

## G•Major

GUITAR EFFECTS PROCESSOR



MANUALE D'USO




# IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA



Il simbolo del lampo con la punta a freccia, all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di un "voltaggio pericoloso" non isolato all'interno del prodotto, sufficientemente alto a causare il rischio di shock elettrico alle persone.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di mantenimento (servizio) nella documentazione che accompagna il prodotto.

- 1 Leggi le istruzioni di questo manuale.
- 2 Conserva questo manuale.
- 3 Presta attenzione ad ogni avvertenza.
- 4 Segue tutte le istruzioni.
- 5 Non utilizzare questa unità vicino all'acqua.
- 6 Pulire unicamente con un panno asciutto.
- 7 Non ostruire le prese di ventilazione. Effettua l'installazione seguendo le istruzioni dal costruttore.
- 8 L'unità deve essere posizionata in un luogo lontano da fonti di calore come caloriferi, stufe o altre apparecchiature che producono calore (inclusi gli amplificatori).
- 9 Non annullare la sicurezza garantita dall'utilizzo di spine polarizzate o con messa a terra. Le spine polarizzate sono caratterizzate dalla presenza di due lamine: una più grande dell'altra. Le spine con messa a terra sono caratterizzate dalla presenza di due lamine e di un "dente" per la messa a terra. La lamina maggiore e il "dente" per la messa a terra sono contemplate per garantire la tua sicurezza. Nel caso in cui la spina del cavo incluso non si inserisca perfettamente nella tua presa, si prega di contattare un elettricista per la sostituzione.
- 10 Proteggi il cavo d'alimentazione dall'essere calpestato o tirato, in particolare la presa e il punto in cui il cavo esce dall'unità.
- 11 Utilizza unicamente accessori specificati dal costruttore.
- 12  Utilizza esclusivamente carrelli, supporti, treppiedi, staffe, o altro specificato dal costruttore o venduto insieme all'unità. Usando un carrello, fare attenzione a non rovesciare l'unità.
- 13 Ogni riparazione deve essere effettuata da personale qualificato. L'assistenza è richiesta quando l'unità risulta danneggiata in qualsiasi modo (ad esempio: cavo di corrente o presa danneggiata, del liquido o degli oggetti sono caduti all'interno, l'unità è stata esposta all'umidità o alla pioggia, l'unità non funziona correttamente oppure è caduta).

## Attenzione!

- Per ridurre il rischio di fuoco e shock elettrico, non esporre questa unità alla pioggia o all'umidità. Non posizionare sull'unità oggetti contenenti liquido, come vasi o bicchieri.
- Utilizzare prese con messa a terra.
- Utilizzare un cavo elettrico a tre poli con messa a terra, come quello in dotazione.
- Ricorda che diversi tipi di voltaggio richiedono l'uso di differenti tipi di cavi e spine.
- Verifica quale tipo di voltaggio è in uso nella tua area e utilizza il tipo di cavo corretto. Controlla la seguente tabella:

### Voltaggi    Prese di corrente standard

110-125V    UL817 e CSA C22.2 n° 42.

220-230V    CEE 7 pag. VII, SR sezione 107-2-D1/IEC 83 pag. C4.

240V    BS 1363 del 1984.  
Specifiche per spine 13A e prese di corrente con fusibile.

- L'unità dev'essere installata vicino alla presa di corrente e la sua eventuale disconnessione dev'essere facilmente accessibile ed eseguibile.
- Per scollegare completamente l'alimentazione, disconnettere il cavo d'alimentazione dalla connessione AC.
- La connessione d'alimentazione deve essere sempre facilmente accessibile.
- Non installare in uno spazio limitato.
- Non aprire l'unità - rischio di shock elettrico.

## Attenzione:

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

## Assistenza

- L'unità non contiene al suo interno parti utilizzabili dall'utente.
- Ogni riparazione va effettuata solo da personale qualificato.

# IMPORTANTI NORME DI SICUREZZA

## EMC / EMI.

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 sistema ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'unità e l'apparato ricevente.
- Collegare l'unità in un circuito elettrico differente da quello dell'apparato ricevente.
- Consultare il negoziante o un installatore radio/TV qualificato.

## For the customers in Canada:

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

## Certificato Di Conformità

TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Denmark, dichiara sotto la propria responsabilità, che il seguente prodotto:

### G•Major - Guitar Effects Processor

- coperto dal presente certificato e marchiato CE, è conforme ai seguenti standards:

EN 60065 (IEC60065)	Prescrizioni di sicurezza per apparecchi elettronici e loro accessori collegati alla rete per uso domestico e analogo uso generale.
EN 55103-1	Norme di famiglie di prodotto per apparecchi audio, video, audiovisivi e di comando di luci da intrattenimento per uso professionale Parte 1: Emissione.
EN 55103-2	Norme di famiglie di prodotto per apparecchi audio, video, audiovisivi e di comando di luci da intrattenimento per uso professionale Parte 2: Immunità.

Con riferimento alle regolamentazioni delle seguenti direttive:  
73/23/EEC, 89/336/EEC

Emesso a Risskov, Marzo 2002  
Anders Fauerskov  
Chief Executive Officer

# SOMMARIO

## INTRODUZIONE

Sommario .....	3
Introduzione .....	5
Pannello Frontale .....	6
Pannello Posteriore .....	8
Percorso del Segnale .....	9
G•Major - Setups .....	10

## OPERAZIONI DI BASE

Il Display .....	12
------------------	----

### Gestire i Presets

Recall .....	13
Edit .....	13
Store .....	14
Preset Backup Via MIDI .....	14

### Setup

I/O Setup .....	14
Utility & MIDI .....	15

### Funzioni Aggiuntive

Il Tuner .....	17
MIDI Mapping .....	18
Levels All & Relay 1+2 .....	19
Channel Switching e Tap Tempo ...	20
Routings .....	21

### Controllare G•Major

Introduzione .....	22
Il Menu Mod .....	22
Assegnazione dei Modifiers .....	23

Come Fare a... ..	25
-------------------	----

## EFFECT BLOCKS

Introduzione .....	27
Menu Effects - Operazioni di base ..	27
Noise Gate .....	27
EQ .....	28
Compressor .....	29
Chorus .....	30
Flanger .....	32
Vibrato .....	33
Resonance Filter .....	34
Phaser .....	35
Tremolo .....	36
Panner .....	36
Delay .....	37
Pitch Detune .....	40
Whammy .....	40
Pitch Shifter .....	41
Reverb .....	42

## APPENDICE

Implementazione MIDI .....	46
Specifiche Tecniche .....	47
Lista dei Presets .....	48
Domande frequenti .....	49

# INTRODUZIONE

## **Congratulazioni per aver acquistato G•Major Effects Processor.**

Se non hai mai utilizzato un processore Multi-Effetti all'interno del tuo Setup per chitarra, ti starai sicuramente chiedendo se con G•Major dovrai passare intere giornate a premere tasti e a modificare parametri, prima che si comporti esattamente come tu desideri. Niente paura!

I numerosi Presets disponibili possono soddisfare le più svariate esigenze e potrai imparare a gestirli in modo estremamente veloce. Ad ogni modo, desidererai sicuramente andare oltre ai Factory Presets e utilizzare G•Major in modo da personalizzare ulteriormente il tuo suono... e senza che ciò si trasformi in un incubo!

### Stomp Box Setup

Se sei abituato ad utilizzare pedali Stomp Boxes vorrai sicuramente che G•Major sia in grado di integrarsi in un setup di questo tipo, in modo da godere dei suoi effetti di elevata qualità. Utilizzando una qualsiasi MIDI Pedalboard, in grado di inviare dei messaggi di MIDI Control Change, G•Major può essere utilizzato come un insieme di pedali Stomp Boxes, dove potrai semplicemente attivare o disattivare gli effetti interni.

### Preset Setup - un modo esclusivo per cambiare sonorità

Un ulteriore approccio a G•Major consiste nella creazione di Presets eccezionali mediante la pressione di un singolo tasto di un MIDI Foot-Controller.

Oppure, potrai combinare questo utilizzo con la modalità Stomp Box Setup descritta precedentemente.

### Channel Switching

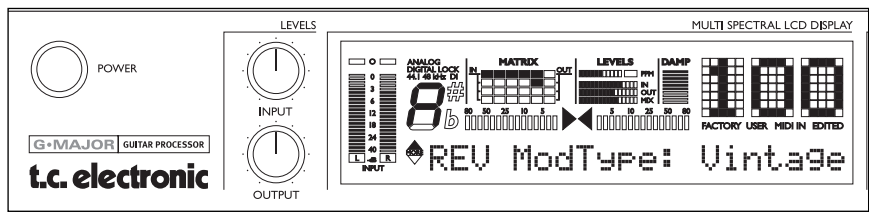
Passare da una sonorità Clean per chitarra ritmica a un suono Overdrive Lead, spesso implica l'uso del Channel Switching del tuo Preamp o Combo, congiuntamente al cambiamento d'effetto.

Nella maggior parte dei casi, il Channel Switch via MIDI tra i canali di un Preamp implica l'acquisto di un sistema di MIDI Switching separato. Con G•Major non è più necessario. Infatti, grazie alla funzione Relay Switching potrai scambiare fino a 4 canali del tuo Preamp/Combo.

### Modifiers - Controllo istantaneo dei parametri

Se con le caratteristiche fin'ora descritte non hai ancora ottenuto tutta la flessibilità che desideravi, il controllo istantaneo dei parametri tramite l'uso della sezione Modifier di G•Major soddisferà le tue esigenze. Molti parametri degli algoritmi presenti possono essere assegnati ad un MIDI Controller esterno o ad un Expression Pedal. Le possibilità sono infinite.

Utilizzando un pedale d'espressione, non solo potrai controllare qualsiasi livello di uno specifico effetto, ma potrai ad esempio modificare la velocità del Panning, oppure utilizzarlo come un vero e proprio Whammy Pedal.



# INTRODUZIONE

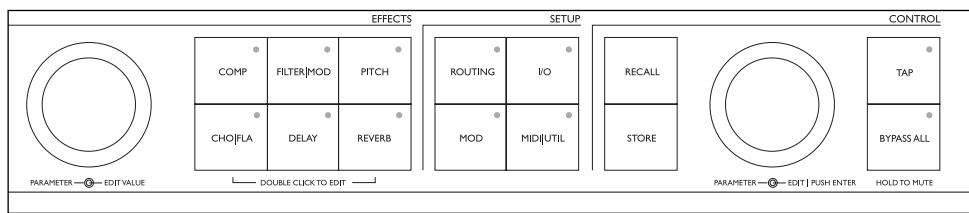
## Qualità

G•Major è il nuovo Multi Effetto per chitarra offerto da TC Electronic ad un prezzo abbordabile. Nonostante ciò, non farti ingannare dal prezzo: G•Major mette a disposizione un processamento del suono di elevata qualità, preservando il suono da colorazioni indesiderate o fastidiose alterazioni. TC Electronic, marchio leader nel settore Signal Processing, offre tutta la sua tecnologia e la sua vasta esperienza. Sebbene ogni prodotto sia unico nel suo utilizzo, vale la pena menzionare il successo e i grandi risultati ottenuti dagli altri prodotti TC Electronic: riverberi di qualità stupefacente, esclusive tecniche di compressione e numerosi altri classici Effetti TC, come il Dynamic Delay e il Chorus, rappresentano una garanzia di qualità totale per il tuo G•Major. La logica operativa veramente intuitiva consente la creazione di sonorità eccezionali, accessibili da qualsiasi pedale MIDI in modo estremamente veloce.

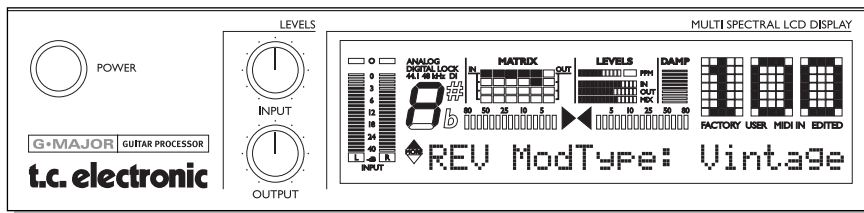
La qualità degli effetti presenti in G•Major è garantita, ma confidiamo nel fatto che, dopo aver passato un po di tempo a sperimentare l'azione dei vari parametri tramite i pochi ed essenziali controlli e con l'aiuto di questo manuale, comincerai ad apprezzare le innumerevoli possibilità offerte da G•Major.

## Cenni riguardanti il manuale d'uso

La versione più recente del manuale d'uso è disponibile in formato PDF nel sito [www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com). Per qualsiasi domanda non soddisfatta dal presente manuale, visita il sito TC Support Interactive, accessibile anche da [www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com)



# PANNELLO FRONTALE



## TASTO POWER

Attiva/disattiva l'unità.

## MANOPOLA INPUT LEVEL

Regola il livello d'ingresso.

Range: 24dB

## MANOPOLA OUTPUT LEVEL

Regola il livello d'uscita.

Range: 24dB

## INPUT METERS

Mostrano il livello del segnale in ingresso. Il range è compreso tra: 0, -3, -6, -12, -18, -24, -40dB.

## INPUT OVERLOAD LEDS

Gli Overload LEDs indicano una delle seguenti situazioni:

- il livello d'ingresso è troppo elevato e ha raggiunto la condizione di overload
- un DSP interno è in overflow.

## INPUT TYPE - ANALOG DIGITAL

La selezione del tipo di Input avviene all'interno del menu I/O, accessibile premendo il tasto I/O.

Analog: Indica l'impostazione della modalità Analog Input.

Digital Lock: Indica che la sincronizzazione al Sample Rate Clock del segnale digitale in ingresso è avvenuta.

44.1/48kHz: Indica se il valore di Sample Rate Clock del segnale in ingresso è 44.1kHz o 48kHz.

Nel caso in cui il Sample Rate del segnale digitale in ingresso non sia compatibile, l'indicatore Digital Lock lampeggerà.

## DI LED

Indica la selezione di un Digital Clock esterno.

## TUNER

G•Major è dotato di Tuner interno.

Il Tuner è sempre attivo: quando lo strumento è intonato, entrambe le frecce appariranno illuminate.

## THE MATRIX

G•Major offre 3 differenti possibilità di Routing degli Effect Blocks: Serial, Semi Parallel e Parallel.

La Matrix illustra la struttura Routing attiva.

## SEZIONE LEVELS

Questi parametri si riferiscono solo al Block in fase di editing.

PPM - Peak Program Meter:

Indica il Peak Level dell'Effect Block.

IN Meter:

Indica il livello d'ingresso dell'Effect Block.

OUT Meter:

Indica il livello d'uscita del Block.

MIX Meter:

Indica il livello di Mix del Block.

## DAMP

Quando il Noise Gate e il Compressore sono attivi, l'indicatore DAMP segnalerà l'attenuazione del Noise Gate, se nessun segnale Input è presente, e la compressione, se il segnale Input è presente.

## NUMERO DEL PRESET

Se il numero appare fisso, il Preset selezionato è attivo e disponibile. Se invece appare lampeggiante, il Preset non è stato ancora richiamato (fase PREVIEW). Per richiamare il Preset è sufficiente premere il tasto RECALL (il numero cesserà di lampeggiare).

## EDITED

Se questo LED è illuminato significa che il Preset in uso è stato modificato ma non ancora salvato.

## FACTORY/USER

Indica il Bank del Preset in uso: Factory o User Bank.

## MIDI IN

Segnala la ricezione di messaggi MIDI.

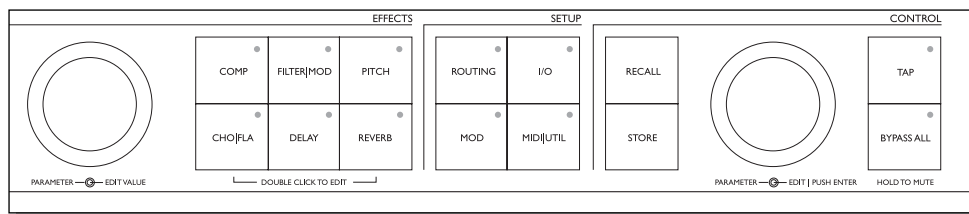
## MANOPOLE SELECT (Esterna) & ADJUST (Interna)

Le manopole SELECT e ADJUST consentono la modifica di uno specifico parametro di ciascun Effect Block.

Ruota la manopola SELECT per selezionare uno dei sette parametri presenti (uno per ogni Effect Block e uno per il Noise Gate) e usa la manopola ADJUST per regolare il valore del parametro selezionato. Trascorsi 2 secondi di inattività delle manopole, il display tornerà alla videata precedente.



# PANNELLO FRONTALE



## INFORMAZIONI GENERALI SUI TASTI DEL PANNELLO FRONTALE

Un singolo click attiva/disattiva l'effetto. Un doppio-click consente l'accesso al menu Edit dell'algoritmo dell'effetto. I LED illuminati indicano che i relativi Effect Block sono attivi.

### TASTO NOISE GATE

Attiva/disattiva il Noise Gate Block.

### LEVELS ALL / RELAY 1+2

Consente l'accesso ai parametri Global Levels e alle regolazioni dei due Relay Switches (utili ad eseguire lo switch tra i canali dei tuoi Combo/Head o Preamp).

### COMP

Attiva/disattiva il Compressor Block.

### CHO|FLA

Attiva/disattiva il Chorus/Flanger Block.

### FILTER/MOD

Attiva/disattiva il Filter/Modulation Block.

### DELAY

Attiva/disattiva il Delay Block.

### PITCH

Attiva/disattiva il Pitch Block.

### REVERB

Attiva/disattiva il Reverb Block.

### ROUTING

Consente l'accesso alla sezione Routing, dove è possibile selezionare la struttura Routing degli Effect Blocks.

## MOD

Consente l'accesso alla sezione Modifier. In questa sezione è possibile decidere quali parametri potranno essere controllati esternamente (ad esempio, mediante un pedale d'espressione).

### I/O

Il menu I/O consente il controllo dei parametri Input e Output.

### MIDI|UTIL

Consente l'accesso ai parametri MIDI e ad altri parametri generici.

### RECALL

Premi questo tasto per avviare un'operazione Recall. Ruota la manopola EDIT nella sezione Control per selezionare il Preset. Quindi, premi ENTER (premendo la manopola EDIT) confermando l'operazione.

### STORE

Premi STORE una volta per avviare un'operazione Store. Seleziona la locazione ruotando la manopola EDIT della sezione Control (manopola interna). Ora premi ENTER per confermare. Il nome del Preset può essere modificato prima di confermare nuovamente con ENTER. Per fare ciò, agisci sulla manopola PARAMETER della sezione Effects per selezionare la posizione del cursore e usa la manopola VALUE per selezionare le lettere. Una volta terminato, premi due volte ENTER.

## MANOPOLE PARAMETER (esterna) & EDIT (interna), ENTER (premere la manopola)

Queste due manopole sono utili alla modifica dei parametri Set-Up e dei parametri estranei agli Effect Blocks.

La manopola PARAMETER consente la selezione dei parametri. La manopola EDIT consente la modifica dei valori. Premi la manopola EDIT per confermare (Enter).

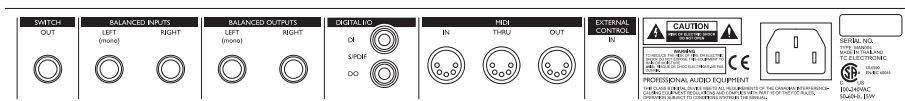
### TAP

Imposta il Global Tempo battendo il tempo su questo tasto. Gli Effects legati al parametro Tempo (ad esempio, il Delay Block) possono utilizzare questo valore o una suddivisione di esso. Il LED lampeggiante del tasto scandirà il Global Tempo.

### BYPASS ALL

Attivazione del bypass di tutti gli effetti. Tenendo premuto per più di un secondo, si attiverà il Mute degli Outputs (funzione utile per accordare la chitarra in silenzio).

# PANNELLO POSTERIORE



**Uscita  
Switch  
Out  
Relay**

**Ingressi  
Analogici  
Bilanciati**

**Uscite  
Analogiche  
Bilanciate**

**Ingressu/  
Uscita  
Digitale  
S/PDIF**

**MIDI  
In, Out, Thru**

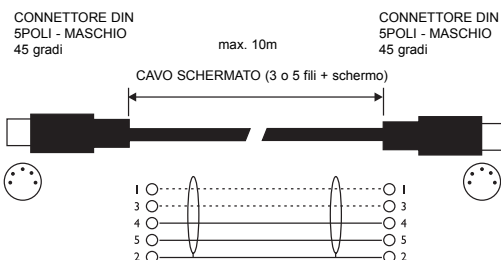
**External  
Control**

**Alimentazione  
100 - 220V**

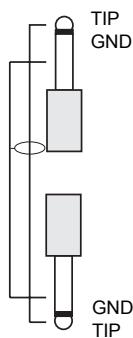
## Nota!

Gli Input e Output analogici di G-Major sono connettori jack bilanciati da 1/4". Per ottenere risultati ottimali con apparecchiature bilanciate occorre utilizzare cavi bilanciati. Tuttavia, dato che la maggior parte di apparecchiature per chitarra NON è bilanciata, utilizzando dei cavi mono-mono come illustrato di seguito non avrai alcun problema.

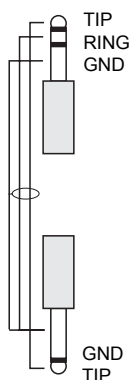
## Cavo MIDI



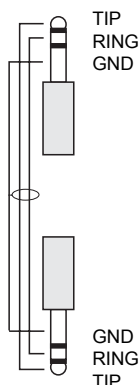
## Cavo Jack Mono-Mono



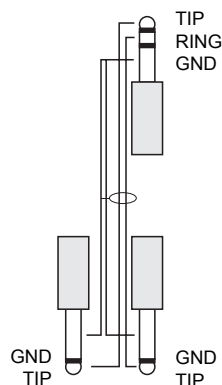
## Cavo Jack Stereo-Mono



## Cavo Jack Relay - Jack Stereo

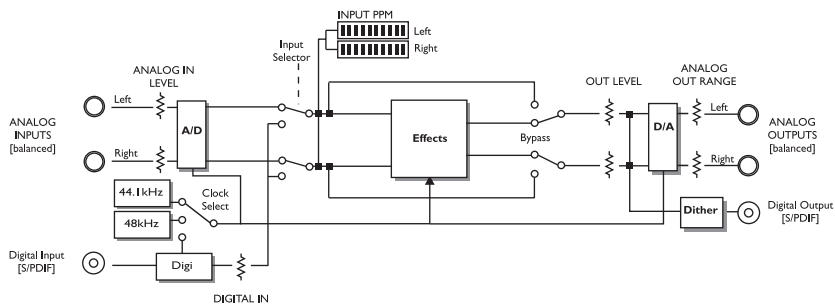


## Cavo Jack Relay - Tipo "Y-Splitter"



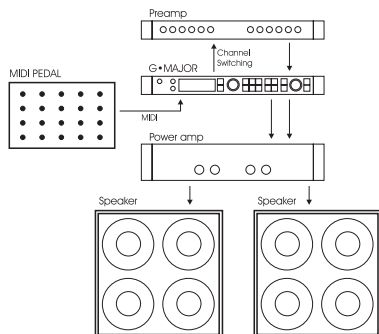
# PERCORSO DEL SEGNALE

**G•Major**



## Come collegare G•Major

Esistono vari modi di organizzare un setup per chitarra utilizzando G•Major. In questa pagina ne descriveremo alcuni tra i più comuni. Nell'uso di un collegamento seriale, consigliamo vivamente di inviare l'intero segnale audio attraverso G•Major: in questo modo otterrai il massimo da tutti gli algoritmi interni. Non dovrai preoccuparti di un'eventuale alterazione del tuo suono, in quanto i convertitori presenti in G•Major offrono la TOTALE trasparenza sonora.

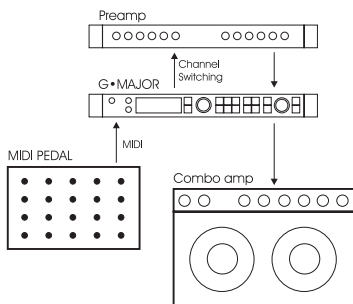


### Setup Seriale con un Preamp e un Power Amp

- Collega l'uscita del Preamp all'ingresso/Input di G•Major.
- Collega l'uscita/Output di G•Major all'ingresso del Power Amp.
- Per eseguire lo switch dei canali del Preamp con G•Major, collega la connessione Relay di quest'ultimo al canale switching del Preamp (procedura non applicabile utilizzando Preamp MIDI).

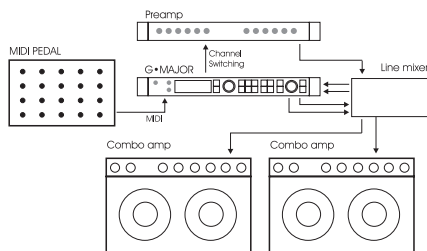
### Setup Seriale composto da Preamp e uno o due Combo Amp

- Collega l'Output del Preamp all'Input di G•Major.
- Collega l'Output di G•Major agli Inputs o al Loop Return del/dei Combos.
- Per eseguire lo switch dei canali del Preamp con G•Major, collega la connessione Relay di quest'ultimo al canale switching del Preamp (procedura non applicabile utilizzando Preamp MIDI).



Utilizzando il ritorno nell'Effect Loop del Combo è possibile ottenere un setup simile al Power Amp setup descritto sopra. Utilizzando il normale Input del Combo otterrai un "Double-Preamp" setup, dove potrai utilizzare i controlli di tono del Combo per modificare il tuo suono. Contrariamente al collegamento Effect Return, in questo modo verrà generato maggior rumore, ma si tratta di un setup molto popolare grazie ad amplificatori come il Vox AC 30, il Fender Bassman ecc.

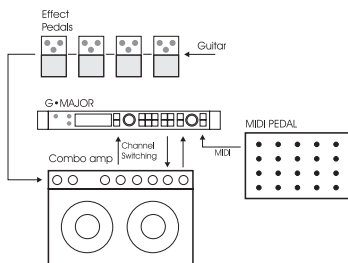
## Come collegare G•Major



### Setup Parallelo usando un Line Mixer

- Collega l'Output del tuo Preamp all'Input del Line Mixer.
- Per eseguire lo switch dei canali del Preamp con G•Major, collega la connessione Relay di quest'ultimo al canale switching del Preamp (procedura non applicabile utilizzando Preamp MIDI).
- Collega l'Output Line Mixer Loop agli Inputs di G•Major e gli Outputs di G•Major agli Inputs Line Mixer Loop.
- Collega l'Output principale del Line Mixer al sistema di amplificazione.

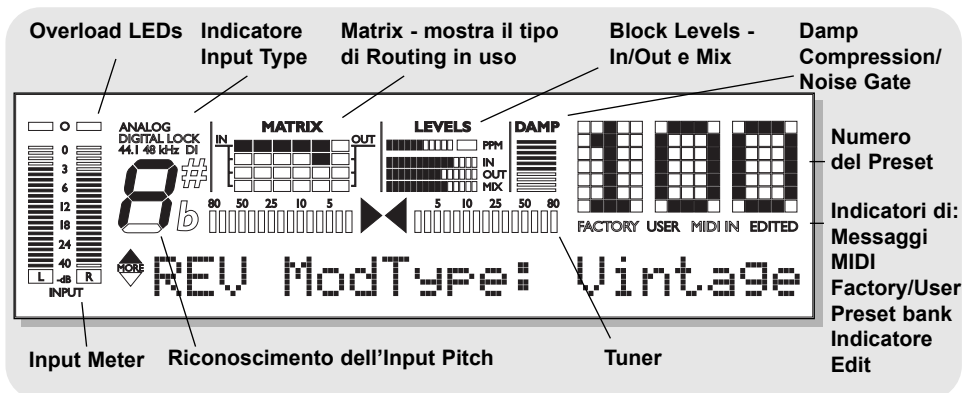
Anche se l'illustrazione mostra due Combos, questo setup può essere applicabile anche ad un Power Amp, e il Preamp può facilmente diventare la sezione Preamp di un amplificatore Combo.



### Setup combinato, composto da effetti a pedale, un G•Major e un pedale MIDI

- Collega l'Effect Loop Out del Combo all'Input di G•Major.
- Collega l'Output di G•Major all'Effect Loop Input.
- Collega la chitarra ai pedali, a loro volta collegati all'Input del Combo.
- Se desideri cambiare i Presets di G•Major, ad esempio per eseguire il Channel Switch del Preamp/Combo, occorre anche collegare un Pedale MIDI a G•Major e utilizzare la funzione Relay Switching.

# IL DISPLAY



## Input Meters

Mostrano il livello del segnale in ingresso. Il range è compreso tra: 0, -3, -6, -12, -18, -24, -40dB.

Per regolare correttamente il livello d'ingresso: Usa il suono Clean più potente e con il maggior contenuto dinamico ottenibile dal setup collegato a G-Major (ad esempio, con il tuo Preamp). Il suono risulterà probabilmente pulito. Regola l'Input Level di G-Major facendo in modo che il LED -3dB si illumini frequentemente, mentre il LED -0dB solamente ai livelli massimi ottenibili.

## Input Overload LEDs

Gli Overload LEDs indicano una delle seguenti situazioni: il livello d'ingresso è troppo elevato e ha raggiunto la condizione di overload, oppure il DSP interno è in overflow. L'Overload LED si illumina quando 1 sample equivale a 0dBFS. Per evitare ciò, riduci il livello di Output dell'apparecchiatura collegata a G-Major, oppure regola l'Input gain di G-Major agendo sulla manopola Input Level.

## Input Type e Clock

La selezione del tipo di Input avviene all'interno del menu I/O, accessibile premendo il tasto I/O.

**Analog/Digital:** Indica il tipo di Input selezionato.

**Lock:** Indica l'asincronizzazione con il Sample Rate Clock del segnale digitale in ingresso è avvenuta.

**44.1/48kHz:** Indica il Sample Clock Rate in uso.

**DI LED:** Indica l'abilitazione di un Digital Clock esterno.

Nel caso in cui il Sample Rate del segnale digitale in ingresso non è compatibile, l'indicatore Digital Lock lampeggerà. Verifica il cablaggio e il Clock Rate dell'apparecchiatura collegata a G-Major e prova nuovamente.

## Tuner

G-Major è dotato di Tuner interno, il quale è sempre attivo. Se lo strumento collegato è intonato, le due frecce appariranno entrambe illuminate.

Collegando il Pedale MIDI G-Minor (opzionale) il Tuner potrà essere visualizzato sul suo display.

## Matrix

G-Major offre 3 differenti possibilità di Routing degli Effect Blocks. La Matrix illustra la struttura Routing attiva.

## Sezione Levels

Questi parametri si riferiscono solo al Block in fase di edit.

## PPM - Peak Program Meter:

Indica il livello del Block in fase di edit.

## IN Meter:

Indica il livello attuale di Input del Block in fase di edit.

## OUT Meter:

Indica il livello attuale di Output del Block in fase di edit.

## MIX Meter:

Indica il livello attuale di Mix del Block in fase di edit.

## DAMP

Quando il Noise Gate e il Compressore sono attivi, l'indicatore DAMP segnerà l'attenuazione del Noise Gate (quando nessun segnale in ingresso è presente) e la compressione (quando il segnale in ingresso è presente).

## Numero del Preset

Se il numero appare fermo, il Preset selezionato è attivo e disponibile. Se invece appare lampeggiante, il Preset è stato selezionato ma non ancora richiamato (fase PREVIEW). Per richiamare il Preset è sufficiente premere il tasto RECALL (il numero cesserà di lampeggiare).

## Edited

Se questo LED è illuminato significa che il Preset in uso è stato modificato ma non ancora salvato.

## Factory/User

Indica il Bank del Preset in uso: Factory o User Bank.

## Tipi di Preset

### User Presets - RAM

Gli User Presets possono essere modificati e salvati in una locazione User qualsiasi. È possibile salvare fino a 100 User Presets all'interno dello User Bank.

### Factory Presets - ROM

G-Major offre 100 Factory Presets. I Factory Presets possono essere modificati e salvati in una locazione User qualsiasi. Non è possibile salvare i Preset nelle locazioni Factory.

## Recall

**Richiamare un Preset significa caricare/attivare un Preset.**

- Premi il tasto RECALL per accedere al menu RECALL.
- Usa la manopola EDIT per scorrere i Presets (Preview). La modalità Preview è indicata dal numero del Preset che lampeggia all'interno del display e significa che il Preset selezionato non sarà attivato/richiamato fino a che non viene premuto ENTER.
- Per richiamare/attivare il Preset, premi ENTER (premi la manopola centrale della sezione CONTROL) oppure RECALL.

Per annullare la fase Preview e ritornare al Preset in uso, è sufficiente premere qualsiasi altro tasto.



### Il Previewing e i Routings:

Se durante la fase Preview si seleziona un Preset caratterizzato da un Routing differente da quello presente nel Preset attualmente attivo, il LED Routing/Matrix inizierà a lampeggiare.

## Edit

**Come modificare i parametri Edit di un Preset**

- Fai un doppio-click nel tasto dell'Effect Block che desideri modificare.
- Seleziona il parametro desiderato agendo sulla manopola PARAMETER e modifica i valori ruotando la manopola EDIT.
- Leggi le istruzioni su come salvare un Preset riportate nel paragrafo seguente.

## Store

### Salvare un Preset senza modificarne il nome:

- Premi il tasto STORE.  
Se il Preset che desideri salvare appartiene al Factory Bank, G•Major selezionerà la prima locazione User disponibile: potrai comunque selezionare una qualsiasi delle 100 locazioni User a disposizione agendo sulla manopola EDIT. Altrimenti, se si tratta di uno User Preset, G•Major suggerirà la medesima locazione User. Anche in questo caso potrai scegliere un'altra locazione User utilizzando la manopola EDIT.
- Premi due volte ENTER per confermare l'operazione.

### Salvare un Preset modificandone il nome:

- Premi il tasto STORE. Se il Preset che desideri salvare appartiene al Factory Bank, G•Major selezionerà la prima locazione User disponibile: potrai comunque selezionare una qualsiasi delle 100 locazioni User a disposizione agendo sulla manopola EDIT.
- Premi una volta ENTER.
- Seleziona la nuova locazione ruotando la manopola EDIT.
- Per modificare il nome: usa la manopola PARAMETER per muovere il cursore e la manopola EDIT per selezionare un carattere.
- Premi due volte ENTER per salvare il Preset rinominato.

### Backup dei Presets Via MIDI

È possibile fare il Backup dello User Bank tramite la funzione Bulk Dump, inviando i dati via MIDI ad un sequencer esterno o ad un altro G•Major.

Procedi nel seguente modo:

- Collega il MIDI Out di G•Major al MIDI In di un altro G•Major o di un sequencer.
- Accedi al menu Utility premendo il tasto MIDI/UTIL e seleziona la funzione "Bulk Dump" agendo sulla manopola PARAMETER.
- Se hai collegato un altro G•Major è sufficiente premere ENTER e l'intero User Bank verrà copiato.
- Utilizzando un sequencer, occorre impostarne la registrazione in OMNI Mode (tutti i canali) e premere ENTER su G•Major.

### G•Major è sempre pronto alla ricezione di MIDI Bulk Dump.

È sufficiente collegare il MIDI Out dell'apparecchiatura MIDI trasmittente al MIDI In di G•Major. Inviando i dati da un sequencer, basterà avviare la sequenza contenente le informazioni BULK.

## I/O Setup

Nel menu I/O sono presenti i parametri relativi agli Input/Output, come Analog/Digital, Status Bit e Dither. Per qualsiasi operazione effettuata con G•Major, questi parametri devono essere correttamente impostati!

Tutti i parametri presenti nel menu I/O sono di tipo "globale" e non vengono salvati all'interno dei Presets.

### Operazioni di base

- Premi il tasto I/O
- Seleziona i parametri agendo sulla manopola PARAMETER della Control Section.
- Modifica i valori ruotando la manopola EDIT.

### Input

Seleziona tra Analog e Digital.

#### Analog Input

Scegliendo "Analog", G•Major selezionerà automaticamente il proprio Sample Rate Clock interno (44.1kHz).

#### Digital Input

Selezionando "Digital", G•Major tenterà di sincronizzarsi al Clock del segnale digitale presente nell'ingresso S/PDIF. Durante questa operazione l'icona LOCK lampeggerà indicando l'assenza o la non compatibilità del Clock e silenziando conseguentemente le uscite audio. Quando la sincronizzazione al Clock è riuscita, l'icona LOCK apparirà stabile e le uscite saranno riattivate.

### Clock

#### Analog Input

Selezionando Analog Input saranno disponibili i seguenti Sample Rates:

Internal 44.1kHz: G•Major impiegherà il Clock interno a 44.1kHz.

Internal 48kHz: G•Major impiegherà il Clock interno a 48kHz.

Digital: G•Major utilizzerà il Digital Clock in ingresso.

#### Digital Input

Selezionando Digital Input saranno disponibili i seguenti Sample Rates:

Internal 44.1kHz: G•Major impiegherà il Clock interno a 44.1kHz.

Internal 48kHz: G•Major impiegherà il Clock interno a 48kHz.

Digital: G•Major utilizzerà il Digital Clock in ingresso.





Utilizzando il clock interno nel collegamento ad altre apparecchiature digitali, occorre che i segnali digitali in ingresso siano sincronizzati al clock interno di G•Major, onde evitare Slip-Samples.

## \*\*\*\*Rate Mismatch\*\*\*\*

Questo messaggio di errore può apparire sul display nel caso in cui G•Major rilevi dei Slip-Samples. Di solito, questo problema insorge unicamente in alcuni tipi di setup del clock. Esempio: se, utilizzando il clock interno, viene rilevato un clock non compatibile o non è possibile sincronizzarsi al clock di un segnale digitale in ingresso, G•Major visualizzerà questo messaggio.

## Digital In Gain

Regolazione del livello dell'ingresso digitale. Questo parametro è attivo unicamente se è stato selezionato Digital In.

## Dither

Il passaggio da una risoluzione con una certa quantità di bit ad un'altra con un numero inferiore di bits, causa una perdita di informazioni. Il processo di eliminazione dei bit è chiamato "truncation" ed introduce distorsioni digitali su segnali a basso livello, dovute alla parziale mancanza di informazioni del segnale. Il dither consente di compensare questa mancanza introducendo una leggera quantità di rumore filtrato che genera una randomizzazione nella soglia del rumore, assicurando una minore distorsione dei segnali a basso livello. A determinare il numero di bit è sempre l'apparecchiatura digitale ricevente (solitamente, i segnali digitali inviati ad un CD Recorder o ad un DAT devono avere una risoluzione di 16bits). Il dithering è applicabile unicamente ai Digital Outputs. In altre parole - collegando le uscite digitali di G•Major ad altre apparecchiature digitali caratterizzati da una risoluzione a 16 o 20 bit, occorre applicare il dither di G•Major a questa determinata risoluzione di bit.

## Status Bits

È possibile stabilire lo Status Bit del segnale digitale inviato da G•Major: AES/EBU (standard professionale) o S/PDIF (standard consumer).

## Input Range

Range: Pro/Consumer  
Regolazione della sensibilità dell'Input di G•Major. L'impostazione di Default è "Pro", utilizzata dalla maggior parte dei Preamps.

## Output Range

Range: 2dBu, 8dBu, 14dBu, 20dBu  
Regolazione del valore massimo di Gain dell'Output analogico.

**Tutti i parametri presenti nel menu MIDI/UTIL sono "globali" e non vengono salvati all'interno dei Presets.**

## MIDI Channel

Range: Off/1-16/Omni.  
Impostazione del canale MIDI di ricezione di G•Major. Selezionando Omni, G•Major reagirà alle informazioni MIDI ricevute su tutti i canali.

## MIDI Program Change

Range: On/Off.  
Determina se G•Major debba rispondere o meno ai messaggi di MIDI Program Changes.

## Bulk Dump

Premi ENTER per avviare il Bulk Dump e inviare via MIDI tutti gli User Presets ad un'apparecchiatura MIDI esterna (ad esempio, un sequencer). G•Major è sempre pronto alla ricezione di MIDI Bulk Dump. Per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo "Backup dei Presets Via MIDI" nella pagina precedente. È inoltre possibile l'invio o la ricezione di singoli Presets o delle regolazioni dei parametri attualmente attive mediante Sysex



Il parametro "Send Tuner" DEVE essere impostato su Off durante il Bulk Dump. La funzione "Send Tuner" si trova all'interno del menu Utility.

## Program Bank

Determina il Preset Bank di G•Major al quale saranno indirizzati i messaggi di Program Change inviati da un'apparecchiatura MIDI esterna. Le possibilità sono: External, Factory o User. Selezionando External, è possibile utilizzare il Controller #0 per indirizzare il Factory Bank o lo User Bank.

Factory Bank:	Controller #0=0
User Bank:	Controller #0=1

## SysEx ID

Determina il numero di Sys-Ex ID dell'unità.

## Pedal Type

Impostazioni del pedale collegato all'ingresso Ext. Control di G•Major. Scegli tra Momentary e Alternating. La modalità Momentary è simile al pedale Hold delle tastiere, dove la connessione tra Tip e Ground del Jack avviene solo quando il pedale è premuto. La modalità Alternating consente l'attivazione del parametro o effetto assegnato al pedale quando questo viene premuto: per disattivare l'effetto o il parametro

occorre premere il pedale una seconda volta. I pedali d'espressione e Volume sono considerati come Alternating.

## Pedal Calibrate

Per fare in modo che la risposta all'azione di un pedale d'espressione sia corretta, occorre calibrare G•Major all'utilizzo di quello specifico pedale.

- Collega il pedale e seleziona il Pedal Type appropriato.
- Seleziona Pedal Calibrate e premi ENTER.
- Porta il pedale alla sua posizione massima (tallone in alto) e premi ENTER.
- Porta il pedale alla sua posizione minima (tallone in basso) e premi ENTER.

Il pedale è stato calibrato.



In base al tipo di pedale in uso, potrebbe essere necessaria la ripetizione dei punti 3 e 4.

## Tuner Ref.

Range: da 420 a 460Hz

Imposta la frequenza del Master Tune del Tuner interno. Il valore standard è 440Hz.

## Tuner Mode

Il Tuner può operare a due livelli di accuratezza.

### Fine Tune

Massima precisione. Usa questa modalità per accordare la tua chitarra in modo perfetto.

### Coarse

Modalità meno accurata, utile nelle situazioni Live, quando è importante accordare la chitarra in modo molto veloce.

## Tuner Range

Impostazione del range del Tuner. Scegli tra Bass, 7-String Guitar e Guitar. La precisione del Tuner dipende da questa impostazione, perciò è importante regolare questo parametro in base allo strumento che si desidera accordare.

## Send Tuner

Regolando questo parametro su "On" è possibile inviare le informazioni Tuner ad un pedale G•Minor collegato.

## MOD Master

Range: Read/Ignore

Se non sai che cosa sono i Modifiers, potrai ottenere maggiori informazioni consultando il capitolo Modifier di questo manuale.

In breve - i valori dei parametri possono essere controllati tramite un Controller esterno (ad esempio, un pedale MIDI Expression): se questo è impostato per controllare l'Out Level del Preset, tramite il parametro MOD Master potrai stabilire come dovrà comportarsi G•Major, in base alla posizione del pedale Expression, durante il cambio di Preset. La scelta di una delle seguenti opzioni dipende essenzialmente dalla programmazione del Modifier e dal parametro che esso andrà a controllare/modificare.

## Mod

Selezionando "Read", ad ogni cambio di Preset G•Major rileverà la posizione del Controller regolando di conseguenza il valore del parametro assegnato al Modifier, ignorando così la programmazione dello stesso presente all'interno del nuovo Preset.

## Preset

Selezionando "Ignore", G•Major ignorerà la posizione dell'External Controller e imposterà il valore del parametro assegnato al Modifier esattamente a come è stato salvato nel Preset.



Se utilizzi la funzione Preset con un pedale Expression, per il controllo di un parametro Level, dovrai prestare attenzione alla posizione del pedale, in quanto, dopo aver selezionato un Preset, il parametro si imposterà immediatamente al valore relativo la posizione del pedale, non appena questo viene mosso. In alcuni casi, ciò comporta un notevole salto di livello.

## Tap Master

Preset: il Tempo seguirà le regolazioni dei Presets.

Tap: il Tempo seguirà le impostazioni di Global Tap Tempo.

## Tap Unit

Seleziona se il Tap Tempo nel menu Tap debba essere visualizzato in millisecondi (ms) o in Beats Per Minute (BPM).

## MIDI Clock

Range: On/Off

Il Global Tap Tempo può sincronizzarsi ad un segnale di MIDI Clock (ad esempio, generato da un MIDI Sequencer). In questo modo è possibile sincronizzare il Delay Time con il Tempo di una sequenza MIDI.

## FX Mute

Range: Hard/Soft

Questo parametro determina il comportamento degli effetti Delay e Reverb durante il cambio dei Presets.

**Hard:** gli effetti verranno silenziati durante al cambio del Preset.

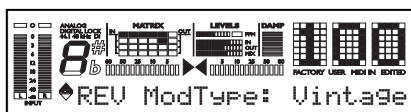
**Soft:** le ripetizioni del Delay saranno preservate (Spill Over) e il Reverb muterà in modo omogeneo e naturale in base al nuovo Preset selezionato.

## View Angle

Regolazione dell'illuminazione del display LCD, per una visualizzazione più confortevole.

## Il Tuner

**Il Tuner è sempre attivo e visualizzato nel display LCD.**



**I seguenti parametri si trovano nel menu Utility.**

- Premi il tasto MIDI/UTIL per accedere al menu.
- Usa la manopola PARAMETER per la selezione dei parametri.
- Usa la manopola EDIT per regolare i valori.

## Tuner Mode

Imposta la modalità del Tuner. Scegli tra due Modes:

### Fine Tune

Massima precisione. Usa questa modalità per accordare la tua chitarra in modo perfetto.

### Coarse

Modalità meno accurata, utile nelle situazioni Live, quando è importante accordare la chitarra in modo molto veloce.

## Tuner Range

Impostazione del range del Tuner. Scegli tra Bass, 7-String Guitar e Guitar (6 corde). La precisione del Tuner dipende da questa impostazione, perciò è importante regolare questo parametro in base allo strumento che si desidera accordare.

## Tuner Frequency

È possibile impostare la frequenza di Master Tuning all'interno del menu Utility. I valori sono compresi tra 420 Hertz e 460 Hertz. L'intonazione standard è 440Hz, ma per certi strumenti classici l'intonazione può essere compresa tra 438 e 442Hz.

## Tuner Mute

Durante l'accordatura della chitarra, il silenziamento degli Outputs di G•Major può rivelarsi molto utile. È possibile impostare sia una pedaliera MIDI, inviando un messaggio MIDI CC, oppure un pedale di tipo Momentary, Alternating o Expression per controllare la funzione Mute (regolazione presente all'interno del menu Mod).

## Esempio

Impostare G•Major per abilitare la funzione Mute durante l'accordatura, ricevendo un messaggio di Control Change da una pedaliera MIDI.

- Collega il pedale MIDI a G•Major.
- Premi il tasto MOD e seleziona il parametro Tuner Mute con la manopola PARAMETER.
- Premi ENTER per impostare G•Major in modalità "Learn".
- Premi il tasto della pedaliera MIDI che desideri assegnare alla funzione "Tuner Mute".

D'ora in avanti, ad ogni pressione di quel determinato tasto della pedaliera MIDI, potrai accordare la chitarra senza disturbare gli altri musicisti.

## Il Tuner di G•Major e il G•Minor Pedal

Utilizzando il TC Electronic G•Minor Pedal opzionale, il Tuner verrà visualizzato anche nel display del pedale.

La funzione Output Mute sarà disponibile anche utilizzando il pedale G•Minor.



Il parametro "Send Tuner" presente nel menu Utility DEVE essere impostato su On se si desidera inviare le informazioni Tuner ad un pedale G•Minor.

## MIDI MAPPING

### Cos'è il MIDI Mapping?


G•Major è in grado di "mappare" qualsiasi Program Change, compreso tra 1 e 128, per la selezione di un qualsiasi Factory/User Preset interni.

#### Esempio:

Desideri inviare un Program Change #1 a G•Major e al tuo Preamp MIDI (o qualsiasi altra unità MIDI). Tuttavia, vorresti richiamare un Preset di G•Major diverso dal n°1. Grazie al MIDI Mapping potrai facilmente eseguire questa operazione.

Per accedere alla funzione MIDI Mapping:

- Premi MIDI/UTIL
- Imposta il parametro Prg Bank su "Custom" mediante le manopole PARAMETER e EDIT.

 Prg Bank Custom

- Premi ENTER

Ora il display mostrerà quanto segue:

 Prg Chg 1

- Usa la manopola EDIT per selezionare il numero di Program Change che desideri mappare.
- Ora seleziona "Map To", ruotando la manopola PARAMETER.

 Map To Fact 7

- Usa la manopola EDIT per selezionare il Preset da assegnare al Program Change mappato.  
In questo esempio, il Program Change #1 è stato assegnato al Factory Preset n°7.
- Ripeti l'operazione per ogni Preset che desideri mappare.



Lo User Bank è collocato successivamente al Factory Bank.

Impostando il parametro Map To su "None", G•Major ignorerà i Program Changes in ingresso.

### Reset MIDI Map

Resettando la MIDI Map, i Program Changes in ingresso verranno indirizzati come segue:

il Program Change #1 al Factory Preset 1, il Program Change #2 al Factory Preset 2 e così via.

- Seleziona "Reset Map" usando la manopola PARAMETER.

 Reset Map <Enter>

- Premi ENTER per effettuare il reset dell'intera MIDI Map.

## Operazioni di base

- Premi il tasto LEVELS ALL per accedere al menu.
  - Usa le manopole PARAMETER/EDIT della sezione Control per selezionare i parametri e modificarne i valori.
  - Tutti i parametri Level descritti di seguito sono controllabili in remoto.
- Maggiori informazioni a pagg. 22-23.

## Preset Out Level

Range: da Off (-100dB) a 0dB.

Regolazione del livello d'uscita del Preset in uso. Ciò rende possibile la regolazione del livello di ciascun Preset, consentendo applicazioni specifiche (ad esempio, livello più elevato su Presets solistici e più attenuato nei Presets da chitarra ritmica). Questo parametro viene salvato all'interno dei Presets. Nota che il Preset Out Level di tutti i Factory Presets è impostato a 10dB, consentendoti di aumentare ulteriormente il livello dei Presets. Un esempio su come impostare il livello Solo è riportato all'interno del capitolo "Come fare a..." di questo manuale.

## Global In Level

Range: da Off (-100dB) a 0dB.

Impostazione del livello generale d'ingresso di G•Major. Come suggerisce il nome, questo parametro è di tipo globale perciò non verrà salvato all'interno dei Presets. Utilizzando il Global Input Level come volume generale del tuo setup, è possibile far decadere in modo naturale l'effetto dopo aver abbassato il volume, evitando interruzioni degli effetti (ad esempio, la coda del Riverbero o le ripetizioni del Delay decadranno in maniera naturale).

## Global Out Level

Range: da Off (-100dB) a 0dB.

Impostazione del livello generale d'uscita di G•Major. Come suggerisce il nome, questo parametro è di tipo globale, perciò non verrà salvato all'interno dei Presets. Utilizzando il Global Output Level come volume generale del tuo setup, avrai il controllo immediato del volume generale, incluso il decadimento degli effetti.

## Kill Dry

Range: On/Off

Ti consigliamo di impiegare G•Major in un setup seriale o "in loop", in quanto potrai beneficiare al massimo di tutti gli effetti e le funzioni disponibili. Tuttavia, nei setup/loop "in parallelo" la funzione Kill Dry risulta indispensabile, in quanto attivandola il segnale diretto non sarà inviato alle uscite audio.

Alcuni appunti riguardanti la funzione Kill Dry e i setup in parallelo. Innanzi tutto:

- In setup di questo tipo occorre utilizzare il Routing Parallel.
- Attivando ("On") la funzione Kill Dry, il parametro "Mix" presente in ogni algoritmo cambierà in "Wet".

In secondo luogo, per ben capire il funzionamento di un loop parallelo, è sufficiente compararlo al percorso del segnale audio all'interno di un mixer. Il segnale viene diviso: una parte non viene processata e viene inviata direttamente alle uscite senza passare dal processore d'effetti; l'altra parte viene processata da G•Major e di seguito sommata al segnale non processato. Perciò, in un setup parallelo, non è possibile beneficiare al massimo di tutti gli effetti, in particolar modo di quelli che agiscono sul livello del segnale, quali Tremolo e Panner, ma anche Chorus, Flanger, Phaser, Vibrato e Pitch.

## Switching dei canali di un Preamp esterno mediante Relay 1 e 2

**G•Major è dotato di due Switching Relays interni che consentono il controllo di Pre-Amps analogici e altre apparecchiature durante il cambio dei Presets, da pannello o via MIDI CC.**

In altre parole:

- in ciascun Preset potrai decidere se il tuo Preamplificatore o Amp. Combo debba impiegare il canale Clean o quello Overdrive.
- oppure, potrai effettuare lo Switch dei canali inviando un messaggio MIDI CC da G•Major o da una pedaliera MIDI collegata.

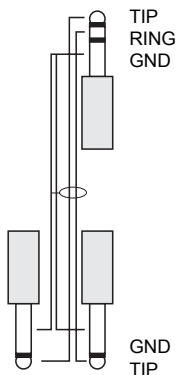
In base alla connessione Switching del tuo Preamp/Combo, potrai utilizzare un cavo "Y-Splitter" (da jack stereo da 1/4" a due jack mono - Tip-to-Tip e Tip-to-Ring), oppure un cavo jack-jack stereo standard.

- Impostando Relay 1 su On, il Tip del jack Switching 1/4" si collega al GND. La posizione Off significa che il Relay è aperto.
- Impostando Relay 2 su On, il Ring del jack Switching 1/4" si collega al GND. La posizione Off significa che il Relay è aperto.

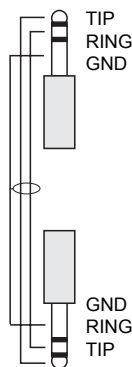
(vedi illustrazione nella pagina seguente).

# CHANNEL SWITCHING & TAP TEMPO

## Cavo Y-Splitter



## Cavo Jack Stereo - Stereo



- Ora seleziona Relay 1 o Relay 2 ruotando la manopola **PARAMETER** e usando la manopola **EDIT VALUE** per attivare/disattivare lo Switch dei due Relays.

In questo modo eseguirai lo Switching dei canali del tuo Preamp. Purtroppo non possiamo dirti esattamente quale particolare settaggio potrà farti ottenere una sonorità Clean Crunch e Distorted, in quanto dipende esclusivamente dal Preamp/Combo utilizzato. Sperimenta tu stesso e impara a conoscere le impostazioni ideali adatte al tuo Amp.

- Salva il Preset premendo due volte il tasto **STORE**.

(consulta il capitolo "Preset" per maggiori informazioni riguardanti la funzione Store).

## Menu Tap

### Tap Tempo

La funzione Tap Tempo consente di impostare il tempo di un brano musicale. In questo modo gli effetti Vibrato, Tremolo o le ripetizioni del Delay possono sincronizzarsi perfettamente al brano musicale durante l'esecuzione. Il valore di Tempo immesso battendo i movimenti sul tasto **TAP** è un parametro globale, anche se negli algoritmi dotati di parametro Tempo è possibile stabilirne diverse suddivisioni.



In base alla complessità del sistema di Channel Switching del tuo amplificatore, potrebbe essere necessario contattare il costruttore oppure un tecnico qualificato per avere maggiori informazioni riguardanti eventuali interventi o modifiche da apportare (saldature o altro). Nella sezione Support del sito [www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com), sono presenti vari schemi di Channel Switching relativi agli amplificatori più utilizzati.

Questi parametri possono essere controllati via MIDI o tramite l'ingresso Ext. Control (le regolazioni sono presenti nel menu "Mod").

**La posizione dei Relays è regolabile selezionando il parametro Relay 1+2.**

**Premi il tasto **LEVELS ALL** e scorri i parametri usando la manopola **PARAMETER****

### Esempio

Supponiamo di aver collegato G•Major ad uno di tre canali di un Combo o Preamp.

- Innanzitutto verifica se il tuo Amp è dotato di 2 connettori mono o un connettore stereo per il Channel Switching e scegli di conseguenza i cavi adatti.
- Collega il jack stereo nella connessione Switch Out presente nel pannello posteriore di G•Major.
- Collega due jacks mono (o il jack stereo, in base al cavo utilizzato) alla connessione Channel Switching del tuo Combo o Preamp.
- Richiama il Preset di G•Major al quale desideri assegnare la funzione Channel Switching.
- Premi il tasto **RELAY 1+2**.

## Menu Routing

G•Major è dotato di tre Routings differenti. Potrai salvare i Routings all'interno dei Presets, oppure mantenere sempre il tuo Routing preferito abilitando la funzione "Routing Lock". Considera il Routing come il modo in cui desideri disporre gli effetti a pedale di una normale Pedalboard.

### Operazioni di base

- Premi il tasto ROUTING.
- Seleziona Routing Lock o Routing Type ruotando la manopola PARAMETER.
- Scegliendo Routing Type, è possibile selezionare i Routings Serial, Semi Parallel o Parallel ruotando la manopola EDIT e premendo ENTER per confermare.

### Serial

Il Routing Serial collega tutti i sette Effect Blocks conseguentemente, collegando un effetto dopo l'altro proprio come avviene con i normali effetti a pedale. Ciò significa ogni Effect Block influenzerà il Block successivo.

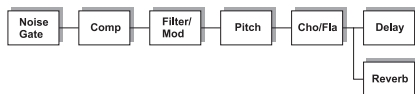


Se utilizzi un Delay con un decadimento lungo, il Reverb aggiunto alle ripetizioni del Delay potrebbe disturbare la sonorità globale. Per evitare ciò è consigliabile utilizzare il Routing Semi Parallel o Parallel.



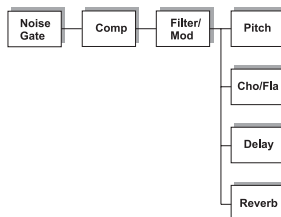
### Semi Parallel

Il Routing Semi Parallel collega i primi cinque Effect Blocks in Serie e i Reverb e Delay Blocks in Parallelo. Di conseguenza il Delay e il Reverb non si influenzeranno tra loro. Ciò significa che le ripetizioni del Delay risulteranno non riverberate e vice versa. La connessione in Parallelo tra Reverb e Delay consente una maggiore chiarezza sonora degli effetti.



### Parallel

Il Routing Parallel collega i Blocks Pitch, Chorus, Delay e Reverb in Parallelo, mantenendo comunque la connessione in Serie dei Blocks Noise Gate, Compressor e Tremolo.



### Routing Lock

La funzione Routing Lock rappresenta l'ultimo parametro presente all'interno del menu Routing, accessibile premendo il tasto ROUTING. Ad ogni cambio di Preset o MIDI Program Change, lo status del Routing viene valutato e modificato, nel caso in cui il Routing del nuovo Preset selezionato è diverso da quello del Preset precedente. La funzione Routing Lock disabilita questa operazione, imponendo un unico Routing: di conseguenza il cambio di Preset influenzerà unicamente i parametri degli effetti.



Per ottenere dei cambi di Preset più uniformi e omogenei, consigliamo, per quanto è possibile, di utilizzare sempre lo stesso Routing, cambiandolo unicamente quando occorre utilizzare degli effetti o funzioni particolari.

## Introduzione

Dopo aver suonato e ascoltato gli effetti di G•Major e aver programmato alcuni Presets personali, sarai probabilmente ansioso di controllare l'unità utilizzando una MIDI Pedalboard, un pedale d'espressione o magari tramite il pedale opzionale G•Minor MIDI Foot Switch. Se sei un neofita in fatto di unità multi-effetto a rack, all'inizio questo capitolo potrebbe spaventarti. Non aver paura: dopo aver appreso le conoscenze di base ti renderai conto di quanto sia semplice e vantaggioso avere sempre sotto controllo G•Major. Come descritto di seguito, abbiamo implementato la funzione "Learn" che facilita il controllo esterno dei vari parametri.

## Il Menu Mod

Questa sezione descrive come i parametri presenti nel menu MOD vengano assegnati ad un Controller esterno.

I Modifiers possono essere intesi come un'interfaccia tra un Controller esterno (ad esempio, un pedale Expression) e un particolare parametro di un algoritmo. Il paragrafo "Modifiers" approfondirà maggiormente questo argomento.

- Premi il tasto MOD e seleziona i parametri ruotando la manopola PARAMETER.
- Per ciascuno di questi parametri potrai stabilire come esso sarà controllato. Usa la manopola EDIT per selezionare una delle seguenti opzioni:

- Off
- Learn
- Pedal
- CC 1-128

### Off

Off significa: Nessun controllo esterno del Modifier.

### Learn

È la funzione che semplifica in modo incredibile il rilevamento di un Controller esterno.

- Premi ENTER e il display inizierà a lampeggiare indicando che è stata abilitata la funzione Learn.
- Per fare in modo che G•Major proceda con la rilevazione, muovi il Controller che desideri assegnare al Modifier. Puoi inviare messaggi di MIDI CC (premendo un pedale della tua MIDI Pedalboard), oppure muovendo il pedale Expression o Switch.
- Dopo che G•Major ha rilevato e riconosciuto il tuo Controller esterno, il display "Learning" cesserà di lampeggiare.

### Pedal

Selezionando "Pedal", il Modifier verrà controllato unicamente dal pedale collegato alla connessione "External Control" del pannello posteriore.

### CC 0-127

Questo parametro consente di specificare esattamente a quale numero CC il Modifier reagirà.



Per attivare/disattivare gli Effect Blocks o per abilitare il Tuner Mute viene normalmente utilizzato un MIDI Control Change inviato da una MIDI Pedalboard, mentre per controllare qualsiasi parametro Level, Speed o Pitch è consigliabile utilizzare un pedale d'espressione.

## I parametri del menu MOD:

### Mod 1 to 4

I Modifiers possono essere intesi come un'interfaccia tra un Controller esterno (ad esempio, un pedale Expression) e un particolare parametro di un algoritmo. Il paragrafo "Modifiers" approfondirà maggiormente questo argomento.

### Tap Tempo

Controllo remoto del Tap Tempo. Questo è il valore di tempo che puoi assegnare a parametri come Delay Time o Tremolo Speed.

### Bypass All

Controllo remoto del Bypass generale.

### Tuner Mute

Consente di impostare il Mute degli Outputs di G•Major durante l'accordatura della chitarra.

### Global In Level

Controllo remoto del Global In level.

### Preset Out Level

Controllo remoto del Preset Out level. Con questo parametro è possibile aumentare il livello di un Preset.



## PresetBoost

Si tratta di un'importante funzione in grado di applicare un aumento del livello a qualsiasi Preset, utile per interventi solistici, fills, ecc. L'attivazione del Boost, per passare dal Preset Level originale (regolabile nel menu "Levels All") ad un livello di 0dB può avvenire utilizzando qualsiasi valore di MIDI CC oppure un pedale collegato al Pedal Input. Un valore MIDI CC superiore a 64 incrementerà il livello del Preset in uso a 0dB. Un valore MIDI CC inferiore a 64 ripristinerà il Preset Level originale. Richiamando un nuovo Preset, il controller Preset Boost viene resettato (inviando un valore inferiore a 64). Ciò permette l'aggiornamento del LED Status del Footcontroller (ovviamente, il MIDI Out di G•Major dev'essere collegato al MIDI In del Footcontroller). Nota: se il parametro Preset Level del menu Levels All è impostato su 0dB, non sarà possibile alcun ulteriore aumento di livello/Boost. Per maggiori informazioni su come impostare la funzione PresetBoost, leggi l'esempio riportato a pag. 24.

## Global Out Level

Controllo remoto del Global Out level.

## Relay 1 & Relay 2

Controllo remoto dei Relay 1 e 2.

## Comp On/Off

On/Off del Compressor tramite un Controller esterno.

## Filter On/Off

On/Off del Filter Block tramite un Controller esterno.

## Pitch On/Off

On/Off del Pitch Block tramite un Controller esterno.

## Cho/Flg On/Off

On/Off del Chorus/Flanger Block tramite un Controller esterno.

## Delay On/Off

On/Off del Delay Block tramite un Controller esterno.

## Reverb On/Off

On/Off del Reverb Block tramite un Controller esterno.

## Noise Gate On/Off

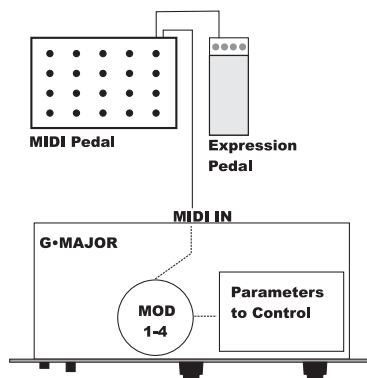
On/Off del Noise Gate tramite un Controller esterno.

## EQ On/Off

On/Off dell'EQ tramite un Controller esterno.

\* Nel menu MOD è disponibile una curva di risposta per ogni parametro Level. Ciò è utile in quanto, in base al pedale d'espressione usato, può essere necessario scegliere una curva differente. Premi ENTER e usa le manopole PARAMETER e EDIT per impostare i tre punti della curva: Min, Mid e Max. Per maggiori dettagli, consulta la sezione "Impostare la curva di risposta dei Modifiers" nella pagina seguente.

## Controllo esterno mediante l'uso dei Modifiers



## Assegnare i Modifiers

L'assegnazione di un Controller esterno ad uno specifico parametro avviene in tre fasi distinte.

### Fase 1 - Assegnare il Modifiers all'External Control

- Premi MOD per accedere al menu Modify e seleziona MOD 1-4 usando la manopola PARAMETER.
- Ruotando la manopola EDIT in senso orario è possibile selezionare una delle seguenti opzioni che determinano come il Modifier dovrà essere controllato: Off, Learn, Pedal, CC 1-128.

### Learn

- Premi ENTER e il display inizierà a lampeggiare indicando che è stata abilitata la funzione Learn.
- Per fare in modo che G•Major proceda con la rilevazione, muovi il Controller che desideri assegnare al Modifier. Puoi inviare messaggi di MIDI CC (premendo un pedale della tua MIDI Pedalboard), oppure muovendo il pedale Expression o Switch.
- Dopo che G•Major ha rilevato e riconosciuto il controller esterno assegnato al controllo del Modifier desiderato, oppure il valore di MIDI CC che il controller invierà, il display cesserà di lampeggiare.

# CONTROLLARE THE G•MAJOR

## Off

Off significa che il Modifier non è assegnato ad alcun controller.

## Pedal

Selezionando "Pedal", il Modifier verrà controllato unicamente dal pedale collegato alla connessione "External Control" del pannello posteriore.

## CC 0-127

Questo parametro consente di specificare a quale numero CC il Modifier reagirà.

## Fase 2 - Assegnare un parametro ad un Modifier

- Se non ti trovi già nel menu MOD, premi il tasto MOD: il display visualizzerà MOD 1, 2, 3 o 4. Quindi premi ENTER.

Questo non è l'ambiente di assegnazione del Modifier, perciò è possibile scegliere un Modifier qualsiasi. Ora hai a disposizione la lista dei parametri che possono essere controllati con un Modifier (saranno visibili solo quelli presenti negli Effect Blocks attivi). È possibile scorrere tutta la lista dei parametri usando la manopola PARAMETER. Nella parte sinistra del display è visualizzato il nome del parametro e nella parte destra il Modifier assegnato.

- Usa la manopola PARAMETER per selezionare il parametro desiderato e la manopola VALUE per selezionare a quale dei 4 Modifiers disponibili il esso sarà assegnato. Premi ENTER e passa alla Fase 3.

## Fase 3 - Impostare la curva di risposta del Modifier

La curva di risposta del Modifier determina il modo in cui esso reagirà, ad esempio, al movimento di un pedale Expression. Sono presenti tre parametri:

### MinOut

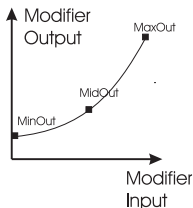
Determina l'Out Level del Modifier quando il pedale Expression/Modifier Input si trova nella sua posizione minima.

### MidOut

Determina l'Out Level del Modifier quando il pedale Expression/Modifier Input si trova nella posizione intermedia.

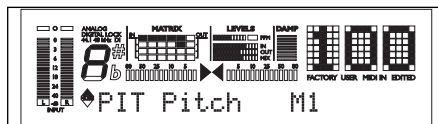
### MaxOut

Determina l'Out Level del Modifier quando il pedale Expression/Modifier Input si trova nella posizione massima.



## Assegnazione di un pedale Expression per simulare un Whammy Pedal

L'esempio successivo richiede innanzi tutto l'assegnazione di un pedale Expression al Modifier 1 (potrai fare uso della funzione Learning descritta nel precedente paragrafo).



Algoritmo	Parametro	Modifier assegnato
-----------	-----------	-----------------------

## Esempio

- Collega il pedale Expression alla connessione External Control del pannello posteriore di G•Major, oppure alla connessione Expression Pedal della tua MIDI Pedalboard. (consulta il capitolo MIDI/UTIL per le istruzioni riguardanti la calibrazione di un pedale d'espressione).
- Premi il tasto MOD per accedere al menu MOD.
- Premi ENTER.
- Seleziona il parametro Pitch usando la manopola PARAMETER e imposta MOD 1 mediante la manopola EDIT.



G•Major deve essere calibrato al tipo di pedale Expression utilizzato.

La procedura di calibrazione è presente nel menu Utility. Consulta la descrizione del menu Utility per apprendere le varie operazioni.

## Quali parametri possono essere assegnati?

Il nome dei parametri assegnabili ai Modifiers è visualizzato nella parte inferiore del display, all'interno del menu MOD. La lista dei parametri varierà in base agli algoritmi attivi presenti nei vari Effect Blocks.

## Per cominciare

- Collega G•Major in base al tuo Setup (come descritto nelle pagg. 10/11) e attiva l'unità.
- Ora suona la chitarra cercando di inviare a G•Major il segnale più potente e con maggior contenuto dinamico, regolando l'Input Level a circa -3dB. Un suono Clean è caratterizzato da un'elevata dinamica, mentre un suono distorto è per natura più compresso.
- Regola l'Output Level adattandolo al livello d'ingresso dell'apparecchiatura alla quale G•Major invia il segnale. Questa dovrebbe essere la situazione dalla quale poter iniziare a sperimentare le funzioni di G•Major.

## Bypassare un Effect Block del Preset in uso

È sufficiente premere il tasto relativo al Block che desideri bypassare. In questo modo l'Effect Block non sarà eliminato dal Preset, ma solo disattivato. Il Preset potrà essere salvato premendo il tasto STORE, seguito dal tasto ENTER come conferma. Successivamente potrai sempre riattivare il Block posto in Bypass premendo nuovamente il relativo tasto: l'effetto manterrà comunque le impostazioni originali. Ricorda che l'attivazione del Bypass di un Block NON influenzerà in alcun modo la qualità del suono.

## Come impostare la funzione Boost in un Preset

Tutti i Factory Presets di G•Major sono stati memorizzati con un livello di -6dB, per consentire il raggiungimento del livello 'Solo'. Ti consigliamo di mantenere un headroom di almeno 6dB anche nei tuoi User Presets, impostabile dal parametro Preset Out Level presente nel menu Levels All. Imparerai ad apprezzare la funzione PresetBoost, in quanto è utile nel caso in cui desideri aumentare il livello del tuo Lead Sound Preset preferito, che utilizzerai durante i tuoi assoli, fills e temi e che altrimenti non si sentirebbero sufficientemente.

*Nel seguente esempio si intende che tutti i Preset siano stati salvati a -6dB.*

- Scegli il Preset al quale desideri applicare la funzione Boost.
- Imposta il parametro Preset Out Level a -6dB, nel menu Levels All.
- Premi il tasto MOD e seleziona il parametro Preset Boost usando la manopola PARAMETER.
- Seleziona Learn usando la manopola VALUE, premi ENTER e quindi il pedale della tua MIDI Pedalboard per inviare il valore CC, assegnando quel pedale alla funzione Boost. Puoi anche utilizzare un semplice pedale Switch di tipo momentaneo collegato all'ingresso Ext. Control.

- Il display visualizzerà Pedal, nel caso in cui sia utilizzato un pedale Switch collegato all'ingresso Ext. Control, oppure il valore CC ricevuto dalla MIDI Pedalboard.
- Ora potrai salvare il nuovo Preset.

Ora, ogni volta che richiamerai quello specifico Preset, il suo livello sarà di -6dB (specificato nel menu Levels All), ma potrà essere aumentato di 6dB premendo il pedale assegnato, così da raggiungendo il livello 0dBFS.

## Abilitare il Mute dell'Output di G•Major durante l'accordatura della chitarra

*Nel seguente esempio si intende che G•Major sia collegato in serie, dove il segnale passa interamente attraverso il processore di G•Major.*

Attivare il Mute delle uscite di G•Major agendo sul pannello frontale:

- Tieni premuto il tasto BYPASS per circa 1 secondo
- Per disinserire il Mute, premi nuovamente il tasto BYPASS.

Attivare il Mute delle uscite di G•Major inviando un MIDI CC (ad esempio, da una MIDI Pedalboard):

- Premi il tasto MOD e usa la manopola PARAMETER per selezionare "Tuner Mute"
- Premi ENTER per attivare la funzione Learn. Il display inizierà a lampeggiare.
- Ora premi il pedale della MIDI Pedalboard per inviare il valore di MIDI CC che desideri utilizzare per controllare il Mute, oppure premi il pedale (di tipo momentaneo o alternato) collegato all'ingresso Ext. Control di G•Major.

In questo modo G•Major è stato calibrato all'azione del pedale che utilizzerai per attivare il Mute durante l'accordatura.

## Effettuare lo "spill-over" del Delay nei cambi di Preset

Che cos'è lo "spill-over"? Spesso, utilizzando un lungo effetto di Delay, è necessario che le ripetizioni risuonino anche durante il passaggio ad un altro Preset dotato di un Delay più breve o addirittura completamente privo. Per ottenere lo spill-over dell'effetto imposta su "Soft" il parametro FX Mute, presente nel menu Utility.

### **Sincronizzare la velocità di un Tremolo o Vibrato ad una sequenza MIDI**

- Collega il MIDI Out del MIDI sequencer al MIDI In di G•Major, in modo da inviare il MIDI Clock utile per la sincronizzazione.
- Premi una volta il tasto TAP per accedere al menu TAP e utilizza la manopola PARAMETER per selezionare il parametro MIDI Sync.
- Imposta il parametro MIDI Sync su "On".  
Ora G•Major farà uso del MIDI Clock inviatogli via MIDI come proprio Global Tempo. Potrai impostare le suddivisioni del tempo regolando il parametro Tempo presente negli algoritmi.

### **Eseguire lo Switch dei canali di un Preamp usando la connessione Switch Out di G•Major e una MIDI Pedalboard per l'invio di MIDI CC**

Collega la connessione Switch Out di G•Major ai connettori Channel Switching del tuo Preamp/Combo.

- Premi il tasto MOD e seleziona Relay 1 o 2 usando la manopola PARAMETER.
- Premi ENTER per attivare la funzione Learn.
- Premi un pedale della MIDI Pedalboard per inviare un valore di MIDI CC .

In questo modo, il pedale è stato assegnato allo Switching dei canali del Preamp. Ripeti la stessa operazione per il Relay 2 se disponi di più di due canali su cui eseguire lo Switch.

## Operazioni di base dei menu Effect

Tutti i sei (o sette, se si include il Noise Gate) tasti Effect presenti sul pannello frontale, operano nel seguente modo:

- Click singolo: attiva/disattiva l'Effect Block.
- Doppio click: si accede ai parametri Edit dell'Effect Block.

La navigazione all'interno delle pagine edit del menu avviene tramite l'uso delle manopole CONTROL EDIT e PARAMETER. Alcuni Effect Blocks contengono numerosi algoritmi. Ad esempio: il Filter Block contiene il Phaser, il Tremolo, il Panner, il Resonance Filter ecc. La scelta dell'algoritmo è posizionata come primo parametro all'interno della pagina Edit dell'Effect Block.

Essendo tutti gli Effect Blocks sempre presenti, essi possono essere attivati, oppure è possibile accedere ai vari parametri, in qualsiasi momento utilizzando effettuando semplicemente un click singolo o doppio sui tasti Effect Block. Bypassare un Effect Block equivale a disattivarlo dalla catena effetti: ciò significa che il Block è comunque presente all'interno del Routing, ma non influenzerà il suono in alcun modo.

L'impostazione del Bypass di un Block è memorizzabile in un Preset, perciò è possibile attivare nuovamente il Block bypassato mantenendone le regolazioni originali. Considera questa caratteristica come l'azione dei normali effetti a pedale.

## Parametro Mix/Wet

Quando il parametro Kill Dry, che si trova nel menu Levels All, è impostato su "On", nessun segnale Clean passerà alle uscite e il parametro "Mix" cambierà in "Wet" in tutti gli algoritmi.

## Introduzione

Generalmente, il Noise Gate è utilizzato per attenuare il livello del segnale quando la chitarra non è suonata. In questo modo è possibile eliminare i tipici rumori Hiss e Hum generati dall'intero Setup. Ovviamente, il Noise Gate non rappresenta la soluzione a tutti i problemi di rumore. Innanzitutto, tu stesso dovrai evitare la creazione di rumori che possono essere introdotti nel tuo Setup: cavi scadenti, Pickups Single Coil non sufficientemente schermati e alimentatori posti nelle vicinanze dei cavi di segnale, rappresentano alcune delle cause che possono generare rumore. Oltre a questo, esiste comunque sempre una certa quantità di rumore all'interno di un Setup per chitarra. Il Noise Gate rappresenta un valido aiuto per attenuare il rumore quando non stai suonando. Presta attenzione nella regolazione dei parametri Threshold e Release Rate. Ad esempio, un valore Threshold troppo elevato potrebbe non fare aprire il Gate quando suoni in modo delicato, mentre un Release Time troppo lento taglierà l'attacco del tuo suono. Il comportamento del Noise Gate può variare in base al suono inviato all'Input di G•Major, perciò potrebbe essere opportuno utilizzare differenti regolazioni utilizzando sonorità Clean o Overdrive Lead.

## Mode

Range: Off - Hard - Soft

Il parametro Mode determina quanto velocemente il Noise Gate andrà ad attenuare il livello del segnale, quando questo scende al di sotto del valore di Threshold.

## Threshold

Range: da -60dB a 0dB

Il valore di Threshold determina in quale punto il Noise Gate inizierà ad attenuare il segnale. Per impostare questo parametro dovrai aumentare completamente il potenziometro del volume della tua chitarra, senza suonare.

Quindi, aumenta il valore Threshold da -60dB fino al punto in cui percepisci di aver raggiunto l'attenuazione desiderata. Ovviamente, questo esperimento è eseguibile se il parametro Max Damping possiede un valore diverso da 0dB, in quanto 0dB significherebbe: nessuna attenuazione.

### Max. Damping

Range: da 0dB a 90dB

Questo parametro determina la quantità di dB di attenuazione del segnale, dopo che il suo livello è sceso al di sotto del valore Threshold.

Potresti pensare che l'impostazione massima di questo parametro possa essere sempre la scelta ideale: ricordati che più dB vengono attenuati, più evidente sarà la presenza del Noise Gate sul tuo suono. Al contrario, occorre cercare l'equilibrio ideale tra suono attenuato (Gated) e suono aperto. È consigliabile sperimentare l'azione di questo parametro utilizzando diverse sonorità, in quanto non esistono regolazioni generali.

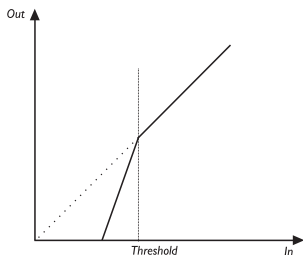
### Release

Range: da 0dB/sec a 200dB/sec

Il parametro Release Rate determina la velocità di rilascio del Noise Gate quando il livello del segnale risale al di sopra del valore Threshold.

Generalmente questo parametro dovrebbe essere regolato con valori relativamente elevati.

### Illustrazione



## EQ



*La sezione EQ è stata aggiunta dopo aver ricevuto numerose richieste da parte degli utenti G•Major, perciò il pannello frontale non possiede un tasto dedicato. Per accedere ai parametri EQ occorre fare un doppio-click sul tasto Noise Gate e scorrere i parametri usando la manopola PARAMETER.*

L'Equalizzatore di G•Major è di tipo parametrico a tre bande. Abbiamo predefinito tre aree di frequenza che crediamo rappresentino un eccellente punto di partenza per l'equalizzazione di un setup per chitarra. Potrai comunque utilizzare il parametro "Freq" per specificare esattamente a quale frequenza desideri che l'EQ agisca.

**I seguenti parametri sono disponibili per ciascuna delle tre bande presenti:**

**EQ1, EQ2 & EQ3**

### EQ Active

Attiva/disattiva l'EQ.

È bene notare che, benché l'EQ sia accessibile dal tasto Noise Gate, lo stato di On/Off dell'EQ è completamente indipendente dall'indicazione di questo tasto: esso sarà controllabile UNICAMENTE dal parametro EQ Active.

### Freq

Range: da 40Hz a 20kHz

Regola la frequenza operativa della banda selezionata.

### Gain

Range: da -12dB a +12dB

Consente il taglio o l'esaltazione del segnale nell'area di frequenza selezionata.

### Width

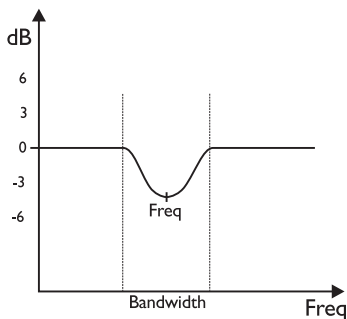
Range: da 0.2oct a 4oct

Definisce l'area intorno alla frequenza selezionata, entro la quale l'EQ andrà ad agire.

### Esempio - utilizzando l'EQ:

- Scegli la frequenza che desideri esaltare o attenuare (High, Mid o Low) e inizia ad effettuare le modifica un'area di frequenza alla volta.
- Taglia o esalta la frequenza selezionata usando il relativo parametro Gain.
- Dopo aver selezionato il Gain (ad esempio, a +6dB), prova a modificare il parametro Freq e verifica se stai agendo effettivamente nell'area di frequenza desiderata.

Se lo ritieni necessario, ripeti questa operazione per ciascuna delle tre bande disponibili.



Regolazioni estreme possono causare degli overloads interni, che potrebbero generare clicks indesiderati. Se generalmente utilizzi delle regolazioni estreme per ottenere il suono desiderato, valuta di agire su altre parti del percorso del segnale.

## Introduzione

Il processo di compressione è utile a ridurre il contenuto dinamico di un segnale audio. Come può il Compressore migliorare il sound della tua chitarra all'interno di un Mix? Ci sono situazioni in cui il Compressore non deve essere utilizzato e altre in cui, al contrario, si rivela fondamentale per valorizzare il suono facendolo apparire solido e sempre presente. Ecco alcuni esempi.

Supponiamo che tu desideri eseguire una parte ritmica che mantenga sempre lo stesso livello. Ciò si rivelerà praticamente impossibile, in quanto non potrai evitare di colpire le corde con più energia, di tanto in tanto. Se ci trovassimo in una situazione Live, in questo caso il Sound Engineer tenderebbe ad abbassare il livello generale della tua chitarra, onde evitare picchi del segnale indesiderati. Di conseguenza, ad un livello così basso, quando colpirai le corde in maniera più debole il segnale audio risulterà inudibile.

La risposta a questo problema consiste nell'utilizzo di un Compressore. Eseguendo le regolazioni corrette del Compressore, i picchi del segnale saranno attenuati, restituendo un livello più omogeneo, gestibile in modo più semplice e controllato dal Sound Engineer.

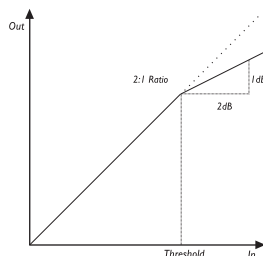
Potrai applicare la compressione anche al tuo Lead Sound, in modo da evitare indesiderate variazioni di livello durante i tuoi solo.

Combinando un valore Threshold relativamente basso e il costante operare del Compressore ad elevati valori Ratio, è possibile ottenere una compressione molto udibile e preminente. Un effetto del genere è possibile ascoltarlo nel famoso solo di David Gilmour in "Another Brick In the Wall", dell'album "The Wall" dei Pink Floyd. Tuttavia, se il tuo modo di suonare implica l'uso della dinamica in modo intenso (ad esempio, il modo di accompagnare di Robben Fords o simili) - dovrai evitare l'uso del Compressore.

Come in molti altri effetti (ma in modo particolare col Compressore), eseguendo le giuste regolazione è possibile ottenere grandi benefici sul suono. Ma è altrettanto facile impostarlo in modo totalmente sbagliato e diverso dai tuoi obiettivi finali.

- Prova alcuni dei Presets di G-Major che utilizzano il Compressor Block, sia con suoni Lead, sia con sonorità di chitarra ritmica, e fatti un'idea su come ottenere il massimo dall'uso del Compressore.

## Illustrazione



## Threshold

Range: da -30dB a 0dB

Quando il livello del segnale oltrepassa il valore Threshold, il Compressore si attiva processando il segnale in base alle regolazioni dei parametri Ratio, Attack e Release.

## Ratio

Range: da Off a Infinite: 1

Il parametro Ratio determina quanta compressione sarà applicata al segnale (vedi illustrazione).

Esempio: Con un Ratio a 2:1, il livello del segnale in ingresso che oltrepassa di 4dB il punto di Threshold, sarà ridotto di 2dB in uscita. Impostando Infinite, si otterrà la funzione di Limiter.

## Attack

Range: da 0 a 200ms

Il parametro Attack consente di regolare il tempo di risposta del Compressore. Più breve è il tempo di Attack, minore risulterà il tempo impiegato dal Compressore per raggiungere il valore Ratio specificato, dopo che il segnale ha oltrepassato il punto di Threshold.

## Release

Range: da 0 a 200ms

Il parametro Release consente di regolare il tempo impiegato dal Compressore per rilasciare il gain reduction applicato al segnale dopo che il suo livello scende nuovamente al di sotto del punto di Threshold.

## Gain

Range: da -6 a +6dB

Il parametro Gain è utile per compensare il calo di livello causato dal processo di compressione.

# CHORUS

## Introduzione

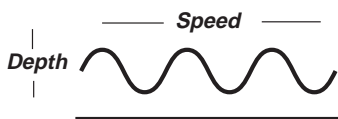
Il Chorus/Flanger è fondamentalmente un breve Delay modulato da un LFO (Low Frequency Oscillator).

La differenza tra Chorus e Flanger consiste nel Delay Time e nella presenza del parametro Feedback nel Flanger.

La modulazione del breve Delay crea una leggera variazione dell'intonazione.

Questa variazione d'intonazione, miscelata col segnale diretto, genera l'effetto Chorus, mentre utilizzando solo il segnale modulato si ottiene un Pitch Modulator, comunemente chiamato Vibrato.

## Illustrazione



Questa semplice illustrazione mostra che l'effetto Chorus è composto sia dal segnale originale, sia dal segnale modulato nell'intonazione.

## Classic Chorus - CHO/FLA Block

Il Classic Chorus è caratterizzato dal 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 e garantisce un Chorus sempre omogeneo con qualsiasi regolazione.

### Speed

Range: da 0.050Hz a 19.95Hz

Velocità del Chorus, più conosciuto come Rate.



Lo Speed del Chorus può essere definito sia dal parametro Speed, sia dal parametro Tempo che consente la regolazione della velocità del Chorus in base al Global Tempo. Il parametro Speed è attivo/valido solo nel caso in cui il parametro Tempo è impostato su "Ignored".

### Depth

Range: da 0 a 100%

Il parametro Depth specifica l'intensità del Chorus - il valore rappresenta la quantità di modulazione applicata. (vedi Illustrazione)

## Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored

Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

## Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Riduce le frequenze High-End del Chorus.

Utilizza il parametro Hi Cut nel caso in cui percepisci che l'effetto Chorus risulti troppo dominante, evitando di ridurre i parametri Mix o Out Level e rischiando di compromettere l'effetto Chorus da te desiderato.

## Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

## Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.



## Advanced Chorus - CHO/FLA Block

L'algoritmo Advanced Chorus offre alcuni parametri extra rispetto al Classic Chorus. È possibile abilitare/disabilitare il Golden Ratio, controllare il Chorus Delay e applicare la funzione Phase Reverse per ottenere un effetto Chorus ancora più ampio.

### Speed

Range: da 0.050Hz a 19.95Hz

Velocità del Chorus, più conosciuto come Rate.



Lo Speed del Chorus può essere definito sia dal parametro Speed, sia dal parametro Tempo che consente la regolazione della velocità del Chorus in base al Global Tempo. Il parametro Speed è attivo/valido solo nel caso in cui il parametro Tempo è impostato su "Ignored".

### Depth

Range: da 0 a 100%

Il parametro Depth specifica l'intensità del Chorus - il valore rappresenta la quantità di modulazione applicata. (vedi Illustrazione)

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored

Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Riduce le frequenze High-End del Chorus.

Utilizza il parametro Hi Cut nel caso in cui percepisci che l'effetto Chorus risulti troppo dominante, evitando di ridurre i parametri Mix o Out Level e rischiando di compromettere l'effetto Chorus da te desiderato.

### Delay

Range: da 0 a 50ms

Come descritto precedentemente, l'effetto

Chorus/Flanger è fondamentalmente un Delay modulato da un LFO. Questo parametro consente di modificare la lunghezza di questo Delay.

Un normale Chorus utilizza un Delay di circa 10 ms, mentre il Flanger utilizza un Delay di circa 5 ms.

### Gold Ratio

Range: Off / On

Qualche anno fa, gli Ingegneri TC Electronic sperimentarono che aumentando lo Speed, il parametro Depth deve essere diminuito per ottenere la stessa percezione dell'effetto Chorus. Se il Golden Ratio è impostato su "ON" questo valore viene calcolato automaticamente.

La funzione Golden Ratio è stata ereditata dal famoso TC 2290 Processor.

### Phase Reverse

Range: Off / On

Inversione del segnale processato dal Chorus sul canale Right. In questo modo si ottiene un effetto Chorus molto ampio e una sonorità meno definita.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Classic Flanger - CHO/FLA Block

### Speed

Range: da 0.050Hz a 19.95Hz

Velocità del Flanger, più conosciuto come Rate.



Lo Speed del Flanger può essere definito sia dal parametro Speed, sia dal parametro Tempo che consente la regolazione della velocità del Flanger in base al Global Tempo. Il parametro Speed è attivo/valido solo nel caso in cui il parametro Tempo è impostato su "Ignored".

### Depth

Range: da 0 a 100%

Il parametro Depth specifica l'intensità del Flanger - il valore rappresenta la quantità di modulazione applicata.

(vedi Illustrazione)

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored

Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Riduce le frequenze High-End del Flanger. Utilizza il parametro Hi Cut nel caso in cui percepisci che l'effetto Flanger risulti troppo dominante, evitando di ridurre i parametri Mix o Out Level e rischiando di compromettere l'effetto Chorus da te desiderato.

### Feedback

Range: da -100 a 100

Controlla la quantità di Feedback/Resonance del breve Delay modulato che genera l'effetto Flange. Una regolazione troppo elevata del parametro Feedback (appross. 90-95%) potrebbe causare un Feedback interno generando un rumore stridente, nella maggior parte dei casi, indesiderato. Presta attenzione nella regolazione del Feedback operando a livelli elevati. Impostando questo parametro a "-100" è possibile invertire la fase del segnale reintrodotta all'ingresso dell'algoritmo stesso.

### FB Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Parametro che consente l'attenuazione delle frequenze High-End della risonanza generata dal parametro Feedback.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Advanced Flanger - CHO/FLA Block

### Speed

Range: da 0.050Hz a 19.95Hz

Velocità del Flanger, più conosciuto come Rate.



Lo Speed del Flanger può essere definito sia dal parametro Speed, sia dal parametro Tempo che consente la regolazione della velocità del Flanger in base al Global Tempo. Il parametro Speed è attivo/valido solo nel caso in cui il parametro Tempo è impostato su "Ignored".

### Depth

Range: da 0 a 100%

Il parametro Depth specifica l'intensità del Flanger - il valore rappresenta la quantità di modulazione applicata.

(vedi Illustrazione)

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored

Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Riduce le frequenze High-End del Flanger. Utilizza il parametro Hi Cut nel caso in cui percepisci che l'effetto Flanger risulti troppo dominante, evitando di ridurre i parametri Mix o Out Level e rischiando di compromettere l'effetto Chorus da te desiderato.

## FLANGER

### Feedback

Range: da -100 a 100

Controlla la quantità di Feedback/Resonance del breve Delay modulato che genera l'effetto Flange. Una regolazione troppo elevata del parametro Feedback (appross. 90-95%) potrebbe causare un Feedback interno generando un rumore stridente, nella maggior parte dei casi, indesiderato. Presta attenzione nella regolazione del Feedback operando a livelli elevati. Impostando questo parametro a "-100" è possibile invertire la fase del segnale reintrodotto all'ingresso dell'algoritmo stesso.

### FB Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Parametro che consente l'attenuazione delle frequenze High-End della risonanza generata dal parametro Feedback.

### Phase Reverse

Range: Off / On

Inversione del segnale processato dal Flanger sul canale Right. In questo modo si ottiene un effetto Flanger molto ampio e una sonorità meno definita.

### Fla Dly - Flanger Delay

Range: da 0 a 50ms

La lunghezza del Delay tipico dell'effetto Flanging è di circa 5ms, mentre per il Chorus occorrono circa 10ms. Potrai comunque selezionare Delay Times compresi tra 0 e 50ms.

### Gold Ratio

Range: Off / On

Qualche anno fa, gli Ingegneri TC Electronic sperimentarono che aumentando lo Speed, il parametro Depth deve essere diminuito per ottenere la stessa percezione dell'effetto Chorus. Se il Golden Ratio è impostato su "ON" questo valore viene calcolato automaticamente. La funzione Golden Ratio è stata ereditata dal famoso TC 2290 Processor.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## VIBRATO

### Vibrato - CHO/FLA Block

L'effetto Vibrato consiste nella modulazione dell'intonazione del segnale. Il risultato è simile alla tecnica del vibrato utilizzata dai cantanti. A differenza del Chorus, il segnale diretto non viene miscelato all'effetto.



### Speed

Range: da 0.050Hz a 19.95Hz

Velocità del Vibrato, più conosciuto come Rate.



Lo Speed del Vibrato può essere definito sia dal parametro Speed, sia dal parametro Tempo che consente la regolazione della velocità del Vibrato in base al Global Tempo. Il parametro Speed è attivo/valido solo nel caso in cui il parametro Tempo è impostato su "Ignored".

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored

Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### Depth

Range: da 0 a 100%

Quantità di modulazione dell'intonazione (Pitch) applicata.

### Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Determina la frequenza oltre la quale il filtro Hi Cut attenuerà le frequenze High-End generate dall'effetto.

Il filtro Hi Cut può essere impiegato per rendere il Vibrato meno dominante utilizzando livelli di Mix elevati.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Resonance Filter - FILTER/MOD

### Block

Il filtro Resonance di G•Major è fondamentalmente un filtro Hi Cut dotato di Q-Factor regolabile (Resonance). A valori elevati di Resonance, la curva del filtro alla frequenza di Cutoff risulterà molto stretta e ripida. Questo fenomeno rappresenta la chiave del suono caratteristico dei filtri Resonance.

### Order

Range: da 2nd a 4th

Il parametro Order determina la pendenza dei filtri Resonance. 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.

### Hi Cut

Range: da 19.95Hz a 20kHz

Determina la frequenza oltre la quale il filtro Hi Cut attenuerà le frequenze High-End generate dall'effetto.

### Hi Resonance

Range: da 0 a 100%

Regolazione della quantità di risonanza del filtro Hi Cut.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Auto Resonance Filter

### - FILTER/MOD BLOCK

Il filtro Auto Resonance genera un effetto simile ad un Touch Wah. Il movimento del filtro all'interno di un determinato range di frequenza è controllato dalla dinamica del segnale in ingresso.

### Sensitivity

Range: da 0 a 10

Regola la sensibilità in base al segnale in ingresso.

### Response

Range: Fast - Slow

Determina la velocità di movimento del filtro: lento (Slow) o veloce (Fast).

### Frequency Max

Range: da 1kHz a 10kHz

Impostazione del limite del range di frequenza entro il quale agirà il filtro.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block

## Vintage Phaser/Smooth Phaser

### - FILTER (MOD Block)

Il Vintage Phaser è in grado di restituire un effetto Phasing simile a quello dei vecchi pedali Phaser Stomp Box, mentre lo Smooth Phaser genera un effetto più delicato, eccellente se si desidera un Phasing meno predominante.

Il Vintage Phaser utilizza quattro filtri di tipo All-Pass, in grado di creare la caratteristica sonorità Comb. Quando il segnale filtrato viene mixato al segnale diretto, si crea il tipico "Phasing Sound". Lo Smooth Phaser impiega dodici filtri All-Pass. Dato l'elevato numero di filtri presenti, lo Smooth Phaser, comparato al Vintage Phaser, risulta molto più omogeneo e delicato.

### Speed

Range: da 0.050 Hz a 19.95Hz  
Controllo della velocità del Phaser.

### Depth

Range: da 0 a 100%  
Controllo della profondità del Phaser.

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored  
Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### Feedback

Range: da -100 a 100  
Regolazione della quantità di Feedback nel Phaser. Impostando questo parametro a "-100" è possibile invertire la fase del segnale reintrodotta all'ingresso dell'algoritmo stesso.

### Range

Range: Low / High  
Determina se l'effetto Phasing debba influenzare maggiormente le frequenze High o Low.

### Phase Reverse

Range: On/Off  
Questo parametro consente di modificare la fase di un LFO causando un leggero ritardo in una delle forme d'onda generate. Attivando il Phase Reverse, le uscite Left e Right restituiranno forme d'onda che iniziano in punti diversi generando un effetto Phasing estremamente ampio e diffuso. Provalo!

### Mix

Range: da 0 a 100%  
Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB  
Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Tremolo - FILTER/MOD Block

Il Tremolo è sostanzialmente una variazione di livello controllata da un LFO. G•Major è in grado di generare vari tipi di Tremolo: dal più soft e delicato al più aggressivo e hard.

### Speed

Range: da 0.050Hz a 19.95Hz  
Regolazione della velocità del Tremolo.

### Depth

Range: da 0 a 100%  
Regolando il parametro Depth a 100% significa che tra ogni picco del Tremolo il segnale sarà silenziato.

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored  
Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### LFO Pulswidth

Range: 0-100%  
Controllo della divisione tra la parte superiore e inferiore della forma d'onda. Esempio: se Pulswidth è impostato su 75%, la parte superiore della curva sarà attiva per il 75% del tempo.



### Hi Cut

Range: da 19.95 a 20kHz  
Attenuazione delle frequenze High del Tremolo. Usa il filtro Hi Cut per creare un effetto Tremolo meno dominante mantenendo la regolazione Depth.

### Type

Range: Soft o Hard (Sinus o Square)  
Sono disponibili due forme d'onda del Tremolo.

### Out level

Range: da -100 a 0dB  
Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Panner - Filter/MOD Block

Il panner consente al segnale audio di muoversi dal canale Left al canale Right.

### Speed

Range: da 0.050Hz a 19.95Hz  
Regolazione della velocità del Panning.

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored  
Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### Width

Range: da 0 a 100%  
La regolazione del parametro Width a 100% consente al segnale di muoversi completamente tra i canali Left e Right. Normalmente, una regolazione non estrema di questo parametro risulta più utilizzabile, adattandosi meglio al mix generale. ...ma devi essere tu a decidere!

### Out level

Range: da -100 a 0dB  
Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Introduzione

G•Major è dotato di 3 differenti Delay Modes che vanno oltre alle normali esigenze, generando effetti Delay che fino ad ora consideravi ottenibili solamente utilizzando apparecchiature da studio estremamente sofisticate e costose. Non appena ti renderai conto di ciò che è possibile ottenere mediante l'uso dei tre Delay Modes, la creazione di effetti adatti alle tue applicazioni si rivelerà veramente semplice.

### Hi Cut & Lo Cut

Nelle prossime pagine, dove descriveremo i vari algoritmi Delay, i parametri Hi Cut e Lo Cut Feedback appariranno frequentemente. Per evitare di dover includere ogni volta la loro spiegazione, considera sempre le seguenti informazioni generali che potrai sempre consultare all'occorrenza:

#### Feedback Hi Cut - Informazione generale

Grazie alle recenti tecnologie digitali, la riproduzione di un segnale audio (ad esempio, le ripetizioni di un Delay) può avvenire con estrema precisione. Tuttavia, per lunghe ripetizione del Delay in un segnale di chitarra ciò non rappresenta sempre la migliore soluzione, in quanto una precisione esagerata delle ripetizioni del Delay può essere causa di disturbo e rendere il suono meno omogeneo.

A compensazione di ciò, l'uso del filtro Hi Cut consente l'emulazione delle vecchie unità di Delay analogiche o a nastro.

#### Feedback Lo Cut - Informazione generale

L'utilizzo del Delay in un segnale audio caratterizzato dalla preminenza di frequenze Low, può essere causa di effetti Rumble indesiderati. Quando ciò accade, puoi utilizzare il parametro Feedback Lo Cut per attenuare le frequenze Low invece di diminuire l'intero Delay Mix level.

## Ping Pong

Con il PingPong Delay potrai applicare il pan alle ripetizioni del Delay, facendole muovere dal canale Left al canale Right, utilizzando un Setup stereo. Siamo sicuri che troverai il tuo modo personale nell'utilizzo del Ping Pong Delay, ma vorremmo darti comunque alcuni suggerimenti: prova ad utilizzare il PingPong Delay mentre esegui degli accordi: ciò aggiungerà una notevole ampiezza al suono. Oppure usa il PingPong Delay per riffs ritmici, o per rendere veramente ampio e grande un suono di Lead Guitar.

### Delay time

Range: da 0 a 1800ms

Regolazione del tempo presente tra ogni ripetizione.

### Feedback

Range: da 0 a 100%

Determina il numero delle ripetizioni del Delay.

### Width

Range: da 0 a 10

Il parametro Width determina se le ripetizioni Left o Right si muoveranno al 100% o meno. Il valore 10 rappresenta il settaggio più estremo, che potrebbe rivelarsi elemento di disturbo nella mix generale. Sperimenta l'azione di questo parametro.

### FB Hi Cut - Feedback Hi Cut

Range: da 2.00kHz a 20kHz

Attenuazione delle frequenze poste al di sopra del range selezionato che restituisce una sonorità analogica del Delay, e che spesso migliora il sound generale.

### FB Lo Cut

Range: da 19.95Hz a 2.00kHz

Attenuazione delle frequenze al di sotto del range selezionato.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Dynamic Delay

La funzione Dynamic Delay, inizialmente introdotta dal famoso TC 2290, consente la variazione di livello dell'Output del Delay relativamente alla variazione dinamica del livello del segnale audio in ingresso. Ciò consente di non disturbare il suono durante l'esecuzione strumentale, attivando le ripetizioni del Delay solo durante le pause.

### Delay time

Range: da 0 a 1800ms

Regolazione del tempo presente tra ogni ripetizione.

### Offset R

Range: da -200 a 200ms

Funzione Offset delle ripetizioni del Delay unicamente per il canale Right. Per ottenere un Delay stereo reale, il Delay dei due canali non dovrebbe apparire allo stesso tempo. Per un effetto veramente ampio, il segreto consiste nell'applicare una variazione di pochi millisecondi. Con regolazioni superiori si otterranno effetti veramente estremi.

### Feedback

Range: da 0 a 100%

Determina il numero delle ripetizioni del Delay.

### Sensitivity

Range: da -50 a 0dB

Con questo parametro è possibile controllare l'effetto "ducking" o l'attenuazione delle ripetizioni del Delay in relazione al segnale audio presente in ingresso.

### Damping

Range: da 0 a 100dB

Questo parametro controlla l'effettiva attenuazione del Delay in presenza del segnale in ingresso.

### Release

Range: 20ms, 30ms, 50ms, 70ms, 100ms, 140ms, 200ms, 300ms, 500ms, 700ms or 1 sec.

Parametro simile al Release del Compressore. Come spiega l'introduzione del paragrafo Dynamic Delay, le ripetizioni del Delay vengono attenuate quando il suono è attivo e rilasciate durante le pause.

Il parametro Release determina quanto velocemente il livello d'uscita delle ripetizioni del delay tornerà al livello normale dopo che l'attenuazione delle ripetizioni è cessata.

### FB Hi Cut

Range: da 2.00kHz a 20kHz

Attenuazione delle frequenze poste al di sopra del range selezionato che restituisce una sonorità analogica del Delay, e che spesso migliora il sound generale.

### FB Lo Cut

Range: da 19.95Hz a 2.00kHz

Attenuazione delle frequenze al di sotto del range selezionato.

### Tempo

Range: da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored

Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Dual Delay

L'algoritmo Dual Delay consente di avere due linee di Delay contemporaneamente. In altre parole, è possibile avere due unità Delay separate in parallelo, ciascuna con le proprie regolazioni dei parametri.



Utilizzando solo la Delay Line 1 otterrai semplicemente un normale Delay mono.

### DlyTime 1

Range: da 0 a 1800ms

Regola il Delay Time della prima Delay Line.

### DlyTime 2

Range: da 0 a 1800ms

Regola il Delay Time della seconda Delay Line.



## Tempo

Range: da da 1/32T a 1 Bar, oppure Ignored

Il parametro Tempo consente di impostare la relazione con il Global Tempo.



Se impostato con valori diversi da Ignored, il valore definito dal parametro Speed sarà ignorato.

## FB 1

Range: da 0 a 100%

Determina il numero delle ripetizioni della prima Delay Line.

## FB 2

Range: da 0 a 100%

Determina il numero delle ripetizioni della seconda Delay Line.

## Hi Cut

Range: da 2.00kHz a 20kHz

Attenuazione delle frequenze poste al di sopra del range selezionato che restituisce una sonorità analogica del Delay, e che spesso migliora il sound generale.

## Lo Cut

Range: da 19.95Hz a 2.00kHz

Attenuazione delle frequenze al di sotto del range selezionato.

## Pan 1

Range: da 50L a 50R

Regola il Pan delle ripetizioni della prima Delay Line.

## Pan 2

Range: da 50L a 50R

Regola il Pan delle ripetizioni della seconda Delay Line.

## Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

## Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Detune

La sonorità generata dall'effetto Detune può essere associata in qualche modo all'effetto Chorus. La sorgente audio viene divisa e una certa quantità di segnale viene "stonata" di un determinato numero di cents (100 cents equivalgono a 1 semitono).

La principale differenza tra l'effetto Detune e l'effetto Chorus risiede nel fatto che la quantità di Detune non cambia: si tratta semplicemente di un segnale separato del quale è possibile regolare l'intonazione. Il Detune Block, presente nel Pitch Block, è dotato di due Voices.

Se trovi che il tuo suono risulti troppo diretto e pulito, prova a regolare l'intonazione delle due Voices di qualche cents (ad esempio, +2 cents nella Voice 1 e -3 nella Voice 2).

È possibile applicare un Delay su ciascuna Voice, consentendo di ottenere un effetto Slapback.

### Voice 1

Range: da -100 a 100 cent

Regola l'intonazione della prima Voice del Detune Block.

### Voice 2

Range: da -100 a 100 cent

Regola l'intonazione della seconda Voice del Detune Block.

### Delay 1

Range: da 0 a 50ms

Specifica la quantità di Delay della prima Voice.

### Delay 2

Range: da 0 a 50ms

Specifica la quantità di Delay della seconda Voice.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Whammy

L'effetto Whammy consente il controllo l'intonazione di una voce aggiuntiva tramite l'uso di un pedale MIDI Expression.

### Whammy

Range: da 0 a 100%

Questo parametro imposta il mix tra segnale diretto e segnale processato. Se ad esempio selezioniamo il valore 100%, il segnale diretto della tua chitarra non sarà udibile: otterrai unicamente il segnale processato (ciò è possibile utilizzando solo le modalità Serial e Semi Parallel).

### Direction

Range: Up - Down

Questo parametro determina se il movimento in alto o in basso del pedale Expression collegato a G•Major debba aumentare o diminuire l'intonazione.

### Range

Range: 1-Oct/2-Oct

Regola la quantità di variazione dell'intonazione che il Whammy Block applicherà al tuo suono.

Seleziona 2 Octaves per regolazioni estreme, e 1 Octave per ottenere un comune effetto Whammy.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Pitch Shifter

Il Pitch Shifter di G•Major consente di aggiungere 2 Voices, ciascuna caratterizzata da un'intonazione fissa compresa tra +/- 1 ottava dalla nota del segnale in ingresso. L'elevata velocità di processamento di cui è dotato G•Major renderà impercettibile la ricerca delle note, a differenza dei vecchi effetti a pedale o unità Octaver. Prova ad abbassare una singola Voice di -1200 cents (100 equivale a 1 semitono). Impostando il parametro Mix a 100% otterrai un'ottima simulazione del suono di basso.

### Voice 1

Range: da -1200 a 1200  
Specifica l'intonazione della prima Voice.  
Essendo 100 cent equivalenti a 1 semitono, potrai ottenere un'intonazione massima di un'ottava al di sopra o al di sotto della nota originale.

### Voice 2

Range: da -1200 a 1200  
Specifica l'intonazione della seconda Voice.  
Essendo 100 cent equivalenti a 1 semitono, potrai ottenere un'intonazione massima di un'ottava al di sopra o al di sotto della nota originale.

### Pan 1

Range: da 50L a 50R  
Specifica il Pan della prima Voice.

### Pan 2

Range: da 50L a 50R  
Specifica il Pan della seconda Voice.

### Dly 1

Range: da 0 a 350ms  
Specifica il Delay Time della prima Voice.

### Dly 2

Range: da 0 a 350ms  
Specifica il Delay Time della seconda Voice.

### FB 1

Range: da 0 a 100%  
Determina il numero delle ripetizioni del Delay della prima Voice.

### FB 2

Range: da 0 a 100%  
Determina il numero delle ripetizioni del Delay della seconda Voice.

### Level 1

Imposta il livello della prima Voice

### Level 2

Imposta il livello della seconda Voice

### Mix

Range: da 0 a 100%  
Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB  
Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Spring

L'algoritmo Spring è stato ideato per riprodurre il suono dei vecchi Springs Reverbs, come quelli utilizzati negli Amps vintage per chitarra.

## Decay

Range: da 0.1 a 20ms

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero ad attenuarsi di circa 60dB.

## Pre Delay

Range: da 0 a 100

Breve ritardo posto tra il segnale diretto e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay, il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.

## Size

Range: Small, Med, Large

Il parametro "Size" definisce la misura del modello Early Reflection utilizzato. Il Riverbero è composto da Riflessioni Iniziali (Early Reflections) e Campo Diffusivo. Nella simulazione di un riverbero, le Early Reflections definiscono la forma e le dimensioni dell'ambiente, mentre il campo diffusivo è ciò che generalmente viene chiamato Riverbero o Coda del Riverbero. Rispetto alle Early Reflections, la durata del campo diffusivo risulta molto più elevata.

## Hi Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Hi Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

## Hi Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Hi Color selezionato.

## Lo Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Lo Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

## Lo Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Lo Color selezionato.

## Room Level

Range: da -100 a 0

Questo parametro determina il livello della coda del riverbero. Abbassando questo livello aumenterà la percezione dell'ambiente, in quanto le Early Reflection risulteranno più evidenti.

## Reverb Lev

Range: da -100 a 0

Regolazione del livello delle Early Reflections.

## Diffuse

Range: da -25 a 25

Consente la regolazione della densità della coda del riverbero. Questo parametro si imposta automaticamente regolando il Decay Time desiderato e consente di ridurre al minimo le fluttuazioni del Decay.

## Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

## Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Hall

### Decay

Range: da 0.1 a 20ms

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero ad attenuarsi di circa 60dB.

### Pre Delay

Range: da 0 a 100

Breve ritardo posto tra il segnale diretto e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay, il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.

### Size

Range: Small, Med, Large

Il parametro "Size" definisce la misura del modello Early Reflection utilizzato. Il Riverbero è composto da Riflessioni Iniziali (Early Reflections) e Campo Diffusivo. Nella simulazione di un riverbero, le Early Reflections definiscono la forma e le dimensioni dell'ambiente, mentre il campo diffusivo è ciò che generalmente viene chiamato Riverbero o Coda del Riverbero. Rispetto alle Early Reflections, la durata del campo diffusivo risulta molto più elevata.

### Hi Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Hi Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

### Hi Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Hi Color selezionato.

### Lo Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Lo Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

### Lo Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Lo Color selezionato.

### Room Level

Range: da -100 a 0

Questo parametro determina il livello della coda del riverbero. Abbassando questo livello aumenterà la percezione dell'ambiente, in quanto le Early Reflection risulteranno più evidenti.

### Reverb Lev

Range: da -100 a 0

Regolazione del livello delle Early Reflections.

### Diffuse

Range: da -25 a 25

Consente la regolazione della densità della coda del riverbero. Questo parametro si imposta automaticamente regolando il Decay Time desiderato e consente di ridurre al minimo le fluttuazioni del Decay.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Room

### Decay

Range: da 0.1 a 20ms

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero ad attenuarsi di circa 60dB.

### Pre Delay

Range: da 0 a 100

Breve ritardo posto tra il segnale diretto e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay, il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.

### Size

Range: Small, Med, Large

Il parametro "Size" definisce la misura del modello Early Reflection utilizzato. Il Riverbero è composto da Riflessioni Iniziali (Early Reflections) e Campo Diffusivo. Nella simulazione di un riverbero, le Early Reflections definiscono la forma e le dimensioni dell'ambiente, mentre il campo diffusivo è ciò che generalmente viene chiamato Riverbero o Coda del Riverbero. Rispetto alle Early Reflections, la durata del campo diffusivo risulta molto più elevata.

### Hi Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Hi Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

### Hi Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Hi Color selezionato.

### Lo Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Lo Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

### Lo Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Lo Color selezionato.

## Room Level

Range: da -100 a 0

Questo parametro determina il livello della coda del riverbero. Abbassando questo livello aumenterà la percezione dell'ambiente, in quanto le Early Reflection risulteranno più evidenti.

## Reverb Lev

Range: da -100 a 0

Regolazione del livello delle Early Reflections.

## Diffuse

Range: da -25 a 25

Consente la regolazione della densità della coda del riverbero. Questo parametro si imposta automaticamente regolando il Decay Time desiderato e consente di ridurre al minimo le fluttuazioni del Decay.

## Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

## Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

## Plate

### Decay

Range: da 0.1 a 20ms

Il parametro Decay determina la lunghezza della coda del riverbero. Questo valore rappresenta la quantità di tempo impiegata dal riverbero ad attenuarsi di circa 60dB.

### Pre Delay

Range: da 0 a 100

Breve ritardo posto tra il segnale diretto e la coda del riverbero. Utilizzando il predelay, il segnale risulterà più distinguibile e meno influenzato dalla diffusione del riverbero.

### Size

Range: Small, Med, Large

Il parametro "Size" definisce la misura del modello Early Reflection utilizzato. Il Riverbero è composto da Riflessioni Iniziali (Early Reflections) e Campo Diffusivo. Nella simulazione di un riverbero, le Early Reflections definiscono la forma e le dimensioni dell'ambiente, mentre il campo diffusivo è ciò che generalmente viene chiamato Riverbero o Coda del Riverbero. Rispetto alle Early Reflections, la durata del campo diffusivo risulta molto più elevata.

### Hi Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Hi Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

### Hi Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Hi Color selezionato.

### Lo Color

Range: da 0 a 6

È possibile scegliere 6 diversi Lo Colors. Sperimentali tutti, impostando il parametro Hi Factor a +20 per coglierne le differenze.

### Lo Factor

Range: da -25 a 25

Aumenta o diminuisce il tipo di Lo Color selezionato.

### Room Level

Range: da -100 a 0

Questo parametro determina il livello della coda del riverbero. Abbassando questo livello aumenterà la percezione dell'ambiente, in quanto le Early Reflection risulteranno più evidenti.

### Reverb Lev

Range: da -100 a 0

Regolazione del livello delle Early Reflections.

### Diffuse

Range: da -25 a 25

Consente la regolazione della densità della coda del riverbero. Questo parametro si imposta automaticamente regolando il Decay Time desiderato e consente di ridurre al minimo le fluttuazioni del Decay.

### Mix

Range: da 0 a 100%

Regolazione del Mix tra il segnale diretto e l'effetto applicato da questo Block.

### Out level

Range: da -100 a 0dB

Impostazione del livello di Output generale del Block.

# APPENDICE - MIDI IMPLEMENTATION CHART

## Guitar Effects Processor G-Major - Febbraio 2002

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

O: YES    Mode 1: OMNI ON, POLY  
 X: NO    Mode 3: OMNI OFF, POLY

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



## Inputs/Outputs Digitali

Connettori:	RCA Phono (S/PDIF)
Formato:	S/PDIF (24 bit), EIAJ CP-340, IEC 958
Output Dither:	HPF/TPDF dither 24/20/16/8 bit
Sample Rates:	44.1 kHz, 48 kHz
Processing delay:	0.1 ms @ 48 kHz
Risposta in Frequenza DIO:	DC a 23.9 kHz $\pm$ 0.01 dB @ 48 kHz

## Inputs Analogici

Connettori:	1/4" phone jack, bilanciato
Impedenza, Bil / Sbil:	21 kOhm / 13 kOhm
Max. Input Level:	+24 dBu
Min. Input Level a 0 dBFS:	0 dBu
Sensitivity:	@ 12 dB headroom: da -12 dBu a +12 dBu
Conversione AD:	24 bit, 128 x oversampling bitstream
AD Delay:	0.65 ms / 0.70 ms @ 48 kHz / 44.1 kHz
Range Dinamico:	100 dB typ, da 20 Hz a 20 kHz
THD:	typ < 92 dB (0,0025 %) @ 1 kHz
Risposta in Frequenza:	+0/-0.1 dB @ 48 kHz, da 20 Hz a 20 kHz
Crosstalk:	<-95 dB, da 20 Hz a 20 kHz

## Outputs Analogici

Connettori:	1/4" phone jack, bilanciato
Impedenza Bilanciato/	
Sbilanciato:	40 Ohm
Max. Output Level:	+20 dBu (bilanciato)
Output Ranges:	Bilanciato : 20/14/8/2 dBu Sbilanciato : 14/8/2 dBu
Conversione DA:	24 bit, 128 x oversampling bitstream
DA Delay:	0.63 ms / 0.68 ms @ 48 kHz / 44.1 kHz
Range Dinamico:	104 dB typ, da 20 Hz a 20 kHz
THD:	typ <-94 dB (0.002 %) @ 1 kHz, +20 dBu Output
Risposta in Frequenza:	+0/-0.5 dB @ 48 kHz, da 20 Hz a 20 kHz
Crosstalk:	<-100 dB, da 20 Hz a 20 kHz

## EMC

In conformità con:	EN 55103-1 e EN 55103-2 FCC parte 15, Classe B, CISPR 22, Classe B
Certificazione:	IEC 65, EN 60065, UL6500 e CSA E65

## Condizioni ambientali

Temperatura operativa:	Da 32° F a 122° F (da 0° C a 50° C)
Temperatura stand-by:	Da -22° F a 167° F (da -30° C a 70° C)
Umidità:	Max. 90 % non-condensing

## Interfaccia di controllo

MIDI:	In/Out/Thru: 5 Pin DIN
Pedal:	1/4" phone jack
Chiusura Relay (connessioni Tip e Ring al sleeve separate):	1/4" phone jack

## Generale

Finitura:	Pannello frontale in alluminio anodizzato Chassis in acciaio placcato e verniciato 23 caratteri / 280 icone STN-LCD
Display:	
Dimensioni:	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 195 mm)
Peso:	4.1 lb. (1.85 kg)
Alimentazione:	Da 100 a 240 VAC, da 50 a 60 Hz (auto-select)
Consumo energetico:	<15 W
Garanzia:	1 anno

**Dati i continui sviluppi tecnologici, le specifiche tecniche possono essere soggette a variazioni senza alcun preavviso.**

# LISTA DEI PRESETS

1	G-Major Verb & Slap	51	Lush Chorus
2	Clean Reverb	52	Formerly Known As?
3	Sheryls Sound	53	Swell Delays
4	Tremolo Pedal Speed	54	Wet Delays
5	So Scho	55	Clean Verb & Dly
6	Scotty's Blues	56	Tape Flange & Delay
7	Straight Lead	57	Lone Flanger
8	Funky Thang	58	Phasing Repeats
9	Right On The Edge	59	Funky Chicken
10	Bluebox Echo's	60	Funky Octaver
11	Sparkle	61	Filter Fun
12	Pan Chorus	62	Lazy Filter
13	Clean Cowboy	63	Auto Filter
14	Cowboy Slap	64	Far Away Vibrato
15	The Good, Bad & Ugly	65	What a Bright Kid
16	Rockabilly Slap	66	Octave Dubber
17	All That Lee	67	2 Oct Whammy up
18	A Bit Of Chet A	68	1 Oct Whammy up
19	Shadows Of H. Marvin	69	Oct Up
20	Filtered Slap Delay	70	Whammy 2 Semi Down
21	Straight Slap Dly	71	Octave
22	Subtle Lead Fx's	72	OctaWah
23	Chorused Lead	73	Synth Guitar
24	Chorus & Dyn Dly	74	Deep Bass
25	T Petty Chorus	75	Bend Up Slaps
26	Jazz Ballad	76	Rich Dual Delay
27	Wide Chorus	77	Phaser Room
28	Wes M Jazz Lead	78	Hard Tremolo
29	Funky Music Verb	79	Detune
30	Rock'n Roll Spring	80	Ping Pong
31	Rev Amb	81	Slapback Delay
32	TightVerb	82	Straight Tremolo
33	SpreadVerb	83	Flanged Tremolo
34	Small Room	84	Big Chicken
35	Dly Doubler	85	Pedal Filter
36	Clean,Comp,Chorus'd	86	Chopped Steppers
37	Comp'n Detune	87	Locked In Vibrato
38	Blues Lead	88	Chopper
39	Blues Room	89	UnconsciousPedal
40	Blues Rhythm	90	Synthesized
41	Subtle Acoustic	91	Machine
42	For Acoustic Guitar	92	Skysaw Guitar
43	Finger Picking	93	Synthesized Leads
44	Crunch My Phaser	94	Sus4 Dreamscape
45	Jimmmmy H	95	Arpeggiator
46	Phaser Pedal	96	Infinity & Beyond
47	Pedal Vibe	97	Bass Comp
48	Pedal Leslie	98	Bass Chorus
49	Vibra Room	99	Bass Autofilter
50	Phat Phaser	100	To Be Continued...

Questa sezione offre le risposte ad alcune delle domande più frequenti riguardanti G•Major. Maggiori informazioni sono disponibili nel sito **TC Support Interactive**, accessibile dal sito [www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com)

## Qual'è il MIDI Foot Controller che più si adatta a G•Major?

Esistono molti Foot Controllers che operano in modo soddisfacente con G•Major. Comunque, per sfruttare al massimo le caratteristiche di G•Major, occorre optare per quelle unità in grado di inviare MIDI Control Changes compresi tra 0 e 127 e MIDI Program Changes. I Control Changes sono utili per il bypass degli effetti, la funzione Tap Tempo, ecc., mentre i Program Changes consentono la selezione dei Presets.

## Qual'è il modo più corretto per regolare il livello di Input di G•Major?

Suona la chitarra usando un livello elevato e un suono pulito. Anche se generalmente il livello del suono distorto può sembrare più elevato rispetto al suono Clean, quest'ultimo è caratterizzato da un gamma dinamica più ampia. L'Input meter dovrebbe mostrare un livello di -3dB nei picchi del segnale e un livello medio compreso tra -12dB e -6dB. Regolando l'Output Level del tuo Preamp (o qualsiasi altra apparecchiatura posta prima di G•Major nella catena del segnale) e modificando l'Input Level del pannello frontale di G•Major, non otterrai il livello d'ingresso desiderato: dovrai regolare il parametro Input Range nel menu I/O di G•Major.

## Come utilizzare G•Major con un Preamp controllabile via MIDI

Utilizzare G•Major con un MIDI Preamp è molto semplice.

- Collega il MIDI Out della tua MIDI Pedalboard al MIDI In del Preamp.
- Collega il MIDI Thru/Out del Preamp al MIDI In di G•Major.

G•Major è dotato di una funzione MIDI Mapping che consente a qualsiasi Program Changes in ingresso di richiamare qualsiasi Preset interno. Per maggiori informazioni, consulta pag.18.

## Come resettare G•Major ?

- Disattiva G•Major dal tasto Power posto sul pannello frontale.
- Tieni premuto il tasto TAP e premi ancora il tasto Power.
- Selezione se resettare i parametri di sistema, preservando gli User Preset, selezionando "Reset Sys Param", oppure scegli "Clear all Presets" per eliminare solo gli User Presets.

## Amp Switching per specifici modelli di Preamps analogici

Contatta la ditta costruttrice del Preamp per ottenere la documentazione e gli schemi del tuo modello. A pag 21 di questo manuale troverai la descrizione del Relay di G•Major.

## Perdita di Presets al Power Off

Se durante l'editing di un Preset disattivi G•Major utilizzando l'interruttore posto nel pannello posteriore, ogni modifica del Preset verrà persa. Al contrario, utilizzando il tasto Power del pannello frontale e lasciando attivo quello sul pannello posteriore, i tuoi settaggi saranno mantenuti in memoria. Tuttavia, è sempre consigliabile salvare le proprie regolazioni prima di disattivare G•Major.

## Aggiornamento software di G•Major

Periodicamente verranno messi a disposizione nuovi aggiornamenti software per G•Major. Per effettuare l'aggiornamento occorre un PC dotato di interfaccia MIDI. Il software può essere scaricato dal sito [www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com). Segui le istruzioni rilasciate con l'applicazione di aggiornamento software.

## Problemi durante l'aggiornamento software di G•Major.

In base all'interfaccia MIDI utilizzata dal PC, possono verificarsi degli errori di Download. In questo caso prova nuovamente: tutto dovrebbe funzionare correttamente.

## Usare G•Major nell'Effect-Loop di un amplificatore Combo

Molti amplificatori Combo sono dotati di Effect-Loop. Purtroppo, non esiste uno standard comune per questi Loops, perciò a volte può essere difficile capire se si tratta di un Loop Seriale o Parallelo.

Il Loop Seriale interrompe il percorso del segnale tra il Preamp e il Power Amp - proprio come se fossero due unità separate. Ciò significa che l'intero segnale passa all'interno del processore per reintrodursi nello stadio di amplificazione. Può intendersi come una strada ad una corsia che va da un posto ad un altro.

Il Loop Parallelo offre due percorsi differenti dal Preamp al Power Amp. Uno consiste in una connessione diretta dal Preamp al Power Amp (come se non esistesse alcun Loop); l'altro invia il segnale preamplificato al processore d'effetto (tramite il Loop) per entrare successivamente al Power Amp, miscelandosi con il segnale diretto (dry). La maggior parte degli amplificatori che offrono un Effect Loop

## DOMANDE FREQUENTI

Parallelo sono dotati di manopola Mix per il controllo della quantità d'effetto da mixare col segnale diretto.

In una situazione di Loop Parallelo vorrai sicuramente evitare che il segnale diretto venga emesso dal processore d'effetto. Quindi occorre impostare tutti i livelli di Mix di G•Major a 100%, controllando la quantità degli effetti mediante il parametro Output di ciascun effetto.

### Quali effetti sovrapporre?

Le prestazioni ottimali di G•Major si raggiungono utilizzando il Loop Seriale, grazie al quale potrai godere delle ottime performance ottenibili soprattutto dagli effetti di cambiamento di livello, quali Tremolo e Compression, ma anche Chorus e EQ. Come già menzionato precedentemente all'interno di questo manuale, è doveroso notare come, grazie ai convertitori AD/DA di elevata qualità, G•Major sia in grado di non deteriorare la qualità sonora.

L'uso del Loop Parallelo è preferibile nei casi in cui si usino degli effetti vintage, oppure effetti che non dispongono di alcuna funzione Mix e che a volte sono caratterizzati da un rapporto segnale/rumore inaccettabile. Ultimamente si sta vivendo una fase in cui sembra che siano ritornate in auge le sonorità degli effetti vintage e degli Stomp Boxes, cosa che ha accentuato maggiormente l'interesse nell'uso del Loop Parallelo. Ad ogni modo, come detto in precedenza, il Loop Parallelo non è particolarmente adatto all'uso di effetti che alterano il volume del segnale (come il Tremolo, il Compressor o il Noise Gate).

In questi Loops, mixando il segnale diretto e quello processato, a volte possono avvenire situazioni di inversione di fase. Tecnicamente, impostando il Mix al 100% in un Effect Loop Parallelo, tutto dovrebbe funzionare proprio come avviene in un Loop Seriale, ma purtroppo non è così per tutti gli amplificatori presenti sul mercato.

Conclusione - G•Major funziona perfettamente sia in Loops Seriali che Paralleli, ma per le ragioni spiegate precedentemente, suggeriamo che venga impiegato (se possibile) all'interno di un vero Loop Seriale. Per conoscere il tipo di Loop di cui è dotato il tuo Amp, contatta la ditta costruttrice.

### **Cenni sul manuale**

L'ultima versione e traduzione del manuale d'uso è scaricabile dal sito [www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com). Per qualsiasi domanda o dubbio, consulta il nostro sito TC Support Interactive (accessibile sempre dal sito [www.tcelectronic.com](http://www.tcelectronic.com)).

