

MUSTANG™ GTX

AMPLIFICATORE PER CHITARRA

MUSTANG GTX50
MUSTANG GTX100



MANUALE ESTESO DELL'UTENTE REV. A

Fender®

CONTENUTI

Introduzione	2
Pannello di controllo	3
Pannello posteriore	4
I preset	
Nozione di base sui preset	5
Modifica e salvataggio dei preset	6
Modifica delle impostazioni della manopola di controllo dell'amplificatore dei preset	7
Sostituzione dei modelli di amplificatore del preset	9
Elenco dei modelli di amplificatore	10
Elenco dei modelli di casse	11
Modifica degli effetti	12
Modifica delle impostazioni degli effetti	20
Elenco dei tipi di effetti	23
Funzioni del menu	27
Elenchi dei preset	28
Utilizzo del WiFi	31
Utilizzo del Bluetooth	34
Accordatore integrato	36
Jack ausiliari e per cuffie	37
Collegamenti USB	37
Uscita della linea e invio/ritorno FX	37
Utilizzo dell'interruttore a pedale	38
Interruttore a pedale GTX-7	38
Modalità Looper	41
Pedale di espressione EXP-1	44
Impostazioni EQ & Amp	48
EQ globale	48
Uscita linea / guadagno USB	49
Organizzatore dei preset	50
Ripristino delle impostazioni e ripristino di tutto	52
Informazioni su questo amplificatore	53
Preset dal cloud	53
Backup/Ripristino dei preset e degli elenchi dei preset	55
Aggiornamenti del firmware e ripristino delle impostazioni di fabbrica	59
App Fender Tone™	61
Specifiche tecniche	62

INTRODUZIONE

Questa guida ampliata dell'utente include la descrizione completa delle caratteristiche e delle funzioni degli amplificatori Mustang GTX50 e GTX100.

A complemento della Guida di avvio rapido Mustang GTX, fornita con ciascun amplificatore, questo manuale presenta uno sguardo più approfondito e dettagliato delle numerose funzionalità versatili del Mustang GTX. Ciò include la navigazione e la modifica dei numerosi preset integrati e le descrizioni complete dei numerosi modelli di amplificatori e degli effetti.

Include anche istruzioni dettagliate e completamente illustrate per l'utilizzo dell'elenco dei preset per il Mustang GTX, WiFi, Bluetooth, USB, l'accordatore integrato, l'interruttore a pedale GTX-7, il pedale di espressione EXP-1 e le funzioni di loop.

Le possibilità tonali di Mustang GTX sono praticamente infinite, soprattutto se abbinata all'App Fender Tone™ (pagina 61).

Controllare regolarmente il sito [fender.com/firmware/support](https://www.fender.com/firmware/support) per gli aggiornamenti del firmware, per migliorare ed aumentare le proprie esperienze con il Mustang GTX (vedere pagina 59). Mentre il manuale esteso riporta la versione più aggiornata degli amplificatori, controllare anche le versioni aggiornate dei manuali, considerando che il Mustang GTX cresce ed evolve.



Mustang GTX100 (a sinistra) e Mustang GTX50 (a destra).

PANNELLO DI CONTROLLO

Il pannello di controllo superiore del Mustang GTX è composto da un ingresso per lo strumento, sette manopole di controllo, la finestra di visualizzazione, tre pulsanti LAYER, la manopola dell'ENCODER, quattro pulsanti UTILITY, un ingresso ausiliario da 1/8" e l'uscita cuffie da 1/8".



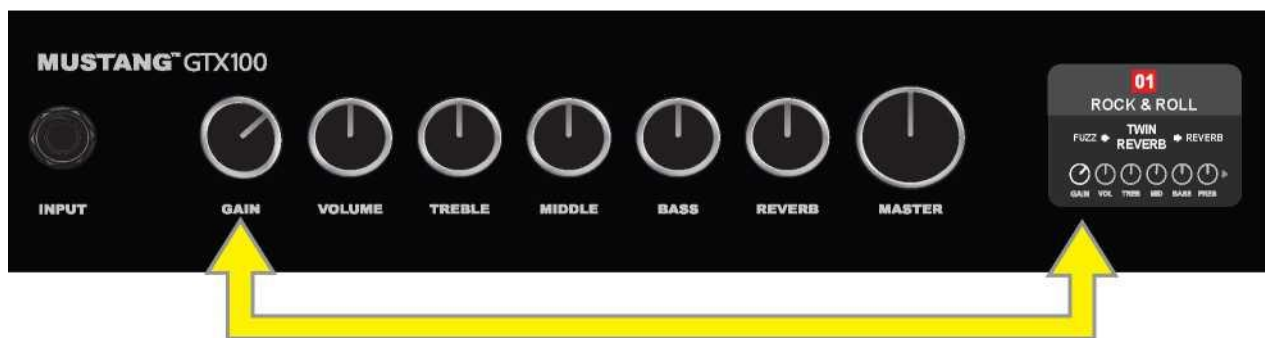
Pannello superiore del Mustang GTX100; il pannello del Mustang GTX50 ha le stesse funzionalità.

- A. INGRESSO:** Collegare lo strumento qui.
- B. GAIN (guadagno):** Manopola di controllo programmabile (vedere pagina 3), che influisce sull'impostazione del guadagno in ciascun preset.
- C. VOLUME:** Manopola di controllo programmabile che influenza l'impostazione del volume del modello di amplificatore in ciascun preset.
- D. TREBLE (alti):** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione dei toni alti in ciascun preset.
- E. MIDDLE (medi):** Manopola di controllo programmabile che influenza l'impostazione del tono dei medi in ciascun preset.
- F. BASS (bassi):** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione dei toni bassi in ciascun preset.
- G. REVERB (riverbero):** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione del riverbero in ciascun preset.
- H. MASTER VOLUME (volume principale):** L'unica manopola non programmabile; controlla il volume complessivo attuale.
- I. DISPLAY WINDOW (finestra del display):** Mostra il preset utilizzato e tutti i suoi contenuti e parametri, i menu dell'amplificatore e degli effetti e altre funzioni (ad es. accordatore, funzioni di menu, ecc.).
- J. TASTI DEL LIVELLO**
 - LIVELLO DEL PRESET:** Evidenzia il livello del preset, dove si scelgono i preset.
 - LIVELLO DEL PERCORSO DEL SEGNALE:** Evidenzia il percorso del segnale in ciascun preset, in cui è possibile modificare i modelli di amplificatore, i tipi di effetti e l'ordine.
 - LIVELLO DEI CONTROLLI:** Evidenzia il livello dei controlli, in cui è possibile modificare le impostazioni della manopola di controllo (tranne il volume principale).
- K. ENCODER (codificatore):** Controllo rotativo multifunzionale con la funzione di interruttore a pressione. Per la visualizzazione, selezionare e regolare i preset del Mustang GTX, i controlli e altre funzioni.
- L. PULSANTI X FX:** Bypassa tutti gli effetti. **SAVE (salva):** Per salvare le modifiche nei preset predefiniti ed i nuovi preset. **MENU:** Per accedere al WiFi, Bluetooth, Accordatore, Global EQ, ai preset dal cloud e altre funzioni (vedere pagina 27). **TAP / ACCORDATORE:** Per impostare i tempi di ritardo e le impostazioni della velocità di modulazione; tenere premuto per accedere al sintonizzatore incorporato.
- M. AUXILIARY INPUT (ingresso ausiliario), HEADPHONE OUTPUT (uscita cuffia):** Ingresso ausiliario da 1/8" per collegare i dispositivi audio esterni, ed un'uscita da 1/8" per l'uso delle cuffie. L'uscita cuffie disabilita gli altoparlanti interni.

MANOPOLE DI CONTROLLO PROGRAMMABILI

E' importante notare che tutte le manopole del pannello di controllo superiore, tranne quella del Master Volume (H), sono, come descritto sopra, "programmabili". Ciò significa che quando si seleziona per la prima volta un preset, la posizione fisica di una manopola del pannello di controllo superiore *non può* indicare l'impostazione effettiva contenuta in quel preset

(l'impostazione effettiva appare nella finestra del display). Solo il controllo del volume principale *non* è programmabile: la sua posizione fisica indica sempre il volume complessivo attuale. Una volta ruotata una manopola programmabile del pannello di controllo superiore, tuttavia, essa e la sua controparte digitale, all'interno di un preset, si sincronizzeranno allo stesso valore, come mostrato qui:



Si noti inoltre che un'impostazione della manopola di controllo regolata si può salvare in un nuovo preset, oppure il preset originale si può sovrascrivere con l'impostazione regolata della manopola di controllo. Se *non* si salva l'impostazione regolata, il preset ritornerà alle impostazioni preprogrammate della manopola di controllo dopo averlo rilasciato, oppure dopo avere spento e riacceso di nuovo l'amplificatore (vedere le informazioni successive in "Modifica e salvataggio dei preset" alle pagine 6-7).

PANNELLO POSTERIORE

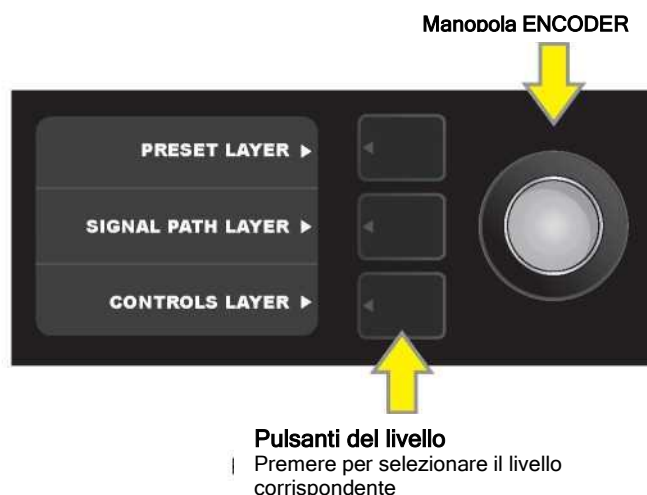


Pannello posteriore del Mustang GTX100; il pannello posteriore del Mustang GTX50 ha le stesse funzionalità.

- N. POWER (alimentazione):** Accende e spegne l'amplificatore.
- O. INGRESSO ALIMENTAZIONE IEC:** Utilizzando il cavo di alimentazione incluso, collegare ad una presa con la messa a terra in conformità alla tensione ed alla frequenza specificata sulla spina di alimentazione (INPUT POWER).
- P. PORTA USB:** Punto di collegamento dell'Amp per le registrazioni audio tramite USB.
- Q. FOOTSWITCH (interruttore a pedale):** Collegare qui l'interruttore a pedale GTX-7 o il pedale di espressione EXP-1.
- R. USCITA DELLA LINEA (LINE OUT):** Uscite di linea bilanciate per il collegamento ad apparecchiature esterne di registrazione e di amplificazione del suono
- S. INVIO/RITORNO FX (SEND FX/ RETURN FX):** Invio e ritorno a destra / a sinistra per l'uso di effetti esterni stereo. Gli effetti aggiunti qui sono "globali" (preset non specifici) e agiscono come gli *ultimi* elementi nel percorso del segnale.

NOZIONI DI BASE SUI PRESET

Il Mustang GTX viene fornito con oltre 100 preset numerati in sequenza e gli utenti possono crearne e aggiungerne ancora di più. Ogni preset ha tre "livelli", che appaiono nella finestra DISPLAY WINDOW. Questi sono i PRESET LAYER (in alto), SIGNAL PATH LAYER (al centro) e CONTROLS LAYER (in basso); i tre pulsanti LAYER BUTTONS forniscono l'accesso a ciascun livello (vedere l'illustrazione sotto).



Il PRESET LAYER (livello del preset) è attivo alla prima accensione dell'amplificatore; l'impostazione predefinita è il primo preset (01). Per scorrere tra i preset, ruotare l'ENCODER (vedere l'illustrazione sotto); qualsiasi preset, che si visualizza, diventa quello attivo. I preset si possono selezionare tramite l'interruttore a pedale (vedere la pagina 39).



Il primo preset (01) è mostrato qui nel PRESET LAYER.

Il SIGNAL PATH LAYER di ogni preset è costituito da uno dei numerosi modelli di amplificatori Mustang GTX e da uno o più dozzine di effetti e dal loro ordine (o da nessun effetto in alcuni casi). Il modello di amplificatore appare al centro del display SIGNAL PATH LAYER. Gli effetti appaiono su entrambi i lati del modello di amplificatore, rappresentando la loro posizione nel percorso del segnale: "pre" a sinistra del modello di amplificatore (posizionato "prima" dell'amplificatore) o "post" a destra del modello di amplificatore (come in un loop effetti). Selezionare uno di questi elementi girando ENCODER; l'elemento selezionato nel SIGNAL PATH LAYER avrà una freccia bianca sotto di esso e un testo che ne descriverà la sua posizione (vedere l'illustrazione sotto).



Affiancato da due effetti, il modello di amplificatore all'interno del preset è selezionato qui nel SIGNAL PATH LAYER, come indicato dalla freccia bianca e dalla parola "amplificatore".

Il livello CONTROLS LAYER dei controlli di ciascun preset visualizza le informazioni su qualsiasi amplificatore o effetto evidenziato nel SIGNAL PATH LAYER. Le impostazioni della manopola di controllo dell'amplificatore sono visualizzate per impostazione predefinita (vedere illustrazione sotto); le impostazioni di controllo degli effetti si visualizzano quando è evidenziato un effetto nel SIGNAL PATH LAYER. I controlli dell'amplificatore e gli effetti si selezionano ruotando l'ENCODER.



Dettagli ravvicinati del CONTROLS LAYER, in cui è stato selezionato il controllo del guadagno per il modello dell'amplificatore all'interno del preset.

Ogni preset può essere usato così com'è. Con molti modelli diversi di amplificatori, di tipi di effetti e di impostazioni di controllo tra cui scegliere, tuttavia, le impostazioni per il SIGNAL PATH LAYER e il CONTROLS LAYER di ciascun preset si possono facilmente modificare e salvare per suoni personalizzati (vedere la sezione successiva, "Modifica e salvataggio dei preset").

Si può spostare anche un preset in una posizione diversa o eliminare dall'elenco dei preset. Inoltre, l'intero elenco di preset può essere ripristinato allo stato di fabbrica. Per eseguire queste funzioni, vedere l'"Organizzatore dei preset" (pagina 49).

MODIFICA E SALVATAGGIO DEI PRESET

All'interno di ciascun preset, le impostazioni della manopola di controllo dell'amplificatore, i modelli di amplificatore, i tipi di effetti ed i parametri si possono personalizzare in base alle preferenze individuali. Quando si seleziona un preset, la casella contenente il suo numero sarà blu, per indicare che non sono state apportate modifiche (vedere l'illustrazione sotto).



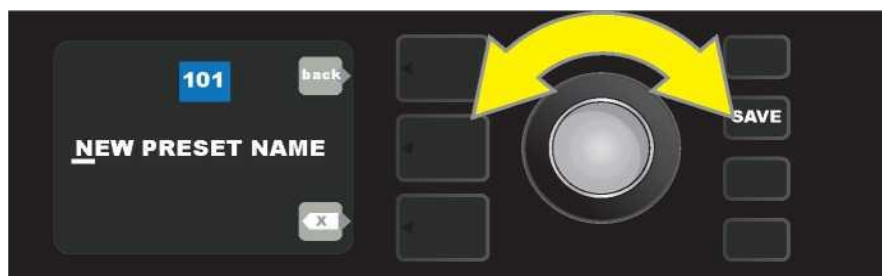
Se si apportano delle modifiche al preset, la casella contenente il numero del preset diventa rossa e il pulsante SAVE (salva) si illumina (vedere illustrazione sotto).



Se non si salva l'impostazione modificata, il preset ritornerà alle precedenti impostazioni del preset dopo averlo rilasciato, oppure dopo avere spento e riacceso di nuovo l'amplificatore. Per salvare un preset modificato, premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per ottenere tre opzioni (vedere l'illustrazione sotto): SAVE (salva) (lascia il preset come modificato), RENAME (rinomina) (salva il preset con un nuovo nome nella sua posizione attuale) e SAVE AS NEW (salva come nuovo) (salva il preset in una nuova posizione con un nuovo nome). Ruotare l'ENCODER per evidenziare un'opzione; premerla per selezionarne una.



Per inserire un nuovo nome del preset dopo aver scelto RENAME (rinomina) o SAVE AS NEW (salva come nuovo) , utilizzare l'ENCODER per scrivere un nuovo nome di vostra scelta. Premere ENCODER una volta per attivare il cursore; girarlo per scegliere un carattere (vedere l'illustrazione sotto). Premere di nuovo ENCODER per inserire quel carattere e passare al successivo. Ripetere questa operazione fino al completamento del nuovo nome; premere il pulsante SAVE (salva) per mantenere il nuovo nome completo o premere il tasto LAYER superiore (corrispondente al prompt sullo schermo "back" (indietro)) per tornare alla schermata precedente. Si noti che quando si sceglie SAVE AS NEW (salva come nuovo), il preset sarà salvato nella successiva posizione aperta disponibile ("101" nell'illustrazione sotto).



Un preset preferito si può salvare velocemente e comodamente in un "FAVORITES Setlist" (elenco dei preset preferiti) (vedere pagina 30). Inoltre, si noti che il Mustang GTX include le funzioni di backup e ripristino basate sul cloud per i preset (vedere pagina 55).

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DELLA MANOPOLA DI CONTROLLO DELL'AMPLIFICATORE DEL PRESET

Come indicato nella sezione "Pannello di controllo" sopra, gli utenti possono modificare le impostazioni della manopola di controllo dell'amplificatore di un preset ruotando le manopole di controllo fisiche sul pannello superiore (ad eccezione del volume principale). Ciò sincronizza la modifica delle impostazioni delle manopole di controllo fisiche con le corrispondenti controparti digitali.

Queste impostazioni possono anche essere modificate modificando le posizioni della manopola di controllo digitale all'interno del CONTROLS LAYER (livello dei controlli), che visualizza i controlli specifici dell'amplificatore in uso. Per fare ciò, accedere prima al CONTROLS LAYER premendo il relativo BUTTON LAYER (pulsante del livello) (vedere l'illustrazione sotto).



Premere il LAYER BUTTON (pulsante del livello) inferiore per accedere ai CONTROLS LAYER (livello dei controlli) per il modello di amplificatore all'interno del preset.

Una volta all'interno dei CONTROLS LAYER, ruotare e premere ENCODER per scorrere e selezionare una manopola di controllo specifica dell'amplificatore digitale. Quindi ruotare nuovamente ENCODER per modificare l'impostazione di quel controllo. Quando si modifica un'impostazione di controllo, la casella contenente il numero del preset passerà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Con la nuova impostazione di controllo, è adesso possibile apportare ulteriori modifiche, oppure premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate (vedere le illustrazioni a seguire).



Ruotare ENCODER per scorrere tra le manopole di controllo del modello di amplificatore.

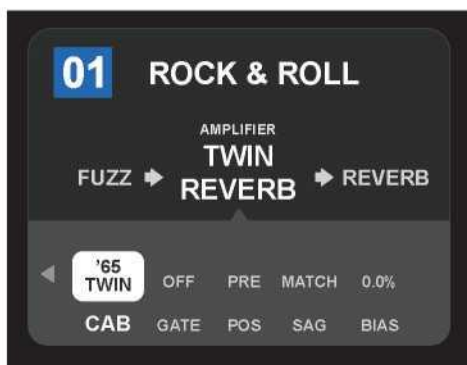


Premere ENCODER per selezionare una manopola di controllo del modello di amplificatore per la regolazione.



Ruotare di nuovo ENCODER per regolare la manopola di controllo del modello di amplificatore selezionato secondo le preferenze.

Si possono trovare ulteriori impostazioni per l'amplificatore e di controllo continuando a scorrere tra i CONTROLS LAYER (livello dei controlli) dei vari modelli di amplificatore all'interno dei preset. In questo caso, le impostazioni includono dei parametri più "profondi", compresi i controlli del sag, del bias e del gate. Sono inclusi anche diversi modelli di casse per altoparlanti. Scorrere, selezionare, regolare e salvare questi parametri aggiuntivi nella stessa maniera o modo descritto sopra (vedere le illustrazioni seguenti).



Dettagli ravvicinati che mostrano le impostazioni aggiuntive dell'amplificatore e dei controlli presenti nel CONTROLS LAYER; in questo caso per il modello di amplificatore Twin Reverb. Scorrere tra, selezionare e regolare le impostazioni aggiuntive dell'amplificatore e dei controlli in CONTROLS LAYER usando la manopola ENCODER.

SOSTITUZIONE DEI MODELLI DI AMPLIFICATORE DEL PRESET

Per sostituire un modello di amplificatore all'interno di un preset, accedere a SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) premendo il relativo pulsante LAYER BUTTON. Sarà evidenziato il modello dell'amplificatore del preset. Premere ENCODER per accedere e scorrere un menu con i modelli di amplificatori; selezionare un nuovo modello di amplificatore premendo nuovamente la manopola ENCODER. Quando si seleziona un nuovo modello di amplificatore, la casella contenente il numero del preset passerà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà (vedere le illustrazioni seguenti). Con il nuovo modello dell'amplificatore attivo, adesso sarà possibile apportare ulteriori modifiche, oppure premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate. Si noti che premendo il pulsante PRESET LAYER (livello del preset), corrispondente alla "X" cerchiata nella finestra DISPLAY WINDOW, si chiude il menu dell'amplificatore.



Per sostituire il modello di amplificatore preimpostato evidenziato nel SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) (come indicato con la freccia bianca sotto di esso e l'etichetta "amplificatore" sopra di esso) con un modello di amplificatore diverso, premere prima la manopola ENCODER per accedere ad un menu con altri modelli di amplificatore.



Ruotare la manopola ENCODER per scorrere fino al menù del modello dell'amplificatore.



Premere di nuovo ENCODER per selezionare un nuovo modello di amplificatore per il preset.



Con il nuovo modello dell'amplificatore attivo, continuare ad apportare ulteriori modifiche, oppure premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate.

ELENCO DEI MODELLI DI AMPLIFICATORE

Questa tabella elenca tutti i modelli di amplificatori preimpostati per il Mustang GTX, con una breve descrizione di ciascuno di essi. Gli amplificatori Mustang GTX vengono continuamente rivisti e aggiornati; questo manuale riporta gli attuali modelli di amplificatori in uso.

Studio Preamp	Purezza da studio direttamente al desk di miscelazione con risposta tonale pulita e non colorata
'57 Champ®	Piccolo ma potente amplificatore Fender di fine anni '50, eccezionale per le registrazioni
'57 Deluxe™	un classico tweed Fender di media potenza di fine anni '50, noto per l'overdrive spesso e compresso
'57 Twin	un tweed originale classico 2x12 "d'epoca, apprezzato per la versatilità da pulito a sporco
'57 Bandmaster	Fender classico con tweed stretto classico con tre altoparlanti, noto per gli alti nitidi
'59 Bassman®	Uno dei più grandi amplificatori di tweed Fender, che ha iniziato la sua vita come amplificatore per basso prima di essere adottato da innumerevoli chitarristi
'61 Deluxe	Dall'era "Brown Panel" di Fender Deluxe, questo amplificatore divide la differenza tra i modelli di tweed e "Black Panel"
'65 Princeton®	Favorito da studio Fender della metà degli anni '60, con il tono scattante di un singolo altoparlante da 10"
'65 Deluxe Reverb®	Amplificatore Fender altamente popolare della metà degli anni '60 con un suono eccezionale, pulito o sporco, utilizzato in innumerevoli club
'65 Twin Reverb®	Un favorito indispensabile della metà degli anni '60s, da palcoscenico e da studio, apprezzato nella riproduzione del tono pulito Fender

'65 Super Reverb®	Fender della metà degli anni '60 con lo scatto distintivo di quattro altoparlanti da 10"
Excelsior	Un modello moderno ed eccentrico Fender con il distintivo suono di un altoparlante da 15"
'66 GA-15	Ispirato ad un Gibson GA-15RVT Explorer del 1966, noto per le sue cavernose impostazioni di riverbero "full-wet"
'60s Thrift	Ispirato al classico Sears Silvertone da garage degli anni '60, apprezzato dai lettori retro/alternativi
British Watts	Ispirato all'originale Hiwatt DR103 da 100 watt, che è il classico stack britannico dal tono più pulito
'60s British	Ispirato alla Vox AC30, che ha dato forza alla British Invasion e riproduceva un tono notevole pulito e sporco
'70s British	Ispirato da un Marshall Super Lead di fine anni '60 / inizio anni '70, l'amplificatore che ha alimentato l'alba dell'hard rock
'80s British	Ispirato al Marshall JCM800, che riproduceva il tono metallico per eccellenza degli anni '80
British Colour	Ispirato alla "sludgy" maestosità di Orange OR120
Super-Sonic	Amplificatore Fender moderno con due stadi di preamplificazione a cascata per un sustain pronunciato
'90s American	Basato sul Mesa Dual Rectifier, caratterizzato da una distorsione distintiva che ha modellato il suono del "nu-metal"
Metal 2000	Moderna bruciatura ad alto guadagno basata su EVH® 5150 ""
IIC+Clean	Ispirato al canale pulito di Mesa / Boogie Mark IIC + MB
IIC+Lead	Tonalità metalliche quintessenziali della metà degli anni '80 ispirate al canale principale Mesa/Boogie Mark "C+MB
BB15 Low	Basato sull'impostazione della struttura a basso guadagno del Bassbreaker 15
BB15Med	Basato sull'impostazione della struttura del guadagno medio del Bassbreaker 15

BB15 High	Basato sull'impostazione della struttura ad alto guadagno del Bassbreaker 15
FBE-100	Ispirato da entrambi i canali principali (BE e HBE) del Friedman BE-100
Dual Showman	Basato sul classico Fender interamente valvolare degli anni '60 / '70 usato ovunque su grandi palchi
Tube Preamp	Purezza da studio direttamente sul pulpito del mixer con una maggiore colorazione di una consolle tube quasi armonica
Acoustasonic	Da utilizzare con chitarre elettriche/acustiche equipaggiate con piezo. Basato sul preamplificatore dei pluripremiati amplificatori Acoustasonic Fender; caratterizzato dalle stringhe dinamiche con la tacca selezionabile della frequenza
Acoustic Sim	Sei distinte simulazioni di chitarra acustica per trasformare la chitarra elettrica con un suono acustico eccezionale. Abbinato al preamplificatore Acoustasonic per un'ulteriore modellatura del tono
Blues Junior	Basato sul famoso combo Fender 1x12 "dai toni caldi, moderatamente potenziato con overdrive e commutatore FAT
Vibro-King	Moderno amplificatore classico Fender con dinamica sensibile al tocco e un overdrive naturale e distintivo
JC-120 Clean	Basato sul canale pulito super luminoso del classico Roland JC-120 Jazz Chorus
Jubilee Clean	Basato sul canale pulito della testa Marshall Silver Jubilee da 50 watt
Jubilee Clip	Basato sulla testa Marshall Silver Jubilee da 50 watt con interruttore ritmico innestato
Jubilee Lead	Basato sul canale principale della testa Marshall Silver Jubilee da 50 watt
Uber	Ideale per musica pesante e aggressiva ispirata al canale principale ad alto guadagno della testa Bogner Overschall

ELENCO DI MODELLI DI CASSE

Questa tabella elenca tutti i modelli di casse di altoparlanti per il Mustang GTX, con una breve descrizione di ciascuna di essi. Le casse Mustang GTX sono riviste e aggiornate continuamente; questo manuale indica gli attuali modelli di amplificatori in uso.

Nessuno	Circuito di amplificazione non colorato dalla simulazione dei diffusori
'57 Champ®	Basato su una registrazione eccezionale Fender di fine anni '50, con un altoparlante a basso consumo da 8" con un tono particolarmente scattante
'57 Deluxe™	Basato su un tweed classico Fender di fine anni '50 di media potenza con un singolo altoparlante da 12" con magnete alnico
'65 Twin	Sulla base di un classico Fender apprezzato della metà degli anni '60 con due altoparlanti Jensen® da 12" a magnete ceramico
'57 Bandmaster	Basato su un Fender classico a pannelli stretti della fine degli anni '50 con tre altoparlanti Jensen® P10R da 10"
'59 Bassman®	Basato su uno dei più grandi amplificatori di tweed dell'era originale Fender, con quattro altoparlanti Jensen® P10R da 10"
'61 Brown	Basato su un modello Fender dei primi anni '60 con un singolo altoparlante Oxford da 12" con una gamma distinta di middle

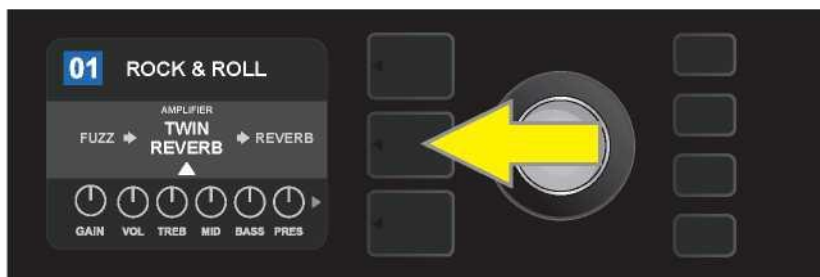
4x12 V30	Basato su una cassa Fender Super-Sonic con quattro altoparlanti Celestion® Vintage 30 da 12"
4x12B V30	Versione più luminosa della cassa da 4x12" Fender Super-Sonic direttamente sopra
4x12 SOL	Basato su una cassa Soldano con retro chiuso con quattro altoparlanti Eminence® Legend da 12"
4x12FRD	Basato su una cassa Friedman 4x12" con retro chiuso e altoparlanti Celestion® Greenback
4x12B FRD	Versione più luminosa del modello della cassa Friedman 4x12" direttamente sopra
2x15D130	Basato su una cassa Fender Dual Showman con l'attacco distintivo di due altoparlanti JBL® D130F da 15"
2x12 Jubilee	Basato su una piccola cassa inclinata Marshall con due altoparlanti Celestion® G12-75

Blues Junior	Basato sulla cassa combinata Fender con uno schienale aperto con un singolo altoparlante Celestion® A-Type da 12"
1x12 LTD	Basato sulla cassa aperta Fender Blues Junior LTD con un singolo altoparlante Jensen® da 12"
2x12JC	Basato sul classico combo aperto posteriormente Roland JC-120 Jazz Chorus 2x12"
2x12 VK	Basato sulla cassa con l'estensione posteriore chiusa Fender Vibro-King con due altoparlanti da 12" Celestion® Vintage 3
3x10 VK	Basato sulla cassa Fender Vibro-King con tre altoparlanti da 10"
4x10 SUP	Basato sulla cassa Fender Super Reverb con quattro altoparlanti da 10" Jensen®
4x12 UC	Basato sulla cassa Bogner Uberkab con quattro altoparlanti Celestion® da 12"

MODIFICA DEGLI EFFETTI

Oltre ai modelli di amplificatore, ogni preset presenta anche varie combinazioni di effetti. Gli effetti si possono modificare in diversi modi: si possono **bypassare**, **sostituire**, **spostare**, **aggiungere** o **eliminare**. Inoltre, è possibile modificare le singole impostazioni di ciascun effetto. Ciascuna opzione è spiegata di seguito e nelle pagine seguenti.

La modificazione dei tipi di effetti in uso e la loro posizione nel percorso del segnale si esegue nel SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale). Per fare ciò, accedere prima al SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) premendo il corrispondente pulsante LAYER (livello), che evidenzierà automaticamente il modello dell'amplificatore utilizzato per primo. Per evidenziare un *effetto*, ruotare la manopola dell'ENCODER in entrambe le direzioni (*vedere le illustrazioni seguenti*). L'effetto sarà evidenziato con una freccia bianca sotto e un'etichetta sopra di esso.



Per accedere agli effetti, premere prima il pulsante centrale LAYER per accedere al SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale).



Ruotare la manopola ENCODER in entrambe le direzioni per evidenziare un effetto (come indicato qui dalla freccia bianca sotto e l'etichetta sopra di esso).

Per ogni preset, si noti che un simbolo di segnaposto, costituito da un segno più (+) in un cerchio appare alle estremità destra e sinistra del SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) (*vedere l'illustrazione sotto*). Questo simbolo indica uno slot aperto in cui è possibile spostare o aggiungere un effetto (*vedere "Aggiunta di un effetto", pagina 16*). In molti preset, che includono uno o più effetti, l'utente deve scorrere fino all'estrema destra o all'estrema sinistra usando la manopola ENCODER per vedere questo simbolo.



Dettaglio ravvicinato — di un diverso preset che non include uno o più effetti — in cui gli slot aperti, in cui è possibile posizionare gli effetti, sono contrassegnati da un segnaposto costituito da un segno più all'interno di in un cerchio ad entrambe le estremità del SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale).

BYPASSARE UN EFFETTO

Ci sono due modi per **bypassare** gli effetti. La prima è una funzione di accensione/spengimento generale, che disattiva semplicemente tutti gli effetti in tutti i preset con una sola pressione di un pulsante. Il secondo consente agli utenti di bypassare i singoli effetti specifici all'interno di un preset.

Per disattivare *tutti* gli effetti Mustang GTX in *ogni* preset (e riaccenderli), premere il pulsante X FX. Non esiste alcuna opzione per salvare; questo è semplicemente un modo rapido per disattivare e riattivare tutti gli effetti. Quando si preme il pulsante X FX, questo si illuminerà e un'etichetta blu di "bypass" apparirà sopra ciascun effetto (*vedere l'illustrazione sotto*). Se sono già stati bypassati degli specifici effetti individuali in un preset, l'uso del pulsante X FX *non* li riaccenderà.

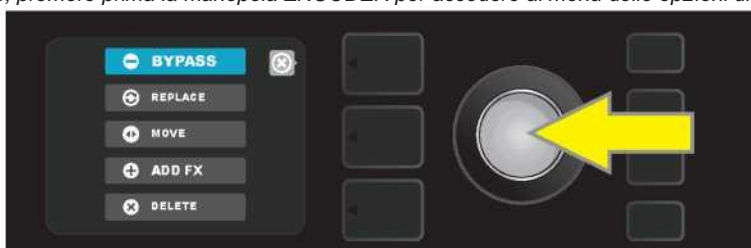


Il pulsante di utilità "X FX" si illuminerà quando premuto, bypassando tutti gli effetti in tutti i preset (come indicato dalle etichette blu "BYPASS" sopra ogni effetto).

Per bypassare i singoli effetti specifici all'interno di un preset, evidenziarlo nel SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) e premere la manopola ENCODER. Selezionare "BYPASS" dal menu delle opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente la manopola ENCODER. Il SIGNAL PATH LAYER indicherà dopo che l'effetto è stato bypassato; la casella contenente il numero del preset cambierà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Adesso, con l'effetto bypassato, è possibile apportare ulteriori modifiche, oppure si può premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate (*vedere le illustrazioni sotto*).



Per bypassare un effetto evidenziato, premere prima la manopola ENCODER per accedere al menu delle opzioni di posizionamento degli effetti.



Ruotare la manopola ENCODER per evidenziare "BYPASS" nel menu delle opzioni di posizionamento degli effetti, quindi premere ENCODER per selezionarlo.



Con l'effetto bypassato (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dalla casella blu contenente l'etichetta "BYPASS" sopra di esso), continuare a modificare altri parametri, oppure premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate.

SOSTITUZIONE DI UN EFFETTO

Per **sostituire** un effetto, evidenziare l'effetto da sostituire nel SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) e premere la manopola ENCODER. Selezionare "REPLACE" (sostituire) dal menu delle opzioni di posizionamento degli effetti e premere di nuovo la manopola ENCODER. Selezionare una delle quattro categorie di effetti che appariranno — Stomp Box (pedale stompbox), Modulation (modulazione), Delay (ritardo) o Reverb (riverbero) — e premere ENCODER per accedere agli effetti in quella categoria. Scorrere tra gli effetti e premere la manopola ENCODER per selezionarne uno come sostituto.

Il SIGNAL PATH LAYER visualizzerà quindi il nuovo effetto e indicherà che l'effetto originale è stato sostituito; la casella contenente il numero del preset cambierà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Adesso, con l'effetto sostituito, è possibile apportare ulteriori modifiche, oppure si può premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate (*vedere le illustrazioni sotto e nella pagina successiva*). Si noti che premendo il pulsante PRESET LAYER (livello del preset) corrispondente alla "X" all'interno di un cerchio nella finestra DISPLAY WINDOW si chiude l'opzione di posizionamento degli effetti e i menu delle categorie di effetti; premendolo in corrispondenza all'etichetta "back" (indietro) (come nel menu degli effetti), riporta l'utente alla schermata precedente.



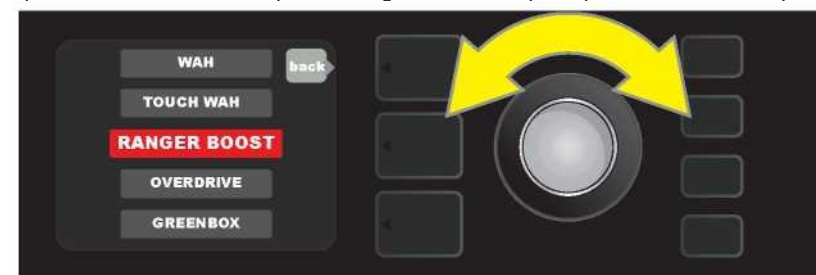
Per sostituire un effetto evidenziato, premere prima la manopola ENCODER per accedere al menu delle opzioni di posizionamento degli effetti.



Ruotare la manopola ENCODER per evidenziare "REPLACE" (sostituire) nel menu delle opzioni di posizionamento degli effetti, quindi premere ENCODER per selezionarlo.



Ruotare la manopola ENCODER per evidenziare una delle quattro categorie di effetti, quindi premere ENCODER per selezionare la categoria di effetti.



Ruotare la manopola ENCODER per evidenziare un effetto da sostituire, quindi premere ENCODER per selezionarlo.



Con l'effetto sostituito (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dalla etichetta sopra di esso), continuare a modificare altri parametri, oppure premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate.

SPOSTAMENTO DI UN EFFETTO

Per **spostare** un effetto in una posizione diversa, evidenziare l'effetto da spostare nel SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) e premere la manopola ENCODER. Selezionare "MOVE" dal menu delle opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente la manopola ENCODER. Apparirà una casella arancione intorno al nome dell'effetto selezionato, insieme a una freccia bianca lampeggiante, indicante che l'effetto è pronto per essere spostato. Ruotare la manopola dell'ENCODER per riposizionare l'effetto selezionato; premere ENCODER per posizionare l'effetto in una nuova posizione.

Il SIGNAL PATH LAYER indicherà dopo che l'effetto è nella sua nuova posizione; la casella contenente il numero del preset cambierà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Adesso, con l'effetto spostato, è possibile apportare ulteriori modifiche, oppure si può premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate (vedere le illustrazioni sotto e nella pagina successiva).



Per spostare un effetto evidenziato, premere prima la manopola ENCODER per accedere al menu delle opzioni di posizionamento degli effetti.



Ruotare la manopola ENCODER per evidenziare "MOVE" (spostare) nel menu delle opzioni di posizionamento degli effetti, quindi premere ENCODER per selezionarlo.



L'effetto selezionato, evidenziato con una freccia bianca sotto di esso e un'etichetta sopra di esso, apparirà in una casella arancione per indicare che è pronto per essere spostato in una posizione diversa nel percorso del segnale, ruotando la manopola ENCODER.



Dopo aver spostato l'effetto selezionato ruotando la manopola ENCODER, premere ENCODER per selezionare la sua nuova posizione nel percorso del segnale.



Con l'effetto spostato nella nuova posizione (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dalla etichetta sopra di esso), continuare a modificare altri parametri, oppure premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate.

AGGIUNGERE UN EFFETTO

Esistono due modi per **aggiungere** un effetto.

Per il primo metodo, evidenziare uno dei due simboli di segnaposto con il più nel SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) ruotando la manopola ENCODER. Il cerchio contenente il simbolo del segno più diventerà verde. Premere la manopola ENCODER per visualizzare un menu di quattro categorie di effetti: Stomp Box, Modulation, Delay e Reverb. Evidenziare una categoria ruotando la manopola ENCODER, quindi premere ENCODER per accedere agli effetti in quella categoria. Scorrere tra gli effetti e premere la manopola ENCODER per selezionare un effetto.

Il SIGNAL PATH LAYER visualizzerà quindi l'effetto appena aggiunto in una casella verde con una freccia bianca lampeggiante sotto di essa e un'etichetta sopra di essa, indicando che l'effetto può essere spostato in una posizione diversa (se si preferisce) ruotando e quindi premendo la manopola ENCODER.

Quando si aggiunge un effetto, la casella contenente il numero del preset passerà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Adesso, con l'effetto aggiunto, è possibile apportare ulteriori modifiche, oppure si può premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate (vedere le illustrazioni sotto e nella pagina successiva). Si noti che premendo il pulsante PRESET LAYER (livello del preset), corrispondente alla "X" con il cerchio all'interno, nella finestra DISPLAY WINDOW si chiuderà la categoria di effetti ed i menu degli effetti; premendolo in corrispondenza all'etichetta "back" (indietro) riporterà l'utente alla schermata precedente.



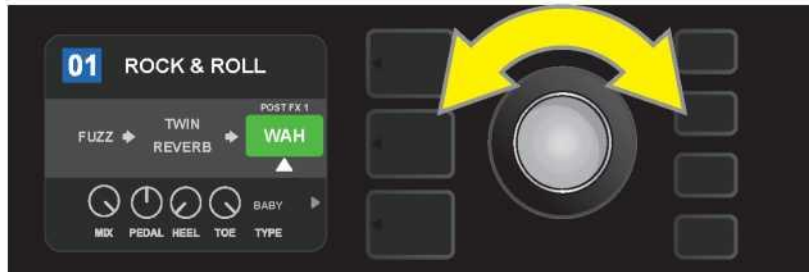
Per aggiungere un effetto, evidenziare il simbolo del segnaposto con il segno più ruotando su di esso la manopola ENCODER. Il cerchio contenente il simbolo del segno più diventerà verde. Premere ENCODER per accedere ad un menu di quattro categorie di effetti.



Selezionare una categoria di effetti scorrendo fino ad essa e premere la manopola ENCODER.



Selezionare un effetto scorrendo fino ad esso e premendo la manopola ENCODER.



Il nuovo effetto aggiunto, evidenziato con una freccia bianca sotto di esso e un'etichetta sopra di esso, apparirà in una casella verde, per indicare che è pronto per essere lasciato sul posto o spostato in una posizione diversa nel percorso del segnale, ruotando la manopola ENCODER.



Dopo aver spostato il nuovo effetto aggiunto, ruotando la manopola ENCODER, premere ENCODER per selezionare la sua nuova posizione nel percorso del segnale.



Con l'effetto aggiunto nella posizione (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dalla etichetta sopra di esso), continuare a modificare altri parametri, oppure premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate.

Con il secondo metodo per aggiungere un effetto, evidenziare un effetto esistente nel SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso del segnale) e premere ENCODER. Selezionare "ADD FX" (aggiungi FX) dal menu delle opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente la manopola ENCODER. Selezionare una delle quattro categorie di effetti che appariranno e premere la manopola ENCODER per accedere agli effetti in quella categoria. Scorrere tra gli effetti e premere la manopola ENCODER per selezionare un effetto.

Il SIGNAL PATH LAYER visualizzerà quindi l'effetto appena aggiunto in una casella verde con una freccia bianca lampeggiante sotto di essa e un'etichetta sopra di essa, indicando che l'effetto può essere spostato in una posizione diversa (se si preferisce) ruotando e quindi premendo la manopola ENCODER.

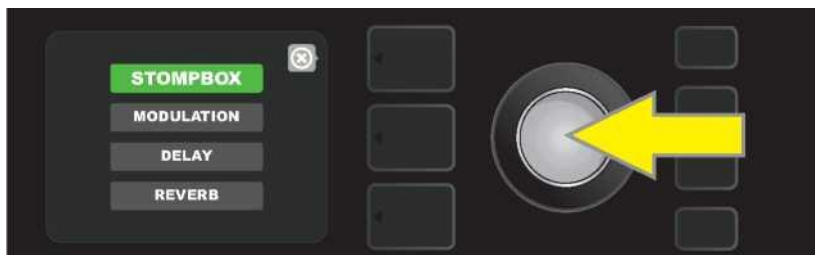
Quando si aggiunge un effetto, la casella contenente il numero del preset passerà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Adesso, con l'effetto aggiunto, è possibile apportare ulteriori modifiche, oppure si può premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate (vedere le illustrazioni sotto e nella pagina successiva).



Un altro modo per aggiungere un effetto, evidenziare un effetto esistente all'interno di un preset ruotando la manopola ENCODER, per visualizzare un menu di quattro categorie di effetti.



Selezionare "ADD FX" (aggiungi FX) nel menu delle opzioni della posizione degli effetti, scorrendo fino ad essa e premendo la manopola ENCODER.



Selezionare una categoria di effetti scorrendo fino ad essa e premere la manopola ENCODER.



Selezionare un effetto scorrendo fino ad esso e premendo la manopola ENCODER.



Il nuovo effetto aggiunto, evidenziato con una freccia bianca sotto di esso e un'etichetta sopra di esso, apparirà in una casella verde, per indicare che è pronto per essere lasciato sul posto o spostato in una posizione diversa nel percorso del segnale, ruotando la manopola ENCODER.



Dopo aver spostato il nuovo effetto aggiunto, ruotando la manopola ENCODER, premere ENCODER per selezionare la sua nuova posizione nel percorso del segnale.



Con l'effetto aggiunto nella posizione (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dalla etichetta sopra di esso), continuare a modificare altri parametri, oppure premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate.

ELIMINAZIONE DI UN EFFETTO

Per eliminare un effetto dal percorso del segnale, evidenziare l'effetto nel SIGNAL PATH LAYER e premere la manopola ENCODER. Selezionare "DELETE" (elimina) dal menu delle opzioni di posizionamento degli effetti e premere di nuovo ENCODER; l'effetto verrà rimosso dal percorso del segnale e un altro effetto in uso (se presente) si sposterà al suo posto. Se l'effetto eliminato era l'unico effetto nel percorso del segnale (pre o post), al suo posto apparirà il simbolo del segnaposto costituito da un segno più (+) in un cerchio.

Quando si elimina un effetto, la casella contenente il numero del preset passerà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Adesso, con l'effetto eliminato, è possibile apportare ulteriori modifiche, oppure si può premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche completate (vedere le illustrazioni sotto e nella pagina successiva).



Per eliminare un effetto evidenziato, premere prima la manopola ENCODER per accedere al menu delle opzioni di posizionamento degli effetti.



Selezionare "DELETE" (elimina) nel menu delle opzioni della posizione degli effetti, scorrendo fino ad essa e premendo la manopola ENCODER.



Il SIGNAL PATH LAYER (livello del percorso di segnale) mostrerà quindi che l'effetto è stato eliminato (come indicato dalla freccia bianca), sia sostituendolo con un simbolo segnaposto con segno più (+) (come visto qui) o spostando un altro effetto (se presente) nella sua posizione.

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DEGLI EFFETTI

Per modificare le impostazioni di controllo di un particolare effetto, ruotare la manopola ENCODER per evidenziare l'effetto nel SIGNAL PATH LAYER, quindi premere il pulsante CONTROLS LAYER (livello dei controlli), che presenta i singoli controlli per ciascun effetto. Ruotare la manopola ENCODER per scorrere tra i controlli degli effetti disponibili, ognuno dei quali si colorerà di blu quando evidenziati, e premere la manopola ENCODER per selezionare un controllo dell'effetto specifico, che diventerà rosso. Dopo aver selezionato un controllo dell'effetto specifico, ruotare la manopola ENCODER per modificare quel controllo dell'effetto specifico in base alle preferenze e premere nuovamente ENCODER per lasciare attiva l'impostazione del controllo dell'effetto modificato. Il controllo dell'effetto modificato passerà quindi dal rosso al blu. Quando si modifica un controllo dell'effetto, la casella contenente il numero del preset passerà dal blu al rosso (questo ad indicare che è stata effettuata una modifica del preset) e il pulsante SAVE (salva) si illuminerà. Adesso, con l'effetto modificato, è possibile apportare ulteriori modifiche del controllo degli effetti, oppure si può premere il pulsante SAVE (salva) per lasciare attive le impostazioni delle modifiche completate (vedere le illustrazioni sotto e nella pagina successiva).



Per modificare le impostazioni di un particolare effetto, evidenziare l'effetto nel SIGNAL PATH (percorso del segnale) scorrendo fino ad esso con la manopola ENCODER; quindi premere il pulsante CONTROLS LAYER (livello dei controlli).



Nel CONTROLS LAYER (livello dei controlli), evidenziare un controllo dell'effetto, scorrendo fino ad esso usando la manopola ENCODER; ogni controllo dell'effetto diventa blu quando si evidenzia.



Premere la manopola ENCODER per selezionare un controllo dell'effetto specifico per la regolazione, che diventerà rosso.



Ruotare la manopola ENCODER per modificare il controllo dell'effetto selezionato secondo le preferenze.



Premere ENCODER per lasciare attiva l'impostazione del controllo dell'effetto modificato; il controllo dell'effetto tornerà al colore blu.



Con il controllo dell'effetto specifico modificato secondo le preferenze, continuare ad apportare altri parametri, oppure premere il pulsante illuminato SAVE (salva) per lasciare attive le modifiche complete.

UTILIZZO DEL PULSANTE TAP TEMPO

Nei preset che includono gli effetti di **Modulazione**, gli effetti di **Ritardo** entrambi*, il pulsante TAP lampeggia alla stessa frequenza della frequenza predefinita dell'ultimo effetto di ritardo nel percorso del segnale (o ultimo effetto di modulazione, se non è presente alcun effetto di ritardo). Questa velocità può essere lasciata così com'è, oppure si può modificare utilizzando il pulsante TAP. Per impostare un nuovo tempo TAP, toccare il pulsante TAP lampeggiante al tempo desiderato almeno due volte (vedere illustrazione sotto). Il pulsante dell'utilità TAP funzionerà indipendentemente dal livello evidenziato (PRESET LAYER, SIGNAL PATH LAYER o CONTROLS LAYER).



Per modificare il tempo del primo effetto di delay (o effetto di modulazione, se non è presente alcun effetto delay), toccare il pulsante TAP al tempo desiderato.

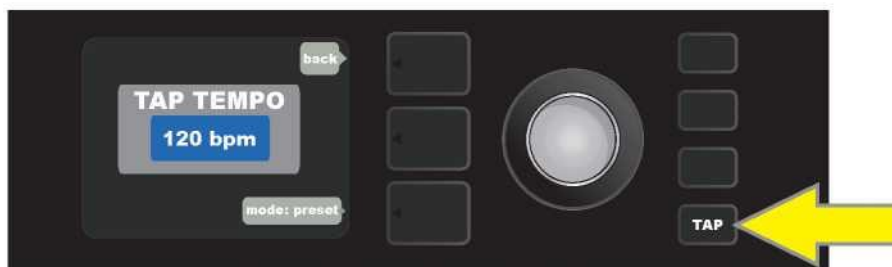
I vari parametri per il tempo per *tutti* gli effetti di ritardo e di modulazione nel percorso del segnale si possono regolare nel CONTROLS LAYER (livello dei controlli) senza utilizzare il pulsante dell'utilità TAP. In SIGNAL PATH LAYER, utilizzare ENCODER per evidenziare il ritardo o l'effetto di modulazione da modificare; i suoi controlli appariranno quindi nel CONTROLS LAYER strato dei controlli. Entrare nel CONTROLS LAYER premendo il suo pulsante del livello corrispondente, e scorrere fino al parametro del tempo da modificare, utilizzando la manopola ENCODER. Premere e ruotare ENCODER per selezionare e regolare il valore del tempo a quello desiderato, durante il quale la finestra contenente il valore temporale diventerà rossa; premere di nuovo ENCODER per lasciare attivo il nuovo valore del tempo (vedere illustrazione sotto).



I tempi degli effetti di ritardo e di modulazione si possono anche cambiare evidenziando il valore numerico del parametro time (tempo) in CONTROLS LAYER, e quindi successivamente, premendo e ruotando l'ENCODER per impostare il tempo desiderato.

SUDDIVISIONI DEL TAP TEMPO

Gli effetti di ritardo e modulazione del Mustang GTX si possono sincronizzare alla frequenza BPM preferita del musicista. Per visualizzare la velocità attuale BPM, premere una volta il pulsante dell'utilità TAP; la velocità apparirà nella finestra DISPLAY WINDOW:



Gli effetti di modulazione e di delay del Mustang GTX sono elencati alle pagine 23-25.

Vi sono due modalità per BPM — "globale" e "preimpostato". La modalità "globale" applica un singolo BPM a tutti i preset. Nella modalità "preimpostato", ogni preset ha il suo proprio BPM, che si può impostare individualmente per il preset (la velocità predefinita è 120 BPM). Per passare da una modalità BPM all'altra, premere il LAYER BUTTON (pulsante del livello) inferiore corrispondente a "mode: preset" (modalità: preset) o "mode: global" (modalità: globale) nella finestra DISPLAY WINDOW; ruotare la manopola ENCODER per regolare la velocità BPM:

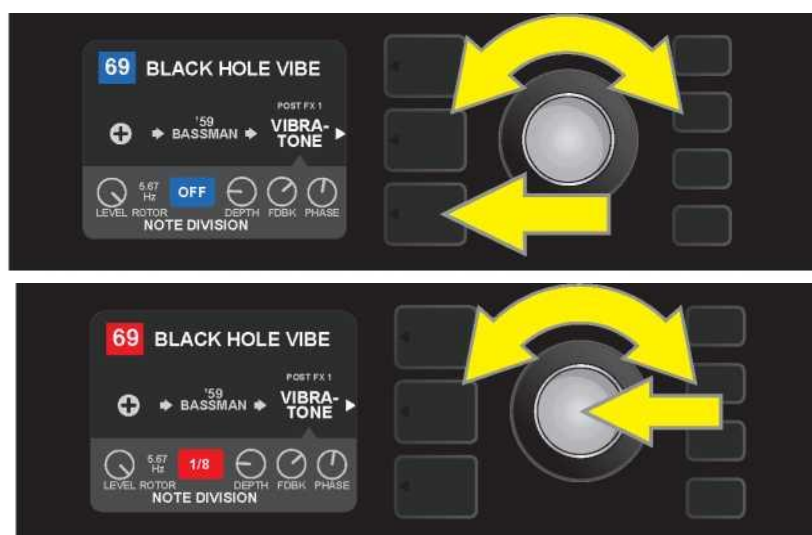


IMPOSTAZIONE DELLE DIVISIONI DELLA NOTA

Per sincronizzare un effetto con la frequenza BPM, l'utente può impostare una specifica "divisione delle note" per gli effetti di modulazione e di delay. Quando si imposta la divisione della nota, il valore del tempo si calcola automaticamente per adattarsi all'impostazione BPM attuale. Se si modifica il parametro time, la divisione delle note si imposta automaticamente su "off".

I valori delle divisioni delle note sono disattivati, semibreve, minima, minima con punto, tripletta di minime, semiminima, semiminima con punto, tripletta di semiminime, croma, croma con punto, tripletta di crome, semicroma, semicroma con punto, tripletta di semicrome, biscroma, biscroma con punto e tripletta di biscrome.

Per impostare le divisioni delle note, andare al CONTROLS LAYER della modulazione o dell'effetto selezionato il pulsante LAYER BUTTON del pulsante corrispondente. Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "NOTE DIVISION" (divisione della nota) (abbreviato "DIV"); quindi ruotare e premere ENCODER per selezionare un valore di divisione della nota:



Se tutte le divisioni delle note sono disattivate, il BPM corrisponderà alla frequenza dell'ultimo ritardo o dell'effetto di modulazione presente nel percorso del segnale.

ELENCO DEI TIPI DI EFFETTI

Gli effetti incorporati del Mustang GTX sono organizzati in menu di sei categorie: **Effetti a pedale** (15), **effetti di modulazione** (14), **effetti di ritardo** (13), **effetti di riverbero** (14), **effetti dinamici + EQ** (7) e **effetti filtri+pitch** (9). I nomi e le descrizioni di ciascuno sono visualizzati a seguire, per categoria. Gli effetti del Mustang GTX vengono continuamente rivisti e aggiornati.

EFFETTI STOMPBOX

Ranger Boost	Effetto di distorsione ispirato al Dallas Rangemaster Treble Booster degli anni '60
Overdrive	Overdrive versatile Fender appositamente progettato per il Mustang GTX
Mythic Drive	Ispirato all'overdrive a diodo di germanio Klon Centaur degli anni '90
Greenbox	Effetto overdrive ispirato all'originale Ibanez TS808 Tube Screamer dei tardi anni '70.
Blackbox	Effetto distorsione ispirato al Pro Co RAT
Yellowbox	Effetto di distorsione ispirato al MXR Distortion Plus degli anni '70
Orangebox	Effetto di distorsione ispirato all'originale Ibanez DS-1 dei tardi anni '70.
Fuzz	Fuzz versatile Fender con una ottava aggiunta appositamente progettata per il Mustang GTX
Big Fuzz	Effetto di distorsione ispirato al Big Muff Electro-Harmonix
Varifuzz	Fender fuzz versatile con controllo della tenuta dei bassi
Round Fuzz	Ispirato al classico Fuzz Face di fine anni '60
Octobot	Combinazione simile al Synth con l'effetto di un'ottava in giù, più un fuzz con un'ottava in su
Ram Fuzz	Effetto di distorsione ispirato al Electro-Harmonix Big Muff Pi (Ram's Head Model)
Russian Fuzz	Uguale al "Ram Fuzz" sopra citato, ma basato sulla versione russa degli anni '90
Tube OD	Effetto distorsione ispirato al B.K. Butler Tube Driver

EFFETTI DI MODULAZIONE

Si noti che il pulsante TAP funziona con gli effetti di modulazione Mustang GTX e lampeggia quando è in uso un preset che utilizza uno o più effetti di modulazione.

Sine Chorus (senza coro)	Effetto chorus liscio arrotondato che utilizza un'onda sinusoidale per la modulazione
Triangle Chorus	Effetto chorus distintivo che utilizza un'onda triangolare per la modulazione
Sine Flanger	Effetto di bordatura liscio arrotondato che utilizza un'onda sinusoidale per la modulazione
Triangle Flanger	Effetto di bordatura distintivo che utilizza un'onda triangolare per la modulazione

EFFETTI DI MODULAZIONE (CONTINUA)

Vibratone	Effetto classico Fender di fine anni '60 / inizio anni '70 con un deflettore rotante dell'altoparlante
Vintage Tremolo	Tremolo fotoresistor "Futtering" classico di Fender, come si sente negli amplificatori Fender come il Twin Reverb
Sine Tremolo	Tremolo uniforme di pulsazione del tubo, come si sente negli amplificatori come il Fender Princeton Reverb
Ring Modulator	Dissonanza creativamente non armonica dalla prima era della musica elettronica
Phaser	Il "whoosh" jet-liner di lunga durata, ascoltato in innumerevoli registrazioni
Phaser 90	Effetto Phase Shifter ispirato al classico MXR Phase 90 degli anni '70
Vibe Unit	Basato sul pedale phaser / vibrato Uni-Vibe di fine anni '60
Harmonic Tremolo	Basato sull'effetto distintivo incorporato in alcuni amplificatori Fender dei primi anni '60
Flanger a 4 manopole	Basato sul MXR M117 Flanger
JC Chorus	Basato sul chorus analogico a benna-brigata del classico amplificatore Roland JC-120 Jazz Chorus

EFFETTI DELAY (di ritardo)

Si noti che il pulsante TAP funziona con gli effetti di delay del Mustang GTX, e lampeggia quando è in uso un preset che utilizza uno o più effetti di ritardo.

Ritardo mono	Ripetizione del segnale pulita, semplice e incontaminata
Filtro Eco Mono	Eco mono con un effetto wah uniformemente distanziato sulle ripetizioni del segnale
Filtro Eco Stereo	Eco stereo con un effetto wah uniformemente distanziato sulle ripetizioni del segnale
Ritardo del nastro	Basato su di un unità echo con nastro analogico classico con imperfezioni, che ha creato il distintivo "wow" e "Flutter"
Ritardo del nastro stereo	Simile al ritardo del nastro sopra, ma con espansione del campo stereo
Ritardo Multi Tap	Ritardo ritmico che può essere suddiviso in più "tocchi" con intervalli di tempo diversi
Ritardo inverso	Inverte la forma delle note per il classico effetto "chitarra all'indietro"
Ritardo Ping Pong	Le ripetizioni nel campo stereo si alternano tra destra e sinistra, impartendo un effetto "ping pong"
Ritardo all'anatra	Le note ritardate si "allontanano" dalla via mentre suonano, e riempiono gli spazi vuoti quando non suonano

EFFETTI DI RITARDO (CONTINUA)

2290 Delay	Ispirato al ritardo TC Electronic TC 2290, un ritardo digitale standard da studio degli anni '80 ancora oggi ricercato per le sue ripetizioni nitide e le versatili opzioni di panning / modulazione
Ritardo di memoria	Ispirato dall'Electro-Harmonix Deluxe Memory Man, un pedale delay "benna-brigata" della fine degli anni '70 che conferisce carattere distintivo alle ripetizioni e alla modulazione
Ritardo nello spazio	Basato sull'amato Roland RE-201 Space Echo
Tape Plex	Ricreazione fedele dell'eco del Maestro Echoplex EP-3

EFFETTI DI REVERB (riverbero)

Piccola sala	Simula il tipo di riverbero luminoso spesso ascoltato, ad esempio, in una sala delle dimensioni di un cinema
Mod. Piccola sala	Si basa su Small Hall Reverb di Fender aggiungendo una lussuosa modulazione alla struttura interna del riverbero. I controlli di taglio ad alta e bassa frequenza aggiunti, ampliano ulteriormente le possibilità creative
Large Hall (grande sala)	Riverbero forte e brillante che simula, ad esempio, le dimensioni di una grande sala per spettacoli e altri spazi ampi e cavernosi
Mod. Large Hall (grande sala)	Simile al Mod Small Hall Reverb di cui sopra, con la modulazione aggiunta alla struttura interna del Fender Large Hall Reverb
Small Room (stanza piccola)	Riverbero più caldo, con minore eco e riverbero tipico degli spazi più piccoli e delle classiche camere d'eco
Large Room (stanza grande)	Tipo di riverbero dal suono caldo sentito in stanze più grandi che non sono sale, come molte discoteche
Small Plate (piccolo piatto)	Riverbero risonante metallico con maggiore densità e planarità rispetto ai riverberi di stanze e sale
Large Plate (piatto grande)	Il tipo di riverbero ascoltato in innumerevoli registrazioni, basate sul EMT 140 classico (e dimensioni di un tavolo da biliardo)
Primavera '63	Classico effetto riverbero Fender unico dei primi anni '60
Primavera '65	Effetto riverbero Fender incorporato nei classici amplificatori Fender della metà degli anni '60
Arena	Simula il lungo riverbero tipico di grandi stadi e arene
Ambiente	Effetto di riverbero sottile tipico di spazi notevolmente più piccoli (anche più piccoli del riverbero Small Room di cui sopra)
Shimmer (bagliore)	Combinazione sonora radiante di riverbero e pitch shift di due ottave
GA-15 Reverb	Basato sul riverbero dell'amplificatore Gibson GA-15 degli anni '60, unico nella sua capacità di diventare "full wet" (nessun segnale dry)

EFFETTI DINAMICI+EQ

Compressore semplice	Effetto compressore ispirato al classico MXR Dyna Comp
Compressore	Uguale al Simple Compressor di cui sopra, con controlli di guadagno, soglia, attacco e rilascio aggiunti
Sustain	Ispirato al MXR M-163 Sustain, un raro pedale del compressore degli anni '80 con un effetto di compressione particolarmente forte e tempi di attacco brevi
Metal Gate	Ispirato al pedale ISP Technologies Decimator II G String. Ideale soprattutto per i metalli ad alto guadagno, con una curva di accelerazione molto rapida
EQ Parametric	Equalizzatore parametrico per la gamma dei middle, più controlli per i bassi e gli alti
EQ5 Graphic	Simile all'equalizzatore grafico a cinque bande Mesa Boogie Mark IIC +
EQ7 Graphic	Equalizzatore grafico a sette bande basato sul Boss GE-7

EFFETTI FILTRI + PITCH

Pedale Wah	Wah a due modalità, ispirato al Dunlop Cry Baby e al pedale wah Vox Clyde McCoy degli anni '60
Touch Wah	Simile al pedale Wah di cui sopra, ma controllato selezionando le dinamiche piuttosto che un pedale d'espressione
Envelope Filter	Ispirato al funktastic Mu-Tron III degli anni '70
Step Filter	Effetto di modulazione ritmicamente increspato, che taglia le note in "passi" distintamente alternati
Pitch Shifter	Semplice pitch shifter che aggiunge un'altra nota sopra o sotto l'intonazione del segnale dry
Diatonic Pitch	Pitch shifter che produce un intervallo musicale scelto per creare note armonizzate in chiave
Pedal Shift	Basato sulle funzioni pitch-shift del pedale DigiTech Whammy; migliore se usato con EXP-1 Expression Pedal (<i>pagina 45</i>)
Pedal Harmony	Basato sulle funzioni armonizzanti del pedale DigiTech Whammy; migliore se usato con EXP-1 Expression Pedal (<i>pagina 45</i>)
Pedal Detune	Basato sulle funzioni di stonatura del pedale DigiTech Whammy; migliore se usato con EXP-1 Expression Pedal (<i>pagina 45</i>)

FUNZIONI DEL MENU

Appena a destra la manopola dell'ENCODER si trova una colonna verticale con quattro pulsanti. Il terzo in basso è il pulsante del MENU, che consente l'accesso a una varietà di funzioni speciali del Mustang GTX (vedere l'illustrazione sotto). Queste funzioni sono citate altrove in questo manuale; sono tutte elencate e brevemente descritte qui.



Dopo aver premuto il pulsante del MENU, utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare una delle diverse funzioni del MENU del Mustang GTX. Queste funzioni sono:

ELENCHI DEI PRESET: Per la creazione e l'uso dell'elenco dei preset contenenti i gruppi di preset selezionati dall'utente (pagine 28-31).

I PRESET DA CLOUD: Abilita l'archiviazione del preset da cloud e l'utilizzo (pagine 53-54).

WIFI & BLUETOOTH: Per attivare/disattivare il WiFi, selezionare e connettersi ad una rete e aggiungere una password (pagine 31-33). Anche per accedere e utilizzare la funzionalità Bluetooth del Mustang GTX (pagine 34-35).

IMPOSTAZIONI EQ & AMP: Per accedere ai profili EQ globali integrati (pagine 48-49), il controllo del guadagno per l'USB e l'uscita della linea (pagine 37, 49), l'organizzatore dei preset (pagine 50-51) e le informazioni sulle funzioni di questo amplificatore (pagina 53). Consente anche il ripristino delle impostazioni di fabbrica e delle impostazioni dell'amplificatore (pagina 52).

FOOTSWITCH (interruttore a pedale): Da utilizzare con l'interruttore a pedale GTX-7 (pagine 38-43) e il pedale EXP-1 Expression (pagine 44-47). L'interruttore a pedale MGT-4 è anche compatibile con il Mustang GTX.

TUNER (accordatore): Consente l'utilizzo dell'accordatore cromatico incorporato nel Mustang GTX (pagina 36).

ELENCHI DEI PRESET

Per comodità individuale, i preset si possono raggruppare in "Setlist" (elenco dei preset). Si tratta di gruppi creati dall'utente contenenti qualsiasi disposizione di preset ideali per una situazione particolare—un concerto o una prova, un elenco di preferiti, un genere, un elenco di artisti, ecc., semplici da creare e modificare, le setlist personalizzano e ottimizzano l'esperienza con il Mustang GTX in modo che gli utenti possano accedere a più preset in modo rapido e semplice. Per creare un elenco di preset, premere prima il pulsante MENU e utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare SETLIST (elenco dei preset):



Apparirà una casella verde e con il segno più; premere ENCODER su di esso per creare un nuovo elenco di preset:



Apparirà una casella blu con l'etichetta "SETLIST 1"; premere ENCODER su SETLIST 1 per iniziare ad aggiungere preset:



Quindi si visualizzerà la casella verde con il segno più verde; premere ENCODER su di esso per visualizzare un elenco di preset da selezionare:



Utilizzare ENCODER per scorrere tra i preset da aggiungere a SETLIST 1 (elenco preset 1), quindi premere ENCODER per selezionare un preset desiderato:



Il preset selezionato adesso sarà aggiunto al SETLIST 1; ripetere i due passaggi precedenti per aggiungere ulteriori preset al SETLIST 1. Una volta aggiunti più preset al SETLIST 1, utilizzare ENCODER per scorrere e attivare diversi preset all'interno del Setlist selezionato:



Al termine della creazione e dell'utilizzo di un setlist, tornare alla modalità dei preset principale premendo il pulsante LAYER superiore. Si noti che, quando si esegue questa operazione, il PRESET LAYER visualizzerà l'ultimo preset evidenziato nel Setlist (elenco dei preset):



Per cancellare *tutti* i preset da un Setlist (elenco di preset), utilizzare ENCODER per scorrere fino al Setlist da cancellare, quindi premere il pulsante CONTROLS LAYER (livello dei controlli) corrispondente all'icona "ingranaggio":



"CLEAR SETLIST" (elimina elenco dei preset) apparirà in una casella blu; premere ENCODER su di esso per cancellare tutti i preset in quel Setlist (elenco di preset). In alternativa, premere il tasto *superiore* LAYER (livello) corrispondente a "back" (indietro) nella finestra DISPLAY WINDOW per *non* cancellare un setlist:



Per cancellare un *singolo* preset all'interno di una setlist, evidenziare il preset da eliminare scorrendo su di esso e utilizzando la manopola ENCODER; premere il pulsante CONTROLS LAYER (livello dei controlli) corrispondente all'icona "ingranaggio" nella finestra DISPLAY WINDOW:



"DELETE" (elimina) apparirà quindi in una casella blu; premere ENCODER su di esso per eliminare quel preset. In alternativa, premere il tasto PRESET LAYER (livello del preset) corrispondente a "back" (indietro) nella finestra DISPLAY WINDOW per *non* eliminare il preset dal elenco dei preset:



Per creare setlist aggiuntivi successivamente, ripetere i passaggi riportati alle pagine 28 e 29. Questi verranno automaticamente etichettati con "SETLIST 2", "SETLIST 3" e così via in ordine numerico.

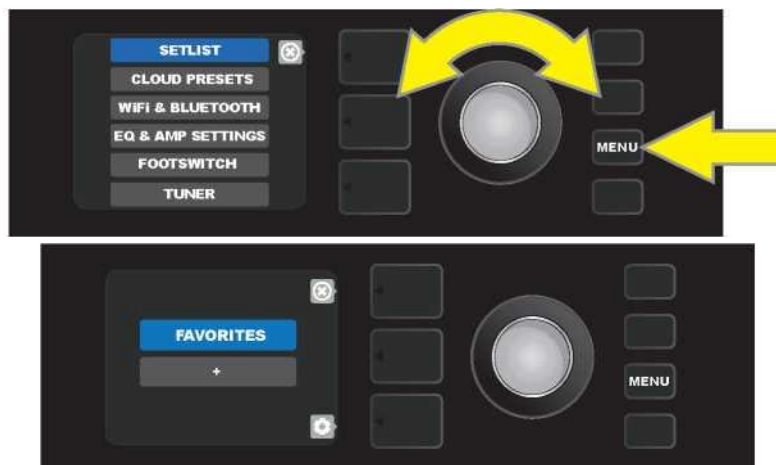
Si noti che il Mustang GTX include le funzioni di backup e ripristino basate sul cloud per gli elenchi dei preset: (vedere pagina 55).

ELENCHI DEI PRESET: SALVATAGGIO RAPIDO DEI PRESET "PREFERITI"

Un preset preferito si può salvare velocemente e comodamente in un elenco dei preset "PREFERITI". Per salvare un preset in "PREFERITI", tenere semplicemente premuto ENCODER per alcuni secondi fino a quando il blocco numerico del preset non passerà dal colore blu a dorato:



Il preset sarà automaticamente aggiunto ad un Setlist denominato "PREFERITI", a cui è possibile accedere premendo il pulsante del MENU e utilizzando ENCODER per scorrere e selezionare "SETLIST". Il setlist "PREFERITI" è sempre quello visualizzato per primo:



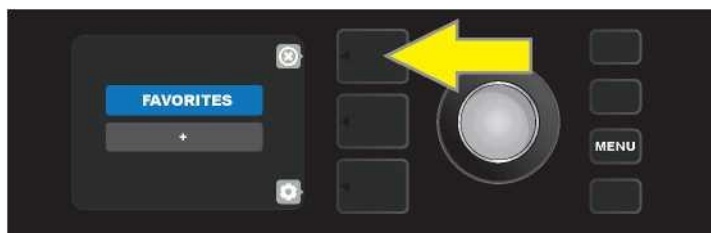
Premere ENCODER su "PREFERITI" per scorrere tra e selezionare i preset memorizzati lì:



Per rimuovere un preset da un setlist di "PREFERITI", tenere semplicemente premuto la manopola dell'ENCODER per alcuni secondi fino a quando il blocco numerico del preset non passerà dal colore dorato a quello blu.

COLLEGAMENTO DEL MENU IMPOSTAZIONI

E' possibile accedere rapidamente e facilmente al menu Setlist, utilizzando un collegamento diretto dal pannello di controllo in alto del Mustang GTX. Basta premere e tenere premuto il pulsante LAYER BUTTON in alto per visualizzare la panoramica dei Setlist:



NOTA: Il numero massimo di setlist è 25 (inclusi i "PREFERITI"); ogni setlist può contenere un massimo di 50 preset.

UTILIZZO DEL WIFI

La connettività WiFi di Mustang GTX offre un facile accesso alla rete wireless, consentendo agli utenti di scaricare gli ultimi aggiornamenti del firmware per il Mustang GTX (*vedere pagina 59*). Per iniziare, premere il pulsante del MENU e utilizzare la manopola ENCODER per scorrere fino a "WIFI & BLUETOOTH", quindi premere ENCODER sul "WiFi".

L'impostazione WiFi predefinita è "Off" (spenta), indicata da una casella rossa etichettata con "WIFI OFF" (WiFi spenta). Premere di nuovo ENCODER per attivare il WiFi, indicato da una casella verde etichettata con "WIFI ON" (WiFi acceso). Quando il WiFi è attivo, utilizzare ENCODER per scorrere le reti disponibili; selezionare una rete premendo ENCODER. Se non si visualizza una rete nota, si può inserire manualmente, selezionando l'opzione "ADD HIDDEN NETWORK" (aggiungi rete nascosta) alla fine dell'elenco delle reti disponibili e utilizzando ENCODER per inserire i caratteri (*come mostrato a pagina 7*). Una volta scelta una rete, selezionare "CONNECT" (connetti) dal menu mostrato, premendo il pulsante ENCODER su di essa (*le altre opzioni di questo menu sono descritte a pagina 33*).

Dopo aver scelto "CONNECT" (connetti), l'amplificatore richiederà l'immissione di una password. Per scrivere una password, premere ENCODER una volta per attivare il cursore e ruotarlo per scegliere un carattere. Premere di nuovo ENCODER per inserire quel carattere e passare al successivo; ripetere fino all'inserimento della password completa. Quando la password è completa, premere il tasto superiore LAYER (corrispondente al prompt sullo schermo "Fine"). La corretta connessione alla rete è indicata da un punto verde a sinistra del nome della rete. Tutti i passaggi sono illustrati di seguito e nella pagina seguente.

Si noti che premendo i pulsanti PRESET LAYER e CONTROLS LAYER permette di chiudere alcuni menu (indicati da una "x") o tornare al passaggio precedente (indicato dall'etichetta "indietro").



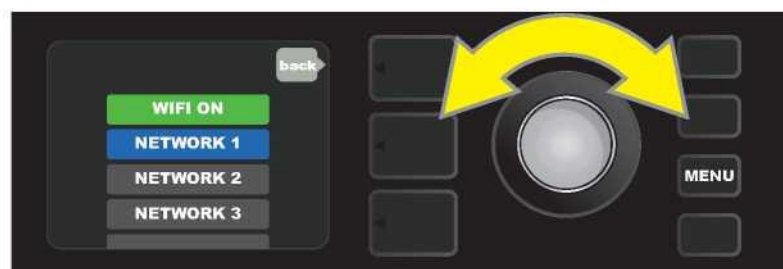
Per abilitare il WiFi, premere prima il pulsante MENU utility.



Utilizzare ENCODER per scorrere il menu fino a "WiFi e Bluetooth", quindi premere ENCODER e selezionare "WiFi".



L'impostazione predefinita del WiFi è "off" (etichettata in una casella rossa); premere ENCODER per attivare il WiFi (etichettato in una casella verde).



Quando il WiFi è attivo, utilizzare ENCODER per scorrere le reti disponibili; selezionare una rete premendo ENCODER.



E' possibile accedere manualmente una rete scorrendo e selezionando "AGGIUNGI RETE NASCOSTA" e inserendo i caratteri ruotando e premendo ENCODER.



Dopo avere scelto una rete, selezionare "CONNECT" (connetti) dal menu mostrato premendo il pulsante ENCODER su di essa (le altre opzioni di questo menu sono descritte a pagina 33).



Dopo aver selezionato "CONNETTI", inserire una password ruotando e premendo ENCODER per aggiungere ciascun carattere.



Quando la password è completa, premere il tasto PRESET LAYER (corrispondente al prompt sullo schermo "Fine").



Un punto verde a sinistra del nome della rete indica una connessione di rete riuscita.

Quando il WiFi del Mustang GTX è acceso, ci sono altre opzioni di menu della rete oltre a "CONNECT". Queste sono etichettate con "FORGET" (dimentica), "MODIFY" (modifica) e "INFO" (informazione) (vedere illustrazione sotto). Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare una di queste opzioni, che sono descritte di seguito.



Dettaglio ravvicinato della finestra DISPLAY WINDOW mostrante le opzioni di rete WiFi aggiuntive "FORGET" (dimentica), "MODIFY" (modifica) e "INFO" (informazioni).

FORGET (dimentica): Per disconnettere una rete e rimuoverla dalla memoria dell'amplificatore. Per ristabilire una connessione con una rete "dimenticata", seguire i passaggi per "ADD HIDDEN NETWORK" (aggiungi rete nascosta) (pagine 31-32).

MODIFY (modifica): Per le modifiche ai parametri "SSID", "PROTOCOL" e "PASSWORD" visualizzati della rete attuale. Utilizzare ENCODER per scorrere fino a e selezionare uno di questi parametri, quindi ruotare e premere ENCODER per inserire i singoli caratteri fino al completamento delle modifiche.

INFO (informazioni): Visualizza il nome della rete attuale (SSID), la descrizione del segnale, il protocollo e lo stato della connessione. Questa informazione *non* può essere modificata dall'utente.

UTILIZZO DEL BLUETOOTH

Gli amplificatori Mustang GTX sono dotati di connettività Bluetooth per un facile abbinamento con dispositivi audio in streaming e l'applicazione Fender Tone™. Le applicazioni di streaming di musica preferite dal dispositivo audio dell'utente, si possono utilizzare per lo streaming audio sul Mustang GTX.

Per abilitare il Bluetooth, premere il pulsante del MENU e utilizzare la manopola ENCODER per scorrere fino a "WIFI & BLUETOOTH", quindi premere ENCODER sul "BLUETOOTH". L'impostazione Bluetooth predefinita è "off" (spento), indicata da una casella rossa etichettata con "BLUETOOTH OFF" (Bluetooth spento). Premere di nuovo ENCODER per attivare il Bluetooth, indicato da una casella verde etichettata con "BLUETOOTH ON" (Bluetooth acceso). Una volta attivato il Bluetooth, selezionare "MUSTANG GTX" sul dispositivo esterno collegato all'amplificatore. Gli utenti che desiderano rinominare il Mustang GTX sui propri dispositivi esterni, possono farlo premendo il pulsante CONTROLS LAYER, corrispondente all'icona "ingranaggio" nella finestra DISPLAY WINDOW e utilizzando ENCODER per inserire ciascun carattere di un nome nuovo (come mostrato a pagina 6). Premendo il pulsante PRESET LAYER consente la chiusura di un menu (indicati da una "x" in un cerchio), oppure di ritornare al passaggio precedente (indicato dall'etichetta "back" (indietro)).

Si noti che lo streaming audio Bluetooth e USB (pagina 37) non può essere usato contemporaneamente.



Per abilitare il Bluetooth, premere prima il pulsante MENU.



Utilizzare ENCODER per scorrere il menu fino a "WIFI & Bluetooth", quindi premere ENCODER su "BLUETOOTH".

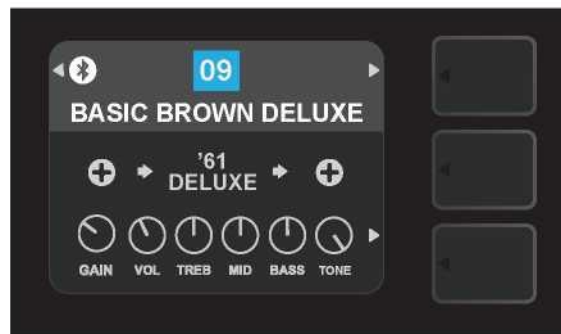


L'impostazione predefinita del Bluetooth è "off" (spenta) (etichettata in una casella rossa); premere ENCODER per attivare il Bluetooth (etichettato in una casella verde).

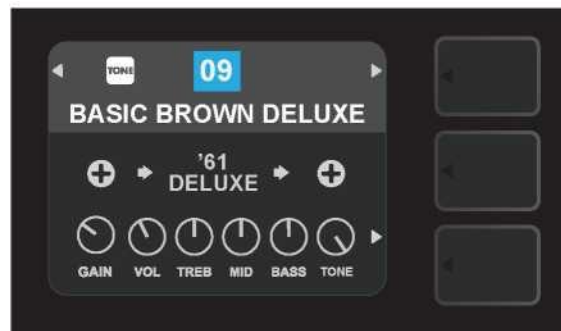


Se la funzione Bluetooth dell'amplificatore è attiva (come indicato nella casella verde), selezionare "MUSTANG GTX" sul dispositivo esterno.

Quando un dispositivo di streaming è collegato a Mustang GTX, apparirà un'icona Bluetooth in alto a sinistra nella FINESTRA DISPLAY, indicando la disponibilità dello streaming:

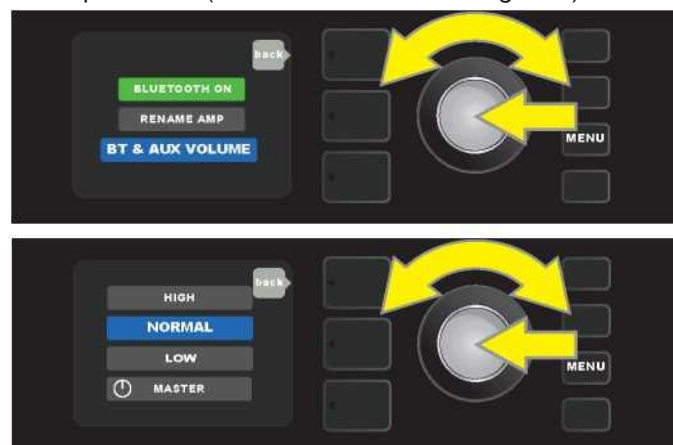


Quando l'App Fender TONE è collegata al Mustang GTX, apparirà un'icona "TONE" (tono) in alto a sinistra nella finestra DISPLAY WINDOW:



CONTROLLO DEL VOLUME BLUETOOTH

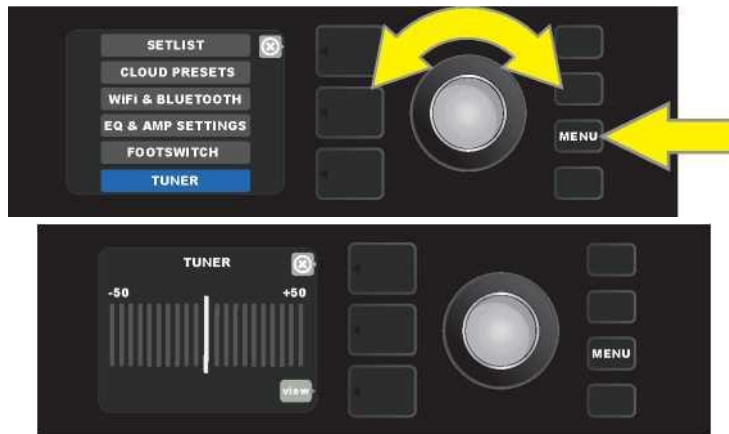
Il livello del volume di un dispositivo Bluetooth, utilizzato con Mustang GTX, si può controllare utilizzando il controllo del volume sul dispositivo esterno stesso o utilizzando la funzione di menu "BT & AUX VOLUME". Per utilizzare questa funzione nel menu BLUETOOTH, utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "BT & AUX VOLUME". Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare una delle quattro opzioni. "MASTER" consente di impostare il volume Bluetooth da impostare, utilizzando il controllo MASTER VOLUME sul pannello superiore del Mustang GTX. "HIGH" (alto) e "LOW" (basso) offrono ulteriori livelli di volume personalizzati e "NORMAL" (normale) riporta l'utente all'impostazione predefinita del volume Bluetooth "medium" dell'amplificatore (vedere le illustrazioni seguenti).



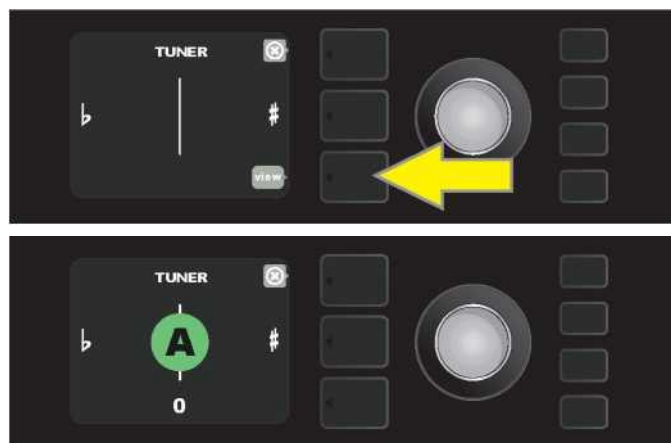
ACCORDATORE INTEGRATO

Per accedere all'accordatore cromatico incorporato nel Mustang GTX, tenere premuto il pulsante TAP per due secondi, oppure premere il pulsante del MENU e selezionare TUNER ruotando e premendo ENCODER (*vedere le illustrazioni seguenti*).

il nome della lettera della nota si visualizza e le barre verticali su entrambi i lati della barra centrale verticale più lunga si illumineranno di rosso per indicare diversi gradi di nitidezza (a destra) e planarità (a sinistra). Valori di pitch numerici precisi (in centesimi) appariranno anche su entrambi i lati del display. Se la nota sarà accordata, la barra verticale centrale si illuminerà in verde. Al termine dell'accordatura, uscire dalla modalità di accordatura premendo il pulsante PRESET LAYER. Si noti che l'accordatura disattiva l'audio degli altoparlanti e che il pedale ad interruttore GTX-7 ha anche una funzione per l'accordatura (*vedere pagina 43*).



Si noti inoltre che quando si è in modalità TUNER (accordatura), la modalità originale del sintonizzatore “palla che rimbalza” del Mustang GT rimane disponibile premendo il pulsante LAYER BUTTON inferiore, corrispondente alla “vista” nella finestra DISPLAY WINDOW (*vedere le illustrazioni seguenti*). Il Mustang GTX salva automaticamente la modalità di sintonizzazione preferita dell'utente.



JACK AUSILIARE E PER CUFFIE

Il pannello di controllo Mustang GTX presenta due prese da 1/8 "pollici: un ingresso ausiliario per il collegamento di dispositivi esterni mobili/audio ed un'uscita per un comodo utilizzo delle cuffie.

Si noti che quando si utilizza l'ingresso ausiliario, i livelli di volume per i dispositivi esterni vengono impostati utilizzando i controlli del volume sui dispositivi esterni stessi, o utilizzando la funzione di menu Mustang GTX "BT & AUX VOLUME" descritta a pagina 35. Inoltre, quando le cuffie sono collegate, l'uscita audio degli altoparlanti sarà disattiva.

COLLEGAMENTI USB

Il pannello posteriore del Mustang GTX presenta una porta audio USB per la registrazione. Utilizzando un cavo micro USB (non incluso), collegare un computer a questa porta ed utilizzare il software di registrazione. Non è necessario alcun driver esterno per connettersi a un computer Apple. Per connettersi ad un computer con sistema operativo MS Windows, l'utente deve scaricare la configurazione del driver ASIO con il dispositivo Fender Mustang, disponibile sul sito www.fender.com/support/articles/fender-universal-asio-drive. Si noti che lo streaming simultaneo di audio tramite USB e

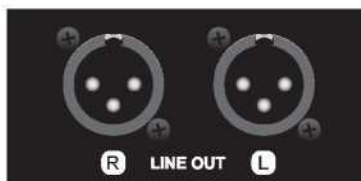


Bluetooth (*pagina 34*) non è disponibile.

Un controllo di guadagno per l'USB si trova nel menu "IMPOSTAZIONI EQ & AMP". Premere il pulsante del MENU, quindi utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "EQ & AMP SETTINGS" (impostazione Eq e Amp), e dopo "LINE OUT/ USB GAIN" (guadagno della linea in uscita / USB). Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare un nuovo valore di guadagno USB (*pagina 49*).

USCITA DELLA LINEA E INVIO/RITORNO

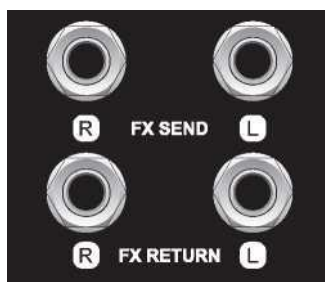
Gli amplificatori Mustang GTX sono dotati di jack di uscita della linea bilanciati, sul pannello posteriore (destra e sinistra) per il collegamento ad apparecchiature esterne di registrazione e di amplificazione del suono (*vedere illustrazione sotto*).



Dettaglio ravvicinato delle uscite delle linee bilanciate a destra e sinistra del pannello posteriore.

Il controllo del guadagno descritto sopra per la porta audio USB può essere utilizzato anche per l'uscita di linea, utilizzando la stessa procedura.

Il Mustang GTX dispone anche di un loop di effetti. I jack di invio FX destro / sinistro e di ritorno FX destro / sinistro all'estrema destra del pannello posteriore servono per utilizzare effetti esterni mono o stereo (*vedere illustrazione sotto*); un effetto mono può essere inserito nel canale destro o sinistro. Si noti che gli effetti collegati a questi jack sono "globali" (non specificatamente predisposti) e agiscono come gli *ultimi* elementi nel percorso del segnale.



Dettaglio ravvicinato del pannello posteriore dei jack destro e sinistro di invio/ritorno FX.

UTILIZZO DELL'INTERRUTTORE A PEDALE

Con gli amplificatori Mustang GTX si possono utilizzare tre dispositivi di comando a pedale: il pedale **GTX-7** e **MGT-4** ed il **Pedale di espressione EXP-1**.

L'interruttore a pedale GTX-7 a sette pulsanti ed è fornito assieme a Mustang GTX100 ed è un'opzione per il Mustang GTX50. Consente un comodo controllo del pedale remoto con diverse funzioni, tra cui il sintonizzatore incorporato, la selezione delle preselezioni dell'amplificatore, il bypass degli effetti, il looper di 60 secondi e altro. Il pedale di espressione EXP-1, opzionale per entrambi gli amplificatori Mustang GTX, è un pedale digitale a doppia modalità che controlla il volume ed i parametri dell'amp/effetti del Mustang GTX.

L'interruttore a pedale MGT-4 a quattro pulsanti è opzionale per entrambi gli amplificatori Mustang GTX. Si noti che le istruzioni per l'uso dell'interruttore a pedale MGT-4 sono disponibili online nel *Manuale di istruzioni ampliato dell'utente per l'amplificatore per chitarra Mustang GT Rev. A* (PN 7712493000) e nel *Addendo dell'amplificatore per chitarra Mustang GT del Manuale dell'utente ampliato, Firmware V2.0* (PN 7715279000).

Ciascun pedale si può utilizzare singolarmente collegando lo jack del "FOOTSWITCH" (interruttore a pedale) sul pannello posteriore dell'amplificatore, oppure entrambi i pedali si possono utilizzare contemporaneamente "concatenandoli" insieme.

FUNZIONI DELL'INTERRUTTORE A PEDALE GTX-7

L'interruttore a pedale GTX-7 ha sette pulsanti: un pulsante BANK UP in alto a sinistra, un pulsante MODE / TUNER in alto a destra e cinque pulsanti FUNZIONE numerati nella parte inferiore. I tre LED di modalità (MODE LED) sono in alto a destra ed i cinque FUNCTION LED (led delle funzioni) sono disposti sopra a ciascun tasto di FUNCTION (funzione). La finestra DISPLAY WINDOW è al centro in alto.



- A. PULSANTE BANK UP (GRUPPO SU):** Utilizzato per spostarsi su e giù tra gruppi consecutivi ("banche") di cinque preset.
- B. DISPLAY WINDOW (finestra del display):** Visualizza la funzione dell'interruttore a pedale attualmente in uso.
- C. MODALITÀ LED:** I LED contraddistinti dal colore, indicano quale delle tre modalità è in uso: PRESET (rosso), EFFECTS (giallo) o LOOPER (verde).
- D. PULSANTE MODALITÀ / ACCORDATORE:** Utilizzato per selezionare tra le modalità PRESET, EFFETTI e LOOPER; tenere premuto per la modalità TUNER (ACCORDATORE) cromatico.
- E. PULSANTI / LED DI FUNZIONE:** Cinque pulsanti numerati consentono il controllo a pedale di varie funzioni Mustang GTX, a seconda della modalità dell'interruttore a pedale in uso. I LED rossi sopra ciascun FUNCTION BUTTOM (pulsante funzione) indicano varie funzioni in uso.

INTERRUTTORE A PEDALE GTX-7: MODALITA'

L'interruttore a pedale GTX-7 offre tre modalità per il Mustang GTX: PRESET, EFFECTS e LOOPER. Per sceglierne una, scorrere tra loro premendo ripetutamente il pulsante MODE (D) (modalità) nella parte superiore a destra dell'interruttore a pedale, fino a raggiungere la modalità desiderata, come indicato dal LED del MODE (C) (modalità) contraddistinti dal colore.

MODALITA' DEI PRESET

La modalità PRESETS consente all'utente di usare uno dei numerosi preset del Mustang GTX, utilizzando l'interruttore a pedale GTX-7. Per fare ciò, premere il pulsante MODE (modalità) (freccia verde nell'illustrazione sotto) fino a quando non si attiverà la modalità PRESET, che sarà indicata dal LED rosso acceso del MODE, direttamente a destra dell'etichetta "PRESET".

Se l'interruttore a pedale GTX-7 è in modalità PRESET, i preset sono disponibili in gruppi consecutivi di cinque, denominati "bank", ove in ogni gruppo sono assegnati cinque preset, selezionabili con i pulsanti FUNCTION (funzione) 1, 2, 3, 4 e 5. Per spostarsi "verso l'alto" attraverso i successivi banchi (gruppi) di cinque preset, premere il pulsante BANK UP (freccia blu nell'illustrazione sotto). Per spostarsi "verso il basso" su di un banco precedente dei cinque preset, andare avanti e tenere premuto il pulsante BANK UP.

Quando si raggiunge il gruppo del preset desiderato, selezionarlo all'interno del gruppo tramite il suo pulsante di funzione corrispondente (freccie gialle riportate nell'illustrazione sotto). Se è stato selezionato il preset desiderato, il FUNCTION LED (LED rosso della funzione) corrispondente si illuminerà e la finestra DISPLAY WINDOW mostrerà il preset abilitato all'uso (vedere l'illustrazione seguente, in cui è attivo il preset 3).



Si noti che quando si attiva la modalità PRESETS, l'interruttore a pedale GTX-7 si imposterà automaticamente ad un qualsiasi preset dell'amplificatore MUSTANG GTX già impostato. Questo sarà il preset assegnato al pulsante FUNCTION dell'interruttore a pedale, corrispondente alla posizione del preset all'interno del suo gruppo (banco) (1, 2, 3, 4 o 5). Ad esempio, se l'amplificatore è impostato sul numero di preset 33, l'interruttore a pedale GTX-7 nella modalità PRESETS si imposterà anch'esso sul numero del preset 33, e assegnerà tale preset al pulsante FUNCTION 3 (il terzo preset nel banco contenente i preset 31, 32, 33, 34 e 35).

MODALITA' EFFETTI

La modalità EFFECTS (effetti) consente all'utente di attivare e disattivare i primi cinque effetti in un preset del Mustang GTX, utilizzando l'interruttore a pedale GTX-7 (noto come impostazione predefinita della modalità EFFECTS o "primi cinque").

Per fare ciò, premere il pulsante MODE dell'interruttore a pedale (freccia verde nell'illustrazione alla pagina seguente) fino all'attivazione della modalità EFFECTS; il LED del MODE, direttamente a destra dell'etichetta "EFFECTS", si illuminerà in ambra e nella finestra DISPLAY WINDOW apparirà la scritta "EFF" (vedere l'illustrazione nella pagina successiva). Qualsiasi effetto nel preset attivo sarà quindi assegnato ai pulsanti FUNCTION dell'interruttore a pedale — etichettati con "FX1", "FX2", "FX3", "FX4" e "FX5" apposta (freccie gialle nell'illustrazione qui sotto). Se un effetto è attivo, il LED rosso della FUNCTION (funzione) sopra il pulsante della FUNCTION assegnata sarà acceso. Per bypassare un effetto, premere il pulsante FUNCTION (funzione) corrispondente; l'effetto e il suo LED rosso della FUNCTION (funzione) si spegnerà. Per riattivare l'effetto, premere nuovamente il pulsante FUNCTION.

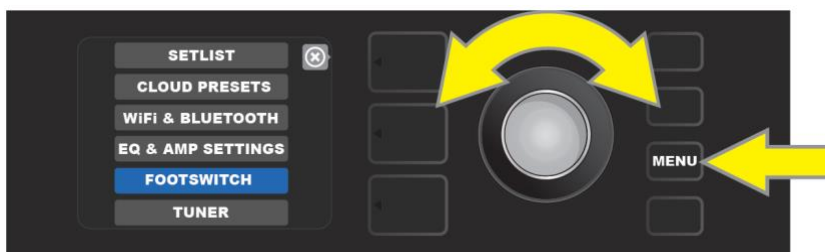
In questo modo, si assegnano i primi cinque effetti in un preset; in un preset con solo due effetti, ad esempio, i pulsanti della FUNCTION (funzione) "FX1" e "FX2", saranno assegnati secondo l'esempio seguente.



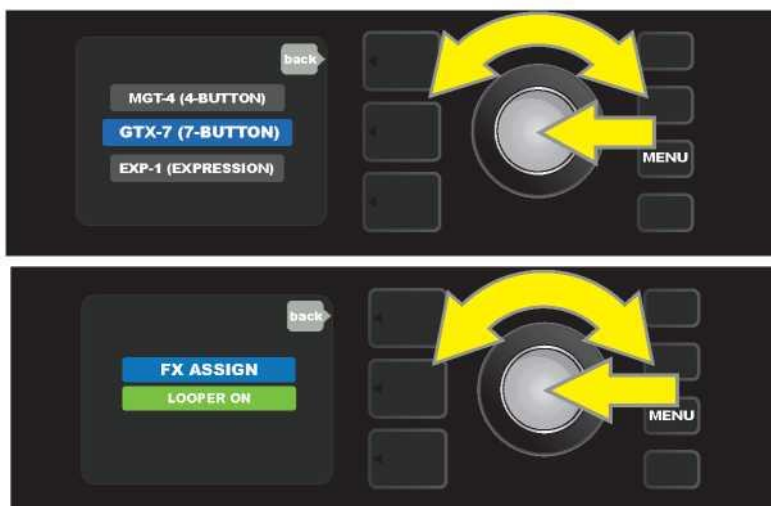
Esempio di modalità EFFECTS che mostra un preset con due effetti, ciascuno assegnato ai pulsanti FUNCTION FX1 e FX2. I LED rossi accesi della FUNCTION sopra FX1 e FX2 indicano, che entrambi gli effetti sono attivi; entrambi possono essere disattivati premendo i rispettivi pulsanti FUNCTION (funzione).

La modalità EFFECTS offre anche un'impostazione di "categoria", in cui, sono assegnate ai pulsanti FUNCTION dell'interruttore a pedale cinque intere categorie di effetti, consentendo all'utente di attivare e disattivare tutti gli effetti di un determinato tipo nel preset attivo. In questa impostazione, gli effetti Stompbox sono assegnati al pulsante FUNCTION FX1, gli effetti di modulazione sono assegnati al pulsante FUNCTION FX2, gli effetti di delay sono assegnati al pulsante FUNCTION FX3, gli effetti di riverbero sono assegnati al pulsante FUNCTION FX4 e gli effetti Filter + Pitch sono assegnati al pulsante FUNCTION FX5. Si noti che la categoria di effetti Dinamica + EQ non può essere assegnata all'interruttore a pedale.

Per utilizzare questa impostazione della modalità EFFECTS, premere il pulsante del MENU sul pannello di controllo dell'amplificatore, e utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare l'opzione di menu "FOOTSWITCH" (interruttore a pedale):



Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "GTX-7 (7-BUTTON)" dal menu dei dispositivi visualizzati, quindi utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "FX ASSIGN" (assegnazione FX):



Utilizzare la manopola ENCODER per scorrere e selezionare l'impostazione "category" (categoria), visualizzata nella finestra DISPLAY WINDOW come "1.STMP 2.MOD 3.DLY", quindi premere il pulsante MENU per tornare al preset attivo:



All'interruttore a pedale GTX-7 sono adesso stati assegnati gli effetti Stompbox al pulsante di FUNCTION FX1, gli effetti di modulazione a FX2, gli effetti di delay a FX3, gli effetti di riverbero a FX4 e i filtri + effetti di pitch a FX5; ognuno di questi può essere attivato e disattivato premendo il pulsante della FUNCTION (funzione) designato. Si noti che il Mustang GTX si "ricorderà" le impostazioni della modalità EFFECTS anche dopo avere spento e riacceso l'amplificatore; per tornare all'impostazione predefinita dei "primi cinque", descritta precedentemente, ripetere i passaggi in questa sezione e selezionare l'opzione di menu "FIRST 5 (DEFAULT)" (primi 5 predefiniti) nel passaggio finale.

MODALITA' LOOPER

La modalità LOOPER consente all'utente di registrare loop lunghi fino a 60 secondi e sovrascrivere le parti successive. Un numero qualsiasi di parti sovrascritte si può sovrapporre alla parte registrata originale; tuttavia, si può annullare solo l'*ultima* sovrascrittura creata. Per registrare un loop, premere il pulsante MODE (freccia verde nell'illustrazione sotto) fino all'attivazione della modalità "LOOPER"; il LED del MODE, direttamente a destra dell'etichetta "LOOPER", si illuminerà in verde (vedere illustrazione sotto).

Per iniziare a registrare il primo passaggio musicale, premere il pulsante FUNCTION 1 (freccia gialla nell'illustrazione sotto) contrassegnato con "REC". Il LED rosso della FUNCTION (funzione) sopra il pulsante inizierà a lampeggiare e la finestra DISPLAY WINDOW mostrerà la scritta "REC", indicando che il LOOPER è in modalità di registrazione; riprodurre un passaggio di qualsiasi durata, con una lunghezza massima di 60 secondi, (vedere illustrazione sotto).



Al termine della riproduzione del primo passaggio musicale, interrompere la registrazione e avviare la riproduzione premendo il pulsante FUNCTION 3 (freccia gialla nell'illustrazione nella pagina seguente), contrassegnato con "PLAY". Il LED rosso della FUNCTION sopra il pulsante FUNCTION 1 smetterà di lampeggiare, il LED rosso della FUNCTION sopra il pulsante FUNCTION 3 si illuminerà e la finestra DISPLAY WINDOW indicherà che la riproduzione è in atto, mostrando la scritta "PLA" (vedere illustrazione nella pagina successiva). Per interrompere la riproduzione, premere il pulsante FUNCTION 4, contrassegnata con "STOP" (freccia verde nell'illustrazione della pagina seguente); la finestra DISPLAY WINDOW mostrerà la scritta "STP" (non mostrata nell'illustrazione).



Al termine della riproduzione del primo passaggio musicale, attivare la modalità di sovrascrittura premendo il pulsante FUNCTION 3 (freccia gialla nell'illustrazione sotto). Il LED rosso della FUNZIONE sopra il pulsante inizierà a lampeggiare e la finestra DISPLAY WINDOW mostrerà la scritta "DUB", indicando che il LOOPER è ora in modalità di sovrascrittura e che si può registrare un secondo passaggio musicale sul primo (la modalità di sovrascrittura si può anche attivare durante la riproduzione del primo passaggio, premendo il pulsante FUNCTION 2). Continuare la sovrascrittura dei passaggi musicali a vostro piacimento. Dopo aver registrato una sovrascrittura, premere il pulsante FUNCTION 3 (freccia verde nell'illustrazione sotto) per avviare la riproduzione di tutte le parti registrate; premere il pulsante FUNCTION 4 (freccia blu nell'illustrazione sotto) per interrompere la riproduzione.



Durante la registrazione, la riproduzione o l'arresto del primo passaggio musicale, l'utente può annullare la registrazione, se lo desidera, premendo il pulsante FUNCTION 5 (freccia gialla nell'illustrazione sotto), contrassegnata con "UNDO". Così facendo, la registrazione si interromperà, il LED rosso della FUNCTION, sopra il pulsante, si illuminerà e la finestra DISPLAY WINDOW mostrerà che la modalità è attualmente in uso ("REC" nell'illustrazione seguente). Una volta aggiunte le sovrascritture, tuttavia, la funzione UNDO si potrà applicare solo all'ultima sovrascrittura registrata; non è possibile utilizzare la funzione undo alle sovrascritture antecedenti.



MODALITA' ACCORDATORE

L'interruttore a pedale GTX-7 si può anche utilizzare per l'accordatura a mani libere. Per fare ciò, premere sul pedale e tenere premuto brevemente il pulsante MODE (freccia verde nell'illustrazione sotto) per attivare l'accordatore cromatico, sul quale apparirà la lettera della nota più vicina alla nota suonata nella finestra DISPLAY WINDOW. I LED 1 e 2 di FUNZIONE a sinistra si illumineranno in rosso per indicare i gradi di planarità; i LED 4 e 5 di FUNZIONE a destra si illumineranno in rosso per indicare i gradi di nitidezza. Non appena si raggiungerà la tonalità corretta, il LED 3 di FUNZIONE al centro si illuminerà di rosso. Al termine dell'accordatura, premere un pulsante qualsiasi per uscire dalla modalità di accordatura. Si noti che l'accordatore dell'interruttore a pedale GTX-7 disattiva l'audio.



Per attivare la funzione di accordatura del pedale GTX-7, premere e tenere premuto brevemente il pulsante MODE (freccia verde). Nell'esempio mostrato qui, è visualizzata la nota "A", poiché è particolarmente piatta, come indicato dall'illuminazione del LED rosso di funzione sulla lontana sinistra (freccia gialla).



Qui, la nota "A" si visualizzerà leggermente nitida, come indicato dall'illuminazione del LED della funzione 4 (freccia gialla).



Qui, la nota "A" è nella tonalità corretta, come indicato dall'illuminazione verde del LED al centro (freccia verde). Al termine dell'accordatura, premere un pulsante qualsiasi per uscire dalla modalità di accordatura con l'interruttore a pedale.

PEDALE DI ESPRESSIONE EXP-1

Il PEDALE DI ESPRESSIONE EXP-1 è un controller a pedale con modalità doppia, che consente all'utente di controllare il volume principale (modalità "Volume") e vari parametri dell'amplificatore ed effetti (modalità "Expression").

Commuta le modalità Volume ed Expression premendo il pulsante sulla punta (nella parte superiore del pedale). I LED rosso e verde indicano la modalità in uso. La modalità volume — indicata dal LED verde — controlla il volume principale o può essere disattivata. La modalità Expression — indicata dal LED rosso — controlla molti parametri degli effetti del Mustang GTX, come le frequenze degli effetti wah, le frequenze degli effetti di modulazione, ecc.



Per configurare EXP-1 per l'uso, collegarlo al jack dell'interruttore a pedale sul retro dell'amplificatore ed accenderlo. Premere il pulsante MENU sull'amplificatore e utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "FOOTSWITCH" (interruttore a pedale) (*non mostrato*), quindi "EXP-1 (EXPRESSION)" nel menu visualizzato (*vedere illustrazione sotto*).



Si visualizzerà un messaggio per selezionare "PRESET SETTING (IMPOSTAZIONI PRESELEZIONATE)" o "GLOBAL SETTING (IMPOSTAZIONI GLOBALI)" (*vedere l'illustrazione sotto*); utilizzare la manopola ENCODER per selezionarne uno. Le impostazioni dei preset, "PRESET SETTINGS" si utilizzano per assegnare EXP-1 ad un amplificatore o effetto specifico *all'interno di un determinato preset*, in cui è possibile selezionare un'ampia varietà di parametri, a seconda dell'amplificatore o del preset utilizzato. Le impostazioni globali, "GLOBAL SETTINGS" si utilizzano per configurare i parametri che influenzeranno *tutti* i preset. Entrambi sono descritti più dettagliatamente qui di seguito.



IMPOSTAZIONI DEI PRESET

Come notato sopra, le impostazioni dei preset, "PRESET SETTINGS" si utilizzano per per assegnare EXP-1 ad un amplificatore o effetto specifico all'interno di un particolare preset. Per fare ciò, premere ENCODER su PRESET SETTINGS (impostazioni preset) e il SIGNAL PATH LAYER al centro mostrerà, uno alla volta, l'amplificatore e gli effetti in quel preset, a cui è possibile assegnare l'EXP-1. L'utente può scorrere tra questi ruotando ENCODER (*vedere illustrazione sotto*).



In EXP-1 PRESET SETTINGS, l'amplificatore e gli effetti in un preset, a cui è possibile assegnare EXP-1, sono mostrati uno ad uno nel SIGNAL PATH LAYER; l'ENCODER si utilizza per scorrere tra loro. Nell'esempio sopra, è evidenziato un amplificatore Twin '65.

Una volta che un amplificatore o un effetto è evidenziato nel SIGNAL PATH LAYER, il CONTROLS LAYER sottostante mostrerà diverse voci EXP-1 configurabili per quel particolare preset. Premere il pulsante CONTROLS LAYER per accedere a CONTROLS LAYER (vedere l'illustrazione sotto).



Per assegnare EXP-1 a un effetto specifico all'interno di un preset, premere il pulsante CONTROLS LAYER (freccia gialla) per accedere agli elementi includenti le impostazioni dei parametri ("PARAM") per l'effetto. Nell'esempio mostrato qui, EXP-1 controlla un effetto stompbox overdrive Green Box.

Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare "PARAMETER", che consente all'utente di selezionare un parametro di controllo dell'amplificatore o dell'effetto mostrato nel SIGNAL PATH LAYER, da controllare usando EXP-1 in modalità Espressione (vedere illustrazione sotto).



Utilizzare ENCODER (freccia gialla) per scorrere fino a "PARAMETER", che comprende i singoli controlli per l'effetto evidenziato nel SIGNAL PATH LAYER. Nell'esempio mostrato qui, "LEVEL" è uno dei parametri overdrive del Green Box che possono essere assegnati a EXP-1.

Se selezionata, la casella dei parametri passa da blu a rosso e si può quindi utilizzare l'ENCODER per scorrere i diversi parametri di controllo; premere l'ENCODER su uno di questi per modificare le impostazioni per l'uso del pedale EXP1 (vedere illustrazione sotto). Quando si seleziona un controllo, questo passerà da blu a rosso, indicando che può essere regolato. Al termine della regolazione, premere nuovamente ENCODER e il controllo tornerà al blu con il nuovo valore del parametro.



Dall'esempio sopra, premere ENCODER (freccia gialla) su "LEVEL". La sua casella cambierà da blu a rosso, indicando che è quindi possibile apportare modifiche a quel parametro dell'effetto overdrive Green Box per l'uso con EXP-1.

Una volta completata la regolazione di un parametro, premere il pulsante SAVE per mantenere le modifiche dei parametri (vedere l'illustrazione sotto).



Diverse altre modalità EXP-1 si trovano nel CONTROLS LAYER. Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare queste modalità e opzioni al loro interno. Queste modalità sono:

VOLUME MODE (MODALITA' VOLUME) ("VOL"): Disattiva la funzione del pedale della modalità del Volume EXP-1 (LED verde) (vedere le illustrazioni seguenti).

EXPRESSION MODE (MODALITA' EXPRESSION) ("EXP"): Consente tre diverse assegnazioni. "OFF" disattiva la funzione del pedale della modalità Expression EXP-1 (LED rosso). "VOLUME" configura EXP-1 per controllare il volume principale (simile a VOLUME MODE sopra). "AMP/FX" configura EXP-1 per controllare l'amplificatore o l'effetto mostrato nel SIGNAL PATH LAYER.

HEEL/TOE MODES (MODALITA' TACCO/PUNTA): Insieme, questi specificano l'intervallo del parametro da controllare.

LIVE MODE (MODALITA' LIVE): Se impostato su ON, il parametro configurato passa immediatamente al valore "comandato" dalla posizione del pedale. Quando impostato su OFF, si ignora la posizione iniziale del pedale fino a quando il pedale non sarà effettivamente spostato, dopodiché si sincronizza con il parametro configurato.

BYPASS MODE (MODALITA' BYPASS): Se impostato su ON, il bypass di effetti può essere attivato e disattivato utilizzando l'interruttore a punta EXP-1.

REVERT MODE (MODALITA' INVERSA): Se impostato su ON, il parametro configurato si ripristina sul valore memorizzato nel preset, quando si passa dalla modalità Expression alla modalità Volume mediante l'interruttore a dito.

DEFAULT MODE (MODALITA' PREDEFINITA): Configura la modalità EXP-1 iniziale (volume o espressione) per il preset in uso. La MODALITÀ DEFAULT sarà ignorata se la funzione "IMPOSTAZIONI GLOBALI" "MODALITÀ SORGENTE" sarà impostata su "PEDALE" (vedere "IMPOSTAZIONI GLOBALI" nella pagina seguente).



In questo esempio, per disattivare la funzione del pedale della modalità Volume EXP-1 per il Twin '65 mostrato nel SIGNAL PATH LAYER, premere il pulsante CONTROLS LAYER. La modalità "VOLUME" sarà automaticamente evidenziata in CONTROLS LAYER.



Premere ENCODER su "VOLUME." La casella dell'etichetta cambierà da blu a rosso, indicando che ora è possibile effettuare una regolazione.



Girare ENCODER (freccia gialla) su "OFF", quindi premerlo per selezionare l'impostazione "OFF". La funzione del pedale in modalità volume EXP-1 per l'amplificatore mostrato nel SIGNAL PATH LAYER è ora disattivata e la scatola delle etichette tornerà in blu. Premere il pulsante SAVE (freccia verde) per mantenere le modifiche.

IMPOSTAZIONI GLOBALI

Come notato, le IMPOSTAZIONI GLOBALI saranno utilizzate per assegnare EXP-1 a *tutti* i preset. Dopo aver premuto il pulsante del MENU, scorrere e selezionare "EXP-1 SETUP", premere nuovamente ENCODER e scorrere fino a "GLOBAL SETTINGS" (vedere l'illustrazione sotto).



Premere ENCODER su "GLOBAL SETTINGS" (IMPOSTAZIONI GLOBALI). Nel menu visualizzato è possibile modificare tre parametri: "MODE SOURCE" (modalità sorgente), "HEEL VOLUME" (volume tacco) e "TOE VOLUME" (volume punta). "MODE SOURCE" si utilizza per scegliere tra le impostazioni "PRESET" e "PEDAL". "PRESET" significa che qualunque sia il preset dell'utente, determina se EXP-1 è in modalità Volume o Expression (questo può cambiare da preset a preset). Nell'impostazione "PEDAL", EXP-1 si ignorano le impostazioni predefinite e rimane in qualunque modalità (Volume o Espressione) in cui si trova attualmente.

Premere ENCODER e ruotarlo per selezionare "PEDAL" o "PRESET". La casella dell'etichetta cambierà da blu a rosso (vedere illustrazione sotto) fino a quando non sarà effettuata una selezione premendo di nuovo il pulsante ENCODER AGAIN, dopodiché la casella dell'etichetta tornerà al blu con la selezione corrente in luogo.



"HEEL VOLUME" (volume tacco) e "TOE VOLUME" (volume punta) sono usati insieme per impostare una gamma di volume coperta dal pedale, la cui gamma predefinita è impostata su 1-10, con il tallone completamente in basso quando a 1 (nessun volume) e la punta quando a 10 (volume al massimo). Questa gamma si può regolare in base alle preferenze, usando il controllo "HEEL VOLUME" (volume tacco) per impostare un valore diverso per il volume minimo e utilizzando il controllo "TOE VOLUME" (volume punta) per impostare un valore diverso per il volume massimo.

Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare i controlli "HEEL VOLUME" e "TOE VOLUME". Quando si sarà selezionato ciascuno di essi, questo passerà da blu a rosso, indicando che può essere regolato. Al termine della regolazione, premere di nuovo ENCODER per mantenere il nuovo valore di controllo e il controllo tornerà al blu (vedere l'illustrazione sotto).



Si noti che le modifiche alle Impostazioni globali saranno salvate automaticamente; non è necessario alcun ulteriore passaggio di "salvataggio".

IMPOSTAZIONI EQ & AMP

“EQ & Amp Settings” è un'utilità del MENU (vedere pagina 27), che fornisce l'accesso a diverse funzioni, tra cui GLOBAL EQ, GUADAGNO USCITA LINEA / USB, ORGANIZZATORE PRESET, RIPRISTINO IMPOSTAZIONI e RIPRISTINO DI TUTTO, e INFORMAZIONI SU QUESTO AMPLIFICATORE. Sono tutte accessibili premendo per prima il pulsante del MENU e utilizzando l'ENCODER per scorrere e selezionare “EQ & AMP SETTINGS” (impostazioni eq e amp).



Per accedere alla funzione Amp Settings, premere prima il pulsante MENU.

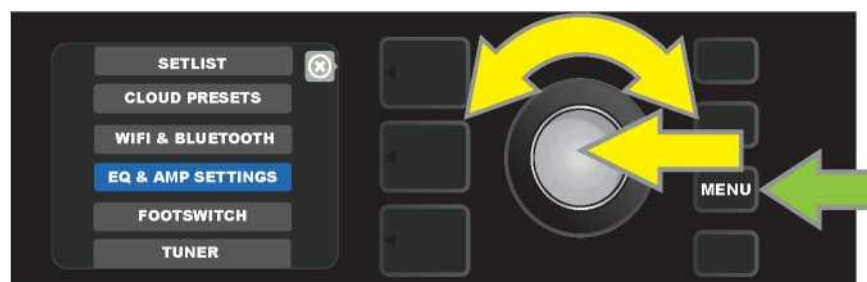


Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare “EQ & AMP SETTINGS.”

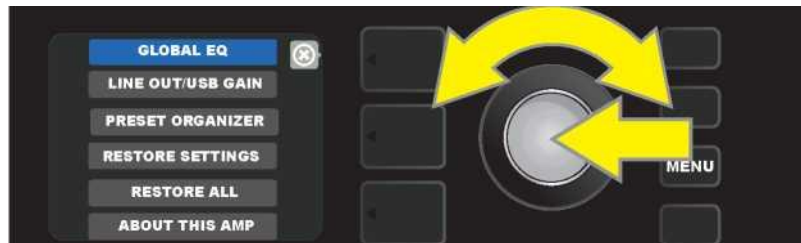
EQ GLOBALE

“Global EQ” (EQ globale) è una funzione del pulsante del MENU nel menu EQ & AMP SETTINGS (impostazioni EQ e AMP) (vedere pagina 27), che fornisce l'accesso a diverse curve di equalizzazione per facilitare la regolazione della risposta complessiva dell'amplificatore in diversi ambienti acustici. Ciò è particolarmente utile quando gli utenti hanno tutti i loro preset e le loro impostazioni preferite, ma poi si trovano in stanze, hall, aree esterne più luminose o più rumorose, ecc. Piuttosto che ricalibrare ogni preset e le impostazioni, gli utenti possono selezionare rapidamente e facilmente uno dei nove diversi profili EQ sagomati per adattarsi all'ambiente circostante.

Attivare questa funzione premendo il pulsante MENU (freccia verde) e utilizzando ENCODER per scorrere e selezionare “EQ & AMP SETTINGS”, e quindi “GLOBAL EQ”. Scorrere e selezionare una delle nove opzioni presentate (vedere le illustrazioni sotto e nella pagina successiva) - “BRIGHT CUT EQ” per diminuire l'accentatura della parte superiore, “FLAT EQ” (una buona scelta predefinita che in realtà *non* fornisce una equalizzazione aggiuntiva), due diversi profili “GUITAR FOCUS”, due diversi profili “BRIGHT BOOST” per accentuare l'estremità superiore, due profili “LOW CUT” per tagliare la risposta dei bassi e un profilo “LOW VOLUME BASS BOOST” per una migliore risposta dei bassi con impostazioni di volume più basse (l'uso dell'equalizzatore con volumi più alti potrebbe causare rumori indesiderati o distorsione dei diffusori).



Per accedere alla funzione Global EQ (EQ globale), premere prima il pulsante MENU e utilizzare la manopola ENCODER per scorrere e selezionare “EQ & Amp Settings”.



Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "GLOBAL EQ."



Ruotare ENCODER per scorrere ad una delle nove opzioni per il "GLOBAL EQ" (equalizzatore globale).



Premere ENCODER per selezionare un'opzione per il "GLOBAL EQ".

USCITA LINEA / GUADAGNO USB

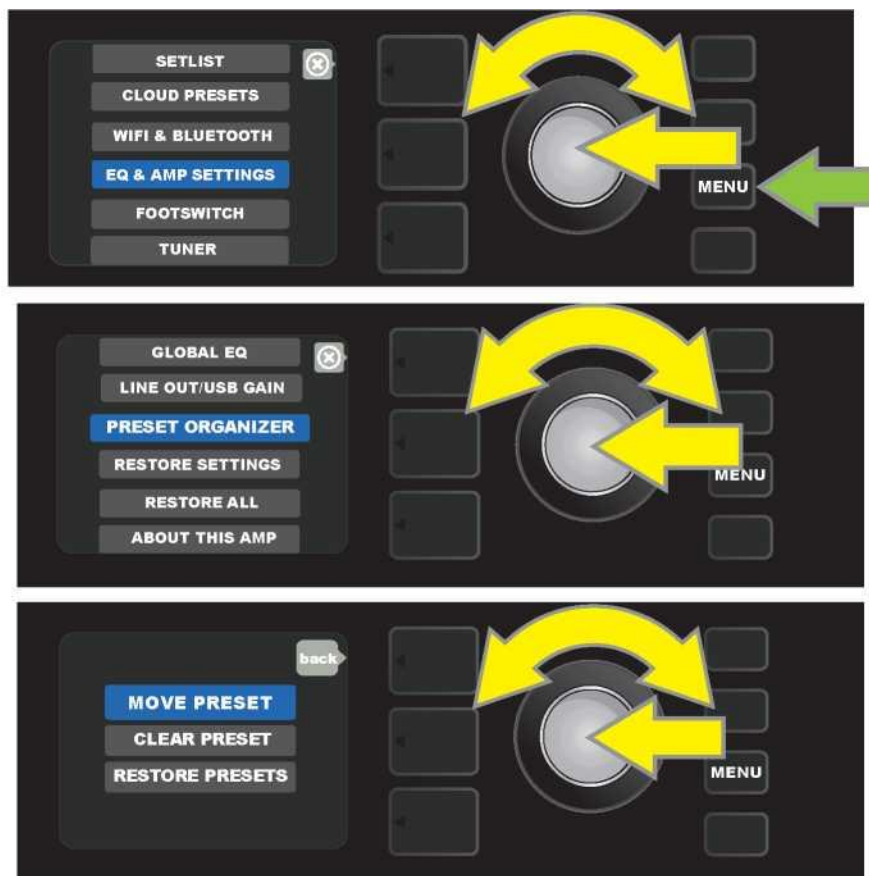
(LINE OUT / USB GAIN) (guadagno dell'uscita della linea/USB) è una funzione del pulsante MENU nel menu EQ & AMP SETTINGS (pagina 27) che fornisce un controllo separato del guadagno, sia per l'USB che per l'uscita della linea (pagina 37). Per accedere, premere il pulsante del MENU, quindi utilizzare ENCODER per scorrere fino a e selezionare "EQ & AMP SETTINGS" (impostazione Eq e Amp), e dopo "LINE OUT/ USB GAIN" (guadagno della linea in uscita / USB). Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare un nuovo valore di guadagno USB.



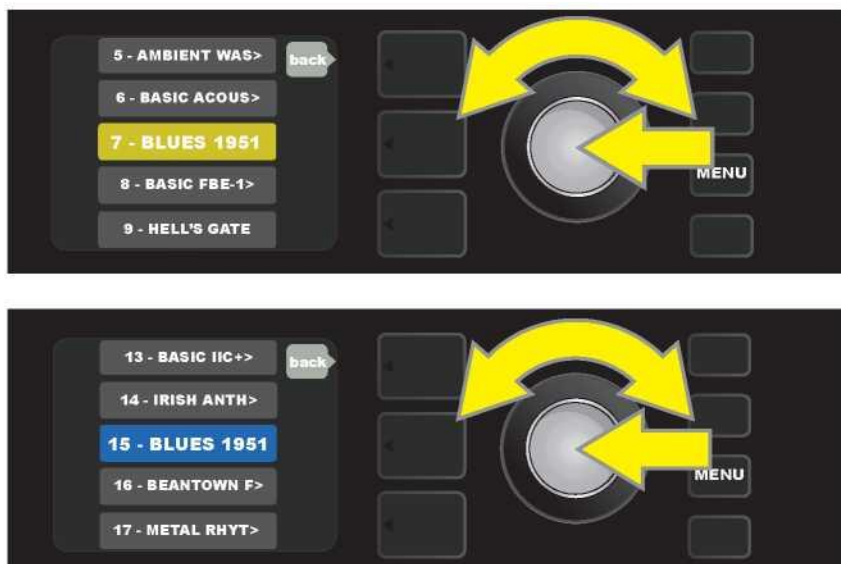
ORGANIZZATORE PRESET

"PRESET ORGANIZER" è una funzione del pulsante del MENU nel menu EQ & AMP SETTINGS (pagina 27) che consente all'utente di spostare un preset in una posizione diversa o di cancellarlo dall'elenco dei preset. La funzione consente inoltre di ripristinare l'intero elenco dei preset alla sua configurazione originale di fabbrica.

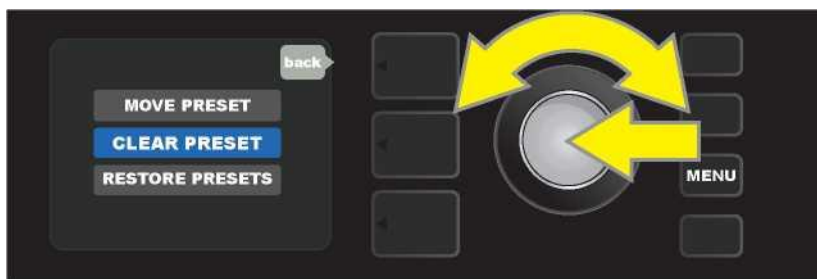
Per spostare un preset in una posizione diversa nell'elenco dei preset, premere il pulsante del MENU (freccia verde). Quindi utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "EQ & AMP SETTINGS, (impostazioni Eq e Amp), e dopo "PRESET ORGANIZER" (organizzatore dei preset). Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "MOVE PRESET" (sposta preset) (vedere l'illustrazione sotto).



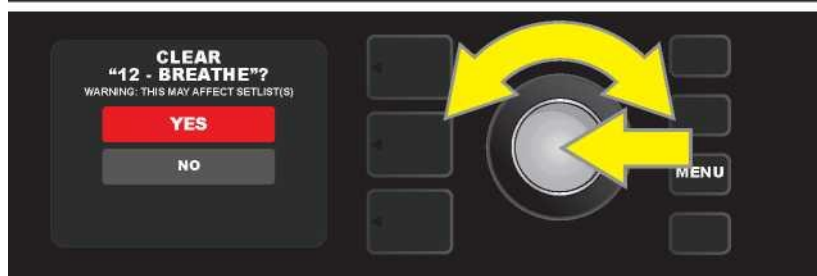
Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare un preset da riposizionare; la casella del preset passerà dal blu all'ambra. Ruotare ENCODER per riposizionare il preset selezionato; premere ENCODER per posizionare il preset in una nuova posizione, dopo di che la sua casella tornerà in blu (vedere le illustrazioni seguenti).



Per cancellare un elenco di preset, premere il pulsante del MENU, utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare "EQ & AMP SETTINGS", quindi "ORGANIZER PRESET", come descritto nella pagina precedente. Quindi utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "CLEAR PRESET" (cancella preset) (vedere l'illustrazione sotto).



La casella del preset selezionato verrà visualizzata in rosso. Utilizzare ENCODER per scorrere fino a un preset da cancellare; premere ENCODER sul preset evidenziato per cancellarlo. Prima di cancellare il preset, sarà chiesto agli utenti di indicare se desiderano realmente procedere scegliendo "YES - SÌ" o "NO - NO", con un avviso che ciò potrebbe influire sull'elenco dei preset. Se si sceglie "YES" premendo l'ENCODER su di esso, la preselezione sarà cancellata e il suo slot numerato sarà mostrato come "VUOTO" (vedere le illustrazioni seguenti). Se si seleziona "NO" (non mostrato), gli utenti torneranno alla schermata precedente.



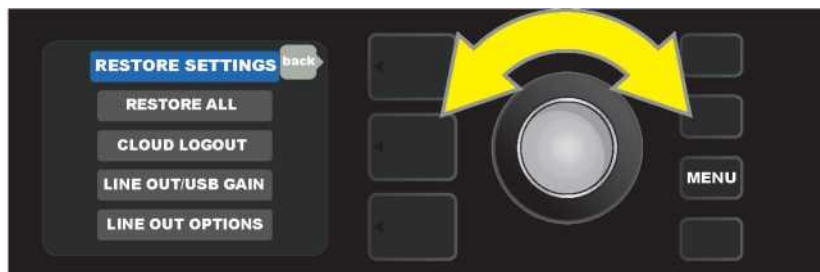
Per ripristinare l'intero elenco di preset alla configurazione originale di fabbrica, accedere al menu PRESET ORGANIZER, come descritto sopra, e utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "RESTORE PRESETS" (ripristino dei preset) (vedi illustrazione sotto). Si visualizzerà un messaggio di avviso con "SÌ" / "NO", come descritto sopra. Se si sceglie "SÌ", si ricaricheranno i preset di fabbrica, dopodiché si dovrà spegnere e riaccendere l'amplificatore. Se si seleziona "NO", gli utenti torneranno alla schermata precedente.



"RIPRISTINA IMPOSTAZIONI" e "RIPRISTINA TUTTO"

(RESTORE SETTINGS AND RESTORE ALL) sono funzioni del pulsante del MENU all'interno del menu IMPOSTAZIONI EQ e AMP (pagina 27). Consentono il ripristino rapido e semplice dei preset di fabbrica e delle impostazioni dell'amplificatore. Per fare ciò, premere il pulsante MENU e utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "EQ & AMP SETTINGS". Scorrere e selezionare una delle opzioni—"RIPRISTINA IMPOSTAZIONI" solo per le impostazioni dell'amplificatore di fabbrica, o "RIPRISTINA TUTTO" per le impostazioni e dei preset di fabbrica dell'amplificatore (vedere le illustrazioni sotto), e usare ENCODER per scorrere e selezionare i messaggi di richiesta "SÌ / NO" sotto ciascuno (non mostrato).

La funzione "RESTORE ALL - RIPRISTINA TUTTO" è accessibile anche come opzione di avvio dettagliata nella sezione "Aggiornamenti del firmware e ripristino delle impostazioni di fabbrica" (pagina 59). Si noti che premendo il pulsante PRESET LAYER (abilitare strato del preset), corrispondente alla "X" cerchiata nella finestra DISPLAY WINDOW, abilita la chiusura di ciascun menu.



Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare una delle tre opzioni "Impostazioni Amp".



Utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "RESTORE SETTINGS" o "RESTORE ALL" (formalmente visualizzato nell'esempio sopra).

ABOUT THIS AMP

"Informazioni su questo amplificatore" è una funzione del pulsante del MENU all'interno delle IMPOSTAZIONI EQ e AMP (pagina 27) che visualizza l'attuale versione del firmware dell'amplificatore. Per visualizzare questa funzione, premere il pulsante MENU (freccia verde nell'illustrazione sotto) e utilizzare la manopola ENCODER per scorrere e selezionare "EQ & AMP SETTINGS", e quindi "ABOUT THIS AMP" (informazioni su questo amp).



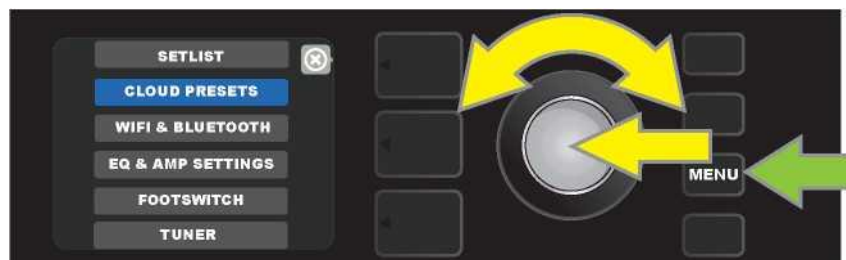
Dopo avere selezionato "INFORMAZIONI SU QUESTO AMP", la finestra DISPLAY WINDOW mostrerà il modello di amplificatore e le informazioni sulla versione del firmware (vedere l'illustrazione sotto).



I PRESET DAL CLOUD

"Cloud Presets" è una funzione del pulsante del MENU (pagina 27) che consente all'utente di accedere a un intero mondo di preset diversi da quelli già presenti nell'amplificatore, inclusi i preset in primo piano, preset dell'artista e altro ancora. Attraverso la connettività WiFi dell'amplificatore, gli utenti possono visualizzare in anteprima, riprodurre, scaricare e condividere, una vasta gamma di preset Fender archiviati nel cloud, che espandono enormemente le possibilità creative di Mustang GTX.

Per iniziare a utilizzare Cloud Presets, premere il pulsante del MENU (freccia verde) e utilizzare ENCODER per scorrere e selezionare "CLOUD PRESETS" nel menu visualizzato.



Dopo aver selezionato "CLOUD PRESETS" dal menu, seguire le istruzioni nella finestra del DISPLAY WINDOW per inserire un codice di accesso, che l'utente otterrà online andando sul sito tone.fender.com e facendo clic su "Set Up Amp" (vedere l'illustrazione sotto). Il codice si deve inserire solo una volta; l'utente rimarrà connesso una volta inserito il codice. Utilizzare ENCODER per inserire ciascun carattere del codice (pagina 7).



Una volta effettuato l'accesso, utilizzare ENCODER per sfogliare le categorie di preset da cloud (vedere l'illustrazione sotto).



Una volta selezionata una categoria di preset dal cloud, premendo ENCODER su di essa, scorrere l'elenco dei preset visualizzati (freccia gialla nell'illustrazione sotto). La preselezione evidenziata sarà automaticamente riprodotta o visualizzata in anteprima. Per aggiungere un preset evidenziato all'amplificatore, premere il pulsante SAVE (freccia verde).



Per visualizzare o modificare i singoli contenuti del preset evidenziato dal cloud, prima di salvarlo nell'amplificatore come descritto sopra, premere ENCODER su di esso (vedere l'illustrazione sotto).



Durante la visualizzazione o la modifica dei contenuti di un preset dal cloud *prima di salvarlo sull'amplificatore*, la finestra DISPLAY WINDOW mostrerà il contenuto della preselezione insieme al simbolo del "cloud" (nuvola) verde (al posto del numero che accompagna i preset incorporati). La nuvola verde identifica il predefinito come predefinito del cloud *che non è stato salvato nell'amplificatore*. Le modifiche si possono apportare al preset dal cloud, come si farebbe per qualsiasi preset incorporato. Al termine delle modifiche, premere il pulsante SAVE per salvare il preset modificato dal cloud sull'amplificatore. Si noti che se l'utente scorre al preset successivo o precedente, mentre si trova su un preset dal cloud, il preset dal cloud scomparirà, poiché non sarà salvato nell'amplificatore (vedere l'illustrazione sotto).

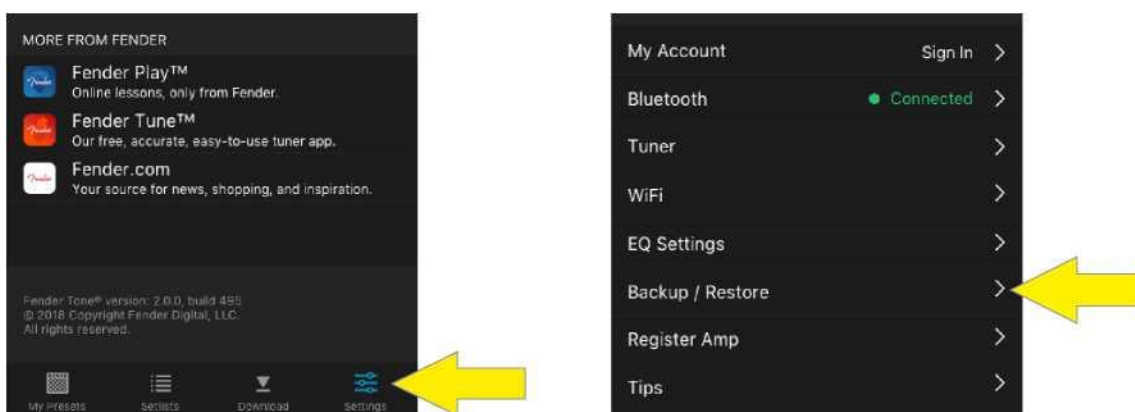


BACKUP/RIPRISTINO DEI PRESET E DEGLI ELENCHI DEI PRESET

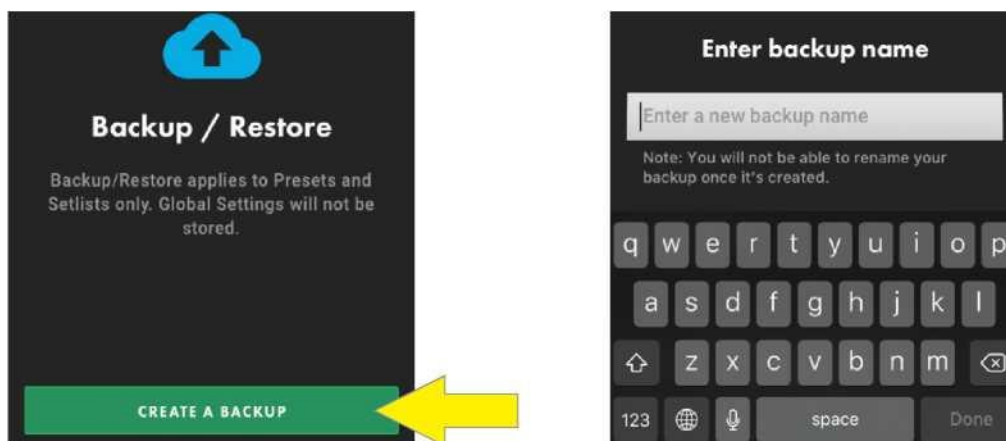
Mustang GTX ha la funzionalità di backup e il ripristino delle funzioni basate sul cloud per i preset e gli elenchi dei preset, entrambi con la App Fender Tone™. Per utilizzare queste funzionalità è necessario un account Fender Connect (gli account Fender Connect possono essere creati sul sito Web Fender su fender.com, facendo clic su "Accedi" nella parte superiore destra dello schermo o dall'App Tone, toccando "Il mio account" nella schermata delle impostazioni).

BACKUP DEI PRESET E DEGLI ELENCHI DEI PRESET

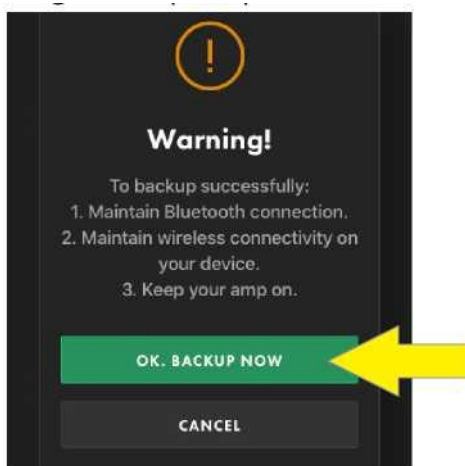
Per il *backup* di tutti i preset e degli elenchi dei preset *sul* cloud, connettersi prima a Fender Tone e aprire l'App. Nell'app, andare al menu "IMPOSTAZIONI" nella parte inferiore dello schermo, quindi selezionare "BACKUP/RIPRISTINO":



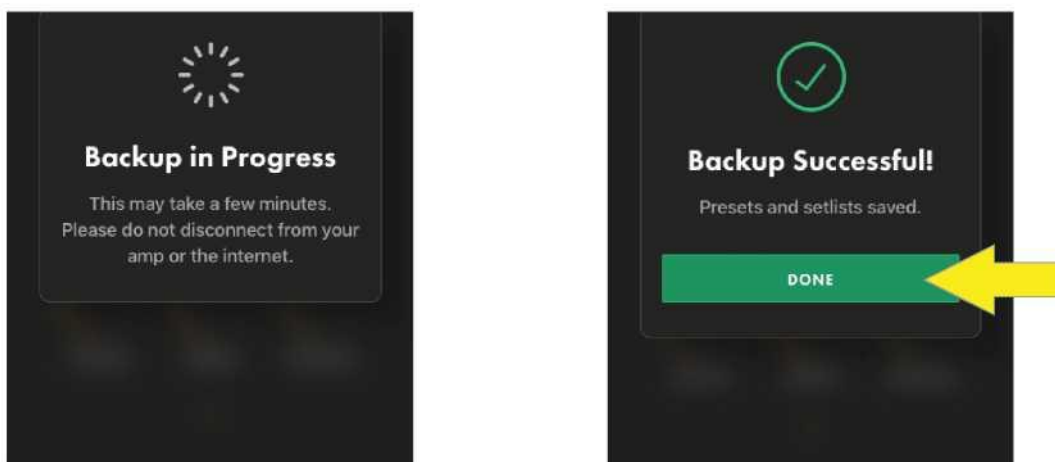
La *prima* volta che si crea un backup, all'utente sarà richiesto di selezionare "CREATE A BACKUP" (creare un backup), quindi, di inserire un nome per il backup:



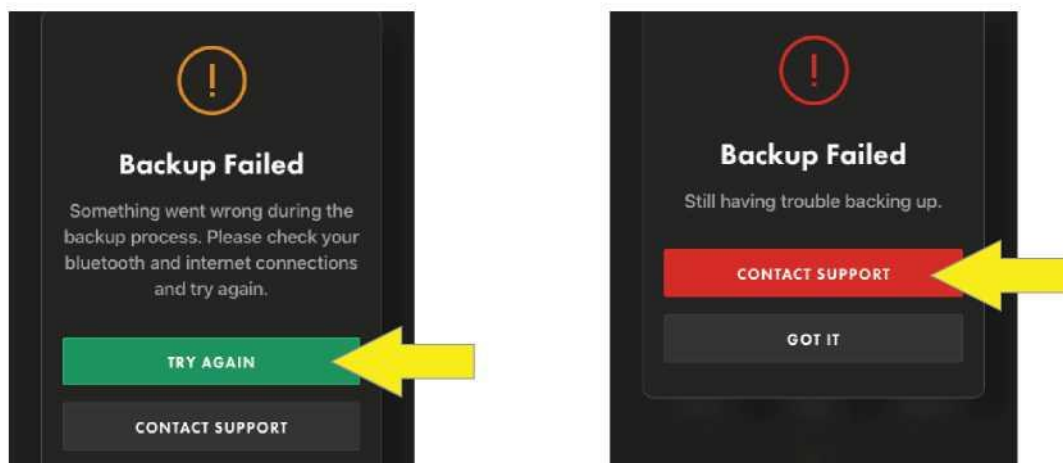
Dopo aver inserito un nome per il backup, una schermata di avviso richiederà all'utente di selezionare "OK BACKUP ADESSO" o "ANNULLA":



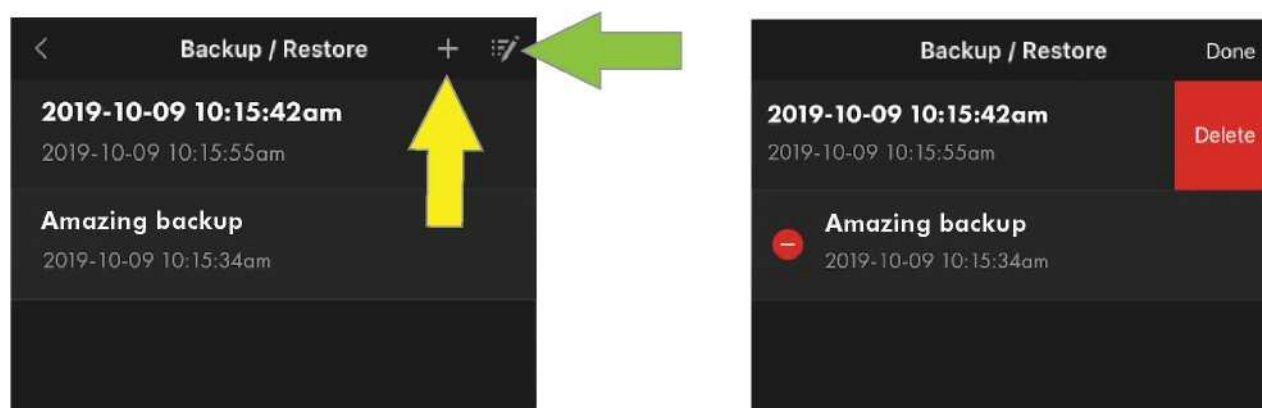
Dopo aver selezionato "OK BACKUP ADESSO", si visualizzeranno le schermate "BACKUP IN PROGRESS" (backup in corso) e "BACKUP SUCCESSFUL" (backup riuscito), per indicare che è stato eseguito il backup di tutte i preset e degli elenchi di preset. L'utente quindi selezionerà "DONE" (fatto):



Alternativamente potrebbe apparire una schermata "BACKUP NON RIUSCITO", dopo di che l'utente potrà selezionare "PROVARE DI NUOVO" o "CONTATTARE L'ASSISTENZA" (quest'ultimo indirizzerà l'utente al portale dell'assistenza della App Tone sul sito Web della Fender). Se il backup non riesce ancora, dopo aver selezionato "TRY AGAIN" (provare di nuovo), una seconda schermata con "BACKUP NON RIUSCITO" richiederà quindi all'utente di selezionare "CONTATTA L'ASSISTENZA", che indirizzerà l'utente al portale di assistenza dell'App Tone sul sito Web della Fender o di selezionare "GOT IT" (ricevuto), che riporterà l'utente alla schermata "BACKUP/RESTORE":

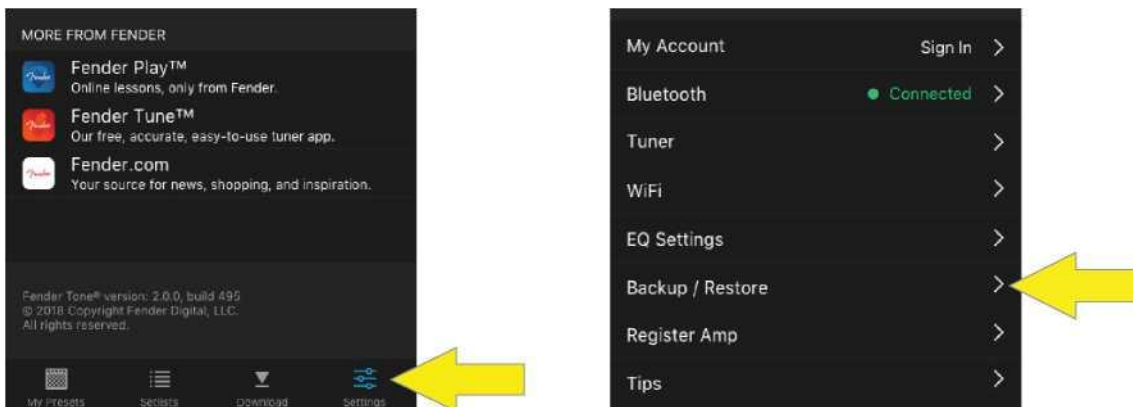


I backup si registrano con l'ora e la data nel cloud; questo registro di backup può essere visualizzato nell'App Fender Tone. Selezionando il simbolo "modifica" in alto a destra (freccia verde), si può eliminare un backup; si noti che facendo così si elimina il backup dal cloud, non semplicemente dal registro di backup. Si noti inoltre che durante la creazione di backup successivi dopo il primo, il pulsante "CREATE A BACKUP" (crea un backup) sarà sostituito da un simbolo più in alto a destra (freccia gialla):

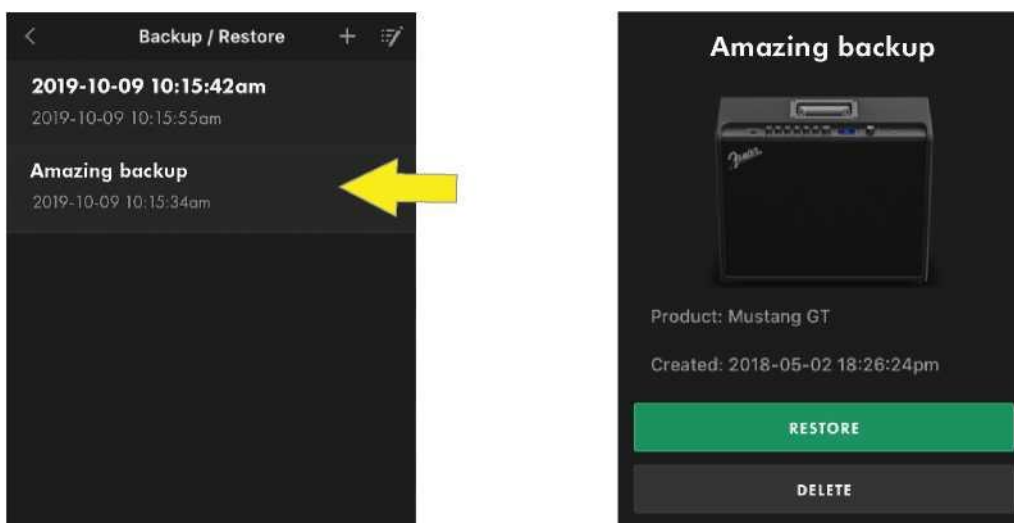


RIPRISTINO DEI PRESET E DEGLI ELENCHI DEI PRESET

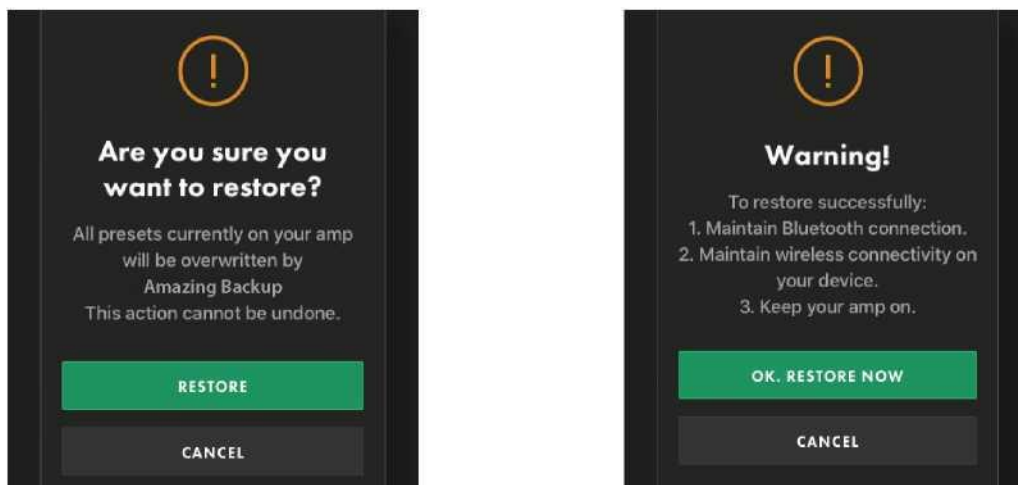
Per il ripristino o l'eliminazione dei preset e degli elenchi dei preset *dal* cloud, connettersi prima a Fender Tone e aprire l'App. Nell'App, andare al menu "SETTINGS" (impostazioni) e premere "BACKUP/RESTORE":



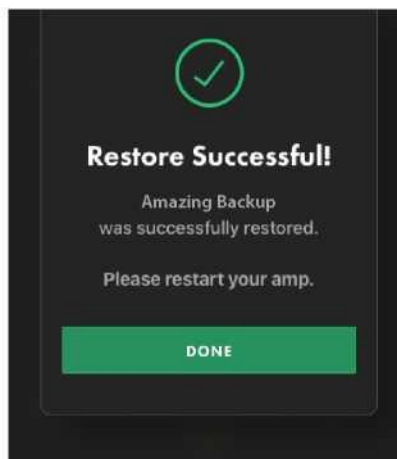
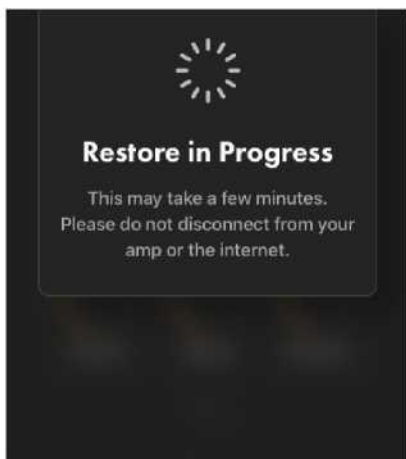
Apparirà un elenco dei backup già creati; selezionare quello da essere elenco. Apparirà quindi una schermata con i dettagli del backup; seleziona "RESTORE" (ripristino) o "DELETE" (elimina):



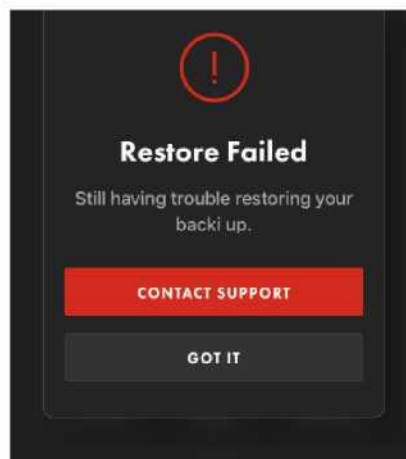
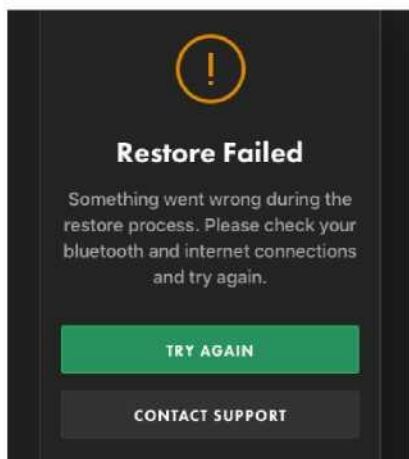
Per la massima certezza durante la procedura del ripristino "RESTORE," appariranno in successione due avvisi di richiesta, nei quali l'utente può selezionare "RESTORE" (ripristino) o "CANCEL" (annulla) altre due volte:



Dopo aver selezionato "RIPRISTINO" da entrambi i messaggi di avviso, si visualizzeranno le schermate "RIPRISTINO IN CORSO" e "RIPRISTINO RIUSCITO"; l'utente selezionerà "DONE" (eseguito) e quindi riavvierà l'amplificatore:



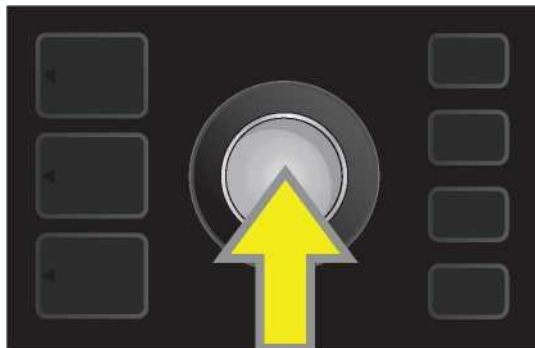
Alternativamente potrebbe apparire una schermata "RESTORE FAILED" (RIPRISTINO NON RIUSCITO), dove sarà chiesto all'utente di selezionare "TRY AGAIN" (PROVARE DI NUOVO) o "CONTACT SUPPORT" (CONTATTARE L'ASSISTENZA) (quest'ultimo indirizzerà l'utente al portale dell'assistenza della App Tone sul sito Web della Fender). Se il ripristino non riesce *di nuovo*, dopo aver selezionato "TRY AGAIN" (provare di nuovo), una seconda schermata con "RESTORE FAILED" (RIPRISTINO NON RIUSCITO) richiederà quindi all'utente di selezionare "CONTATTARE L'ASSISTENZA", o di selezionare "GOT IT" (ricevuto), che riporterà l'utente alla schermata "BACKUP/RESTORE" (backup/ripristino):



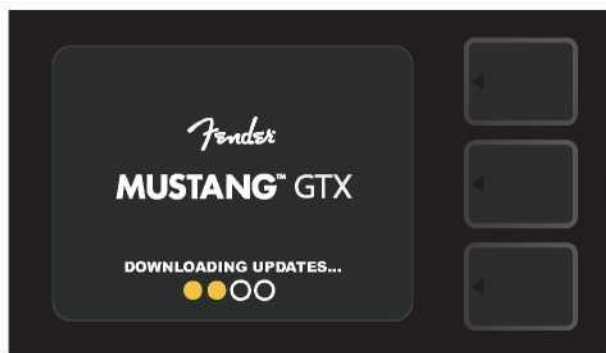
Quando si seleziona "DELETE" (ELIMINA), i passaggi sono simili a quelli descritti sopra: si visualizzerà una schermata di avviso "DELETE" (ELIMINA), seguita da una schermata "DELETE IN PROGRESS" (ELIMINAZIONE IN CORSO). Il risultato sarà una schermata "DELETE SUCCESSFUL" (ELIMINAZIONE RIUSCITA) in cui l'utente seleziona "DONE" (FATTO) o una schermata "DELETE FAILED" (ELIMINAZIONE NON RIUSCITA). Quando non riesce un'eliminazione, l'utente può fare altri due tentativi; in caso contrario, all'utente saranno presentate le opzioni per "CONTATTARE L'ASSISTENZA" e "RICEVUTO", sopra descritte.

AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE E RIPROSTINO DELLE IMPOSTAZIONI DI FABBRICA

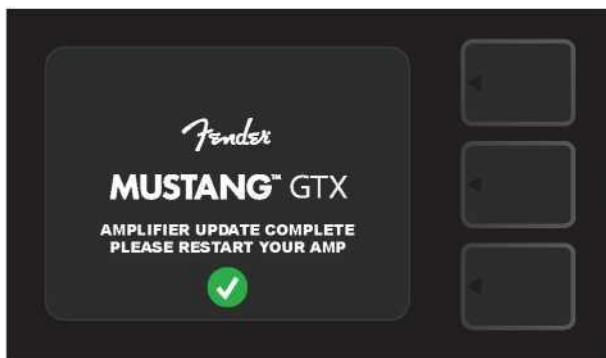
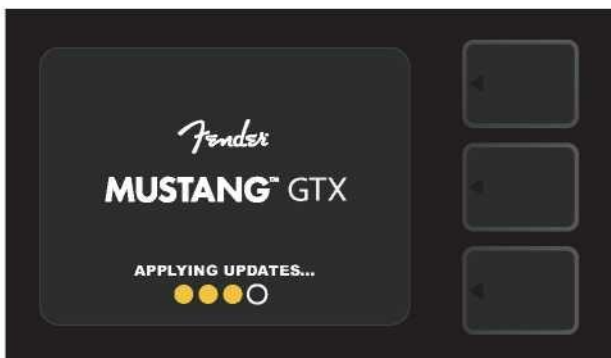
Come osservato nell'introduzione, gli utenti del Mustang GTX dovrebbero controllare regolarmente gli aggiornamenti del firmware che migliorano e aumentano l'esperienza con il Mustang GTX. Per eseguire un aggiornamento del firmware del Mustang GTX, mettere l'amplificatore in modalità di aggiornamento WiFi tenendo premuto ENCODER per cinque secondi (*freccia gialla nell'illustrazione sotto*) mentre si accende l'amplificatore.



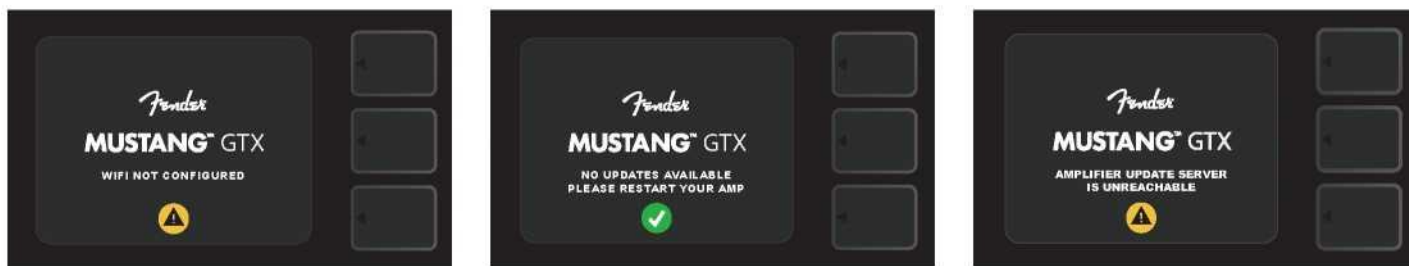
La finestra DISPLAY WINDOW indicherà quindi che il Mustang GTX sta cercando l'ultimo aggiornamento del firmware, seguito dall'indicazione che l'aggiornamento del firmware è in fase di download (*vedere le illustrazioni seguenti*).



Al termine del download, la finestra DISPLAY WINDOW indicherà che il Mustang GTX sta applicando l'aggiornamento del firmware, seguito dall'indicazione del completamento dell'aggiornamento del firmware e il riavvio dell'amplificatore (*vedere le illustrazioni seguenti*).



Quando si esegue un aggiornamento del firmware, l'utente potrebbe riscontrare tre scenari in cui non è possibile avviare un aggiornamento del firmware. In tali casi, la finestra DISPLAY WINDOW indicherà che la connettività WiFi di Mustang GTX non è configurata, che non è disponibile alcun aggiornamento o che il server di aggiornamento dell'amplificatore non è raggiungibile (vedere le illustrazioni seguenti).



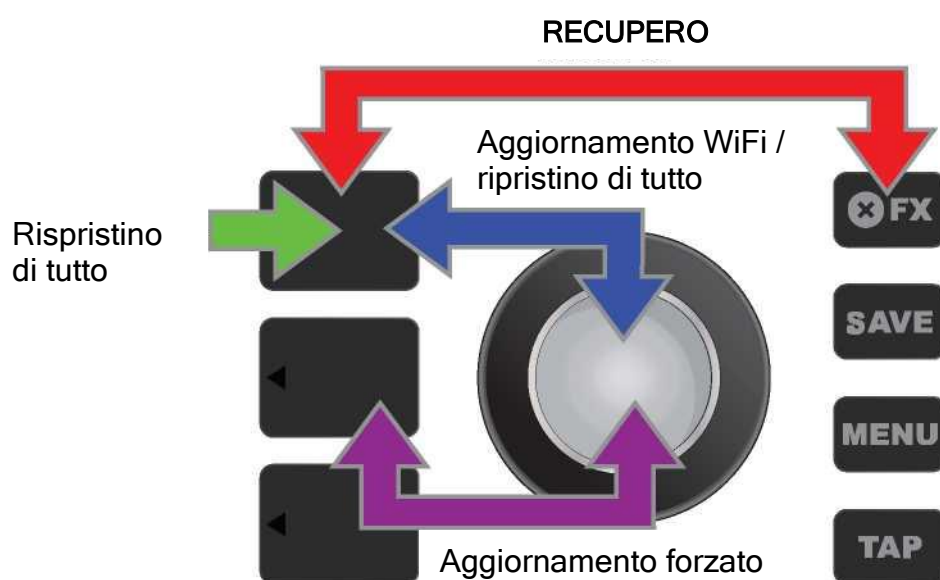
Oltre all'aggiornamento del firmware sopra descritto, Mustang GTX offre diverse modalità di avvio abilitate dall'utente che comprendono le funzioni di ripristino di fabbrica. Queste sono descritte a seguire.

RIPRISTINARE TUTTO: Per ripristinare i preset di fabbrica e le impostazioni dell'amplificatore contenute nell'ultimo aggiornamento del firmware dell'amplificatore, tenere premuto il pulsante PRESET LAYER (freccia verde nell'illustrazione sotto) per cinque secondi mentre si accende l'amplificatore. Questa funzione è accessibile anche nel menu "Impostazioni EQ e Amp" in "RESTORE ALL" (RIPRISTINA TUTTO) (pagina 52).

AGGIORNA WIFI/RIPRISTINA TUTTO: Per combinare un aggiornamento del firmware e l'opzione di avvio direttamente sopra (RIPRISTINA TUTTO), tenere premuti contemporaneamente il pulsante ENCODER e il pulsante PRESET LAYER per cinque secondi mentre si accende l'amplificatore (freccia blu nell'illustrazione sotto).

AGGIORNAMENTO FORZATO: Per aggiornare Mustang GTX in caso di problemi con il processo di aggiornamento del firmware precedentemente descritto, è possibile avviare una modalità "Force Update" tenendo premuto il pulsante ENCODER e SIGNAL PATH LAYER mentre si accende l'amplificatore (freccia viola nell'illustrazione qui sotto).

RECOVERY (RECUPERO): Per ripristinare la versione del firmware di base (visualizzato in "Informazioni su questo amplificatore", vedere pagina 53) compresi i preset, premere e tenere premuti contemporaneamente il pulsante PRESET LAYER e il pulsante di utilità X FX per cinque secondi mentre si accende l'amplificatore (freccia rossa nell'illustrazione sotto).



APP FENDER TONE™

Fender Tone—La migliore app per gli amplificatori Mustang GTX — è disponibile come download gratuito dall'Apple App Store (iPhone) e Google Play Store (Android). Gli utenti di Fender Tone possono avere un comodo controllo sulle funzioni esistenti del Mustang GTX, oltre all'accesso a contenuti aggiuntivi della Fender e dalla comunità di utenti di Fender Tone.

Questi includono:

- Ricerca dei preset, navigazione, filtro e selezione
- Creazione e condivisione di nuovi preset
- Modifica, riordino, aggiunte ed eliminazioni del percorso del segnale dei preset
- Regolazioni dei parametri del modello di amplificatore ed effetti
- Sfoglia, cerca e scarica preset Fender ufficiali, preset firmati da un'artista, preset di musicisti, preset di genere e altro
- Creazione, selezione e gestione di setlist (raggruppamenti di preset personalizzati)
- Gestione degli account utente, registrazione del prodotto, impostazioni WiFi e impostazioni Bluetooth
- Regolazioni delle impostazioni EQ
- Funzioni dell'accordatore

Ulteriori informazioni si trovano su [fender.com/ToneMobile](https://www.fender.com/ToneMobile).

SPECIFICHE TECNICHE

CE

Mustang GTX50

TIPO	PR 5748		
REQUISITI DI ALIMENTAZIONE	118 W		
POTENZA IN USCITA	50 W		
IMPEDENZA IN INGRESSO	1 MΩ (chitarra) 15 kΩ (aux)		
ALTOPARLANTE	Uno 12" Celestion® G12P-80 (80)		
FOOTSWITCH (interruttore a pedale)	GTX-7 a sette pulsanti (opzionale, PN 0994072000)		
	Pedale di espressione EXP-1 a quattro pulsanti MGT-4 (opzionale, PN 0994071000) (opzionale, PN 2301050000)		
COPERCHIO AMP COMPLETO	Opzionale (PN 7717475000)		
DIMENSIONI E PESO	Larghezza: 19,25" (48,9 cm) Altezza: 17" (43,2 cm)	Profondità: 9" (22,8 cm) Peso: _19,5 lbs. (8,8 kg)	
NUMERI DI PARTI	2310600000 (120V) NA	2310605000 (220V) ARG	CN 2310608000 (220)
	2310601000 (110V) TW	2310606000 (230V) EU	ROK 2310609000 (220V)
	2310603000 (240V) AU	2310607000 (100V) JP	MA 2310613000 (240V)
	2310604000 (230V) UK		

Mustang GTX100

TIPO	PR 5749		
REQUISITI DI ALIMENTAZIONE	300 W		
POTENZA IN USCITA	100 W		
IMPEDENZA IN INGRESSO	1 MΩ (chitarra) 15 kΩ (aux)		
ALTOPARLANTE	Uno 12" Celestion® G12FSD-100 (40)		
FOOTSWITCH (interruttore a pedale)	GTX-7 a sette pulsanti (incluso, PN 0994072000) MGT-4 a quattro pulsanti (opzionale, PN 0994071000) Pedale di espressione EXP-1 (opzionale, PN 2301050000)		
COPERCHIO AMP COMPLETO	Opzionale (PN 7717476000)		
DIMENSIONI E PESO	Larghezza: 21" (53,3 cm) Altezza: 18" (45,7 cm)	Profondità: 10" (25,3 cm) Peso: 22 lbs. (10 kg)	
NUMERI DI PARTI	2310700000 (120V) NA	2310705000 (220V) ARG	CN 2310708000 (220)
	2310701000 (110V) TW	2310706000 (230V) EU	ROK 2310709000 (220V)
	2310703000 (240V) AU	2310707000 (100V) JP	MA 2310713000 (240V)
	2310704000 (230V) UK		

Le specifiche tecniche del prodotto sono soggette a modifica senza preavviso.

MUSTANG™ GTX50
MUSTANG™ GTX100

UN PRODOTTO DELLA FENDER MUSICAL INSTRUMENTS CORP.
311 CESSNA CIRCLE CORONA, CALIF. 92880 U.S.A.
AMPLIFICADOR DE AUDIO

IMPORTADO POR: Fender Ventas de México, S. de R.L. de C.V.
Calle Huerta #279, Int. A. Col. El Naranjo. C.P. 22785. Ensenada, Baja California, México. RFC: FVM-140508-CIO
Servicio al Cliente: 01(800) 7887395, 01(800) 7887396, 01(800) 7889433

Fender® e Mustang™ sono marchi registrati di FMIC. Gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi proprietari. Copyright © 2020 FMIC. Tutti i diritti sono riservati.

PN 7718047000 REV. B