

G-SYSTEM - ADDENDUM PER LA VERSIONE SOFTWARE 4.0

Questo addendum descrive le nuove funzionalità disponibili con la versione software 4.0 per G-System

Prima di entrare nei dettagli assicuriamoci di installare correttamente l'aggiornamento software per G-System.

- Innanzi tutto, scarica l'applicazione software di aggiornamento dal sito <http://www.tcelectronic.com/g-systemsoftware>, salvando il file in una locazione del computer facilmente individuabile - ad esempio, il desktop.
- Quindi, collega l'unità G-System al computer usando un cavo USB.
- Verifica che l'unità G-System sia attiva, quindi clicca sull'applicazione di aggiornamento software.
- In fase di upload del software, NON disattivare G-System e NON rimuovere il cavo d'alimentazione.

Vintage Univibe (blocco Mod)

Il Vintage Univibe emula il classico effetto Rotary Speaker, consentendo di generare sonorità che spaziano da chorus vigorosi e "phasey" a ricchi effetti-vibrato. Alternando le due impostazioni Speed si ottiene un evidente cambio di velocità, simile all'effetto percepibile quando si attiva/disattiva lo speaker rotante di un Leslie. Tuttavia, come avrai modo notare, Univibe non è un Leslie, ma possiede un proprio carattere ben specifico.

Speed 1 e Speed 2

Gamma: da 150 Hz a 10 kHz
È possibile impostare due parametri di velocità. Assegnando uno switch di G-System oppure un controller esterno alla selezione alternata delle due impostazioni Speed, potrai "cambiar marcia" premendo un singolo pedale. Maggiore è la differenza tra i valori dei due parametri Speed, più evidente risulterà la variazione di velocità dell'effetto.

Depth

Gamma: da 0 a 100 %
Definisce l'intensità della modulazione del Pitch.

Tempo 1 e Tempo 2

Gamma: Ignored, da 1 a 1/32T
(T = Terzina e D = nota con punto)
Impostando un valore compreso tra 1 e 1/32T, il Global Tempo di G-System verrà suddiviso in modo conforme. Selezionando "Ignore", verrà considerata la velocità impostata mediante il parametro Speed.



Il parametro Tap Master – che si trova nel menu Global – specifica se, nel passaggio da un preset all'altro, il nuovo preset dovrà adottare il Global Tempo oppure il tempo impostato nel parametro Speed.

Attack

Gamma: da 0.05 a 5 sec
Il parametro Attack definisce il tempo impiegato dall'effetto per mutare da lento a veloce. Occorre considerare che i due parametri Speed 1 e 2 possiedono la medesima gamma di valori, quindi dovrai essere tu a decidere quale dei due (Speed 1 o Speed 2) sarà il più lento/veloce.

Release

Gamma: da 0.05 a 5 sec
Impostazione opposta al parametro Attack – il parametro Release definisce il tempo impiegato dall'effetto per passare dall'impostazione Speed veloce a quella lenta.

Select

Impostazioni: Speed 1 / Speed 2
Usa questo parametro per specificare quale delle due impostazioni Speed 1 o Speed 2 sarà quella predefinita (default) usata dall'effetto. Assegnando un Modifier a questo parametro, sarà possibile alternare le due velocità usando, ad esempio, un pedale MIDI per inviare un messaggio MIDI CC.

UNIVIBE

BpMode

Impostazioni: Direct/Delayed

Questo parametro definisce il modo in cui l'effetto si comporterà nel momento in cui viene bypassato oppure durante la selezione delle due impostazioni Speed 1 e Speed 2 (nell'ambito dello stesso preset).

Selezionando "Direct", l'effetto Univibe si disattiverà immediatamente; impostando "Delayed", si percepirà il rallentamento graduale della velocità, che procederà in modo conforme all'impostazione del parametro "Release".

PhaseReverse

Impostazioni: Off/On

Con la fase impostata a 180°, si ottiene un effetto veramente intenso. Provalo!

Mix

Gamma: da 0 a 100 %

Questo parametro imposta la relazione tra il livello del segnale diretto ("dry") e il livello dell'effetto, nell'ambito dell'Effect Block a cui questo appartiene.

OutLev – Out Level

Gamma: da -100 dB a 0 dB

Questo parametro determina il livello d'uscita generale dell'effetto.

Modern Univibe

Sebbene dotato degli stessi parametri del Classic Univibe, l'effetto generato dalla variazione Modern risulta abbastanza diverso – leggermente meno "rotante", più estremo e con un maggior 'phasing'.

DOUBLER (PITCH BLOCK)

Doubler

L'effetto Doubler simula il tipico fenomeno che si verifica quando due chitarristi eseguono esattamente il medesimo riff. Sebbene l'intenzione è quella di suonare le stesse note nello stesso preciso istante, in realtà esisterà sempre una minima deviazione tra le due chitarre, in termini di intonazione e tempo. Questo è ciò che riproduce il fantastico effetto Doubler. Sperimenta l'uso di tempi di Delay diversi e impiega il parametro Side per estendere e dilatare il suono, se fai uso di una configurazione stereo. Anche una minima differenza di intonazione contribuisce alla percezione di due chitarre che suonano contemporaneamente; imposta questa quantità agendo sul parametro Pitch

Delay

Gamma: da 3 a 60 ms

Impostazione del ritardo del segnale presente nel canale selezionato dal parametro Side. Questo è il parametro-chiave dell'effetto Doubler. È difficile suggerire impostazioni specifiche; tutto dipende da quanto distante risultano essere collocati i cabinet rispetto al punto d'ascolto. Se i cabinet sono microfonati per un sistema PA, prova a consultare il fonico per ottenere l'effetto desiderato. Anche l'applicazione di pochi millisecondi di ritardo restituisce un effetto Doubler dalla sonorità ampia. Usando valori elevati si potrebbero ottenere sonorità leggermente confuse.

Pitch

Gamma: da -20 a +20

Imposta l'intonazione del segnale processato.

Una leggera variazione di Pitch del segnale processato è l'ideale per simulare al meglio la sensazione di un secondo chitarrista che esegue le tue stesse note.

Side

Gamma: L (Left) o R (Right)

Con questo parametro si determina a quale canale verrà applicato il ritardo impostato con il parametro Delay.

OutLev – Out Level

Gamma: da -100 dB a 0 dB

Questo parametro determina il livello d'uscita generale dell'effetto.

Enable

Impostazioni: On o Off

Determina lo stato attivo/non-attivo dell'effetto.

Killdry - menu Utility

Impostazioni: On/off

Usando G-System in un setup o in un loop parallelo, la funzione Kill Dry si rivelerà molto utile.

Infatti, con il Kill Dry attivato, il segnale diretto non passerà alle uscite di G-System.

Alcuni commenti riguardanti la funzione Kill Dry e i setup con configurazione in parallelo:

Innanzitutto:

- In questi setup, raccomandiamo l'uso del routing Parallel.
- Quando il parametro Kill Dry è impostato su "On", nessun segnale 'clean' (diretto/non-processato) passerà alle uscite, mentre il valore del parametro "Mix" di tutti gli algoritmi muterà in "Wet".

Inoltre, occorre considerare che il modo in cui il segnale viene indirizzato in un loop parallelo è simile al percorso del segnale interno di un mixer. Il segnale viene diviso: una parte procede verso l'uscita senza essere processata (quindi, senza transitare attraverso i processori d'effetti); l'altra parte del segnale viene processata all'interno di G-System e sommata al segnale non-processato. Quindi, utilizzando un setup parallelo non si potrà beneficiare di tutti gli effetti. Ciò vale soprattutto per gli effetti che agiscono sul livello del segnale, come il Tremolo e il Panner, ma non per gli effetti Chorus/Flanger Phaser, Vibrato e Pitch.

Routing Serial 2

Il Serial 2 è una variante del routing Serial che consente di applicare gli effetti di modulazione alle sole ripetizioni del Delay.



Il vantaggio nell'utilizzo del routing Serial 2 consiste nella possibilità di applicare effetti di modulazione estremi in presenza di impostazioni più prolungate di Delay Time, ma evitando di 'offuscare' il segnale.

