



GX-10

Manuale di Riferimento

Prima di usare questa unità, leggete attentamente "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO" e "NOTE IMPORTANTI" (foglio "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO"). Dopo la lettura, tenete il documento(i) a portata di mano per future consultazioni.

Sommario

Preparazione	3
Collegare i dispositivi	3
Accensione e spegnimento	4
Spegnimento automatico dopo un tempo predeterminato (AUTO OFF)	5
Configurare l'ingresso adatto allo strumento collegato..	7
Attribuire un nome a INPUT SETTINGS: 1–10	10
Specificare il tipo di amplificatore collegato.....	12
Regolare il volume.....	12
Usare l'accordatore	13
Suonare	17
Selezionare una memoria	17
Selezionare il modo Control.....	17
Riguardo alla schermata Play	24
Assegnare i parametri preferiti alle manopole [1]–[4]	27
Modifiche: Effetti	29
Procedura di base di modifica dell'effetto.....	29
Posizionamento degli effetti	31
Cambiare i timbri senza interrompere il suono	37
Preservare la coda dell'effetto (delay, riverbero, ecc.) quando disattivate l'effetto (carryover)	38
Salvare le memorie (WRITE)	39
Modifiche: MENU	42
Operazioni menu di base	42
Regolare il contrasto (luminosità) del display	43
Impostare i colori del display e degli interruttori a pedale	44
Ripristinare le impostazioni di fabbrica (Factory Reset) ..	46
Connessione a un computer	49
Connessione wireless con un dispositivo mobile	50
Montare il BT-DUAL	50
Ascoltare il suono tramite la connessione wireless con un dispositivo mobile	50
Controllare il GX-10 da un'app sul dispositivo mobile.....	52
Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione.....	53
Assegnare una funzione	53
ASSIGN SETTING	55
Lista dei parametri ASSIGN	57
Effettuare assegnazioni dalla schermata di modifica dell'effetto (Quick Assign).....	60
Lista dei TARGET	62
Sistema del pedale di espressione virtuale (Internal Pedal / Wave Pedal)	85
Regolare il pedale di espressione (Pedal Calibration)	85
Connettere pedali esterni	87
Il Looper	89
Lista dei messaggi di errore.....	92
Specifiche principali	93

Preparazione

Questo capitolo spiega come prepararsi a suonare con il GX-10, inclusa la connessione dei dispositivi, gli strumenti da usare, come effettuare le impostazioni di base adatte al vostro amplificatore e così via.

Collegare i dispositivi

* Per evitare malfunzionamenti e/o danni ai diffusori o ad altri dispositivi, abbassate sempre il volume, e spegnete tutti i dispositivi prima di eseguire qualsiasi collegamento.



Nome della presa, porta o connettore	Spiegazione
INPUT	Collegate qui la vostra chitarra.
OUTPUT L/MONO, R	Collegatele al vostro ampli per chitarra, mixer o altro dispositivo audio esterno. Se usate un collegamento in mono, collegatevi solo alla presa L/MONO.
PHONES	Collegate qui le vostre cuffie.
SEND/RETURN	Collegate qui un processore di effetti esterno. Potete collegare un processore di effetti esterno tra la presa SEND e la presa RETURN, e utilizzarlo come uno dei processori effetti del GX-10. Il suono che viene immesso in SEND/RETURN all'interno della concatenazione di effetti viene emesso dalla presa SEND. Il suono che viene immesso tramite la presa RETURN viene immesso in SEND/RETURN all'interno della catena di effetti.
CTL 2,3/EXP 2	Potete controllare vari parametri collegando un pedale di espressione (Roland EV-5, BOSS EV-30: venduto separatamente) o un interruttore a pedale (FS-5U, FS-6, FS-7: venduto separatamente). * Usate solo il pedale di espressione specificato. Collegare pedali di espressione di altri costruttori potrebbe provocare malfunzionamenti. * Per maggiori informazioni sulle funzioni dell'interruttore a pedale, fate riferimento a "Connettere pedali esterni (p. 87)".
Bluetooth® ADAPTOR	Collegate il Bluetooth® Audio MIDI Dual Adaptor (modello: BT-DUAL, venduto separatamente) per riprodurre musica in modo wireless dal vostro dispositivo mobile come uno smartphone o un tablet (d'ora in avanti "dispositivo mobile"), o per modificare gli effetti da un'app dedicata sul vostro dispositivo mobile. Usate il controllo di volume del vostro lettore audio per regolare il volume del segnale in uscita ricevuto delle prese OUTPUT L/MONO, R e dalla presa PHONES. ➔ "Connessione wireless con un dispositivo mobile (p. 50)"

Preparazione

Nome della presa, porta o connettore	Spiegazione
 (USB COMPUTER)	Usate un cavo USB per il collegamento a un computer e lo scambio di dati audio/MIDI tra il GX-10 e il computer. Potete usare l'editor dedicato GX-10 per modificare e gestire i suoni. * Non usate un cavo USB progettato solo per la ricarica dei dispositivi. I cavi destinati alla sola ricarica non possono trasmettere dati.
DC IN	Collegate qui il trasformatore di CA incluso.
Terminale di massa 	Collegatelo ad una terra o massa esterna se necessario. Questo va collegato a seconda delle necessità.

Accensione e spegnimento

Accensione

* Controllate sempre che il livello di volume sia abbassato prima di accendere/spegnere l'unità. Anche con il volume al minimo, potreste avvertire un rumore all'accensione/spegnimento dello strumento. Questo è normale, e non indica un malfunzionamento.

- 1 Abbassate il volume del dispositivo collegato.
- 2 Collegate il vostro dispositivo alla presa(e) OUTPUT.
- 3 Collegate la chitarra alla presa INPUT.
- 4 Premete l'interruttore [POWER] per accendere il GX-10.

Quando accendete questa unità, appare la seguente schermata.



Se la funzione Auto Off è impostata su "OFF", questa schermata non viene visualizzata.

Per cambiare le impostazioni della funzione Auto Off, toccate <SETUP>. Per i dettagli, fate riferimento a ["Spegnimento automatico dopo un tempo predeterminato \(AUTO OFF\) \(p. 5\)"](#).

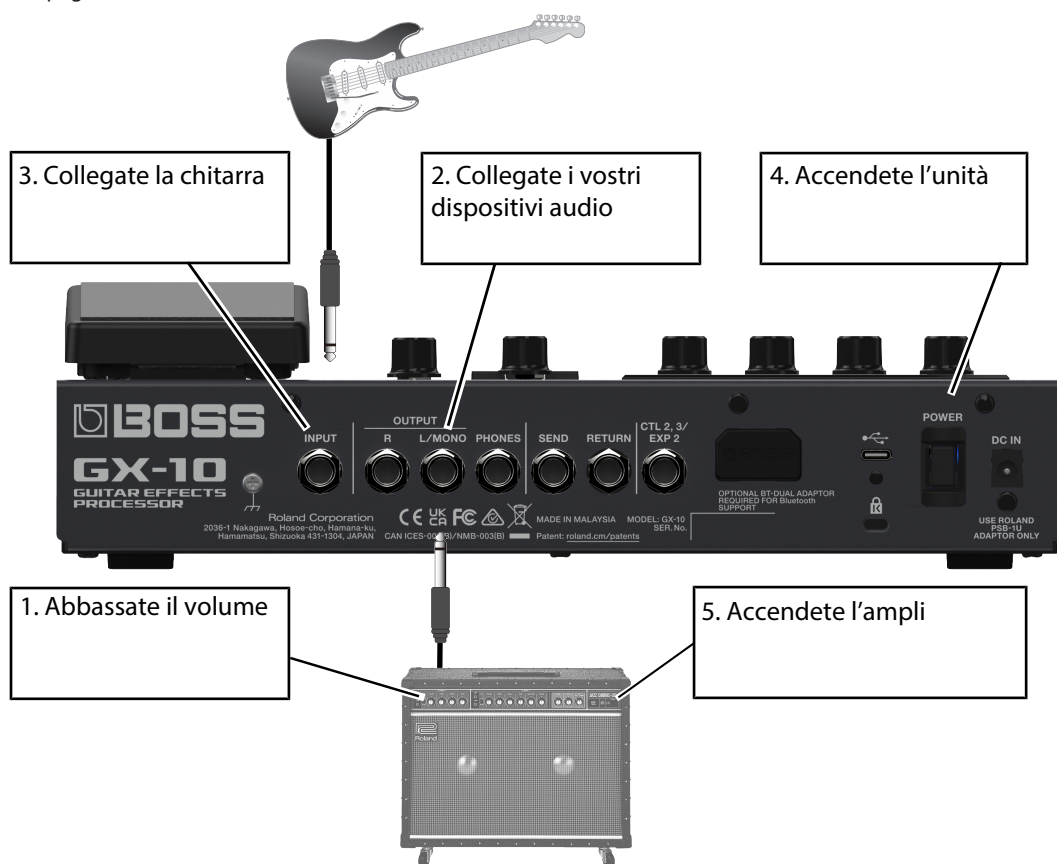
- 5 Per configurare questo in un secondo tempo, toccate <EXIT>.
- 6 Accendete il vostro amplificatore.

NOTA

- Le operazioni tramite il tocco non funzionano correttamente se le vostre dita o altri oggetti stanno toccando lo schermo durante l'accensione. Non toccate lo schermo con le dita o con altri oggetti durante l'accensione.
- Non premete con forza sullo schermo con le dita o con i palmi. Questo potrebbe causare malfunzionamenti.

Spegner l'unità

Per lo spegnimento, invertite l'ordine.



Spegnimento automatico dopo un tempo predeterminato (AUTO OFF)

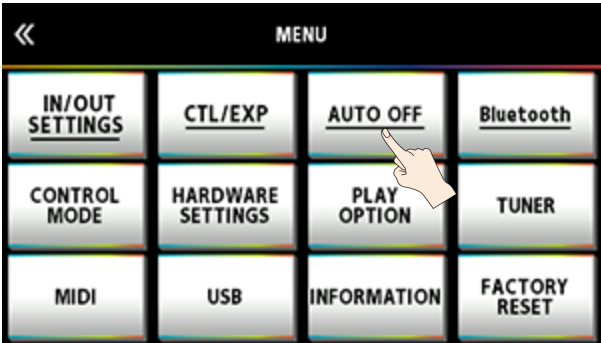
Questa unità si spegne automaticamente per risparmiare energia trascorso un certo periodo di tempo (20 minuti secondo le impostazioni di default) da quando è stata usata per l'ultima volta, o da quando avete agito sui suoi tasti o controlli.

- Se l'unità si spegne automaticamente, tutti i dati non salvati vanno persi. Prima di spegnere, salvate i dati che volete conservare.
- Se non volete che l'unità si spenga automaticamente, disattivate questa impostazione. Sappiate che quando l'impostazione è disattivata, l'unità potrebbe consumare di più.
- Potete semplicemente riaccendere l'unità dopo che si è spenta automaticamente.

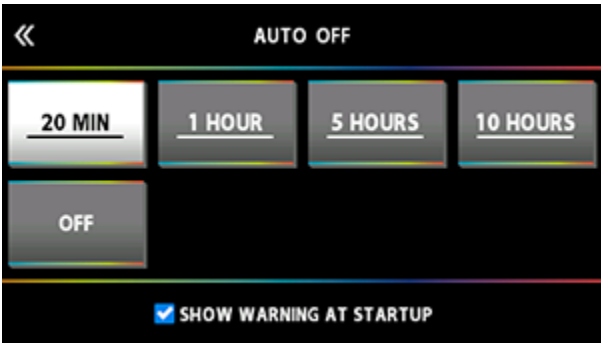
1 Premete il tasto [MENU].



2 Toccate <AUTO OFF>.



3 Toccate lo schermo per impostare la funzione di spegnimento automatico.

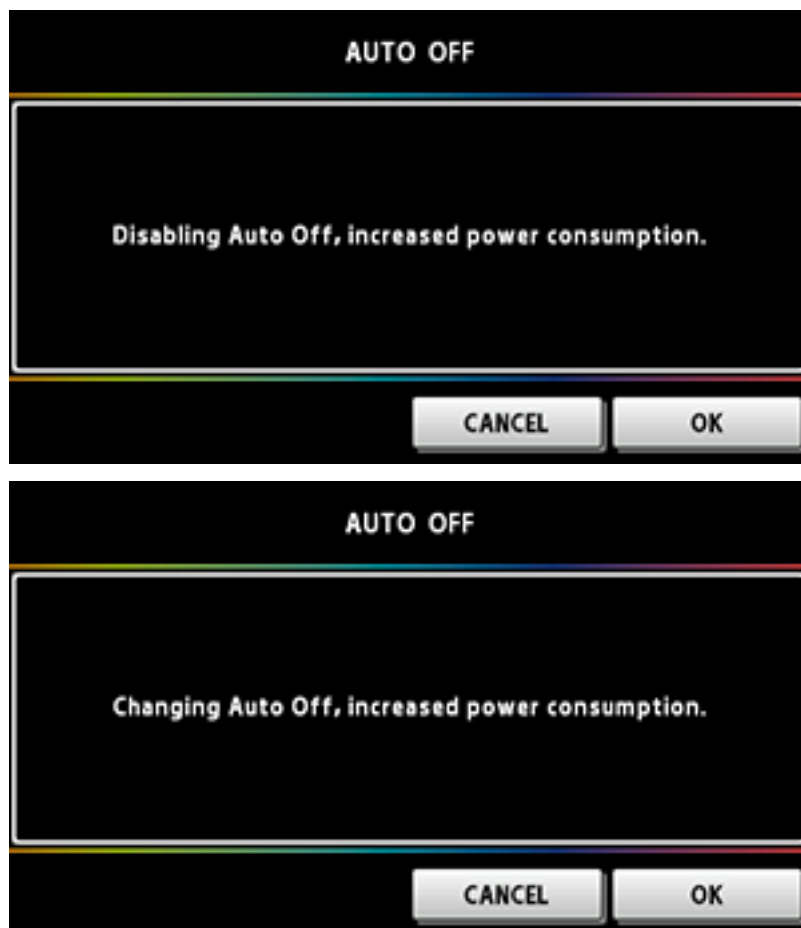


Valore	Spiegazione
OFF	L'alimentazione non si interrompe automaticamente.

Valore	Spiegazione
20 MIN (impostazione di fabbrica)	L'alimentazione si interrompe automaticamente se non avete suonato il vostro strumento o agito sull'unità per un certo periodo di tempo (20 min., 1 h., 5 h., 10 h.).
1 HOUR	
5 HOURS	
10 HOURS	

Appare un messaggio di conferma se selezionate un valore diverso da "20 MIN". Toccate <OK>.

Appare una delle seguente schermate.



- 4 Premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata Play.

MEMO

Se impostate Auto Off su "20 MIN", "1 HOUR", "5 HOURS" o "10 HOURS", il tempo restante (in minuti) prima dello spegnimento viene visualizzato a partire da cinque minuti prima dello shutdown. Un conto alla rovescia appare quando manca un minuto, come indicato sullo schermo. Lo schermo torna allo stato precedente se agite sull'unità o suonate il vostro strumento.

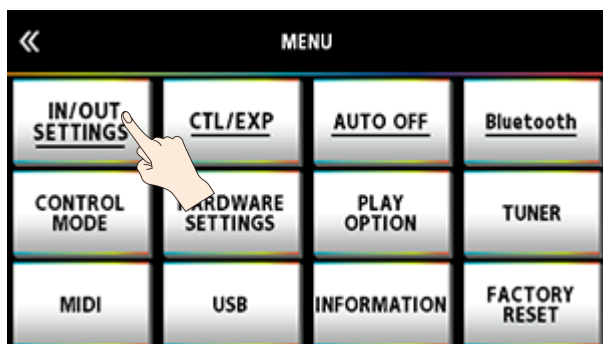
Configurare l'ingresso adatto allo strumento collegato

Questo spiega come impostare il tipo di strumento da collegare (chitarra o basso) e come regolare il livello di ingresso così che corrisponda al livello di uscita dello strumento.

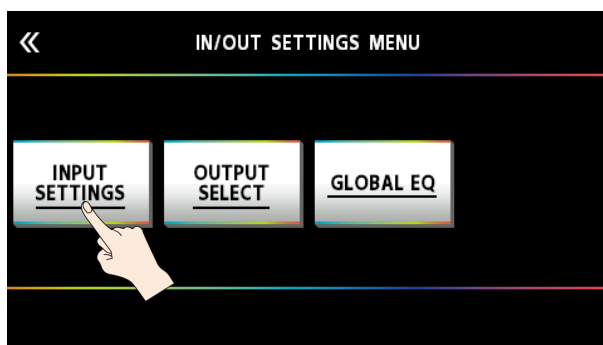
- 1 Premete il tasto [MENU].



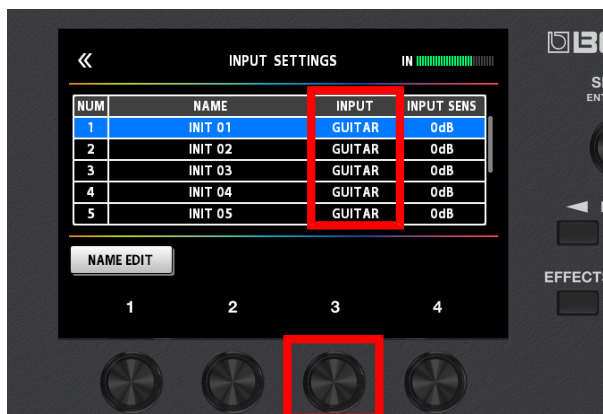
- 2 Toccate <IN/OUT SETTINGS> sullo schermo (o premete la manopola [1]).



- 3 Toccate <INPUT SETTINGS> sullo schermo (o premete la manopola [1]).

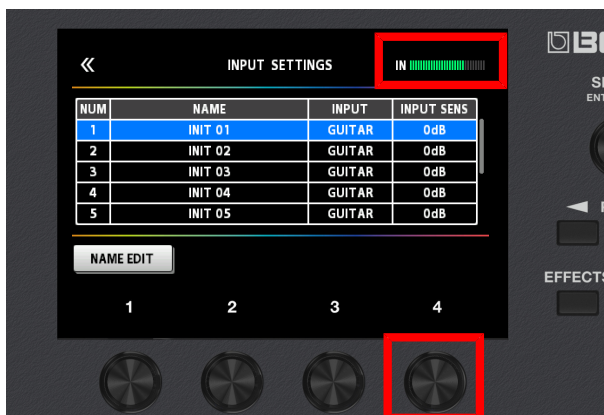


- 4 Ruotate la manopola [3] per selezionare "GUITAR" o "BASS".



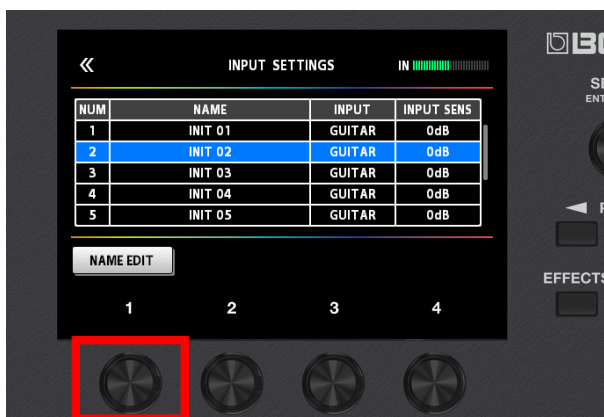
- 5 Ruotate la manopola [4] mentre guardate il misuratore di livello nella parte superiore destra dello schermo per regolare il livello di ingresso.

Regolate i livelli di ingresso così che l'indicatore di picco giallo si illumini momentaneamente quando suonate con forza la chitarra col plettro.



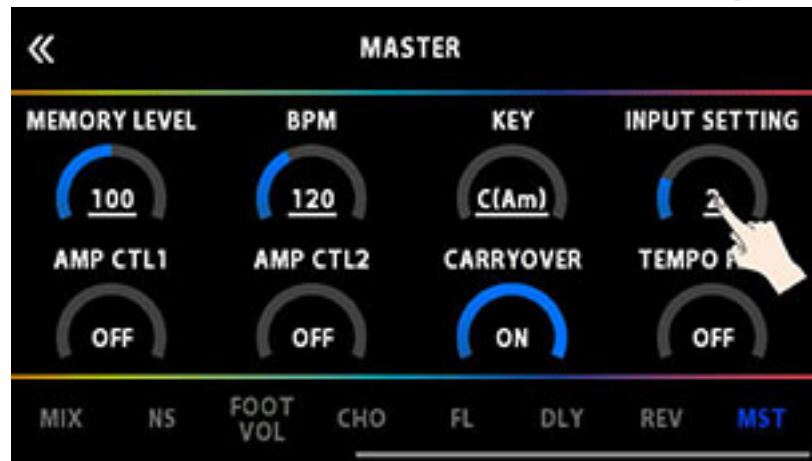
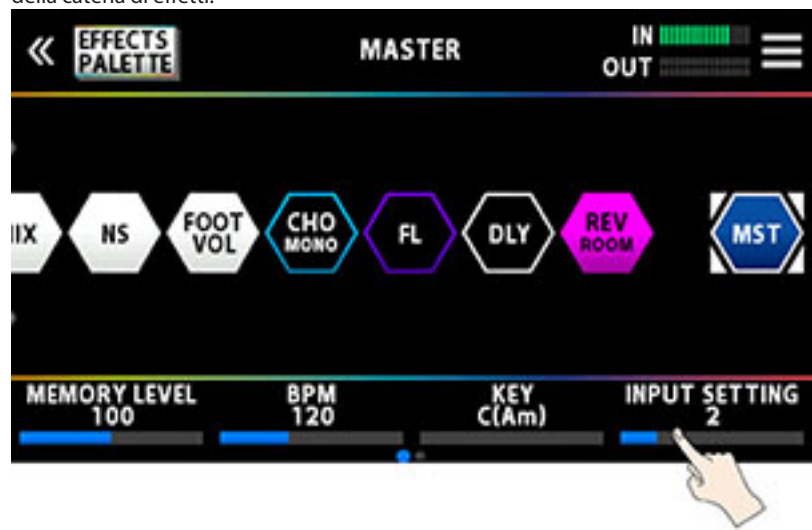
- 6 Per configurare INPUT SETTINGS: 2-10, usate la manopola [1] per selezionare l'impostazione, e ripetete le istruzioni ai punti 4-5.

L'impostazione di colore blu che è selezionata usando la manopola [SELECT] è l'impostazione utilizzata correntemente (SYSTEM).



MEMO

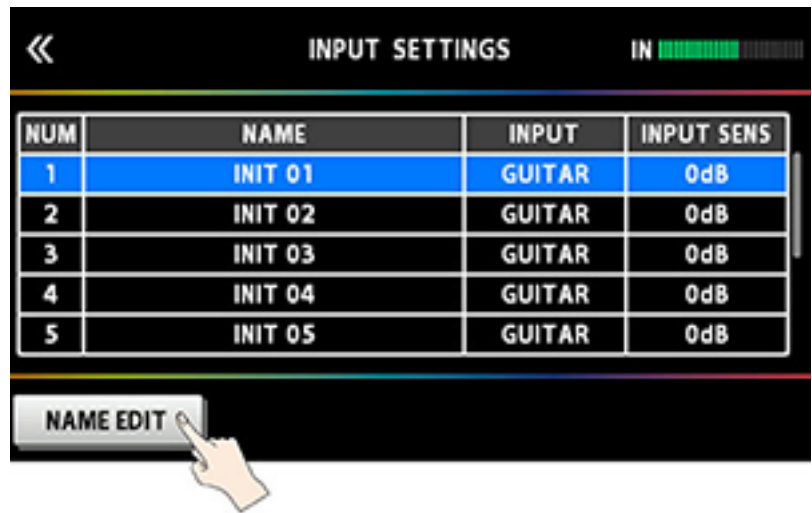
- Potete selezionare INPUT SETTINGS per ogni memoria. Selezionate 1–10 o SYSTEM in INPUT SETTING di MASTER come ultimo componente della catena di effetti.



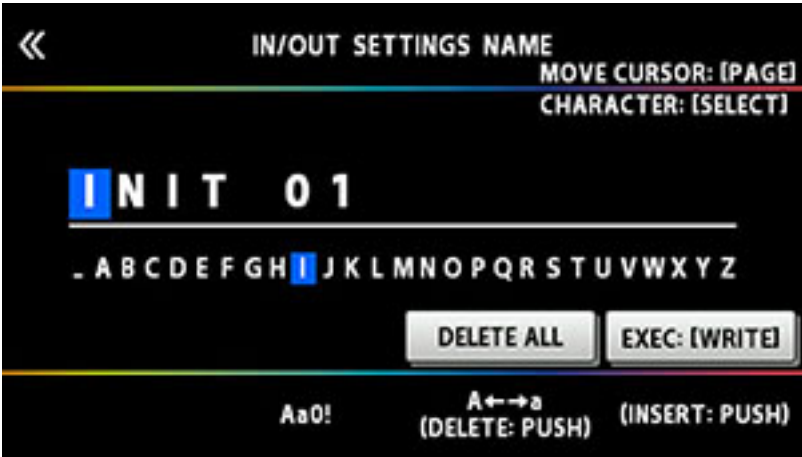
- Potete attribuire un nome e salvare le INPUT SETTINGS: 1–10. Per i dettagli sulle impostazioni, fate riferimento a “Attribuire un nome a INPUT SETTINGS: 1–10 (p. 10)”.

Attribuire un nome a INPUT SETTINGS: 1–10

- 1 Toccate <NAME EDIT> sullo schermo.



- 2 Usate i tasti PAGE [◀] [▶] per muovere il cursore, e poi usate la manopola [SELECT] per cambiare il carattere.



Operazione	Funzione
Ruotate la manopola [2]	Seleziona il tipo di caratteri
Ruotate la manopola [3]	Alterna maiuscole e minuscole
Premete la manopola [3]	Cancella un carattere (Delete)
Premete la manopola [4]	Inserisce uno spazio (Insert)
Ruotate la manopola [SELECT]	Cambia il carattere
Premete il tasto PAGE [◀][▶].	Spostano il cursore
Toccate <DELETE ALL>	Cancella tutti i caratteri

- 3 Toccate <EXEC: [WRITE]>.

MEMO

Potete anche scrivere il nome premendo il tasto [WRITE].

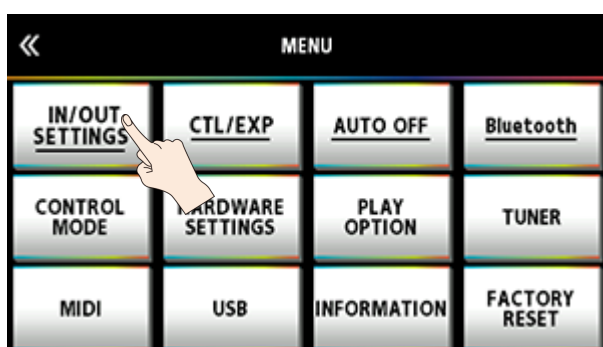


Specificare il tipo di amplificatore collegato

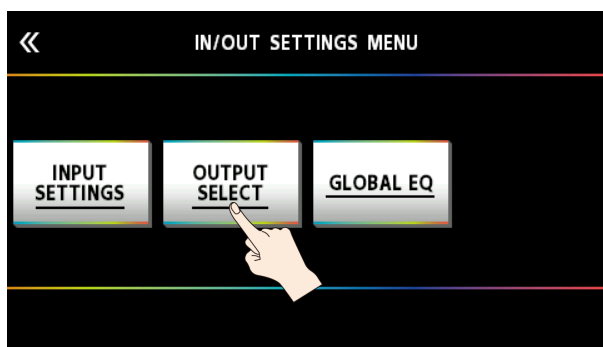
- 1 Premete il tasto [MENU].



- 2 Toccate <IN/OUT SETTINGS> sullo schermo (o premete la manopola [1]).



- 3 Toccate <OUTPUT SETTINGS> sullo schermo (o premete la manopola [2]).



- 4 Ruotate la manopola [4] o la manopola [SELECT] per selezionare la voce che volete impostare.

* Per i dettagli sui tipi di ampli, fate riferimento alla "GX-10 Parameter Guide" (sito web BOSS).

MEMO

Per sfruttare al meglio le capacità del GX-10, vi consigliamo di collegarvi a un ingresso che non sia influenzato da un preamplificatore: per esempio, potreste collegarvi alla presa RETURN invece che alla presa di ingresso della chitarra che è influenzata dal preamplificatore del vostro ampli per chitarra.

Regolare il volume

Usate la manopola [OUTPUT LEVEL] per regolare il volume generale di questa unità.



Il livello di uscita viene visualizzato nella parte superiore destra dello schermo.

Usare l'accordatore

Il GX-10 è dotato di un accordatore monofonico convenzionale che vi permette di accordare il vostro strumento una corda alla volta, e di un accordatore polifonico che vi permette di suonare e accordare tutte le corde vuote simultaneamente.

- 1 Premete contemporaneamente gli interruttori [▼] e [▲].



Appare la schermata dell'accordatore.

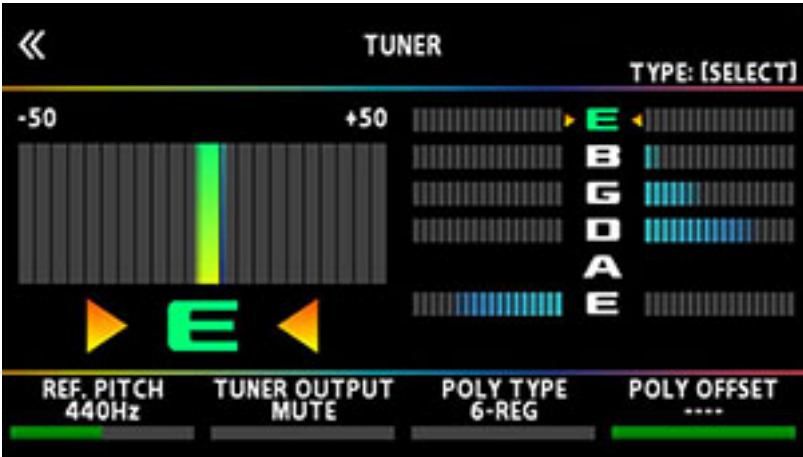
MEMO

- Potete avviare l'accordatore anche dalla schermata Play premendo il tasto PAGE [◀].
→ "Riguardo alla schermata Play (p. 24)"
- Secondo le impostazione di fabbrica, potete muovere il pedale di espressione al minimo per avviare l'accordatore. Vedi "Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione (p. 53)" per sapere come assegnare funzioni differenti.

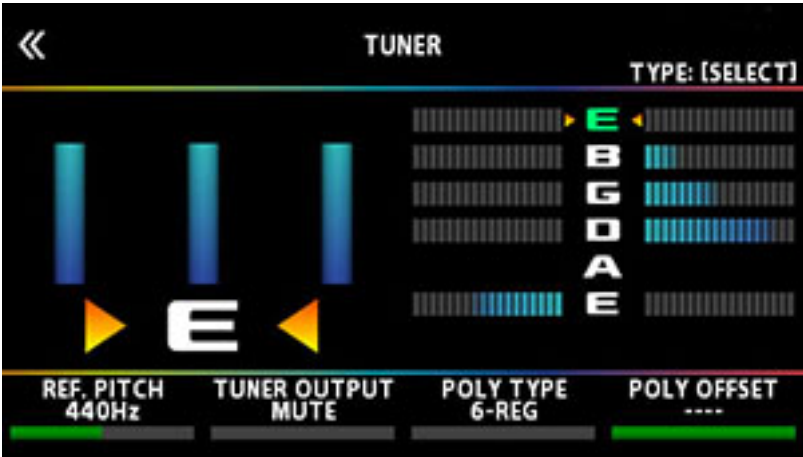
Selezionare il display dell'accordatore

Potete ruotare la manopola [SELECT] per cambiare la schermata dell'accordatore.

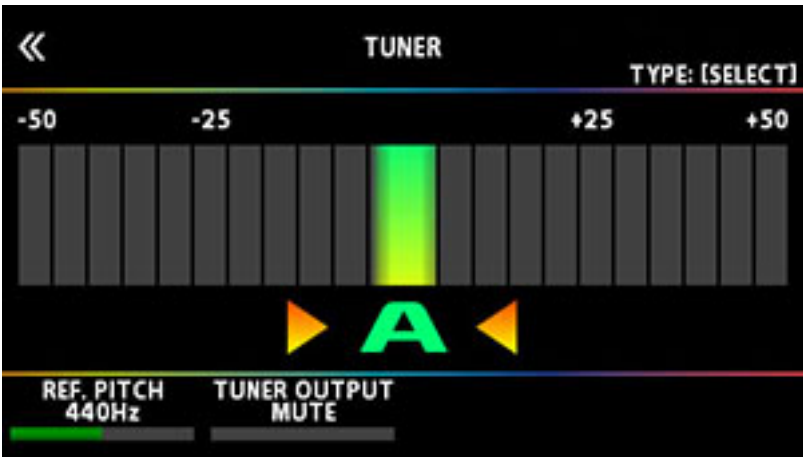
Display monofonico (normale)/polifonico



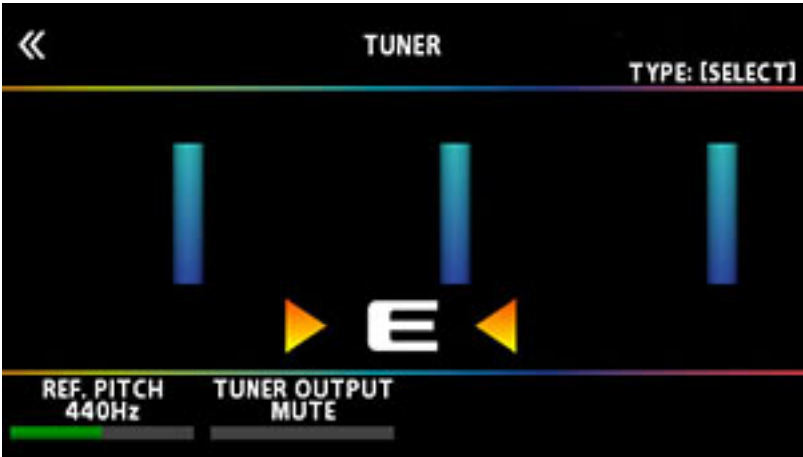
Display monofonico (streaming)/polifonico



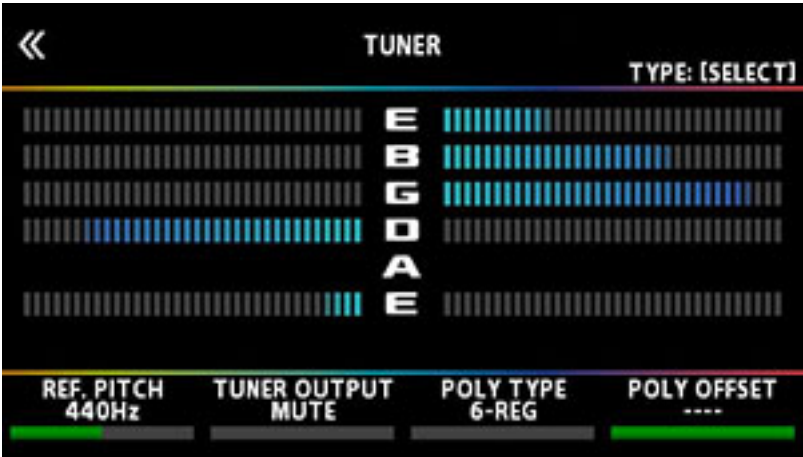
Display monofonico (normale)



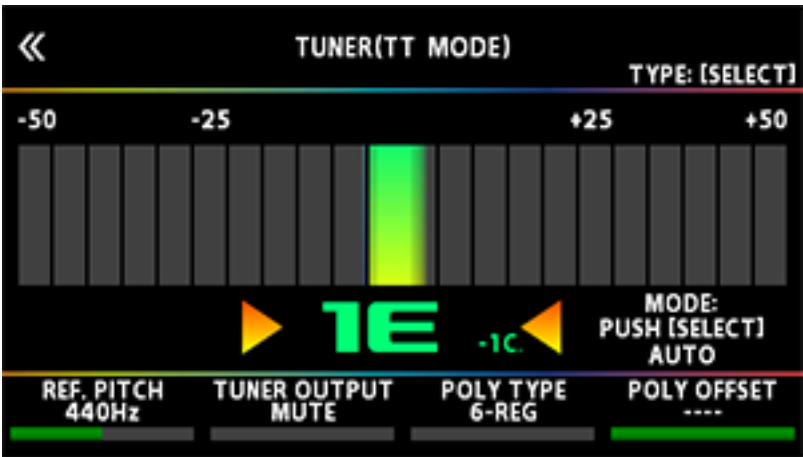
Display monofonico (streaming)



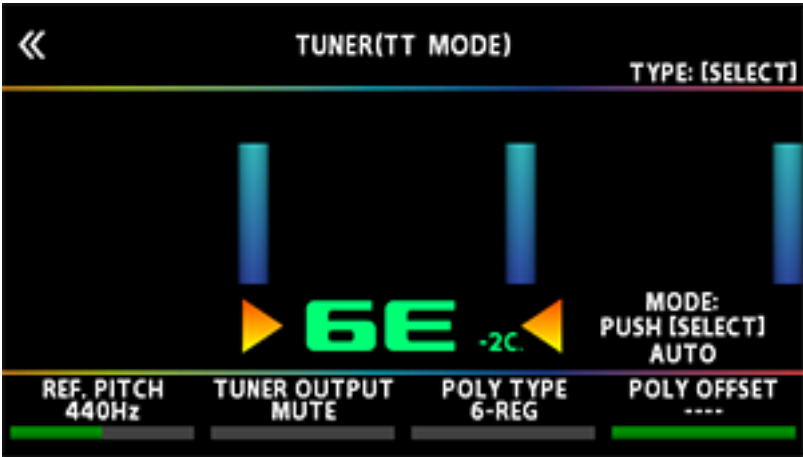
Display polifonico



Display True Temperament (normale)*



Display True Temperament (streaming)*



* Questo è un metodo di accordatura per le chitarre che utilizzano il True Temperament.

Impostazioni dell'accordatore

Per effettuare le impostazioni dell'accordatore, usate le manopole [1]–[4] poste sotto al display.

Manopola	Parametro	Valore	Spiegazione
[1]	REF. PITCH	435–445 Hz (default: 440 Hz)	Specifica l'intonazione di riferimento.
[2]	TUNER OUTPUT	MUTE	Il suono non viene emesso durante l'accordatura.
		BYPASS	Mentre accordate, il suono della chitarra in ingresso nel GX-10 viene emesso senza modifiche. Tutti gli effetti sono disattivati.
		THRU	Vi permette di accordare mentre ascoltate il suono dell'effetto corrente. * Solo per l'accordatore monofonico.
[3]	POLY TYPE	6-REG, 6-DROP D, 7-REG, 7-DROP A, 4-B REG, 5-B REG	Seleziona il tipo di accordatura dell'accordatore polifonico.
[4]	POLY OFFSET	-5--1, ----	Regola l'intonazione di riferimento dell'accordatore polifonico in intervalli di semitono relativamente all'accordatura standard.

Questa sezione spiega le operazioni di base quando state suonando, incluso come selezionare i preset e le memorie User salvate nel GX-10, come attivare e disattivare i singoli effetti, le schermate che sono visualizzate e così via.

Selezionare una memoria

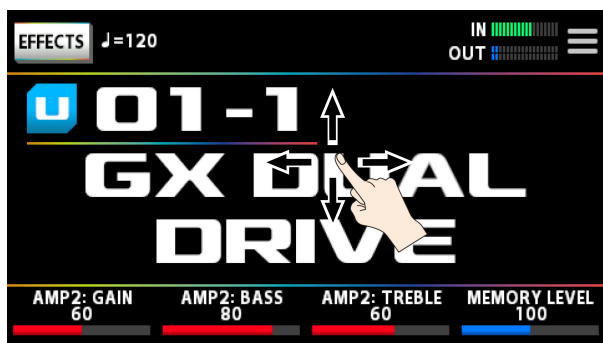
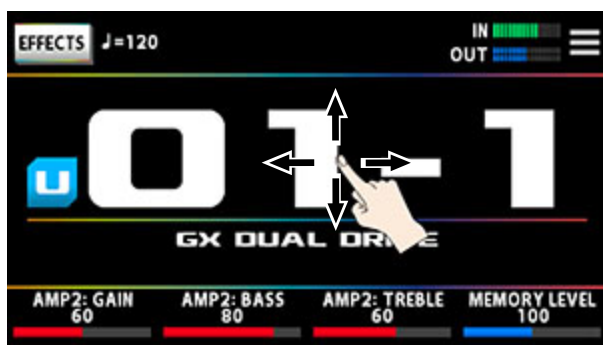
Una combinazione di effetti e le loro impostazioni prende il nome di “memoria”.

Un gruppo di tre memorie viene chiamato “banco”.

Tipo di memoria	Spiegazione
Memoria User (dell'utente) (U01-1–U66-3)	Queste possono essere sovrascritte.
Memoria Preset (preimpostata) (P01-1–P33-3)	Queste non possono essere sovrascritte. Però, potete salvare una memoria Preset nella memoria User, modificare le impostazioni come preferite e salvare la vostra versione modificata nella memoria User.

Selezionare una memoria usando il touch panel

Potete far scorrere il numero della memoria orizzontalmente o verticalmente per cambiare le memorie nella schermata Play che appare all'accensione.



In altre schermate Play, potete cambiare la memoria facendo scorrere orizzontalmente il numero della memoria e il nome della memoria nella parte superiore della schermata.

Selezionare il modo Control

Il modo Control vi permette di scegliere come agire sulle memorie e sugli effetti.

Il GX-10 offre tre modi di controllo.

Fate riferimento alla pagina sui modi Control per conoscere meglio il funzionamento di ognuno.

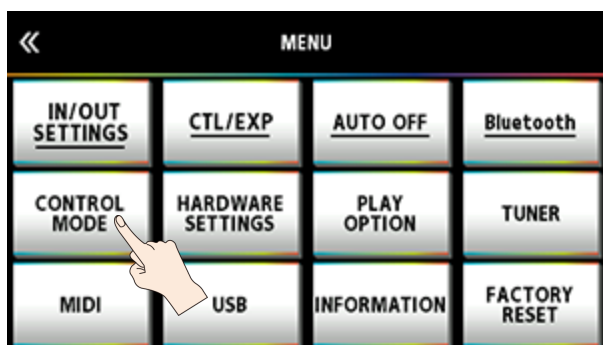
Modo Control	Spiegazione
UP/DOWN (modo su/giù) (p. 18)	In questo modo, le memorie cambiano in sequenza. * Questa è l'impostazione di fabbrica.
BANK NUM (modo banco/numero) (p. 19)	Questo modo cambia le memorie 1–3 di ogni banco. In questo modo, premete gli interruttori [▼] e [▲] o gli interruttori [▲] e [C1] insieme per cambiare i banchi.

Modo Control	Spiegazione
MANUAL (modo manuale) (p. 21)	Questo modo serve a utilizzare le funzioni assegnate a ogni interruttore.

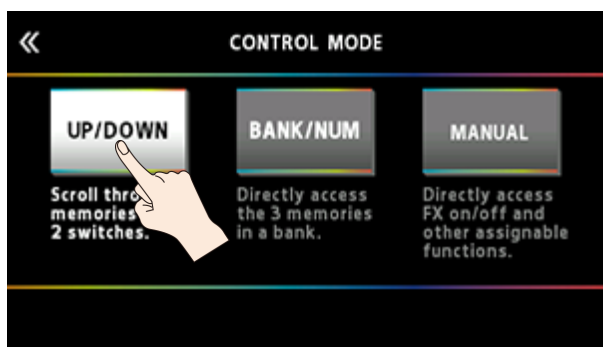
- 1 Premete il tasto [MENU].



- 2 Toccate <CONTROL MODE> nello schermo.



- 3 Toccate le icone nella schermata per selezionare il modo di controllo.



UP/DOWN (modo su/giù)

In questo modo, le memorie cambiano in sequenza.

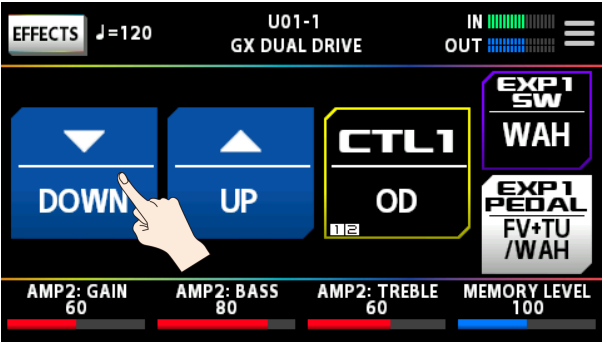
* Questa è l'impostazione di fabbrica.



Interruttore [▼]	Interruttore [▲]	Interruttore [C1]
Seleziona la memoria precedente.	Seleziona la memoria successiva.	Agisce sulla funzione assegnata.

MEMO

- Potete cambiare le memorie anche ruotando la manopola [SELECT] sotto al display.
- Il display del modo Control vi permette di cambiare le memorie toccando DOWN o UP.



BANK NUM (modo banco/numero)

Usate questo modo per cambiare le tre memorie salvate in questa unità.
Questo vi permette di cambiare i banchi e richiamare memorie specifiche.

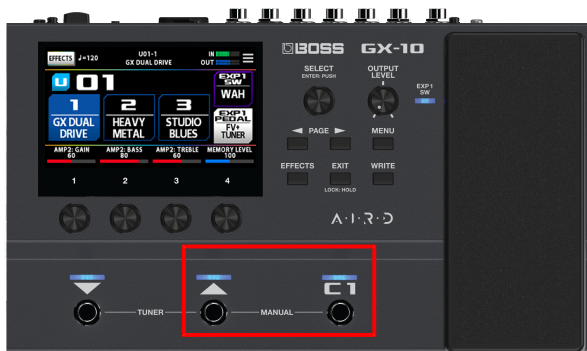


Interruttore [▼]	Interruttore [▲]	Interruttore [C1]
Seleziona la prima memoria nello stesso banco.	Seleziona la seconda memoria nello stesso banco.	Seleziona la terza memoria nello stesso banco.

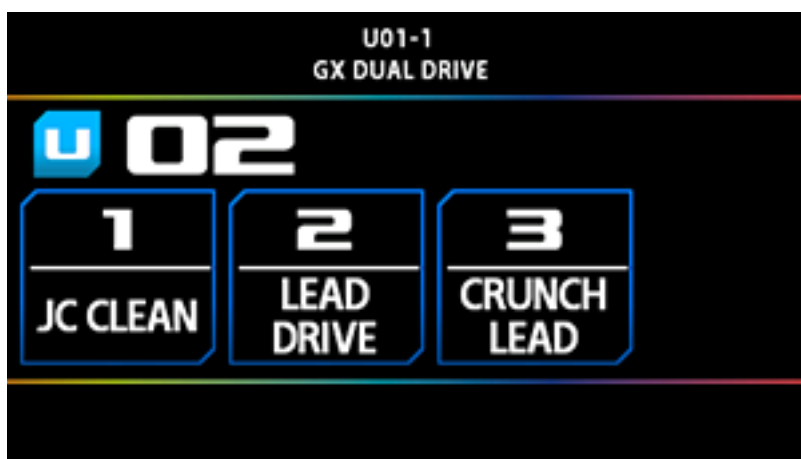
Cambiare i banchi e le memorie

Questa spiegazione mostra come passare da 01-1 a 02-3.

- 1 In modo banco/numero, premete contemporaneamente gli interruttori [▲] e [C1].



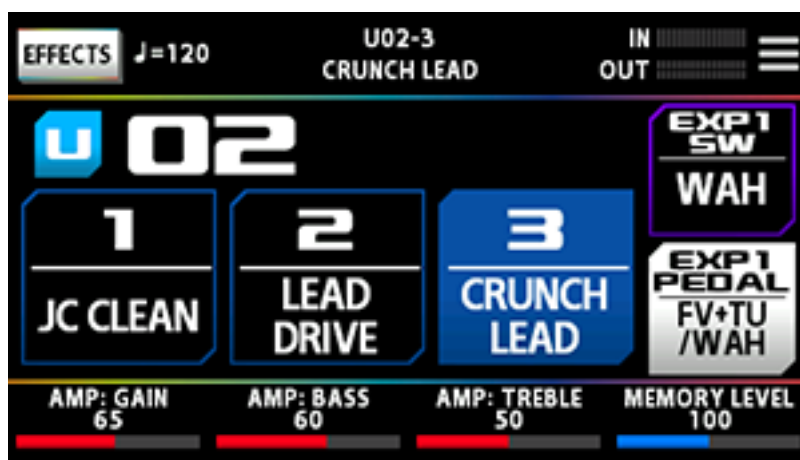
Il banco successivo (02) e le memorie (1–3) sono visualizzati in una finestra a comparsa, come illustrato sotto.



- 2 Premete l'interruttore [C1] che corrisponde al numero della memoria 3.

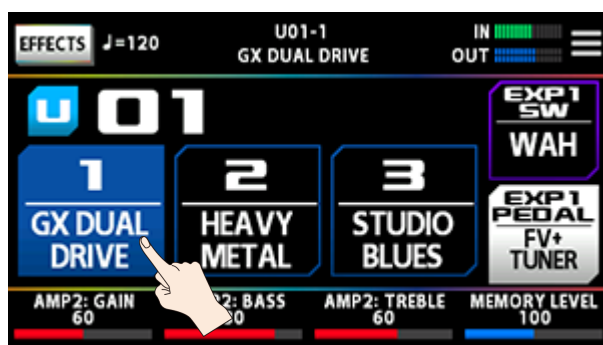


Questo porta al banco numero 02 e alla memoria numero 3.



MEMO

- Usate l'impostazione PLAY OPTION per stabilire se la memoria deve cambiare istantaneamente quando passate a un banco differente, o dopo aver effettivamente selezionato la memoria.
- Potete usare la funzione del numero corrente solo in modo BANK/NUM. Per i dettagli su PLAY OPTION e sulla funzione del numero corrente, fate riferimento alla "GX-10 Parameter Guide" (sito web BOSS).
- Potete cambiare le memorie anche ruotando la manopola [SELECT] sotto al display.
- Toccate le memorie sullo schermo per selezionarle.



MANUAL (modo manuale)

Questo modo serve a utilizzare le funzioni assegnate a ogni interruttore. L'impostazione può essere cambiata per ogni memoria e per il sistema.



Interruttore [▼]	Interruttore [▲]	Interruttore [C1]
Agisce sulla funzione assegnata.	Agisce sulla funzione assegnata.	Agisce sulla funzione assegnata.

Potete usare il metodo illustrato sotto per passare al modo manuale, oltre ad accedere al modo della schermata MENU che appare in “[Selezionare il modo Control \(p. 17\)](#)”.

- 1 In modo su/giù, premete contemporaneamente gli interruttori [▲] e [C1].
- * Per effettuare questo da un pedale esterno, assegnate una funzione come illustrato in “[Assegnare una funzione \(p. 53\)](#)”.

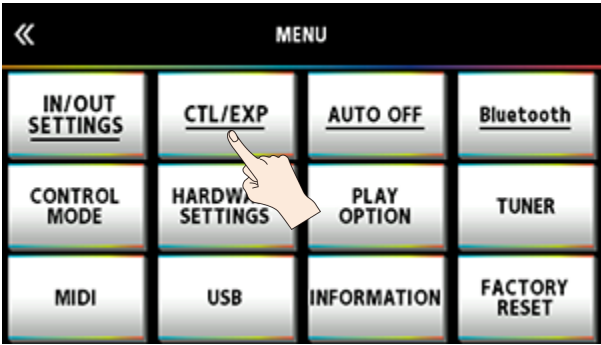
Assegnare gli interruttori in modo Manual

In modo Manual, le funzioni che sono assegnate agli interruttori [▼][▲][C1] possono essere cambiate come segue.

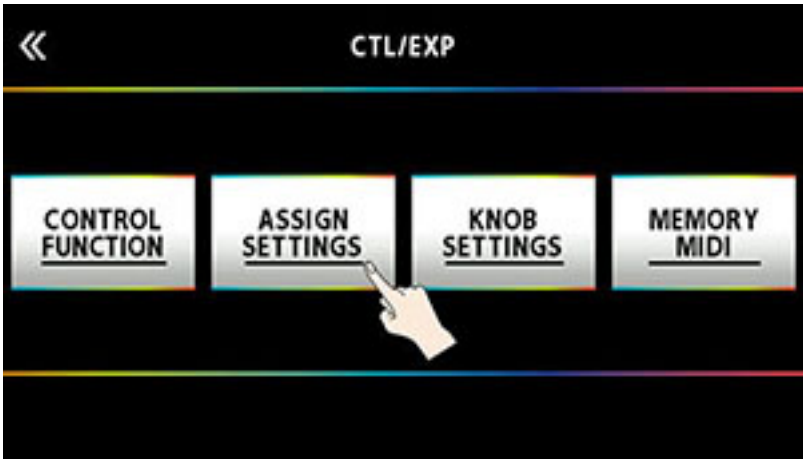
- 1 Premete il tasto [MENU].



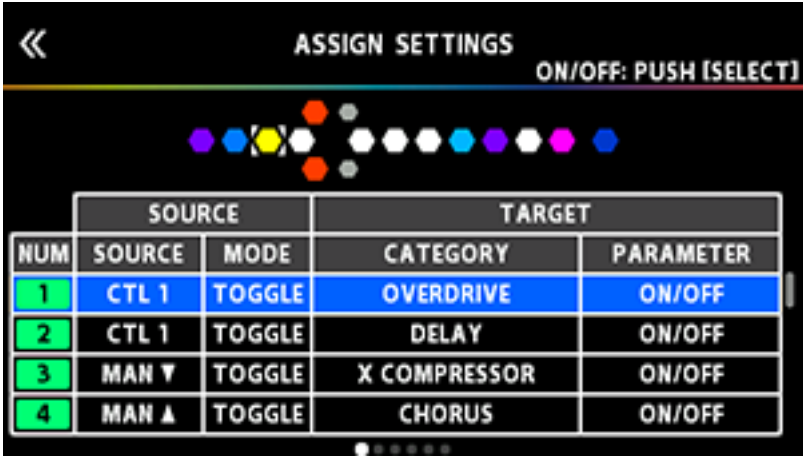
- 2 Toccate <CTL/EXP>.



- 3 Toccate <ASSIGN SETTINGS>.

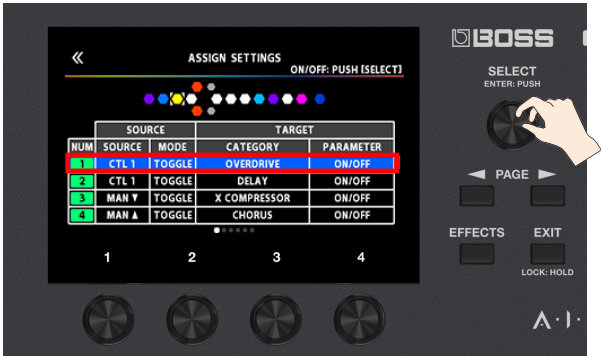


Appare la schermata ASSIGN SETTINGS.



- 4 Ruotate la manopola [SELECT] per selezionare ASSIGN NUMBER (NUM).

Ruotando la manopola si sposta verticalmente la voce selezionata.

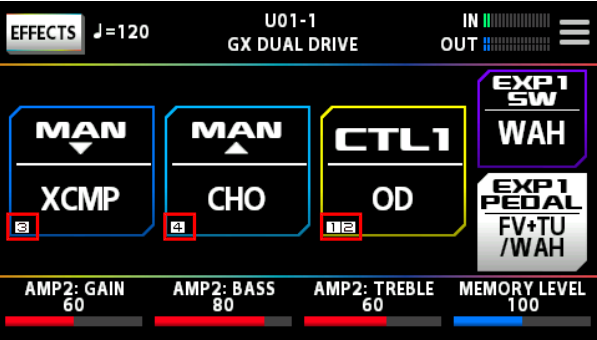


- 5 Usate le manopole [1]–[4] per selezionare i parametri o modificare i valori.

Manopola	Impostazione	Spiegazione
[1]	SOURCE	Seleziona l'interruttore a cui è assegnata la funzione in modo Manual.

Manopola	Impostazione	Spiegazione
[2]	MODE	Seleziona il modo operativo dell'interruttore a pedale che avete selezionato usando la manopola [1]. TOGGLE: Alterna l'impostazione tra On e Off (acceso/spento) a ogni pressione dell'interruttore pedale. MOMENT: L'impostazione normalmente è disattivata, ma si attiva quando premete l'interruttore a pedale.
[3]	CATEGORY	Seleziona l'effetto da controllare dall'interruttore a pedale.
[4]	PARAMETER	Seleziona il parametro dell'effetto che avete selezionato usando la manopola [3] che volete controllare con l'interruttore a pedale.

Ogni ASSIGN NUMBER (NUM) per le impostazioni assegnate ad ognuno degli interruttori appare nella schermata del modo Control.



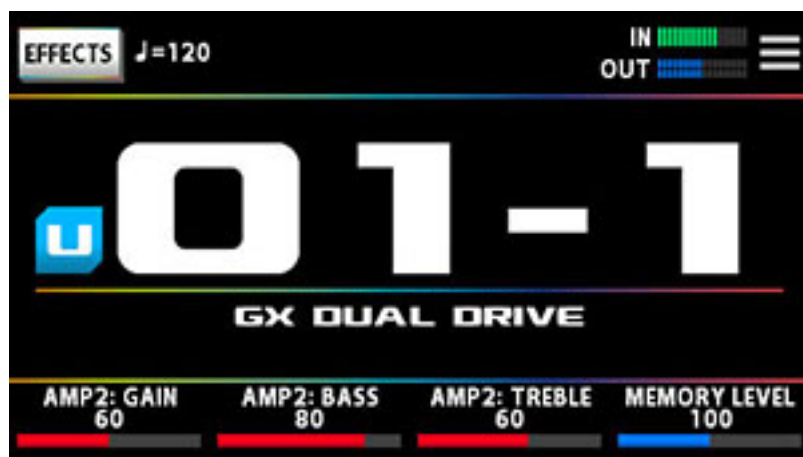
Nella schermata ASSIGN SETTINGS, potete assegnare varie funzioni ad eccezione delle funzioni dell'interruttore a pedale usate in modo manuale. Per i dettagli, fate riferimento a “ASSIGN SETTING (p. 55)”.

Riguardo alla schermata Play

La schermata che appare subito dopo l'accensione prende il nome di “schermata Play”.
Potete premere i tasti PAGE [◀] [▶] per alternare tra i modi di visualizzazione della schermata Play (modo di visualizzazione accordatore ↔ numero della memoria ↔ modo di visualizzazione nome della memoria ↔ modo di controllo ↔ modo Chain).



Modo di visualizzazione numero della memoria (il modo di visualizzazione impostato in fabbrica)

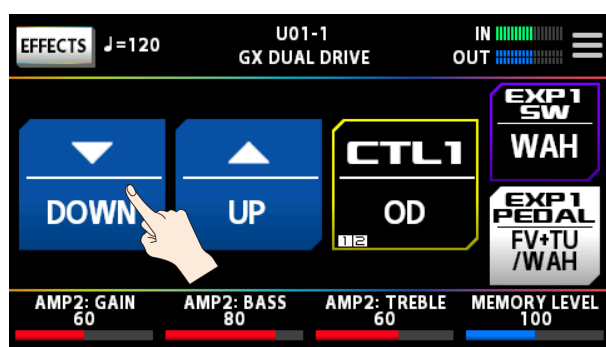


Modo di visualizzazione del nome della memoria



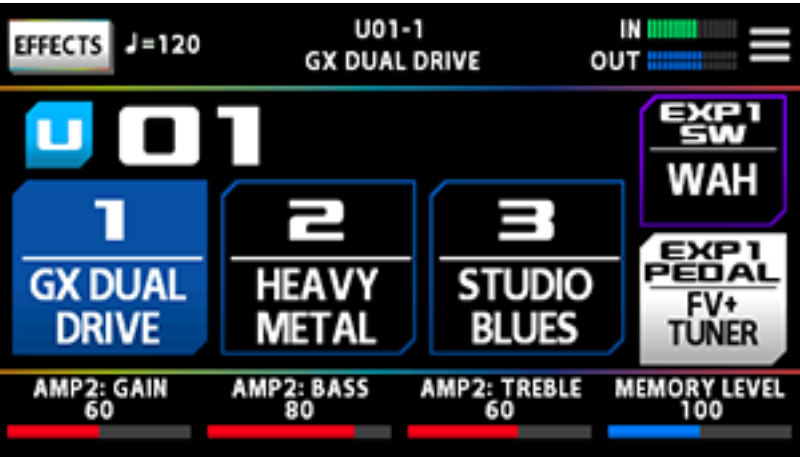
Modo Control

Potete toccare lo schermo per selezionare le memorie e agire sulle funzioni assegnate, nello stesso modo in cui utilizzate gli interruttori a pedale del pannello superiore.



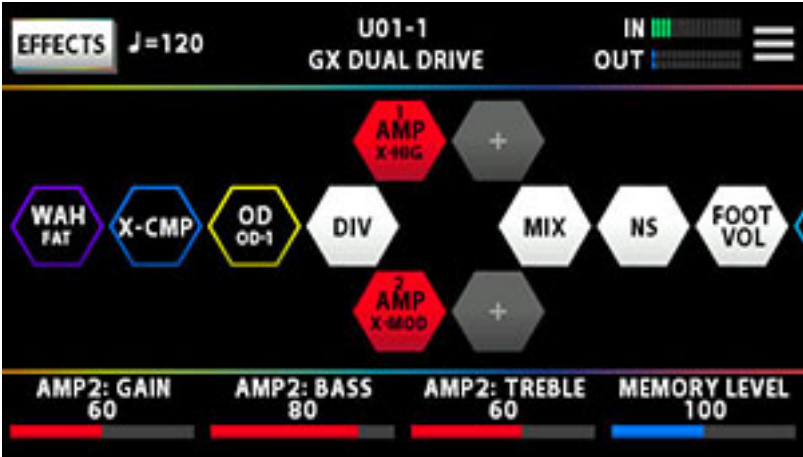
MEMO

L’unità mostra il modo Control quando tornate alla schermata Play dopo aver selezionato **BANK NUM (modo banco/numero)** (p. 19).



Modo Chain

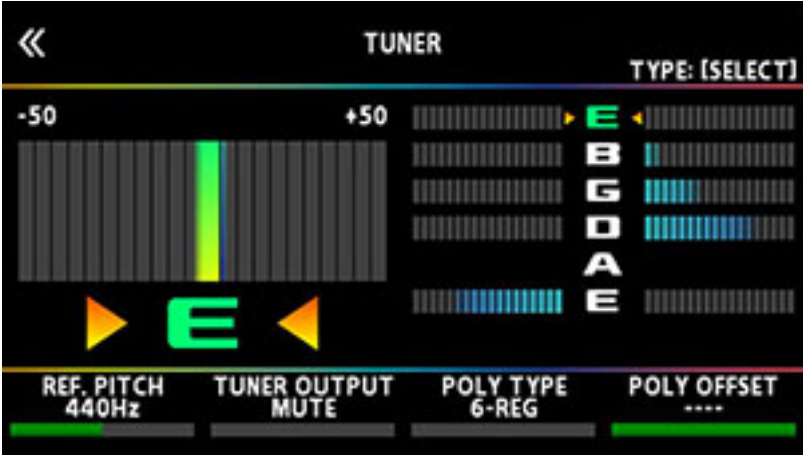
Mostra come sono organizzati gli effetti nella memoria selezionata.



* Non potete modificare le concatenazioni di effetti toccando lo schermo nella schermata Play quando siete in modo Chain. Toccate l'icona <EFFECTS> in alto a sinistra, o premete il tasto [EFFECTS] per accedere al modo di modifica. Per i dettagli, fate riferimento a “Procedura di base di modifica dell’effetto (p. 29)”.

Modo accordatore

Dal modo di visualizzazione del numero della memoria, premete il tasto [◀] per visualizzare questa modalità.



MEMO

Trascinate ogni parametro nella parte inferiore dello schermo verso sinistra o verso destra per cambiare il valore. Potete anche usare le manopole [1]–[4] sotto allo schermo per cambiare i valori.



Assegnare i parametri preferiti alle manopole [1]–[4]

Ecco come assegnare i parametri che vengono controllati dalle manopole [1]–[4] mentre è visualizzata la schermata Play.

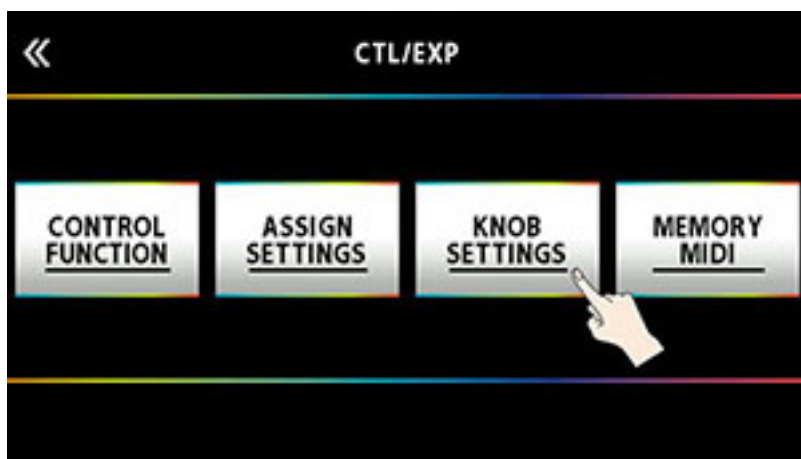
- 1 Premete il tasto [MENU].



- 2 Toccate <CTL/EXP>.

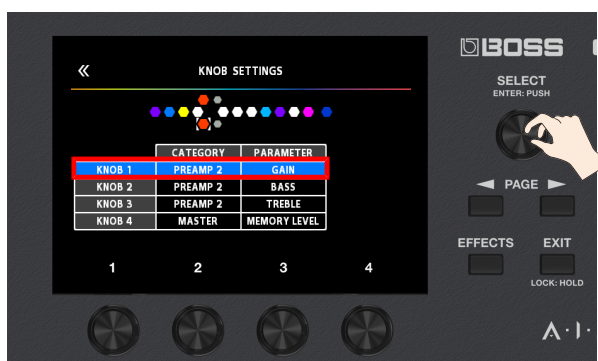


- 3 Toccate <KNOB SETTINGS>.



- 4 Ruotate la manopola [SELECT] per selezionare la manopola che volete impostare.

Ruotando la manopola si sposta verticalmente la voce selezionata.



- 5 Usate le manopole [2] e [3] per modificare le impostazioni dei parametri selezionati (CATEGORY, TARGET) per ogni manopola.

Per i parametri impostabili, fate riferimento a "Lista dei TARGET (p. 62)".

Modifiche: Effetti

Questa sezione spiega come ordinare gli effetti, come modificare singoli effetti, come salvarli in memoria dopo le modifiche e così via.

Procedura di base di modifica dell'effetto

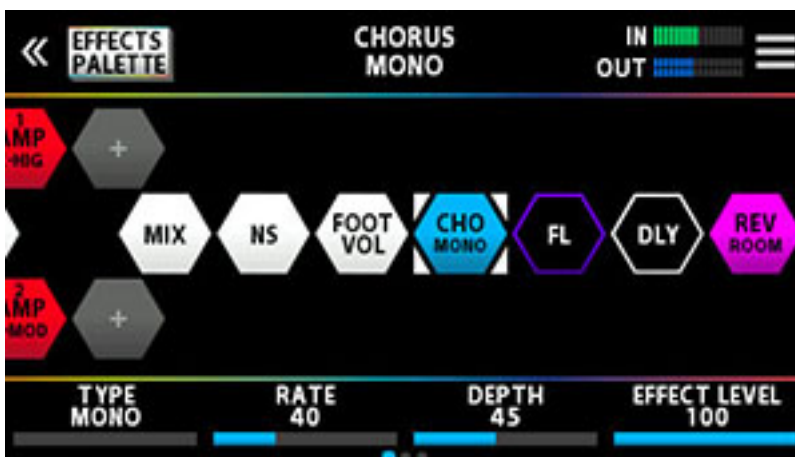
Schermata Effect Chain

La schermata Effect Chain mostra tutti gli effetti usati dalla memoria selezionata, insieme all'uscita, alla disposizione di send/return (Effect Chain) e così via. Potete modificare selezionando l'icona dell'effetto che volete modificare dalla concatenazione di effetti.

- 1 **Toccate <EFFECTS> in alto a sinistra nello schermo.**



Appare la schermata della concatenazione di effetti.



- 2 **Toccate l'icona dell'effetto che volete modificare.**

L'effetto si attiva/disattiva ogni volta che toccate l'icona.

On (attivo)



Off
(disattivato)

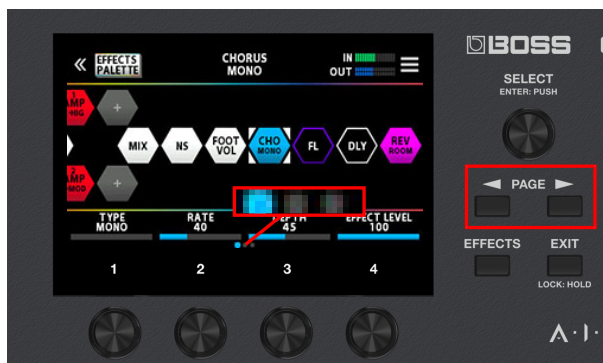


MEMO

Potete aprire la schermata Effect Chain anche premendo il tasto [EFFECTS].

3 Trascinate ogni parametro al fondo dello schermo verso sinistra o verso destra per cambiare il valore.

Usate i tasti PAGE [◀] [▶] per alternare i parametri che volete modificare. La pagina corrente è indicata in basso al centro della schermata.



* Il numero di parametri e di pagine differisce a seconda dell'effetto.

MEMO

Potete anche usare le manopole [1]–[4] per cambiare i valori che appaiono al fondo del display. Per cambiare un valore in intervalli più grandi, ruotate una manopola mentre la premete.

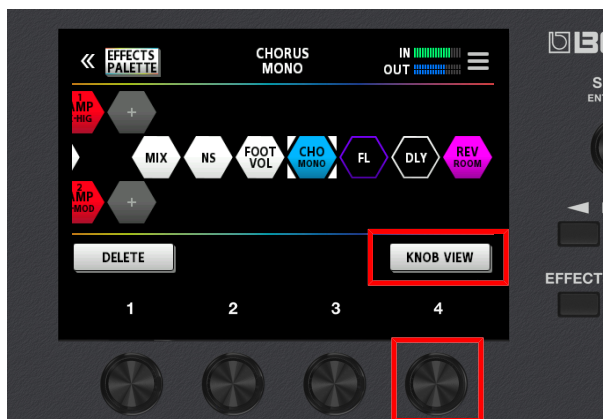
Schermata di modifica

Mostra tutti i parametri che potete modificare per ogni effetto.

1 Toccate l'icona dell'effetto che volete modificare nella concatenazione di effetti, che appare al centro dello schermo.

2 Toccate <≡> nella parte superiore destra dello schermo.

3 Toccate <KNOB VIEW> (o premete la manopola [4]).

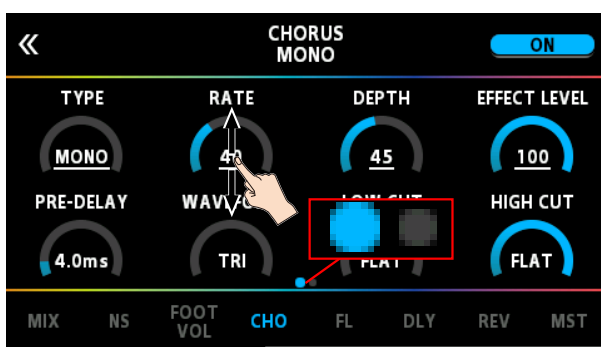


Appare la schermata di modifica (KNOB VIEW).

MEMO

Potete visualizzare la schermata di modifica (KNOB VIEW) anche toccando l'icona dell'effetto che volete modificare al punto 1, e poi premere prolungatamente il tasto [SELECT].

- 4 Trascinate le icone dei parametri verso l'alto o verso il basso per cambiare i loro valori.



Usate i tasti PAGE [◀] [▶] per alternare i parametri che volete modificare. La pagina corrente è indicata in basso al centro della schermata.

MEMO

Toccate il nome di un effetto al fondo dello schermo per modificare quell'effetto.



Posizionamento degli effetti

Muovendo le icone che rappresentano gli effetti, send/return e così via, potete cambiare liberamente l'ordine in cui sono posizionati gli effetti, o disporli in parallelo.

Potete organizzare sino a 15 effetti e dispositivi funzionali come DIVIDER/MIXER, LOOPER, SEND/RETURN e così via all'interno della catena di effetti.

Numero massimo di effetti e dispositivi funzionali che possono essere posizionati

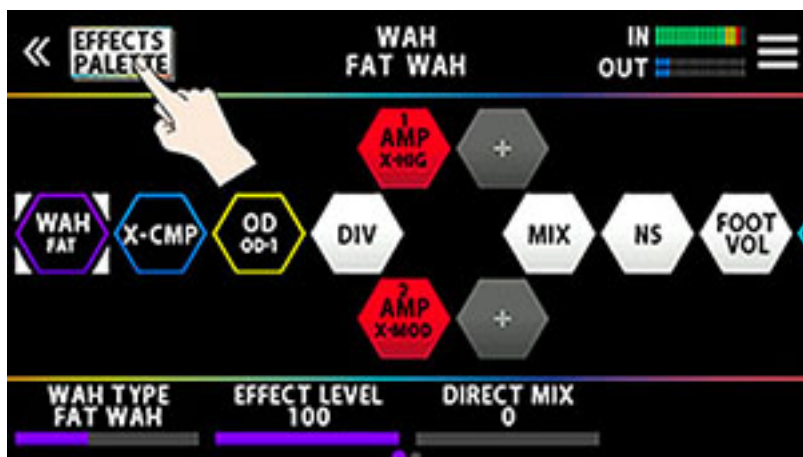
Tipo	Limite superiore di effetti che possono essere posizionati
Stesso effetto	9
AMP	2
LOOPER	1
DIVIDER/MIXER	1
SEND/RETURN	1

MEMO

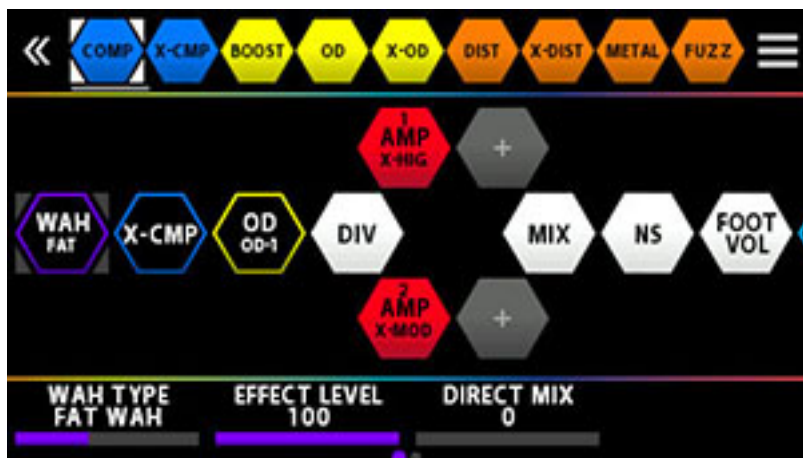
A causa dei limiti di capacità del DSP, potreste non essere in grado di inserire o sovrascrivere un effetto, anche quando il numero di effetti connessi rientra nei limiti. Se la capacità del DSP è insufficiente, l'icona del nuovo effetto che state cercando di posizionare nella catena appare in grigio, e non potete posizionare l'effetto. Per posizionare un nuovo effetto, dovete cancellarne uno esistente.

Aggiungere effetti alla concatenazione (Insert)

- 1 Toccate <EFFECTS PALETTE>.

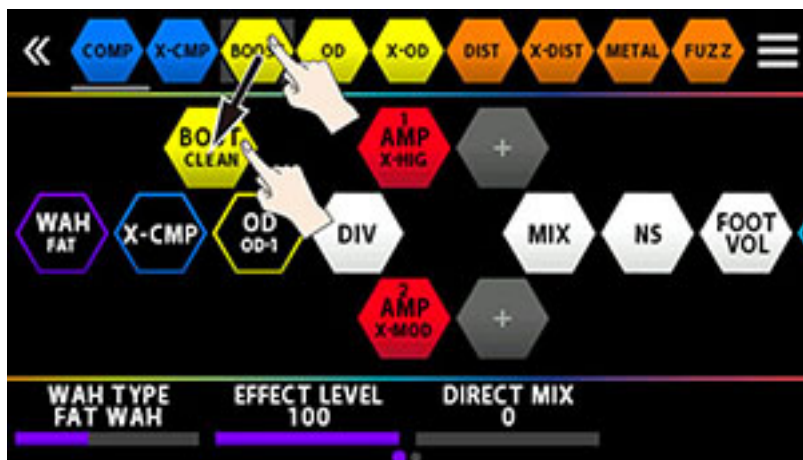


Le icone che rappresentano tutti gli effetti che potete usare con il GX-10 vengono visualizzate nella fila superiore dello schermo. Gli effetti per basso sono visualizzati dopo quelli per chitarra.

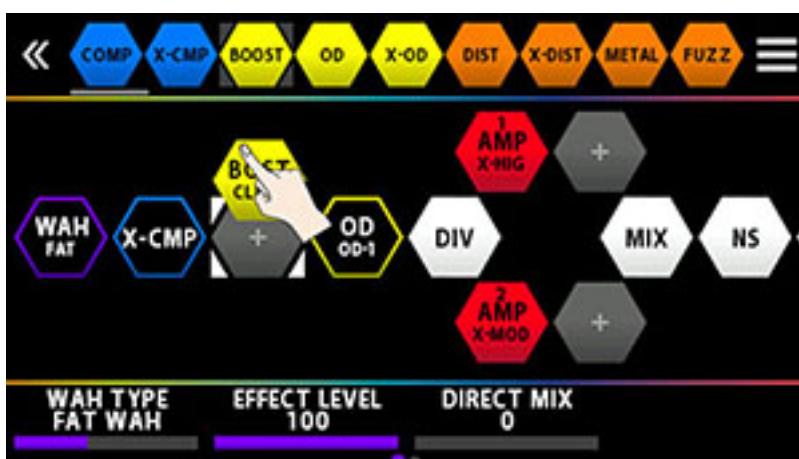


- 2 Trascinate le icone degli effetti dalla fila superiore nella posizione desiderata nella zona centrale dello schermo (la catena di effetti).

Questo esempio mostra come posizionare l'effetto BOOST tra X-CMP e OD.



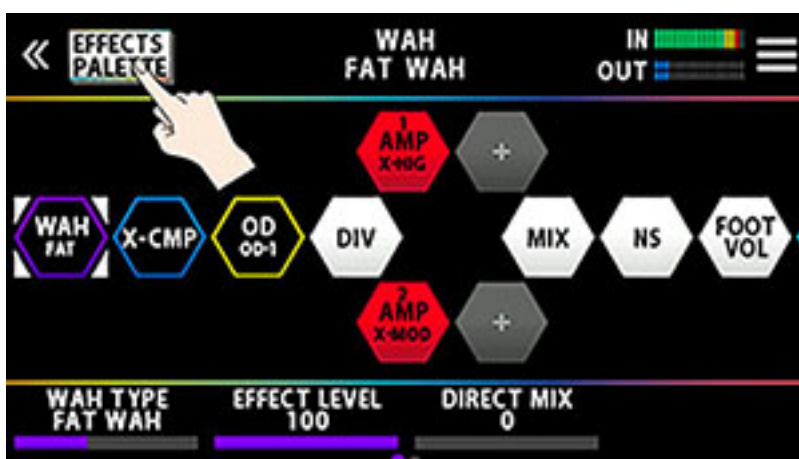
- 3 Quando appare l'icona "+", sollevate il dito che state usando per trascinare l'icona.



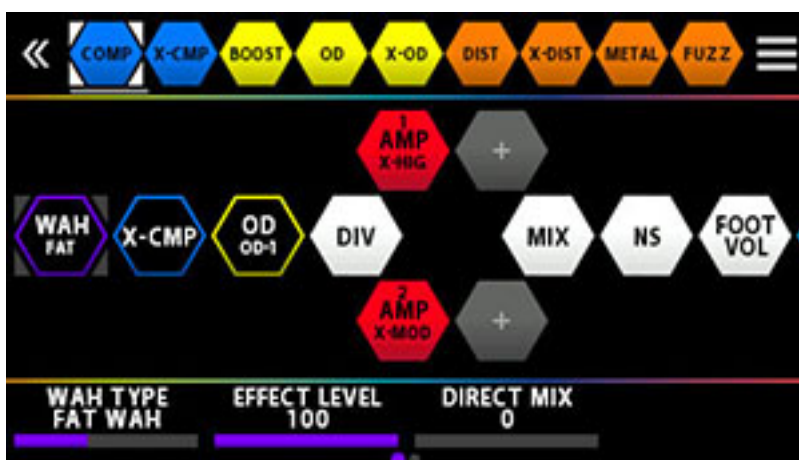
Questo posiziona BOOST tra X-CMP e OD.

Sostituire effetti nella catena con altri effetti (sovrascrivere)

- 1 Toccate <EFFECTS PALETTE>.

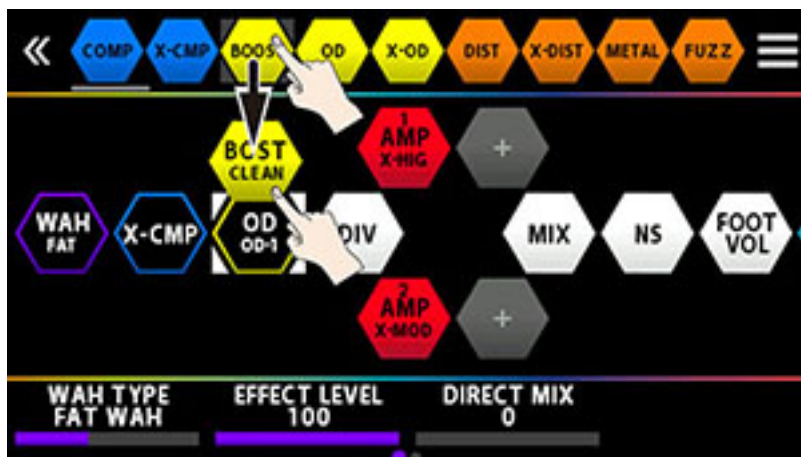


Le icone che rappresentano tutti gli effetti che potete usare con il GX-10 vengono visualizzate nella fila superiore dello schermo.

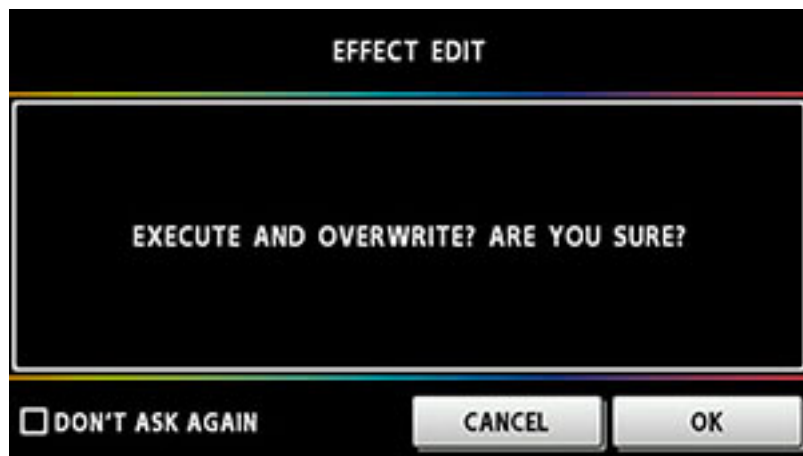


- 2 Trascinate l'icona di un effetto dalla fila superiore dello schermo sopra all'effetto che volete sostituire.

In questo esempio, sostituiamo OD nella catena effetti con BOOST.

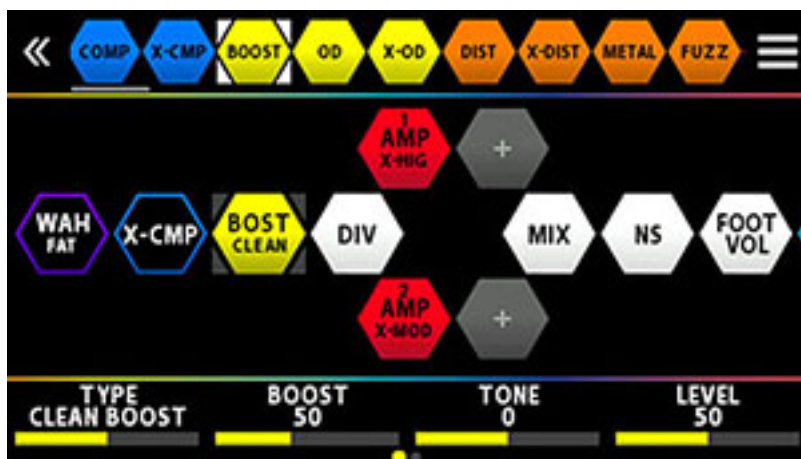


Appare un messaggio di conferma quando sollevate il dito.



- 3 Toccate <OK>.

L'effetto OD nella catena ora è sostituito da BOOST.

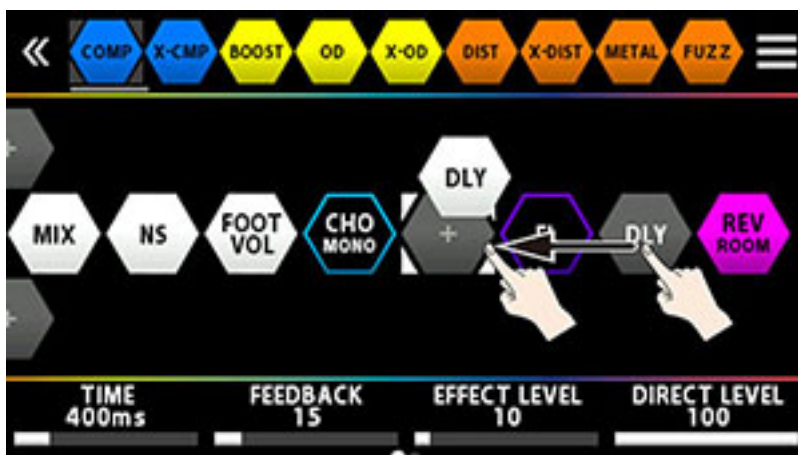


MEMO

- Potete ruotare la manopola [SELECT] per selezionare le icone degli effetti nella fila superiore. Potete anche premere la manopola [SELECT] per inserire un effetto dopo l'icona che avete selezionato nella catena effetti.
- Premete la manopola [SELECT] mentre tenete premuto il tasto [EFFECTS] per sovrascrivere l'icona che avete selezionato nella catena effetti.
- Toccate l'opzione ☐ di <DON'T SHOW AGAIN> in basso a sinistra nella schermata, e poi toccate <OK> se d'ora in avanti volete cancellare senza visualizzare il messaggio di conferma.

Spostare gli effetti nella concatenazione

- 1 Tenete premuta un'icona e trascinatela da sinistra verso destra per cambiare l'ordine degli effetti nella concatenazione.

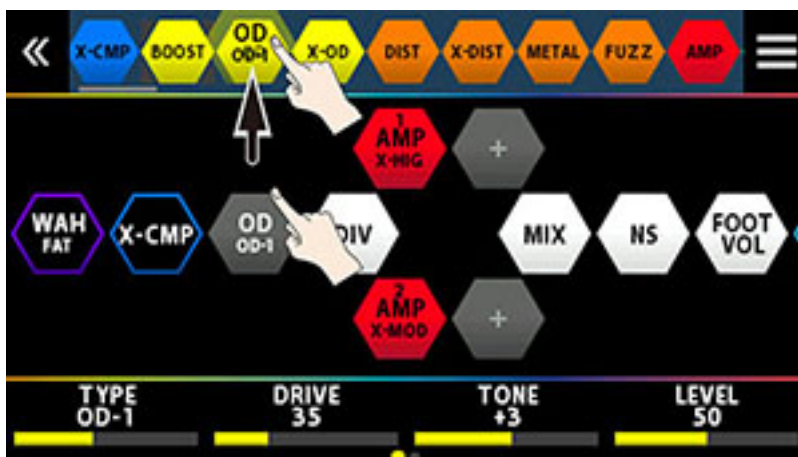


MEMO

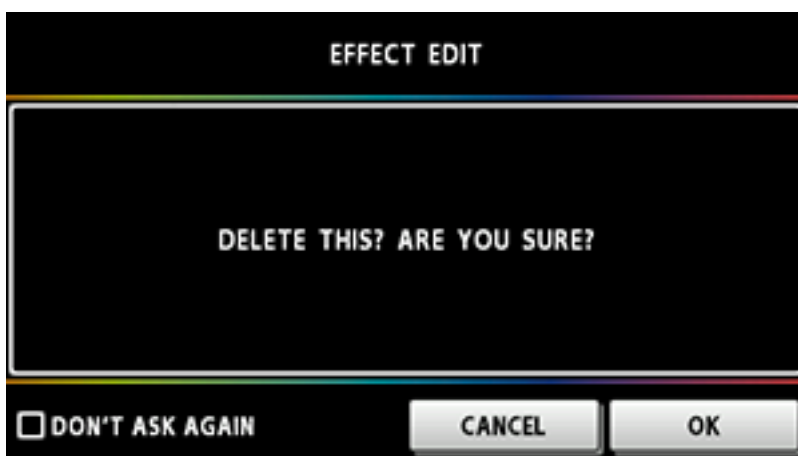
Con l'icona dell'effetto selezionata, tenete premuta e ruotate la manopola [SELECT] per muovere l'effetto.

Cancellare gli effetti dalla catena

- 1 Tenete premuto l'icona dell'effetto che volete cancellare nella concatenazione di effetti al centro della schermata, e trascinatela nella fila superiore dello schermo.
- 2 Sollevate il dito dall'icona quando lo sfondo dell'effetto nella fila superiore è evidenziato in blu.



Appare un messaggio di conferma.



Modifiche: Effetti

3 Toccate <OK> (o premete la manopola [4]).

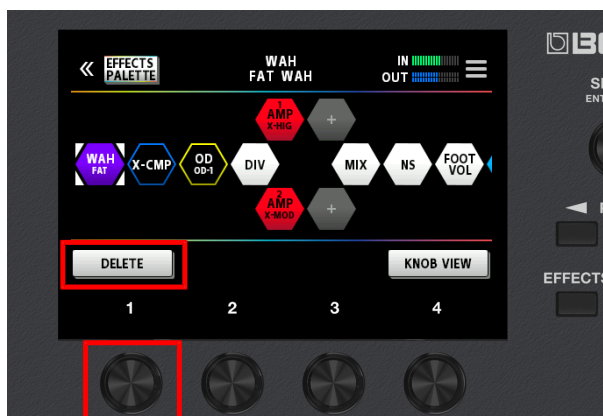
Per annullare, toccate <CANCEL> o premete la manopola [3].

Potete anche usare il metodo seguente per cancellare un effetto.

1 Toccate l'icona dell'effetto che volete cancellare nella concatenazione di effetti, che appare al centro dello schermo.

2 Toccate nella parte superiore destra dello schermo.

3 Toccate <DELETE> (o premete la manopola [1]).



Appare un messaggio di conferma.



4 Toccate <OK> (o premete la manopola [4]).

Per annullare, toccate <CANCEL> o premete la manopola [3].

MEMO

Toccate l'opzione di ☐ DON'T SHOW AGAIN in basso a sinistra nella schermata, e poi toccate <OK> se d'ora in avanti volete cancellare senza visualizzare il messaggio di conferma.

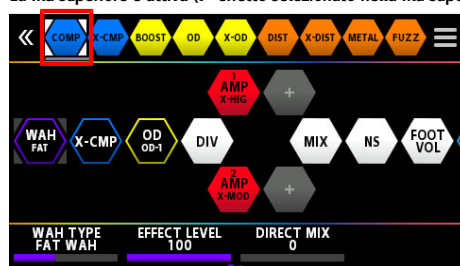
Riordinare gli effetti agendo sui tasti o le manopole

Potete usare i tasti e le manopole per inserire, sovrascrivere e cancellare gli effetti, senza usare il pannello sensibile al tocco.

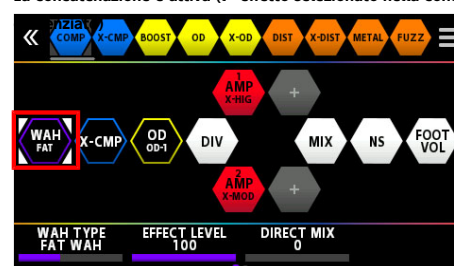
Inserire

- 1 Premete il tasto [EFFECTS] per alternare tra la fila superiore e la concatenazione.

La fila superiore è attiva (l'effetto selezionato nella fila superiore è evidenziato)



La concatenazione è attiva (l'effetto selezionato nella concatenazione è)



Alternate con il tasto
[EFFECTS]

- 2 Usate la manopola [SELECT] per selezionare l'effetto appena prima della posizione in cui volete aggiungere l'effetto dalla fila superiore.
- 3 Premete il tasto [EFFECTS] per attivare la fila superiore.
- 4 Usate la manopola [SELECT] per selezionare l'effetto che volete posizionare dalla fila superiore.
- 5 Premete il tasto [SELECT].

L'effetto che avete selezionato nella fila superiore viene posizionato dopo l'effetto che avete selezionato nella catena.

Sovrascrivere

- 1 Premete il tasto [EFFECTS] per attivare la fila superiore.
- 2 Usate la manopola [SELECT] per selezionare l'effetto che volete posizionare dalla fila superiore nella concatenazione.
- 3 Premete il tasto [EFFECTS] per attivare la concatenazione.
- 4 Usate la manopola [SELECT] per selezionare l'effetto che volete sostituire con l'effetto selezionato nella fila superiore.
- 5 Premete il tasto [EFFECTS] per attivare nuovamente la fila superiore, e premete la manopola [SELECT] mentre tenete premuto il tasto [EFFECTS].

L'effetto che avete selezionato nella concatenazione viene sostituito dall'effetto che avete selezionato nella fila superiore.

Cancellazione

- 1 Premete il tasto [EFFECTS] per attivare la concatenazione.
- 2 Usate la manopola [SELECT] per selezionare l'effetto che volete cancellare.
- 3 Tenete premuto il tasto [EXIT] e premete la manopola [SELECT].

L'effetto che avete selezionato nella concatenazione ora viene cancellato.

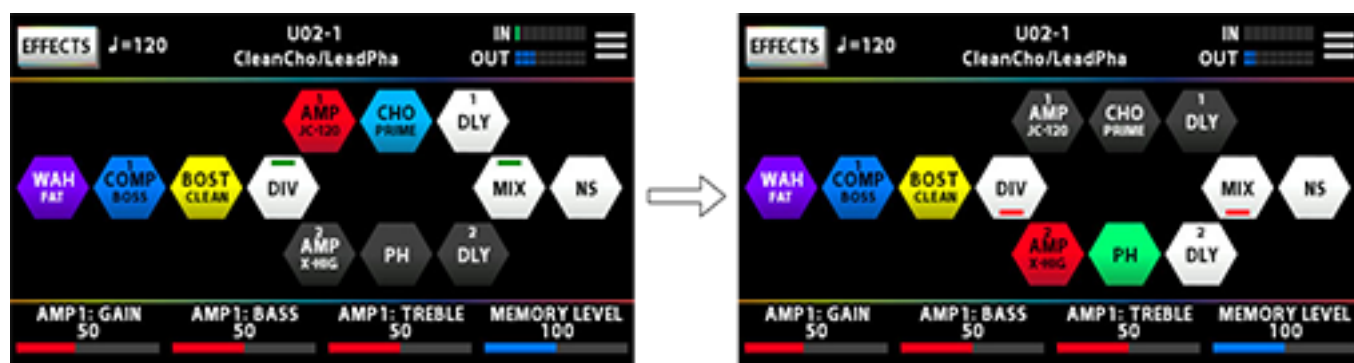
Cambiare i timbri senza interrompere il suono

Usare DIVIDER e MIXER nella stessa memoria

Posizionate lo stesso tipo di effetto in parallelo e usate DIVIDER per alternare tra i canali A e B.

Esempio:

Passare da un suono clean che usa un chorus e un delay intenso ad un suono crunch high-gain che usa un phaser e un leggero delay.



Le impostazioni dell'effetto usate prima del cambio sono posizionate in parallelo con le impostazioni usate dopo il cambio.

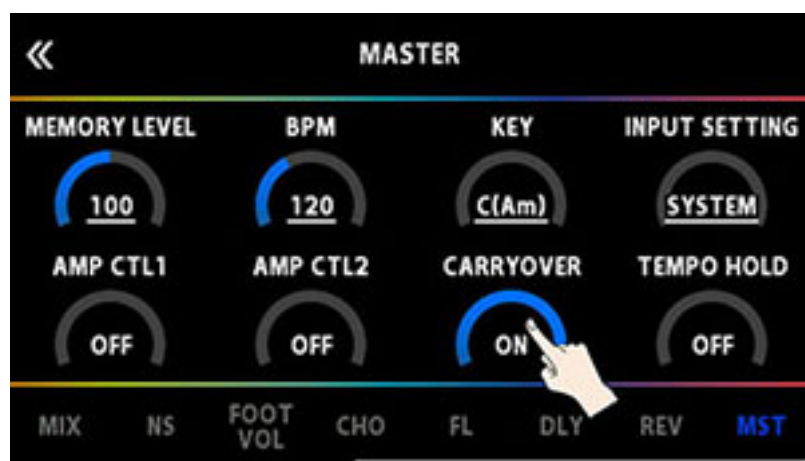
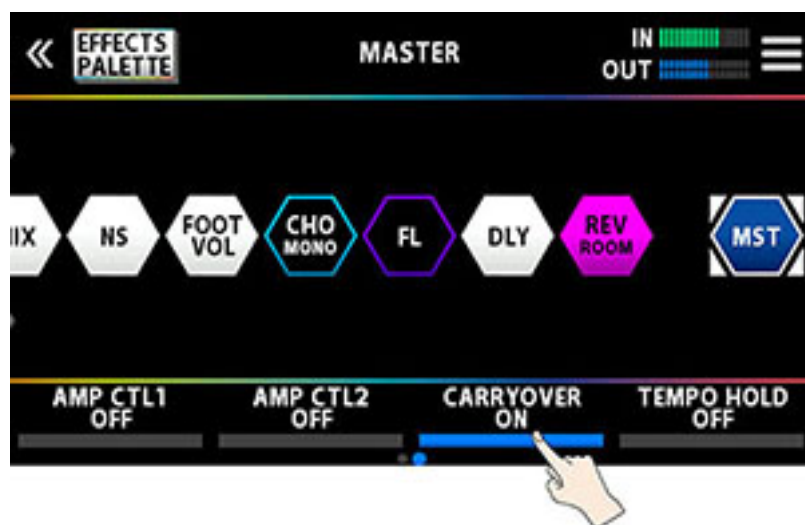
Preservare la coda dell'effetto (delay, riverbero, ecc.) quando disattivate l'effetto (carryover)

La funzione che preserva la coda di un effetto, come un delay o un riverbero, anche dopo che l'effetto è stato disattivato prende il nome di "carryover".

Abilitare il carryover quando cambiate le memorie

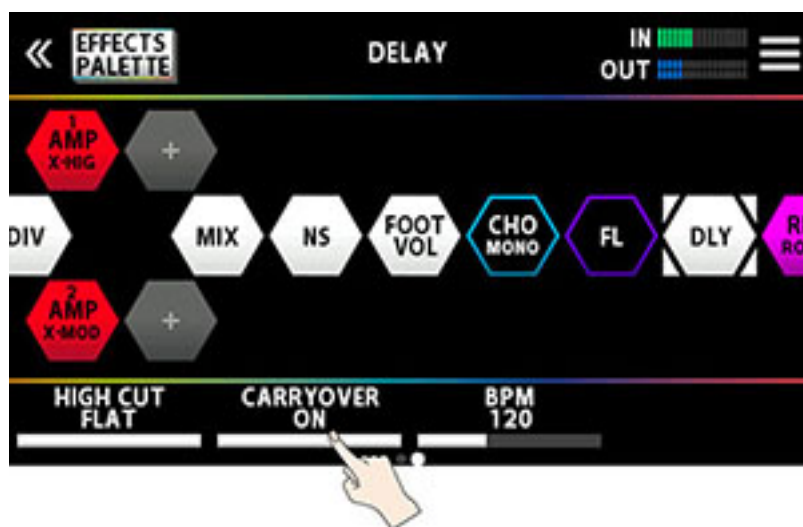
Per abilitare il carryover del delay o del riverbero (incluso nella memoria che avete usato prima del cambiamento) dopo che siete passati a una memoria differente, effettuate le seguenti impostazioni.

- Nelle memorie precedente e successiva, configurate la concatenazione di effetti per usare lo stesso effetto, e usate lo stesso ordine. Impostate anche ogni tipo di effetto così che sia lo stesso.
- In ogni memoria, cambiate le impostazioni dei parametri dell'effetto e le impostazioni on/off.
- Impostate su "ON" il parametro CARRYOVER in MASTER del componente finale nella concatenazione di effetti.



Abilitare il carryover quando cambiate i suoni in una memoria

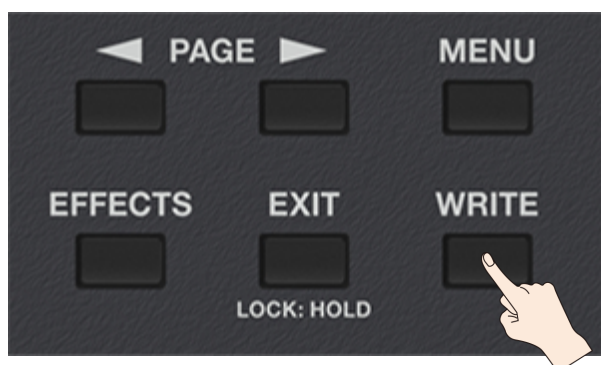
Quando usate gli interruttori all'interno di una singola memoria che sono stati assegnati in modo manuale, o usando CTRL FUNCTION per disattivare il delay o il riverbero, il carryover viene abilitato quando attivate i parametri CARRYOVER del delay o del riverbero in questione.



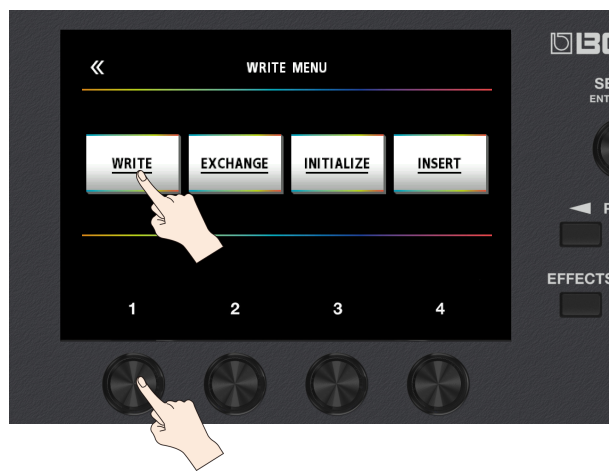
Salvare le memorie (WRITE)

Quando volete salvare una memoria che avete creato, salvatela come memoria User seguendo la procedura sotto. Se non salvate la memoria, le impostazioni modificate vanno perse quando spegnete l'unità o passate ad un'altra memoria.

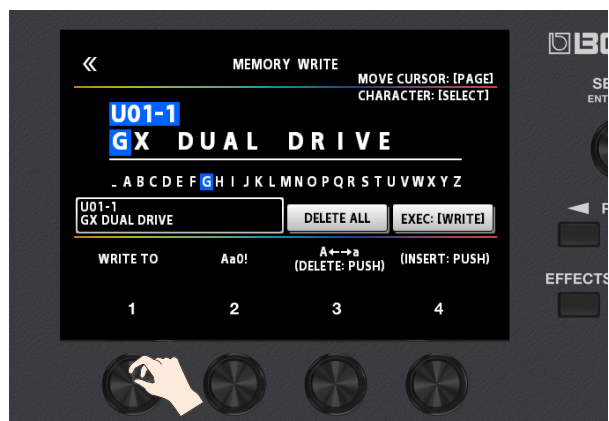
- 1 Premete il tasto [WRITE].



2 Toccate <WRITE> (o premete la manopola [1]).



3 Usate la manopola [1] per selezionare la destinazione del salvataggio (U01-1–U66-3).



Tenete premuta la manopola [1] e poi ruotatela per muovervi tra i banchi.
Potete usare le manopole [2]–[4] per modificare il nome.
Per modificare il nome della memoria, usate i tasti PAGE [◀] [▶] per muovere il cursore, e poi usate la manopola [SELECT] per cambiare il carattere.

Operazione	Funzione
Ruotate la manopola [2]	Seleziona il tipo di caratteri
Ruotate la manopola [3]	Alterna maiuscole e minuscole
Premete la manopola [3]	Cancella un carattere (Delete)
Ruotate la manopola [SELECT]	Cambia il carattere
Premete la manopola [4]	Inserisce uno spazio (Insert)
Premete i tasti [◀] [▶]	Spostano il cursore
Tocate <DELETE ALL>	Cancella tutti i caratteri

4 Toccate <EXEC: [WRITE]> sullo schermo (o premete il tasto [WRITE]).

Lista delle funzioni del WRITE MENU

Menu	Funzione
WRITE	Salva la memoria che avete creato.
EXCHANGE	Potete scambiare le posizioni di due memorie User.

Menu	Funzione
INITIALIZE	Potete ripristinare (inizializzare) ogni effetto in una memoria User riportandola alle sue impostazioni standard. Questo è utile quando volete creare una nuova memoria da zero.
INSERT	Potete inserire una memoria in qualsiasi posizione delle memorie User. Per esempio, se inserite la memoria U01-1 in U02-1, le memorie U02-1 e successive vengono spostate (rinumerate) in avanti di una. (La memoria U02-1 diventa U02-2.)

Modifiche: MENU

Questa sezione spiega come modificare le impostazioni che sono comuni all'intero GX-10 (parametri System).

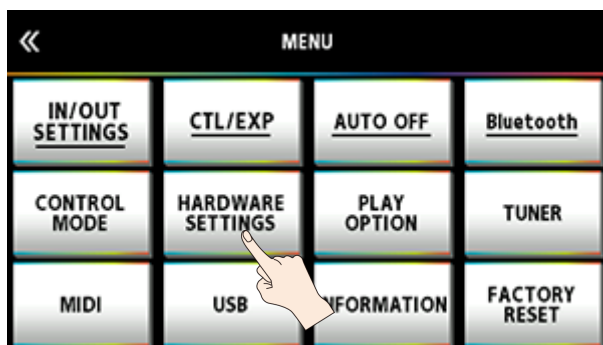
Operazioni menu di base

Per i dettagli su ogni parametro (parametro SYSTEM), fate riferimento alla "GX-10 Parameter Guide" (sito web BOSS).

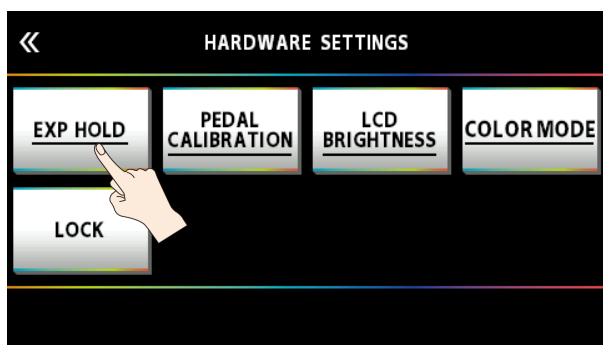
- 1 Premete il tasto [MENU].



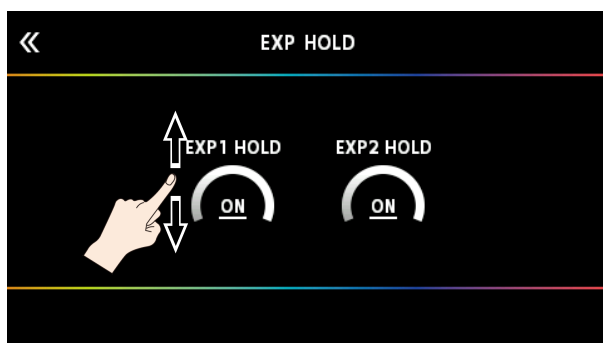
- 2 Toccate l'icona del parametro che volete impostare.



Può apparire un menu secondario a seconda del parametro, che potete toccare per impostare.



- 3 Trascinate le icone dei parametri verso l'alto o verso il basso per cambiare i loro valori.



MEMO

Potete anche usare le manopole [1]–[4] sotto alle icone del parametro per cambiare i valori.

Selezionare i menu con i tasti o le manopole

Potete usare i tasti o le manopole per selezionare i menu o i menu secondari invece di usare il pannello sensibile al tocco.

1 Ruotate la manopola [SELECT] per selezionare la riga superiore centrale o inferiore del menu.

Le voci del menu nella riga selezionata sono sottolineate.

Display quando è selezionata la riga superiore
(le icone nella riga superiore sono sottolineate)

Display quando è selezionata la riga centrale
(le icone nella riga centrale sono sottolineate)



2 Premete le manopole [1]–[4] per selezionare il menu.

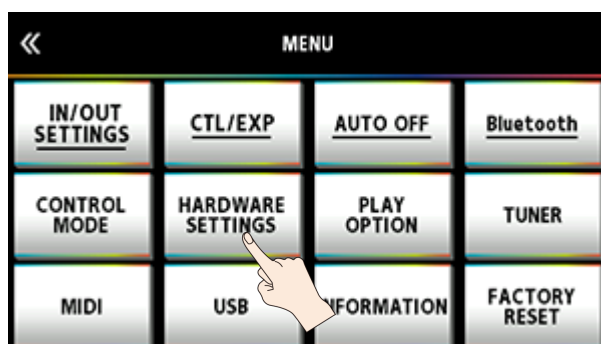
Regolare il contrasto (luminosità) del display

Potete regolare la luminosità del display.

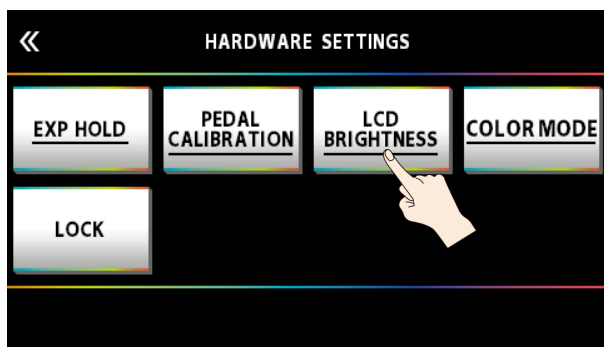
1 Premete il tasto [MENU].



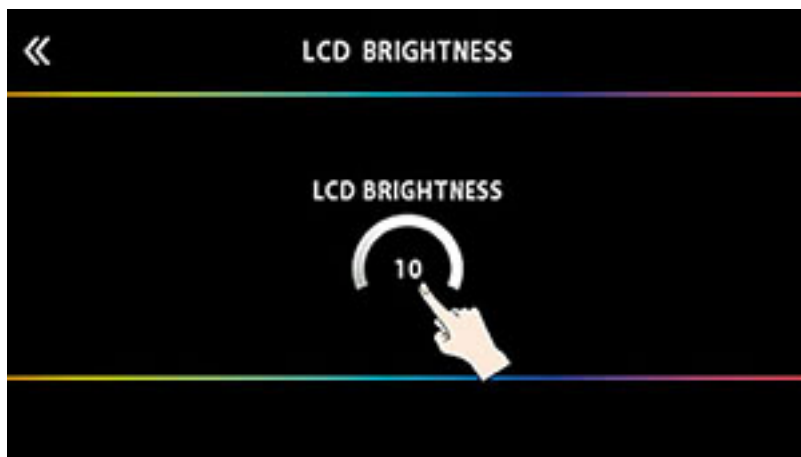
2 Toccate <HARDWARE SETTINGS>.



- 3 Toccate <LCD BRIGHTNESS>.



- 4 Trascinate <LCD BRIGHTNESS> verso l'alto o verso il basso per regolare la luminosità.



MEMO

Potete anche usare le manopole [1]–[4] sotto lo schermo o la manopola [SELECT] per modificare il valore.

Impostare i colori del display e degli interruttori a pedale

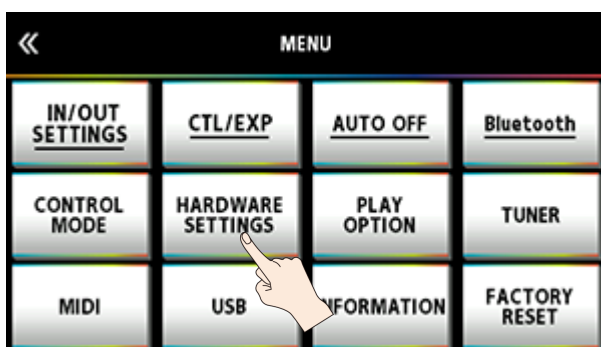
Questa funzione include le impostazioni dei colori del display e degli indicatori a LED.

Questi parametri sono impostazioni comuni per tutte le memorie.

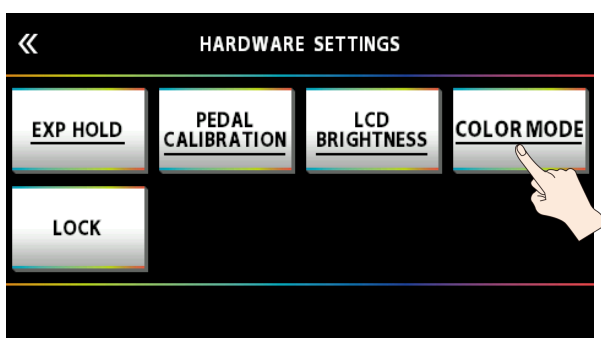
- 1 Premete il tasto [MENU].



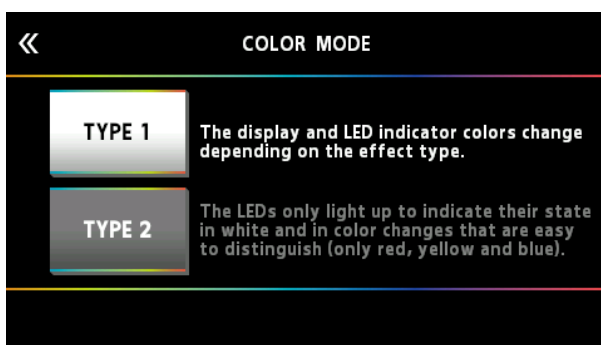
- 2 Toccate <HARDWARE SETTINGS>.

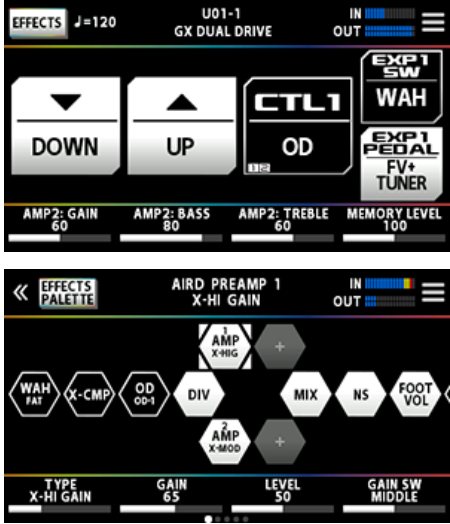


- 3 Toccate <COLOR MODE>.



- 4 Toccate per selezionare l'impostazione TYPE 1 o TYPE 2.



Parametro	Valore	Spiegazione
COLOR MODE	TYPE 1	I colori del display e dell'indicatore a LED cambiano a seconda del tipo di effetto.
	TYPE 2	I LED si illuminano solo per indicare il loro stato in bianco e con cambiamenti di colore che sono facili da distinguere (solo rosso, giallo e blu). Questo modo è consigliato per gli utenti che hanno difficoltà nel distinguere i colori, e può essere preferito da coloro a cui piace un aspetto di visualizzazione più classico. 

Ripristinare le impostazioni di fabbrica (Factory Reset)

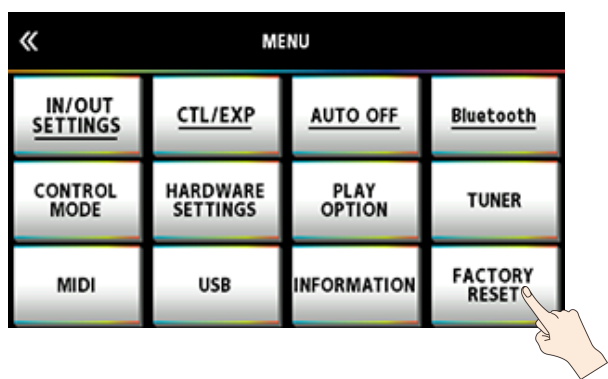
Riportare le impostazioni del GX-10 ai valori di default originali di fabbrica prende il nome di "Factory Reset". Potete riportare tutte le impostazioni ai valori di fabbrica, e potete anche specificare le voci da reimpostare.

* Eseguendo il "Factory Reset", le impostazioni che avevate modificato vanno perse. Salvate i dati che vi servono sul vostro computer utilizzando il software dedicato.

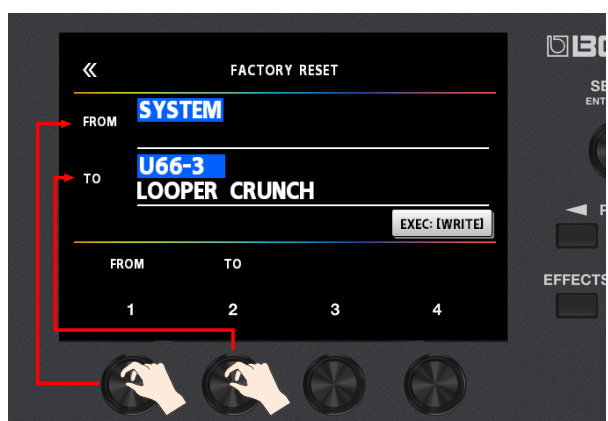
- 1 Premete il tasto [MENU].



2 Toccate <FACTORY RESET>.



3 Specificate l'intervallo del Factory Reset usando le manopole [1] e [2] per impostare <FROM> e <TO>.

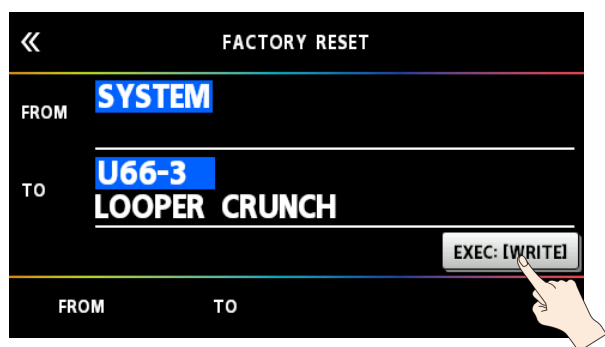


Parametro	Valore	Spiegazione
FROM, TO	SYSTEM	Impostazioni dei parametri System
	U01-1-U66-3	Impostazioni delle Memorie Numero U01-1-U66-3

Potete anche usare la manopola [1] sotto allo schermo per impostare il valore “FROM” (da).

Potete anche usare la manopola [4] sotto allo schermo per impostare il valore “TO” (a).

- 4 Toccate <EXEC: [WRITE]>.



Appare un messaggio di conferma.



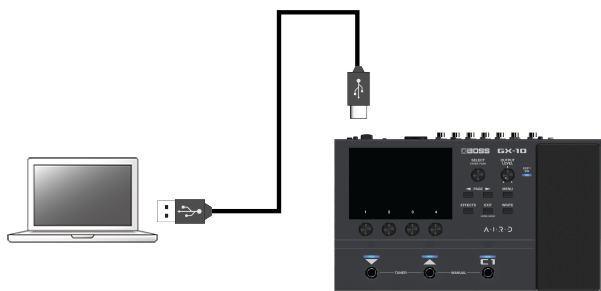
- 5 Toccate <OK> per eseguire il Factory Reset.

Per annullare il Factory Reset, toccate <CANCEL>.

Quando il Factory Reset è completo, venite riportati alla schermata Play.

Connessione a un computer

Collegando il GX-10 a un computer via USB, potete effettuare le seguenti operazioni.



- Trasmettere e ricevere segnali audio e MIDI digitali tra il computer e questa unità
- Modificare e gestire le memorie, e visualizzare la “GX-10 Parameter Guide” (sito web BOSS) su un computer usando il software dedicato
- Scaricare memorie dal sito web BOSS TONE EXCHANGE dedicato

<https://bosstoneexchange.com/>

Installare il Driver USB

Dovete installare il driver USB prima di collegarvi al computer.

Scaricate il driver USB dal sito Web indicato sotto.

Installate questo driver speciale prima di effettuare una connessione USB. Per ulteriori dettagli, fate riferimento al file Readme.htm allegato al download.

<https://www.boss.info/support/>

Il programma che dovete usare e la procedura da seguire per installare il driver USB differiscono a seconda del setup del vostro computer, perciò leggete attentamente e fate riferimento al file Readme.htm incluso nel download.

Usare questa unità come Interfaccia Audio

Potete registrare il suono del GX-10 sul vostro computer, o emettere il suono del vostro computer dalle prese OUTPUT del GX-10.

- * Fate riferimento al manuale di istruzioni del vostro software per sapere come selezionare la sorgente di ingresso al software.

Utilizzare il software dedicato del GX-10

Scaricate il software dedicato BOSS TONE STUDIO per GX-10 dal sito web BOSS. Per i dettagli su come usare il software, fate riferimento al file Readme.htm fornito con il download.

<https://www.boss.info/support/>

Usando il software dedicato potete effettuare le seguenti operazioni:

- Scaricare facilmente le memorie dal sito web per il download BOSS TONE EXCHANGE in questa unità
- Modificare le impostazioni delle memorie
- Potete assegnare un nome alla memoria.
- Organizzare le memorie in ordine e sostituirle
- Effettuare copie di backup delle memorie e delle impostazioni System, e ripristinare la impostazione delle backup
- Caricare le memorie che avete creato e condividerle con altri utenti
- Potete visualizzare i manuali di questa unità, inclusi la “GX-10 Guida Rapida” (sito web BOSS), il “GX-10 Manuale di Riferimento” (questo manuale) e la “GX-10 Parameter Guide” (sito web BOSS).

Connessione wireless con un dispositivo mobile

Montate il Bluetooth® Audio MIDI Dual Adaptor (BT-DUAL, venduto separatamente) sul GX-10 per riprodurre la musica in modo wireless sul vostro dispositivo mobile, o per modificare gli effetti di questa unità dall'app sul vostro dispositivo mobile.

- * Sappiate che il GX-10 non offre funzionalità Bluetooth. Dovete installare il BT-DUAL (venduto separatamente) per utilizzare il Bluetooth.
- * Quando collegate un interruttore a pedale o un pedale di espressione wireless (venduti separatamente) da utilizzare con questa unità, fate riferimento ai documenti separati, "FS-1-WL Connection Guide (Connecting to the GX-10)" e "EV-1-WL Connection Guide (Connecting to the GX-10)" (sito web BOSS).

Montare il BT-DUAL

Montate il BT-DUAL al connettore Bluetooth ADAPTOR del GX-10.

- 1 **Spegnete il GX-10 e scollegate il trasformatore dalla presa di corrente.**
- 2 **Rimuovete il coperchio e la vite dal connettore Bluetooth ADAPTOR sul pannello posteriore.**



- 3 **Montate il BT-DUAL e rimontate la vite che avete rimosso al punto 2.**



NOTA

- Usate solo la vite montata originariamente sul connettore Bluetooth ADAPTOR. Se usate una vite diversa, potreste causare malfunzionamenti dell'unità.
- Non toccate i circuiti o le prese.
- Dopo aver montato il BT-DUAL, verificate che sia installato correttamente.

Ascoltare il suono tramite la connessione wireless con un dispositivo mobile

Funzionalità Bluetooth® audio

Potete emettere la musica riprodotta dal vostro dispositivo mobile con funzionalità Bluetooth audio dalle prese OUTPUT o dalla presa PHONES del GX-10.

Registrare un Dispositivo Mobile (Abbinamento)

L'“abbinamento” consiste nella registrazione del dispositivo mobile che volete usare con il GX-10 (così che i due dispositivi si riconoscano reciprocamente).

Qui configuriamo le impostazioni così che i dati musicali salvati sul vostro dispositivo mobile possano essere riprodotti in modo wireless tramite il GX-10.

MEMO

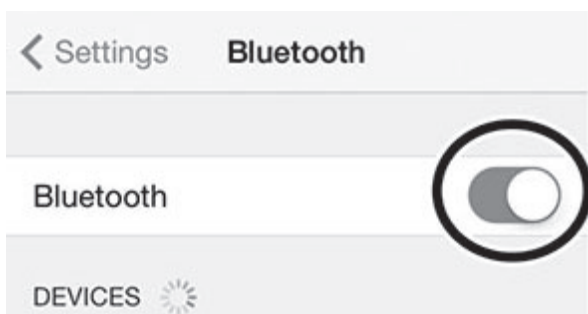
La seguente spiegazione è solo un esempio. Per i dettagli, consultate il manuale del vostro dispositivo mobile.

- 1 **Accendete il GX-10.**
- 2 **Posizionate il dispositivo mobile che volete collegare vicino al GX-10.**

- 3 Tenete premuto il tasto di abbinamento del BT-DUAL sino a quando l'indicatore Bluetooth non lampeggia rapidamente.



- 4 Attivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.



MEMO

Questa spiegazione utilizza un iPhone come esempio. Per i dettagli, consultate il manuale del vostro dispositivo mobile.

- 5 Toccate "GX-10 Audio" che appare nella schermata dei dispositivi Bluetooth sul vostro dispositivo mobile.

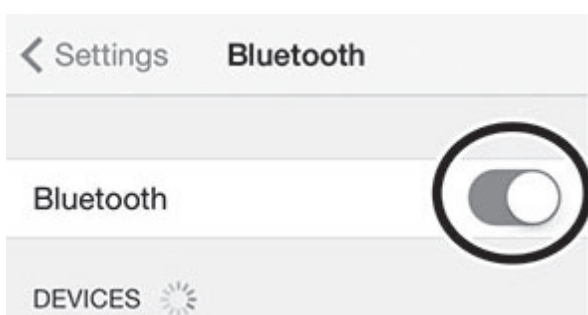
Questo abbinata il BT-DUAL con il vostro dispositivo mobile. Quando l'abbinamento avviene correttamente, "GX-10 Audio" viene aggiunto alla lista dei "Paired Devices" del vostro dispositivo mobile.GX-10

* Se non completate l'abbinamento entro un certo tempo, l'indicatore Bluetooth si spegne e l'unità esce dal modo standby di abbinamento.

Collegarsi a un Dispositivo Mobile Già Abbinato

- 1 Con l'indicatore Bluetooth del BT-DUAL spento, premete il tasto di abbinamento.

- 2 Attivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.



MEMO

- Se non è stato possibile connettersi usando la procedura sopra, toccate "GX-10 Audio" che è visualizzato sulla schermata del dispositivo Bluetooth del dispositivo mobile.
- Per disconnettersi, premete il tasto di abbinamento del BT-DUAL per far spegnere l'indicatore Bluetooth, o disattivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.

Connessione wireless con un dispositivo mobile

Disabilitare la Funzionalità Bluetooth

Se volete interrompere la connessione Bluetooth tra il BT-DUAL e il vostro dispositivo mobile, disabilitate la funzionalità Bluetooth.

1 Premete il tasto di abbinamento sul BT-DUAL.

L'indicatore Bluetooth si spegne.

Controllare il GX-10 da un'app sul dispositivo mobile

Usate l'app "BOSS TONE STUDIO per GX-10" per modificare gli effetti e salvare le impostazioni su questa unità.

Per i dettagli su BOSS TONE STUDIO per GX-10, fate riferimento al sito web BOSS.

<https://www.boss.info/support/>

Connessione all'App

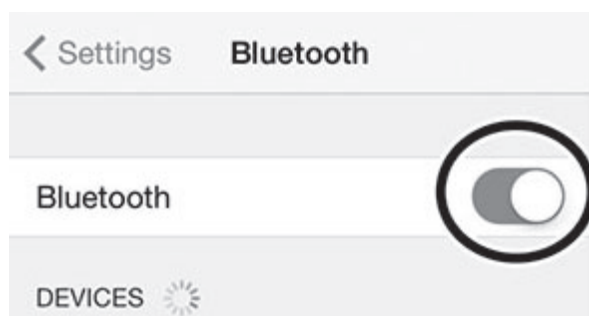
Ecco le impostazioni per utilizzare una app sul vostro dispositivo mobile.

* Effettuate la connessione dalle impostazioni della app, non dalle impostazioni Bluetooth del dispositivo mobile.

1 Accendete il GX-10.

2 Posizionate il dispositivo mobile che volete collegare vicino al GX-10.

3 Attivate la funzione Bluetooth del dispositivo mobile.



Durante la connessione all'audio Bluetooth, l'indicatore Bluetooth del BT-DUAL si accende. Sappiate che l'unità non ha completato la connessione con l'app a questo punto.

MEMO

Questa spiegazione utilizza un iPhone come esempio. Per i dettagli, consultate il manuale del vostro dispositivo mobile.

4 Nelle impostazioni dell'app, collegatevi a GX-10 MIDI.

NOTA

Non toccate "GX-10 AUDIO 1", "GX-10 MIDI 1" o indicazioni simili che appaiono nelle impostazioni Bluetooth del vostro dispositivo mobile. Fate riferimento al "Using BOSS TONE STUDIO for GX-10" (sito web BOSS), per i dettagli su come usare l'app.

Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione

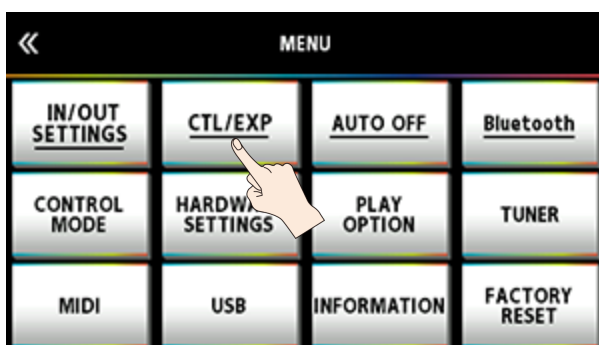
Una varietà di funzioni possono essere assegnate ad ognuno degli interruttori a pedale del pannello superiore, al pedale di espressione (EXP1), e ai pedali di espressione o interruttori a pedale connessi alle prese CTL 2, 3/EXP2.

Assegnare una funzione

- 1 Premete il tasto [MENU].



- 2 Toccate <CTL/EXP>.

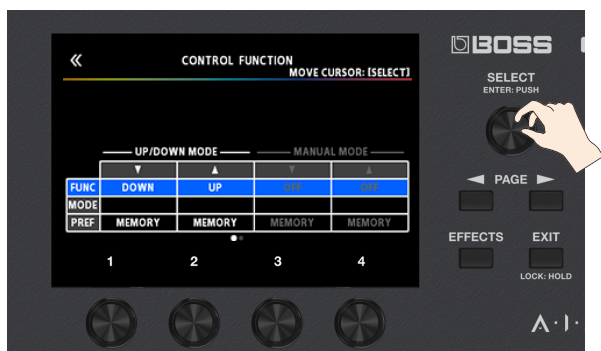


- 3 Toccate <CONTROL FUNCTION>.



4 Ruotate la manopola [SELECT] per selezionare la voce che volete impostare.

Ruotando la manopola si sposta verticalmente la voce selezionata.



5 Ruotate le manopole [1]–[4] per modificare il valore della voce selezionata per ogni interruttore a pedale.

Premete il tasto PAGE [▶] per visualizzare la pagina successiva. Premete il tasto PAGE [◀] per visualizzare la pagina precedente.

Le funzioni di controllo che potete configurare dipendono dalla modalità di controllo che state usando. Le aree che potete configurare sono indicate in bianco, e le aree che non potete configurare sono indicate in grigio.

In modo su/giù

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
UP/DOWN MODE		MANUAL MODE		
	▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

In modo manuale

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
UP/DOWN MODE		MANUAL MODE		
	▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

In modo banco/numero

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
UP/DOWN MODE		MANUAL MODE		
	▼	▲	▼	▲
FUNC	DOWN	UP	OFF	OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	OFF	OFF	OFF
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY

	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

- Le funzioni degli interruttori a pedale e dei pedali di espressione devono essere specificate per ogni memoria; però, se impostate "PREF (REFERENCE)" su SYSTEM, tutte le memorie usano quelle funzioni in comune.

MEMO

Il GX-10 vi permette di disporre diversi pedali effetto nella concatenazione di effetti come FOOT VOLUME, WAH e così via. In CONTROL FUNCTION, il pedale effetto posizionato all'inizio della concatenazione (o in "A CH" in DIV/MIX) è abilitato.

ASSIGN SETTING

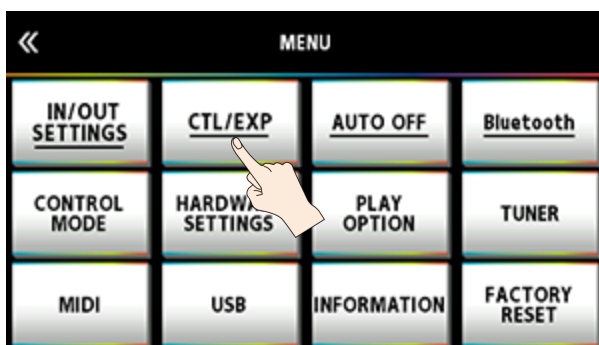
ASSIGN 1–20

Per ogni parametro, potete specificare, in dettaglio, quale controllo agirà su ogni parametro. Potete creare 20 gruppi di queste assegnazioni.

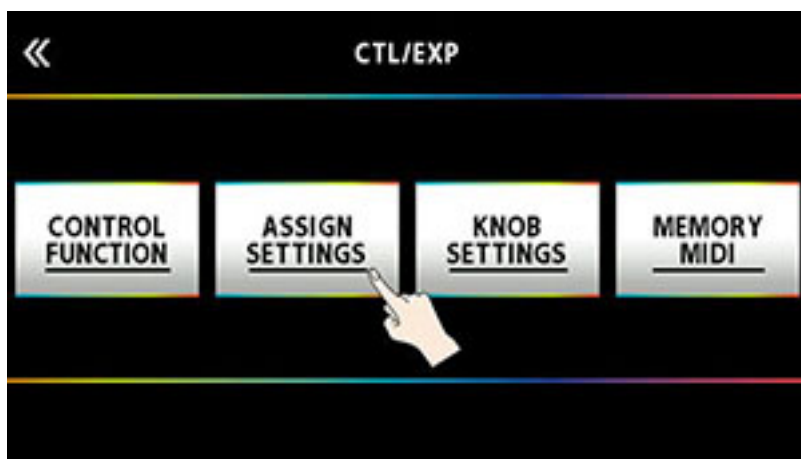
- 1 Premete il tasto [MENU].



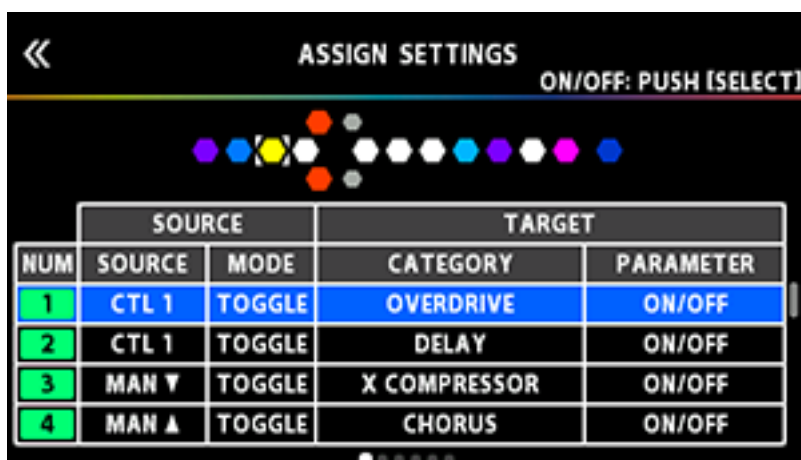
- 2 Toccate <CTL/EXP>.



- 3 Toccate <ASSIGN SETTINGS>.

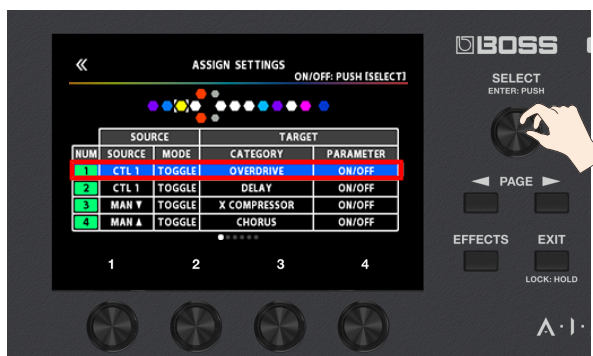


Appare la schermata ASSIGN SETTINGS.



- 4 Ruotate la manopola [SELECT] per selezionare ASSIGN NUMBER (NUM).

Ruotando la manopola si sposta verticalmente la voce selezionata.



- 5 Usate le manopole [1]–[4] per selezionare i parametri o modificare i valori. Cambiare le pagine usando i tasti PAGE [◀] [▶].

Page 1

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]				
SOURCE TARGET				
NUM	SOURCE	MODE	CATEGORY	PARAMETER
1	CTL 1	TOGGLE	OVERDRIVE	ON/OFF
2	CTL 1	TOGGLE	DELAY	ON/OFF
3	MAN ▼	TOGGLE	X COMPRESSOR	ON/OFF
4	MAN ▲	TOGGLE	CHORUS	ON/OFF

Page 2

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]				
SOURCE TARGET				
NUM	ACT LOW	ACT HIGH	MIN	MAX
1	0	127	OFF	ON
2	0	127	OFF	ON
3	0	127	OFF	ON
4	0	127	OFF	ON

Page 3

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]			
INTERNAL PEDAL			
NUM	TRIGGER	TIME	CURVE
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 4

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]			
WAVE PEDAL INPUT			
NUM	FORM	RATE	SENS
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

Page 5

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]				
MIDI TARGET MIDI CC#				
NUM	CH	CC#	MIN	MAX
1	----	----	----	----
2	----	----	----	----
3	----	----	----	----
4	----	----	----	----

Page 6

ASSIGN SETTINGS ON/OFF: PUSH [SELECT]			
TARGET PC#			
NUM	PC	BANK MSB	BANK LSB
1	----	----	----
2	----	----	----
3	----	----	----
4	----	----	----

- 6 Premete la manopola [SELECT] per attivare o disattivare e l'ASSIGN NUMBER (NUM) selezionato.

Lista dei parametri ASSIGN

Parametro		Valore	Spiegazione
SW		OFF, ON	Attiva e disattiva l'ASSIGN 1–20.
TARGET	TARGET	Questo seleziona il parametro che viene modificato.	
	➔ "Lista dei TARGET (p. 62)" (p. 62)		
	MIN	Questo imposta il valore minimo dell'intervallo in cui il parametro può cambiare. Il valore differisce a seconda del parametro assegnato al parametro TARGET.	
	MAX	Questo imposta il valore massimo dell'intervallo in cui il parametro può cambiare. Il valore differisce a seconda del parametro assegnato al parametro TARGET.	

Parametro	Valore	Spiegazione
SOURCE	SOURCE	MAN ▼, MAN ▲
		Assegna gli interruttori [▼] e [▲] di questa unità quando sono impostati sul modo manuale.
	CUR NUM	Assegna l'interruttore numerato con lo stesso numero della memoria selezionata. * Questo è abilitato solo in modo BANK/NUM.
	CTL 1	Assegna l'interruttore [C1] di questa unità.
	CTL 2, CTL 3	Assegna l'interruttore a pedale esterno collegato alla presa CTL 2, 3/EXP 2.
	EXP 1 SW	Assegna l'interruttore [EXP 1] di questa unità.
	EXP 1	Assegna il pedale di espressione di questa unità.
	EXP 2	Assegna il pedale di espressione esterno collegato alla presa CTL 2, 3/ EXP 2.
	INT PDL	Assegna il pedale interno.
	WAVE PDL	Assegna il pedale Wave.
		Fate riferimento a "Sistema del pedale di espressione virtuale (Internal Pedal / Wave Pedal) (p. 85)"
	INPUT	Il parametro target assegnato cambia a seconda del livello di ingresso.
	CC# 1-31, 64-95	Assegna messaggi di Control Change da un dispositivo MIDI esterno.
MODE	MOMENT	Lo stato normale è Off (valore minimo), con l'interruttore On (valore massimo) solo mentre l'interruttore a pedale è premuto.
	TOGGLE	L'impostazione viene disattivata (OFF-valore minimo) o attivata (ON-valore massimo) ad ogni operazione.
	ACT LOW	Potete impostare l'intervallo controllabile dei parametri target all'interno dell'intervallo operativo della sorgente. I parametri target vengono controllati all'interno dell'intervallo impostato tramite ACT LOW e ACT HIGH. Dovreste normalmente impostare ACT LOW a 0 e ACT HIGH su 127.
	ACT HIGH	
	SENS	Regola la sensibilità in ingresso quando INPUT è selezionato per SOURCE.

Parametro	Valore	Spiegazione
INTERNAL PEDAL (p. 85)	TRIGGER **1	MEM CHANGE
		Questo è attivato quando è selezionata una memoria.
		MAN▼, MAN▲
		Questo viene attivato quando vengono premuti gli interruttori a pedale [▼] o [▲] di questa unità in modo manuale.
		EXP1 PDL-LO
		Questo è attivato quando il pedale di espressione di questa unità è impostato nella posizione minima.
		EXP1 PDL-MID
		Questo è attivato quando il pedale di espressione di questa unità è impostato nella posizione centrale.
		EXP1 PDL-HI
		Questo è attivato quando il pedale di espressione di questa unità è impostato nella posizione massima.
		EXP1 SW
		Questo è attivato quando agite sull'interruttore [EXP 1].
		CTL 1
	TIME **1	Questo è attivato quando agite sull'interruttore [C1] di questa unità.
		CUR NUM
		Questo è attivato quando agite sull'interruttore numerato con lo stesso numero della memoria selezionata. * Questo è abilitato solo in modo BANK/NUM.
		EXP 2
		Questo è attivato quando agite su un pedale di espressione esterno collegato alla presa CTL 2, 3/ EXP 2.
	CURVE **1	CTL 2, CTL 3
		Questo è attivato quando agite su un interruttore a pedale esterno connesso alla presa CTL 2, 3/ EXP 2.
	CURVE **1	CC#1–31, 64–95
		Questo viene attivato quando viene ricevuto un messaggio di control change.
		0–100
	CURVE **1	Questo specifica il tempo impiegato dall'Internal Pedal (pedale interno) per muoversi dalla posizione con la punta sollevata alla posizione con la punta abbassata.
		LINEAR
		SLOW RISE
		FAST RISE

Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione

Parametro		Valore	Spiegazione
WAVE PEDAL (p. 85)	FORM ^{*2}	SAW	
		TRI	
		SINE	
	RATE ^{*2}	0–100, BPM 	Questo determina il tempo impiegato per un ciclo del pedale Wave considerato.
		* Con l'impostazione BPM, il valore di ogni parametro verrà impostato secondo il valore dei "MASTER BPM" specificato per ogni memoria. Questo rende più facile ottenere impostazioni del suono dell'effetto che corrispondono al tempo del brano. * Se, a causa del tempo metronomico, il tempo è più lungo dell'intervallo di impostazioni possibili, viene sincronizzato ad un periodo pari a 1/2 o 1/4 di quel tempo.	
MIDI	CH ^{*3 *4}	SYSTEM	Trasmette un messaggio sul canale MIDI specificato dal parametro TX CHANNEL in "MIDI SETTING".
		1–16	Il messaggio viene trasmesso sul canale MIDI specificato.
TARGET MIDI CC# ^{*3}	CC#	0–127	Il messaggio viene trasmesso usando il numero del controller specificato.
	MIN	0–127	Seleziona il valore minimo del messaggio CC# trasmesso.
	MAX	0–127	Seleziona il valore massimo del messaggio CC# trasmesso.
TARGET MIDI PC# ^{*4}	PC#	1–128	Specifica il numero del programma che viene trasmesso.
	MSB	OFF, 1–128	Specifica il bank select MSB che viene trasmesso. Se questo è OFF, il bank select MSB non viene trasmesso.
	LSB	OFF, 1–128	Specifica il bank select LSB che viene trasmesso. Se questo è OFF, il bank select LSB non viene trasmesso.

*1 I parametri INTERNAL PEDAL TRIGGER, INTERNAL PEDAL TIME, e INTERNAL PEDAL CURVE sono abilitati quando il parametro SOURCE è impostato su INT PEDAL.

*2 I parametri WAVE PEDAL FORM e WAVE PEDAL RATE sono abilitati quando il parametro Source è impostato su WAVE PEDAL.

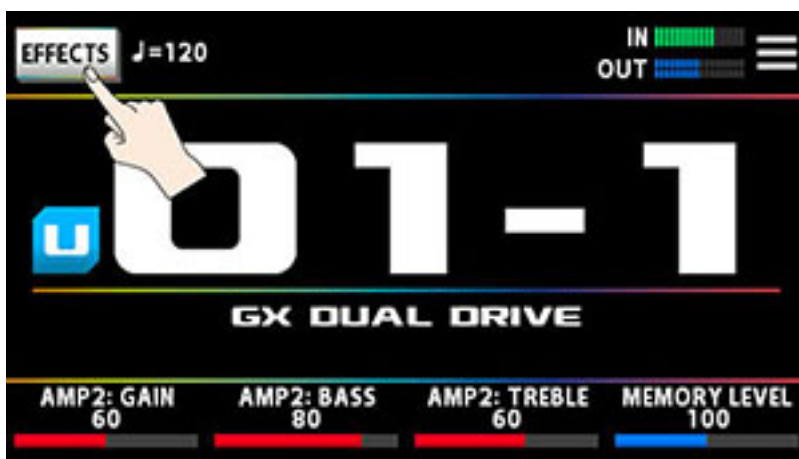
*3 I parametri MIDI CH, TARGET MIDI CC# sono abilitati quando il parametro TARGET è impostato su MIDI CC.

*4 I parametri MIDI CH, TARGET MIDI PC# sono abilitati quando il parametro TARGET è impostato su MIDI PC.

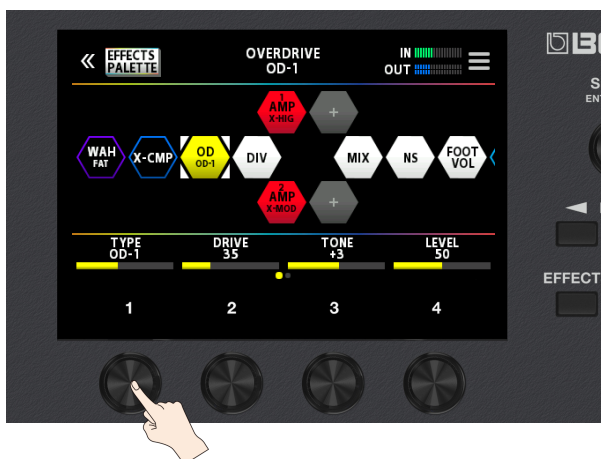
Effettuare assegnazioni dalla schermata di modifica dell'effetto (Quick Assign)

Nella schermata di modifica dell'effetto [Schermata di modifica \(p. 30\)](#), potete selezionare un parametro dell'effetto e assegnare quel parametro all'interruttore a pedale di vostra scelta.

- 1 Toccate <EFFECTS> in alto a sinistra nello schermo (o premete il tasto [EFFECTS]).

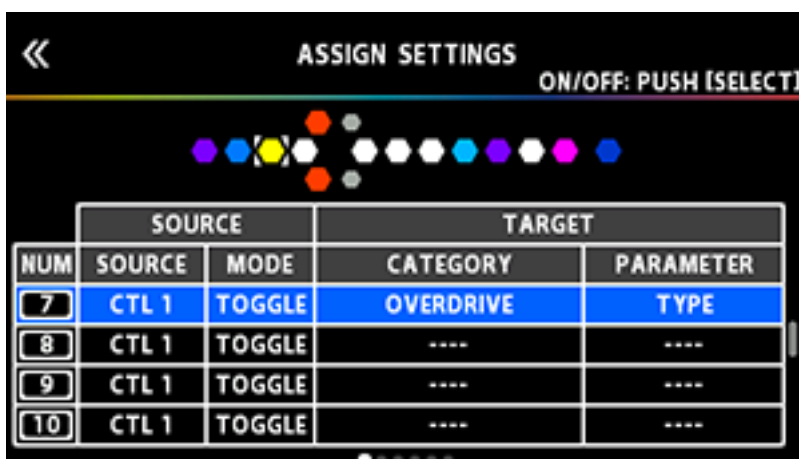


- 2 Toccate l'icona dell'effetto che volete modificare.
- 3 Tenete premuta la manopola [1]–[4] del parametro che volete assegnare.



Appare la schermata ASSIGN SETTINGS.

Il display salta automaticamente all'ASSIGN NUMBER (NUM) che è disattivato.



- 4 Premete la manopola [SELECT] per attivare lo SW.
- 5 Ruotate le manopole [2]–[4] per modificare i parametri.

Se necessario, usate i tasti PAGE [◀] [▶] per cambiare le pagine delle impostazioni.

Usate SOURCE per specificare il pedale o il messaggio MIDI su cui agirete.

Lista dei TARGET

CATEGORY	TARGET
COMPRESSOR	ON/OFF
	TYPE
	SUSTAIN
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	DIRECT MIX
X COMPRESSOR	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	SUSTAIN
BOOSTER	ON/OFF
	TYPE
	BOOST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
OVERDRIVE	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	BOTTOM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X DISTORTION	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
METAL DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
FUZZ	ON/OFF
	TYPE
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
PARAMETRIC EQ	ON/OFF
	LOW GAIN
	HIGH GAIN
	LEVEL
	LOW-MID FREQ
	LOW-MID Q
	LOW-MID GAIN
	HIGH-MID FREQ
	HIGH-MID Q
	HIGH-MID GAIN
	LOW CUT
	HIGH CUT

CATEGORY	TARGET
GRAPHIC EQ	ON/OFF
	31.5 Hz
	63 Hz
	125 Hz
	250 Hz
	500 Hz
	1 kHz
	2 kHz
	4 kHz
	8 kHz
	16 kHz
	LEVEL
CHORUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	1: RATE
	1: DEPTH
	1: EFFECT LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: WAVEFORM
	1: LOW CUT
	1: HIGH CUT
	2: RATE
	2: DEPTH
	2: EFFECT LEVEL
	2: PRE-DELAY
	2: WAVEFORM
	2: LOW CUT
	2: HIGH CUT
	OUTPUT MODE

CATEGORY	TARGET
PRIME CHORUS	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	PRE-DELAY
	WAVEFORM
	LOW CUT
	HIGH CUT
	SWEETNESS
	BELL
	OUTPUT MODE
FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT

CATEGORY	TARGET
PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SCRIPT PHASER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PRIME PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVEFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
CLASSIC VIBE	ON/OFF
	MODE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL

CATEGORY	TARGET
ROTARY	ON/OFF
	SPEED SELECT
	SLOW RATE
	FAST RATE
	EFFECT LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	MIC DISTANCE
	ROTOR/HORN
	DRIVE
	DIRECT MIX
VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	TRIGGER
	RISE TIME
	EFFECT LEVEL
PRIME VIBRATO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	COLOR
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
TREMOLO	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVEFORM
	EFFECT LEVEL
	TRIGGER
	RISE TIME
	DIRECT MIX
PAN	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	WAVEFORM
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
RING MODULATOR	ON/OFF
	INTELLIGENT
	FREQUENCY
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
SLICER	ON/OFF
	PATTERN
	RATE
	TRIGGER
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	DUTY
	DIRECT MIX
HUMANIZER	ON/OFF
	MODE
	VOWEL1
	VOWEL2
	SENS
	RATE
	DEPTH
	MANUAL
	LEVEL
PITCH SHIFTER	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL

CATEGORY	TARGET
HARMONIST	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	HR1: C
	HR1: D ^b
	HR1: D
	HR1: E ^b
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A ^b
	HR1: A
	HR1: B ^b
	HR1: B
	HR2: C
	HR2: D ^b
	HR2: D
	HR2: E ^b
	HR2: E
	HR2: F
	HR2: F [#]
	HR2: G
	HR2: A ^b
	HR2: A
	HR2: B ^b
	HR2: B

CATEGORY	TARGET
OVERTONE	ON/OFF
	LOWER LEVEL
	UPPER LEVEL
	UNISON LEVEL
	DIRECT LEVEL
	DETUNE
	OUTPUT MODE
	LOW
	HIGH
OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL
POLY OCTAVE	ON/OFF
	RANGE
	OCTAVE LEVEL
	DIRECT LEVEL
DELAY	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
DELAY PLUS	ON/OFF
	TYPE
	DIRECT LEVEL
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	HIGH CUT
	TAP TIME
	AUTO TRIGGER
	MODE
	1: TYPE
	1: TIME
	1: FEEDBACK
	1: EFFECT LEVEL
	1: HIGH CUT
	2: HIGH CUT
	2: TYPE
	2: TIME
	2: FEEDBACK
	2: EFFECT LEVEL
ANALOG DELAY	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
SPACE ECHO	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	HEAD
	WOW FLUTTER
	CARRYOVER
SHIMMER DELAY	ON/OFF
	TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	DIRECT LEVEL
	HIGH CUT
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	PITCH
	PITCH BALANCE
	PITCH FEEDBACK
	CARRYOVER
TERA ECHO	ON/OFF
	MODE
	SPREAD TIME
	FEEDBACK
	EFFECT LEVEL
	TONE
	DIRECT LEVEL
	TRIGGER
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
TWIST	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	LEVEL
	RISE TIME
	FALL TIME
	FADE TIME
	CARRYOVER
WARP	ON/OFF
	TIME
	TRIGGER
	LEVEL
	CARRYOVER
REVERB	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	PRE-DELAY
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER
REVERB PLUS	ON/OFF
	TYPE
	TIME
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	CARRYOVER

CATEGORY	TARGET
SHIMMER REVERB	ON/OFF
	TIME
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DENSITY
	PRE-DELAY
	LOW CUT
	HIGH CUT
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	MOD RATE
	MOD DEPTH
	DUCK SENS
	DUCK PRE
	DUCK POST
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	2: PITCH
	1: LEVEL
	2: LEVEL
	CARRYOVER
AC GUITAR SIM	ON/OFF
	BODY
	LOW
	HIGH
	LEVEL
AC RESONANCE	ON/OFF
	TYPE
	RESONANCE
	TONE
	LEVEL
FEEDBACKER	ON/OFF
	MODE
	TRIGGER
	DEPTH
	RISE TIME
	OCT RISE TIME
	FEEDBACK
	OCT FEEDBACK
	VIB RATE
	VIB DEPTH

Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione

CATEGORY	TARGET
SITAR SIM	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	RESONANCE
	BUZZ
	DIRECT MIX
SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
DEFRETTET	ON/OFF
	SENS
	DEPTH
	TONE
	EFFECT LEVEL
	ATTACK
	RESONANCE
	DIRECT MIX
TOUCH WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
AUTO WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	FREQUENCY
	RESONANCE
	WAVEFORM
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
S-BEND	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
	FALL TIME
WAH	ON/OFF
	WAH TYPE
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
PEDAL BEND	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
FOOT VOLUME	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	VOLUME MIN
	VOLUME MAX
	CURVE
NOISE SUPPRESSOR	ON/OFF
	THRESHOLD
	RELEASE
	DETECT
DIVIDER	MODE
	CH SELECT
	MIX MODE
	A: DYNAMIC
	A: DYNAMIC SENS
	A: FILTER
	A: CUTOFF FREQ
	B: DYNAMIC
	B: DYNAMIC SENS
	B: FILTER
	B: CUTOFF FREQ

Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione

CATEGORY	TARGET
MIXER	MODE
	A LEVEL
	B LEVEL
	A/B BALANCE
	SPREAD
SEND/RETURN	ON/OFF
	MODE
	SEND LEVEL
	RETURN LEVEL
	ADJUST
	INVERT
LOOP	LOOP LEVEL
BASS X COMP	ON/OFF
	ATTACK
	LEVEL
	TONE
	RATIO
	DIRECT MIX
	THRESHOLD
BASS OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
X BASS OVERDRIVE	ON/OFF
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS DISTORTION	ON/OFF
	TYPE
	DRIVE
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS METAL DIST	ON/OFF
	DIST
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
BASS FUZZ	ON/OFF
	FUZZ
	TONE
	EFFECT LEVEL
	BOTTOM
	DIRECT MIX
	SOLO SW
	SOLO LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS PREAMP	ON/OFF
	TYPE
	GAIN
	LEVEL
	BASS
	MIDDLE
	TREBLE
	PRESENCE
	GAIN SW
	SOLO SW
	SOLO LEVEL
	BRIGHT SW
	SAG
	RESONANCE
	DIRECT MIX
	SP TYPE
	MIC TYPE
	MIC DISTANCE
	MIC POSITION
	MIC LEVEL
BASS CHORUS	ON/OFF
	TYPE
	RATE
	DEPTH
	EFFECT LEVEL
	LOW CUT
	HIGH CUT
	DIRECT LEVEL
BASS FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	LOW CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
BASS PRIME FLANGER	ON/OFF
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	TURBO
	WAVEFORM
	STEP RATE
	SEPARATION
	EFFECT LEVEL
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	DIRECT MIX
	LOW CUT
	HIGH CUT
BASS PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	STEP RATE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PRIME PHASER	ON/OFF
	STAGE
	RATE
	DEPTH
	RESONANCE
	MANUAL
	WAVEFORM
	STEP RATE
	BI-PHASE
	SEPARATION
	LOW DAMP
	HIGH DAMP
	LOW CUT
	HIGH CUT
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX

CATEGORY	TARGET
BASS PITCH SHIFTER	ON/OFF
	VOICE
	DIRECT LEVEL
	1: PITCH
	1: MODE
	1: FINE
	1: PRE-DELAY
	1: LEVEL
	1: FEEDBACK
	2: PITCH
	2: MODE
	2: FINE
	2: PRE-DELAY
	2: LEVEL

CATEGORY	TARGET
BASS HARMONIST	ON/OFF
	VOICE
	1: HARMONY
	1: LEVEL
	1: PRE-DELAY
	1: FEEDBACK
	2: HARMONY
	2: LEVEL
	2: PRE-DELAY
	DIRECT LEVEL
	HR1: C
	HR1: D ^b
	HR1: D
	HR1: E ^b
	HR1: E
	HR1: F
	HR1: F [#]
	HR1: G
	HR1: A ^b
	HR1: A
	HR1: B ^b
	HR1: B
	HR2: C
	HR2: D ^b
	HR2: D
	HR2: E ^b
	HR2: E
	HR2: F
	HR2: F [#]
	HR2: G
	HR2: A ^b
	HR2: A
	HR2: B ^b
	HR2: B
BASS OCTAVE	ON/OFF
	-2 OCT
	-1 OCT
	DIRECT LEVEL

Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione

CATEGORY	TARGET
BASS SLOW GEAR	ON/OFF
	SENS
	RISE TIME
	LEVEL
BASS DEFRETTER	ON/OFF
	SENS
	ATTACK
	TONE
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS TOUCH WAH	ON/OFF
	FILTER MODE
	POLARITY
	SENS
	FREQUENCY
	RESONANCE
	DECAY
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS S-BEND	ON/OFF
	TRIGGER
	PITCH
	RISE TIME
	FALL TIME
BASS WAH	ON/OFF
	PEDAL POSITION
	PEDAL MIN
	PEDAL MAX
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
BASS PEDAL BEND	ON/OFF
	PITCH MIN
	PITCH MAX
	PEDAL POSITION
	EFFECT LEVEL
	DIRECT MIX
MASTER	MEMORY LEVEL
	BPM
	KEY
	INPUT SETTING
TUNER	ON/OFF

CATEGORY	TARGET
MIDI*	MIDI CC#
	MIDI PC#

* Per maggiori informazioni sulle categorie, ad eccezione degli effetti, fate riferimento alla "GX-10 Parameter Guide" (sito web BOSS).

Sistema del pedale di espressione virtuale (Internal Pedal / Wave Pedal)

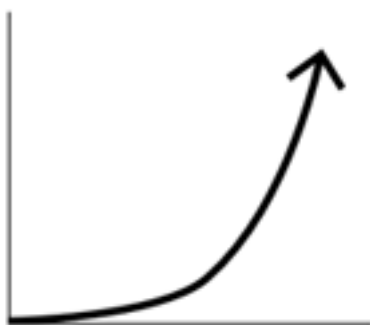
Assegnando un parametro desiderato al pedale di espressione virtuale, potete produrre un effetto come se agiste su un pedale di espressione fisico per cambiare il volume o il timbro in tempo reale.

Il sistema del pedale di espressione virtuale offre i seguenti due tipi di funzioni, e potete usare l'impostazione SOURCE per ASSIGN 1–20 per scegliere il tipo desiderato.

INTERNAL PEDAL

Se SOURCE è impostato su "INT PEDAL", il pedale d'espressione virtuale inizia a funzionare quando viene attivato dall'innescio specificato (INTERNAL PEDAL TRIGGER), modificando il parametro specificato da "TARGET".

Il valore cambia seguendo una curva



Quando avviene l'innescio (trigger)

WAVE PEDAL

Se SOURCE è impostato su "WAVE PEDAL", il pedale d'espressione virtuale modifica ciclicamente il parametro specificato da "TARGET" con una forma d'onda fissa.



Cambia sempre con una curva fissa indipendentemente dal pedale reale

Regolare il pedale di espressione (Pedal Calibration)

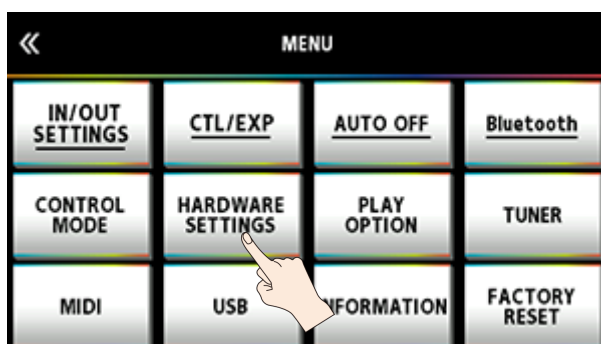
Benché il pedale di espressione dell'unità sia stato regolato per un funzionamento ottimale in fabbrica, l'uso prolungato e l'ambiente operativo possono far sì che il pedale perda la sua regolazione originale.

Se incontrate problemi come l'impossibilità di eliminare completamente il suono col pedale del volume o non siete in grado di cambiare il PEDAL FX, potete utilizzare la seguente procedura per regolare nuovamente il pedale.

- 1 Premete il tasto [MENU].



- 2 Toccate <HARDWARE SETTINGS>.



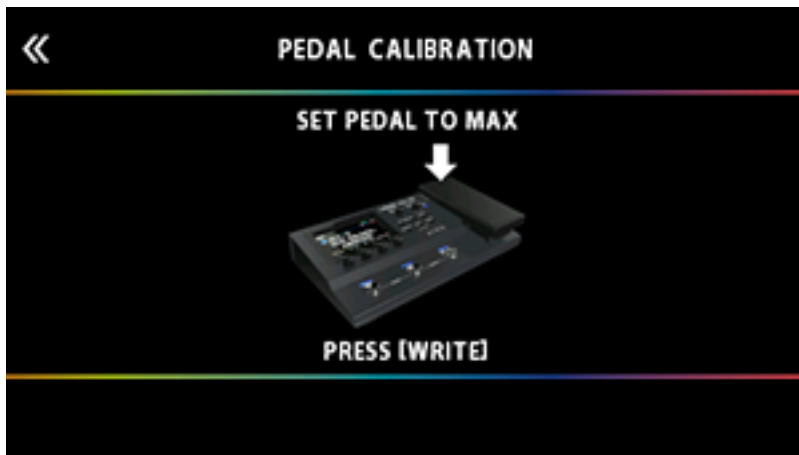
- 3 Toccate <PEDAL CALIBRATION>.

Appare la schermata PEDAL CALIBRATION.



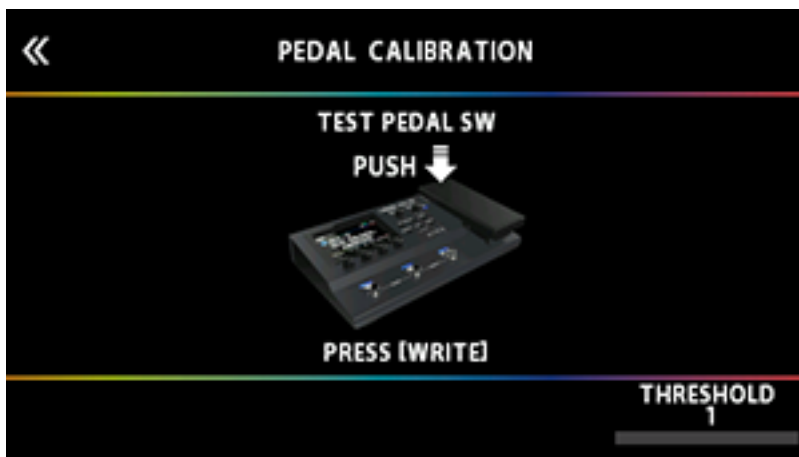
4 Premete il lato del tacco del pedale, e premete il tasto [WRITE].

Lo schermo indica "OK", e poi appare una schermata come la seguente.



5 Premete la punta del pedale, e premete il tasto [WRITE].

Lo schermo indica "OK", e poi appare una schermata come la seguente.



6 Premete con forza la punta del pedale.

Verificate che l'indicatore PEDAL FX si accenda quando premete con forza la punta del pedale.

Se volete cambiare la sensibilità di illuminazione dell'indicatore PEDAL FX, ripetete il punto 4 mentre regolate il valore THRESHOLD tramite la manopola [4].

7 Premete il tasto [WRITE].

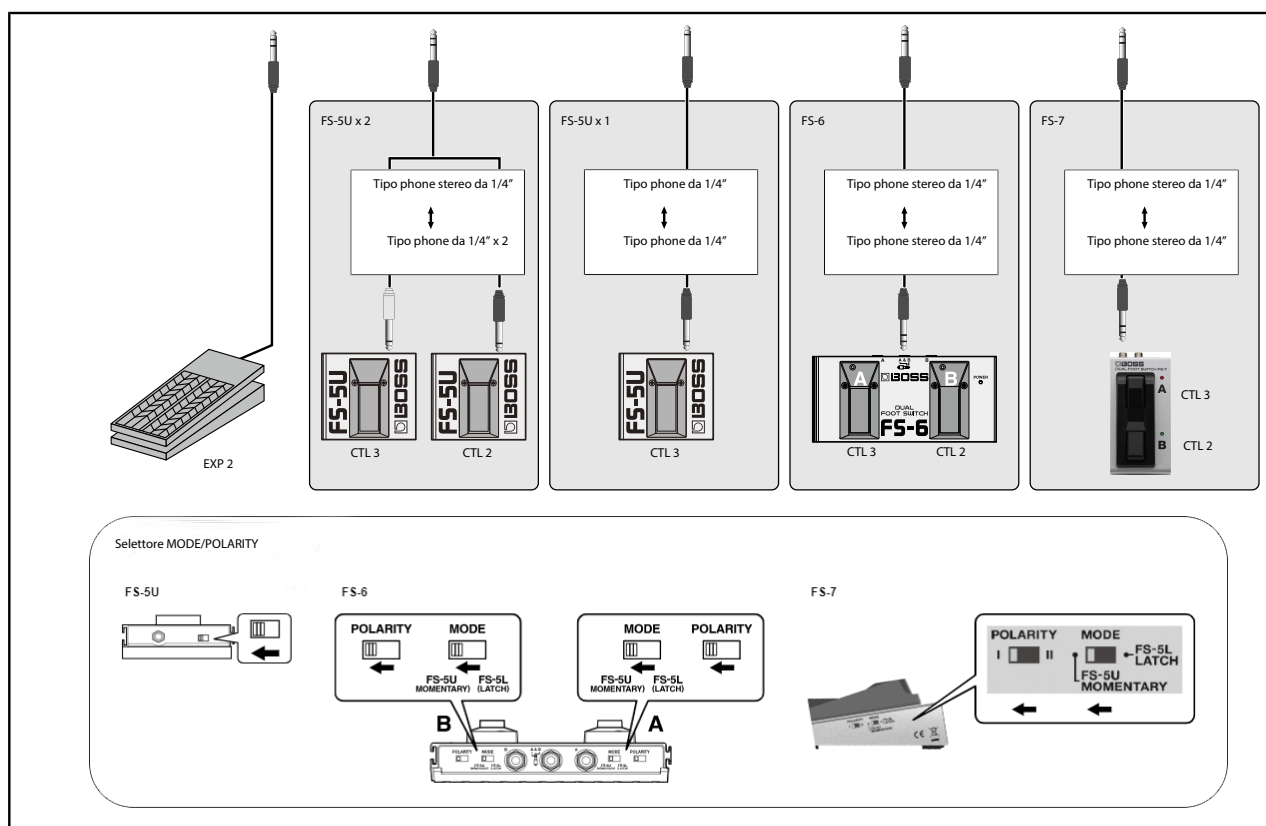
Lo schermo indica "COMPLETED!"

Agendo su un pedale di espressione, fate attenzione a non pizzicarvi le dita tra la parte mobile e il pannello. In luoghi in cui sono presenti bambini piccoli, è necessaria la supervisione continua di un adulto.

Connettere pedali esterni

- * Per evitare malfunzionamenti e/o danni ai diffusori o ad altri dispositivi, abbassate sempre il volume, e spegnete tutti i dispositivi prima di eseguire qualsiasi collegamento.
- * Agendo su un pedale di espressione, fate attenzione a non pizzicarvi le dita tra la parte mobile e il pannello. In luoghi in cui sono presenti bambini piccoli, è necessaria la supervisione continua di un adulto.
- * Collegando un pedale di espressione esterno, usate solo il pedale di espressione consigliato. Collegare pedali di espressione di altri costruttori potrebbe provocare malfunzionamenti. Pedali di espressione che potete usare (venduti separatamente): EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5

Impostazioni dell'interruttore a pedale e del pedale di espressione



Il Looper

Potete registrare la vostra esecuzione (mono: fino a 38 secondi, stereo: fino a 19 secondi) e far riprodurre ripetutamente la sezione registrata in loop. Potete anche sovraincidere esecuzioni aggiuntive alla registrazione mentre questa suona (overdubbing).

Questo vi permette di creare al volo un'esecuzione di accompagnamento in tempo reale.

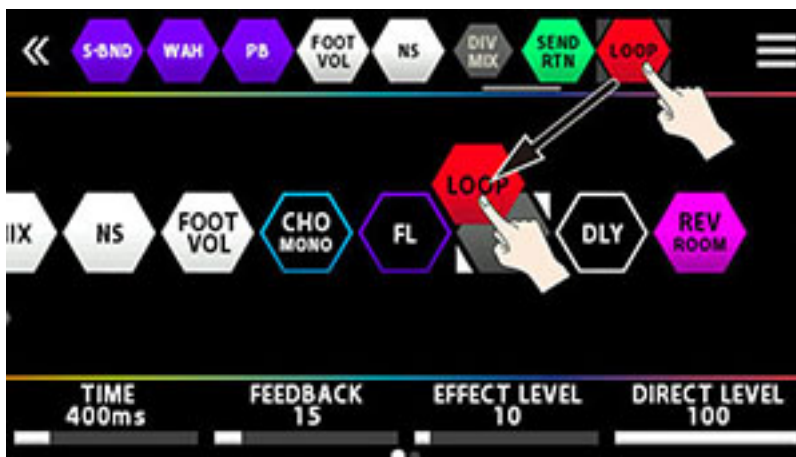
Dovete posizionare il Looper in qualche punto della concatenazione di effetti per poterlo usare.

Inoltre, dovete assegnare le funzioni di registrazione, riproduzione e sovraincisione del Looper agli interruttori che preferite.

Ecco un esempio di come potete utilizzare l'interruttore [C1] di questa unità o un interruttore a pedale collegato alla presa CTL 2, 3/EXP 2 di questa unità per controllare il Looper.

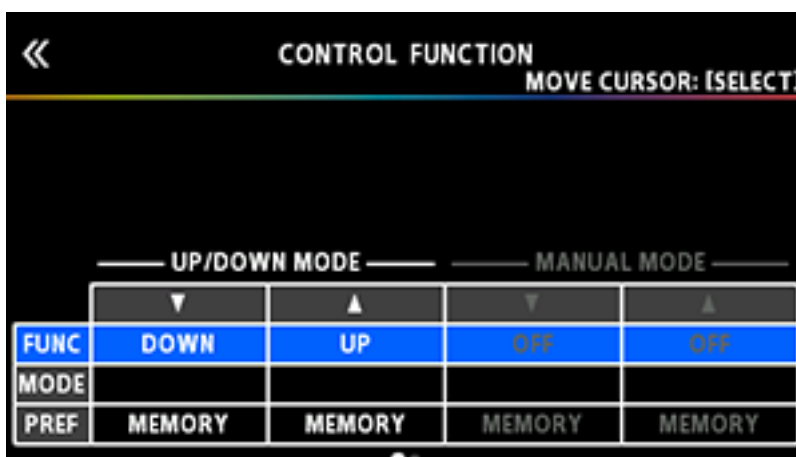
Posizionare il Looper nella concatenazione di effetti

- 1 **Selezionate la memoria in cui volete usare il Looper.**
- 2 **Seguite le istruzioni in "Posizionamento degli effetti (p. 31)" per posizionare il Looper nella catena effetti.**



Assegnare le funzioni del Looper agli interruttori

- 1 **Seguite le istruzioni in Selezionare il modo Control (p. 17) per selezionare il modo su/giù.**
- 2 **Seguite le istruzioni in "Assegnare una funzione (p. 53)" per visualizzare la schermata CONTROL FUNCTION.**

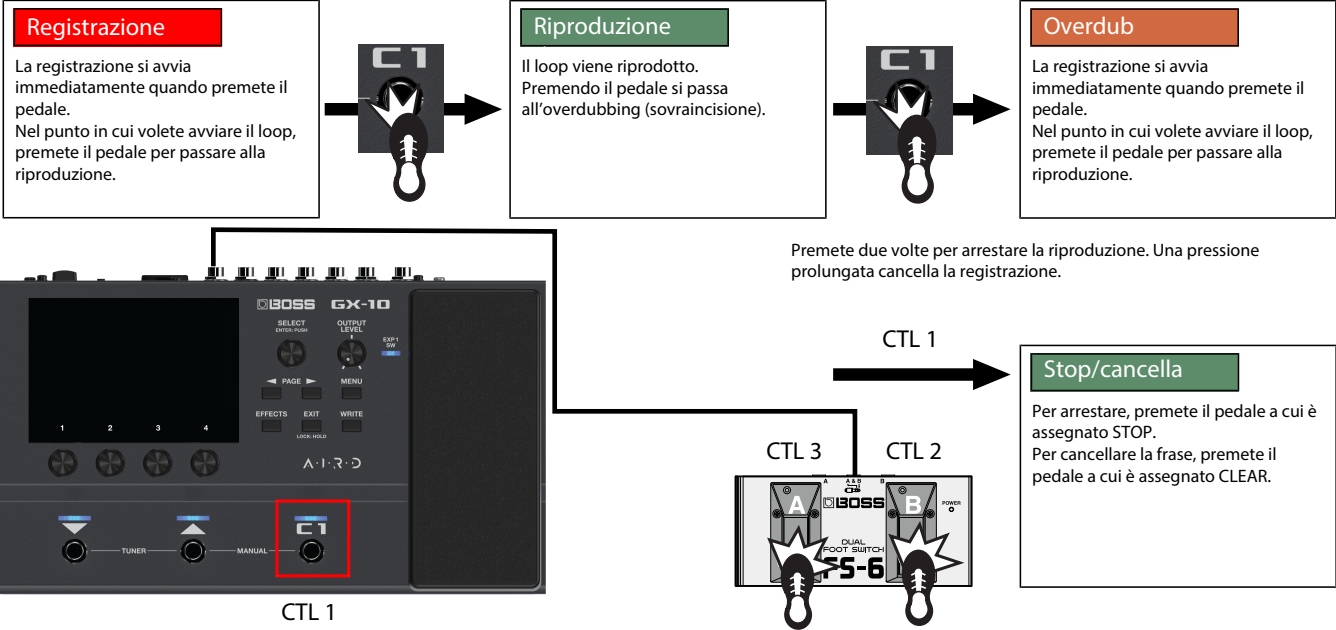


- 3 **Premete PAGE [▶] per visualizzare la pagina successiva.**

4 Per “CTL 1”, “CTL 2” e “CTL 3”, impostate FUNCTION come segue.

CONTROL FUNCTION				
MOVE CURSOR: [SELECT]				
	EXP1 SW	CTL 1	CTL 2	CTL 3
FUNC	WAH	LOOP CTL	LOOP STOP	LOOP CLEAR
MODE	TOGGLE			
PREF	MEMORY	MEMORY	MEMORY	MEMORY
	EXP1 PEDAL	EXP 2		CUR NUM
FUNC	FV+TU	OFF		OFF
MODE				
PREF	MEMORY	MEMORY		MEMORY

Parametro	Valore	Spiegazione
CTL 1	LOOP CTL	Avvia la registrazione. Ad ogni pressione dell'interruttore, il funzionamento si alterna tra riproduzione e sovraincisione. Premete due volte per arrestare la riproduzione. Una pressione prolungata cancella la registrazione.
CTL 2	LOOP STOP	Arresta la registrazione o la riproduzione.
CTL 3	LOOP CLEAR	Cancella la registrazione.



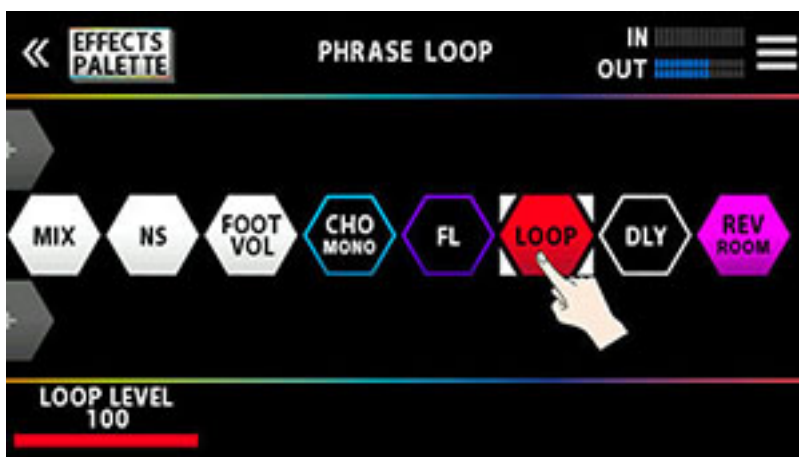
CTL 1

Impostazione del livello di riproduzione del loop

Se impostate il livello di riproduzione a 100 (valore di default), il volume dell'esecuzione e della riproduzione del loop sono identici.

Se impostate il livello di riproduzione ad un valore inferiore a 100, il volume della riproduzione sarà inferiore a quello dell'esecuzione. Di conseguenza, il suono dell'esecuzione non viene sommerso dalla riproduzione del loop, anche se registrate più passaggi.

- 1 Seguendo le istruzioni in “Procedura di base di modifica dell’effetto (p. 29)”, toccate l’icona “LOOP” nella schermata della concatenazione degli effetti.



- 2 Ruotate la manopola [1] per specificare il valore di “PLAY LEVEL”.

Colore del pedale

Gli interruttori a pedale si accendono con i seguenti colori quando assegnate la funzione Looper ad un interruttore a pedale di questa unità.

Colore	Stato
Rosso	Registrazione
Arancio	Sovraincisione
Verde	Riproduzione
Verde (lampeggiante)	Arresto (esiste una frase)
Blu	Arresto (nessuna frase)

MEMO

Quando COLOR MODE è impostato su “TYPE 2”, i pedali si accendono come segue.

Colore	Stato
Rosso	Registrazione
Giallo	Sovraincisione
Blu	Riproduzione
Blu (lampeggiante)	Arresto (esiste una frase)
Blu	Arresto (nessuna frase)

Lista dei messaggi di errore

Indicazione	Significato
OUT OF RANGE! SET AGAIN.	Appare quando il pedale di espressione non è impostato correttamente durante la calibrazione.
ASSIGN SETTINGS IS FULL!	Appare quando una scorciatoia di assegnazione non può essere effettuata perché tutte e 20 le assegnazioni sono state impostate e sono attive.
CHAIN IS FULL!	Appare quando 15 effetti sono stati posizionati nella concatenazione. Per aggiungere un nuovo effetto, dovete cancellarne uno esistente.
DSP RESOURCE IS FULL! DELETE OR OVERWRITE EXISTING FX.	Appare quando le risorse del DSP sono esaurite. Dovete cancellare un effetto dalla concatenazione in questo caso.
CAN NOT OVERWRITE!	Appare quando la sovrascrittura non è possibile a causa dell'esaurimento delle risorse del DSP. Dovete cancellare un altro effetto della concatenazione in questo caso.
THE NUMBER OF SAME FX IS LIMITED TO 9	Potete posizionare lo stesso effetto solo sino a nove volte.
USB MIDI OFFLINE	Vi è un problema con la connessione del cavo USB. Controllate che il cavo non sia stato scollegato o che non vi siano problemi di cortocircuiti nel cavo.

Specifiche principali

Frequenza di Campionamento	48 kHz
Conversione AD	24 bit + metodo AF * Metodo AF (metodo Adaptive Focus) Questo è un metodo proprietario di Roland & BOSS che migliora grandemente il rapporto segnale-rumore (SN) dei convertitori AD e DA.
Conversione DA	32 bit
Elaborazione	32-bit virgola mobile
Effetti	170 Tipi
Numero Massimo di Effetti	15+3 (DIVIDER/MIXER, SEND/RETURN, PHRASE LOOP) * a seconda delle circostanze
Memorie	198 (User) + 99 (Preset)
Phrase Loop	38 sec. (MONO) 19 sec. (STEREO)
Rilevamento dell'Accordatore Interno	+/-0,1 cent
Livello di Ingresso Nominale	INPUT: -10 dBu RETURN: -10 dBu
Livello di Ingresso Massimo	INPUT: +7 dBu RETURN: +7 dBu
Impedenza in Ingresso	INPUT: 1 MΩ RETURN: 1 MΩ
Livello di Uscita Nominale	OUTPUT (L/MONO, R): -10 dBu PHONES: -10 dBu SEND: -10 dBu
Impedenza in Uscita	OUTPUT (L/MONO, R): 1 kΩ PHONES: 44 Ω SEND: 1 kΩ
Impedenza di Carico Consigliata	OUTPUT (L/MONO, R): 10 kΩ o maggiore PHONES: 44 Ω o maggiore SEND: 10 kΩ o maggiore
Controlli	Interruttore DOWN, interruttore UP, interruttore CTL1, interruttore POWER, interruttore EXP1, tasto PAGE, tasto MENU, tasto EFFECTS, tasto EXIT, tasto WRITE, manopole 1-4, manopola SELECT, manopola OUTPUT LEVEL, pedale EXP1
Display	LCD Grafico a Colori (480 x 272 punti) Touch screen
Connettori	Presa INPUT, prese OUTPUT (L/MONO, R), presa SEND, presa RETURN: Tipo phone da 1/4" Presa PHONES: Tipo phone stereo da 1/4" Presa CTL2,3/EXP2: Tipo phone TRS da 1/4" Porta USB COMPUTER: USB Type-C® Connettore Bluetooth ADAPTOR: Connettore dedicato Presa DC IN
Alimentazione	Trasformatore di CA
Consumo	600 mA
Consumo in modalità OFF (quando l'alimentazione si spegne automaticamente):	0.0 W
Dimensioni	300 (L) x 183 (P) x 74 (A) mm

Specifiche principali

Peso	2,2 kg
Accessori	Trasformatore di CA (PSB-1U + Set di Cavi AC) Manuale dell'Utente Foglio "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO"
Accessori Opzionali (venduti separatamente)	Interruttore a pedale: FS-5U, FS-5L, FS-6, FS-7 Pedale di Espressione: EV-30, FV-500L, FV-500H, Roland EV-5 Doppio Adattatore Bluetooth® Audio MIDI (Modello:BT-DUAL) Pedale di Espressione MIDI Wireless: EV-1-WL Interruttore a Pedale Wireless: FS-1-WL

* 0 dBu/0,775 Vrms

* Questo documento illustra le specifiche del prodotto nel momento in cui il documento è stato redatto. Per le informazioni più recenti, fate riferimento al sito Web Roland.

GX-10
Manuale di Riferimento
01
Roland Corporation
© 2024 Roland Corporation