

# MANUALE D'USO



**t.c. electronic**  
ULTIMATE SOUND MACHINES

**G-Force**  
GUITAR EFFECTS PROCESSOR



# SOMMARIO

<b>WELCOME</b>	<i>Cenni riguardanti il Manuale d'Uso</i>	<b>5</b>
<b>DAL PUNTO DI VISTA DI UN CHITARRISTA</b>	<i>Prefazione di Palle Schultz</i>	<b>6</b>
<b>QUICK REFERENCE</b>	<i>Tasti, manopole, Controllers e altre funzioni</i>	<b>7</b>
<b>PANNELLO FRONTALE</b>		<b>8</b>
<b>PANNELLO POSTERIORE</b>	<i>Inputs, Outputs</i>	<b>10</b>
<b>PERCORSO DEL SEGNALE</b>		<b>11</b>
<b>COME FARE A...</b>	<i>Creare uno User Preset, collegare i Modifiers, usare un Expression Pedal ecc.</i>	<b>12</b>
<b>SETUPS</b>		<b>16</b>
<b>RECALL</b>	<i>Richiamare un Preset, Factory/User presets, Memory card</i>	<b>17</b>
<b>STORE</b>	<i>Salvare un nuovo Preset, la Letterbox</i>	<b>19</b>
<b>EFFECTS</b>		<b>20</b>
<b>I/O MENU</b>	<i>I/O, Input selector, Sample Rate, Mix, MIDI setup</i>	<b>22</b>
<b>MODIFIERS</b>		<b>26</b>
<b>UTILITY</b>	<i>Parametri System, regolazioni del Billboard</i>	<b>30</b>
<b>TEMPO</b>		<b>31</b>
<b>TUNER</b>		<b>32</b>
<b>BLOCKS</b>		<b>33</b>
<b>IL MENU RESET</b>		<b>48</b>
<b>SPECIFICHE TECNICHE</b>		<b>49</b>
<b>EVENTUALI INCONVENIENTI</b>		<b>50</b>
<b>MIDI IMPLEMENTATION CHART</b>		<b>51</b>
<b>SELF TEST</b>		<b>52</b>
<b>ELENCO DEI PRESET</b>		<b>54</b>

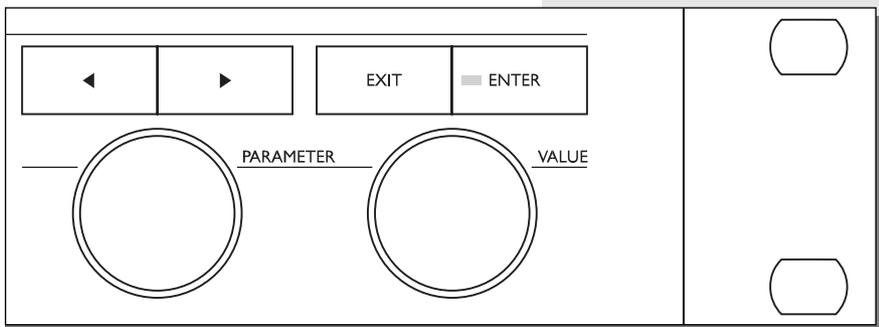


# WELCOME

## Congratulazioni

**Congratulazioni per aver acquistato G-Force. Ci auguriamo che il suo utilizzo sia altrettanto piacevole ed eccitante quanto piacevole ed eccitante è stato per noi progettarlo.**

G-Force è il nuovo multi-effetto per chitarra realizzato da TC Electronic in grado di offrire contemporaneamente otto diversi tipi di effetti , con una qualità senza precedenti. Ciò significa che G-Force è in grado di processare il suono mediante otto differenti effetti senza nessuna perdita della qualità audio e con la possibilità di poter combinare i vari Effects Blocks nel modo desiderato. Grazie alla risoluzione a 24 bit dei convertitori è possibile processare il suono di chitarra senza l'utilizzo di un mixer esterno mantenendo intatta la qualità del segnale originale. Prova ad utilizzare il Matrix Modifiers e ti renderai conto di avere tra le mani un Tool veramente potente nel controllare in real-time i vari parametri di G-Force.



## Cenni riguardanti il Manuale d'Uso

La maggior parte delle persone che operano nel settore musicale (e non solo) possiede una naturale avversione nei confronti dei manuali d'uso. Comprendiamo tutto ciò, quindi se preferisci cominciare subito senza leggere l'intero volume, non dovrai fare altro che collegare G-Force e cominciare a suonare. In caso di dubbi potrai sempre consultare il Manuale per chiarire la funzione di alcuni parametri.

Vice versa, se prima di cominciare a premere qualche tasto desideri saperne di più sulle varie funzioni offerte da G-Force, il Manuale d'Uso ti guiderà passo-passo attraverso i vari parametri disponibili.

## Dal punto di vista di un chitarrista

*Prefazione di Palle Schultz, chitarrista professionista*

Se un giorno deciderete di abbandonare i vostri amatissimi effetti a pedale per passare ad un'unità rack multieffeto (investendo non poco denaro), ciò che perderete sarà probabilmente la semplicità e la flessibilità di utilizzo del vostro vecchio setup. Dovrete aver a che fare con manuali enciclopedici e con pannelli comandi creati da e per esperti di informatica. Queste circostanze fanno sì che molto spesso i musicisti e le persone creative stiano alla larga da queste apparecchiature super tecnologiche. Personalmente ho acquistato e testato moltissime unità rack per chitarra, ciascuna di esse caratterizzata da una interfaccia macchina-utente veramente ostile e poco accessibile; così, ho dovuto aspettare molto tempo prima che qualcuno progettasse e sviluppasse un multi-effetto in grado di non contrastare le esigenze reali di un chitarrista e non ne frenasse la creatività. Il fatto che questo "qualcuno" siano proprio gli Ingegneri e i Progettisti della TC Electronic è garanzia di qualità totale del prodotto. G-Force è uno strumento estremamente flessibile, che consente un approccio semplice ed intuitivo. Potrete scegliere se utilizzarlo semplicemente come multi-effetti, concatenando fino a 8 effetti diversi, oppure andare oltre, esplorando le innumerevoli combinazioni possibili e le vaste possibilità di controllo offerte.

Dopo un breve periodo di utilizzo di G-Force, ho dovuto cambiare il mio modo di concepire un effetto per chitarra. Da un utilizzo standard di effetti chitarristici, come Delay, Chorus e Reverbs collegati in linea, ora grazie a G-Force mi ritrovo a pensare ad effetti mai esistiti o mai utilizzati e controllati in un determinato modo: un Tremolo che si attiva suonando solo le note acute, mentre il livello di un Dark Delay con Phase in distorsione è controllato da un vecchio pedale del volume, calibrato per l'utilizzo di G-Force.

Se non hai alcuna cognizione sulle nuove apparecchiature digitali, se ti piace smanettare sulle manopole e ti senti frustrato ad ogni strano termine tecnico e videata LCD, G-Force rappresenta la scelta giusta. È talmente semplice utilizzare G-Force che l'esistenza di questo manuale è praticamente inutile. Quando ti addenterai nella programmazione dei Preset alla ricerca di qualcosa di particolare e troverai un parametro che a tuo avviso serve proprio a fare ciò stai cercando, usalo: si tratta probabilmente del parametro giusto! Il miglior modo per conoscere meglio G-Force è utilizzandolo, senza temere di portare al massimo le varie regolazioni degli effetti. Infatti, ciò che è più affascinante è che qualsiasi regolazione dei parametri, anche estreme, offre risultati incredibili restituendo sonorità veramente uniche. Inoltre, G-Force è probabilmente l'unità rack più leggera che io abbia mai avuto.

*Palle Schultz*

## Controllo Generale

I controlli generali di G-Force comprendono: la manopola PARAMETER per selezionare i parametri, la manopola VALUE per la modifica dei valori, i tasti FRECCIA <> per selezionare i vari Menu. Esempio: nel Menu Effect è possibile selezionare gli ambienti Mix, Edit, Routing e Layout).

Il tasto ENTER serve a confermare una determinata azione

## Recall

Per richiamare un Preset, premi il tasto RECALL. Assicurati che il cursore del display sia posizionato su "Preset", quindi usa la manopola VALUE per fare lo "scroll" della lista dei Presets. Per confermare la scelta e caricare il Preset selezionato, premere ENTER.

## Quick Store

Se dopo aver modificato un Preset desideri salvarlo mantenendo lo stesso nome, occorre premere il tasto STORE per accedere al menu omonimo, quindi il tasto ENTER. G-Force salverà automaticamente il tuo nuovo Preset nella prima locazione User disponibile mantenendone lo stesso nome. Nel caso in cui si desideri salvare uno User Preset, G-Force suggerirà automaticamente la stessa locazione

## Editing

Premi il tasto EFFECTS e seleziona il Menu EDIT utilizzando i tasti FRECCIA<>. Fai un doppio-click nel tasto Bypass del Block da editare.

## Collegare un MIDI Foot Controller

Premi il tasto I/O SETUP e seleziona il Menu MIDI agendo sui tasti FRECCIA<>. Scegli lo stesso canale MIDI utilizzato dal MIDI Foot Controller. Assicurati che il parametro Program Change sia abilitato. In questo modo è possibile cambiare i Presets di G-Force utilizzando il MIDI Foot Controller. Se desideri richiamare gli User Preset via MIDI, seleziona il parametro Mapping Mode e scegli "into User Bank" ruotando la manopola VALUE.

## Collegare un Expression Pedal

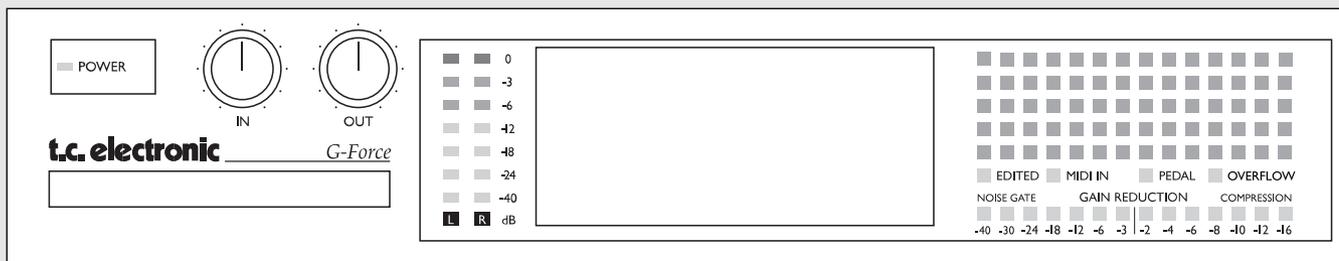
Collega il pedale utilizzando un cavo jack mono, all'ingresso External Control In del pannello posteriore di G-Force. Premi il tasto I/O SETUP e seleziona il Menu Control agendo sui tasti FRECCIA<>. Il display mostrerà una lista di parametri controllabili dall'Expression Pedal. Esempio: poniamo di voler controllare il Main Volume. Posiziona il cursore sul parametro "Main Vol" e premi il tasto ENTER; ora muovi il pedale a fine corsa, in modo da consentire a G-Force di riconoscere il tipo di pedale utilizzato. La funzione dei parametri Ext.1-8 è impostabile all'interno del Modifiers Matrix.

## Input/Output

Utilizza le manopole Input/Output del pannello frontale di G-Force per regolare i livelli in ingresso e in uscita. Utilizzando G-Force in un setup mono, occorre impostare il parametro "L-only", presente nel menu Audio del I/O Setup, dove sono presenti anche le informazioni di I/O Gain.

Impiegando G-Force collegato in un setup parallelo, la funzione "Killdry" dovrebbe essere impostata su ON (ad esempio, in combinazione con un mixer).

# PANNELLO FRONTALE



## POWER

Per disattivare G-Force, tieni premuto il tasto POWER per più di due secondi.

## MANOPOLE IN/OUT

Consentono di regolare i livelli del segnale audio in ingresso e in uscita. Il livello di ingresso dovrebbe posizionarsi in un range compreso tra -3 a -6dB, visualizzabile nell'Input Meter. Regola il livello d'uscita utilizzando la manopola Out.

## CARD SLOT

Utilizzando una PCMCIA card di tipo 1 (con capacità minima di 64 Kbytes) è possibile salvare o caricare nuovi Preset.

## METERS

I Meters posti sulla sinistra del display indicano il livello del segnale in ingresso Left/Right.

Il rapporto segnale/rumore viene automaticamente ottimizzato grazie ad un piccolo relay posizionato nella sezione Input. Nel caso in cui il gain range in ingresso venga modificato, il display segnalerà immediatamente la variazione, che potrebbe causare un leggero clip.

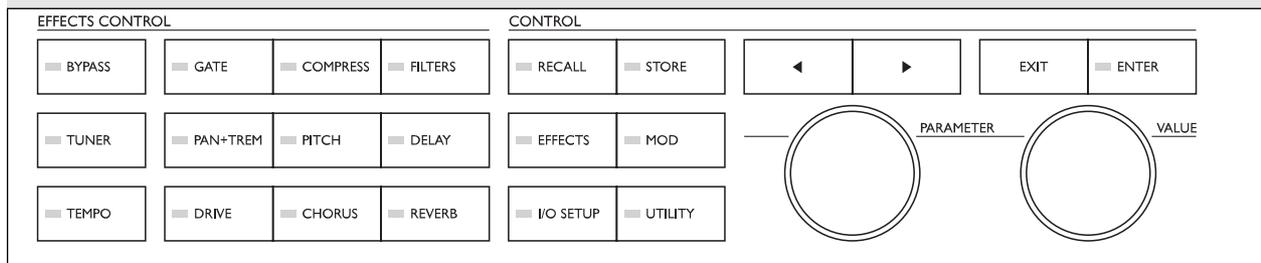
## BILLBOARD

Il Billboard di G-Force è in grado di visualizzare il nome e il numero del Preset in uso, il Tempo, il Tuner e altri messaggi memorizzabili all'interno di G-Force (fai riferimento al capitolo Utility).

Posti al di sotto del Billboard, si trovano quattro indicatori LED che segnalano altrettanti status: EDITED (se acceso, significa che il Preset in uso è stato editato); MIDI IN (si accende ad ogni ricezione di eventi MIDI); PEDAL (segnala l'attività del pedale collegato a G-Force); OVERFLOW (segnala il verificarsi di Overflows interni).

I due Meters GAIN REDUCTION mostrano il livello di Gain Reduction del Compressore e del Noise Gate; quando il Tuner è abilitato, questi meters vengono utilizzati come Tuner Indicators.

# PANNELLO FRONTALE



## **BYPASS**

Il tasto *Bypass* consente di disattivare allo stesso tempo tutti gli effetti di *G-Force*, permettendo di ascoltare il segnale audio non processato. Nota: se la funzione "Killdry" è attiva (all'interno del Menu *I/O Setup*), premendo il tasto *Bypass* nessun segnale passerà attraverso *G-Force*.

## **TUNER**

Premi questo tasto per accedere al *Tuner Mode*.

## **TEMPO**

È possibile impostare il *Tap Tempo* battendo il tasto *Tempo* su ciascun movimento. Nota: le variazioni di *Tempo* possono modificare il *Preset* in uso. Premendo il tasto *Tempo* il display visualizzerà il Menu *Tempo*, che scomparirà dopo qualche secondo. Il LED del tasto *Tempo* lampeggia continuamente, indicando il tempo globale corrente.

## **EFFECT BYPASS**

I nove tasti *Effect* consentono di attivare o disattivare ciascuno degli otto diversi effetti e il *Noise Gate*. Utilizzando questi tasti, è possibile disattivare in qualsiasi momento un *Effect Block* da qualsiasi Menu. Inoltre, dal Menu *Effect Edit*, è possibile avere un accesso rapido ai parametri *Edit* facendo un doppio-click sul tasto *Effect Bypass* dell'effetto desiderato.

## **TASTI FRECCIA <>**

All'interno della maggior parte dei Menu di *G-Force* è possibile selezionare diversi ambienti operativi utilizzando i tasti *Freccia <>*. Per esempio: all'interno del Menu *Effects* è possibile selezionare *Mix*, *Edit*, *Routing* e *Layout*.

## **MANOPOLA PARAMETER**

Usa la manopola *Parameter* per cambiare la posizione del cursore all'interno del display.

## **MANOPOLA VALUE**

Usa la manopola *Value* per modificare i valori dei parametri.

## **ENTER, EXIT**

Il tasto *Enter* serve a confermare le operazioni eseguite o ad accedere ai *Blocks*. Il LED del tasto *Enter* lampeggerà nel caso in cui *G-Force* sia in attesa di una conferma. Il tasto *Exit* serve ad uscire da un Menu o ad annullare un'azione.

# PANNELLO POSTERIORE



**Interruttore  
Main  
Power**

**Inputs  
Sbilanciato  
Hi-Z**

**Outputs  
Bilanciato**

**Numero  
di Serie**

**In/Out  
Digitale  
S/PDIF**

**MIDI  
In,Thru,Out**

**External  
Control  
Input**

## Note:

**Gli ingressi di G-Force sono sbilanciati, mentre le uscite sono bilanciate.**

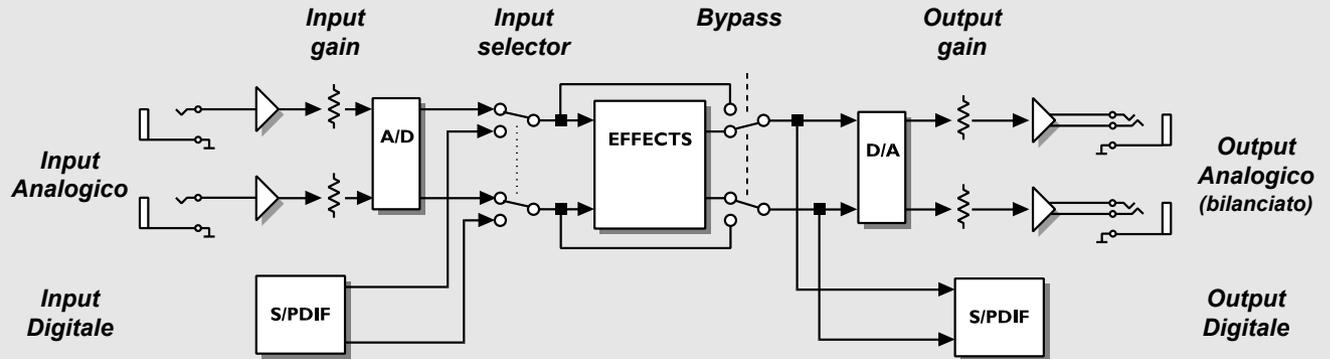
**Se desideri collegare l'Output di G-Force utilizzando dei jacks stereo in apparecchiature con ingressi sbilanciati, occorre unire il pin 1 e 3 all'estremità del cavo opposta a G-Force.**

**È comunque possibile collegare G-Force utilizzando dei normali cavi mono standard per chitarra.**

**L'ingresso External Control può essere utilizzato con pedali di tipo momentaneo, alternato o continuo.**

**L'alimentazione di G-Force è in grado di supportare qualsiasi tipo di voltaggio compreso tra 100-240 Volts, 50-60Hz.**

# PERCORSO DEL SEGNALE



**Note riguardanti il percorso del segnale:**

***Il segnale è sempre presente in entrambe le uscite Analogiche e Digitali.***

***Il Sample Rate delle uscite Analogiche e Digitali di G-Force è di 44.1kHz .***

***Il livello dell'Input di G-Force viene ottimizzato automaticamente grazie ad un relay posto allo stadio di ingresso del segnale. Nel caso in cui il gain range in ingresso venga modificato, il display segnalerà immediatamente la variazione, con la possibilità che si verifichi un leggero clip del segnale.***

## Come creare uno User Preset

In queste pagine descriveremo step-by-step le operazioni principali per creare un Preset.

Richiama il Factory Preset #225 "Empty Routing" :

- Premi il tasto Recall.
- Ruota la manopola Value per selezionare il Preset 225.
- Premi Enter per richiamare il Preset selezionato.

## Inserire un Effetto

Esistono due procedure per inserire un effetto.

Cominciamo inserendo un Reverb in questo modo:

- Premi il tasto Effects.
- Usa i tasti Freccia<> per selezionare l'ambiente Routing
- Usa Parameter per posizionare il cursore nella terza posizione della prima colonna.
- Fai un doppio-click sul tasto Reverb Bypass per inserire l'effetto.

Oppure:

- Premi il tasto Effects.
- Usa i tasti Freccia<> per selezionare l'ambiente Routing
- Ruota la manopola Value selezionando l'effetto "REV" e premi Enter per inserire il Reverb.

## Editare un effetto

È possibile accedere ai parametri Edit Effects in due modi diversi. Il più semplice è il seguente (dopo aver premuto il tasto Effects) :

- Usa i tasti Freccia<> per selezionare l'ambiente Edit.
- Fai un doppio-click sul tasto Reverb Bypass.
- Usa Parameter per fare lo "scroll" dei parametri e Value per modificare i valori.

Oppure (dopo aver premuto il tasto Effects) :

- Usa i tasti Freccia<> per selezionare l'ambiente Edit.
- Seleziona il Reverb Block agendo sulla manopola Parameter.
- Premi il tasto Enter per accedere all'ambiente Edit.
- Usa Parameter per fare lo "scroll" dei parametri e Value per modificare i valori.
- Premi il tasto Exit per uscire dall'ambiente Edit oppure fai nuovamente un doppio-click sul tasto Reverb Bypass.



Per editare un altro effetto è sufficiente uscire dall'Edit del primo effetto con un doppio click sul relativo Effect Bypass, quindi abilitare un altro Effect Block.

## Come regolare il livello di un Preset

Durante la regolazione del livello di un Preset, occorre riservare una certa quantità di "headroom" al Preset che desideri suoni a livello più elevato. Un metodo è quello di abbassare il livello di Input (o Output) dell'ultimo Block presente nel Routing. Ovviamente, in setups paralleli occorre abbassare il livello degli ultimi Blocks di entrambe le linee d'effetti, in modo da mantenere comunque lo stesso rapporto di livello tra gli effetti.

Oppure è possibile utilizzare il parametro Level nella sezione In, posto immediatamente dopo il Noise Gate e prima di tutti gli effetti. Essendo presente anche nella Modifiers Matrix, è possibile controllare il parametro In Level anche con un Expression Pedal.

## Come aggiungere un Block nel Routing

Ora abbiamo ottenuto un Reverb, ma vorremmo inserire anche un Delay. Innanzi tutto occorre decidere se esso dovrà essere in parallelo o in serie rispetto al Reverb. Proviamo a inserire il Delay in parallelo, dall'ambiente Routing:

- Usa Parameter per posizionare il cursore nella seconda posizione della prima colonna.
- Fai un doppio-click sul Delay Bypass per inserire il Block Delay.

Se utilizzi gli Effect Blocks in parallelo, devi fare attenzione all'impostazione dei vari livelli. Il settaggio ideale è quello di regolare l'intero Preset ad un livello mix del 100%, quindi utilizzare gli In/Out Levels presenti nei vari Effect Blocks per regolare il livello di ciascun effetto.

## Come cambiare un Sub-Algoritmo

Il Delay appena inserito è uno Stereo Delay che applica lo stesso tempo di ritardo su entrambi i canali Left e Right. Ora proviamo a cercare un tipo di Delay con tempi di ritardo differenti:

- Ruota la manopola Parameter per posizionare il cursore sul Delay Block.
- Premi il tasto Enter per accedere ai parametri dell'ambiente Edit.
- Usa il tasto Freccia Sx< per muoverti all'interno della lista Sub-Algo.
- Posiziona il cursore su Dual con la manopola Parameter e premi il tasto Enter per confermare il Sub-Algoritmo.

L'algoritmo Delay appena inserito è di tipo Dual e consente di regolare dei tempi di ritardo differenti sui canali Left e Right (regola il Panning dei due diversi Delay Times).

# COME FARE A...

## Muovere tutti i Blocks utilizzando il Layout

A questo punto, ci rendiamo conto che occorre inserire un compressore prima degli effetti Reverb e Delay.

Proviamo a spostare i due Blocks Reverb e Delay:

- Premi il tasto Freccia Dx> per selezionare Layout.
- Ruota la manopola Value selezionando "Move R".
- Ruota la manopola Parameter in senso orario e premi il tasto Enter per spostare i due Blocks a destra.
- Premi il tasto Freccia Sx< per selezionare Routing.
- Posiziona il cursore nella seconda posizione della prima colonna e fa un doppio-click sul tasto Compressor Bypass.

Ora il Compressor è posto prima dei Blocks Reverb e Delay.

## Come eliminare o sostituire un Block.

Se desideri rimuovere un Block da un Routing o sostituirlo con un altro Blocks (ad esempio, sostituendo il Reverb con un Chorus), ecco cosa devi fare:

- Premi il tasto Effects.
- Premi il tasto Freccia Dx> per accedere a Routing.
- Muovi il cursore sul Block che desideri rimuovere, agendo sulla manopola Parameter.
- Ruota Value in senso antiorario fino a che la casella block del display si annerisce, oppure scegli un altro Effect Block e premi il tasto Enter (oppure, fai un doppio-click sul tasto Effect Bypass desiderato).

In questo modo il Block è stato eliminato o sostituito.

## Come salvare il nuovo Preset.

Ora che abbiamo creato un nuovo Preset, utilizzando un Compressor, un Reverb e un Delay, dobbiamo salvarlo in una locazione. È possibile salvare il Preset mantenendo il nome del Preset originale oppure sostituendolo con un nuovo nome. Il modo più veloce è il seguente:

- Premi il tasto Store.
- Usa Value per selezionare la locazione User desiderata: G-Force selezionerà automaticamente la prima locazione User vuota.
- Premi il tasto Enter per salvare il Preset.

Se desideri cambiare il nome del Preset, ecco ciò che occorre fare dopo aver selezionato la locazione User:

- Ruota Parameter per posizionare il cursore sulla linea del display relativa al nome.
- Usa la manopola Value e il tasto Enter per scegliere e confermare le lettere.
- Terminata l'operazione, posiziona il cursore su DONE ruotando la manopola Value e premi Enter per salvare il Preset.

## Come ottenere lo "Spillover" ad ogni cambio di Preset.

Lo "Spillover" da un Preset all'altro (cioè la non interruzione dell'effetto durante le operazioni di cambio del Preset) può essere ottenuta mediante l'utilizzo dello stesso tipo di Sub-Algorithmo tra i due Preset e la giusta impostazione del Mute Mode. Esempio: desideri che le ripetizioni del Delay di un Preset rimangano intatte durante il richiamo di un Preset senza Delay. Ecco come fare:

- Accedi all'ambiente Edit del Delay Block del primo Preset.
- Fai lo "scroll" dei parametri selezionando "Mute Mode" e impostandolo su "FX In".
- Salva come Preset 1.
- Applica le stesse impostazioni di Delay Blocks e di Mute Mode nel secondo Preset, ma ricordati di mettere in Bypass il Delay Block.
- Salva come Preset 2.

Ora è possibile passare dal Preset 1 al Preset 2 senza tagliare le ripetizioni del Delay.

## Come collegare i Modifiers

G-Force è caratterizzato dalla presenza di numerosi Modifiers interni che consentono di personalizzare i tuoi Preset, rendendoli unici (parametri come Envelope Follower, ADSR, Pitch Detector, ecc...). Di seguito troverai un paio di esempi che descrivono come impostare i Modifiers. Prendiamo come punto di partenza il Preset che abbiamo appena creato seguendo le istruzioni precedenti, oppure seleziona il ROM Preset #21.

## Creare un Ducking Delay

Il Preset che stiamo utilizzando è dotato di un Delay con un livello costante, ma sarebbe interessante se fosse presente solo nelle pause in cui non suoniamo. Proviamo a creare una situazione del genere:

- Premi il tasto Mod per selezionare il Menu Matrix.
- Fai lo "scroll" orizzontale utilizzando la manopola Value e seleziona il parametro ENV (Envelope) sulla linea superiore del display.
- Ruota la manopola Parameter selezionando il punto della matrice in cui il parametro ENV e il Delay OutLevel si incontrano.
- Premi il tasto Enter per "linkare" i due parametri.

Ora il Delay seguirà il livello del segnale in ingresso, attivandosi solo quando si suona. Ma l'obiettivo era di attivare il Delay nei momenti in cui non suoniamo. Ecco come fare:

- Posiziona il cursore sul "link" dei parametri ENV e Delay OutLevel e premi Enter per accedere all'ambiente Link.

## COME FARE A...

- Cambia il tipo di curva impostando i tre parametri Input. Per fare in modo che il Delay non sia presente nei momenti in cui si suona, occorre impostare il parametro Low input a 100% e il parametro High input a 0%.

Premi il tasto Exit per uscire dall'ambiente Link. Se desideri annullare il Link, premi il tasto Exit una seconda volta.

**TIP** Se desideri rimuovere tutti i Links del Matrix, premi il tasto Exit due volte: comparirà sul display un messaggio di richiesta di conferma. Premi Enter per confermare o Exit per annullare l'operazione.

### Come creare un Autopanning Delay tramite i Modifiers.

Per creare un effetto di Autopanning sul Delay è possibile posizionare il Pan/Tremolo Block prima del Delay Block, oppure utilizzare uno degli LFO presenti nel Modifiers Matrix.

- Premi il tasto Mod per selezionare il Matrix.
- Crea un Link tra LFO 1 Output 1 e il Delay Pan1 e Pan 2, premendo il tasto Enter.
- Premi il tasto Freccia Dx> per accedere all'ambiente Modifiers. Seleziona LFO 1 e premi Enter per impostare i parametri dell'LFO 1.
- Regola i parametri Speed, Depth, Curve, ecc. dell'LFO 1 e ascolta il Delay Panning.

In questo modo il Panning è impostato allo stesso modo sia sul Delay Left che sul Delay Right. Ora proviamo a fare in modo che il Panning sia opposto:

- Premi Exit per abbandonare l'ambiente LFO Edit.
- Premi il tasto Freccia Sx< per tornare al Menu Matrix.
- Posiziona il cursore sul Link tra l'LFO 1 e il Delay Pan 1 e premi Enter per accedere all'ambiente Link.
- Regola il parametro Low Input a 100% e il High Input a 0%.

Ora il Panning del Delay Left e Right sarà opposto.

## Collegare un Expression pedal

Le numerose possibilità di controllo offerte da G-Force consentono un utilizzo dei Preset molto flessibile e pratico, rendendoli ancora più interessanti. Queste funzioni possono essere controllate da oltre 8 External Pedals o da un MIDI Controller.

### Connessione

Esistono due modi per collegare un pedale d'espressione a G-Force: collegandolo direttamente all'ingresso "External Control", oppure tramite l'utilizzo di una MIDI Pedalboard.

### Come calibrare e scegliere il tipo di pedale.

G-Force può essere controllato da diversi tipi di pedale. È possibile impostare il tipo di pedale in uso agendo sul parametro "Pedal Type", nel Menu Utility. Per utilizzare un pedale d'espressione occorre selezionare "Alternating".

Collegando il pedale d'espressione nell'ingresso "External Control" occorre assicurarsi che G-Force sia calibrato per l'utilizzo di quello specifico pedale.

Il parametro Pedal Calibration si trova nel Menu Utility:

- Premi il tasto Utility.
- Seleziona il parametro "Pedal Calibration" utilizzando la manopola Parameter.
- Premi Enter e segui le indicazioni sul display.

Terminata l'operazione Pedal Calibration è possibile assegnare una funzione al pedale.

### Le funzioni del pedale.

L'idea di base consiste nell'assegnare il pedale ad uno degli otto "External Controls" (Ext 1-8) presenti all'interno del Menu I/O Setup:

- Premi il tasto I/O Setup.
- Premi il tasto Freccia Dx> per selezionare l'ambiente Control.
- Seleziona "Ext 1" usando la manopola Parameter.
- Premi Enter per attivare la funzione "Learn" e muovi il pedale per il suo riconoscimento.

In questo modo il pedale è stato riconosciuto da G-Force, sia che esso sia collegato all'ingresso "External Control", sia ad un MIDI Controller. Il pedale è in grado di controllare il Main Volume, il Bypass generale, il Tuner, il Tempo e uno degli altri sette External Controllers.

Ora che hai assegnato il pedale al controllo di Ext 1, occorre assegnargli un parametro:

- Richiama il ROM Preset #17 "Stereo Harmony C-maj". Si tratta di un Preset che aggiunge un intervallo di terza e di quinta alla linea melodica, suonando su un accordo di C-maj.
- Premi Mod per selezionare il Modifiers Matrix.
- Fai lo "scroll" orizzontale ruotando Value e seleziona Ext 1 sulla linea superiore del display.
- Ruota la manopola Parameter e seleziona il punto della matrice in cui il parametro Ext 1 e il Pitch "InLevel" si incontrano.
- Premi il tasto Enter per "linkare" i due parametri.

Ora il pedale agirà sul parametro di In Level del Pitcher, consentendo di controllare il livello delle due linee melodiche aggiunte dal Pitcher. Le impostazioni di Pedal Function vengono salvate all'interno dei Preset. Molti dei ROM Preset presenti in G-Force possiedono varie impostazioni di Pedal Function assegnato all'Ext 1.

## Utilizzare una MIDI Pedalboard

G-Force è in grado di essere controllato dalla maggior parte delle MIDI Pedalboard attualmente presenti sul mercato. Descriviamo di seguito le operazioni da eseguire per collegare una MIDI Pedalboard:

- Collega la pedaliera al MIDI In di G-Force.
- Premi il tasto I/O Setup.
- Usa i tasti Freccia <> per accedere all'ambiente MIDI.
- Seleziona il "Basic Channel" identico al canale MIDI sul quale trasmette la pedaliera.

Ora la MIDI Pedalboard è in grado di selezionare i ROM Preset di G-Force.

## Selezionare gli User Preset con una MIDI Pedalboard

Se desideri cambiare gli User Preset utilizzando una MIDI Pedalboard, occorre seguire le seguenti indicazioni:

- Premi il tasto I/O Setup e accedi all'ambiente MIDI.
- Seleziona il "Mapping Mode" ruotando la manopola Parameter.
- Seleziona "Into User bank" Ruotando Value.

Ora è possibile selezionare gli User Presets di G-Force tramite la MIDI Pedalboard.

## Come utilizzare alcune delle funzioni extra presenti nella MIDI Pedalboard.

Molte MIDI Pedalboards in commercio sono in grado di compiere alcune operazioni particolari (ad esempio: MIDI On/Off Functions o MIDI bypass, ecc...). G-Force possiede una lista di Setups dedicati ai seguenti modelli:

ART X-15 Ultrafoot  
Digital Music Corp. Ground Control  
Rocktron All Access  
Roland FC-200  
Custom Audio Electronics RS-10

Se possiedi uno di questi modelli, occorre impostare il relativo Setup nel seguente modo:

- Premi il tasto I/O Setup e accedi all'ambiente Control.
- Fai lo "scroll" della lista "Models" ruotando la manopola Parameter.
- Seleziona il modello interessato e premi Enter per caricare il Setup.

G-Force è ora in grado di rispondere alle impostazioni Default della pedaliera scelta. Se la tua MIDI Pedalboard non è compresa nella lista, è possibile comunque abilitare alcune delle funzioni extra eseguendo le seguenti impostazioni:

- Premi il tasto I/O Setup e accedi all'ambiente Control.

- Seleziona la funzione che desideri controllare.
- Premi Enter per attivare la funzione Learn.
- Aziona il pedale o lo switch che desideri utilizzare.

È possibile applicare la funzione Learn su tutti i parametri dell'ambiente Control.

## Come richiamare un singolo Effect Block da un altro Preset.

G-Force offre la possibilità di richiamare uno specifico Block da un qualsiasi Preset all'interno del Preset in uso. Richiama il ROM Preset #23 "Stereo Touchwah". Ora vogliamo richiamare il Filter Block presente nel ROM Preset #12 "Mono Farout Phaser":

- Premi il tasto Recall.
- Posiziona il cursore su "Select" agendo sulla manopola Parameter.
- Rutando la manopola Value, muovi il cursore della piccola matrice selezionando il Block interessato (in questo caso "FIL" -Filter).
- Ora, muovi il cursore su "Preset" usando la manopola Parameter.
- Seleziona il Preset #12 e premi il tasto Enter.

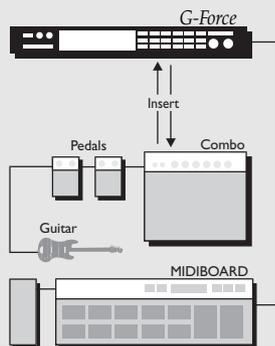
In questo modo è stato richiamato unicamente il Filter Block del Preset #12 all'interno del Preset #23.

Naturalmente, è possibile applicare la funzione di Partial Recall anche ai Blocks appartenenti agli User Presets e Card Presets.

# SETUPS

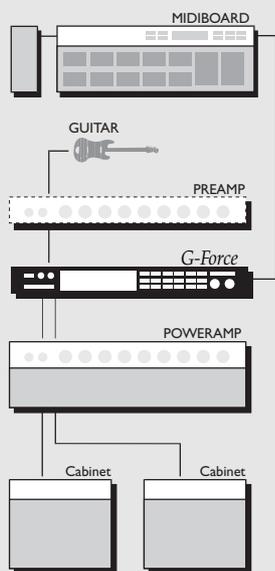
## G-Force Setup

G-Force è stato progettato per fornire gli effetti fondamentali tipici di un Setup per chitarra. Essendo possibile utilizzare G-Force per varie applicazioni ti proponiamo di seguito alcuni possibili Setups. Prima di collegare G-Force assicurati che il tuo amplificatore sia disattivato e ricordati di attivare G-Force prima dell'amplificatore.



### Sistema Mono Guitar

In un Setup mono, utilizzando un amplificatore Combo, occorre collegare unicamente l'ingresso e l'uscita Left (ricordati di selezionare il parametro "L-only", all'interno dell'ambiente Audio - Menu I/O Setup). È possibile posizionare G-Force sia in una catena composta da altri effetti, sia dopo il pre-amplificatore (o dopo un modulo Distorsion).



### Sistema Stereo Guitar

Utilizzando due amps Combo o comunque all'interno di un Setup Stereo, è possibile ottenere i migliori risultati dagli effetti di G-Force. Posiziona G-Force dopo il pre-amp o all'interno della catena effetti.

### Serial setup

Il collegamento seriale consente di utilizzare al massimo tutte le potenzialità offerte da G-Force: grazie ai convertitori a 24 bit di altissima qualità è possibile impiegare G-Force senza l'utilizzo di un Line Mixer. Ricorda che G-Force consente di collegare gli Effect Blocks in parallelo internamente.

### Parallel setup

Utilizza G-Force in combinazione ad un Line Mixer. Ricordati di utilizzare la funzione "Killdry" per evitare che il segnale diretto della chitarra entri in G-Force.

### Connessioni

G-force è dotato di ingressi sbilanciati e di uscite bilanciate. Ciò significa che è possibile utilizzare dei cavi da chitarra standard per il collegamento a setups sbilanciati, e dei cavi stereo per il collegamento a setups bilanciati.

### Input/Output

Imposta il valore di Input Level di G-Force agendo sulla manopola In posta sul pannello frontale. Per ottenere la migliore qualità dai convertitori AD a 24 bit, l'Input Meter dovrebbe segnalare approssimativamente un range compreso tra -6 e -3 dB. Regola l'Output Level utilizzando la manopola Out. Oltre a questo controllo, è possibile abilitare un MIDI Pedal per modificare il livello Master presente nella sezione Out (all'interno del Menu Effect - ambiente Edit).

# RECALL

## Il Menu Recall

Il Menu Recall di G-Force contiene tre differenti parametri: Select - Bank - Preset.

Posiziona il cursore sui parametri utilizzando la manopola Parameter. Usa la manopola Value per modificare i valori

### Select

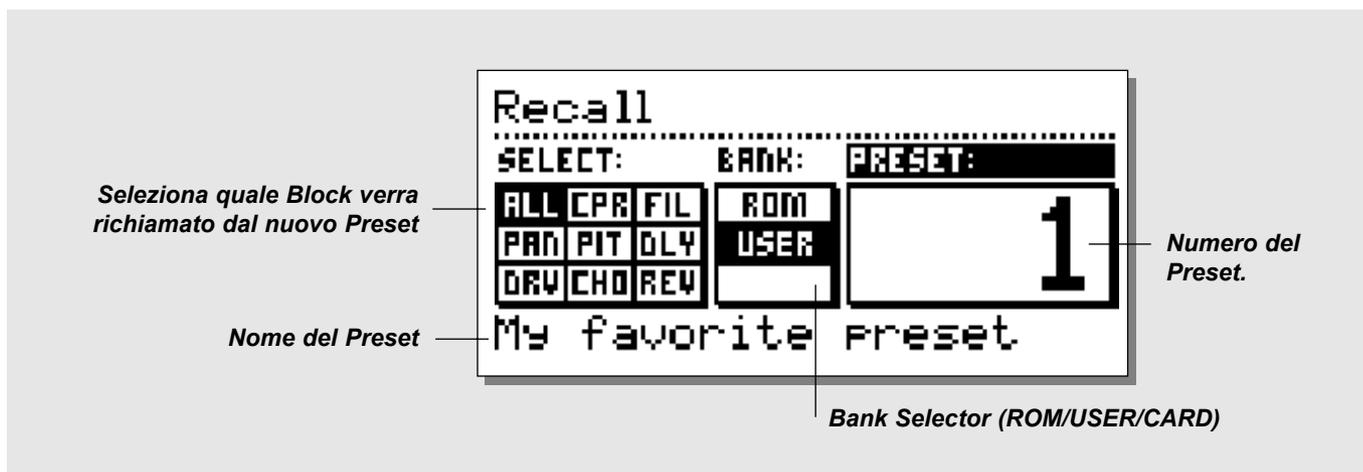
Parametro utilizzato per stabilire quale Block si desidera richiamare. Per richiamare l'intero Preset, occorre impostare "ALL".

### Bank

Seleziona da quale banco si desidera richiamare un Preset: ROM (Factory Presets), USER (User Presets) e Card (disponibile solo se è presente una Card inserita nello Slot)

### Preset

Usa la manopola Value per impostare il numero del Preset da richiamare.



## Richiamare un Preset

Per richiamare un Preset è sufficiente ruotare la manopola Value, per fare lo "scroll" dei Presets, e premere il tasto Enter.

## **Preservare la "coda" del Reverb e le ripetizioni Delay cambiando Preset**

Lo "Spillover" da un Preset all'altro può essere ottenuto mediante l'utilizzo dello stesso tipo di Sub-Algoritmo tra i due Preset in combinazione con l'impostazione del Mute Mode in "Fx In" e dell'inserimento del Bypass nel Block dell'effetto del secondo Preset.

Esempio: se desideri che la coda del Delay rimanga intatta richiamando un altro Preset, occorre verificare che entrambe i Preset contengano lo stesso tipo di Sub-Algoritmo e che sia abilitato il parametro Mute Mode su "FX In" (all'interno dell'ambiente Edit del Delay Block). È sufficiente impostare in Bypass il Delay Block del secondo Preset.

NOTA: modificare parametri come Feedback o Mix durante un cambio di Preset, può causare l'interruzione del Delay.

## **Operazioni di Preset Recall ottimali**

Dato che il passaggio da un Preset all'altro può causare dei drastici cambiamenti di livello e di Routing degli effetti, è possibile adottare dei piccoli stratagemmi se si desidera cambiare un Preset durante una esecuzione.

Il miglior modo per effettuare un cambio di Preset non traumatico durante una Performance consiste nell'impostare, quando è possibile, dei settaggi Routing adeguati: cambiando un Preset che contiene un Reverb e un Delay con un altro che contiene unicamente un Reverb, è consigliabile inserire un Delay anche nel secondo Preset e impostarlo in Bypass, piuttosto che rimuoverlo definitivamente (consentendo di ottenere lo "spillover" del Delay Block).

## **Richiamare un singolo effetto**

*È possibile richiamare un Effect Block da un qualsiasi Preset. Per esempio: se durante la creazione di un nuovo Preset sei riuscito ad impostare un Reverb e un Delay in modo perfetto, ma desideri aggiungere un particolare Chorus presente in uno dei tuoi Factory Preset preferiti, ecco come devi procedere:*

Premi il tasto Recall e muovi il cursore sul parametro Select usando la manopola Parameter. Ruota la manopola Value muovendo il cursore su "CHO" all'interno della piccola matrice. Ora, utilizzando nuovamente la manopola Parameter, muovi il cursore su Preset e seleziona la locazione del Preset dal quale desideri importare il Chorus Block.

NOTA: in questo caso, durante lo "scrolling" per la selezione del Preset "sorgente", verranno visualizzati unicamente i Presets che contengono quel determinato Effect Block (in questo caso, il Chorus Block). Premi il tasto Enter per confermare. Ora il tuo Preset conterrà anche il Chorus Block desiderato.

# STORE

## Come salvare un nuovo User Preset

- Premi il tasto Store.
- **Seleziona una locazione per il nuovo Preset** (è possibile salvare fino a 100 User Presets).
- **Muovi il cursore sulla linea del display relativa al nome del Preset e inserisci il nuovo nome** (scegli le lettere e i numeri agendo sulla manopola Value e conferma la scelta con Enter).
- **Seleziona DONE e premi Enter per completare l'operazione Store.**

### Salvare un Preset senza modificarne il nome (Quick Store)

Se dopo aver editato un Factory Preset desideri salvarlo in una locazione User mantenendo lo stesso nome, occorre semplicemente premere il tasto Store e quindi Enter: G-Force salverà automaticamente il nuovo Preset nella prima locazione User disponibile.

Se desideri salvare uno User Preset, mantenendo lo stesso nome, occorre premere il tasto Store, decidere su quale locazione salvare lo User Preset e confermare con Enter. G-Force suggerirà la stessa locazione User.



## La Letterbox

Quando desideri cambiare il nome del Preset da salvare, muovi la manopola Parameter per selezionare la Letterbox. Ora, agendo sulla manopola Value per la scelta delle lettere e confermando ciascuna lettera con il tasto Enter, è possibile cambiare il nome del Preset. Per cambiare le lettere da maiuscolo a minuscolo, occorre muovere il cursore su CAP e premere Enter.

Terminata l'operazione di inserimento del nome, sarà sufficiente selezionare DONE all'interno della Letterbox e premere il tasto Enter per salvare il Preset col nuovo nome.

Per uscire dal Menu Store, premi qualsiasi tasto.

## Utilizzare una Memory Card

Per accedere ai Presets contenuti in una PC-card inserita nello slot presente sul pannello frontale, occorre fare lo "scrolling" di tutti i 100 User Presets: il banco Card si trova dopo il banco User.

In base alle dimensioni della card, è possibile salvare fino a 9 Banks da 100 User Presets.

### Tipi di Card

PCMCIA Card S-RAM tipo 1, con capacità minima di 64Kbytes e massima di 2Mbytes.

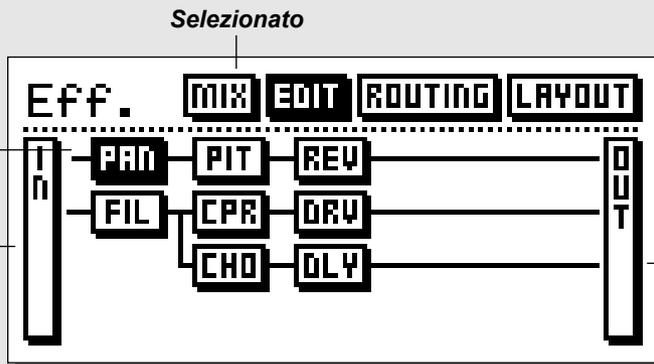
## Delete

Usa i tasti Freccia<> per accedere all'ambiente Delete, seleziona il Preset che desideri eliminare usando la manopola Value e premi il tasto Enter.

# EFFECTS

Fai un doppio-click sul Block Bypass dell'effetto che desideri editare.

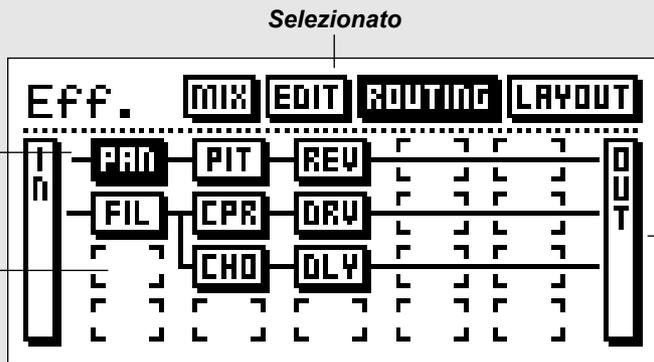
Seleziona In e premi Enter per editare il Noise Gate.



Seleziona Out e premi Enter per editare i filtri Speakers.

Fai un doppio-click sul Block Bypass dell'effetto che desideri inserire o usa la Value per ricercare l'effetto, confermando con il tasto Enter.

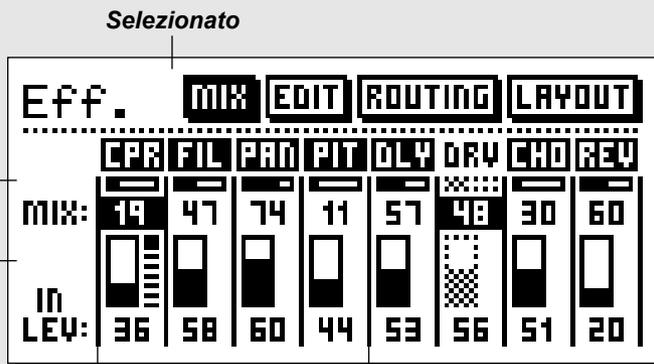
Spazi Routing vuoti



Usa la manopola Parameter per selezionare un Effect Block e premi Enter per editare l'effetto.

Regolazione del Mix per ciascun Effect Block

Regolazione In Level di ogni Effect Block.



Input Meter di ciascun Effect Block.

Effect Block in bypass.

# EFFECTS

Se desideri editare uno degli 8 effetti presenti in G-Force, premi il tasto **Effects**. All'interno di questo Menu è possibile selezionare quattro diversi ambienti: **Mix**, **Edit**, **Routing** e **Layout**. Utilizzando i tasti **Freccia<>** è possibile passare da un ambiente all'altro. Gli effetti in **bypass** appariranno ombreggiati.

## Editare un effetto

Premi il tasto **Effects** e seleziona l'ambiente **Edit**, usando i tasti **Freccia<>**. Fai un doppio-click sul tasto **Block Bypass** dell'effetto che desideri editare, oppure posiziona il cursore del display sull'Effect **Block** e premi il tasto **Enter** per accedere ai parametri **Edit** dell'effetto.

È possibile selezionare anche le sezioni **In** e **Out** (esempio: i parametri del **Noise Gate** si trovano all'interno della sezione **In**). Per selezionare i parametri **Edit** dell'effetto occorre agire sulla manopola **Parameter**, mentre la manopola **Value** è utile per modificare il valore.

Premi il tasto **Exit** o fai nuovamente un doppio-click sul tasto **Block Bypass** per uscire dai parametri **Edit** dell'effetto.



Facendo un doppio-click su un tasto **Block Bypass** di un altro effetto è possibile accedere direttamente ai parametri **Edit** di quest'ultimo.

## Cambiare Sub-Algoritmo

In ciascun **Effect Block** è possibile scegliere tra alcuni tipi diversi di effetto. Ad esempio, nel **Chorus Block** è possibile scegliere tra **Classic Chorus**, **Advanced Chorus**, **Classic Flanger** o **Advanced Flanger**. Per cambiare tipo di effetto (cioè **Sub-Algoritmo**), occorre accedere ai parametri **Edit** del **Effect Block** desiderato (facendo un doppio-click sull'tasto **Effect Bypass**) e premere i tasti **Freccia <>** selezionando "**Sub-Algorithm**". Ora, usando la manopola **Parameter**, seleziona il **Sub-Algoritmo** desiderato e conferma premendo il tasto **Enter**.

## Routing

Se desideri modificare il **Routing** (cioè la disposizione degli **Effect Blocks**), accedi all'ambiente **Routing** agendo sui tasti **Freccia<>**.

Seleziona la locazione dove desideri posizionare l'effetto usando la manopola **Parameter**, quindi fai un doppio-click sul tasto **Block Bypass** dell'effetto desiderato (oppure fai lo "scrolling" degli effetti utilizzando la manopola **Value**, premendo **Enter** per confermare la scelta).

La matrice **Routing** contiene 4 locazioni in altezza per 8 posizioni in larghezza, ed è possibile posizionare ciascuno degli 8 effetti disponibili in una posizione qualsiasi. In questo modo, è consentito condurre il segnale audio attraverso i vari effetti, secondo la disposizione degli **Effect Blocks** effettuata.

## Editare un effetto dall'ambiente Routing

Se dall'ambiente **Routing** desideri accedere ai parametri **Edit** di un determinato effetto, è possibile selezionare un effetto usando **Parameter** e premere il tasto **Enter**. Per uscire dai parametri **Edit**, premi il tasto **Exit**.

## Mix

Nell'ambiente **Mix**, è possibile regolare il livello del segnale audio in ingresso e impostare il **Mix** tra i vari effetti di un **Preset**. Se un effetto è in **bypass**, la visualizzazione dei suoi parametri sarà ombreggiata, ma sarà comunque possibile modificare i valori di **Level** e **Mix**. Un piccolo **Meter** è presente in ciascun **Effect Block**, consentendo di controllare la quantità di **Input Level**. I **Meters** sono posizionati esattamente all'ingresso di ogni **Block**: ciò significa che in caso di **overloads** occorre abbassare il livello del **Block** precedente. Usa la manopola **Parameter** per selezionare i vari parametri e la manopola **Value** per modificare i valori; premi il tasto **Enter** per attivare l'effetto selezionato e **Exit** per disattivarlo.

## Layout

Oltre alle funzioni di **Routing**, è possibile usufruire dei parametri presenti nell'ambiente **Layout** per eseguire alcune operazioni in maniera semplice e veloce. Grazie alla visualizzazione in miniatura della matrice **Routing** è possibile muovere i **Block** in qualsiasi posizione e inserire o eliminare le linee e le colonne nelle quali sono disposti i vari **Effect Blocks**. Usa la manopola **Value** per muovere il cursore e **Parameter** per selezionare il parametro desiderato. Premi **Enter** confermando le funzioni selezionate.

## Column

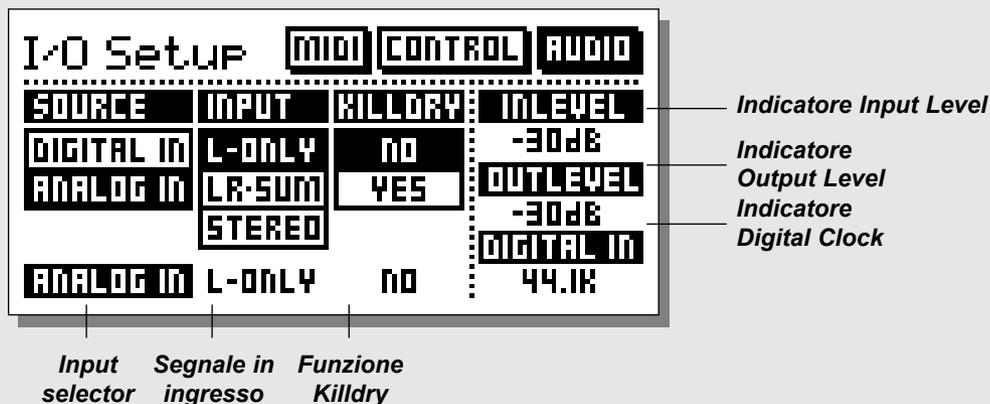
Move L - Spostamento a sinistra della colonna selezionata.  
Move R - Spostamento a destra della colonna selezionata.  
Insert - Inserimento di una nuova colonna.  
Delete - Eliminazione della colonna selezionata.

## Row

Move U - Spostamento in alto della linea selezionata.  
Move D - Spostamento in basso della linea selezionata.  
Insert - Inserimento di una nuova linea.  
Delete - Eliminazione della linea selezionata.

Premi **Enter** per attivare la funzione selezionata.

# I/O SETUP



Il Menu I/O Setup contiene i parametri utili ad impostare tutte le connessioni di G-FORCE: MIDI, Pedal, Digital/Analog Audio.

È possibile accedere agli ambienti MIDI, CONTROL e AUDIO agendo sui tasti Freccia<>. Le impostazioni effettuate all'interno dell'I/O Setup sono globali e non sono influenzate dalle operazioni di Preset Recall.

## Audio

Per regolare i parametri Audio In/Out, premi I/O Setup e seleziona l'ambiente Audio usando i tasti Freccia<>.

### Source

Questo parametro seleziona il tipo di sorgente audio in ingresso: Digital In o Analog In. Il Sample Rate di entrambi gli ingressi Analog e Digital è di 44.1kHz .

### Input

G-Force è in grado di utilizzare i segnali provenienti dall'Input Left (mono), oppure la somma degli Inputs Left+Right (LR-Sum), oppure entrambi i canali in stereo. Se desideri utilizzare un solo ingresso di G-Force, seleziona L-Only. Se vuoi collegare due segnali mono, seleziona LR-Sum in modo da sommarli insieme.

### Killdry

La funzione Killdry consente di eliminare qualsiasi segnale "dry" (diretto) all'interno di G-Force. Ciò è utile se desideri utilizzare G-Force in un Setup parallelo.

NOTA: quando la funzione Killdry è attiva, il tasto Bypass funzionerà come un Mute. Questo avviene perché se la funzione Killdry elimina i segnali audio diretti, il Bypass disattiva il processore degli effetti, quindi nessun segnale audio passerà attraverso G-Force. I Blocks manterranno inalterate le impostazioni di Mix e Level degli effetti.

### In Level, Out Level, Digital In

Questi parametri servono a visualizzare i valori di Input Level (regolabile dalla manopola In del pannello frontale), Output Level (regolabile dalla manopola Out del pannello frontale) e di Sample Rate (visibile solo se l'ingresso Digitale è utilizzato). NOTA: Il rapporto segnale/rumore viene ottimizzato tramite un relay presente nello stadio di ingresso del segnale. È possibile udire un piccolo click durante l'ottimizzazione del segnale.

## MIDI

**Nell'ambiente MIDI è possibile regolare i parametri relativi al MIDI presenti su G-Force: Program Change, MIDI Mapping, ecc.**

### Basic Channel

Determina da quale canale MIDI G-Force riceverà i messaggi di Program Change. NOTA: I Modifiers sono configurati separatamente in quanto è possibile assegnare ad ognuno di loro un canale MIDI differente.

### Program change

Con questo parametro è possibile stabilire come G-Force debba rispondere ai Program Change. Esistono tre possibilità:

# I/O SETUP

Disabled - G-Force ignorerà qualsiasi MIDI Program Change.

Preset Recall - G-Force riceverà i messaggi di Program Change dal Basic Channel.

+ Partial Recall - in questo caso, G-Force continuerà a ricevere i Program Change dal Basic Channel, ma allo stesso tempo sarà possibile inviare altri Program Change diretti agli 8 Effect Blocks, ognuno dei quali con un canale MIDI differente (diversi dal Basic Channel). In questo modo è possibile cambiare un singolo Effect Block rimanendo all'interno dello stesso Preset. I numeri dei canali MIDI assegnati agli Effect Block saranno susseguenti al Basic Channel (esempio: se il Basic Channel è impostato sul canale MIDI 1, il Compressor Block avrà il canale MIDI 2, il Filter ch 3, il Pan ch 4, ecc...).

## Bank Selection

Si tratta di una nuova funzione MIDI che consente di richiamare i Preset con un numero superiore a 128, determinando se G-Force debba rispondere o meno a questi messaggi. Se il tuo MIDI Controller o Pedalboard è in grado di utilizzare questa funzione, occorre impostare il Bank Selection su Fine o su Coarse. Impostando Bank Selection su Disabled, G-Force si comporterà secondo lo standard MIDI (consulta il manuale d'istruzione del tuo MIDI Controller e verifica se questa funzione è presente).

## Bank size

Il parametro Bank Size è utile per adattare G-Force al comportamento di diversi tipi di MIDI Pedalboard durante il richiamo di Presets superiori a #128. Normalmente va regolato su 128, ma in alcuni casi (per esempio, utilizzando un Roland FC-200) occorre impostarlo su 100.

Il numero di Bank Selection contenuto nel Program Change è multiplo di questo valore e il numero di Program Change verrà aggiunto.

Fai riferimento al manuale d'uso della tua Pedalboard per eseguire le regolazioni appropriate

## Sysex device ID

Numero di Sysex ID di G-Force.

## Program change offset

È possibile impostare un numero che sarà aggiunto o sottratto al messaggio di Program Change. Esempio: se il Program Change ricevuto da G-Force corrisponde a #123, impostando il Program Change Offset a +1 il Program Change cambierà in #124. I Presets di G-Force partono da #1.

## Mapping mode

Impostazione del banco Presets che risponderà al Program Change. È possibile selezionare i banchi ROM, USER, CARD o Custom. Ciò significa che è possibile pilotare il Program Change in entrata ad un determinato banco, oppure ad una MIDI Map personalizzata.

## Custom Map

È possibile decidere di far corrispondere i valori dei Program Change ricevuti ad altri numeri di Preset, secondo una MIDI Map personale.

## Map Program change no.

Usa questo parametro per selezionare il numero di Program Change che desideri rimappare.

## Into Preset

Usa questo parametro per impostare il numero di destinazione del Program Change

## Reset Custom Map

Posiziona il cursore su questo parametro e premi il tasto Enter per resettare la Custom Map.

## Control

### Setup bank

Select setup bank

### Board factory defaults

Model

Copy to bank

### G-Force control

Main vol.

Bypass

Tuner

Tempo

### Modifier input

Ext 1 - 8

### Effect bypass

Gate (Gate)

Cpr (Compressor)

Fil (Filters)

Pan (Pan+Tremolo)

Pit (Pitch)

Dly (Delay)

Drv (Drive)

Cho (Chorus)

Rev (Reverb)

Premi Enter e muovi il pedale per l'Auto-Detection

## MIDI

### Global MIDI settings

Basic channel

Program change

Bank selection

Bank size

Sysex device ID.

### Program change map

Program change offset

Mapping mode

### Custom map

Map program ch. no.

Into Preset

Reset Custom Map

## Ext. Controllers

Esistono due modi per collegare un pedale d'espressione a G-Force: collegandolo direttamente all'ingresso "External Control" presente sul retro dell'unità oppure tramite l'utilizzo di una MIDI Pedalboard.

**TIP** Per rendere più semplice il collegamento di un pedale abbiamo creato la funzione "Learn". Posiziona il cursore sul parametro che desideri controllare, premi Enter per attivare la funzione Learn, quindi muovi il pedale. In questo modo G-Force è in grado di riconoscere il pedale, sia collegandolo all'ingresso "External Control", sia attraverso una MIDI Pedalboard.

Per ciascuno dei parametri presenti nell'ambiente Control, è consentito scegliere il tipo di input dal quale il parametro selezionato dovrà essere controllato. Nella prima colonna è possibile selezionare il tipo di input, mentre nella seconda colonna il tipo di Controller.

### I° Colonna

Pedal:	Pedale connesso nell'ingresso "External Control" di G-Force.
MIDI basic:	Il parametro risponderà ai comandi MIDI ricevuti nel MIDI Basic Channel
MIDI Omni:	Il parametro selezionato risponderà ai comandi MIDI provenienti da tutti i canali MIDI.
MIDI 1-16:	il parametro risponderà ai comandi MIDI provenienti dal canale MIDI qui selezionato.

### II° Colonna

(non disponibile se nella I° Colonna si è selezionato Pedal).

Pitch bend:	Standard MIDI Pitch bend.
Aftertouch:	Standard MIDI Aftertouch.
Note-on-key:	Standard MIDI Note-on.
Controller 0-127:	MIDI Standard Controllers.
Prg. Change:	La funzione Program Change è molto speciale.

Se un parametro è assegnato ad un certo numero di Program Change, il parametro sarà attivato/disattivato da questo Program Change

NOTA: Utilizzando un Program Change nel MIDI Basic Channel per una qualsiasi operazione di controllo, esso sarà ignorato da G-Force, il quale non cambierà Preset.

## Setup bank

G-Force è dotato di 4 banchi utili a contenere i Setups impostati nell'ambiente Control. Agendo sulla manopola Value è possibile selezionare uno dei 4 banchi. Ogni variazione dei parametri Control effettuata all'interno di un banco viene salvata istantaneamente in modo da avere sempre disponibile l'ultimo settaggio effettuato ad ogni richiamo del banco stesso.

## Board Factory Defaults

È possibile adattare i parametri del Control Menu per essere controllati da un particolare modello di MIDI Pedalboard. Seleziona il modello desiderato all'interno della lista ruotando Value e conferma la scelta premendo Enter. La lista comprende unicamente delle MIDI Boards in grado di gestire messaggi di MIDI On/Off o Expression.

La lista completa è la seguente:

ADA MXC	ART X-15 Ultrafoot
Roland FC-200	Rocktron All Access
DMC Ground Control	Lexicon MPX R1
Custom Audio Electronics RS-10	

NOTA: scegliendo un Board Factory Default, tutte le impostazioni dei parametri Control precedentemente eseguite saranno annullate

## G-Force control

Main Vol.- regolazione del volume Main Output di G-Force.  
Tempo - usa questo parametro per impostare il valore di tempo globale di G-Force via MIDI o dal Pedal Input.  
Bypass - controllo del Bypass generale di G-Force.  
Tuner - attivazione del Tuner.

## Modifier input

Ext. 1-8 - ciascuno degli otto Ext. Input consente di controllare numerosi parametri presenti all'interno degli algoritmi. La loro funzione è stabilita tramite il Matrix Modifiers. Per il controllo da parte di un Expression Pedal occorre impostare questi parametri.

## Effect Bypass

I nove Effect Bypass (8 Effects + 1 Noise Gate) possono essere controllati dall'esterno impostando questi parametri, consentendo di mettere in bypass ciascun Effect Blocks. Alcuni Foot Controller in commercio offrono la capacità di gestire i messaggi MIDI On/Off proprio per questo tipo di utilizzo. Se non possiedi una Pedalboard di questo tipo, puoi decidere di assegnare l'attivazione di un Block Bypass ad un normale Program Change (esempio: è possibile decidere di porre in Bypass il Pan Block ad ogni Program Change #10 inviato sul canale MIDI 5).

## Come collegare i Modifiers

### Questo capitolo descrive il percorso degli Internal ed External Controllers

G-Force offre la possibilità di essere controllato da diversi tipi di controllers: MIDI Controllers, MIDI Program Change, dalla connessione "External Control", ecc. Tutti questi controllers devono essere assegnati ad uno dei Modifiers Inputs chiamati Ext.1-8. Ciascun Input Ext.1-8 può essere assegnato ad un vasto numero di parametri presenti nei vari algoritmi degli effetti grazie alla Modifier Matrix (per ulteriori dettagli, consulta il paragrafo "Matrix"- pag.27). Il vantaggio della presenza degli Input Modifiers Ext.1-8 è dato dal fatto che è possibile salvare la loro impostazione all'interno dei Preset: ciò significa che è possibile utilizzare lo stesso pedale per vari tipi di utilizzo solamente cambiando Preset (gli unici parametri che non possono essere salvati all'interno del Preset sono: Main Vol., Bypass, Tempo e Tuner).

Inoltre, G-Force possiede altri extra Internal Modifiers presenti nella Modifier Matrix (come Extra LFOs, ADSRs, Envelope Follower, ecc.), che possono essere assegnati agli Inputs Ext.1-8.

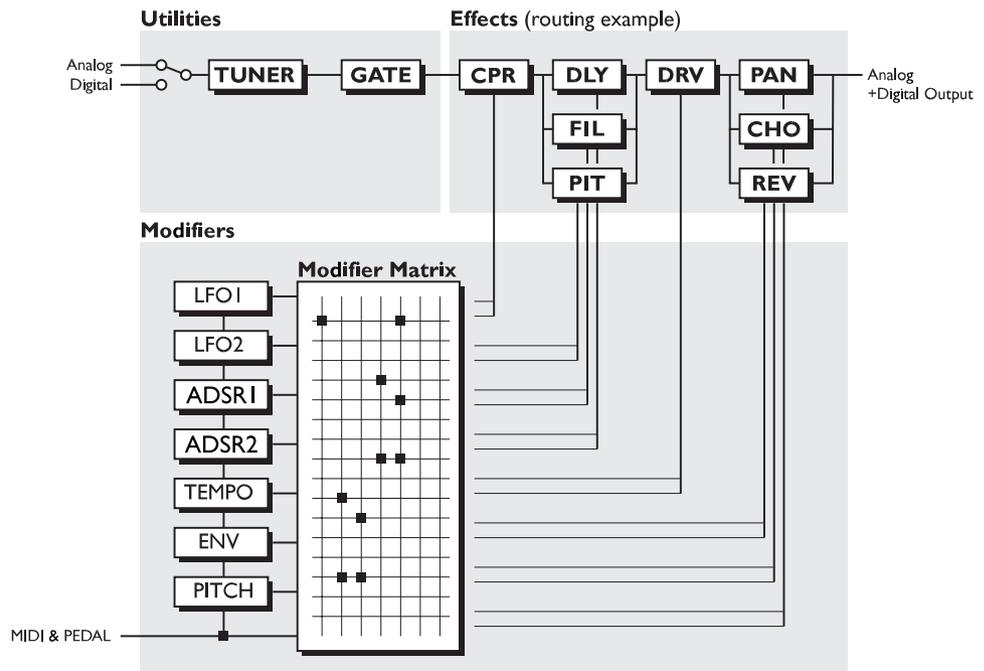
NOTA: il valore dei parametri connessi agli Input Modifiers corrisponde al valore impostato nell'ambiente Edit del Menu Effect. Esempio: se decidi che il livello di Mix del Reverb di un Preset debba essere controllato da un pedale, e il livello del parametro Mix dell'ambiente Edit è impostato su 15%, quando si richiama questo Preset il Reverb Mix sarà comunque di 15%, indipendentemente dalla posizione del pedale.

## Utilizzo di un Expression Pedal

Esempio: desideri controllare il livello di Input del Delay Block con un Expression Pedal.

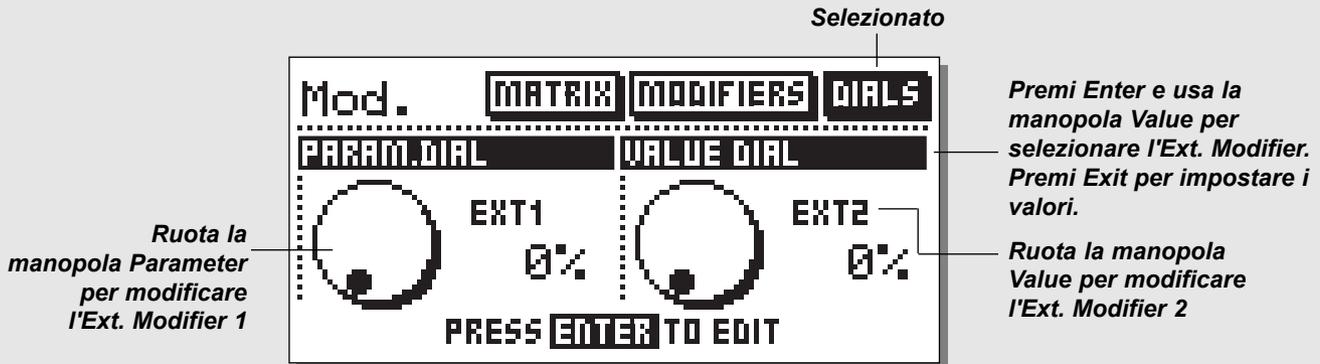
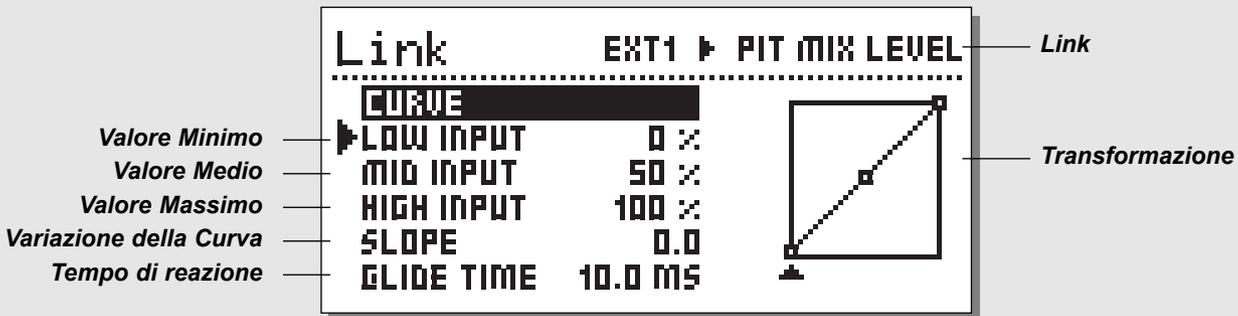
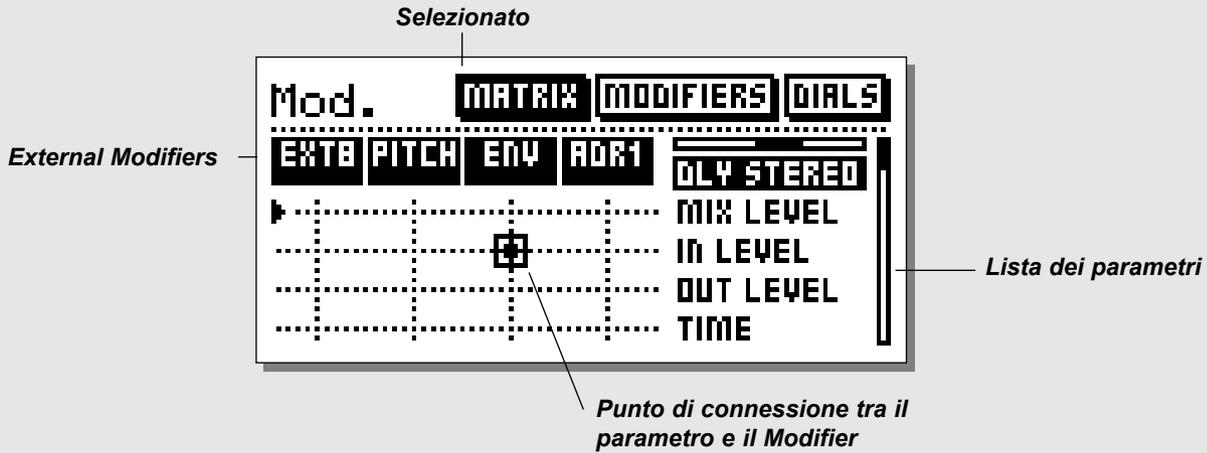
Collega il pedale d'espressione nell'ingresso "External Control" e richiama un Preset che contenga il Delay. Premi il tasto I/O Setup e seleziona l'ambiente Control. Usa la manopola Parameter per accedere alla sezione Modifiers Input e posiziona il cursore su Ext.1. Muovi la manopola Value per scegliere il tipo di pedale.

In questo modo hai assegnato il pedale d'espressione all'Input Ext.1. Ora occorre assegnare un parametro all'Input Ext.1. Premi il tasto MOD e usa i tasti Freccia<-> selezionando Matrix. Usa Value per la selezione orizzontale dell'Input Ext.1 (al quale abbiamo assegnato il pedale), e ruota Parameter per la selezione verticale del parametro da assegnare (in questo caso, Delay InLevel). Premi il tasto Enter per completare l'operazione.



NOTA: se il parametro non risponde correttamente al movimento del pedale occorre eseguire l'operazione di Pedal Calibration (vedi il capitolo Utility).

# MODIFIER



## Matrix

**Il Matrix consente di assegnare gli Internal Modifiers o gli External Pedal (impostati all'interno del Menu I/O Setup - Ext. Input) ai parametri che desideri controllare.**

Usa Parameter per muovere il cursore verticalmente, Value per muoverlo orizzontalmente, il tasto Enter per il collegamento tra i parametri e i Modifiers, il tasto Exit per rimuovere il collegamento.

Il concetto del Matrix è quello di poter connettere un certo numero di Modifiers (gli Ext. Inputs e gli extra LFOs, ADSRs, ENV), posti nella linea orizzontale visualizzata sopra la matrice di connessione, ad uno dei parametri disponibili nel Preset in uso e visualizzati sulla destra della matrice. Ciò significa che se si desidera utilizzare il Matrix per controllare i parametri di un determinato effetto, occorre che quest'ultimo sia presente nel Preset che si sta utilizzando. NOTA: non tutti i parametri di un effetto possono essere disponibili.

Per eseguire un collegamento, occorre muovere il cursore nel punto in cui le linee corrispondenti al Modifier e al parametro si incontrano e premere il tasto Enter.

Esempio: desideri che l'LFO1 moduli la velocità del Tremolo (dopo aver verificato che il Tremolo sia presente all'interno del Preset che stai utilizzando). Ora, agendo sulla manopola Value, muovi il cursore orizzontalmente posizionandolo in corrispondenza del Modifier LFO1. Per cercare il parametro Tremolo Speed, usa la manopola Parameter per muovere il cursore verticalmente all'interno della lista dei parametri, quindi premi il tasto Enter. Comparirà un LED nero indicante il punto di connessione.

## Link

Collegando due linee, come descritto nell'esempio precedente, è possibile stabilire alcune condizioni sulla relazione tra le due linee e quindi sul comportamento del collegamento effettuato. Posiziona il cursore sul punto di connessione tra il Modifier e il parametro e premi il tasto Enter per accedere all'ambiente Link.

In questo ambiente è possibile impostare una curva tra il Modifier e l'azione corrente del parametro selezionato.

### Low input

Usa questo parametro per regolare il valore minimo del Modifier (esempio: la posizione minima del pedale d'espressione).

### Mid input

Usa questo parametro per regolare il valore medio del Modifier (esempio: la posizione media del pedale d'espressione).

### High input

Usa questo parametro per regolare il valore massimo del Modifier (esempio: la massima posizione consentita dal pedale d'espressione).

NOTA: la medesima impostazione di questi parametri applicata ad altri tipi di Modifiers (ad esempio, Envelope) sarà effettuata secondo il livello del segnale in ingresso: Low Input corrispondente al livello di segnale più basso, High level corrispondente al livello di segnale più alto.

### Slope

Modifica il parametro Slope per cambiare la forma della curva visualizzata sul display.

### Glide time

Impostazione del tempo minimo impiegato dal parametro per spostarsi da una posizione minima ad una posizione massima e vice versa. Ciò significa che se utilizzando un pedale d'espressione impiegassimo anche una sola frazione di secondo per spostarci dalla posizione minima a quella massima, il tempo impiegato dal parametro sarà comunque equivalente al valore di Glide Time.

Premi il tasto Exit per uscire dall'ambiente Link.

Ogni Modifier può collegarsi contemporaneamente ad un nutrito numero di parametri, ma ogni parametro può avere un'unica sorgente. Il numero massimo di connessioni disponibile all'interno del Matrix è 20.

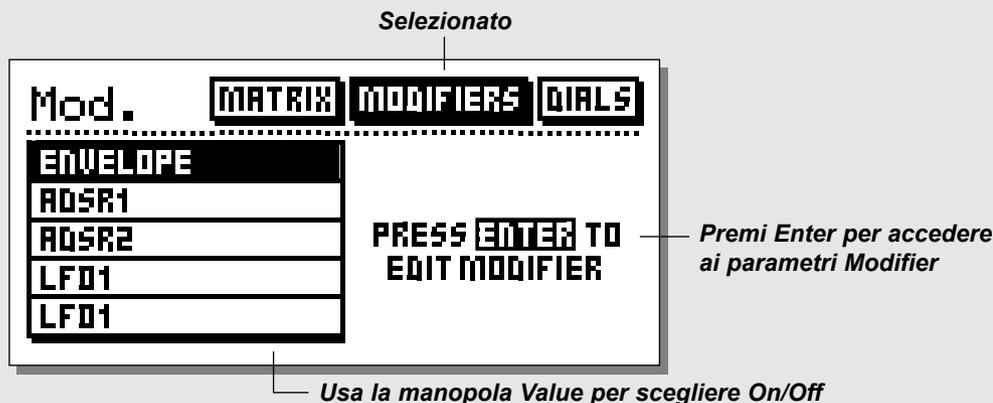
## Regolazioni dei parametri Default

Ad ogni operazione di Preset Recall, le regolazioni di Default delle connessioni del Matrix corrispondono al settaggio effettuato all'interno dell'ambiente Edit (Menu Effect). Esempio: se decidi che il livello di Mix del Reverb di un Preset debba essere controllato da un pedale, e il livello del parametro Mix dell'ambiente Edit è impostato su 15%, quando si richiama questo Preset il Reverb Mix sarà comunque di 15%, indipendentemente dalla posizione del pedale.



Se desideri eliminare tutti i collegamenti presenti nel Matrix, premi due volte il tasto Exit: comparirà un messaggio sul display richiedendo la conferma dell'operazione. Premi Enter per confermare o Exit per annullare.

# MODIFIER



## Modifiers

Nell'ambiente Modifiers è possibile impostare i vari parametri degli Internal Modifiers. Usa la manopola Parameter per scegliere il Modifier da editare e premi il tasto Enter per accedere ai parametri.

Premendo Enter si ha l'accesso ai parametri relativi al Modifier selezionato. Di seguito troverai la descrizione dei vari parametri dei Modifiers.

### Envelope Follower

L'Envelope Follower è utilizzato sugli effetti che desideri controllare tramite il livello del segnale in ingresso (come "Touch Delay" o "Dynamic Delay"). L'Envelope Follower fa in modo che l'effetto operi in base alla variazione di livello del segnale audio. È possibile modificare il tempo di risposta tramite i parametri Attack e Release:

**Attack** - imposta la quantità di tempo impiegata dall'ENV per reagire al segnale in ingresso.

**Release** -  
imposta la quantità di tempo in cui l'ENV continuerà ad agire dopo che il segnale in ingresso si è arrestato.

### ADSR 1&2

Gli ADSR vengono utilizzati per eseguire delle brevi sequenze triggerate dal segnale in ingresso. È possibile regolare i parametri riguardanti la sequenza e il livello di trigger (chiamato "Threshold").

#### Attack

Tempo di attacco della curva (cioè, quanto tempo occorre per spostarsi da una posizione minima ad una massima).

#### Decay

Impostazione della quantità di tempo utile per spostarsi da una posizione massima al livello impostato come Sustain.

#### Sustain

Regolazione della quantità di tempo in cui l'ADSR sarà sostenuto ad un Sustain Level impostato.

#### Sustain level

Impostazione del livello del Sustain.

#### Release

Impostazione della quantità di tempo che l'ADSR impiegherà per spostarsi dal valore di Sustain Level a livello 0. Il Release Time segue il Sustain Time (in base al Trig Mode impostato)

#### Mode

Determina in che modo l'ADSR debba rispondere all'Input Trigger. In generale, l'ADSR può riavviarsi solo se il livello dell'input scende sotto il livello di Threshold per poi risalire.

Once - l'ADSR verrà eseguito un'unica volta:

occorre inviare un altro segnale se si desidera eseguirlo nuovamente. Il segnale deve decadere al di sotto del valore di Threshold al termine dell'ADSR perche esso sia nuovamente pronto

Once-Retrig - l'ADSR verrà eseguito un'unica volta, ma con la possibilità di essere riavviato durante il primo ciclo.

Loop - l'ADSR continuerà fino a che il segnale non scende sotto il livello di Threshold.

# MODIFIER

- Loop-Retrig - L'ADSR continuerà fino a che il segnale non scende sotto il livello di Threshold, ma con la possibilità di essere riavviato durante il primo ciclo.
- Sustain - L'ADSR manterrà il livello di Sustain Level fino a che il segnale non scende sotto il livello di Threshold.
- Sust-Retrig - L'ADSR manterrà il livello di Sustain Level fino a che il segnale non scende sotto il livello di Threshold, ma con la possibilità di essere riavviato durante il primo ciclo.

## Threshold

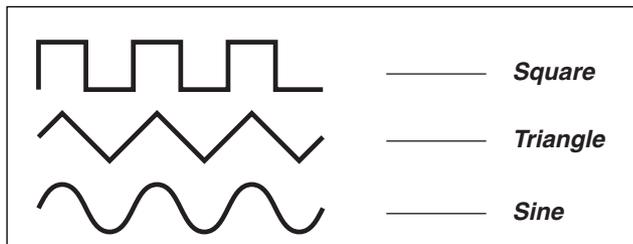
Quando il livello del segnale in ingresso oltrepassa il valore di Threshold, avrà principio l'ADSR.

## LFO 1&2

Gli LFO possono essere utilizzati per varie applicazioni: per esempio, è possibile collegare l'LFO al parametro Balance creando un effetto Panner, oppure modulare un filtro per creare un effetto Auto-Wah.

Entrambi gli LFO 1&2 sono dotati di due Outputs: ciò significa che è possibile utilizzare lo stesso LFO con fase differente, per utilizzi diversi.

- Speed - La velocità dell'LFO, conosciuto come Rate.
- Depth - La profondità dell'LFO, conosciuto come Width.
- Tempo - Imposta il comportamento dell'LFO Speed in relazione al tempo impostato all'interno del Menu Tempo. Le suddivisioni disponibili sono: Ignored, 1/1, 1/2-1/32, valori puntati e terzinati (1/4 equivale al tempo bpm).
- Curve - Seleziona la curva dell'LFO. È possibile scegliere tra Square, Sine e Triangle.



- Pulsewidth - Impostazione della divisione tra la parte superiore e inferiore della curva. Esempio: se Pulsewidth è impostato su 75%, la parte superiore della curva sarà attiva per il 75% del tempo.



- Out2 phase - Il cambiamento di fase del primo LFO causa un leggero ritardo nella partenza della curva del secondo LFO (esempio: se Out2 Phase è impostato su 180°, gli LFO Out 1 e 2 si troveranno esattamente all'opposto).

## Dials

Premi il tasto MOD e usa i tasti Freccia <> per accedere nell'ambiente Dials (vedi l'illustrazione a pag.26) Grazie all'ambiente Dials è possibile simulare ciascuno degli otto External Controller utilizzando le manopole Value e Parameter. Ruotando le manopole puoi verificare se i Links all'interno del Matrix operino correttamente senza dover collegare un pedale.



Per verificare se il pedale d'espressione sia calibrato correttamente, puoi controllare i Dials sul display, muovendo il pedale dalla posizione minima alla posizione massima.

Premi il tasto Enter per confermare le variazioni degli External Controllers effettuate con i Dials. Usa la manopola Parameter per la selezione del Dial 1 e 2 e premi il tasto Exit una volta selezionato l'External Controller da simulare.

**Dal Menu Utility è possibile accedere a due differenti ambienti: Config. e Billboard. Usa i tasti Freccia<> per muoverti da un ambiente all'altro.**

## Config.

### User Interaction

In questo ambiente è possibile impostare vari parametri globali di G-Force, come Memory Protect, Backup del banco User, ecc.

### Display Viewing Angle

Regolazione del contrasto del display LCD.

### Parameter Dial Direction

FWD - UP/DOWN: scegli la direzione del cursore in base al movimento della manopola Parameter.

### Preset Change

#### Effect mute On

Con Effect Mute impostato su On, G-Force silenzierà il suono per un breve istante durante il cambio di Preset.

#### Effect mute Off

Con Effect Mute impostato su Off, G-Force bypasserà gli Effect Blocks in base alle impostazioni di Mute Mode dei Block, durante il cambio di Preset. Esempio: il Preset 1 contiene un Delay e il Mute Mode è impostato su "FX Input". Siccome "FX Input" mantiene il livello del segnale diretto identico alle impostazioni del parametro Mix del Block, questo preset farà lo stesso. (Il Mute Mode è descritto nella capitolo "Blocks").

Per evitare sbalzi di livello durante il cambio di Preset occorre impostare correttamente il Mute Mode su ogni Blocks. "Mix 0%" porterà al 100% il livello del segnale diretto durante il cambio di Preset. "FX In/Out" mantiene il livello del segnale diretto identico alle impostazioni del parametro Mix dei Blocks e "Input/Output" silenzierà il segnale diretto al cambio di Preset.

#### Extern Modifier input

Questa funzione determina come i parametri controllati esternamente debbano reagire al cambio di Preset.

Reset - I parametri saranno resettati ai valori salvati nel Preset selezionato. Al primo movimento dell'External Controller, il parametro sarà aggiornato.

Preserve - Preserverà il valore raggiunto dall'External Controller, quindi il parametro del nuovo Preset reagirà immediatamente a questo valore. Esempio: Vuoi caricare un Preset caratterizzato dal controllo del parametro Mix del Delay da parte dell'External Controller. Il parametro Delay

Mix è regolato su 50%. Con il parametro Ext. Modifier input impostato su "Reset", il valore del delay Mix tornerà al 50%. Selezionando "Preserve" come Ext. modifier input, il Delay Mix preserverà il livello raggiunto dal pedale (es: 100%).

### Environment

#### Pedal Type

Impostabile su Momentary o Alternating. Se desideri utilizzare un pedale d'espressione occorre selezionare Alternating.

#### Pedal Calibration

Premi Enter per calibrare il pedale connesso nell'ingresso External Control di G-Force. Il display fornirà tutte le istruzioni necessarie per completare l'operazione.

#### Pedal Curve

È possibile regolare la curva di risposta del pedale collegato all'External Input. Dopo aver calibrato il pedale, seleziona "Pedal Curve" e premi Enter. Seleziona la curva di risposta agendo su Value e premi Exit.

Il Pedal Curve è un parametro globale e non cambierà selezionando Presets diversi.

### User Bank Protect

#### Protect

Impostazione della funzione Protect su On/Off.

#### Protect Low limit

Imposta il limite più basso di protezione dei Preset. Il numero visualizzato sarà compreso nella protezione.

#### Protect High limit

Imposta il limite più alto di protezione dei Preset. Il numero visualizzato sarà compreso nella protezione.

### User Bank Backup

Questa funzione consente di fare il Backup dell'intero banco User Preset in una Card o un MIDI Recorder. Tipi di Card: SRAM PCMCIA, tipo 1, min. 64 K byte.

## Utility

### User Interaction

*Display viewing angle*

*Jump back to Recall*

### Environment

*Pedal calibration*

*Pedal type*

### User bank protect

*Protect*

*Protect Lo-limit*

*Protect Hi-limit*

### User bank backup

*User bank to Card*

*Card to User bank*

*User bank to MIDI*

*MIDI to User Bank*

# UTILITY

## User Bank to Card

Inserisci una PC Card all'interno dello slot e premi due volte il tasto Enter. In questo modo il banco User Preset verrà salvato nella Card.

## Card to User bank

Inserisci una PC Card all'interno dello slot e premi due volte il tasto Enter. In questo modo i Preset contenuti nella Card verranno caricati nel banco User Preset di G-Force.

**ATTENZIONE:** questa operazione eliminerà tutti i Preset presenti all'interno del banco User di G-Force.

## User bank to MIDI

Collega il MIDI Out di G-Force al MIDI In di un altro G-Force, oppure ad un Sequencer o MIDI Recorder. Premi due volte il tasto Enter per l'invio del MIDI Bulk Dump di tutti gli User Presets.

## MIDI to User bank

Collega il MIDI In di G-Force al MIDI Out di un altro G-Force, oppure ad un Sequencer o MIDI Recorder. Premi due volte il tasto Enter per la ricezione del MIDI Bulk Dump contenente nuovi User Presets.

**ATTENZIONE:** questa operazione eliminerà tutti i Preset presenti all'interno del banco User di G-Force.

## **Billboard**

*Nell'ambiente Billboard è possibile eseguire varie impostazioni dedicate al Billboard del pannello frontale di G-Force.*

### **Scrolling**

#### Speed

Impostazione della velocità di "scrolling" dei messaggi visualizzati sul Billboard.

### **Activity**

#### Preset change

Decidi in che modo il Billboard debba visualizzare il nome e il numero di un nuovo Preset ad ogni operazione di Preset Recall. È possibile selezionare "Sliding" o "running"

## Always show Tuner

Attivando questo parametro, il Billboard visualizzerà sempre il Tuner Note e l'indicatore del Tuner.

NOTA: è possibile selezionare questo parametro anche dal Menu Tuner.

## Run Message

G-Force contiene un Global Message che può essere visualizzato ed utilizzato come screensaver. Questo parametro determina quanto spesso il Global Message si attiverà.

## **Message String**

### Edit message

Premi Enter per modificare il testo del Global Message. Terminata l'operazione, seleziona DONE e premi Enter per confermare.

## **Billboard**

### **Scrolling**

#### **Speed**

#### **Activity**

### **Activity**

#### **Preset change**

#### **Always show tuner**

#### **Run message**

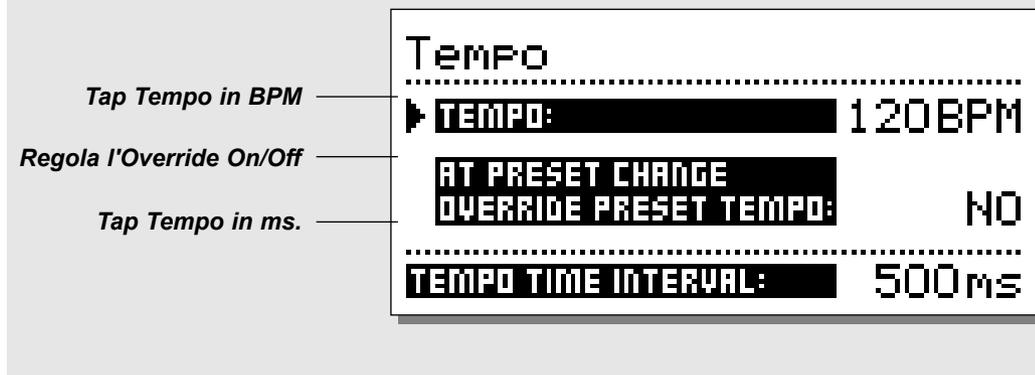
### **Message string**

#### **Edit message**

# UTILITY

Questa pagina è stata lasciata intenzionalmente vuota.

# TEMPO



## Tempo

È possibile immettere manualmente le impostazioni globali di Tempo battendo sul pulsante Tempo ad ogni movimento (TapTempo). Le impostazioni di Tempo saranno comuni per tutti i Preset. Tutti i Presets contenenti Delay Effect o algoritmi caratterizzati da parametri di Speed possono far riferimento alle impostazioni di Tempo globale.

### Come impostare il tempo di un Delay (TapTempo)

Tutti i Delay Effects e i parametri Speed fanno riferimento alle impostazioni di Global Tempo effettuate in questo Menu. Ciò significa che è possibile utilizzare un Tap Tempo con qualsiasi Preset che contiene questi parametri. Per fare in modo che il tempo si adegui alla maggior parte delle applicazioni, all'interno degli algoritmi Delay e in tutti i parametri Speed è possibile scegliere il tipo di suddivisione temporale. Esempio: se desideri che il Delay esegua una suddivisione pari a 1/8 terzinato, occorre entrare nell'ambiente Edit del Delay Block e impostare 1/8T. Ora è possibile immettere il TapTempo in BPM utilizzando il tasto Tempo (o un pedale) e il Delay calcolerà automaticamente il nuovo tempo suddividendolo in movimenti da 1/8 terzinato. Lo stesso avviene per tutti i parametri di Speed.

Gli algoritmi in grado di utilizzare il Global Tempo sono:

Delay  
Chorus  
Flanger  
Phaser  
Tremolo  
Panner  
...e i Modifiers:  
LFO 1  
LFO 2

### Il Menu Tempo

Immettendo un nuovo TapTempo, da qualsiasi Menu o ambiente ci si trovi, il display visualizzerà per qualche secondo il Menu Tempo e il Billboard lampeggerà seguendo il nuovo tempo, dopo di che sia il display che il Billboard torneranno alla situazione originale.

All'interno del Menu Tempo è possibile osservare il valore del tempo in BPM (Beat Per Minute) immesso in Tap mode o utilizzando la manopola Value (dopo aver posizionato il cursore sul parametro Tempo).

Tempo massimo: 300 BPM

Tempo minimo: 20 BPM

### Priorità del Tempo al cambio di Preset (Override)

È possibile decidere se, cambiando Preset, il nuovo Preset debba fare riferimento al Global Tempo attuale o attendere l'immissione di un nuovo Global Tempo.

Esempio: stai utilizzando un Preset contenente un Delay impostato con suddivisioni da 1/4 e hai immesso un TapTempo di 120 BPM, equivalente ad un Global Tempo di 500ms. Ora desideri richiamare un Preset che contiene un Delay con suddivisioni da 1/8 terzinato. Desideri che il nuovo Preset adotti le impostazioni di Tempo che stai utilizzando, oppure preferisci immettere un nuovo Tempo? Selezionando "YES" il Preset farà riferimento alle impostazioni di Tempo in uso.

### Tempo controllato via Pedal/MIDI

Il TapTempo può essere immesso utilizzando un pedale inserito nell'ingresso "External Pedal", posto sul pannello posteriore di G-Force, o via MIDI tramite uno Switch On/Off. I parametri dedicati a questo tipo di controllo si trovano nell'ambiente Control - Menu I/O Setup.

# TUNER

Scegli tra Detect o Manual Note  
Master Tune  
Il Tuner è sempre attivo nel Billboard  
Outputs in Mute quando il Tuner è attivo

```
Tuner
-----
▶ TUNING NOTE:  DETECT
  MASTER TUNE:  440Hz
  SHOW ALWAYS:  YES
  MUTE IN TUNER: NO
```

## Il Menu Tuner

Premendo il tasto Tuner è possibile accedere al Menu Tuner che contiene quattro parametri differenti.

Entrando nel Menu Tuner si attivano anche i controlli Tuner del Billboard e del Gain Reduction Meter.

### Tuner attivato via Pedal/MIDI

Il Tuner può essere attivato utilizzando un pedale inserito nell'ingresso "External Pedal", posto sul pannello posteriore di G-Force, o via MIDI. I parametri dedicati a questo tipo di controllo si trovano nell'ambiente Control - Menu I/O Setup.

### Tuning Note

Con questo parametro è possibile scegliere la nota che si desidera accordare oppure selezionare "DETECT". Questa funzione consente il riconoscimento automatico della nota suonata. Il Billboard visualizzerà due frecce, una rivolta verso destra e l'altra verso sinistra, indicanti l'intonazione calante o crescente della nota suonata. Allo stesso tempo, il Gain Reduction Meter segnalerà di quanto la nota è fuori intonazione: quando rimangono accesi solamente i due LED centrali, significa che la nota è intonata.

### Master tune

Il parametro Master Tune consente di calibrare il Tuner. NOTA: il Master Tune controlla il Pitch Detector, ciò significa che l'intonazione del Pitch Voices cambierà secondo il valore di Master Tune.

### Show always

Attivando questo parametro, il Billboard visualizzerà costantemente il Tuner. In questo modo è possibile tenere sempre sotto controllo l'intonazione. Il parametro "Show Always" è presente anche nel Menu Utility.

### Mute in Tuner

Questa funzione consente di silenziare l'uscita audio di G-Force ogni volta che si attiva il Tuner. Si tratta di una funzione utilissima in situazioni Live, quando si desidera accordare la chitarra senza che nessuno senta il suono emesso dalle corde. L'uscita rimarrà in Mute fino a che il Menu Tuner è attivo.

## Algoritmi

Il capitolo **Blocks** offre la descrizione di tutti i parametri **Edit** presenti nei vari **Effect Blocks** e nelle sezioni **Input** e **Output** di **G-Force**.

### Mute mode

Ciascun **Effect Block** è dotato di **Mute Mode** posto come ultimo parametro di ogni **Block**. Grazie al **Mute Mode** è possibile decidere come ogni **Block** debba comportarsi premendo il tasto **Block Bypass** corrispondente posto sul pannello frontale. Di seguito, la descrizione dei cinque **Mute Mode** disponibili:

**Mix 0%**: L'effetto sarà silenziato, portando il livello del segnale diretto ad un **Mix** pari a 100% **dry=0%** **Effect**.

**FX Out**: L'effetto sarà silenziato e il livello del segnale diretto rimarrà inalterato, secondo le impostazioni **Effect Mix**.

**Output** : sia l'uscita dell'effetto, sia il segnale audio diretto saranno silenziati.

**FX In** : l'Input dell'effetto sarà silenziato mentre il livello del segnale audio diretto rimarrà inalterato. Questo modo consente di ottimizzare la "coda" dell'effetto dopo che è stato bypassato. Esempio: utilizzando questo **Mute Mode** è possibile richiamare un **Preset** (contenente lo stesso settaggio di effetti del **Preset** precedente) o bypassare un **Delay** senza troncane la coda dell'effetto (il **Mute Mode** "FX In" è presente unicamente negli effetti **Reverb**, **Delay** e **Pitch**).

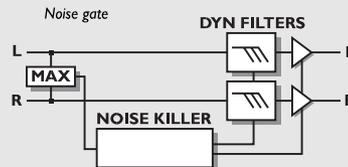
**Input**: sia l'Input dell'Effect **Block**, sia il segnale audio diretto saranno silenziati. Simile al **Mute Mode** "FX in" (il **Mute Mode** "Input" è presente unicamente negli effetti **Reverb**, **Delay** e **Pitch**).

**NOTA**: con i **Mute Modes** **Input/Output** attivi, nessun segnale transiterà nel **Block**, se posto in **Bypass**.

## Gate

Il concetto di base nell'utilizzo di un **Gate** consiste nell'abbassare di un certo numero di **dB** il livello di un segnale audio appena questo scende sotto un certo valore di **Threshold**. Esempio: regolando il **Threshold** a **-25dB** e il parametro **Max. Damping** a **30dB**, ogni volta che il livello del segnale scende sotto i **-25dB**, il **Gate** porterà il livello ad un massimo di **30dB**. La velocità dell'azione del **Gate** è definibile regolando il parametro **Release Rate**. Il **Noise Gate** si trova nella sezione **In** di **G-Force**. Il **Gain Reduction** effettuato dal **Noise Gate** è visualizzato dal **Noise Gate LED Meter**, posto sotto il

**Billboard**. Il **Noise Gate** (che include il parametro **Level**) non reagisce all'attivazione del tasto **Bypass**. Ciò significa che il **Noise Gate** rimarrà attivo anche se si imposteranno in **bypass** tutti gli effetti di **G-Force**.



## NOISE GATE

### Mode

Il parametro **Mode** seleziona il tipo di **Gate**: **Hard** o **Soft**. L'**Hard Gate** consente al segnale di raggiungere in modo istantaneo il livello di **Max**. **Damping** impostato, appena il suo livello scende sotto il valore di **Threshold**. Il **Soft Gate** agisce in modo graduale e omogeneo, preservando il sustain del segnale.

### Threshold

Impostazione del livello di soglia di attivazione del **Noise Gate**.

### Max. Damping

Impostazione del numero di **dB** massimo col quale il **Noise Gate** modificherà il livello del segnale (chiamato anche **Gain Reduction**). Regolando questo parametro su **0dB**, il **Noise Gate** non agirà sul segnale. Il **Max.Damping/Gain Reduction** è visualizzato nel **Meter** posto sotto il **Billboard**.

### Release rate

Il **Release Rate** regola la velocità d'azione del **Noise Gate**. Esempio: se il **Release Rate** è impostato su **100dB** per secondo, significa che l'azione del **Noise Gate** sarà estremamente veloce.

### Level

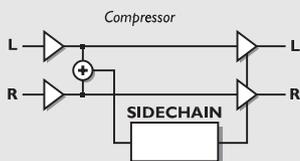
Il parametro **Level** può essere utilizzato per controllare l'**In Level** all'interno dei vari **Presets**. Esempio: regolando **Level** a **-6dB** all'interno dei **Preset** che usate per parti di chitarra ritmica, riserverete più margine per gli effetti dedicati a parti solistiche.

Il parametro **Level** è presente nel **Modifiers Matrix** ed è quindi controllabile tramite un pedale o via **MIDI**.

## Compressor

Il **Compressore** è utile per ridurre il contenuto dinamico di un segnale audio e quindi a rendere il suo livello più costante. Quando il livello di un segnale audio oltrepassa il valore di **Threshold**, il **Compressore** ridurrà

il livello secondo la regolazione del parametro Ratio. Il Ratio determina di quanto sarà ridotto il livello del segnale processato. Esempio: un valore Ratio di 2:1 significa che per ogni 2dB che il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold, esso aumenterà di 1dB. Quando il livello scende al di sotto del valore di Threshold e il Compressore dovrebbe cessare di agire, il parametro Release è in grado di rallentare questo processo. Infatti, il parametro Release determina quanto tempo il Compressore continuerà ad agire dopo che il livello è sceso sotto il valore di Threshold. Esempio: se il Ratio è impostato su 8:1 e il livello del segnale audio oltrepassa il Threshold di 16dB, si ottiene un gain reduction di 14dB (visibile tramite il Compressor Gain Reduction Meter). Se il Release è regolato su 28dB/S, significa che quando il livello del segnale scenderà sotto il valore di Threshold, il Compressore impiegherà 0.5 sec. per disattivarsi. Disponibile in due versioni (Simple e Advanced), il Compressore presente in G-Force utilizza l'Auto-MakeUp-Gain: ciò significa che il Compressore è in grado di compensare le perdite di livello causate dal gain reduction aumentando al massimo l'Output Level. L'Attack Time è dimensionato automaticamente in relazione al contenuto dinamico del segnale in ingresso.



## COMPRESSOR

### Threshold

Quando il livello del segnale oltrepassa il valore di Threshold, il Compressore viene attivato. Ciò significa che più il valore di Threshold è basso, più il livello di compressione aumenta.

### Ratio

Rapporto tra il livello del segnale e il tasso di compressione. Esempio: con un Ratio pari a 2:1, ad ogni aumento del livello del segnale in ingresso di 2dB l'aumento del livello del segnale in uscita sarà di 1dB.

### Knee Mode (solo in versione Advanced)

Il parametro Knee Mode determina il tipo di curva del compressore tra Soft Knee e Hard Knee. Selezionando Soft Knee, il compressore raggiungerà il livello di Ratio in modo graduale, mentre in Hard Knee raggiungerà il livello di Ratio in maniera diretta.

### Release (solo in versione Advanced)

Specifica il tempo impiegato dal compressore a tornare ad un livello normale dopo che il livello del segnale è sceso sotto il valore di Threshold. Esempio: se il compressore applica un gain reduction di 14dB e il parametro Release è regolato su 28dB/S, significa che quando il livello del segnale scenderà sotto il valore di Threshold, occorreranno 0.5 secondi prima che il Compressore cessi di agire.

### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

### Out Level

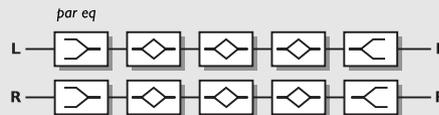
Regolazione del livello di Output del Block.

## Filters

Il Filter Block contiene 5 diversi Sub-Algoritmi: Parametric EQ, Wah Wah, Formant, Resonance e Phaser. Questi Sub-Algoritmi consentono di ottenere vari tipi di effetti: dai più delicati a quelli più strani.

## Parametric Equalizer

L'Equalizzatore Parametrico contiene due filtri di tipo "shelving" (#1 e #5), e tre di tipo "a campana" (#2, #3 e #4). Il Low Shelving Filter opera al di sotto di una frequenza data, quindi ogni segnale al di sotto di quella frequenza sarà modificato. Al contrario, l'High Shelving Filter agirà sui segnali al di sopra di una frequenza data. Il filtro "a campana" opera in aree di frequenza adiacenti alla frequenza data. Ciò significa che un certo numero di frequenze vicine alla frequenza selezionata verranno modificate. La quantità di frequenze adiacenti è determinabile regolando il parametro BW (BandWidth).



## PARAMETRIC EQ

### Freq

Regola il parametro Freq per determinare la frequenza "Target" della banda passante.

### Slope/BW (bandwidth)

Utilizza il parametro Slope per regolare la curva di un filtro Shelving. Il parametro BW determina l'ampiezza della campana del filtro.

### Gain

Usa il parametro Gain per incrementare o diminuire il livello della frequenza Target (max +/-12dB).

## In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

## Out Level

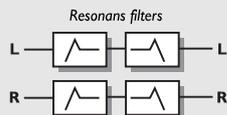
Regolazione del livello di Output del Block.

## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Resonance

I filtri Resonance non sono altro che High Filters e Low Filters in grado di spostarsi al di sopra e al di sotto del range di frequenza impostato. Quando il parametro Resonance (Q-factor) viene incrementato, la curva del filtro alla frequenza di taglio diventa molto stretta e accentuata, producendo il sound caratteristico dei filtri Resonance. **NOTA:** il livello di picco del filtro può diventare estremamente elevato e causare delle distorsioni. Per prevenire tutto ciò, occorre abbassare il livello di Input del Filter Block.



## RESONANCE

### Order

È possibile determinare la pendenza dei filtri. I filtri di 2°ordine sono a 12dB/Ottava, mentre i filtri di 4°ordine sono a 24dB/Ottava. I Resonance Filters di 4°ordine risuoneranno maggiormente rispetto quelli di 2°ordine.

### Locut freq

Regolazione della frequenza del Lowcut Resonance Filter.

### Hicut Freq

Regolazione della frequenza dell'Hicut Resonance Filter.

### Lo Resonance

Regolazione della quantità di Resonance nel Lowcut Filter.

### Hi Resonance

Regolazione della quantità di Resonance nell'Highcut Filter.



Prova a collegare un LFO o un pedale d'espressione ai due parametri Freq all'interno del Modifier Matrix.

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

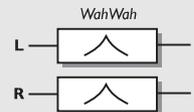
### Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Wah Wah



## WAH WAH

### Freq

Regolazione della frequenza del Wah Wah. Collega questo parametro ad un LFO, all'ENV o ad un pedale d'espressione per ottenere rispettivamente un AutoWah, un TouchWah o un Manual Wah.

### Instrument mode

Determina il Range del Wah Wah in base allo strumento utilizzato (regolabile su Guitar e Bass).

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

### Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Formant filters

I Formant Filters sono in grado di produrre suoni veramente strani e speciali. Immagina un pedale che invece di generare un classico WAH WAH, produca OOWEE OOWEE! Le formanti sono anche conosciute come le vocali del normale parlato di una voce.

Il concetto dei Formant Filter è quello di fornire delle coordinate di Start, Thru e End all'interno di una determinata area di frequenza, in modo da trasportare il suono lungo la curva creata.



## FORMANT CURVE

### Start

Punto di inizio della Formant Curve.

## Thru

Punto intermedio della Formant Curve.

## End

Punto terminale della Formant Curve.

## Resonance

Regolazione della quantità di Resonance del Formant Filter.

## Age/Sex

Per modificare il "carattere" della Formant Curve. Sperimenta l'azione di questo parametro.

## Sweep

Per muovere in alto e in basso la Formant Curve. Questo è il parametro che dovrebbe essere controllato da un pedale o da un qualsiasi Modifier.

**TIP** Prova a collegare il parametro Sweep ad un LFO, un ENV o ad un pedale d'espressione per il suo controllo in Real Time.

## Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

## In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

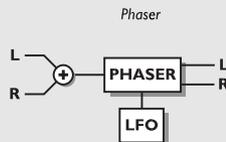
## Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Phaser



## PHASER

### Speed

Regolazione della velocità del Phaser

### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Phaser in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Phaser non sarà influenzato dal Global Tempo.

## Depth

Regolazione della profondità del Phaser

## Order

Selezione il numero di filtri utilizzato per produrre il Phaser. È possibile selezionare 4, 8 o 12 filtri: ogni impostazione è in grado di produrre un suono diverso.

## Feedback Level

Regolazione del Feedback. Potendo assumere valori negativi è possibile invertire la fase del Feedback.

## Instrument Mode

Questo parametro determina il Range del Phaser secondo lo strumento utilizzato (Guitar o Bass).

## Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

## In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

## Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

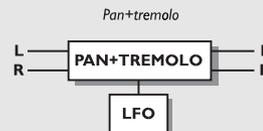
## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Pan+Trem block

L'effetto Panner si ottiene cambiando il livello dei canali Left e Right simultaneamente o in modo alternato, utilizzando un LFO collegato ai due livelli. L'effetto Tremolo si basa sullo stesso funzionamento del Panner, ma modificando il livello dei canali Left/Right contemporaneamente. Quindi, l'unica differenza tra i due effetti è data dal tipo di cambiamento di livello del segnale tra i canali Left e Right. Il Panner è dotato di un range Surround molto più ampio del normale panorama stereo.

L'utilizzo del tremolo è caratterizzato da una flessibilità non ottenibile su altri Effect Rack o Pedals.



## TREMOLLO / PAN

## Tremolo

### Speed

Regolazione della velocità di pulsazione del Tremolo.

## Tempo

Determina come si dovrà comportare il Tremolo in relazione al Global Tempo.

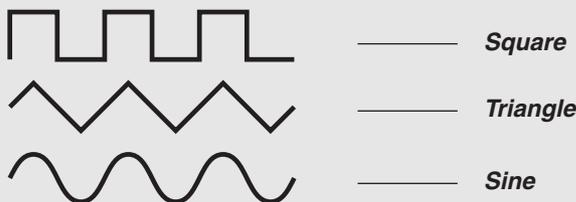
Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo. Selezionando "Ignored" il Tremolo non sarà influenzato dal Global Tempo.

## Depth

Intensità del Tremolo o regolazione della profondità della pulsazione.

## Curve (only in Advanced)

Selezione della curva dell'LFO. È possibile scegliere tra: Square, Sine o Triangle (il tipo di curva più utilizzato per il Tremolo è Triangle).



**TIP** Prova a selezionare la Square Curve, regolando il Depth a 100%: otterrai dei "buchi" nel suono (effetto chiamato "Trasforming").

## Pulsewidth (solo in versione Advanced)

Impostazione della divisione tra la parte superiore e inferiore della curva. Esempio: se Pulsewidth è impostato su 75%, la parte superiore della curva sarà attiva per il 75% del tempo.



## LFO Phase (solo in versione Advanced)

Il cambiamento di fase dell'LFO causa il ritardo di una delle due Waveform da esso generate. Ciò significa che le LFO Waveform generate dai canali Left e Right cominceranno in due punti differenti. Esempio: se il parametro LFO Phase è impostato su 180°, le Waveforms dei canali Left e Right saranno l'una opposta all'altra.

## Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

## In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

## Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Panner

### Speed

Regolazione della velocità del Panner. Il Simple Pan si muoverà in modo completo a sinistra e a destra.

### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Panner in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo. Selezionando "Ignored" il Panner non sarà influenzato dal Global Tempo.

### Curve (solo in versione Advanced)

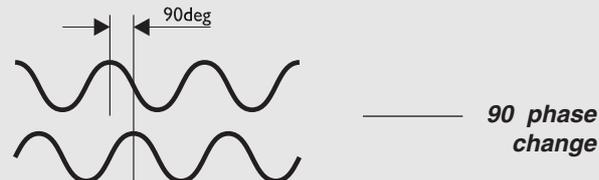
Selezione della curva dell'LFO. È possibile scegliere tra: Square, Sine o Triangle (il tipo di curva più utilizzato per il Panner è Sine).

### Pulsewidth (solo in versione Surround Panner)

Impostazione della divisione tra la parte superiore e inferiore della curva. Esempio: se Pulsewidth è impostato su 75%, la parte superiore della curva sarà attiva per il 75% del tempo.

### LFO Phase (solo in versione Surround Panner)

Il cambiamento di fase dell'LFO causa il ritardo di una delle due Waveform da esso generate. Ciò significa che le LFO Waveform generate dai canali Left e Right cominceranno in due punti differenti. Esempio: se il parametro LFO Phase è impostato su 180°, le Waveforms dei canali Left e Right saranno l'una opposta all'altra.



## LFO PHASE

### Pan Center

Regolando questo parametro è possibile muovere il centro del Panner

NOTA: un incremento elevato del valore di Pan Center in combinazione con un incremento del Depth, consente al Panner di andare oltre alla normale immagine stereo.

## **Width** (solo in versione Surround Panner)

Regolazione dell'ampiezza del Panner. Impostando un valore superiore a 100% il Panner si muoverà oltre alla normale immagine stereo. Provalo!

## **Mix**

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

## **In Level**

Regolazione del livello di Input del Block.

## **Out Level**

Regolazione del livello di Output del Block.

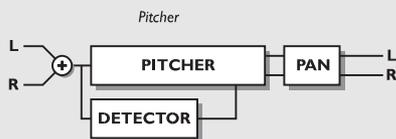
## **Mute mode**

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## **Pitch block**

All'interno del Pitch Block sono disponibili due diversi tipi di Pitcher: Fixed e Intelligent. La differenza tra i due consiste nel modo di agire sul Pitch. L'Intelligent Pitcher è in grado di agire all'interno di una certa tonalità e scala impostata, mentre il Fixed Pitcher aggiungerà lo stesso valore di pitch impostato su qualsiasi segnale audio in ingresso. L'algoritmo Detune è utilizzato per fornire una piccola quantità di pitch, creando sonorità Double.

Per ottenere un riconoscimento ottimale del pitch del segnale, è consigliabile posizionare il Pitch Block subito dopo la sezione Input all'interno del Routing. Usando l'Intelligent Pitcher è estremamente importante l'intonazione del suono: utilizza il Tuner per tenere sotto controllo l'intonazione della tua chitarra o basso.



## **INTELLIGENT PITCHER**

### **Key**

Specifica in quale tonalità desideri suonare. Si tratta di un parametro estremamente importante, in quanto le voci dell'Intelligent Pitcher saranno generate in questa tonalità.

### **Scale**

Seleziona la scala che le voci generate dall'Intelligent Pitcher dovranno utilizzare. È consigliato selezionare la stessa scala sulla quale desiderate suonare, in quanto diversamente si otterrebbero dei Chord Voicings molto strani.

### **Mode**

Scegli il Mode dell'Intelligent Pitcher:

**Stepped:** per qualsiasi nota suonata, il Pitcher produrrà delle note appartenenti alla tonalità e alla scala selezionate.

**Smooth:** il Pitcher seguirà il segnale in ingresso. Ciò significa che le voci generate dall'Intelligent Pitcher seguiranno le inflessioni d'intonazione prodotte, ad esempio, dalla leva Bend della chitarra.

### **Voice 1-2**

Imposta l'intervallo all'interno della tonalità e alla scala predefinita, che desideri fare eseguire al Pitcher. Esempio: desideri che G-Force generi una voce posta una terza maggiore sopra la nota suonata, in tonalità C maj. Seleziona il parametro Key su C e il parametro Scale su Ionian Major. Quindi, imposta il parametro Voice 1 su Step 3. Ora, qualsiasi nota eseguita in tonalità Cmaj G-Force riprodurrà una voce posta a due Steps superiori della scala stabilita (suonando un C, l'Intelligent Pitcher produrrà un E). È possibile variare il Pitch in un Range di +/- una ottava.

### **Detune Voice 1-2**

Regolazione dell'intonazione fine delle due voci. Connettendo un LFO a questi parametri è possibile aggiungere un Vibrato alle due voci.

### **Delay 1-2**

Impostazione del ritardo di ciascuna delle due voci. Il valore massimo di Delay è di 400ms.

### **Pan Position 1-2**

Regolazione del Pan delle due voci.

### **Level 1-2**

Regolazione del livello delle due voci.

### **Mix**

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### **In Level**

Regolazione del livello di Input del Block.

### **Out Level**

Regolazione del livello di Output del Block.

### **Mute mode**

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

### **Custom Scale**

Il parametro Custom Scale consente la creazione di una scala personale specificandone il numero di note, la tonalità e ciascuna nota contenuta nella scala.

### **Notes used**

Usa questo parametro per specificare quante note debba contenere la Custom Scale. È possibile selezionare un minimo di 4 note ed un massimo di 8.

## Tonic

Imposta la tonica della Custom Scale.

### Note 2 - 8

Il parametro Note 2-8 consente di specificare ciascuna nota della Custom Scale nel numero stabilito all'interno del parametro "Notes Used". La Custom Scale deve essere contenuta all'interno di una ottava.

## Fixed 1 & 2 Voice Pitch

### Voice 1-2

Impostazione del Pitch di ciascuna delle due voci. È possibile variare il pitch di +/-12 semitoni.

### Delay 1-2

Impostazione del ritardo di ciascuna delle due voci. Il valore massimo di Delay è di 400ms.

### Level 1-2

Regolazione del livello delle due voci.

### Pan Position 1-2

Regolazione del Pan delle due voci.

### Feedback 1-2

Regolazione della quantità di Feedback nelle due voci. Questo parametro è in grado di generare degli effetti bizzarri, in quanto il feedback del segnale viene trasposto nuovamente rientrando nel Pitcher.

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

### Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Detune

### Voice 1-2

Impostazione del Pitch di ciascuna delle due voci. È possibile variare il pitch di +/- 50 cents.

### Delay 1-2

Impostazione del ritardo di ciascuna delle due voci. Il valore massimo di Delay è di 400ms.

### Pan Position 1-2

Regolazione del Pan delle due voci.

### Level 1-2

Regolazione del livello delle due voci.

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

## In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

## Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

## Mute mode

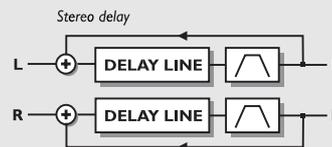
Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Delay

Il Delay Block comprende 5 Sub-Algoritmi differenti: Stereo, Dual, Dual Two-Tap, One-Tap e Quad-Tap. Lo "Spillover" da un Preset all'altro (cioè la non interruzione dell'effetto durante il cambio del Preset), può essere ottenuta mediante l'utilizzo dello stesso tipo di Sub-Algoritmo tra i due Preset, in combinazione con l'impostazione del Mute Mode in "Fx In" e dell'inserimento del Bypass nel Block dell'effetto del secondo Preset.

Esempio: se desideri che le ripetizioni del Delay rimangano intatte richiamando un altro Preset, occorre verificare che entrambe i Preset contengano lo stesso tipo di Sub-Algoritmo e che sia abilitato il parametro Mute Mode su "FX In" (all'interno dell'ambiente Edit del Delay Block). Ora, basterà mettere in Bypass il Delay Block del secondo Preset. La modifica dei parametri Feedback o Mix durante un cambio di Preset può causare l'interruzione delle ripetizioni del Delay.

## Stereo Delay



### STEREO DELAY

#### Time

Regola il Delay time di entrambe i canali Left e Right. Il valore massimo di Delay è di 740ms.

#### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Delay in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Delay non sarà influenzato dal Global Tempo.

#### Feedback

Regolazione del Feedback dei canali Left e Right.

**TIP** Se il parametro Feedback è impostato su 100%, il Delay del segnale audio entrerà in Loop. Collega un pedale d'espressione e seleziona i Presets 174 e 175.

## Lowcut

Cutoff delle frequenze poste al di sotto della frequenza selezionata. Il filtro è a 12dB/Ottava.

## Highcut

Cutoff delle frequenze poste al di sopra della frequenza selezionata. Se le alte frequenze dovessero essere troppo presenti nel segnale è possibile eliminarle abbassando il valore di Highcut. Il filtro è a 12dB/Ottava.

## Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

**TIP** Connetti il parametro Mix all'Envelope Follower, all'interno del Modifier Matrix: otterrai un Dynamic Delay.

## In Level

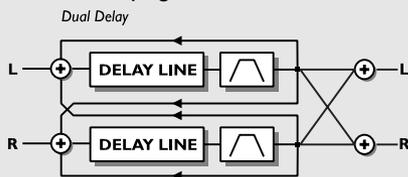
Regolazione del livello di Input del Block.

## Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.



## DUAL DELAY

### Time 1

Regola il Delay time del primo Delay. Il valore massimo di Delay è di 740ms.

### Time 2

Regola il Delay time del secondo Delay. Il valore massimo di Delay è di 740ms.

### Tempo 1&2

Determina come si dovrà comportare il Delay in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Delay non sarà influenzato dal Global Tempo.

## Feedback 1 to 1/Feedback 2 to 2

Regolazione della quantità del Feedback dal Delay 1 a se stesso e dal Delay 2 a se stesso.

NOTA: la somma dei quattro feedback può raggiungere un massimo del 100%.

## Feedback 1 to 2/ Feedback 2 to 1.

Regolazione della quantità del Feedback dal Delay 1 al Delay 2 e dal Delay 2 al Delay 1.

## Levels

Regolazione del livello dei due Delay.

## Pan 1-2

Regolazione del Pan dei due Delay.

**TIP** Connetti un LFO ad uno o ad entrambi i parametri Pan per ottenere un Extra AutoPanner.

## Lowcut 1-2

Cutoff delle frequenze poste al di sotto della frequenza selezionata. Il filtro è a 12dB/Ottava.

## Highcut 1-2

Cutoff delle frequenze poste al di sopra della frequenza selezionata. Se le alte frequenze dovessero essere troppo presenti nel segnale è possibile eliminarle abbassando il valore di Highcut. Il filtro è a 12dB/Ottava.

## Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

## In Level

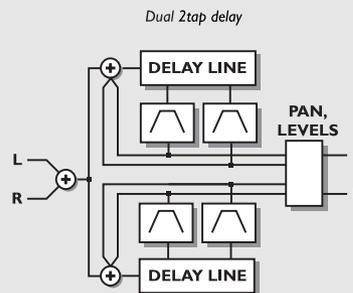
Regolazione del livello di Input del Block.

## Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.



## DUAL TWO TAP DELAY

## Dual Two Tap Delay

Il Dual Two Tap Delay è in grado di generare due Delay Taps in ciascuna delle due linee Delay. Essendo possibile impostare in modo diverso il livello di Input in ciascuna delle Delay Lines, il Dual Two Tap Delay può operare come due processori Delay separati.

### Delay line 1&2

#### Time 1-2

Regola il Delay time dei due Taps del primo Delay. Il valore massimo di Delay è di 1480ms.

#### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Delay in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Delay non sarà influenzato dal Global Tempo.

#### Feedback 1-2

Impostazione della quantità del Feedback del Tap 1 e del Tap 2. NOTA: la somma dei due feedback può raggiungere un massimo del 100%.

#### Levels 1-2

Regolazione del livello dei due Taps.

#### Pan position 1-2

Regolazione del Pan dei due Taps.

#### Lowcut 1-2

Cutoff delle frequenze poste al di sotto della frequenza selezionata. Il filtro è a 12dB/Ottava.

#### Highcut 1-2

Cutoff delle frequenze poste al di sopra della frequenza selezionata. Se le alte frequenze dovessero essere troppo presenti nel segnale è possibile eliminarle abbassando il valore di Highcut. Il filtro è a 12dB/Ottava.

#### Line Level 1-2

Regolazione del livello delle due Delay Lines che consente di abbassare il livello di una delle due Delay Lines senza influenzare l'altra. Il valore presente nell'In Level del Block rappresenta il valore massimo sul quale agirà questo parametro.



La regolazione del parametro Line Level 1-2 consente di creare lo spillover tra un Slap Back Delay nella Delay Line 1 e un Slower Lead Delay nella Delay Line 2 durante il richiamo di un Preset.

Regola il livello del Delay Line 1 al massimo e del Delay Line 2 al minimo sul primo Preset, e

imposta gli stessi parametri al contrario sul Preset 2. I due Delays rimarranno intatti durante l'operazione di Preset Recall.

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

### Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## One Tap Delay

### Time

Regola il Delay time. Il valore massimo di Delay è di 1480ms.

### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Delay in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Delay non sarà influenzato dal Global Tempo.

### Feedback

Regolazione del Feedback.

### Pan position

Regolazione del Pan del Delay.

### Lowcut

Cutoff delle frequenze poste al di sotto della frequenza selezionata. Il filtro è a 12dB/Ottava.

### Highcut

Cutoff delle frequenze poste al di sopra della frequenza selezionata. Se le alte frequenze dovessero essere troppo presenti nel segnale è possibile eliminarle abbassando il valore di Highcut. Il filtro è a 12dB/Ottava.

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

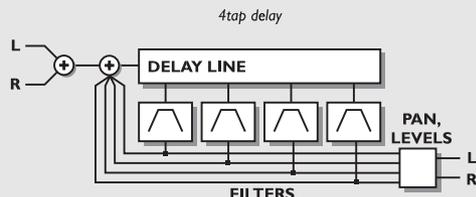
Regolazione del livello di Input del Block.

### Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.



## QUAD TAP DELAY

### Quad Tap Delay

#### Tap 1-4

Regola il Delay Time dei quattro Taps. Il valore massimo di Delay per Tap è di 1480ms.

#### Tempo 1-4

Determina come si dovrà comportare il Delay in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Delay non sarà influenzato dal Global Tempo.

#### Feedback 1-4

Impostazione della quantità del Feedback di ciascuno dei quattro Taps. NOTA: la somma dei due feedback può raggiungere un massimo del 100%.

#### Levels 1-4

Regolazione del livello dei quattro Taps.

#### Pan position 1-4

Regolazione del Pan dei quattro Taps.

#### Lowcut 1-4

Cutoff delle frequenze poste al di sotto della frequenza selezionata. Il filtro è a 12dB/Ottava.

#### Highcut 1-4

Cutoff delle frequenze poste al di sopra della frequenza selezionata. Se le alte frequenze dovessero essere troppo presenti nel segnale è possibile eliminarle abbassando il valore di Highcut. Il filtro è a 12dB/Ottava.

#### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

#### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

#### Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

#### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Drive

### Il Drive Block

Il parametro Drive consente di ottenere una post distorsione. È utilizzabile in combinazione a vari effetti, come Delay, Flanger, Phaser o semplicemente per aggiungere una leggera distorsione al sound globale.

#### Drive

Il Drive consente di simulare lo stadio di In-Gain di un distorsore. Per evitare clip interni, il Gain acquisito agendo su questo parametro può essere bilanciato e corretto dal parametro Out Level del Block.

#### Brightness

Riduzione della quantità di alte frequenze nel segnale distorto. La regolazione di questo parametro a 100% corrisponde al segnale flat.

#### Body

Il parametro Body consente di ridurre la quantità di basse frequenze nel segnale distorto. Con distorsioni Heavy, il Drive tende ad enfatizzare le basse frequenze rendendo il suono abbastanza noioso. Il parametro Body è in grado di risolvere questo problema (numerosi preamps e pedali per chitarra attualmente sul mercato combinano un Lowcut Filter nell'In Gain, proprio per evitare questo problema).

#### Smasher

Lo Smasher consente di cambiare il carattere della distorsione enfatizzando alcune armoniche del suono distorto. Impostando lo Smasher a valori alti, il suono risulterà molto fragoroso. Sperimenta diverse impostazioni di questo parametro.

#### Out Drive

Outdrive consente di simulare il tipo di distorsione ottenibile dall'Output di un amplificatore.

#### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

#### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

#### Out Level

Regolazione del livello di Output del Block.

**TIP** Connetti l'Out Level ad un Envelope Follower nel Modifier Matrix per eliminare il rumore dal Drive Block.

#### Mute mode

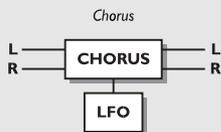
Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Chorus/Flanger Block

*Il Chorus Block di G-Force deriva dagli algoritmi sviluppati per TC2290 Dynamic Delay e TC 1210 Chorus/Flanger by TC Electronic.*

## Chorus/Flanger Block

L'effetto Chorus/Flanger si ottiene modulando un breve Delay di un segnale audio con un LFO. La differenza tra un Chorus e un Flanger consiste nella presenza del parametro Feedback in quest'ultimo: è il Feedback che produce il classico sound Mid-Range caratteristico del Flanger. L'effetto Chorus consiste nel miscelare il segnale diretto con lo stesso segnale ritardato leggermente e modificato nel Pitch.



### CHORUS/FLANGER

## Classic Chorus

Il Classic Chorus è caratterizzato dal parametro Golden Ratio che consiste nel rapporto tra il parametro Speed e il parametro Depth. Si tratta di una funzione derivata dall'unità TC2290 Dynamic Delay by TC Electronic.

### Speed

Velocità del Chorus, più conosciuto come Rate.

### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Chorus in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo. Selezionando "Ignored" il Chorus non sarà influenzato dal Global Tempo.

### Depth

Profondità del Chorus, più conosciuto come Intensity.

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

**TIP** Per creare un Vibrato, imposta le seguenti regolazioni: Mix= 100%; Depth= 5-10%; Speed= 1-2Hz.

## Advanced Chorus

L'Advanced Chorus aggiunge altri parametri, come LFO, Phase, Curve, ecc.

### Speed

Velocità del Chorus, più conosciuto come Rate.

### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Chorus in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo. Selezionando "Ignored" il Chorus non sarà influenzato dal Global Tempo.

### Depth

Profondità del Chorus, più conosciuto come Intensity.

### Delay

Come descritto precedentemente, un effetto

Chorus/Flanger non è altro che un Delay modulato da un LFO. Questo parametro consente di aumentare la lunghezza di questo Delay. Il Chorus solitamente utilizza un Delay di circa 10ms, mentre il Flanger usa un Delay di circa 5ms.

### Golden Ratio

Attivazione/disattivazione del Golden Ratio tra i parametri Speed e Depth. Se desideri ottenere un Chorus "selvaggio", il Golden Ratio dovrebbe essere impostato su Off.

### Phase Reversed

Inversione della fase del canale Right del segnale processato. Questa funzione consente di ottenere un'immagine stereo più ampia.

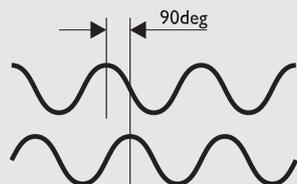
### LFO Curve

Selezione della curva dell'LFO. È possibile scegliere tra: Sine o Triangle (il tipo di curva più utilizzato per il Chorus è Sine)

### LFO Phase

Il cambiamento di fase dell'LFO causa il ritardo di una delle due Waveform da esso generate. Ciò significa che le LFO Waveform generate dai canali Left e Right cominceranno in due punti differenti.

Esempio: se il parametro LFO Phase è impostato su 180°, le Waveforms Left e Right saranno l'una opposta all'altra.



**LFO PHASE**

90 phase  
change

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

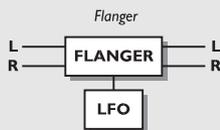
Regolazione del livello di Input del Block.

### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Flanger Classic

Il Classic Flanger utilizza il Golden Ratio (rapporto tra i parametri Speed e Depth). Questo algoritmo è derivato dall'unità TC2290.



### FLANGER CLASSIC

### Speed

Velocità del Flanger, più conosciuto come Rate.

### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Flanger in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Flanger non sarà influenzato dal Global Tempo.

### Depth

Profondità del Flanger, più conosciuto come Intensity.

### Feedback

Regolazione del Feedback. Potendo assumere valori negativi è possibile invertire la fase del Feedback.

### Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

### In Level

Regolazione del livello di Input del Block.

### Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Advanced Flanger

L'Advanced Flanger aggiunge altri parametri, come Cross Feedback, LFO, Phase e Curve, ecc.

### Speed

Velocità del Flanger, più conosciuto come Rate.

### Tempo

Determina come si dovrà comportare il Flanger in relazione al Global Tempo.

Esempio: impostando questo parametro su 1/4T, ogni quarto terzinato sarà equivalente al valore BPM del Global Tempo.

Selezionando "Ignored" il Flanger non sarà influenzato dal Global Tempo.

### Depth

Profondità del Flanger, più conosciuto come Intensity.

### Delay

Come descritto precedentemente, un effetto Chorus/Flanger non è altro che un Delay modulato da un LFO. Questo parametro consente di aumentare la lunghezza di questo Delay. Il Chorus solitamente utilizza un Delay di circa 10ms, mentre Il Flanger usa un Delay di circa 5ms.

### Feedback

Regolazione del Feedback. Potendo assumere valori negativi è possibile invertire la fase del Feedback.

### Golden Ratio

Attivazione/disattivazione del Golden Ratio tra i parametri Speed e Depth. Se desideri ottenere un Flanger "selvaggio", il Golden Ratio dovrebbe essere impostato su Off.

### Phase Reversed

Inversione della fase del canale Right del segnale processato. Questa funzione consente di ottenere un'immagine stereo più ampia.

### Cross Feedback

Regolazione della quantità di Feedback tra i canali Left e Right. Potendo assumere valori negativi è possibile ottenere invertire la fase del Cross Feedback.

### LFO Curve

Selezione della curva dell'LFO. È possibile scegliere tra: Sine o Triangle (il tipo di curva più utilizzato per il Flanger è Sine).

## LFO Phase

Il cambiamento di fase dell'LFO causa il ritardo di una delle due Waveform da esso generate. Ciò significa che le LFO Waveform generate dai canali Left e Right cominceranno in due punti differenti.

Esempio: se il parametro LFO Phase è impostato su 180°, le Waveforms Left e Right saranno l'una opposta all'altra.

## Mix

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto.

## In Level

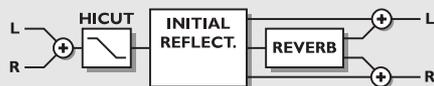
Regolazione del livello di Input del Block.

## Mute mode

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## Reverb Block

Gli effetti di Reverb presenti in G-Force derivano dagli algoritmi presenti all'interno dei modelli M5000 e M2000, riadattati per un utilizzo chitarristico.



## REVERB

Il Reverb Block di G-Force è in grado di generare una grande quantità di effetti di riverbero inclusa la possibilità di emulare le riflessioni iniziali di un ambiente, caratteristica fin'ora disponibile unicamente su M5000. Il Reverb di G-Force va inteso come un effetto composto da due parti distinte:

1. Riflessioni iniziali (Initial Room Reflections)
2. Il Decay

Le Initial Room Reflection rappresentano, in relazione alla grandezza della Room, i primi 50-200ms del riverbero: sono proprio queste prime riflessioni del suono a contenere tutte le informazioni riguardanti misura e forma dell'ambiente, consentendo di ricreare la sensazione dell'ascolto di una sorgente audio all'interno di un ambiente reale.

Il Decay rappresenta l'ultima parte del riverbero e consente il prolungamento del suono, restituendo profondità e naturalezza al segnale audio diretto in relazione alle caratteristiche spaziali dell'ambiente circostante.

L'emulazione delle Initial Room Reflection consente di ottenere degli ambienti incredibilmente naturali e profondi, con un'ampia immagine stereo in grado di posizionare il segnale audio diretto all'interno di una Hall/Room senza fare uso di tempi di Decay troppo lunghi che altrimenti renderebbero il suono troppo confuso, disturbando la tua esecuzione.

Per verificare ciò che è possibile fare controllando le Initial Room Reflections, prova a diminuire o azzerare il livello dei parametri Decay e aumenta i parametri di Room Levels. Quindi, modifica i parametri Room Size e Room Shape nella sezione Master, scegliendo una delle combinazioni disponibili, cambiando il parametro Color Factor per modificare le caratteristiche del suono.

In questo modo si ottiene un breve riverbero simile ad un Gated Reverb. Ora aumenta il livello dei parametri Decay e regola il delay Time a tuo piacimento.

Così facendo, è possibile creare dei riverberi stereo molto ampi e profondi, anche se caratterizzati da un breve Decay.

Ascoltando le Initial Reflections di un riverbero ad un livello elevato e impostando il parametro Room Size su XL, Grand o Huge, si ottiene un un effetto "slapback" del riverbero, ma regolando la giusta quantità di Decay e bilanciando il Room Level è possibile aggiungere una profondità e una naturalezza incredibili.

Square: tipica Room con base quadrata o rettangolare caratterizzata da un certo tipo di riflessioni.

Round: Room caratterizzata da molta diffusione e da riflessioni vivaci.

Curved: Room caratterizzata da riflessioni morbide ma ben definite.

## Room size

Impostazione della grandezza della Room emulata dalle Initial Room Reflections. La regolazione di questo parametro modifica automaticamente i valori di lunghezza del Predelay (ritardo delle prime riflessioni) e di Decay Start (il punto in cui la coda del Reverb ha inizio). I parametri Predelay e Decay Start possono essere regolati individualmente nella sezione Room e Decay presenti nell'algoritmo.

Box - Tiny - Small - Medium - Large - XL - Grand - Huge

I Room Sizes: Large, XL, Grand e Huge emulano ambienti di grandi dimensioni.

## **Reverb level**

Regolazione combinata e uniforme dei valori di Room Level e Decay Level. È quindi da considerare come Master Level del Reverb (range +/-50). I parametri Room Level e Decay Level possono essere impostati individualmente nelle sezioni Room e Decay dell'algoritmo.

## **High color**

Impostazione della "colorazione" delle alte frequenze del Decay (impostabile su: Wool, Warm, Real, Clear, Bright, Crisp, Glass). Quando il parametro Color della sezione Room è impostato su Auto, questo parametro controllerà anche le alte frequenze delle Initial Room Reflections.

## **High factor**

Enfatizzazione o riduzione del parametro High Color. Impostabile in un range di +/-25.

## **Low color**

Impostazione della "colorazione" delle basse frequenze del Decay (impostabile su: Thick, Fat, Round, Natural, Light, Tight, Thin, No Bass).

## **Low factor**

Enfatizzazione o riduzione del parametro Low Color. Impostabile in un range di +/-25.

## **Room parameters**

Regolazione del livello delle Initial Room Reflections, controllate dal Reverb Level.

Questo parametro consente influenzare il sound del riverbero enfatizzando o riducendo le Initial Room Reflections. Impostabile in un range di +/-50.

## **Color**

Impostazione del "colore" delle riflessioni iniziali (impostabile su: Auto, Wool, Warm, Real, Clear, Bright, Crisp, Glass). Selezionando Auto, esso farà riferimento al parametro High Color.

## **Color factor**

Enfatizzazione o riduzione del parametro Color Factor. Impostabile in un range di +/-50.

## **Predelay**

Regolazione del Predelay (ritardo delle prime riflessioni), impostato automaticamente dal parametro Room Size (range +/-50).

## **Decay level**

Regolazione del livello del Decay controllato dal parametro Reverb Level. Questo parametro consente di influenzare il sound del riverbero enfatizzando o riducendo il Decay. Range +/-50.

## **Diffuse**

Regolazione fine della densità della coda del Decay (impostato automaticamente dalle regolazioni di Decay time). Il parametro Diffuse consente di minimizzare al massimo le fluttuazioni del Decay. Range +/-25.

## **Decay start**

Regolazione del Decay Start (il punto in cui la coda del Reverb ha inizio), impostato automaticamente dalla scelta di Room Size. Range +/-50.

## **Mix**

Regolazione del Mix tra il segnale diretto (dry) e processato (wet). Utilizzando G-Force come effetto Insert, il segnale diretto passerà attraverso G-Force.

## **In Level**

Regolazione del livello di Input del Block.

## **Out Level**

Regolazione del livello di Output del Block.

## **Mute mode**

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## **Simple Reverb**

Il Simple Reverb è basato sullo stesso algoritmo dell'Advanced Reverb, ma con la riduzione del numero di parametri disponibili a 5. In questo modo è possibile eseguire le impostazioni del Reverb in modo semplice e veloce.

## **Type**

Selezione del tipo di Reverb (si tratta di preset di riverbero dove la misura della Room e la relazione tra i parametri Predelay, Early Reflections e Decay vengono calcolati automaticamente). Reverb Types disponibili: Room, Club, Hall, Church, Cathedral, Grand Hall, Fast Decay, Slow Decay, Plate, Spring.

## **Decay time**

Regolazione della lunghezza del Decay del riverbero, impostabile da 0.01 a 20.0 secondi.

## **Predelay**

Regolazione del Predelay (ritardo delle prime riflessioni), impostato automaticamente dal parametro Room Type (range +/-50).

## **Reverb level**

Questo parametro consente di regolare in modo combinato e uniforme i valori di Room Level e Decay Level. È quindi da considerare come Master Level del riverbero (range +/-50). I parametri Room Level e Decay Level possono essere impostati individualmente nelle sezioni Room e Decay dell'algoritmo.

## **Color**

Impostazione del "colore" delle riflessioni iniziali (impostabile su: Auto, Wool, Warm, Real, Clear, Bright, Crisp, Glass, Extreme). Selezionando Auto, esso farà riferimento al parametro High Color.

## **Mix**

Regolazione del Mix tra il segnale diretto (dry) e processato (wet). Utilizzando G-Force come effetto Insert, il segnale diretto passerà attraverso G-Force.

## **In Level**

Regolazione del livello di Input del Block.

## **Out Level**

Regolazione del livello di Output del Block.

## **Mute mode**

Vedi "Mute Mode" a pag 33.

## **Output**

La sezione Output di G-Force contiene i parametri di Master Output Level e una serie di Speakers Filter. I parametri del Block Output sono globali, quindi non memorizzati all'interno dei Preset e non influenzabili dalle operazioni di Preset Recall.

## **Level**

All'interno dell'Output Block è presente il parametro Outlevel che consente di regolare il livello globale del segnale audio in uscita, in aggiunta alla manopola Out presente nel pannello frontale di G-Force. L'Outlevel può essere controllato via MIDI o tramite un pedale, impostando il parametro Main Volume presente nell'ambiente Control - Menu I/O Setup.

## **Speaker Filters**

Gli Speakers Filters sono in grado di eliminare alcune alte e basse frequenze, allo stesso modo di un Guitar Cabinet.

In questo modo è possibile utilizzare G-Force con un normale Home Stereo dotato di Preamp e di cuffie.

## **Filters**

Impostazione degli Speakers Filters On/Off.

## **Locut**

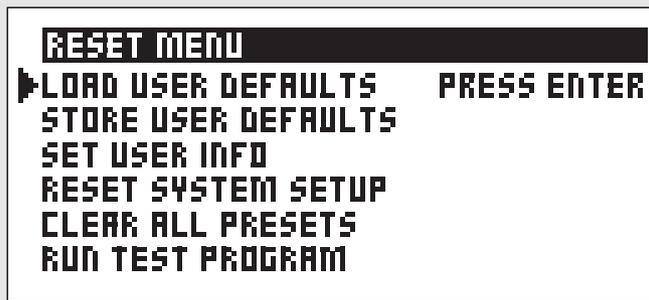
Cutoff delle basse frequenze del Filter (regolabile su 40 e 80Hz).

## **Hicut**

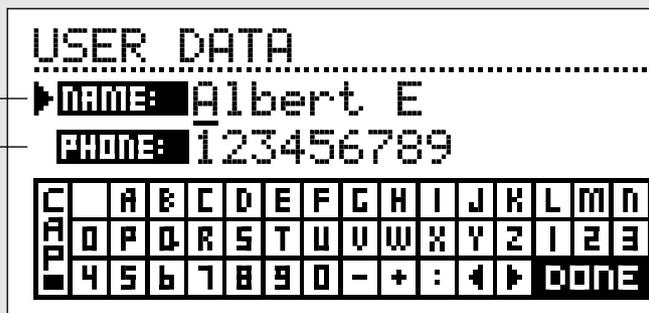
Cutoff delle alte frequenze del Filter (regolabile su 2.5kHz, 3kHz, 3,5kHz, 4kHz, 4,5kHz e 5kHz).

# IL MENU RESET

- Carica e salva il tuo Default Settings personale
- Per accedere alla User Data Page
- Reset dei parametri System
- Elimina tutti gli User Presets
- Test Programs



- Scrivi qui il tuo nome
- e numero di telefono



## Come accedere al Menu Reset

**Attiva G-Force tenendo premuto il tasto Bypass. Muovi il cursore utilizzando la manopola Parameter e premi il tasto Enter per selezionare il tipo di Reset desiderato.**

### Load User Defaults

Il Load User Default ripristinerà tutti i settaggi ritornando al default setup impostato con Store User Def. (vedi il paragrafo seguente). Questo tipo di reset NON cancellerà gli User Presets di G-Force.

### Store User Defaults

Dopo aver stabilito il proprio setup ideale, è possibile salvare tutti i settaggi come default setup personale. Questa funzione è estremamente utile nel caso in cui, terminata una sessione di registrazione particolare si desidera ripristinare le impostazioni usate normalmente. Per salvare il proprio user default setup basterà

semplicemente selezionare questo parametro e premere OK. Lo User Default comprende tutti i parametri di sistema.

### Set User Info

Salva il tuo nome e numero di telefono all'interno della tua unità G-Force. Premi il tasto Enter per accedere al Menu User Data, Usa le manopole Value e Parameter per scrivere il tuo nome e numero di telefono. Premi Enter per confermare l'immissione dei dati. Il tuo nome e numero di telefono saranno visualizzati sul display durante l'accensione dell'unità.

### Reset System Setup

Saranno ristabiliti tutti i parametri System del Factory Default. Questa operazione NON cancellerà gli User Presets.

### Clear all Presets

Cancellazione di tutti i RAM Presets.

### Run Test Program

Vedi la descrizione a pag.52.

# SPECIFICHE TECNICHE

## Analog Inputs

Connectors:	1/4" phone jack, unbalanced (Ring: grounded)
Impedance:	1 MOhm
Max. Input Level:	+21 dBu
Sensitivity:	@ 15 dB headroom: -26 dBu to +6 dBu
A to D Conversion:	24 bit (1 bit, 128 times oversampling)
A to D Delay:	0,9 ms @ 44.1 kHz
Dynamic Range:	>105 dB
THD:	0.003% @ 1 kHz, 6 dB below full scale
Frequency Response:	+0/-0.5 dB (20 Hz - 20 kHz)
Crosstalk:	<-60 dB (20 Hz - 20 kHz)

## Analog Outputs

Connectors:	1/4" phone jack, balanced
Impedance:	100 Ohm (active transformer)
Max. Output Level:	+22 dBu
Full Scale Output Range:	-10 dBu to +22 dBu
D to A Conversion:	24 bit (1 bit, 128 times oversampling)
D to A Delay:	0.6 ms @ 44.1 kHz
Dynamic Range:	>100 dB
THD:	0.005% @ 1 kHz, 6 dB below full scale
Frequency Response:	+0/-0.5 dB (20 Hz - 20 kHz)
Crosstalk:	<-60 dB (20 Hz - 20 kHz)

## Digital Inputs and Outputs

S/PDIF In/Out:	Coaxial, RCA Type
Formats:	EIAJ CP-340, IEC 958, S/PDIF (24 bit)
Sample Rate:	44.1 kHz

## PCMCIA Interface

Connector:	PCMCIA Type 1 cards
Standards:	PCMCIA 2.0, JEIDA 4.0
Card Format:	Supports up to 2 MB SRAM

## Control Interface

MIDI:	In/Out/Thru: 5 Pin DIN
External control:	1/4" phone jack

## General

Finish:	Anodized aluminum face. Plated and painted steel chassis
LED:	3 LED meters, 5 x 14 dot LED-matrix
LCD:	56 x 128 dot graphic LCD-display
Dimensions:	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 208 mm)
Weight:	5.0 lb. (2.25 kg)
Mains Voltage:	100 to 240 VAC, 50 to 60 Hz (auto-select)
Power Consumption:	<20 W
Backup Battery Life:	>10 years

## EMC

Complies with:	EN 55103-1, EN 55103-2 and Class B limits of FCC rules, part 15
----------------	--

## Safety

Certified to:	EN 60065, UL 1419
---------------	-------------------

## Environment

Operating Temperature:	32 °F to 122 °F (0 °C to 50 °C)
Storage Temperature:	-22 °F to 167 °F (-30 °C to 70 °C)
Humidity:	Max. 90% non-condensing

NOTA: Dato il continuo sviluppo e standardizzazione, le specifiche possono cambiare senza alcun preavviso

# EVENTUALI INCONVENIENTI

## **Impostando G-Force in Bypass non è possibile udire alcun suono.**

- Il parametro Killdry è attivo nel Menu I/O Setup-Audio.

## **Premendo il tasto Power, G-Force non si attiva.**

- Il Power Switch posto sul pannello posteriore è impostato su Off.

## **Non è possibile disattivare G-Force.**

- Occorre tenere premuto il tasto Power posto sul pannello frontale di G-Force per almeno 3 secondi.

## **Non passa alcun segnale audio attraverso G-FORCE.**

- Stai utilizzando gli ingressi Analog ma l'Input Selector presente nel Menu I/O Setup-Audio è impostato su Digital.

## **Avverti costantemente un effetto "phasing".**

- Stai utilizzando G-Force in parallelo ma il parametro Killdry non è attivo (Menu I/O Setup-Audio).

## **L'Input Meter Right non mostra nessun segnale.**

- È stato abilitato il parametro "L-Only" all'interno nel Menu I/O Setup-Audio.

## **L'effetto risulta presente unicamente sull'uscita Left.**

- Stai utilizzando l'Input Left e l'Input Selector del Menu I/O Setup è impostato su Stereo.

## **Il pedale d'espressione non funziona correttamente.**

- Assicurati che G-Force sia abilitato all'uso di quel tipo di pedale e che esso sia stato calibrato correttamente (funzione "Pedal Calibration" - Menu Utility).

# MIDI IMPLEMENTATION CHART

EFFECTS PROCESSOR G-Force - 23 Maggio 1997 Versione 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
<b>Basic Channel</b>	Default	1	1	
	Changed	1-16	1-16	
<b>Mode</b>	Default			
	Messages	X	X	
	Altered			
<b>Note Number</b>		X	O	
	True Voice	X	X	
<b>Velocity</b>	Note ON	X	X	
	Note OFF	X	X	
<b>After Touch</b>	Key's	X	O	
	Ch's	X	X	
<b>Pitch Bend</b>		X	O	
<b>Control Change</b>		0-127	0-127	
<b>Prog Change</b>		O	O	
	True#	0-127	0-127	
<b>System Exclusive</b>		O Bulkdump	O Bulkdump	
<b>Common</b>	:Song Pos	X	X	
	:Song Sel	X	X	
	:Tune	X	X	
<b>System real time</b>	:Clock	X	X	
	:Commands	X	X	
<b>Aux Messages</b>	:Local ON/OFF	X	X	
	:All Notes OFF	X	X	
	:Active Sense	X	X	
	:Reset	X	X	
<b>Notes</b>				

O: YES

X: NO

# SELF TEST

## **PREMI IL TASTO BYPASS DURANTE L'ACCENSIONE DI G-FORCE E SELEZIONA »RUN TEST PROGRAM«.**

*Ruota la manopola Value per fare lo "scroll" dei test.*

### **Key test**

Seleziona il Key test premendo il tasto Enter.

Per completare l'operazione, dovranno essere premuti i tasti del pannello secondo l'ordine richiesto da G-Force.

Premere Exit per uscire dal test.

### **In/Out knobs test**

Seleziona l'In/Out Knobs test premendo il tasto Enter.

Ruota le manopole In/Out fino al valore 30 e 0 per completare il test. Premi Exit per uscire dal test.

### **Parameter + Value Wheel test**

Seleziona Parameter+Value Wheel test premendo Enter.

Ruota le manopole Parameter/Value fino al valore 30 e 0 per completare il test. Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **LED test**

Seleziona il LED test premendo Enter.

Ruota la manopola Value per testare tutti i LEDs del pannello frontale. Il test risulterà positivo se nessuno dei LED rimarrà acceso. Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **Display test**

Seleziona il Display test premendo Enter.

Controlla che tutti i pixels del display LCD siano accesi, quindi premi un tasto qualsiasi per terminare il Display test.

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **Analog I/O test**

Seleziona l'Analog I/O test premendo Enter.

Collega l'output analogico di G-FORCE al suo input analogico (Left Out>Left In; Right Out>Right In) e premi Enter.

Per superare il test, il meter PPM deve raggiungere -12dB.

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **Digital I/O test**

Seleziona il Digital I/O test premendo Enter.

Collega l'output S/PDIF all'input S/PDIF (Left Out>Left In; Right Out>Right In) e premi Enter.

Per superare il test, il meter PPM deve raggiungere 0dB.

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **MIDI I/O test**

Seleziona il MIDI I/O test premendo Enter.

Collega il MIDI Out al MIDI In.

Dal MIDI Thru verranno inviati dei Program Change da 1 a 128. Collega il MIDI Thru ad un device MIDI compatibile e verifica i Program Changes.

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **Pedal socket test**

Seleziona il Pedal test premendo OK.

Connetti un pedale di tipo momentaneo nell'ingresso

Pedal. Premendo il pedale il risultato dovrebbe essere OK.

Rilasciando il pedale il risultato dovrebbe essere NOT OK.

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **PCMCIA test**

Seleziona il PC Card test premendo Enter.

Inserisci una PC Card nello slot.

*Attenzione: i dati contenuti nella PC Card andranno perduti, quindi si consiglia di utilizzare una PCMCIA Card vuota.*

Premi Enter per avviare il test.

I risultati possibili sono:

- Low battery - occorre cambiare la batteria della PC Card

- Not OK - prova ad riavviare il test con un'altra PC Card

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **Battery test**

Seleziona il Battery test premendo Enter.

Conferma l'esito del test premendo Enter.

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

### **System test**

Seleziona il System test premendo Enter.

Conferma l'esito del test premendo OK.

I risultati possibili sono:

- Eeprom Not OK - l'unità funziona correttamente.

- DSP Not OK - contatta il tuo negoziante

Premi il tasto Exit per uscire dal test.

*Disattiva l'unità e riavvia G-Force normalmente.*

*Build in test v.2.07*

# CERTIFICAZIONE

Questa unità è stata testata e trovata conforme ai limiti vigenti per le apparecchiature di Classe B, in conformità della parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono stati predisposti per garantire una protezione contro le possibili interferenze nocive presenti in installazioni all'interno di zone abitate. Essendo l'unità in grado di generare, utilizzare e irradiare delle radio frequenze, se non installata secondo le istruzioni, essa può causare delle interferenze a sistemi di radio-comunicazione. Non è comunque possibile garantire al 100% che questo tipo di interferenze non avvengano, soprattutto in base al tipo di installazione effettuata. Se l'unità dovesse generare delle interferenze durante la trasmissione di programmi radio o televisivi, occorre per prima cosa verificare che sia proprio questa unità a causare l'interferenza (disattivando e attivando nuovamente il sistema, premendo il tasto POWER). In caso affermativo, occorre seguire i seguenti consigli:

- *Reorientare o riposizionare l'antenna del vostro sistema ricevente (radio/TV).*
- *Aumentare la distanza tra questa unità e l'antenna ricevente.*
- *Collegare l'unità in un circuito elettrico differente da quello del sistema ricevente.*
- *Consultare il vostro negoziante o un installatore radio/TV qualificato.*

Per ulteriori informazioni a riguardo, consigliamo di consultare il seguente volume (redatto dal Federal Communications Commission):

*"How to identify and Resolve Radio/TV interference Problems."*

Questo volume è disponibile ufficio US. Government Printing, Washington, DC 20402, Stock No. 004-000-0034-4.

## **Avvertenza:**

Qualsiasi cambiamento e modifica non espressamente approvata in questo manuale può annullare la vostra autorità di utilizzo di questa unità.

## **For the customers in Canada:**

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

## **Certificato di Conformità**

TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Denmark, hereby declares on own responsibility that following product:

### ***G-Force Digital Signal Processor***

That is covered by this certificate and marked with CE-label conforms with following standards:

EN 60065	Safety requirements for mains operated Electronic and related apparatus for household and similar general use.
EN 55103-1	Product family standard for audio, video, audio-visual and entertainment lighting control apparatus for professional use. Part 1: Emission.
EN 55103-2	Product family standard for audio, video, audio-visual and entertainment lighting control apparatus for professional use. Part 2: Immunity.

With reference to regulations in following directives: 73/23/EEC, 89/336/EEC

*Issued in Risskov, May 23th 1997*

*Anders Fauerskov  
Managing Director*

# ELENCO DEI PRESETS

1	Mono Reverb	Clean / Dirty		Riverbero adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
2	Mono Chorus	Clean / Dirty		Chorus adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
3	Mono Dyn Delay	Clean / Dirty		Dynamic Delay adatto per qualsiasi setup mono, con Input Level indipendente.	Mono
4	Mono Harmony C-Maj	Clean / Dirty		Intelligent Pitch-Shift in C-major adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
5	Mono Doubler	Clean / Dirty		Detuner che produce un effetto Doubler adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
6	Mono Tremolo	Clean / Dirty		Tremolo adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
7	Mono Touchwah	Clean / Dirty		Touch Wah adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
8	Mono Phaser	Clean / Dirty		Phaser adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
9	Mono Crank It Up	Clean / Dirty		Effetto Crank adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
10	Mono Pedal Delay	Clean / Dirty	X	Delay controllabile da pedale. Adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
11	Mono Pedal Pitch	Clean / Dirty	X	Il pedale aggiunge un'ottava bassa. Adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
12	Mono Farout Phaser	Clean / Dirty		Phaser con Speed controllato da un LFO. Molto bizzarro. Adatto per qualsiasi setup mono.	Mono
13	Stereo Reverb	Clean / Dirty		Riverbero adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
14	Stereo Chorus	Clean / Dirty		Chorus adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
15	Stereo Wide Panner	Clean / Dirty		Panner in grado di oltrepassare la normale immagine stereo.	Stereo
16	Stereo Dyn Delay	Clean / Dirty		Dynamic Delay adatto per qualsiasi setup stereo, con Input Level indipendente.	Stereo
17	Stereo Harmony C-Maj	Clean / Dirty		Intelligent Pitch-Shift in A-major adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
18	Stereo Doubler	Clean / Dirty		Detuner che produce un effetto Doubler, adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
19	Stereo Light Tremolo	Clean / Dirty		Tremolo delicato adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
20	Stereo Summers Strum	Clean / Dirty		Preset dotato di Chorus, Doubler, Delay e Reverb che riproduce il sound dell'ex chitarrista dei Police.	Stereo
21	Stereo Clean Lead	Clean / Dirty		Preset Clean dotato di Chorus e Detuned Pitch.	Stereo
22	Stereo Crank It Up	Clean / Dirty		Effetto Crank adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
23	Stereo Touchwah	Clean / Dirty		Effetto Wah sensibile al segnale in ingresso, adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
24	Stereo Pedal Delay	Clean / Dirty	X	Delay controllabile da pedale. Adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
25	Stereo Pedal Pitch	Clean / Dirty	X	Il pedale aggiunge un'ottava bassa. Adatto per qualsiasi setup stereo.	Stereo
26	3-Way Reverb	Clean / Dirty		Riverbero adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
27	3-Way Chorus	Clean / Dirty		Chorus adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
28	3-Way Delay Doubler	Clean / Dirty		Un breve Delay che produce un effetto Doubler adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
29	3-Way Slap+Slow Dly	Clean / Dirty		Uno Slapback Delay più un Delay lungo adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
30	3-Way Dyn Delay	Clean / Dirty		Dynamic Delay adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli. Input Level indipendente.	3 vie
31	3-Way Harmony A-maj	Clean / Dirty		Intelligent Pitch-Shift in A-major, adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
32	3-Way Doubler	Clean / Dirty		Detuner che produce un effetto Doubler, adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
33	3-Way Lead Octave up	Clean / Dirty		Aggiunta di un'ottava alta. Adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
34	3-Way Panner	Clean / Dirty		Effetto Panning lento e delicato, adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
35	3-Way LA's Favored	Clean / Dirty		Los Angeles Lead Sound, adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
36	3-Way Pedal Reverb	Clean / Dirty	X	Il pedale controlla il livello del riverbero. adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
37	3-Way Pedal Octaver	Clean / Dirty	X	Il pedale aggiunge un'ottava. Adatto per sistemi a 3 vie o setup paralleli.	3 vie
38	Go Direct	Clean		EQ & Compression.	Rhythm
39	Clean Rhythm Room	Clean		Short Room Reverb più un leggero Chorus.	Rhythm
40	Clean Notes n Chords	Clean / Dirty	X	Rhythm Preset. Il pedale controlla il volume.	Rhythm
41	Garden Party	None		Preset dal Sound scuro e corposo per chitarra acustica.	Rhythm
42	Love and Affection	None		Sound ricco e compresso: collega la tua chitarra acustica.	Rhythm
43	Arpeggiators Dream	Clean / Dirty		Vibrato/Chorus + Compression, riverbero opzionale.	Rhythm
44	Power Chord	Driven		Preset ottimizzato per Power Chords, con un tocco di Flanger. Drive is ready to go.	Rhythm
45	For Acoustic Guitar	None		Preset high-end per chitarra acustica direttamente collegata a G-Force.	Rhythm
46	Troubadour	None		Preset ideale per Chitarra acustica solo: molto naturale e incisivo, fornisce un sound già pronto per la registrazione.	Rhythm
47	Sunset Groove	Driven		Suono potente, fuori fase, MOLTO articolato. Perfetto per parti ritmiche Heavy Muted/Picking.	Rhythm
48	Lipstick Color	Clean/Dirty	X	Effetto corposo e incisivo, adatto a restituire spazialità in un'esecuzione ritmica o Staccato.	Rhythm
49	Nice Chorus	Clean / Dirty		Effetto Chorus con curva Sine combinato ad un riverbero Hall.	Rhythm
50	Lush Chorus	Clean		Chorus ricco, ideale per colorare un suono Clean.	Rhythm
51	Double Jeopardy	Clean / Dirty		Uno Slapback Delay e un Room Reverb combinati.	Rhythm
52	Tone Girdle	Clean / Dirty		Compressore con EQ e Doubler inseribili.	Rhythm
53	Phat Chorus	Distorted		EQ + Chorus.	Rhythm
54	Crowded House	Clean / Dirty		Suono brillante per chitarra ritmica composto da uno Slap Delay e un Reverb.	Rhythm
55	Captain Crunch	Heavy OD		Suono Heavy Metal stereo. Provalo suonando "Enter Sandman" dei Metallica.	Rhythm
56	Rockabilly Boogie	Driven		Classico Echo anni 50, in grado di emulare il ritardo dei recorder a bobina.	Rhythm
57	Thick Ducktape Delay	Clean / Dirty		Delay caldo con Detune e effetto Ducking.	Rhythm
58	Slap Back Delay	Clean/Dirty		Slap Back Delay.	Rhythm

# ELENCO DEI PRESETS

59	A Little Bit Country	Clean		Provalo con un suono Ultra Clean.	Rhythm
60	On The Edge	Clean / Dirty		Delay ispirato dal suono presente nel brano "Where The Streets Have No Name" degli U2.	Rhythm
61	A Clean Fortress	Clean		"Fortress Around Your Heart" di Sting o Andy Summer su "Every Breath You Take".	Rhythm
62	Gated Delay	Clean / Dirty		...il Delay suona con te, ma non senza di te!	Rhythm
63	60's Flanging	Clean / Dirty		Effetto Flanger creato dal ritardo del segnale diretto, sebbene il Delay si trovi in parallelo..	Rhythm
64	Funky Chorus	Clean		Per sonorità Clean. Ottimo per R&B.	Rhythm
65	Flange Yer Face	Clean / Dirty		Flanger per svariati usi, ottimo per chitarra e effetti vocali. Incredibile per chitarra acustica.	Rhythm
66	Dream Phaser	Driven		Effetto Phase-Shifting stereo molto ampio.	Rhythm
67	Chumer	Clean		Flanger con movimento Sweep molto lento, Phaser con Chorus, Pitch Detune e Slap Delay in un riverbero Small Room.	Rhythm
68	Stereo Tremolo	Driven		Tremolo con movimento Left e Right opposti.	Rhythm
69	Beatle Chords	Clean	X	Pedale al minimo = Stereo Guitar / Pedale al massimo = effetto fast Rotate del Cabinet.	Rhythm
70	Phased Tremolo	Clean		Ideale per Folk Ballads o brani Tex-Mex. Tremolo Heavy.	Rhythm
71	In My Room	Clean		Clean Surf Sound che ricorda il suono utilizzato dai Beach Boys.	Rhythm
72	Spin Off	Clean / Dirty	X	Effetto Rotary. Usa l'Ext. 1 per controllare la velocità.	Rhythm
73	Vibropedal Room	Clean / Dirty	X	Fast Vibrato e Chorus con Dual Detune in un riverbero Room. Il pedale rallenta il Vibrato e diminuisce il livello del riverbero.	Rhythm
74	Tremolo + Reverb	Clean / Dirty		Preset con un Tremolo classico e un riverbero Hall.	Rhythm
75	Day at the Beach	Clean	X	Pedale al minimo = Surfers Dream / Pedale al massimo = Tremolo.	Rhythm
76	Spinner	Clean / Dirty	X	Pedale al minimo = Direct Guitar / Pedale al massimo = Spinning Guitar.	Rhythm
77	Wahble Gatelike	Clean / Dirty	X	Un Fast Wah Filter in un Chorus e Gate Reverb, ottimo per chitarra ritmica Funky. Il pedale al minimo abbassa il livello del Wah.	Rhythm
78	Filterfun Funkypick	Clean		Envelope controllato da un Wah Filter con movimento discendente veloce e ascendente lento + Chorus + Reverb Hall.	Rhythm
79	Park the Wah Here	Driven	X	Effetto Wah. Suono simile a "Money for Nothing" dei Dire Straits, o "Long Time" dei Boston.	Rhythm
80	Tube Scream	Clean	X	Pedale al minimo = suono Clean ritmico/Pedale al massimo = Vintage Tube Screamer + Room.	Rhythm
81	Raunchy Rhythm	Clean		Preset per chitarra ritmica Grunge.	Rhythm
82	Malcolm	Clean		Ottimo effetto per chitarra ritmica, adatto a più chitarristi in una Band. Ideale per un suono di insieme in un contesto Rock/Blues.	Rhythm
83	Rubbery Room	Clean	X	Drive Fuzz con Dynamic Chorus, Phaser gradevole, Detuner e un Room Reverb. Ottimo per parti di accompagnamento con accordi.	Rhythm
84	Crunch Phasecomp	Clean	X	Effetto Fuzz Phased consistente, ottimo per parti di accompagnamento con accordi.	Rhythm
85	Fuzzphaser Pedal	Clean		Il pedale controlla la quantità di basse frequenze. Pedale al massimo = Fuzzy Sound sottile.	Rhythm
86	A Little Crunch	Clean		Preset ottimo per chitarra ritmica. Usa un segnale Clean per ottenere un leggero effetto Crunch.	Rhythm
87	Loose Tubes	Clean		Sonorità Crunch con basse frequenze poco definite, tipica dei vecchi Tube Amp.	Rhythm
88	Les is Paul	Clean		Mid-Range Sound. Eccezionale per chitarra ritmica.	Rhythm
89	Yee Ha	Clean	X	Suono Country compresso.	Lead
90	Flange Box	Clean/Dirty		Flanger lento e semi-risonante in un riverbero "small box".	Lead
91	Flanger In Verb	Clean/Dirty		Flanger lento con feedback.	Lead
92	Surround Reverb	Clean		Riverbero in movimento. Ottimo per parti solistiche pulite.	Lead
93	Guitar Hero	Major OD		Pensa al sound degli Anni 80: Steve Lukather, Mike Landau, Dan Huff.	Lead
94	Landau Clean	Clean		Clean Sound tipico dei Session Player di LA.	Lead
95	Ballad Clean	Clean		Clean Sound gradevole.	Lead
96	Ed Now and Then	Heavy OD		Van Halen Oggi = Pitch-shift / Ieri = Phaser. Abilita il Pitch o il Filter.	Lead
97	So Stern	Clean		Preset ispirato dal suono di Mike Stern. Effetto Jazzy Ultra "Womanizer".	Lead
98	LA Studio Rack	Clean / Dirty		Preset LA Lead brillante. Pitch Octave Up opzionale.	Lead
99	Straight Lead	Clean / Dirty		Preset per parti solistiche adatto a varie applicazioni, ottimo per la musica Pop.	Lead
100	Lead	Clean / Dirty		Coda del riverbero e del Delay molto piacevoli.	Lead
101	Westcoast Lead	Clean / Dirty		Un leggero Delay Rev e un Chorus: aggiungi un suono Crunchy per ottenere il California Sound.	Lead
102	Fusionlead	Clean		Effetto Chorus per parti solistiche ispirato dal suono di Mike Stern.	Lead
103	Clean Chorused Delay	Clean / Dirty		Un Reverb e un Chorused Delay, dove il Chorus è presente solo nelle note lunghe.	Lead
104	Clean Ducked Swell	Clean		Dynamic Delays.	Lead
105	Echocomplex	Clean / Dirty		Il classico suono sordo di un Echoplex con un leggero Detune per simulare la fluttuazione.	Lead
106	Pedal Feed Delay	Clean / Dirty	X	Pedale al minimo = niente Delay / Pedale al massimo = aumenta il livello del Delay Input.	Lead
107	Final Frontier	Clean		Ottimo su sonorità Clean.	Lead
108	Wishey Wash Tap	Clean / Dirty		Phaser delicato e veloce + Detune + Dly/Verb + Chorus. Ottimo per accordi Clean o Fuzzed Lead.	Lead
109	Twang Slap	Dirty	X	Per sonorità Dirty. Chorus e Delay restituiscono un suono ampio e pieno. Ottimo per le ritmiche.	Lead
110	Answering Echo	Clean / Dirty		Bryan May in Brighton Rock o Steve Vai nell'album "Skyscraper" di David Lee Roth.	Lead
111	Wes M Jazz Lead	Clean	X	Octave Lead Jazz: per parti solistiche a la Wes Montgomery.	Lead
112	Low Note Thicken	Clean		Pedale al minimo = chitarra ritmica / Pedale al massimo = aggiunge un'ottava bassa.	Lead

# ELENCO DEI PRESETS

113	Pitch -12 and -5	Dirty	X	Pedale al minimo = suono Clean / Pedale al massimo = Pitch-shifting con due voci a -12 e -5.	Lead
114	C+W Diaton Solo in A	Clean / Dirty		Ottimo sulle corde piccole.	Lead
115	Eats Your Attack	Clean / Dirty		Envelope che controlla l'Input Volume.	Lead
116	Pedal Octave Down	Clean / Dirty	X	Effetto Whammy verso il basso con il pedale al minimo.	Lead
117	Pedal Octave Up	Clean / Dirty	X	Effetto Whammy verso l'alto con il pedale al massimo.	Lead
118	Pitch Dm 5 and 3	Clean / Dirty		Per esecuzioni Lead Single Note. Suonando in D-minor viene aggiunta una terza e una quinta.	Lead
119	Pedal Add Octave Up	Clean	X	Pedale al minimo = Crunchy Lead Sound / Pedale al massimo = aggiunge un'ottava.	Lead
120	Flanger Beautyverb	Clean		Riverbero denso con decadimento medio/lungo attraverso un Flanger lento. Leads/Chords.	Lead
121	Verb Morphed to Dly	Clean / Dirty		L'Envelope controlla il crossfade tra Reverb e Delay. Il Reverb è presente quando suoni, il Delay è presente quando fermi le corde.	Lead
122	I've Been Drinking	Distorted	X	Pedale al minimo = Phased Guitar / Pedale al massimo = Room roteante.	Lead
123	Panner Pedal	Clean / Dirty	X	Il pedale controlla il Pan Left/Right.	Lead
124	Picking Style	Clean / Dirty		L'Input controlla un Wah Filter in parallelo, ottimo per Picking Guitar.	Lead
125	Envelope Filter	Clean / Dirty		Effetto Envelope Filter.	Lead
126	Nervosa Doubler	Clean / Dirty		Phaser flutuante con Panning, Chorus e Pitch-Shifter Doubler. Ottimo per parti solistiche e accordi.	Lead
127	Blues Room	Clean		Ottimo per il Blues.	Lead
128	Hammer to Fall	Clean		Chitarra ritmica totalmente distorta; Preset ispirato dalle più famose canzoni dei Queen.	Lead
129	Iron Man	Clean		Power Chords Sound! a la Metallica, saturo, cattivo... Da un'occhiata al nome del Preset: c'è bisogno di dire altro?	Lead
130	Thick'n Juicy Lead	Clean		Ottimo Lead Sound.	Lead
131	Smooth Tubedrive	Clean		Restituisce la sonorità e il Drive dei vecchi Tube Amps. Ottimo per parti solistiche.	Lead
132	Duckman Lead	Clean / Dirty		...sembra un papero. Wah-Wah tipico degli Anni 70.	Lead
133	Lead Pedal Wah	Clean	X	Invia a G-Force un segnale Clean e controlla il Wah col pedale. Ottimo per parti solistiche.	Lead
134	Touch Wah Driven	Clean		Invia a G-Force un segnale Clean e controlla il Wah col tocco. Ottimo per parti solistiche.	Lead
135	Pedal liaahh	Dirty	X	Invia a G-Force un segnale sporco e muovi il pedale. Lead Sound molto speciale.	Lead
136	Driven Lead	Clean		Overdrive Lead Sound con un Octave Shifter in un riverbero Big Hall.	Lead
137	Octavia Lead	Clean		Ottimo per segnali distorti, riproduce la sonorità degli "Yes".	Lead
138	The Smiths	Clean		Tremolo agitato per sonorità distorte. Ispirato da .....indovina chi!	Wacky
139	Cyber Sci-fi Surfer	Clean		Fast Panning Chorus, Phaser e Pitch-Shifter Doubler in uno Slap Delay filtrato ed uno Small Reverb.	Wacky
140	Steppers in Time	Clean / Dirty		Stepped Formant Filter che si muove a tempo con le ripetizioni dei Delays. Esegui parti a tempo con il Delay Time per ottenere i migliori risultati.	Wacky
141	Spaceplace	Clean / Dirty	X	Slow Echo con un Big Reverb. Il pedale controlla il livello del Phaser.	Wacky
142	Bluebox Echophased	Clean		Full Fuzz, Deep Phaser, Pitch a -12 e -5, Panned Echo e Chorus. Ottimo per parti solistiche.	Wacky
143	Echoverb	Clean / Dirty		Il Chorus gradevole, l'Echo e un lungo riverbero ti farà suonare come un artista ECM.	Wacky
144	Duality Effects	Clean / Dirty	X	Due catene effetti separate. Il pedale controlla la velocità e il livello del Phaser.	Wacky
145	Bowling Multitaps	Clean / Dirty		Divertiti suonando a tempo con l'Echo e attiva il Drive per un Fuzz Sound.	Wacky
146	Slow Swell Pad	Clean / Dirty		"Attack Free" Sound creato per Slow Chords e passaggi melodici.	Wacky
147	Expandelay	Clean / Dirty		Le prime 4 ripetizioni aumentano di livello mentre le ripetizioni seguenti diminuiscono.	Wacky
148	Infinity and Beyond	Clean / Dirty	X	Long Reverb e Delay.	Wacky
149	Deep Bass 9	Clean		Bass Sound molto compresso, creato per il genere Ambient/Techno e simulazione del TR303.	Wacky
150	Flange Pedal Speed	Clean / Dirty	X	Il pedale controlla la velocità del Flanger.	Wacky
151	Duck on Crack	Distorted	X	Pedale al minimo=chitarra normale/Pedale al massimo=controllo dinamico del Duck (un'8° sopra).	Wacky
152	Sus4 Dreamscape	Clean / Dirty		Dual Shifters aggiunge una 4ª e una 5ª creando un accordo sus4 con Chorus, Delay e Reverb.	Wacky
153	Crazy Brown Lead	Clean / Dirty		Ideale per parti solistiche. Lo Shifter aggiunge un'8ª alta e un'8ª bassa; Pan e Phaser agitati; Dynamic Delay.	Wacky
154	Eastern Ocean	Clean / Dirty	X	Dual Shifters con una 5ª e un'8ª sopra che alimentano un Chorus + un lungo riverbero. Ottimo per parti Slow Leads.	Wacky
155	Skysaw Doubler	Clean	X	Crashy Fuzz in un Dual Pitch-Shifter regolato un'8ª sopra + un Flanger con molto feedback. Ottimo per parti solistiche.	Wacky
156	Synthesized Leads	Clean		Fuzz + Shifter un'8ª sopra e un'8ª sotto in un Compressor + Touchwah e Slap Delays. Ottimo per parti Soft Leads.	Wacky
157	Sexwah Pedalead Fuzz	Clean	X	Effetto distorto molto complesso con un'8ª e una 5ª in un Chorus + Tap Delays. Il pedale controlla i Formant Filters	Wacky
158	Industrial Mayhem	Clean / Dirty		Touchwah e Shifter ad un'8ª bassa.	Wacky
159	Electric Church	Clean / Dirty		Rimuove l'attacco del suono. Synth Sound.	Wacky
160	Trance Yer Ass Off	Clean / Dirty	X	Ottimo per linee melodiche a note singole. Usa Ext. 1 per fare il "morph" tra Flanger, Detuned Octaver, Touchwah e vice-versa.	Wacky

# ELENCO DEI PRESETS

161	Owner Solo	Clean / Dirty		Per creare delle Synth Textures.	Wacky
162	Double Fridge Solo	Clean / Dirty		Senza G-Force, ti occorrerebbero due Rack pieni di Multi-effetti per ricreare questo Preset.	Wacky
163	Tribute 2 Bootsy	Clean		Funky Bass.	Wacky
164	War of the Worlds	Clean / Dirty		Esegui delle melodie a note singole per ottenere sonorità fantascientifiche..	Wacky
165	Inside Out Dyn Pan	Clean / Dirty		Un panner lento incrementa la velocità con l'aumento del livello del segnale.	Wacky
166	Far Away Vibrato	Clean / Dirty		Vibrato.	Wacky
167	Dynamic Lesley	Clean / Dirty		L'aumento del livello del segnale incrementa la velocità di rotazione.	Wacky
168	Varispeed Phaser	Clean / Dirty		Phaser caratterizzato dal continuo cambiamento della velocità.	Wacky
169	Dark Envelope Filter	Clean / Dirty		Envelope-Filtered Reverb compresso.	Wacky
170	Touch Wah + Octave	Clean / Dirty		Un'8° sopra e un Touchwah.	Wacky
171	Who's Next.	Clean / Dirty		Square Tremolo e un Autowah.	Wacky
172	Broken Speaker	Clean / Dirty		Transistor Radio Sound.	Wacky
173	Touch Res and Delay	Clean / Dirty	X	Resonance Filter e Delay.	Wacky
174	Jam With Loop	Clean / Dirty	X	Crea un loop di 1000ms e suonaci sopra. Ext. 1 controlla il loop, Ext. 2 controlla l'esecuzione al di sopra del loop.	Wacky
175	Pedal Hold + Reverb	Clean / Dirty	X	Suona un accordo, muovi il pedale al massimo e otterrai un ottima base su cui suonare.	Wacky
176	Very Scary Horror	Clean / Dirty	X	Muovi il pedale avanti e indietro...e guardati dai Demoni.	Wacky
177	Talking Whales	Clean / Dirty	X	Muovi leggermente il pedale mentre esegui delle note lunghe e ascolta il richiamo delle balene.	Wacky
178	Flyverb Ducker	Clean / Dirty		Chorus + Doubler in un Long Reverb, processato in un Pitch Shifter e in un Phaser. Ottimo per parti solistiche.	Wacky
179	Chord Stabs	Driven	X	Pedale al minimo = Segnale Mono / Pedale al massimo = Stereo Octave Up (un'8° sopra).	Wacky
180	Bright Room	Clean / Dirty		Un Single Block con un Reverb Room per vari usi.	Block
181	Church	Clean / Dirty		Un Single Block con un Church Reverb per vari usi.	Block
182	Grand Hall	Clean / Dirty		Un Single Block con un Grand Hall Reverb per vari usi.	Block
183	Cathedral	Clean / Dirty		Un Single Block con un Cathedral Reverb per vari usi.	Block
184	Spring Reverb	Clean / Dirty		Un Single Block con un Spring Reverb per vari usi.	Block
185	Slow Reverb	Clean / Dirty		Un Single Block con un Slow-Reacting Reverb.	Block
186	Chorus Straight	Clean / Dirty		Un Single Block con un Straight Chorus per vari usi.	Block
187	Chorus Straight Fast	Clean / Dirty		Un Single Block con un Straight Chorus più veloce per vari usi.	Block
188	Flanger Straight	Clean / Dirty		Un Single Block con un Straight Flanger per vari usi.	Block
189	Flanger Straight Fast	Clean / Dirty		Un Single Block con un Straight Flanger più veloce per vari usi.	Block
190	Vibrato	Clean / Dirty		Un Single Block con un Vibrato (100% Chorus) per vari usi.	Block
191	Classic Tremolo	Clean / Dirty		Un Single Block con un Classic Tremolo per vari usi.	Block
192	Stereo Tremolo	Clean / Dirty		Un Single Block con un Tremolo per vari usi. Left e Right opposti.	Block
193	Square Tremolo	Clean / Dirty		Un Single Block con un Square Tremolo per vari usi. Conosciuto come Transforming.	Block
194	Stereo Pan Tap Tempo	Clean / Dirty		Un Single Block con un Panner per vari usi. Imposta il Tap Tempo che desideri.	Block
195	Surround Panner	Clean / Dirty		Un Single Block con un Panner in grado di oltrepassare la normale immagine stereo.	Block
196	Straight Delay	Clean / Dirty		Un Single Block con un 500ms Delay per vari usi.	Block
197	Two Delays	Clean / Dirty		Un Single Block con un Delay per vari usi. Left = 500ms / Right = 400ms.	Block
198	Tape Delay	Clean / Dirty		Un Single Block con un Highcut Filtered Delay per vari usi. Simile ai vecchi Delay a nastro.	Block
199	Triplet Ping-Pong	Clean / Dirty		Un Single Block con un Ping-Pong Delay per vari usi.	Block
200	4 Tap Delay Pedal	Clean / Dirty		Un Single Block con un 4-tap Delay per vari usi. Il pedale controlla il Mix Level del Delay.	Block
201	Dynamic Delay	Clean / Dirty		Un Single Block con un Delay per vari usi. Si attiva fermando le corde.	Block
202	Soft Compressor	Clean / Dirty		Un Single Block con un Soft Compressor per vari usi.	Block
203	Hard Compressor	Clean / Dirty		Un Single Block con un Hard Compressor per vari usi.	Block
204	Limiter	Clean / Dirty		Un Single Block con un Limiter per vari usi.	Block
205	Dual Detune Pedal	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un Pitch Detune per vari usi. Il pedale controlla il Detune della Voice 1.	Block
206	Whammy Down	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un Octave Down Pitch-shifter per vari usi. Il pedale controlla il Pitch.	Block
207	Whammy Up	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un Octave Up Pitch-shifter per vari usi. Il pedale controlla il Pitch.	Block
208	G-major Pitch Pedal	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un Intelligent Pitch-shifter in G-major. Il pedale controlla il livello della 3°.	Block
209	D-minor 5 and 3	Clean / Dirty		Un Single Block con un Intelligent Pitch-shifter in D-minor con una 5° e una 3° aggiunte.	Block
210	Octave Dubbing	Clean / Dirty		Un Single Block con un Octave Down Pitch-shift.	Block
211	Phase Off	Clean / Dirty		Un Single Block con un Phaser per vari usi.	Block
212	Phaser Pedal Speed	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un altro Phaser per vari usi. Il pedale controlla la velocità del Phaser.	Block
213	Clean Wah Pedal	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un Wah Wah per vari usi. Il pedale controlla la frequenza del Wah.	Block
214	Clean Touch-Wah	Clean / Dirty		Un Single Block con un Touchwah per vari usi.	Block
215	Clean Auto Wah	Clean / Dirty		Un Single Block con un Autowah per vari usi. Un LFO esterno controlla la frequenza del Wah Wah.	Block
216	Formant Touch	Clean / Dirty		Un Single Block con un Touch-Sensitive Formant Filter per vari usi.	Block
217	Formant Pedal	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un Formant Filter per vari usi. Il pedale controlla la frequenza delle Formant.	Block
218	Resonance Pedal	Clean / Dirty	X	Un Single Block con un Resonance Filter. Il pedale controlla la frequenza del Resonance.	Block

# ELENCO DEI PRESETS

219	Auto Resonance	Clean / Dirty	Un Single Block con un Auto-Resonance Filter per vari usi. Un LFO esterno controlla il Resonance Filter.	Block
220	Drive 1	Clean / Dirty	Un Single Block con un Drive per vari usi.	Block
221	Drive 2	Clean / Dirty	Un Single Block con un Drive per vari usi.	Block
222	Drive 3	Clean / Dirty	Un Single Block con un Drive per vari usi.	Block
223	Noise Gate Slow	Clean / Dirty	Noise Gate lento.	Block
224	Noise Gate Slow	Clean / Dirty	Noise Gate lento.	Block
225	Empty Routing	Clean / Dirty	Locazione vuota: per creare i Presets personali.	Block