

MOOER

GS1000 / GS1000 Li

**Processeur intelligent
d'échantillonnage d'ampli**

Manuel de l'utilisateur

SOMMAIRE

PRÉCAUTIONS.....	1
FONCTIONNALITÉS	2
COMMANDES	3
CONNEXIONS.....	5
TERMINOLOGIE	7
SCHÉMA DE CONNEXION	8
DÉMARRAGE RAPIDE	8
Démarrage.....	8
Interface utilisateur principale	8
Vue Stage.....	8
Vue Édition	11
Sélection de preset.....	11
Changement de banque	11
Extinction.....	12
FONCTIONNEMENT	12
Édition de preset	12
Composition d'un preset.....	12
Ajout d'effets.....	12
Ressources DSP.....	13
Activation / désactivation des effets.....	13
Changement du type de chaîne d'effets	14
Types de chaîne.....	15
Réglage des paramètres des nœuds / entrées / sorties.....	17
<i>Nœuds d'entrée</i>	17
<i>Nœuds de sortie</i>	17
<i>Nœud Split</i>	18
<i>Nœud Mix</i>	19
Modification de la position des effets.....	19
Suppression d'effets	20
Édition des paramètres	20
Changement du modèle / type d'effet.....	21
Volume du preset	21
Tempo BPM	22
Sauvegarde des presets.....	24
Égaliseur IA	25
Mode CTRL	27
Activation du mode CTRL	27
Attribution des fonctions CTRL.....	28

Mode Stompbox	28
<i>Mode Tap</i>	28
<i>Mode Single</i>	28
<i>Mode Multiple</i>	29
<i>Mode A/B</i>	29
Mode Subpatch	30
1. <i>Mappage d'un paramètre sur un Subpatch</i>	30
2. <i>Configuration de l'état de commutation des modules d'effet pour un Subpatch</i>	31
3. <i>Modification / suppression des réglages de paramètres dans un Subpatch</i>	32
4. <i>Réglage de la priorité CTRL</i>	33
5. <i>Renommage et effacement d'un Subpatch :</i>	33
Pédale d'expression	33
Calibrage de la pédale	34
Configuration en pédale de volume générale	35
Configuration en pédale d'expression	35
Suppression des mappages d'expression	36
Réglages de la pédale de volume	37
UTILISATION DES BOUCLES D'EFFETS	38
Connexion de pédales d'effet externes	38
Méthode de connexion à 4 fils	40
Options d'entrée et de sortie étendues	42
ÉCHANTILLONNAGE MNRS	43
Échantillonnage complet d'ampli	44
Échantillonnage de baffle	46
ACCORDEUR	48
<i>Écran d'accordage</i>	48
<i>Accordage</i>	49
<i>Quitter le mode d'accordage</i>	49
GROOVE STATION	50
Ouvrir la Groove Station	50
Écran Groove Station	50
Boîte à rythmes	51
Looper	51
Enregistrement automatique du Looper	51
Synchronisation de la boîte à rythmes	51
Fermer la Groove Station	52
AUDIO NUMÉRIQUE USB	53
Description des paramètres	53
Description des modes	54

Mode Normal	54
Mode Re-Amp	55
AUDIO BLUETOOTH	56
CONFIGURATION MIDI	56
Commandes MIDI prises en charge.....	56
GS1000 comme appareil contrôlé.....	57
Canal MIDI	57
Mappage CC	57
Mappage PC.....	59
Autres réglages.....	61
GS1000 comme appareil de contrôle	61
Canal MIDI	61
Mappage PC.....	61
Autres réglages.....	63
FOOTSWITCH SANS FIL F4	64
Configuration du footswitch sans fil.....	64
Fonctions disponibles pour le footswitch sans fil	65
AUTRES RÉGLAGES GLOBAUX.....	66
Réglages globaux d'entrée	66
Réglages globaux de sortie.....	66
1. Niveaux de sortie globaux	67
2. Réglage de l'égalisation globale	67
3. Autres commutateurs de fonction	68
Luminosité de l'écran	68
Éclairage	69
Section Préférences.....	70
CHANGEMENT DE BANQUE À L'ÉCRAN.....	70
VUE STAGE.....	70
TAP TEMPO.....	70
MODE DE CHANGEMENT DE BANQUE	71
MODE PRIORITAIRE	71
POSITION DE LA PÉDALE DE VOLUME	71
MIDI	71
Bluetooth.....	71
Footswitch sans fil F4	71
Audio USB.....	71
Spill-Over (traînées d'effet)	71
Sélection de la langue.....	72
Réinitialisation d'usine	73

LOGICIEL MOOER STUDIO & APP MOOER CLOUD	73
Logiciel MOOER STUDIO	74
Interface Data Manager	74
Mise à jour du firmware	74
Importation d'IR tierces.....	75
Gestion des fichiers d'échantillonnage MNRS	75
Sauvegarde des données.....	77
Interface Preset Editor	77
<i>Gestion des presets.....</i>	77
<i>Édition des presets.....</i>	78
<i>Édition de la chaîne d'effets</i>	79
<i>Réglage des paramètres des modules.....</i>	79
<i>Réglage de la pédale d'expression</i>	79
<i>Volume du preset et réglage du BPM.....</i>	79
<i>Réglages d'entrée et de sortie</i>	79
<i>Réglages globaux.....</i>	80
APP MOOER CLOUD	80
DÉPANNAGE	81
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES.....	82
ANNEXE 1 : DESCRIPTIONS DES EFFETS.....	84
Modules dynamiques	84
Modules de filtre	85
Modules Overdrive	86
Modules d'ampli	87
Modules d'ampli de puissance	90
Modules de baffle.....	90
Modules d'égaliseur	93
Module de boucle d'effets.....	94
Modules de modulation	94
Modules de retard	96
Modules de réverbération.....	97

PRÉCAUTIONS

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT AVANT TOUTE UTILISATION

Alimentation

- Veuillez utiliser uniquement un adaptateur secteur conforme aux spécifications du fabricant.
- Veuillez utiliser uniquement des alimentations approuvées par les autorités compétentes et conformes aux exigences de la réglementation locale (telles que UL, CSA, VDE ou CCC).
- Débranchez l'alimentation lorsque l'appareil n'est pas utilisé ou en cas d'orage.

Pour le GS1000 Li :

- Évitez la surchauffe de tout appareil contenant une batterie (par exemple, ne l'exposez pas à la lumière directe du soleil, ne le placez pas à proximité de sources de chaleur, etc.).
- En cas de fuite de la batterie, évitez tout contact du liquide avec la peau ou les yeux. En cas de contact avec le liquide, consultez un médecin.
- La batterie fournie avec ce produit peut présenter un risque d'incendie ou de brûlure chimique si elle n'est pas manipulée correctement.

Lieux de stockage et d'utilisation

Pour éviter toute déformation, décoloration ou autre dommage grave, n'exposez pas cet appareil aux conditions suivantes :

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| • lumière directe du soleil | • champs magnétiques |
| • températures ou humidité extrêmes | • humidité élevée ou condensation |
| • endroits très poussiéreux ou sales | • fortes vibrations ou chocs |

Nettoyage

Nettoyez uniquement avec un chiffon doux et sec. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'utilisez pas de produits nettoyants abrasifs, d'alcool à nettoyer, de diluants pour peinture, de cire, de solvants, de liquides de nettoyage ni de chiffons imprégnés de produits chimiques.

Utilisation

- Veuillez ne pas exercer de force excessive sur les éléments de commande de l'appareil.
- Évitez l'introduction de métal, de papier ou de tout autre objet à l'intérieur de l'appareil.
- Veuillez ne pas faire tomber l'appareil et évitez les chocs violents.
- Veuillez ne pas modifier l'appareil sans autorisation.
- Si une réparation s'avère nécessaire, veuillez contacter le service client MOOER pour plus d'informations.

Connexions

Mettez toujours le GS1000 et tout autre équipement hors tension et débranchez-les avant de connecter ou de déconnecter des câbles de signal. Vous éviterez ainsi tout dysfonctionnement ou dommage sur les autres appareils. Veillez également à débrancher tous les câbles de connexion et l'alimentation avant de déplacer l'appareil.

FONCTIONNALITÉS

- Premier appareil de la série GS à proposer l'échantillonnage d'ampli et de baffle
- La technologie d'échantillonnage MNRS de MOOER permet de capturer les caractéristiques sonores de quatre types d'appareils différents : pédales de distorsion / overdrive, préamplis, amplis complets et baffles, pour emporter vos appareils préférés dans votre « sac à matériel »
- Choix entre le GS1000 (version traditionnelle avec adaptateur secteur) et le GS1000 Li (version avec batterie lithium-ion 7,4 V / 4750 mAh intégrée pour une utilisation sans alimentation externe)
- Éclairage LED d'ambiance qui allie parfaitement expérience visuelle et auditive
- Grand écran tactile haute définition de 5 pouces à interface intuitive, pour une expérience multi-effets inédite
- Plus de 350 modules d'effet originaux
- Prise en charge du téléchargement de données d'échantillonnage d'ampli MNRS dans 120 emplacements libres au total (30 × OD, 30 × AMP-Préampli, 30 × Ampli complet, 30 × Baffles)
- Architecture d'effets à double chaîne flexible pour davantage de scénarios d'utilisation et de besoins créatifs
- Prise en charge du téléchargement de fichiers d'échantillonnage de baffle IR tiers d'une taille de 2048 points, dans 50 emplacements libres au total
- Interfaces multiples pour répondre aux besoins des utilisateurs selon les différents scénarios : entrée instrument 6,35 mm, entrée microphone XLR et deux sorties symétriques 6,35 mm
- Options d'E/S étendues offrant une grande souplesse en studio, sur scène et en répétition
- Boucles d'effets stéréo TRS série / parallèle dont la position dans la chaîne d'effets est réglable, configurables selon vos installations préférées
- Prise en charge du raccordement d'une pédale d'expression externe pour contrôler les paramètres d'effet ou le volume
- Prise en charge du raccordement du footswitch sans fil MOOER F4 pour étendre les options de contrôle
- Le mode de regroupement de presets Sub-Patch permet de changer sans interruption de type de sonorité et de paramètres tout en conservant les traînées d'effet
- Prise en charge de la lecture depuis une entrée audio Bluetooth pour la pratique et le jeu en accompagnement
- Mode Groove Station avec fonctions Boîte à rythmes et Looper synchronisables, l'outil idéal pour la créativité et la pratique
- Accordeur d'instrument intégré de précision
- Commande Tap tempo pour les effets rythmés et la Boîte à rythmes
- Réglages d'égalisation globale ajustables pour une intégration facile dans toute configuration et d'excellents résultats avec tous types d'instruments et de lieux
- L'Égaliseur IA innovant offre davantage d'inspiration pour le réglage de la sonorité selon les styles et genres musicaux
- Ports MIDI programmables en MIDI IN ou MIDI OUT pour permettre le contrôle depuis des appareils externes ou pour contrôler d'autres appareils
- Port USB Type-C :
 - Interface audio USB ASIO professionnelle à faible latence (Type-C) prenant en charge un taux d'échantillonnage allant jusqu'à 192 kHz, solution tout-en-un pour les musiciens professionnels
 - Fonction MIDI USB (voir MIDI)
 - Prise en charge de la connexion au logiciel MOOER Studio sur ordinateur
 - Mises à jour du firmware via le logiciel PC
- Logiciel pour ordinateur et application mobile dédiés au téléchargement et au partage de presets et d'échantillons, à l'édition du son, à la sauvegarde, à la mise à jour du firmware et à l'accès à une vaste bibliothèque de sons en ligne créée par des utilisateurs du monde entier

COMMANDES



1. Interrupteur d'alimentation : appuyez pour allumer l'appareil et maintenez enfoncé environ 3 secondes pour l'éteindre.
2. Écran tactile 5 pouces : affiche l'état et les informations relatives aux presets et aux modes de fonctionnement.
3. Bouton Home : appuyez pour revenir à l'interface utilisateur principale ou pour basculer entre la Vue Stage et la Vue Édition.
4. Bouton Master : tournez pour régler le volume de sortie global.
5. Bouton Save : appuyez pour sauvegarder vos réglages dans un preset.
6. Bouton Sampling : appuyez pour accéder au menu d'échantillonnage MNRS (voir ÉCHANTILLONNAGE MNRS).
7. Bouton Select : permet de sélectionner des presets, de déplacer des modules ou de modifier des paramètres.
 - Tournez le bouton pour sélectionner les éléments à l'écran (surlignés).
 - Appuyez sur le bouton pour confirmer la sélection.
 - Tournez le bouton pour modifier les valeurs.
 - Appuyez pour rétablir les valeurs par défaut.
8. Barre lumineuse LED : indique plusieurs aspects fonctionnels selon les situations :
 - Allumée au-dessus du footswitch actif (preset)
 - Clignote pour indiquer le tap tempo

- Indique la valeur du paramètre pendant son réglage

9. Footswitch A :

- en mode Preset : passe au preset A de la banque sélectionnée
- appuyez à nouveau pour entrer en mode CTRL
- en mode CTRL : exécute la fonction de contrôle préprogrammée (voir MODE CTRL).
- en mode Groove Station : Looper Enregistrement / Lecture / Dub / Annulation (voir GROOVE STATION).

10. Footswitches A + B simultanément :

appuyez sur les deux footswitches pour ouvrir le mode de sélection de banque et faire défiler les banques vers le bas
(voir BANQUES).
maintenez les deux footswitches enfoncés pour ouvrir le mode Accordeur (voir ACCORDEUR).

11. Footswitch B :

- en mode Preset : passe au preset B de la banque sélectionnée
- appuyez à nouveau pour entrer en mode CTRL
- en mode CTRL : exécute la fonction de contrôle préprogrammée (voir MODE CTRL).
- en mode Groove Station : Looper Arrêt / Suppression (voir GROOVE STATION).

12. Footswitch C :

- en mode Preset : passe au preset C de la banque sélectionnée
- appuyez à nouveau pour entrer en mode CTRL
- en mode CTRL : exécute la fonction de contrôle préprogrammée (voir MODE CTRL).
- en mode Groove Station : entrée Tap tempo pour la Boîte à rythmes (voir GROOVE STATION).

13. Footswitches C + D simultanément :

appuyez sur les deux footswitches pour ouvrir le mode de sélection de banque et faire défiler les banques vers le haut
(voir Banques).
maintenez les deux footswitches enfoncés pour ouvrir le mode Groove Station (voir GROOVE STATION).

14. Footswitch D :

- en mode Preset : passe au preset D de la banque sélectionnée
- appuyez à nouveau pour entrer en mode CTRL
- en mode CTRL : exécute la fonction de contrôle préprogrammée (voir MODE CTRL).
- en mode Groove Station : active / désactive la Boîte à rythmes (voir GROOVE STATION).

CONNEXIONS



1. **EXP** : prise TRS 6,35 mm pour le raccordement d'une pédale d'expression externe (veuillez utiliser une pédale d'expression TRS dont la résistance est comprise entre 10 et 100 k Ω — voir Pédale d'expression).
2. **GUITAR IN / INPUT L** : prise audio mono 6,35 mm, entrée pour votre guitare ou votre instrument de basse.
Prise d'entrée gauche pour une configuration stéréo.
3. **MIC IN / INPUT R** : prise combinée 6,35 mm et XLR. Raccordez un microphone à l'aide d'un connecteur XLR ou un instrument / un signal ligne à l'aide d'un connecteur 6,35 mm.
Prise d'entrée droite pour une configuration stéréo.
4. **MIC GAIN** : bouton de réglage du gain de l'entrée microphone.
5. **48 V** : commutateur d'alimentation fantôme de l'entrée microphone.
6. **FX LOOP SEND** : prise audio stéréo 6,35 mm. Raccordement à l'entrée d'effets externes. Le raccordement d'un appareil stéréo externe nécessite l'utilisation d'un câble adaptateur TRS vers double TS (illustré ci-dessous).
7. **FX LOOP RETURN** : prise audio stéréo 6,35 mm. Raccordement depuis la sortie d'effets externes. Le raccordement d'un appareil stéréo externe nécessite l'utilisation d'un câble adaptateur TRS vers double TS (illustré ci-dessous).



(Câble adaptateur TRS vers double TS)

8. **Connecteurs de sortie (gauche / droite)** : prises audio TRS symétriques 6,35 mm. Raccordez un câble 3 conducteurs (TRS) pour transmettre un signal symétrique. Raccordez un câble 2 conducteurs (TS) pour transmettre un signal asymétrique.
Raccordez cette prise à l'entrée d'un ampli, d'un autre appareil à effets ou de tout autre appareil audio.

9. **Phones** : prise de sortie casque stéréo 3,5 mm.
10. **MIDI IN/OUT** : connecteur MIDI TRS 3,5 mm permettant de raccorder un appareil externe susceptible de contrôler le GS1000 ou d'être contrôlé par celui-ci.
11. **Interface USB Type-C** : raccordement à un ordinateur pour les fonctions audio USB ou pour utiliser un logiciel compatible d'édition des paramètres ou de mise à jour du firmware (voir Audio USB, voir MOOER Studio).
12. **Entrée d'alimentation 9 VDC** : raccordez l'adaptateur secteur fourni.

TERMINOLOGIE

Cette section explique la terminologie utilisée dans ce manuel. Comprendre cette terminologie vous aidera à comprendre le contenu du manuel.

Preset :

- Une configuration sonore préprogrammée, comprenant généralement les réglages des effets utilisés dans la chaîne d'effets et leurs paramètres.
- Un preset est stocké dans un emplacement de stockage indiqué par un numéro de banque (01 – 50) suivi d'une lettre de preset (A-D). Les 4 presets de chaque banque peuvent être sélectionnés avec les footswitches A, B, C ou D.

Chaîne d'effets :

- La séquence d'effets que le signal doit traverser au sein du GS1000 pour aller des entrées aux sorties.

Module d'effet :

- La catégorie générale des modèles d'effets pouvant être placés dans la chaîne d'effets, comme AMP (modules d'ampli), CAB (modules de simulation de baffle), REVERB (modules de réverbération), etc.

Type d'effet :

- Un effet spécifique au sein d'une catégorie d'effets, comme « Red Compressor » dans la catégorie « DYNA ».

Emplacement d'effet :

- Une position vide dans la chaîne d'effets est représentée par . Cliquez sur le symbole pour charger un effet à cet emplacement.

Vue Stage :

- Mode d'interface principal affichant les informations qui facilitent le jeu sur scène et mettant en évidence les numéros et noms de presets pour une bonne lisibilité.

Vue Édition :

- Mode d'interface principal destiné à l'édition du son, affichant le preset sélectionné, la composition de la chaîne d'effets, l'état des modules d'effet de la chaîne, le niveau de volume du preset, les réglages BPM en cours et les niveaux d'entrée / de sortie. Il affiche également l'état de la batterie du GS1000 Li et permet d'accéder aux autres menus de réglages.

Mode de contrôle Stompbox (Mode CTRL) :

- Mode permettant de contrôler directement l'état marche / arrêt de jusqu'à quatre modules d'effet de la chaîne d'effets, ou le tap tempo des paramètres sélectionnés, à l'aide des quatre footswitches de la rangée inférieure. Ce mode permet également des changements de configuration complexes d'un simple appui sur un footswitch (commutation SUBPATCH). Chaque footswitch peut être programmé individuellement pour sa fonction CTRL spécifique. (Voir Mode CTRL.)

Groove Station :

- Mode combinant les commandes des fonctions Boîte à rythmes et Phrase Looper. La Boîte à rythmes et le Looper peuvent également être synchronisés dans ce mode. (Voir GROOVE STATION.)

Échantillonnage MNRS :

- Vous pouvez utiliser la technologie d'échantillonnage MOOER Non-linear Response Sample pour capturer les caractéristiques sonores de vos appareils physiques préférés grâce à la fonction Sampling du GS1000. Elle prend en charge différents modes de capture pour les pédales (c.-à-d. distorsion / overdrive), les préamplis, les amplis combo ou les baffles.

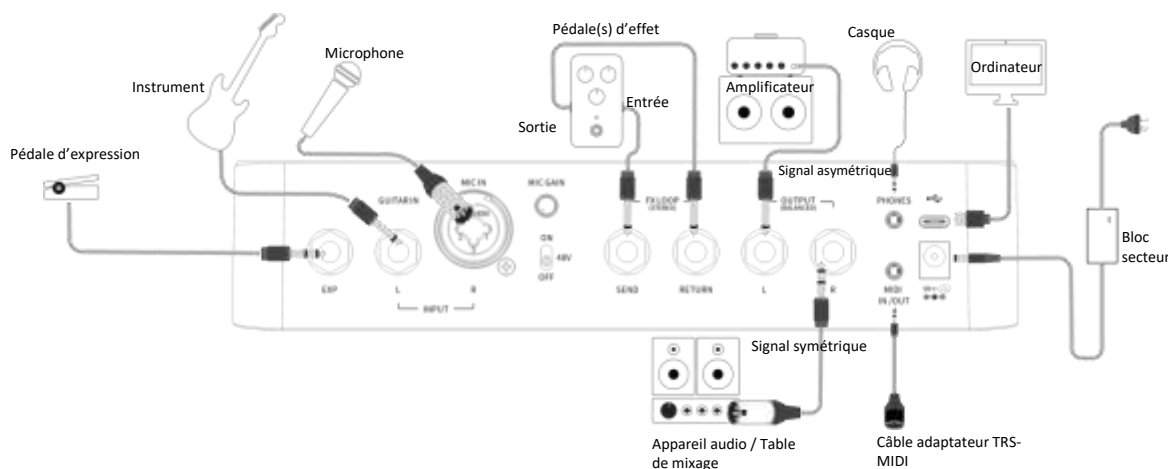
Nœud :

- Les nœuds sont des points de la chaîne d'effets où le signal peut être dirigé vers deux chaînes

distinctes ou combiné depuis deux chaînes en une seule (selon la structure de routage du signal que vous avez configurée).

Il existe des « nœuds Split » qui séparent les signaux et des « nœuds Mix » qui les combinent. Selon le scénario d'utilisation, plusieurs paramètres peuvent être réglés pour chaque nœud.

SCHEMA DE CONNEXION



DÉMARRAGE RAPIDE

Démarrage

- Raccordez les entrées et sorties de l'appareil selon vos besoins, conformément au schéma de connexion ci-dessus.
- Tournez le bouton de volume MASTER vers le minimum pour réduire le volume de sortie.
- Raccordez l'alimentation fournie (le GS1000 Li peut fonctionner sur batterie) et allumez l'appareil en appuyant sur l'interrupteur d'alimentation. L'écran affiche un écran de démarrage pendant quelques secondes.
- Une fois la séquence de démarrage terminée et l'interface utilisateur principale affichée, réglez le volume MASTER sur le niveau souhaité.



Bouton de volume MASTER



Interrupteur d'alimentation

Interface utilisateur principale

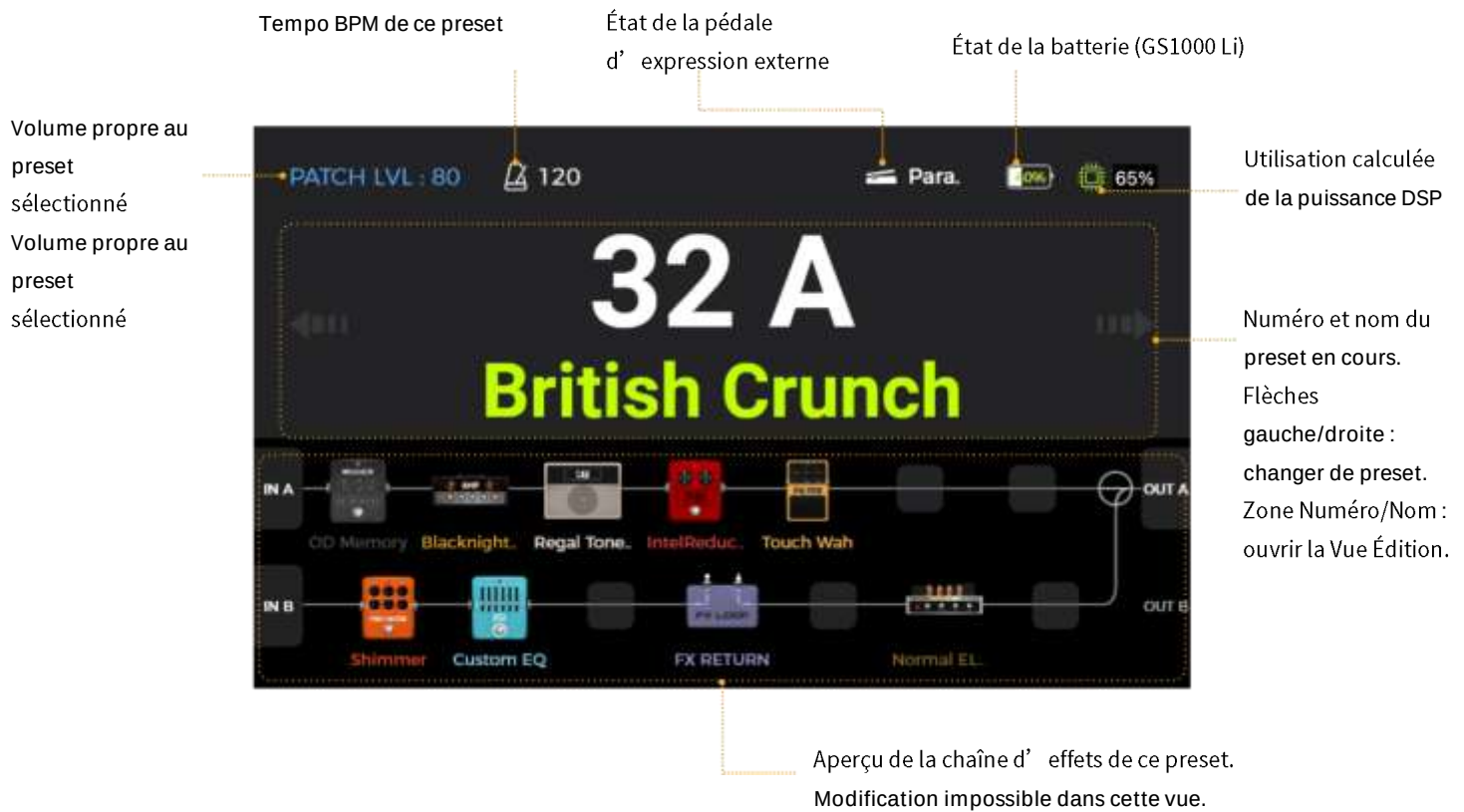
Le GS1000 dispose de deux types d'interfaces principales : la VUE STAGE et la VUE ÉDITION. Vous pouvez utiliser le bouton HOME pour basculer entre les deux vues.

Vue Stage

Cette interface met en évidence le numéro et le nom du preset sélectionné, ce qui permet au guitariste de suivre facilement la sonorité en cours pendant un concert.

Nous avons conçu deux versions différentes de la VUE STAGE : le mode « Detail », qui affiche le numéro et le nom du preset sélectionné ainsi qu'une représentation graphique de la chaîne d'effets, et le mode « Large », qui n'affiche que le numéro et le nom du preset pour une meilleure visibilité.

sur scène. Vous pouvez choisir votre vue préférée dans « Réglages - Préférences ». (Voir Affichage de la Vue Stage)



Vue Stage : mode Detail



Vue Stage : mode Large

Touchez les flèches gauche / droite à l'écran ou tournez le bouton SELECT pour changer de preset sur cet écran.

Après le démarrage, l'appareil affiche par défaut la Vue Stage. Touchez l'écran ou appuyez sur le bouton SELECT ou sur le bouton HOME pour accéder à l'interface d'édition principale (Vue Édition)

Vue Édition

Presque toutes les fonctions de commande du GS1000 sont regroupées dans l'écran d'interface VUE ÉDITION. C'est ici que vous accédez aux paramètres d'effet pour les éditer, que vous affichez la liste des presets, sauvegardez des presets, réglez les entrées et sorties globales, ouvrez la Groove Station ou l'Accordeur, ou accédez aux réglages système et à d'autres fonctions.



Sélection de preset

Un preset est identifié par son numéro de banque (01-50), suivi d'une lettre (A-D).

La bande lumineuse d'ambiance située au-dessus des footswitches A/B/C/D indique le preset actuellement sélectionné.

Plusieurs méthodes permettent de sélectionner un preset une fois la pédale mise sous tension :

1. En Vue Stage : cliquez sur les flèches gauche / droite de part et d'autre de l'écran.
2. Dans l'une ou l'autre des interfaces principales (Vue Stage ou Vue Édition) : tournez le bouton SELECT pour sélectionner un preset.
3. En Vue Édition : cliquez sur la zone du nom du preset dans le coin supérieur gauche pour dérouler la liste et sélectionner un preset.
4. Passez directement d'un des quatre presets de la banque en cours à un autre à l'aide des footswitches A/B/C/D lorsque la pédale est en mode de fonctionnement normal (la bande LED est allumée au-dessus de l'un des quatre footswitches).

Changement de banque

- Appuyez simultanément sur A+B ou C+D pour ouvrir l'écran de sélection de banque. L'écran affiche deux banques de quatre presets chacune. La rangée inférieure clignotante indique la banque actuellement sélectionnée.
- Passez à la banque précédente en appuyant simultanément sur les footswitches A+B.
- Passez à la banque suivante en appuyant simultanément sur les footswitches C+D.
- Vous pouvez également tourner le bouton SELECT pour choisir une banque.
- Maintenez A+B ou C+D enfoncés pour faire défiler les banques plus rapidement.

- Appuyez sur l'un des footswitches A/B/C/D pour sélectionner un preset de la banque choisie et revenir à l'écran principal.

Extinction

Appuyez sur le bouton Power pendant environ 3 secondes jusqu'à ce que le message « Are you sure to Shut Down? » apparaisse à l'écran. Confirmez l'extinction (« YES ») ou annulez-la (« NO »).

Remarque pour le GS1000 Li : si le câble d'alimentation est encore branché après l'extinction, l'écran affiche un graphique atténué indiquant l'état de charge de la batterie.

FONCTIONNEMENT

Édition de preset

Avant de commencer l'édition, il est recommandé d'ouvrir un preset vide (nommé « EMPTY ») pour travailler.

Composition d'un preset

Un preset du GS1000 est composé des éléments suivants :

- tous les modèles d'effet (modules) placés dans la chaîne d'effets en cours,
- l'ordre de la chaîne d'effets,
- l'état marche / arrêt de chaque module de la chaîne,
- la configuration des entrées et des sorties
- les réglages des paramètres de chaque module,
- les réglages des paramètres de la pédale d'expression,
- la valeur de volume du preset (PATCH LEVEL),
- la valeur BPM (si elle est utilisée par les effets du preset),
- le nom du preset et
- l'étiquette de couleur.

Ajout d'effets

Vous pouvez ajouter des effets à la chaîne d'effets de la manière suivante



Assurez-vous d'être en Vue Édition et cliquez sur un emplacement d'effet vide dans la chaîne d'effets (affiché sous la forme d'un « + »).

L'écran affiche une liste des effets disponibles. Sélectionnez une catégorie de module d'effet sur la partie gauche de l'écran, puis le type d'effet spécifique dans la liste de droite. Voir ANNEXE 1 : DESCRIPTIONS DES EFFETS pour la liste des effets disponibles.



Cliquez sur le « X » dans le coin supérieur droit pour fermer l'écran de sélection et ouvrir l'écran d'édition des paramètres de l'effet sélectionné (voir Édition des paramètres).

Cliquez sur le « X » de l'écran d'édition des paramètres pour revenir à la Vue Édition principale.

L'écran affiche désormais le nouveau module positionné dans la chaîne d'effets.

Remarque : la chaîne d'effets du GS1000 est divisée en deux lignes : A (ligne supérieure) et B (ligne inférieure). Chaque ligne comporte sept positions pour les modules d'effet, soit un total de 14 modules d'effet. La chaîne d'effets prend en charge l'ajout de plusieurs instances d'un même module d'effet (à l'exception du module FX LOOP). Voir la section Ressources DSP ci-dessous.

Ressources DSP

Le nombre de modules dans la chaîne et le nombre d'instances d'un même module pouvant être ajoutées sont limités par les ressources DSP (Digital Signal Processing) allouées à chaque module par le système d'exploitation. Selon leur complexité, certains modules peuvent nécessiter davantage de ressources DSP que d'autres. La charge DSP dépend uniquement de la présence du module dans la chaîne, et non de son état marche / arrêt ni de ses réglages de paramètres.

Consultez l'indication de charge de traitement DSP dans le coin supérieur droit de l'écran. Elle indique le solde de ressources DSP requis pour les modules actuellement sélectionnés. À mesure que le pourcentage de ressources DSP utilisées augmente, certains modules peuvent ne plus être disponibles pour l'ajout à la chaîne d'effets (grisés dans la liste), car leur ajout dépasserait les ressources DSP restantes.

L'indication de ressources DSP met généralement quelques secondes à se mettre à jour après l'ajout ou la suppression d'un module dans la chaîne. Évitez d'approcher 100 % des ressources DSP, sous peine de saturation du son due à des conditions de surcharge transitoire.

Activation / désactivation des effets

Remarque : les modules actifs sont affichés sous forme d'icônes colorées dans la chaîne d'effets. Les modules désactivés sont affichés sous forme d'icônes grises, légèrement au-dessus de la ligne de chaîne d'effets.

Option 1 : faites légèrement glisser l'icône d'effet vers le haut / le bas sur l'écran tactile pour activer / désactiver le module.



Option 2 : sélectionnez un module sur l'écran tactile (mis en évidence par un cadre) et appuyez sur le bouton SELECT pour activer / désactiver le module.



Pour davantage d'options d'activation / désactivation des modules d'effet en cours de jeu, voir Mode CTRL ou MIDI.

Changement du type de chaîne d'effets

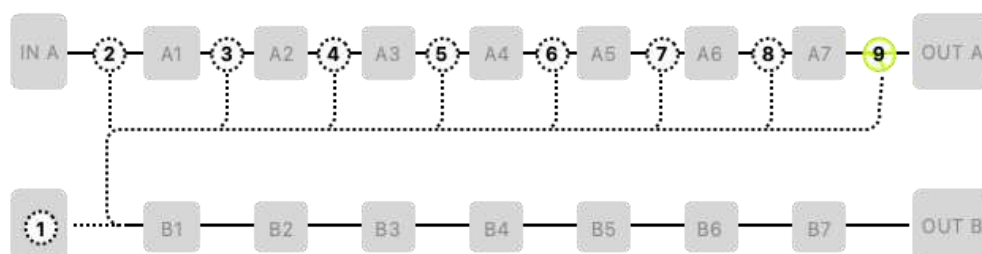
Pour plus de diversité et d'options d'utilisation, la double chaîne d'effets du GS1000 prend en charge diverses structures de routage grâce à l'établissement de nœuds de routage du signal. Vous pouvez cliquer sur l'icône Type de chaîne d'effets en bas de l'interface d'édition principale pour une configuration rapide :



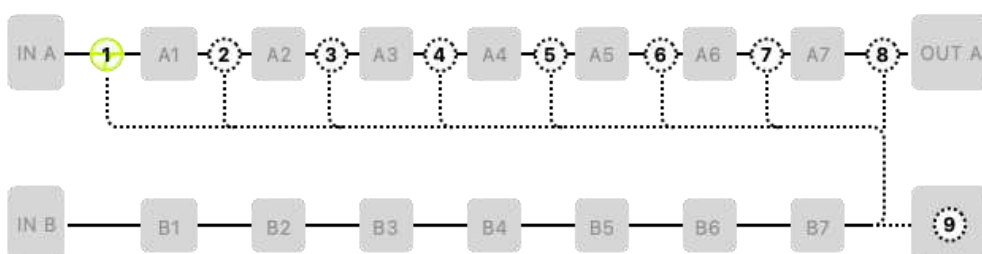
Un ensemble de modèles de routage s'ouvre pour vous permettre de sélectionner rapidement le type de chaîne d'effets le plus proche de vos besoins. Sélectionnez-en un et fermez l'écran de sélection avec le X du coin supérieur droit. La chaîne d'effets affiche alors les nœuds correspondant au modèle choisi. Vous pouvez ensuite déplacer la position des nœuds dans la chaîne en les faisant glisser sur l'écran tactile.

Les schémas suivants illustrent les positions des nœuds Split et des nœuds Mix ainsi que la manière de les déplacer dans la chaîne d'effets A (ligne supérieure) :

 Emplacements où les nœuds Split peuvent être déplacés :



 Emplacements où le nœud Mix peut être déplacé :



Les règles suivantes s'appliquent lorsque des nœuds Split et des nœuds Mix sont utilisés simultanément dans la chaîne d'effets :

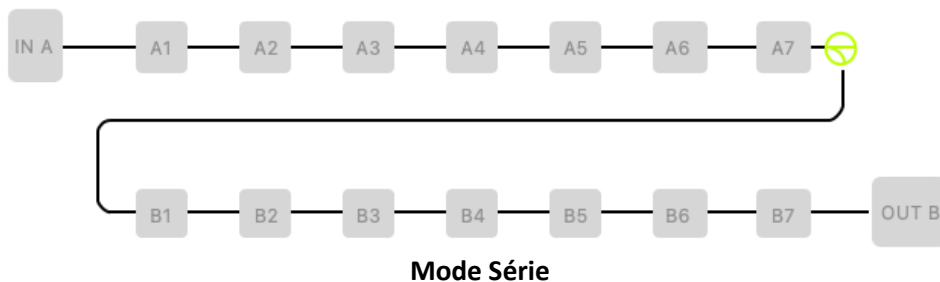
1. Le nœud Mix ne peut pas être placé avant le nœud Split.
2. Deux nœuds ne peuvent pas occuper la même position. Par exemple, deux nœuds ne peuvent pas être placés simultanément entre A6 et A7.
3. Le nœud Split et l'entrée B (IN B) peuvent être convertis l'un en l'autre. De même, le nœud Mix

et la sortie B (OUT B) peuvent être convertis l'un en l'autre. Pour cela, faites glisser le nœud Split sur le symbole IN B (ou inversement), ou le nœud Mix sur OUT B (ou inversement).

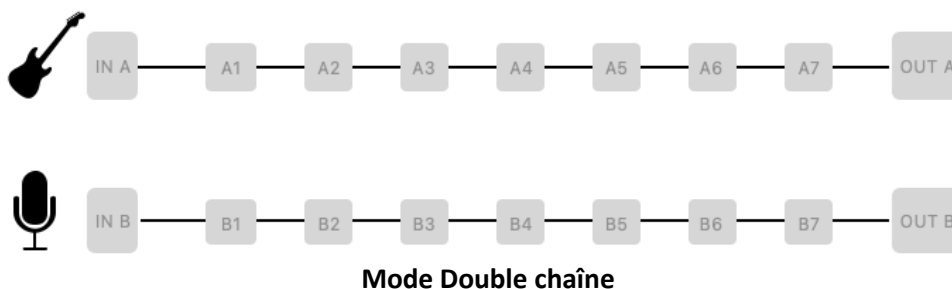
En pratique, cela signifie que vous pouvez créer manuellement les cinq modèles de chaîne d'effets proposés dans l'écran de réglage du mode de chaîne d'effets : Série, Double, Split, Mix et Parallèle.

Types de chaîne

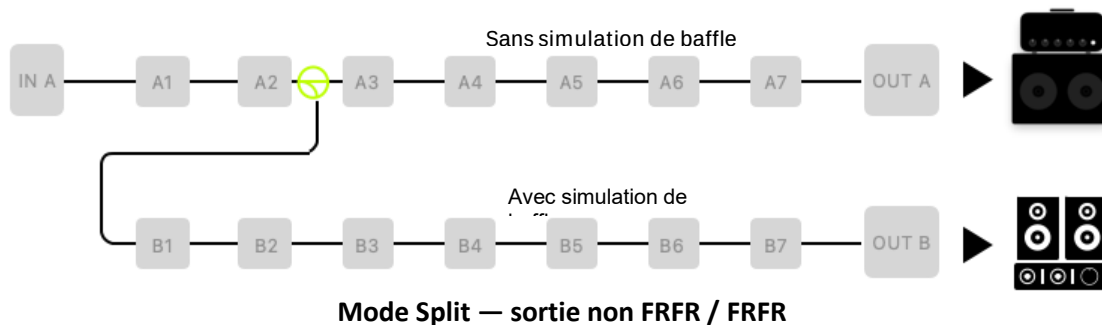
Mode Série : la forme de chaîne d'effets la plus conventionnelle, adaptée à la plupart des besoins, sans séparation, mixage ou traitement parallèle complexe. Les guitaristes qui découvrent les chaînes d'effets devraient commencer par ce type.



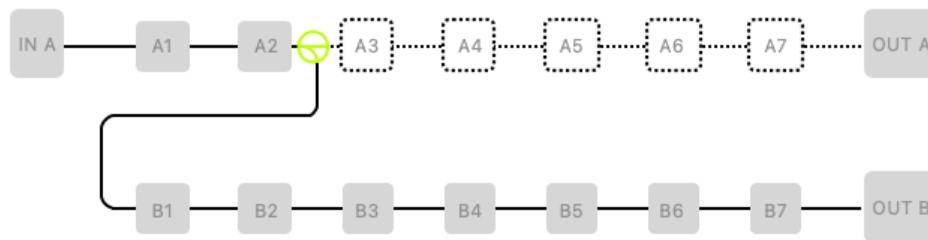
Mode Double chaîne : deux chaînes d'effets totalement indépendantes, avec des réglages d'interfaces d'entrée et de sortie distincts. Ce mode est souvent utilisé avec deux ensembles d'instruments ou des connexions vers des équipements de traitement d'effets indépendants. Exemple : l'entrée guitare passe par une chaîne d'effets et l'entrée microphone par une autre chaîne d'effets.



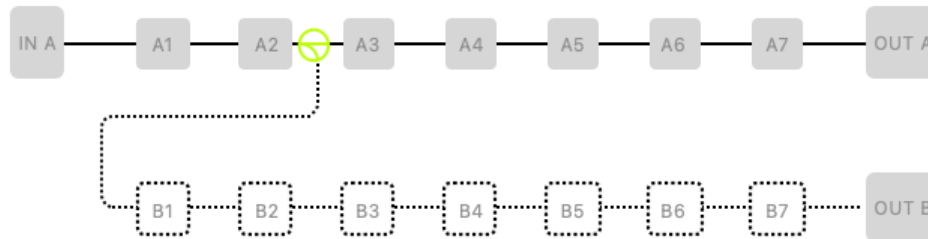
Mode Split : après quelques effets ou directement après l'entrée, le signal entrant est séparé et dirigé vers différents effets et sorties. Ce mode peut être utilisé dans des scénarios de sortie mixte pleine bande / non pleine bande, par exemple lorsque la simulation de baffle intégrée est appliquée au signal destiné à une plateforme pleine bande, mais pas au signal envoyé vers un ampli guitare équipé de haut-parleurs.



Si le nœud Split est configuré comme commutateur A/B et que l'un des footswitches est configuré pour la commutation A/B en mode CTRL (voir Mode CTRL), la configuration permet de basculer entre deux chaînes différentes comme illustré ci-dessous :



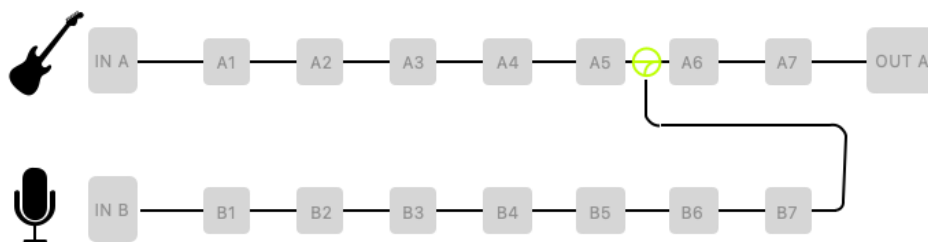
Mode Split — commutateur A/B — chaîne B



Mode Split — commutateur A/B — chaîne A

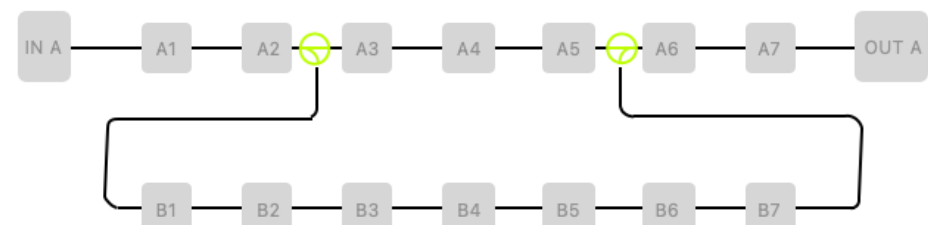
Mode Mix : ce mode permet de combiner des chaînes d'effets partiellement indépendantes en une seule chaîne, qui est ensuite dirigée vers des effets communs et une sortie identique.

Exemple : les signaux de guitare et de voix sont traités par leur propre préampli et leur propre égalisation, puis mélangés et soumis aux mêmes effets spatiaux afin de garantir la cohérence de la sensation d'espace. Comme illustré ci-dessous, les effets de guitare peuvent être chargés dans les positions A1 à A5 et les effets de microphone dans B1 à B7, puis les deux signaux traversent les mêmes effets spatiaux dans les positions A6 et A7 pour un ajustement homogène.



Mode Parallèle : ce mode est adapté aux scénarios comportant des mixages parallèles dans la chaîne d'effets.

Si, par exemple, les chaînes A et B sont chargées avec deux ensembles de sonorités principales de types différents en vue d'un mixage, il en résulte une sonorité unique combinant les qualités des deux. Comme illustré ci-dessous, vous pouvez charger un ensemble de modules d'ampli et de baffle dans les emplacements A3 à A5 et un autre ensemble de modules à n'importe quelle position de la chaîne B. Ajustez ensuite le rapport de volume des chaînes A et B au niveau du nœud de mixage pour créer une sonorité personnalisée unique.



Les exemples ci-dessus ne sont que quelques-unes des nombreuses applications possibles de la chaîne d'effets. Ne vous sentez pas limité par les dogmes — laissez libre cours à votre imagination et créez vos propres façons de faire.

Réglage des paramètres des nœuds / entrées / sorties

Comme décrit ci-dessus, les nœuds peuvent être déplacés dans la chaîne d'effets pour créer différentes configurations. Les nœuds en ligne, ainsi que les nœuds d'entrée et de sortie, disposent également de paramètres correspondants ajustables pour répondre à différents besoins.

Double-cliquez sur une entrée, une sortie ou un nœud sur l'écran tactile pour ouvrir l'écran de réglage correspondant.

Nœuds d'entrée

Paramètres ajustables pour l'entrée A et l'entrée B :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
Source	Sélectionne l'interface d'entrée du nœud d'entrée sélectionné.	Entrée guitare (gauche) Entrée microphone (droite) Entrée gauche/droite Return gauche Return droite Return gauche/droite	Voir les remarques ci-dessous pour plus de détails.
Level	Règle le niveau de sortie au nœud sélectionné.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.

Guitar input (left) : la source d'entrée est réglée sur le connecteur d'entrée guitare.

Microphone input (right) : la source d'entrée est réglée sur le connecteur d'entrée microphone.

Input L/R : l'interface guitare est réglée sur l'entrée du canal gauche et l'interface microphone sur l'entrée du canal droit.

Return left : la source d'entrée est réglée sur le canal gauche de l'interface FX LOOP Return.

Return right : la source d'entrée est réglée sur le canal droit de l'interface FX LOOP Return.

Return left/right : les canaux gauche et droit de l'entrée sont réglés sur les canaux gauche et droit de l'interface FX LOOP Return.

Nœuds de sortie

Paramètres ajustables pour la sortie A et la sortie B :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
Position de sortie	Règle l'interface de sortie correspondant au nœud de sortie actuel.	Toutes les sorties Sortie 1/4" Sortie casque Sortie Send	Voir les remarques ci-dessous pour plus de détails.
Niveau	Règle le niveau de sortie au nœud sélectionné.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.
Panoramique	Règle la balance panoramique stéréo du nœud sélectionné.	L100 - Center - R100	Centré pour un équilibre gauche-droite ; L100 correspond à l'extrême gauche et R100 à l'extrême droite.

All Outputs : le signal est envoyé vers toutes les prises de sortie, y compris la sortie 1/4" et la sortie casque (à l'exclusion de la sortie SEND).

1/4" output : le signal est envoyé uniquement vers le connecteur 1/4".

Headphone output : le signal est envoyé uniquement vers la sortie casque.

SEND output : le signal est envoyé uniquement vers le connecteur SEND.

Nœud Split

Le nœud Split dispose de plusieurs modes pour s'adapter à différents scénarios.

En mode Normal, le signal est divisé en deux et dirigé simultanément vers les deux chaînes d'effets A (supérieure) et B (inférieure). Les signaux sont ensuite traités séparément. Le mode Normal dispose des paramètres suivants :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
A Level	Niveau de volume de la chaîne d'effets A.	0 – 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.
B Level	Niveau de volume de la chaîne d'effets B.	0 – 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.

Le mode A/B, qui permet de basculer le signal vers la chaîne A (supérieure) ou B (inférieure), dispose des paramètres suivants :

Paramètre	Description du paramètre	Sélections possibles	Remarque
Switcher	Après commutation, le signal traverse la chaîne A ou la chaîne B.	A, B	A correspond à la chaîne supérieure et B à la chaîne inférieure.

Remarque : après sélection du mode A/B, le trajet de signal actif est représenté par une ligne pleine dans le graphique de la chaîne d'effets de l'écran principal. Vous pouvez utiliser le mode CTRL pour programmer un footswitch dédié à la commutation A/B, puis effectuer la commutation avec ce footswitch ou avec un footswitch sans fil F4 externe (voir Mode CTRL).

Le mode Crossover (mode de division de fréquence) fournit deux jeux de paramètres de coupe-haut et de coupe-bas, qui permettent de définir les intervalles de bandes de fréquences des signaux des chaînes A et B. Ses paramètres spécifiques sont les suivants :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
A Level	Niveau de volume de la chaîne A	0 – 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.
A Low Cut	Réglage du coupe-bas de la chaîne A.	20 Hz - 20 kHz	Désactivé par défaut.
A High Cut	Réglage du coupe-haut de la chaîne A.	20 Hz - 20 kHz	Désactivé par défaut.
B Level	Niveau de volume de la chaîne B	0 – 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.
B Low Cut	Réglage du coupe-bas de la chaîne B.	20 Hz - 20 kHz	Désactivé par défaut.
B High Cut	Réglage du coupe-haut de la chaîne B.	20 Hz - 20 kHz	Désactivé par défaut.

Nœud Mix

Le nœud Mix dispose des paramètres ajustables suivants :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
A Level	Niveau de volume de la chaîne A.	0 – 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.
A Pan	Position du signal de la chaîne A dans la panoramique stéréo.	L100 - Center - R100	Centré pour un équilibre gauche-droite ; L100 correspond à l'extrême gauche et R100 à l'extrême droite.
B Level	Niveau de volume de la chaîne B.	0 – 100	La valeur par défaut est 100 ; en dessous de 100, il s'agit d'une atténuation.
B Pan	Position du signal de la chaîne B dans la panoramique stéréo.	L100 - Center - R100	Centré pour un équilibre gauche-droite ; L100 correspond à l'extrême gauche et R100 à l'extrême droite.
Master	Volume de sortie après mixage	-30 dB - +6 dB	La valeur par défaut est 0 dB.

Modification de la position des effets

L'ordre des modules que le signal doit traverser dans la chaîne d'effets influe sur la sonorité obtenue. Modifier l'ordre relatif des modules dans la chaîne d'effets n'est donc pas seulement une question de commodité d'utilisation, mais aussi un point important pour obtenir la sonorité souhaitée.

Option 1 : sur l'écran tactile, faites glisser le module avec le doigt jusqu'à la position souhaitée dans la chaîne. Si la position visée est déjà occupée, les autres modules de la chaîne se décalent automatiquement vers la position disponible suivante.



Option 2 : sélectionnez un module sur l'écran tactile (mis en évidence par un cadre) et tournez le bouton SELECT pour déplacer le module.



Suppression d'effets

Si vous devez supprimer un module d'effet de la chaîne d'effets du preset en cours, maintenez le doigt sur le module cible sur l'écran tactile jusqu'à ce que le symbole de suppression (-) apparaisse dans le coin supérieur droit de l'icône du module. Cliquez ensuite sur ce symbole pour retirer le module d'effet de la chaîne.



Touchez la zone vide au-dessus de la chaîne d'effets sur l'écran tactile pour revenir à l'état normal (l'icône de suppression disparaît).

Édition des paramètres

Double-cliquez sur l'icône d'un module de la chaîne d'effets sur l'écran tactile pour ouvrir l'interface d'édition des paramètres. Vous pouvez régler les paramètres de deux manières :

Option 1 : touchez le cadran du paramètre souhaité sur l'écran tactile et faites glisser le doigt sur le cadran jusqu'à la valeur désirée.



Option 2 : touchez le cadran du paramètre souhaité sur l'écran tactile (le nom du paramètre est surligné en vert) et tournez le bouton SELECT pour affiner la valeur désirée. Vous pouvez également appuyer sur le bouton SELECT pour rétablir la valeur par défaut du paramètre.



Si l'effet comporte plus de paramètres que l'écran ne peut en afficher, cliquez sur le numéro de page sous les cadrans pour accéder à la page suivante.



Cliquez sur le « X » de l'écran d'édition des paramètres pour revenir à la Vue Édition principale.

Voir ANNEXE 1 : DESCRIPTIONS DES EFFETS pour la description des paramètres.

Voir Spill-Over (traînées d'effet) pour plus d'informations sur les paramètres de traînée d'effet.

Changement du modèle / type d'effet

Pour remplacer le module d'effet actuel par un autre modèle ou type d'effet, ouvrez l'écran d'édition des paramètres du module concerné (voir ci-dessus) et cliquez sur l'icône d'effet dans le coin supérieur gauche. L'écran de sélection d'effet s'ouvre, dans lequel vous pouvez choisir le modèle d'effet et le type spécifique souhaités.

Cliquez sur le « X » dans le coin supérieur droit de l'écran de sélection pour revenir à l'écran d'édition des paramètres, puis sur le « X » de l'écran d'édition des paramètres pour revenir à la Vue Édition principale.



Volume du preset

Cliquez sur le champ PATCH LVL dans le coin supérieur gauche de la Vue Édition pour régler le volume de sortie global du preset en cours. Cette fonction est pratique pour ajuster rapidement l'équilibre de volume entre les presets. Une fois la fenêtre contextuelle de réglage du volume du preset affichée, modifiez la valeur de volume PATCH LEVEL en faisant glisser le fader vers le haut ou le bas avec le doigt, ou en tournant le bouton SELECT.



Cliquez sur une zone située en dehors de la fenêtre contextuelle pour revenir à la Vue Édition.

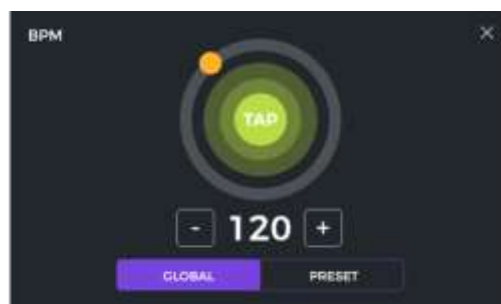


Remarque : le volume du preset n'affecte que le niveau de sortie du preset en cours par rapport aux autres presets. Utilisez le bouton MASTER pour contrôler simultanément le niveau de sortie de tous les presets.

Tempo BPM

Certains effets du GS1000, comme les modules DELAY et MOD, possèdent une valeur de paramètre de temps / de vitesse qui peut être contrôlée en ajustant la valeur BPM (Beats per Minute). Activez le paramètre TEMPO SYNC du module pour synchroniser le tempo de l'effet avec le réglage BPM.

Cliquez sur l'icône de métronome dans la Vue Édition pour ouvrir l'écran BPM.



Les options GLOBAL et PRESET de cet écran permettent de déterminer à quels presets le tempo BPM sélectionné s'applique. Faites ce choix avant de modifier le tempo !

Si PRESET est sélectionné, la modification du tempo ne s'applique qu'au preset en cours ; les autres presets peuvent avoir des tempos différents. Vous devez sauvegarder votre preset avant de passer à un autre preset.

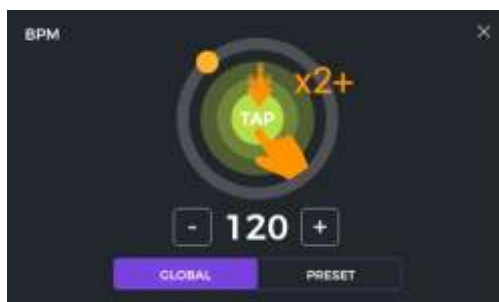
Si GLOBAL est sélectionné, la modification du tempo s'applique à tous les presets ; tous les autres presets prendront la valeur actuellement affichée. Les modifications BPM globales n'ont pas besoin d'être sauvegardées et écraseront tous les réglages BPM individuels des autres presets.

Vous pouvez définir la valeur de tempo de plusieurs manières différentes :

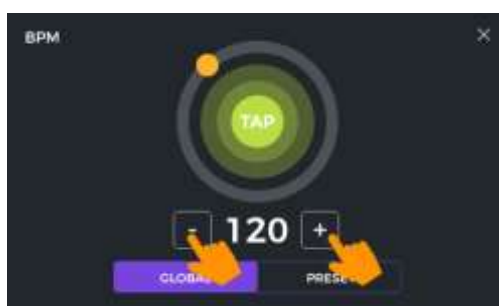
Option 1 : ajustez la valeur de tempo en faisant glisser le point orange autour du cercle.



Option 2 : ajustez la valeur de tempo en tapotant plusieurs fois la zone « TAP » de l'écran tactile.



Option 3 : affinez par pas de 1 BPM en cliquant sur les champs « -/+ ».



Option 4 : affinez par pas de 1 BPM en tournant le bouton SELECT tant que cet écran est ouvert.



Vous pouvez utiliser l'une de ces quatre méthodes, ou une combinaison de celles-ci, pour ajuster rapidement le tempo BPM souhaité.

Remarque : la plage de tempo du GS1000 est de 40 à 260 BPM.

Touchez le « X » dans le coin supérieur droit pour revenir à la Vue Édition principale.

Sauvegarde des presets

! Remarque : si vous changez de preset (voir Sélection de preset) sans avoir sauvegardé vos réglages au préalable, toutes les modifications seront perdues et le preset retrouvera ses réglages précédemment sauvegardés lors de la prochaine sélection.

Après avoir effectué tous les réglages nécessaires, appuyez sur le bouton physique SAVE du panneau ou cliquez sur l'icône Save de l'écran tactile en Vue Édition pour sauvegarder vos réglages.



L'écran de sauvegarde s'ouvre :



Sélectionnez une couleur dans la rangée supérieure. La couleur sélectionnée est appliquée comme suit :

- couleur du nom du preset dans l'interface principale (Vue Édition et Vue Stage),
- couleur de l'étiquette et du nom du preset dans la liste déroulante des presets de la Vue Édition,
- couleur de la barre LED au-dessus des footswitches A/B/C/D en mode Stage et Édition,
- couleur du grand bloc de preset dans l'écran de sélection de banque après un appui sur A+B ou C+D.

Vous pouvez affecter la même couleur à plusieurs presets ou une couleur individuelle à chacun, afin de les retrouver rapidement sur scène sans avoir à y penser pendant que vous jouez.

Saisissez un nom de preset à l'aide du clavier à l'écran.

Cliquez sur le numéro de preset à gauche du nom du preset pour ouvrir un menu déroulant et sélectionner l'emplacement de preset souhaité. Par défaut, c'est l'emplacement en cours d'utilisation qui est proposé.

! Remarque : tous les réglages déjà présents dans l'emplacement de preset sélectionné seront écrasés par les réglages actuels.

Cliquez sur SAVE ou appuyez à nouveau sur le bouton SAVE pour confirmer la sauvegarde. Une seconde confirmation « YES/NO » vous sera demandée sur l'écran tactile.

Annuler : cliquez sur le « X » du coin supérieur droit, ou appuyez sur les boutons HOME ou SETTING pour quitter la sauvegarde sans enregistrer.

Égaliseur IA

L'AI EQ MASTER est un égaliseur graphique auto-apprenant. L'algorithme d'auto-apprentissage intégré ajuste automatiquement la courbe de réponse en fréquence de la sonorité principale en fonction d'un type de sonorité et d'un style de musique sélectionnés. Cela permet d'atteindre rapidement une base presque idéale pour les réglages de sonorité.

Pour utiliser cette fonction :

- Ajoutez un module Equalizer à la position souhaitée dans la chaîne d'effets.
- Sélectionnez « AI EQ Master » dans la catégorie EQ. (Si vous utilisez déjà beaucoup de ressources DSP, cette fonction peut être indisponible. Essayez de réduire la charge DSP en supprimant d'autres modules.)
- Utilisez les menus déroulants pour sélectionner le type de sonorité (Clean, Overdrive, Distortion...) et le genre de musique souhaité (Rock, Pop, Blues...).
- Cliquez sur le bouton rouge pour lancer le processus d'apprentissage et jouez une phrase jusqu'à ce que la barre de progression sous les boutons arrive au bout et qu'une courbe de réponse en fréquence soit générée.

Remarque : si aucune courbe n'est générée une fois la barre de progression arrivée au bout, cela signifie que l'IA n'a pas pu extraire suffisamment d'informations de votre jeu. Relancez l'apprentissage en jouant des accords plus variés à différentes positions du manche afin de fournir un échantillon plus large à l'IA.

- Utilisez les commandes d'égalisation à 5 bandes ci-dessous pour affiner le résultat selon vos préférences.



- Cliquez sur les zones situées sous les commandes EQ pour passer en revue les réglages Gain, Frequency et Q.
- Comparez la différence de sonorité avant et après traitement en cliquant sur le bouton ON/OFF.
- Si le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez cliquer sur l'icône de corbeille pour supprimer et relancer un nouvel apprentissage.

Remarque : les résultats de l'apprentissage sont stockés avec le preset (n'oubliez pas de sauvegarder avant de changer de preset) et ne sont utilisables que dans ce preset. Vous devez effectuer l'apprentissage pour chaque preset avec lequel vous souhaitez utiliser l'AI EQ Master.

Mode CTRL

Le mode CTRL (contrôle) est un mode de footswitch basé sur le preset actuellement sélectionné.

En mode CTRL, les footswitches B/C/D permettent de contrôler les modules de la chaîne d'effets du preset en cours, de la même manière que vous contrôleriez des pédales sur un pedalboard physique à l'aide des footswitches ON/OFF de chaque pédale. L'un des footswitches peut également être configuré pour l'entrée Tap Tempo afin de définir le tempo des effets Delay / Reverb. Si la commutation A/B est activée pour un nœud Split de la chaîne d'effets (voir Nœud Split), l'un des footswitches peut être affecté à cette commutation A/B. En mode Stompbox, un appui sur un footswitch permet de basculer un (mode Single) ou plusieurs (mode Multiple) modules de la chaîne d'effets.

Vous pouvez en outre utiliser le mode Subpatch pour programmer jusqu'à trois scénarios de commutation complexes, consistant par exemple à activer / désactiver plusieurs modules simultanément tout en faisant passer un ou plusieurs paramètres à une autre valeur. Ces trois scénarios sont appelés Subpatches et peuvent être activés avec les footswitches B/C/D en mode CTRL.

La configuration des footswitches n'affecte que le preset actuellement sélectionné. Chaque preset peut avoir une configuration de footswitches CTRL différente.

Activation du mode CTRL

En Vue Stage ou en Vue Édition, la barre LED située au-dessus de l'un des footswitches A, B, C ou D est allumée pour indiquer le preset actuellement actif. Appuyez sur ce footswitch pour ouvrir le mode CTRL.

L'écran tactile affiche désormais « STOMPBOX » ou « SUBPATCH » ainsi que deux champs pour chacun des trois footswitches programmables (B/C/D).

Maintenez le footswitch A ou le champ A enfoncé pour basculer entre les modes STOMPBOX et SUBPATCH.

En mode STOMPBOX, la rangée inférieure des champs B/C/D est mise en évidence et le mot « STOMPBOX » est affiché dans le coin supérieur droit.

En mode SUBPATCH, la rangée supérieure des champs B/C/D est mise en évidence et le mot « SUBPATCH » est affiché dans le coin supérieur droit.

Vous pouvez quitter le mode CTRL et revenir à la Vue Stage ou à la Vue Édition en appuyant brièvement sur le footswitch A ou sur le bouton HOME.



Les fonctions des footswitches correspondent à l'indication des champs respectifs. Ainsi, en mode STOMPBOX, le footswitch B exécute la fonction indiquée dans le champ B de la rangée inférieure ; en mode SUBPATCH, le footswitch B exécute la fonction indiquée dans le champ B de la rangée supérieure.

Les champs de l'écran et la barre LED au-dessus du footswitch indiquent la fonction actuellement activée.

Un champ STOMPBOX affiche EMPTY lorsqu'aucune fonction ne lui est encore attribuée.

Si vous appuyez sur un footswitch pour exécuter une fonction SUBPATCH sans qu'un Subpatch soit attribué, la configuration actuelle de la chaîne d'effets du preset reste inchangée.

En résumé :

- Utilisez les footswitches B/C/D pour exécuter les fonctions attribuées, comme indiqué dans les champs de l'écran.
- Utilisez le footswitch A pour quitter le mode CTRL (ce commutateur ne peut pas recevoir d'autre fonction).
- Maintenez le footswitch A enfoncé pour basculer entre le mode STOMPBOX et le mode SUBPATCH.

Attribution des fonctions CTRL

Avant de configurer les fonctions CTRL, vous devez sélectionner le sous-mode à configurer : mode SUBPATCH ou mode STOMPBOX. Maintenez le footswitch A enfoncé pour basculer entre les deux modes.

Une fois la configuration terminée, les footswitches B/C/D permettent d'exécuter les fonctions sélectionnées tant que le mode CTRL est actif. (Voir FOOTSWITCH SANS FIL F4 pour d'autres options.)

Remarque : les attributions des footswitches CTRL doivent être sauvegardées manuellement dans un preset. Si vous changez de preset avant d'avoir sauvegardé le preset en cours, vos attributions CTRL pour ce preset seront perdues. (Voir Sauvegarde des presets)

Mode Stompbox

Cliquez sur le symbole « ... » dans le coin supérieur droit de chaque champ de footswitch de la rangée inférieure pour attribuer à chaque footswitch soit le tap tempo (TAP), soit des modules d'effet (STOMPBOX), soit la commutation A/B.

Utilisez « Clear » pour supprimer une fonction attribuée, ou « Rename » pour donner au champ un nom facilement identifiable (ex : Chorus, Verse, Bridge...) (uniquement si STOMPBOX est attribué). Ce nom n'est utilisé que dans le champ du footswitch en mode CTRL, pas dans la Vue Édition.

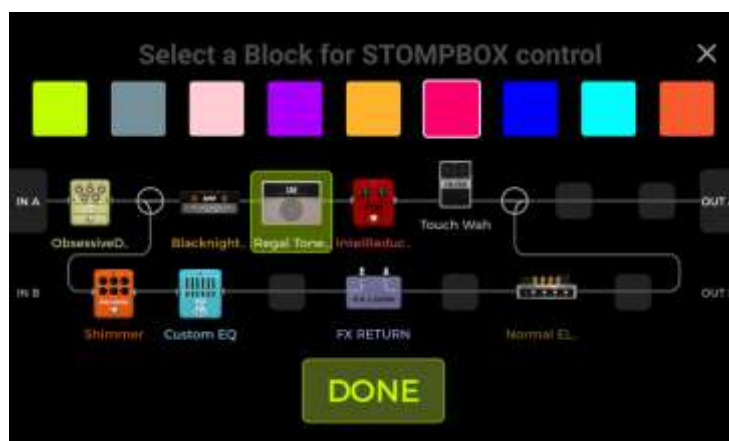


Mode Tap

Si la fonction TAP est attribuée, vous pouvez tapoter plusieurs fois sur ce footswitch pour saisir le tempo BPM souhaité pour les paramètres d'effet capables d'interpréter cette valeur (ex : effets Delay). La barre LED au-dessus de ce footswitch clignote pour indiquer le tempo sélectionné.

Mode Single

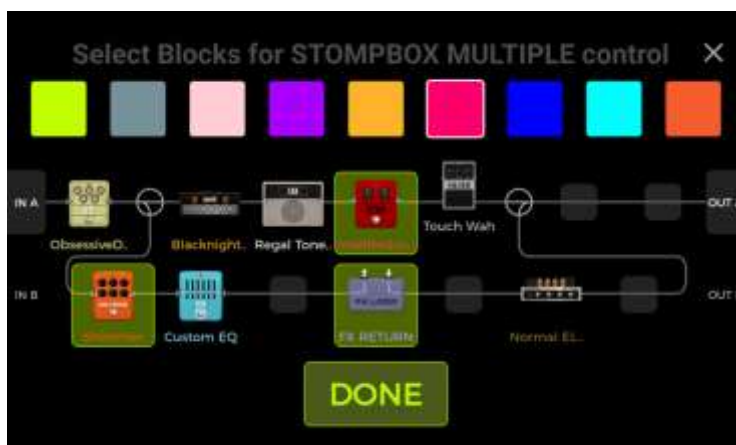
Si STOMPBOX (SINGLE) est attribué, un sous-menu affichant tous les modules d'effet de la chaîne d'effets en cours s'affiche. Sélectionnez-en un en cliquant dessus. Ce module sera ensuite directement activé / désactivé en appuyant sur le footswitch correspondant en mode CTRL. Confirmez votre sélection en cliquant sur DONE.



Sous-menu en mode Single

Mode Multiple

Si STOMPBOX (MULTIPLE) est attribué, un sous-menu affichant tous les modules d'effet de la chaîne d'effets en cours s'affiche. Vous pouvez en sélectionner plusieurs en cliquant dessus. Ces modules seront ensuite activés / désactivés directement et simultanément en appuyant sur le footswitch correspondant en mode CTRL. Confirmez votre sélection en cliquant sur DONE.



Sous-menu en mode Multiple

Dans la rangée supérieure de chaque écran de sélection, vous pouvez choisir une couleur pour le champ du footswitch correspondant sur l'écran CTRL, afin de retrouver plus facilement l'effet voulu sur scène (la même couleur est utilisée pour la barre LED au-dessus du footswitch).

Le champ d'un footswitch auquel plusieurs modules sont attribués affiche l'étiquette « Multiple » et une icône indiquant plusieurs modules d'effet.

Mode A/B

Si la chaîne d'effets est configurée avec un nœud Split et que le mode de ce nœud est réglé sur la commutation A/B, vous pouvez attribuer la fonction de commutation A/B à l'un des footswitches B/C/D. L'attribution d'un commutateur A/B n'est possible qu'après avoir réglé un nœud Split en commutation A/B (voir Nœud Split). Sinon, cette option est grisée et non sélectionnable.



Exemples d'écran CTRL, montrant des footswitches correctement configurés en mode STOMPBOX

Mode Subpatch

La fonction Subpatch vous permet de modifier l'état marche / arrêt d'un module de la chaîne d'effets et, par la même action sur le footswitch, de changer en même temps l'état de paramètres. Vous pouvez ainsi obtenir des changements de sonorité très marqués : changer le type de modèle d'ampli, activer / désactiver un effet Delay, modifier la distorsion, etc. — le tout sans changer de preset. Vous disposez de trois Subpatches différents (Sub 1 – Sub 3) par preset, sélectionnables individuellement avec les footswitches B/C/D.

Scénario d'application :

En utilisant le mode Multiple décrit ci-dessus, vous vous êtes peut-être demandé s'il était possible de changer à la fois l'état marche / arrêt de certains modules et les valeurs de paramètres d'un seul appui du pied. Le mode Subpatch permet de réaliser ce type de scénarios de commutation complexes. Vous pouvez charger dans un seul preset tous les modules d'effet habituellement nécessaires à deux presets totalement différents. Dans la vue des réglages de paramètres, vous pouvez affecter des mappages de paramètres à un groupe correspondant (Subpatch) en maintenant l'icône du paramètre enfoncée. Dans la vue du mode CTRL, vous pouvez ajuster la combinaison de modules du groupe. La section suivante décrit en détail la configuration d'un Subpatch.

1. Mappage d'un paramètre sur un Subpatch

Méthode 1 :

- Ouvrez la vue d'édition des paramètres et maintenez enfoncée le paramètre que vous souhaitez contrôler avec le mode Subpatch.
- Sélectionnez « Setting SubPatch » dans le menu contextuel. Un sous-menu s'ouvre pour définir les valeurs de paramètres contrôlées par les Subpatches 1, 2 ou 3 (Sub 1... Sub 3).
- Ajustez les paramètres et cliquez sur DONE pour confirmer.
- Vous pouvez cliquer sur l'icône de suppression (-) à droite du paramètre pour annuler le mappage de ce paramètre.



Un paramètre mappé à un Subpatch voit son nom affiché entre deux astérisques pour indiquer le mappage Subpatch :



Méthode 2 :

- Cliquez sur l'icône SubPatch en Vue Édition. Une boîte de sélection S0 – S3 s'affiche (S0 signifiant « aucun Subpatch actif »).
- Sélectionnez le Subpatch que vous souhaitez ajuster. La vue d'édition des paramètres s'ouvre.

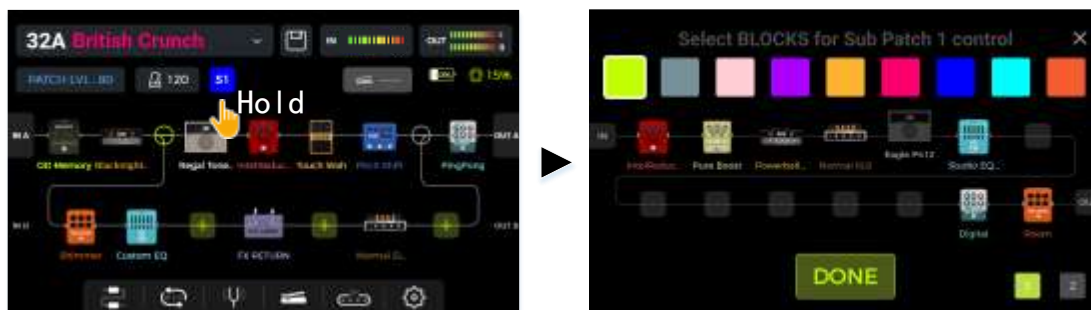


- Le nom du paramètre affecté au Subpatch est affiché entre deux astérisques.
- Modifiez le paramètre à l'aide de l'écran tactile ou du bouton SELECT. La valeur modifiée est directement mappée au Subpatch en cours.

2. Configuration de l'état de commutation des modules d'effet pour un Subpatch

Méthode 1 :

- Maintenez l'icône SubPatch enfoncée en Vue Édition. Cela ouvre directement la vue de réglage du Subpatch.
- Vous pouvez désormais faire glisser légèrement les icônes de modules de la chaîne d'effets vers le haut / le bas pour les activer ou les désactiver, et définir ainsi la combinaison d'effets utilisée par ce Subpatch. Les modifications s'appliquent en temps réel.
- Cliquez sur DONE pour terminer les réglages.



Méthode 2 :

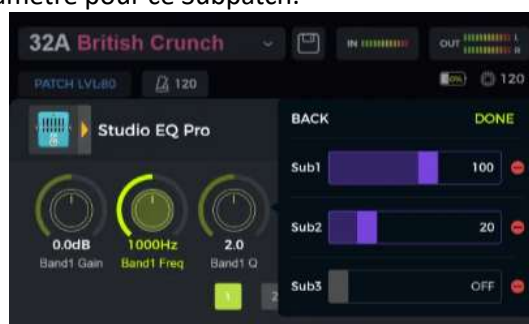
- Appuyez sur le footswitch du preset actuellement actif pour ouvrir la vue du mode CTRL.
- Maintenez le footswitch A enfoncé pour basculer les fonctions CTRL entre le mode STOMPBOX et le mode SUBPATCH. Sélectionnez le mode SUBPATCH.
- En mode SUBPATCH, la rangée supérieure des champs B/C/D de l'écran est mise en évidence. Cliquez sur l'icône ... dans le coin supérieur droit des champs SUB B/C/D et sélectionnez « SubPatch Setting » pour afficher et ajuster les réglages du Subpatch correspondant.
- Un sous-menu affichant la chaîne d'effets s'ouvre. Déplacez les modèles d'effet aux positions souhaitées et définissez leur état marche / arrêt pour le Subpatch concerné. Les modifications s'appliquent en temps réel.
- Vous pouvez également utiliser les blocs de couleur de la partie supérieure de l'écran pour choisir une couleur pour le Subpatch. Cette couleur sera utilisée pour le champ SUB de l'écran CTRL, pour la barre LED au-dessus du footswitch lorsque ce Subpatch est actif, et pour l'icône SubPatch de la Vue Édition.
- Cliquez sur DONE pour terminer les réglages.



3. Modification / suppression des réglages de paramètres dans un Subpatch

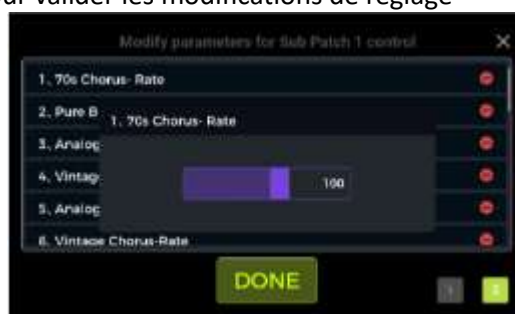
1re méthode :

- Recherchez le paramètre correspondant dans la vue d'édition des paramètres.
- Maintenez l'icône du paramètre enfoncée.
- Sélectionnez « SubPatches » dans la boîte contextuelle.
- Définissez des valeurs différentes pour ce paramètre dans les trois Subpatches (Sub 1... Sub 3), ou cliquez sur l'icône de suppression (-) à droite de la valeur du paramètre pour supprimer le mappage de ce paramètre pour ce Subpatch.



2e méthode :

- Dans la vue du mode CTRL, repérez le Subpatch qui utilise le paramètre à modifier et cliquez sur l'icône ... dans le coin supérieur droit de ce Subpatch.
- Dans le coin inférieur droit du sous-menu, sélectionnez la deuxième page pour afficher et modifier les paramètres mappés à ce Subpatch.
- Cliquez sur l'icône de suppression (-) à droite d'un paramètre pour annuler son mappage à ce Subpatch.
- Cliquez sur DONE pour valider les modifications de réglage



Remarque : vous devez sauvegarder le preset pour que vos modifications de réglage soient conservées. Sinon, elles seront perdues dès que vous changerez de preset.

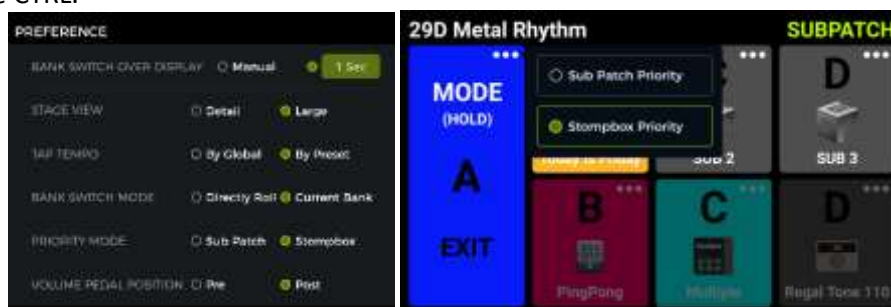
3e méthode :

Un paramètre mappé à un Subpatch voit son nom marqué de deux astérisques. Une fois que vous êtes passé au Subpatch auquel ce paramètre est mappé, vous pouvez ajuster ce paramètre directement dans la zone d'édition des paramètres.



4. Réglage de la priorité CTRL

La section Préférences de la vue des réglages globaux comporte un réglage Mode prioritaire, qui définit le mode de fonction actif à l'ouverture du mode CTRL : mode SUBPATCH ou mode STOMPBOX. La priorité peut aussi être définie en cliquant sur l'icône ... dans le coin supérieur droit du champ A de la vue du mode CTRL.

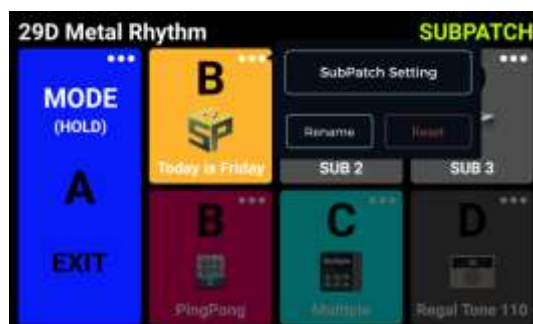


5. Renommage et effacement d'un Subpatch :

Par défaut, les trois Subpatches disponibles sont nommés SUB1, SUB2 et SUB3 dans leurs champs respectifs en mode CTRL.

Une fois un Subpatch configuré, vous pouvez cliquer sur l'icône ... d'un champ SubPatch et sélectionner « Rename » pour renommer le Subpatch selon vos besoins. Utilisez le clavier contextuel et cliquez sur DONE pour valider le nouveau nom.

À côté de la fonction Rename se trouve un bouton Clear. Utilisez-le pour effacer tous les mappages de ce Subpatch.



Pédale d'expression

Le GS1000 peut être raccordé à une pédale d'expression TRS externe (connecteur EXP sur la face arrière). La pédale peut être utilisée comme pédale de volume ou comme pédale d'expression pour contrôler plusieurs modules et paramètres.

Une fois une pédale externe raccordée, l'icône de pédale en haut de l'interface principale s'allume. Le réglage par défaut est la pédale de volume.

Tous les réglages, comme les affectations de paramètres ou l'utilisation en pédale de volume / d'expression, sont différents pour chaque preset et doivent être sauvegardés avec le preset.

Calibrage de la pédale

Vous devez calibrer la pédale avant de l'utiliser pour la première fois. Le calibrage doit également être effectué lorsque vous changez de pédale externe ou si le fonctionnement de la pédale est erratique.

Le calibrage est global et ne doit pas être répété pour chaque preset.

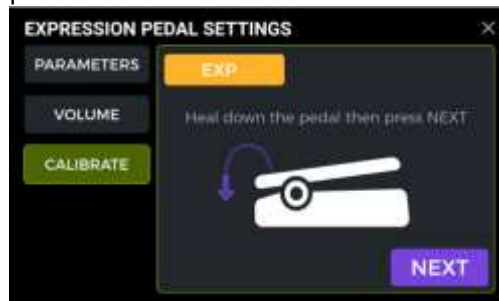
Cliquez sur l'icône de pédale en bas de la Vue Édition pour ouvrir l'écran des réglages de la pédale d'expression.



Cliquez sur CALIBRATE à gauche et suivez les instructions affichées à l'écran :



Ouvrez la pédale à fond et cliquez sur NEXT.



Refermez complètement la pédale et cliquez sur DONE.



Si un message indique que le calibrage n'a pas réussi, vérifiez que la pédale a bien été déplacée de la position complètement ouverte à la position complètement fermée entre les étapes, et contrôlez d'éventuels problèmes de connexion ou de câblage. Recommencez ensuite les étapes.

Configuration en pédale de volume générale

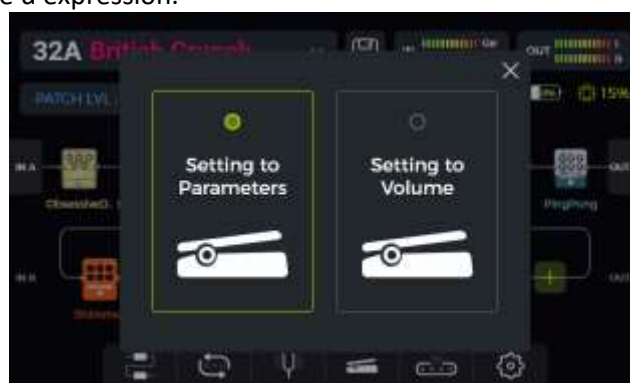
Si une pédale externe est correctement raccordée, l'icône de pédale de la vue principale s'allume. Cliquez sur cette icône, puis sur « Setting to Volume » dans le menu contextuel.



Dans Réglages système - Préférences, vous pouvez définir globalement la pédale de volume en Pre ou en Post. Une pédale de volume « Pre » contrôle le volume d'entrée de la chaîne d'effets, ce qui influe aussi sur le gain des modules de distorsion. Une pédale de volume « Post » contrôle le volume de sortie total, y compris les effets périphériques.

Configuration en pédale d'expression

Suivez les mêmes étapes que ci-dessus, mais sélectionnez « Setting to Parameters » pour configurer la pédale comme pédale d'expression.



La pédale d'expression peut être mappée pour contrôler simultanément plusieurs paramètres d'effet d'un même module ou de modules différents.

Tous les mappages n'affectent que le preset en cours et doivent être enregistrés avec le preset. Sauvegardez votre preset après avoir mappé les paramètres, avant de changer de preset.

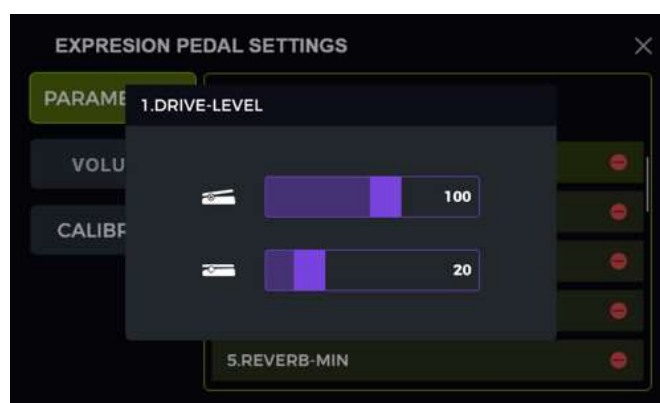
- En Vue Édition : double-cliquez sur le module d'effet que vous souhaitez contrôler avec la pédale d'expression pour accéder à l'écran d'édition des paramètres.
- Maintenez le paramètre souhaité enfoncé jusqu'à l'ouverture d'un menu contextuel.
- Sélectionnez « Assign to EXP » dans le menu contextuel.
- Définissez les valeurs souhaitées (en pourcentage) pour les positions fermée et ouverte de la pédale
(ex : « 100 » et « 0 » pour un fonctionnement normal, « 0 » et « 100 » pour un fonctionnement inversé, ou toute valeur intermédiaire).
- Cliquez sur « DONE » pour terminer le mappage.



Les paramètres mappés à la pédale d'expression voient leur nom surligné en bleu pour les distinguer des paramètres normaux. Vous pouvez toujours les ajuster manuellement, mais dès que vous utilisez la pédale d'expression, le réglage manuel est écrasé par l'entrée de la pédale.

Tous les paramètres mappés peuvent être modifiés individuellement dans l'écran EXPRESSION PEDAL SETTINGS – PARAMETERS :

- Cliquez sur l'icône de pédale en bas de la Vue Édition pour ouvrir l'écran des réglages de la pédale d'expression.
- Cliquez sur PARAMETERS à gauche. Tous les mappages de pédale du preset en cours sont listés.
- Cliquez sur le paramètre à modifier et ajustez les valeurs en faisant glisser les barres ou en tournant le bouton SELECT.



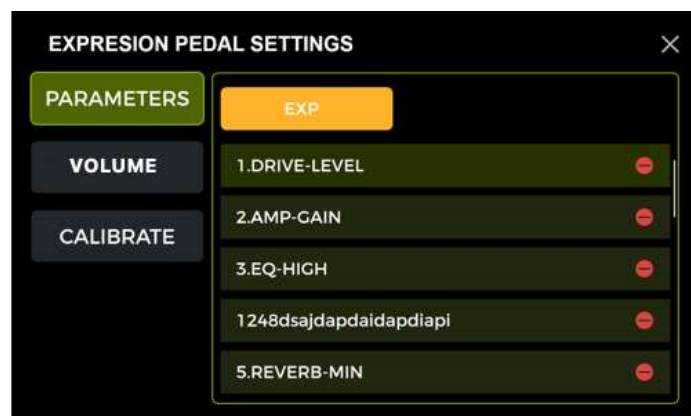
Suppression des mappages d'expression

Option 1 : repérez le paramètre mappé (nom surligné) dans l'interface d'édition des paramètres. Maintenez le paramètre souhaité enfoncé. Sélectionnez « EXP Settings » dans le menu contextuel, puis cliquez sur « Clean Settings » dans le menu EXP Settings.



Option 2 : cliquez sur l'icône de pédale en bas de la Vue Édition pour accéder à l'écran EXPRESSION PEDAL SETTINGS. Cliquez sur PARAMETERS à gauche.

Dans la liste de droite : cliquez sur le symbole de suppression (-) situé après le paramètre que vous souhaitez retirer.



Réglages de la pédale de volume

Sélectionnez VOLUME à gauche de la vue des réglages de la pédale EXP pour définir le volume maximum et minimum de la pédale EXP lorsqu'elle est utilisée en mode volume.



Si vous désactivez la pédale de volume dans cette vue, la pédale ne peut plus être utilisée comme pédale de volume, même si le symbole de la vue principale l'indique.

UTILISATION DES BOUCLES D'EFFETS

Le GS1000 est équipé de prises pour une boucle d'effets stéréo à port unique. Cela signifie que les prises SEND et RETURN du FX LOOP prennent non seulement en charge le raccordement d'appareils mono, mais permettent aussi de connecter des appareils stéréo externes à l'aide d'adaptateurs de câble audio en Y.



(Boucle d'effets stéréo à port unique)

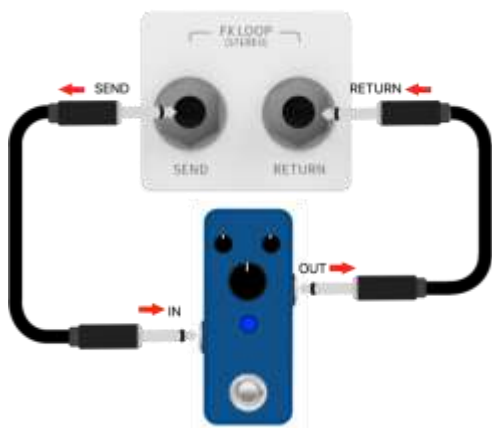


(Câble adaptateur TRS vers double TS, câble en Y)

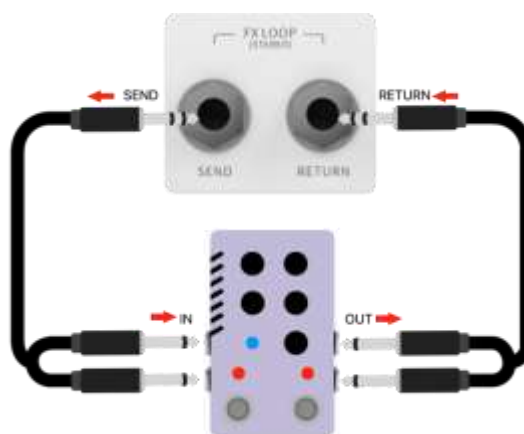
La section suivante décrit plusieurs scénarios d'utilisation classiques des boucles d'effets.

Connexion de pédales d'effet externes

Méthode de connexion :



(Connexion à un effet mono)



(Connexion à un effet stéréo)

Remarque : après avoir ajouté le module FX LOOP dans la chaîne de signal, vous devez régler le mode (mono / stéréo) de « Send » et « Return » dans les paramètres du module, en fonction du raccordement réel.

Configuration du module FX LOOP

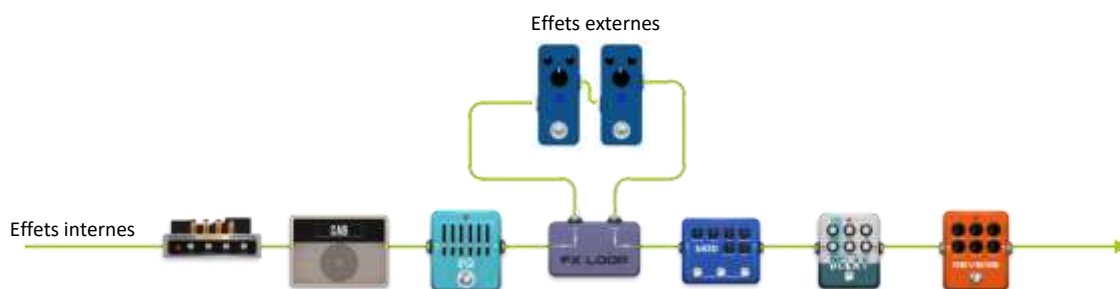
Après avoir effectué les raccordements physiques, vous devez ajouter le module FX LOOP à la chaîne d'effets en Vue Édition. Deux configurations différentes du module FX LOOP sont possibles selon la position de Send et de Return dans la chaîne d'effets :

Send/Return sur le même nœud

(SEND et RETURN occupent la même position dans la chaîne d'effets)



Cliquez sur le symbole « + » à la position souhaitée de la chaîne d'effets et ajoutez le module d'effet « FX LOOP » de type « FX LOOP ». Ce réglage convient à la plupart des effets externes pouvant être intégrés à la chaîne d'effets du GS1000. Le trajet réel du signal est illustré ci-dessous : 



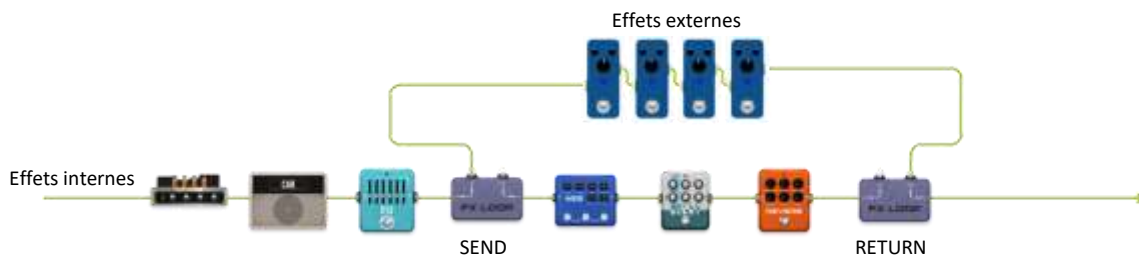
Send/Return sur des nœuds différents

(SEND et RETURN occupent des positions différentes dans la chaîne d'effets)

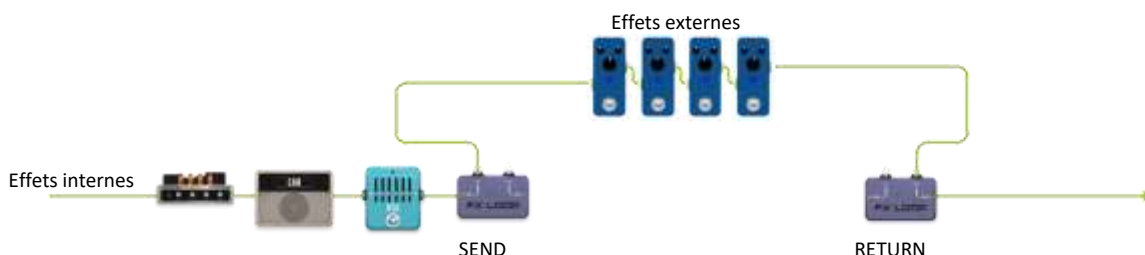


Ajoutez un module d'effet « FX LOOP » de type « FX SEND » dans la chaîne d'effets, puis un autre de type « FX RETURN ». Ce réglage convient aux scénarios où les effets externes sont en parallèle avec certains effets internes, ou pour la commutation A/B. Le trajet réel du signal est illustré ci-dessous.

Boucle d'effets configurée en connexion parallèle (module FX SEND réglé en mode Parallel) :



Boucle d'effets configurée en connexion série (module FX SEND réglé en mode Serial) :



(Boucle d'effets active)

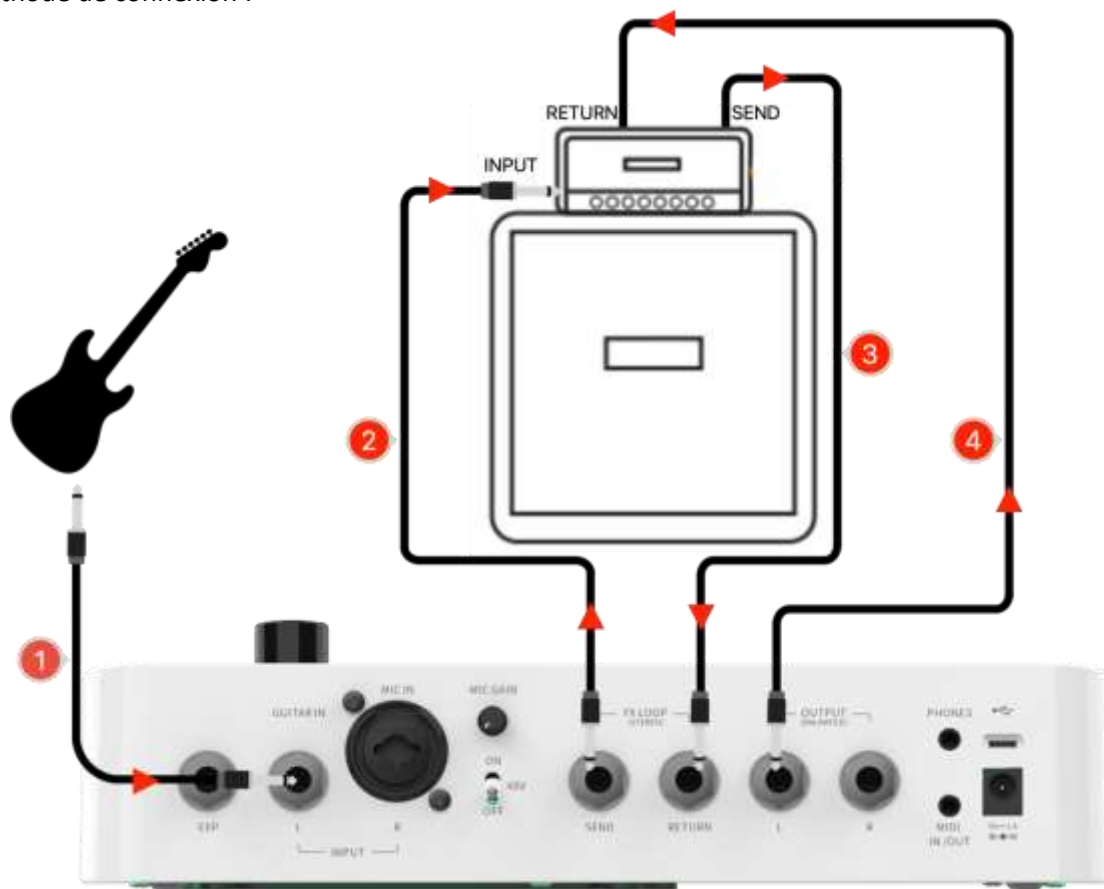


(Boucle d'effets inactive)

Méthode de connexion à 4 fils

Comme son nom l'indique, la méthode de connexion à quatre fils consiste à relier deux appareils dotés d'une boucle d'effets à l'aide de quatre câbles audio. Les deux liaisons de signal s'imbriquent ainsi l'une dans l'autre, afin d'atteindre l'objectif spécifique pour lequel cette méthode a été conçue.

Méthode de connexion :



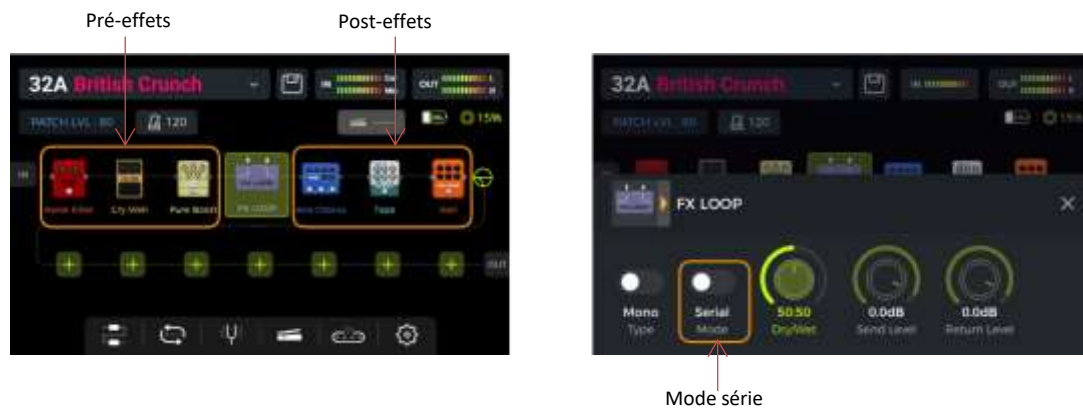
Réglages du module FX LOOP :

Scénario 1 : division de la chaîne d'effets du GS1000 en pré-effets et post-effets.

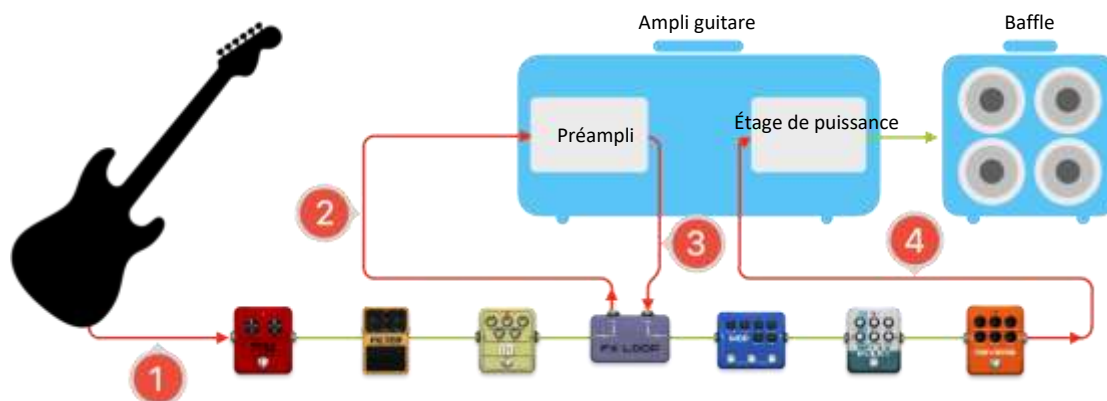
Utilisés avec des amplis, certains effets (ex : compression, overdrive, etc.) gagnent à être raccordés à l'entrée (INPUT) de l'ampli (pré-effets), tandis que d'autres (ex : delay, réverbération, etc.) gagnent à être insérés entre le préampli et l'ampli de puissance (c'est-à-dire dans la boucle d'effets de l'ampli = post-effets).

Vous pouvez réaliser ce scénario avec la configuration suivante dans le FX LOOP du GS1000 :

- Raccordez le GS1000 et l'ampli comme indiqué dans le schéma de connexion ci-dessus.
- Ajoutez le module FX LOOP à la chaîne d'effets du GS1000.
- Placez les modules de pré-effets (effets destinés à être branchés sur l'entrée de l'ampli) avant le module FX LOOP.
- Placez les modules de post-effets (effets destinés à être insérés dans la boucle d'effets de l'ampli) après le module FX LOOP.
- Réglez le Type du module FX LOOP sur « Mono » et le Mode sur « Serial ».



Avec ces réglages, la chaîne de signal réelle est configurée comme suit :



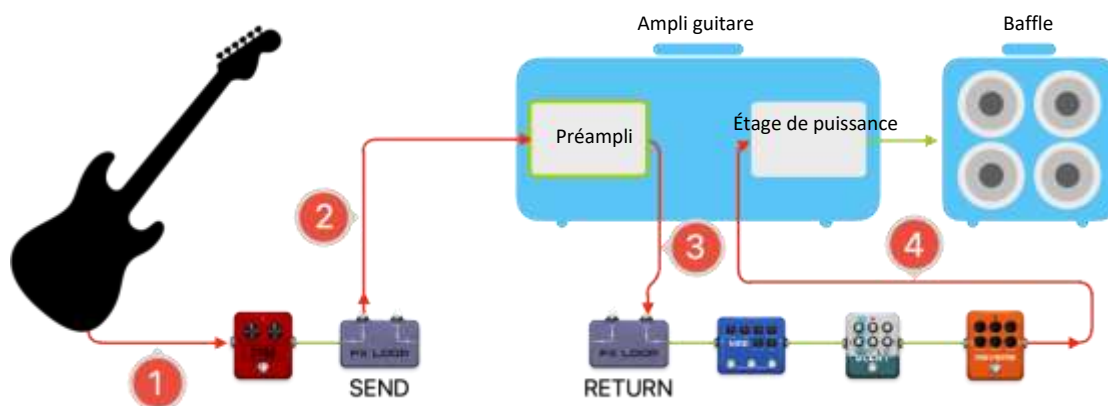
Scénario 2 : commutation A/B entre la simulation de préampli interne au GS1000 et le préampli physique de l'ampli réel.

La même méthode de connexion à quatre fils permet de réaliser une commutation A/B entre les modules de préampli internes et un préampli externe physique, grâce au module FX LOOP et à un réglage de footswitch correspondant en mode CTRL.

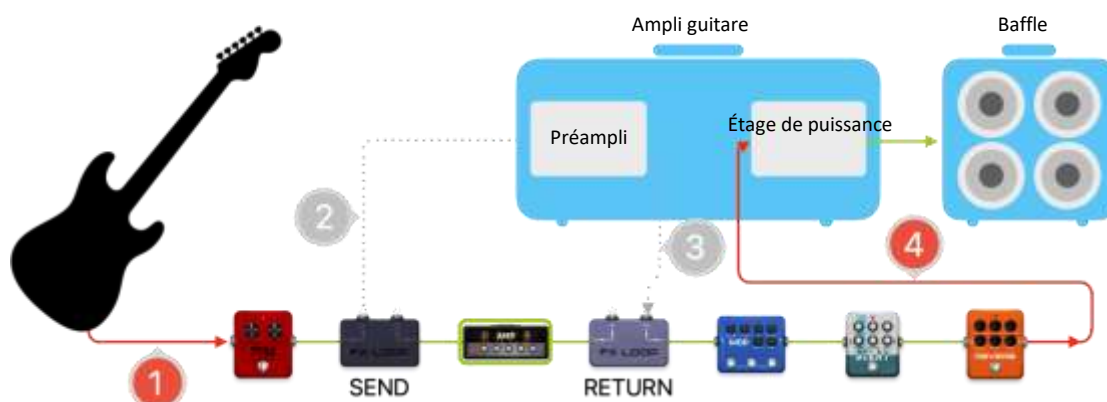
- Ajoutez les modules FX SEND et FX RETURN à la chaîne d'effets du GS1000.
- Ajoutez un module AMP et sélectionnez un modèle de préampli (sans baffle).
- Placez le module AMP entre FX SEND et FX RETURN.
- Réglez le type des modules FX SEND et RETURN sur « Mono » et le Mode sur « Serial ».
- Configurez un footswitch pour contrôler le module FX SEND en mode CTRL.



Avec ces réglages, la chaîne de signal réelle est configurée comme suit :



Activez SEND en mode CTRL pour utiliser le préampli de l'ampli.



Désactivez SEND pour utiliser le module de préampli interne.

Options d'entrée et de sortie étendues

L'interface de boucle d'effets est essentiellement une interface d'entrée / sortie dont la position est définissable, FX SEND servant d'interface de sortie et FX RETURN d'interface d'entrée. Lorsqu'aucun effet externe ni connexion à quatre fils n'est requis, le FX LOOP peut servir d'interface d'entrée / sortie étendue dans plusieurs scénarios courants.

Scénario 1 : entrée audio auxiliaire (AUX IN)

- Ajoutez le module FX RETURN à la chaîne d'effets du GS1000.
- Déplacez-le à la position appropriée, ou tout à la fin de la chaîne d'effets si vous ne souhaitez pas que le signal audio entrant traverse des modules d'effet internes.
- Raccordez une source audio externe à FX LOOP RETURN.
- Sélectionnez le type du module FX RETURN sur « Mono » ou « Stereo » selon la source audio.



Scénario 2 : mode de sortie étendu (ex : sorties différentes avec ou sans simulation de baffle)

- Ajoutez le module FX SEND à la chaîne d'effets du GS1000.
- Placez-le avant le module CAB dans la chaîne d'effets.
- Réglez le mode du module FX SEND sur « Parallel » et le rapport wet/dry sur « 50:50 ».



Avec ces réglages, le signal sortant par la sortie FX SEND ne bénéficie pas de la simulation de baffle, tandis que le signal sortant par les autres sorties en bénéficie.

ÉCHANTILLONNAGE MNRS

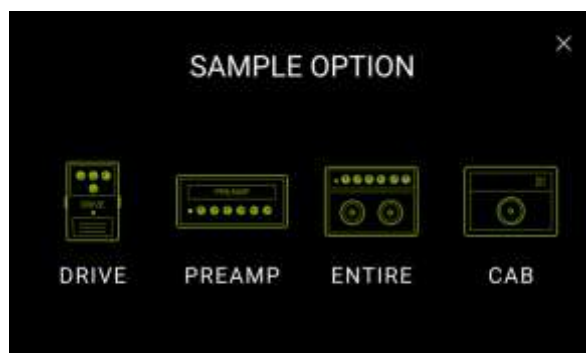
La fonction d'échantillonnage MNRS du GS1000 vous permet de « mettre en poche » les sonorités de vos appareils physiques préférés (pédales d'overdrive, préamplis, amplis complets ou baffles) et d'enregistrer puis partager les fichiers son via le cloud, à l'aide du logiciel MOOER STUDIO pour ordinateur et de l'application mobile MOOER CLOUD. Cette section explique comment capturer la sonorité de ces appareils.

Appuyez sur le bouton « SAMPLING » du GS1000 pour ouvrir l'interface de capture. Si vous utilisez cette fonction pour la première fois, veuillez lire la clause de non-responsabilité, cocher la case « I have read ... » et cliquer sur NEXT.



Dans l'interface de sélection du mode d'échantillonnage, sélectionnez le type d'appareil à capturer. Le processus d'acquisition est identique pour les overdrives, les préamplis et les amplis complets.

Voici un exemple d'acquisition d'un échantillon d'ampli complet et d'un échantillon de baffle :



Attention : pendant le processus d'acquisition d'un ampli complet ou d'un baffle, une série de signaux d'échantillonnage puissants est diffusée par l'appareil physique.

Veillez à assurer une isolation phonique et une protection auditive.

Échantillonnage complet d'ampli

Sélectionnez l'icône « ENTIRE ».

Raccordez le matériel conformément au schéma de connexion affiché à l'écran et cliquez sur NEXT.

(Un microphone et un câble XLR sont nécessaires pour l'échantillonnage d'un ampli complet.)



Après avoir ouvert l'interface d'échantillonnage, vous pouvez surveiller le signal de la sonorité cible en temps réel sur la sortie 1/4" et sur la prise casque.

Au cours de cette étape, vous pouvez confirmer la sonorité cible et la position du microphone.

Après avoir confirmé la sonorité, cliquez sur SAMPLE pour lancer le processus d'acquisition.



Si une indication signale un volume trop fort ou trop faible pendant l'échantillonnage, ajustez la cible d'acquisition en conséquence.



(Augmentez le volume de sortie de la cible) (Réduisez le volume de sortie de la cible)

Une fois la progression de l'échantillonnage à 100 % sur l'interface, l'échantillonnage est terminé. Vous pouvez alors cliquer sur la sonorité TARGET puis sur le MODEL échantillonné pour basculer entre les deux et les écouter à titre de comparaison. Le diagramme de spectre de l'interface suit la bascule entre TARGET et MODEL et affiche en temps réel l'état spectral de la sonorité en cours.



(Écouter la cible réelle)

(Écouter le résultat échantillonné)

L'échantillonnage est à présent terminé. Si vous souhaitez corriger davantage le résultat, vous pouvez poursuivre les ajustements comme suit :

Réglage fin du volume et du niveau de gain :

Si le résultat de l'échantillonnage doit être ajusté en volume ou en gain, utilisez les boutons Gain et Model Volume de l'interface pour ajuster les paramètres.



Capture de la sonorité :

La deuxième étape consiste à capturer votre instrument afin d'adapter ses caractéristiques sonores à l'appareil échantillonné.

Cliquez sur CAPTURE.

Pincez les cordes de la 6 à la 1 en progressant depuis la corde à vide jusqu'au bas du manche.

L'ensemble du processus doit couvrir autant de manche que vous comptez en jouer pendant vos prestations. La correction de sonorité est terminée lorsque l'écran affiche 100 %.



Réglage manuel de l'égalisation :

Cliquez sur le champ EQ pour ouvrir l'écran de réglage manuel de l'égalisation. Il comporte trois bandes d'égalisation ajustables ; vous pouvez vous aider du spectre graphique pour effectuer le réglage manuel.



Touchez la zone située sous chaque bouton pour passer en revue les réglages Gain, Frequency et Q de la bande d'égalisation, puis tournez le bouton pour modifier la valeur.



Pendant le réglage, vous pouvez à tout moment cliquer sur la sonorité TARGET puis sur le MODEL échantillonné pour basculer entre les deux et les comparer.

Cliquez sur SAMPLE dans le coin inférieur gauche pour revenir à l'interface d'échantillonnage.



Enregistrement des résultats d'échantillonnage

Cliquez sur le bouton SAVE pour enregistrer l'échantillon.

Le type de fichier en cours est affiché en haut de l'écran.

Cliquez sur la boîte de sélection d'emplacement pour choisir l'emplacement de stockage où enregistrer le fichier.

Saisissez un nom à l'aide du clavier et cliquez sur SAVE.



Une fois enregistré, le fichier d'échantillon est disponible dans la liste « GNR » du module d'effet correspondant.

Échantillonnage de baffle

Sélectionnez l'icône « CAB ».

Raccordez le matériel conformément au schéma de connexion affiché à l'écran et cliquez sur NEXT.

(Un ampli doté d'une prise RETURN ou un ampli de puissance pur est nécessaire pour l'échantillonnage de baffle.)



Après avoir ouvert l'interface d'échantillonnage, vous pouvez surveiller le signal de la sonorité cible en temps réel sur la sortie 1/4" et sur la prise casque.

Ce signal correspond au modèle de préampli interne joué à travers le baffle physique.

Au cours de cette étape, vous pouvez ajuster la position du microphone.



Cliquez sur la boîte de sélection de modèle du préampli interne pour choisir d'autres types. Les paramètres situés sous la boîte de sélection permettent de régler la sonorité du modèle de préampli.



Remarque : le choix du modèle de préampli n'affecte pas le résultat de l'échantillonnage. Il sert uniquement à vous aider à confirmer la sonorité du baffle avant l'échantillonnage.

Après avoir confirmé la sonorité, cliquez sur SAMPLE pour lancer le processus d'acquisition. Si le volume est trop élevé ou trop faible pendant l'échantillonnage, ajustez la cible d'acquisition (le volume de sortie de l'ampli de puissance) selon la situation.

Une fois la progression de l'échantillonnage à 100 % sur l'interface, l'échantillonnage est terminé. Vous pouvez alors cliquer sur la sonorité TARGET puis sur le MODEL échantillonné pour basculer entre les deux et les écouter à titre de comparaison. La zone de spectre de l'interface suit la bascule entre TARGET et MODEL et affiche en temps réel l'état spectral de la sonorité en cours.



(Écouter la cible réelle)



(Écouter le résultat échantillonné)

Enregistrement des résultats d'échantillonnage

Cliquez sur le bouton SAVE pour enregistrer l'échantillon.

Le type de fichier en cours est affiché en haut de l'écran.

Cliquez sur la boîte de sélection d'emplacement pour choisir l'emplacement de stockage où enregistrer le fichier.

Saisissez un nom à l'aide du clavier et cliquez sur SAVE.



Une fois enregistré, le fichier d'échantillon est disponible dans la liste « GNR » du type d'effet correspondant.

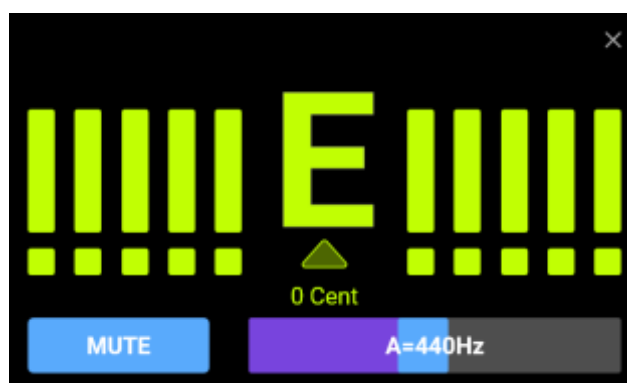
ACCORDEUR

La fonction d'accordage intégrée est accessible de deux façons différentes :

- Cliquez sur l'icône de diapason dans la Vue Édition.
- Maintenez les footswitches A et B enfoncés simultanément jusqu'à l'ouverture de l'écran d'accordage.



Écran d'accordage



Cliquez sur le champ situé dans le coin inférieur gauche ou appuyez sur le bouton SELECT pour basculer entre le mode d'accordage BYPASS et le mode d'accordage MUTE.

L'accordage BYPASS désactive les effets internes et envoie un signal propre vers les sorties tant que le mode d'accordage est actif.

L'accordage MUTE coupe le son des sorties tant que le mode d'accordage est actif.

Réglez la fréquence de référence en déplaçant le curseur situé dans le coin inférieur droit ou en tournant le bouton SELECT. Vous pouvez sélectionner une fréquence de référence dans une plage de 430 Hz à 450 Hz. La valeur par défaut est A = 440 Hz.

Accordage

- Ouvrez l'écran d'accordage.
- Pincez les cordes à vide de votre guitare. L'écran affiche la note courante et la hauteur du son.
- Accordez votre guitare jusqu'à ce que l'aiguille à l'écran se trouve en position centrale.



Trop bas



Juste



Trop haut

Quitter le mode d'accordage

Utilisez l'une des méthodes suivantes pour quitter le mode d'accordage :

- Cliquez sur le « X » dans le coin supérieur droit.
- Appuyez une fois sur n'importe quel footswitch.
- Maintenez les footswitches A + B enfoncés simultanément.
- Appuyez sur le bouton HOME.

GROOVE STATION

La Groove Station combine les fonctions de boîte à rythmes et de Looper de phrases. Vous pouvez utiliser ces fonctions indépendamment ou en combinaison. La synchronisation est prise en charge lorsque la boîte à rythmes et le Looper sont utilisés en même temps.

Ouvrir la Groove Station

Il existe deux façons d'ouvrir le mode Groove Station :

- Cliquez sur l'icône Groove Station en bas de l'écran de la Vue Édition.
- Maintenez les footswitches C et D enfoncés simultanément jusqu'à l'ouverture de l'écran Groove Station.



Écran Groove Station



Les cinq grandes icônes carrées de l'écran Groove Station indiquent les fonctions de footswitch qui seront exécutées lors du prochain appui sur le footswitch correspondant. Vous pouvez cliquer sur les carrés de l'écran tactile ou appuyer sur les footswitches correspondants pour exécuter ces fonctions. Les icônes du haut indiquent l'état REC/PLAY/STOP/REDO/UNDO du Looper.

La barre de progression située en dessous indique la durée enregistrée ainsi que l'état courant et la position de la boucle de phrases pendant la lecture.

La zone centrale présente plusieurs réglages de la boîte à rythmes et du Looper. Ils sont expliqués dans les sections correspondantes ci-dessous.

Curseurs de volume

Les curseurs LOOPER et DRUM contrôlent les volumes de sortie respectifs ; ils peuvent être réglés en faisant glisser les curseurs, ou en cliquant dessus puis en tournant le bouton SELECT. Le nombre affiché dans le curseur indique le volume en pourcentage.

Boîte à rythmes

Cliquez sur les menus déroulants à droite de l'écran pour sélectionner le style (FUNK, POP, ROCK...) de la boîte à rythmes ainsi qu'un motif rythmique (4/4, 6/8...).

Footswitch C : DRUM TAP

- Appuyez plusieurs fois sur C pour taper le tempo souhaité de la boîte à rythmes. Le tempo sélectionné est indiqué de façon graphique et numérique dans la barre BPM et, lorsque la boîte à rythmes fonctionne, par le clignotement de la barre de LED au-dessus de C. Vous pouvez également faire glisser le curseur BPM de la barre BPM pour régler la valeur, ou cliquer dessus et l'ajuster finement avec le bouton SELECT.

Footswitch D : DRUM ON / DRUM OFF

- Appuyez sur D pour démarrer ou arrêter la boîte à rythmes.

Looper

Le GS1000 dispose d'un Looper offrant jusqu'à 480 secondes / 8 minutes de temps d'enregistrement, une fonction d'overdub et un contrôle de niveau indépendant.

Footswitch A : REC / PLAY / DUB / UNDO / REDO

- Appuyez une fois pour enregistrer (REC), une deuxième fois pour lire (PLAY), une troisième fois pour superposer (DUB)...
- Maintenez enfoncé pour annuler (UNDO), maintenez à nouveau pour rétablir (REDO) (après l'enregistrement de plusieurs couches de piste du Looper).

Indication de la barre de LED du footswitch A :

- Rouge fixe : mode Enregistrement
- Bleu fixe : mode Lecture
- Violet fixe : mode Overdub

Footswitch B : STOP / DELETE

- Appuyez une fois pour arrêter la lecture ou l'enregistrement
- Maintenez enfoncé pour supprimer l'enregistrement complet

Indication de la barre de LED du footswitch B :

- Vert clignotant : le Looper est en mode Stop
- Violet fixe : tous les enregistrements ont été supprimés

Enregistrement automatique du Looper

Activez AUTO REC, réglez le seuil de déclenchement approprié, puis appuyez sur le footswitch A pour activer la fonction de mise en attente.

Le Looper commence à enregistrer dès que le signal d'entrée franchit le seuil. Lorsque l'enregistrement automatique n'est pas activé, l'enregistrement démarre immédiatement à l'appui sur A.

Synchronisation de la boîte à rythmes

Activez DRUM SYNC pour synchroniser le Looper avec la boîte à rythmes lorsque ces deux fonctions doivent être utilisées en même temps. Elles restent ainsi synchronisées sur le plan de la structure en mesures.

- Choisissez d'abord le style et le motif rythmique de la boîte à rythmes, puis réglez le tempo souhaité.
- Activez DRUM SYNC.
- Lancez « REC » pour le Looper (footswitch A).
Un décompte d'une mesure est diffusé, sur la base du motif rythmique sélectionné.
- L'enregistrement commence après le décompte et la boîte à rythmes démarre en synchronisation avec l'enregistrement du Looper.

Pour garantir une synchronisation correcte entre les deux fonctions, à la fin de la première couche d'enregistrement (en mode « Play ») et une fois que le Looper a atteint un nombre entier de mesures, la partie restante de la boucle de phrases inférieure à une mesure est traitée par demi-mesures : moins d'une demi-mesure est tronquée et, au-delà d'une demi-mesure, la lecture est retardée jusqu'à l'obtention d'une mesure complète.

Prenons l'exemple d'un rythme 4/4 : si vous enregistrez jusqu'au troisième temps de la quatrième mesure, la lecture est déclenchée (plus d'une demi-mesure), le LOOPER enregistre la quatrième mesure complète puis passe en lecture. La longueur de la boucle est de 4 mesures complètes.

Si la lecture est déclenchée alors que l'enregistrement de la quatrième mesure se termine sur le premier temps (moins d'une demi-mesure), le LOOPER supprime le contenu excédentaire de la quatrième mesure et démarre immédiatement la lecture depuis le début ; la longueur de la boucle est alors de 3 mesures complètes.

Remarque : dans les cas suivants, aucun décompte n'est diffusé lorsque la synchronisation est activée :

- L'enregistrement automatique est activé.
- La boîte à rythmes fonctionne déjà avant le démarrage de l'enregistrement du Looper.

Fermer la Groove Station

Utilisez l'une des méthodes suivantes pour quitter le mode Groove Station :

- Cliquez sur le « X » dans le coin supérieur droit.
- Appuyez simultanément sur les footswitches C + D.
- Appuyez sur le bouton HOME.

Remarque : si le Looper et/ou la boîte à rythmes sont en cours de lecture lorsque vous fermez la Groove Station, ils continuent de fonctionner. Vous devez rouvrir la Groove Station pour arrêter le Looper et/ou la boîte à rythmes. Vous pouvez également attribuer DRUM ON/OFF au footswitch sans fil F4 en option et piloter la boîte à rythmes sans ouvrir la Groove Station.

(Voir FOOTSWITCH SANS FIL F4).

AUDIO NUMÉRIQUE USB

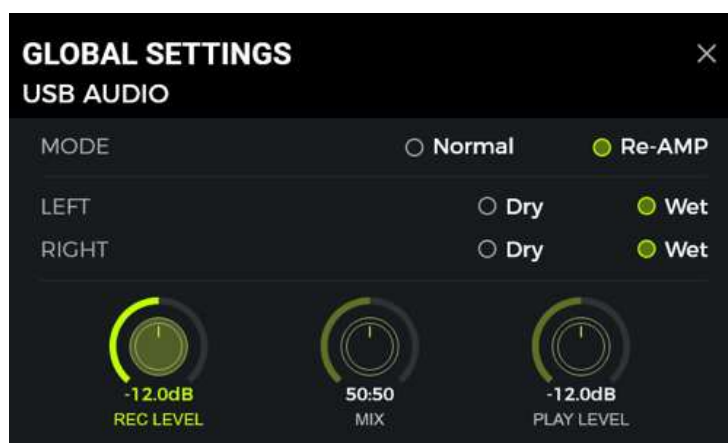
Le GS1000 prend en charge les fonctions de carte son 24 bits, 44,1 kHz à 192 kHz à faible latence et est compatible avec la plupart des logiciels hôtes disponibles sous Windows et Mac. Les utilisateurs de Windows doivent installer un pilote ASIO spécifique pour bénéficier d'un enregistrement et d'un monitoring à faible latence. Veuillez vous rendre sur le site officiel pour télécharger les pilotes de carte son ASIO pour Windows. Les utilisateurs de Mac n'ont pas besoin d'installer de pilote de carte son. Le système est reconnu immédiatement (plug-and-play) sous Mac.

Description des paramètres

Vous trouverez les réglages des paramètres « USB Audio » dans l'écran des réglages globaux.

Appuyez sur l'icône SETTINGS de l'écran principal et faites défiler jusqu'à USB AUDIO.

Réglez le mode et les paramètres en fonction des exigences des différents scénarios d'utilisation.



Modes d'utilisation

Mode Normal : vous pouvez utiliser le GS1000 comme une carte son externe. L'entrée est automatiquement prélevée sur la prise d'entrée du GS1000 (votre guitare) et la sortie est envoyée vers le port de sortie USB (signal numérique) du GS1000 vers votre ordinateur.

Mode Re-AMP : vous pouvez utiliser le GS1000 comme carte son tout en bénéficiant du traitement du signal audio numérique. L'entrée USB du GS1000 (signal numérique reçu de l'ordinateur) est automatiquement utilisée comme entrée et la sortie USB (signal audio numérique) vers l'ordinateur est utilisée comme sortie.

Le réglage d'usine par défaut du GS1000 est Normal.

Canal gauche / Canal droit :

Lors de l'utilisation de la fonction d'enregistrement par carte son, ces deux commutateurs permettent de déterminer si les sorties gauche et droite reçoivent le son direct (dry) ou le son traité par les effets. Lorsque « DRY » est sélectionné, le signal de sortie du canal sélectionné n'est pas traité par les modules d'effet. Lorsque « WET » est sélectionné, le signal de sortie du canal sélectionné est traité par les modules d'effet. Le choix d'un signal de sortie gauche et droit dry ou wet permet de conserver le signal dry pour un traitement ultérieur lors de l'enregistrement. Vous pouvez ainsi écouter le signal wet et enregistrer le signal dry.

Le réglage d'usine par défaut du GS1000 est « WET » pour les canaux gauche et droit.

Record Level : réglez le niveau d'enregistrement de la fonction carte son.

Le réglage d'usine par défaut est 0 dB.

Mix Ratio : règle le rapport de mixage entre le monitoring matériel et le monitoring logiciel.

Un réglage tout à gauche signifie que 100 % du signal provient du GS1000 (monitoring matériel). Tout à droite, 100 % du signal provient de l'ordinateur, de la DAW ou d'un plug-in, etc. (monitoring logiciel). Avec un réglage central 50:50, le rapport entre la sortie matérielle et l'entrée numérique USB est de 1:1.

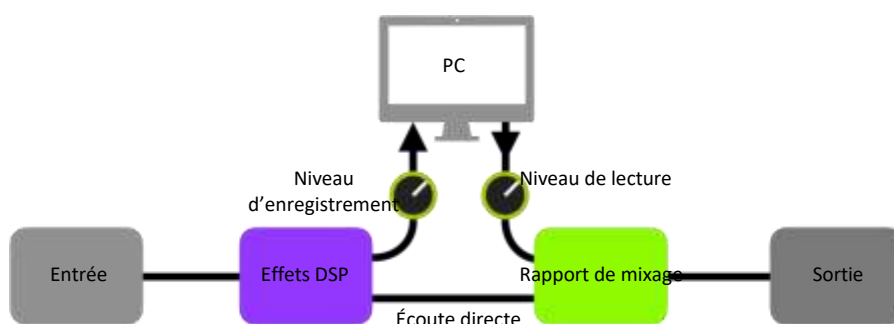
Le réglage d'usine par défaut est un mixage 50:50 entre monitoring matériel et monitoring logiciel.

Playback Level : règle le niveau de volume de l'entrée numérique de la fonction carte son, c'est-à-dire le volume de lecture. Le réglage d'usine par défaut est 0 dB.

Description des modes

Mode Normal

Dans ce mode, le GS1000 agit comme une carte son externe avec effets et le logiciel de l'ordinateur peut être utilisé pour l'enregistrement. Le chemin du signal de ce mode est illustré ci-dessous :

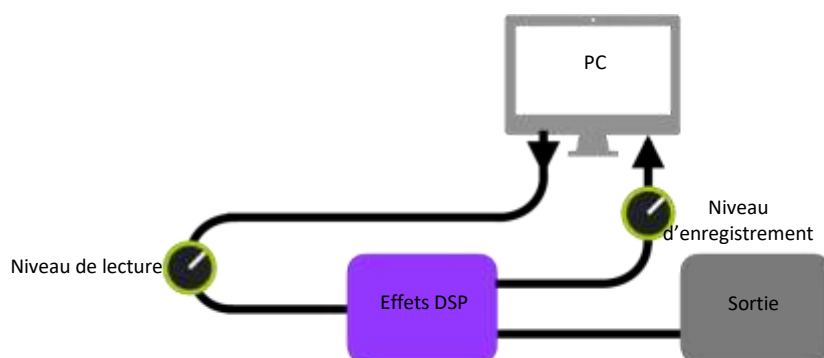


Configuration :

- Réglez le mode Audio sur Normal.
- Ouvrez le logiciel d'enregistrement sur l'ordinateur et configurez-le pour utiliser le pilote de carte son du GS1000. Réglez ensuite les ports d'entrée et de sortie sur « Analog1/Analog2 » du GS1000.
- Réglez les paramètres Wet et Dry des canaux gauche et droit en fonction des besoins d'enregistrement et de monitoring.
- Enregistrez une piste et surveillez l'indication de niveau d'entrée pour vous assurer qu'il n'y a pas de distorsion du signal (saturation), même en jouant fort. Si le signal d'entrée est trop fort, ajustez le niveau d'enregistrement en conséquence.
- Lisez la piste enregistrée ou d'autres fichiers audio pour vérifier que le volume de retour est approprié (selon les moniteurs utilisés, casque ou enceintes) et ajustez le niveau de lecture en conséquence.
- En diffusant le fichier audio à travers le GS1000, vous pouvez équilibrer le rapport de volume entre l'audio enregistré et le signal direct en ajustant le Mix Ratio.
- Confirmez les niveaux d'entrée et de sortie, puis lancez l'enregistrement.

Mode Re-Amp

Le mode d'enregistrement Re-Amp est une méthode de retraitement du signal audio numérique : elle permet de faire passer une piste de signal dry provenant d'un ordinateur dans les modules d'effet du GS1000, puis de l'enregistrer comme une nouvelle piste « wet ». Le chemin du signal de ce mode est illustré ci-dessous :



Configuration :

- Ouvrez le logiciel d'enregistrement et ajoutez deux pistes. L'une est une piste dry à retraiter (piste préenregistrée ou autre piste audio), l'autre doit être une piste vide.
- Lisez la piste dry à travers les effets DSP du GS1000 et vérifiez que l'indication de niveau d'entrée du logiciel PC ne montre aucune distorsion (saturation). Ajustez le niveau avec Record Level.
- Pendant la lecture de la piste dry, vous pouvez également régler les commutateurs et les paramètres du GS1000 pour obtenir l'effet Re-Amp souhaité. Écoutez la sortie et ajustez le niveau à l'aide de la commande Playback Level.
- Sélectionnez la piste vide, activez l'enregistrement et lancez la lecture de la piste dry. Le Re-Amp est terminé lorsque la piste dry arrive à son terme.

Remarque :

- Après avoir démarré le logiciel d'enregistrement, vous devez définir le pilote du GS1000 comme pilote d'entrée dans les réglages du système ou dans les réglages du pilote du logiciel d'enregistrement. Réglez également les ports d'entrée et de sortie sur l'entrée et la sortie du GS1000. Sinon, vous risquez de rencontrer une absence d'entrée ou de sortie, une latence excessive ou d'autres anomalies.
- Lors de l'utilisation du mode Re-Amp, veuillez sélectionner le mode de chaîne d'effets « série ».
- Une fois la fonction Re-Amp activée, la source d'entrée de la chaîne d'effets est fixée sur USB et cette restriction est levée après avoir resélectionné le mode USB Normal.
- Nous vous recommandons de ne pas modifier les réglages ni d'actionner les commutateurs du GS1000 pendant le processus d'enregistrement Re-Amp, sauf si cela est nécessaire pour des effets particuliers. Cela pourrait produire des résultats indésirables.
- Si vous rencontrez une latence trop importante, ouvrez le panneau de configuration du pilote de carte son et ajustez les paramètres de mémoire tampon pour obtenir une latence plus courte.
- Après avoir utilisé la fonction Re-Amp, nous vous recommandons de revenir au mode Normal. Sinon, la pédale risque de démarrer en mode Re-Amp lors de la prochaine mise sous tension et aucun signal ne proviendra de l'entrée guitare, celle-ci restant réglée sur l'entrée USB.

AUDIO BLUETOOTH

Le GS1000 prend en charge la connexion Bluetooth pour lire des fichiers audio provenant d'autres appareils tels que des smartphones ou des tablettes.

Le signal audio transmis par Bluetooth est mixé avec le signal de votre guitare ; vous pouvez ainsi utiliser cette fonction pour vous entraîner ou jouer sur une piste audio.

- Ouvrez l'écran des réglages globaux du GS1000 en appuyant sur l'icône SETTINGS et faites défiler jusqu'à BLUETOOTH pour activer la fonction Bluetooth du GS1000.
- Ouvrez les réglages Bluetooth de votre appareil mobile et vérifiez que le Bluetooth est activé.
- Recherchez « GS1000 Audio » dans la liste des appareils disponibles.
- Cliquez sur « Connect » pour pouvoir lire de la musique via l'entrée Bluetooth du GS1000.
- **Utilisez les commandes de volume de votre appareil pour contrôler le volume d'entrée du GS1000 et donc le mixage entre l'audio Bluetooth et l'audio produit par votre jeu de guitare à travers le GS1000.**

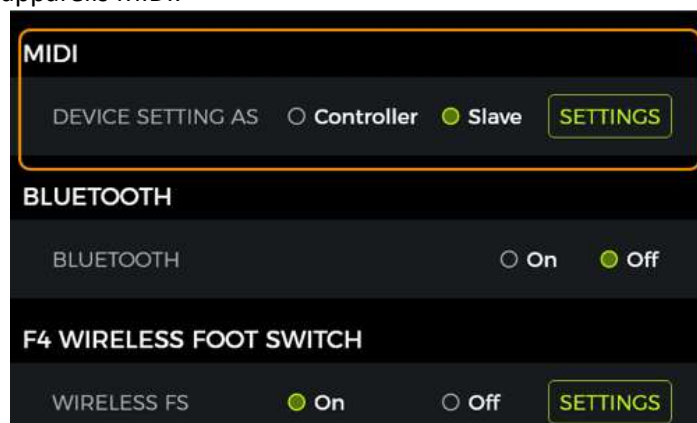
CONFIGURATION MIDI

Le GS1000 est équipé d'une interface MIDI de type TRS 3,5 mm et peut être configuré pour envoyer des commandes MIDI (MIDI OUT) ou pour en recevoir (MIDI IN). Les réglages MIDI sont des réglages globaux et s'appliquent à tous les presets.

Ouvrez l'écran des réglages globaux en cliquant sur l'icône des réglages et faites défiler jusqu'aux réglages MIDI.

Sélectionnez « Contrôler » pour configurer le GS1000 comme contrôleur MIDI, envoyant des commandes aux autres appareils MIDI connectés afin de contrôler le changement de preset et d'autres fonctions.

Sélectionnez « Slave » pour configurer le GS1000 comme appareil contrôlé, qui reçoit les commandes de contrôle d'autres appareils MIDI.



Commandes MIDI prises en charge

Commande MIDI	Envoi	Réception
Canal	1 – 16	1 – 16, Omni
Note MIDI	Non pris en charge	Non pris en charge
Changement de programme (PC)	Pris en charge	Pris en charge
Contrôle continu (CC)	Non pris en charge	Pris en charge
Synchronisation	MIDI Clock pris en charge	MIDI Clock pris en charge
Autres	Non pris en charge	Non pris en charge

GS1000 comme appareil contrôlé

Pour configurer le GS1000 comme appareil contrôlé, cliquez sur l'icône des réglages, faites défiler jusqu'à MIDI, sélectionnez « Slave » et cliquez sur « Settings » pour accéder à la page de configuration. Les options suivantes sont disponibles :

Canal MIDI

Cliquez sur CHANNEL et sélectionnez le canal de commande MIDI auquel le GS1000 doit répondre. La valeur d'usine par défaut est le canal 1. OMNI signifie que le GS1000 ignore les informations de canal et répond directement à la commande. Autrement dit, quel que soit le canal défini par l'appareil émetteur, le GS1000 répond à la commande MIDI correspondante.



Mappage CC

Dans cette liste, vous pouvez définir la fonction associée à chaque code CC reçu. La valeur d'usine par défaut est « Empty ».

Vous pouvez choisir une fonction dans la liste, selon vos besoins.

Les fonctions suivantes peuvent être contrôlées par des commandes CC (cette liste peut être incomplète et l'ordre des éléments peut différer de celui du menu à l'écran).



Fonction	Valeur	Remarque
Empty	none	Aucune fonction sélectionnée
MIDI Bank Select	0, 1	Correspond au changement entre deux banques de la liste PC, avec 128 presets affectés à chaque banque (voir PC Mapping ci-dessous).
Block A1 – B7 toggle	0 – 127	Active ou désactive le module d'effet situé à la position spécifiée de la chaîne d'effets. Le bloc A comprend les positions 1 à 7 de la chaîne d'effets. Le bloc B comprend les positions 8 à 14.
Patch Level	0 – 127	Correspond au contrôle de PATCH LEVEL (volume du preset) dans la Vue Édition.
Tap Tempo	0 – 127	Cette commande est envoyée en continu au GS1000 et l'intervalle entre deux envois sert de valeur pour le réglage du tempo.
Guitar input level	0 – 127	Contrôle le volume de l'entrée guitare dans les réglages globaux d'entrée.
Mic input level	0 – 127	Contrôle le volume de l'entrée microphone dans les réglages globaux d'entrée.
Noise Reducer	0 – 127	Correspond au commutateur de réduction de bruit dans les réglages globaux d'entrée.
1/4" output level	0 – 127	Contrôle le volume de la sortie 1/4" dans les réglages globaux de sortie.
Phones output level	0 – 127	Contrôle le volume de la sortie casque dans les réglages globaux de sortie.
USB output level	0 – 127	Correspond au volume de la sortie audio USB dans les réglages globaux de sortie.
Global EQ toggle	0 – 127	Correspond au commutateur EQ globale dans les réglages globaux de sortie.
Global Cab Bypass	0 – 3	Correspond au commutateur Global Cab Bypass dans les réglages globaux de sortie. 0 : cette fonction n'est activée ni pour le canal gauche ni pour le canal droit ;

		<p>1 : le bypass est activé pour le canal gauche et désactivé pour le canal droit ;</p> <p>2 : le bypass est désactivé pour le canal gauche et activé pour le canal droit ;</p> <p>3 : le bypass est activé pour les canaux gauche et droit.</p>
Global Power Amp Bypass	0 – 3	<p>Correspond au commutateur Global Poweramp Bypass dans les réglages globaux de sortie.</p> <p>0 : cette fonction n'est activée ni pour le canal gauche ni pour le canal droit ;</p> <p>1 : le bypass est activé pour le canal gauche et désactivé pour le canal droit ;</p> <p>2 : le bypass est désactivé pour le canal gauche et activé pour le canal droit ;</p> <p>3 : le bypass est activé pour les canaux gauche et droit.</p>
Global Limit Switch	0 – 127	Correspond au commutateur Limit dans les réglages globaux de sortie.
Groove Station enter/exit	0 – 127	Ouvre ou ferme la Groove Station.
Looper REC/DUB/PLAY	0 – 127	Correspond à l'appui sur le footswitch A en mode Groove Station.
Looper Stop	0 – 127	Cette commande exécute la commande STOP du Looper, ce qui équivaut à appuyer sur le footswitch B en mode Groove Station.
Looper Clear	0 – 127	Cette commande exécute la commande CLEAR du Looper, ce qui équivaut à maintenir enfoncé le footswitch B en mode Groove Station.
Looper Undo / Redo	0 – 127	Cette commande exécute la commande UNDO/REDO du Looper, ce qui équivaut à maintenir enfoncé le footswitch A en mode Groove Station lorsque le nombre de pistes est supérieur ou égal à 2.
Looper Auto Record		L'envoi de cette commande active ou désactive la fonction Auto Record en mode Groove Station.
Drum sync on/off	0 – 127	Cette commande active ou désactive la synchronisation de la boîte à rythmes en mode Groove Station.
Tuner enter/exit	0 – 127	Ouvre ou ferme l'écran d'accordage.
Tuner bypass/mute	0 – 127	Cette commande bascule entre l'accordage bypass et l'accordage mute pour la fonction Accordeur.
Exp Pedal	0 – 127	Correspond au déplacement de la pédale EXP.
CTRL mode	0 – 127	Envoyez cette commande pour basculer entre STOMPBOX et SUBPATCH en mode CTRL
Stompbox Control B	0 – 127	Envoyez cette commande pour basculer le Stompbox B en mode CTRL
Stompbox Control C	0 – 127	Envoyez cette commande pour basculer le Stompbox C en mode CTRL
Stompbox Control D	0 – 127	Envoyez cette commande pour basculer le Stompbox D en mode CTRL
Subpatch 1	0 – 127	Envoyez cette commande pour basculer le SubPatch 1 en mode CTRL
Subpatch 2	0 – 127	Envoyez cette commande pour basculer le SubPatch 2 en mode CTRL
Subpatch 3	0 – 127	Envoyez cette commande pour basculer le SubPatch 3 en mode CTRL

Mappage PC

Cette liste correspond aux numéros de preset pouvant être contrôlés par les codes PC de deux banques MIDI (0 et 1). Chaque réglage individuel peut être modifié par l'utilisateur.



Liste des réglages d'usine par défaut :

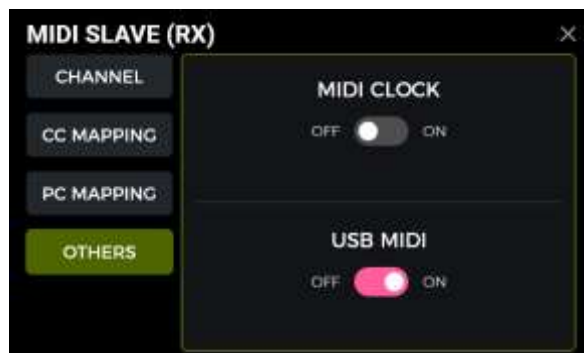
Banque MIDI	Code PC	N° de preset	Banque MIDI	Code PC	N° de preset	Banque MIDI	Code PC	N° de preset	Banque MIDI	Code PC	N° de preset
0	0	1A	0	32	9A	0	64	17A	0	96	25A
0	1	1B	0	33	9B	0	65	17B	0	97	25B
0	2	1C	0	34	9C	0	66	17C	0	98	25C
0	3	1D	0	35	9D	0	67	17D	0	99	25D
0	4	2A	0	36	10A	0	68	18A	0	100	–
0	5	2B	0	37	10B	0	69	18B	0	101	–
0	6	2C	0	38	10C	0	70	18C	0	102	–
0	7	2D	0	39	10D	0	71	18D	0	103	–
0	8	3A	0	40	11A	0	72	19A	0	104	–
0	9	3B	0	41	11B	0	73	19B	0	105	–
0	10	3C	0	42	11C	0	74	19C	0	106	–
0	11	3D	0	43	11D	0	75	19D	0	107	–
0	12	4A	0	44	12A	0	76	20A	0	108	–
0	13	4B	0	45	12B	0	77	20B	0	109	–
0	14	4C	0	46	12C	0	78	20C	0	110	–
0	15	4D	0	47	12D	0	79	20D	0	111	–
0	16	5A	0	48	13A	0	80	21A	0	112	–
0	17	5B	0	49	13B	0	81	21B	0	113	–
0	18	5C	0	50	13C	0	82	21C	0	114	–
0	19	5D	0	51	13D	0	83	21D	0	115	–
0	20	6A	0	52	14A	0	84	22A	0	116	–
0	21	6B	0	53	14B	0	85	22B	0	117	–
0	22	6C	0	54	14C	0	86	22C	0	118	–
0	23	6D	0	55	14D	0	87	22D	0	119	–
0	24	7A	0	56	15A	0	88	23A	0	120	–
0	25	7B	0	57	15B	0	89	23B	0	121	–
0	26	7C	0	58	15C	0	90	23C	0	122	–
0	27	7D	0	59	15D	0	91	23D	0	123	–
0	28	8A	0	60	16A	0	92	24A	0	124	–
0	29	8B	0	61	16B	0	93	24B	0	125	–
0	30	8C	0	62	16C	0	94	24C	0	126	–
0	31	8D	0	63	16D	0	95	24D	0	127	–

Banque MIDI	Code PC	N° de preset	Banque MIDI	Code PC	N° de preset	Banque MIDI	Code PC	N° de preset	Banque MIDI	Code PC	N° de preset
1	0	26A	1	32	34A	1	64	42A	1	96	50A
1	1	26B	1	33	34B	1	65	42B	1	97	50B

1	2	26C	1	34	34C	1	66	42C	1	98	50C
1	3	26D	1	35	34D	1	67	42D	1	99	50D
1	4	27A	1	36	35A	1	68	43A	1	100	–
1	5	27B	1	37	35B	1	69	43B	1	101	–
1	6	27C	1	38	35C	1	70	43C	1	102	–
1	7	27D	1	39	35D	1	71	43D	1	103	–
1	8	28A	1	40	36A	1	72	44A	1	104	–
1	9	28B	1	41	36B	1	73	44B	1	105	–
1	10	28C	1	42	36C	1	74	44C	1	106	–
1	11	28D	1	43	36D	1	75	44D	1	107	–
1	12	29A	1	44	37A	1	76	45A	1	108	–
1	13	29B	1	45	37B	1	77	45B	1	109	–
1	14	29C	1	46	37C	1	78	45C	1	110	–
1	15	29D	1	47	37D	1	79	45D	1	111	–
1	16	30A	1	48	38A	1	80	46A	1	112	–
1	17	30B	1	49	38B	1	81	46B	1	113	–
1	18	30C	1	50	38C	1	82	46C	1	114	–
1	19	30D	1	51	38D	1	83	46D	1	115	–
1	20	31A	1	52	39A	1	84	47A	1	116	–
1	21	31B	1	53	39B	1	85	47B	1	117	–
1	22	31C	1	54	39C	1	86	47C	1	118	–
1	23	31D	1	55	39D	1	87	47D	1	119	–
1	24	32A	1	56	40A	1	88	48A	1	120	–
1	25	32B	1	57	40B	1	89	48B	1	121	–
1	26	32C	1	58	40C	1	90	48C	1	122	–
1	27	32D	1	59	40D	1	91	48D	1	123	–
1	28	33A	1	60	41A	1	92	49A	1	124	–
1	29	33B	1	61	41B	1	93	49B	1	125	–
1	30	33C	1	62	41C	1	94	49C	1	126	–
1	31	33D	1	63	41D	1	95	49D	1	127	–

Autres réglages

Cette page permet d'activer ou de désactiver MIDI CLOCK SYNC pour les commandes MIDI entrantes, ainsi que USB MIDI.



MIDI Clock : lorsque cette fonction est active, les fonctions basées sur le tempo de la Vue Édition principale sont synchronisées sur les commandes d'horloge MIDI envoyées par l'appareil externe.

USB MIDI : activez cette fonction pour recevoir des commandes MIDI depuis un ordinateur via l'interface USB-C.

GS1000 comme appareil de contrôle

Pour configurer le GS1000 comme contrôleur MIDI, appuyez sur le bouton SETTINGS, faites défiler jusqu'à MIDI, sélectionnez « Controller » et cliquez sur « Settings » pour accéder à la page de configuration. Les options suivantes sont disponibles :

Canal MIDI

Cliquez sur CHANNEL et sélectionnez le canal MIDI que le GS1000 utilisera pour envoyer des commandes. La valeur d'usine par défaut est le canal 1.



Mappage PC

Cette liste correspond aux codes PC des deux banques MIDI (0 et 1) que le GS1000 peut envoyer. Chaque réglage individuel peut être modifié par l'utilisateur.

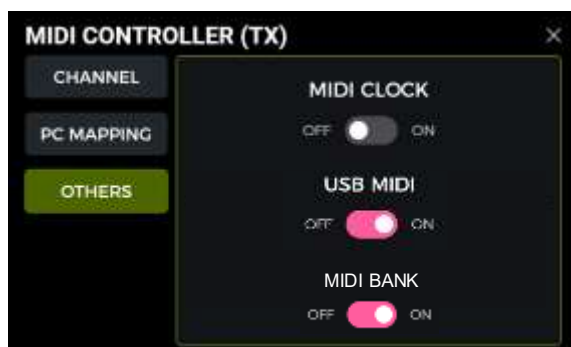
Après le passage à un preset, le GS1000 envoie CC0 (informations de banque MIDI) + la commande PC à l'appareil récepteur.

N° de preset	Banque MIDI	Commande PC	N° de preset	Banque MIDI	Commande PC	N° de preset	Banque MIDI	Commande PC	N° de preset	Banque MIDI	Commande PC
1A	0	0	9A	0	32	17A	0	64	25A	0	96
1B	0	1	9B	0	33	17B	0	65	25B	0	97
1C	0	2	9C	0	34	17C	0	66	25C	0	98
1D	0	3	9D	0	35	17D	0	67	25D	0	99
2A	0	4	10A	0	36	18A	0	68	–	–	–
2B	0	5	10B	0	37	18B	0	69	–	–	–
2C	0	6	10C	0	38	18C	0	70	–	–	–
2D	0	7	10D	0	39	18D	0	71	–	–	–
3A	0	8	11A	0	40	19A	0	72	–	–	–
3B	0	9	11B	0	41	19B	0	73	–	–	–
3C	0	10	11C	0	42	19C	0	74	–	–	–

33B	1	29	41B	1	61	49B	1	93	–	–	–
33C	1	30	41C	1	62	49C	1	94	–	–	–
33D	1	31	41D	1	63	49D	1	95	–	–	–

Autres réglages

Cette page permet d'activer ou de désactiver MIDI CLOCK SYNC pour les commandes MIDI sortantes, ainsi que USB MIDI et la transmission de la commande MIDI BANK.



MIDI Clock : lorsque cette fonction est active, des commandes d'horloge MIDI sont émises sur la base du tempo BPM actuel du GS1000.

USB MIDI : activez cette fonction pour envoyer des commandes MIDI via l'interface USB-C.

MIDI BANK : lorsque le GS1000 est configuré comme contrôleur et que cette option est activée, un code CC de banque MIDI est envoyé avec le code PC. Si vous utilisez le code PC du GS1000 pour contrôler d'autres appareils et que l'appareil contrôlé ne répond pas, essayez de désactiver ce commutateur.

FOOTSWITCH SANS FIL F4

Pour étendre les options de contrôle, le GS1000 prend en charge la connexion d'un footswitch sans fil MOOER F4 (vendu séparément).

Veuillez consulter le manuel du footswitch F4 pour les caractéristiques de la batterie et les exigences de charge.

Le GS1000 ne peut être connecté qu'à un seul footswitch sans fil à la fois.

Avant d'utiliser le footswitch pour la première fois (ou après une réinitialisation d'usine), veuillez suivre les étapes ci-dessous pour appairer le footswitch avec le GS1000 :

- Allumez le footswitch F4, puis maintenez simultanément les footswitches A et C enfoncés pour passer en mode appairage (LED clignotante).
- Cliquez sur l'icône Footswitch de l'écran principal du GS1000.
- Cliquez sur START PAIRING.
- Lorsque l'appairage réussit, le GS1000 affiche « Unpair » dans le coin supérieur droit et l'écran du footswitch F4 affiche « On ».
- Une fois appairé, le footswitch sans fil se connecte automatiquement au GS1000 chaque fois que les deux appareils sont allumés et à portée l'un de l'autre.

Remarque : vous pouvez cliquer sur « Unpair » pour déconnecter le footswitch F4.

Configuration du footswitch sans fil

Une fois le F4 appairé, appuyez sur l'icône du footswitch sans fil située sous la chaîne d'effets, ou entrez dans le menu des réglages globaux pour configurer le footswitch sans fil. Le menu des réglages globaux propose également une option pour activer ou désactiver le footswitch F4 sans le désappairer.

Le menu du footswitch sans fil s'ouvre : vous pouvez y sélectionner les fonctions à contrôler avec chaque footswitch en cliquant sur le champ situé sous chaque footswitch et en choisissant une fonction dans la liste.



Menu de réglage du footswitch sans fil

Fonctions disponibles pour le footswitch sans fil

Les fonctions suivantes peuvent être attribuées à chaque footswitch du F4 :

N°	Fonction	Description
1	Empty	aucune fonction
2	Preset A	Passe au preset A de la banque en cours.
3	Preset B	Passe au preset B de la banque en cours.
4	Preset C	Passe au preset C de la banque en cours.
5	Preset D	Passe au preset D de la banque en cours.
6	Preset Up	Passe au preset suivant.
7	Preset Down	Passe au preset précédent.
8	Bank Up	Passe à la banque de presets suivante.
9	Bank Down	Passe à la banque de presets précédente.
10	Tuner	Passe en mode Accordeur ; la LED du footswitch sans fil clignote lentement. Appuyez sur n'importe quel footswitch pour quitter.
11	TAP	Fonction TAP : appuyez plusieurs fois sur le footswitch pour définir le tempo. La LED du footswitch sans fil clignote pour indiquer le tempo sélectionné.
12	CTRL Mode	Bascule entre STOMPBOX et SUBPATCH en mode CTRL.
13	Stompbox B	Correspond à la fonction du Stompbox B en mode CTRL.
14	Stompbox C	Correspond à la fonction du Stompbox C en mode CTRL.
15	Stompbox D	Correspond à la fonction du Stompbox D en mode CTRL.
16	LOOPER REC/PLAY/DUB	Commande les fonctions d'enregistrement, de lecture et d'overdub des boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
17	LOOPER STOP	Commande la fonction STOP des boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
18	LOOPER DELETE	Commande la fonction DELETE des boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
19	LOOPER UNDO/REDO	Commande la fonction UNDO/REDO des boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
20	DRUM TAP	Permet de saisir le tempo (TAP) du rythme de la boîte à rythmes.
21	DRUM ON/OFF	Démarre ou arrête la boîte à rythmes.
22	SUBPATCH 1	Correspond à la fonction SubPatch 1 en mode CTRL
23	SUBPATCH 2	Correspond à la fonction SubPatch 2 en mode CTRL
24	SUBPATCH 3	Correspond à la fonction SubPatch 3 en mode CTRL

Cela signifie que, selon les fonctions attribuées, vous pouvez utiliser le footswitch sans fil à tout moment pour activer ou désactiver individuellement la fonction choisie, sans avoir à ouvrir le mode correspondant.

AUTRES RÉGLAGES GLOBAUX

L'écran des réglages globaux est accessible en cliquant sur l'icône des réglages en bas de la Vue Édition. Les autres réglages globaux sont accessibles en cliquant sur les indicateurs d'entrée ou de sortie sur le bord supérieur de la Vue Édition.

Revenez à l'écran précédent en cliquant sur le « X » dans le coin supérieur droit ou en appuyant sur le bouton HOME.

Réglages globaux d'entrée

Cliquez sur l'indicateur de niveau d'entrée dans la Vue Édition pour ouvrir l'écran des réglages globaux d'entrée.



Le gain d'entrée des entrées guitare et microphone peut être réglé sur le côté gauche de la fenêtre contextuelle. Utilisez-le pour compenser les signaux forts provenant de micros d'instrument aux caractéristiques de sortie différentes ou de pédales d'amplification du signal (boost, overdrive, distortion...) placées devant le GS1000.

Vous pouvez vérifier visuellement le niveau d'entrée grâce aux barres d'indication de niveau à l'écran. Une indication verte est correcte ; une indication rouge signifie que le signal d'entrée sature, c'est-à-dire qu'il est distordu.

Remarque : le réglage du niveau d'entrée global permet d'éviter la distorsion d'entrée provoquée par des signaux d'entrée excessivement puissants.

Utilisez la fonction globale NOISE REDUCER pour ajuster le plancher de bruit en fonction des exigences des différents environnements. Cela évite les ajustements fastidieux preset par preset.

Réglages globaux de sortie

Cliquez sur l'indicateur de sortie dans la Vue Édition pour ouvrir l'écran des réglages globaux de sortie.



Vous pouvez vérifier visuellement le niveau de sortie en fin de chaîne d'effets grâce aux barres d'indication de niveau à l'écran. Une indication verte est correcte ; une indication rouge signifie que le signal de sortie sature, c'est-à-dire qu'il est distordu.

1. Niveaux de sortie globaux

Cette page permet de régler individuellement le volume de sortie de chaque interface de sortie, y compris les ports de sortie 1/4", la prise casque et la sortie numérique d'enregistrement USB. Utilisez ces réglages pour établir le rapport de volume relatif entre les différentes sorties.

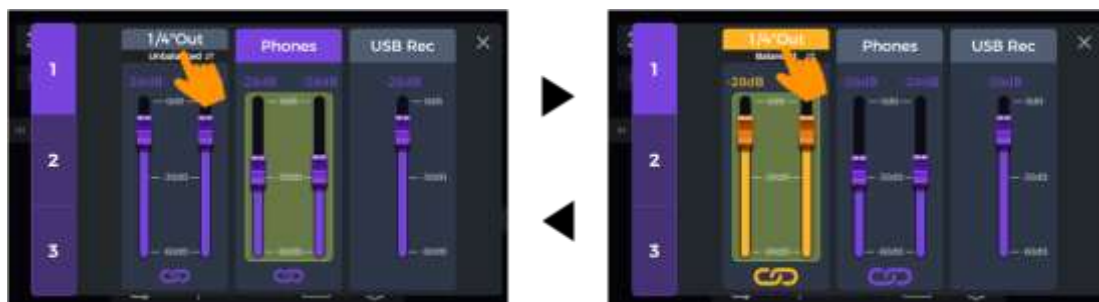
Le bouton MASTER de la pédale augmente ou diminue toutes les sorties en même temps, tout en conservant les rapports établis ici.



Sélectionnez une sortie et faites glisser les curseurs ou tournez le bouton SELECT pour un réglage fin.

L'icône de chaîne sous chaque groupe de curseurs est un commutateur de synchronisation des canaux gauche et droit. Lorsque l'icône est allumée, les canaux gauche et droit du groupe correspondant sont synchronisés. Lorsque l'icône est éteinte, les canaux gauche et droit du groupe peuvent être réglés indépendamment. Cliquez sur l'icône de chaîne pour basculer l'état.

Cliquer sur le haut des curseurs de sortie 1/4" permet de basculer entre une sortie symétrique et une sortie asymétrique, selon les besoins de connexion actuels. Les curseurs apparaissent en orange pour indiquer une sortie symétrique.



2. Réglage de l'égalisation globale

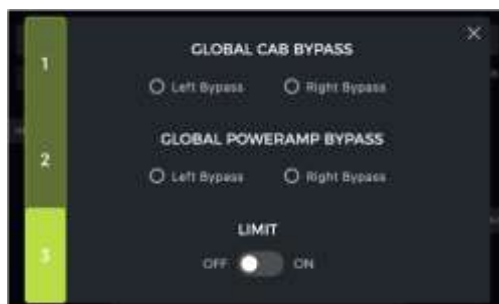
Cliquez sur la deuxième page pour accéder à l'écran EQ GLOBALE. Cette fonction permet d'ajuster rapidement le son aux exigences des différents lieux et aux caractéristiques de réponse en fréquence des différents équipements d'amplification. C'est le meilleur moyen d'éviter des ajustements fastidieux preset par preset.

L'EQ globale doit être activée (ON) pour être effective.



3. Autres commutateurs de fonction

Cliquez sur la troisième page pour régler les commutateurs de fonctions globales.



GLOBAL CAB BYPASS : bypass global de tous les effets de simulation de baffle pour les sorties.

GLOBAL POWER AMP BYPASS : bypass global de tous les effets de simulation d'étage de puissance pour les sorties.

Ces réglages s'appliquent à tous les presets et peuvent être nécessaires dans certains scénarios de connexion où des sorties différentes avec ou sans simulation de baffle (ou d'ampli) sont utilisées.

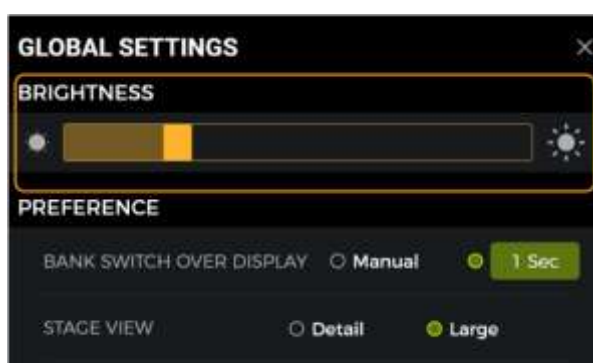
Remarque : après avoir activé le bypass global CAB ou POWERAMP, évitez d'insérer des modules mono (modèles autres que les effets de modulation, de délai ou de réverbération en stéréo) en aval du CAB ou du POWERAMP. Si vous insérez des modules mono, les signaux gauche et droit seront mélangés et superposés et vous ne pourrez pas obtenir les effets de bypass séparés souhaités pour les canaux gauche et droit.

LIMIT : activez ce commutateur pour éviter la saturation du signal numérique provoquée par un gain de volume d'un module interne dépassant la plage dynamique maximale.

Luminosité de l'écran

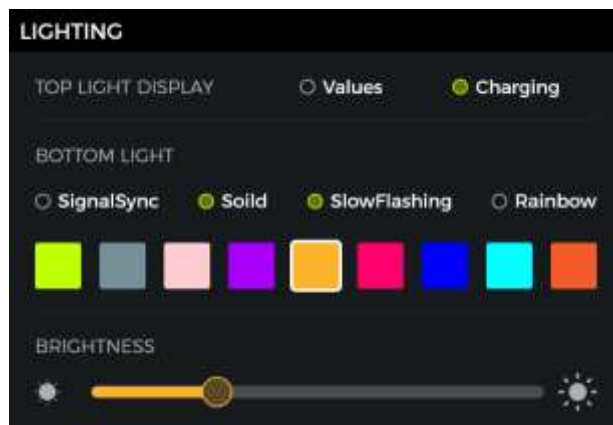
Dans certaines situations, vous pouvez souhaiter ajuster la luminosité de l'écran pour l'adapter à des environnements lumineux différents, ou pour prolonger l'autonomie de la version à batterie.

Cliquez sur l'icône des réglages de la vue principale pour ouvrir les réglages, puis faites glisser le curseur BRIGHTNESS ou tournez le bouton SELECT pour ajuster la luminosité de l'écran.



Éclairage

Cet élément permet de régler l'éclairage ambiant du GS1000 : fonction, couleur et mode des barres lumineuses sur les faces supérieure et inférieure.



Barre lumineuse supérieure

Si Values est sélectionné, la barre lumineuse supérieure affiche temporairement le pourcentage de la valeur pendant le réglage d'un paramètre.

Avec Charging sélectionné (GS1000 Li uniquement), la barre lumineuse supérieure affiche un effet dynamique lorsque l'appareil est éteint et en cours de charge.

Éclairage ambiant inférieur

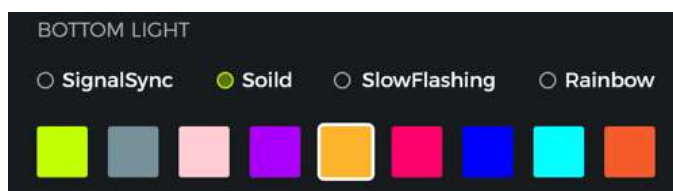
SignalSync : clignotement dynamique en fonction de la puissance du signal de sortie (choix d'une seule couleur).

Solid : lumière fixe d'une seule couleur.

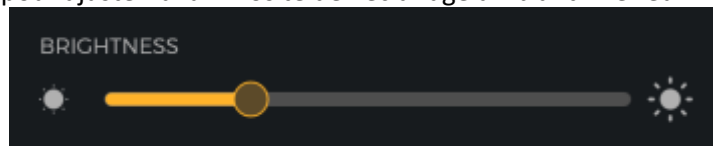
SlowFlashing : cycle de clignotement lent dans la couleur sélectionnée (choix d'une seule couleur).

Rainbow : séquence de flux dynamique dans les couleurs sélectionnées (plusieurs couleurs peuvent être choisies).

Après avoir sélectionné un mode, cliquez sur le ou les blocs de couleur pour choisir la couleur de l'éclairage ambiant.

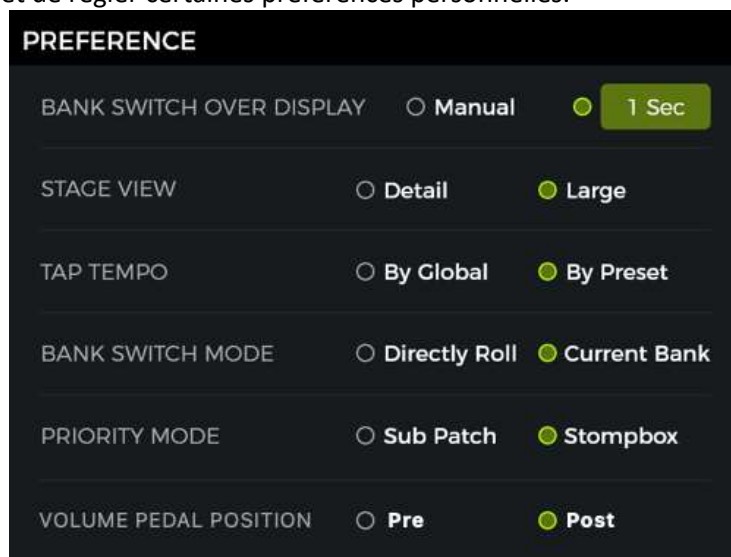


Déplacez le curseur pour ajuster la luminosité de l'éclairage ambiant inférieur.



Section Préférences

Cette section permet de régler certaines préférences personnelles.



CHANGEMENT DE BANQUE À L'ÉCRAN

Ce réglage détermine comment la vue de sélection de banque revient à la vue principale après avoir appuyé sur les footswitches A+B ou C+D pour sélectionner une autre banque de presets.

S'il est réglé sur « Manual », l'un des footswitches A/B/C/D doit être actionné (et donc un preset de la banque sélectionnée choisi) avant que l'écran ne revienne à l'interface principale.

Si une durée est sélectionnée (ouvrez un menu déroulant en cliquant sur le champ de durée), l'écran de sélection de banque se ferme automatiquement une fois cette durée écoulée. Le preset utilisé précédemment reste alors actif. Pour changer de preset dans l'écran de sélection de banque, vous devez appuyer sur l'un des footswitches A/B/C/D avant l'expiration de la durée sélectionnée.

VUE STAGE

Ce réglage permet de choisir l'un des deux types d'affichage de la vue scène : « Detailed Display » ou « Large Display ».



Affichage détaillé



Affichage grand écran

TAP TEMPO

Ce réglage détermine comment l'entrée du tap tempo est utilisée dans le GS1000. Réglé sur « Global », tous les presets sont concernés par l'entrée du tap tempo ; réglé sur « Preset », chaque preset peut avoir sa propre entrée de tap tempo. Vous pouvez également cliquer sur l'icône « Metronome » dans la Vue Édition pour accéder aux mêmes réglages. (Voir Tempo BPM)

MODE DE CHANGEMENT DE BANQUE

Cette option permet de choisir entre deux modes de changement de banque :

Directly Roll signifie que lorsque vous appuyez sur Bank down (A+B) ou Bank up (C+D), la banque passe directement à la précédente ou à la suivante. Un appui sur l'un des footswitches A/B/C/D ouvre alors le preset de cette nouvelle banque.

Current Bank signifie que lorsque vous appuyez sur Bank down (A+B) ou Bank up (C+D), la vue passe à l'affichage de prévisualisation des banques sans changer directement de banque, c'est-à-dire en restant dans la banque en cours. Vous pouvez ensuite choisir une autre banque en appuyant à nouveau sur A+B ou C+D.

MODE PRIORITAIRE

Ce réglage détermine le sous-mode actif lorsque vous accédez au mode CTRL en appuyant sur le footswitch du preset actif.

Réglé sur SubPatch, le mode SUBPATCH est actif à l'activation du mode CTRL ; réglé sur Stompbox, c'est le mode STOMPBOX qui est actif.

Notez que ce réglage est lié au réglage Priority Mode de la vue CTRL. (Voir Mode CTRL)

POSITION DE LA PÉDALE DE VOLUME

Ce réglage détermine la position de la pédale de volume (pédale d'expression externe utilisée comme pédale de volume) par rapport à la chaîne d'effets du GS1000.

Réglée sur Pre, la pédale de volume est placée tout au début de la chaîne d'effets.

Ce réglage permet de préserver au maximum la queue de vos effets, tels que le délai et la réverbération, dans les scénarios où la pédale de volume est utilisée.

Réglée sur Post, la pédale de volume est placée tout à la fin de la chaîne d'effets.

Avec ce réglage, la pédale de volume agit comme un volume général et le signal peut être totalement coupé lorsque la pédale est en position minimale.

La valeur par défaut de cette option est Post.

MIDI

Voir CONFIGURATION MIDI.

Bluetooth

Activez ou désactivez le Bluetooth pour utiliser le GS1000 avec l'application MOOER GE Cloud ou pour lire l'audio d'un appareil mobile via le GS1000. Voir AUDIO BLUETOOTH.

Footswitch sans fil F4

Activez ou désactivez le footswitch sans fil F4 et ouvrez la vue de réglage du footswitch. (Voir FOOTSWITCH SANS FIL F4)

Audio USB

Voir AUDIO NUMÉRIQUE USB.

Spill-Over (traînées d'effet)

Le GS1000 prend en charge la fonction de maintien de la queue (trail) des effets de délai et de réverbération.

Dans certaines conditions, la décroissance naturelle des répétitions de délai ou des échos de réverbération peut être maintenue lorsqu'un module correspondant est activé ou désactivé dans un preset, ou lorsqu'un autre preset est activé :

Queue lors de l'activation ou de la désactivation de modules dans un preset :

Ce type de commutation ON/OFF en cours de jeu s'effectue généralement à l'aide du mode CTRL ou d'une commande MIDI envoyée par un contrôleur externe (voir Mode CTRL ou MIDI).

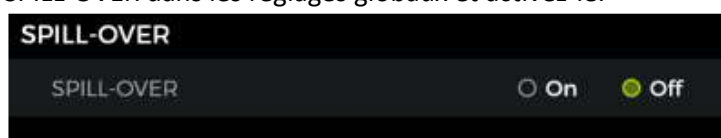
- Ouvrez l'interface d'édition des paramètres du module de délai ou de réverbération dans le preset.
- Recherchez le paramètre « Trail » et activez-le.



Queue lors du changement de preset :

Ce type de commutation s'effectue à l'aide des footswitches A, B, C ou D, ou de commandes MIDI externes, pour changer de preset.

- Recherchez SPILL-OVER dans les réglages globaux et activez-le.



- Copiez un preset cible et enregistrez-le à la position vers laquelle vous souhaitez basculer.
- À cette nouvelle position de preset, vous pouvez modifier l'état de commutation des modules ou ajuster différents paramètres selon les besoins sonores.
- Après ces réglages, vous pouvez basculer entre ces deux presets tout en conservant la décroissance naturelle des queues de délai et de réverbération.

Remarque : la fonction trails ne prend pas en charge le passage entre deux chaînes d'effets différentes ni la sélection de modèles de délai et de réverbération différents.

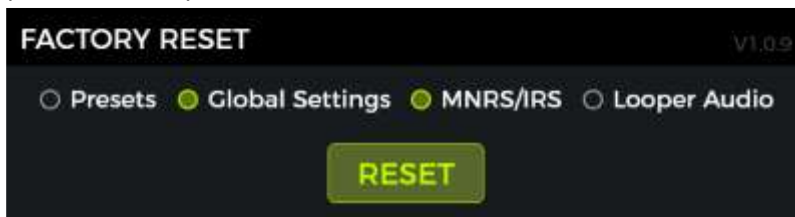
Sélection de la langue

Les menus du GS1000 sont disponibles en chinois et en anglais.



Réinitialisation d'usine

Si nécessaire, les réglages peuvent être partiellement ou totalement rétablis aux valeurs d'usine. Ouvrez l'écran des réglages globaux, faites défiler jusqu'à FACTORY RESET et sélectionnez les réglages à réinitialiser. Cliquez sur RESET pour confirmer.



- **Presets** : seules les données de preset sont rétablies aux valeurs d'usine. Tous les sons que vous avez créés ou importés après l'achat du GS1000 seront supprimés.
- **Réglages globaux** : les réglages personnalisés tels que la luminosité de l'écran, les préférences, les mappages MIDI, les réglages audio USB, les trails et la langue sont rétablis aux valeurs d'usine.
- **MNRS/IRS** : tous les échantillons MNRS importés ainsi que les données d'échantillons GIR et IR seront supprimés.
- **Audio du Looper** : tous les enregistrements réalisés avec la fonction Looper seront supprimés.

La section Factory Reset affiche également la version du firmware actuellement installée, au-dessus des options de réinitialisation.

Logiciel MOOER STUDIO

MOOER STUDIO est le logiciel d'édition pour ordinateur des produits de la série intelligente MOOER. Les utilisateurs peuvent modifier les paramètres des modules d'effet, réorganiser la chaîne d'effets et gérer les données (mises à jour du firmware, envoi et téléchargement de presets, import de fichiers GNR/GIR/IR, sauvegarde et restauration des réglages, export et import de l'audio du Looper).

Téléchargement du logiciel

Rendez-vous sur le site officiel de MOOER AUDIO (www.moeraudio.com) et accédez à la rubrique DOWNLOAD. Trouvez la page « GS1000 », téléchargez le programme d'installation adapté à votre système d'exploitation (Windows ou Mac) et installez-le. www.moeraudio.com

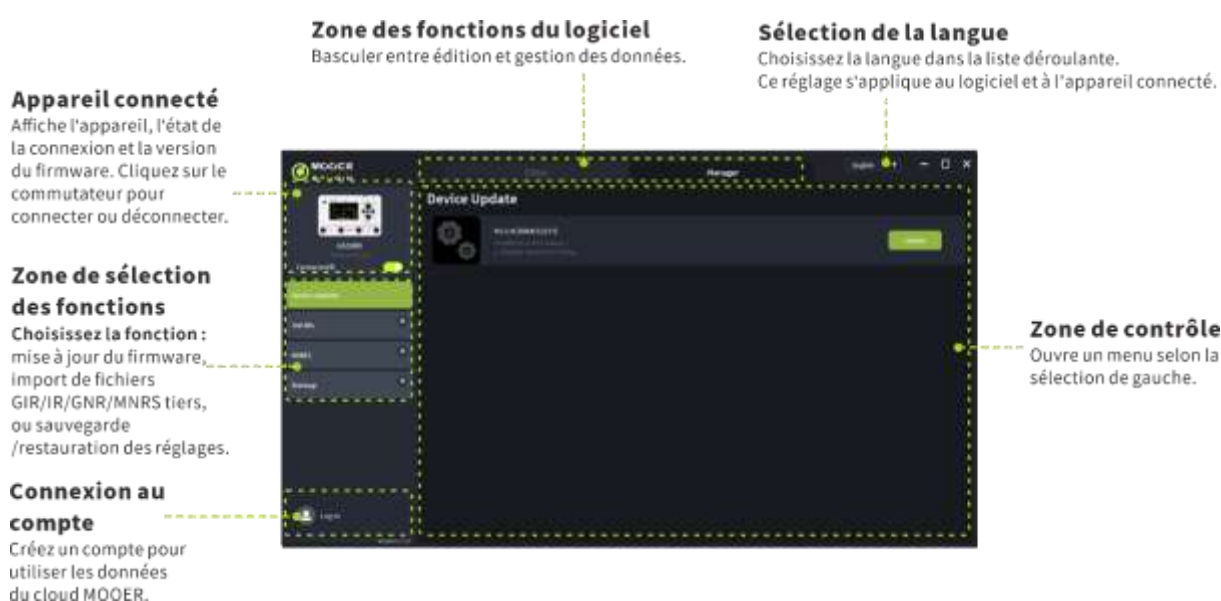
Configuration requise :

- Windows - Win10 ou supérieur
- Mac OS - 10.11 ou supérieur

Établissement de la connexion

Une fois l'installation terminée, utilisez le câble USB fourni pour connecter votre GS1000 à l'ordinateur, ouvrez le logiciel MOOER STUDIO et cliquez sur le bouton CONNECT pour établir la connexion entre le logiciel et l'appareil.

Interface Data Manager



Mise à jour du firmware

Vous pouvez connaître la version de firmware actuelle de votre GS1000 en faisant défiler le menu SYSTEM jusqu'à FACTORY RESET. La version du firmware est affichée au-dessus des options de réinitialisation.

- Téléchargez le logiciel d'édition correspondant à la nouvelle version de firmware, installez-le et connectez votre GS1000 à l'ordinateur.
- Repérez le bouton DEVICE UPDATE dans la zone de sélection des fonctions à gauche.
- Cliquez sur UPDATE dans la zone d'opération des fonctions à droite pour confirmer. L'appareil démarre en mode mise à jour.
- Patientez quelques minutes jusqu'à la fin de la mise à jour.

Remarque : pour éviter tout problème imprévu, ne déconnectez pas le câble USB ni l'alimentation pendant la mise à jour. Évitez les connexions via un concentrateur USB et branchez le câble USB directement sur un port USB de l'ordinateur.

Importation d'IR tierces

Les fichiers IR sont basés sur la technologie de réponse impulsionnelle pour les modèles de simulation de baffle. Le format standard des fichiers IR est « wav ». Suivez ces étapes pour importer des fichiers IR :

- Procurez-vous un fichier IR auprès d'un tiers et enregistrez-le sur votre ordinateur.
- Sélectionnez l'option IR tiers (3rd IRs) sur le côté gauche de l'interface du logiciel.
- Sélectionnez l'emplacement du fichier dans la liste. La liste correspond à la liste GIR du module CAB du GS1000.
- Cliquez sur « + » pour choisir un fichier sur votre ordinateur et l'importer dans le GS1000.
- Cliquez sur OK pour importer le fichier IR sélectionné.



Gestion des fichiers d'échantillonnage MNRS

Les fichiers d'échantillons MNRS du GS1000 se répartissent en quatre types :

- Échantillon de pédale de drive (GNR)
- Échantillon de préampli (GNR)
- Échantillon d'ampli complet (GNR)
- Échantillon de baffle (GIR)

L'échantillon de baffle CAB est au format « GIR », les trois autres au format « GNR ».

Vous pouvez utiliser le logiciel MOOER STUDIO pour gérer les données de votre appareil ou télécharger des échantillons partagés par les utilisateurs depuis le cloud.

Gestion des données locales

Sélectionnez « MNRS » dans la zone de sélection à gauche et « DEVICE » dans la zone de contrôle à droite. Les quatre listes de types d'échantillons affichent les fichiers GNR/GIR correspondant aux modèles présents dans votre appareil.



Ce menu permet de charger, supprimer et envoyer des fichiers locaux.

- Cliquez sur l'  icône pour supprimer les données du fichier à l'emplacement sélectionné.
- Cliquez sur l'  icône pour envoyer le fichier vers le cloud.
- Cliquez sur l'  icône pour charger dans votre appareil un fichier d'échantillon enregistré sur votre ordinateur.

Remarque : pour enregistrer des fichiers d'échantillons en local, vous pouvez vous inscrire et télécharger des fichiers sur www.mooerstudio.com.

Téléchargement de données depuis le cloud

Le logiciel d'édition du GS1000 prend en charge le téléchargement de fichiers depuis le cloud de données MOOER.

Pour utiliser la fonction de données cloud, veuillez d'abord vous inscrire et vous connecter.

Cliquez sur « CLOUD » dans la zone de contrôle et sélectionnez la liste du type d'échantillon correspondant pour trouver les fichiers que vous souhaitez utiliser sur votre appareil.



Sauvegarde des données

La fonction de sauvegarde permet à l'utilisateur d'effectuer une sauvegarde complète des données de l'appareil, y compris les presets, les fichiers GNR/GIR/IR chargés et les réglages globaux. Vous pouvez utiliser cette fonction pour retrouver rapidement des réglages adaptés à différentes situations d'utilisation et à différents lieux.

- Sélectionnez Backup sur le côté gauche de l'interface du logiciel MOOER Studio pour ouvrir la liste des sauvegardes précédentes.
- Cliquez sur Backup et attendez la fin de la procédure de sauvegarde. Votre nouveau fichier de sauvegarde est répertorié avec un horodatage (date et heure).
- Si vous devez restaurer les données, repérez l'enregistrement de sauvegarde correspondant et cliquez sur Restore pour recharger rapidement un fichier de sauvegarde dans votre appareil.

Interface Preset Editor



Gestion des presets

- Dans la zone Presets List, vous pouvez cliquer pour sélectionner un preset ou faire glisser un preset vers une autre position pour modifier l'ordre des presets.
- **Un clic droit sur un preset ouvre une fenêtre permettant de le renommer, de le copier, de le coller, de l'importer ou de l'exporter. Le fichier de preset exporté est enregistré dans le dossier de destination. Cliquez sur l'icône de dossier au-dessus de la liste des presets pour ouvrir le dossier par défaut.**
- Vous pouvez faire un clic droit sur un fichier de preset pour l'importer, ou faire glisser le fichier vers la zone des presets et cliquer sur CONFIRM pour l'importer dans l'appareil.

Édition des presets

Les modules d'effet contenus dans un preset sont visibles dans la zone de la chaîne d'effets, où vous pouvez voir l'ordre et l'état On/Off de chaque module d'effet.

- **Réglage des paramètres** : cliquez sur un module pour afficher la fenêtre des paramètres, dans laquelle vous pouvez ajuster directement les paramètres en temps réel.
- **Ajout d'un module d'effet** : cliquez sur une icône « + » pour ajouter un module à la chaîne d'effets. Sélectionnez un type d'effet et confirmez.
- **Modification de l'ordre** : sélectionnez un module d'effet, maintenez-le et faites-le glisser à la position souhaitée.
- **Enregistrement des modifications** : lorsqu'une modification a été apportée à un preset, l'icône d'enregistrement de la zone d'enregistrement des presets clignote pour vous le rappeler. Pendant l'enregistrement, vous pouvez définir le nom et la couleur du preset. Après confirmation, toutes les modifications de paramètres sont enregistrées.

Édition de la chaîne d'effets

Cliquez sur l'icône du type de chaîne d'effets dans le coin supérieur droit de la fenêtre du logiciel pour modifier rapidement les réglages du type de chaîne.



Faites glisser un nœud pour le déplacer et modifier la configuration de la chaîne d'effets.

Cliquez sur les icônes de nœud (y compris les nœuds d'entrée/sortie et les nœuds de division/mixage) pour ajuster les paramètres du nœud.



Réglage des paramètres des modules

La zone située sous la chaîne d'effets affiche les réglages du module sélectionné.

Utilisez cette zone pour activer ou désactiver le module à l'aide du symbole on/off, changer le modèle d'effet, choisir un autre type d'effet pour le modèle et ajuster les paramètres du module sélectionné.

Réglage de la pédale d'expression

La zone de la pédale d'expression se trouve en bas de la section des paramètres, sous chaque paramètre assignable.

Vous pouvez assigner les paramètres de votre choix à la pédale d'expression en cliquant sur le bouton d'activation, et définir également les valeurs minimale et maximale.

Cliquez sur l'icône de la pédale d'expression dans le coin supérieur droit pour afficher tous les paramètres contrôlés par la pédale d'expression. Vous pouvez les modifier directement.

Remarque : les modifications des réglages de la pédale d'expression doivent être enregistrées manuellement dans le preset.

Volume du preset et réglage du BPM

Vous pouvez régler le volume du preset et le BPM dans la zone de contrôle. Vous pouvez utiliser la fonction TAP pour régler le BPM : cliquez plusieurs fois sur l'icône TAP pour saisir un tempo. Lorsque les paramètres de tempo d'un module de délai ou de certains modules de modulation sont réglés sur SYNC avec TAP, ils se synchronisent tous sur la valeur TAP que vous avez définie.

Remarque : dans le menu des réglages globaux, vous pouvez définir le tap tempo comme entrée TAP globale ou comme entrée TAP du preset en cours.

Réglages d'entrée et de sortie

Cliquez sur les champs de niveau d'entrée ou de sortie, puis faites glisser la barre de la fenêtre contextuelle pour régler les niveaux de volume d'entrée et de sortie.

- Dans le menu de réglage d'entrée, vous pouvez régler les niveaux de volume d'entrée et les paramètres du noise gate global.
- Dans le menu de réglage de sortie, vous pouvez régler le niveau de volume de chaque canal de sortie, l'EQ globale ainsi que les réglages globaux des simulations de baffle et d'étage de puissance.

Réglages globaux

Cliquez sur l'icône SETTINGS pour ouvrir le menu. Ce menu permet de régler la luminosité de l'écran, les préférences, les queues d'effets (trails), l'audio USB et la réinitialisation d'usine.

APP MOOER CLOUD

MOOER CLOUD APP est une application mobile de gestion de données compatible avec les appareils de la série intelligente MOOER. Grâce à une connexion Bluetooth sur votre smartphone, vous pouvez envoyer ou télécharger des presets et importer des données d'échantillons GNR/GIR depuis le cloud.

Téléchargement de l'application

Les utilisateurs d'iOS peuvent télécharger le logiciel en recherchant MOOER CLOUD dans l'App Store. Les utilisateurs d'Android peuvent télécharger le logiciel en le recherchant dans l'App Store (Google Play, etc.) ou en se rendant dans la rubrique de téléchargement du site officiel MOOER.

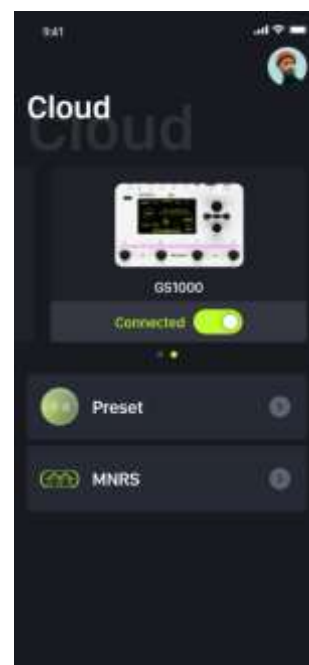
Configuration requise

iOS 11 ou supérieur

Android 5.0 ou supérieur

Connexion et identification

- Vérifiez que le Bluetooth est activé sur votre smartphone et sur votre GS1000 (menu SYSTEM).
- Activez la localisation sur votre smartphone.
- Ouvrez l'application, faites glisser l'image vers la gauche ou vers la droite jusqu'à ce que l'image du GS1000 s'affiche et cliquez sur le commutateur CONNECT. Cliquez sur le nom de l'appareil dans le menu contextuel pour vous connecter.
- Connectez-vous ou créez un compte. Les utilisateurs possédant déjà un compte MOOER STUDIO n'ont pas besoin de s'inscrire à nouveau.
- Après la connexion et l'identification, vous pouvez ouvrir la section MNRS de l'application pour télécharger depuis le cloud des fichiers d'échantillons de modèles d'ampli ou de modèles de baffle directement dans votre GS1000. Vous pouvez retrouver et utiliser ces modèles dans les sections GNR (module AMP) ou GIR (module CAB) de votre appareil.
- Ouvrez la section PRESET de l'application pour retrouver les presets de votre GS1000 listés sous « My Device ». Vous pouvez appuyer sur le bouton Upload pour charger votre preset (avec une description et une classification) dans le cloud afin que d'autres utilisateurs puissent le télécharger.
- La liste « Clouds » de la section PRESET présente les presets Factory et User à télécharger dans votre GS1000. Une fonction de filtre facilite la sélection. La sélection d'un preset affiche la configuration de sa chaîne d'effets. Vous pouvez ensuite appuyer sur « Download », choisir un emplacement de stockage sur votre appareil et le charger directement dans votre GS1000. Le preset téléchargé s'ouvre alors sur votre appareil pour un essai immédiat.



Le GS1000 ne s'allume pas

- Vérifiez que l'adaptateur secteur d'origine est branché.
- GS1000 Li (version à batterie) : vérifiez que la batterie dispose d'une charge suffisante pour répondre aux besoins en énergie lors du démarrage. Branchez l'adaptateur d'origine avant de tenter d'allumer l'appareil.

Aucun son après le démarrage

- Vérifiez que le bouton de volume MASTER sur la face avant est dans une position correcte.
- Accédez aux réglages INPUT LEVEL pour vérifier que les curseurs de gain d'entrée sont dans une position correcte.
- Accédez aux réglages OUTPUT LEVEL pour vérifier que les curseurs de sortie sont dans une position correcte.
- Vérifiez que le volume du preset est correctement réglé.
- Si une pédale d'expression externe est connectée : vérifiez que la pédale est en mode volume et déplacez le plateau basculant de la pédale dans une autre position.
- Vérifiez que l'option USB Audio du menu des réglages SYSTEM est en mode « Normal ». Le mode « Re-AMP » redirige la source du signal d'entrée vers l'USB et rend l'entrée normale silencieuse.

Ronflement basse fréquence

- Veuillez utiliser des câbles de signal correctement blindés.
- Changez d'environnement ou d'heure d'utilisation afin de déterminer si le bruit provient d'interférences dues à des sources présentes à proximité.
- Tenez-vous à distance des ordinateurs, moteurs, ventilateurs et autres appareils électriques afin de réduire les interférences électromagnétiques.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Effets

Nombre de types de modules	11
Nombre total de modèles d'effet	350
Emplacements de stockage de presets	200

Réponse impulsionnelle

Formats pris en charge	WAV
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz
Résolution d'échantillonnage	24 bits
Nombre de points d'échantillonnage	Jusqu'à 2048 points d'échantillonnage

Prise EXP

Type d'interface	1 connecteur stéréo TRS 1/4"
Impédance d'entrée	compatible avec les pédales d'expression 10 – 100 kΩ

Entrées

Prise d'entrée guitare

Type d'interface	1 connecteur d'entrée mono asymétrique 1/4"
Impédance d'entrée	1 MΩ
Niveau d'entrée maximal	10 dBu

Prise d'entrée microphone

Type d'interface	1 connecteur combo 1/4" & XLR
Impédance d'entrée	2,4 kΩ (XLR) et 1 MΩ (TRS & TS)
Niveau d'entrée maximal	10 dBu (1/4")
Gain du microphone	60 dB

Prise RETURN

Type d'interface	1 connecteur d'entrée stéréo asymétrique 1/4"
Impédance d'entrée	1 MΩ
Niveau d'entrée maximal	10 dBu

Convertisseur analogique-numérique audio

Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz
Résolution d'échantillonnage	24 bits
Plage dynamique	114 dB
Réponse en fréquence	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

Sorties

Prises OUTPUT

Type d'interface	2 prises de sortie TRS symétriques 1/4"
Impédance de sortie	600 Ω
Niveau de sortie maximal	16 dBu

Prise SEND

Type d'interface	1 prise de sortie TRS asymétrique 1/4"
Impédance de sortie	510 Ω
Niveau de sortie maximal	12 dBu

Prise PHONES

Type d'interface	1 connecteur de sortie stéréo asymétrique 1/8"
Impédance de sortie	6 Ω
Niveau de sortie maximal	16 dBu

DAC audio

Plage dynamique	115 dB
Réponse en fréquence	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Rapport signal/bruit	115 dB

Divers

Interface MIDI

MIDI IN ou MIDI OUT	1 connecteur MIDI 1/8"
---------------------	------------------------

Port USB

Type d'interface	Connecteur TYPE-C
USB Audio	USB 2.0, 2 entrées / 2 sorties, 44,1 – 192 kHz, 24 bits

Port EXP

Type d'interface	1 connecteur TRS 1/4" pour pédale externe
(pour pédales d'expression TRS 10 – 100 kΩ)	

Général

Alimentation	GS1000 : DC 9 V, 2 A, centre négatif
GS1000 Li : DC 9 V, 3 A, centre négatif	
Batterie (GS1000 Li)	Li-ion rechargeable, 4750 mAh, 35,15 Wh, 7,4 V
Autonomie (GS1000 Li)	Env. 6 heures (25 °C, 50 % de luminosité d'écran et d'éclairage ambiant)
Temps de charge (GS1000 Li)	Env. 2,5 h (avec l'adaptateur d'origine, appareil éteint)
Dimensions	240 mm × 161 mm × 67 mm (L × l × H)
Poids	GS1000 : 1,23 kg / GS1000 Li : 1,37 kg
Accessoires	Adaptateur secteur, câble USB, câble adaptateur MIDI, guide de démarrage rapide

Avis : les mises à jour de paramètres ne font l'objet d'aucune notification séparée.

Modules dynamiques

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	S-Comp	Compresseur réglable à deux paramètres.
2	Red Comp	Compresseur à deux paramètres.
3	Yellow Comp	Basé sur le compresseur MOOER® YELLOW COMP à quatre paramètres.
4	Blue Comp	Compresseur basé sur le MOOER® BLUE COMP à quatre paramètres.
5	Boost Comp	Effet compresseur / booster avec égalisation à trois bandes.
6	L-Studio Comp	Compresseur de studio analogique vintage.
7	Deluxe Comp	Compresseur de studio analogique moderne.
8	3-Band Comp	Compresseur de studio numérique des années 80.
9	Limit	Limiteur à deux paramètres.
10	Blood Comp	Compresseur à trois paramètres avec rapport de mixage réglable.
11	Noise Killer	Noise gate dure basé sur le MOOER® Micro Noise Killer. Cet effet résout rapidement et efficacement les problèmes de bruit par un simple réglage du seuil.
12	Intel Reducer	Contrairement aux noise gates classiques, ce module sépare le signal utile du bruit blanc contenu dans le signal et élimine ce bruit blanc pour réduire le bruit tout en conservant la décroissance naturelle. Ce module est recommandé avant les effets de distorsion ou la simulation de baffle.
13	Noise Gate	Noise gate de studio à quatre paramètres. L'utilisateur peut régler le seuil effectif en fonction du niveau de bruit ambiant, puis ajuster l'attaque et le relâchement selon ses besoins, et enfin choisir l'atténuation appropriée.

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Sensitivity	Règle le taux de compression. 0 = aucune compression.
2	Output	Règle le volume de sortie du compresseur.
3	Attack	Temps d'action de l'effet dynamique après que le signal a dépassé le seuil défini. 100 = attaque la plus lente, 0 = attaque la plus rapide.
4	Ratio	Taux de compression. Rapport entre le niveau d'entrée et le niveau de sortie une fois le seuil dépassé. Un taux plus élevé produit un effet de compression plus marqué, dans une certaine mesure.
5	Threshold	Seuil de déclenchement des effets dynamiques. Plus la valeur est faible, plus le déclenchement est facile ; à environ 0 dB, l'effet est désactivé.
6	Depth	Force de suppression du bruit blanc du module Intel Reducer : plus la valeur est élevée, plus la suppression est forte.
7	Comp	Règle le taux de compression d'un module de compression. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de compression est marqué.
8	Low	Réglage des basses fréquences du compresseur Boost.
9	High	Réglage des hautes fréquences du compresseur Boost.
10	Gain	Règle le gain en sortie du compresseur.
11	Peak Reduction	Règle le taux de compression.
12	Mix	Rapport de mixage entre le signal non compressé et le signal compressé. 0 = signal non compressé uniquement, 100 = signal compressé uniquement
13	Release	Temps nécessaire au signal pour revenir à la normale depuis l'état compressé après que le niveau d'entrée est repassé sous le seuil défini. Plus la valeur est élevée, plus ce temps est long.
14	Low Threshold	Seuil des basses fréquences du compresseur 3 bandes.
15	Low Gain	Gain des basses fréquences du compresseur 3 bandes.

16	Mid Threshold	Seuil des médiums du compresseur 3 bandes.
17	Mid Gain	Gain des médiums du compresseur 3 bandes.
18	High Threshold	Seuil des hautes fréquences du compresseur 3 bandes.
19	High Gain	Gain des hautes fréquences du compresseur 3 bandes.
20	Sustain	Règle le taux de compression.
21	Blend	Règle le volume du signal compressé. 0 = signal non compressé uniquement, 100 = signal compressé uniquement
22	Damp	Règle le degré d'atténuation du bruit par la gate lorsqu'elle est fermée.

Modules de filtre

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Cry Wah	Modélisé d'après une GCB95.
2	535 Wah	Modélisé d'après une 535Q moderne.
3	846 Wah	Modélisé d'après un classique des années 60 câblé à la main avec inductance Halo.
4	847 Wah	Modélisé d'après une réédition au caractère vintage.
5	Mae Wah	Modélisé d'après un Wah moderne personnalisé.
6	Custom Wah	Module de type rack de studio. Créez le Wah parfait pour votre jeu.
7	Auto Wah	Wah à balayage automatique modulé.
8	Touch Wah	Auto-Wah à filtre d'enveloppe dynamique.
9	Talk Wah Ah	Algorithme de Wah parlant issu de la MOOER® Red Kid.
10	Talk Wah Oh	Algorithme de Wah parlant issu de la MOOER® Red Kid.
11	Low Pass Filter	Filtre passe-bas statique.
12	High Pass Filter	Filtre passe-haut statique.
13	Q-Filter	Filtre coupe-bande statique (comme une pédale Wah à mi-course).

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Peak	Contrôle la hauteur du pic de résonance.
2	Rate	Règle la vitesse du LFO de balayage de position.
3	Range	Règle l'amplitude du balayage de position.
4	Q	Le Q, ou « facteur de qualité », est le rapport entre la fréquence de résonance et la bande passante, entre les fréquences supérieure et inférieure à -3 dB. Dans cette application, vous pouvez considérer le Q comme la forme de votre filtre passe-bande. Un Q faible donne une forme plus large et plus arrondie, au son moins marqué. Un Q élevé donne une forme plus étroite et plus pointue, au son plus marqué.
5	Mix	Définit la proportion de mixage entre le signal original (dry) et le signal traité (wet). 0 = signal totalement dry, 100 = signal totalement wet.
6	Low Fc	Coupure des basses fréquences.
7	High Fc	Coupure des hautes fréquences.
8	Curve	Forme d'onde du LFO de balayage de position. Trig : onde triangulaire. Sine : onde sinusoïdale. Step : onde en escalier de type PWM. Rand : motif aléatoire.
9	Attack	Vitesse de l'enveloppe. 100 correspond à la plus rapide.
10	Sensitive	Sensibilité de l'enveloppe.
11	Direction	Sens du balayage du filtre passe-bande.
12	Level	Règle le niveau de volume de la modulation.
13	Depth	Règle la profondeur de la modulation.

Modules Overdrive

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Pure Boost	Basé sur MOOER® Pure Boost
2	Flex Boost	Basé sur MOOER® Flex Boost
3	Tube DR	Basé sur B.K. Butler® Tubedrive
4	808	Basé sur IBANEZ® TS808
5	OD250	Basé sur DOD® OD250
6	D-Drive	Basé sur Barber® Direct Drive
7	Black Rat	Basé sur ProCo® Rat
8	Grey Faze	Basé sur MOOER® Grey Faze
9	Muffy	Basé sur EHX® Big Muff
10	Fuzz Department	Basé sur ZVEX® Fuzz Factory
11	MTL Zone	Basé sur BOSS® Metal Zone
12	MTL Master	Basé sur Digitech® Metal Master
13	Obsessive Dist	Basé sur Fulltone® OCD
14	Jimmy OD	Basé sur Paul Cochrane® Timmy OD
15	Full Dr	Basé sur Fulltone® Fulldrive 2
16	Shred	Basé sur Marshall® Shred Master
17	Beebee Pre	Basé sur Xotic® BB Preamp
18	Beebee+	Basé sur Xotic® BB Plus
19	Riet	Basé sur Suhr® Riot
20	Tight DS	Basé sur Amptweaker® Tight Rock
21	Full DS	Basé sur Fulltone® GT-500
22	Gold Clon	Basé sur Klon® Centaur Gold
23	VX Tube OD	Basé sur VOX® Tube OD
24	Tight Metal	Basé sur Amptweaker® Tight Metal
25	The Juicer	Basé sur MOOER® The Juicer
26	Rumble Drive	Basé sur MOOER® Rumble Drive
27	Solo	Basé sur MOOER® Solo
28	Blues Mood	Basé sur MOOER® Blues Mood
29	Blues Crab	Basé sur MOOER® Blues Crab
30	Blade	Basé sur MOOER® Blade
31	Hustle Drive	Basé sur MOOER® Hustle Drive
32	ROD 881	Basé sur MAXON® ROD-881
33	RED AT	Basé sur JHS® The AT
34	ODR1	Basé sur NOBELS® ODR-1
35	BE OD	Basé sur FRIEDMAN® BE-OD

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Gain	Règle le gain d'entrée et le niveau de drive.
2	Tone	Règle la couleur du son.
3	Vol	Règle le niveau de volume de sortie.

Remarque : les noms des fabricants et des produits mentionnés dans ce manuel sont la propriété de leurs sociétés respectives et ne sont utilisés ici que pour illustrer les types de sonorités d'effet simulés dans ce produit.

Modules d'ampli

Description des effets (Classiques)		
N°	Nom du modèle	Description
1	65 US DLX	Basé sur Fender® 65 Deluxe Reverb (préampli uniquement)
2	65 US TW	Basé sur Fender® 65 Twin Reverb (préampli uniquement)
3	59 US BASS	Basé sur Fender® 59 Bassman (préampli uniquement)
4	US Sonic	Basé sur Fender® Super Sonic (préampli uniquement)
5	US BLUES CL	Basé sur Fender® Blues Deluxe, réglage Clean (préampli uniquement)
6	US BLUES OD	Basé sur Fender® Blues Deluxe, réglage Overdrive (préampli uniquement)
7	E650 CL	Basé sur ENGL® E650, réglage Clean (préampli uniquement)
8	Powerbell CL	Basé sur ENGL® Powerball E645, réglage Clean (préampli uniquement)
9	Blacknight CL	Basé sur ENGL® Blackmore Signature, réglage Clean (préampli uniquement)
10	MARK III CL	Basé sur MESA Boogie® MARK III, réglage Clean (préampli uniquement)
11	MARK V CL	Basé sur MESA Boogie® MARK V, réglage Clean (préampli uniquement)
12	Tri Rec CL	Basé sur MESA Boogie® Triple Rectifier, réglage Clean (préampli uniquement)
13	Rockvrb CL	Basé sur Orange® Rockverb, réglage Clean (préampli uniquement)
14	DR ZEE 18 JR	Basé sur DR.Z® Maz18 Jr (préampli uniquement)
15	DR ZEE Reck	Basé sur DR.Z® Z-Wreck (préampli uniquement)
16	JET 100H CL	Basé sur Jet City® JCA100H, réglage Clean (préampli uniquement)
17	JAZZ 120	Basé sur Roland® JC-120 (préampli uniquement)
18	UK 30 CL	Basé sur VOX® AC30, réglage Clean (préampli uniquement)
19	UK 30 OD	Basé sur VOX® AC30, réglage Overdrive (préampli uniquement)
20	HWT 103	Basé sur Hiwatt® DR-103 (préampli uniquement)
21	PV 5050 CL	Basé sur Peavey® 5150, réglage Clean (préampli uniquement)
22	Regal Tone CL	Basé sur Tone King® Falcon, réglage Rhythm (préampli uniquement)
23	Regal Tone OD1	Basé sur Tone King® Falcon, réglage Tweed (préampli uniquement)
24	Carol CL	Basé sur Two Rock® Coral, réglage Clean (préampli uniquement)
25	Cardeff	Basé sur Two Rock® Cardiff (préampli uniquement)
26	EV 5050 CL	Basé sur EVH® 5150, réglage Clean (préampli uniquement)
27	HT Club CL	Basé sur Blackstar® HT Stage 100, réglage Clean (préampli uniquement)
28	Hugen CL	Basé sur Diezel® Hagen, réglage Clean (préampli uniquement)
29	Koche OD	Basé sur Koch® Powertone, réglage Overdrive (préampli uniquement)
30	J800	Basé sur Marshall® JCM800 (préampli uniquement)
31	J900	Basé sur Marshall® JCM900 (préampli uniquement)
32	PLX 100	Basé sur Marshall® Plexi 100 (préampli uniquement)
33	E650 DS	Basé sur Engl® E650, réglage Distortion (préampli uniquement)
34	Powerbell DS	Basé sur ENGL® Powerball E645, réglage Distortion (préampli uniquement)
35	Blacknight DS	Basé sur ENGL® Blackmore Signature, réglage Distortion (préampli uniquement)
36	MARK III DS	Basé sur MESA Boogie® MARK III, réglage Distortion (préampli uniquement)
37	MARK V DS	Basé sur MESA Boogie® MARK V, réglage Distortion (préampli uniquement)
38	Tri Rec DS	Basé sur MESA Boogie® Triple Rectifier, réglage Distortion (préampli uniquement)
39	Rockvrb DS	Basé sur Orange® Rockverb, réglage Distortion (préampli uniquement)
40	Citrus 30	Basé sur Orange® AD30 (préampli uniquement)
41	Citrus 50	Basé sur Orange® OR50 (préampli uniquement)
42	Slow 100 CR	Basé sur Soldano® SLO-100, réglage Crunch (préampli uniquement)

43	Slow 100 DS	Basé sur Soldano® SLO-100, réglage Distortion (préampli uniquement)
44	Jet 100H OD	Basé sur Jet City® JCA100H, réglage Overdrive (préampli uniquement)
45	PV 5050 DS	Basé sur Peavey® 5150, réglage Distortion (préampli uniquement)
46	Regal Tone OD2	Basé sur Tone King® Falcon, réglage Lead (préampli uniquement)
47	Carol OD	Basé sur Two Rock® Coral, réglage Overdrive (préampli uniquement)
48	EV 5050 DS	Basé sur EVH® 5150, réglage Distortion (préampli uniquement)
49	Ht Club DS	Basé sur Blackstar® HT Stage 100, réglage Distortion (préampli uniquement)
50	Hugen OD	Basé sur Diezel® Hagen, réglage Overdrive (préampli uniquement)
51	Hugen DS	Basé sur Diezel® Hagen, réglage Distortion (préampli uniquement)
52	Koche DS	Basé sur Koch® Powertone, réglage Distortion (préampli uniquement)

Description des effets (Préamplis boutique)		
N°	Nom du modèle	Description
1	62 US DX	Basé sur Fender® Brownface Deluxe (préampli uniquement)
2	55 US TD	Basé sur Fender® Tweed Deluxe 1955 (préampli uniquement)
3	59 US Bass	Basé sur Fender® 1959 Bassman (préampli uniquement)
4	UK30 CL	Basé sur VOX® AC30, réglage Clean (préampli uniquement)
5	UK30 CR	Basé sur VOX® AC30, réglage Overdrive (préampli uniquement)
6	UK30 DS	Basé sur VOX® AC30, réglage Distortion (préampli uniquement)
7	Matchbox 30 CL	Basé sur Matchless® C30, réglage Clean (préampli uniquement)
8	Matchbox 30 OD	Basé sur Matchless® C30, réglage Crunch (préampli uniquement)
9	Regal Tone SK CL	Basé sur Tone King® Sky King, réglage Clean (préampli uniquement)
10	Regal Tone SK CR	Basé sur Tone King® Sky King, réglage Crunch (préampli uniquement)
11	CAA OD100 CH1	Basé sur Custom Audio® OD100, réglage Clean (préampli uniquement)
12	CAA OD100 CH2	Basé sur Custom Audio® OD 100, réglage Crunch (préampli uniquement)
13	CAA OD100 CH3	Basé sur Custom Audio® OD100, réglage Distortion (préampli uniquement)
14	SPT 100 CL	Basé sur Suhr® PT100, réglage Clean (préampli uniquement)
15	SPT 100 DS	Basé sur Suhr® PT100, réglage Distortion (préampli uniquement)
16	Rock Vrb CL	Basé sur Orange® Rockerverb, réglage Clean (préampli uniquement)
17	Rock Vrb DS	Basé sur Orange® Rockerverb, réglage Distortion (préampli uniquement)
18	J800 CL	Basé sur Marshall® JCM800, réglage Clean (préampli uniquement)
19	J800 CR	Basé sur Marshall® JCM800, réglage Crunch (préampli uniquement)
20	J800 DS	Basé sur Marshall® JCM800, réglage Distortion (préampli uniquement)
21	PLX 100 CL	Basé sur Marshall® PLEXI 100, réglage Clean (préampli uniquement)
22	PLX 100 DS	Basé sur Marshall® PLEXI 100, réglage Distortion (préampli uniquement)
23	EV 5050 CH1	Basé sur EVH® 5150 III, canal GREEN (préampli uniquement)
24	EV 5050 CH2	Basé sur EVH® 5150 III, canal BLUE (préampli uniquement)
25	EV 5050 CH3	Basé sur EVH® 5150 III, canal RED (préampli uniquement)
26	Cali BLD CL	Basé sur Mesa Boogie® Rectifier Badlander, réglage Clean (préampli uniquement)
27	Cali BLD CR	Basé sur Mesa Boogie® Rectifier Badlander, réglage Crunch (préampli uniquement)
28	Cali BLD DS	Basé sur Mesa Boogie® Rectifier Badlander, réglage Distortion (préampli)

Description des effets (Amplis complets boutique)		
N°	Nom du modèle	Description
1	55 US TD	Basé sur Fender® Tweed Deluxe 1955
2	59 US Bass	Basé sur Fender® 1959 Bassman
3	UK30 CL	Basé sur VOX® AC30, réglage Clean

4	UK30 CR	Basé sur VOX® AC30, réglage Crunch
5	UK30 DS	Basé sur VOX® AC30, réglage Distortion
6	ODS 100 CL	Basé sur Dumble® ODS, réglage Clean
7	ODS 100 CR	Basé sur Dumble® ODS, réglage Crunch
8	ODS 100 DS	Basé sur Dumble® ODS, réglage Distortion
9	Dividers CL	Basé sur Divided By 13®, réglage Clean
10	Dividers DS	Basé sur Divided By 13®, réglage Distortion
11	CAA OD100 CH1	Basé sur Custom Audio® OD100, réglage Clean
12	CAA OD100 CH2	Basé sur Custom Audio® OD100, réglage Crunch
13	CAA OD100 CH3	Basé sur Custom Audio® OD100, réglage Distortion
14	Rock Vrb CL	Basé sur Orange® Rockerverb, réglage Clean
15	Rock Vrb DS	Basé sur Orange® Rockerverb, réglage Distortion
16	J800 CL	Basé sur Marshall® JCM800, réglage Clean
17	J800 CR	Basé sur Marshall® JCM800, réglage Crunch
18	J800 DS	Basé sur Marshall® JCM800, réglage Distortion
19	PLX 100 CL	Basé sur Marshall® Plexi 100, réglage Clean
20	PLX 100 DS	Basé sur Marshall® Plexi 100, réglage Distortion
21	EV 5050 CH1	Basé sur EVH® 5150 III, canal GREEN
22	EV 5050 CH2	Basé sur EVH® 5150 III, canal BLUE
23	EV 5050 CH3	Basé sur EVH® 5150 III, canal RED
24	Cali BLD CL	Basé sur Mesa Boogie® Rectifier Badlander, réglage Clean
25	Cali BLD CR	Basé sur Mesa Boogie® Rectifier Badlander, réglage Crunch
26	Cali BLD DS	Basé sur Mesa Boogie® Rectifier Badlander, réglage Distortion

Description des effets (Amplis basse)		
N°	Nom du modèle	Description
1	Ampeg 20D	Basé sur Ampeg® 20D
2	Ampeg B18 CL	Basé sur Ampeg® B18, réglage Clean
3	Ampeg SV4T	Basé sur Ampeg® SVT 4 Pro
4	Ampeg SVT VALVE	Basé sur Ampeg® SVT 7 Pro
5	Markbass 500	Basé sur Markbass® R500
6	Markbass 501	Basé sur Markbass® TA501
7	Akuila 750 CL	Basé sur Aguilar® DB750, réglage Clean
8	Akuila 750 DS	Basé sur Aguilar® DB750, réglage High Gain
9	Akuila 751	Basé sur Aguilar® DB751, réglage Overdrive
10	Basser Crunch	Basé sur Dark Glass® B7K

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Gain	Règle le gain d'entrée et le niveau de drive.
2	Bass	Règle le niveau des basses fréquences.
3	Mid	Règle le niveau des médiums.
4	Treble	Règle le niveau des hautes fréquences.
5	Brightness	Règle les hautes fréquences du bloc AMP.
6	Master	Niveau de sortie final du bloc AMP.

Remarque : les noms des fabricants et des produits cités dans ce manuel sont la propriété de leurs sociétés respectives et ne sont utilisés ici que dans le but d'illustrer les types de sonorités d'effet simulés dans ce produit.

Modules d'ampli de puissance

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Normal el34	Basé sur la lampe de puissance EL34.
2	Normal el84	Basé sur la lampe de puissance EL84.
3	Normal 6L6	Basé sur la lampe de puissance 6L6.
4	Normal 6v6	Basé sur la lampe de puissance 6V6.
5	Doctor 3 el84	Basé sur la lampe de puissance EL84 du Dr.Z® Z-Wreck.
6	Badger el34	Basé sur l'étage de puissance du Suhr® PT100.
7	Uk Gold el34	Basé sur l'étage de puissance du Marshall® JVM 410H.
8	Cali 6L6	Basé sur l'étage de puissance du Mesa Boogie® Triple Rectifier.
9	US DLX 6L6	Basé sur l'étage de puissance du Fender® Blues Deluxe.
10	JJ el84	Basé sur la lampe de puissance EL84 de JJ®.
11	Baby Bomb	Basé sur le MOOER® Baby Bomb.

Description des paramètres		
N°	Nom du paramètre	Description
1	Power Amp Input	Règle le niveau d'entrée de l'étage de puissance.
2	Presence	Règle les hautes fréquences de l'étage de puissance (environ 8 kHz).
3	Bias	Règle le bias simulé des lampes de l'étage de puissance.

Modules de baffle

Description des effets (Classiques)		
N°	Nom du modèle	Description
1	Regal Tone 110	Basé sur le baffle Tone King® Falcon 110
2	US DLX 112	Basé sur le baffle Fender® 65 Deluxe Reverb 112
3	Sonic 112	Basé sur le baffle Fender® Super Sonic 112
4	Blues 112	Basé sur le baffle Fender® Blues Deluxe 112
5	Mark 112	Basé sur le baffle Mesa Boogie® Mark 112
6	Dr Zee 112	Basé sur le baffle DR.Z® MAZ 112
7	Cardeff 112	Basé sur le baffle Two Rock® 112
8	US TW 212	Basé sur le baffle Fender® 65 Twin Reverb 212
9	Citrus 212	Basé sur le baffle Orange® PPC 212
10	DR ZEE 212	Basé sur le baffle DR.Z® Z-Wreck 212
11	Jazz 212	Basé sur le baffle Roland® JC120 212
12	UK 212	Basé sur le baffle VOX® AC30 212
13	Tow Stones 212	Basé sur le baffle Two Rock® 212
14	US Bass 410	Basé sur le baffle Fender® 59 Bassman 410
15	1960 412	Basé sur le baffle Marshall® 1960A 412
16	Eagle p412	Basé sur le baffle ENGL® Pro XXL 412
17	Eagle s412	Basé sur le baffle ENGL® Vintage XXL 412
18	Rec 412	Basé sur le baffle Mesa Boogie® Rectifier Standard 412
19	Citrus 412	Basé sur le baffle Orange® PPC 412
20	Slow 412	Basé sur le baffle Soldano® Slo 412
21	HWT 412	Basé sur le baffle Hiwatt® AP412
22	PV 5050 412	Basé sur le baffle Peavey® 5150 412
23	EV 5050 412	Basé sur le baffle EVH® 5150 412
24	HT 412	Basé sur le baffle Blackstar® HTV 412
25	Diesel 412	Basé sur le baffle Diezel® Hagen 412

Description des effets (Boutique)		
N°	Nom du modèle	Description
1	US DLX 112	Basé sur le baffle Fender® Deluxe 112
2	US TWN 212	Basé sur le baffle Fender® Twin Reverb 212
3	US Bass 410	Basé sur le baffle Fender® Bassman 410
4	UK 212	Basé sur le baffle VOX® Silver Alnico 212
5	Matchbox 30 112	Basé sur le baffle Matchless® C30 112
6	Regal Tone FLN 110	Basé sur le baffle Toneking® Falcon 110
7	Regal Tone SK 112	Basé sur le baffle Toneking® Sky King 112
8	Custom 112	Basé sur le baffle Custom Audio® 112
9	Custom 212	Basé sur le baffle Custom Audio® 212
10	Custom 412	Basé sur le baffle Custom Audio® 412
11	SPT 112	Basé sur le baffle Suhr® PT100 112
12	SPT 212	Basé sur le baffle Suhr® PT100 212
13	SPT 412	Basé sur le baffle Suhr® PT100 412
14	CITRUS 112	Basé sur le baffle Orange® PPC 112
15	CITRUS 212	Basé sur le baffle Orange® PPC 212
16	CITRUS 412	Basé sur le baffle Orange® PPC 412
17	1960 412 A	Basé sur le baffle Marshall® 1960A 4x12
18	1960 412 B	Basé sur le baffle Marshall® 1960TV 412
19	1960 412 C	Basé sur le baffle Marshall® 1960BV 412
20	EV 5050 212	Basé sur le baffle EVH® 5150III 212
21	EV 5050 412	Basé sur le baffle EVH® 5150III 412
22	Cali 412 A	Basé sur le baffle Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Slant
23	Cali 412 B	Basé sur le baffle Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Straight
24	Cali 412 C	Basé sur le baffle Mesa Boogie® Road King® 4x12 Straight
25	CT-SupBMK112	Basé sur le baffle Supro® Black Magick 1x12 (ChopTones active)
26	CT-FendS212	Basé sur le baffle Fender® Super Sonic 2x12 (ChopTones active)
27	CT-FendTW212	Basé sur le baffle Fender® Twin Reverb 65 Reissue 2x12 (ChopTones active)
28	CT-Fend67212	Basé sur le baffle Fender® 1967 Bassman 2x12 (ChopTones active)
29	CT-BritJV212	Basé sur le baffle Marshall® JVM 2x12 (ChopTones active)
30	CT-Brit412	Basé sur le baffle Marshall® 1960 4x12 (ChopTones active)
31	CT-BritJ412	Basé sur le baffle Marshall® 1982 4x12 (ChopTones active)
32	CT-Bogie212	Basé sur le baffle Mesa Boogie® 2x12 (ChopTones active)
33	CT-BogieLS212	Basé sur le baffle Mesa Boogie® Lonestar 2x12 (ChopTones active)
34	CT-BogOS412	Basé sur le baffle Mesa Boogie® OS 4x12 (ChopTones active)
35	CT-Vocs212	Basé sur le baffle VOX® BNX 2x12 (ChopTones active)
36	CT-Barb212	Basé sur le baffle Mezzabarba® 2x12 (ChopTones active)
37	CT-Fram212	Basé sur le baffle Framus® CB 2x12 (ChopTones active)
38	CT-Kox212	Basé sur le baffle Koch® Multitone 2x12 (ChopTones active)
39	CT-Mgan212	Basé sur le baffle Morgan® Vertical 2x12 (ChopTones active)
40	CT-Edd412	Basé sur le baffle EVH® 5150III 4x12 (ChopTones active)
41	CT-Fried412	Basé sur le baffle Friedman® 4x12 (ChopTones active)
42	CT-Gas412	Basé sur le baffle Diezel® 4x12 (ChopTones active)
43	CT-Hess212	Basé sur le baffle Hesu® Modern 2x12 (ChopTones active)
44	CT-Hess412	Basé sur le baffle Hesu® 4x12 (ChopTones active)
45	CT-HW412	Basé sur le baffle Hiwatt® 4x12 (ChopTones active)
46	CT-HK412	Basé sur le baffle Hughes&Kettner® Triamp 4x12 (ChopTones active)
48	CT-OR412	Basé sur le baffle Orange® PPC412 4x12 (ChopTones active)

49	CT-PvyIn212	Basé sur le baffle Peavey® Invektive 2x12 (ChopTones active)
50	CT-Pvy50412	Basé sur le baffle Peavey® 5150 4x12 (ChopTones active)
51	CT-River412	Basé sur le baffle Rivera® 4x12 (ChopTones active)
52	CT-Sold412	Basé sur le baffle Soldano® 4x12 (ChopTones active)
53	CT-VTH412	Basé sur le baffle VHT® 4x12 (ChopTones active)
54	CT-Win412	Basé sur le baffle Victory® 4x12 (ChopTones active)

Description des effets (Baffles basse)		
N°	Nom du modèle	Description
1	SV810 U47	Basé sur le baffle Ampeg® SVT-810E (micro Neumann® U47)
2	SV810 7B	Basé sur le baffle Ampeg® SVT-810E (micro Shure® SM7B)
3	SV810 121	Basé sur le baffle Ampeg® SVT-810E (micro Royer® R-121)
4	HK U47	Basé sur le baffle Hartke® 45XL (micro Neumann® U47)
5	HK U7B	Basé sur le baffle Hartke® 45XL (micro Shure® SM7B)
6	HK 121	Basé sur le baffle Hartke® 45XL (micro Royer® R-121)
7	HK 421	Basé sur le baffle Hartke® 45XL (micro Sennheiser® MD-421)
8	Akuila U47	Basé sur le baffle Aguilar® DB115 (micro Neumann® U47)
9	Akuila 7B	Basé sur le baffle Aguilar® DB115 (micro Shure® SM7B)
10	Basser 121	Basé sur le baffle Aguilar® DB115 (micro Royer® R-121)

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Low Cut	Coupeure des basses fréquences après les microphones
2	High Cut	Coupeure des hautes fréquences après les microphones
3	Early Reflection	Ajoute un très léger retard pour une sensation de son en intérieur. 0 = aucune réflexion.
4	Sample	Règle la fréquence d'échantillonnage
5	Output	Règle le niveau de volume de sortie du module.

Remarque : les noms des fabricants et des produits cités dans ce manuel sont la propriété de leurs sociétés respectives et ne sont utilisés ici que dans le but d'illustrer les types de sonorités d'effet simulés dans ce produit.

Modules d'égaliseur

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	3 bands EQ	Égaliseur 3 bandes de type ampli simple.
2	5 Bands EQ	Égaliseur 5 bandes de type ampli simple.
3	MOOER HM	Égaliseur 5 bandes de type pédale pour guitare heavy.
4	MOOER B	Égaliseur 6 bandes de type pédale pour guitare.
5	MOOER G6	Égaliseur 6 bandes de type pédale pour guitare.
6	MOOER G10	Égaliseur 10 bandes de type pédale pour guitare.
7	Custom EQ	Égaliseur 3 bandes de type pédale avec bandes de fréquences réglables.
8	STUDIO EQ Pro	Égaliseur paramétrique entièrement personnalisable.
9	AI EQ Master	Module EQ IA doté d'un programme d'intelligence artificielle avancé.

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	100Hz	Règle le niveau de gain à 100 Hz.
2	630Hz	Règle le niveau de gain à 630 Hz.
3	1.6kHz	Règle le niveau de gain à 1600 Hz.
4	4kHz	Règle le niveau de gain à 4000 Hz.
5	Output	Règle le niveau de sortie.
6	Low Gain	Règle le niveau de gain des basses fréquences.
7	Low Freq	Définit le centre de la plage de basses fréquences personnalisée qui sera réglée par Low Gain.
8	Mid Gain	Règle le niveau de gain des médiums
9	Mid Freq	Définit le centre de la plage de médiums personnalisée qui sera réglée par Mid Gain.
10	High Gain	Règle le niveau de gain des hautes fréquences.
11	High Freq	Définit le centre de la plage de hautes fréquences personnalisée qui sera réglée par High Gain.
12	Low	Règle le niveau de gain des basses fréquences.
13	Mid	Règle le niveau de gain des médiums.
14	High	Règle le niveau de gain des hautes fréquences.
15	Output	Règle le niveau de sortie.
16	Band 1 Gain	Règle le niveau de gain de la bande 1.
17	Band 1 Freq	Définit le centre de la plage de fréquences de la bande 1 réglée par Band 1 Gain.
18	Band 1 Q	Règle la largeur de la zone affectée par l'égalisation autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus élevées réduisent cette zone.
19	Band 2 Gain	Règle le niveau de gain de la bande 2.
20	Band 2 Freq	Définit le centre de la plage de fréquences de la bande 2 réglée par Band 2 Gain.
21	Band 2 Q	Règle la largeur de la zone affectée par l'égalisation autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus élevées réduisent cette zone.
22	Band 3 Gain	Règle le niveau de gain de la bande 3.
23	Band 3 Freq	Définit le centre de la plage de fréquences de la bande 3 réglée par Band 3 Gain.
24	Band 3 Q	Règle la largeur de la zone affectée par l'égalisation autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus élevées réduisent cette zone.
25	Band 4 Gain	Règle le niveau de gain de la bande 4.
26	Band 4 Freq	Définit le centre de la plage de fréquences de la bande 4 réglée par Band 4 Gain.

27	Band 4 Q	Règle la largeur de la zone affectée par l'égalisation autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus élevées réduisent cette zone.
28	Low Cut	Définit la fréquence à partir de laquelle le filtre coupe-bas commence à agir.
29	High Cut	Définit la fréquence à partir de laquelle le filtre coupe-haut commence à agir.
30	Type	Choisissez le type de votre musique (Clean/Drive/Distortion).
31	Genre	Choisissez le genre de votre musique (Pop/Jazz/Rock/Blues/Funk/Metal)
32	Slot	Emplacement de stockage du preset dans le GS1000.

Module de boucle d'effets

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Fx Loop	Module permettant d'intégrer vos effets externes et préamplis préférés dans la chaîne de signal, ou d'intégrer le GS1000 dans des configurations créatives et complexes.
2	Fx Send	Module Fx Loop standard doté uniquement de la fonction « Send » : il permet d'envoyer le signal interne vers un appareil externe.
3	Fx Return	Module Fx Loop standard doté uniquement de la fonction « Return » : il permet d'insérer le signal d'un appareil externe dans la chaîne d'effets interne.

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Type	Choisissez entre Send et Return.
2	Mode	Choisissez entre boucle d'effets série et boucle d'effets parallèle.
3	Dry/Wet	Règle progressivement le mixage wet/dry en mode parallèle. À 100 % Wet, 100 % du signal traverse la boucle FX LOOP, comme en mode série. À 100 % Dry, la boucle FX LOOP est totalement contournée.
4	Send Level	Règle le niveau de volume de la sortie Send de la boucle d'effets.
5	Return Level	Règle le niveau de retour des entrées Return de la boucle d'effets.

Modules de modulation

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Phaser	Basé sur MOOER® Ninety Orange.
2	Step phaser	Phaser à onde carrée.
3	Fat Phaser	Phaser basse fréquence.
4	6 Stage Analog Phaser	Phaser à six étages.
5	12 Stage Analog Phaser	Phaser à douze étages.
6	Dual Phaser	Phaser à deux canaux.
7	Modern Phaser	Phaser au son moderne.
8	Flanger	Basé sur MOOER® E-Lady.
9	Jet Flanger	Basé sur MOOER® Jet Flanger.
10	Flanger Pro	Effet flanger professionnel avec davantage de contrôles de paramètres.
11	Triple Flanger	Flanger multi-étages riche.
12	Modern Flanger	Flanger au son moderne.
13	Tremolo	Basé sur MOOER® Trelicopter.
14	Optical Tremolo	Simule un dispositif qui lit un motif imprimé sur un disque en rotation et le transforme en un son « tremolo » modulant le volume.
15	60s Tremolo	Tremolo au son purement vintage des années 60.

16	Stutter	Filtre à coupure saccadée.
17	Panner	Effectue un panoramique par déphasage gauche/droite pour obtenir un effet stéréo différent.
18	Vibrato	Modulation de hauteur.
19	Rotary	Simule un haut-parleur rotatif Leslie vintage.
20	Modern Rotary	Effet rotatif au son moderne.
21	Ana Chorus	Chorus analogique de type pédale.
22	70s Chorus	Chorus analogique au son des années 70.
23	Tri Chorus	Chorus multi-étages riche.
24	Detune	Réglage fin de la hauteur.
25	Octave	Ajoute une note une octave plus bas ou plus haut.
26	Ring	Modulateur en anneau.
27	Lofi	Filtre à faible fréquence d'échantillonnage.
28	Poly Shift	Harmoniseur polyphonique.
29	Slow Gear	Gonflement automatique du volume.
30	Harmony	Effet harmonique.

Description des effets (V2)		
N°	Nom du modèle	Description
1	60s Vibe	Effet surround analogique des années 60.
2	Double	Effet de superposition de sons multiples.
3	Stereo Rotary	Effet rotatif à forte spatialisation stéréo.

Description des paramètres		
N°	Nom du modèle	Description
1	Rate	Règle la vitesse de la modulation.
2	Level	Règle le niveau de la modulation.
3	Depth	Règle la profondeur de la modulation.
4	Tone	Règle la tonalité de la modulation.
5	Mix	Définit la proportion entre le signal original (dry) et le signal d'effet (wet). 0 = 100 % dry, 100 = 100 % wet.
6	Feedback	Règle le volume renvoyé vers l'entrée. Des réglages plus élevés produisent davantage de répétitions de délai.
7	Pitch	Définit la valeur de transposition. (Detune : de -100 cents à 100 cents ; Poly Shift : de -1 oct à +1 oct)
8	Sample	Règle la fréquence d'échantillonnage de l'effet Lofi.
9	Bit	Règle la résolution de l'effet Lofi.
10	Rise	Règle le temps nécessaire au volume pour atteindre son maximum. 100 correspond au plus lent.
11	Sweep	Déplace la courbe de réponse en fréquence sur une plage de six ou douze octaves.
12	Resonance	Modifie l'amplitude et la finesse des pics de réponse en fréquence.
13	Delay	Définit le temps de retard du flanger.
14	Manual	Règle la profondeur de la modulation.
15	Width	Règle la largeur du LFO du flanger.
16	Speed	Règle la vitesse de la modulation.
17	Intensity	Définit la quantité de modulation.
18	Duty	Règle le rapport entre la durée du panoramique à gauche et la période totale de panoramique. 0 = durée la plus courte, 50 = durée gauche : durée droite = 1:1, 100 = durée la plus longue.
19	Sub	Règle le volume de l'octave inférieure de l'effet Octave.
20	Sub Tone	Règle la tonalité de l'octave inférieure de l'effet Octave.

21	Upper	Règle le volume de l'octave supérieure de l'effet Octave.
22	Upper Tone	Règle la tonalité de l'octave supérieure de l'effet Octave.
23	Dry	Règle le volume du signal dry.

Modules de retard

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Digital	Reproduit les répétitions limpides des délais des années 80.
2	Analog	Modélisé d'après les délais classiques de type pédale à puces BB.
3	Real Echo	Échos réalistes et naturels.
4	Tape	Reproduit l'écho à bande tourbillonnant des années 70.
5	Mod	Délai numérique à répétitions modulées.
6	Reverse	Délai inversé limpide.
7	Dynamic	Délai numérique réactif à la dynamique de l'instrument.
8	Pingpong	Délai stéréo au son Ping Pong classique.
9	Crystal	Délai intégrant une harmonisation shimmer et une modulation.
10	Rainbow	Délai à transposition de hauteur avec modulation (effet spécial).
11	Sweep	Délai avec réverbération à enveloppe modulée.
12	Dual Delay	2 délais limpides à contrôles indépendants.
13	Multi Tap Delay	3 délais limpides à contrôles indépendants.
14	Vintage Delay	Délai intégrant un effet low-bit.
15	Galaxy Delay	Délai à répétitions gonflées et légère modulation.
16	Fuzz Delay	Délai intégrant un Fuzz classique de type pédale.

Description des effets (V2)		
N°	Nom du modèle	Description
1	Studio	Simulation de délai de studio.
2	Morph PingPong	Délai ping-pong stéréo à transformation progressive.
3	Liquid	Reproduit les tonalités d'écho d'un espace réel.

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Level	Définit le niveau de délai indépendant à l'aide du paramètre de niveau indépendant.
2	Feedback	Règle le nombre de répétitions du délai.
3	Time	Règle le temps de répétition du délai en millisecondes / Définit le temps de répétition du délai par rapport au tempo du preset (Tempo Sync activé).
4	Depth	Règle l'amplitude de modulation des répétitions du délai.
5	Rate	Règle la vitesse de modulation des répétitions du délai.
6	Tempo Sync (off/on)	Active la synchronisation au tempo du preset et le paramètre de subdivision.
7	Trail (off/on)	Active la fonction trail pour certains effets.
8	Mod Rate	Règle l'amplitude de modulation des répétitions du délai.
9	Mode Depth	Règle la profondeur des répétitions du délai.
10	High Cut	Définit un plateau d'égalisation des hautes fréquences pour les répétitions du délai.
11	Low Cut	Définit un plateau d'égalisation des basses fréquences pour les répétitions du délai.
12	Threshold	Définit le niveau de détection d'enveloppe du délai dynamique.
13	Mod Output	Règle le niveau de sortie de la modulation.

14	Filter (lp/bp/hp)	Choisissez le type d'enveloppe de filtre. (lp : passe-bas / bp : passe-bande / hp : passe-haut).
15	Range	Amplitude du balayage.
16	Pan	Place l'effet de délai à gauche (L), à droite (R) ou au centre.
17	Bit	Règle la résolution d'échantillonnage des répétitions du délai.
18	S-Rate	Règle la fréquence d'échantillonnage des répétitions du délai.
19	Attack	Règle la vitesse du son GALAXY. 100 correspond au plus rapide.
20	Gain	Règle le taux de distorsion du fuzz.
21	Fuzz Level	Règle le niveau de mixage du fuzz.
22	Tone	Règle l'égalisation du fuzz.
23	Cab	Ajoute une compensation de tonalité au fuzz pour une sortie vers des systèmes full range.
24	Mix Ratio	Rapport de mixage de l'effet de délai : Mix=0 pour un son purement dry, Mix=100 pour un son purement wet.
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Bascule entre sortie stéréo et sortie mono.
26	Modulation Effect Volume	Règle le niveau de volume de l'effet de modulation du délai partiel : plus la valeur est élevée, plus l'effet est marqué.
27	Saturation Gain	Règle le gain des lampes pour une saturation analogique.

Modules de réverbération

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Room	Réverbération de petite pièce
2	Hall	Réverbération de salle de concert
3	Plate	Réverbération à plaque de type studio
4	Spring	Réverbération à ressort classique
5	Mod	Réverbération avec effet de modulation
6	Filter Reverb	Réverbération avec effet de filtre statique
7	Fl-Reverb	Réverbération avec effet de flanger
8	Reverse Reverb	Réverbération inversée
9	Swell Reverb	Fait entrer progressivement la réverbération derrière le signal dry
10	Dist Reverb	Réverbération avec distorsion
11	Shimmer	Simule une réverbération dont les hautes fréquences sont particulièrement scintillantes.

Description des effets (V2)		
N°	Nom du modèle	Description
1	Theater	Réverbération dans de grands espaces fermés.
2	Chorus Reverb	Un chorus est ajouté au son de réverbération pour un effet plus détaillé.
3	Cathedral	Réverbération d'église pour de grands espaces aux temps de décroissance plus longs.

Description des paramètres		
N°	Nom du modèle	Description
1	Pre (Pre-Delay)	Temps de retard avant l'audition des premières réflexions.
2	Level	Règle le niveau de l'effet.
3	Decay	Longueur des queues de réverbération.
4	Tone	Règle la tonalité de la réverbération.
5	Mix	Taux de mixage entre le signal dry et le signal wet. 0 = 100 % de son dry, 100 = 100 % de son de réverbération.
6	Low Cut	Plateau d'égalisation des basses fréquences

7	High Cut	Plateau d'égalisation des hautes fréquences
8	Quality	Choisissez entre qualité standard et haute qualité. La haute qualité utilise davantage de CPU (%).
9	Spring Length	Taille simulée des ressorts de la cuve à ressorts.
10	Spring Depth	Mixage du son des ressorts dans les queues de réverbération.
11	Rate	Règle la vitesse de modulation. 100 correspond au plus rapide
12	Depth	Règle l'amplitude de modulation des queues de réverbération.
13	Mod Level	Règle le mixage de la modulation sur les queues de réverbération.
14	Peak	Règle la fréquence du pic du filtre
15	Q	Bande passante du filtre. Q élevé = bande passante étroite.
16	Filter Level	Règle le niveau de volume du filtre appliqué aux queues de réverbération.
17	Feedback	Règle l'intensité du feedback du flanger.
18	Mod-Delay	Règle la fréquence du feedback du flanger
19	Attack	Vitesse du gonflement automatique du volume de l'effet de réverbération. 100 correspond au plus rapide.
20	Gain	Règle le taux de distorsion.
21	Dist Level	Règle le niveau de mixage de la distorsion
22	Cab	Ajoute une compensation de tonalité à la distorsion pour une sortie vers des systèmes full range.
23	Shimmer	Niveau de volume de l'harmonisation shimmer.
24	Tail Hold (On/Off)	Active la fonction Trail (Spill-Over).
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Bascule entre sortie stéréo et sortie mono.

Remarque : les noms des fabricants et des produits mentionnés dans ce manuel sont la propriété de leurs sociétés respectives et ne sont utilisés ici que pour illustrer les types de sonorités d'effet simulés dans ce produit.