

MOOER

GS1000 / GS1000 Li
Intelligente
Versterker Sample-processor

Handleiding

INHOUD

VOORZORGSMaatregelen	2
KENMERKEN	2
BESTURING	3
VERBINDINGEN.....	4
TERMINOLOGIE	6
VERBINDINGSDIAGRAM	7
SNELLE START	7
Start op	7
Hoofdgebruikersinterface	7
Podiumaanzicht	7
Bewerkingsweergave.....	9
Presetselectie	9
Bankwisseling	9
Sluiten.....	10
WERKING	10
Preset-bewerking	10
Presetcompositie.....	10
Effecten toevoegen	10
DSP-bronnen	11
Activerende/deactiverende effecten	11
Het type effectketen wijzigen	12
Kettingtypen	13
Parameterinstellingen voor knooppunten / ingangen / uitgangen	15
Invoerknopen	15
Uitvoerknopen.....	15
Split-node	16
Mix-knooppunt.....	17
Veranderende effectposities	17
Effecten verwijderen	18
Parameterbewerking.....	18
Het effectmodel/type wijzigen.....	19
Vooraf ingesteld volume	19
BPM-tijd.....	20
Presets opslaan.....	22
AI Equalizer.....	23
CTRL-modus.....	24
De CTRL-modus activeren	25
CTRL-functies toewijzen	25

Stompbox-modus	26
Tapmodus	26
Enkele modus	26
Meervoudige modus	26
A/B-modus.....	27
SubPatch-modus.....	27
1. Een parameter toewijzen aan een SubPatch	28
2. Het configureren van de status van de effectmodule-wisseling voor een SubPatch.....	29
3. Parameterinstellingen wijzigen / verwijderen in een SubPatch	29
4. CTRL-prioriteitsinstelling	30
5. Hernoemen en vrijmaken van een SubPatch:	31
Expressiepedaal	31
Pedaalkalibratie	31
Configuratie als hoofdvolumepedaal	32
Configuratie als expressiepedaal.....	33
Verwijder expressie-mappings	34
Volumepedaalinstellingen.....	35
GEBRUIK VAN EFFECTLUSSEN	35
Externe effectpedalen verbinden.....	35
4-draads verbindingmethode	38
Uitgebreide invoer- en uitvoeropties.....	40
MNRS-BEMONSTERING.....	41
Volledige versterkerbemonstering.....	42
Luidsprekerkast-sampling	44
TUNER.....	46
Tunerscherm	46
Stemming	46
Exit tuning-modus	47
GROOVE STATION	47
Open het Groove Station.....	47
Groove Station-scherm	47
Trommelmachine	48
Looper.....	48
Looper Autorecord	48
Trommelsynchronisatie.....	49
Sluit het Groove Station	49
USB DIGITALE AUDIO.....	50
Parameterbeschrijvingen	50
Modusbeschrijvingen	51

Normale modus	51
Herversterkermodus	52
BLUETOOTH AUDIO	53
MIDI-CONFIGURATIE	53
Ondersteunde MIDI-commando's	53
GS1000 als bestuurd apparaat	54
MIDI-kanaal	54
CC-mapping	54
PC-mapping	56
Andere instellingen	57
GS1000 als besturingsapparaat	58
MIDI-kanaal	58
PC-mapping	58
Andere instellingen	60
F4 DRAADLOZE VOETSCHAKELAAR	60
Het configureren van de draadloze voetschakelaar	60
Beschikbare functies voor de draadloze voetschakelaar	61
ANDERE GLOBALE INSTELLINGEN	62
Globale invoerinstellingen	62
Globale uitvoerinstellingen	62
1. Wereldwijde outputniveaus	63
2. Wereldwijde gelijkmakingsaanpassing	63
3. Andere functieschakelaars	64
Schermhelderheid	64
Verlichting	65
Voorkeurssectie	66
BANKWISSEL OVER DISPLAY	66
PODIUMAANZICHT	66
TAP TEMPO	66
BANKSCHAKELAARMODUS	67
PRIORITEITSMODUS	67
VOLUME PEDAALPOSITIE	67
MIDI	67
Bluetooth	67
F4 Draadloze Voetschakelaar	67
USB Audio	67
Spill-over (Effectsporen)	67
Taalkeuze	68
Fabrieksreset	69

MOOER STUDIO SOFTWARE & MOOER CLOUD APP.....	69
MOOER STUDIO Software	69
Data Manager-interface	69
Firmware-update.....	70
IR-import van derden	71
MNRS-samplebestandbeheer	71
Databack-up	73
Preset Editor-interface	73
Presetbeheer	73
Preset-bewerking	73
Effectketenbewerking	74
Moduleparameterinstellingen	74
Instellingen voor expressiepedaal.....	74
Vooraf ingestelde volume- en BPM-instellingen.....	74
Invoer- en uitvoerinstellingen	74
Globale instellingen	75
MOOER CLOUD APP	75
PROBLEEMOPLOSSING	76
SPECIFICATIES.....	77
BIJLAGE 1: EFFECTBESCHRIJVINGEN.....	79
Dynamische modules	79
Filtermodules.....	80
Overdrive-modules.....	81
Versterkermodules	82
Eindversterkermodules.....	85
Kastmodules	85
Equalizermodules	88
FX Loop module	89
Modulatiemodules	89
Tijdvertragingmodules.....	91
Reverbmodules.....	92

VOORZORGSMATREGELEN

LEES ALSTUBLIEFT GOED VOORDAT U VERDER GAAT

Stroomvoorziening

- Gebruik alstublieft alleen een voedingsadapter die voldoet aan de specificaties van de fabrikant.
- Gebruik alleen voedingen die zijn goedgekeurd door de relevante autoriteiten en voldoen aan lokale regelgeving (zoals UL, CSA, VDE of CCC).
- Koppel de voeding los wanneer deze niet in gebruik is of tijdens onweersbuien.

Voor GS1000 Li:

- Voorkom dat een apparaat met een batterij oververhit raakt (bijvoorbeeld uit direct zonlicht en uit de buurt van warmtebronnen, enz.).
- Als de batterij lekt, voorkom dan dat de vloeistof in contact komt met huid of ogen. Bij contact met de vloeistof raadpleeg dan een arts.
- De batterij die bij dit product wordt geleverd, kan een brandgevaar of chemische brandwonden vormen als deze niet goed wordt gebruikt.

Opslag- en gebruikslocaties

Om vervorming, verkleuring of andere ernstige schade te voorkomen, stel dit apparaat niet bloot aan een van de volgende omstandigheden:

- | | |
|---|--|
| • Direct zonlicht | • magnetische velden |
| • Extreme temperatuur of vochtigheid | • Hoge luchtvochtigheid of vochtigheid |
| • overdreven stoffige of vieze locaties | • sterke trillingen of schokken |

Schoonmaak

Maak alleen schoon met een zachte, droge doek. Indien nodig, maak de doek licht nat. Gebruik geen schurende reinigers, schoonalcohol, verdunners, was, oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemisch geïmpregneerde doekjes.

Werking

- Gebruik alstublieft geen buitensporig geweld om de besturingselementen van de eenheid te bedienen.
- Voorkom dat metaal, papier of andere voorwerpen in het apparaat komen.
- Laat het apparaat alsjeblieft niet vallen en vermijd zware klappen.
- Wijzig het apparaat alstublieft niet zonder toestemming.
- Mocht er reparaties nodig zijn, neem dan contact op met het MOOER Customer Service Center voor meer informatie.

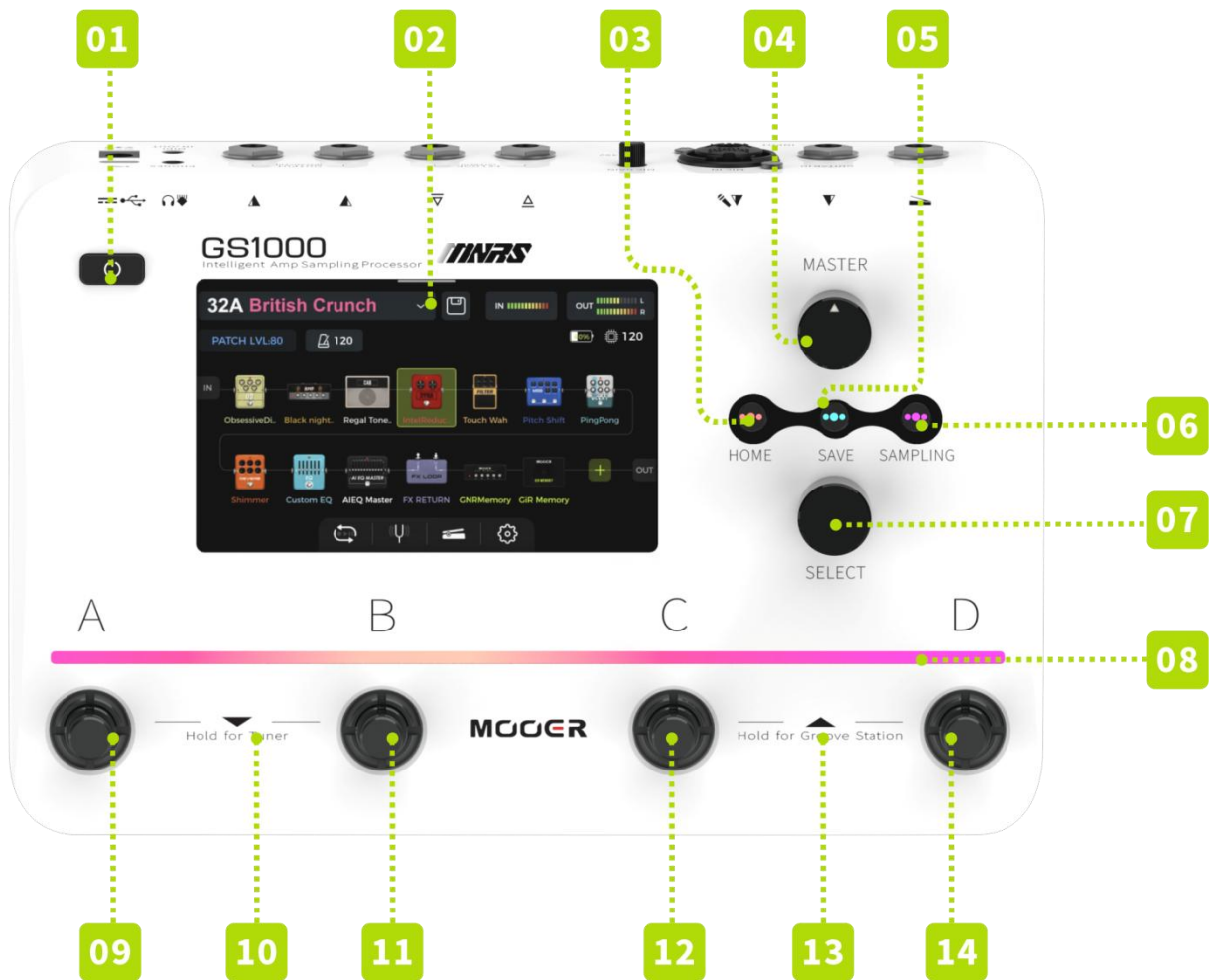
Verbindingen

Schakel altijd de stroom naar de GS1000 en andere apparatuur uit of los van voordat je signaalkabels aansluit of loskoppelt. Dit helpt storingen en/of schade aan andere apparaten te voorkomen. Zorg er ook voor dat je alle aansluitkabels en de voeding loskoppelt voordat je het apparaat verplaatst.

KENMERKEN

- De eerste hardware-effecteenheid in de GS-serie met versterker- en kastsamplering
- De MNRS-sampletechnologie van MOOER maakt het mogelijk om de geluidskenmerken van vier verschillende apparaattypes vast te leggen: distortion/overdrive-pedalen, preamps, complete versterkers en speakerkasten, zodat je je favoriete apparaten in je "gear bag" kunt meenemen
- Keuze tussen GS1000 (traditionele versie met stroomadapter) en GS1000 Li (versie met geïntegreerde 7,4 V / 4750 mAh lithium-ion batterij voor probleemloze werking zonder externe voeding)
- Ambient LED-verlichting combineert perfect de visuele en auditieve ervaring
- Groot 5" high-definition touchscreen met intuïtieve UI, dat gloednieuwe multi-effect ervaring levert
- Bevat meer dan 350 originele effectmodules
- Ondersteunt het downloaden van MNRS-versterkersimulatiegegevens in in totaal 120 vrije opslagposities (30 x OD, 30 x AMP-Preamp, 30 x Full Amp, 30 x Cabinets)
- Flexibele dual-chain effectarchitectuur voor meer gebruiksscenario's en creatieve behoeften
- Ondersteunt het downloaden van IR-kastsimulatiebestanden van derden met een steekproefgrootte van 2048 punten, in totaal 50 vrije opslagposities
- Meerdere interfaces beschikbaar om aan de eisen van de gebruiker te voldoen in verschillende situaties, waaronder 1/4" instrumentingang, XLR-microfooningang en twee gebalanceerde 1/4" uitgangen
- Uitgebreide I/O-opties bieden flexibiliteit voor studio-, podium- en oefenapplicaties
- Serie- / parallelle TRS stereo effectloops met verstelbare posities in de effectketen kunnen worden ingesteld om je favoriete rigconfiguraties te ondersteunen
- Ondersteunt aansluiting van een externe expressiepedaal om effectparameters of volume te regelen
- Ondersteunt verbinding met de MOOER F4 draadloze voetschakelaar voor uitgebreide bedieningsopties
- Sub-Patch preset grouping-modus maakt naadloos wisselen van toontypes en parameters mogelijk, terwijl effect-tails behouden blijven
- Ondersteunt afspelen via Bluetooth-audio-ingang voor oefenen en begeleid spelen
- Groove Station-modus met Drum Machine en Looper-functies die gesynchroniseerd kunnen worden, het perfecte hulpmiddel voor creativiteit en oefening
- Precieze ingebouwde instrumentstemmer
- Tap tempo control voor tempo-gebaseerde effecten en Drum Machine
- Instelbare Global EQ-instellingen voor eenvoudige integratie in elke opstelling en geweldige resultaten met allerlei soorten instrumenten en locatieconfiguraties
- Innovative AI Equalizer biedt meer inspiratie voor toonaanpassing op basis van muziekstijlen en genres
- Programmeerbare MIDI-poorten voor MIDI IN of MIDI OUT om bediening mogelijk te maken vanuit externe apparaten of om andere apparaten te bedienen
- Type-C USB-poort:
 - Professionele ASIO USB-audio-interface (Type-C) met lage latentie ondersteunt samplefrequenties tot 192 kHz, wat een one-stop-oplossing biedt voor professionele muzikanten
 - USB MIDI-functie (zie [MIDI](#))
 - Ondersteunt verbinding met MOOER Studio-software op een computer
 - Firmware-updates via pc-software
- Speciale computersoftware en mobiele app beschikbaar voor het downloaden en delen van presets en samples, geluidsbewerking, back-ups, firmware-updates en cloudtoegang tot een enorme geluidsbibliotheek die door gebruikers wereldwijd is gemaakt

BESTURING



1. **Aan/uit-schakelaar:** Druk om het apparaat aan te zetten en houd het ongeveer 3 seconden ingedrukt om het uit te schakelen.
2. **5" touchscreen:** Toont status en informatie over presets en bedrijfsmodi.
3. **Home-knop:** Druk om terug te keren naar de hoofdgebruikersinterface of om te schakelen tussen Stage View en Bewerkingssweergave.
4. **Hoofdknop:** Draai om het totale uitgangsvolume aan te passen.
5. **Opslaan-knop:** Druk om je instellingen in een Preset op te slaan.
6. **Bemonsteringsknop:** Druk om het MNRS-bemonsteringsmenu te openen (zie BEMONSTERING).
7. **Select-knop:** Gebruik om presets te selecteren, modules te verplaatsen of parameters te bewerken.
 - Draai aan de knop om items op het scherm te selecteren (gemarkeerd).
 - Druk op de knop om de keuze te bevestigen.
 - Draai aan de knop om de waarden te veranderen.
 - Druk om de standaardwaarden te herstellen.
8. **LED-lichtbalk:** Geeft verschillende functionele aspecten aan in verschillende situaties:
 - Verlicht boven de actieve voetschakelaar (preset)
 - Blinks om tap tempo aan te geven
 - Geeft de parameterinstelling aan wanneer parameters worden aangepast
9. **Voetschakelaar A:**
 - in **Preset-modus:** schakelt over naar Preset A in de geselecteerde bank
 - opnieuw drukken om CTRL in te voeren Modus

- in **CTRL-modus**: voert de voorgeprogrammeerde besturingsfunctie uit (zie CTRL-MODUS).
- in **Groove Station** modus: Looper Opnemen / Afspelen / Dubben / Ongedaan maken (zie GROOVE STATION).

10. Voetschakelaars A + B gelijktijdig:

Druk op beide voetschakelaars om de Bankselectiemodus te openen en scroll naar beneden door de banken

(zie BANKEN).

Houd beide voetschakelaars ingedrukt om de tunermodus te openen (zie TUNER).

11. Voetschakelaar B:

- in **Preset-modus**: schakelt over naar Preset B in de geselecteerde bank
- opnieuw drukken om in de CTRL-modus te gaan
- in **CTRL-modus**: voert de voorgeprogrammeerde besturingsfunctie uit (zie CTRL-MODUS).
- in **Groove Station** modus: Looper Stop / Delete (zie GROOVE STATION).

12. Voetschakelaar C:

- in **Preset-modus**: schakelt over naar Preset C in de geselecteerde bank
- opnieuw drukken om in de CTRL-modus te gaan
- in **CTRL-modus**: voert de voorgeprogrammeerde besturingsfunctie uit (zie CTRL-MODUS).
- in **Groove Station** modus: Tap Tempo Input voor drummachine (zie GROOVE STATION).

13. Voetschakelaars C + D gelijktijdig:

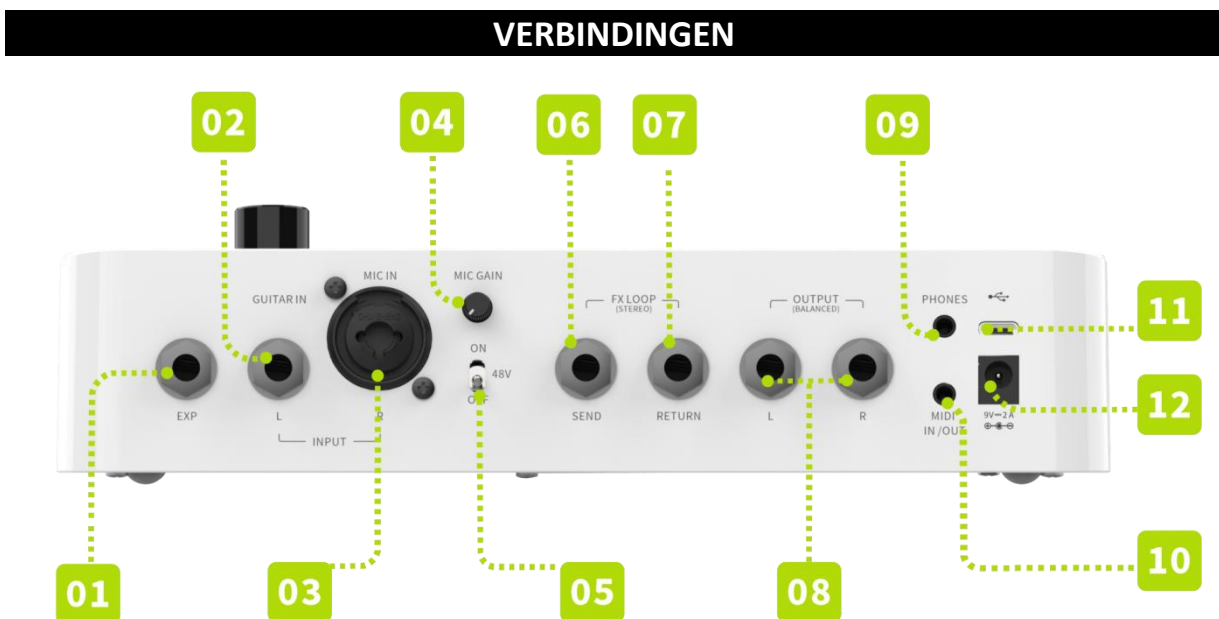
Druk op beide voetschakelaars om de Bankselectiemodus te openen en scroll omhoog door de banken

(zie Banken).

Houd beide voetschakelaars ingedrukt om Groove Station Mode te openen (zie GROOVE STATION).

14. Voetschakelaar D:

- in **Preset-modus**: schakelt over naar Preset D in de geselecteerde bank
- opnieuw drukken om in de CTRL-modus te gaan
- in **CTRL-modus**: voert de voorgeprogrammeerde besturingsfunctie uit (zie CTRL-MODUS).
- in **Groove Station** modus: Schakelt trommelmachine aan/uit (zie GROOVE STATION).



1. **EXP**: 1/4" TRS-aansluiting voor het aansluiten van een externe expressiepedaal (gebruik alstublieft een TRS-expressiepedaal met een weerstandsbereik van 10 - 100 kΩ - zie Expressiepedaal).

2. **GITAAR IN / INGANG L:** 1/4" mono audio-aansluiting, ingang voor je gitaar of basinstrument. Linker ingangsaansluiting voor een stereoconfiguratie.
3. **MICROFOON IN / INGANG R:** 1/4" en XLR composiet jack. Sluit een microfoon aan via een XLR-connector of verbind een instrument-/lijnsignaal met een 1/4" connector. Rechteringang voor een stereoconfiguratie.
4. **MIC GAIN:** Versterkingsknop voor de microfooningang.
5. **48 V:** Phantom power toggle switch voor microfooningang.
6. **FX LOOP SEND:** 1/4" stereo audiojack. Aansluiting op de ingang van externe effecten. Het aansluiten van een extern stereoapparaat vereist het gebruik van een TRS-naar-dubbelzijdige TS-adapterkabel (hieronder weergegeven).
7. **FX LOOP RETURN:** 1/4" stereo audiojack. Verbinding met de uitgang van externe effecten. Het aansluiten van een extern stereoapparaat vereist het gebruik van een TRS-naar-dubbelzijdige TS-adapterkabel (hieronder afgebeeld).



(TRS naar dubbelzijdige TS-adapterkabel)

8. **Uitgangconnectoren (links/rechts):** 1/4" gebalanceerde TRS-audioaansluitingen. Sluit een 3-geleiders (TRS) kabel aan om een gebalanceerd signaal te verzenden. Sluit een 2-draads (TS) kabel aan om een ongebalanceerd signaal te verzenden. Sluit deze aansluiting aan op de ingang van een versterker, een ander effectenapparaat of een ander audioapparaat.
9. **Telefoons:** 1/8" stereo hoofdtelefoonuitgang
10. **MIDI IN/UIT:** 1/8" TRS MIDI-connector om aan te sluiten op een extern apparaat dat de GS1000 kan bedienen of een apparaat dat door de GS1000 kan worden bediend.
11. **USB Type C-interface:** Verbinding met een computer voor USB-audiofuncties of om ondersteunde software te gebruiken voor parameterbewerking of firmware-updates (zie [*USB Audio*](#), zie [*MOOER Studio*](#)).
12. **9 VDC voedingsingang:** Sluit de meegeleverde voedingsadapter aan.

TERMINOLOGIE

Deze sectie legt de gebruikte terminologie in het handboek uit. Het begrijpen van de terminologie helpt je om de inhoud van de handleiding te begrijpen.

Preset:

- Een voorgeprogrammeerde geluidsconfiguratie, meestal inclusief instellingen voor effecten die in de effectketen worden gebruikt en hun parameters.
- Een preset wordt opgeslagen in een opslagslot aangegeven door een banknummer (01 - 50) gevolgd door een vooraf ingestelde letter (A-D). De 4 presets in elke bank kunnen worden geselecteerd met de A-, B-, C- of D-voetschakelaars.

Effectketen:

- De volgorde van effecten waar een signaal doorheen moet gaan binnen de GS1000 om van de ingangen naar de uitgangen te gaan

Effectmodule:

- De algemene categorie effectmodellen die in de effectketen kunnen worden geplaatst, zoals AMP (amp modules), CAB (cabinet simulatiemodules), REVERB (reverb modules) enzovoort.

Effecttype:

- Een specifiek effect binnen een effectcategorie, zoals "Red Compressor" in categorie "DYNA".

Effectslot:

- Een lege positie in de effectketen wordt weergegeven als een . Klik op het symbool om een effect op deze positie te laden.

Podiumweergave:

- Hoofdinterfacemodus toont informatie die podiumoptredens vergemakkelijkt en vooraf ingestelde nummers en namen benadrukt om goed zicht te garanderen.

Bewerkingsweergave:

- Hoofdinterfacemodus voor geluidsbewerking, met de geselecteerde preset, de samenstelling van de effectketen, de status van effectmodules in de keten, het preset-gebaseerde volumeniveau, de huidige BPM-instellingen en input/output-niveaus. Het toont ook de batterijstatus van de GS1000 Li en biedt toegang tot andere instellingenmenu's.

Stompbox-besturingsmodus (CTRL-modus):

- Modus voor het direct regelen van de aan/uit-status van maximaal vier effectmodules in de effectketen of het taptempo voor geselecteerde parameters met behulp van de vier voetschakelaars in de onderste rij. Deze modus maakt ook complexe configuratiewijzigingen mogelijk met één stap op een voetschakelaar (SUBPATCH-schakeling). De voetschakelaars kunnen elk afzonderlijk worden geprogrammeerd voor hun specifieke CTRL-functie. (Zie CTRL-modus.)

Groove Station:

- Modus die de besturing combineert voor een Drum Machine en Phrase Looper-functies. Drum Machine en Looper kunnen ook in deze modus worden gesynchroniseerd. (Zie GROOVE STATION.)

MNRS-steekproef:

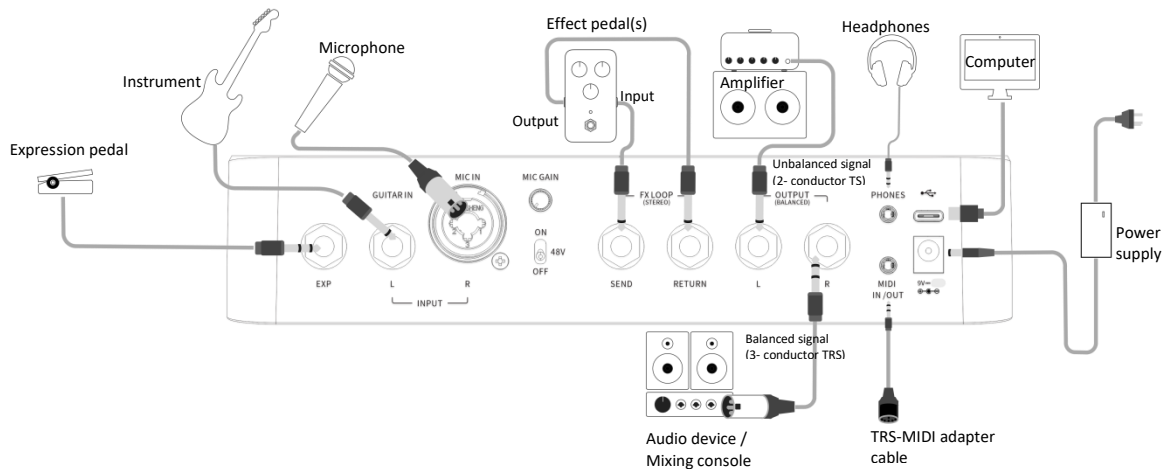
- Je kunt de **Mooer Non-linear Response Sample-technologie** gebruiken om de geluidskenmerken van je favoriete fysieke apparatuur vast te leggen met de **Sampling-functie** van de GS1000. Deze ondersteunt verschillende capture-modi voor stompboxes (bijv. distortion/overdrive), voorversterkers, comboversterkers of speakerkasten.

Node

- Nodes zijn punten in de effectketen waar het signaal in twee aparte ketens kan worden geleid of gecombineerd kan worden uit twee ketens tot één (afhankelijk van de signaalrouteringsstructuur die je hebt ingesteld).

Er zijn "**Split-nodes**" die seinen scheiden en "**Mixknooppunten**" die signalen combineren. Afhankelijk van het gebruiksscenario kunnen verschillende parameters worden aangepast voor de afzonderlijke knooppunten.

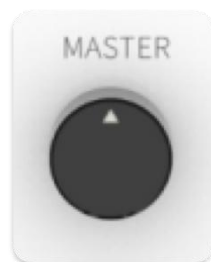
VERBINDINGSDIAGRAM



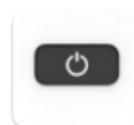
SNELLE START

Start op

- Verbind de **in- en uitgangen** van het apparaat zoals vereist volgens het aansluitschema hierboven.
- Draai de **MASTER-volumeknop** omlaag om het uitgangsvolume te minimaliseren.
- Verbind de inbegrepen **Stroomvoorziening** (de GS1000 Li kan op batterijvoeding werken) en het apparaat aanzetten door op de **Schakelaar**. Het display toont een opstartscherm voor een paar seconden.
- Nadat de opstartsequentie is voltooid en het scherm de **hoofdgebruikersinterface** toont, stel je het **MASTER-volume** in op het juiste volume.



MASTER-volumeknop



Schakelaar

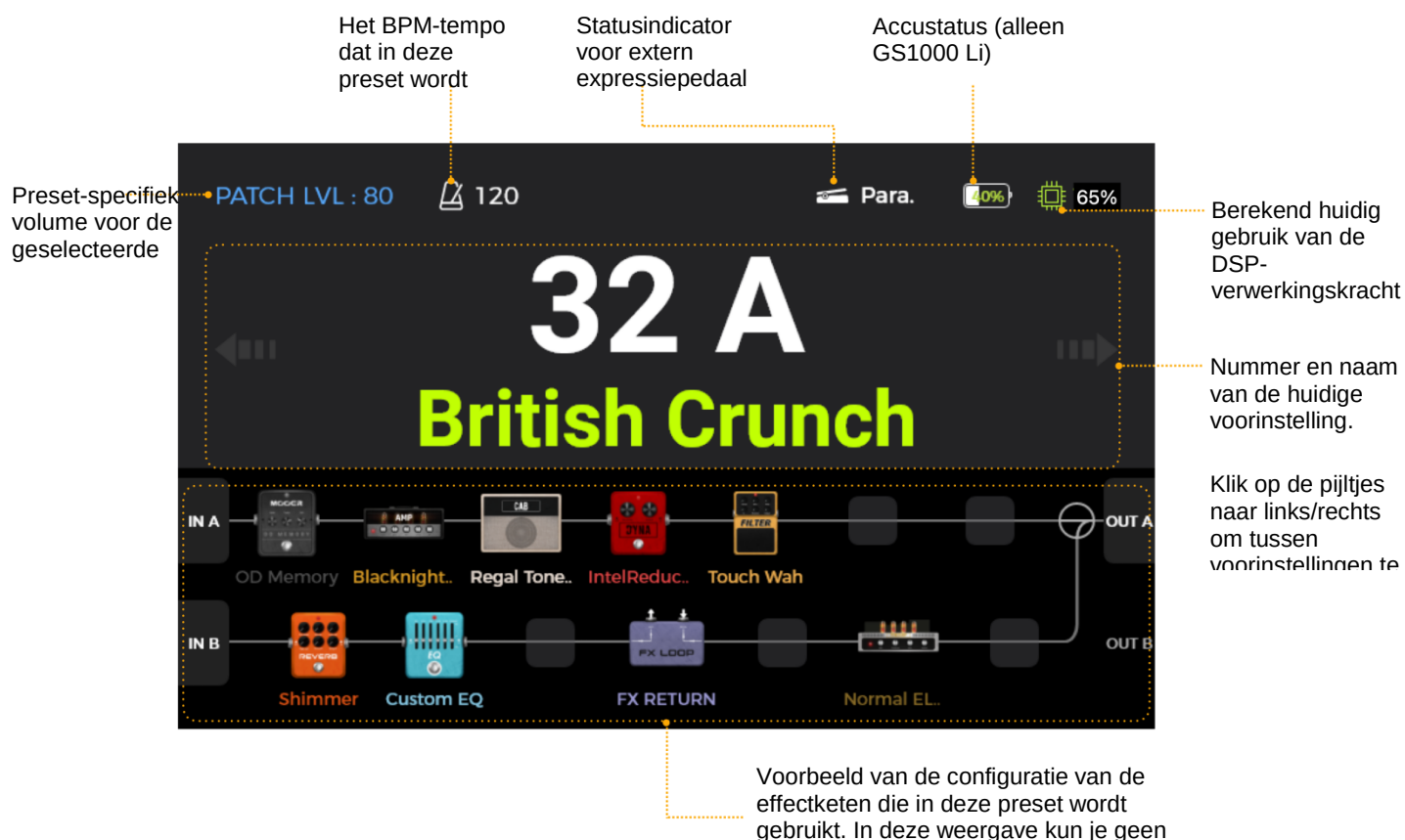
Hoofdgebruikersinterface

De GS1000 wordt geleverd met twee soorten hoofdinterfaces: de **STAGE VIEW** en de **EDIT VIEW**. Je kunt de HOME-knop gebruiken om tussen de twee weergaven te schakelen.

Podiumaanzicht

Deze interface benadrukt het nummer en de naam van de geselecteerde preset, waardoor het voor spelers gemakkelijk is om het momenteel geselecteerde geluid tijdens live optredens bij te houden. We hebben twee verschillende versies van de STAGE VIEW ontworpen: de "**Detail**"-modus, waarin het nummer en de naam van de geselecteerde preset en een grafische weergave van de effectketen worden getoond, en de "**Large**"-modus, die alleen het nummer en de naam van de preset toont voor

beter zicht op het podium. Je kunt je voorkeursweergave selecteren onder "Settings - Preference".
(Zie Stage View-weergave)



Stage View: Detailmodus



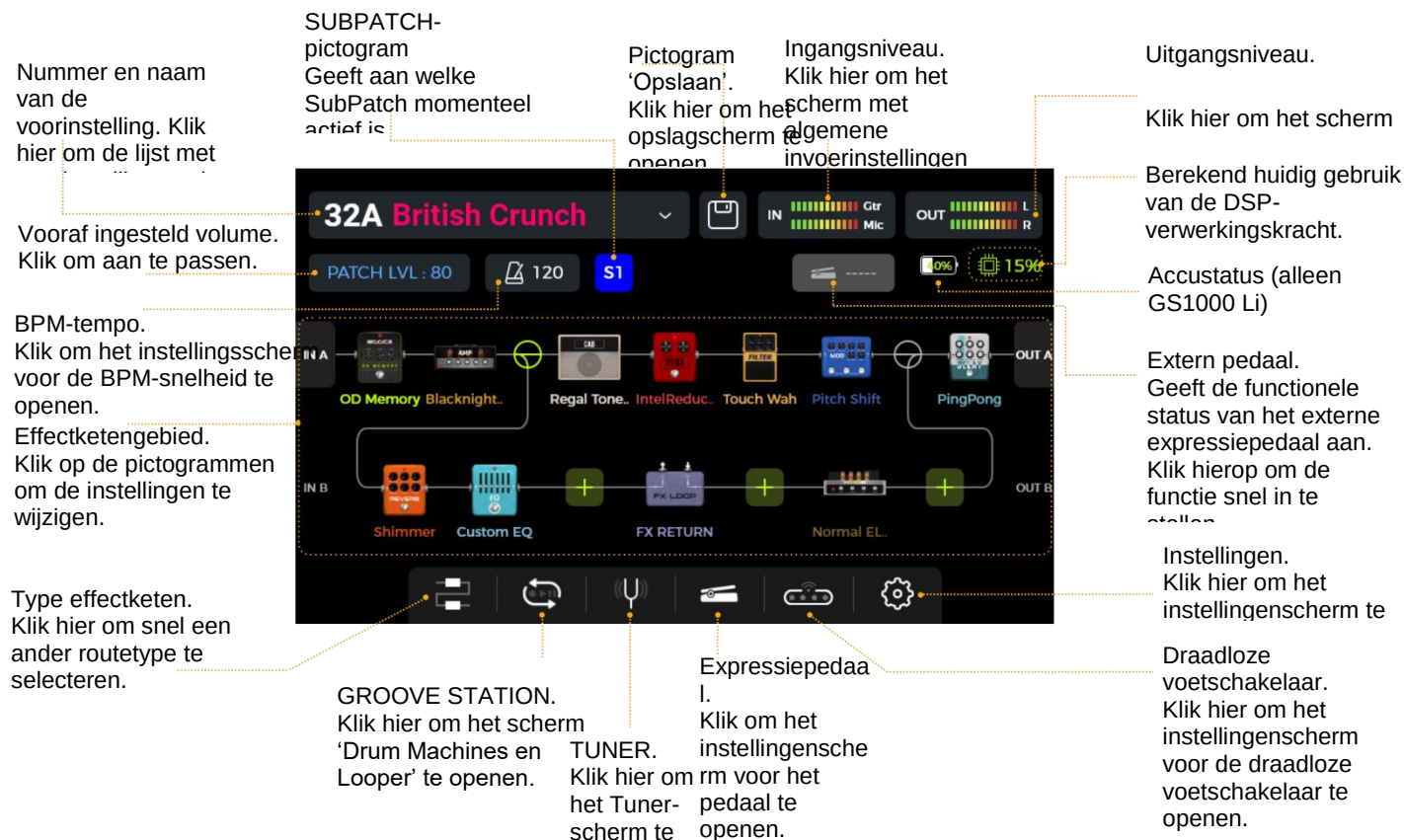
Podiumweergave: Grote modus

Raak de linker/rechter pijltjes in het scherm aan of draai aan de SELECT-knop om van presets in dit scherm te wisselen.

Na het opstarten toont het apparaat standaard de Stage View. Raak het scherm aan of druk op de **SELECT-knop of de HOME-knop** om de hoofdmontage-interface (Edit View) te openen

Bewerkingsweergave

Bijna alle bedieningsfuncties van de GS1000 zijn geconcentreerd in het **EDIT VIEW**-gebruikersinterfacescherm. Hier opent u effectparameters voor bewerking, opent u een lijst met presets, slaat u presets op, past u globale in- en uitgangen aan, opent u het Groove Station of de Tuner, of opent u systeeminstellingen en andere functies.



Presetselectie

Een preset wordt geïdentificeerd aan het banknummer (01-50), gevolgd door een letter (A-D). De omgevingslichtstrip boven de **A/B/C/D-voetschakelaars** geeft de momenteel geselecteerde preset aan.

Er zijn verschillende manieren om een preset te selecteren nadat het pedaal is ingeschakeld:

1. In **Stage View**: klik op de linker/rechter pijltjes aan beide zijden van het scherm.
2. In een van de hoofdinterfaces (**Stage of Edit-weergave**): draai de **SELECT-knop** om een preset te selecteren.
3. In **Bewerkingsweergave**: Klik op het gebied voor **de vooraf ingestelde naam** linksboven om de lijst uit te breiden en een preset te selecteren.
4. Schakel direct tussen de vier presets in de huidige bank met de **A/B/C/D-voetschakelaars** wanneer het pedaal in normale modus staat (de LED-strip is verlicht boven een van de vier voetschakelaars).

Bankwisseling

- Stap maar **A+B** of **C+D** Tegelijkertijd om het bankselectiescherm te openen. Het scherm toont twee banken met elk vier presets. De knipperende onderste rij geeft de momenteel geselecteerde bank aan.
- Schakel over naar de **vorige** bank door gelijktijdig op de **A+B-voetschakelaars** te stappen .
- Schakel over naar de **volgende** bank door gelijktijdig op de **C+D-voetschakelaars** te stappen .
- Je kunt ook aan de **SELECT-knop** draaien om een bank te selecteren.
- Houd **A+B** of **C+D** ingedrukt voor versneld browsen door de banken.

- Druk op een van de **A/B/C/D-voetschakelaars** om een preset uit de geselecteerde bank te selecteren en terug te schakelen naar het hoofdscherm.

Sluiten

Houd de **aan/uit-knop** ongeveer 3 seconden ingedrukt totdat het bericht "Weet je zeker dat je moet uitschakelen?" op het scherm verschijnt. Bevestig het uitschakelen (JA) of annuleer het (NEE).

Opmerking voor de GS1000 Li: Als de stroomkabel na het uitschakelen nog steeds aangesloten is, toont het scherm een gedimde afbeelding om de laadstatus van de batterij aan te geven.

WERKING

Preset-bewerking

Voordat je begint met bewerken, wordt aanbevolen om een lege preset (genaamd 'EMPTY') te openen om mee te werken.

Presetcompositie

Een preset in de GS1000 bestaat uit de volgende componenten:

- Alle effectmodellen (modules) die in de huidige effectketen zijn gepositioneerd,
- De effectketenreeks,
- de aan/uit-status van elke module in de keten,
- De invoer- en uitvoerconfiguratie
- de moduleparameterinstellingen van elke module,
- de instellingen van de expressiepedaalparameters,
- de vooraf ingestelde volumewaarde (PATCH LEVEL),
- de BPM-waarde (indien gebruikt door effecten binnen de preset),
- De vooraf ingestelde naam en
- Het kleurlabel.

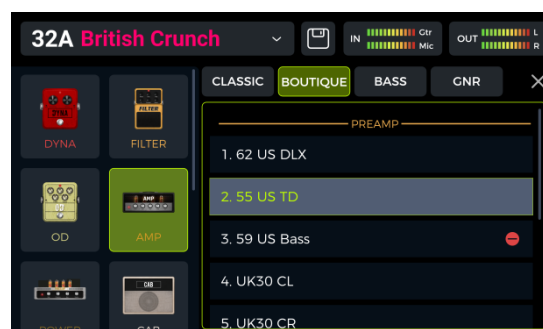
Effecten toevoegen

Je kunt effecten aan de effectketen toevoegen op de volgende manier:



Zorg dat je in Bewerkingsweergave staat en **Klik op een lege effectgleuf** in de effectketen (weergegeven als een "+").

Het scherm toont een lijst van beschikbare effecten. Selecteer **een effectmodulecategorie** aan de linkerkant van het scherm. Selecteer vervolgens het specifieke **effecttype** uit de lijst rechts. Zie [BIJLAGE1: EFFECTBESCHRIJVINGEN](#) voor een lijst van beschikbare effecten.



Klik op de "X" rechtsboven om het selectiescherm te sluiten en het parameterbewerkingsscherm voor het geselecteerde effect te openen (zie [Parameterbewerking](#)).

Klik op de "X" in het parameterbewerkingsscherm om terug te keren naar de hoofdweergave van Bewerken.

Het display toont nu de nieuwe module die in de effectketen is geplaatst.

Opmerking: De GS1000-effectketen is verdeeld in twee lijnen: A (bovenste lijn) en B (onderste lijn). Elke lijn heeft zeven posities voor effectmodules, in totaal 14 effectmodules. De effectketen ondersteunt de toevoeging van meerdere instanties van dezelfde effectmodule (met uitzondering van de FX LOOP-module). Zie de sectie DSP-bronnen hieronder.

DSP-bronnen

Het aantal modules in de keten en het aantal keren dat dezelfde module kan worden toegevoegd, worden beperkt door de DSP (Digital Signal Processing) middelen die door het besturingssysteem aan elke module worden toegewezen. Afhankelijk van hun complexiteit kunnen sommige modules meer DSP-middelen vereisen dan andere. De DSP-belasting hangt alleen af van het bestaan van de module in de keten, niet van hun aan/uit-status of hun parameterinstellingen.

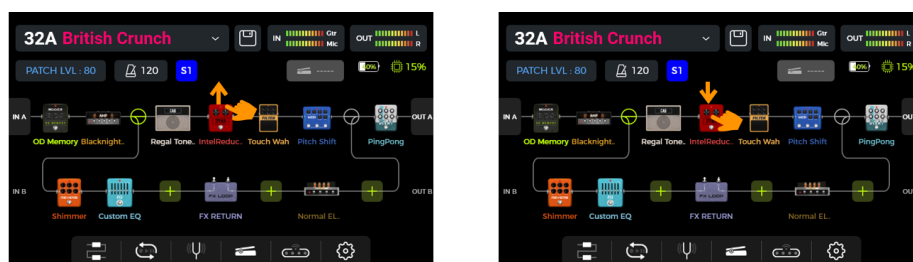
Controleer de **DSP-verwerkingsbelastingsindicatie** rechtsboven in het display. Het toont het saldo van DSP-resources die nodig zijn voor de momenteel geselecteerde modules. Met een toenemend percentage gebruikte DSP-bronnen zijn sommige modules mogelijk niet langer beschikbaar voor toevoeging aan de effectketen (grijs in de lijst) omdat het toevoegen ervan de resterende beschikbare DSP-bronnen zou overtreffen.

De DSP-resource-indicatie duurt meestal een paar seconden om te updaten nadat een module is toegevoegd of uit de keten is verwijderd. Vermijd het gebruik van bijna 100% DSP-bronnen, anders kun je geluidscipping ervaren door transiënte overbelasting.

Activerende/deactiverende effecten

Opmerking: Actieve modules worden weergegeven als **gekleurde iconen** in de effectketen. Gedeactiveerde modules worden weergegeven als **grijze iconen** en iets boven de effectketenlijn.

Optie 1: Schuif het effecticoon op het touchscreen iets omhoog/omlaag om de module te activeren/deactiveren.



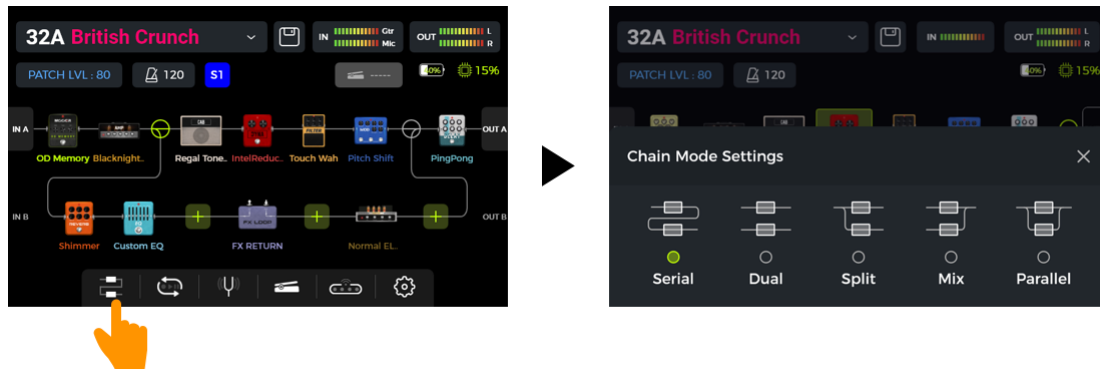
Optie 2: Selecteer een module op het touchscreen (gemarkeerd door een frame) en **druk** op de **SELECT-knop** om de module te activeren of uit te schakelen.



Voor meer opties om effectmodules te activeren/deactiveren tijdens het spelen, zie [CTRL Mode](#) of [MIDI](#).

Het type effectketen wijzigen

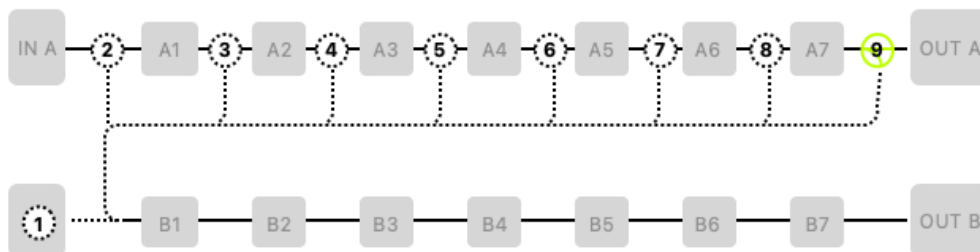
Voor meer diversiteit en gebruiksmogelijkheden ondersteunt de dual effect chain van de GS1000 verschillende routeringsstructuren door signaalrouteringsknooppunten op te zetten. Je kunt op het **pictogram Effect Chain Type** onderaan de hoofdbewerkingsinterface klikken voor een snelle installatie:



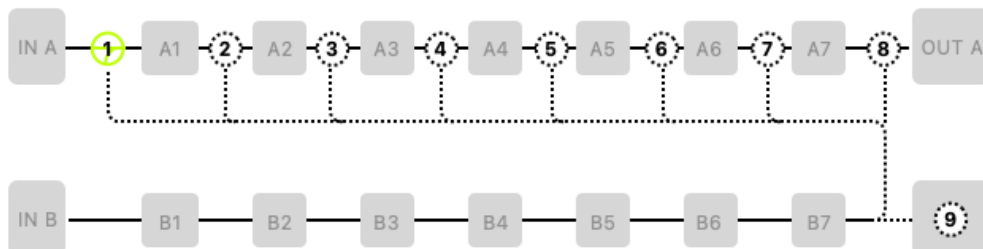
Er wordt een set routingstemplates geopend waarmee je snel het type effectketen kunt selecteren dat het dichtst bij jouw behoeften past. Selecteer er één en sluit het selectiescherm met het X rechtsboven. De effectketen toont nu **knooppunten** volgens het sjabloon dat je hebt geselecteerd. Je kunt vervolgens de knooppuntposities in de keten verplaatsen door **ze te slepen** in het touchscreen.

De volgende diagrammen illustreren de posities van **split-nodes**  en **mix-nodes**  en hoe ze kunnen worden verplaatst in de effectketen A (bovenste lijn):

 Locaties waar split-nodes kunnen worden verplaatst:



 Locaties waar de mixnode verplaatst kan worden:



De volgende regels gelden wanneer zowel split-nodes als mix-nodes in de effectketen worden gebruikt:

1. De mixnode kan niet vóór de split node worden ingesteld.
2. Twee knooppunten kunnen niet op dezelfde positie worden geplaatst. Bijvoorbeeld, twee

3. Split node en input B (in b) kunnen in elkaar worden omgezet. Evenzo kunnen mix node en output B (OUT B) ook in elkaar worden omgezet. Dit wordt bereikt door de split node op het INB Symbol te slepen (of andersom) of door de mix node op OUTB te slepen (of andersom).

Kettingtypen

The diagram illustrates a feedforward neural network with two layers of 7 nodes each. The input layer nodes are labeled IN A, A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7. The output layer nodes are labeled B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, OUT B. A green circle highlights the connection from node A7 to node B1.

Seriële modus

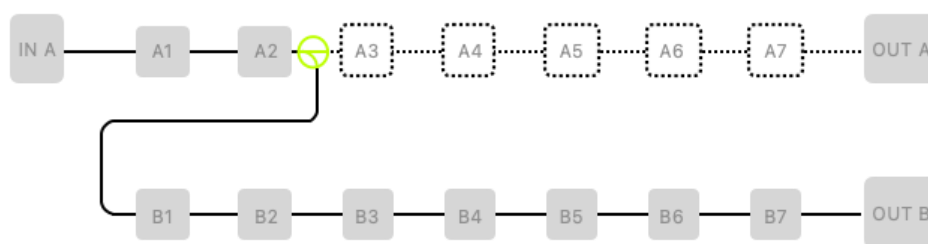
Dual chain modus

Without cab simulation

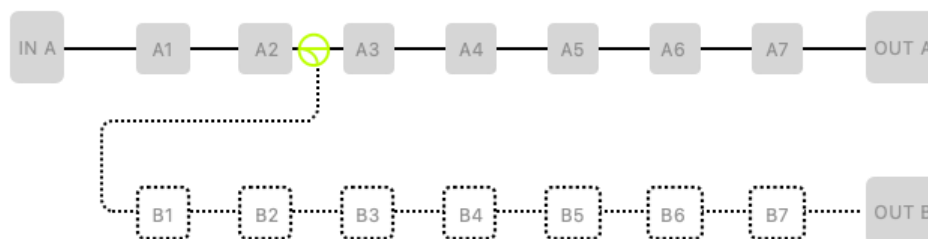
With cab simulation

Splitmodus - Niet-FRFR / FRFR-uitgang

Als de split-node is geconfigureerd als **A/B-schakelaar** en een van de voetschakelaars is ingesteld voor A/B-schakelen in CTRL-modus (zie *CTRL-modus*), kan de opstelling worden gebruikt om tussen twee verschillende ketens te schakelen zoals hieronder getoond:



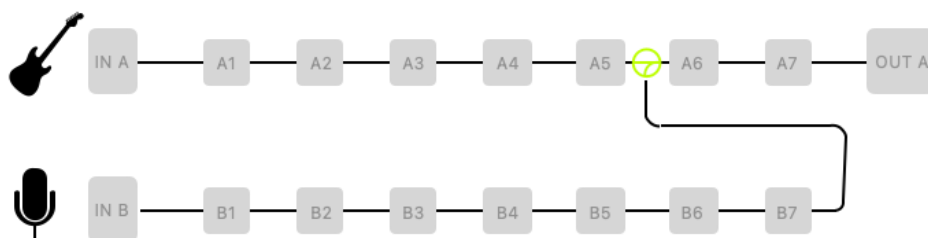
Splitmodus - A/B-schakelaar - B-keten



Splitmodus - A/B-schakelaar - A-keten

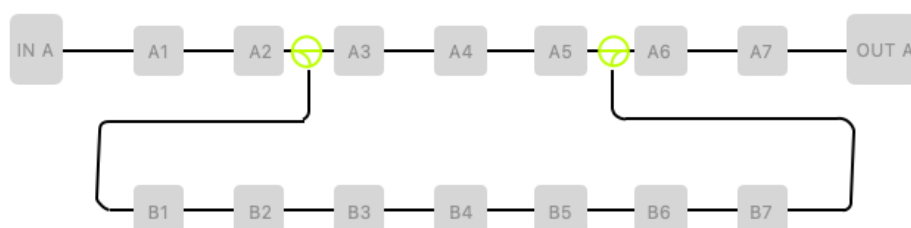
Mixmodus: Deze modus kan worden gebruikt om gedeeltelijk onafhankelijke effectketens te combineren tot één keten, die vervolgens wordt doorgestuurd naar gemeenschappelijke effecten en dezelfde output.

Voorbeeld: Gitaar- en zangsignalen worden verwerkt via hun eigen onafhankelijke voorversterker en equalizing, vervolgens gemixt en worden dezelfde ruimtelijke effecten toegepast om de consistentie van het ruimtelijke gevoel te waarborgen. Zoals hieronder getoond, kunnen gitaareffecten worden geladen in posities A1 tot A5, de microfooneffecten kunnen worden geladen in B1 tot B7, en beide signalen lopen vervolgens door dezelfde ruimtelijke effecten op posities A6 en A7 voor uniforme correcties.



Parallele modus: Deze modus is geschikt voor scenario's met parallelle mixes in de effectketen.

Als bijvoorbeeld ketens A en B worden geladen met twee sets verschillende soorten mastertonen voor mixen, resulteert dit in een unieke toon die de kwaliteiten van beide combineert. Zoals te zien is in de onderstaande figuur, kun je een set modules voor versterkers en kasten laden in sleuven A3 tot A5, en een andere set modules op elke positie in de B-keten laden. Vervolgens pas je de volumeverhouding van de A- en B-ketens in de mengknoop aan om een uniek aangepast geluid te creëren.



De bovenstaande voorbeelden zijn slechts enkele van de vele mogelijke toepassingen van effectketens. Voel je niet beperkt door dogma's – laat je verbeelding de vrije loop en creëer je eigen manieren van werken.

Parameterinstellingen voor knooppunten / ingangen / uitgangen

Zoals hierboven beschreven, kunnen knooppunten worden gesleept om ze in de effectketen te verplaatsen en verschillende configuraties te creëren. **In-line knooppunten**, evenals de **invoer-** en **uitvoerknooppunten**, zijn ook ontworpen met bijbehorende parameters die kunnen worden aangepast aan verschillende behoeften.

Dubbelklik op een invoer, output of node op het touchscreen om het bijbehorende instellingenscherf te openen.

Invoerknopen

Instelbare parameters voor Input A en Input B:

Parameter	Beschrijving	Mogelijke selecties	Noot
Bron	Selecteert de invoerinterface voor de geselecteerde invoerknoop.	Gitaarinvoer (links) Microfooningang (rechts) Invoer links/rechts Terug links Terug rechts Terug links/rechts	Zie de volgende notities voor details.
Niveau	Stelt het uitgangsniveau in bij de geselecteerde node.	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is damping.

Gitaaringang (links): De ingangsbron is ingesteld op de gitaaringangsconnector.

Microfooningang (rechts): De ingangsbron is ingesteld op de microfooningangsconnector.

Ingang L/R: De gitaarinterface staat op de linkerkanaalingang en de microfooninterface op de rechterkanaalingang.

Return links: De ingangsbron is ingesteld op het linkerkanaal van de FXLOOP Return-interface.

Return rechts: De invoerbron is ingesteld op het rechterkanaal van de FXLOOP Return-interface.

Return links/rechts: De linker- en rechterkanalen van de ingang zijn ingesteld op de linker- en rechterkanalen van de FXLOOP Return-interface.

Uitvoerknopen

Aanpasbare parameters voor Output A en Output B:

Parameter	Beschrijving	Mogelijke selecties	Noot
Uitgangspositie	Stelt de outputinterface in die overeenkomt met de huidige outputnode.	Alle uitgangen 1/4" uitgang Hoofdtelefoonuitgang Stuur uitvoer	Zie de volgende notities voor details.
Niveau	Stelt het uitgangsniveau in bij de geselecteerde node.	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is damping.
Pan	Bepaalt de balans van het stereopanorama voor de geselecteerde knoop.	L100 - Midden - R100	Gecentreerd voor links-rechts balans, is L100 extreem links en R100 extreem rechts.

Alle uitvoeren: Het signaal wordt naar alle uitgangsaansluitingen geleid, inclusief de 1/4" uitgang en de hoofdtelefoonuitgang (exclusief de Send-uitgang).

1/4" uitgang: Het signaal wordt alleen naar de 1/4" connector geleid.

Hoofdtelefoonuitgang: Het signaal wordt alleen naar de hoofdtelefoonuitgang geleid.

SEND-uitgang: Het signaal wordt alleen via de SEND-connector geleid.

Split-node

De split node heeft verschillende modi om verschillende scenario's te ondersteunen.

In de **normale** modus wordt het signaal in tweeën gesplitst en tegelijkertijd naar twee effectketens A (boven) en B (onder) geleid. De signalen worden vervolgens afzonderlijk verwerkt. De **normale** modus heeft de volgende parameters:

Parameter	Beschrijving	Mogelijke selecties	Noot
A-niveau	Volumeniveau voor de effectketen A.	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is demping.
B-niveau	Volumeniveau voor de effectketen B	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is demping.

De **A/B-modus**, die kan worden geconfigureerd om het signaal te schakelen naar chain A (boven) of B (onder), heeft de volgende parameters:

Parameter	Parameterbeschrijving	Mogelijke selecties	Noot
Switcher	Na het schakelen gaat het signaal door keten A of B.	A,B	A komt overeen met de bovenste keten en B met de onderste keten.

Opmerking: Nadat de A/B-modus is geselecteerd, wordt het momenteel actieve signaalpad weergegeven als een doorgetrokken lijn in de effectketen-grafiek op het hoofdscherm. Je kunt de CTRL-modus gebruiken om een voetschakelaar te programmeren voor A/B-wisselen en vervolgens de schakel uitvoeren met deze voetschakelaar of een externe draadloze F4-voetschakelaar (zie CTRL-modus).

De **crossover-modus** (frequentiedelingsmodus) biedt twee sets high-cut en low-cut parameters , die gebruikt kunnen worden om de gespecificeerde frequentiebandintervallen voor de signalen van A- en B-ketens in te stellen, met de volgende specifieke parameters:

Parameter	Beschrijving	Mogelijke selecties	Noot
A Level	Volumeniveau van keten A	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is demping.
A Low Cut	Laag-af aanpassing voor ketting A.	20 Hz -20 kHz	Standaard staat uit.
A High Cut	Hoog-af aanpassing voor ketting A.	20 Hz -20 kHz	Standaard staat uit.
B Level	Volumeniveau van keten B	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is demping.
B Low Cut	Laag-snij aanpassing voor keten B.	20 Hz -20 kHz	Standaard staat uit.
B High Cut	Hoge cut aanpassing voor keten B.	20 Hz -20 kHz	Standaard staat uit.

Mix-knooppunt

De mixnode heeft de volgende instelbare parameters:

Parameter	Beschrijving	Mogelijke selecties	Noot
A Level	Keten A-volumeniveau.	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is demping.
A Pan	Positie van het A-ketensignaal in het stereopanorama.	L100 - Midden - R100	Gecentreerd voor L/R-balans, L100 is extreem links, R100 extreem rechts.
B Level	Ketting B volumeniveau.	0 - 100	Standaard is 100, onder 100 is demping.
B Pan	Positie van het B-ketensignaal in het stereopanorama.	L100 - Midden - R100	Gecentreerd voor L/R-balans, L100 is extreem links, R100 extreem rechts.
Master	Uitgangsvolume na mengen	-30 dB - +6 dB	De standaard is 0 dB.

Veranderende effectposities

De volgorde van modules waar het signaal doorheen moet in de effectketen heeft invloed op het resulterende geluid. Het veranderen van de relatieve volgorde van de modules in de effectketen is daarom niet alleen een kwestie van operationeel gemak, maar ook belangrijk om het gewenste geluid te bereiken.

Optie 1: Op het touchscreen: gebruik je vinger om **de module naar de gewenste positie in de keten te slepen**. Als de gewenste positie al bezet is, zullen de andere modules in de keten automatisch opzij gaan naar de eerstvolgende beschikbare positie.

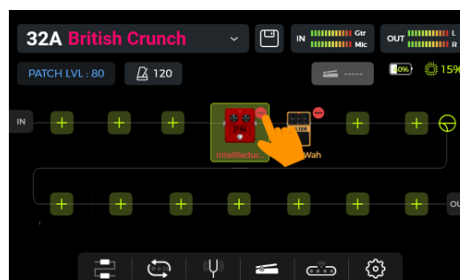
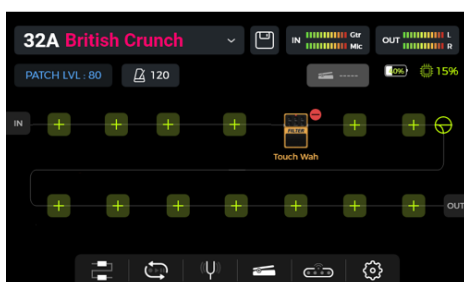
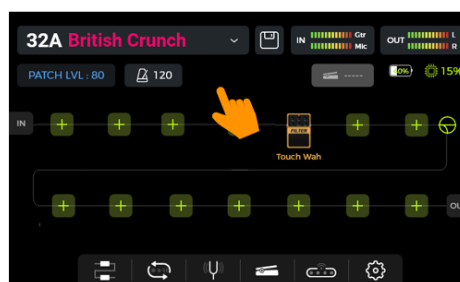


Optie 2: Selecteer een module op het touchscreen (gemarkeerd door frame) en draai aan de **SELECT-knop** om de module te bewegen.



Effecten verwijderen

Als je een effectmodule uit de effectketen van de huidige preset moet verwijderen, **houd** dan de doelmodule lang ingedrukt op het touchscreen totdat het **verwijdersymbool (-)** rechtsboven in het module-icoon verschijnt. Klik dan op het verwijdersymbool om de effectmodule uit de keten te verwijderen.



Raak het lege gebied boven de effectketen op het touchscreen aan om terug te keren naar de normale staat (het verwijdericoon verdwijnt).

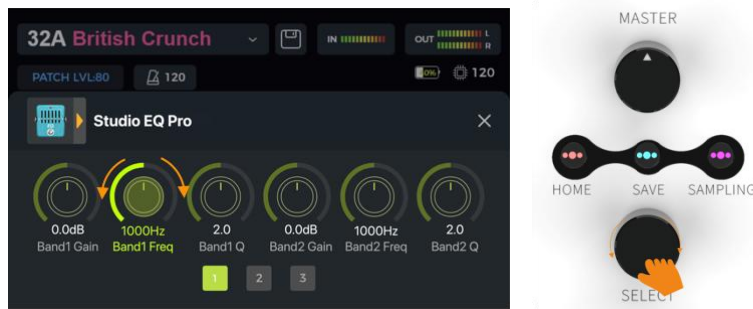
Parameterbewerking

Dubbelklik op een module-icoon in de effectketen op het touchscreen om de parameterbewerkingsinterface te openen. Je kunt de parameters op de volgende twee manieren aanpassen:

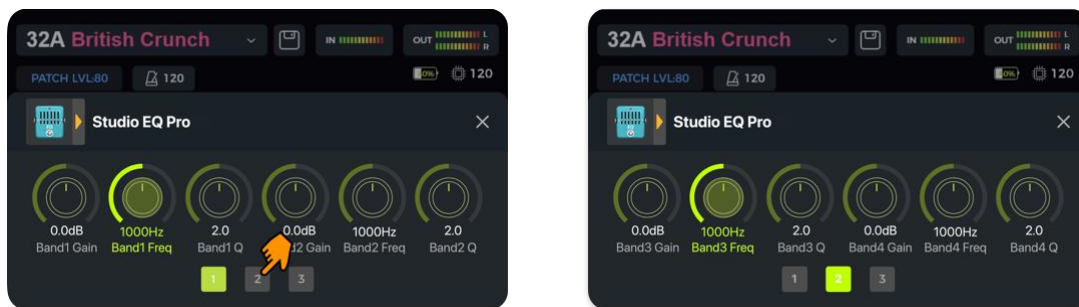
Optie 1: Raak de gewenste parameterknop op het touchscreen aan en gebruik je vinger om **de knop naar de gewenste waarde** te duwen.



Optie 2: Raak de gewenste parameterknop op het touchscreen aan (parameter naam is groen gemarkeerd) en draai aan de **SELECT**-knop om de gewenste waarde fijn af te stellen. Je kunt ook op de **SELECT**-knop drukken om de parameter terug te brengen naar de **standaardwaarde**.



Als het effect meer parameters heeft dan op één scherm pagina passen, klik dan op het **paginanummer** onder de parameterknoppen om de volgende pagina te openen.



Klik op de "X" in het parameterbewerkingsscherm om terug te keren naar de hoofdwergave van Bewerken.

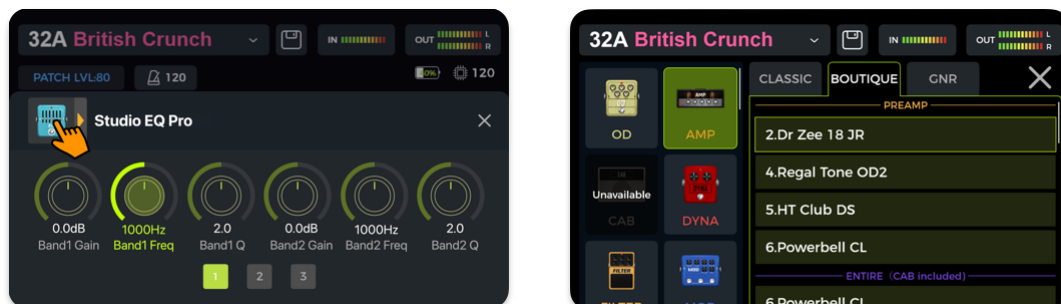
Zie [BIJLAGE 1: EFFECTBESCHRIJVINGEN](#) voor parameterbeschrijvingen.

Zie [Spill-Over \(Effect Trails\)](#) voor informatie over parameters van het effectpad.

Het effectmodel/type wijzigen

Om de huidige effectmodule te veranderen naar een ander model of effecttype, open je het parameterbewerkingsscherm voor de module die je wilt wijzigen (zie hierboven) en klik je op het effecticoon linksboven. Het effectselectiescherm wordt geopend, van waaruit je het gewenste effectmodel en het specifieke type kunt selecteren.

Klik op de "X" rechtsboven in het selectiescherm om terug te keren naar het parameterbewerkingsscherm. Klik vervolgens op de "X" in het parameterbewerkingsscherm om terug te keren naar de hoofdbewerkingsweergave.



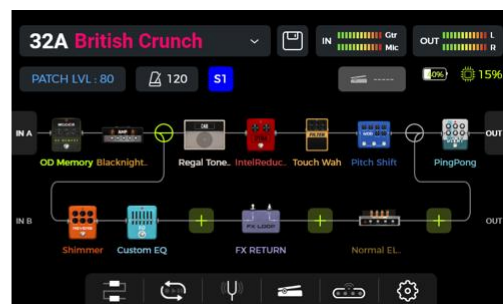
Vooraf ingesteld volume

Klik op het **PATCH LVL-veld** linksboven in de **Bewerkingsweergave** om het totale uitgangsvolume van de huidige preset aan te passen. Deze functie is handig om snel de volumebalans tussen presets aan te passen. Nadat het pop-upvenster voor het aanpassen van het **presetvolume** verschijnt, verander

je de PATCH LEVEL-volumewaarde door de fader met je vinger omhoog en omlaag te schuiven of door aan de SELECT-knop te draaien.



Klik op een gebied buiten het pop-upvenster om terug te keren naar de Bewerkingsweergave.



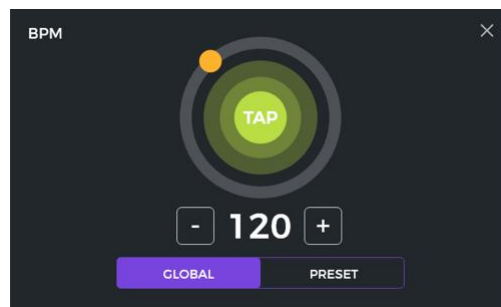
Let op: Het preset-volume beïnvloedt alleen het uitgangsniveau van de huidige preset in vergelijking met andere presets. Gebruik de MASTER-knop om het uitgangsniveau van alle presets gelijktijdig te regelen.

BPM-tijd

Sommige effecten van de GS1000, zoals DELAY- en MOD-modules, hebben een tijd-/snelheidsparemeterwaarde die kan worden geregeld door de BPM (Beats per Minute) aan te passen.

Activeer de **TEMPO SYNC-parameter** voor de module om het effecttempo te synchroniseren met de BPM-instelling.

Klik op het **metronoompictogram** in de Bewerkingsweergave om het BPM-scherm te openen.



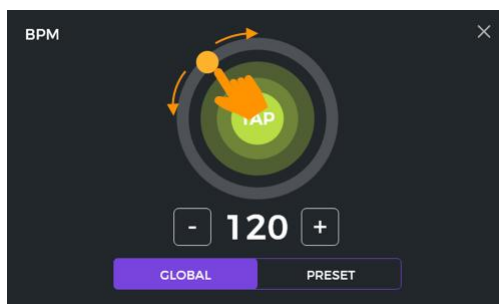
De **GLOBAL** - en **PRESET** opties in dit scherm kunnen worden gebruikt om te bepalen op welke presets het geselecteerde BPM-tempo wordt toegepast. **Maak deze keuze voordat je het tempo verandert!**

Als **PRESET** is geselecteerd, is de tempoverandering alleen effectief voor de **Huidige preset**, en andere presets kunnen verschillende tempi hebben. **Je moet je preset opslaan** voordat ik overschakel naar een andere preset.

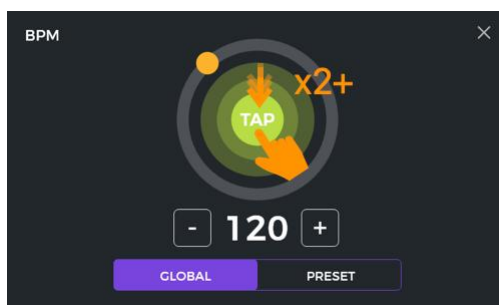
Als **GLOBAAL** is geselecteerd, de tempowaardeverandering is effectief voor **alle presets**, en alle andere presets worden ingesteld op de momenteel weergegeven waarde. **Globale BPM-wijzigingen hoeven niet opgeslagen te worden en zullen alle individuele BMP-instellingen overschrijven voor andere presets.**

Je kunt de tempowaarde op verschillende manieren instellen:

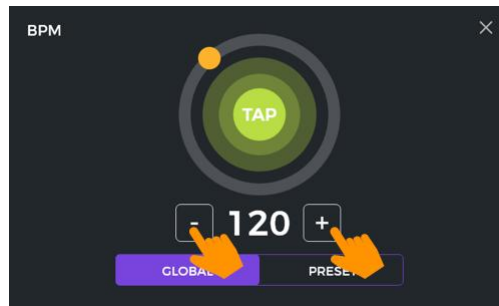
Optie 1: Pas de tempowaarde aan door de oranje stip rond de cirkel te schuiven.



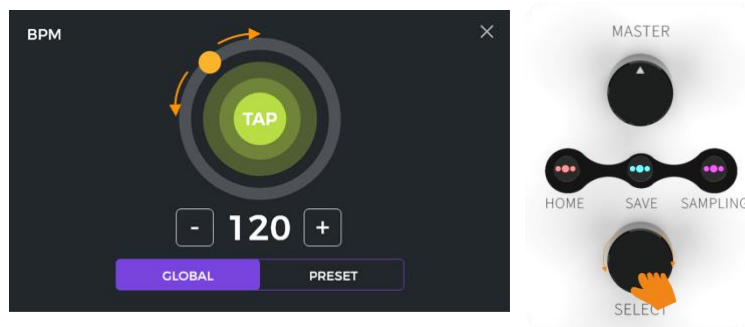
Optie 2: Pas de tempowaarde aan door meerdere keren op het "TAP"-gedeelte op het touchscreen te tikken.



Optie 3: Fijn afstemmen met 1 BPM resolutie door op de velden '-/+' te klikken.



Optie 4: Fijn afstemmen met 1 BPM resolutie door de SELECT-knop te draaien terwijl dit scherm open is.



Je kunt een van deze vier methodes gebruiken, of een combinatie ervan, om snel het gewenste BPM-tempo aan te passen.

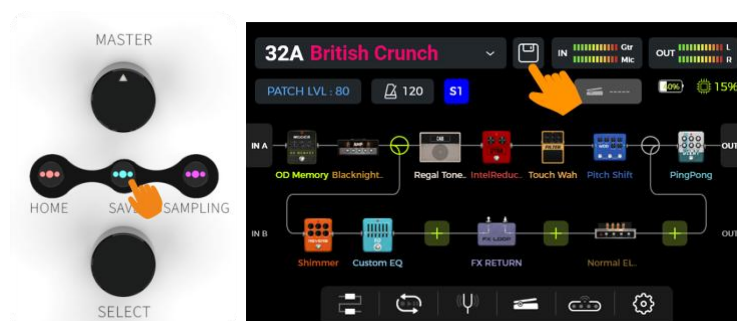
Opmerking: Het tempobereik van de GS1000 is 40 - 260 BPM.

Tik op de "X" rechtsboven om terug te keren naar de hoofdweergave Bewerken.

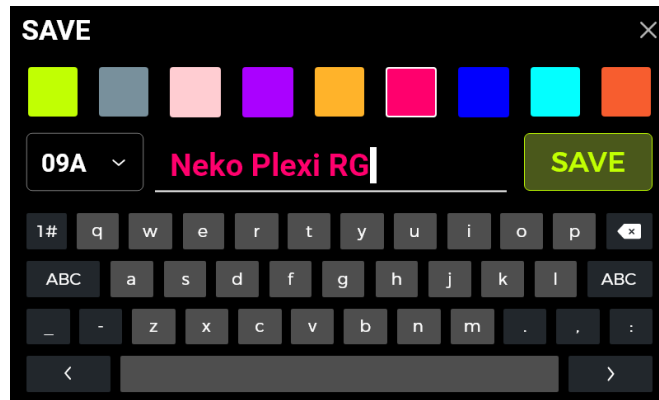
Presets opslaan

! Opmerking: Als je van presets wisselt (zie *Preset Selectie*) zonder eerst je instellingen op te slaan, gaan alle wijzigingen verloren en keert de preset de volgende keer terug naar de eerder opgeslagen instellingen.

Na het aanpassen van alle benodigde instellingen druk je op de fysieke **SAVE-knop** op het paneel of klik je op het **Opslaan-icoon** op het touchscreen in Bewerkingsweergave om je instellingen op te slaan.



Dit opent het opslaan-scherm:



Selecteer een **kleur** uit de bovenste rij. De geselecteerde kleur wordt als volgt toegepast:

- de kleur van de **presetnaam** in de hoofdinterface (Bewerkingsweergave en Podiumweergave),
- de kleur van het **label** en de presetnaam in de dropdown-presetlijst van de Bewerkingsweergave,
- de kleur van de **LED-balk** boven de A/B/C/D-voetschakelaars in Stage- en Edit-modus,
- de kleur van het grote **voorgestelde blok** in het bankselectiescherm nadat A+B of C+D was ingedrukt.

Je kunt verschillende presets op dezelfde kleur of op individuele kleuren instellen om ze snel te vinden tijdens podiumoptredens zonder er te veel over na te hoeven denken tijdens het spelen.

Voer een **vooraf ingestelde naam** in met het toetsenbord op het scherm.

Klik op het **preset-nummer** links van de presetnaam om een dropdownmenu te openen en een gewenste presetslot te selecteren. De momenteel gebruikte slot wordt standaard gebruikt.

! Opmerking: Alle bestaande instellingen in een geselecteerde preset-slot worden overschreven door de huidige instellingen.

Klik op **OPSLAAN** of druk opnieuw op de **SAVE-knop** om het opslaan te bevestigen. Je krijgt opnieuw een "JA/NEE"-bevestiging op het touchscreen.

Annuleren: Klik op de "X" rechtsboven of druk op de knoppen HOME of INSTELLEN om het opslaan van het opslaan te beëindigen zonder op te slaan.

AI Equalizer

De AI EQ MASTER is een zelflerende grafische equalizer. Het ingebouwde zelflerende algoritme kan automatisch de master toonfrequentieresponscurve aanpassen op basis van een geselecteerd geluidstype en muziekstijl. Dit is handig om snel een bijna ideale basislijn voor toonaanpassingen te bereiken.

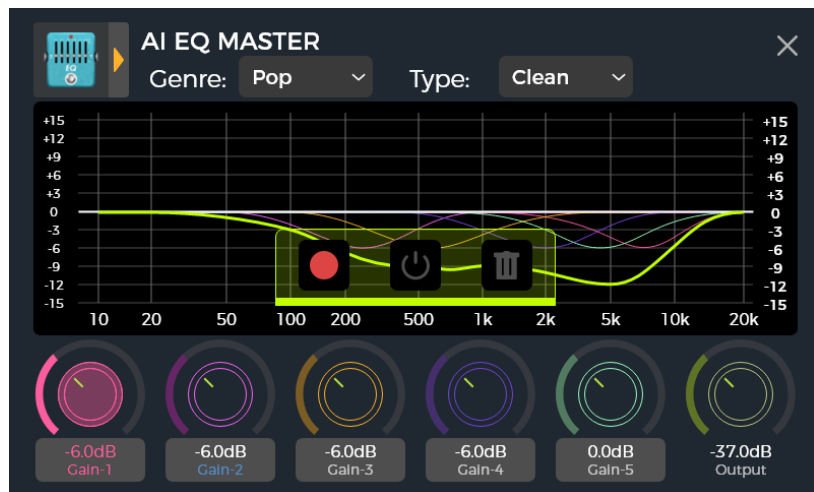
Om de functie te gebruiken:

- Voeg een Equalizer-module toe op de gewenste positie in de effectketen.
- Selecteer "**AI EQ Master**" in de EQ-categorie. (Als je al veel DSP-bronnen gebruikt, is deze functie mogelijk niet beschikbaar om te selecteren. Probeer de DSP-belasting te verminderen door andere modules te verwijderen.)
- Gebruik de dropdownmenu's om het **type** geluid (Clean, Overdrive, Distortion ...) en het **muziekgenre** dat je wilt gebruiken (Rock, Pop, Blues ...) te selecteren.
- Klik op de **rode knop** om het leerproces te starten en een frase te spelen totdat de voortgangsbalk onder de knoppen het einde bereikt en er een frequentieresponscurve wordt gegenereerd.

Opmerking: Als er geen curve wordt gegenereerd nadat de voortgangsbalk is afgelopen, kon

de AI niet genoeg informatie uit je spel halen om de curve te genereren. Begin opnieuw met het leren en speel een grotere verscheidenheid aan akkoorden op verschillende posities op de hals om een grotere steekproef voor de AI te genereren.

- Gebruik de onderstaande 5-bands equalizing-instellingen om **de resultaten naar jouw voorkeur af te stemmen**.



- Klik op de gebieden onder de EQ-knoppen om door **Gain-, Frequentie- en Q-instellingen te bladeren**.
- Vergelijk het verschil in toon voor en na verwerking door op de **AAN/UIT-knop** te klikken.
- Als je niet tevreden bent, kun je op het **prullenbak-icoon** klikken om het te verwijderen en een nieuw leerproces te starten.

Let op: De leerresultaten worden **opgeslagen met de preset** (vergeet niet op te slaan voordat je van preset wisselt) en kunnen alleen in deze preset gebruikt worden. Je moet het leerproces doorlopen voor elke preset waarmee je de AI EQ Master wilt gebruiken.

CTRL-modus

De **CTRL** (besturing) modus is een voetschakelaarmodus gebaseerd op de momenteel geselecteerde preset.

In CTRL-modus kunnen de **B/C/D-voetschakelaars** worden gebruikt om modules in de effectketen van de huidige preset te bedienen, op dezelfde manier als je stompboxes op een fysiek pedaalbord zou bedienen door de **AAN/UIT-voetschakelaars van individuele pedalen te gebruiken**. Alternatief kan een van de voetschakelaars worden geconfigureerd voor **Tap Tempo-ingang** om het tempo voor Delay-/Reverb-effecten in te stellen. Als **A/B-schakelaars** wordt geactiveerd voor een split-node in de effectketen (zie [Split Nodes](#)), kan een van de voetschakelaars worden toegewezen om deze A/B-schakeling uit te voeren. In **Stombox-modus** kan één druk op een voetschakelaar één (Enkele modus) of meerdere (Meervoudige modus) modules in de effectketen schakelen.

Daarnaast kun je de **SubPatch-modus** gebruiken om tot drie complexe schakelscenario's te programmeren, zoals het activeren/deactiveren van meerdere modules tegelijk en daarnaast één of meerdere parameters naar een andere waarde wisselen. Deze drie scenario's worden **SubPatches genoemd** en kunnen worden geactiveerd met de **B/C/D-voetschakelaars** in CTRL-modus.

De configuratie van de voetschakelaars beïnvloedt alleen de momenteel geselecteerde preset. Elke preset kan verschillende CTRL-modus voetschakelaarconfiguraties hebben.

De CTRL-modus activeren

In Stage View of Bewerkingsweergave zal een van de **A-, B-, C- of D-voetschakelaars** de LED-balk erboven verlicht hebben om de momenteel actieve preset aan te geven. Zet deze voetschakelaar in om de CTRL-modus te openen.

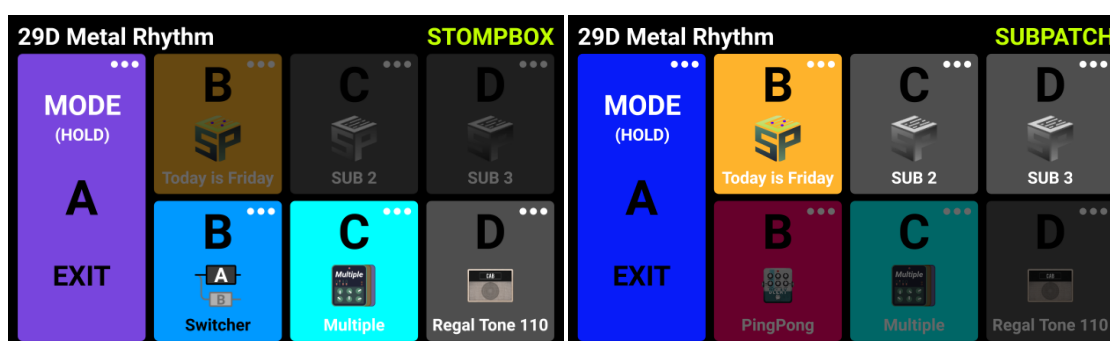
Het touchscreen toont nu "**STOMPBOX**" of "**SUBPATCH**" en twee velden voor elk van de drie programmeerbare voetschakelaars (**B/C/D**).

Houd de A-voetschakelaar of het A-veld lang ingedrukt om te schakelen tussen **STOMPBOX** en **SUBPATCH-modus**.

In **STOMPBOX-modus** wordt de onderste rij van **B/C/D-velden** gemarkeerd en wordt het woord "**STOMPBOX**" rechtsboven weergegeven.

In **SUBPATCH-modus** wordt de bovenste rij van **B/C/D-velden** gemarkeerd en wordt het woord "**SUBPATCH**" rechtsboven weergegeven.

Je kunt de CTRL-modus verlaten en terugkeren naar Stage View of Bewerkerweergave door kort op de **A-voetschakelaar** of de HOME-knop te drukken.



De functies van de voetschakelaar komen overeen met de aanduiding in de respectievelijke velden. Dat wil zeggen, in STOMPBOX-modus voert voetschakelaar B de functie uit die in het B-veld in de onderste rij is aangegeven en in SUBPATCH-modus voert voetschakelaar B de functie uit die in het B-veld in de bovenste rij wordt aangegeven. De velden in het scherm en de LED-balk boven de voetschakelaar geven aan welke functie momenteel is geactiveerd.

Een STOMPBOX-veld toont LEEG wanneer er nog geen functie is toegewezen.

Als je op een voetschakelaar stapt om een SUBPATCH-functie uit te voeren zonder dat er een SubPatch is toegewezen, blijft de huidige vooraf ingestelde effectketenconfiguratie onaangetast.

Samenvatting:

- Gebruik de **B/C/D** voetschakelaars om de toegewezen functies uit te voeren zoals aangegeven in de velden op het scherm.
- Gebruik de **A-voetschakelaar** om de CTRL-modus te verlaten (**deze schakelaar kan niet aan een andere functie worden toegewezen**).
- Druk lang op een voetschakelaar om te schakelen tussen de **STOMPBOX-modus** en de **SUBPATCH-modus**.

CTRL-functies toewijzen

Voordat je CTRL-functies configureert, moet je de submodus selecteren die je wilt configureren: SUBPATCH-modus of STOMPBOX modus. Druk de A-voetschakelaar lang in Om tussen de modi te schakelen.

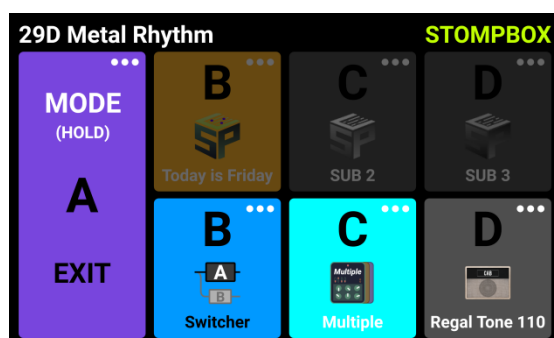
Na voltooiing van de configuratie kunnen de B/C/D-voetschakelaars worden gebruikt om de geselecteerde functies uit te voeren **zolang de CTRL-modus actief is**. (Zie F4 DRAADLOZE VOETSCHAKELAAR voor extra opties.)

Opmerking: CTRL-voetschakelaartoewijzingen moeten handmatig worden opgeslagen in een **preset**. Als je van presets wisselt voordat je de huidige preset opslaat, gaan je CTRL-toewijzingen voor de huidige preset verloren. (Zie Presets opslaan)

Stompbox-modus

Klik op het "..." symbool rechtsboven van elk voetschakelaarveld in de onderste rij om tap **tempo** (TAP), **effectmodules** (STOMPBOX) of **A/B-switching** toe te wijzen aan elke voetschakelaar.

Gebruik "**Clear**" om een toegewezen functie te verwijderen of "**Rename**" om een gemakkelijk herkenbare naam toe te wijzen (bijv. Chorus, Verse, Bridge ...) aan het veld (alleen als STOMPBOX is toegewezen). Deze naam wordt alleen gebruikt in het voetschakelaarveld in CTRL-modus, niet in de Bewerkingsweergave.

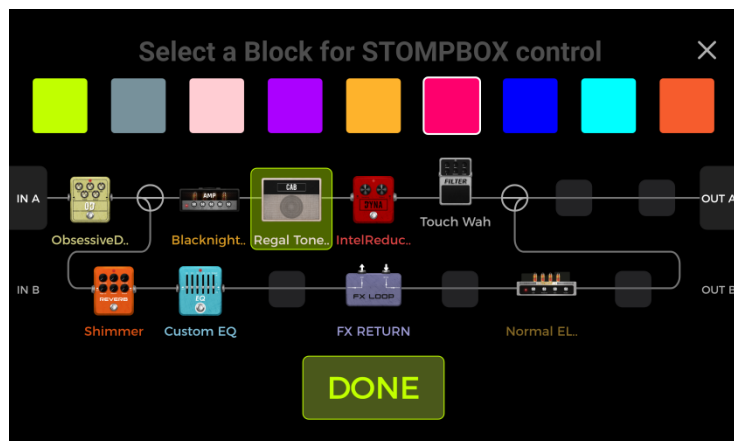


Tapmodus

Als deze op de **TAP-functie** staat, kan deze voetschakelaar meerdere keren worden ingedrukt om het gewenste BPM-tempo in te voeren voor effectparameters die deze waarde kunnen interpreteren (bijv. vertragingseffecten). De LED-balk boven deze voetschakelaar knippert om het geselecteerde tempo aan te geven.

Enkele modus

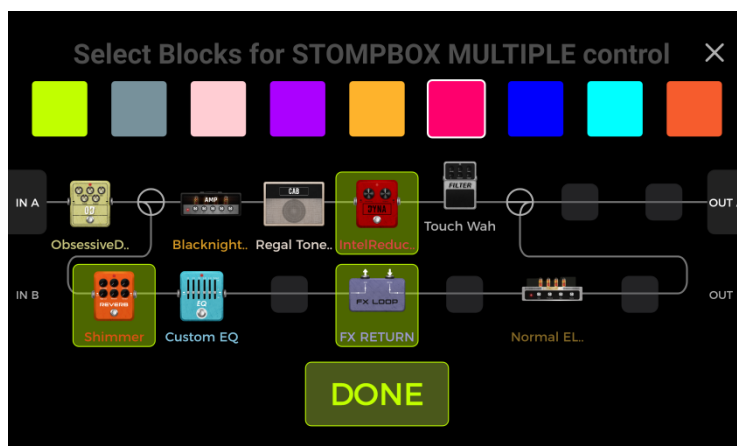
Als deze staat ingesteld op **STOMPBOX (SINGLE)**, wordt een submenu weergegeven met alle effectmodules in de huidige effectketen. Selecteer er één door erop te klikken. Deze module wordt vervolgens direct AAN/UIT gezet door op de betreffende voetschakelaar in CTRL-modus te stappen. Bevestig je selectie door op DONE te klikken.



Submenu in Enkele modus

Meervoudige modus

Als je staat ingesteld op **STOMPBOX (MEERDERE)**, wordt een submenu weergegeven met alle effectmodules in de huidige effectketen. Je kunt er meerdere selecteren door erop te klikken. Deze modules worden vervolgens direct en gelijktijdig AAN/UIT gezet door op de betreffende voetschakelaar in CTRL-modus te stappen. Bevestig je selectie door op DONE te klikken.



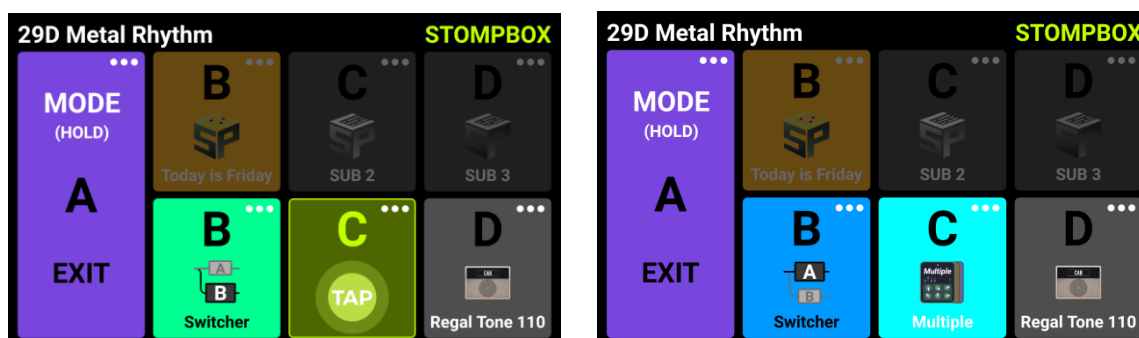
Submenu in Meervoudige modus

In de bovenste rij van elk selectiescherm kun je een kleur selecteren voor het betreffende voetschakelaarveld in het CTRL-scherm om het vinden van het juiste effect op het podium makkelijker te maken (dezelfde kleur wordt gebruikt voor de LED-balk boven de voetschakelaar).

Het veld voor een voetschakelaar met meerdere toegewezen modules toont een "Meervoudig" label en een pictogram dat meerdere effectmodules aangeeft.

A/B-modus

Als de effectketen is geconfigureerd met een gesplitste node en de modus van de split-node is ingesteld op A/B-schakelen, kun je de A/B-schakelfunctie toewijzen aan een van de B/C/D-voetschakelaars. Het toewijzen van een A/B-schakelaar is alleen mogelijk nadat een split-node is ingesteld op A/B-switching (zie [Split-node](#)). Anders wordt deze optie grijs gemaakt en niet beschikbaar voor selectie.



Voorbeelden van CTRL-scherm, waarin correct geconfigureerde voetschakelaars in STOMPBOX-modus worden getoond

SubPatch-modus

Met de SubPatch-functie kun je de aan/uit-status van een module in de effectketen aanpassen en tegelijkertijd ook de status van parameters aanpassen met dezelfde voetschakelaar. Op deze manier kun je behoorlijk dramatische veranderingen in het geluid realiseren. Je kunt het type versterkermodel veranderen, een delay-effect aanzetten en de vervorming aanpassen, enzovoort - allemaal zonder de preset te veranderen. Je kunt drie verschillende SubPatches (Sub 1 - Sub 3) voor elke preset hebben. Ze kunnen individueel geselecteerd worden met de B/C/D-voetschakelaars.

Toepassingsscenario:

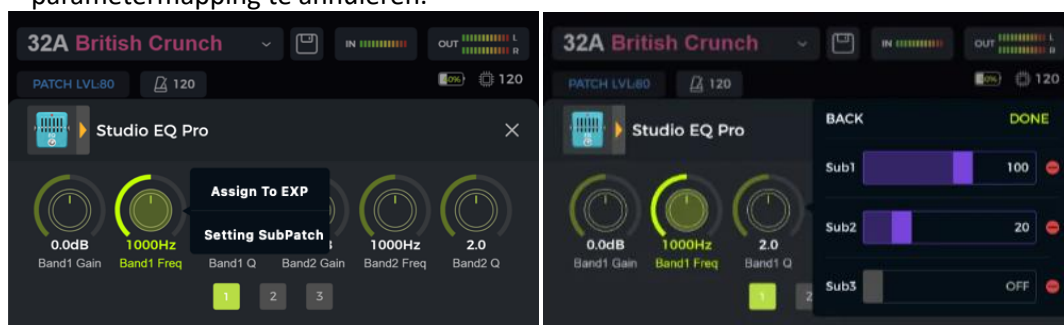
Bij het gebruik van de hierboven beschreven Meervoudige modus heb je je misschien afgevraagd of je zowel de AAN/UIT-status van sommige modules kunt veranderen als tegelijkertijd de parameterwaarden kunt aanpassen met één stap van je voet. Je kunt de SubPatch-modus gebruiken om complexe schakelscenario's zoals deze te realiseren.

Je kunt alle effectmodules die normaal gesproken door twee totaal verschillende presets nodig zijn in één preset laden. In de **parameterinstellingenweergave** kun je parameter-mappings toewijzen aan een overeenkomstige groep (SubPatch) door **het parametericoon lang ingedrukt te houden**. In de **CTRL-modus weergave** kun je de combinatie van modules voor de groep aanpassen. De volgende sectie beschrijft de opzet van een SubPatch in detail.

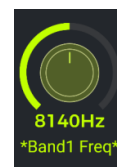
1. Een parameter toewijzen aan een SubPatch

Methode 1:

- Open de parameterbewerkingsweergave en **druk de parameter** die je wilt bedienen met SubPatch-modus in.
- Selecteer **SubPatch instellen** in het pop-upmenu. Dit opent een submenu om de parameterwaarden in te stellen die door SubPatches 1, 2 of 3 worden aangestuurd (Sub1 ... Sub3).
- Pas de parameters aan en klik **op KLAAR** om te bevestigen.
- Je kunt op het Verwijderen-icoon (-) aan de rechterkant van de parameter klikken om de parametermapping te annuleren.

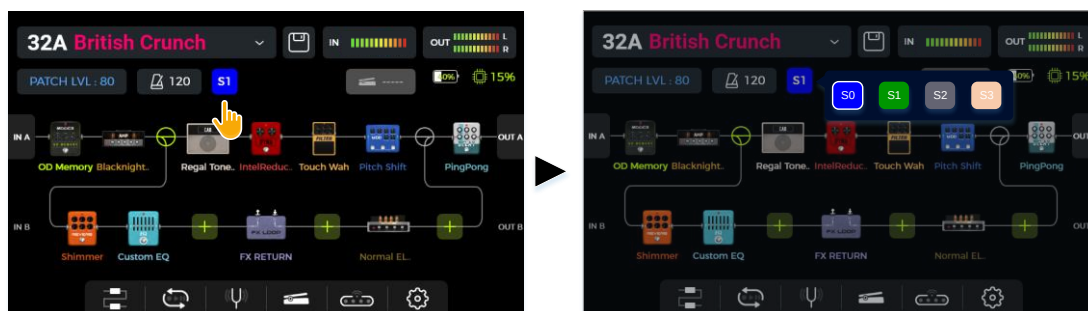


Een parameter die aan een SubPatch wordt toegewezen, zal de parameternaam tonen tussen twee asterisken om de SubPatch-mapping aan te geven:



Methode 2:

- Klik op het SubPatch-icoon in Bewerkingsweergave. Er verschijnt een selectievak voor S0 - S3 (waarbij S0 staat voor "no SubPatch active").
- Selecteer de SubPatch die je wilt aanpassen. De parameterbewerkingsweergave wordt geopend.



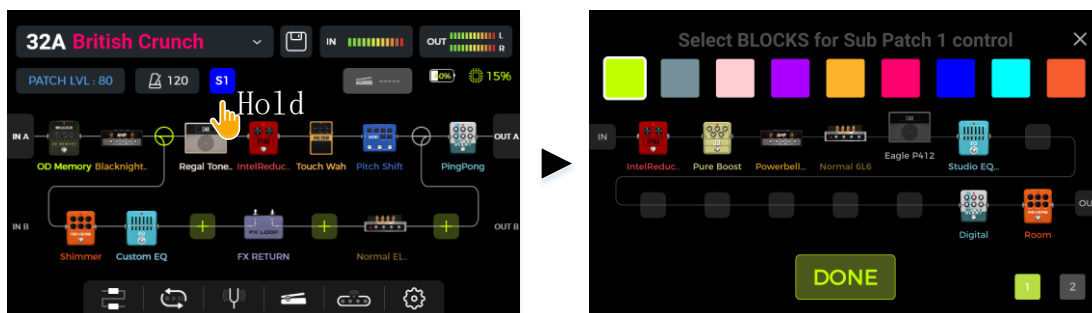
- De naam van de parameter die aan de SubPatch is toegewezen, wordt weergegeven tussen twee asterisken.
- Pas de parameter aan met het touchscreen of de SELECT-knop. De gewijzigde waarde wordt

direct toegewezen aan de huidige SubPatch.

2. Het configureren van de status van de effectmodule-wisseling voor een SubPatch

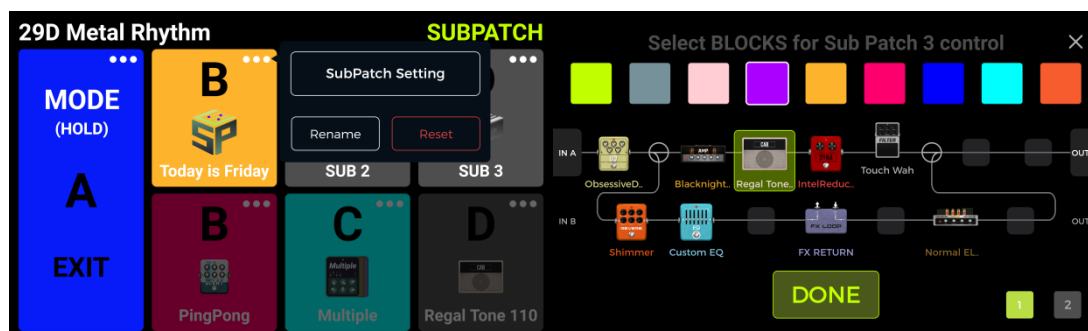
Methode 1:

- Houd het SubPatch-icoon in de Bewerkingsweergave lang ingedrukt. Dit opent direct de SubPatch-instellingenweergave.
- Je kunt nude module-iconen in de effectketen iets omhoog/omlaag plaatsen om ze te activeren of deactiveren en zo de combinatie van effecten die deze SubPatch gebruikt te definiëren. De veranderingen zullen in realtime van kracht zijn.
- Klik op **KLAAR** om de instellingen te voltooien.



Methode 2:

- Zet de voetschakelaar voor de momenteel actieve preset om de CTRL-modus te openen.
- Houd de A-voetschakelaar lang ingedrukt om de CTRL-functies te wisselen tussen STOMPBOX-modus en SUBPATCH-modus. Selecteer SUBPATCH-modus.
- In SUBPATCH-modus wordt de bovenste rij B/C/D-velden op het scherm gemarkeerd. Klik op het ... icoon rechtsboven in de B/C/D-subvelden en selecteer **SubPatch-instelling** om de instellingen voor de respectievelijke SubPatch te bekijken en aan te passen.
- Er wordt een submenu geopend met de effectketen. Verplaats de effectmodellen naar de gewenste posities en stel hun aan/uit-status in voor de respectievelijke SubPatch. De wijzigingen worden in realtime ingevoerd.
- Je kunt ook de kleurblokken in het bovenste deel van het scherm gebruiken om een kleur te selecteren voor de SubPatch. Deze kleur wordt gebruikt voor het SUB-veld in het CTRL-scherm, voor de LED-balk boven de voetschakelaar, wanneer deze SubPatch actief is, en voor het SubPatch-icoon in de Bewerkingsweergave.
- Klik op **KLAAR** om de instellingen te voltooien.



3. Parameterinstellingen wijzigen / verwijderen in een SubPatch

Eerste methode:

- Zoek de bijbehorende parameter in de parameterbewerkingsweergave.
- Druk het parametericoon lang in.
- Selecteer **SubPatches** in het pop-up vakje.
- Stel verschillende parameterwaarden in voor deze parameter voor de drie SubPatches (Sub1

... Sub3) of klik op het verwijder-icoon (-) aan de rechterkant van de parameterwaarde om de mapping van deze parameter voor deze SubPatch te verwijderen.



Tweede methode:

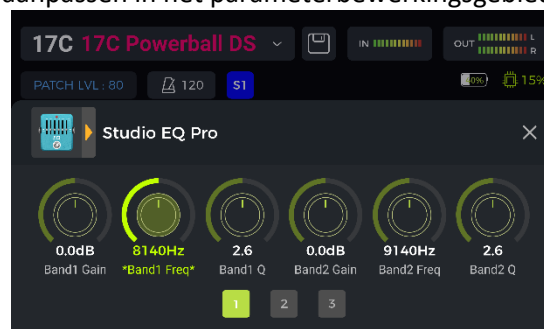
- In de CTRL-modus vind je de SubPatch met de parameter die je wilt aanpassen en klik je op het ... icoon rechtsboven in de SubPatch.
- Selecteer rechtsonder in het submenu de tweede pagina om de parameters die aan deze SubPatch zijn toegewezen te bekijken en aan te passen.
- Klik op het verwijder-icoon (-) aan de rechterkant van een parameter om de mapping van deze parameter aan deze SubPatch te annuleren.
- Klik op **DONE** om de instellingen te wijzigen



Let op: je moet **de preset opslaan** om zeker te weten dat je instellingen worden opgeslagen. Anders raken ze kwijt zodra je presets verandert.

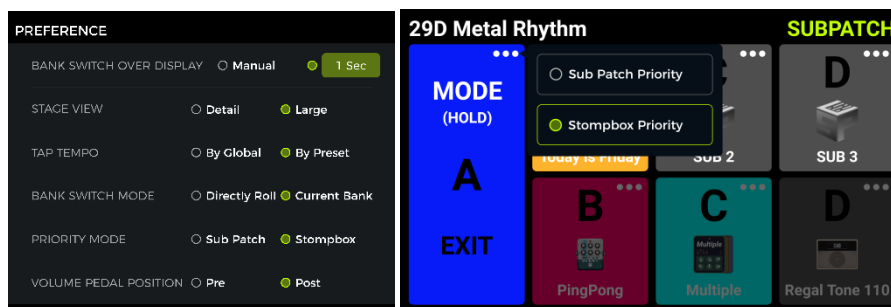
Derde methode:

Een parameter die aan een SubPatch is toegewezen, krijgt zijn naam gemarkeerd met twee asterisken. Zodra je bent overgeschakeld naar de SubPatch waaraan deze parameter is toegewezen, kun je de parameter direct aanpassen in het parameterbewerkingsgebied.



4. CTRL-prioriteitsinstelling

Het Voorkeuren-gedeelte in de Globale Instellingen heeft een Prioriteitsmodus-instelling, die de functiemodus instelt die actief is wanneer je de CTRL-modus opent: SUBPATCH of STOMPBOX-modus. De prioriteit kan ook worden ingesteld door op het ... icoon rechtsboven in het A-veld in de CTRL-modus te klikken.

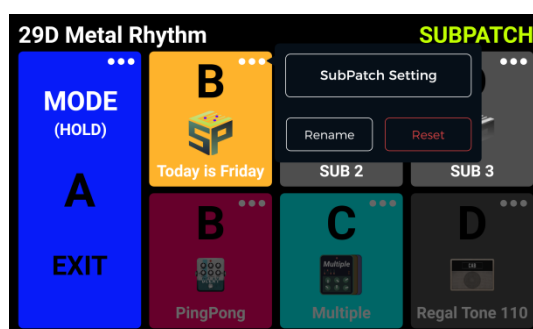


5. Hernoemen en vrijmaken van een SubPatch:

Standaard zijn de drie beschikbare SubPatches in de CTRL-weergavemodus aangeduid als SUB1, SUB2 en SUB3.

Zodra je een SubPatch hebt geconfigureerd, kun je op het ... icoon in een SubPatch-veld klikken en 'Hernoemen' selecteren om de naam van de SubPatch naar wens te wijzigen. Gebruik het pop-uptoetsenbord en klik op **KLAAR** om de nieuwe naam te bevestigen.

Naast de Rename-functie vind je een **Clear-knop**. Gebruik deze om alle mappings naar deze SubPatch te wissen.



Expressiepedaal

De GS1000 kan worden aangesloten op een extern TRS-expressiepedaal (EXP-connector op het achterpaneel). Het pedaal kan worden gebruikt als volumepedaal of als expressiepedaal om meerdere modules en parameters te bedienen.

Zodra een extern pedaal is aangesloten, licht het pedaalpictogram bovenaan de hoofdweergave op. De standaardinstelling is het volumepedaal.

Alle instellingen zoals de **parametertoewijzingen of het gebruik als volume-/expressiepedaal** zijn verschillend voor elke preset en **moeten worden opgeslagen met de preset**.

Pedaalkalibratie

Je moet het pedaal kalibreren voordat je het voor het eerst gebruikt. Kalibratie moet ook worden uitgevoerd wanneer je van externe pedalen wisselt of als je last hebt van onregelmatige pedaalfunctie.

De **kalibratie is globaal** en hoeft niet voor elke preset herhaald te worden.

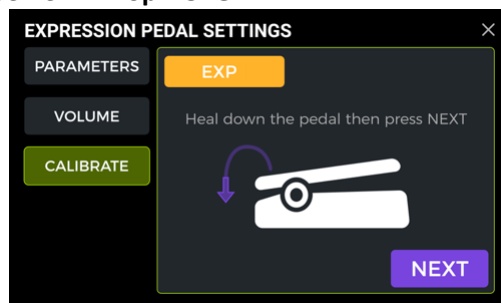
Klik op het **pedaalpictogram** onderaan de Bewerkingsweergave om het expressiepedaalinstellingen te openen.



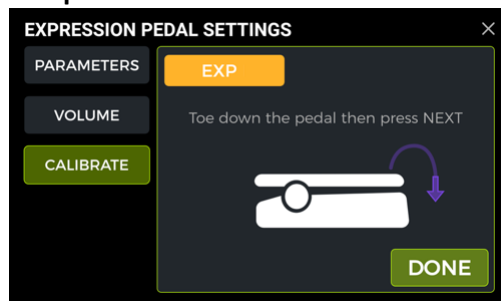
Klik op **KALIBREREN** aan de linkerkant en volg de instructies op het scherm:



Draai het pedaal helemaal open en klik op **VOLGENDE**.



Sluit het pedaal helemaal en klik op **KLAAR**.



Als je wordt gevraagd dat de kalibratie niet succesvol was, bevestig dan dat het pedaal tussen de stappen van volledig open naar volledig gesloten is verplaatst of probeer verbindingsof bedradingproblemen op te lossen. Herhaal daarna de stappen opnieuw

Configuratie als hoofdvolumepedaal

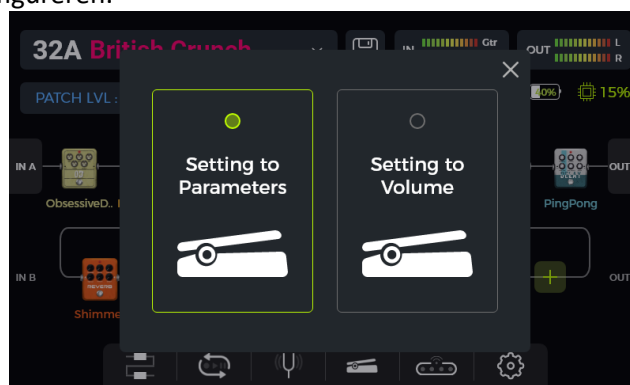
Als een extern pedaal correct is aangesloten, wordt het pedaalpictogram in de hoofdweergave verlicht. Klik op het pedaalpictogram en klik vervolgens op "Instellen op volume" in het pop-upmenu.



In **Systeeminstellingen - Voorkeuren** kun je het volumepedaal globaal instellen op **Pre** of **Post**. Een **"Pre"** volumepedaal regelt het ingangsvolume van de effectketen, wat ook de versterking van distortionmodules beïnvloedt. Een **"Post"** volumepedaal regelt het totale uitgangsvolume, inclusief de randeffecten.

Configuratie als expressiepedaal

Volg dezelfde stappen als hierboven, maar kies "Instellen op parameters" om het pedaal als expressiepedaal te configureren.

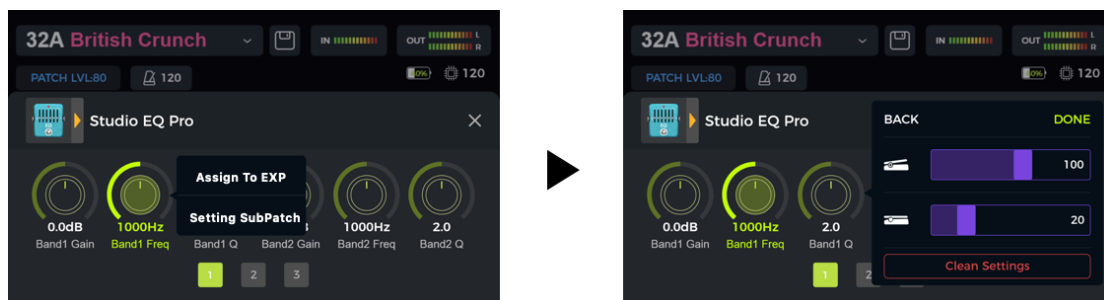


Het expressiepedaal kan worden toegewezen om meerdere effectparameters van dezelfde of verschillende effectmodules gelijktijdig te bedienen.

Alle mappings beïnvloeden alleen de huidige preset en moeten worden opgeslagen met de preset.

Sla je preset op nadat je parameters hebt toegewezen voordat je van preset wisselt.

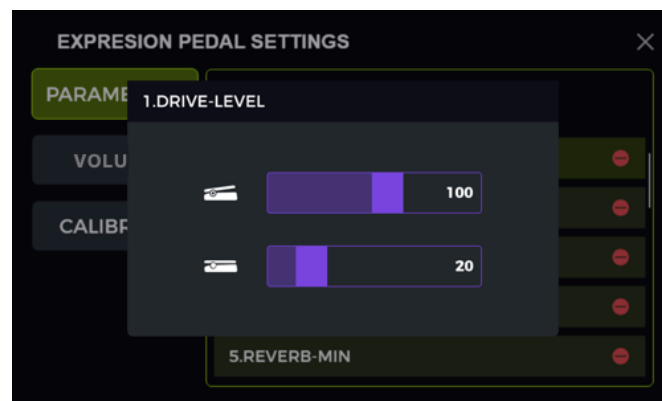
- In Bewerkingsweergave: dubbelklik op de effectmodule die je wilt bedienen met het expressiepedaal om het parameterbewerkingsscherm te openen.
- Houd de gewenste parameter lang ingedrukt totdat er een contextmenu opent.
- Selecteer **"Aan EXP toewijzen"** in het pop-upmenu.
- Stel de gewenste parameterwaarden in (procent) in voor de gesloten en open posities van het pedaal
(bijv. "100" en "0" voor normale werking of "0" en "100" voor omgekeerde werking, of elke waarde daartussen).
- Klik op **"DONE"** om de mapping te voltooien.



De parameters die aan het expressionpedaal zijn toegewezen, hebben hun naam **blauw gemarkeerd** om ze te onderscheiden van gewone parameters. Je kunt ze nog steeds handmatig aanpassen, maar zodra je het expressionpedaal gebruikt, wordt de handmatige instelling overschreven door de input van het expressiepedaal.

Alle toegewezen parameters kunnen individueel worden aangepast in de EXPRESSIEPEDAALINSTELLINGEN – PARAMETERS scherm:

- Klik op het pedaalpictogram onderaan de Bewerkingsweergave om het expressiepedaalinstellingen te openen.
- Klik op **PARAMETERS** aan de linkerkant. Alle pedaaltoewijzingen voor de huidige preset worden vermeld.
- Klik op de parameter die je wilt aanpassen en pas de waarden aan door de balken te verschuiven of door de SELECT-knop te draaien.

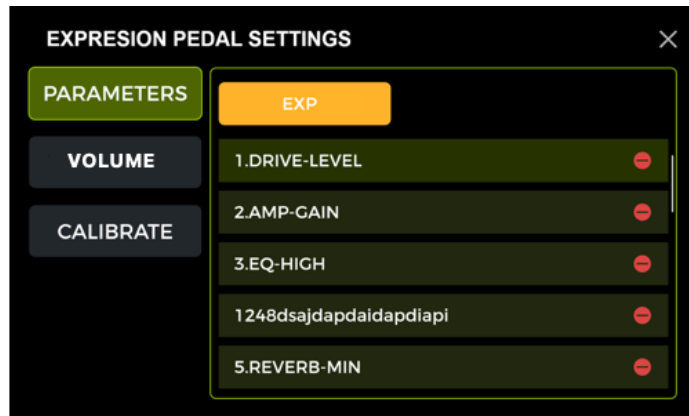


Verwijder expressie-mappings

Optie 1: Zoek de toegewezen parameter (naam gemarkeerd) in de parameterbewerkingsinterface. Druk de gewenste parameter lang in. Selecteer "EXP Settings" in het pop-up menu en klik dan op "Clean Settings" in het EXP Settings-menu.

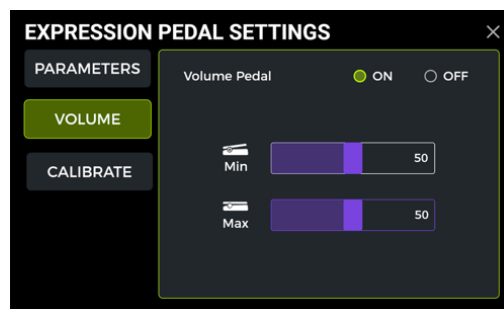


Optie 2: Klik op het pedaalpictogram onderaan de Bewerkingsweergave om het scherm EXPRESSION PEDAL SETTINGS te openen. Klik op PARAMETERS aan de linkerkant. Klik in de lijst rechts op het verwijdersymbool (-) achter de parameter die je wilt verwijderen.



Volumepedaalinstellingen

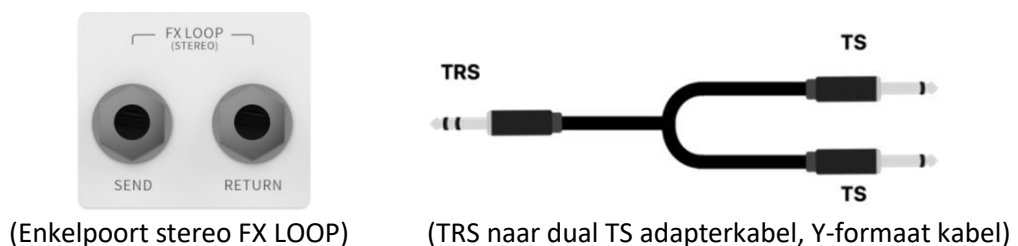
Selecteer **VOLUME** aan de linkerkant van de EXP-pedaalinstellingen om het **maximale** en **minimale** volume voor het EXP-pedaal in te stellen wanneer het in volumemodus wordt gebruikt.



Als je het volumepedaal in deze weergave **UITZET**, kan het pedaal niet langer als volumepedaal worden gebruikt, zelfs niet als dit wordt aangegeven door het symbool in de hoofdweergave.

GEBRUIK VAN EFFECTLUSSEN

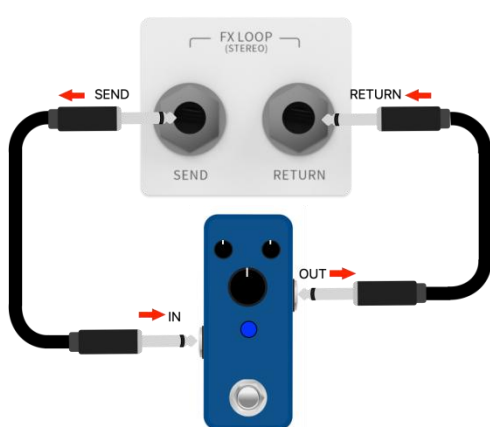
De GS1000 is uitgerust met aansluitingen voor een **stereo-effectloop met één poort**. Dit betekent dat de SEND- en RETURN-aansluitingen van de FX LOOP niet alleen het aansluiten van mono-apparaten ondersteunen, maar ook kunnen worden gebruikt om verbinding te maken met externe stereoapparaten via Y-formaat audiokabeladapters.



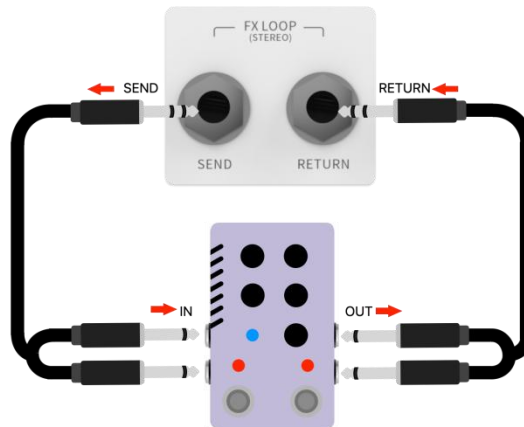
De volgende sectie legt verschillende conventionele gebruiksscenario's voor effectlussen uit.

Externe effectpedalen verbinden

Verbindingsmethode:



(Verbinding met mono-effect)



(Verbinding met stereo-effect)

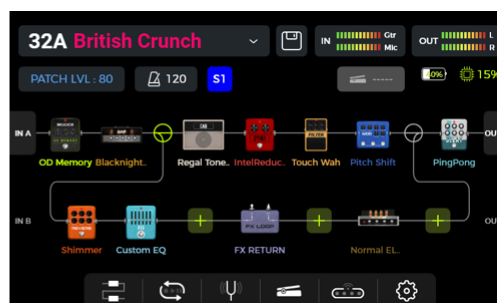
Opmerking: Nadat je de FX LOOP-module in de signaalketen hebt toegevoegd, moet je de modus (mono/stereo) van "Send" en "Return" instellen in de moduleparameters volgens de werkelijke verbindingssituatie.

Het opzetten van de FX LOOP-module

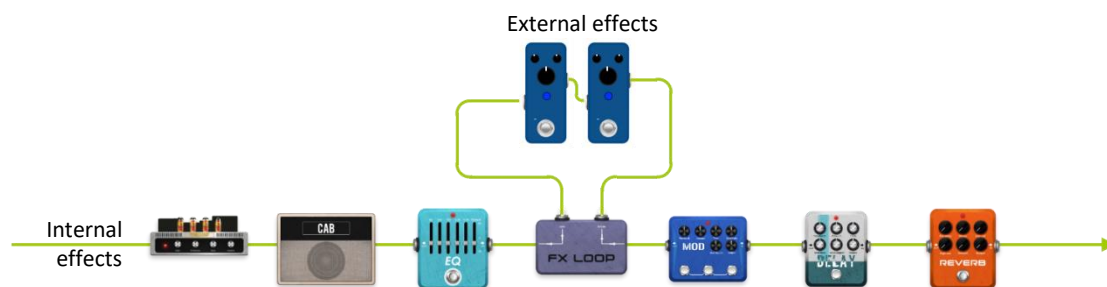
Na het voltooiën van de fysieke verbindingen moet je de **FX LOOP-module toevoegen** aan de effectketen in Edit View. Er zijn twee verschillende manieren om de FX LOOP-module in te stellen, afhankelijk van de positie van Send en Return in de effectketen:

Verzenden/Retourneren op dezelfde knoop

(zowel SEND als RETURN nemen dezelfde positie in in de effectketen in)

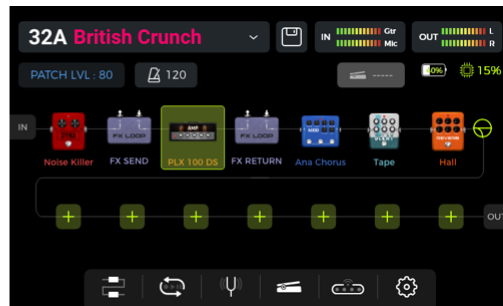


Klik  op de gewenste positie van de effectketen en voeg de effectmodule "FX LOOP" toe met het type "FX LOOP". Deze instelling is geschikt voor de meeste externe effecten die in de GS1000-effectketen kunnen worden ingebed. De daadwerkelijke signaalstroom wordt weergegeven in de onderstaande figuur:



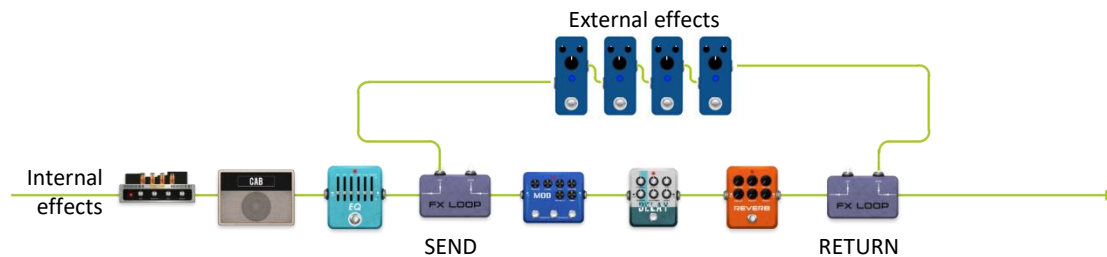
Verzenden/Retourneren op verschillende knooppunten

(SEND en RETURN nemen verschillende posities in in de effectketen in)

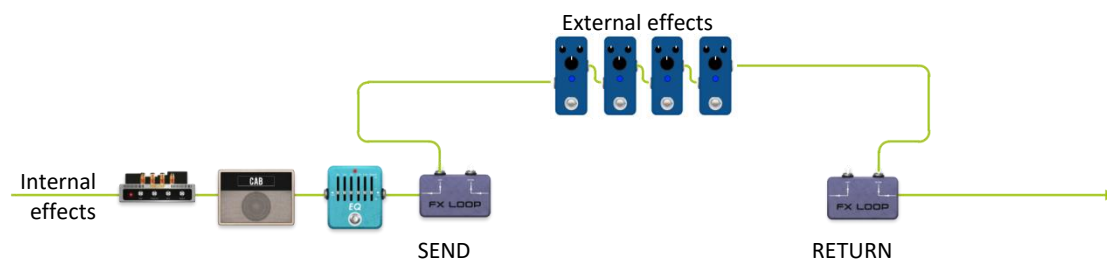


Voeg één effectmodule "FX LOOP" toe aan de effectketen met het type "FX SEND" en een andere met het type "FX RETURN". Deze instelling is geschikt voor scenario's waarbij de externe effecten parallel lopen met sommige interne effecten of voor A/B-schakeling. De daadwerkelijke signaalstroom wordt weergegeven in de onderstaande figuur.

Effectlus ingesteld op **Parallele verbinding** (FX SEND-module ingesteld op Parallel Mode):



Effectlus ingesteld op **serieverbinding** (FX SEND-module ingesteld op Seriële Modus):



(Effectlus actief)

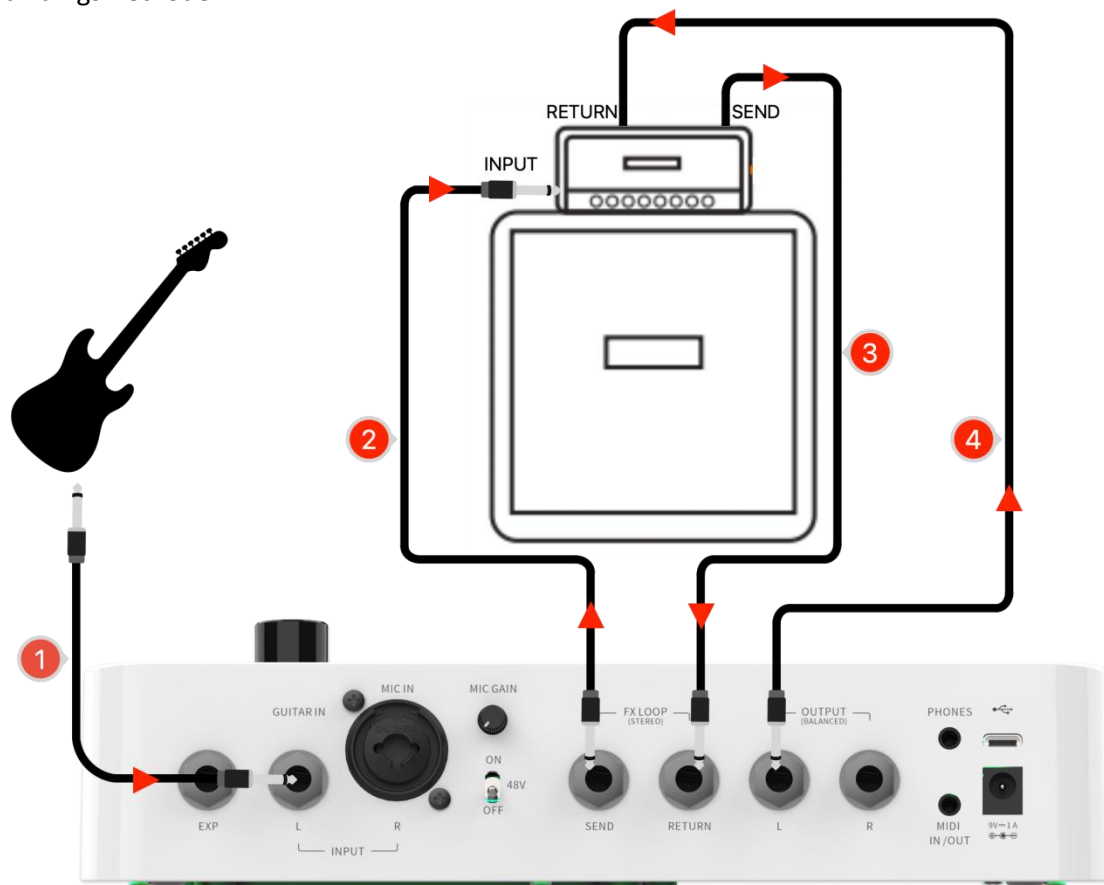


(Effectloop inactief)

4-draads verbindingsmethode

Zoals de naam al aangeeft, verwijst de vier-draads verbindingsmethode naar twee apparaten met effectlusmogelijkheden die met vier audiokabels met elkaar verbonden zijn. Op deze manier worden de twee signaalverbindingen in elkaar ingebed, om het specifieke doel te bereiken waarvoor deze methode is ontwikkeld.

Verbindingsmethode:



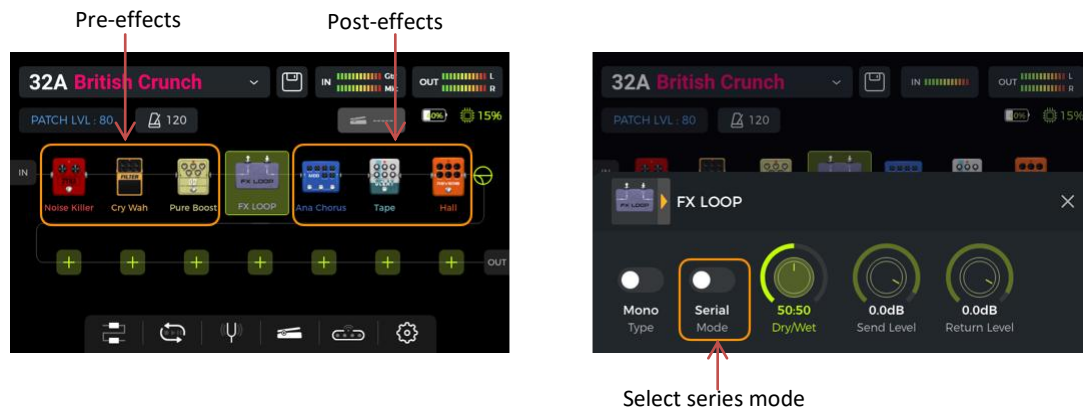
FX LOOP module-instellingen:

Scenario 1: De GS1000-effectketen opsplitsen in pre-effecten en post-effecten.

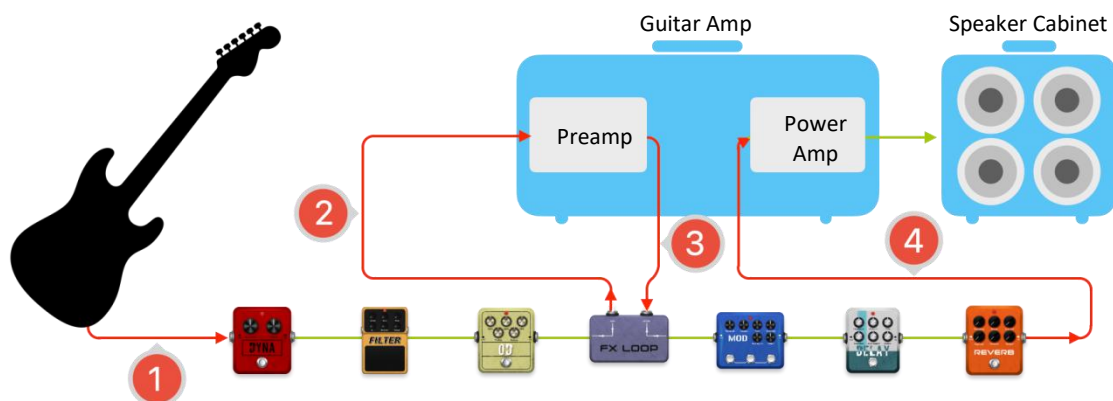
Wanneer ze met versterkers worden gebruikt, zijn sommige effecten (bijv. compressie, overdrive, enz.) beter geschikt om aan te sluiten op de **INPUT** van de versterker (**pre-effecten**), terwijl andere effecten (bijv. delay, reverb, enz.) beter kunnen worden aangesloten tussen de voorversterker en de eindversterker (d.w.z. in de effectlus van de versterker = **post-effecten**).

Je kunt dit scenario bereiken met de volgende opstelling in de FX LOOP van de GS1000:

- Verbind de GS1000 en de versterker zoals weergegeven in het aansluitschema hierboven.
- Voeg de FX LOOP-module toe aan de GS1000-effectketen.
- Verplaats de **pre-effects** modules (effecten die geschikt zijn om in de ingang van de versterker te worden gestoken) vóór de FX LOOP-module.
- Verplaats de **post-effects** modules (effecten die geschikt zijn om in de effectlus van de versterker te worden geplaatst) na de FX LOOP-module.
- Stel het Type in de FX LOOP-module in op "Mono" en de Mode op "Serial".



Met deze instellingen is de daadwerkelijke signaalketen als volgt geconfigureerd:



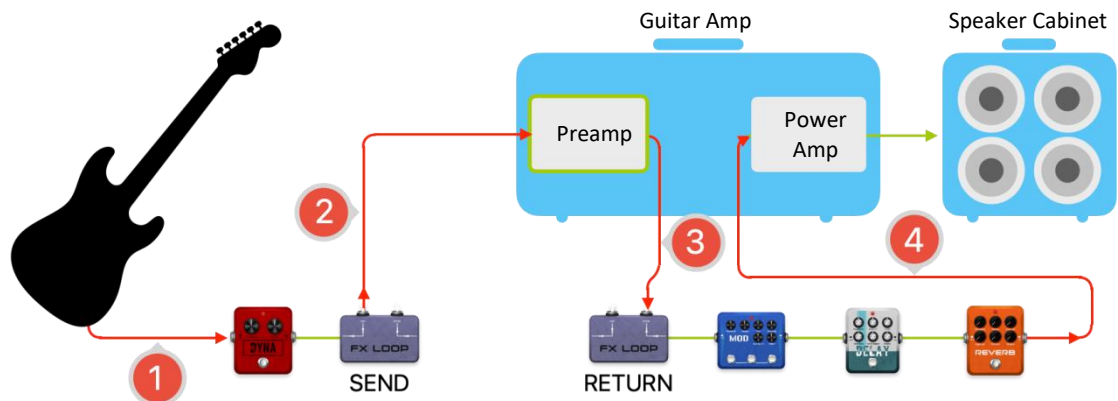
Scenario 2: A/B-wisseling tussen de voorversterkersimulatie binnen de GS1000 en de fysieke voorversterker van de daadwerkelijke versterker.

Dezelfde vier-draads verbindingmethode kan worden gebruikt om **A/B-schakeling te realiseren** tussen interne voorversterkermodules en een fysieke externe voorversterker met behulp van de FX LOOP-module en een bijbehorende voetschakelaar in CTRL-modus.

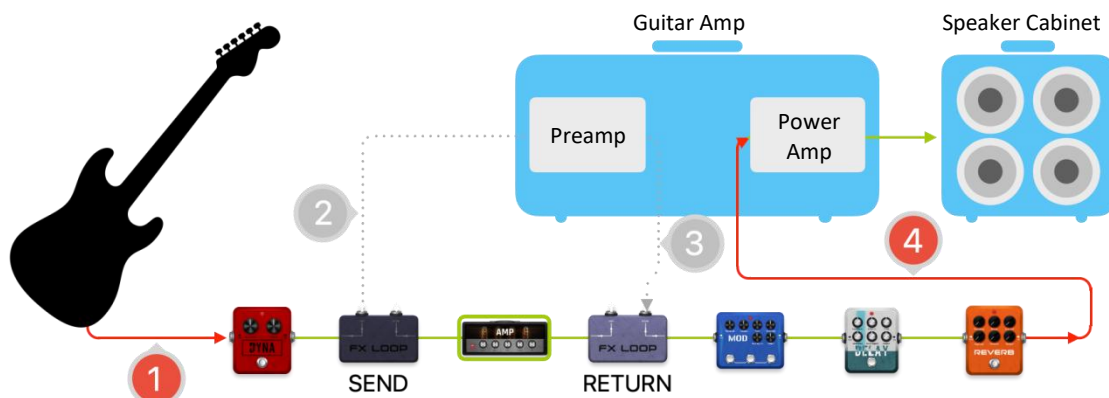
- Voeg de FX SEND- en FX RETURN-modules toe aan de GS1000-effectketen.
- Voeg een versterkermodule toe en kies een voorversterkermodel (zonder kast).
- Beweeg de AMP-module tussen FX SEND en FX RETURN.
- Stel het type in de FX SEND- en RETURN-modules in op "Mono" en de Mode op "Serial".
- Configureer één voetschakelaar om de FX SEND-module in **CTRL-modus** te bedienen.



Met deze instellingen is de daadwerkelijke signaalketen als volgt geconfigureerd:



Activeer SEND in CTRL-modus om de voorversterker van de versterker te gebruiken.



Deactiveer SEND om de interne voorversterkermodule te gebruiken.

Uitgebreide invoer- en uitvoeropties

De effectlusinterface is in wezen een input/output-interface die zijn eigen positie kan definiëren, met FX SEND als uitgangsiinterface en FX RETURN als invoerinterface. Wanneer er geen behoefte is aan externe effecten of vierdraadsverbindingen, kan de FX LOOP worden gebruikt als een uitgebreide input- en outputinterface voor verschillende veelvoorkomende scenario's.

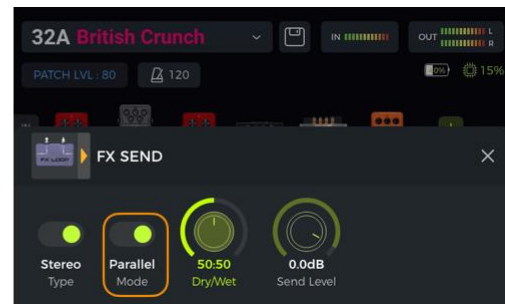
Scenario 1: Hulpaudio-ingang (AUX IN)

- Voeg de FX RETURN-module toe aan de GS1000-effectketen.
- Verplaats het naar de juiste positie of helemaal naar het einde van de effectketen als je niet wilt dat de binnenkomende audio door interne effectmodules gaat.
- Sluit een externe audiobron aan op de FX LOOP RETURN.
- Selecteer het type in de FX RETURN-module als 'Mono' of 'Stereo', afhankelijk van de audiobron.



Scenario 2: Uitgebreide uitgangsmodus (bijvoorbeeld verschillende uitgangen met of zonder cabinesimulatie)

- Voeg de FX SEND-module toe aan de GS1000-effectketen.
- Beweeg hem vóór de CAB-module in de effectketen.
- Selecteer de FX SEND-modulemodus als "Parallel" en de nat/droog-verhouding als "50:50".

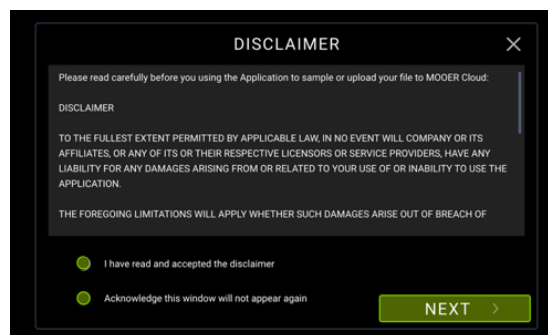


Met deze instellingen wordt de signaaluitgang van de FX SEND-uitgang niet toegepast op cabinesimulatie, en bevat de signaaluitgang van de andere uitgangen een cabinesimulatie.

MNRS-BEMONSTERING

De MNRS-samplefunctie van de GS1000 stelt je in staat om de geluiden van je favoriete fysieke apparatuur (overdrive-pedalen, voorversterkers, hele versterkers of kasten) op te slaan en de geluidsbestanden via de cloud op te slaan en te delen met behulp van de MOOER STUDIO computersoftware en de MOOER CLOUD mobiele app. Deze sectie legt uit hoe je het geluid van deze apparaten kunt vastleggen.

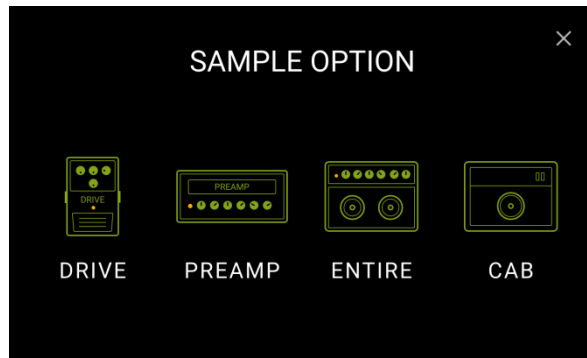
Druk op de "SAMPLING"-knop op de GS1000 om de capture-interface te openen. Als je de functie voor het eerst gebruikt, lees dan de disclaimer-verklaring, vink de "Ik heb gelezen ..." radioknop en klik op NEXT.



Selecteer in de interface voor het selecteren van samplelingmodus het type apparaat dat je wilt vastleggen.

Het acquisitieproces is hetzelfde voor overdrive, voorversterkers en volledige versterkers.

Hieronder volgt een voorbeeld van het verkrijgen van een volledige versterkersample en een speakersample:

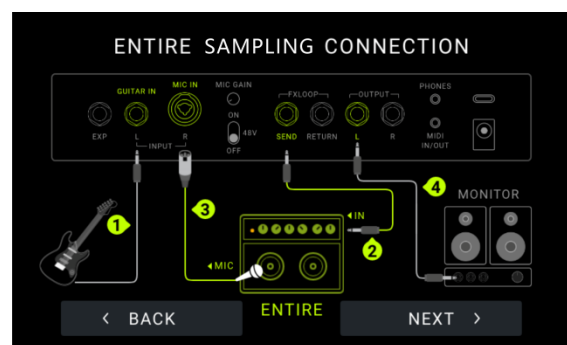


Let op: Tijdens het aanschafproces van een volledige versterker of luidsprekerkast wordt een reeks **luide samplesignalen** via de fysieke apparatuur afgespeeld. Zorg ervoor dat je geluidsisolatie en volumebescherming biedt.

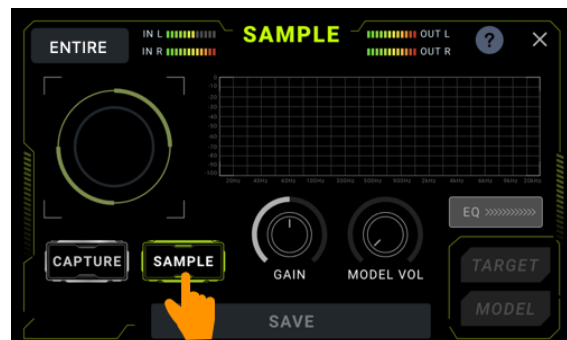
Volledige versterkerbemonstering

Selecteer het pictogram "ALLES".
Verbind de apparatuur volgens het aansluitschema op het scherm en klik **op VOLGENDE**.

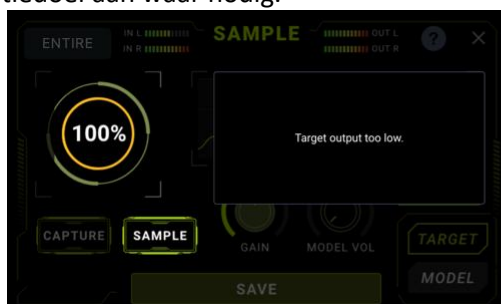
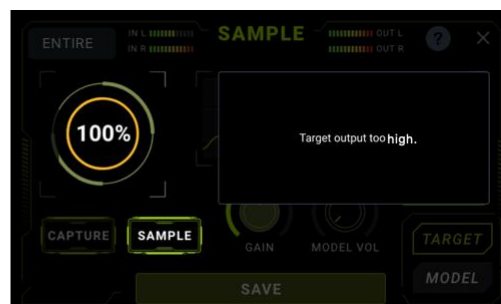
(Een microfoon en een XLR-kabel zijn vereist voor volledige versterkerbemonstering.)



Na het openen van de sample-interface kun je het huidige doeltoonsignaal in realtime monitoren vanaf de 1/4" uitgang en de koptelefoonaansluiting.
In deze stap kun je het doelwit en de microfoonposititie bevestigen.
Na het bevestigen van het geluid klik je **op SAMPLE** om het acquisitieproces te starten.

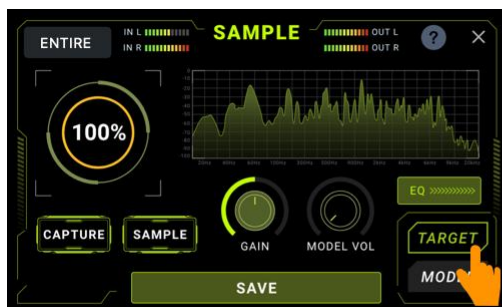


Als er aanwijzingen zijn dat het volume te luid of te laag is tijdens het samplen, pas dan het acquisitiedoel aan waar nodig.



(Zet het uitgangsvolume van het doel omhoog) (Zet het uitgangsvolume van het doel lager)

Zodra de voortgang van het samplen op de interface 100% bereikt, is de sampling voltooid en kun je op de TARGET-toon en het samplemodel klikken om tussen deze te schakelen en ze te beluisteren voor vergelijking. Het spectrumdiagram in de interface volgt het schakelen tussen TARGET en MODEL en toont de spectrumstatus van het huidige geluid in realtime.



(Luister naar het echte doelwit)



(Luister naar het

voorbeeldresultaat)

Op dit punt is de steekproef afgerond. Als u de resultaten verder wilt corrigeren, kunt u de volgende aanpassingen blijven doen:

Volume- en gain-niveau fijn afstemmen:

Als het samplersresultaat aangepast moet worden qua volume of gain, gebruik dan de Gain- en Model Volume-knoppen in de interface om de parameters aan te passen.



Toonopname:

De tweede stap is om je instrument zo te registreren dat het de geluidskenmerken aanpast aan de gesampled apparatuur.

Klik op **CAPTURE**.

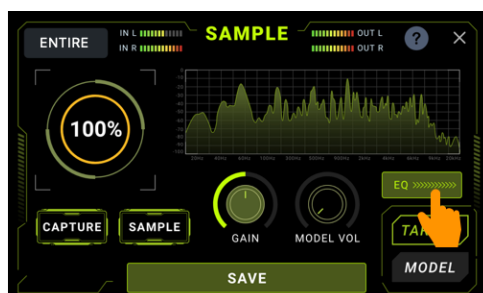
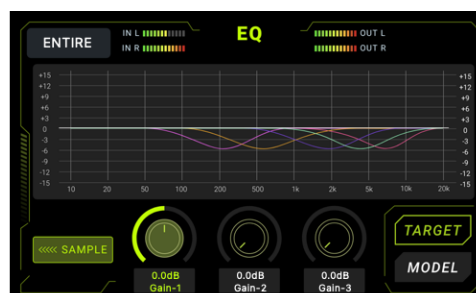
Sla de snaren 6 op 1 in stappen van de open snaar helemaal naar beneden over de toets.

Het hele proces moet zoveel van het toets beslaan als je wilt bespelen tijdens je optreden. De tooncorrectie wordt voltooid wanneer het display 100% aangeeft.

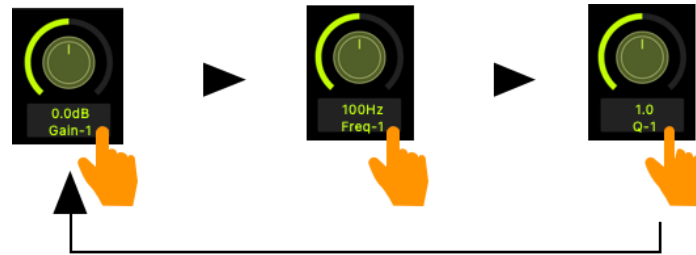


Handmatige EQ-aanpassing:

Klik op het EQ-veld om het scherm te openen voor handmatige equalizing-aanpassing. Dit biedt drie instelbare equalizerbanden, en je kunt het grafische spectrum gebruiken om te helpen bij handmatige equalizing-aanpassing.



Tik op het gebied onder elke knop om Gain, Frequency en Q instellingen voor de bandequalisatie te doorlopen, en draai aan de knop om de waarde te veranderen.



Tijdens het aanpassingsproces kun je op elk moment op de TARGET-toon klikken en MODEL samplen om tussen deze te wisselen voor vergelijking.

Klik linksonder op SAMPLE om terug te keren naar de sample-interface.

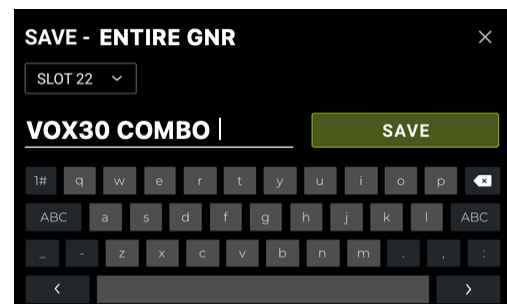


Save-steekproefresultaten

Klik op de SAVE-knop om het sample op te slaan. Het huidige bestandstype wordt bovenaan het scherm weergegeven.

Klik op het vakje voor slotselectie om de opslaglocatie te kiezen waar je het bestand wilt opslaan.

Voer een naam in met het toetsenbord en klik op SAVE.



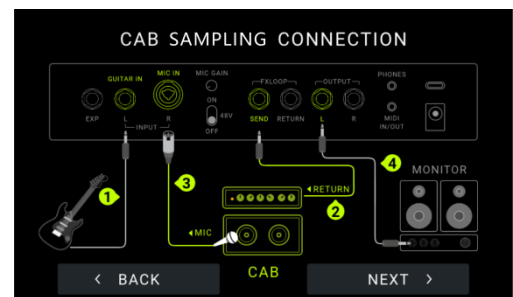
Na het opslaan is het voorbeeldbestand te vinden in de "GNR"-lijst van de bijbehorende effectmodule.

Luidsprekerkast-sampling

Selecteer het "CAB"-icoon.

Verbind de apparatuur volgens het aansluitschema op het scherm en klik **op VOLGENDE**.

(Voor kast sampling is een versterker met een RETURN-aansluiting of een pure eindversterker nodig.)



Na het openen van de sample-interface kun je het huidige doeltoonsignaal in realtime monitoren vanaf de 1/4" uitgang en de koptelefoonaansluiting.



Dit signaal vertegenwoordigt het ingebouwde voorversterkermodel dat via de fysieke luidsprekerkast wordt afgespeeld.

In deze stap kun je de microfoonpositie aanpassen.

Klik op het modelselectievakje van de ingebouwde voorversterker om andere types te selecteren. De parameters onder het modelselectievak kunnen worden aangepast voor de toon van het voorversterkermodel.



Let op: De keuze van het voorversterkermodel beïnvloedt het sampleresultaat niet. Dit wordt alleen gebruikt om het geluid van de kast te bevestigen voordat je gaat samplen.

Na het bevestigen van het geluid klik je **op SAMPLE** om het acquisitieproces te starten. Als het volume tijdens het bemonsteren te hoog of te laag is, pas dan het acquisitiedoel (het uitgangsvolume van de eindversterker) aan volgens de situatie.

Zodra de voortgang van de bemonstering op de interface 100% bereikt, is de bemonstering voltooid en kun je op de TARGET-toon en het samplingmodel klikken om tussen deze te schakelen en ze te beluisteren voor vergelijking. Het spectrumgebied in de interface volgt het schakelen tussen TARGET en MODEL en toont de spectrumstatus van het huidige geluid in realtime.



(Luister naar het echte doelwit voorbeeldresultaat)



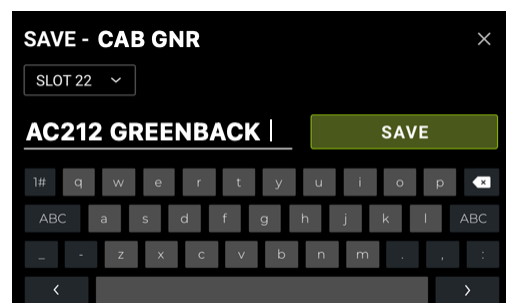
(Luister naar het

Save-steekproefresultaten

Klik op de SAVE-knop om het sample op te slaan. Het huidige bestandstype wordt bovenaan het scherm weergegeven.

Klik op het vakje voor slotselectie om de opslaglocatie te kiezen waar je het bestand wilt opslaan.

Voer een naam in met het toetsenbord en klik op SAVE.

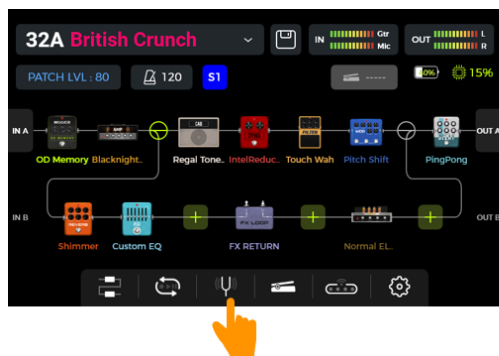


Na het opslaan wordt het voorbeeldbestand gevonden in de "GNR"-lijst van het bijbehorende effecttype.

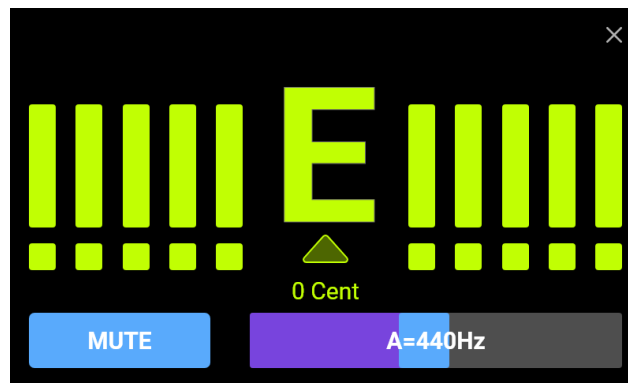
TUNER

De geïntegreerde afstellingsfunctie is op twee verschillende manieren toegankelijk:

- Klik op het **stemvork-icoon in de Bewerkingsweergave**.
- Houd voetschakelaars **A en B** tegelijk ingedrukt totdat het tunerscherm opent.



Tunerscherm



Klik op het veld linksonder of druk op de **SELECT-knop** om te schakelen tussen **BYPASS-**afstemmingsmodus of **MUTE-afstemmingsmodus**.

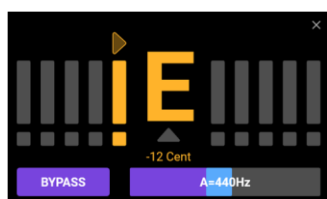
BYPASS-afstemming schakelt de interne effecten uit en stuurt een **schoon signaal** naar de uitgangen zolang de afstemmingsmodus actief is.

MUTE-afstemming dempt de uitgangen zolang de afstemmingsmodus actief is.

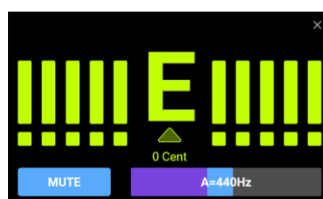
Stel de **referentiefrequentie** aan door de schuifregelaar rechtsonder te verplaatsen of door de **SELECT-knop te draaien**. Je kunt een referentiefrequentie selecteren uit een bereik van 430 Hz - 450 Hz. De standaardwaarde is A = 440 Hz.

Stemming

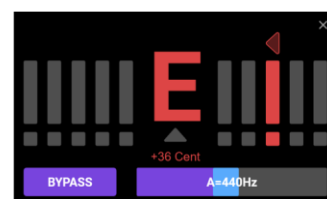
- Open het afstemscherf.
- Pak de open snaren van je gitaar. Het scherm toont de huidige noot en de toonhoogte.
- Stem je gitaar af totdat de aanwijzer op het scherm in het midden staat.



Flat



In tune



Sharp

Exit tuning-modus

Gebruik een van de volgende methoden om de afstemmodus te verlaten:

- Klik op de "X" rechtsboven.
- Druk één keer op een voetschakelaar.
- Houd voetschakelaars A + B gelijktijdig ingedrukt.
- Druk op de HOME-knop.

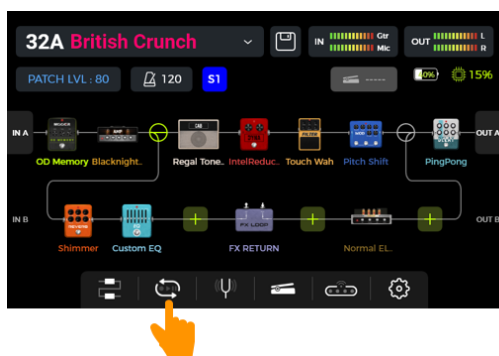
GROOVE STATION

The Groove Station combineert drumcomputer- en phrase looper-functies. Je kunt deze functies onafhankelijk of in combinatie gebruiken. Synchronisatie wordt ondersteund wanneer Drum Machine en Looper tegelijkertijd worden gebruikt.

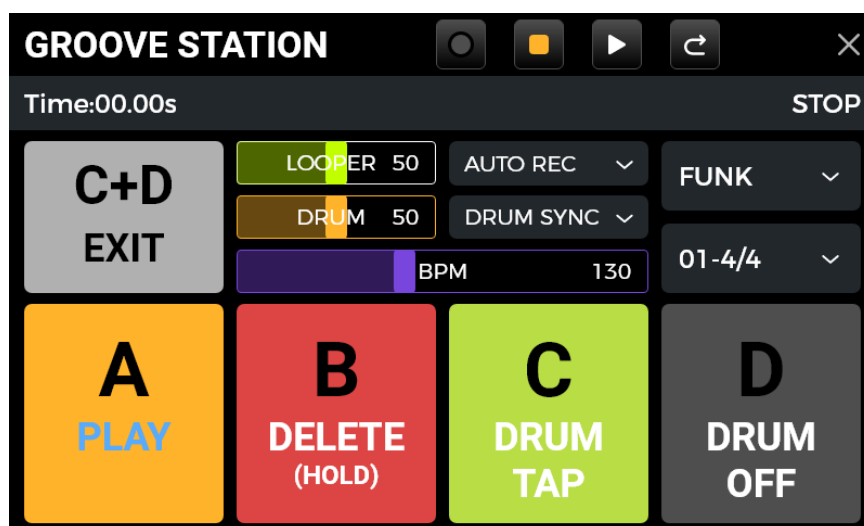
Open het Groove Station

Er zijn twee manieren om de Groove Station-modus te openen:

- Klik op het **Groove Station-icoon** onderaan het Bewerkingsweergave-scherm.
- Houd voetschakelaars **C en D** tegelijk ingedrukt totdat het Groove Station-scherm opent.



Groove Station-scherm



De vijf grote vierkante iconen op het Groove Station-scherm geven de **Voetschakelaarfuncties die worden uitgevoerd wanneer de betreffende voetschakelaar de volgende keer wordt ingedrukt**. Je kunt op de vakjes op het touchscreen klikken of op de bijbehorende voetschakelaars drukken om de functies uit te voeren.

De **Iconen bovenaan** geef de REC/PLAY/STOP/REDO/UNDO-status van de Looper aan.

De **voortgangsbalk** hieronder geeft de geregistreerde tijd aan, evenals de huidige status en de positie van de fraselus tijdens het afspelen.

Het middengedeelte toont verschillende instellingen voor de Drum Machine en de Looper. Deze worden hieronder in de respectievelijke secties uitgelegd.

Volumeschuifregelaars

De schuifregelaars voor **LOOPER** en **DRUM** regelen de respectievelijke uitgangsvolumes en kunnen worden geregeld door de schuifregelaars te vegen of door erop te klikken en vervolgens aan de SELECT-knop te draaien. Het getal in de schuifregelaar geeft het volume in procent aan.

Trommelmachine

Klik op de keuzemenu's aan de rechterkant van het scherm om de **stijl** (FUNK, POP, ROCK ...) voor de drummachine te selecteren en ook een **ritmepatroon** (4/4, 6/8 ...).

Voetschakelaar C: DRUMTAP

- Druk meerdere keren op C om het gewenste tempo voor de drumcomputer in te tikken. Het geselecteerde tempo wordt grafisch en numeriek aangegeven in de **BPM-balk** en, terwijl de drummachine draait, door het knipperen van de **LED-balk** boven C. Je kunt ook de **BPM-schuif** in de BPM-balk swipen om de waarde in te stellen of erop klikken en fijn afstemmen met de SELECT-knop.

Voetschakelaar D: DRUM ON / DRUM OFF

- Druk op D om de drummachine te starten/stoppen.

Looper

De GS1000 beschikt over een Looper met een opnametijd tot 480 seconden / 8 minuten, overdubbing-functie en onafhankelijke niveauregeling.

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

- **Tik één keer** voor **Opname**, tik nog eens voor **Spelen**, tik nog eens voor **Dub...**
- **Houd vast** voor **Undo**, houd nog eens vast voor **Redo** (na het opnemen van meer dan één laag van de Looper-track).

Voetschakelaar LED-balkaanduiding voor A:

- **Volledig rood:** Opnamemodus
- **Consistent blauw:** Afspeelmodus
- **Solid Purple:** Overdub-modus

Voetschakelaar B: STOP / DELETE

- **Tik één keer** om het afspelen/opnemen te stoppen
- **Houd ingedrukt om** de hele opname te verwijderen

Voetschakelaar LED-balkaanduiding voor B:

- **Knipperend groen:** de Looper staat in Stop-modus
- **Effen paars:** alle opnames zijn verwijderd

Looper Autorecord

Activeer **AUTO REC**, stel de juiste triggerdrempel in en druk op voetschakelaar A om de standby-functie **te activeren**.

De Looper begint met het herbekabelenzodra het ingangssignaal de drempel activeert. Wanneer Auto Record niet actief is, start de opname direct door **op A** te drukken.

Trommelsynchronisatie

Activeer **DRUM SYNC** om de Looper-functie te synchroniseren met de Drum Machine wanneer beide functies tegelijkertijd gebruikt moeten worden. Op deze manier zijn ze synchroon met betrekking tot de balkstructuur.

- Kies eerst de stijl en het ritmepatroon van de drummachine en stel het gewenste tempo in.
- Activeer DRUM SYNC.
- Voer "REC" uit voor de Looper (Footswitch) A).
A **Één-streep count-in** wordt gespeeld, gebaseerd op het gekozen ritmepatroon.
- De opname begint na het aftellen, en de drummachine begint synchroon te spelen met de Looper-opname.

Om een goede synchronisatie tussen de twee functies te garanderen, wordt aan het einde van de eerste opnamelaag (in "Play"-modus) en nadat de Looper een geheel aantal maten heeft bereikt, het resterende deel van de frase-lus dat minder dan één maat is in 1/2 maat verwerkt: minder dan 1/2 maat wordt getrimd, en als het meer dan 1/2 maat is, wordt de weergave vertraagd tot een volledige maat is bereikt.

Neem een 4/4-tel als voorbeeld: wanneer je opneemt op de derde tel van de vierde maat, wordt de weergave uitgevoerd (meer dan een halve maat), neemt de LOOPER de vierde volledige maat op en schakelt dan over naar afspelen. De lengte van de loop is 4 volle maten.

Als de afspeeltijd wordt uitgevoerd wanneer de opname van de vierde maat eindigt op tel 1 (minder dan 1/2 maat), zal de LOOPER de extra inhoud van de vierde maat weggooien en direct opnieuw beginnen met afspelen, waarbij de loop 3 volle maten duurt.

Opmerking: In de volgende gevallen is er **geen count-in** wanneer synchronisatie is ingeschakeld:

- AUTO-OPNAME is actief.
- De drummachine draait al voordat de opname van de Looper wordt gestart.

Sluit het Groove Station

Gebruik een van de volgende methoden om de Groove Station Mode te verlaten:

- Klik op de "X" rechtsboven.
- Druk gelijktijdig op voetschakelaars C + D.
- Druk op de HOME-knop.

Let op: Als de Looper en/of de Drum Machine spelen wanneer je het Groove-station sluit, **blijven ze doorspelen**. Je moet het Groove Station opnieuw openen om de Looper en/of de Drum Machine te stoppen. Alternatief kun je DRUM ON/OFF toewijzen aan de optionele F4 draadloze voetschakelaar en de Drum Machine bedienen zonder de Groove Station te openen.

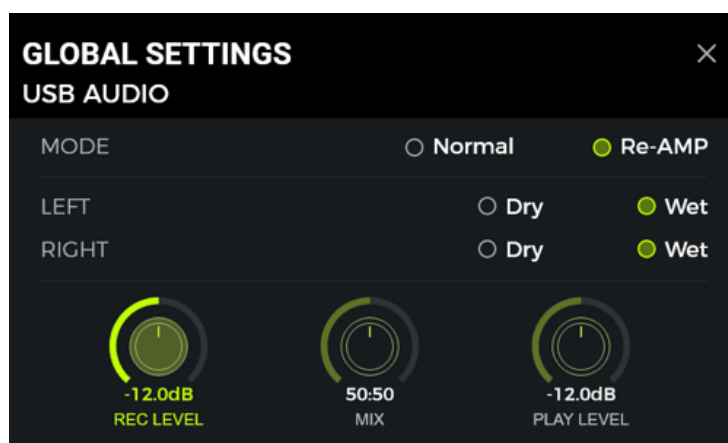
(Zie F4 DRAADLOZE VOETSCHAKELAAR).

USB DIGITALE AUDIO

De GS1000 ondersteunt 24-bits, 44,1 kHz - 192 kHz low-latency geluidskaartfuncties en ondersteunt het merendeel van de hostsoftware die beschikbaar is voor Windows- en Mac-systemen. Windows-systeemgebruikers moeten een speciale ASIO-driver installeren om opname/monitoring met lage latentie te realiseren. Bezoek alstublieft de officiële website om de Windows ASIO-geluidskaartdrivers te downloaden. Mac-gebruikers hoeven de geluidskaartdriver niet te installeren. Het systeem is plug-and-play voor Mac.

Parameterbeschrijvingen

Je kunt de parameterinstellingen voor "USB Audio" vinden in het GLOBALE INSTELLINGEN-scherm. Druk op het INSTELLINGEN-icoon op het hoofdscherm en scroll naar beneden naar USB AUDIO. Pas de modus en parameterinstellingen aan op de eisen van verschillende gebruiksscenario's.



Gebruiksmodi

Normale modus: Je kunt de GS1000 gebruiken als een externe geluidskaart. De ingang wordt automatisch via de ingang van de GS1000 (je gitaar) gehaald, en de uitgang wordt via de USB-uitgang (digitaal signaal) van de GS1000 naar je computer gestuurd.

Re-AMP-modus: Je kunt de GS1000 als geluidskaart gebruiken en tegelijkertijd de digitale audiosignaalverwerkingsfuncties gebruiken. De USB-signaalingang van de GS1000 (digitaal signaal ontvangen van de computer) wordt automatisch als ingang gebruikt, en de USB-uitgang (digitaal audiosignaal) naar de computer wordt als uitgang gebruikt.

De standaard fabrieksinstelling voor de GS1000 is **Normaal**.

Linkerkanaal / Rechterkanaal:

Bij gebruik van de geluidskaartopnamefunctie kunnen deze twee schakelaars worden gebruikt om te bepalen of de linker- en rechteruitgangen droog geluid of verwerkt effectgeluid ontvangen. Wanneer "DROOG" is geselecteerd, wordt het uitgangssignaal van het momenteel geselecteerde kanaal niet verwerkt door de effectmodules. Wanneer "NAT" is geselecteerd, wordt het uitgangssignaal van het momenteel geselecteerde kanaal verwerkt door de effectmodules. Het selecteren van de linker- en rechteruitgangssignalen als droog of nat kan handig zijn om het droge signaal te behouden voor nabewerking tijdens het opnemen. Op deze manier kun je naar het natte signaal luisteren en het droge signaal opnemen.

De standaard fabrieksinstelling voor de GS1000 is "WET" voor zowel het linker- als het rechterkanaal.

Opnameniveau: Stel het opnameniveau van de geluidskaartfunctie aan.

De standaard fabrieksinstelling is 0 dB.

Mix Ratio: Past de mix ratio aan tussen hard en soft monitoring.

Een instelling helemaal links betekent dat 100% van het signaal afkomstig is van de GS1000 (hard monitoring). Helemaal rechts betekent dat 100% van het signaal afkomstig is van de computer/DAW/plugin, enz. (soft monitoring). Met een centrale instelling van 50:50 is de verhouding van hardware-uitgang tot USB digitale ingang 1:1.

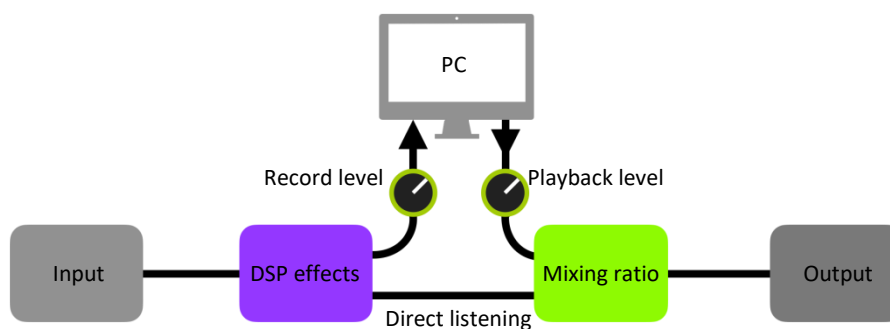
De standaard fabrieksinstelling is een 50:50 mix van harde en zachte monitoring.

Afspeelniveau: Past het volumeniveau van de digitale ingang van de geluidskaartfunctie aan, oftewel het afspeelvolumen. De standaard fabrieksinstelling is 0 dB.

Modusbeschrijvingen

Normale modus

In deze modus fungeert de GS1000 als externe geluidskaart met effecten en kan de computersoftware worden gebruikt voor opname. Het signaalpad van deze modus wordt hieronder weergegeven:

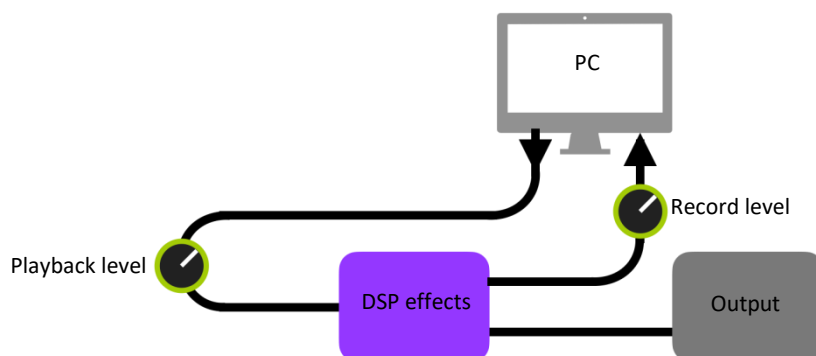


Opstelling:

- Zet de audiomodus op **normaal**.
- Open de opnamesoftware op de computer en configureer deze om de GS1000-geluidskaartdriver te gebruiken. Stel vervolgens de in- en uitgangspoorten in op "Analog1/Analog2" van de GS1000.
- Pas de **Wet** en **Dry-instellingen** aan voor het linker- en rechterkanaal afhankelijk van de opname- en monitoringvereisten.
- Neem een track op en let op de ingangsniveau-indicator om te zorgen dat er geen signaalvervalsing (clipping) is, zelfs niet bij hard spelen. Als hetingangssignaal te sterk is, pas dan het **opnameniveau** dienovereenkomstig aan.
- Speel het opgenomen spoor of andere audiobestanden af om te controleren of het terugvolume passend is (voor verschillende monitors, zoals koptelefoons of monitoren), en pas het **afspeelniveau** dienovereenkomstig aan.
- Door het audiobestand via de GS1000 af te spelen, kun je de volumeverhouding tussen het opgenomen geluid en het live-signaal in balans brengen door de Mix Ratio aan te passen.
- Controleer de in- en uitgangsniveaus en begin met opnemen.

Herversterkermodus

De Re-Amp opnamemodus is een digitale methode voor het herverwerken van audiosignalen, waarmee een droog signaalspoor van een computer via de effectmodules van GS1000 kan worden afgevoerd en vervolgens als een nieuw "natt" spoor wordt opgenomen. Het signaalpad van deze modus wordt hieronder getoond:



Opstelling:

- Open de opnamesoftware en voeg twee sporen toe. Eén daarvan is een droge track die opnieuw geampt moet worden (vooraf opgenomen of een andere audiotrack), de andere moet een blanco track zijn.
- Speel de droge track af via de GS1000 DSP-effecten en zorg dat de inputniveau-indicatie in de pc-software geen vervorming (clipping) laat zien. Pas het niveau aan met **Record level**.
- Tijdens het afspelen van de droge track kun je ook de schakelaars en parameters in de GS1000 aanpassen voor het gewenste Re-Amp-effect. Luister naar de output en stel het niveau aan met de **Playback level** regelaar.
- Selecteer het lege spoor, activeer de opname en speel het droge spoor af. De herversterker is voltooid wanneer het droge spoor klaar is.

Opmerking:

- Na het starten van de opnamesoftware moet je de GS1000-driver als invoerdriver instellen in de systeeminstellingen of in de driverinstellingen van de opnamesoftware. Stel ook de in- en uitgangspoorten in op de in- en uitgang van de GS1000. Anders kun je geen invoer, geen uitgang, overmatige lag of andere abnormale omstandigheden ervaren.
- Bij gebruik van Re-Amp-modus selecteer dan de effectketenmodus als seriële modus.
- Nadat de Re-Amp-functie is geactiveerd, wordt de **invoerbron van de effectketen vastgezet op USB**, en deze beperking wordt hersteld nadat de USB-modus als Normaal is geselecteerd.
- We raden aan om tijdens het opnameproces van de Re-Amp niet te proberen instellingen aan te passen of schakelaars te bedienen op de GS1000, tenzij dit vereist is voor speciale effecten. Dit kan leiden tot ongewenste resultaten.
- Mocht je te veel lag ondervinden, open dan het configuratiescherm van de soundcard-driver en pas de cache-instellingen aan om een kortere lagtijd te bereiken.
- Na het gebruik van de Re-Amp-functie raden we aan om **terug te schakelen naar Normale modus**. Anders kan het pedaal bij het volgende starten in Re-Amp-modus opstarten en zal er geen signaal van de gitaaringang zijn, omdat de ingang dan nog steeds op USB-ingang staat.

BLUETOOTH AUDIO

De GS1000 ondersteunt een Bluetooth-verbinding om audiomateriaal af te spelen vanaf andere apparaten zoals smartphones of tablets.

Het audiosignaal dat via Bluetooth binnenkomt, wordt gemixt met het signaal van je gitaar, zodat je deze functie kunt gebruiken voor oefenen of om mee te spelen op een audiotrack.

- Open het GLOBALE INSTELLINGEN-scherm op je **GS1000** door op het SETTINGS-icoon te drukken en scroll naar beneden naar BLUETOOTH om de Bluetooth-functie voor de GS1000 te activeren.
- Open de Bluetooth-instellingen van je **mobiele apparaat** en zorg dat Bluetooth actief is.
- Vind "GS1000 Audio" in de lijst met beschikbare apparaten.
- Klik op "Verbinden" om muziek af te spelen via de Bluetooth-ingang van de GS1000.
- **Gebruik de volumeregelaars op je apparaat** om het invoervolume op de GS1000 te regelen en daarmee de mix van de Bluetooth-audio en het geluid dat je gitaar via de GS1000 genereert.

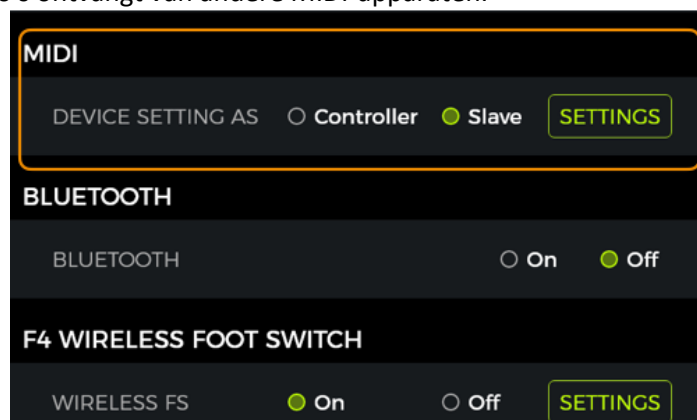
MIDI-CONFIGURATIE

De GS1000 is uitgerust met een 3,5 mm TRS-type MIDI-interface en kan worden geconfigureerd om MIDI-commando's te verzenden (MIDI OUT) of ze te ontvangen (MIDI IN). MIDI-instellingen zijn globale instellingen en gelden voor alle presets.

Open het scherm Globale Instellingen door op het **instellingen-icoon te klikken** en scroll naar beneden naar de MIDI-instellingen.

Selecteer "**Controller**" om de GS1000 als **MIDI-controller te configureren**, waarbij commando's worden gestuurd naar andere aangesloten MIDI-apparaten om preset-switching en andere functies te bedienen.

Selecteer "**Slave**" om de GS1000 te configureren als een **gecontroleerd apparaat** dat besturingscommando's ontvangt van andere MIDI-apparaten.



Ondersteunde MIDI-commando's

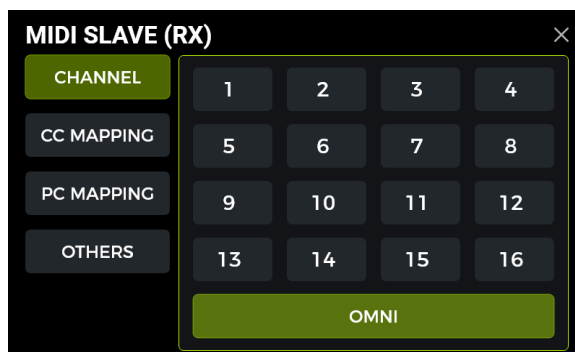
MIDI-commando	Verzenden	Ontvang
Kanaal	1 -16	1-16, Omni
MIDI Note	Niet ondersteund	Niet ondersteund
Programmawijziging (PC)	Ondersteund	Ondersteund
Continue regeling (CC)	Niet ondersteund	Ondersteund
Synchronisatie	Ondersteunde MIDI-klok	Ondersteunde MIDI-klok
Overig	Niet ondersteund	Niet ondersteund

GS1000 als bestuurd apparaat

Om de GS1000 als een bediend apparaat te configureren, klik je op het Instellingen-icoon, scroll je naar MIDI, selecteer je "Slave" en klik je op "Instellingen" om de configuratiepagina te openen. De volgende opties worden aangeboden:

MIDI-kanaal

Klik op CHANNEL en selecteer het MIDI-commandokanaal waarop de GS1000 zou moeten reageren. De fabrieksstandaard is kanaal 1. OMNI betekent dat de GS1000 de kanaalinformatie negeert en direct op het commando reageert. Dit betekent simpelweg dat, ongeacht welk kanaal door het zendapparaat wordt ingesteld, de GS1000 zal reageren op het bijbehorende MIDI-commando.

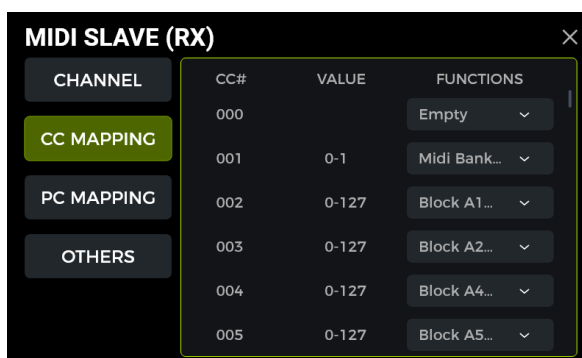


CC-mapping

In deze lijst kun je de functie instellen voor elke ontvangen CC-code. De fabrieksstandaard is "Leeg".

Je kunt kiezen uit een lijst met functies, afhankelijk van je behoeften.

De volgende functies kunnen worden bestuurd met CC-commando's (deze lijst kan onvolledig zijn en de items kunnen niet in dezelfde volgorde worden weergegeven als in het menu op het scherm).

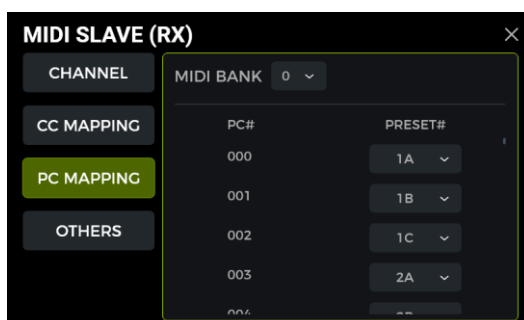


Functie	Waarde	Reacties
Empty	Geen	Geen functie geselecteerd
MIDI Bank Select	0, 1	Komt overeen met het wisselen tussen twee banken binnen de PC-lijst, met 128 presets toegewezen aan elke bank (zie PC Mapping hieronder).
Block A1 – B7 toggle	0 - 127	Schakelt de effectmodule in de gespecificeerde positie van de effectketen AAN/UIT. Blok A bevat posities 1-7 van de effectketen. Blok B bevat posities 8-14.
Patch Level	0 - 127	Dit komt overeen met het aansturen van het PATCH LEVEL (vooraf ingesteld volume) in de Bewerkingsweergave.
Tap Tempo	0 - 127	Dit commando wordt continu naar de GS1000 gestuurd, en het interval wordt gebruikt als waarde voor de tempoinstelling.
Guitar input level	0 - 127	Regelt het gitaar-ingangsvolume in de Global Input-instellingen.
Mic input level	0 - 127	Regelt het microfooningangsvolume in de Global Input-instellingen.
Noise Reducer	0 - 127	Komt overeen met de ruisonderdrukkingsschakelaar in de Global Input-instellingen.
1/4" output level	0 - 127	Regelt het volume van de 1/4" uitgang in de Global Output-instellingen.
Phones output level	0 - 127	Regelt het volume van de hoofdtelefoonuitgang in de Global Output-instellingen.
USB output level	0 - 127	Komt overeen met het volume van de USB-audio-uitgang in de instellingen voor de Globale Uitvoer.
Global EQ toggle	0 - 127	Komt overeen met de Global EQ-schakelaar in de Global Output-instellingen.
Global Cab Bypass	0 - 3	Komt overeen met de Global Cab Bypass-schakelaar in de Global Output-instellingen. 0: Deze functie staat niet aan voor het linker- of rechterkanaal; 1: Bypass wordt ingeschakeld voor het linker kanaal en uitgeschakeld voor het rechter kanaal; 2: Bypass wordt uitgeschakeld voor het linker kanaal en ingeschakeld voor het rechter kanaal; 3: Bypass staat aan voor zowel linker- als rechterkanalen.
Global Power Amp Bypass	0 - 3	Komt overeen met de Global Poweramp Bypass-schakelaar in de Global Output-instellingen. 0: Deze functie staat niet aan voor het linker- of rechterkanaal; 1: Bypass wordt ingeschakeld voor het linker kanaal en uitgeschakeld voor het rechter kanaal; 2: Bypass wordt uitgeschakeld voor het linker kanaal en ingeschakeld voor het rechter kanaal; 3: Bypass staat aan voor zowel linker- als rechterkanalen.
Global Limit Switch	0 - 127	Komt overeen met de eindschakelaar in de Global Output-instellingen.
Groove Station enter/exit	0 - 127	Open / sluit het Groove Station.
Looper REC/DUB/PLAY	0 - 127	Dit komt overeen met het indrukken van de A-voetschakelaar in Groove Station-modus.
Looper Stop	0 - 127	Dit commando voert het STOP-commando uit voor de Looper, wat gelijkstaat aan het indrukken van de B-voetschakelaar in Groove Station-modus.
Looper Clear	0 - 127	Dit commando voert het CLEAR-commando uit voor de Looper, wat gelijkstaat aan het lang indrukken van de B-voetschakelaar in Groove Station-modus.
Looper Undo / Redo	0 - 127	Dit commando voert het UNDO /REDO-commando uit voor de Looper, wat gelijkstaat aan het lang indrukken van de A-voetschakelaar in Groove Station-modus wanneer het aantal sporen groter of gelijk is aan 2.
Looper Auto Record		Het verzenden van dit commando schakelt de Auto Record-functie in Groove Station-modus aan/uit.
Drum sync on/off	0 - 127	Dit commando schakelt Drum Machine Synchronization in Groove Station-modus aan/uit.
Tuner enter/exit	0 - 127	Open en sluit het tunerscherf.
Tuner bypass/mute	0 - 127	Dit commando schakelt het omzeilen / dempen van stemming voor de

		Tuner-functie aan.
Exp Pedal	0 - 127	Dit komt overeen met het bewegen van het EXP-pedaal.
CTRL mode	0 - 127	Stuur dit commando om te schakelen tussen STOMPBOX en SUBPATCH in CTRL-modus
Stompbox Control B	0 - 127	Stuur dit commando om Stompbox B in CTRL-modus te schakelen
Stompbox Control C	0 - 127	Stuur dit commando om Stompbox C in CTRL-modus te schakelen
Stompbox Control D	0 - 127	Stuur dit commando om Stompbox D in CTRL-modus te schakelen
Subpatch 1	0 - 127	Stuur dit commando om SubPatch 1 in CTRL-modus te schakelen
Subpatch 2	0 - 127	Stuur dit commando om SubPatch 2 in CTRL-modus te schakelen
Subpatch 3	0 - 127	Stuur dit commando om SubPatch 3 in CTRL-modus te schakelen

PC-mapping

Deze lijst komt overeen met de vooraf ingestelde nummers die kunnen worden aangestuurd door pc-codes van twee MIDI-banken (0 en 1). De individuele instellingen kunnen door de gebruiker worden aangepast.



Lijst van standaard fabrieksinstellingen:

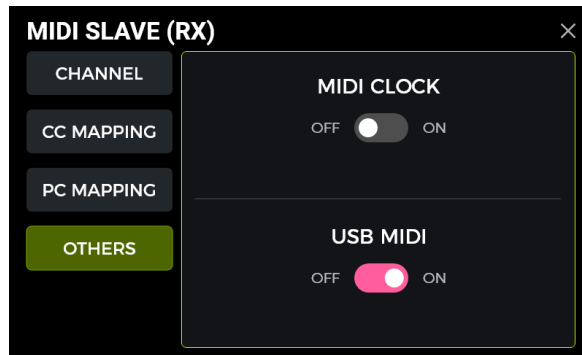
MIDI-bank	PC-code	Preset nr.	MIDI-bank	PC-code	Preset nr.	MIDI-bank	PC-code	Preset nr.	MIDI-bank	PC-code	Preset nr.
0	0	1A	0	32	9A	0	64	17A	0	96	25A
0	1	1B	0	33	9B	0	65	17B	0	97	25B
0	2	1C	0	34	9C	0	66	17C	0	98	25C
0	3	1D	0	35	9D	0	67	17D	0	99	25D
0	4	2A	0	36	10A	0	68	18A	0	100	–
0	5	2B	0	37	10B	0	69	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	–

MIDI-bank	PC-code	Preset nr.	MIDI-bank	PC-code	Preset nr.	MIDI-bank	PC-code	Preset nr.	MIDI-bank	PC-code	Preset nr.
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	–

Andere instellingen

Gebruik deze pagina om MIDI CLOCK SYNC te activeren/uitschakelen voor binnenkomende MIDI-commando's en om USB MIDI te activeren/uitschakelen.



MIDI-klok: Wanneer actief, worden tempo-gebaseerde functies van de hoofd-Edit View gesynchroniseerd met de MIDI-klokcommando's die door het externe apparaat worden verzonden.

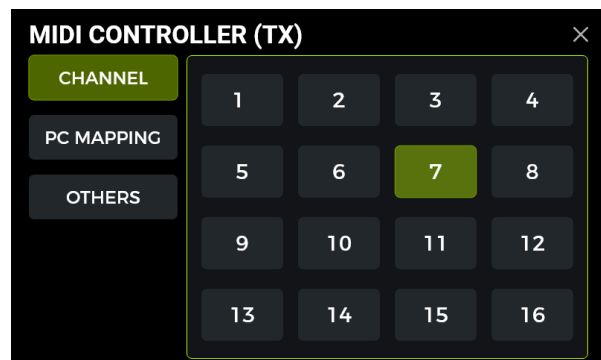
USB MIDI: Schakel deze functie in om MIDI-commando's van een computer via de USB-C-interface te ontvangen.

GS1000 als besturingsapparaat

Om de GS1000 als MIDI-controller te configureren, druk je op de SETTINGS-knop, scroll je naar beneden naar MIDI, selecteer je "Controller" en klik je op "Instellingen" om de configuratiepagina te openen. De volgende opties worden aangeboden:

MIDI-kanaal

Klik op CHANNEL en selecteer het MIDI-kanaal dat de GS1000 gebruikt om commando's te verzenden. De fabrieksstandaard is Channel 1.



PC-mapping

Deze lijst komt overeen met de pc-codes in twee MIDI-banken (0 en 1) die de GS1000 kan verzenden. De individuele instellingen kunnen door de gebruiker worden aangepast.

Na het overschakelen naar een preset stuurt de GS1000 CC0 (MIDI bank information) + het PC-commando naar het ontvangende apparaat.

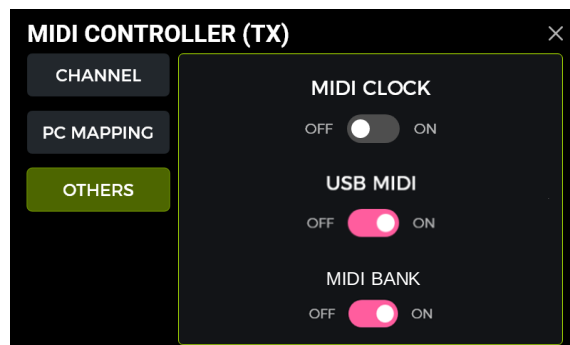
Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando	Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando	Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando	Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando
1A	0	0	9A	0	32	17A	0	64	25A	0	96
1B	0	1	9B	0	33	17B	0	65	25B	0	97
1C	0	2	9C	0	34	17C	0	66	25C	0	98
1D	0	3	9D	0	35	17D	0	67	25D	0	99
2A	0	4	10A	0	36	18A	0	68	–	–	–
2B	0	5	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	–	–	–
3D	0	11	11D	0	43	19D	0	75	–	–	–
4A	0	12	12A	0	44	20A	0	76	–	–	–
4B	0	13	12B	0	45	20B	0	77	–	–	–
4C	0	14	12C	0	46	20C	0	78	–	–	–
4D	0	15	12D	0	47	20D	0	79	–	–	–

5A	0	16	13A	0	48	21A	0	80	–	–	–
5B	0	17	13B	0	49	21B	0	81	–	–	–
5C	0	18	13C	0	50	21C	0	82	–	–	–
5D	0	19	13D	0	51	21D	0	83	–	–	–
6A	0	20	14A	0	52	22A	0	84	–	–	–
6B	0	21	14B	0	53	22B	0	85	–	–	–
6C	0	22	14C	0	54	22C	0	86	–	–	–
6D	0	23	14D	0	55	22D	0	87	–	–	–
7A	0	24	15A	0	56	23A	0	88	–	–	–
7B	0	25	15B	0	57	23B	0	89	–	–	–
7C	0	26	15C	0	58	23C	0	90	–	–	–
7D	0	27	15D	0	59	23D	0	91	–	–	–
8A	0	28	16A	0	60	24A	0	92	–	–	–
8B	0	29	16B	0	61	24B	0	93	–	–	–
8C	0	30	16C	0	62	24C	0	94	–	–	–
8D	0	31	16D	0	63	24D	0	95	–	–	–

Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando	Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando	Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando	Preset nr.	MIDI-bank	PC-commando
26A	1	0	34A	1	32	42A	1	64	50A	1	96
26B	1	1	34B	1	33	42B	1	65	50B	1	97
26C	1	2	34C	1	34	42C	1	66	50C	1	98
26D	1	3	34D	1	35	42D	1	67	50D	1	99
27A	1	4	35A	1	36	43A	1	68	–	–	–
27B	1	5	35B	1	37	43B	1	69	–	–	–
27C	1	6	35C	1	38	43C	1	70	–	–	–
27D	1	7	35D	1	39	43D	1	71	–	–	–
28A	1	8	36A	1	40	44A	1	72	–	–	–
28B	1	9	36B	1	41	44B	1	73	–	–	–
28C	1	10	36C	1	42	44C	1	74	–	–	–
28D	1	11	36D	1	43	44D	1	75	–	–	–
29A	1	12	37A	1	44	45A	1	76	–	–	–
29B	1	13	37B	1	45	45B	1	77	–	–	–
29C	1	14	37C	1	46	45C	1	78	–	–	–
29D	1	15	37D	1	47	45D	1	79	–	–	–
30A	1	16	38A	1	48	46A	1	80	–	–	–
30B	1	17	38B	1	49	46B	1	81	–	–	–
30C	1	18	38C	1	50	46C	1	82	–	–	–
30D	1	19	38D	1	51	46D	1	83	–	–	–
31A	1	20	39A	1	52	47A	1	84	–	–	–
31B	1	21	39B	1	53	47B	1	85	–	–	–
31C	1	22	39C	1	54	47C	1	86	–	–	–
31D	1	23	39D	1	55	47D	1	87	–	–	–
32A	1	24	40A	1	56	48A	1	88	–	–	–
32B	1	25	40B	1	57	48B	1	89	–	–	–
32C	1	26	40C	1	58	48C	1	90	–	–	–
32D	1	27	40D	1	59	48D	1	91	–	–	–
33A	1	28	41A	1	60	49A	1	92	–	–	–
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	–	–	–

Andere instellingen

Gebruik deze pagina om MIDI CLOCK SYNC te activeren/uitschakelen voor uitgaande MIDI-commando's en om USB MIDI en de transmissie van het MIDI BANK-commando te activeren/uitschakelen.



MIDI-klok: Wanneer actief, worden MIDI-klokcommando's uitgezonden op basis van het huidige BPM-tempo van de GS1000.

USB MIDI: Schakel deze functie in om MIDI-commando's via de USB-C interface te sturen.

MIDI BANK: Wanneer de GS1000 als controller is ingesteld en deze optie is ingeschakeld, wordt er een MIDI BANK CC-code meegestuurd met de pc-code. Wanneer je de pc-code van de GS1000 gebruikt om andere apparaten te besturen, kun je proberen deze schakelaar uit te schakelen als je een situatie tegenkomt waarin het bediende apparaat niet reageert.

F4 DRAADLOZE VOETSCHAKELAAR

Voor uitgebreide bedieningsopties ondersteunt de GS1000 een verbinding met een MOOER F4 draadloze voetschakelaar (te koop apart).

Raadpleeg de handleiding van de F4-voetschakelaar voor accuspecificaties en laadvereisten.

De GS1000 kan maar op één draadloze voetschakelaar tegelijk worden aangesloten.

Voordat je de voetschakelaar voor het eerst gebruikt (of na een fabrieksreset), volg dan de onderstaande stappen om de voetschakelaar te koppelen aan de GS1000:

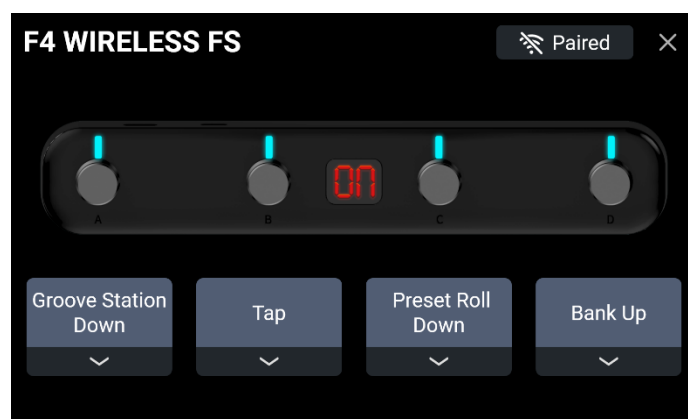
- Zet de F4-voetschakelaar aan, druk en houd voetschakelaars A en C gelijktijdig ingedrukt om in de koppelmodus te gaan (LED knipperend).
- Klik op het Footswitch-icoon op het hoofdscherm van de GS1000.
- Klik op BEGIN KOPPELEN.
- Wanneer de koppeling succesvol is, toont de GS1000 "Unpair" rechtsboven en het display op de F4-voetschakelaar toont "Aan".
- Eenmaal gekoppeld zal de draadloze voetschakelaar automatisch verbinden met de GS1000 telkens wanneer beide apparaten worden ingeschakeld en binnen bereik van elkaar zijn.

Let op: je kunt op "Unpair" klikken om de F4 voetschakelaar los te koppelen.

Het configureren van de draadloze voetschakelaar

Nadat de F4 is gekoppeld, druk je op het draadloze voetschakelaar-icoon onder de effectketen, of ga je naar het GLOBALE INSTELLINGEN-menu om de draadloze voetschakelaar te configureren. Het GLOBALE INSTELLINGEN-menu biedt ook een optie om de F4-voetschakelaar aan of uit te zetten, zonder deze te ontkoppelen.

Het draadloze voetschakelaarmenu opent, waar je de functies kunt selecteren die je met elke voetschakelaar wilt bedienen door op het veld onder elke voetschakelaar te klikken en een functie uit de lijst te selecteren.



Instellingen voor draadloze voetschakelaars

Beschikbare functies voor de draadloze voetschakelaar

De volgende functies kunnen aan elke voetschakelaar van de F4 worden toegekend:

Nr.	Functie	Beschrijving
1	Empty	Geen functie
2	Preset A	Schakel over naar preset A van de huidige bank.
3	Preset B	Schakel over naar preset B van de huidige bank.
4	Preset C	Schakel over naar preset C van de huidige bank.
5	Preset D	Schakel over naar de preset D van de huidige bank.
6	Preset Up	Wissel tussen presets.
7	Preset Down	Wissel Down tussen presets.
8	Bank Up	Wissel tussen vooraf ingestelde banken.
9	Bank Down	Wissel Down tussen vooraf ingestelde banken.
10	Tuner	Ga in de TUNER-modus, de draadloze voetschakelaar-LED zal langzaam knipperen. Druk op een willekeurige voetschakelaar om te stoppen.
11	TAP	TAP-functie: druk meerdere keren op de voetschakelaar om het tempo in te stellen. De draadloze LED-ped van de voetschakelaar knippert om het geselecteerde tempo aan te geven.
12	CTRL Mode	Schakelt tussen STOPMBOX en SUBPATCH in CTRL-modus.
13	Stompbox B	Komt overeen met de functie van Stompbox B in CTRL-modus.
14	Stompbox C	Komt overeen met de functie van Stompbox C in CTRL-modus.
15	Stompbox D	Komt overeen met de functie van Stompbox D in CTRL-modus.
16	LOOPER REC/PLAY/DUB	Bedient de opname-/afspeel-/overdubbing-functies voor fraselussen in GROOVE STATION-modus.
17	LOOPER STOP	Bedient de STOP-functie voor fraselussen in GROOVE STATION-modus.
18	LOOPER DELETE	Bedient de DELETE-functie voor fraselussen in GROOVE STATION-modus.
19	LOOPER UNDO/REDO	Bedient de UNDO/REDO-functie voor fraselussen in GROOVE STATION-modus.
20	DRUM TAP	Komt het TAP Tempo in voor het drummachineritme.
21	DRUM ON/OFF	Start/stopt de DRUMMACHINE.
22	SUBPATCH 1	Komt overeen met de SubPatch 1-functie in CTRL-modus

23	SUBPATCH 2	Komt overeen met de SubPatch 2-functie in CTRL-modus
24	SUBPATCH 3	Komt overeen met de SubPatch 3-functie in CTRL-modus

Dit betekent dat je, afhankelijk van de functies die je hebt toegewezen, op elk moment de draadloze voetschakelaar kunt gebruiken om de geselecteerde functie individueel te activeren of uit te schakelen zonder de betreffende modus daadwerkelijk te openen.

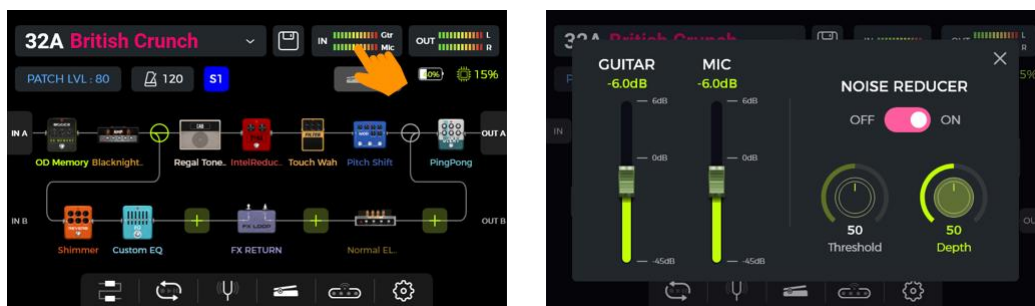
ANDERE GLOBALE INSTELLINGEN

Het GLOBALE INSTELLINGEN-scherm is toegankelijk door op het **instellingen-icoon** onderaan de Bewerkingsweergave te klikken. Andere globale instellingen zijn toegankelijk door op de **invoer- of uitvoerindicatoren** aan de bovenrand van de Bewerkingsweergave te klikken.

Keer terug naar het vorige scherm door op de "X" rechtsboven te klikken of door op de HOME-knop te drukken.

Globale invoerinstellingen

Klik op de invoerniveau-indicator in de Bewerkingsweergave om het globale invoerinstellingenscherf te openen.



De ingangsversterking voor de gitaar- en microfooningangen kan aan de linkerkant van het pop-up venster worden aangepast. Gebruik het om sterke signalen van instrumentpickups met verschillende uitgangskarakteristieken of van signaalversterkende pedalen (boost, overdrive, distortion ...) voor de GS1000 te compenseren.

Je kunt visuele bevestiging van het ingangsniveau krijgen door de **ingangsniveau-indicatorbalken** op het scherm te bekijken. Een groene aanduiding is oké, een rode aanduiding betekent dat het ingangssignaal clipping, oftewel vervormd is.

Opmerking: Het aanpassen van het globale ingangsniveau kan ingangsvervalsing veroorzaken door extreem krachtige ingangssignalen.

Gebruik de globale **NOISE REDUCER-functie** om de ruisvloer aan te passen volgens de eisen van verschillende omgevingen. Dit kan de noodzaak van saaie preset-through-preset-aanpassingen elimineren.

Globale uitvoerinstellingen

Klik op de uitvoerindicator in de Bewerkingsweergave om het globale uitvoerinstellingenscherf te openen.



Je kunt visuele bevestiging krijgen van het uitgangsniveau aan het einde van de effectketen door de **indicatorbalken** op het scherm te bekijken. Een groene indicatie is oké, een rode aanduiding betekent dat het uitgangssignaal clippingt, oftewel vervormd.

1. Globale uitgangsniveaus

Je kunt deze pagina gebruiken om het uitgangsvolume voor elke uitgangsiinterface afzonderlijk in te stellen, inclusief de 1/4" uitgangspoorten, de koptelefoonaansluiting en de USB digitale opname-uitgang.

Gebruik deze instellingen om de relatieve volumeverhouding tussen de verschillende uitgangen vast te stellen.

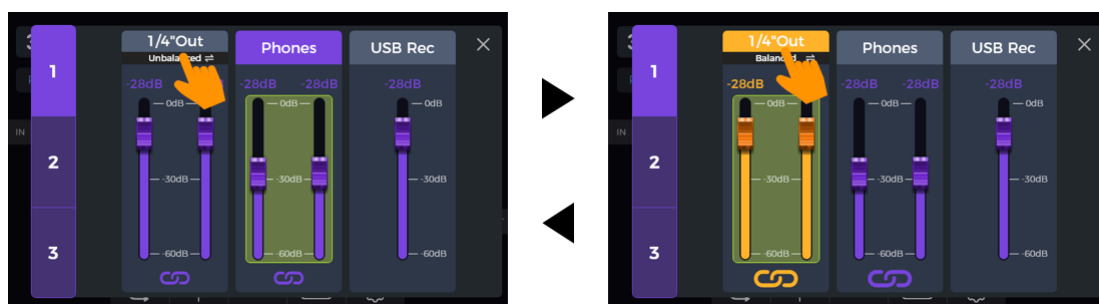
De **MASTER-knop** op het pedaal verhoogt en verlaagt alle outputs tegelijk, maar behoudt de hier vastgestelde verhoudingen.



Selecteer een output en schuif de faders of draai aan de SELECT-knop voor fijnafstelling.

Het **kettingpictogram** onder elke groep faders is een linker/rechts kanaalsynchronisatieschakelaar. Wanneer het icoon verlicht is, worden de linker- en rechterkanalen van de respectievelijke groep gesynchroniseerd. Wanneer het icoon uit staat, kunnen de linker- en rechterkanalen van de groep onafhankelijk worden ingesteld. Klik op het kettingpictogram om de status te wisselen.

Door bovenaan **de 1/4"** uitgangsschuifregelaars te klikken, wisselen tussen **gebalanceerde** en **ongebalanceerde** uitgang die overeenkomen met de huidige aansluitingsvereisten. De schuifregelaars worden oranje weergegeven om gebalanceerde uitgang aan te geven.



2. Globale gelijkmakingsaanpassing

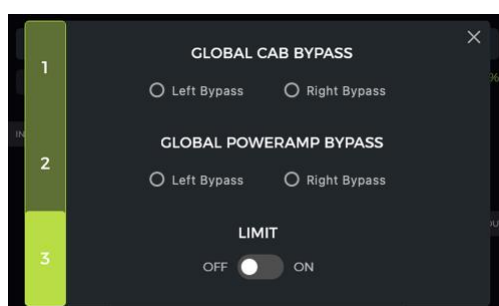
Klik op de tweede pagina om toegang te krijgen tot het GLOBAL EQ-scherm. Gebruik deze functie om het geluid snel aan te passen aan de eisen van verschillende locaties en de

frequentieresponskenmerken van verschillende versterkingsapparatuur. Dit is de beste manier om saaie preset-en-preset-aanpassingen te vermijden.
De Global EQ moet AAN staan om effectief te zijn.



3. Andere functieschakelaars

Klik op de derde pagina om globale functieschakelaars in te stellen.



GLOBALE CABINEBYPASS: Globale bypass voor alle cabinesimulatie-effecten voor de uitgangen.

GLOBALE POWER AMP BYPASS: Global bypass voor alle power amp simulatie-effecten voor de uitgangen.

Deze instellingen worden toegepast op **alle presets** en kunnen nodig zijn voor bepaalde aansluitingsscenario's waarbij verschillende uitgangen met of zonder kastsimulatie (of ampëresimulatie) worden gebruikt.

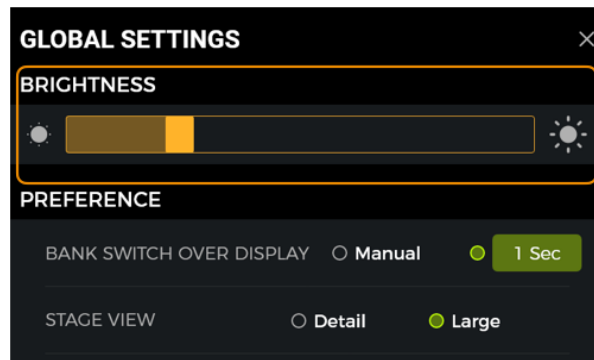
Opmerking: Na het activeren van de globale CAB- of POWERAMP-bypass moet je vermijden om monomodules (modellen anders dan modulatie, delay- of reverb-effecten in stereo) achter de CAB of POWERAMP te laden. Als je monomodules laadt, mix en overleg je linker- en rechtersignalen, en kun je de gewenste aparte bypass-effecten voor het linker- en rechterkanaal niet bereiken.

LIMIET: Schakel deze schakelaar in om digitale signaalclipping te voorkomen veroorzaakt door de volumeversterking van een interne module die het maximale dynamisch bereik overschrijdt.

Schermhelderheid

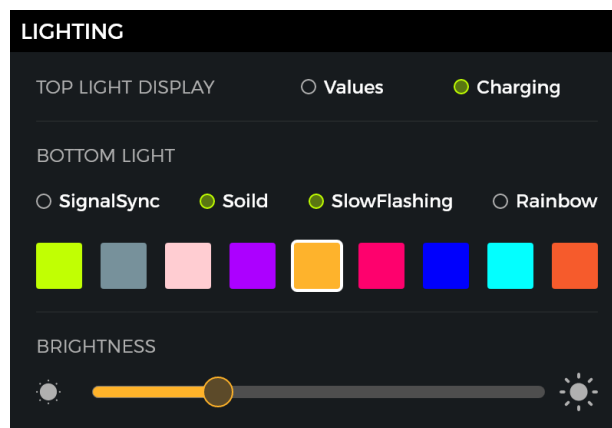
In sommige situaties wil je de schermhelderheid aanpassen om je aan te passen aan verschillende lichtomgevingen, of om de batterijduur van de batterijversie te verlengen.

Klik op het **Instellingen-icoon** in de hoofdweergave om de instellingen te openen en sleep de **HELDERHEIDSSCHUIF** of draai de SELECT-knop om de schermhelderheid aan te passen.



Verlichting

Met dit item kun je de omgevingsverlichting van de GS1000 instellen, inclusief de functie, kleur en modus van de lichtbalken op de boven- en onderkant.



Bovenlichtbalk

Als **Values** is geselecteerd, toont de bovenste lichtbalk tijdelijk het percentage van de waarde terwijl een parameter wordt aangepast.

Met **Laden** geselecteerd (alleen GS1000 Li), toont de bovenste lichtbalk een dynamisch effect wanneer de stroom uit is en oplaadt.

Omgevingsverlichting aan de onderkant

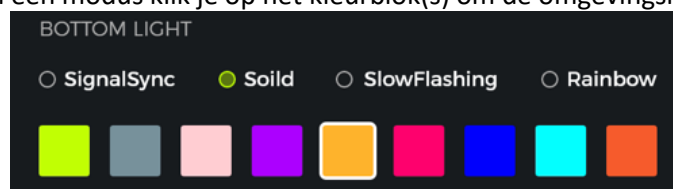
SignalSync: Dynamisch knipperen afhankelijk van de sterkte van het uitgangssignaal (enkele kleur keuze).

Effen: Constant eenkleurig licht.

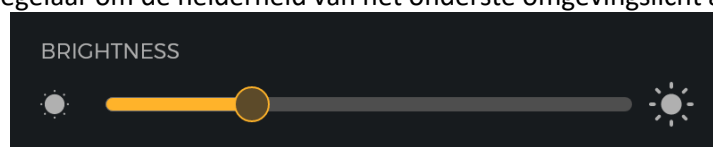
SlowFlashing: Langzame knippercyclus in de geselecteerde kleur (enkele kleurkeuze).

Regenboog: Dynamische stroomvolgorde in de geselecteerde kleuren (meerdere kleuren kunnen worden geselecteerd).

Na het selecteren van een modus klik je op het kleurblok(s) om de omgevingslichtkleur te selecteren.

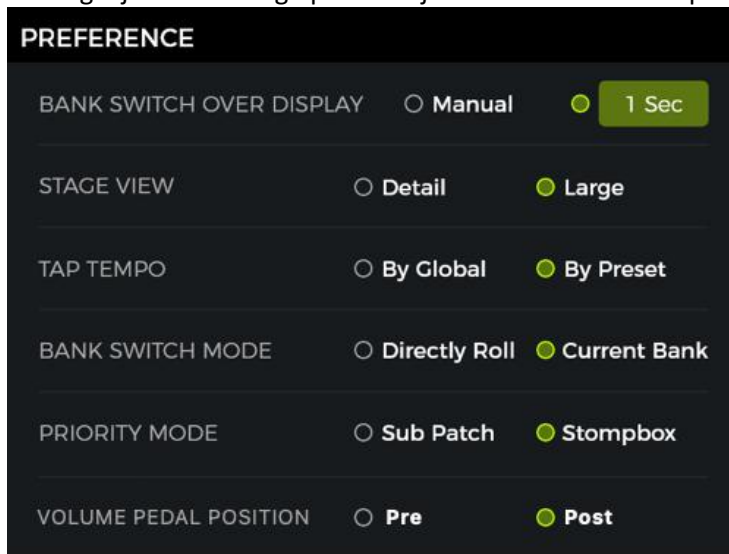


Verplaats de schuifregelaar om de helderheid van het onderste omgevingslicht aan te passen.



Voorkeurssectie

Deze sectie maakt het mogelijk om sommige persoonlijke voorkeuren aan te passen.



BANKWISSEL OVER DISPLAY

Deze instelling bepaalt hoe de **bankselectieweergave** terugkeert naar de hoofdweergave nadat de A+B- of C+D-voetschakelaars zijn ingedrukt om een andere presetbank te selecteren.

Als deze op "**Handmatig**" staat, moet een van de **A/B/C/D-voetschakelaars** worden ingedrukt (en dus een preset binnen de geselecteerde bank) voordat het scherm terugkeert naar de hoofdinterface.

Als een **tijd** is geselecteerd (open een dropdownmenu door op het tijdveld te klikken), wordt het bankselectiescherm automatisch gesloten nadat deze tijd is verstreken. De eerder gebruikte preset blijft in dit geval actief. Om de presets in het bankselectiescherm te wijzigen, moet je op een van de **A/B/C/D-voetschakelaars** tikken voordat de geselecteerde tijd verstreken is.

PODIUMAANZICHT

Gebruik deze instelling om een van twee Stage View-typen te kiezen: "Gedetailleerde weergave" of "Grote Weergave".



Gedetailleerde weergave



Groot display

TAP TEMPO

Deze instelling bepaalt hoe de tap tempo input wordt gebruikt binnen de GS1000. Wanneer ingesteld op "**Global**", worden alle presets beïnvloed door een tap tempo input, en bij "**Preset**" kan elke individuele preset een eigen tap tempo input hebben. Je kunt ook op het "Metronome"-icoon in Bewerkwijze klikken om dezelfde instellingen te openen. (Zie [BPM tempo](#))

BANKSCHAKELAARMODUS

Gebruik deze optie om te kiezen tussen twee Bank-wisselmodi:

Direct Roll betekent dat wanneer je Bank down (A+B) of Bank up (C+D) indrukt, de bank direct één keer omlaag of omhoog verandert. Door op een van de A/B/C/D-voetschakelaars te drukken, opent je vervolgens de preset in deze nieuw geselecteerde bank.

Huidige Bank betekent dat wanneer je Bank omlaag (A+B) of Bank omhoog (C+D) indrukt, de weergave overschakelt naar het bankvoorbeelddisplay zonder direct naar een andere bank te schakelen, dus blijft je in de huidige bank. Je kunt dan een andere bank selecteren door opnieuw op A+B of C+D te stappen.

PRIORITEITSMODUS

Gebruik deze instelling om de actieve submodus te bepalen wanneer je de CTRL-modus opent door op de voetschakelaar voor de actieve preset te stappen.

Wanneer ingesteld op **SubPatch**, is de **SUBPATCH-modus** actief bij activatie van de CTRL-modus, wanneer ingesteld op **Stompbox**, is de **STOMPBOX-modus** actief.

Let op dat deze instelling gekoppeld is aan de **Prioriteitsmodus** in de CTRL-weergave. (Zie CTRL-modus).

VOLUMEPEDAALPOSITIE

Gebruik deze instelling om de positie van het volumepedaal (extern expressiepedaal gebruikt als volumepedaal) ten opzichte van de effectketen binnen de GS1000 te bepalen.

Wanneer het op **Pre** staat, wordt het volumepedaal helemaal vooraan in de effectketen geplaatst. Door deze instelling te gebruiken, kun je het behoud van de sporen van sommige effecten zoals delay en reverb maximaliseren in situaties waarin het volumepedaal wordt gebruikt.

Wanneer het op **Post** staat, wordt het volumepedaal helemaal aan het einde van de effectketen geplaatst.

Met deze instelling fungeert het volumepedaal als een mastervolume en kan het signaal volledig worden gedempt met het pedaal op het minimum.

De standaard optie voor deze instelling is **Post**.

MIDI

Zie MIDI CONFIGURATION.

Bluetooth

Zet Bluetooth aan/uit om de GS1000 te gebruiken met de Mooer GE Cloud App of om audio af te spelen vanaf een mobiel apparaat via de GS1000. Zie BLUETOOTH AUDIO.

F4 Draadloze Voetschakelaar

Zet de F4 Wireless Footswitch aan/uit en open de instellingen van de voetschakelaar. (Zie F4 DRAADLOZE VOETSCHAKELAAR)

USB Audio

Zie USB Digital Audio.

Spill-over (Effectsporen)

De GS1000 ondersteunt de trail hold-functie voor delay- en reverb-effecten.

Onder bepaalde omstandigheden kan de natuurlijke afname van delayherhalingen of galmecho's behouden blijven wanneer een bijbehorende module in wordt aan- of uitgezet binnen een preset of wanneer een andere preset wordt geactiveerd:

Sporen wanneer modules binnen een preset AAN/UIT staan:

Dit type AAN/UIT-schakelen tijdens het spelen wordt meestal uitgevoerd met de CTRL-modus of een MIDI-commando vanaf een externe controller (zie CTRL-modus of MIDI).

- Open de parameterbewerkingsinterface van de delay- of reverbmodule in de preset.
- Zoek de "Trail"-parameter en activeer die.



Trails bij het wisselen van presets:

Dit type schakelen wordt bereikt door gebruik te maken van de A-, B-, C- of D-voetschakelaars of externe MIDI-commando's om presets te wijzigen.

- Zoek SPILL-OVER in de GLOBALE INSTELLINGEN en activeer het.



- Kopieer een target preset en sla die op naar de positie waar je naartoe wilt wisselen.
- In de nieuwe preset-positie kun je de status van de module-wisseling wijzigen of verschillende parameterinstellingen aanpassen aan de geluidsvereisten.
- Na het voltooien van deze instellingen kun je wisselen tussen deze twee presets en de natuurlijke verval van de delay- en reverb-tails behouden.

Opmerking: De trails-functie ondersteunt niet het schakelen tussen twee verschillende effectketens of het selecteren van verschillende delay- en reverb-effectmodellen.

Taalkeuze

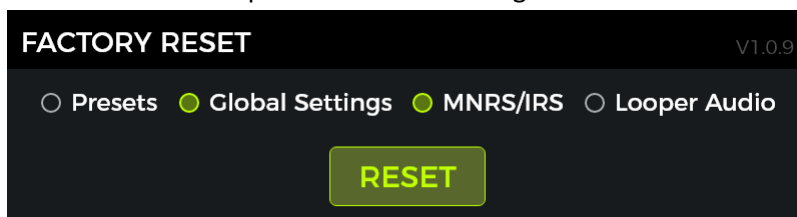
De GS1000 ondersteunt menu's in het Chinees en in het Engels.



Fabrieksreset

Indien nodig kunnen de instellingen gedeeltelijk of volledig worden teruggezet naar fabrieksinstellingen.

Open het scherm GLOBALE INSTELLINGEN, scroll naar beneden naar FABRIEKSRESET en selecteer de instellingen die je wilt resetten. Klik op **RESET** om te bevestigen.



- **Presets:** Alleen de presetgegevens worden teruggezet naar de fabrieksinstellingen. Alle geluiden die je mogelijk hebt gemaakt of geïmporteerd na aankoop van de GS1000 worden verwijderd.
- **Globale instellingen:** Gepersonaliseerde instellingen zoals schermhelderheid, voorkeuren, MIDI-mappings, USB-audio-instellingen, trails en taalinstellingen worden teruggezet naar de fabrieksinstellingen.
- **MNRS/IRS:** Alle geïmporteerde MNRS-monsters evenals GIR- en IR-monstergegevens worden verwijderd.
- **Looper-audio:** Alle audio-opnames die met de Looper-functie zijn gemaakt, worden verwijderd.

De sectie Factory Reset toont ook de momenteel geïnstalleerde **Firmware** versie boven de Reset-opties.

MOOER STUDIO SOFTWARE & MOOER CLOUD APP

MOOER STUDIO Software

MOOER STUDIO is de computereditor voor MOOER intelligent-serie producten. Gebruikers kunnen effectmoduleparameters bewerken, de effectketen herschikken en ook data beheren (firmware-updates, upload/download presets, import van GNR/GIR/IR-bestanden, back-up/herstelinstellingen, looper-audio-export/import).

Software downloaden

Bezoek de officiële MOOER AUDIO-website (www.mooeraudio.com) en ga naar het DOWNLOAD-gedeelte. Zoek de pagina "GS1000", download het juiste installatieprogramma voor je besturingssysteem (Windows of Mac) en installeer het.

Systeemvereisten:

- Windows-Win10 of hoger
- Mac OS-10.11 of hoger

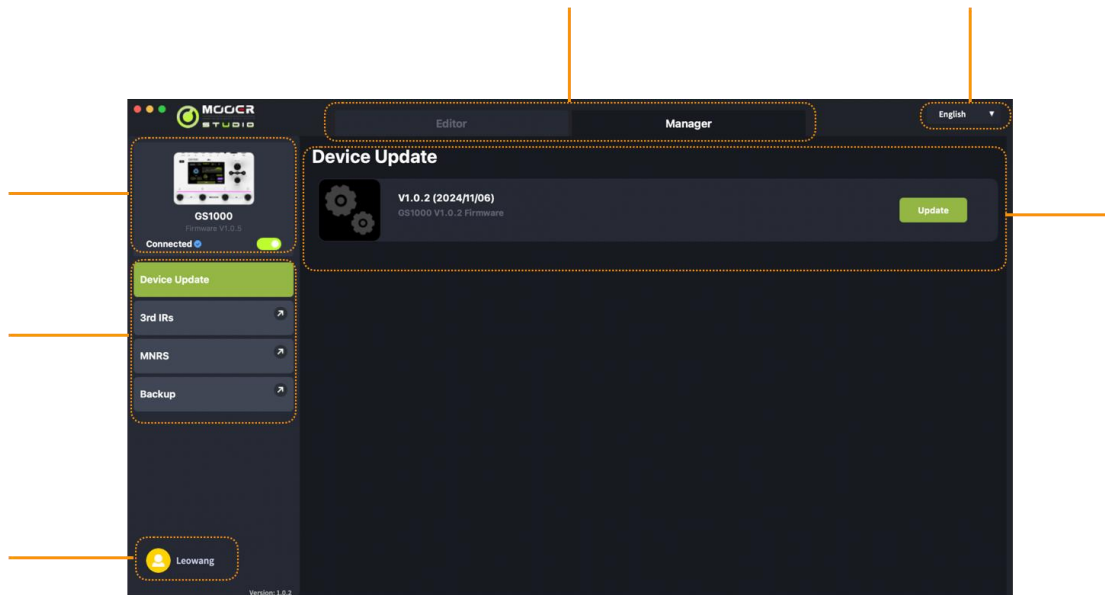
Het tot stand brengen van de verbinding

Nadat de installatie is voltooid, gebruik dan de meegeleverde USB-kabel om uw GS1000 op de computer aan te sluiten, open de MOOER STUDIO-software en klik op de CONNECT-knop om de verbinding tussen de software en het apparaat tot stand te brengen.

Data Manager-interface

Softwarefunctiegebied
Schakel tussen bewerkingfuncties en functies voor gegevensbeheer.

Taalkeuze
Klik op het vervolgkeuzemenu om de taal te selecteren. Met deze instelling wordt de taal van zowel de software als het aangesloten apparaat aangepast.



Firmware-update

Je kunt de huidige **firmwareversie** van je GS1000 vinden door naar beneden te scrollen naar FABRIEKSRESET in het SYSTEEM-menu. De firmwareversie wordt boven de resetopties weergegeven.

- Download de editor met de nieuwe firmwareversie, installeer deze en verbind je GS1000 met je computer.
- Zoek de knop APPARAAT BIJWERKEN in het functieselectiegebied aan de linkerkant.
- Klik op UPDATEN in het functie-bedieningsgebied aan de rechterkant om te bevestigen. Het apparaat wordt opgestart naar update-modus.
- Wacht een paar minuten tot de update klaar is.

Belangrijke opmerkingen

Een firmware-update is een gevoelig proces dat zorgvuldig moet worden uitgevoerd om storingen of schade aan het apparaat te voorkomen. Houd alstublieft de volgende punten in acht:

- 1. Zorg voor een goede stroomvoorziening**
 - Het apparaat moet **volledig opgeladen** zijn of tijdens het hele updateproces **verbonden blijven met een** betrouwbare stroombron.
 - Een **onderbreking van de voeding** tijdens de update kan leiden tot fouten of schade.
- 2. Zorg voor een goede USB-verbinding**
 - **Vermijd het gebruik van een USB-hub** en **sluit het apparaat direct aan op een USB-poort** van je computer.
 - **Ontkoppel nooit de USB-verbinding tijdens de update**, want dit kan leiden tot een foutieve installatie of een apparaat dat niet meer werkt.
- 3. Vermijd invoer tijdens de update**
 - **Druk niet op knoppen en voer geen andere acties uit tijdens de update.** Dit kan het updateproces verstoren.
- 4. Volg de instructies precies**
 - Lees de **officiële instructies voor de firmware-update** zorgvuldig en volg de gespecificeerde stappen nauwkeurig.

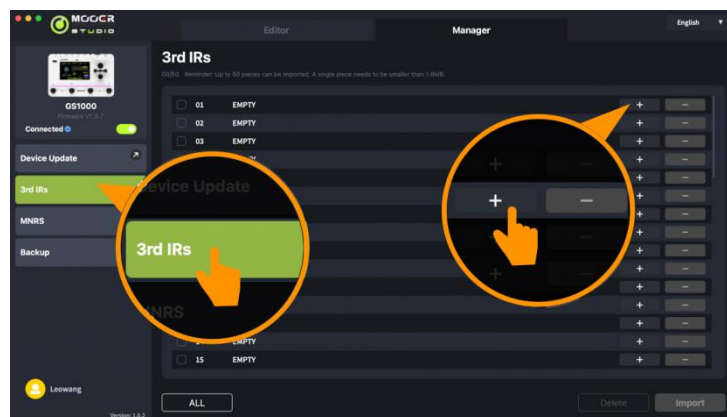
Disclaimer

- Onjuiste firmware-updates veroorzaakt door onjuiste behandeling (bijvoorbeeld het loskoppelen van het apparaat tijdens de update of onjuiste werking) kunnen leiden tot blijvende storing van het apparaat. Dergelijke gevallen kunnen als onjuist gebruik worden beschouwd, wat de garantie uitsluit.
- Schade veroorzaakt door defecte hardware van de klant of door kwaadaardige software op de gebruikte computer kan ook niet onder de garantie vallen.

IR-import van derden

IR-bestanden zijn gebaseerd op impulsresponstechnologie voor kastsimulatiemodellen. Het standaardformaat voor IR-bestanden is "wav". Volg deze stappen om IR-bestanden te importeren:

- Verkrijg een IR-bestand van een derde partij en sla het op op je computer.
- Selecteer de optie voor externe IR (3rd IRs) aan de linkerkant van de software-interface.
- Selecteer de positie van het bestand in de lijst. De lijst komt overeen met de GIR-lijst in de CAB-module in de GS1000.
- Klik op "+" om een bestand op je computer te selecteren en het te importeren in de GS1000.
- Klik op OK om het geselecteerde IR-bestand te importeren.



MNRS-samplebestandbeheer

MNRS-voorbeeldbestanden in de GS1000 bestaan uit de volgende vier typen:

- Drive pedaalsample (GNR)
- Preamp sample (GNR)
- Volledige versterkersample (GNR)
- Luidsprekerkastmonster (GIR)

Het CAB-kastvoorbeeld is in 'GIR'-formaat, de andere drie zijn in 'GNR'-formaat.

Je kunt de MOOER STUDIO-software gebruiken om de data op je apparaat te beheren of door gebruikers gedeelde samples uit de cloud downloaden.

Lokaal gegevensbeheer

Selecteer "MNRS" in het selectiegebied links en "APPARAAT" in het bedieningsgebied rechts. De vier sampletypelijsten tonen de bijbehorende GNR/GIR-bestanden voor de respectievelijke modellen in uw apparaat.



Gebruik dit menu om lokale bestanden te laden, verwijderen en uploaden.

- Klik op het  icoon om de bestandsgegevens op de geselecteerde locatie te verwijderen.
- Klik op het  icoon om het bestand naar de cloud te uploaden.
- Klik op het  pictogram om een voorbeeldbestand te laden dat op je computer is opgeslagen op je apparaat.

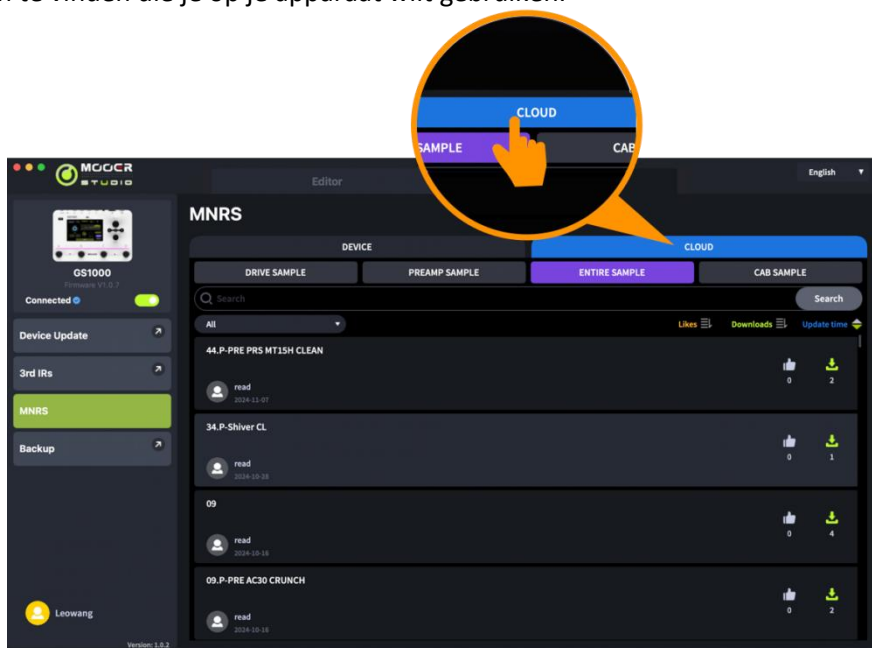
Opmerking: Om voorbeeldbestanden lokaal op te slaan, kun je je registreren en downloaden op www.mooerstudio.com.

Data downloaden vanuit de cloud

De GS1000-bewerkingssoftware ondersteunt het downloaden van bestanden uit de MOOER-datacloud.

Om de cloud data-functie te gebruiken, registreer u en log u eerst in.

Klik op "CLOUD" in het bedieningsgedeelte en selecteer een bijbehorende lijst met voorbeeldtypen om bestanden te vinden die je op je apparaat wilt gebruiken.



Databack-up

De back-upfunctie stelt de gebruiker in staat een volledige back-up te maken van de gegevens van het apparaat, inclusief vooraf ingestelde patches, geladen GNR/GIR/IR-bestanden en globale instellingen. Je kunt deze functie gebruiken om snel instellingen voor verschillende gebruikssituaties en locaties op te roepen.

- Selecteer **Back-up** aan de linkerkant van de MOOER Studio-softwareinterface om een lijst van eerdere back-ups te openen.
- Klik op **Back-up** en wacht tot de back-upprocedure is afgerond. Je nieuwe back-upbestand wordt weergegeven met een datum- en tijdstempel.
- Als je de data moet herstellen, zoek dan het bijbehorende back-uprecord en klik op **Herstellen** om snel een back-upbestand op je apparaat terug te halen.

Preset Editor-interface



Presetbeheer

- In het gebied **Presets List** kun je klikken om een preset te selecteren of een preset naar een andere positie slepen om de volgorde van presets te wijzigen.
- **Klik met de rechtermuisknop op een preset** om een venster te openen waar je de preset kunt hernoemen/kopiëren/plakken/importeren/exporteren. Het geëxporteerde presetbestand wordt opgeslagen in de doelmap. Klik op het mappictogram boven de presetlijst om de standaardmap te openen.
- Je kunt met de rechtermuisknop op een vooraf ingesteld bestand klikken om **het te importeren**, of het bestand naar het gebied van de vooraf ingestelde patch slepen en op **BEVESTIGEN** klikken om het bestand in het apparaat te importeren.

Preset-bewerking

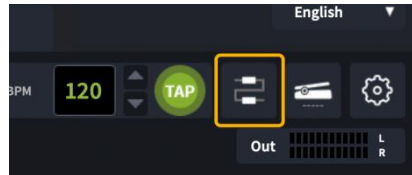
De effectmodules die in een preset zitten, vind je in het **effectketengebied**, waar je de volgorde en de Aan/Uit-status van de individuele effectmodules kunt zien.

- **Parameteraanpassing:** Klik op een module, het parametervenster wordt getoond waar je direct in realtime parameters kunt aanpassen.
- **Een effectmodule toevoegen:** Klik op een "+"-icoon om een module aan de effectketen toe te voegen. Selecteer een effecttype en bevestig.
- **De volgorde wijzigen:** Selecteer een effectmodule, houd deze ingedrukt en sleep hem naar de gewenste positie.
- **Wijzigingen opslaan:** Wanneer er wijzigingen zijn aangebracht in een vooraf ingestelde patch, zal het opslaan-icoon in het opgeslagen savegebied als herinnering knipperen. Tijdens het

opslaan kun je de naam en kleur van een preset instellen. Nadat je het opslaan hebt bevestigd, worden alle parameterwijzigingen opgeslagen.

Effectketenbewerking

Klik op het effectketentype-icoon rechtsboven in het softwarevenster om snel de instellingen van kettingtype te wijzigen.



Sleep een node om deze te verplaatsen en verander de configuratie van de effectketen.

Klik op de node-iconen (inclusief input/output-nodes en split/mix-nodes) om de parameters voor de node aan te passen.



Moduleparameterinstellingen

Het gebied onder de effectketen toont de instellingen voor de geselecteerde module.

Gebruik dit gebied om de module met het aan/uit-schakelaarsymbool te activeren of uit te schakelen, verander het effectmodel, selecteer een ander effecttype voor het model en pas de parameters aan voor de geselecteerde module.

Instellingen voor expressiepedaal

Je kunt het expressiepedaalgebied onderaan het parametergedeelte vinden onder elke toewijsbare parameter.

Je kunt geselecteerde parameters aan het expressiepedaal toewijzen door op de activatieknop te klikken, en je kunt ook minimum- en maximumwaarden instellen.

Klik op het **expressionpedaalpictogram** rechtsboven om alle parameters te zien die door het expressiepedaal worden aangestuurd. Je kunt ze direct bewerken.

Opmerking: De wijzigingen in de instellingen van het expressiepedaal moeten handmatig in de preset worden opgeslagen.

Vooraf ingestelde volume- en BPM-instellingen

Je kunt het vooraf ingestelde volumeniveau en de BPM-instelling in het bedieningsgedeelte aanpassen. Je kunt de TAP-functie gebruiken voor de BPM-instelling: klik meerdere keren op het TAP-icoon om een tempo in te voeren.

Wanneer de tempoparameters van een Delay-module of sommige modulatiemodules zijn ingesteld op SYNC met TAP, zullen ze allemaal synchroniseren met de TAP-waarde die je hebt ingesteld.

Opmerking: In het GLOBALE INSTELLINGEN-menu kun je het TAP-tempo instellen als globale TAP-invoer of als TAP-ingang voor de huidige Preset.

Invoer- en uitvoerinstellingen

Klik op de velden Input- of Output-niveau en sleep de balk in het pop-upvenster om het in- en uitvoervolume aan te passen.

- In het invoerinstellingenmenu kun je het volumeniveau en de globale noise gate-instellingen aanpassen.
- In het uitgangsinstellingenmenu kun je het volumeniveau voor elk uitgangskanaal aanpassen, de globale EQ en de globale instellingen voor de kast en de eindversterkersimulaties.

Globale instellingen

Klik op het SETTINGS-icoon om het menu te openen. Gebruik dit menu om instellingen voor schermhelderheid, voorkeuren, effectsporen, USB-audio en fabrieksreset aan te passen.

MOOER CLOUD APP

De MOOER CLOUD-APP is een mobiele databeheerapplicatie die apparaten van de MOEER Intelligent Series ondersteunt. Met een Bluetooth-verbinding op je smartphone kun je presets uploaden of downloaden en GNR/GIR-samplegegevens uit de cloud importeren.

App download

iOS-gebruikers kunnen de software downloaden door te zoeken naar MOOER CLOUD in de App Store.

Android-gebruikers kunnen de software downloaden door ernaar te zoeken in de App Store (Google Play enz.) of door het downloadgedeelte van de officiële MOOER-website te bezoeken.

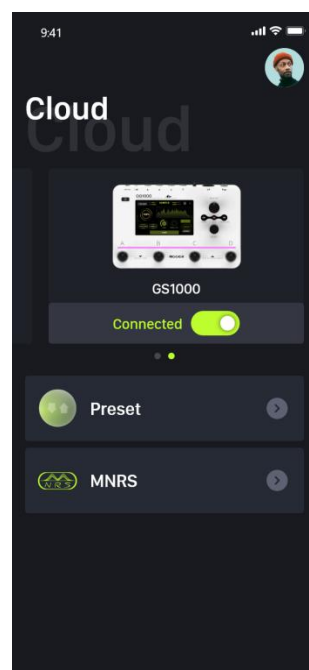
Systeemvereisten

IOS 11 of hoger

Android 5.0 of hoger

Verbinding en Login

- Zorg ervoor dat Bluetooth actief is op je smartphone en op je GS1000 (SYSTEM-menu).
- Activeer Locatie op je smartphone.
- Open de app, veeg de afbeelding naar links of rechts totdat de afbeelding van de GS1000 wordt weergegeven en klik op de CONNECT-schakelaar. Klik op de apparaatnaam in het pop-upmenu om verbinding te maken.
- Log in of registreer een account. Gebruikers die al een MOOER STUDIO-account hebben, hoeven zich niet opnieuw te registreren.
- Na het verbinden en inloggen kun je het MNRS-gedeelte van de app openen om voorbeeldbestanden van Amp-modellen of CAB-modellen rechtstreeks uit de cloud naar je GS1000 te downloaden. Je kunt deze modellen vinden en gebruiken in de GNR-secties (AMP-module) of GIR-secties (CAB-module) van je apparaat.
- Open het RESET-gedeelte van de app om de Presets op je GS1000 te vinden onder "Mijn apparaat". Je kunt op de Upload-knop tikken om je Preset (inclusief beschrijving en classificatie) in de cloud te laden zodat andere gebruikers ze kunnen downloaden.
- De lijst "Clouds" in de RESET-sectie toont fabrieks- en gebruikerspresets om te downloaden in je GS1000. Een filterfunctie maakt het selecteren eenvoudiger. Het selecteren van een preset toont de effectketenconfiguratie. Je kunt dan op "Downloaden" tikken, een opslagslot op je apparaat selecteren en deze direct in je GS1000 laden. De gedownloade preset wordt vervolgens op je apparaat geopend voor direct testen.



De GS1000 start niet

- Zorg ervoor dat de originele stroomadapter is aangesloten.
- GS1000 Li (batterij-gevoede versie): Zorg dat de batterij nog voldoende stroom heeft om aan de stroomvraag te voldoen tijdens het opstarten. Sluit de originele adapter aan voordat je het apparaat probeert te starten.

Geen geluid na het opstarten

- Controleer of de MASTER-volumeknop op het paneel in de juiste positie staat.
- Navigeer naar de INPUT LEVEL-instellingen om te controleren of de input gain schuifregelaars op de juiste plek staan.
- Navigeer naar de OUTPUT LEVEL-instellingen om te controleren of de output sliders op de juiste plek zitten.
- Controleer of het vooraf ingestelde volume correct is ingesteld.
- Als er een extern expressiepedaal is aangesloten: controleer of het pedaal in volumemodus staat en verplaats de pedaalrocker naar een andere positie.
- Controleer of USB Audio in het SYSTEEM-instellingenmenu in "Normaal" modus staat. De "Re-AMP"-modus schakelt de bron van de signaalingang naar USB en zorgt ervoor dat de normale ingang stil wordt.

Lage frequentie brom

- Gebruik alsjeblieft signaalkabels met goede afscherming.
- Verander de gebruiksomgeving of het tijdstip van gebruik om te bepalen of het geluid wordt veroorzaakt door interferentie van bronnen in de omgeving.
- Houd afstand van computers, motoren, ventilatoren en andere elektrische apparaten om elektromagnetische interferentie te verminderen.

SPECIFICATIES

Effecten

Aantal moduletypen	11
Totaal aantal effectmodellen	350
Preset opslagslots	200

Impulsrespons

Ondersteunde formaten	WAV
Bemonsteringsfrequentie	44,1 kHz
Nauwkeurigheid van bemonstering	24-bit
Aantal steekproefpunten	Tot 2048 bemonsteringspunten

EXP-aansluiting

Interfacetype	1 x 1/4" TRS stereoconnector
Ingangsimpedantie	ondersteunt 10 - 100 kOhm expressiepedalen

Ingangen

Gitaar-ingang aansluiting

Interfacetype	1 x 1/4" ongebalanceerde mono-ingangsconnector
Ingangsimpedantie	1 MOhm
Maximaal ingangsniveau	10 dBu

Microfooningangsaansluiting

Interfacetype	1 x 1/4" & XLR combo-connector
Ingangsimpedantie	2,4 kOhm
Maximaal ingangsniveau	10 dBu (1/4")
Microfoonversterking	60 dB

RETURN jack

Interfacetype	1 x 1/4" ongebalanceerde stereo-ingangsconnector
Ingangsimpedantie	1 MOhm
Maximaal ingangsniveau	10 dBu

Audio analoog-naar-digitaal omzetter

Bemonsteringsfrequentie	44,1 kHz
Nauwkeurigheid van bemonstering	24-bit
Dynamisch bereik	114 dB
Frequentierespons	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

Uitgangen

OUTPUT-aansluitingen

Interfacetype	2 x 1/4" gebalanceerde TRS-uitgangsjacks
Uitgangsimpedantie	600 Ohm
Maximaal outputniveau	16 dBu

SEND jack

Interfacetype	1 x 1/4" ongebalanceerde TRS-uitgangsaansluiting
Uitgangsimpedantie	510 Ohm
Maximaal outputniveau	12 dBu

KOPTELEFOON-aansluiting

Interfacetype	1 x 1/8" ongebalanceerde stereo-uitgangsconnector
Uitgangsimpedantie	6 Ohm
Maximaal outputniveau	16 dBu

Audio DAC

Dynamisch bereik	115 dB
Frequentierespons	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Signaal-ruisverhouding	115 dB

Diversen**MIDI-interface**

MIDI IN of MIDI OUT	1 x 1/8" MIDI-connector
---------------------	-------------------------

USB-poort

Interfacetype	TYPE-C connector
USB Audio	USB 2.0, 2-in-2 uitgang, 44.1 - 192 kHz, 24 bit

EXP-port

Interfacetype	1 x 1/4" TRS-connector voor externe pedalen (voor 10 - 100 kOhm TRS expressiepedalen)
---------------	--

Algemeen**Stroomvoorziening**

GS1000: DC 9 V, 2 A, negatieve midden

GS1000 Li: DC 9 V, 3 A, minpunt

Batterij (GS1000 Li)

Li-ion, oplaadbaar, 4750 mAh, 35,15 Wh, 7,4 V

Batterijduur (GS1000 Li)

Ongeveer 6 uur (25°C, 50% scherm- en omgevingslicht)
helderheid)

Oplaadtijd (GS1000 Li)

uitgeschakeld)

Ongeveer 2,5 uur (met originele adapter, apparaat

Afmetingen

240 mm × 161 mm × 67 mm (LxWxH)

Gewicht

GS1000: 1,23 kg / GS1000 Li: 1,37 kg

Accessoires

Stroomadapter, USB-kabel, MIDI-adapterkabel, Snelle Gids

Disclaimer: Parameter-updates worden niet apart gemeld.

Dynamische modules

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	S-Comp	Dubbel-parameter instelbare compressor.
2	Red Comp	Dual-parameter compressor.
3	Yellow Comp	Gebaseerd op MOOER® YELLOW COMP compressor met vier parameters.
4	Blue Comp	Compressor gebaseerd op MOOER® BLUE COMP met vier parameters.
5	Boost Comp	Compressor / Booster-effect met driebands equalizing.
6	L-Studio Comp	Vintage analog studio compressor.
7	Deluxe Comp	Moderne analoge studiocompressor.
8	3-Band Comp	Digitale compressor uit de jaren 80 studio.
9	Limit	Dual-parameter limiter.
10	Blood Comp	Drie-parameter compressor met instelbare mengverhouding.
11	Noise Killer	Hard noise gate gebaseerd op de Mooer® Micro Noise Killer. Het effect lost ruisproblemen snel en efficiënt op met eenvoudige drempelaanpassingen.
12	Intel Reducer	In tegenstelling tot conventionele noise gates werkt dit door het conventionele signaal te scheiden van de witte ruis in het signaal en de witte ruis te elimineren om ruisreductie te bereiken terwijl de natuurlijke afname behouden blijft. Deze module wordt aanbevolen voor gebruik vóór vervormingseffecten of luidsprekersimulatie.
13	Noise Gate	Vierparameter studio noise gate. De gebruiker kan de effectieve drempel aanpassen volgens het huidige ruisniveau, vervolgens de juiste attack en release aanpassen aan zijn of haar behoeften, en tenslotte de juiste damping selecteren.

Parameterbeschrijvingen		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	Sensitivity	Past de hoeveelheid compressie aan. 0 = geen compressie.
2	Output	Past het uitgangsvolume van de compressor aan.
3	Attack	De opstarttijd van het dynamische effect na het signaal overschrijdt de ingestelde drempel. 100 = langzaamste aanval, 0 = snelste aanval.
4	Ratio	Compressieverhouding. De verhouding van het ingangsniveau tot het uitgangsniveau nadat de drempel is overschreden. Een grotere verhouding zorgt tot op zekere hoogte voor een uitgesprokener compressie-effect.
5	Threshold	Niveaudrempel voor het triggeren van dynamische effecten. Hoe kleiner de waarde, hoe makkelijker het is om te triggeren, en bij ongeveer 0 dB wordt het uitgeschakeld.
6	Depth	De sterkte van de witte ruisonderdrukking van de Intel Reducer-module: hoe groter de waarde, hoe sterker de onderdrukking.
7	Comp	Past de hoeveelheid compressie in een compressiemodule aan. Hoe groter de waarde, hoe duidelijker het compressie-effect.
8	Low	Lage frequentie afstelling voor de boostcompressor.
9	High	Hoge frequentie afstelling voor de Boost-compressor.
10	Gain	Past de versterking aan bij de uitgang van de compressor.
11	Peak Reduction	Past de hoeveelheid compressie aan.
12	Mix	Mengverhouding van ongecomprimeerd signaal en gecomprimeerd signaal. 0 = alleen ongecomprimeerd signaal, 100 = alleen gecomprimeerd signaal
13	Release	De tijd die het duurt voordat het signaal terugkeert naar normaal vanaf de gecomprimeerde toestand nadat het ingangsniveau onder de ingestelde drempel is gedaald. Hoe groter de waarde, hoe langer de tijd.
14	Low Threshold	Lage frequentiedrempel voor de 3-band compressor.

15	Low Gain	Lage frequentieversterking voor de 3-band compressor.
16	Mid Threshold	Middenfrequentiedrempel voor de 3-bands compressor.
17	Mid Gain	Middenbereik gain voor de 3-band compressor.
18	High Threshold	Hoge frequentiedrempel voor de 3-bands compressor.
19	High Gain	Hoge frequentieversterking voor de 3-band compressor.
20	Sustain	Past de hoeveelheid compressie aan.
21	Blend	Past het volume van het gecomprimeerde signaal aan. 0 = alleen ongecomprimeerd signaal, 100 = alleen gecomprimeerd signaal
22	Damp	Past aan hoeveel de gate het geluid dempt als hij gesloten is.

Filtermodules

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Cry Wah	Gemodelleerd naar een GCB95.
2	535 Wah	Gemodelleerd naar een moderne 535Q.
3	846 Wah	Gemodelleerd naar een handbedrade klassieker uit de jaren 60 met Halo-spoel.
4	847 Wah	Gemodelleerd naar een vintage remake met stem.
5	Mae Wah	Gemodelleerd naar een moderne Wah, die op maat gemaakt is.
6	Custom Wah	Studio rack stijl unit. Pas je perfecte Wah aan.
7	Auto Wah	Gemoduleerde automatische veegbeweging Wah.
8	Touch Wah	Dynamisch envelopefilter automatisch Wah.
9	Talk Wah Ah	Talking Wah-algoritme uit de MOOER® Red Kid.
10	Talk Wah Oh	Talking Wah-algoritme uit de MOOER® Red Kid.
11	Low Pass Filter	Statisch laagfrequente doorlaatfilter.
12	High Pass Filter	Statisch hoogfrequente doorlaatfilter.
13	Q-Filter	Statisch notchfilter (zoals een half gespannen Wah-pedaal).

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	Peak	Regelt de hoogte van de resonantiepiek.
2	Rate	Past de snelheid van de positie-sweep LFO aan.
3	Range	Past het bereik van de positiesweep aan.
4	Q	De Q of "Quality factor" is de verhouding van de resonantiefrequentie tot de bandbreedte, tussen de hoge en onderste -3dB frequenties. In deze specifieke toepassing kun je de Q zien als de vorm van je banddoorlaatfilter. Een lage Q zal een bredere, rondere vorm hebben en minder uitgesproken klinken. Een hoge Q zal een smallere, scherpere vorm hebben en meer uitgesproken klinken.
5	Mix	Bepaalt het mengsel tussen het oorspronkelijke (droge) en het 'beïnvloede' (natte) signaal. 0 is het totale droge signaal, 100 is het totale natte signaal.
6	Position	De positie van de Wah in zijn pedal sweep. 0 is gelijk aan hiel naar beneden, 100 is gelijk aan toe naar beneden. *Notities: Als je het EXP-pedaal wilt gebruiken om de Wah-sweep te bedienen, wijs dan "WAH > Position" toe als functie in het EXP-menu. Je kunt ook de functie 'Toe switch' aan- en uitzetten om de Wah-module aan en uit te zetten terwijl je het EXP-pedaal indrukt.
7	Low Fc	Laagfrequente onderbreking.
8	High Fc	Hoogfrequente onderbreking.
9	Curve	Golfvorm van de positiesweep LFO. Trig: Driehoekige golf. Sinus: Sinusgolf. Stap: Getrapte PWM-stijl golf. Rand: Willekeurig patroon.
10	Attack	Snelheid van de envelop. 100 is het snelst.

11	Sensitive	Gevoeligheid van de envelop.
12	Direction	Richting van de banddoorlaatfilter.
13	Level	Past het volumeniveau van de modulatie aan.
14	Depth	Past de diepte van de modulatie aan.

Overdrive-modules

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

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	Gain	Past de ingangsversterking en het aandrijfniveau aan.
2	Tone	Past de toonkleur aan.
3	Vol	Stelt het uitgangsvolume aan.

Opmerking: De namen van de fabrikanten en producten die in deze handleiding worden genoemd, zijn eigendom van hun respectievelijke bedrijven en worden hier alleen gebruikt om de soorten effectgeluiden die in dit product worden gesimuleerd te illustreren.

Versterkermodule

Effectbeschrijving (Klassiek)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	65 US DLX	Gebaseerd op Fender® 65 Deluxe Reverb (alleen voorversterker)
2	65 US TW	Gebaseerd op Fender® 65 Twin Reverb (alleen voorversterker)
3	59 US BASS	Gebaseerd op Fender® 59 Bassman (alleen voorversterker)
4	US Sonic	Gebaseerd op Fender® Super Sonic (alleen voorversterker)
5	US BLUES CL	Gebaseerd op Fender® Blues Deluxe Clean Setting (alleen voorversterker)
6	US BLUES OD	Gebaseerd op Fender® Blues Deluxe Overdrive-instelling (alleen voorversterker)
7	E650 CL	Gebaseerd op ENGL® E650 Clean Setting (alleen voorversterker)
8	Powerbell CL	Gebaseerd op ENGL® Powerball E645 Clean Setting (alleen voorversterker)
9	Blacknight CL	Gebaseerd op ENGL® Blackmore Signature Clean Setting (alleen voorversterker)
10	MARK III CL	Gebaseerd op MESA Boogie® MARK III Clean Setting (alleen voorversterker)
11	MARK V CL	Gebaseerd op MESA Boogie® MARK V Clean Setting (alleen voorversterker)
12	Tri Rec-CL	Gebaseerd op MESA Boogie® Triple Rectifier Clean Setting (alleen voorversterker)
13	Rockvrb CL	Gebaseerd op Orange® Rockerverb Clean Setting (alleen voorversterker)
14	DR ZEE 18 JR	Gebaseerd op DR. Z® Maz18 Jr (alleen voorversterker)
15	DR ZEE Reck	Gebaseerd op DR. Z® Z-Wreck (alleen voorversterker)
16	JET 100H CL	Gebaseerd op Jet City® JCA100H Clean Setting (alleen voorversterker)
17	JAZZ 120	Gebaseerd op Roland® JC-120 (alleen voorversterker)
18	UK 30 CL	Gebaseerd op VOX® AC30 Clean Setting (alleen voorversterker)
19	VK 30 OD	Gebaseerd op VOX® AC30 Overdrive-instelling (alleen voorversterker)
20	HWT 103	Gebaseerd op Hiwatt® DR-103 (alleen voorversterker)
21	PV 5050 CL	Gebaseerd op Peavey® 5150 Clean Setting (alleen voorversterker)
22	Regal Tone CL	Gebaseerd op Tone King® Falcon Rhythm Setting (alleen voorversterker)
23	Rack Tone OD1	Gebaseerd op Tone King® Falcon Tweed instelling (alleen voorversterker)
24	Carol CL	Gebaseerd op Two Rock® Coral Clean instellingen (alleen voorversterker)
25	Cardeff	Gebaseerd op Two Rock Cardiff® (alleen voorversterker)
26	EV 5050 CL	Gebaseerd op EVH® 5150 Clean Setting (alleen voorversterker)
27	HT Club CL	Gebaseerd op Blackstar® HT Stage 100 Clean Setting (alleen voorversterker)
28	Hugen CL	Gebaseerd op Diezel® Hagen Clean Setting (alleen voorversterker)
29	Koche OD	Gebaseerd op Koch® Powertone Overdrive-instelling (alleen voorversterker)
30	J800	Gebaseerd op Marshall® JCM800 (alleen voorversterker)
31	J900	Gebaseerd op Marshall® JCM900 (alleen voorversterker)
32	PLX 100	Gebaseerd op Marshall® Plexi 100 (alleen voorversterker)
33	E650 DS	Gebaseerd op Engl® E650 Distortion Setting (alleen voorversterker)
34	Powerbell DS	Gebaseerd op ENGL® Powerball E645 Vervormingsinstelling (alleen voorversterker)
35	Blacknight DS	Gebaseerd op ENGL® Blackmore Signature Distortion Setting (alleen voorversterker)
36	MARK III DS	Gebaseerd op MESA Boogie® MARK III Distortion Setting (alleen voorversterker)

37	MARK V DS	Gebaseerd op MESA Boogie® MARK V Distortion Setting (alleen voorversterker)
38	Tri Rec DS	Gebaseerd op MESA Boogie® Triple Rectifier Distortion Setting (alleen voorversterker)
39	Rockvrb DS	Gebaseerd op Orange® Rockverb Distortion Setting (alleen voorversterker)
40	Citrus 30	Gebaseerd op Orange® AD30 (alleen voorversterker)
41	Citrus 50	Gebaseerd op Orange® OR50 (alleen voorversterker)
42	Slow 100 CR	Gebaseerd op Soldano® SLO-100 Crunch Setting (alleen voorversterker)
43	Slow 100 DS	Gebaseerd op Soldano® SLO-100 Vervormingsinstelling (alleen voorversterker)
44	Jet 100H OD	Gebaseerd op Jet City® JCA100H Overdrive-instelling (alleen voorversterker)
45	PV 5050 DS	Gebaseerd op Peavey® 5150 Distortion Setting (alleen voorversterker)
46	Rack Tone OD2	Gebaseerd op Tone King® Falcon Lead Setting (alleen voorversterker)
47	Carol OD	Gebaseerd op Two Rock Coral® Overdrive-instelling (alleen voorversterker)
48	EV 5050 DS	Gebaseerd op EVH® 5150 Vervormingsinstelling (alleen voorversterker)
49	Ht Club DS	Gebaseerd op Blackstar® HT Stage 100 Distortion Setting (alleen voorversterker)
50	Hugen OD	Gebaseerd op Diezel® Hagen Overdrive-instelling (alleen voorversterker)
51	Hugen DS	Gebaseerd op Diezel® Hagen Distortion Setting (alleen voorversterker)
52	Koche DS	Gebaseerd op Koch® Powertone Distortion Setting (alleen voorversterker)

Effectbeschrijving (Boutique preamps)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	62 US DX	Gebaseerd op Fender® Brownface Deluxe (alleen voorversterker)
2	55 US TD	Gebaseerd op Fender® Tweed Deluxe 1955 (alleen voorversterker)
3	59 US Bass	Gebaseerd op Fender® 1959 Bassman (alleen voorversterker)
4	UK30 CL	Gebaseerd op VOX® AC30 Clean Setting (alleen voorversterker)
5	UK30 CR	Gebaseerd op VOX® AC30 Overdrive-instelling (alleen voorversterker)
6	UK30 DS	Gebaseerd op VOX® AC30 Vervormingsinstelling (alleen voorversterker)
7	Matchbox 30 CL	Gebaseerd op Matchless® C30 Clean Setting (alleen voorversterker)
8	Matchbox 30 OD	Gebaseerd op Matchless® C30 Crunch-instelling (alleen voorversterker)
9	Regal Tone SK CL	Gebaseerd op Tone King® Sky King Clean Setting (alleen voorversterker)
10	Regal Tone SK CR	Gebaseerd op Tone King® Sky King Crunch-instelling (alleen voorversterker)
11	CAA OD100 CH1	Gebaseerd op Custom Audio® OD100 Clean Setting (alleen voorversterker)
12	CAA OD100 CH2	Gebaseerd op Custom Audio® OD 100 Crunch-instelling (alleen voorversterker)
13	CAA OD100 CH3	Gebaseerd op de aangepaste Audio® OD100 vervormingsinstelling (alleen voorversterker)
14	SPT 100 CL	Gebaseerd op Suhr® PT100 Clean Setting (alleen voorversterker)
15	SPT 100 DS	Gebaseerd op Suhr® PT100 Distortion Setting (alleen voorversterker)
16	Rock Vrb CL	Gebaseerd op Orange® Rockverb Clean Setting (alleen voorversterker)
17	Rock Vrb DS	Gebaseerd op Orange® Rockverb Distortion Setting (alleen voorversterker)
18	J800 CL	Gebaseerd op Marshall® JCM800 Clean Setting (alleen voorversterker)
19	J800 CR	Gebaseerd op Marshall® JCM800 Crunch-instelling (alleen voorversterker)
20	J800 DS	Gebaseerd op Marshall® JCM800 Distortion Setting (alleen voorversterker)
21	PLX 100 CL	Gebaseerd op Marshall® PLEXI 100 Clean Setting (alleen voorversterker)
22	PLX 100 DS	Gebaseerd op Marshall® PLEXI 100 Distortion Setting (alleen voorversterker)
23	EV 5050 CH1	Gebaseerd op EVH® 5150 III GREEN Channel (alleen voorversterker)

24	EV 5050 CH2	Gebaseerd op EVH® 5150 III BLUE Channel (alleen voorversterker)
25	EV 5050 CH3	Gebaseerd op EVH® 5150 III RED Channel (alleen voorversterker)
26	Cali BLD CL	Gebaseerd op Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting (alleen voorversterker)
27	Cali BLD CR	Gebaseerd op Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch Setting (alleen voorversterker)
28	Cali BLD DS	Gebaseerd op Mesa Boogie® Rectifier Badlander Distortion Setting (voorversterker)

Effectbeschrijving (Boutique Full Amps)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	55 US TD	Gebaseerd op Fender® Tweed Deluxe 1955
2	59 US Bass	Gebaseerd op Fender® 1959 Bassman
3	UK30 CL	Gebaseerd op VOX® AC30 Clean Setting
4	UK30 CR	Gebaseerd op VOX® AC30 Crunch-instelling
5	UK30 DS	Gebaseerd op VOX® AC30 Vervormingsinstelling
6	ODS 100 CL	Gebaseerd op Dumble® ODS Clean Setting.
7	ODS 100 CR	Gebaseerd op Dumble® ODS Crunch-instelling
8	ODS 100 DS	Gebaseerd op de Dumble® ODS Vervormingsinstelling
9	Deviders CL	Gebaseerd op Gedeeld door 13® Schone instelling
10	Dividers DS	Gebaseerd op de vervormingsinstelling gedeeld door 13®
11	CAA OD100 CH1	Gebaseerd op aangepaste audio® OD100 Clean Instelling.
12	CAA OD100 CH2	Gebaseerd op aangepaste audio® OD100 crunch-instelling
13	CAA OD100 CH3	Gebaseerd op aangepaste Audio® OD100 vervormingsinstelling
14	Rock Vrb CL	Gebaseerd op Orange® Rockerverb Clean Setting
15	Rock Vrb DS	Gebaseerd op de Orange® Rockerverb Distortion-instelling
16	J800 CL	Gebaseerd op de Marshall® JCM800 Clean Setting
17	J800 CR	Gebaseerd op de Marshall® JCM800 Crunch-instelling
18	J800 DS	Gebaseerd op de Marshall® JCM800 Vervormingsinstelling
19	PLX 100 CL	Gebaseerd op Marshall® Plexi 100 Clean Setting
20	PLX 100 DS	Gebaseerd op Marshall® Plexi 100 Vervormingsinstelling
21	EV 5050 CH1	Gebaseerd op EVH® 5150 III Green Channel
22	EV 5050 CH2	Gebaseerd op EVH® 5150 III Blue Channel
23	EV 5050 CH3	Gebaseerd op EVH® 5150 III Rode Kanaal
24	Cali BLD CL	Gebaseerd op Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting
25	Cali BLD CR	Gebaseerd op de Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch-instelling
26	Cali BLD DS	Gebaseerd op de Mesa Boogie® Rectifier Badlander Vervormingsinstelling

Effectbeschrijving (basversterkers)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Ampeg 20D	Gebaseerd op Ampeg® 20D
2	Ampeg B18 CL	Gebaseerd op Ampeg® B18 Clean Setting
3	Ampeg SV4T	Gebaseerd op Ampeg® SVT 4 Pro
4	Ampeg SVT VALVE	Gebaseerd op Ampeg® SVT 7 Pro
5	Markbass 500	Gebaseerd op Markbass® R500
6	Markbass 501	Gebaseerd op Markbass® TA501
7	Akuila 750 CL	Gebaseerd op de Aguilar® DB750 Clean Setting
8	Akuila 750 DS	Gebaseerd op de Aguilar® DB750 High Gain instelling
9	Akuila 751	Gebaseerd op de Aguilar® DB751 Overdrive-instelling
10	Basser Crunch	Gebaseerd op Dark Glass® B7K

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	Gain	Past de ingangsversterking en het aandrijfniveau aan.
2	Bass	Past het lage frequentieniveau aan.
3	Mid	Past het middenfrequentieniveau aan.
4	Treble	Past het hoge frequentieniveau aan.
5	Brightness	Past de hogere frequenties van het AMP-blok aan.
6	Master	Het uiteindelijke uitgangsniveau van het AMP-blok.

Opmerking: De namen van de fabrikanten en producten die in deze handleiding aan bod komen, zijn eigendom van hun respectievelijke bedrijven en worden hier uitsluitend gebruikt om de soorten effecttonen te illustreren die in dit product worden gesimuleerd.

Eindversterkermodule

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Normal el34	Gebaseerd op de EL34 eindbuis.
2	Normal el84	Gebaseerd op de EL84 eindbuis.
3	Normal 6L6	Gebaseerd op een 6L6 eindbuis.
4	Normal 6V6	Gebaseerd op een 6V6 eindbuis.
5	Doctor 3 el84	Gebaseerd op de Dr.Z® Z-Wreck EL84 eindbuis.
6	Badger el34	Gebaseerd op de Suhr® PT100 eindbuis.
7	UK Gold el34	Gebaseerd op een Marshall® JVM 410H eindbuis.
8	Cali 6L6	Gebaseerd op de Mesa Boogie® Triple Rectifier eindbuis.
9	US DLX 6L6	Gebaseerd op de Fender® Blues Deluxe eindbuis.
10	JJ el84	Gebaseerd op de JJ® EL84 eindbuis.
11	Baby Bomb	Gebaseerd op Mooer® Baby Bomb.

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameternaam	Beschrijving
1	Power Amp Input	Past het ingangsniveau van de eindversterker aan.
2	Presence	Past de hoge frequenties van de eindversterker aan (ongeveer 8 kHz).
3	Bias	Past de gesimuleerde buizenvoorspanning van de eindversterker aan.

Kastmodules

Effectbeschrijving (Klassiek)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Regal Tone 110	Gebaseerd op de kast van de Tone King® Falcon 110
2	US DLX 112	Gebaseerd op de Fender® 65 Deluxe Reverb 112 kast
3	Sonic 112	Gebaseerd op de Fender® Super Sonic 112 kast
4	Blues 112	Gebaseerd op Fender® Blues Deluxe 112 kast
5	Mark 112	Gebaseerd op de Mesa Boogie® Mark 112 kast
6	Dr Zee 112	Gebaseerd op DR. Z® MAZ 112 Kast
7	Cardeff 112	Gebaseerd op Two Rock® 112 Cabinet
8	US TW 212	Gebaseerd op Fender® 65 Twin Reverb 212 kast
9	Citrus 212	Gebaseerd op het Orange® PPC 212 kabinet
10	DR ZEE 212	Gebaseerd op DR. Z® Z-Wreck 212 Kast
11	Jazz 212	Gebaseerd op het kabinet van Roland® JC120 212
12	UK 212	Gebaseerd op VOX® AC30 212 kast
13	Tow Stones 212	Gebaseerd op Two Rock® 212 kast

14	US Bass 410	Gebaseerd op de Fender® 59 Bassman 410 kast
15	1960 412	Gebaseerd op het Marshall® 1960A 412 Kabinet
16	Eagle p412	Gebaseerd op ENGL® Pro XXL 412 kast
17	Eagle s412	Gebaseerd op ENGL® Vintage XXL 412 kast
18	Rec 412	Gebaseerd op de Mesa Boogie® Rectifier Standard 412 kast
19	Citrus 412	Gebaseerd op het Orange® PPC 412 Cabinet
20	Slow 412	Gebaseerd op de Soldano® Slo 412 kast
21	HWT 412	Gebaseerd op Hiwatt® AP412 kast
22	PV 5050 412	Gebaseerd op het Peavey® 5150 412 Cabinet
23	EV 5050 412	Gebaseerd op EVH® 5150 412 Cabinet
24	HT 412	Gebaseerd op de Blackstar® HTV 412 kast
25	Diesel 412	Gebaseerd op het kabinet van Diesel® Hagen 412

Effectbeschrijving (Boetiek)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	US DLX 112	Gebaseerd op de Fender® Deluxe 112 kast
2	US TWN 212	Gebaseerd op Fender® Twin Reverb 212 kast
3	US Bass 410	Gebaseerd op Fender® Bassman 410 kast
4	UK 212	Gebaseerd op VOX® Silver Alnico 212 kast
5	Matchbox 30 112	Gebaseerd op de Matchless® C30 112 kast
6	Regal Tone FLN 110	Gebaseerd op de Toneking® Falcon 110 kast
7	Regal Tone SK 112	Gebaseerd op Toneking® Sky King 112 Cabinet
8	Custom 112	Gebaseerd op een custom Audio® 112 kast
9	Custom 212	Gebaseerd op een custom Audio® 212 kast
10	Custom 412	Gebaseerd op een custom Audio® 412 kast
11	SPT 112	Gebaseerd op Suhr® PT100 112 Cabinet
12	SPT 212	Gebaseerd op Suhr® PT100 212 Cabinet
13	SPT 412	Gebaseerd op Suhr® PT100 412 Cabinet
14	CITRUS 112	Gebaseerd op het Orange® PPC 112 kabinet
15	CITRUS 212	Gebaseerd op het Orange® PPC 212 kabinet
16	CITRUS 412	Gebaseerd op het Orange® PPC 412 Cabinet
17	1960 412 A	Gebaseerd op Marshall® 1960A 4x12 kast
18	1960 412 B	Gebaseerd op het Marshall® 1960 TV 412 Cabinet
19	1960 412 C	Gebaseerd op het kabinet Marshall® 1960BV 412
20	EV 5050 212	Gebaseerd op EVH® 5150III 212 Kast
21	EV 5050 412	Gebaseerd op EVH® 5150III 412 Cabinet
22	Cali 412 A	Gebaseerd op de Mesa Boogie® 4x12 Recto® traditionele schuine kast
23	Cali 412 B	Gebaseerd op de Mesa Boogie® 4x12 Recto® traditionele rechte kast
24	Cali 412 C	Gebaseerd op Mesa Boogie® Road King® 4x12 rechte kast
25	CT-SupBMK112	Gebaseerd op Supro® Black Magick 1x12 kast (ChopTones actief)
26	CT-FendS212	Gebaseerd op Fender® Super Sonic 2x12 kast (ChopTones actief)
27	CT-FendTW212	Gebaseerd op Fender® Twin Reverb 65 Reissue 2x12 kast (ChopTones actief)
28	CT-Fend67212	Gebaseerd op Fender® 1967 Bassman 2x12 kast (ChopTones actief)
29	CT-BritJV212	Gebaseerd op Marshall® JVM 2x12 kast (ChopTones actief)
30	CT-Brit412	Gebaseerd op een Marshall® 1960 4x12 kast (ChopTones actief)
31	CT-BritJ412	Gebaseerd op een Marshall® 1982 4x12 kast (ChopTones actief)
32	CT-Bogie212	Gebaseerd op Mesa Boogie® 2x12 kast (ChopTones actief)
33	CT-BogielS212	Gebaseerd op Mesa Boogie® Lonestar 2x12 kast (ChopTones actief)
34	CT-BogOS412	Gebaseerd op Mesa Boogie® OS 4x12 kast (ChopTones actief)
35	CT-Vocs212	Gebaseerd op VOX® BNX 2x12 kast (ChopTones actief)

36	CT-Barb212	Gebaseerd op Mezzabarba® 2x12 kast (ChopTones actief)
37	CT-Fram212	Gebaseerd op Framus® CB 2x12 kast (ChopTones actief)
38	CT-Kox212	Gebaseerd op Koch® Multitone 2x12 kast (ChopTones actief)
39	CT-Mgan212	Gebaseerd op Morgan® Vertical 2x12 kast (ChopTones actief)
40	CT-Edd412	Gebaseerd op EVH® 5150III 4x12 kast (ChopTones actief)
41	CT-Fried412	Gebaseerd op Friedman® 4x12 kast (ChopTones actief)
42	CT-Gas412	Gebaseerd op Diezel® 4x12 kast (ChopTones actief)
43	CT-Hess212	Gebaseerd op Hesu® Modern 2x12 kast (ChopTones actief)
44	CT-Hess412	Gebaseerd op Hesu® 4x12 kast (ChopTones actief)
45	CT-HW412	Gebaseerd op Hiwatt® 4x12 kast (ChopTones actief)
46	CT-HK412	Gebaseerd op Hughes&Kettner® Triamp 4x12 kast (ChopTones actief)
48	CT-OR412	Gebaseerd op Orange® PPC412 4x12 kast (ChopTones actief)
49	CT-PvyIn212	Gebaseerd op Peavey® Invector 2x12 kast (ChopTones actief)
50	CT-Pvy50412	Gebaseerd op Peavey® 5150 4x12 kast (ChopTones actief)
51	CT-River412	Gebaseerd op Rivera® 4x12 kast (ChopTones actief)
52	CT-Sold412	Gebaseerd op Soldano® 4x12 kast (ChopTones actief)
53	CT-VTH412	Gebaseerd op VHT® 4x12 kast (ChopTones actief)
54	CT-Win412	Gebaseerd op Victory® 4x12 kast (ChopTones actief)

Effectbeschrijving (baskasten)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	SV810 U47	Gebaseerd op de Ampeg® SVT-810E kast (Neumann® U47 microfoon)
2	SV810 7B	Gebaseerd op de Ampeg® SVT-810E kast (Shure® SM7B microfoon)
3	SV810 121	Gebaseerd op de Ampeg® SVT-810E kast (Royer® R-121 microfoon)
4	HK U47	Gebaseerd op de Hartke® 45XL kast (de Neumann® U47 microfoon)
5	HK U7B	Gebaseerd op Hartke® 45XL kast (Shure® SM7B microfoon)
6	HK 121	Gebaseerd op Hartke® 45XL kast (Royer® R-121 microfoon)
7	HK 421	Gebaseerd op Hartke® 45XL kast (Sennheiser® MD-421 microfoon)
8	Akuila U47	Gebaseerd op Aguilar® DB115 kast (Neumann® U47 microfoon)
9	Akuila 7B	Gebaseerd op een Aguilar® DB115 kast (Shure® SM7B microfoon)
10	Basser 121	Gebaseerd op Aguilar® DB115 kast (Royer® R-121 microfoon)

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	Low Cut	Lage frequentie onderbreking na de microfoons
2	High Cut	Hoogfrequente onderbreking na de microfoons
3	Early Reflection	Voegt een heel lichte vertraging toe voor het geluid en gevoel binnen. 0 = geen reflectie.
4	Sample	Past de samplefrequentie aan
5	Output	Stel het uitgangsvolume van de module aan.

Opmerking: De namen van de fabrikanten en producten die in deze handleiding aan bod komen, zijn eigendom van hun respectievelijke bedrijven en worden hier uitsluitend gebruikt om de soorten effecttonen te illustreren die in dit product worden gesimuleerd.

Equalizermodules

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	3 bands EQ	Eenvoudige versterkerstijl 3-band EQ.
2	5 Bands EQ	Eenvoudige versterkerstijl 5-band EQ.
3	MOOER HM	Stompbox-stijl 5-bands EQ voor zware gitaar.
4	MOOER B	Stompbox-stijl 6-band EQ voor gitaar.
5	MOOER G6	Stompbox-stijl 6-band EQ voor gitaar.
6	MOOER G10	Stompbox-stijl 10-bands EQ voor gitaar.
7	Custom EQ	Stompbox-stijl 3-band EQ met instelbare frequentiebanden.
8	STUDIO EQ Pro	Volledig aanpasbare parametrische EQ.
9	AI EQ Master	AI EQ-module met een geavanceerd kunstmatige intelligentieprogramma.

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	100Hz	Past het gain-niveau aan bij 100 Hz.
2	630Hz	Past het gain-niveau aan op 630 Hz.
3	1.6kHz	Past het gainniveau aan op 1600 Hz.
4	4kHz	Past het gainniveau aan op 4000 Hz.
5	Output	Past het uitgangsniveau aan.
6	Low Gain	Past het versterkingsniveau van de lage frequenties aan.
7	Low Freq	Specificeert het midden van het aangepaste lage frequentiebereik dat wordt aangepast door de Low Gain.
8	Mid Gain	Past het versterkingsniveau van de middenfrequenties aan
9	Mid Freq	Specificeert het midden van het aangepaste middenfrequentiebereik dat wordt aangepast door de mid gain.
10	High Gain	Past het versterkingsniveau van de hoge frequenties aan.
11	High Freq	Specificeert het midden van het aangepaste hoge frequentiebereik dat door de High Gain wordt aangepast.
12	Low	Past het versterkingsniveau van de lage frequenties aan.
13	Mid	Past het gainniveau van de middenfrequenties aan.
14	High	Past het versterkingsniveau van de hoge frequenties aan.
15	Output	Past het uitgangsniveau aan.
16	Band 1 Gain	Past het gain van Band 1 aan.
17	Band 1 Freq	Past het midden van het frequentiebereik van Band 1 aan, dat wordt aangepast door de Band 1 Gain.
18	Band 1 Q	Past de breedte aan van het gebied dat door de EQ wordt beïnvloed, gecentreerd op de frequentie. Hogere waarden zullen het gebied versmallen.
19	Band 2 Gain	Past het Band 2-gain level aan.
20	Band 2 Freq	Past het midden van het frequentiebereik van Band 2 aan, dat wordt aangepast door de Band 2 Gain.
21	Band 2 Q	Past de breedte aan van het gebied dat door de EQ wordt beïnvloed, gecentreerd op de frequentie. Hogere waarden zullen het gebied versmallen.
22	Band 3 Gain	Past het versterkingsniveau van Band 3 aan.
23	Band 3 Freq	Past het midden van het frequentiebereik van Band 3 aan, dat wordt aangepast door de Band 3 Gain.
24	Band 3 Q	Past de breedte aan van het gebied dat door de EQ wordt beïnvloed, gecentreerd op de frequentie. Hogere waarden zullen het gebied versmallen.

25	Band 4 Gain	Past het gain van Band 4 aan.
26	Band 4 Freq	Past het midden van het frequentiebereik van Band 4 aan, dat wordt aangepast door de Band 4 Gain.
27	Band 4 Q	Past de breedte aan van het gebied dat door de EQ wordt beïnvloed, gecentreerd op de frequentie. Hogere waarden zullen het gebied versmallen.
28	Low Cut	Stelt de frequentie in waarop het low cut-filter begint te werken.
29	High Cut	Stelt de frequentie in waarop het high cut-filter begint te werken.
30	Type	Kies het type muziek (Clean/Drive/Distortion).
31	Genre	Kies het genre van je muziek (Pop/Jazz/Rock/Blues/Funk/Metal)
32	Slot	De sleuf om de preset op te slaan in de GS1000.

FX Loop module

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Fx Loop	Module die gebruikt kan worden om je favoriete externe effecten en voorversterkers in de signaalketen te integreren, of om de GS1000 te integreren in creatieve en complexe setups.
2	Fx Send	De normale Fx Loop-module met alleen de "Send"-functie kun je gebruiken om het interne signaal naar een extern apparaat te sturen.
3	FX-rendement	De normale Fx Loop-module met alleen de "Return"-functie kun je gebruiken om het signaal van een extern apparaat in de interne effectketen te plaatsen.

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	Type	Kies tussen Verzenden of Terugsturen.
2	Mode	Kies tussen seriële effectenlus en parallelle effectlus.
3	Dry/Wet	Past de nat/droog mix geleidelijk aan in parallelle modus. 100% Wet stuurt 100% van het signaal door de FX LOOP, net als in de seriële modus. 100% Dry omzeilt de FX LOOP volledig.
4	Send Level	Past het volumeniveau aan vanuit de effectlus-stuuruitgang.
5	Return Level	Past het herstellniveau aan bij de effectlus-terugvoerinput.

Modulatiemodules

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Phaser	Gebaseerd op de MOOER® Ninety Orange.
2	Step phaser	Vierkante golfphaseverschuiver.
3	Fat Phaser	Laagfrequente faseverschuiver.
4	6 Stage Analog Phaser	Zes fasen faseverschuiver.
5	12 Stage Analog Phaser	Twaalf fasen faseverschuiver.
6	Dual Phaser	Dual channel faseverschuiver.
7	Modern Phaser	Moderne geluidsfaseverschuiver.
8	Flanger	Gebaseerd op de MOOER® E-Lady.
9	Jet Flanger	Gebaseerd op de MOOER® Jet Flanger.
10	Flanger Pro	Professioneel flangereffect met meer parametercontroles.
11	Triple Flanger	Rijke meertraps flanger.
12	Modern Flanger	Moderne geluidsflianger.

13	Tremolo	Gebaseerd op de MOOER® Trelicopter.
14	Optical Tremolo	Simuleert een apparaat dat een patroon leest dat op een roterende schijf is afgedrukt en dit omzet in een volumemodulerend "tremolo"-geluid.
15	60s Tremolo	Pure vintage jaren 60 sound tremolo.
16	Stutter	Schokkerig afgesneden filter.
17	Panner	Pans door de links- en rechterfaseverschuiving om een ander stereo-effect te bereiken.
18	Vibrato	Toonhoogtemodulatie.
19	Rotary	Simuleert een vintage Leslie draaischijfluidspreker.
20	Modern Rotary	Modern klinkend roterend effect.
21	Ana Chorus	Stompbox-stijl analoge refrein.
22	70s Chorus	70s stijl analoog-chorus.
23	Tri Chorus	Rijk multi-stage koor.
24	Detune	Fijn afgestelde toonhoogte-aanpassing.
25	Octave	Voegt een noot een octaaf lager of hoger toe.
26	Ring	Ringmodulator.
27	Lofi	Filter met lage samplefrequentie.
28	Poly Shift	Poly pitch shifter.
29	Slow Gear	Automatische volume-zwelling.
30	Harmony	Harmonisch effect.

Effectbeschrijving (V2)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	60s Vibe	Analoge surround sound effecten uit de jaren 60.
2	Double	Meerdere geluidsoverlay-effecten.
3	Stereo Rotary	Rotary-effect met sterk stereogeluid.

Parameterbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Rate	Past de modulatiesnelheid aan.
2	Level	Past het modulatie-niveau aan.
3	Depth	Past de diepte van de modulatie aan.
4	Tone	Past de toon van de modulatie aan.
5	Mix	Bepaalt de verhouding tussen het oorspronkelijke signaal (droog) en het effectsignaal (nat). 0 is 100% droog, 100 is 100% nat.
6	Feedback	Past het volume aan dat naar de ingang wordt teruggestuurd. Hogere instellingen zorgen voor meer vertragen-sherhalingen.
7	Pitch	Stelt de waarde van pitch shift. (Detune: -100 cent tot 100 cent; Poly Shift: -1 okt tot +1 okt)
8	Sample	Past de samplefrequentie van het Lofi-effect aan.
9	Bit	Past de bitrate van het Lofi-effect aan.
10	Rise	Past de tijd aan die nodig is voordat het volume zijn maximum bereikt. 100 is het langzaamst.
11	Sweep	Beweegt het frequentieresponspatroon door een bereik van zes of twaalf octaven.
12	Resonance	Verandert de amplitude en scherpte van de pieken van de frequentierespons.
13	Delay	Stelt de vertragingstijd voor de flanger in.
14	Manual	Past de diepte van de modulatie aan.
15	Width	Past de LFO-breedte van de flanger aan.
16	Speed	Past de modulatiesnelheid aan.
17	Intensity	Stelt de modulatiehoeveelheid in.

18	Duty	Past de verhouding aan van de linker panningstuur tot de gehele panningperiode. 0 = kortste duur, 50 = linker duur : rechter duur = 1:1, 100 = langste duur.
19	Sub	Past het volume van het lagere octaaf van het octaafeffect aan.
20	Sub Tone	Past de toon van het lagere octaaf van het octaafeffect aan.
21	Upper	Past het volume van het hogere octaaf van het octaafeffect aan.
22	Upper Tone	Past de toon van het hogere octaaf van het octaafeffect aan.
23	Dry	Past het volume van het droge signaal aan.

Tijd-delaymodules

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Digital	Maakt de kristalheldere herhalingen van de delay-units uit de jaren 80 na.
2	Analog	Gemodelleerd naar klassieke stompbox-delays met BB-chips.
3	Real Echo	Realistische en natuurlijke echo's.
4	Tape	Recreëert een wervelende jaren 70 tape-echo.
5	Mod	Digitale vertraging met gemoduleerde herhalingen.
6	Reverse	Clear, achteruitgestelde vertraging.
7	Dynamic	Digital Delay die reageert op instrumentdynamiek.
8	Pingpong	Normaal Ping Pong-geluid stereo delay.
9	Crystal	Delay met shimmer-harmonisatie en modulatiegeluid gemengd.
10	Rainbow	Special effect pitch Delay met modulatie.
11	Sweep	Delay met een gemoduleerde envelope reverb.
12	Dual Delay	2 duidelijke vertragingen met onafhankelijke controles.
13	Multi Tap Delay	3 duidelijke vertragingen met onafhankelijke besturing.
14	Vintage Delay	Vertraging met een low-bit effect erin.
15	Galaxy Delay	Delay met opgezwollen herhalingen en een lichte modulatie.
16	Fuzz Delay	Delay met klassieke stompbox Fuzz ertussen.

Effectbeschrijving (V2)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Studio	Studio-delay-simulatie.
2	Morph PingPong	Soepel transformerende stereo pingpong delay.
3	Liquid	Geeft de echotonen van de echte ruimte weer op.

Parameterbeschrijving		
Nr.	Parameter	Beschrijving
1	Level	Stelt het onafhankelijke vertragingniveau in met een onafhankelijke niveauparameter.
2	Feedback	Past het aantal vertragingen aan.
3	Time	Past de delay-herhalingstijd aan in milliseconden / Stelt de delay-herhalingstijd in ten opzichte van het vooraf ingestelde tempo (Tempo Sync On).
4	Depth	Past de modulatiebreedte van de delay-herhalingen aan.
5	Rate	Past de modulatiesnelheid van de delay-herhalingen aan.
6	Tempo Sync (off/on)	Activeert vooraf ingestelde tempo-synchronisatie en subdelingsparameter.
7	Trail (off/on)	Activeert de trailfunctie voor sommige effecten.
8	Mod Rate	Past de modulatiebreedte van de delay-herhalingen aan.
9	Level	Past de diepte van de vertragingsherhalingen aan.
10	S-Rate	Stelt een hoogfrequente EQ-shelf in voor de delay-herhalingen.

11	Attack	Stelt een laagfrequente EQ-shelf in voor de delay-herhalingen.
12	Gain	Stelt het envelopedetectieniveau van de dynamische vertraging in.
13	Fuzz Level	Past het uitgangsniveau van de modulatie aan.
14	Tone	Kies het type filterenvelopes. (LP: Low Pass / BP: band pass / HP: high pass).
15	Cab	Bereik van de sweep.
16	Mix Ratio	Panceert het vertragingseffect naar links (L), rechts (R) of in het midden.
17	Effect Mode (Mono/Stereo)	Past de bemonsteringsnauwkeurigheid van de delay-herhalingen aan.
18	Modulation Effect Volume	Past de bemonsteringsfrequentie van de vertragingsherhalingen aan.
19	Saturation Gain	Past de snelheid van het GALAXY-geluid aan. 100 is het snelst.
20	S-Rate	Past de hoeveelheid vervorming van de fuzz aan.
21	Attack	Past het mixniveau van de fuzz aan.
22	Gain	Past de EQ van de fuzz aan.
23	Fuzz Level	Voegt tooncompensatie toe aan de fuzz voor output naar full range rigs.
24	Tone	De mixverhouding van het delay-effect: Mix=0 voor puur droog geluid, Mix=100 voor puur nat geluid.
25	Cab	Schakelt tussen stereo- en mono-uitgang.
26	Mix Ratio	Pas het volume van het modulatie-effect van de gedeeltelijke vertraging aan, hoe groter de waarde, hoe duidelijker het effect.
27	Effect Mode (Mono/Stereo)	Stel de buizenversterking aan voor analoge verzadiging.

Reverbmodules

Effectbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Room	Kleine kamergalm
2	Hall	Concertzaal-galm
3	Plate	Studiostijl plaatgalm
4	Spring	Klassieke veer-reverbtank
5	Mod	Reverb met modulatie-effect
6	Filter Reverb	Nagalm met statisch filtereffect
7	Fl-Reverb	Reverb met flenseffect
8	Reverse Reverb	Achteruit-galm
9	Swell Reverb	Brengt de galm geleidelijk achter het droge signaal
10	Dist Reverb	Reverb met vervorming
11	Shimmer	Simuleert nagalm met een kenmerkend fonkelend hoogfrequente bereik.

Effectbeschrijving (V2)		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Theater	Reverb in grote, afgesloten omgevingen.
2	Chorus Reverb	Chorus wordt toegevoegd aan het galmgeluid voor een gedetailleerd galmefect.
3	Cathedral	Church Reverb voor grotere ruimtes met langere decay-tijden.

Parameterbeschrijving		
Nr.	Modelnaam	Beschrijving
1	Pre (Pre-Delay)	Vertraging voordat de eerste reflecties gehoord kunnen worden.
2	Level	Past het effectniveau aan.
3	Decay	Lengte van de galmsporen.

4	Tone	Past de toon van de galm aan.
5	Mix	Mixsnelheid van het droge signaal en het natte signaal. 0 is 100% droog geluid. 100 is 100% galmgeluid.
6	Low Cut	Lage frequentie EQ shelf
7	High Cut	Hoogfrequente EQ-plank
8	Quality	Kies tussen standaardkwaliteit en hoge kwaliteit. Hoge kwaliteit vereist meer CPU%.
9	Spring Length	Gesimuleerde grootte van de veren in de veertank.
10	Spring Depth	Mix van het veergeluid in de reverb-sporen.
11	Rate	Past de modulatiesnelheid aan. 100 is het snelst
12	Depth	Past de modulatiebreedte van de galmsporen aan.
13	Mod Level	Past de modulatiemix van de reverb-tracks aan.
14	Peak	Past de frequentie van de filterpiek aan
15	Q	Filterbandbreedte. Hoge Q = smalle bandbreedte.
16	Filter Level	Past het volume van het filter dat op de reverb-sporen wordt toegepast aan.
17	Feedback	Past de terugkoppelingsintensiteit van het flanging aan.
18	Mod-Delay	Past de terugkoppelingsfrequentie van de flanging aan
19	Attack	Snelheid van automatische volumezwelling van het galmeffect. 100 is het snelst.
20	Gain	Past de hoeveelheid vervorming aan.
21	Dist Level	Past het mixniveau van de vervorming aan
22	Cab	Voegt tooncompensatie toe aan de distortion voor output naar full range rigs.
23	Shimmer	Het volumeniveau van de shimmer-harmonisatie.
24	Tail Hold (On/Off)	Activeert de Trail-functie (Spill-Over).
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Schakelt tussen stereo- en mono-uitgang.

Opmerking: De namen van de fabrikanten en producten die in deze handleiding worden genoemd, zijn eigendom van hun respectievelijke bedrijven en worden hier alleen gebruikt om de soorten effectgeluiden die in dit product worden gesimuleerd te illustreren.