

MUSTANG™ GT

GUITAR AMPLIFIER

MUSTANG GT40
MUSTANG GT100
MUSTANG GT200



MANUALE D'USO ESTESO
REV. A

Fender®

SOMMARIO

Introduzione	1
Pannello di controllo	2
Pannello posteriore	3
Preset	
Informazioni di base sui preset	4
Modifica e salvataggio dei preset	5
Modifica delle impostazioni delle manopole di controllo degli amplificatori dei preset	6
Sostituzione dei modelli di amplificatore dei preset	8
Elenco dei modelli di amplificatore	9
Modifica degli effetti	10
Modifica delle impostazioni degli effetti	18
Elenco dei tipi di effetti	21
Funzioni del menu	25
Setlist	26
Uso del WiFi	28
Uso del Bluetooth	31
Accordatore integrato	32
Jack ausiliari e cuffie	33
Connettività USB	33
Line Out e FX Send/Return	33
Uso dell'interruttore a pedale	
Interruttore a pedale MGT-4	34
Looper	38
Pedale di espressione EXP-1	41
Amp Settings	45
Global EQ	46
Cloud Presets	47
About This Amp	48
Aggiornamenti del firmware e ripristino dei dati di fabbrica	49
App Fender Tone™	51
Specifiche	52

INTRODUZIONE

Questo manuale d'uso esteso è una guida utente completa alle caratteristiche e funzioni degli amplificatori Mustang GT40, GT100 e GT200.

Complementare alla Guida rapida per Mustang GT fornita con ciascun amplificatore, questo manuale offre uno sguardo più approfondito e più dettagliato sulle molteplici e versatili capacità degli amplificatori Mustang GT, fra cui la navigazione e la modifica dei molti preset integrati, nonché descrizioni complete dei modelli di amplificatore e di effetto. Comprende inoltre istruzioni dettagliate e completamente illustrate per l'utilizzo delle funzioni Setlist, WiFi, Bluetooth, USB, sintonizzatore integrato, pedale d'espressione EXP-1, interruttore a pedale MGT-4 e looping del Mustang GT.

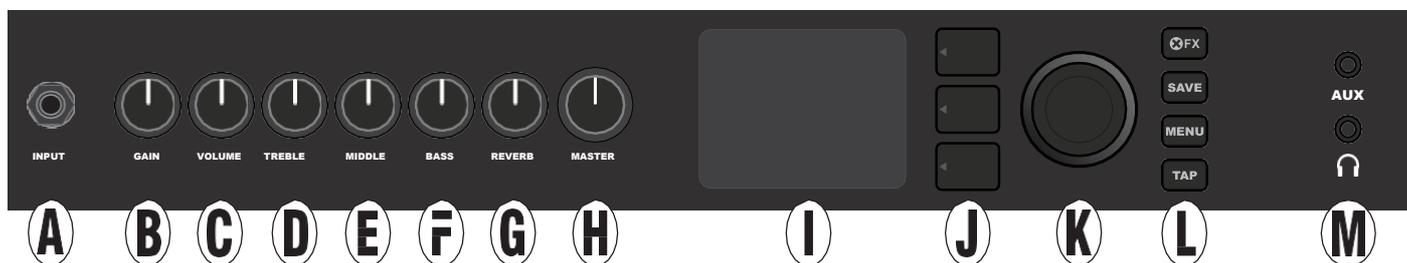
Le possibilità timbriche del Mustang GT sono praticamente infinite, in particolare in abbinamento con l'app Fender Tone™. Assicurarsi di controllare regolarmente la presenza di aggiornamenti del firmware che migliorano e potenziano l'esperienza del Mustang GT (*vedere pagina 49*). Benché questo manuale esteso presenti la versione più aggiornata degli amplificatori, si invita a verificare regolarmente la presenza di versioni aggiornate del manuale che forniranno guide ancora più utili con la crescita e l'evoluzione della famiglia Mustang GT.



Mustang GT100 (in alto a sinistra), Mustang GT200 (in alto a destra) e Mustang GT40 (davanti al centro).

PANNELLO DI CONTROLLO

Il pannello di controllo superiore del Mustang GT è costituito da ingresso per lo strumento, manopole di controllo (sette sul Mustang GT100 e GT200; cinque sul Mustang GT40), una finestra per il display, tre pulsanti LAYER, una rotella ENCODER, quattro pulsanti UTILITY, un ingresso ausiliario (1/8") e un'uscita cuffia (1/8").



In questa figura è illustrato il pannello di controllo da sette manopole del Mustang GT100/GT200; il Mustang GT40 è dotato di cinque manopole di controllo (guadagno, volume, acuti, bassi, volume master).

- A. INPUT:** Collegare qui lo strumento.
- B. GAIN:** Manopola di controllo programmabile (vedere pagina 3) che influisce sull'impostazione del guadagno in ciascun preset.
- C. VOLUME:** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione del volume del modello di amplificatore in ciascun preset.
- D. TREBLE:** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione degli acuti in ciascun preset.
- E. MIDDLE (solo Mustang GT100 e GT200):** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione dei medi in ciascun preset.
- F. BASS:** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione dei bassi in ciascun preset.
- G. REVERB (solo Mustang GT100 e GT200):** Manopola di controllo programmabile che influisce sull'impostazione del riverbero in ciascun preset.
- H. MASTER VOLUME:** L'unica manopola non programmabile; controlla il volume complessivo effettivo.
- I. FINESTRA DEL DISPLAY:** Mostra il preset in uso e tutti i suoi contenuti e parametri, il menu degli amplificatori e degli effetti e altre funzioni (ossia, sintonizzatore, funzione dal menu ecc.).
- J. PULSANTI LAYER**
 - PRESET LAYER:** Evidenzia il layer dei preset, dove vengono scelti i preset.
 - SIGNAL PATH LAYER:** Evidenzia il percorso del segnale in ciascun preset, dove è possibile modificare i modelli di amplificatore, i tipi di effetti e l'ordine degli effetti.
 - CONTROLS LAYER:** Evidenzia il layer dei controlli, dove è possibile modificare le impostazioni delle manopole di controllo (tranne Master Volume).
- K. ENCODER:** Controllo rotante multifunzione con funzione di interruttore a pressione. Per la visualizzazione, selezione e regolazione dei preset, dei controlli e delle altre funzioni del Mustang GT.
- L. PULSANTI DI UTILITÀ**
 - X FX:** Esclude tutti gli effetti.
 - SAVE:** Per il salvataggio delle modifiche ai preset e dei nuovi preset.

MENU: Per l'accesso a WiFi, Bluetooth, Tuner, Global EQ, preset cloud e altre funzioni (vedere pagina 28).

TAP: Per l'impostazione dei tempi di ritardo e delle impostazioni delle velocità di modulazione; tenere premuto per accedere al sintonizzatore integrato.

M. INGRESSO AUSILIARIO, USCITA CUFFIA: Ingresso ausiliario da 1/8" per la connessione di dispositivi audio esterni di uscita da 1/8" per l'uso della cuffia. L'uscita cuffia disabilita gli altoparlanti interni.

È importante osservare che tutte le manopole del pannello di controllo superiore tranne Master Volume (H), come detto in precedenza, sono "programmabili". Questo significa che quando viene selezionato inizialmente un preset, la posizione fisica di una manopola del pannello di controllo superiore *potrebbe non* indicare l'impostazione effettiva contenuta in tale preset (l'impostazione effettiva viene visualizzata nella finestra del display). Solo il controllo Master Volume *non* è programmabile: la sua posizione fisica indica sempre il volume generale effettivo. Quando si ruota una manopola del pannello di controllo superiore, tuttavia, questa e la sua controparte digitale all'interno di un preset si sincronizzano sul medesimo valore, come illustrato qui:

Si osservi inoltre che è possibile salvare l'impostazione di una manopola di controllo regolata in un nuovo



preset; in alternativa il preset originale può essere sostituito con l'impostazione regolata della manopola di controllo. Se l'impostazione regolata *non* viene salvata, il preset tornerà alle impostazioni delle manopole di controllo pre-programmate quando si torna al preset dopo averlo lasciato o quando si spegne e si riaccende l'amplificatore (per ulteriori informazioni, vedere la sezione "Modifica e salvataggio dei preset" alle pagine 5-6).

PANNELLO POSTERIORE



In questa figura è illustrato il pannello posteriore del modello Mustang GT100/GT200; il pannello posteriore del Mustang GT40 presenta solo gli elementi N, O, P e Q.

N. POWER: Accende e spegne l'amplificatore.

O. INGRESSO ALIMENTAZIONE IEC: Utilizzando il cavo di alimentazione incluso, collegare a una presa dotata di messa a terra in conformità con la tensione di alimentazione di ingresso (INPUT POWER) e la frequenza specificata sull'ingresso di alimentazione.

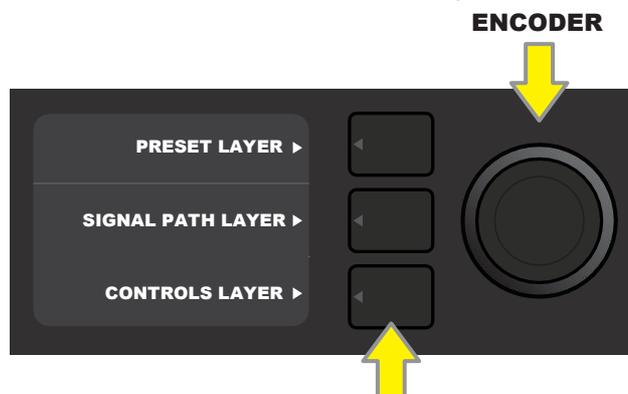
P. PORTA USB: Punto di connessione dell'amplificatore per registrazioni audio USB.

Q. INTERRUPTORE A PEDALE: Collegare qui l'interruttore a pedale a quattro pulsanti MGT-4 (incluso con il Mustang GT200; opzionale per il Mustang GT100 e il Mustang GT40) o il pedale di espressione EXP-1.

- R. **LINE OUT:** Uscite di linea bilanciate per la connessione ad apparecchiature esterne di registrazione e di rinforzo del suono.
- S. **FX SEND/RETURN:** Invio e ritorno destro/sinistro per l'uso di effetti stereo esterni. Gli effetti aggiunti qui sono "globali" (non specifici dei preset) e fungono da *ultimi* elementi nel percorso del segnale (solo GT100 e GT200).

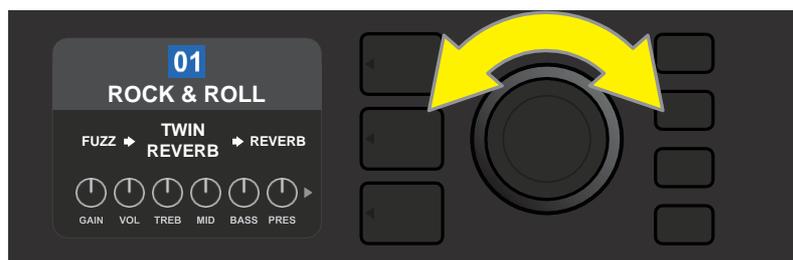
INFORMAZIONI DI BASE SUI PRESET

Il Mustang GT è dotato di oltre 100 preset numerati in sequenza, e gli utenti hanno la possibilità di crearne e aggiungerne altri. Ciascun preset presenta tre "layer" visualizzati nella FINESTRA DEL DISPLAY. Per la precisione si tratta di PRESET LAYER (superiore), SIGNAL PATH LAYER (centrale) e CONTROLS LAYER (inferiore); i tre PULSANTI LAYER forniscono accesso a ciascun layer (vedere l'illustrazione riportata sotto).



PULSANTI LAYER
Premere per selezionare il layer corrispondente

Il PRESET LAYER è attivo quando l'amplificatore viene acceso per la prima volta; l'impostazione predefinita è il primo preset (01). Per scorrere attraverso i preset, ruotare la rotella ENCODER (vedere l'illustrazione riportata sotto); il preset visualizzato diventa attivo. La selezione dei preset può avvenire anche tramite interruttore a pedale (vedere pagine 36-37).



Qui viene illustrato il primo preset (01) nel PRESET LAYER.

Il SIGNAL PATH LAYER di ciascun preset è costituito da uno dei molti modelli di amplificatore del Mustang GT e da una o più dozzine di effetti e dal loro ordine (o da nessun effetto in alcuni casi). Il modello di amplificatore viene visualizzato al centro del display SIGNAL PATH LAYER. Gli effetti vengono visualizzati su entrambi i lati del modello di amplificatore, per rappresentare la loro posizione nel percorso del segnale: "pre" alla sinistra del modello di amplificatore (collocato "prima" dell'amplificatore) o "post" a destra del modello di amplificatore (come in un loop di effetti). Selezionare uno di questi elementi ruotando l'ENCODER; l'elemento selezionato nel SIGNAL PATH LAYER è indicato da una freccia bianca sotto di esso e da un testo che ne descrive la posizione sopra di esso (vedere l'illustrazione riportata sotto).



Affiancato da due effetti, il modello di amplificatore all'interno del preset qui è selezionato nel

SIGNAL PATH LAYER, come indicato dalla freccia bianca e dalla parola "amplifier".

Il CONTROLS LAYER di ciascun preset visualizza informazioni su qualunque amplificatore o effetto sia evidenziato nel SIGNAL PATH LAYER. Per impostazione predefinita vengono visualizzate le impostazioni della manopola di controllo degli amplificatori (*vedere l'illustrazione sotto*); le impostazioni di controllo degli effetti vengono visualizzate quando nel SIGNAL PATH LAYER è evidenziato un effetto. I controlli di amplificatori ed effetti vengono selezionati ruotando l'ENCODER.



Dettaglio ingrandito del CONTROLS LAYER, in cui è selezionato il controllo del guadagno per il modello di amplificatore all'interno del preset.

Ciascun preset può essere utilizzato così com'è. Con molti modelli di amplificatore, tipi di effetti e impostazioni di controllo diversi tra cui scegliere, tuttavia, le impostazioni SIGNAL PATH LAYER e CONTROLS LAYER di ciascun preset possono essere facilmente modificate e salvate per ottenere suoni individualizzati personali (*vedere la prossima sezione, "Modifica e salvataggio dei preset"*).

MODIFICA E SALVATAGGIO DEI PRESET

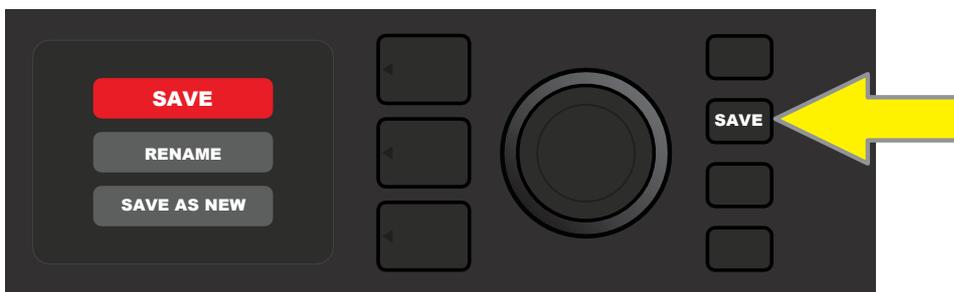
All'interno di ciascun preset, le impostazioni della manopola di controllo dell'amplificatore, i modelli di amplificatore e tipi e i parametri degli effetti sono facilmente personalizzabili secondo le preferenze individuali. Quando si seleziona un preset, la casella che contiene il suo numero è blu, a indicare che a essa non sono state applicate modifiche (*vedere l'illustrazione riportata sotto*).



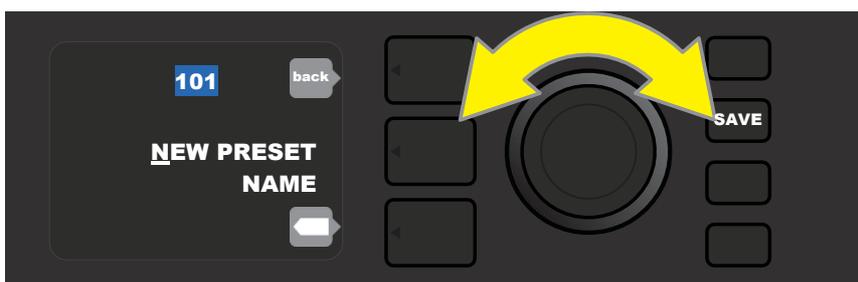
Quando sono state effettuate delle modifiche a un preset, la casella che contiene il numero del preset diventa rossa e il pulsante di utilità SAVE si illumina (*vedere l'illustrazione riportata sotto*).



Se un'impostazione modificata non viene salvata, il preset ritornerà alle impostazioni precedenti quando si torna a essa dopo essere usciti, o quando si spegne e si riaccende l'amplificatore. Per salvare la modifica a un preset, premere il pulsante di utilità illuminato SAVE per ottenere tre opzioni (vedere l'illustrazione riportata sotto): SAVE (mantenere il preset così come modificato), RENAME (salvare il preset con un nuovo nome alla sua posizione corrente) e SAVE AS NEW (salvare il preset in una nuova posizione con un nuovo nome). Ruotare l'ENCODER per evidenziare un'opzione; premerlo per selezionarla.



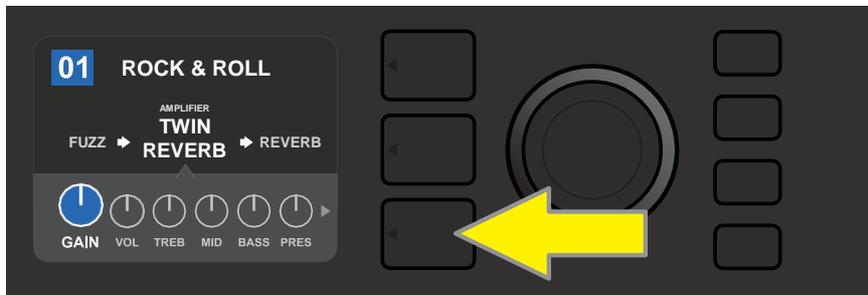
Per inserire un nuovo nome per il preset dopo aver scelto RENAME o SAVE AS NEW, utilizzare l'ENCODER per inserire le singole lettere del nuovo nome scelto. Premere una volta l'ENCODER per attivare il cursore; ruotarlo per scegliere un carattere (vedere l'illustrazione riportata sotto). Premere nuovamente l'ENCODER per inserire quel carattere e passare al successivo. Ripetere fino al completamento del nome; premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere il nuovo nome completato, oppure premere il pulsante LAYER superiore (corrispondente con il prompt "back" su schermo) per tornare alla schermata precedente. Si osservi che quando si sceglie SAVE AS NEW, il preset verrà salvato nella prima posizione aperta successiva disponibile ("101" nell'illustrazione riportata sotto).



MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI PREDEFINITE DELLE MANOPOLE DI CONTROLLO DELL'AMPLIFICATORE

Come osservato nella sezione "Pannello di controllo" precedente, gli utenti possono cambiare le impostazioni e le manopole di controllo dell'amplificatore di un preset ruotando le manopole di controllo fisiche sul pannello superiore (tranne nel caso di Volume master). In questo modo le impostazioni modificate delle manopole di controllo fisiche vengono sincronizzate con le corrispondenti controparti digitali.

La modifica di queste impostazioni può avvenire anche modificando le posizioni delle manopole di controllo digitali all'interno di CONTROLS LAYER, che visualizza le specifiche dei controlli per l'amplificatore in uso. A tal fine, per prima cosa occorre accedere a CONTROLS LAYER premendo il relativo PULSANTE LAYER (vedere l'illustrazione riportata sotto).

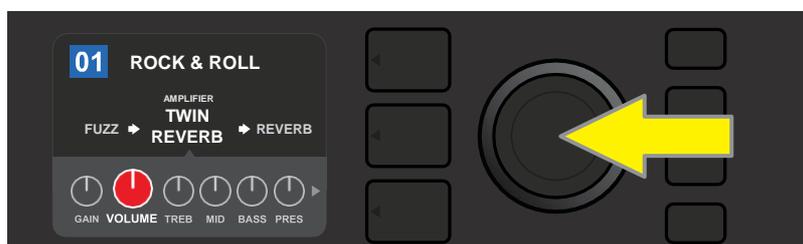


Premere il PULSANTE LAYER inferiore per accedere al CONTROLS LAYER per il modello di amplificatore all'interno del preset.

Una volta entrati nel CONTROLS LAYER, ruotare e premere l'ENCODER per scorrere e selezionare la manopola di controllo di un amplificatore digitale specifico. Ruotare nuovamente l'ENCODER per modificare le impostazioni di quel controllo. Una volta modificata l'impostazione di un controllo, la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta definita la nuova impostazione del controllo, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (vedere le illustrazioni riportate sotto).



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

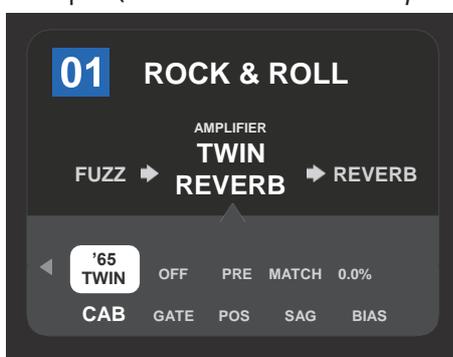


Premere l'ENCODER per selezionare una manopola di controllo del modello di amplificatore per la regolazione.

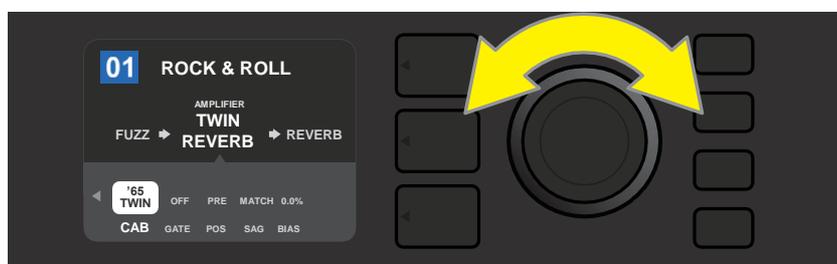


Ruotare nuovamente l'ENCODER per regolare la manopola di controllo del modello di amplificatore selezionato secondo le preferenze.

Continuando a scorrere le opzioni del CONTROLS LAYER è possibile trovare impostazioni aggiuntive di amplificatori e controlli relative a svariati modelli di amplificatore contenuti all'interno dei preset. Si tratta di parametri "più profondi" che comprendono i controlli di sag, bias e gate. Sono inclusi anche diversi modelli di cabinet. Scorrere, selezionare, regolare e salvare questi parametri aggiuntivi nello stesso modo descritto appena sopra (vedere le illustrazioni riportate sotto).



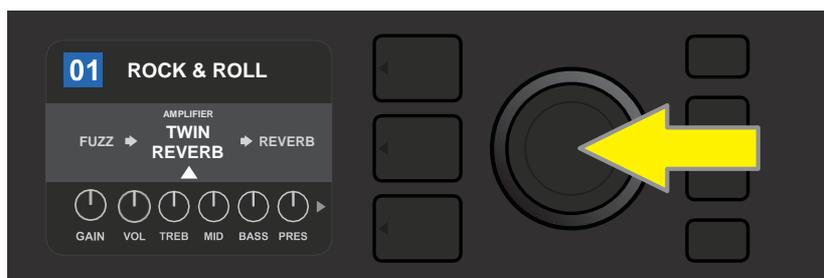
Particolare ingrandito che mostra le impostazioni aggiuntive di amplificatore e controllo presenti nel CONTROLS LAYER; in questo caso si tratta del modello di amplificatore Twin Reverb.



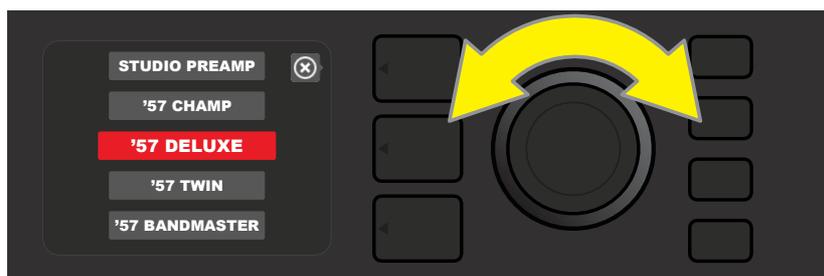
Scorrere, selezionare e regolare le impostazioni aggiuntive di amplificatore e controllo del CONTROLS LAYER utilizzando l'ENCODER.

SOSTITUZIONE DEI MODELLI DI AMPLIFICATORE DEI PRESET

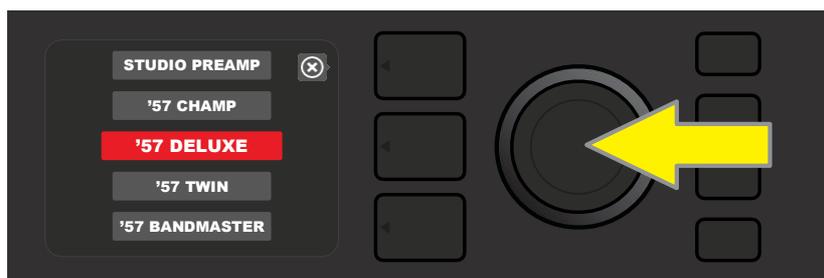
Per sostituire un modello di amplificatore all'interno di un preset, accedere al SIGNAL PATH LAYER premendo il relativo PULSANTE LAYER. Il modello di amplificatore del preset verrà evidenziato. Premere nuovamente l'ENCODER per accedere e scorrere un menu di modelli di amplificatore; selezionare un nuovo modello di amplificatore premendo nuovamente l'ENCODER. Una volta selezionato un nuovo modello di amplificatore, la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina (vedere le illustrazioni riportate sotto). Una volta definito un nuovo modello di amplificatore, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate. Si osservi che premendo il pulsante PRESET LAYER corrispondente alla "X" cerchiata nella finestra del display, il menu degli amplificatori verrà chiuso.



Per sostituire il modello di amplificatore del preset evidenziato nel SIGNAL PATH LAYER (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dall'etichetta "amplifier" sopra di esso) con un modello diverso di amplificatore, per prima cosa premere l'ENCODER per accedere a un menu di altri modelli di amplificatore.



Ruotare l'ENCODER per scorrere un menu di modelli di amplificatore.



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



Una volta definito un nuovo modello di amplificatore, continuare con la modifica di altri parametri oppure

premere il pulsante di utilità SAVE illuminato per mantenere le modifiche completate.

ELENCO DEI MODELLI DI AMPLIFICATORE

La tabella che segue elenca tutti i modelli di amplificatore preimpostati nel Mustang GT, con una breve descrizione di ciascuno. I modelli di amplificatore del Mustang GT sono soggetti continuamente a revisione e aggiornamento; questo manuale indica i modelli di amplificatore attualmente in uso.

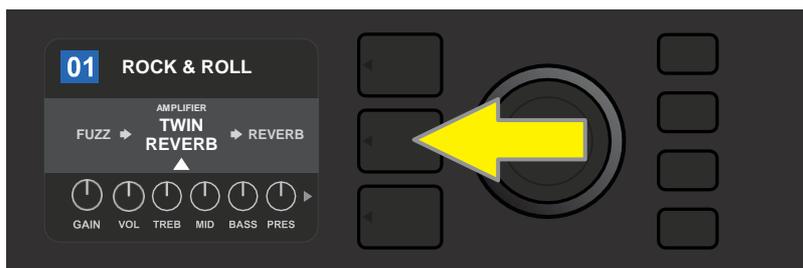
Champ, Deluxe, Bassman, Princeton, Deluxe Reverb e Twin Reverb sono marchi commerciali di FMIC. Tutti gli altri nomi di prodotto e i marchi commerciali non di FMIC che compaiono nel presente manuale sono di proprietà dei rispettivi titolari e sono utilizzati unicamente per identificare i prodotti i cui timbri e suoni sono stati studiati durante lo sviluppo del modello di suono per questo prodotto. L'uso di questi prodotti e marchi commerciali non implica alcun rapporto di affiliazione, connessione, sponsorizzazione o approvazione di FMIC con o da parte di una qualunque terza parte.

Studio Preamp	Purezza da studio diretta al mixer con risposta timbrica pulita e non colorata
'57 Champ®	Piccolo ma potente amplificatore per registrazione Fender della fine degli anni '50
'57 Deluxe™	Classico amplificatore in tweed Fender degli anni '50 di media potenza noto per il suo overdrive denso e compresso
'57 Twin	Classico amplificatore in tweed da 2x12" originale apprezzato per la versatilità da pulito a sporco
'57 Bandmaster	Classico amplificatore in tweed Fender a triplo altoparlante e pannello stretto noto per gli acuti brillanti
'59 Bassman®	Uno dei migliori amplificatori in tweed di Fender, nato come amplificatore per basso prima di essere adottato da innumerevoli chitarristi
'61 Deluxe	Dall'era "Brownface" del Fender Deluxe, questo amplificatore marca la differenza tra i modelli in tweed e quelli "Blackface"
'65 Princeton®	L'apprezzatissimo modello da studio Fender della metà degli anni '60 con il timbro schioccante di un singolo altoparlante da 10"
'65 Deluxe Reverb®	Modello Fender della metà degli anni '60 molto popolare con un grande timbro sia pulito che sporco, utilizzato per suonare in moltissimi locali
'65 Twin Reverb®	Un indispensabile modello molto diffuso per il palco e lo studio della metà degli anni '60 apprezzato perché in grado di produrre il timbro pulito Fender
Excelsior	Un modello Fender dei nostri giorni elegantemente eccentrico con il thump inconfondibile di un altoparlante da 15"
'66 GA-15	Ispirato a un Gibson GA-15RVT Explorer del 1966, noto per la sua impostazione di riverbero "full-wet" cavernoso
'60s Thrift	Ispirato al classico modello da garage Sears Silvertone degli anni '60 amato dai musicisti retro/alternativi di oggi
British Watts	Ispirato al modello Hiwatt DR103 originale da 100 W, che è il classico stack British dal timbro pulito
'60s British	Ispirato al Vox AC30, che ha alimentato la British Invasion e produceva un timbro pulito e sporco considerevole
'70s British	Ispirato al Marshall Super Lead della fine degli anni '60/inizio anni '70, l'amplificatore che ha alimentato l'alba dell'hard rock
'80s British	Ispirato al Marshall JCM800, che produceva la quintessenza del timbro metal degli anni '80
British Colour	Ispirato alla maestà "fangosa" dell'Orange OR120
Super-Sonic	Moderno amplificatore Fender con due stadi di guadagno di preamplificazione in cascata per un sustain pronunciato
'90s American	Basato sul Mesa Dual Rectifier, che presentava una caratteristica distorsione che ha dato forma al sound "nu-metal"
Metal 2000	Moderno amplificatore bruciante ad alto guadagno basato sul modello EVH® 5150 ^{III}

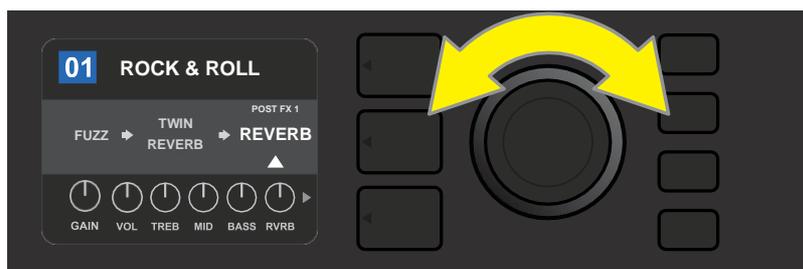
MODIFICA DEGLI EFFETTI

Oltre ai modelli di amplificatore, ciascun preset presenta anche svariate combinazioni di effetti. Gli effetti possono essere modificati in diversi modi: possono essere **esclusi, sostituiti, spostati, aggiunti** o **eliminati**. Inoltre, è possibile modificare le impostazioni individuali di ciascun effetto. Ciascuna opzione viene illustrata di seguito e nelle pagine seguenti.

La modifica dei tipi di effetti in uso e della loro posizione nel percorso di segnale avviene nel SIGNAL PATH LAYER. A tal fine, per prima cosa occorre accedere al SIGNAL PATH LAYER premendo il relativo PULSANTE LAYER, che evidenzierà automaticamente il modello di *amplificatore* inizialmente in uso. Per evidenziare un *effetto*, ruotare l'ENCODER in una delle due direzioni (*vedere le illustrazioni riportate sotto*). L'effetto verrà evidenziato con una freccia bianca sotto di esso e un'etichetta al di sopra.



Per accedere agli effetti, per prima cosa premere il PULSANTE LAYER centrale per entrare nel SIGNAL PATH LAYER.



Ruotare l'ENCODER in una delle due direzioni per evidenziare un effetto (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dall'etichetta al di sopra).

Per ciascun preset, si osservi che viene visualizzato un simbolo segnaposto costituito da un segno più (+) in un cerchio alle estremità destra e sinistra del SIGNAL PATH LAYER (*vedere le illustrazioni riportate sotto*). Questo simbolo indica uno slot aperto in cui è possibile spostare o aggiungere un effetto (*vedere "Aggiunta di un effetto" a pagina 14*). In molti preset che comprendono uno o più effetti, l'utente deve scorrere fino all'estremità destra o sinistra utilizzando l'ENCODER per riuscire a vedere questo simbolo.



Particolare ingrandito di un diverso preset che non include uno o più effetti e in cui gli slot aperti nei quali è possibile collocare gli effetti sono contrassegnati da un simbolo segnaposto costituito da un segno più in un cerchio a entrambe le estremità del SIGNAL PATH LAYER.

ESCLUSIONE DI UN EFFETTO

Esistono due modi per **escludere** gli effetti. Il primo è una funzione di attivazione/disattivazione generale che si limita a disattivare tutti gli effetti in tutti i preset con la pressione di un singolo pulsante. Il secondo consente agli utenti di escludere effetti individuali specifici all'interno di un preset.

Per disattivare *tutti* gli effetti del Mustang GT in *tutti* i preset (e per riattivarli), premere il pulsante di utilità X FX. Non c'è l'opzione di salvare; si tratta semplicemente di un metodo rapido per disattivare e riattivare tutti gli effetti. Quando si preme il pulsante di utilità X FX, questo si illumina e un'etichetta "bypass" blu viene visualizzata sopra ciascun effetto (*vedere l'illustrazione riportata sotto*). Se sono già stati esclusi dagli effetti individuali specifici in un preset, l'uso del pulsante di utilità X FX *non* li riattiverà.

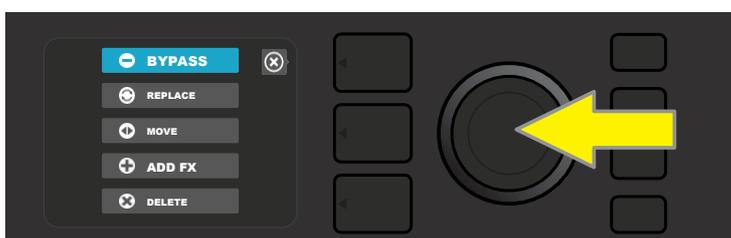


Il pulsante di utilità "X FX" si illumina quando viene premuto, escludendo tutti gli effetti in tutti i preset (come indicato dalle etichette "BYPASS" blu presenti sopra ciascun effetto).

Per escludere effetti individuali specifici all'interno di un preset, evidenziarlo nel SIGNAL PATH LAYER e premere l'ENCODER. Selezionare "BYPASS" dal menu di opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente l'ENCODER. Il SIGNAL PATH LAYER a questo punto indicherà che l'effetto è stato escluso; la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta escluso l'effetto, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (*vedere le illustrazioni riportate sotto*).



Per escludere un effetto evidenziato, per prima cosa premere l'ENCODER per accedere al menu di opzioni di posizionamento degli effetti.



Ruotare l'ENCODER per evidenziare "BYPASS" nel menu di opzioni di posizionamento degli effetti, quindi premere l'ENCODER per selezionarla.



Una volta escluso l'effetto (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dalla casella blu contenente l'etichetta da "BYPASS" sopra di essa), continuare con la modifica di altri parametri oppure premere il pulsante di utilità SAVE illuminato per mantenere le modifiche completate.

SOSTITUZIONE DI UN EFFETTO

Per **sostituire** un effetto, evidenziare l'effetto da sostituire nel SIGNAL PATH LAYER e premere l'ENCODER. Selezionare "REPLACE" dal menu di opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente l'ENCODER. Selezionare una delle quattro categorie di effetti che verrà visualizzata: Stomp Box, Modulation, Delay o Reverb. Quindi premere l'ENCODER per accedere agli effetti di quella categoria. Scorrere gli effetti e premere l'ENCODER per selezionarne uno come sostituzione.

Il SIGNAL PATH LAYER a questo punto visualizzerà il nuovo effetto e indicherà che l'effetto originale è stato sostituito; la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta sostituito l'effetto, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (vedere le illustrazioni riportate sotto e nella pagina successiva).

Si osservi che premendo il pulsante PRESET LAYER corrispondente alla "X" cerchiata nella finestra del display, i menu delle opzioni di posizionamento degli effetti e delle categorie di effetti verranno chiusi; premendolo quando è in corrispondenza dell'etichetta "back" (come sul menu degli effetti), l'utente viene riportato alla schermata precedente.



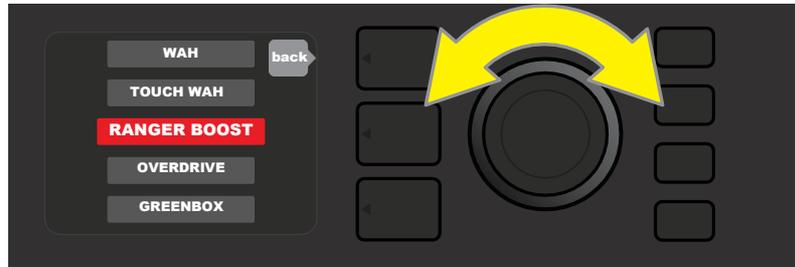
Per sostituire un effetto evidenziato, per prima cosa premere l'ENCODER per accedere al menu di opzioni di posizionamento degli effetti.



Ruotare l'ENCODER per evidenziare "REPLACE" nel menu di opzioni di posizionamento degli effetti, quindi premere l'ENCODER per selezionarlo.



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



Ruotare l'ENCODER per evidenziare un effetto sostitutivo, quindi premere l'ENCODER per selezionarlo.



Una volta sostituito l'effetto (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dall'etichetta al di sopra), continuare con la modifica di altri parametri oppure premere il pulsante di utilità SAVE illuminato per mantenere le modifiche completate.

SPOSTAMENTO DI UN EFFETTO

Per **spostare** un effetto in una diversa posizione nel percorso del segnale, evidenziare l'effetto da spostare nel SIGNAL PATH LAYER e premere l'ENCODER. Selezionare "MOVE" dal menu di opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente l'ENCODER. Attorno al nome dell'effetto selezionato verrà visualizzata una casella arancione, insieme a una freccia bianca lampeggiante per indicare che l'effetto è pronto per essere spostato. Ruotare l'ENCODER per riposizionare l'effetto selezionato; premere l'ENCODER per collocare l'effetto in una nuova posizione.

Il SIGNAL PATH LAYER a questo punto visualizzerà l'effetto nella nuova posizione; la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta spostato l'effetto, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (vedere le illustrazioni riportate sotto e nella pagina successiva).



Per spostare un effetto evidenziato, per prima cosa premere l'ENCODER per accedere al menu di opzioni di posizionamento degli effetti.



Ruotare l'ENCODER per evidenziare "MOVE" nel menu di opzioni di posizionamento degli effetti, quindi premere l'ENCODER per selezionarla.



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



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



Una volta spostato l'effetto in una nuova posizione (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso e dall'etichetta al di sopra), continuare con la modifica di altri parametri oppure premere il pulsante di utilità SAVE illuminato per mantenere le modifiche completate.

AGGIUNTA DI UN EFFETTO

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

Nel primo metodo, evidenziare uno dei due simboli di segno più segnaposto nel SIGNAL PATH LAYER ruotando l'ENCODER. Il cerchio contenente il simbolo del segno più diventerà verde. Premere l'ENCODER per visualizzare un menu di quattro categorie di effetti: Stomp Box, Modulation, Delay e Reverb. Evidenziare una categoria ruotando l'ENCODER, quindi premere l'ENCODER per accedere agli effetti presenti in quella categoria. Scorrere gli effetti e premere l'ENCODER per selezionarne uno.

Il SIGNAL PATH LAYER a questo punto visualizza l'effetto appena aggiunto in una casella verde con una freccia bianca lampeggiante sotto di esso e un'etichetta al di sopra, per indicare che, volendo, l'effetto può essere spostato in una posizione diversa ruotando e poi premendo l'ENCODER.

Quando si aggiunge un effetto, la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta aggiunto l'effetto, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (*vedere le illustrazioni riportate sotto e nella pagina successiva*). Si osservi che premendo il pulsante PRESET LAYER corrispondente alla "X" cerchiata nella finestra del display, i menu delle categorie di effetti e degli effetti verranno chiusi; premendolo quando è in corrispondenza dell'etichetta "back", l'utente viene riportato alla schermata precedente.



Per aggiungere un effetto, evidenziare il simbolo di segno più segnaposto ruotando l'ENCODER verso di esso. Il cerchio contenente il simbolo del segno più diventerà verde. Premere l'ENCODER per accedere a un menu di quattro categorie di effetti.



Selezionare una categoria di effetti scorrendo verso di essa e premendo l'ENCODER.



Selezionare un effetto scorrendo verso di esso e premendo l'ENCODER.



L'effetto appena aggiunto, evidenziato con una freccia bianca sotto di esso e un'etichetta al di sopra, viene visualizzato in una casella verde per indicare che può essere lasciato in quella posizione o spostato in una diversa posizione nel percorso del segnale ruotando l'ENCODER.



Dopo aver spostato l'effetto appena aggiunto ruotando l'ENCODER, premere quest'ultimo per selezionare la nuova posizione nel percorso del segnale.



Una volta aggiunto l'effetto in posizione (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso), continuare con la modifica di altri parametri oppure premere il pulsante di utilità SAVE illuminato per mantenere le modifiche completate.

Nel secondo metodo di aggiunta di un effetto, evidenziare un effetto esistente nel SIGNAL PATH LAYER e premere l'ENCODER. Selezionare "ADD FX" dal menu di opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente l'ENCODER. Selezionare una delle quattro categorie di effetti che verrà visualizzata e premere l'ENCODER per accedere agli effetti di quella categoria. Scorrere gli effetti e premere l'ENCODER per selezionarne uno.

Il SIGNAL PATH LAYER a questo punto visualizza l'effetto appena aggiunto in una casella verde con una freccia bianca lampeggiante sotto di esso e un'etichetta al di sopra, per indicare che, volendo, l'effetto può essere spostato in una posizione diversa ruotando e poi premendo l'ENCODER.

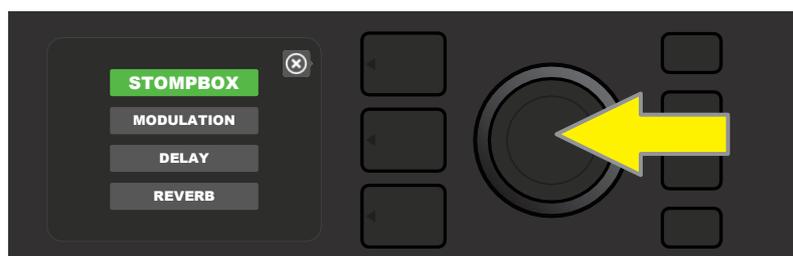
Quando si aggiunge un effetto, la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta aggiunto l'effetto, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (vedere le illustrazioni riportate sotto e nella pagina successiva).



Un altro modo per aggiungere un effetto consiste nell'evidenziare un effetto esistente all'interno di un preset ruotando l'ENCODER verso di esso e premendolo per visualizzare un menu di quattro categorie di effetti.



Selezionare "ADD FX" nel menu di opzioni di posizionamento degli effetti scorrendo verso di esso e premendo l'ENCODER.



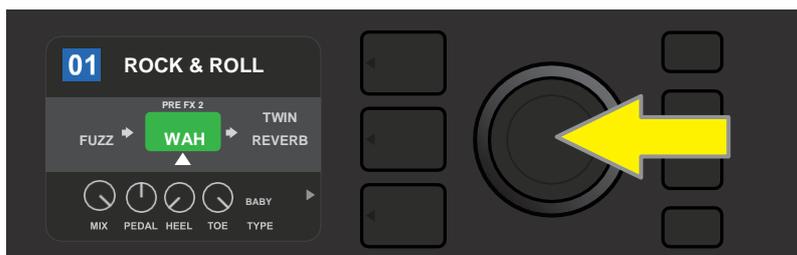
Selezionare una categoria di effetti scorrendo verso di essa e premendo l'ENCODER.



Selezionare un effetto scorrendo verso di esso e premendo l'ENCODER.



L'effetto appena aggiunto, evidenziato con una freccia bianca sotto di esso e un'etichetta al di sopra, viene visualizzato in una casella verde per indicare che può essere lasciato in quella posizione o spostato in una diversa posizione nel percorso del segnale ruotando l'ENCODER.



Dopo aver spostato l'effetto appena aggiunto ruotando l'ENCODER, premere quest'ultimo per selezionare la nuova posizione nel percorso del segnale.

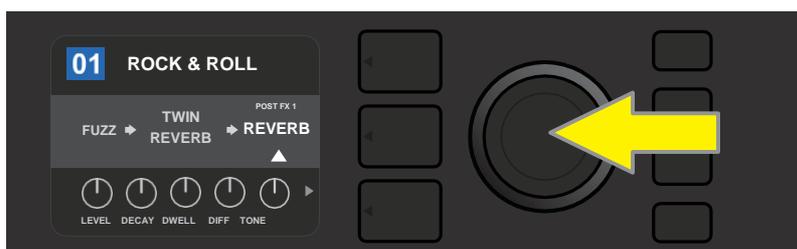


Una volta aggiunto l'effetto in posizione (come indicato qui dalla freccia bianca sotto di esso), continuare con la modifica di altri parametri oppure premere il pulsante di utilità SAVE illuminato per mantenere le modifiche completate.

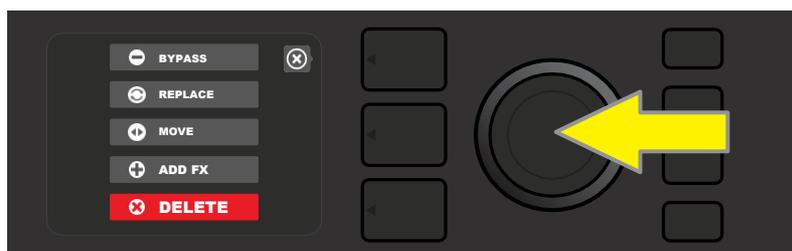
ELIMINAZIONE DI UN EFFETTO

Per **eliminare** un effetto dal percorso del segnale, evidenziare l'effetto nel SIGNAL PATH LAYER e premere l'ENCODER. Selezionare "DELETE" dal menu di opzioni di posizionamento degli effetti e premere nuovamente l'ENCODER; l'effetto verrà rimosso dal percorso del segnale e un eventuale altro effetto in uso passerà al suo posto. Nel caso in cui l'effetto eliminato fosse l'unico effetto nel percorso del segnale (pre o post), al suo posto verrà visualizzato un singolo segnaposto costituito da un segno più (+) in un cerchio.

Quando si elimina un effetto, la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta eliminato l'effetto, è possibile effettuare ulteriori modifiche oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (vedere le illustrazioni riportate sotto e nella pagina successiva).



Per eliminare un effetto evidenziato, per prima cosa premere l'ENCODER per accedere al menu di opzioni di posizionamento degli effetti.



Selezionare "DELETE" nel menu di opzioni di posizionamento degli effetti scorrendo verso di esso e premendo l'ENCODER.



Il SIGNAL PATH LAYER a questo punto mostrerà che l'effetto è stato eliminato (come indicato dalla freccia bianca) sostituendolo con un singolo segnaposto di segno più (come indicato 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 l'ENCODER per evidenziare l'effetto nel SIGNAL PATH LAYER, quindi premere il pulsante CONTROLS LAYER, che presenta i controlli individuali per ciascun effetto. Ruotare l'ENCODER per scorrere i controlli degli effetti disponibili, che diventeranno blu quando vengono evidenziati, e premere l'ENCODER per selezionare un controllo di effetto specifico, che a questo punto diventerà rosso.

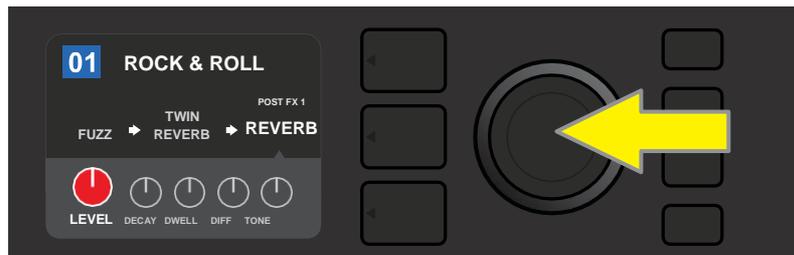
Dopo aver selezionato un controllo di effetto specifico, ruotare l'ENCODER per modificarlo in base alle preferenze e premere nuovamente l'ENCODER per mantenere l'impostazione modificata del controllo dell'effetto. Il controllo dell'effetto modificato diventerà nuovamente blu da rosso. Quando si modifica un controllo di effetto, la casella che contiene il numero del preset cambia da blu a rossa (per indicare che è stata effettuata una modifica a un preset) e il pulsante di utilità SAVE si illumina. Una volta modificato l'effetto, è possibile effettuare ulteriori modifiche ai controlli degli effetti oppure premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche completate (vedere le illustrazioni riportate sotto e nella pagina successiva).



Per modificare le impostazioni in particolare effetto, evidenziare l'effetto in questione nella SIGNAL PATH LAYER scorrendo verso di esso con l'ENCODER; quindi premere il pulsante CONTROLS LAYER.



Nel CONTROLS LAYER, evidenziare un controllo di effetto scorrendo verso di esso utilizzando l'ENCODER; ciascun controllo di effetto diventa blu quando viene evidenziato.



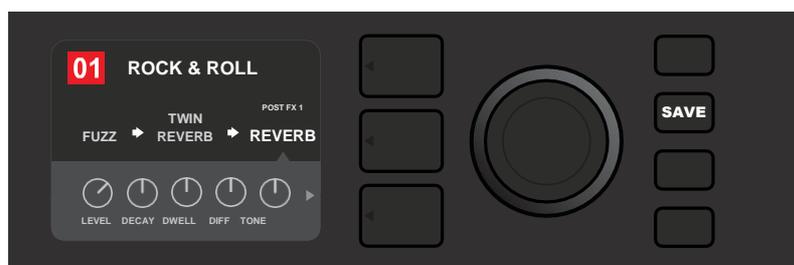
Premere l'ENCODER per selezionare un controllo di effetto specifico, che a questo punto diventerà rosso.



Ruotare l'ENCODER per modificare il controllo di effetto selezionato secondo le preferenze.



Premere l'ENCODER per mantenere l'impostazione modificata del controllo dell'effetto, che a questo punto diventerà nuovamente blu.



Una volta modificato il controllo dell'effetto specifico secondo le preferenze, continuare con la modifica di altri parametri oppure premere il pulsante di utilità SAVE illuminato per mantenere le modifiche completate.

USO DEL PULSANTE DEL TEMPO TAP

Nei preset che comprendono gli effetti **Modulation**, **Delay** o entrambi*, il pulsante di utilità TAP lampeggia in coincidenza con la velocità predefinita del *primo* effetto di ritardo nel percorso del segnale (o del *primo* effetto di modulazione se non è presente alcun effetto di ritardo). Questa velocità può essere lasciata com'è, oppure è possibile modificarla mediante il pulsante di utilità TAP. Per impostare un nuovo tempo TAP, battere il pulsante di utilità TAP al tempo desiderato almeno due volte (*vedere l'illustrazione riportata sotto*). Il pulsante di utilità TAP funzionerà a prescindere dal layer evidenziato (PRESET LAYER, SIGNAL PATH LAYER o CONTROLS LAYER).



Per cambiare il tempo del primo effetto di ritardo (o del primo effetto di modulazione se non è presente alcun effetto di ritardo), battere il pulsante di utilità TAP al tempo desiderato.

Diversi parametri di tempo per *tutti* di gli effetti di ritardo di modulazione nel percorso del segnale possono essere regolati nel CONTROLS LAYER senza utilizzare il pulsante di utilità TAP. Nel SIGNAL PATH LAYER, utilizzare l'ENCODER per evidenziare l'effetto di ritardo o di modulazione da modificare; i relativi controlli verranno quindi visualizzati nel CONTROLS LAYER. Entrare nel CONTROLS LAYER premendo il pulsante di layer corrispondente scorrere fino al parametro di tempo da modificare mediante l'ENCODER. Premere e ruotare l'ENCODER per selezionare e regolare il valore di tempo desiderato; in questa fase la finestra contenente il valore di tempo diventerà rossa; premere nuovamente l'ENCODER per mantenere il nuovo valore di tempo (*vedere l'illustrazione riportata sotto*).



È anche possibile modificare il tempo degli effetti di ritardo e modulazione evidenziando il valore numerico del parametro di tempo nel CONTROLS LAYER e poi premendo e ruotando l'ENCODER per impostare il tempo desiderato.

* Gli effetti di modulazione e ritardo del Mustang GT sono elencati alle pagine 22 e 23.

ELENCO DEI TIPI DI EFFETTI

Gli effetti integrati del Mustang GT sono organizzati in quattro menu di categorie: Effetti **Stompbox** (12), effetti **Modulation** (13), effetti **Delay** (9) ed effetti **Reverb** (12). I nomi e le descrizioni di ciascun effetto sono visualizzati sotto, per categoria. Gli effetti del Mustang GT sono soggetti continuamente a revisione e aggiornamento; questo manuale indica i tipi di effetto attualmente in uso.

Tutti i nomi di prodotto e i marchi commerciali non di FMIC che compaiono nel presente manuale sono di proprietà dei rispettivi titolari e sono utilizzati unicamente per identificare i prodotti i cui timbri e suoni sono stati studiati durante lo sviluppo del modello di suono per questo prodotto. L'uso di questi prodotti e marchi commerciali non implica alcun rapporto di affiliazione, connessione, sponsorizzazione o approvazione di FMIC con o da parte di una qualunque terza parte.

EFFETTI STOMPBOX

Ranger Boost	Effetto di distorsione ispirato al Dallas Rangemaster Treble Booster degli anni '60
Overdrive	Versatile overdrive Fender progettato in modo particolare per il Mustang GT
Greenbox	Effetto overdrive ispirato all'originale Ibanez TS808 Tube Screamer della fine degli anni '70
Blackbox	Effetto di distorsione ispirato al Pro Co RAT
Yellowbox	Effetti di distorsione ispirato all'MXR Distortion Plus degli anni '70
Orangebox	Effetto ispirato all'originale Boss DS-1 della fine degli anni '70
Fuzz	Versatile fuzz Fender con un'ottava aggiunta progettato in modo particolare per il Mustang GT
Big Fuzz	Effetto di distorsione ispirato all'Electro-Harmonix Big Muff
Simple Comp	Effetto compressore ispirato al classico MXR Dyna Comp
Compressor	Uguale al Simple Compressor precedente, con controlli aggiuntivi di guadagno, soglia, attacco e rilascio
Pedal Wah	Wah a due modalità ispirato al Dunlop Cry Baby e al pedale wah Vox Clyde McCoy degli anni '60
Touch Wah	Simile al Pedal Wah precedente, ma controllato tramite dinamica di picking (del plettro) invece di un pedale di espressione

EFFETTI MODULATION

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

Tutti i nomi di prodotto e i marchi commerciali non di FMIC che compaiono nel presente manuale sono di proprietà dei rispettivi titolari e sono utilizzati unicamente per identificare i prodotti i cui timbri e suoni sono stati studiati durante lo sviluppo del modello di suono per questo prodotto. L'uso di questi prodotti e marchi commerciali non implica alcun rapporto di affiliazione, connessione, sponsorizzazione o approvazione di FMIC con o da parte di una qualunque terza parte.

Sine Chorus	Effetto coro morbidamente arrotondato che utilizza un'onda sinusoidale per la modulazione
Triangle Chorus	Effetto coro caratteristico che utilizza un'onda triangolare per la modulazione
Sine Flanger	Effetto flanger morbidamente arrotondato che utilizza un'onda sinusoidale per la modulazione
Triangle Flanger	Effetto flanger caratteristico che utilizza un'onda triangolare per la modulazione
Vibratone	Classico effetto Fender della fine degli anni '60/inizio anni '70 con baffle per altoparlante rotante
Vintage Tremolo	Classico tremolo Fender a fotoresistenza "balbettante" caratteristico di amplificatori Fender come il Twin Reverb
Sine Tremolo	Tremolo con bias valvolare a pulsazione morbida caratteristico di amplificatori come il Fender Princeton Reverb
Ring Modulator	Dissonanza creativamente non armonica risalente agli albori della musica elettronica
Step Filter	Effetto di modulazione ritmicamente mosso che scandisce le note in "passi" alternati distinti
Phaser	Lungo e indispensabile "whoosh" da jet udibile in innumerevoli registrazioni
Phaser 90	Effetto di spostamento di fase ispirato al classico MXR Phase 90 degli anni '70
Pitch Shifter	Semplice modificatore di intonazione che aggiunge un'altra nota sopra o sotto l'intonazione del segnale diretto
Diatonic Pitch	Modificatore di intonazione che produce un intervallo musicale scelto per creare note armonizzate in chiave

EFFETTI DELAY

Si osservi che il pulsante di utilità TAP funziona con gli effetti di ritardo del Mustang GT e lampeggia quando una preimpostazione che utilizza uno o più effetti di ritardo è in uso.

Tutti i nomi di prodotto e i marchi commerciali non di FMIC che compaiono nel presente manuale sono di proprietà dei rispettivi titolari e sono utilizzati unicamente per identificare i prodotti i cui timbri e suoni sono stati studiati durante lo sviluppo del modello di suono per questo prodotto. L'uso di questi prodotti e marchi commerciali non implica alcun rapporto di affiliazione, connessione, sponsorizzazione o approvazione di FMIC con o da parte di una qualunque terza parte.

Mono Delay	Ripetizione del segnale pulita, semplice e pura
Mono Echo Filter	Eco mono con un effetto di tipo wah spaziato in modo uniforme sulle ripetizioni del segnale
Stereo Echo Filter	Eco stereo con un effetto di tipo wah spaziato in modo uniforme sulle ripetizioni del segnale
Tape Delay	Basato sul classico analogico Maestro Echoplex, che presentava imperfezioni di nastro che creavano effetti "wow" e "flutter" caratteristici
Stereo Tape Delay	Simile all'effetto Tape Delay precedente, ma con estensione di campo stereo
Multi Tap Delay	Ritardo ritmico che può essere suddiviso in molteplici "tap" con diversi intervalli di tempo
Reverse Delay	Inverte la forma delle note per il classico effetto "backwards guitar"
Ping Pong Delay	Le ripetizioni nel campo stereo si alternano tra destra e sinistra, creando un effetto "ping pong"
Ducking Delay	Le note ritardate "vanno via" mentre si suona e riempiono i vuoti quando non si suona

EFFETTI REVERB

Small Hall	Simula il tipo di riverbero brillante udibile spesso, ad esempio, in una sala delle dimensioni di un cinema
Large Hall	Riverbero forte e brillante che simula la dimensione, ad esempio, di una grande sala da concerto e di altri grandi spazi cavernosi
Small Room	Riverbero più caldo e con meno eco tipico degli spazi più piccoli e delle classiche camere d'eco
Large Room	Tipo di riverbero dal suono caldo udibile nei locali più grandi che non sono sale, come molti night club

EFFETTI REVERB (CONTINUA)

Tutti i nomi di prodotto e i marchi commerciali non di FMIC che compaiono nel presente manuale sono di proprietà dei rispettivi titolari e sono utilizzati unicamente per identificare i prodotti i cui timbri e suoni sono stati studiati durante lo sviluppo del modello di suono per questo prodotto. L'uso di questi prodotti e marchi commerciali non implica alcun rapporto di affiliazione, connessione, sponsorizzazione o approvazione di FMIC con o da parte di una qualunque terza parte.

Small Plate	Effetto metallico risonante più denso e più piano rispetto ai riverberi room e hall
Large Plate	Il tipo di riverbero udibile in innumerevoli registrazioni, basato sul classico EMT 140 (delle dimensioni di un tavolo da biliardo)
'63 Spring	Classico effetto riverbero Fender indipendente dei primi anni '60
'65 Spring	Effetto riverbero Fender integrato nei classici amplificatori Fender della metà degli anni '60
Arena	Simula il riverbero lungo e persistente tipico dei grandi stadi e delle arene
Ambient	Effetto riverbero tenue tipico degli spazi molto piccoli (ancora più piccoli rispetto al riverbero Small Room precedente)
Shimmer	Combinazione sonora radiante di riverbero e cambio tonalità di due ottave
GA-15 Reverb	Basato sul riverbero dell'amplificatore Gibson GA-15 degli anni '60, unico per la sua capacità di arrivare a "full wet" (nessun segnale diretto)

FUNZIONI DEL MENU

Appena a destra dell'ENCODER si trova una colonna verticale di quattro pulsanti di utilità. Il terzo a scendere è il pulsante di utilità MENU, che permette di accedere a diverse funzioni speciali del Mustang GT (vedere l'illustrazione riportata sotto).

Queste funzioni sono tutte elencate e descritte brevemente qui, ma si fa riferimento a esse in altri punti del manuale.



Dopo aver premuto il pulsante di utilità MENU, utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare una delle 10 diverse funzioni di MENU del Mustang GT. Le funzioni sono le seguenti:

SETLISTS: Per la creazione e l'uso di Setlist contenenti gruppi di preset selezionati dall'utente (vedere le pagine 26-28).

WIFI: Per attivare/disattivare il WiFi, selezionare e connettersi a una rete e aggiungere una password a (vedere le pagine 28-30).

BLUETOOTH: Per l'accesso e l'utilizzo della funzionalità Bluetooth del Mustang GT (vedere pagina 31).

TUNER: Permette l'utilizzo dell'accordatore cromatico integrato del Mustang GT (vedere pagina 32).

QUICK ACCESS: Consente la selezione di tre preset utilizzando l'interruttore a pedale MGT-4 in modalità di accesso rapido ("QA", Quick Access) (vedere le pagine 35-36).

EXP-1 SETUP: Consente la configurazione del pedale di espressione EXP-1 a livello globale e per preset specifici (vedere le pagine 41-44).

AMP SETTINGS: Consente il ripristino dei preset e delle impostazioni di fabbrica dell'amplificatore (vedere pagina 45).

GLOBAL EQ: Consente l'accesso a diverse curve di equalizzazione per agevolare la regolazione della risposta generale dell'amplificatore a diversi ambienti acustici (vedere pagina 46).

CLOUD PRESETS: Consente la memorizzazione e l'utilizzo dei preset nel cloud (vedere le pagine 47-48).

ABOUT THIS AMP: Visualizza la versione corrente del firmware dell'amplificatore (vedere pagina 48).

SETLISTS

Per comodità personale, i preset possono essere raggruppati in "Setlist". Si tratta di gruppi creati dall'utente contenenti una qualunque disposizione dei preset ideale per una particolare situazione: un concerto o le prove, un elenco di preferiti, un genere, un elenco di artisti e così via. Semplici da creare modificare, i Setlist personalizzano e semplificano l'esperienza del Mustang GT in modo che gli utenti possano accedere a molteplici preset in modo rapido e facile.

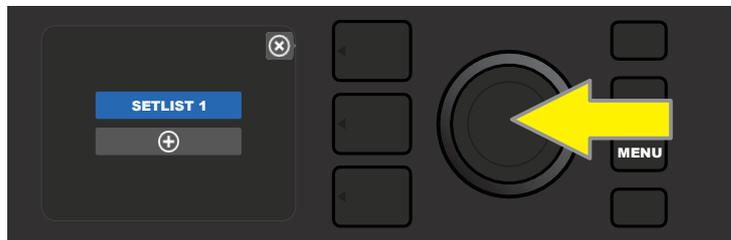
Per creare una Setlist, innanzitutto premere il pulsante di utilità MENU, quindi utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare SETLISTS:



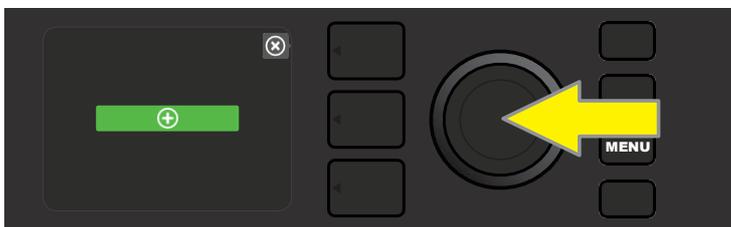
Viene visualizzata una casella con segno più verde; premere l'ENCODER su di esso per creare una nuova Setlist:



Viene visualizzata una casella blu etichettata "SETLIST 1"; premere l'ENCODER su SETLIST 1 per iniziare ad aggiungere ad essa i preset:



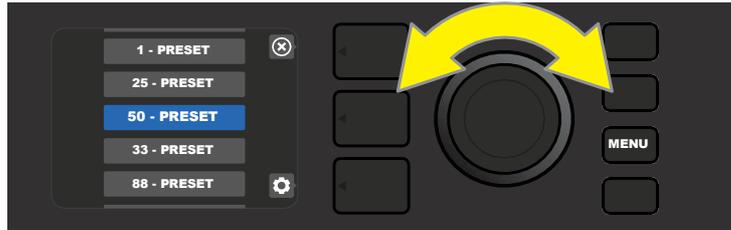
Viene visualizzata nuovamente la casella con segno più verde; premere l'ENCODER su di esso per visualizzare un elenco di preset da cui selezionare:



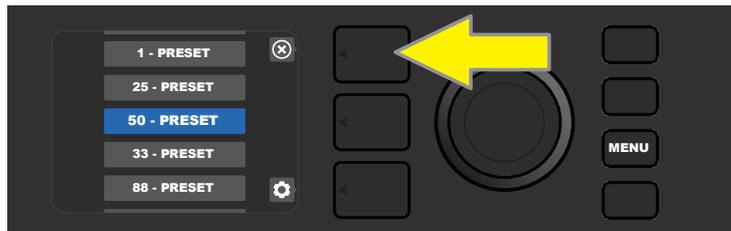
Utilizzare l'ENCODER per scorrere tra i preset da aggiungere a SETLIST 1, quindi premere l'ENCODER per selezionare un preset desiderato:



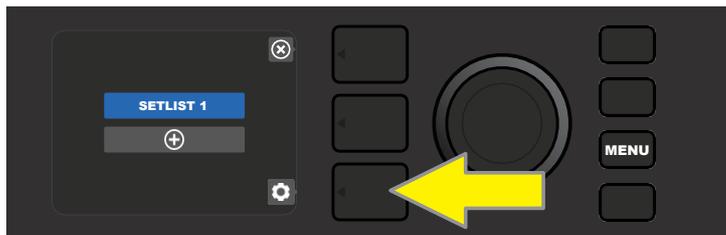
Il preset selezionato a questo punto viene aggiunto a SETLIST 1; ripetere i due passaggi precedenti per raggiungere altri preset a SETLIST 1. Dopo aver aggiunto diversi preset a SETLIST 1, utilizzare l'ENCODER per scorrere e attivare diversi preset all'interno della Setlist selezionata:



Una volta finito di creare e utilizzare una Setlist, tornare alla modalità preset principale premendo il pulsante LAYER superiore. Si osservi che così facendo, il PRESET LAYER visualizzerà l'ultimo preset evidenziato nella Setlist, qualunque esso sia:



Per cancellare *tutti* i preset da una Setlist, utilizzare l'ENCODER per scorrere fino alla Setlist da cancellare, quindi premere il pulsante *CONTROLS LAYER* corrispondente all'icona "ingranaggio":



Viene visualizzato "CLEAR SETLIST" in una casella blu; premere l'ENCODER su di esso per cancellare tutti i preset presenti in quella Setlist. In alternativa, premere il pulsante LAYER superiore corrispondente a "back" nella FINESTRA DEL DISPLAY per *non* cancellare una Setlist:



Per eliminare un *singolo* preset all'interno di una Setlist, evidenziare il preset da eliminare scorrendo fino a esso mediante l'ENCODER; premere il pulsante *CONTROLS LAYER* corrispondente con l'icona "ingranaggio" nella FINESTRA DEL DISPLAY:



Verrà visualizzato "DELETE" in una casella blu; premere l'ENCODER su di essa per eliminare quel preset. In alternativa, premere il pulsante PRESET LAYER corrispondente a "back" nella FINESTRA DEL DISPLAY per non cancellare il preset dalla Setlist:



Per creare Setlist successive aggiuntive, ripetere i passaggi delle pagine 26 e 27. Queste verranno automaticamente etichettate "SETLIST 2", "SETLIST 3" e così via in ordine numerico.

USO DEL WIFI

La connettività Wi-Fi del Mustang GT fornisce un agevole accesso alle reti wireless, permettendo agli utenti di ottenere gli aggiornamenti più recenti del firmware del Mustang GT (*vedere pagina 49*). Per iniziare, premere il pulsante di utilità MENU e utilizzare l'ENCODER per scorrere fino a "WIFI," quindi premere l'ENCODER per accedere alle impostazioni Wi-Fi.

L'impostazione predefinita del Wi-Fi è "disattivato", indicata da una casella rossa etichettata "WIFI OFF". Premere nuovamente l'ENCODER per attivare il Wi-Fi, indicato da una casella verde etichettata "WIFI ON". Quando il Wi-Fi è attivo, utilizzare l'ENCODER per scorrere tra le reti disponibili; selezionare una rete premendo l'ENCODER in corrispondenza di quest'ultima. Se una rete conosciuta non viene visualizzata, è possibile inserirla manualmente selezionando l'opzione "ADD HIDDEN NETWORK" alla fine dell'elenco delle reti disponibili e utilizzando l'ENCODER per immettere i caratteri (*come illustrato a pagina 6*). Una volta scelta una rete, selezionare "CONNECT" dal menu illustrato premendo l'ENCODER su di essa (*le altre opzioni del menu sono illustrate a pagina 30*).

Dopo aver scelto "CONNECT," l'amplificatore richiederà l'immissione di una password. Per inserire una password un carattere alla volta, premere una volta l'ENCODER per attivare il cursore e ruotarlo per scegliere un carattere. Premere nuovamente l'ENCODER per inserire quel carattere e passare al successivo; ripetere fino al completamento della password. Quando la password è completa, premere il pulsante LAYER superiore (in corrispondenza con il messaggio a schermo "done"). La riuscita della connessione alla rete viene indicata da un punto verde a sinistra del nome della rete. Tutti i passaggi sono illustrati di seguito e nelle pagine seguenti.

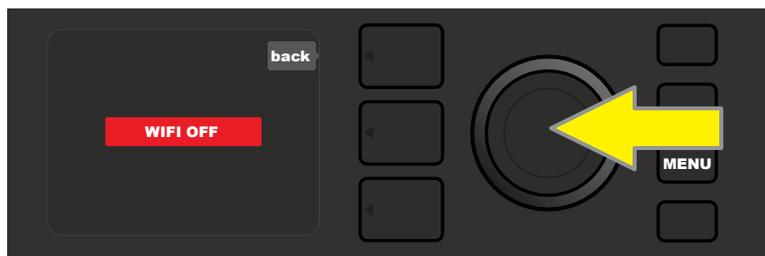
Si osservi che premendo i pulsanti PRESET LAYER e CONTROLS LAYER viene attivata anche la chiusura di alcuni menu (indicata da una "x") o il ritorno al passaggio precedente (indicato dall'etichetta "back").



Per abilitare il Wi-Fi, per prima cosa premere il pulsante di utilità MENU.



Utilizzare l'ENCODER per scorrere il menu fino a "WIFI," quindi premere l'ENCODER per accedere alle impostazioni Wi-Fi.



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



Quando il Wi-Fi è attivo (come indicato dall'etichetta nella casella verde), utilizzare l'ENCODER per scorrere tra le reti disponibili; selezionare una rete premendo l'ENCODER in corrispondenza di quest'ultima.



È possibile accedere manualmente a una rete scorrendo fino alla voce "ADD HIDDEN NETWORK" e selezionandola, per poi inserire i caratteri ruotando e premendo l'ENCODER.



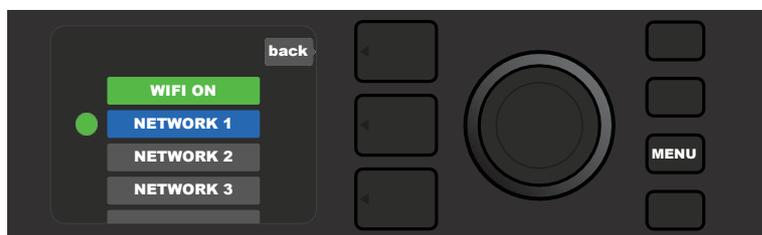
Dopo aver scelto una rete, selezionare "CONNECT" dal menu illustrato premendo l'ENCODER su di essa (le altre opzioni del menu sono illustrate a pagina 30).



Dopo aver selezionato "CONNECT", immettere una password ruotando e premendo l'ENCODER per aggiungere i singoli caratteri.

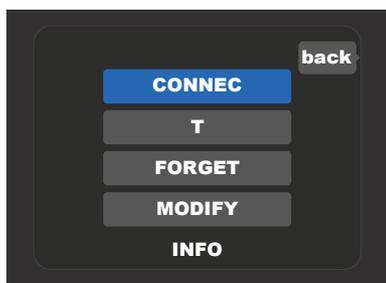


Quando la password è completa, premere il pulsante PRESET LAYER (in corrispondenza con il messaggio a schermo "done").



Un punto verde a sinistra del nome della rete indica che la connessione alla rete è riuscita.

Quando il Wi-Fi è attivato nel Mustang GT, sono presenti altre opzioni del menu di rete oltre a "CONNECT". Tali opzioni sono denominate "FORGET", "MODIFY" e "INFO" (vedere l'illustrazione riportata sotto). Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare una di queste opzioni, descritte di seguito.



Dettaglio ingrandito della FINESTRA DEL DISPLAY che mostra le opzioni di rete Wi-Fi aggiuntive "FORGET", "MODIFY" e "INFO".

FORGET: Per la disconnessione di una rete e la sua eliminazione dalla memoria dell'amplificatore. Per ristabilire una connessione con una rete "dimenticata", seguire la procedura illustrata per "ADD HIDDEN NETWORK" (pagina 29).

MODIFY: Per effettuare modifiche ai parametri "SSID", "PROTOCOL" e "PASSWORD" visualizzati della rete corrente. Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare uno di questi parametri, quindi ruotare e premere l'ENCODER per immettere i singoli caratteri fino al completamento delle modifiche.

INFO: Visualizza il nome della rete corrente (SSID), la descrizione del segnale, il protocollo e lo stato della connessione. Queste informazioni *non* possono essere modificate dall'utente.

USO DEL BLUETOOTH

Gli amplificatori Mustang GT sono dotati di connettività Bluetooth per agevolare l'associazione con dispositivi audio streaming e con l'applicazione Fender Tone™. Le applicazioni di streaming musicale preferite presenti sul dispositivo audio dell'utente possono essere utilizzate per lo streaming dell'audio verso il Mustang GT.

Per abilitare la funzionalità Bluetooth, premere il pulsante di utilità MENU e utilizzare l'ENCODER per scorrere fino a "BLUETOOTH", quindi premere l'ENCODER per accedere alle impostazioni Bluetooth. L'impostazione predefinita per il Bluetooth è "disattivato" indicata da una casella rossa etichettata "BLUETOOTH OFF". Premere nuovamente l'ENCODER per attivare il Bluetooth, indicato da una casella verde etichettata "BLUETOOTH ON". Una volta attivata la funzionalità Bluetooth, selezionare "MUSTANG GT" sul dispositivo esterno che viene connesso all'amplificatore. Gli utenti che desiderano rinominare il Mustang GT sui propri dispositivi esterni, possono farlo premendo il pulsante CONTROLS LAYER corrispondente all'icona "ingranaggio" nella FINESTRA DEL DISPLAY e utilizzando l'ENCODER per immettere i singoli caratteri di un nuovo nome (come illustrato a pagina 6). Premendo il pulsante PRESET LAYER viene attivata la chiusura di un menu (indicata da una "x") o il ritorno al passaggio precedente (indicato dall'etichetta "back").

Si osservi che il livello del volume del dispositivo esterno viene impostato mediante il controllo del volume proprio del dispositivo e che le funzionalità di streaming audio Bluetooth e audio USB (pagina 33) non possono essere utilizzate contemporaneamente.



Per abilitare il Bluetooth, per prima cosa premere il pulsante di utilità MENU.



Utilizzare l'ENCODER per scorrere il menu fino a "BLUETOOTH", quindi premere l'ENCODER per accedere alle impostazioni Bluetooth.



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



Quando la funzionalità Bluetooth dell'amplificatore è attiva (come indicato nella casella verde),

selezionare "MUSTANG GT" sul dispositivo esterno.

ACCORDATORE INTEGRATO

Per accedere all'accordatore cromatico integrato del Mustang GT, premere e tenere premuto il pulsante di utilità TAP per due secondi, oppure premere il pulsante di utilità MENU e selezionare TUNER ruotando e premendo l'ENCODER. Quando una nota è diesis o bemolle, il nome della lettera corrispondente verrà visualizzato in un cerchio giallo a sinistra (bemolle) o a destra (diesis) della linea centrale verticale, insieme a un valore di intonazione preciso (in centesimi) visualizzato in fondo alla FINESTRA DEL DISPLAY. Quando la nota è accordata, il cerchio diventerà verde e risulterà esattamente centrato sulla linea centrale verticale. Terminata l'accordatura, uscire dall'accordatore premendo il pulsante PRESET LAYER (vedere le illustrazioni riportate sotto). Si osservi che l'uso dell'accordatore esclude l'uscita degli altoparlanti. Anche l'interruttore a pedale MGT-4 è dotato di una funzione di accordatura (vedere pagina 40).



Per accedere all'accordatore, premere il pulsante di utilità MENU (freccia gialla) per ottenere un elenco di opzioni che comprendono l'accordatore, oppure premere e tenere premuto il pulsante di utilità TAP (freccia verde).



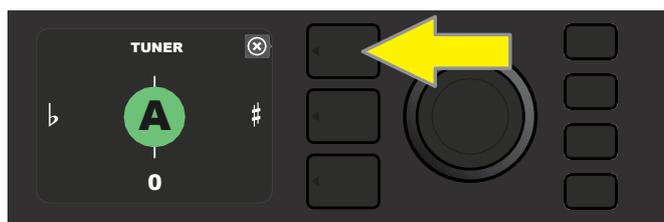
Selezionare TUNER dall'elenco ruotando e premendo l'ENCODER (o premendo e tenendo premuto per due secondi il pulsante di utilità TAP).



Se una nota non è accordata, la nota suonata verrà visualizzata in un cerchio giallo a sinistra (bemolle) o a destra (diesis) della linea centrale verticale. Il valore di intonazione in centesimi viene visualizzato in fondo.



Quando è accordata, la nota suonata verrà visualizzata in un cerchio verde sulla linea centrale verticale.



Uscire dall'accordatore premendo il pulsante PRESET LAYER.

JACK AUSILIARI E CUFFIE

Il pannello di controllo del Mustang GT è dotato di due jack da 1/8": un ingresso ausiliario per la connessione di dispositivi mobili/audio esterni e un'uscita per il comodo utilizzo delle cuffie.

Si osservi che quando si utilizza l'ingresso ausiliario, i livelli di volume dei dispositivi esterni vengono impostati utilizzando i controlli di volume sui dispositivi stessi (i controlli di volume dell'amplificatore sono destinati unicamente al livello generale di volume e *non* influiscono sul volume singolo dei dispositivi esterni connessi al jack di ingresso ausiliario). Si osservi inoltre che quando le cuffie sono collegate, l'uscita degli altoparlanti viene esclusa.

CONNETTIVITÀ USB

Il pannello posteriore del Mustang GT presenta una porta USB audio per la registrazione. Utilizzando un cavo micro USB (non in dotazione), collegare a questa porta un computer dotato di software di registrazione. Non è necessario alcun driver esterno per la connessione a un computer Apple. Per la connessione a un computer con sistema operativo Windows, l'utente deve scaricare il file di installazione del driver ASIO con il dispositivo Fender Mustang disponibile sul sito www.fender.com/support/articles/fender-universal-asio-drive.

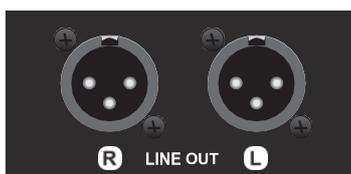
Si osservi che le funzionalità audio USB e streaming audio Bluetooth (*pagina 31*) *non* possono essere utilizzate contemporaneamente.



Dettaglio ingrandito dalla porta USB del pannello posteriore.

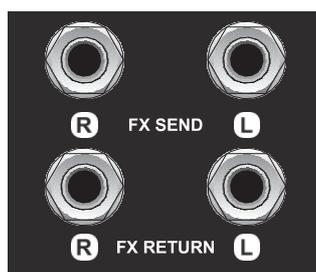
LINE OUT E FX SEND/RETURN

Gli amplificatori Mustang GT sono dotati di jack di uscita di linea bilanciata (destra e sinistra) sul pannello posteriore per la connessione ad apparecchiature esterne di registrazione e di rinforzo del suono (*vedere l'illustrazione riportata sotto*).



Dettaglio ingrandito delle uscite di linea bilanciata destra e sinistra del pannello posteriore.

I modelli Mustang GT100 e GT200 sono dotati anche di un loop di effetti. I jack FX send destro/sinistro e FX return destro/sinistro all'estremità destra del pannello posteriore sono destinati all'utilizzo di effetti esterni mono o stereo (*vedere l'illustrazione riportata sotto*); un effetto mono può essere collegato al canale destro o sinistro. Si osservi che gli effetti connessi a questi jack sono "globali" (non specifici dei preset) e fungono da *ultimi* elementi nel percorso del segnale.



Dettaglio ingrandito dei jack FX send/return destro e sinistro del pannello posteriore.

USO DELL'INTERRUTTORE A PEDALE

Con gli amplificatori Mustang GT è possibile utilizzare due dispositivi di controllo a pedale: l'interruttore a pedale MGT-4 e il pedale di espressione EXP-1.

L'interruttore a pedale MGT-4 a quattro pulsanti viene fornito in dotazione con il Mustang GT200 ed è opzionale per i modelli Mustang GT40 e GT100. Permette un comodo controllo remoto a pedale di diverse funzioni, tra cui l'accordatore integrato, la selezione dei preset dell'amplificatore, la selezione dei preset Quick Access, l'esclusione degli effetti, il looper da 60 secondi e altro ancora. Il pedale di espressione EXP-1, opzionale per tutti e tre gli amplificatori Mustang GT, è un pedale digitale a due modalità che controlla il volume e i parametri di amplificatore/effetti del Mustang GT.

Ciascun pedale può essere utilizzato singolarmente collegandolo al jack "FOOTSWITCH" sul pannello posteriore dell'amplificatore, oppure è possibile utilizzare contemporaneamente entrambi i pedali collegandoli "a catena" (le istruzioni per farlo si trovano sul fondo del pedale di espressione EXP-1).

CARATTERISTICHE DELL'INTERRUTTORE A PEDALE MGT-4

Il layout dell'interruttore a pedale MGT-4 è costituito da quattro pulsanti: un pulsante MODALITÀ all'estremità sinistra e tre pulsanti FUNZIONE numerati. All'estremità sinistra si trovano quattro LED di MODALITÀ (uno direttamente sopra il pulsante di MODALITÀ e tre sotto e a sinistra di esso), con tre altri LED di FUNZIONE lungo la parte superiore (uno sopra ciascun pulsante di FUNZIONE) e un ulteriore LED di FUNZIONE al centro appena sotto la FINESTRA DEL DISPLAY.



- A. **PULSANTE MODALITÀ:** Utilizzato per selezionare tra quattro modalità: QUICK ACCESS ("QA"), PRESETS, EFFECTS e LOOPER.
- B. **PULSANTI FUNZIONE:** Questi tre pulsanti numerati permettono il controllo a pedale di diverse funzioni del Mustang GT, in relazione alla modalità dell'interruttore a pedale in uso.
- C. **FINESTRA DEL DISPLAY:** Visualizza la funzione dell'interruttore a pedale attualmente in uso.
- D. **LED DI MODALITÀ:** Questi quattro LED all'estremità sinistra indicano quale delle quattro modalità è in uso: QUICK ACCESS ("QA", rosso), PRESETS (rosso), EFFECTS (verde) e LOOPER (ambra). Il LED di MODALITÀ superiore funge anche da LED di FUNZIONE (E) in qualche caso.
- E. **LED DI FUNZIONE:** Serie di LED rossi lungo la parte superiore dell'interruttore a pedale e un singolo LED verde appena sotto la FINESTRA DEL DISPLAY (C) che indicano varie funzioni in uso. Il LED di MODALITÀ in

alto a sinistra (D) funge anche da LED di FUNZIONE in qualche caso.

INTERRUTTORE A PEDALE MGT-4: MODALITÀ

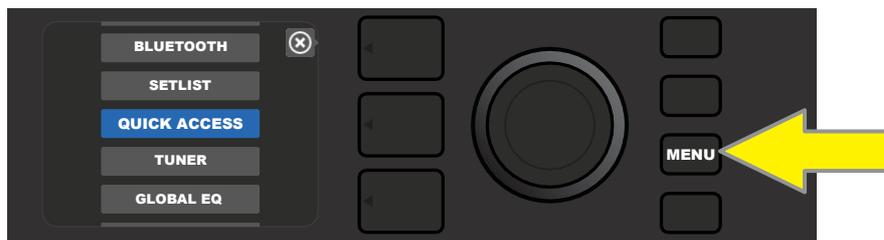
L'interruttore a pedale MGT-4 offre quattro modalità speciali per il Mustang GT: QUICK ACCESS ("QA"), PRESETS, EFFECTS e LOOPER. Per sceglierne una, farle ruotare ciclicamente battendo ripetutamente sul pulsante di MODALITÀ (A) all'estremità sinistra dell'interruttore a pedale fino a raggiungere la modalità desiderata, indicata dal corrispondente LED di MODALITÀ illuminato (D).

MODALITÀ QUICK ACCESS

La modalità QUICK ACCESS ("QA") consente all'utente di selezionare tre preset e di assegnarli a ciascuno dei tre pulsanti FUNZIONE. A tal fine, premere innanzitutto il pulsante di utilità MENU, quindi utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare "QUICK ACCESS" dal menu visualizzato. I primi tre preset del Mustang GT sono i preset QUICK ACCESS predefiniti.

Per assegnare un *diverso* preset a una qualunque delle tre posizioni QUICK ACCESS, utilizzare l'ENCODER per scorrere fino allo slot QUICK ACCESS desiderato (1, 2 o 3) e selezionarlo. Una volta selezionato uno slot, scorrere l'elenco dei preset visualizzato e premere l'ENCODER sul preset desiderato per quello slot QUICK ACCESS. Ripetere questi passaggi per riempire gli altri due slot.

Dopo aver assegnato tre preset in modalità QUICK ACCESS, questi saranno accessibili mediante l'interruttore a pedale MGT-4. Battere sul pulsante di MODALITÀ fino all'attivazione di "QA MODE", indicata dalla LED di MODALITÀ rosso illuminato all'estremità superiore sinistra. I tre preset QUICK ACCESS ora sono assegnati rispettivamente ai pulsanti FUNZIONE 1, 2 e 3 dell'interruttore a pedale. Quando un pulsante FUNZIONE viene attivato battendo su di esso, il LED di FUNZIONE rosso corrispondente si illumina e la FINESTRA DEL DISPLAY mostra il preset QUICK ACCESS in uso (*vedere le illustrazioni riportate sotto*).



Per impostare la modalità QUICK ACCESS, per prima cosa premere il pulsante di utilità MENU.



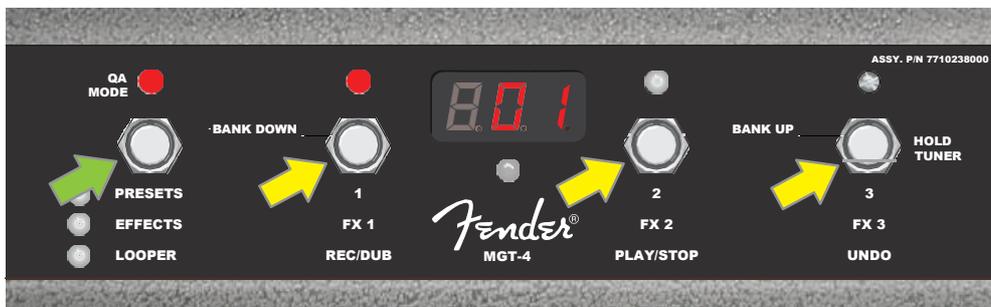
Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare "QUICK ACCESS".



Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare uno dei tre slot per preset "QUICK ACCESS".



Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare un preset per uno slot di preset scelto nel passaggio precedente.



Battere sul pulsante di MODALITÀ dell'interruttore a pedale (freccia verde) per spostarsi ciclicamente tra le modalità finché il LED e di MODALITÀ "QA MODE" si illumina. I tre preset QUICK ACCESS vengono assegnati rispettivamente ai pulsanti FUNZIONE 1, 2 e 3 (freccie gialle), ciascuno con il proprio LED di FUNZIONE rosso che ne indica l'uso. Anche nella FINESTRA DEL DISPLAY viene visualizzato il preset QUICK ACCESS in uso (preset 1 in questa illustrazione).

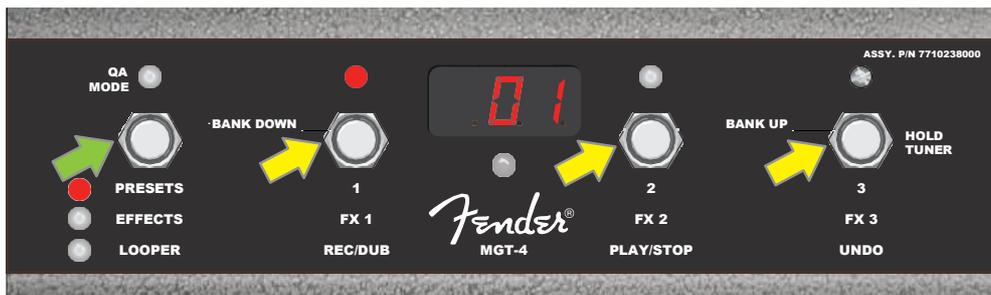
MODALITÀ PRESETS

La modalità PRESETS permette all'utente di raggiungere uno qualunque dei molti preset del Mustang GT utilizzando l'interruttore a pedale MGT-4. A tal fine, battere sul pulsante di MODALITÀ fino all'attivazione di "PRESETS", indicata dal LED di MODALITÀ rosso illuminato subito a sinistra dell'etichetta "PRESETS".

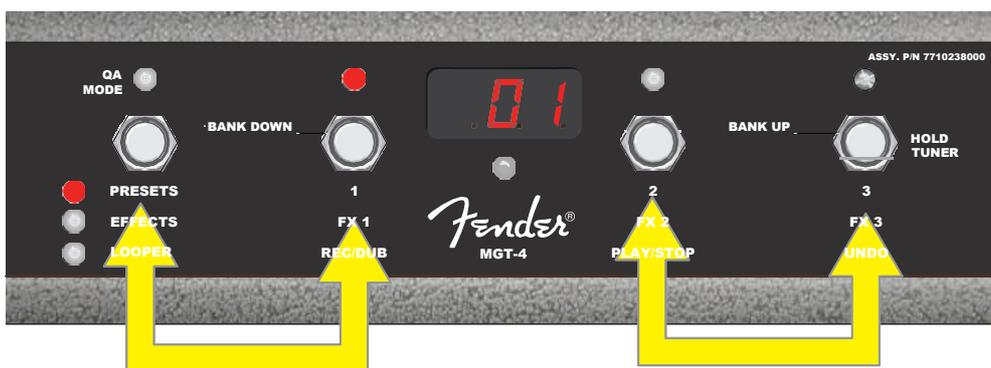
Quando l'interruttore a pedale MGT-4 è in modalità PRESETS, i preset diventano disponibili in tutti i gruppi sequenziali di tre chiamati "bank", dove ciascuno dei tre preset presenti in un bank è assegnato ai pulsanti FUNZIONE 1, 2 e 3. Per muoversi "verso l'alto" attraverso i bank successivi di tre preset, battere contemporaneamente i pulsanti FUNZIONE 2 e 3 (sull'interruttore a pedale sono etichettati come "BANK UP" proprio a tal fine). Per muoversi "verso il basso" attraverso i bank precedenti di tre preset, battere contemporaneamente il pulsante MODALITÀ e il pulsante FUNZIONE 1 (sull'interruttore a pedale sono etichettati come "BANK DOWN" proprio a tal fine).

Una volta raggiunto il bank contenente il preset desiderato, selezionare il preset all'interno di quel bank battendo sul pulsante FUNZIONE corrispondente. Una volta selezionato il preset desiderato, il LED di FUNZIONE rosso corrispondente si illumina e la FINESTRA DEL DISPLAY mostra il preset in uso (vedere le illustrazioni riportate sotto).

Si osservi che quando si attiva la modalità PRESETS, l'interruttore a pedale MGT-4 si imposta automaticamente sul preset MUSTANG GT già impostato nell'amplificatore, qualunque esso sia. Questo preset sarà assegnato al pulsante funzione dell'interruttore a pedale corrispondente alla posizione del preset all'interno del suo bank (1, 2 o 3). Ad esempio, se l'amplificatore è impostato sul preset numero 33, anche l'interruttore a pedale MGT-4 in modalità PRESETS sarà impostato sul preset numero 33 e assegnerà questo preset al pulsante FUNZIONE 3 (il terzo preset nel bank contenente i preset 31, 32 e 33).



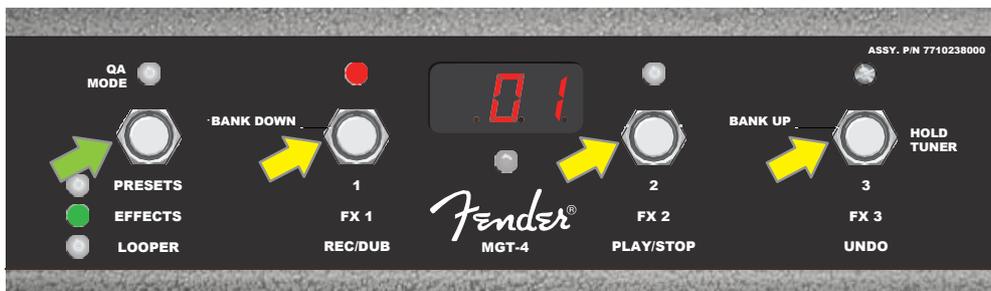
Battere sul pulsante di MODALITÀ dell'interruttore a pedale (freccia verde) per spostarsi ciclicamente tra le modalità finché il LED e di MODALITÀ "PRESETS" si illumina. Un "bank" di tre preset contenente qualunque preset già impostato nell'amplificatore viene assegnato ai pulsanti FUNZIONE 1, 2 e 3 (freccie gialle), ciascuno con il proprio LED di FUNZIONE rosso che ne indica l'uso. Anche nella FINESTRA DEL DISPLAY viene visualizzato il preset in uso (preset 1 in questa illustrazione).



In modalità PRESETS, spostarsi verso l'alto attraverso bank successivi di preset ("BANK UP") battendo contemporaneamente sui pulsanti FUNZIONE 2 e 3 (doppia freccia a destra). Per muoversi verso il basso attraverso i bank precedenti di preset ("BANK DOWN"), battere contemporaneamente il pulsante MODALITÀ e il pulsante FUNZIONE 1 (doppia freccia a sinistra). Selezionare il preset desiderato all'interno del suo bank battendo sul pulsante FUNZIONE corrispondente (pulsante preset/FUNZIONE 1 in questa illustrazione).

MODALITÀ EFFECTS

La modalità EFFECTS permette all'utente di escludere uno qualunque dei primi tre effetti di un preset. A tal fine, battere sul pulsante di MODALITÀ fino all'attivazione di "EFFECTS", indicata dal LED di MODALITÀ verde illuminato subito a sinistra dell'etichetta "EFFECTS". All'interno di qualunque preset già impostato nell'amplificatore, gli eventuali primi tre effetti di tale preset sono assegnati ai pulsanti FUNZIONE 1, 2 e 3 (etichettati a tal fine come "FX 1", "FX 2" e "FX 3" anche sull'interruttore a pedale). Quando un effetto è attivo, il LED di FUNZIONE rosso corrispondente sopra il pulsante FUNZIONE assegnata all'effetto sarà illuminato. Per escludere un effetto, battere il pulsante FUNZIONE corrispondente; a questo punto il relativo LED di FUNZIONE rosso si disattiva (vedere l'illustrazione di seguito).



Battere sul pulsante di MODALITÀ dell'interruttore a pedale (freccia verde) per spostarsi ciclicamente tra le modalità finché il LED verde di MODALITÀ "EFFECTS" si illumina. I primi tre effetti di qualunque preset sia già impostato nell'amplificatore vengono assegnati ai pulsanti FUNZIONE 1, 2 e 3 (freccie gialle), ciascuno con il proprio LED di FUNZIONE rosso che ne indica l'uso. Nell'esempio illustrato sopra, l'effetto del preset assegnato al pulsante FUNZIONE 1 (FX 1) è attivo e può essere escluso battendo su quel pulsante.

MODALITÀ LOOPER

La modalità LOOPER permette all'utente di registrare loop della durata massima di 60 secondi e di sovraincidere parti successive. È possibile stratificare un numero qualunque di parti sovraincise sopra una parte registrata originale; tuttavia è possibile annullare solo *l'ultima* sovraincisione creata.

Per registrare un loop, battere il pulsante di MODALITÀ (*freccia verde nell'illustrazione seguente*) fino ad attivare la modalità "LOOPER", come indicato dal LED di MODALITÀ ambra illuminato (*vedere l'illustrazione riportata sotto*).



Per iniziare a registrare il primo passaggio musicale, battere il pulsante FUNZIONE 1 (*freccia gialla nell'illustrazione che segue*) etichettato "REC/DUB." Il LED di FUNZIONE rosso sopra il pulsante FUNZIONE 1 inizia a lampeggiare e la finestra del display visualizza "REC", per indicare che il LOOPER è in modalità di registrazione; suonare un passaggio di qualunque durata non superiore a 60 secondi (*vedere l'illustrazione riportata sotto*).



Dopo aver finito di suonare il primo passaggio musicale, interrompere la registrazione e iniziare automaticamente la riproduzione del primo passaggio battendo il pulsante FUNZIONE 2 (*freccia gialla nell'illustrazione che segue*), etichettato "PLAY/STOP". Il LED di FUNZIONE rosso sopra il pulsante FUNZIONE 1 smetterà di lampeggiare, il LED di FUNZIONE rosso sopra il pulsante FUNZIONE 2 si illumina e la FINESTRA DEL DISPLAY indica la riproduzione visualizzando "PLA" (*vedere l'illustrazione riportata sotto*). Per interrompere la riproduzione, battere nuovamente il pulsante FUNZIONE 2; la FINESTRA DEL DISPLAY visualizzerà "STP" (*assente nell'illustrazione che segue*).



In alternativa, una volta finito di riprodurre il primo passaggio musicale, battere nuovamente il pulsante FUNZIONE 1 (freccia gialla nell'illustrazione seguente) per passare direttamente alla modalità sovraincisione; il LED di FUNZIONE rosso sopra il pulsante FUNZIONE 1 continuerà a lampeggiare e la FINESTRA DEL DISPLAY visualizzerà "DUB", per indicare che il LOOPER ora è in modalità sovraincisione ed è possibile registrare un secondo passaggio musicale sopra il primo. La modalità sovraincisione può anche essere attivata durante la riproduzione del primo passaggio o dopo l'interruzione della riproduzione battendo nuovamente il pulsante FUNZIONE 1. Continuare a sovraincidere passaggi musicali tutte le volte desiderate. Dopo aver registrato una sovraincisione, battere il pulsante FUNZIONE 2 (freccia verde nell'illustrazione che segue) per avviare e interrompere la riproduzione di tutte le parti registrate (vedere l'illustrazione che segue).



Durante la registrazione, la riproduzione o l'introduzione del primo passaggio musicale, volendo l'utente può annullare la registrazione battendo il pulsante FUNZIONE 3 (freccia gialla nell'illustrazione che segue), etichettato "UNDO". Così facendo, la registrazione si interrompe e la FINESTRA DEL DISPLAY mostra tre trattini, per indicare che qualunque cosa sia stata registrata ora è cancellata. Dopo aver aggiunto le sovraincisioni, tuttavia, la funzione UNDO si applica solo all'ultima sovraincisione registrata; le sovraincisioni precedenti non possono essere annullate (vedere l'illustrazione che segue).



INTERRUTTORE A PEDALE MGT-4: TUNER

L'interruttore a pedale MGT-4 può anche essere utilizzato per l'accordatura a mani libere. A tal fine, battere e tenere brevemente premuto il pulsante FUNZIONE 3 (etichettato "HOLD TUNER" per questa finalità; freccia gialla) per attivare l'accordatore cromatico. La nota più vicina all'intonazione ricercata viene visualizzata nella finestra del display; due LED di funzione lungo la parte superiore sinistra si illuminano per indicare in quale misura la nota è stonata nel senso del bemolle, mentre due LED di funzione rossi lungo la parte superiore destra si illuminano per indicare in quale misura la forza è stonata nel senso del diesis. Una volta ottenuta l'intonazione corretta, il LED di FUNZIONE centrale sotto la FINESTRA DEL DISPLAY si illumina e diventa verde. Una volta completata l'accordatura, battere nuovamente il pulsante FUNZIONE 3 per tornare alla modalità riproduzione (vedere le illustrazioni riportate sotto). Si osservi che l'uso dell'accordatore dell'interruttore a pedale MGT-4 esclude l'uscita degli altoparlanti.



Per attivare la funzione accordature dell'interruttore a pedale MGT-4, battere e tenere premuto brevemente il pulsante FUNZIONE 3 (freccia gialla). Nell'esempio illustrato qui viene visualizzata una nota "A" particolarmente stonata verso il bemolle, come indicato dal LED di FUNZIONE rosso all'estremità superiore sinistra (freccia verde).



Nell'esempio illustrato qui la nota "A" viene visualizzata leggermente stonata verso il diesis, come indicato dal LED di FUNZIONE rosso nella posizione superiore interna destra (freccia gialla).



Nell'esempio illustrato qui la nota "A" viene visualizzata all'intonazione giusta, come indicato dal LED di FUNZIONE verde centrato sotto la FINESTRA DEL DISPLAY (freccia gialla). Una volta completata l'accordatura, battere il pulsante FUNZIONE 3 (freccia verde) per uscire dalla funzione di accordatura dell'interruttore a pedale.

PEDALE DI ESPRESSIONE EXP-1

Il pedale di espressione EXP-1 è un sistema di controllo a pedale a due modalità che permette all'utente di controllare il volume master (modalità "Volume") e vari parametri di amplificatore ed effetti (modalità "Expression").

Per passare dalla modalità Volume a quella Expression e viceversa, è sufficiente premere l'interruttore dell'alluce (nella parte superiore del pedale). I LED rosso e verde indicano la modalità in uso. Modalità Volume, indicata dal LED verde: controlla il volume master o può essere disattivata. Modalità Expression, indicata dal LED rosso: controlla molti parametri degli effetti del Mustang GT, quali le frequenze dell'effetto wah, le velocità degli effetti di modulazione e così via.



Per configurare il pedale EXP-1 per l'uso, connetterlo al jack dell'interruttore a pedale sul retro dell'amplificatore e accendere l'amplificatore. Premere il pulsante di utilità MENU, quindi utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare "EXP-1 SETUP" dal menu visualizzato (vedere l'illustrazione riportata sotto).



Viene visualizzato un prompt che invita a selezionare "PRESET SETTINGS" o "GLOBAL SETTINGS" (vedere l'illustrazione che segue); utilizzare l'ENCODER per selezionarne una. L'opzione PRESET SETTINGS viene utilizzata per assegnare l'EXP-1 ad un amplificatore o effetto specifico all'interno di un particolare preset, in cui una grande varietà di parametri può essere modificata, in relazione all'amplificatore o al preset in uso. L'opzione GLOBAL SETTINGS viene utilizzata per configurare i parametri che influiscono su tutti i preset. Entrambe vengono descritte in modo dettagliato di seguito.



PRESET SETTINGS

Come osservato sopra, PRESET SETTINGS viene utilizzata per assegnare l'EXP-1 ad un amplificatore o effetto specifico all'interno di un particolare preset. A tal fine, premere l'ENCODER su PRESET SETTINGS, e il SIGNAL PATH LAYER mostrerà, uno alla volta, l'amplificatore e gli effetti di quel preset ai quali è possibile assegnare l'EXP-1. L'utente può scorrere queste opzioni ruotando l'ENCODER (vedere l'illustrazione che segue).



In EXP-1 PRESET SETTINGS, l'amplificatore e gli effetti di quel preset ai quali è possibile assegnare l'EXP-1 sono visualizzati uno alla volta nel SIGNAL PATH LAYER; si utilizza l'ENCODER per scorrere tra di essi. Nell'esempio precedente, è evidenziato un amplificatore '65 Twin.

Una volta evidenziato un amplificatore o un effetto nel SIGNAL PATH LAYER, il CONTROLS LAYER sotto di esso mostrerà diversi elementi configurabili di EXP-1 per quel particolare preset. Premere il pulsante CONTROLS LAYER per entrare nel CONTROLS LAYER (vedere l'illustrazione che segue).



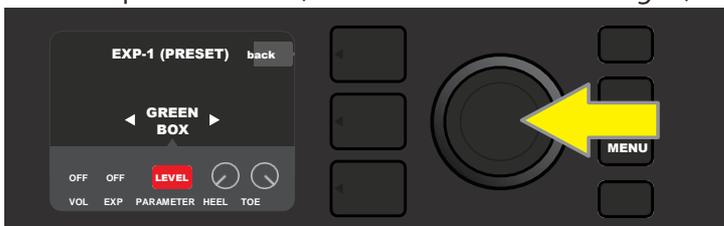
Per assegnare l'EXP-1 ad un effetto specifico all'interno di un preset, premere il pulsante CONTROLS LAYER (freccia gialla) per accedere a voci che comprendono le impostazioni dei parametri ("PARAM") per l'effetto. Nell'esempio illustrato qui, l'EXP-1 controllerà un effetto stompbox overdrive Green Box.

Utilizzare l'ENCODER per scorrere fino a selezionare "PARAMETER", che permette all'utente di selezionare un parametro di controllo dell'amplificatore o dell'effetto mostrato nel SIGNAL PATH LAYER da controllare mediante l'EXP-1 in modalità Expression (vedere l'illustrazione che segue).



Utilizzare l'ENCODER (freccia gialla) per scorrere fino a "PARAMETER", che comprende i controlli individuali per l'effetto evidenziato nel SIGNAL PATH LAYER. Nell'esempio illustrato qui, "LEVEL" è uno dei parametri di overdrive Green Box che è possibile assegnare all'EXP-1.

Quando selezionata, la casella del parametro diventa rossa da blu e l'ENCODER può quindi essere utilizzato per scorrere tra i diversi parametri di controllo; premere l'ENCODER su uno qualunque di questi per cambiare le relative impostazioni per l'uso del pedale EXP-1 (vedere l'illustrazione che segue). Quando viene selezionato un



controllo, da blu diventa rosso, per indicare che ora può essere regolato. Quando la regolazione è completa, premere nuovamente l'ENCODER; il controllo ritornerà blu con il nuovo valore di parametro inserito.

Nell'esempio precedente, premere l'ENCODER (freccia gialla) su "LEVEL". La sua casella da blu diventa rossa, per indicare che è possibile effettuare regolazioni a quel parametro dell'effetto overdrive Green Box per l'uso del pedale EXP-1.

Una volta completata la regolazione di un parametro, premere il pulsante di utilità SAVE per mantenere le modifiche al parametro (vedere l'illustrazione che segue).



Nel CONTROLS LAYER sono presenti diverse altre modalità di EXP-1. Utilizzare l'ENCODER per scorrere tra queste modalità e selezionarle, nonché per selezionare le opzioni al loro interno. Le modalità sono le seguenti:

MODALITÀ VOLUME ("VOL"): Disattiva la funzione del pedale della modalità Volume EXP-1 (LED verde) (vedere le illustrazioni che seguono).

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

Modalità HEEL e TOE: Insieme specificano l'intervallo del parametro da controllare.

Modalità LIVE: Quando è ON, il parametro configurato passa immediatamente al valore "comandato" dalla posizione del pedale. Quando è OFF, la posizione iniziale del pedale viene "ignorata" finché il pedale viene effettivamente mosso, dopodiché è sincronizzato con il parametro configurato.

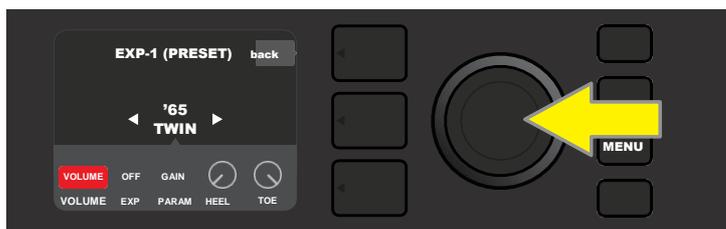
Modalità BYPASS: Quando è ON, è possibile attivare e disattivare l'esclusione dell'effetto mediante l'interruttore dell'alluce di EXP-1.

MODALITÀ REVERT: Quando è ON, il parametro configurato viene ripristinato al valore memorizzato nel preset quando si passa dalla modalità Expression alla modalità Volume mediante l'interruttore dell'alluce.

MODALITÀ DEFAULT: Configura la modalità iniziale di EXP-1 (Volume o Expression) per il preset in uso. La modalità DEFAULT viene ignorata quando la funzione "MODE SOURCE" di "GLOBAL SETTINGS" è impostata su "PEDAL" (vedere "GLOBAL SETTINGS" nella pagina seguente).



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



Premere l'ENCODER su "VOLUME." La casella con l'etichetta cambia da blu a rossa, per indicare che ora è possibile effettuare una regolazione.



Ruotare l'ENCODER (freccia gialla) su "OFF", quindi premere per selezionare l'impostazione "OFF". La funzione del pedale in modalità Volume di EXP-1 per l'amplificatore illustrato nel SIGNAL PATH LAYER ora è disattivata, e la casella dell'etichetta ritornerà blu. Premere il pulsante di utilità SAVE (freccia verde) per mantenere le modifiche.

GLOBAL SETTINGS

Come osservato, GLOBAL SETTINGS viene utilizzata per assegnare l'EXP-1 a *tutti* i preset. Dopo aver premuto il pulsante di utilità MENU e aver scorse e selezionato "EXP-1 SETUP", premere nuovamente l'ENCODER per scorrere fino a "GLOBAL SETTINGS" (vedere l'illustrazione riportata sotto).



Premere l'ENCODER su "GLOBAL SETTINGS". Nel menu visualizzato è possibile modificare tre parametri: "MODE SOURCE", "HEEL VOLUME" e "TOE VOLUME". "MODE SOURCE" viene utilizzato per scegliere tra le impostazioni "PRESET" e "PEDAL". "PRESET" significa che il preset in cui si trova l'utente, qualunque esso sia, determina se il pedale EXP-1 è in modalità Volume o Expression (questo può cambiare da un preset all'altro). Nell'impostazione "PEDAL", l'EXP-1 ignora l'impostazione del preset e rimane nella modalità in cui si trova (Volume o Expression).

Premere l'ENCODER e ruotarlo per selezionare "PEDAL" o "PRESET". La casella dell'etichetta diventa rossa da blu (vedere l'illustrazione che segue) finché si effettua una selezione premendo nuovamente l'ENCODER, dopodiché la casella dell'etichetta diventa nuovamente blu con la selezione corrente al suo posto.



"HEEL VOLUME" e "TOE VOLUME" vengono utilizzati insieme per impostare un intervallo di volume coperto dal pedale; l'intervallo predefinito è impostato a 1-10, dove il tacco tutto abbassato equivale a 1 (nessun volume) e la punta tutta abbassata equivale a 10 (volume massimo). Questo intervallo può essere regolato secondo le preferenze utilizzando il controllo "HEEL VOLUME" per impostare un valore diverso per il volume minimo e il controllo "TOE VOLUME" per impostare un valore diverso per il volume massimo.

Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare i controlli "HEEL VOLUME" e "TOE VOLUME". Quando ciascuno è selezionato, da blu diventa rosso, per indicare che ora può essere regolato. Quando la regolazione è completa, premere nuovamente l'ENCODER per mantenere il nuovo valore del controllo; il controllo ritornerà blu (vedere l'illustrazione che segue).



Si osservi che le modifiche di Global Settings vengono salvate automaticamente; non è necessario un passaggio di "salvataggio" aggiuntivo.

AMP SETTINGS

“Amp Settings” è una funzione del pulsante di utilità MENU (vedere pagina 25) che permette un rapido e facile ripristino dei preset di fabbrica e delle impostazioni dell'amplificatore. A tal fine, premere il pulsante di utilità MENU, quindi utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare “AMP SETTINGS”. Scorrere e selezionare una delle tre opzioni presentate: “RESTORE PRESETS” per i preset di fabbrica, “RESTORE SETTINGS” per le impostazioni dell'amplificatore o “RESTORE ALL” per entrambe le cose (vedere le illustrazioni che seguono).

La funzione “RESTORE ALL” è accessibile inoltre come opzione di avvio, come descritto nella sezione “Aggiornamenti del firmware e ripristino dei dati di fabbrica” (vedere pagina 50).

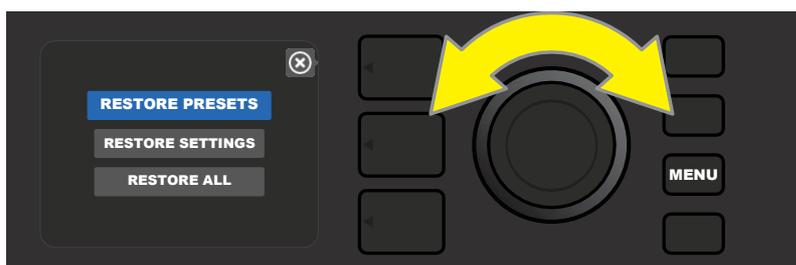
Si osservi che premendo il pulsante PRESET LAYER corrispondente alla “X” cerchiata nella FINESTRA DEL DISPLAY, si abilita la chiusura di ciascun menu.



Per accedere alla funzione Amp Settings, premere innanzitutto il pulsante di utilità MENU.



Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare “AMP SETTINGS”.



Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare una delle tre opzioni di “AMP SETTINGS”.

GLOBAL EQ

“Global EQ” è una funzione del pulsante di utilità MENU (vedere pagina 25) che fornisce accesso a diverse curve di equalizzazione per agevolare la regolazione della risposta generale dell'amplificatore a diversi ambienti acustici. È particolarmente utile quando gli utenti hanno regolato tutti i loro preset e le loro impostazioni preferiti, ma si trovano ad esempio in locali o sale con acustica brillante o molto rimbombante, in aree esterne e così via. Invece di regolare nuovamente ogni singolo preset e ogni impostazione, gli utenti possono selezionare in modo rapido e facile uno dei quattro diversi profili di equalizzazione per adattarsi al luogo in cui si trovano.

Per attivare questa funzione, premere il pulsante di utilità MENU e utilizzare l'ENCODER per scorrere e poi selezionare “GLOBAL EQ”. Scorrere e selezionare una delle quattro opzioni presentate: “FLAT EQ” (una buona scelta predefinita che in effetti non fornisce *nessuna* equalizzazione aggiuntiva), “BRIGHT BOOST EQ” per accentuare l'estremità superiore, “BRIGHT CUT EQ” per non accentuare l'estremità superiore, o “LOW CUT EQ” per tagliare la risposta dei bassi (vedere le illustrazioni riportate sotto).



Per accedere alla funzione Global EQ, premere innanzitutto il pulsante di utilità MENU.



Utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare "GLOBAL EQ".



Utilizzare l'ENCODER per scorrere fino a una delle quattro opzioni di "GLOBAL EQ".



Premere l'ENCODER per selezionare un'opzione di "GLOBAL EQ".

CLOUD PRESETS

“Cloud Presets” è una funzione del pulsante di utilità MENU (vedere pagina 25) che offre all'utente l'accesso a un intero mondo di preset diversi da quelli già disponibili nell'amplificatore, compresi preset caratteristici, preset di artisti e altro ancora. Attraverso la connettività Wi-Fi dell'amplificatore, gli utenti possono provare in anteprima, riprodurre, scaricare e condividere moltissimi preset Fender memorizzati nel cloud, che ampliano enormemente le possibilità creative del Mustang GT.

Per iniziare a utilizzare la funzione Cloud Presets, premere il pulsante di utilità MENU (freccia gialla nell'illustrazione che segue), quindi utilizzare l'ENCODER per scorrere e selezionare “CLOUD PRESETS” dal menu che compare (freccia verde).



Dopo aver selezionato “CLOUD PRESETS” dal menu, seguire le istruzioni nella FINESTRA DEL DISPLAY per immettere un codice di log-in, che l'utente può ottenere on-line collegandosi al sito tone.fender.com e facendo clic su “Set Up Amp” (vedere l'illustrazione che segue). Il codice deve essere inserito una sola volta; l'utente rimane connesso una volta inserito il codice. Utilizzare l'ENCODER per immettere i singoli caratteri del codice (come illustrato a pagina 6).



Una volta connessi, utilizzare l'ENCODER per sfogliare le categorie di preset nel cloud (vedere l'illustrazione che segue).



Una volta selezionata una categoria di preset nel cloud premendo l'ENCODER su di essa, scorrere l'elenco dei preset visualizzati (freccia gialla nell'illustrazione che segue). Il preset evidenziato sarà automaticamente riprodotto/presentato in anteprima. Per aggiungere un preset evidenziato all'amplificatore, premere il pulsante di utilità SAVE (freccia verde).



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



Quando si visualizza o si modifica il contenuto di un preset nel cloud *prima di salvarlo nell'amplificatore*, la FINESTRA DEL DISPLAY mostra il contenuto del preset insieme a un simbolo di "nuvola" verde (al posto del numero che accompagna i preset integrati). La nuvola verde identifica il preset come preset del cloud *che non è stato salvato nell'amplificatore*. È possibile effettuare modifiche al preset nel cloud come per qualunque preset integrato. Una volta completate le modifiche, premere il pulsante di utilità SAVE per salvare il preset del cloud modificato nell'amplificatore. Si osservi che se l'utente scorre al preset successivo o precedente mentre si trova su un preset del cloud, questo scomparirà in quanto non è stato salvato nell'amplificatore (vedere l'illustrazione che segue).

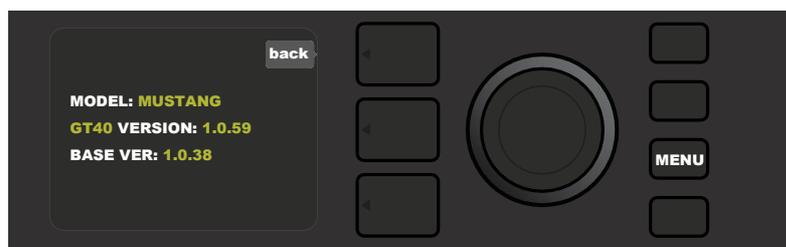


ABOUT THIS AMP

"About This Amp" è una funzione del pulsante di utilità MENU (vedere pagina 25) che visualizza la versione corrente del firmware dell'amplificatore. Per visualizzare queste informazioni, premere il pulsante di utilità MENU (freccia gialla nell'illustrazione che segue) e utilizzare l'ENCODER (freccia verde) per scorrere e selezionare "ABOUT THIS AMP".

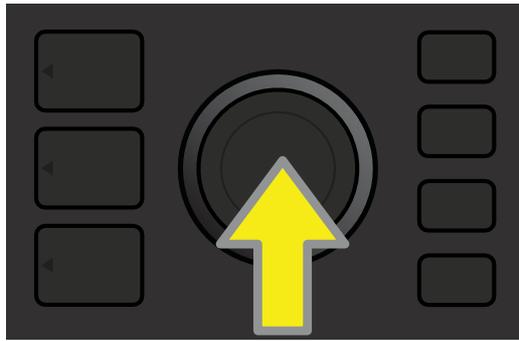


Dopo aver selezionato "ABOUT THIS AMP", la finestra del display mostra le informazioni sul modello di amplificatore e sulla versione del firmware (vedere l'illustrazione che segue).

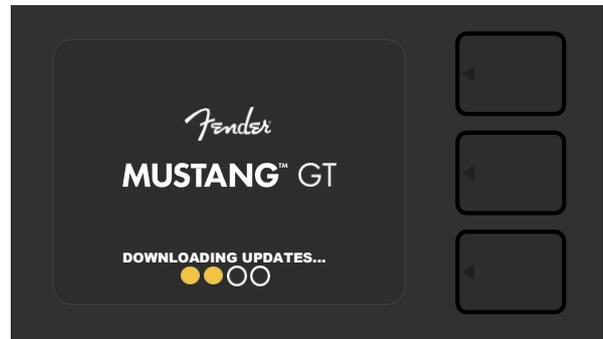
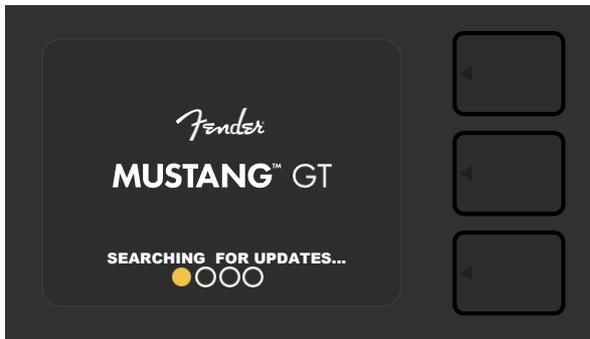


AGGIORNAMENTI DEL FIRMWARE E RIPRISTINO DEI DATI DI FABBRICA

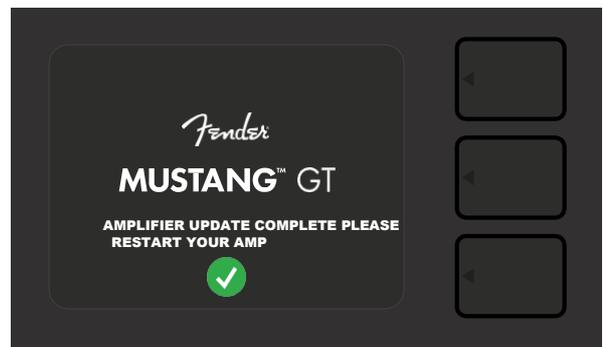
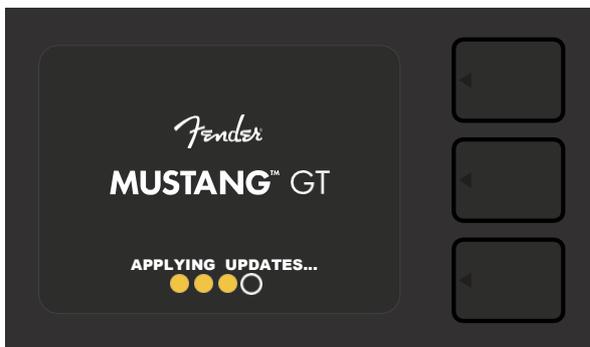
Come osservato nell'introduzione, gli utenti del Mustang GT dovrebbero controllare regolarmente la presenza di aggiornamenti del firmware che migliorano l'esperienza di utilizzo di questo amplificatore. Per effettuare un aggiornamento del firmware del Mustang GT, mettere l'amplificatore in modalità di aggiornamento Wi-Fi premendo e tenendo premuto l'ENCODER per cinque secondi (*freccia gialla nell'ossessione che segue*) mentre si accende l'amplificatore.



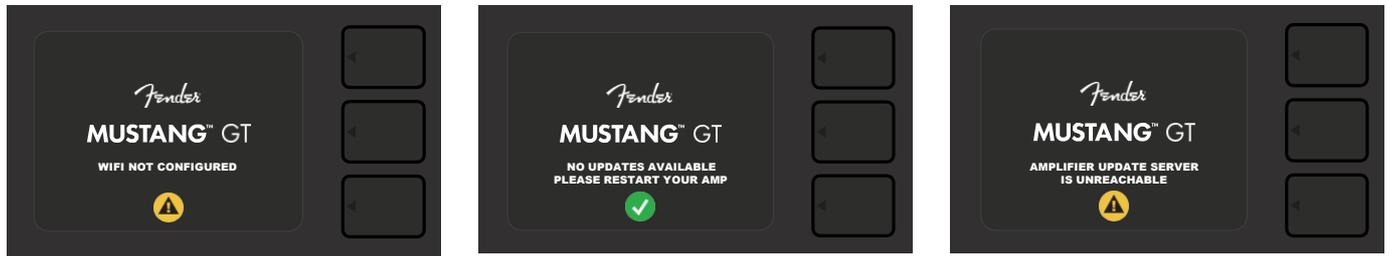
La finestra del display a questo punto indica che il Mustang GT è alla ricerca dell'aggiornamento più recente del firmware, seguito dall'indicazione che è in corso il download dell'aggiornamento del firmware (*vedere le illustrazioni riportate sotto*).



Quando il download è completo, la FINESTRA DEL DISPLAY indica che il Mustang GT sta applicando l'aggiornamento del firmware, seguito dall'indicazione che l'aggiornamento è completo e che l'amplificatore deve essere riavviato (*vedere le illustrazioni riportate sotto*).



Quando effettua un aggiornamento del firmware, l'utente potrebbe imbattersi in tre situazioni in cui non è possibile avviare l'operazione di aggiornamento. In tali casi, la FINESTRA DEL DISPLAY indicherà che la connettività Wi-Fi del Mustang GT non è configurata, non sono disponibili aggiornamenti o che il server per l'aggiornamento dell'amplificatore non è raggiungibile (vedere le illustrazioni riportate sotto).



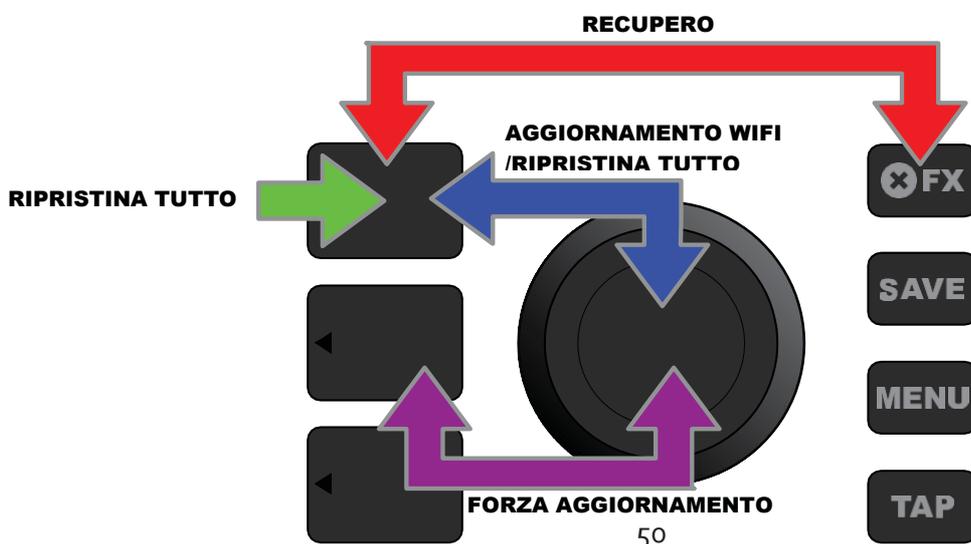
Oltre all'aggiornamento del firmware descritto in precedenza, il Mustang GT offre diverse modalità di avvio attivabili dall'utente che comprendono funzioni di ripristino dei dati di fabbrica. Tali funzioni sono descritte di seguito.

RIPRISTINA TUTTO: Per ripristinare i preset di fabbrica e le impostazioni dell'amplificatore contenuti nell'aggiornamento del firmware più recente dell'amplificatore, premere e tenere premuto il pulsante PRESET LAYER (freccia verde nell'illustrazione che segue) per cinque secondi mentre si accende l'amplificatore. Questa funzione è accessibile anche come funzione "Amp Settings" del pulsante di utilità MENU (vedere pagina 45).

AGGIORNAMENTO WIFI/RIPRISTINA TUTTO: Per combinare un aggiornamento del firmware e l'opzione di avvio appena descritta (RIPRISTINA TUTTO), premere e tenere premuto simultaneamente l'ENCODER e il pulsante PRESET LAYER per cinque secondi mentre si accende l'amplificatore (freccia blu nell'illustrazione che segue).

FORZA AGGIORNAMENTO: Per aggiornare il Mustang GT in caso di un problema con la procedura di aggiornamento del firmware descritta in precedenza, è possibile avviare una modalità di "aggiornamento forzato" premendo e tenendo premuto l'ENCODER e il pulsante SIGNAL PATH LAYER mentre si accende l'amplificatore (freccia viola nell'illustrazione che segue).

RECUPERO: Per recuperare la versione di base del firmware (visualizzata in "About This Amp," vedere pagina 48) compresi i preset, premere e tenere premuto contemporaneamente il pulsante PRESET LAYER e il pulsante di utilità X FX per cinque secondi mentre si accende l'amplificatore (freccia rossa nell'illustrazione che segue).



APP FENDER TONE™

Fender Tone, l'app complementare definitiva per gli amplificatori Mustang GT, è disponibile per il download gratuito dall'App Store di Apple (iPhone) e dal Google Play Store (Android). Gli utenti di Fender Tone possono avere un comodo controllo sulle funzioni esistenti del Mustang GT, oltre all'accesso contenuto aggiuntivo offerto da Fender e dalla community di utenti di Fender Tone. Queste comprendono:

- Ricerca, navigazione, filtraggio e selezione dei preset
- Creazione e condivisione di nuovi preset
- Modifica, riordinamento, aggiunte ed eliminazioni del percorso del segnale dei preset
- Regolazioni dei parametri di modello di amplificatori ed effetti
- Sfogliare, cercare e scaricare preset Fender ufficiali, preset firmati da artisti, preset di musicisti, preset per generi e altro ancora
- Suggerimenti timbrici per elementi di base del percorso del segnale, modelli di amplificatore, tipi di effetti e altro ancora
- Creazione, selezione e gestione di Setlist (raggruppamenti di preset personalizzati)
- Gestione di account utente, registrazione del prodotto, impostazioni Wi-Fi e impostazioni Bluetooth
- Regolazione delle impostazioni di equalizzazione
- Funzioni dell'accordatore

Per sfogliare i preset e avere maggiori informazioni su **Fender Tone**, visitare <http://tone.fender.com>.

Specifiche



Mustang GT40

TIPO	PR 4399		
REQUISITI DI POTENZA	118 W		
POTENZA DI USCITA	40 W (2x20 W in stereo)		
IMPEDENZA DI INGRESSO	1M Ω (chitarra) 18k Ω (aux)		
ALTOPARLANTE	Due DA 6,5" intera gamma di frequenza		
INTERRUTTORE A PEDALE	MGT-4 (opzionale, PN 0994071000) Pedale di espressione EXP-1 (opzionale, PN 2301050000)		
COPERTURA PER AMPLIFICATORE SPECIFICA	Opzionale, PN 7711779000		
DIMENSIONI E PESO	Larghezza: 15,25" (38,7 cm)	Altezza: 10,5" (26,7 cm)	Profondità: 8,25" (21 cm) Peso: 14 lb. (6,25 kg)
CODICI ARTICOLO (PN)	2310100000 (120V) US 2310101000 (110V) TW 2310103000 (240V) AU 2310104000 (230V) UK	2310105000 (220V) ARG 2310106000 (230V) EU 2310107000 (100V) JP	2310108000 (220) CN 2310109000 (220V) ROK 2310113000 (240V) MA

Mustang GT100

TIPO	PR 4400		
REQUISITI DI POTENZA	300 W		
POTENZA DI USCITA	100 W		
IMPEDENZA DI INGRESSO	1M Ω (chitarra) 18k Ω (aux)		
ALTOPARLANTE	12" Celestion® Special Design G12-FSD		
INTERRUTTORE A PEDALE	MGT-4 (opzionale, PN 0994071000) Pedale di espressione EXP-1 (opzionale, PN 2301050000)		
COPERTURA PER AMPLIFICATORE SPECIFICA	Opzionale, PN 7711780000		
DIMENSIONI E PESO	Larghezza: 20,5" (52,1 cm)	Altezza: 17,5" (44,5 cm)	Profondità: 10" (25,4 cm) Altezza: 22 lb. (9,97 kg)
CODICI ARTICOLO (PN)	2310200000 (120V) US 2310201000 (110V) TW 2310203000 (240V) AU 2310204000 (230V) UK	2310205000 (220V) ARG 2310206000 (230V) EU 2310207000 (100V) JP	2310208000 (220) CN 2310209000 (220V) ROK 2310213000 (240V) MA

Mustang GT200

TIPO	PR 4400		
REQUISITI DI POTENZA	450 W		
POTENZA DI USCITA	200 W (2x100 W in stereo)		
IMPEDENZA DI INGRESSO	1M Ω (chitarra) 18k Ω (aux)		
ALTOPARLANTE	Due 12" Celestion® Special Design G12-FSD		
INTERRUTTORE A PEDALE	MGT-4 (in dotazione, PN 7710238000) Pedale di espressione EXP-1 (opzionale, PN 2301050000)		
COPERTURA PER AMPLIFICATORE SPECIFICA	Opzionale, PN 7711781000		
DIMENSIONI E PESO	Larghezza: 25,5" (64,8 cm)	Altezza: 20,9" (53,1 cm)	Profondità: 10" (25,4 cm) Altezza: 34 lb. (15,42 kg)
CODICI ARTICOLO (PN)	2310300000 (120V) US 2310301000 (110V) TW 2310303000 (240V) AU 2310304000 (230V) UK	2310305000 (220V) ARG 2310306000 (230V) EU 2310307000 (100V) JP	2310308000 (220) CN 2310309000 (220V) ROK 2310313000 (240V) MA

Specifiche di prodotti soggetti a modifiche senza preavviso.

MUSTANG™ GT40
MUSTANG™ GT100
MUSTANG™ GT200

产品中有害物质的名称及含量

部件名称	有害物质					
	铅 (Pb)	汞 (Hg)	镉 (Cd)	六价铬 (Cr(VI))	多溴联苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)
箱体	0	0	0	0	0	0
喇叭单元*	0	0	0	0	0	0
电子部分	X	0	X	0	0	0
接线端子	X	0	0	0	0	0
电线	X	0	0	0	0	0
附件	0	0	0	0	0	0

本表格依据 SJ/T 11364 的规定编制。
 0：表示该有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 GB/T 26572 规定的限量要求以下。
 X：表示该有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 GB/T 26572 规定的限量要求。注：含有有害物质的部件由于全球技术发展水平限制而无法实现有害物质的替代。

UN PRODOTTO DI
 FENDER MUSICAL INSTRUMENTS CORP.
 311 CESSNA CIRCLE
 CORONA, CALIF. 92880 U.S.A.

AMPLIFICATORE AUDIO
 IMPORTATO DA: 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
 Servizio clienti: 01(800) 7887395, 01(800) 7887396, 01(800) 7889433

Fender® e Mustang™ sono marchi commerciali di FMIC.
 Gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi titolari.
 Copyright © 2017 FMIC. Tutti i diritti riservati.