преобразователь 20 бит, 8-разовое пересэмплирование

Входы

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

Выходы

Стандартный стереоджек (для линии/наушников)
Макс. уровень выходного сигнала: +3 дБ

Выходное сопротивление нагрузки: 10 кОм или более
Дисплей 2-символьный 7-сегментный жидкокристаллический

Требования к источнику питания

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

Батареи: 4 батареи IEC R6 (тип AA)
Время непрерывной работы батарей: приблизительно 11 ч (для щелочных батарей)
Размеры 323(Ш) x 175,5(Д) x 70(В) мм
Вес 2,2 кг (без батарей)

* 0 дБ = 0.775 В

* Конструкция и спецификации могут быть изменены без предварительного оповещения.



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyaniishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

Printed in Japan 707II - 5000-2