

MOOER

GS1000 / GS1000 Li

**Inteligentní procesor
s technologií MNRS samplování**

Uživatelský manuál

OBSAH

ÚVODNÍ UPOZORNĚNÍ.....	6
VLASTNOSTI.....	7
OVLÁDÁNÍ.....	8
KONEKTIVITA.....	9
TERMINOLOGIE.....	11
SCHÉMA ZAPOJENÍ.....	13
RYCHLÉ ZPROVOZNĚNÍ.....	13
Zapnutí.....	13
Hlavní uživatelské rozhraní.....	13
Režim Stage View.....	13
Režim Edit View.....	15
Výběr presetů.....	15
Přepínání Bank.....	15
Vypnutí.....	16
PROVOZ.....	16
Editace presetů.....	16
Složení presetu.....	16
Přidávání efektů.....	16
DSP prostředky.....	17
Aktivace / deaktivace efektů.....	17
Změna typu efektového řetězce.....	18
Typy řetězců.....	19
Nastavení parametrů pro uzly / vstupy / výstupy.....	21
Vstupní body.....	21
Výstupní body.....	21
Rozdělovací uzel.....	22
Slučovací uzel.....	23
Změna pozice efektu.....	23
Odstranění efektů.....	24
Nastavení parametrů.....	24
Změna modelu/typu efektu.....	25
Hlasitost presetu.....	25
BPM tempo.....	26
Ukládání presetů.....	28
AI ekvalizér.....	29
Režim CTRL.....	31
Aktivace režimu CTRL.....	31

Přiřazení funkcí v režimu CTRL.....	32
Režim Stompbox.....	32
Režim Tap.....	32
Režim Single.....	33
Režim Multiple.....	33
Režim A/B.....	33
Režim SubPatch.....	34
1. Mapování parametru k funkci SubPatch.....	34
2. Nastavení stavu přepínání efektových modulů pro SubPatch.....	35
3. Úprava / mazání nastavení parametrů v rámci dílčího presetu SubPatch.....	36
4. Nastavení priority v režimu CTRL.....	37
5. 5. Přejmenování a mazání dílčích presetů SubPatch:.....	37
Expression pedál.....	37
Kalibrace pedálu.....	38
Konfigurace pedálu do provozního režimu Master Volume.....	39
Konfigurace externího pedálu do role expression pedálu.....	39
Odebrání mapování expression pedálu.....	40
Konfigurace externího pedálu do role Volume pedálu.....	41
POUŽÍVÁNÍ EFEKTOVÝCH SMYČEK.....	42
Připojení externích efektových pedálů.....	42
Metoda zapojení pomocí 4 kabelů.....	44
Rozšířené možnosti vstupu a výstupu.....	46
FUNKCE MNRS SAMPLING.....	47
Zachycení zvuku celého zesilovače.....	48
Zachycení zvuku reproboxu.....	50
LADIČKA.....	52
Obrazovka ladičky.....	52
Ladění.....	52
Ukončení režimu ladění.....	53
GROOVE STATION.....	54
Otevření Groove Station.....	54
Obrazovka Groove Station.....	54
Drum Machine / Bicí doprovod.....	55
Looper.....	55
Automatické nahrávání looperu.....	55
Synchronizace bicího doprovodu.....	55
Vypnutí režimu Groove Station.....	56
DIGITÁLNÍ USB AUDIO.....	57
Popis parametrů.....	57

Popis režimů.....	58
Režim Normal.....	58
Režim Re-AMP.....	59
BLUETOOTH AUDIO.....	60
KONFIGURACE MIDI.....	60
Podporované MIDI příkazy.....	60
GS1000 jako ovládané zařízení.....	61
MIDI Channel (MIDI kanál).....	61
CC Mapping (mapování CC zpráv).....	61
PC Mapping (mapování PC zpráv).....	63
Others (další nastavení).....	64
GS1000 jako řídicí zařízení.....	65
MIDI Channel (MIDI kanál).....	65
PC mapping (mapování PC zpráv).....	65
Others (další nastavení).....	66
BEZDRÁTOVÝ NOŽNÍ PŘEPÍNAČ F4.....	67
Konfigurace bezdrátového nožního přepínače.....	67
Funkce bezdrátového nožního přepínače.....	68
GLOBALNÍ NASTAVENÍ.....	69
Globální vstupní nastavení.....	69
Globální výstupní nastavení.....	69
1. Celková výstupní hlasitost.....	70
2. Nastavení globálního ekvalizéru.....	70
3. Další funkce.....	71
Jas obrazovky.....	71
Osvětlení.....	72
Sekce Preference.....	73
BANK SWITCH OVER DISPLAY.....	73
STAGE VIEW.....	73
TAP TEMPO.....	73
BANK SWITCH MODE.....	74
PRIORITY MODE.....	74
VOLUME PEDAL POSITION.....	74
MIDI.....	74
Bluetooth.....	74
F4 Wireless Footswitch.....	74
USB Audio.....	74
Funkce Spill-Over (Trails).....	74
Výběr jazyka.....	75

Reset do továrního nastavení.....	76
MOOER STUDIO SOFTWARE A MOOER CLOUD APP.....	77
MOOER STUDIO Software.....	77
Rozhraní Data Manager	77
Aktualizace firmwaru.....	77
Reset při černé obrazovce.....	78
Import IR souborů třetích stran.....	79
Správa MNRS souborů.....	79
Zálohování dat.....	81
Rozhraní Preset Editor.....	81
Správa presetů.....	81
Úprava presetů.....	81
Úpravy efektového řetězce.....	82
Nastavení parametrů modulu.....	82
Nastavení expression pedálu.....	82
Úroveň hlasitosti presetu a nastavení BPM.....	82
Vstupní a výstupní nastavení.....	82
Globální nastavení.....	82
APLIKACE MOOER CLOUD APP.....	82
ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ.....	84
SPECIFIKACE.....	85
PŘÍLOHA 1: POPIS EFEKTŮ.....	87
Moduly s dynamickými efekty.....	87
Filtrační moduly.....	88
Overdrive moduly.....	89
Moduly zesilovačů.....	90
Moduly výkonových zesilovačů.....	93
Moduly reproboxů.....	93
Ekvalizační moduly.....	96
Modul FX Loop - efektová smyčka.....	97
Modulační moduly.....	97
Moduly časového zpoždění.....	99
Reverbové moduly.....	100

UVODNÍ UPOZORNĚNÍ

NEŽ BUDETE POKRAČOVAT, PŘEČTĚTE SI PROSÍM TOTO UPOZORNĚNÍ

Napájecí zdroj

- K napájení používejte pouze napájecí adaptér, který vyhovuje specifikacím uvedeným výrobcem.
- Používejte pouze napájecí zdroje, které byly schváleny příslušnými orgány a které splňují místní normy (UL, CSA, VDE nebo CCC).
- Pokud napájecí adaptér nepoužíváte (nebo během elektrických bouří), odpojte jej ze zásuvky.

Informace pro verzi GS1000 Li:

- Zabraňte přehřátí zařízení, které obsahuje baterii (např. chraňte jej před přímým slunečním světlem a zdroji tepla atd.).
- V případě, že baterie vyteče, zabraňte kontaktu kapaliny s pokožkou nebo očima. V případě kontaktu s kapalinou vyhledejte lékaře.
- Baterie dodávaná s tímto výrobkem může při nesprávné manipulaci představovat riziko požáru nebo chemických popálenin.

Místo použití a uskladnění

Abyste se vyhnuli deformaci, odbarvení či jinému poškození zařízení, nevystavujte ho následujícím podmínkám:

- přímému slunečnímu světlu
- extrémním teplotám a vlhkosti
- nadměrně prašnému a špinavému prostředí
- magnetickým polím
- vysoké vlhkosti a mokru
- silným vibracím a otřesům

Čištění

Čistěte pouze jemným, suchým hadříkem. V případě potřeby hadřík lehce navlhčete. Nepoužívejte abrazivní čisticí prostředky, čisticí alkohol, ředidla, vosk, rozpouštědla, čisticí kapaliny ani utěrky napuštěné chemikáliemi.

Provoz

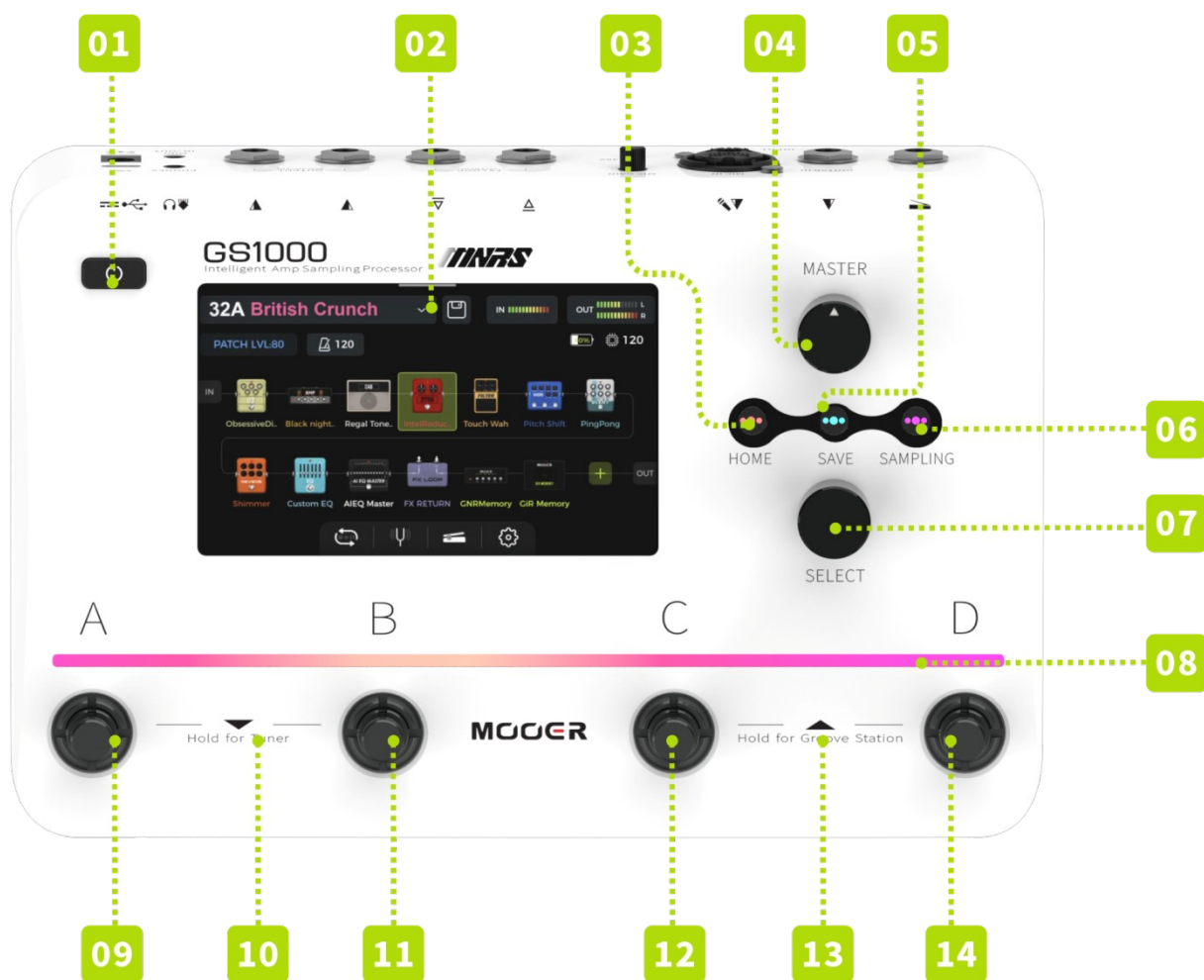
- Při manipulaci s ovládacími prvky přístroje nepoužívejte nadměrnou sílu.
- Dbejte na to, aby se do zařízení nedostaly žádné kovové, papírové nebo jiné předměty.
- Příklad nesmí spadnout a je třeba se vyvarovat silných úderů.
- Zařízení bez autorizace neupravujte.
- V případě nutné opravy se obraťte na tým podpory MOOER Customer Service Center, který vám poskytne další informace.

Zapojení

Před připojením nebo odpojením signálových kabelů vždy vypněte / odpojte napájení GS1000 a jakéhokoli jiného zařízení. Především tak poruchám a/nebo poškození jiných zařízení. Před přemístěním zařízení také nezapomeňte odpojit všechny připojovací kabely a napájecí zdroj.

- První hardwarové zařízení mezi efekty řady GS Series, které umožňuje snímat zvuky zesilovačů a reproboxů a vytvářet jejich zvukové simulace
- Vzorkovací technologie MNRS od společnosti MOOER dokáže zachytit zvukové charakteristiky čtyř různých typů zařízení: distortion/overdrive pedálů, předzesilovačů, zesilovačů a reproboxů. Díky tomu můžete zachytit zvuky svých nejoblíbenějších aparatur a vozit si je sebou takřka „v kapse gig bagu“.
- Uživatel má na výběr mezi verzí GS1000 (klasické provedení s napájecím adaptérem) a GS1000 Li (verze s integrovanou lithium-iontovou baterií 7.4 V / 4750 mAh pro bezproblémový provoz bez externího zdroje napájení).
- Ambientní LED osvětlení, které dokonale spojuje vizuální a zvukový zážitek ze hry.
- Velký 5" dotykový displej s vysokým rozlišením a intuitivním uživatelským rozhraním přináší do práce s multi-efektovým pedálem zcela nový rozměr.
- Více než 350 původních továrních efektových modulů.
- Podporuje stahování MNRS vzorků se simulacemi zesilovačů do celkem 120 volných paměťových pozic (30x OD, 30x AMP-Preamp, 30x Full Amp, 30x Cabinets).
- Flexibilní architektura se dvěma efektovými řetězci pro širší možnosti použití a kreativní práci.
- Podporuje stahování IR souborů se simulacemi reproduktorů třetích stran. Vzorky o velikosti až 2048 bodů lze uložit celkem do 50 volných úložných pozic.
- Různorodá konektivita naplňuje rozmanité nároky uživatelů v různých situacích. Zařízení disponuje například 6,35mm nástrojovým vstupem, mikrofonním vstupem na XLR konektoru a dvěma symetrickými 6,35mm výstupy.
- Široké vstupní/výstupní možnosti usnadňují práci ve studiu, na pódiu nebo ve zkušebnách.
- Sériové / paralelní efektové smyčky na stereo TRS konektorech s nastavitelnou polohou v efektovém řetězci lze nakonfigurovat podle vaší oblíbené sestavy.
- Možnost připojení externího expression pedálu za účelem ovládání efektových parametrů nebo hlasitosti.
- Možnost připojení k bezdrátovému nožnímu přepínači MOOER F4 pro rozšířené možnosti ovládání.
- Režim seskupování presetů Sub-Patch umožňuje plynulé přepínání zvuků a parametrů se zachováním přirozeného dozrívání efektů.
- Podpora přehrávání audia přes Bluetooth pro účely cvičení a hry s doprovodem.
- Režim Groove Station s nástroji bicího doprovodu (Drum Machine) a looperu, které lze spolu synchronizovat. Jde o ideální nástroje pro tvorbu a cvičení.
- Přesná vestavěná nástrojová ladička.
- Funkce tapování tempa pro efekty pracující s tempem a pro nastavení bicího doprovodu.
- Nastavitelná funkce Global EQ pro snadné vyladění v rámci libovolné aparatury – tak, abyste dosáhli výborných výsledků v kombinaci s jakýmkoliv nástrojem i koncertního vybavení.
- Inovativní ekvalizace AI Equalizer poskytuje uživatelům inspirativní automatické vyladění zvuku na základě hudebního žánru nebo stylu.
- Programovatelné MIDI porty pro MIDI IN nebo MIDI OUT umožňují ovládání externím zařízením nebo možnost externího zařízení ovládat.
- USB port typu C:
 - Profesionální nízkolatenční ASIO USB audio rozhraní (typ C) podporuje vzorkovací frekvenci až 192 kHz a představuje tak komplexní řešení pro profesionální hudebníky.
 - Funkce USB MIDI (Více viz sekce [MIDI](#))
 - Možnost propojení s počítačovým softwarem MOOER Studio.
 - Aktualizace pomocí počítačového softwaru.
- Specializovaný počítačový software a mobilní aplikace pro stahování a sdílení presetů a vzorků, úpravu zvuku, zálohování, aktualizace firmwaru a cloudový přístup k rozsáhlé zvukové knihovně vytvořené uživateli z celého světa.

OVLADANI



1. **Hlavní vypínač:** Stisknutím tohoto tlačítka zařízení zapnete. Pro vypnutí tlačítko přidržte cca 3 sekundy.
2. **5" dotykový displej:** Zobrazuje údaje o stavu presetů a informace o provozních režimech.
3. **Tlačítko Home:** Stisknutím se vrátíte zpět na hlavní obrazovku nebo přepínáte mezi režimy **Stage View** a **Edit View**.
4. **Ovladač Master:** Otáčením nastavujete celkovou výstupní úroveň zařízení.
5. **Tlačítko Save:** Stisknutím uložíte nastavení v rámci presetu.
6. **Tlačítko Sampling:** Stisknutím vstoupíte do nabídky pro vytváření MNRS samplů (více viz sekce SAMPLOVÁNÍ).
7. **Ovladač Select:** Slouží k výběru presetů, přesouvání modulů nebo úpravu parametrů.
 - Otáčením tohoto ovladače vyberte položku na obrazovce (zvýrazní se).
 - Stisknutím ovladače výběr potvrdíte.
 - Následně otáčením změňte hodnotu vybraného parametru/položky.
 - Dalším stisknutím obnovíte výchozí nastavení.
8. **Světelná LED lišta:** V různých situacích indikuje různé funkční stavy:
 - Svítí nad aktivním nožním přepínačem (presetem)
 - Blikáním indikuje natapované tempo
 - Při nastavování parametru vizuálně indikuje hodnotu parametru
9. **Nožní přepínač A:**
 - v režimu **Preset:** přepnete na Preset A ve zvolené bance
 - opětovným sešlápnutím aktivuje režim CTRL

- v režimu CTRL: provede předprogramovanou řídicí funkci (viz sekce REŽIM CTRL).
- v režimu Groove Station: ovládá funkce looperu Record / Play / Dub / Undo (viz sekce GROOVE STATION).

10. Současné sešlápnutí nožních přepínačů A + B:

Sešlápnutím obou nožních přepínačů otevřete režim pro výběr bank a procházíte bankami směrem dozadu (viz sekce BANKY).

Přidržením těchto nožních přepínačů současně otevřete režim ladičky (viz sekce LADIČKA).

11. Nožní přepínač B:

- v režimu Preset: přepnete na Preset B ve zvolené bance

- opětovným sešlápnutím aktivuje režim CTRL

- v režimu CTRL: provede předprogramovanou řídicí funkci (viz sekce REŽIM CTRL).

- v režimu Groove Station: ovládá funkce looperu Stop / Delete (viz sekce GROOVE STATION).

12. Nožní přepínač C:

- v režimu Preset: přepnete na Preset C ve zvolené bance

- opětovným sešlápnutím aktivuje režim CTRL

- v režimu CTRL: provede předprogramovanou řídicí funkci (viz sekce REŽIM CTRL).

- v režimu Groove Station: provádí tapování tempa bicího doprovodu (viz sekce GROOVE STATION).

13. Současné sešlápnutí nožních přepínačů C + D:

Sešlápnutím obou nožních přepínačů otevřete režim pro výběr bank a procházíte bankami směrem dopředu (viz sekce Banky).

Přidržením těchto nožních přepínačů současně otevřete režim Groove Station (viz sekce GROOVE STATION).

14. Nožní přepínač D:

- v režimu Preset: přepnete na Preset D ve zvolené bance

- opětovným sešlápnutím aktivuje režim CTRL

- v režimu CTRL: provede předprogramovanou řídicí funkci (viz sekce REŽIM CTRL).

- v režimu Groove Station: zapíná/vypíná bicí doprovod (viz sekce GROOVE STATION).



- 1. EXP:** 6,35mm TRS jack pro připojení externího expression pedálu (použijte prosím expression pedál s TRS konektorem a rozsahem odporu 10 - 100 k Ω – viz sekce *Expression pedál*).
- 2. GUITAR IN / INPUT L:** 6,35mm mono audio jack, který slouží jako vstup pro vaší kytaru nebo baskytaru. Jedná se o levý vstupní konektor stereo zapojení.
- 3. MIC IN / INPUT R:** kombinovaný 6,35mm a XLR konektor. Pro připojení mikrofону použijte XLR konektor. Pro připojení nástrojového / linkového signálu použijte jack 6,35 mm. Jedná se o pravý vstupní konektor stereo zapojení.
- 4. MIC GAIN:** Ovladač pro nastavení zisku (gainu) mikrofonního vstupu.
- 5. 48 V:** Přepínač phantomového napájení na mikrofonním vstupu.
- 6. FX LOOP SEND:** 6,35mm stereo audio jack. Tento konektor efektové smyčky pracuje jako vstup pro připojení externích efektů. Pokud chcete do efektové smyčky připojit stereo zařízení, použijte kabelovou redukci z TRS jacku na dva TS konektory (viz obrázek níže).
- 7. FX LOOP RETURN:** 6,35mm stereo audio jack. Tento konektor efektové smyčky slouží jako výstup z externích efektů. Pokud chcete do tohoto konektoru připojit stereo zařízení, použijte kabelovou redukci z TRS jacku na dva TS konektory (viz obrázek níže).



(kabelová redukce z jednoho TRS na dva TS konektory)

- 8. Výstupní konektory (levý/pravý):** 6,35mm symetrické TRS audio jacky. Pro přenos symetrického signálu připojte k těmto výstupům 3vodičový (TRS) kabel. Pro přenos nesymetrického signálu použijte 2vodičový (TS) kabel.
- 9. Phones (sluchátka):** 3,5mm stereo výstupní jack pro připojení sluchátek.
- 10. MIDI IN/OUT:** 6,35mm TRS MIDI konektor pro připojení externího zařízení, které může ovládat GS1000 nebo zařízení, které bude pomocí GS1000 ovládáno.
- 11. USB rozhraní typu C:** Port pro připojení GS1000 k počítači za účelem provádění USB audio funkcí, nebo pro případ použití podporovaného softwaru pro editaci parametrů a aktualizace firmwaru (více sekce *USB Audio*, *MOOER Studio*).
- 12. Napájecí 9V DC vstup:** K tomuto konektoru připojte dodaný napájecí adaptér.

Tato část vysvětluje pojmy používané v tomto manuálu. Znalost této terminologie vám pomůže lépe porozumět jeho obsahu.

Preset:

- Před-programovaný zvuk. Preset je obvykle tvořen nastavením efektů, které jsou použity v efektovém řetězci, a jejich parametrů.
- Preset je uložen v paměťové pozici, která je označena číslem banky (01 – 50) a písmenem presetu (A-D). V každé bance jsou 4 presety, které lze v rámci banky vybrat pomocí nožních přepínačů A, B, C a D.

Efektový řetězec:

- Efektový řetězec je sekvence efektů, kterými prochází signál uvnitř GS1000, aby se dostal ze vstupů na výstupy.


Efektový modul:

- Obecná kategorie efektových modelů, které lze umístit do efektového řetězce. Například: AMP (modul se zesilovači), CAB (modul se simulacemi reproboxů), REVERB (modul s reverby) atd.

Typ efektu:

- Konkrétní typ efektu v kategorii efektů, jako je například efekt „Red Compressor“ v kategorii „DYNA“.

Efektový slot:

- Prázdňá pozice, která je v efektovém řetězci zobrazena symbolem . Kliknutím na tento symbol do dané pozice efekt načtete.

Režim Stage View:

- Jeden ze dvou hlavních režimů zobrazení, který zobrazuje informace způsobem, jenž nejvíce vyhovuje živému hraní. Kvůli lepší přehlednosti zvýrazňuje čísla a názvy presetů.

Režim Edit View:

- Jeden ze dvou hlavních režimů zobrazení, který je vhodný pro úpravu zvuků. Zobrazuje zvolený preset, složení efektového řetězce, stav efektových modulů v řetězci, úroveň hlasitosti presetu, stávající nastavení BPM a vstupní/výstupní úrovně. Zároveň indikuje stav baterie u verze GS1000 Li a poskytuje přístup k dalšímu nastavení.

Řídící režim CTRL / Stompbox

- Režim pro přímé ovládání stavu zapnuto/vypnuto až u čtyřech efektových modulů efektového řetězce, nebo pro tapování tempa vybraných parametrů za pomoci čtyř nožních přepínačů ve spodní řadě. Tento režim umožňuje rovněž komplexní změny nastavení jediným sešlápnutím nožního přepínače (funkce SUBPATCH). U jednotlivých nožních přepínačů je možné individuálně naprogramovat funkci, kterou budou v režimu CTRL vykonávat. (Více viz [Režim CTRL](#).)

Groove Station:

- Režim, který kombinuje ovládání bicího doprovodu (Drum Machine) a frázového looperu (Phrase Looper). V tomto režimu je možné bicí doprovod a looper synchronizovat. (Viz sekce [GROOVE STATION](#).)

MNRS Sampling:

- Technologii MNRS – nebo-li **M**ooser **N**on-linear **R**esponse **S**ample – můžete použít k zachycení zvukové charakteristiky vašeho fyzického vybavení. GS1000 k tomuto účelu poskytuje funkci **Sampling**.

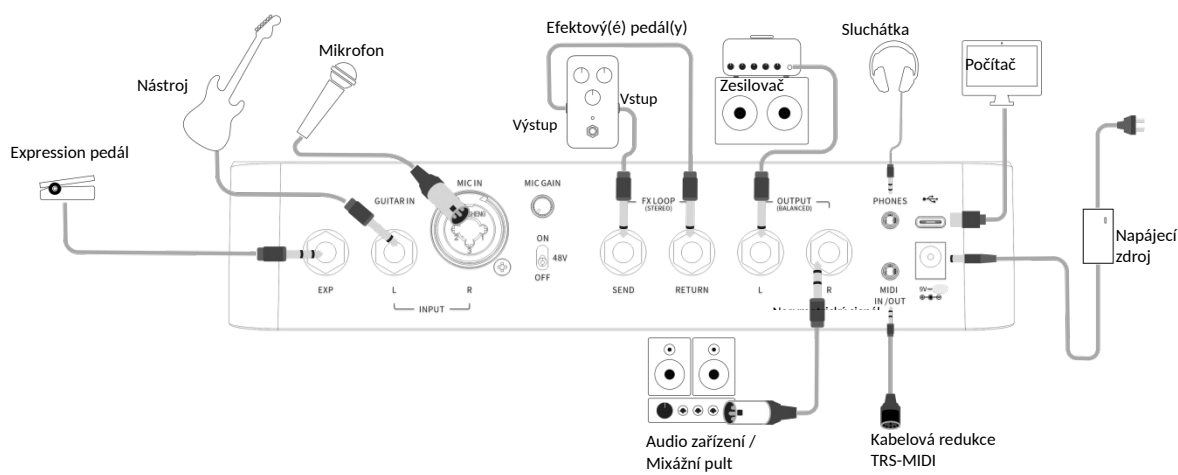
Tato technologie pracuje s několika různými režimy pro zachycení zvuku efektových pedálů (např. zkreslení / overdrive), předzesilovačů, kombo zesilovačů nebo reproboxů.

Uzel / bod (angl. Node)

- Uzly (nodes) jsou body v efektové řetězci, ze kterých je možné signál nasměrovat do dvou oddělených větví, a nebo kde je naopak možné spojit dvě větve signálového řetězce do jedné (podle struktury směrování signálu, kterou máte nastavenou).

Zařízení pracuje s tzv. „**split nodes**“ (rozdělovacími body), které signál rozdělí „**mix nodes**“ (slučovacími body), které signály slučují, kombinují. V závislosti na způsobu použití lze u jednotlivých uzlů upravovat několik parametrů.

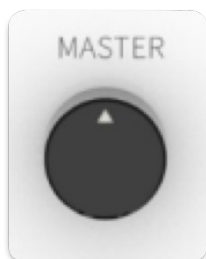
SCHEMA ZAPOJENÍ



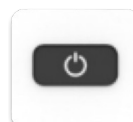
RYCHLÉ ZPROVOZNĚNÍ

Zapnutí

- Podle potřeby připojte **vstupy a výstupy** zařízení dle výše uvedeného schématu zapojení.
- Otočením ovladače **hlasitosti MASTER** ztlumte celkovou výstupní hlasitost na minimum.
- Připojte dodaný **napájecí zdroj** (GS1000 Li je možné napájet i baterií) a stisknutím **hlavního vypínače** zařízení zapněte.
Na displeji se na několik sekund zobrazí startovací obrazovka.
- Jakmile je proces spuštění dokončen a na displeji se zobrazí **hlavní uživatelské rozhraní**, nastavte ovladačem **MASTER** požadovanou **hlasitost**.



Ovladač hlasitosti MASTER



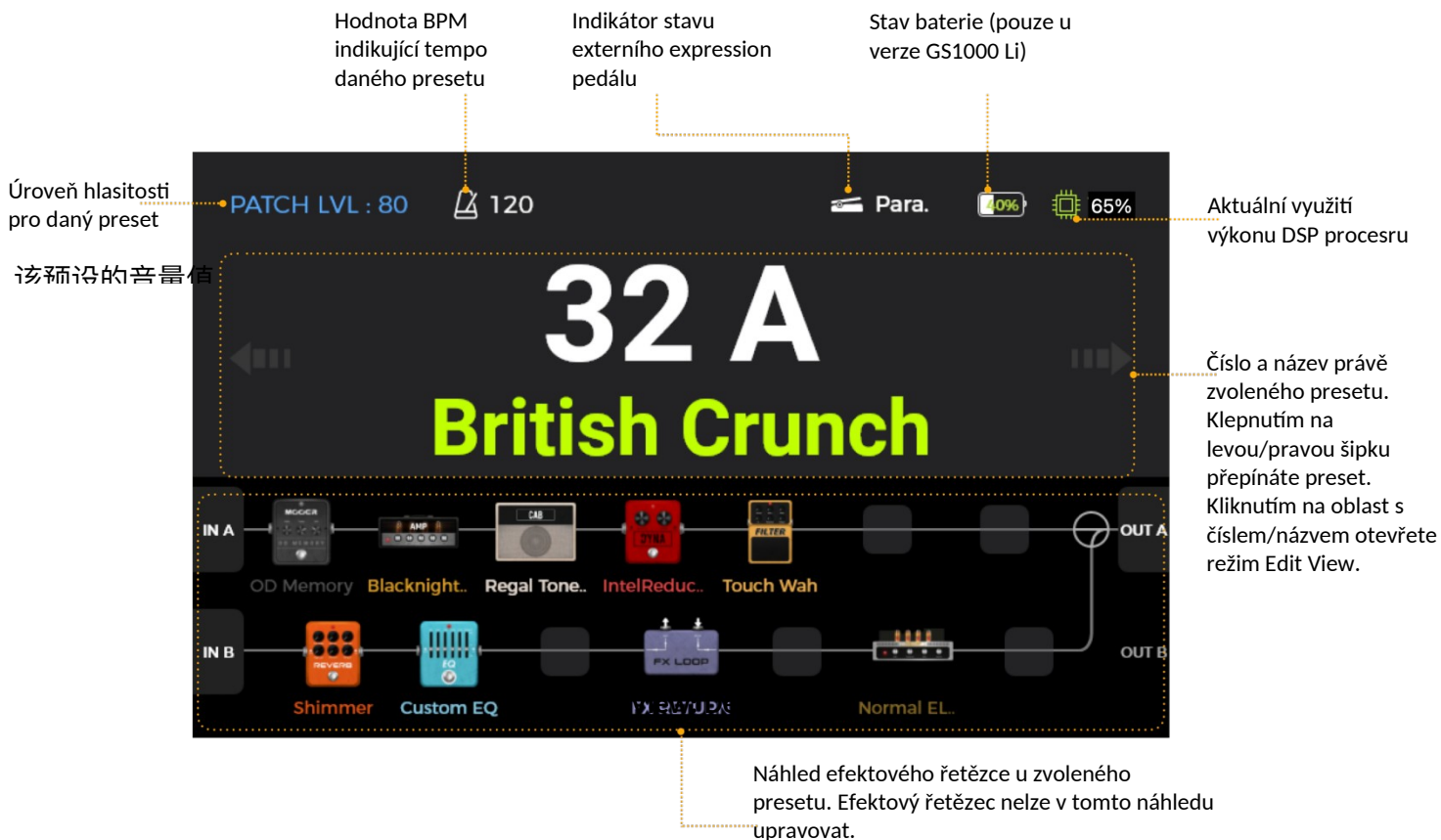
Hlavní vypínač

Hlavní uživatelské rozhraní

GS1000 využívá dva typy zobrazení uživatelského rozhraní: **STAGE VIEW** a **EDIT VIEW**. Pro přepínání mezi těmito dvěma režimy zobrazení použijte tlačítko **HOME**.

Režim Stage View

V tomto režimu je zvýrazněno číslo a název presetu tak, aby měl hráč během živého hraní dobrý přehled o právě zvoleném zvuku. GS1000 navíc pracuje se dvěma verzemi zobrazení STAGE VIEW: Zatímco v režimu „**Detail**“ je zobrazeno číslo a název presetu společně s grafickým znázorněním efektového řetězce, v režimu „**Large**“ je pro lepší viditelnost na koncertním pódiu vyobrazen pouze název a číslo předvolby. Nastavení režimů Stage View můžete provést v nabídce „Settings - Preference“. (Více viz sekce Zobrazení Stage View)



Stage View: režim Detail

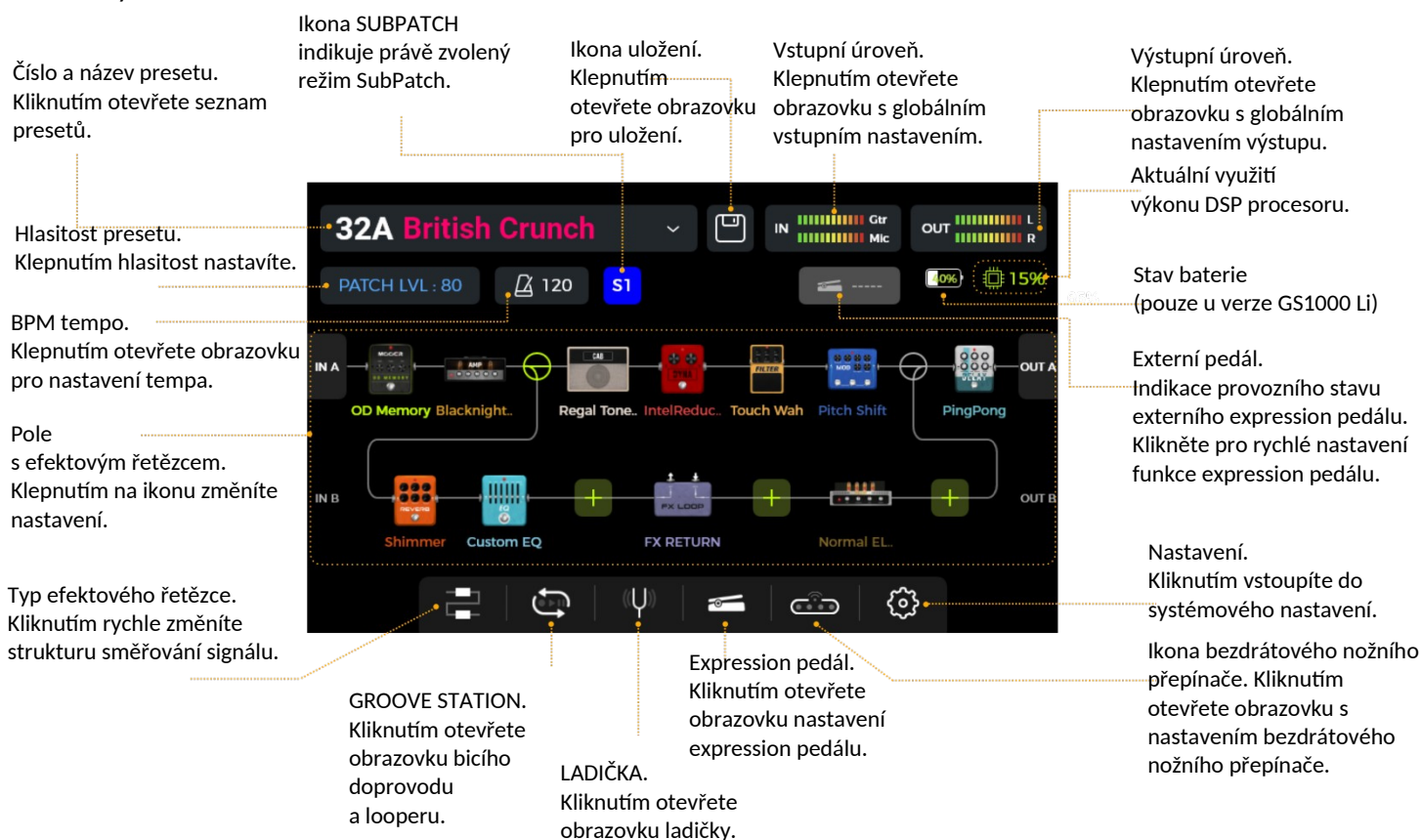


Stage View: režim Large

Pro přepínání presetů na obrazovce v režimu Large klepněte na levou/pravou šipku nebo otáčejte ovladačem SELECT. Zařízení se ve výchozím nastavení spustí v režimu Stage View. Pro přepnutí do režimu Edit View, ve kterém lze provádět úpravy, klepněte na obrazovku displeje, stiskněte **ovladač SELECT**, nebo **tlačítko HOME**.

Režim Edit View

Téměř všechny ovladatelné funkce GS1000 jsou soustředěny na obrazovce režimu **EDIT VIEW**. Zde máte přístup k úpravě parametrů efektů. Můžete zde otevřít seznam presetů, ukládat presety, provádět globální nastavení vstupů a výstupů, otevřít Groove Station, aktivovat ladičku, vstoupit do systémového nastavení a ovládat mnoho dalších funkcí.



Výběr presetů

Preset je u GS1000 označen číslem banky, ve které se nachází (01-50), a písmenem (A-D). Světelný LED pásek nad nožními přepínači **A/B/C/D** indikuje právě zvolený preset. U zapnutého pedálu existuje několik způsobů, jak si preset vybrat.

1. V režimu **Stage View**: klepněte na levou/pravou šipku. Šipky jsou na obou stranách displeje,
2. V jakémkoliv rozhraní (**Stage** nebo **Edit**): pro výběr presetu otáčejte ovladačem **SELECT**.
3. V režimu **Edit View**: Klepnutím na pole s názvem presetu v levém horní rohu otevřete seznam presetů, ze kterého si preset vyberete.
4. Je-li pedál v běžném provozním režimu, jeden ze čtyř presetů v právě zvolené bance vyberete **nožními přepínači A/B/C/D** (nad sešlápnutým nožním přepínačem se rozsvítí LED pásek).

Přepínání Bank

- Obrazovku pro výběr bank otevřete současným sešlápnutím nožních přepínačů **A+B** nebo **C+D**. Na obrazce se objeví dvě banky – každá se čtyřmi presety. Blikající spodní řada indikuje právě vybranou banku.
- Pro přepnutí na **předchozí** banku sešlápněte současně nožní přepínače **A+B**.
- Pro přepnutí na **nacházející** banku sešlápněte současně nožní přepínače **C+D**.
- Banku lze vybrat také otáčením ovladače **SELECT**.
- Pro zrychlené procházení bankami kombinací přepínačů **A+B** nebo **C+D** přidržeťte déle.
- Pro výběr presetu ze zvolené banky a přepnutí zpět na hlavní obrazovku sešlápněte jeden z **nožních přepínačů A/B/C/D**.

Vypnutí

Pro vypnutí stiskněte tlačítko hlavního vypínače po dobu cca 3 sekundy, dokud se na displeji nezobrazí zpráva „Are you sure to Shut Down?“ (Chcete zařízení opravdu vypnout). Vypnutí potvrdíte kliknutím na možnost „YES“, nebo jej zrušíte kliknutím na možnost „NO“.

Poznámka pro verzi GS1000 Li: Pokud je k zařízení připojen napájecí kabel i po vypnutí, na displeji se zobrazí tlumená grafika, která informuje uživatele o průběhu nabíjení baterie.

PROVOZ

Editace presetů

Než začnete s úpravami presetu, doporučujeme otevřít si prázdný preset (pojmenovaný „EMPTY“), se kterým budete pracovat.

Složení presetu

Presety jsou u GS1000 tvořeny z několika různých částí. Preset tvoří:

- veškeré moduly efektů (moduly) umístěné ve stávajícím efektovém řetězci,
- pořadí efektového řetězce,
- stav zapnuto/vypnuto u každého modulu v efektovém řetězci,
- nastavení vstupů a výstupů
- nastavení parametrů u jednotlivých modulů,
- nastavení parametrů expression pedálu,
- úroveň hlasitosti presetu (PATCH LEVEL),
- hodnota BPM (pokud je tempo využíváno efekty presetu),
- názvem presetu a
- barevným značením.

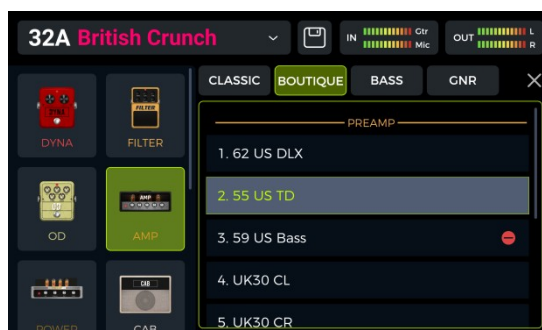
Přidávání efektů

Efekty lze do efektového řetězce přidávat následujícím způsobem:



V režimu Edit View **klikněte v efektovém řetězci na prázdný efektový slot**, který je zobrazen jako „+“.

Na obrazovce se objeví seznam dostupných efektů. Na levé straně obrazovky si vyberte kategorii **efektového modulu**. Ze seznamu vpravo si následně zvolte konkrétní **typ efektu**. Seznam dostupných efektů naleznete v příloze, viz: PŘÍLOHA 1: POPIS EFEKTŮ.



Kliknutím na „X“ v pravém horním rohu zavřete obrazovku pro výběr efektu a otevřete obrazovku pro úpravu parametrů vybraného efektu (viz sekce Nastavení parametrů).

Kliknutím na „X“ v okně pro úpravu parametrů se vrátíte na hlavní obrazovku režimu Edit View.

Na obrazovce je nyní v efektovém řetězci zobrazen nový modul.

Poznámka: Efektový řetězec GS1000 je rozdělen do dvou tras: A (horní) a B (spodní). Každá trasa obsahuje sedm pozic pro efektové moduly, celkem je tedy v řetězci k dispozici 14 efektových modulů. Efektový řetězec umožňuje přidat několik „instancí“ stejného modulu (kromě modulu FX LOOP). Více viz sekce DSP prostředky níže:

DSP prostředky

Počet modulů v řetězci i počet instancí téhož modulu, které lze přidat, je omezen prostředky DSP (Digital Signal Processing), jež operační systém jednotlivým modulům přiděluje. Některé moduly mohou podle své složitosti vyžadovat více prostředků DSP než jiné. Zatížení DSP procesoru závisí pouze na přítomnosti modulu v řetězci, nikoli na jeho stavu zapnuto/vypnuto ani na nastavení jeho parametrů.

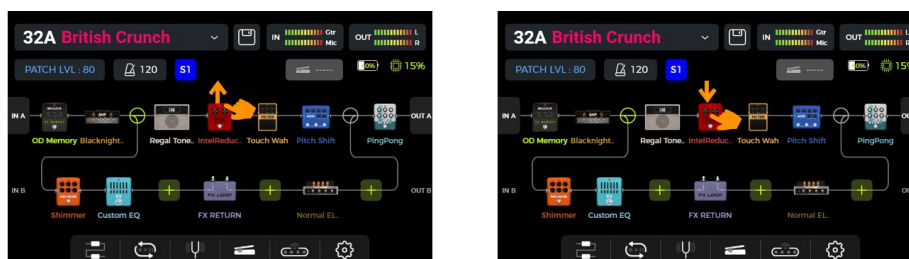
Zatížení DSP procesoru si můžete zkontrolovat v pravém horním rohu displeje. Zde je zobrazeno využití DSP prostředků, které spotřebovávají aktuálně vybrané moduly. S rostoucím procentem zatížení DSP procesoru nemusí být některé moduly k dispozici pro přidání do efektového řetězce (v seznamu zešednou), protože jejich přidáním byste překročili zbývající kapacitu DSP procesoru.

Aktualizace výpočtu využitých DSP prostředků obvykle trvá několik sekund od přidání nebo odebrání modulu. Snažte se nezatěžovat DSP procesor k hranici 100%, při krátkodobém přetížení může docházet ke zkreslení či výpadkům zvuku.

Aktivace / deaktivace efektů

Poznámka: Aktivní moduly jsou v efektovém řetězci zobrazeny **plně barevnými ikonami**. Deaktivované moduly jsou vyobrazeny jako **šedé ikony**, umístěné mírně nad linkou efektového řetězce.

Možnost 1: Pro aktivaci/deaktivaci modulu popotáhněte ikonu efektu mírně nahoru/dolů.



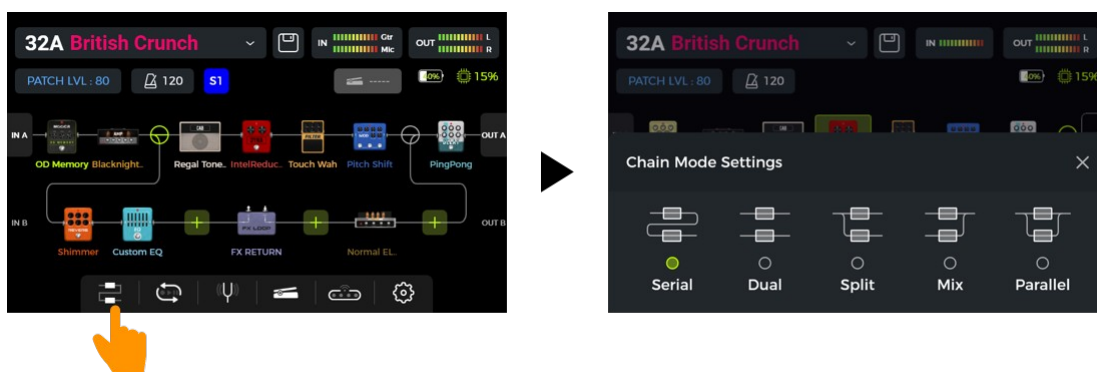
Možnost 2: Pro aktivaci/deaktivaci modulu, označte příslušný modul na dotykové obrazovce (zvýrazní se rámečkem) a **stiskněte** ovladač **SELECT**.



Více možností, jak aktivovat/deaktivovat efektové moduly přímo během hry, naleznete v sekcích Režim CTRL nebo MIDI.


Změna typu efektového řetězce

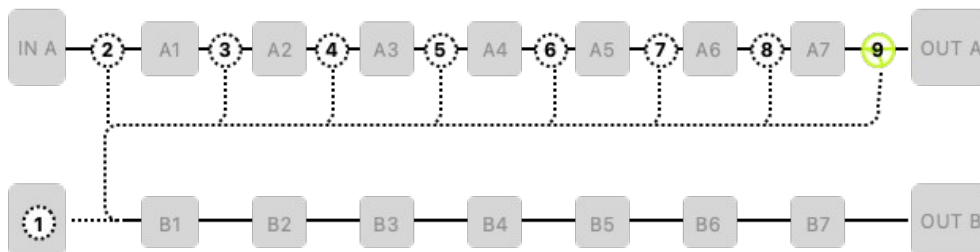
GS1000 pracuje s tzv. duálním efektovým řetězcem, který zvyšuje rozmanitost a způsob jeho použití. Efektový řetězec GS1000 využívá tzv. uzly (nodes), které umožňují uživateli vytvářet různorodé struktury směrování signálů. Pro rychlé nastavení klikněte na ikonu **typu efektového řetězce** ve spodním řádku hlavní editační obrazovky:




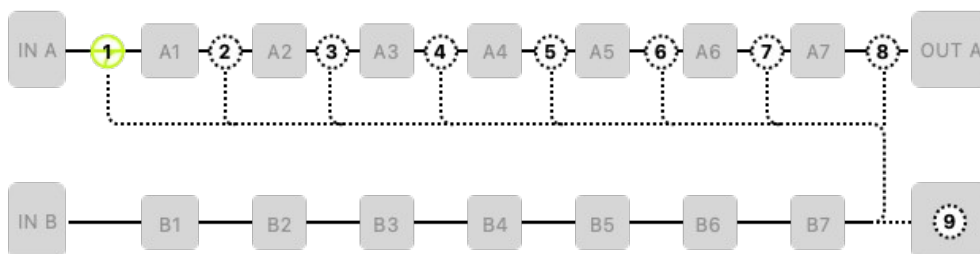
Po klepnutí na tuto ikonu se otevře sada šablon směrování signálu. Takto si můžete rychle zvolit typ efektového řetězce, který nejvíce vyhovuje vašim potřebám. Zvolte šablonu a klepnutím na symbol „X“ v pravém horním rohu zavřete okno pro výběr. V efektovém řetězce se zobrazí **uzly (přípojné body)** v místech, která odpovídají zvolenému typu šablony. Pozice uzlů můžete v řetězci měnit tak, že je **přetáhnete** pomocí dotykové obrazovky.

Níže můžete vidět pozice tzv. **rozdělovacích bodů**  a **slučovacích bodů** , a zároveň jakým způsobem jimi lze v horní trase (A) efektového řetězce pohybovat:

 Označení míst, do kterých lze přesunout rozdělovací body (uzly).



 Označení míst, do kterých lze přesunout slučovací body (uzly).



Pokud jsou v efektovém řetězci současně použité rozdělovací i slučovací uzly, platí níže uvedená pravidla:

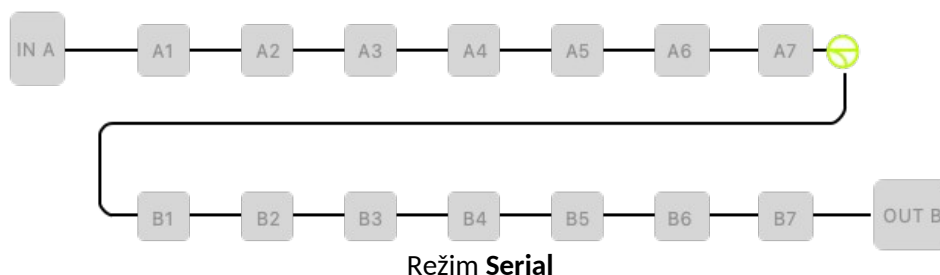
1. Slučovací uzel není možná umístit před uzel rozdělovací.
2. Dva uzlové body nejde umístit do stejné pozice. Dva uzlové body například nejde současně umístit mezi A6 a A7.
3. Rozdělovací bod a vstup B (IN B) je možné vzájemně prohodit. Podobně lze vzájemně

prohodit také slučovací bod s výstupem B (OUT B). Dosáhnout toho lze přetažením rozdělovacího bodu na symbol INB (nebo obráceně) nebo přetažením slučovacího bodu na symbol OUTB (nebo obráceně).

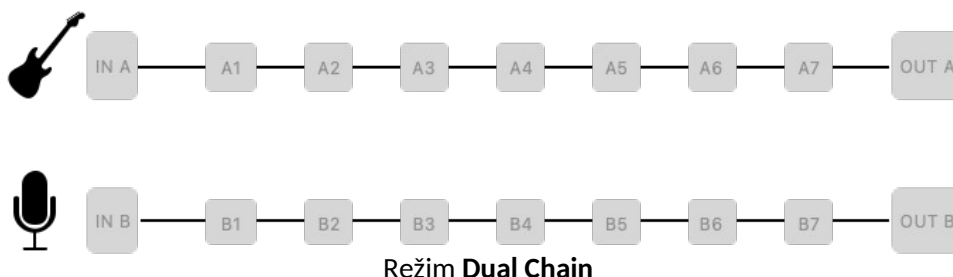
V praxi to znamená, že můžete manuálně vytvořit pět vzorových efektových řetězců, které se na obrazovce pro nastavení režimu efektového řetězce budou nabízet jako šablony: Serial, Dual, Split, Mix a Parallel.

Typy řetězců

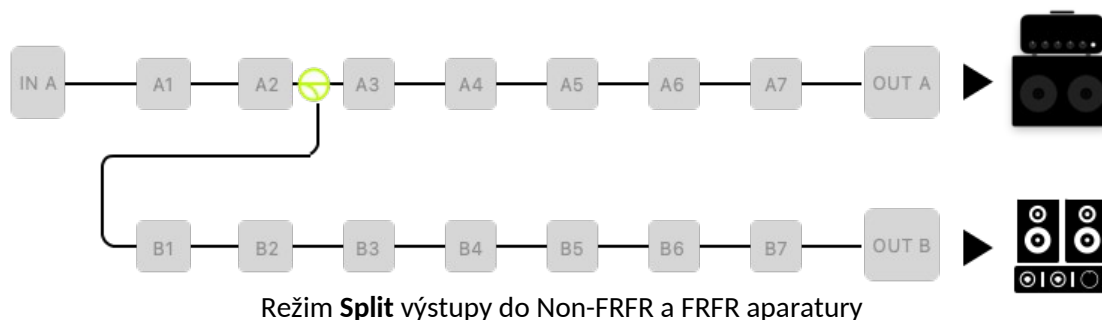
Režim Serial: Toto je nejběžnější forma efektového řetězce. Vyhovuje ve většině případů a obejde se bez složitého rozdělování, slučování nebo paralelního processingu. Hráči, kteří s efektovými řetězci teprve začínají, by měli tento typ zvolit jako první.



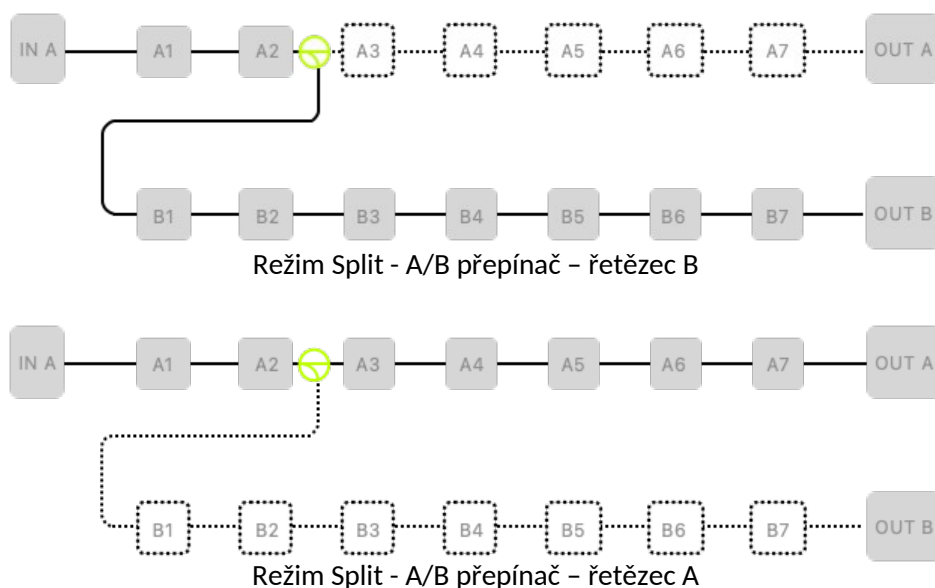
Režim Dual Chain: V tomto režimu pracujete se dvěma zcela nezávislými efektovými řetězci, které mají oddělené vstupy i výstupy. Tento typ se obvykle používá při použití dvou nástrojů nebo v případě, kdy používáte nějaké nezávislé efektové zařízení pro zpracování signálu. Příklad: Vstup z kytary prochází skrz jeden efektový řetězec, mikrofonní vstup prochází přes druhý.



Režim Split: V tomto případě je příchozí signál pro projití několika efekty (nebo ihned za vstupem) rozdělen a směřován do různých efektů a výstupů. Tento typ lze použít v situaci, kdy například používáte současně full-range i non-full-range vybavení. To znamená, že na signál nasazujete například simulaci reproboxu (pro full-range aparaturu), která ale není použita na signál, který směřuje do nástrojového zesilovače s reproduktory.

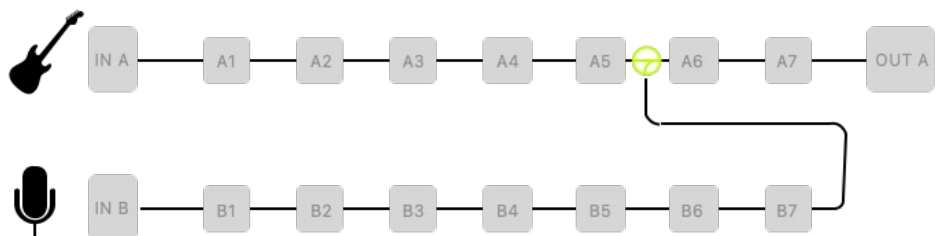


Pokud je rozdělovací uzel konfigurován jako **A/B přepínač** a jeden z nožních přepínačů je v režimu CTRL nastaven pro funkci A/B přepínání (viz sekce Režim CTRL), toto zapojení lze použít pro přepínání mezi dvěma různými řetězci tak, jak to vidíte na obrázku níže:

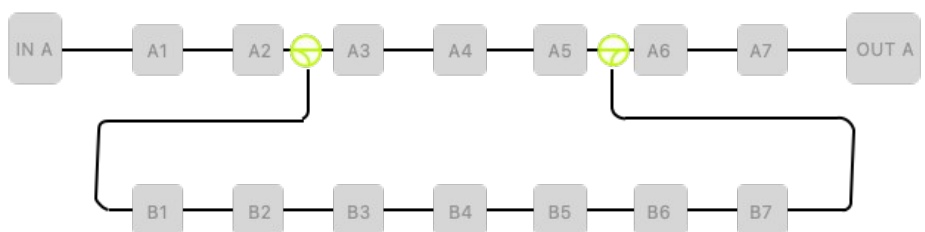


Režim Mix: V tomto režimu je možné sloučit částečně nezávislé efektové řetězce do jednoho řetězce, který je následně nasměrován do společných efektů a totožného výstupu.

Příklad: Signály z kytary a mikrofону jsou nejprve zpracovány svými vlastními nezávislými předzesilovači a ekvalizéry. Následně jsou smíchány a procházejí společnými prostorovými efekty, což zaručí konzistentní dojem dozvuku. Níže vidíte, že kytarové efekty lze načíst do pozic A1 až A5, efekty pro signál z mikrofónu jsou v pozicích B1 až B7. Oba signály následně procházejí stejnými dozvukovými efekty v pozicích A6 a A7, aby byl efekt zvuku v prostoru jednotný.



Režim Parallel: Tento režim je vhodný pro situace, kdy potřebujete používat v efektovém řetězci paralelní mixy. Pokud jsou například řetězce A a B osazeny dvěma sadami různých zvuků pro mix, výsledkem je unikátní zvuk, který kombinuje kvality obou těchto sad. Na obrázku níže je vidět, že můžete do slotů A3 až A5 nahrát sadu modulů pro zesilovače a reproboxy a další sadu modulů do libovolných slotů řetězce B. Hlasitostní poměr řetězců A a B můžete nakonec srovnat ve slučovacím bodě a vytvořit tak unikátní a osobitý zvuk.



Výše uvedené příklady ukazují jen některé z mnoha možných variant efektového řetězce. Nenechte se omezit žádnými předsudky – pusťte uzdu své fantazie a hledejte vlastní cesty, jak dosáhnout svého zvuku.

Nastavení parametrů pro uzly / vstupy / výstupy

Jak bylo popsáno výše, uzly lze přetažením přesunout na jinou pozici efektového řetězce a vytvářet tak různé konfigurace. **Uzly uvnitř řetězce**, a také **vstupní a výstupní body**, disponují odpovídajícími parametry, které lze nastavit tak, aby vyhovovali vašim různým potřebám.

Dvojitým klepnutím na vstup, výstup nebo uzel na dotykové obrazovce otevřete obrazovku s odpovídajícím nastavením.

Vstupní body

Nastavitelné parametry vstupů Input A a Input B:

Parametr	Popis	Možnosti	Poznámka
Source (zdroj)	Nastavuje vstupní rozhraní pro vybraný vstupní bod.	Guitar input (left): Microphone input (right) Input L/R Return left Return right Return left/right	Pro více podrobností si přečtěte následující poznámky.
Level (úroveň)	U vybraného bodu nastavuje vstupní úroveň.	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.

Guitar input (left): Jako vstupní zdroj bude nastaven vstupní konektor pro připojení kytary.

Microphone input (right): jako vstupní zdroj je nastaven vstupní konektor pro připojení mikrofону.

Input L/R: Kytara (resp. kytarové rozhraní) je nastavena na levý vstupní kanál, mikrofon na pravý vstupní kanál.

Return left: Vstupní zdroj je nastaven na levý kanál návratového konektoru efektové smyčky FXLOOP Return.

Return right: Vstupní zdroj je nastaven na pravý kanál návratového konektoru efektové smyčky FXLOOP Return.

Return left/right: Levý a pravý kanál vstupu jsou nastaveny na levý a pravý kanál návratového konektoru efektové smyčky FXLOOP Return.

Výstupní body

Nastavitelné parametry výstupů Output A a Output B:

Parametr	Popis	Možnosti	Poznámka
Output Position (pozice výstupu)	Nastavuje výstupní rozhraní, které odpovídá stávajícímu výstupnímu režimu.	All outputs 1/4" output Headphone output Send output	Pro více podrobností si přečtěte následující poznámky.
Level (úroveň)	U vybraného bodu nastavuje výstupní úroveň.	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.
Pan (panorama)	U vybraného bodu nastavuje vyvážení stereo obrazu.	L100 - Center - R100	Při nastavení uprostřed je stereo obraz vyvážený. L100 je extrémně vlevo, R100 je extrémně vpravo.

All Outputs: Signál je směřován do všech výstupních konektorů, včetně 6,35mm výstupu a sluchátkového výstupu (nikoliv do výstupu Send).

1/4" output: Signál směřuje pouze do 6,35mm jackového konektoru.

Headphone output: Signál je posílán pouze do sluchátkového výstupu.

SEND output: Signál je odesílán pouze do konektoru SEND.

Rozdělovací uzel

Rozdělovací uzel lze používat v několika různých režimech tak, aby vyhovoval různým potřebám.

V režimu **Normal** je signál rozdělen na dva a je současně rozveden do dvou efektových řetězců – A (horní) a B (spodní). Signály jsou zpracovávány samostatně. Režim **Normal** má následující parametry:

Parametr	Popis	Možnosti	Poznámka
A Level	Úroveň hlasitosti efektového řetězce A.	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.
B Level	Úroveň hlasitosti efektového řetězce B.	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.

Režim A/B, který lze nakonfigurovat tak, aby přepínal signál mezi řetězcem A (horní) a B (spodní) má následující parametry:

Parametr	Popis	Možnosti	Poznámka
Switcher	Po přepnutí signál prochází skrze řetězec A nebo B.	A, B	Písmeno A označuje horní trasu řetězce, B označuje spodní trasu řetězce.

Poznámka: Je-li vybrán režim A/B, aktivní signálová cesta je v grafice efektového řetězce na hlavní obrazovce zobrazena jako pevná čára. Pro účely přepínání mezi A a B lze v režimu CTRL naprogramovat některý z nožních přepínačů a jeho pomocí pak A/B přepínání provádět. Tuto funkci může vykonávat i externí bezdrátový přepínač F4 (viz sekce Režim CTRL).

Režim Crossover (režim frekvenčního dělení) pracuje se dvěma sadami parametrů – high-cut a low-cut (ořez výšek a ořez basů). Signály směřující do tras A a B lze rozdělit dle specifického frekvenčního rozsahu. Tento režim disponuje následujícími parametry:

Parametr	Popis	Možnosti	Poznámka
A Level	Úroveň hlasitosti řetězce A	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.
A Low Cut	Nastavení ořezu basových frekvencí u řetězce A	20 Hz -20 kHz	Ve výchozím nastavení je tato funkce vypnutá.
A High Cut	Nastavení ořezu vysokých frekvencí u řetězce A	20 Hz -20 kHz	Ve výchozím nastavení je tato funkce vypnutá.
B Level	Úroveň hlasitosti řetězce B	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.
B Low Cut	Nastavení ořezu basových frekvencí u řetězce B	20 Hz -20 kHz	Ve výchozím nastavení je tato funkce vypnutá.
B High Cut	Nastavení ořezu vysokých frekvencí u řetězce B	20 Hz -20 kHz	Ve výchozím nastavení je tato funkce vypnutá.

Slučovací uzel

Slučovací uzel pracuje s níže uvedenými nastavitelnými parametry:

Parametr	Popis	Možnosti	Poznámka
A Level	Úroveň hlasitosti řetězce A.	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.
A Pan	Pozice signálu řetězce A ve stereo obraze.	L100 - Center - R100	Při nastavení uprostřed je stereo obraz vyvážený. L100 je extrémně vlevo, R100 je extrémně vpravo.
B Level	Úroveň hlasitosti řetězce B.	0 - 100	Výchozí nastavení je 100, cokoliv pod 100 je útlum.
B Pan	Pozice signálu řetězce B ve stereo obraze.	L100 - Center - R100	Při nastavení uprostřed je stereo obraz vyvážený. L100 je extrémně vlevo, R100 je extrémně vpravo.
Master	Výstupní hlasitost po sloučení tras A a B.	-30 dB - +6 dB	Ve výchozím nastavení je to 0 dB.

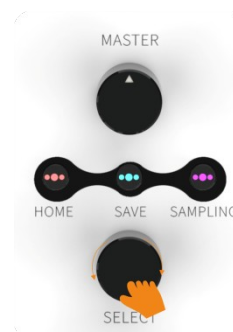
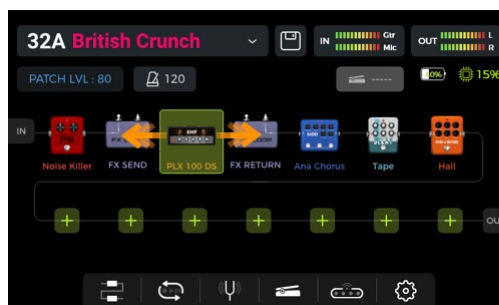
Změna pozice efektu

Pořadí modulů, kterými musí signál v efektové řetězci projít, má vliv na výsledný zvuk. Pořadí efektového modulů v efektové řetězci není tedy jen otázkou provozního komfortu, ale je důležité pro dosažení touženého zvuku.

Možnost 1: Na dotykové obrazovce prstem **přetáhněte** modul na požadovanou pozici v trase řetězce. Pokud je daná pozice již obsazena, stávající modul se automaticky posune (uhne) na následující volnou pozici.



Možnost 2: Označte modul na dotykové obrazovce (zvýrazní se rámečkem). Modul pak můžete přesouvat otáčením ovladače **SELECT**.



Odstranění efektů

Pokud potřebujete efektový modul z efektového řetězce zvoleného presetu odstranit, **dlouze přimáčkněte** ikonu daného modulu na dotykové obrazovce, dokud se v pravém horním rohu ikony neobjeví **symbol pro smazání (-)**. Následným kliknutím na symbol smazání odstraníte efektový modul z řetězce.



Pro návrat do normálního stavu klepněte na dotykové obrazovce na volné místo nad dotykovým řetězcem (ikona smazání zmizí).

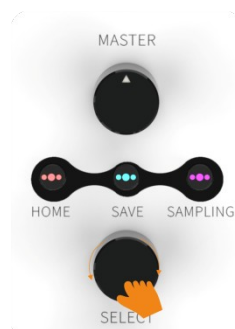
Nastavení parametrů

Dvojitým kliknutím na ikonu modulu v efektovém řetězci na dotykové obrazovce otevřete rozhraní pro úpravu parametrů. Parametry lze nastavit dvěma následujícími způsoby:

Možnost 1: Na dotykové obrazovce klepněte na parametr, který chcete nastavit. **Pohybem** prstu nastavte potřebnou hodnotu.



Možnost 2: Na dotykové obrazovce klepněte na parametr, který chcete nastavit (název parametru se zbarví zeleně). Nastavení potřebné hodnoty provedete otočením ovladače **SELECT**. Stisknutím ovladače **SELECT** můžete vrátit hodnotu parametru na **výchozí úroveň**.



Pokud má efekt více parametrů a nevejdou se na jednu obrazovku, pro přístup k dalším parametrům klikněte na **číslo stránky**.



Kliknutím na symbol „X“ na stránce s nastavením parametrů se vrátíte na hlavní obrazovku Edit View.

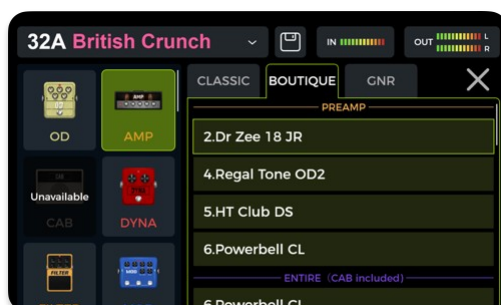
Popis parametrů najdete v kapitole **PŘÍLOHA 1: POPIS EFEKTŮ**.

Informace o parametrech funkce Trails (doznívání efektu) najdete v sekci **Funkce Spill-Over (Trails)**.

Změna modelu/typu efektu

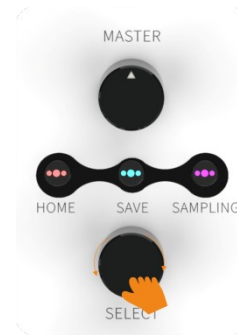
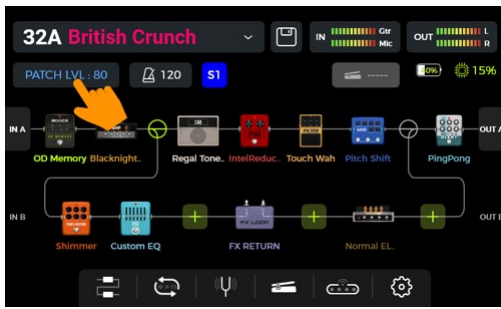
Chcete-li aktuální efektní modul změnit na jiný model nebo typ efektu, otevřete obrazovku pro úpravu parametrů modulu, který chcete změnit (viz výše) a klikněte na ikonu efektu v levém horním rohu. Otevře se obrazovka výběru efektu, a které můžete zvolit požadovaný model efektu i jeho konkrétní typ.

Pro návrat na obrazovku s úpravou parametrů klikněte na symbol „X“ v pravém horní rohu obrazovky výběru efektu. Pro návrat na hlavní obrazovku Edit View klepněte na stránce s úpravou parametrů na symbol „X“.

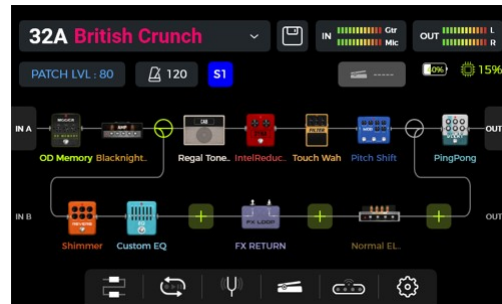
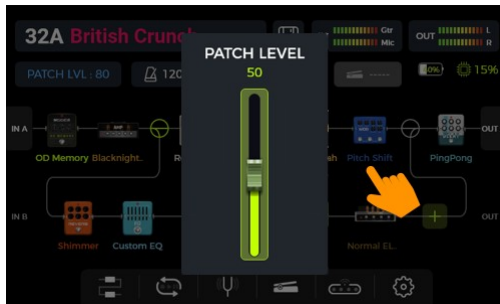


Hlasitost presetu

Chcete-li nastavit celkovou výstupní úroveň právě zvoleného presetu, klikněte na pole **PATCH LVL** v levém horním rohu obrazovky **Edit View**. Díky této funkci lze rychle nastavit poměr hlasitosti mezi presety. Po té, co se objeví vyskakovací okno pro nastavení **hlasitosti presetu**, hlasitost PATCH LEVEL změníte tak, že prstem posunete fader nahoru nebo dolů, a nebo otáčíte ovladačem SELECT.



Kliknutím na pole mimo vyskakovací okno se vrátíte na hlavní obrazovku Edit View.



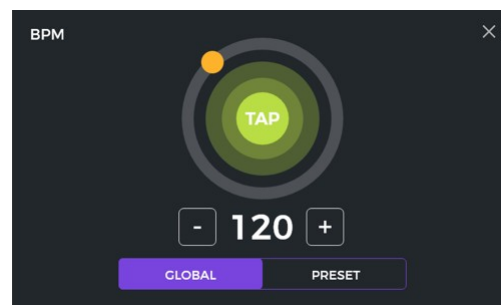
Poznámka: Nastavení hlasitosti presetu ovlivní pouze výstupní úroveň současného presetu vůči ostatním presetům. Pokud chcete nastavit výstupní úroveň všech presetů současně, použijte k tomu ovladač **MASTER**.

BPM tempo

Některé efekty GS1000, jako jsou DELAY a MOD, pracují s parametry času / rychlosti, které je možné ovládat nastavením hodnoty BPM (Beats per Minute – úderů za minutu).

Pro synchronizaci tempa efektu s nastavením BPM aktivujte u daného modulu parametr **TEMPO SYNC**.

Pro otevření obrazovky s nastavením BPM klikněte v rozhraní Edit View na **ikonu metronomu**.



Výběrem jedné ze dvou možností – **GLOBAL** a **PRESET** – určíte, na které presety bude nastavení tempa (BPM) působit.

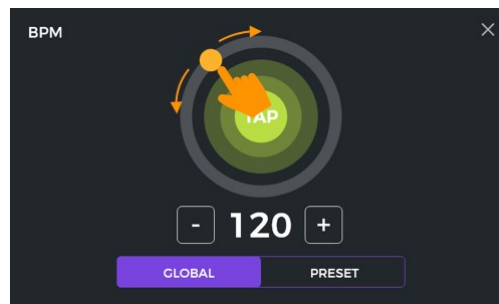
Tento výběr proveďte, prosím, před změnou nastavení tempa!

Pokud zvolíte možnost **PRESET**, změna tempa se projeví pouze u **právě zvoleného presetu**, ostatní presety mohou mít odlišné tempo. Než přepnete na jiný preset, **nezapomeňte provedené změny uložit uložením presetu**.

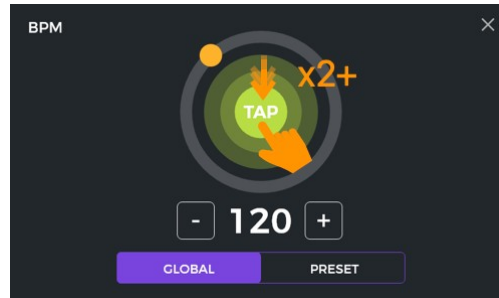
Máte-li vybránu možnost **GLOBAL**, změna hodnoty tempa se projeví u **všech presetů**. Tempo všech presetů se nastaví dle právě nastavené / viditelné hodnoty. **Nastavení BPM v režimu Global není nutné ukládat. Toto nastavení přepíše individuální nastavení tempa u všech ostatních presetů.**

Hodnotu tempa lze nastavit několika různými způsoby:

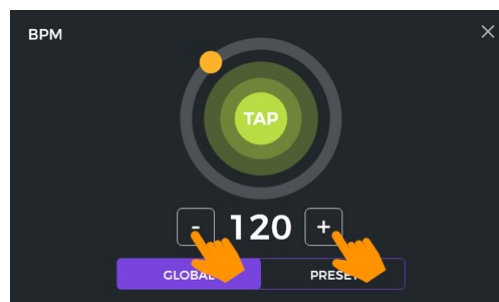
Možnost 1: Hodnotu tempa nastavte posouváním oranžové tečky po obvodu kruhu.



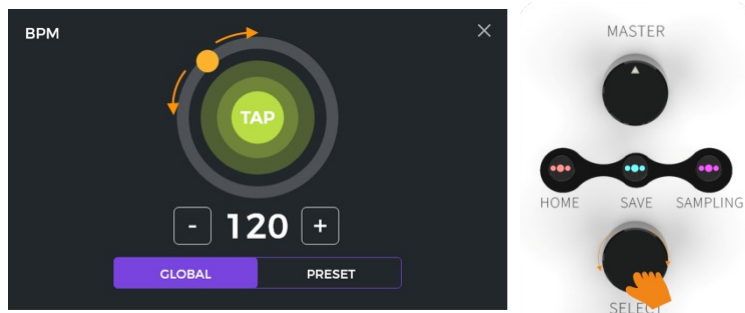
Možnost 2: Hodnotu tempa nastavte několikerým poklepáním (tapováním) na pole s nápisem „TAP“ na dotykovém displeji.



Možnost 3: Nastavení BPM můžete upřesnit v krocích po 1 BPM kliknutím na pole „-/+“.



Možnost 4: Je-li tato obrazovka otevřená, nastavení BPM můžete upřesnit v krocích po 1 BPM také otáčením ovladače SELECT.



Výše popsané způsoby můžete k rychlému nastavení tempa použít jednotlivě nebo je kombinovat.

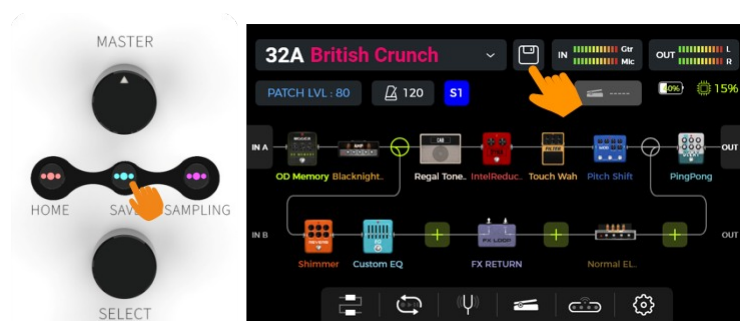
Poznámka: Rozsah nastavení tempa u GS1000 je 40 - 260 BPM.

Pro návrat na hlavní obrazovku rozhraní Edit View klikněte na symbol „X“ v pravém horním rohu.

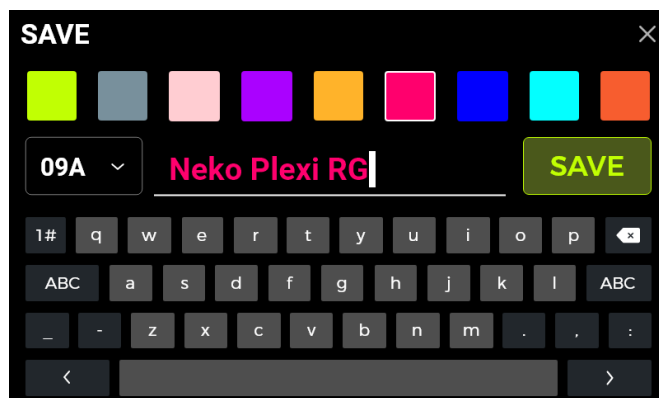
Ukládání presetů

! Poznámka: Pokud přepnete presety (viz sekce *Výběr presetů*), aniž byste své nové nastavení nejprve uložili, **všechny provedené změny budou ztraceny** a preset se při dalším načtení vrátí zpět do předchozího uloženého nastavení.

Jakmile provedete všechny nezbytná nastavení, pro jejich uložení stiskněte na ovládacím panelu fyzické tlačítko **SAVE** a nebo klepněte **ikonu pro uložení** (symbol diskety) na dotykové obrazovce v režimu Edit View.



Tímto úkonem otevřete obrazovku uložení:



V horní části obrazovky zvolte **barvu**. Takto vybraná barva bude nastavena jako:

- barva **názvu presetu** v hlavním uživatelském rozhraní (Edit View i Stage View),
- barva **označení** a názvu presetu v rozbalovacím seznamu presetů v rozhraní Edit View,
- barva **LED proužku** nad nožními snímači A/B/C/D v režimech Stage a Edit,
- barva velkého **bloku presetu** na obrazovce pro výběr banky, která se zobrazí po současném sešlápnutí nožních přepínačů A+B nebo C+D.

Stejnou barvu můžete přiřadit několika presetům najednou, nebo používat různé individuální barvy pro jednotlivé presety tak, abyste je při živém hraní rychle rozpoznali a nemuseli nad tím během hry zbytečně přemýšlet.

Pomocí zobrazené klávesnice na displeji zadejte **název presetu**.

Kliknutím na **číslo presetu** vlevo od názvu presetu otevřete rozbalovací nabídku, kde si vyberete požadovanou paměťovou pozici. Ve výchozím nastavení je zvolen právě používaný slot (pozice).

! Poznámka: Pokud je ve zvolené paměťové pozici již nějaké nastavení, bude při uložení přepsáno novým nastavením.

Pro potvrzení procesu uložení klikněte znovu na možnost **SAVE** nebo znovu na **tlačítko SAVE**. Na dotykové obrazovce bude vyzváni, abyste proces uložení potvrdili (YES), nebo zrušili (NO).

Zrušení: Pokud chcete proces ukládání presetu opustit bez uložení presetu, klikněte v pravém horním rohu obrazovky na symbol „X“ nebo stiskněte tlačítka HOME nebo SETTING.

AI ekvalizér

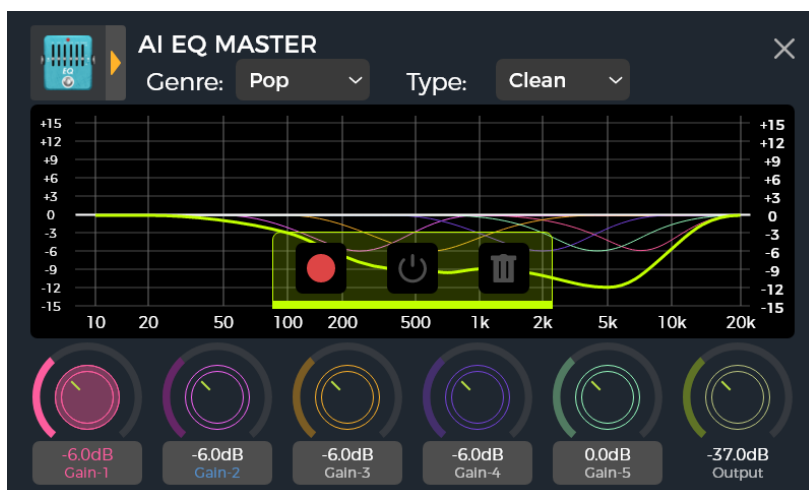
Funkce AI EQ MASTER je samoučící se grafický ekvalizér. Vestavěný samoučící se algoritmus automaticky upravuje frekvenční charakteristiku zvuku podle zvoleného typu zvuku a hudebního stylu. Díky tomu lze rychle vytvořit téměř ideální výchozí nastavení pro další úpravy.

Pro použití této funkce:

- Do libovolné (požadované) polohy v efektovém řetězci přidejte modul ekvalizéru.
- V kategorii EQ zvolte „**AI EQ Master**“. (Pokud v dané chvíli již využíváte velkou část prostředků DSP procesoru, nemusí být tato funkce k dispozici. Zkuste snížit zatížení DSP odebráním jiných modulů.)
- Pro výběr **typu** zvuku (Clean, Overdrive, Distortion ...) a volbu **hudebního žánru**, který chcete použít (Rock, Pop, Blues ...) použijte rozbalovací nabídky **Type** a **Genre**.
- Kliknutím na **červené tlačítko** spustíte proces učení. Následně přehrávejte frázi, dokud ukazatel průběhu pod tlačítky nedosáhne konce a nevytvoří se křivka frekvenční odezvy.

Poznámka: Pokud po dokončení průběhu nedojde k vytvoření křivky, umělá inteligence (AI) nebyla schopna získat z vaší hry dostatek informací, aby mohla křivku vygenerovat. V takovém případě opakujte proces učení znovu a zahrajte větší množství akordů v rozmanitých pozicích na hmatníku tak, abyste pro AI vytvořili větší vzorek.

- Pro **doladění** výsledného nastavení podle vašich potřeb použijte ovladače 5pásmového ekvalizéru, umístěné pod grafickým znázorněním ekvalizační křivky.



- Kliknutím na pole pod ovládacími prvky ekvalizéru můžete procházet nastavení **Gain**, **Frequency** a **Q**.

- Zvuk „před a po“ zpracování ekvalizérem můžete porovnat kliknutím na tlačítko **ON/OFF**.
- Pokud nejste spokojeni, stačí kliknout na ikonu **odpadkového koše**. Tím stávající nastavení zmažete a začnete nový proces učení.

Poznámka: Výsledky učení jsou **ukládány v rámci presetu** (před přepnutím na jiný preset nezapomeňte výsledky uložit) a lze je použít pouze v daném presetu. Pokud chcete u některého z presetů pracovat s funkcí AI EQ Master, je třeba v daném presetu samoučícím se procesem projít.

Režim CTRL

Režim CTRL (Control) je režim s různou konfigurací nožních přepínačů, která vychází z právě vybraného presetu.

V režimu CTRL lze nožní přepínače **B/C/D** používat

k ovládání modulů v efektovém řetězci stejným způsobem, jakým byste ovládali podlahové pedály ve skutečném fyzickém pedalboardu – tedy **sešlápnutím ON/OFF přepínačů jednotlivých pedálů**. Jeden z nožních přepínačů je případně možné nastavit pro funkci **Tap Tempo** – tedy nastavení tempa u efektů Delay nebo Reverb. Pokud máte u rozdělovacího bodu v efektovém řetězci (viz sekce *Rozdělovací uzel*) aktivovanou funkci **A/B přepínání**, jeden z nožních přepínačů může v efektovém řetězci přepínat jeden (režim Single) nebo několik (režim Multiple) modulů. Kromě toho můžete v režimu **SubPatch** naprogramovat až tři komplexní scénáře přepínání, například současnou aktivaci/deaktivaci několika modulů zároveň a také změnu hodnoty jednoho nebo více parametrů. Tyto tři scénáře se nazývají **SubPatches** a lze je v režimu CTRL aktivovat nožními přepínači **B/C/D**.

Nastavení nožních přepínačů se projeví pouze u aktuálně zvoleného presetu.

Každý preset může mít v režimu CTRL u nožních přepínačů přiřazené jiné funkce.

Aktivace režimu CTRL

V zobrazení Stage View nebo Edit View se nad jedním z nožních přepínačů **A, B, C nebo D** rozsvítí LED pásek, který indikuje právě aktivní preset. Sešlápnutím tohoto nožního přepínače režim CTRL aktivujete.

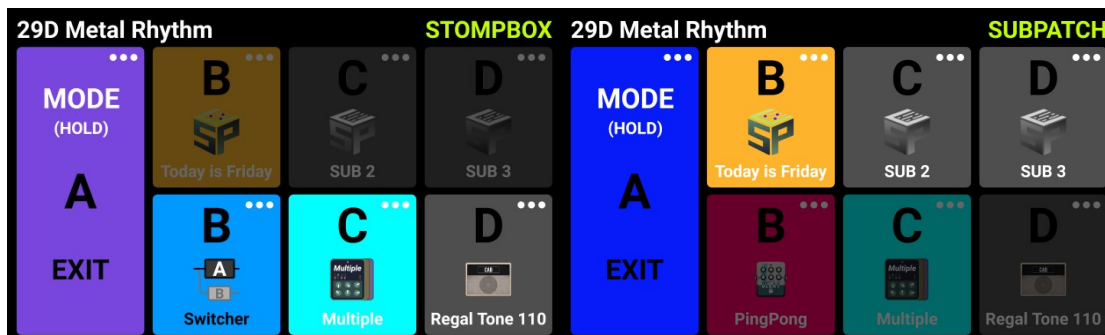
Na dotykové obrazovce je nyní zobrazen nápis „**STOMPBOX**“ nebo „**SUBPATCH**“ a dvě pole pro každý ze tří programovatelných nožních přepínačů (**B/C/D**).

Mezi režimy **STOMPBOX** a **SUBPATCH** přepínáte **dlouhým sešlápnutím** nožního přepínače **A** nebo stisknutím pole s písmenem **A**.

V režimu **STOMPBOX** se zvýrazní spodní řada s poli **B/C/D** a v pravém horním rohu se zobrazí nápis „**STOMPBOX**“.

V režimu **SUBPATCH** se zvýrazní horní řada polí **B/C/D** a v pravém horním rohu se zobrazí nápis „**SUBPATCH**“.

Pro opuštění režimu CTRL a návrat do rozhraní Stage View nebo Edit View krátce sešlápněte nožní přepínač **A** nebo stiskněte tlačítko **HOME**.



Funkce nožních přepínačů odpovídají náhledům v příslušných polích. Například v režimu **STOMPBOX** provede nožní přepínač **B** funkci uvedenou v poli s písmenem **B** ve spodní řadě. V režimu **SUBPATCH** nožní přepínač **B** provede funkci uvedenou v poli s písmenem **B** v horní řadě. Pole na obrazovce a LED proužek na nožními přepínači indikují, která z funkcí je právě aktivní.

Pokud nemáte dosud k nožnímu přepínači přiřazenou funkci, v režimu STOMPBOX bude v daném poli nápis EMPTY.

Pokud sešlápnete nožní přepínač pro vykonání funkce SUBPATCH, aniž by byl některý SubPatch přiřazen, aktuální konfigurace efektového řetězce daného presetu zůstane beze změny.

Shrnutí:

- Nožními přepínači **B/C/D** spouštíte přiřazené funkce, které vidíte na displeji v jednotlivých polích.
- Pro **opuštění** režimu CTRL použijte nožní přepínač **A** (tento přepínač nelze přiřadit k jiným funkcím).
- Dlouhým sešlápnutím nožního přepínače **A** přepínáte mezi režimy **STOMPBOX** a **SUBPATCH**.

Přiřazení funkcí v režimu CTRL

Než začnete s nastavení funkcí pro režim CTRL, je nejprve třeba vybrat dílčí režim, který chcete nakonfigurovat: tzn. režim SUBPATCH nebo STOMPBOX. Mezi těmito dvěma režimy přepínáte sešlápnutím a dlouhým přidržením nožního přepínače A.

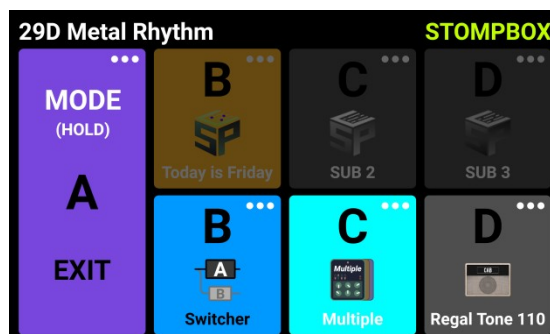
Po dokončení nastavení lze nožní přepínače B/C/D používat k ovládání vybraných funkcí **po celou dobu, kdy je režim CTRL aktivní**. (Další možnosti viz sekce BEZDRÁTOVÝ NOŽNÍ PŘEPÍNAČ F4)

Poznámka: Přiřazení nožního přepínače v režimu CTRL musí být manuálně uloženo do nastavení presetu. Pokud přepnete na jiný preset, aniž byste uložily stávající nastavení, přiřazení funkcí přepínačů pro režim CTRL bude ztraceno. (Viz Ukládání presetů)

Režim Stompbox

Kliknutím na symbol „...“ v pravém horním rohu každého pole nožního přepínače ve spodní řadě přiřadíte k danému nožnímu přepínači funkci **tapování tempa (TAP)**, **efektového modulu (STOMPBOX)** nebo **A/B přepínání**.

Pokud chcete přiřazenou funkci odebrat, zvolte možnost „Clear“. Pokud chcete pole s funkcí přepínač přejmenovat na snadno pochopitelný název (např. Chorus, Sloka, Refrén ...), zvolte možnost „Rename“ (přejmenování je možné pouze pokud je STOMPBOX přiřazen). Tento název bude zobrazen pouze v poli nožního přepínače v režimu CTRL, nikoliv v rozhraní Edit View.

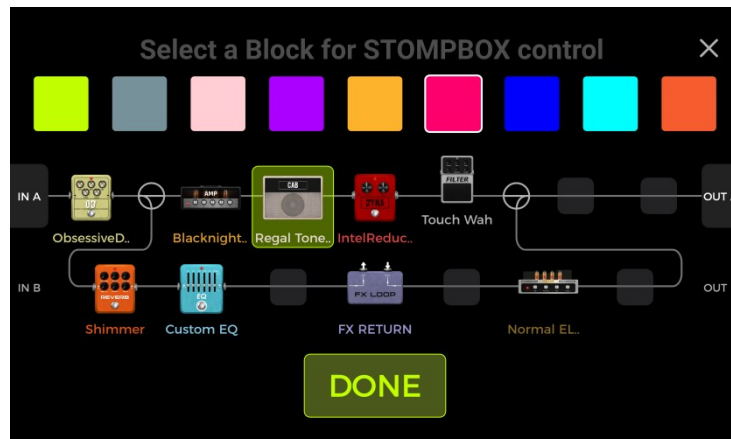


Režim Tap

Pokud je vybrána funkce **TAP**, několikerým sešlápnutím tohoto nožního přepínače zadáte požadované tempo (BPM) pro parametry efektů, které s touto hodnotou pracují (např. delay). LED proužek nad nožním přepínačem bude v nastaveném tempu blikat.

Režim Single

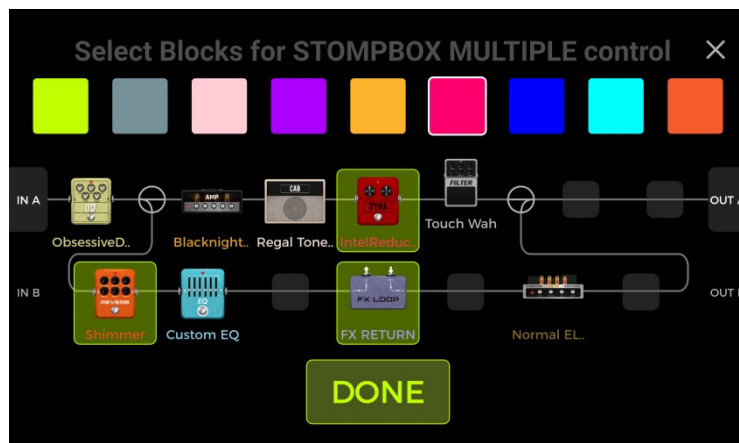
Je-li vybrána možnost **STOMPBOX (SINGLE)**, zobrazí se podnabídka se všemi efektovými moduly v aktuálním efektovém řetězci. Kliknutím vyberte jeden požadovaný modul. V režimu CTRL se pak tento modul bude příslušným nožním přepínačem přímo zapínat a vypínat. Výběr potvrďte kliknutím na „tlačítko“ **DONE**.



Nabídka v režimu Single

Režim Multiple

Je-li vybrána možnost **STOMPBOX (MULTIPLE)**, zobrazí se podnabídka se všemi efektovými moduly v aktuálním efektovém řetězci. Nyní můžete vybrat několik modulů současně. V režimu CTRL budete následně tyto moduly sešlápnutím na odpovídající nožní přepínač zapínat a vypínat současně. Výběr potvrďte kliknutím na „tlačítko“ **DONE**.



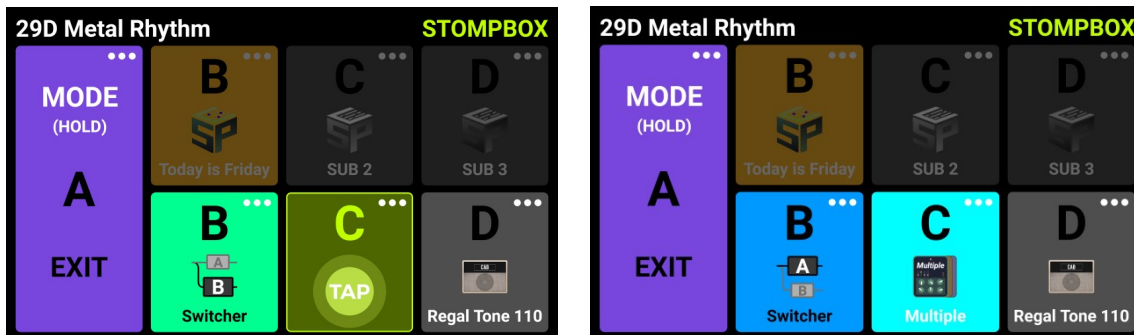
Nabídka v režimu Multiple

Aby bylo na pódiu snazší najít správný efekt, v horní řadě obrazovky pro výběr modulů můžete zvolit barvu příslušného pole nožního přepínače. Tato barva se pak zobrazí na obrazovce režimu CTRL a je použita i pro LED indikaci přímo nad nožním přepínačem.

Pole nožního přepínače, ke kterému je přiřazeno více modulů, bude označeno popiskem „Multiple“ a ikonou odkazující na více efektových modulů.

Režim A/B

Pokud efektový řetězec pracuje s rozdělovacím uzlem a režim rozdělovacího uzlu je nastaven na A/B přepínání, k nožním přepínačům B/C/D je možné přiřadit funkci A/B přepínání. Přiřazení A/B přepínače je možné pouze tehdy, je-li rozdělovací uzel nastaven do režimu A/B přepínání (viz Rozdělovací uzel). V opačném případě bude tato možnost zešedlá a nepůjde ji vybrat.



Příklady obrazovek režimu CTRL se správně nakonfigurovanými nožními přepínači v režimu STOMPBOX

Režim SubPatch

Funkce SubPatch umožňuje jedním sešlápnutím nožního přepínače změnit stav (zapnuto/vypnuto) modulu v efektovém řetězci a současně také změnit stav parametrů. Díky tomu lze dosáhnout i velmi výrazných změn zvuku. Můžete například současně změnit typ modelu zesilovače, zapnout delay a upravit zkreslení, aniž by přitom bylo nutné přepnout na jiný preset. U každého presetu můžete mít různé „sub-patche“ (Sub 1 – Sub 3), které lze volit prostřednictvím nožních přepínačů B/C/D.

Příklad použití:

Při použití výše popsaného režimu Multiple vás možná napadlo, zda je možné jediným sešlápnutím nožního přepínače současně změnit stav zapnuto/vypnuto u některých modulů a zároveň změnit hodnoty parametrů. Právě k tomu slouží režim SubPatch, který umožňuje realizovat takovéto komplexní scénáře přepínání. Do jednoho presetu můžete načíst všechny efektové moduly, které by jinak vyžadovaly použití dvou zcela odlišných presetů.

Na **obrazovce pro nastavení parametrů** můžete **dlouhým stisknutím ikony parametru** přiřadit mapování parametrů k odpovídající skupině (SubPatch). V **režimu CTRL** můžete upravit kombinaci modulů pro danou skupinu. Následující část popisuje nastavení funkce SubPatch podrobně:

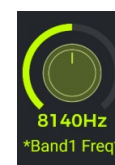
1. Mapování parametru k funkci SubPatch

Metoda 1:

- Otevřete obrazovku pro úpravu parametrů a **dlouze stiskněte parametr**, který chcete pomocí funkce SubPatch ovládat.
- Ve vyskakovacím okně zvolte možnost **Setting SubPatch**. Tato možnost otevře pod-nabídku pro nastavení hodnot parametrů ovládaného pomocí Sub1, Sub2 nebo Sub3).
- Nastavte parametry a potvrďte klepnutím na „tlačítko“ **DONE**.
- Zrušit mapování parametrů lze kliknutím na ikonu mazání (-) vpravo od parametru.

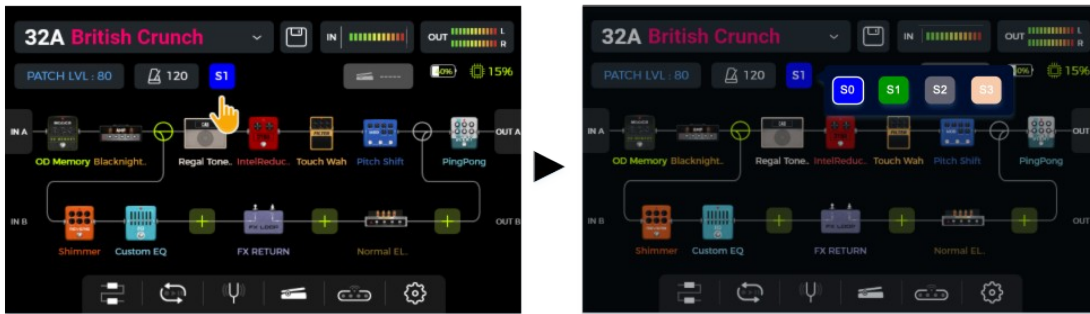


Parametr přiřazený k funkci SubPatch bude mít svůj název zobrazený mezi dvěma hvězdičkami.



Metoda 2:

- V zobrazení Edit View klikněte na ikonu SubPatch. Otevře se výběr S0 – S3 (S0 znamená, že není „aktivní žádný SubPatch“).
- Vyberte SubPatch, který chcete upravit. Otevře se zobrazení úpravy parametrů.

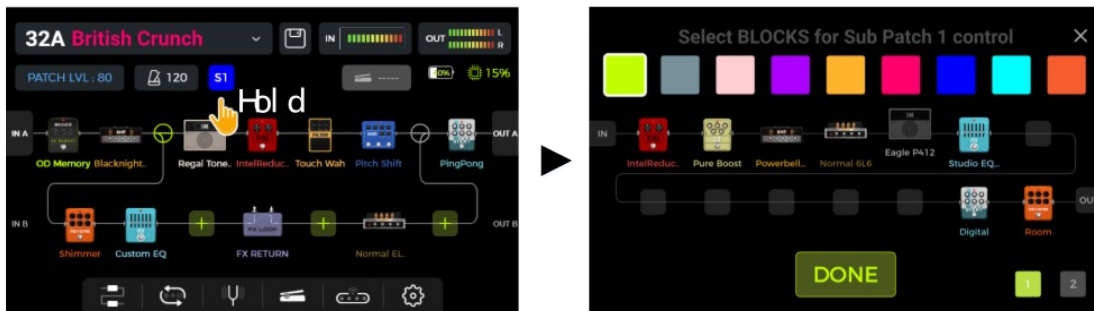


- Název parametru přiřazeného k funkci SubPatch je zobrazen mezi dvěma hvězdičkami.
- Pomocí dotykové obrazovky nebo ovladače SELECT upravte parametr. Upravená hodnota se přiřadí přímo k aktuálnímu „SubPatchi“.

2. Nastavení stavu přepínání efektních modulů pro SubPatch

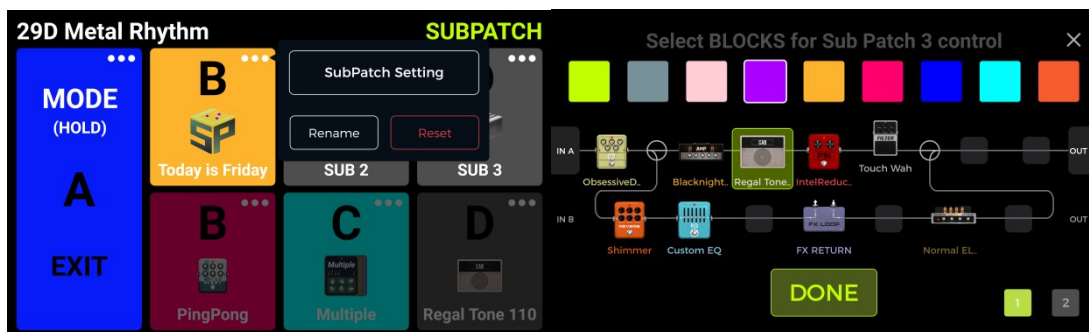
Metoda 1:

- V zobrazení Edit View dlouze stiskněte ikonu SubPatch. Tím přímo otevřete stránku pro nastavení funkce SubPatch.
- Abyste definovali, které efekty budou v tomto SubPatch přednastavení zapnuté, mírným popotazením nahoru/dolů jednotlivé moduly v efektním řetězci zapnete/vypnete. Změny se projeví v reálném čase.
- Po dokončení nastavení klikněte na možnost **DONE**.



Metoda 2:

- Sešlápnutím nožního přepínače právě aktivního presetu otevřete obrazovku režimu CTRL.
- Sešlápnutím a dlouhým přidržením nožního přepínače A přepínáte u režimu CTRL mezi sub-režimy STOMPBOX a SUBPATCH. Zvolte režim SUBPATCH.
- V režimu SUBPATCH je na obrazovce zvýrazněna horní řada polí B/C/D. Klikněte na ikonu „...“ (tři tečky) v pravém horním rohu polí B/C/D a zvolte možnost **SubPatch Setting**. Kliknutím otevřete okno pro nastavení daného přednastavení (SubPatch).
- Otevře se pod-nabídka s efektním řetězcem. Zde přesuňte efektní moduly na požadované pozice a pro daný SubPatch nastavte jejich stav zapnuto/vypnuto. Změny se projeví v reálném čase.
- Pomocí barevných polí v horní části obrazovky můžete pro SubPatch zvolit také barvu. Ta se použije pro pole SUB na obrazovce režimu CTRL, pro LED proužek nad nožním přepínačem (v případě je-li SubPatch aktivní) a pro ikonu SubPatch v zobrazení Edit View.
- Pro dokončení nastavení klikněte na možnost **DONE**.



3. Úprava / mazání nastavení parametrů v rámci dílčího presetu SubPatch

1. metoda:

- Na obrazovce pro úpravu parametrů najdete odpovídající parametr.
- Dlouze stisknete ikonu parametru.
- Ve vyskakovacím okně vyberte dílčí presety **SubPatch**.
- Pro daný parametr nastavte různé hodnoty pro jednotlivé dílčí presety (SubPatch) Sub1 až Sub3, nebo kliknutím na ikonu odstranění (-) vpravo od hodnoty parametru zrušte přiřazení tohoto parametru k danému „sub-patchi“.



2. metoda

- V zobrazení režimu CTRL vyhledejte SubPatch obsahující parametr, který chcete upravit. Klikněte na ikonu „...“ v pravém horním rohu daného „sub-patche“.
- V pravém dolním rohu této pod-nabídky vyberte druhou stránku, na které lze zobrazit a upravit parametry přiřazené k tomuto „sub-patchi“.
- Přiřazení daného parametru k dílčímu presetu SubPatch zrušíte kliknutím na ikonu (-) vpravo do parametru.
- Pro dokončení změn nastavení klikněte na možnost **DONE**.



Poznámka: Chcete-li provedené změny uložit, musíte **uložit celý preset**, jinak se změny ztratí, jakmile přepnete na jiný preset.

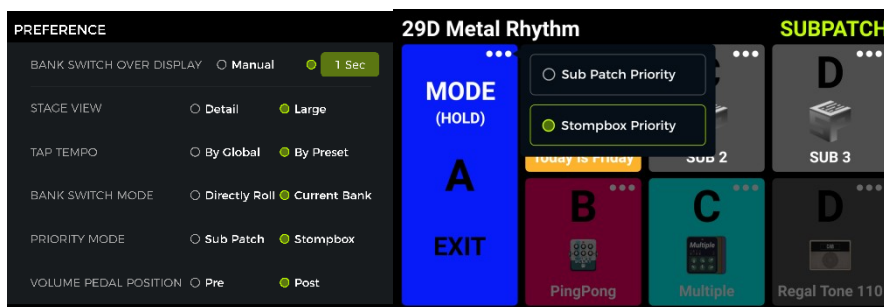
3. metoda:

Parametr přiřazený k některému z dílčích SubPatch presetů je označen dvěma hvězdičkami (na začátku a konci názvu). Po přepnutí na SubPatch, k němuž je tento parametr přiřazen, můžete parametr upravovat přímo v poli pro nastavení parametrů.



4. Nastavení priority v režimu CTRL

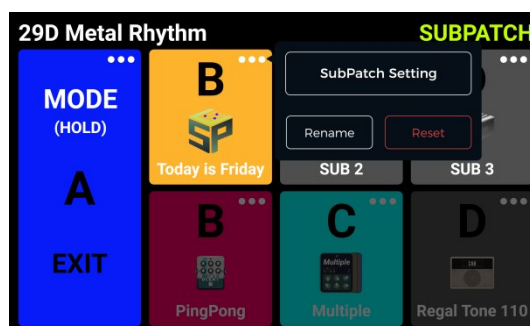
V sekci Preferences v nabídce globálního nastavení Global Settings naleznete položku Priority Mode. Ta nastavuje prioritní režim, který je aktivní v okamžiku, kdy vstoupíte do režimu CTRL. Zvolit můžete mezi SUBPATCH a STOMPBOX. Prioritu lze nastavit také kliknutím na ikonu tří teček „...“ v pravém horním rohu pole A v okně režimu CTRL.



5. Přejmenování a mazání dílčích presetů SubPatch:

Ve výchozím nastavení jsou v režimu CTRL v odpovídajícím poli k dispozici tři dílčí presetů SubPatch – označené jako SUB1, SUB2 a SUB3. Jakmile máte SubPatch nakonfigurován, kliknutím na ikonu tří teček „...“ v poli SubPatch můžete otevřít okno s funkcí **Rename**, jejíž pomocí lze libovolně změnit název daného dílčího presetu (sub-patche). K přejmenování použijte vyskakovací okno s klávesnicí a pro potvrzení nového názvu klikněte na **DONE**.

Vedle funkce Rename naleznete tlačítko **Clear**. Jeho pomocí smažete všechna mapování v tomto „sub-patchi“.



Expression Pedál

Procesor GS1000 je možné připojit k externímu expression pedálu (TRS). K tomuto účelu použijte konektor EXP na zadním panelu. Expression pedál je možné používat jako volume pedál k nastavení hlasitosti nebo jako expression pedál k ovládání různých modulů a parametrů.

Jakmile je externí pedál připojen, ikona pedálu v horní části hlavní obrazovky se rozsvítí. Ve výchozím nastavení pracuje externí pedál ve funkci volume pedálu.

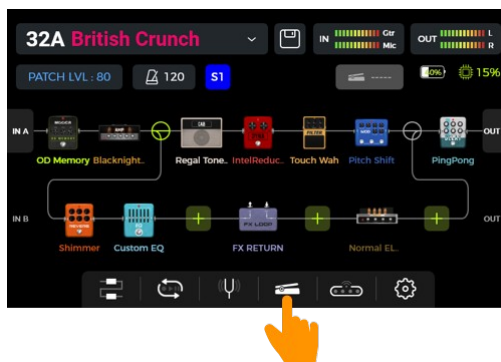
Veškerá nastavení, jako je např. **přiřazení parametrů nebo zda je pedál používán jako volume nebo expression pedál**, se mohou lišit preset od presetu a **je potřeba je uložit v rámci daného presetu**.

Kalibrace pedálu

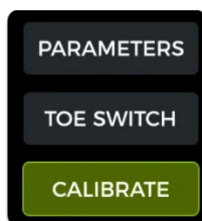
Před prvním použitím je pedál potřeba nejprve nakalibrovat. Kalibraci je nutné provést také v situaci, kdy měníte připojené externí pedály nebo zaznamenáte chybné chování pedálu.

Kalibrace se řadí mezi tzv. **globální nastavení** a není třeba ji opakovat u každého presetu zvlášť.

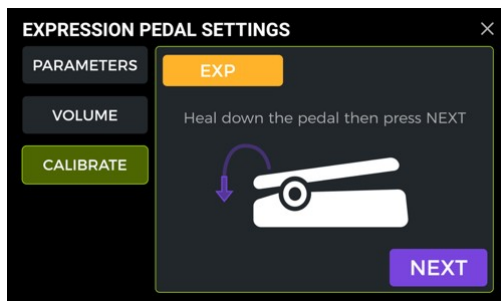
Pro otevření obrazovky pro nastavení expression pedálu klikněte ve spodní části Edit View na **ikonu pedálu**.



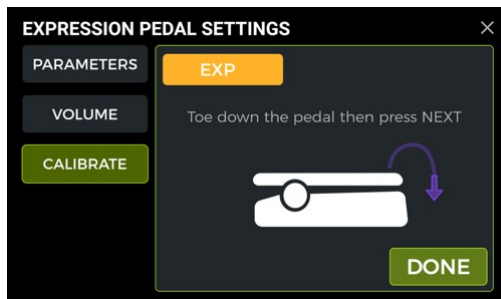
Na levé straně obrazovky klikněte na možnost **CALIBRATE** a postupujte dle instrukcí na obrazovce:



Sešlápněte pedál zcela nahoru (pata dole) a klikněte na tlačítko **NEXT**.



Šlapku pedálu nastavte plně do polohy špička dole a klikněte na **DONE**.



Pokud se objeví výzva, že kalibrace neproběhla úspěšně, ujistěte se, že jste šlapku pedálu sešlápli nejprve plně do pozice pata dole a následně plně do pozice špička dole. Ověřte také správné zapojení pedálu. Po té zopakujte jednotlivé kroky kalibrace znovu.

Konfigurace pedálu do provozního režimu Master Volume

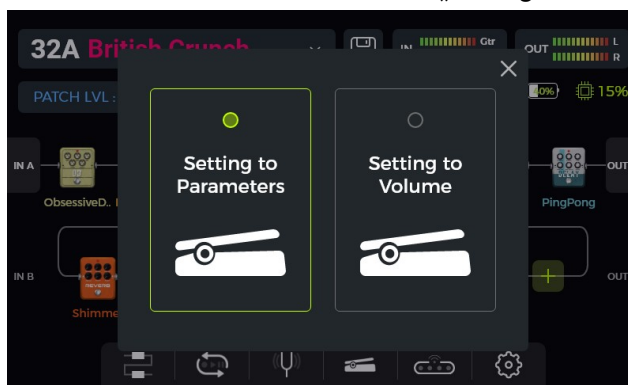
Pokud je externí pedál zapojen správně, ikona pedálu bud na hlavní obrazovce svítit. Klikněte na ikonu pedálu a následně ve vyskakovacím okně zvolte kliknutím možnost „Setting to Volume“.



V systémovém nastavení (**System Settings – Preferences**) můžete globálně nastavit u volume pedálu atributy **Pre** nebo **Post**. V případě „Pre“ volume pedál ovládá vstupní hlasitost efektového řetězce, což ovlivňuje rovněž vstupní zesílení/vybuzení distortion modulů. V případě „Post“ volume pedál ovládá celkovou výstupní úroveň, včetně periferních efektů.

Konfigurace externího pedálu do role expression pedálu

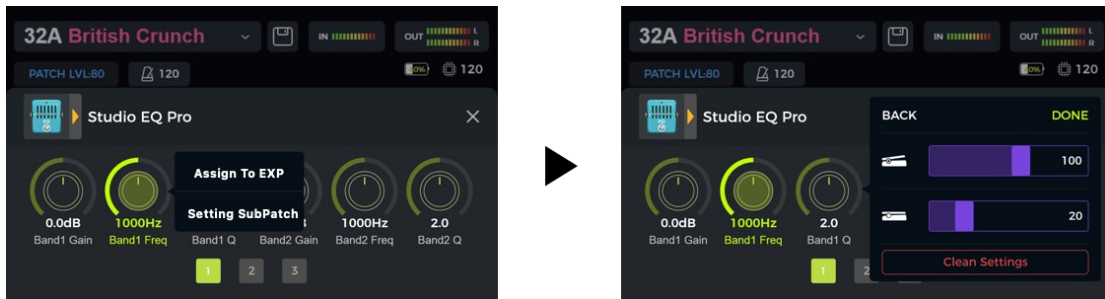
Pokud chcete, aby externí pedál pracoval jako expression pedál, postupujte podle kroků popsanych výše, pouze ve vyskakovacím okně zvolte kliknutím možnost „Setting to Parameters“.



Expression pedál je možné tzv. „namapovat“ (přiřadit) tak, aby současně ovládal několik parametrů téhož nebo různých efektových modulů.

Veškerá mapování mají vliv pouze na stávající preset a je potřeba je v rámci presetu uložit. **Po namapování parametrů tedy preset nejprve uložte** a teprve potom přepněte na jiný preset.

- V režimu Edit view: pro otevření obrazovky s úpravou parametrů dvakrát klikněte na efektový modul, který chcete pomocí expression pedálu ovládat.
- Požadovaný parametr dlouze stiskněte, dokud se neobjeví kontextová nabídka.
- Ve vyskakovacím okně zvolte možnost „Assign to EXP“ (přiřadit k expression pedálu).
- Nastavte hodnoty parametru (v procentech) pro polohy špička dole a pata dole (např. „100“ a „0“ pro normální provoz, nebo „0“ a „100“ pro převrácené ovládání, a nebo jakékoliv hodnoty mezi).
- Mapování dokončíte stisknutím „tlačítka“ **DONE**.



Parametry, které jsou k expression pedálu namapovány, mají název **zvýrazněn modře**, aby je bylo možné rozlišit od běžných parametrů. Namapované parametry lze samozřejmě nastavit i manuálně, ale jakmile použijete expression pedál, manuální nastavení bude přepsáno vstupní hodnotou expression pedálu.

Veškeré namapované parametry je možné upravit jednotlivě. Na obrazovce EXPRESSION PEDAL SETTINGS – PARAMETERS:

- Klikněte na ikonu pedálu ve spodní části obrazovky Edit View. Tím otevřete stránku pro nastavení expression pedálu.
- Klikněte na možnost **PARAMETERS** na levé straně. Objeví se seznam všech současných mapování pedálu, provedených v rámci zvoleného presetu.
- Klikněte na parametr, který chcete upravit. Hraniční hodnoty nastavte posunutím vodorovných sloupců nebo otáčením ovladačem SELECT.

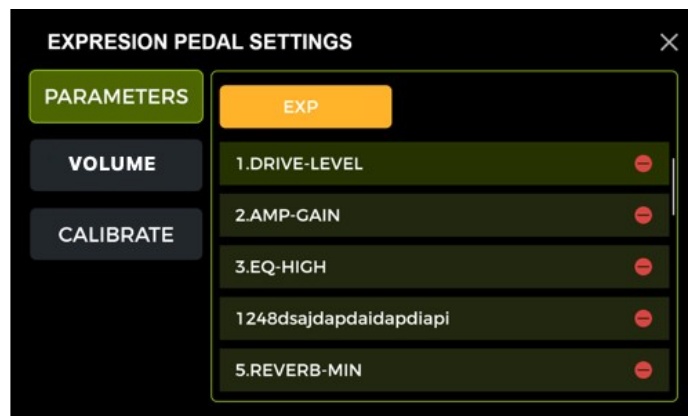


Odebrání mapování expression pedálu

Možnost 1: V rozhraní pro editaci parametrů najdete namapovaný parametr (název je zvýrazněn). Požadovaný parametr dlouze stiskněte. Ve vyskakovacím okně zvolte možnost „EXP Settings“ a následně klikněte na možnost „Clean Settings“ (smazat nastavení).

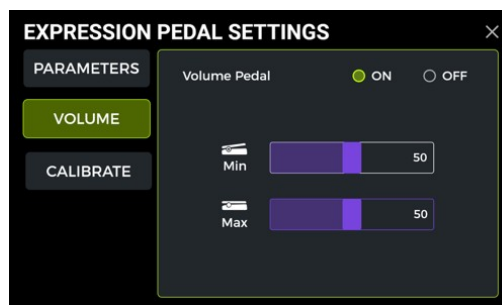


Možnost 2: Ve spodní části obrazovky Edit View klikněte na ikonu pedálu. Tím vstoupíte na obrazovku EXPRESSION PEDAL SETTINGS. Na levé straně klikněte na možnost PARAMETERS. V seznamu vpravo: u parametru, který chcete smazat, klikněte na symbol (-) za názvem.



Konfigurace externího pedálu do role Volume pedálu

Na levé straně obrazovky pro nastavení EXP pedálu zvolte režim **VOLUME** a nastavte **maximální** a **minimální** hlasitost pro obě hraniční polohy šlapky pedálu.



Pokud v této nabídce zaškrtnete položku **OFF**, pedál již nebude fungovat jako Volume pedál, a to i v případě, že je to indikováno na hlavní obrazovce režimu Main View.

POUŽIVÁNÍ EFEKTOVÝCH SMYČEK

GS1000 je vybaven jackovými konektory pro **efektovou stereo smyčku** tzv. **na jednom portu**. To znamená, že konektory efektové smyčky SEND a RETURN nepodporují pouze mono zařízení, ale je možné je – při použití kabelové redukce typu Y – využívat také pro připojení externích stereo zařízení.

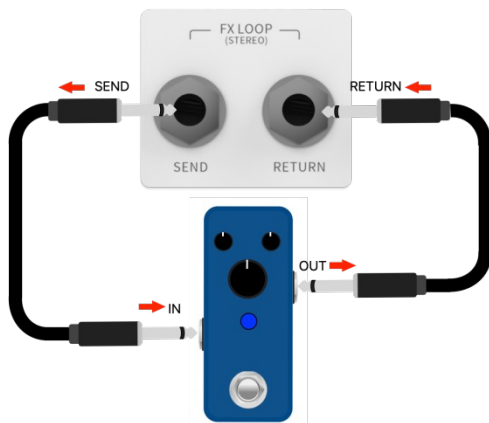


(Stereo port efektové smyčky) (redukce s konektory TRS na dva TS, kabel typu Y)

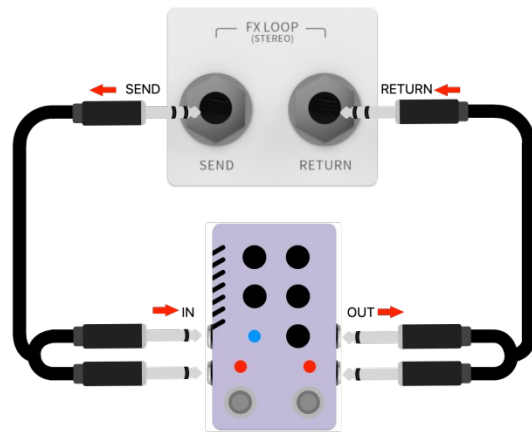
Níže najdete vyobrazeny běžné způsoby použití efektové smyčky:

Připojení externích efektových pedálů

Metoda připojení:



(Zapojení mono efektu)



(Zapojení stereo efektu)

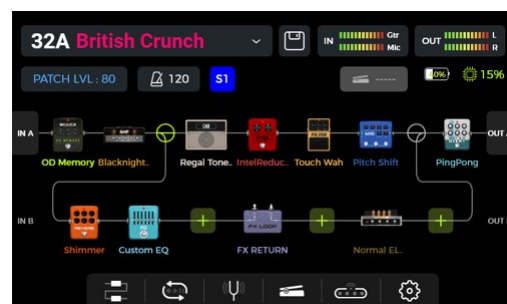
Poznámka: Po přidání modulu EFEKTOVÉ SMYČKY (FX LOOP) do signálového řetězce je třeba na základě stávajícího využití v parametrech modulu nastavit režim (mono/stereo) u konektorů „Send“ a „Return“.


Nastavení modulu FX LOOP

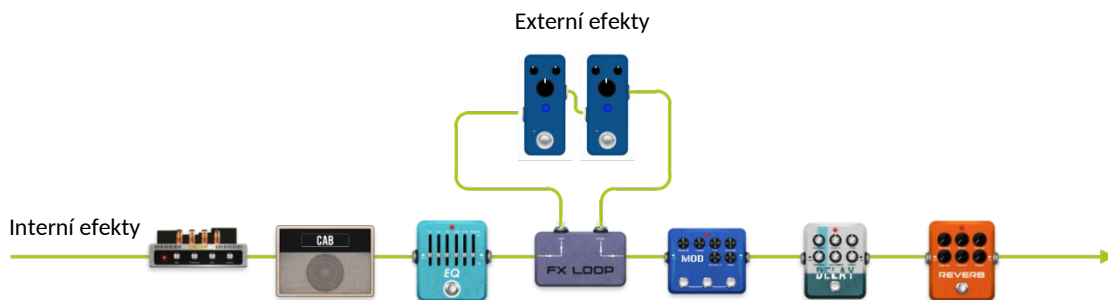
Jakmile dokončíte fyzické zapojení, je třeba do signálového řetězce v zobrazení Edit View přidat **modul FX LOOP**. Nastavení modulu FX LOOP lze provést dvěma různými způsoby podle pozice konektorů Send a Return v signálovém řetězci:

Send/Return na jednom uzlu

(oba konektory SEND a RETURN jsou v efektovém řetězci na stejné pozici)

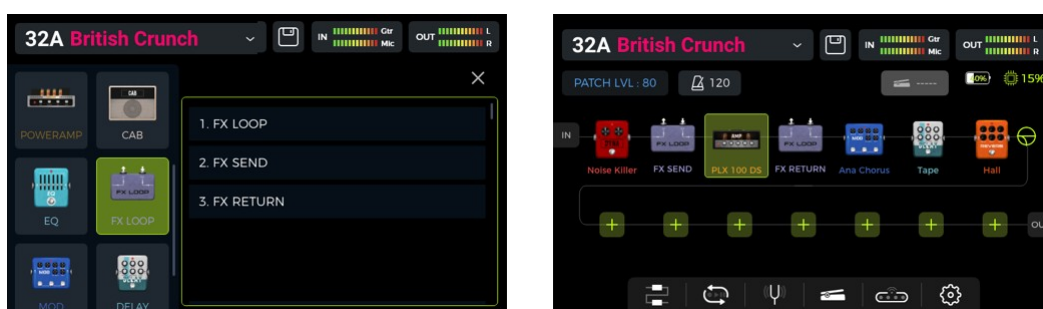


Klikněte na ikonku  na požadované pozici signálového řetězce a přidejte modul „FX LOOP“ s typovými označením „FX LOOP“. Tento způsob je vhodný pro většinu externích efektů, které lze vložit do efektového řetězce GS1000. Tok signálu je znázorněn na obrázku níže:



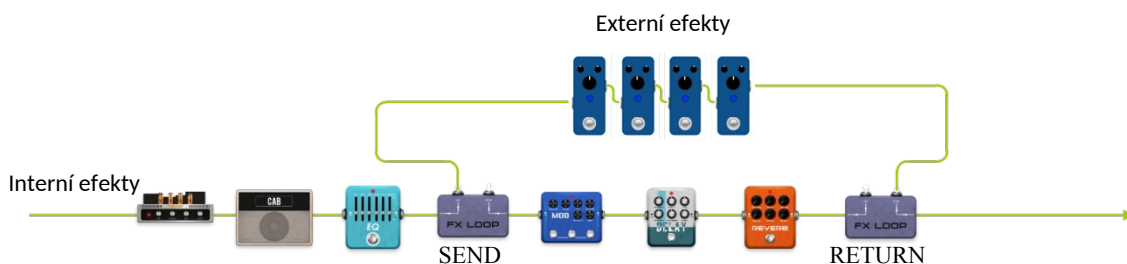
Konektory Send/Return na různých místech

(konektory SEND a RETURN jsou v efektové řetězci umístěny na různých připojovacích uzlech)

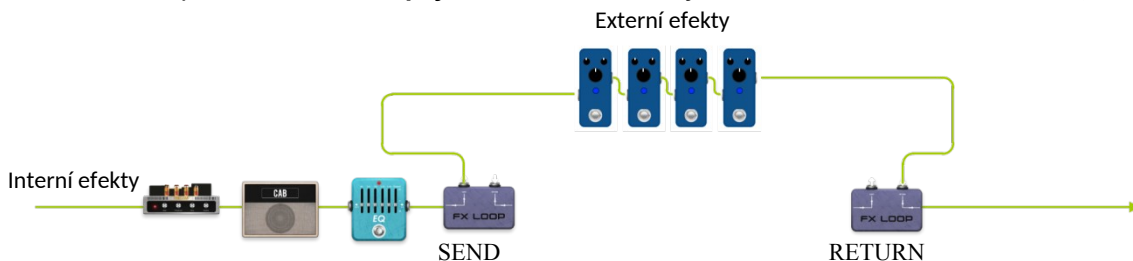


Do efektového řetězce přidejte jeden efektový modul „FX LOOP“ s typovým označením „FX SEND“ a druhý s označením „FX RETURN“. Tento způsob je vhodný pro případy, kdy používáte externí efekty paralelně s některými z interních efektů, nebo pro A/B přepínání. Tok signálu je znázorněn na obrázku níže:

Efektová smyčka v paralelním zapojení (modul FX SEND je nastaven v režimu Parallel Mode):



Efektová smyčka v sériovém zapojení (modul FX SEND je nastaven v režimu Serial Mode):



(Aktivní efektové smyčka)

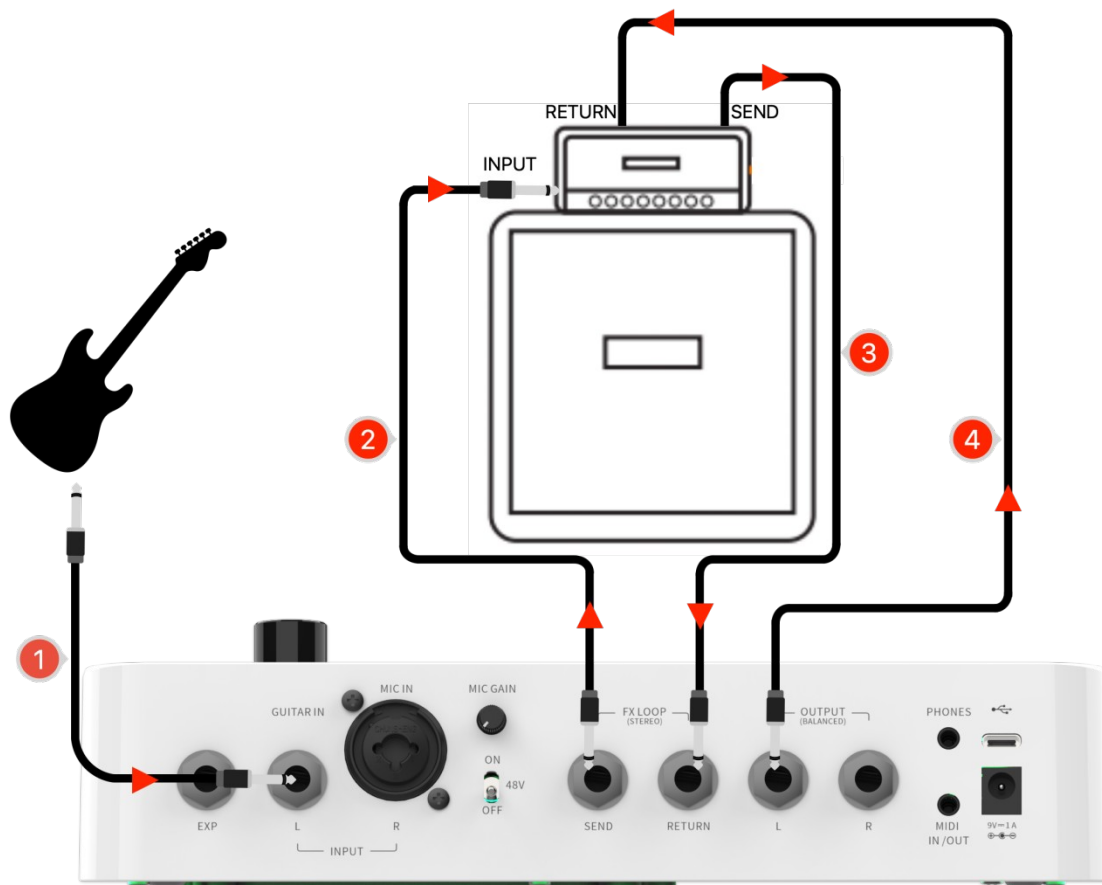


(Neaktivní efektové smyčka)

Metoda zapojení pomocí 4 kabelů

Jak vyplývá z názvu této metody, pomocí čtyř audio kabelů jsou zde vzájemně propojena dvě zařízení, která mají efektovou smyčku. Tímto způsobem jsou do sebe za specifickým účelem zapojeny dvě signálové linky.

Metoda zapojení:



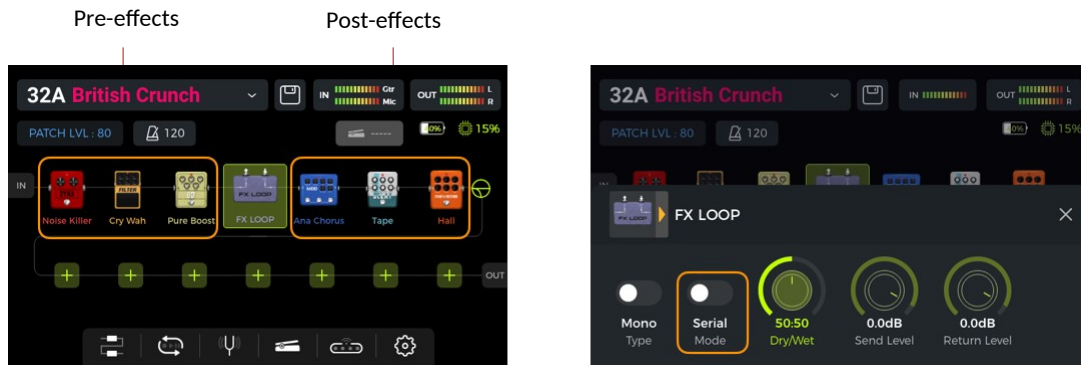
Nastavení modulu FX LOOP:

Možnost 1: Rozdělení efektového řetězce GS1000 na části pre-effects a post-effects.

Při použití se zesilovačem je u některých efektů (např. kompresor, overdrive, apod.) lepší, aby byly zapojeny do VSTUPU (INPUT) zesilovače (těmto efektům říkáme **pre-effects**). Jiné efekty (např. delay, reverb, apod.) je zase vhodnější připojit mezi stupeň předzesilovače a výkonového zesilovače (například do efektové smyčky zesilovače; těmto efektům říkáme **post-effects**).

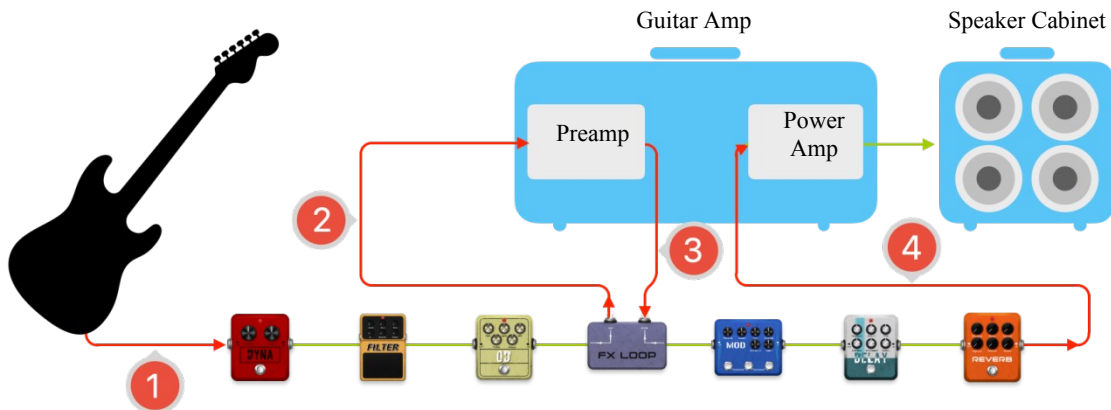
Této možnosti lze u GS1000 dosáhnout následujícím nastavením modulu FX LOOP:

- GS1000 a zesilovač mezi sebou propojte tak, jak je ukázáno na obrázku výše.
- Do efektového řetězce GS1000 přidejte modul FX LOOP.
- Moduly **pre-effects** (efekty vhodné pro zapojení do VSTUPU zesilovače) přesuňte před modul FX LOOP.
- Moduly **post-effects** (efekty vhodné pro zapojení do efektové smyčky zesilovače) přesuňte za modul FX LOOP.
- Typ modulu FX LOOP nastavte na „Mono“ a režim (Mode) nastavte na „Serial“.



Zvolte sériové zapojení

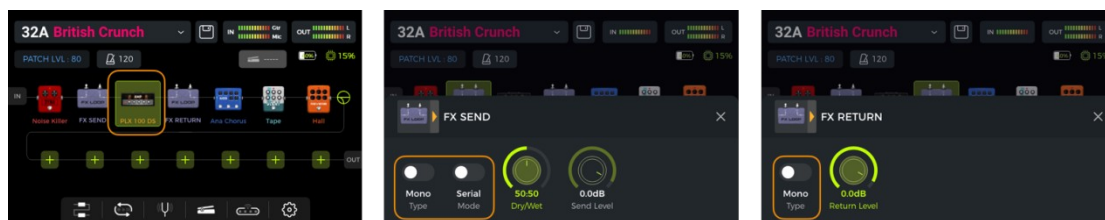
S tímto nastavením vypadá skutečný signálový řetězec takto:



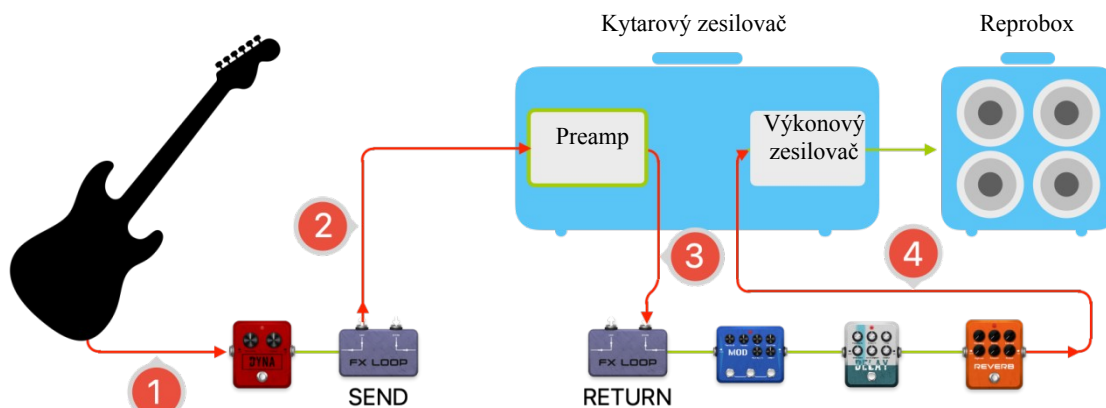
Možnost 2: A/B přepínání mezi simulací předzesilovače uvnitř GS1000 a skutečným fyzickým předzesilovačem připojeného zesilovače.

Stejnou metodu zapojení pomocí čtyř kabelů je možné použít k realizaci **A/B přepínání** mezi interními moduly předzesilovačů a fyzickým externím předzesilovačem. Použijeme k tomu modul FX LOOP a odpovídající nastavení nožního přepínače v režimu CTRL.

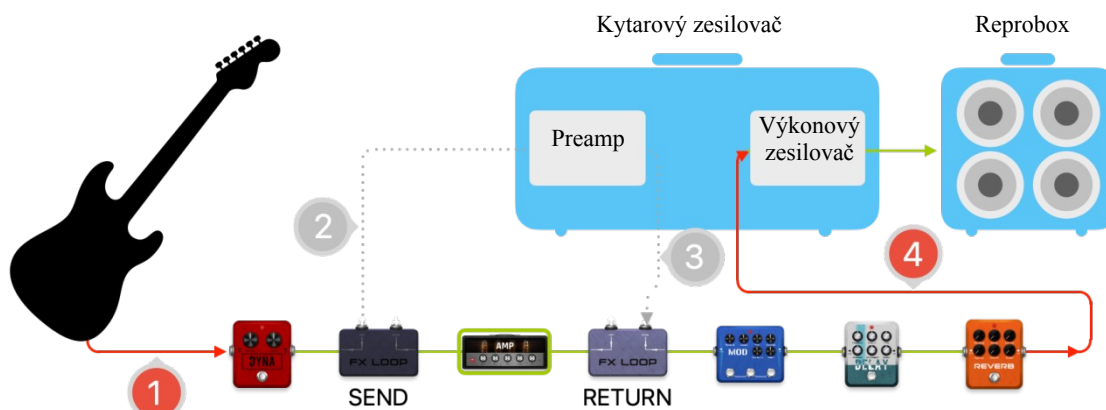
- Do efektového řetězce GS1000 přidejte moduly FX SEND a FX RETURN.
- Přidejte modul AMP a zvolte si model předzesilovače (bez reproboxu).
- Modul AMP přesuňte mezi moduly FX SEND a FX RETURN.
- Typ modulů FX SEND a FX RETURN nastavte na „Mono“ a režim nastavte na „Serial“.
- V režimu CTRL jeden z nožních přepínačů nastavte tak, aby ovládal modul FX SEND.



S tímto nastavením vypadá skutečný signálový řetězec takto::



Chcete-li použít preamp zesilovače, v režimu CTRL aktivujte modul SEND.



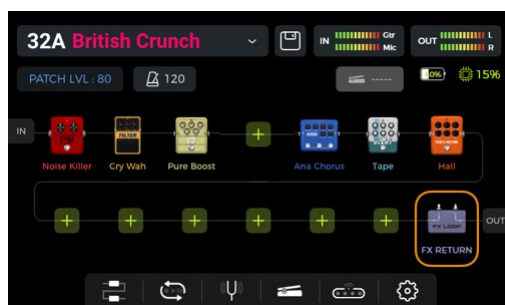
Chcete-li použít interní předzesilovací modul, modul SEND deaktivujte.

Rozšířené možnosti vstupu a výstupu

Rozhraní efektové smyčky je v podstatě vstupní/výstupní rozhraní, u kterého lze definovat jeho pozici. Modul FX SEND zde funguje jako výstupní a FX RETURN jako vstupní rozhraní. Pokud tedy nepotřebujete používat externí efekty nebo metodu zapojení pomocí čtyř kabelů, pak můžete efektovou smyčku použít pro jako dodatečné vstupní a výstupní rozhraní pro několik běžných situací.

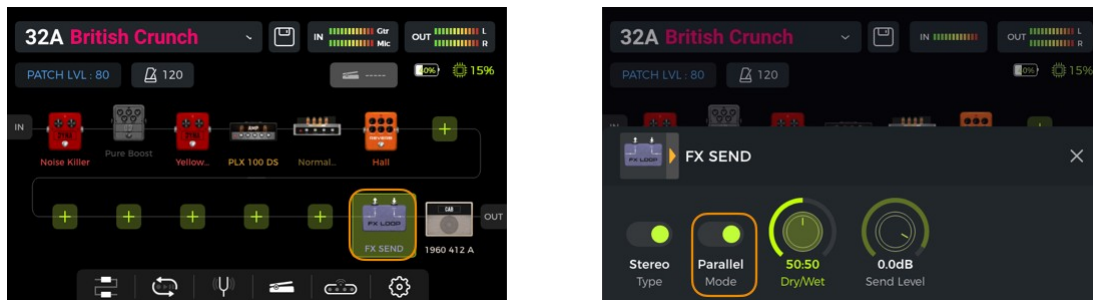
Situace 1: Auxový audio vstup (AUX IN)

- Do efektového řetězce GS1000 přidejte modul FX RETURN.
- Přesuňte ho na příslušnou pozici, a nebo - v případě, že nechcete, aby přichází audio procházelo interními efekty - jej umístěte zcela na konec.
- Externí zdroj audio signálu připojte do konektoru FX LOOP RETURN.
- Typ modulu FX RETURN nastavte v závislosti na zdroji signálu na „Mono“ či „Stereo“.



Situace 2: Rozšířený výstupní režim (například různé výstupy s a nebo bez simulace reproboxu).

- Do signálového řetězce GS1000 přidejte modul FX SEND.
- V efektovém řetězci tento modul přesuňte před modul CAB.
- Režim modulu FX SEND nastavte jako „Parallel“ a poměr mezi čistým signálem a efektem (wet/dry) nastavte na „50:50“.

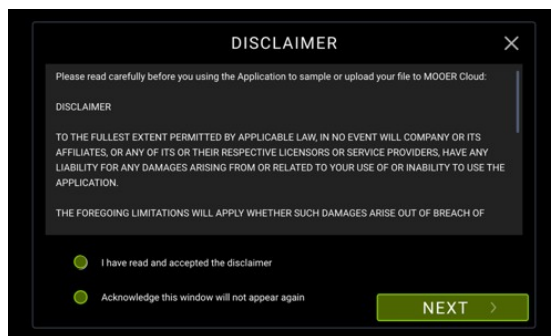


U tohoto nastavení není na výstupním signálu z výstupu FX SEND použita simulace reproboxu. Na signálu z ostatních výstupů simulace reproboxu použita je.

FUNKCE MNRS SAMPLING

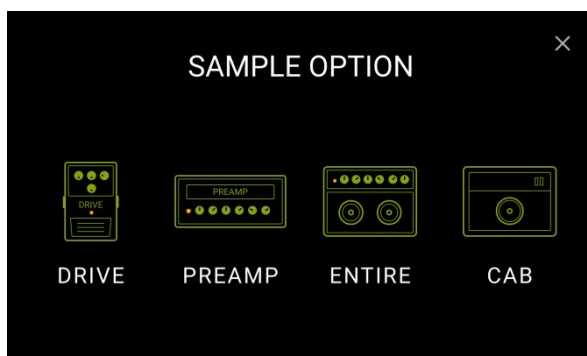
Funkce MNRS Sampling v zařízení GS1000 umožňuje „zachytit“ zvuk vašich oblíbených fyzických zařízení (overdrive pedálů, předzesilovačů, celých zesilovačů nebo reproboxů), ukládat zvukové soubory a sdílet je přes cloud prostřednictvím počítačového softwaru MOOER STUDIO a mobilní aplikace MOOER CLOUD. Tato kapitola vysvětluje, jak zvuk těchto zařízení zaznamenat.

Obrazovku pro zachycení zvuku otevřete stisknutím tlačítka „SAMPLING“ na ovládacím panelu GS1000. Pokud tuto funkci používáte poprvé, přečtěte si prosím prohlášení o vyloučení odpovědnosti, zaškrtněte volbu „I have read ...“ a klikněte na NEXT.



V rozhraní pro výběr režimu vzorkování zvolte typ zařízení, jehož zvuk chcete zachytit. Proces snímání je u overdrive pedálů, předzesilovačů i celých zesilovačů stejný.

Níže je uveden příklad nasnímání vzorku zesilovače a reproboxu:



Upozornění: Během procesu snímání zvuku celého zesilovače a reproboxu bude přes fyzické zařízení přehrána série **hlasitých měřících signálů**.

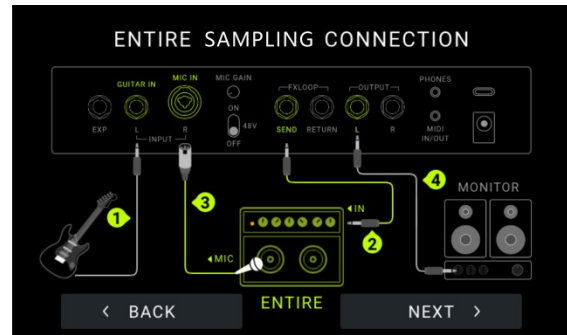
Dbejte proto na dostatečnou zvukovou izolaci a ochranu sluchu.

Zachycení zvuku celého zesilovače

Klikněte na ikonu „ENTIRE“.

Připojte zařízení podle schématu zapojení, které je zobrazeno na obrazovce, a klikněte na možnost **NEXT**.

(Pro snímání celého zesilovače potřebujete mikrofon a XLR kabel.)

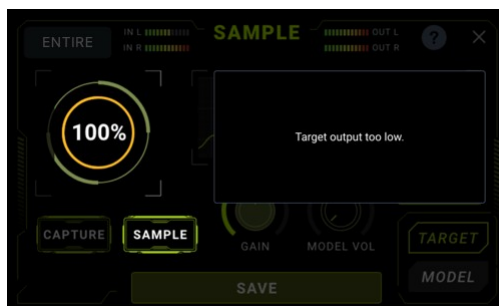


Jakmile otevřete obrazovku smplování, na 6,35mm výstupu a ve výstupu pro sluchátka můžete v reálném čase monitorovat aktuální cílový signál. V tomto kroku si můžete zkontrolovat správnost cílového zvuku, potažmo polohu mikrofону.

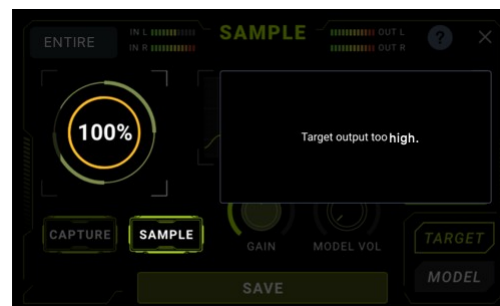
Je-li zvuk podle vašich představ, proces snímání spustíte kliknutím na možnost **SAMPLE**.



Pokud se během snímání zobrazí upozornění, že je hlasitost příliš vysoká nebo příliš nízká, upravte ji odpovídajícím způsobem přímo na snímaném zařízení.



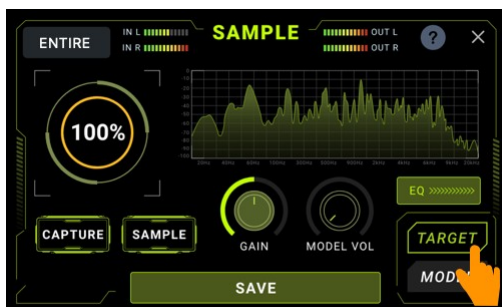
(Zesilte výstupní hlasitost snímaného zařízení)



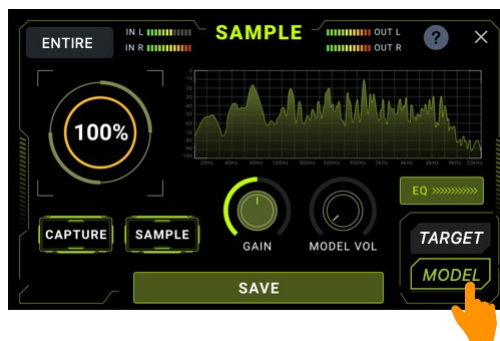
(Zeslabte výstupní hlasitost snímaného zařízení)

Jakmile dosáhne indikátor průběhu snímání 100%, je proces smplování dokončen. Nyní si můžete kliknutím na „tlačítka“ **TARGET** a **MODEL** pro srovnání poslechnout původní zvuk zařízení a výsledek MNRS smplování.

Spektrální diagram na obrazovce odpovídá přepínání mezi režimy **TARGET** a **MODEL** a v reálném čase zobrazuje spektrální charakteristiku zvoleného zvuku.



(Poslech fyzického zařízení)

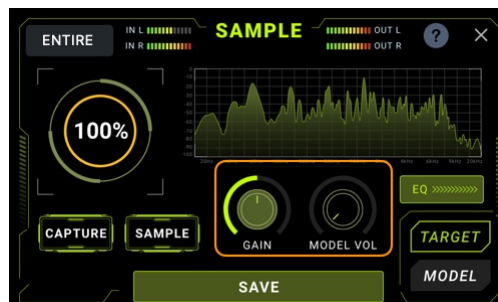


(Poslech výsledného vzorku)

V tuto chvíli je proces samplování dokončen. Pokud chcete výsledný zvuk dále doupravit, proveďte následující nastavení:

Doladění hlasitosti a úrovně zesílení (gainu):

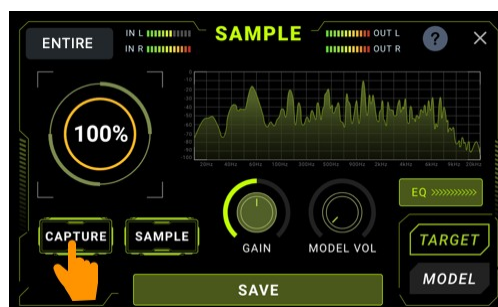
Pokud je třeba u výsledného zvuku „dorovnat“ hlasitost nebo gain, použijte k tomu ovladače parametrů Gain a Model Volume, které jsou zobrazeny na obrazovce samplování.



Tone Capture (zachycení zvuku):

Druhým krokem je nasnímání vašeho nástroje, aby bylo možné jeho zvukovou charakteristiku přizpůsobit nasnímanému zařízení.

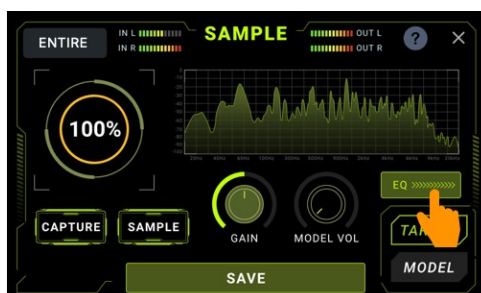
Klikněte na možnost **CAPTURE**.



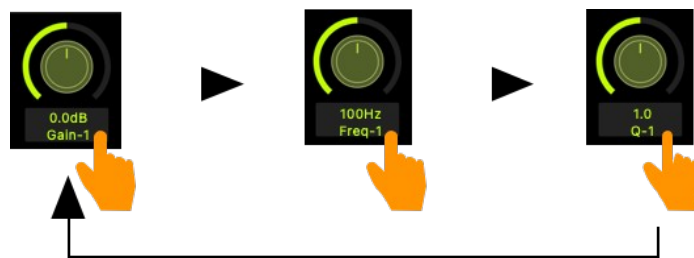
Postupně brnkejte přes všechny struny kytary. Začněte 6. strunou a pokračujte až k 1. struně. Nejprve zahrajte prázdnou strunu a poté postupně další tóny ve všech polohách po celé délce hmatníku. Celý postup by měl pokrýt co největší část hmatníku, kterou budete při hře používat. Korekce zvuku je dokončena, jakmile se na displeji zobrazí 100 %.

Manuální nastavení EQ:

Kliknutím na pole EQ otevřete obrazovku pro manuální nastavení ekvalizéru. Tato funkce pracuje se třemi nastavitelnými pásmy. Pro manuální úpravu ekvalizace můžete využít grafické znázornění ekvalizačních křivek.



Poklepáním na pole pod každým ovladačem přepínáte mezi nastavením parametrů Gain, Frequency a Q pro příslušné pásmo ekvalizéru. Otáčením ovladače pak měníte hodnotu zvoleného parametru.



Během nastavení můžete kdykoliv kliknout na režimy TARGET a MODEL a opět porovnávat oba zvuky.

Pro návrat na obrazovku samplování klikněte na políčko SAMPLE v levém dolním rohu.



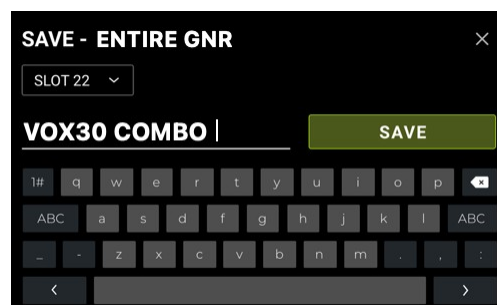
Uložení výsledků samplování

Sample (nasmímaný zvuk fyzického zařízení) uložíte kliknutím na tlačítko SAVE.

Stávající typ souboru je zobrazen v horní části obrazovky.

Kliknutím na rozbalovací nabídku s pozicí (slot) pro uložení otevřete seznam umístění a vyberete pozici, kam chcete soubor uložit.

Pomocí zobrazené klávesnice zadejte název zvuku a klikněte na SAVE.

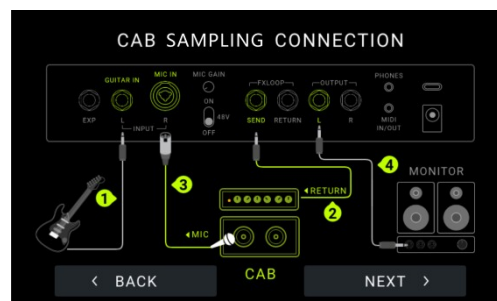


Po uložení tento soubor se zvukovým vzorkem najdete u odpovídajícího efektového modulu v seznamu „GNR“.

Zachycení zvuku reproboxu

Klikněte na ikonu „CAB“.

Připojte zařízení podle schématu zapojení, které je zobrazeno na obrazovce, a klikněte na možnost NEXT. (Pro snímání zvuku reproboxu potřebujete zesilovač s konektorem RETURN nebo skutečný výkonový zesilovač.)



Jakmile otevřete obrazovku samplování, na 6,35mm výstupu a ve výstupu pro sluchátka můžete v reálném čase monitorovat aktuální cílový signál.

Tento signál představuje vestavěný model předzesilovače přehrávaný přes fyzický reprobox. V tomto kroku můžete upravit polohu mikrofону.



Kliknutím na pole pro výběr modelu vestavěného předzesilovače můžete zvolit jiný typ. Parametry pod tímto polem slouží k úpravě zvuku modelu předzesilovače.



Poznámka: Výběr modelu předzesilovače neovlivní výsledek smplování. Model předzesilovače by vám měl pouze pomoci ověřit zvuk reproboxu před zahájením samotného snímání.

Je-li zvuk podle vašich představ, proces snímání spustíte kliknutím na možnost **SAMPLE**.

Pokud se během snímání zobrazí upozornění, že je hlasitost příliš vysoká nebo příliš nízká, odpovídajícím způsobem ji upravte na cílovém zařízení (v tomto případě upravte výstupní hlasitost výkonového zesilovače).

Jakmile dosáhne indikátor průběhu snímání 100%, je proces smplování dokončen. Nyní si můžete kliknutím na „tlačítka“ **TARGET** a **MODEL** pro srovnání poslechnout původní zvuk zařízení a výsledek MNRS smplování. Spektrální diagram na obrazovce odpovídá přepínání mezi režimy **TARGET** a **MODEL** a v reálném čase zobrazuje spektrální charakteristiku zvoleného zvuku.



(Poslech fyzického zařízení)



(Poslech výsledného vzorku)

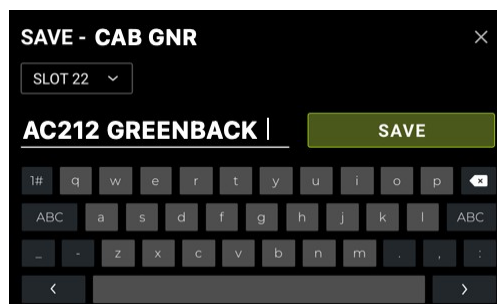
Uložení výsledků smplování

Sample uložíte kliknutím na tlačítko **SAVE**.

Stávající typ souboru je zobrazen v horní části obrazovky.

Kliknutím na rozbalovací nabídku s pozicí (slot) pro uložení otevřete seznam umístění a vyberete pozici, kam chcete soubor uložit.

Pomocí zobrazené klávesnice zadejte název zvuku a klikněte na **SAVE**.



Po uložení tento soubor se zvukovým vzorkem najdete u odpovídajícího efektového modulu v seznamu „GNR“.

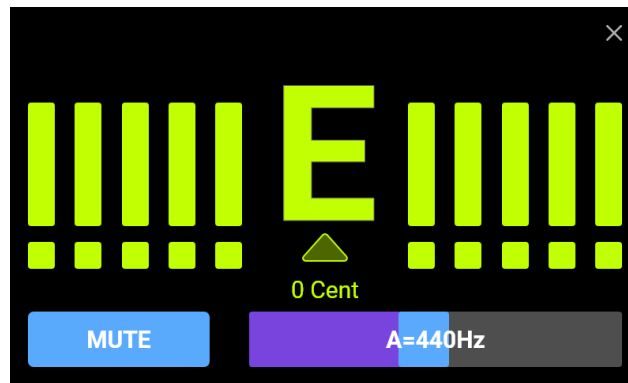
LADÍČKA

K integrované funkci ladění je možné dostat se dvěma různými způsoby:

- V rozhraní Edit View klikněte na ikonu **ladící vidlice**.
- Současně sešlápněte a přidržeťte nožní přepínače **A a B**, dokud se neotevře obrazovka ladičky.



Obrazovka ladičky



Pro přepnutí mezi režimy ladění **BYPASS** a **MUTE** klikněte na pole v levém spodní rohu nebo stiskněte ovladač **SELECT**.

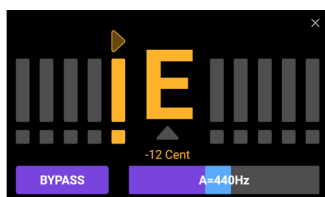
V režimu **BYPASS** dojde k deaktivaci interních efektů a do výstupů je během ladění poslán pouze čistý signál.

V režimu **MUTE** dojde během ladění k ztlumení výstupů.

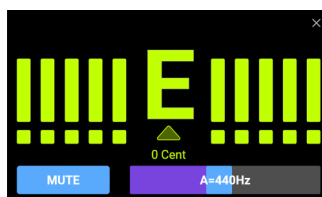
Referenční frekvenci nastavte pomocí jezdce v dolním pravém rohu, nebo otáčením ovladače **SELECT**. Referenční frekvenci lze nastavit libovolně v rozsahu od 430 Hz do 450 Hz. Ve výchozím nastavení se A = 440 Hz.

Ladění

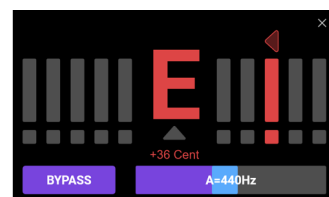
- Otevřete obrazovku ladění.
- Zahrajte na kytaru na volnou strunu. Na obrazovce se zobrazí tón a ladění.
- Pokračujte v ladění, až ukazatel neusadí ve středové poloze.



Podladěno



Správně
naladěno



Příliš vysoko

Ukončení režimu ladění

Pro výstup z režimu ladění můžete použít některý z následujících způsobů:

- Klikněte na symbol „X“ v pravém horním rohu.
- Jednou sešlápněte libovolný nožní přepínač.
- Současně sešlápněte a přidržte nožní přepínače A+B.
- Stiskněte tlačítko HOME.

GROOVE STATION

Stanice Groove Station kombinuje funkce bicího doprovodu a frázového looperu. Tyto funkce lze používat samostatně i dohromady. Pokud bicí doprovod a looper používáte společně, je možné je vzájemně synchronizovat.

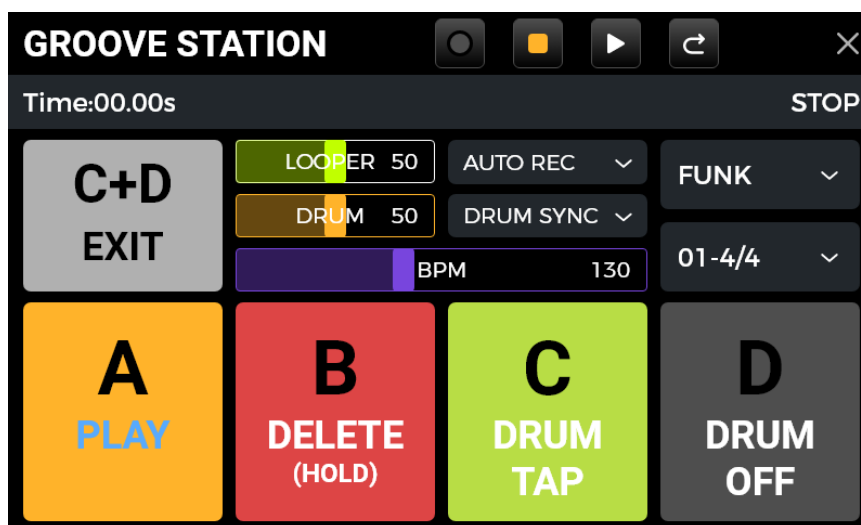
Otevření Groove Station

Groove Station lze spustit dvěma způsoby: :

- Kliknutím na **ikonu Groove Station** na spodní straně obrazovky Edit View.
- Současným přidržením nožních přepínačů **C a D**. Přepínače držte sešlápnuté, dokud se neotevře obrazovka Groove Station.



Obrazovka Groove Station



Pět čtvercových polí na obrazovce Groove Station znázorňuje funkce **nožních přepínačů, které budou spuštěny při příštím sešlápnutím daného nožního přepínače**. Pro spuštění těchto funkcí můžete kliknout na pole na dotykové obrazovce, nebo sešlápnout odpovídající nožní přepínač.

Ikonky zcela nahoře indikují, v jakém stavu se looper nachází – REC/PLAY/STOP/REDO/UNDO.

Ukazatel průběhu pod nimi znázorňuje čas nahrávání a také aktuální stav a pozici fráze během přehrávání.

Prostřední oblast zobrazuje několik nastavení bicího doprovodu Drum Machine a Looperu. Tyto parametry si vysvětlíme později.

Posuvníky hlasitosti

Posuvné ovladače **LOOPER** a **DRUM** slouží k nastavení odpovídající výstupní hlasitosti a lze je nastavit přetažením posuvníku, a nebo tím, že na posuvník kliknete a následně otáčíte ovladačem **SELECT**. Číslo v poli posuvníku je procentuální vyjádření úrovně hlasitosti.

Drum Machine / Bicí doprovod

Na pravé straně obrazovky klikněte na rozbalovací nabídky a zvolte si v nich **styl** (FUNK, POP, ROCK ...) a **metrum** (4/4, 6/8, ...) bicího doprovodu.

Nožní přepínač C: DRUM TAP (nastavení tempa)

- Několikerým sešlápnutím nožního přepínače C si u bicího doprovodu nastavíte požadované tempo. Hodnota tempa je znázorněna graficky i číselně v BPM v poli uprostřed obrazovky GROOVE STATION. Pokud je bicí doprovod spuštěný, tempo je indikováno také blikajícím segmentem **LED pásku** nad nožním přepínačem C. Pro nastavení rychlosti lze také v tomto poli přesunout **posuvník BPM** a nebo na pole kliknout a hodnotu BPM doladit pomocí ovladače **SELECT**.

Nožní přepínač D: DRUM ON / DRUM OFF (zapnutí/vypnutí)

- Pro zapnutí / zastavení bicího doprovodu sešlápněte nožní přepínač D.

Looper

GS1000 pracuje s looperem, který disponuje až 480 sekundami / 8 minutami nahrávacího času, s funkcí vrstvení (tzv. overdubbing) a nezávislým nastavením hlasitosti.

Nožní přepínač A: REC / PLAY / DUB / UNDO / REDO

- **Jedním sešlápnutím** aktivujete **Record** (nahrávání), dalším stisknutím **Play** (přehrávání), dalším sešlápnutím **Dub** (přidání nové vrstvy)...
- **Přidržením** aktivujete funkci **Undo** (zpět), opětovným přidržením aktivujete funkci **Redo** (znovu) – toto platí po nahrání více než jedné vrstvy.

LED indikace nad nožním přepínačem A:

- **Svíí červeně:** Režim nahrávání
- **Svíí modře:** Režim přehrávání (playback)
- **Svíí fialově:** Režim vrstvení (overdub)

Nožní přepínač B: STOP / DELETE

- **Jedním sešlápnutím** zastavíte přehrávání/nahrávání
- **Přidržením** smažete celou nahrávku

LED indikace nad nožním přepínačem B:

- **Bliká zeleně:** Looper je v režimu Stop
- **Svíí fialově:** Všechny nahrávky byly smazány

Automatické nahrávání looperu

Aktivujte funkci **AUTO REC**, nastavte příslušný práh (citlivost) spuštění a stisknutím nožního přepínače A aktivujte **pohotovostní režim standby**.

Looper spustí nahrávání, jakmile zaznamená vstupní signál s úrovní nad nastaveným prahem. Pokud není funkce Auto Record aktivní, nahrávání se spustí ihned po stisknutí nožního přepínače **A**.

Synchronizace bicího doprovodu

Abyste synchronizovali současný chod looperu a bicího doprovodu, aktivujte funkci **DRUM SYNC**. Tímto způsobem budou obě jednotky synchronizovány dle struktury taktu.

- Nejprve si zvolte styl a metrum bicího doprovodu. Následně nastavte požadované tempo.
- Aktivujte funkci DRUM SYNC.
- U Looperu spusťte funkci „REC“ (nožní přepínač A).
Přehraje se **odpočítávání v délce jednoho taktu**, který odpovídá zvolenému metru.
- Po odpočítání se spustí nahrávání. Přehrávání bicího doprovodu bude synchronizováno s nahráváním looperu.

Aby byla zajištěna správná synchronizace obou funkcí, bude na konci první nahrané vrstvy (v režimu Play) a poté, co looper dosáhne celočíselného počtu taktů, zbývající část fráze, která je kratší než jeden takt, zpracována jako půl taktu: úsek kratší než půl taktu bude oříznut, pokud bude úsek delší než půl taktu, dojde k pozdržení přehrávání, dokud nebude dosaženo celého taktu.

Jako příklad si uveďme 4/4 takt: Pokud skončíte nahrávat na třetí době čtvrtého taktu, dojde k pozdržení přehrávání (jedná se o více než polovinu taktu), LOOPER nahraje celý čtvrtý takt a až poté se spustí přehrávání. Délka smyčky pak bude celé 4 takty.

Pokud nahrávání zastavíte na první době čtvrtého taktu (jedná se tedy o úsek kratší než polovina taktu), pak LOOPER tento dodatečný obsah zahodí a okamžitě začne smyčku přehrávat od začátku. Délka smyčky bude 3 celé takty.

Poznámka: V následujících případech **nedojde** při zapnuté synchronizaci **k odpočítávání**:

- Je aktivní funkce AUTO RECORDING.
- Bicí doprovod byl spuštěn ještě než bylo spuštěno nahrávání.

Vypnutí režimu Groove Station

Pro opuštění režimu Groove Station použijte jeden z následujících kroků:

- Klikněte na symbol „X“ v pravém horním rohu.
- Současně sešlápněte nožní přepínače C + D.
- Stiskněte tlačítko Home.

Poznámka: Pokud looper a/nebo bicí doprovod hrají, **nepřestanou hrát** ani po vypnutí Groove Station. V takovém případě musíte Groove Station znovu otevřít a looper a/nebo bicí doprovod zastavit. Funkci DRUM ON/OFF (spuštění/zastavení bicího doprovodu) lze také přiřadit bezdrátovému nožnímu přepínači F4 (nutno dokoupit zvlášť). Bicí doprovod můžete tímto způsobem ovládat i bez otevření režimu Groove Station.

(Více viz BEZDRÁTOVÝ NOŽNÍ PŘEPÍNAČ F4).

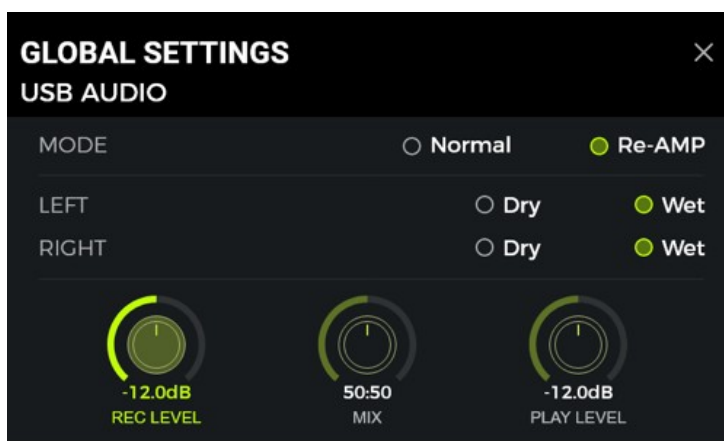
GS1000 podporuje digitální audio v rozlišení 24bitů / 44,1 kHz – 192 kHz, funkce nízkolatenční zvukové karty a většinu hostitelských softwarů, které jsou dostupné pro operační systémy Windows a Mac. K zajištění nízkolatenčního nahrávání/monitoringu si musí uživatelé operačního systému Windows nainstalovat speciální ASIO ovladače. Pro stažení ASIO ovladačů pro Windows prosím navštivte oficiální webové stránky produktu. Uživatelé operačního systému Mac ovladače pro zvukovou kartu instalovat nemusí. Na počítačích Mac pracuje GS1000 jako plug-and-play zařízení (zapoj a hraj).

Popis parametrů

Nastavení parametrů „USB Audio“ najdete na obrazovce GLOBAL SETTINGS.

Na hlavní obrazovce stisknete ikonu NASTAVENÍ a „skrolujete“ dolů až na položku USB AUDIO.

Režim a parametry nastavte podle požadavků konkrétního použití.



Režimy použití

Režim Normal: GS1000 lze používat jako externí zvukovou kartu. Jako vstup bude automaticky použit vstupní konektor GS1000 (vaše kytara) a výstupní signál bude odeslán do výstupního USB portu (digitální signál) GS1000 a odtud do vašeho počítače.

Režim Re-AMP: GS1000 lze používat jako zvukovou kartu a zároveň využívat funkce pro zpracování digitálního audio signálu. USB vstup GS1000 (který přijímá digitální signál z počítače) bude automaticky použit jako vstup, USB výstup (s digitálním audio signálem) směřující do počítače bude použit jako výstup.

Ve výchozím nastavení je GS1000 přepnut do režimu **Normal**.

Levý kanál / Pravý kanál (LEFT/RIGHT)

Pokud používáte GS1000 ve funkci zvukové karty, těmito dvěma přepínači nastavíte, zda levý a pravý výstup bude přijímat čistý signál nebo zpracovaný zefektovaný zvuk. Zvolíte-li možnost „DRY“ výstupní signál zvoleného kanálu není zpracováván efekty moduly. Zvolíte-li „WET“, výstupní signál tohoto kanálu je efekty moduly zpracován. Výběr DRY či WET u levého i pravého kanálu může být při nahrávání vhodné pro zachování čistého signálu a následný post-processing. Tímto způsobem můžete totiž při nahrávání poslouchat signál s efekty a zaznamenávat signál čistý.

Ve výchozím nastavení je GS1000 u pravého i levého kanálu nastavena možnost „WET“.

REC LEVEL: Tento parametr nastavuje úroveň nahrávání funkce zvukové karty.

V továrním nastavení je úroveň nastavena na 0 dB.

MIX (poměr): Tento parametr nastavuje poměr mezi tzv. tvrdým (hard) a jemným (soft) monitoringem.

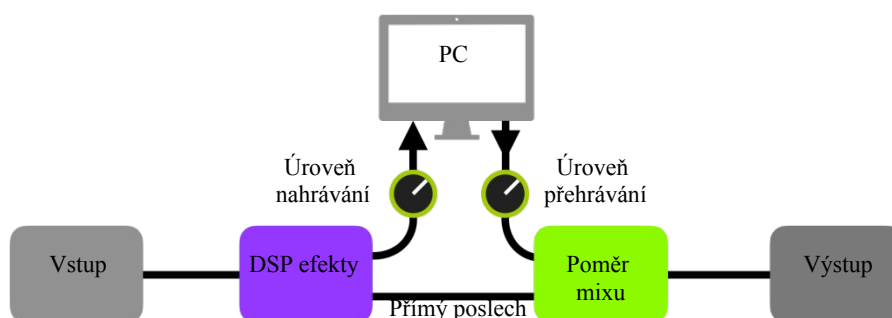
Nastavení zcela doleva znamená, že 100% signálu pochází z GS1000 (hard monitoring). Nastavení zcela doprava znamená, že 100% signálu přichází z počítače/plug-inu/DAW apod. (soft monitoring). Při nastavení uprostřed (50:50) je poměr mezi hardwarovým výstupem digitálním vstupem 1:1. Ve výchozím nastavení je poměr mezi tvrdým a jemným monitoringem nastaven v poloze 50:50.

PLAY LEVEL (hlasitost přehrávání): Tento ovladač nastavuje úroveň hlasitosti digitálního vstupu funkce zvukové karty, např. hlasitost přehrávání. Výchozí nastavení je 0 dB.

Popis režimů

Režim Normal

V tomto režimu se GS1000 chová jako externí zvuková karta s efekty. Počítačový software je v tomto případě možné využít pro účely nahrávání. Průběh signálové cesty tohoto režimu je zobrazen níže:

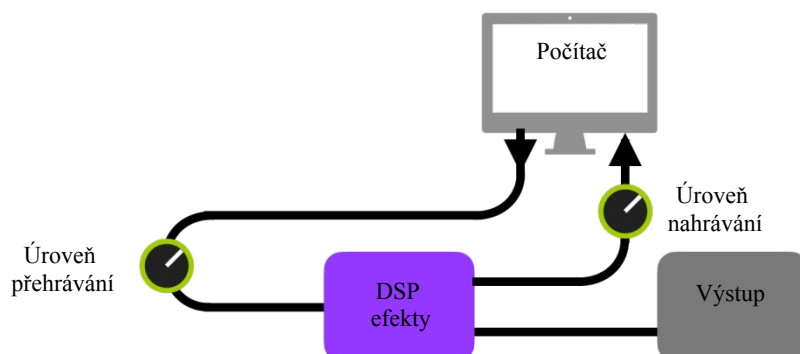


Nastavení:

- Režim Audio Mode nastavte na **Normal**.
- Na počítači otevřete nahrávací software a nastavte ho tak, aby využíval ovladač zvukové karty GS1000. Následně nastavte vstupní a výstupní porty GS1000, tedy: „Analogue1/Analogue2“.
- Podle potřeb nahrávání a monitoringu si nastavte režim levého a pravého kanálu: **Wet** nebo **Dry**.
- Nahrajte stropu a dbejte přitom na indikátor vstupní úrovně. Je třeba pohlídat, aby zde i při intenzivnější hře nedocházelo ke zkreslení signálu (clipping). Pokud je vstupní signál příliš silný, úměrně tomu přizpůsobte nastavení **úrovně nahrávání** (parametr REC LEVEL).
- Přehrajte nahraný track nebo jiné audio soubory a ujistěte se, že je hlasitost přehrávání v pořádku (s ohledem na různý typ monitorů, sluchátek atd.). **Hlasitost přehrávání** můžete úměrně přizpůsobit ovladačem PLAY LEVEL na displeji.
- Pokud přes GS1000 přehráváte audio, pomocí parametru **Mix** si můžete nastavit **poměr** hlasitosti mezi nahraným zvukem a živým signálem.
- Po odladění vstupních a výstupních úrovní můžete začít nahrávat.

Režim Re-AMP

Nahrávací režim Re-Amp představuje metodu zpracování digitálního audio signálu, kterou lze použít pro odeslání stopy s čistým signálem (dry) z počítače do GS1000, zde ji „prohnat“ přes efektové moduly GS1000 a následně ji znovu nahrát jako nový „zefektovaný“ (wet) track. Signálové cesta tohoto režimu je zobrazena níže:



Nastavení:

- Otevřete si nahrávací software a přidejte dvě nové stopy (dva tracky). Jedna z nich obsahuje čistý track, který potřebuje re-amping (přednahráná stopa nebo jiné audio), druhá stopa by měla být prázdná.
- Čistý track přehrajte skrze DSP efekty GES1000. Ujistěte se přitom, že indikace vstupní úroveň v počítačovém softwaru nevykazuje žádné zkreslení (clipping). Tuto úroveň nastavte pomocí parametru **Rec Level**.
- Během přehrávání čistého tracku můžete nastavit přepínače a parametry GS1000 tak, abyste dosáhli požadovaného „re-amp“ efektu. Poslechněte si výstup a dle toho pomocí ovladače **Play Level** nastavte výstupní úroveň.
- Vyberte prázdný track, aktivujte nahrávání a přehrajte track s čistým signálem bez efektů. Jakmile skončí přehrávání čistého tracku, re-amping je dokončen.

Poznámka:

- Po spuštění nahrávacího softwaru je třeba nastavit ovladač GS1000 jako vstupní ovladač v nastavení systému nebo v nastavení ovladače nahrávacího softwaru. Vstupní a výstupní porty nastavte na vstupní a výstupní porty GS1000. V opačném případě by mohlo dojít k absenci vstupu, výstupu, nadměrnému zpoždění nebo jiným abnormálním stavům.
- Pokud pracujete s režimem Re-Amp, režim efektového řetězce nastavte jako „Serial“.
- Po aktivování funkce Re-Amp se **vstup efektového řetězce pevně nastaví na USB**. Toto omezení se zruší po přepnutí USB režimu na Normal.
- Doporučujeme, abyste během nahrávání při re-ampingu nezkoušeli měnit nastavení přepínačů na GS1000 (nebo přepínače používat), ledaže byste chtěli dosáhnout nějakých speciálních efektů. V opačném případě by mohl být výsledek nežádoucí.
- Pokud zaznamenáte příliš velké zpoždění, otevřete si kontrolní panel ovladače zvukové karty a upravte nastavení mezipaměti (cache) tak, abyste dosáhli kratšího zpoždění.
- Jakmile proces Re-Ampingu dokončíte, doporučujeme **přepnout zpět do režimu Normal**. V opačném případě by se mohlo stát, že se pedál příště spustí v režimu Re-Amp se vstupem nastaveným stále na USB vstupu. To by znamenalo, že by z kytarového vstupu nešel žádný signál.

BLUETOOTH AUDIO

GS1000 podporuje Bluetooth přehrávání audio materiálu z jiných zařízení, jako jsou chytré telefony nebo tablety. Audio signál, který přichází do pedálu přes Bluetooth bude smíchán se signálem z vaší kytary. Tuto funkci můžete využívat pro cvičení nebo pro hraní s podkladovým audio doprovodem.

- Stisknutím tlačítka **SETTINGS** u vašeho **GS1000** otevřete obrazovku globálního nastavení **GLOBAL SETTINGS**. Zde sjedte dolů na položku **BLUETOOTH** a tuto funkci u **GS1000** aktivujte.
- Ve svém **mobilním zařízení** otevřete nastavení Bluetooth a ujistěte se, že je Bluetooth aktivní.
- V seznamu dostupných zařízení vyhledejte „GS1000 Audio“.
- Kliknutím na možnost „Connect“ (Připojit) budete moci přehrávat hudbu přes Bluetooth vstup GS1000.
- Vstupní hlasitost u GS1000 nastavte pomocí ovladačů hlasitosti na vašem zařízení. Takto nastavíte i poměr mezi Bluetooth audiem a zvukem, který vytváří vaše kytara připojená k procesoru GS1000.

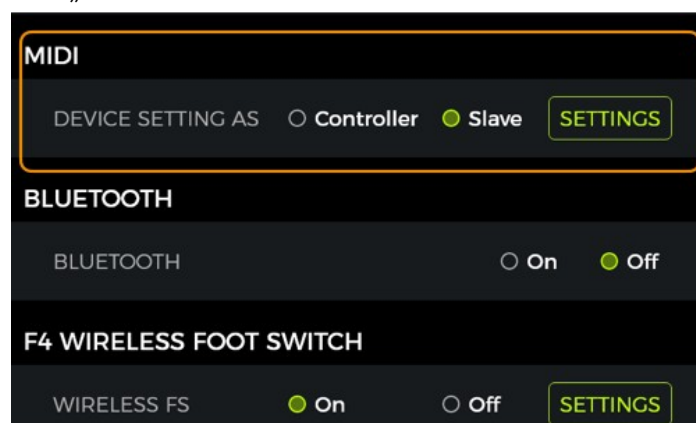
KONFIGURACE MIDI

GS1000 je vybaven MIDI rozhraním ve formě 3,5mm TRS konektoru. GS1000 lze nakonfigurovat k odesílání MIDI příkazů (MIDI OUT) i k jejich přijímání (MIDI IN). Nastavení MIDI se řadí mezi globální nastavení a ovlivňuje všechny presety.

Kliknutím na **ikonu nastavení** otevřete obrazovku globálního nastavení a sjedte na nastavení MIDI.

Pokud chcete GS1000 nakonfigurovat jako **MIDI kontrolér**, který bude za účelem přepínání presetů nebo ovládání jiných funkcí odesílat příkazy do jiných připojených MIDI zařízení, zvolte možnost „**Controller**“.

Pokud chcete, aby GS1000 pracoval jako **ovládané zařízení**, které přijímá řídicí příkazy z jiných MIDI zařízení, označte možnost „**Slave**“.



Podporované MIDI příkazy

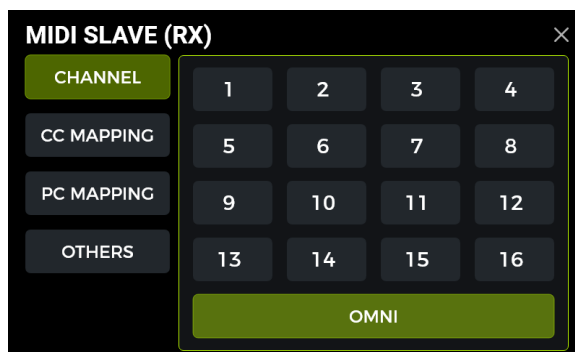
MIDI příkaz	Odesílá	Přijímá
Channel (kanál)	1 -16	1- 16, Omni
MIDI Note (Midi nota)	Není podporováno	Není podporováno
Program Change (PC) (Zprávy typu PC)	Podporováno	Podporováno
Continuous Control (CC) (Zprávy typu CC)	Není podporováno	Podporováno
Synchronization (synchronizace)	Podpora MIDI Clock	Podpora MIDI Clock
Další	Není podporováno	Není podporováno

GS1000 jako ovládané zařízení

Chcete-li GS1000 nastavit jako ovládané zařízení, stiskněte ikonu nastavení, „skrolujte“ dolů na nabídku MIDI, zde zvolte možnost „Slave“ a pro vstup na stránku nastavení klikněte na „Settings“. Zde jsou k dispozici následující možnosti:

MIDI Channel (MIDI kanál)

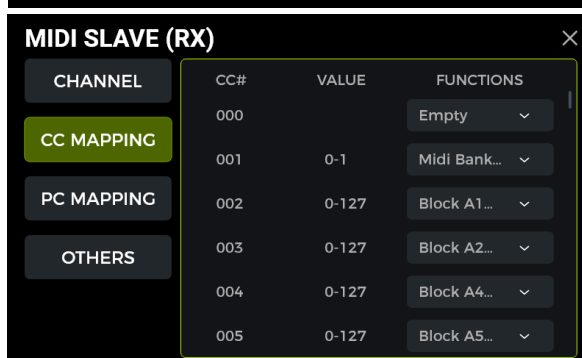
Klikněte na pole CHANNEL (kanál) a zvolte si příkazový MIDI kanál, na který by měl GS1000 reagovat. V továrním nastavení je zvolen kanál 1. Možnost OMNI znamená, že GS1000 bude ignorovat informaci o kanálu a bude reagovat na příkazy přímo. Jednoduše řečeno: GS1000 bude bez ohledu na to, jaký kanál je zvolen na řídicím zařízení, reagovat na odpovídající MIDI zprávu.



CC Mapping (mapování CC zpráv)

V tomto seznamu můžete přiřadit funkci pro každou z obdržených zpráv typu CC. Ve výchozím nastavení je zvolena možnost „Empty“ (prázdné). Uživatel si může vybrat ze seznamu funkcí dle potřeby.

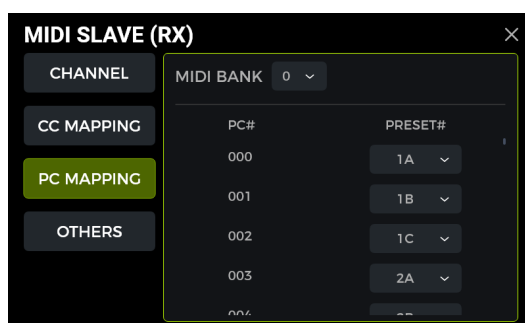
Níže uvádíme seznam a popis funkcí, které lze pomocí příkazových zpráv typu CC ovládat (tento seznam může být neúplný a položky nemusí být uvedeny ve stejném pořadí jako v nabídce na obrazovce).



Funkce	Hodnota	Popis
Empty	žádná	Není zvolena žádná funkce.
MIDI Bank Select	0, 1	Odpovídá přepínání mezi dvěma bankami, jak je uvedeno v seznamu PC zpráv. Každé bance je přiřazeno 128 presetů/předvoleb (viz část Mapování PC zpráv níže).
Block A1 - B7 toggle	0 - 127	Zapne/vypne efektový modul na zadané pozici efektového řetězce. Blok A obsahuje v efektovém řetězci pozice 1-7. Blok B obsahuje pozice 8-14.
Patch Level	0 - 127	Tato funkce odpovídá parametru PATCH LEVEL (hlasitost presetu) na obrazovce Edit View.
Tap Tempo	0 - 127	Tento příkaz je do GS1000 odeslán průběžně a interval je použit jako hodnota pro nastavení tempa.
Guitar input level	0 - 127	Ovládá hlasitost kytarového vstupu v nastavení Global Input.
Mic input level	0 - 127	Ovládá hlasitost mikrofonního vstupu v nastavení Global Input.
Noise Reducer	0 - 127	Odpovídá přepínači Noise Reduction (redukce šumu) v nastavení Global Input.
1/4" output level	0 - 127	Ovládá hlasitost 6,3mm výstupu v nastavení Global Output.
Phones output level	0 - 127	Ovládá hlasitost sluchátkového výstupu v nastavení Global Output.
USB output level	0 - 127	Odpovídá nastavení hlasitosti USB audio výstupu v nastavení Global Output.
Global EQ toggle	0 - 127	Odpovídá přepínači Global EQ v nastavení Global Output.
Global Cab Bypass	0 - 3	Odpovídá přepínači Global Cab Bypass v nastavení Global Output. 0: Tato funkce není zapnuta ani pro levý, ani pro pravý kanál; 1: Bypass je zapnutý pro levý kanál a vypnutý pro pravý kanál; 2: Bypass je vypnutý pro levý kanál a zapnutý pro pravý kanál; 3: Bypass je zapnutý pro levý i pravý kanál.
Global Power Amp Bypass	0 - 3	Odpovídá přepínači Global Poweramp Bypass v nastavení Global Output. 0: Tato funkce není zapnuta ani pro levý, ani pro pravý kanál; 1: Bypass je zapnutý pro levý kanál a vypnutý pro pravý kanál; 2: Bypass je vypnutý pro levý kanál a zapnutý pro pravý kanál; 3: Bypass je zapnutý pro levý i pravý kanál.
Global Limit Switch	0 - 127	Odpovídá přepínači Global Limit v nastavení Global Output.
Groove Station enter/exit	0 - 127	Zapíná / vypíná Groove Station.
Looper REC/DUB/PLAY	0 - 127	Odpovídá sešlápnutí nožního přepínače A v režimu Groove Station.
Looper Stop	0 - 127	Tento příkaz vyvolá funkci STOP u Looperu a odpovídá stisknutí nožního přepínače B v režimu Groove Station.
Looper Clear	0 - 127	Vykonává příkaz CLEAR (vymazání) u Looperu, což odpovídá dlouhému sešlápnutí nožního přepínače B v režimu Groove Station.
Looper Undo / Redo	0 - 127	Tento příkaz vykonává funkce UNDO / REDO u Looperu, což odpovídá dlouhému sešlápnutí nožního přepínače A v režimu Groove Station. Tuto funkci lze provést, je-li počet vrstev (tracků) vyšší nebo roven 2.
Looper Auto Record		Odesláním tohoto příkazu v režimu Groove Station zapínáte/vypínáte funkci Auto Record.
Drum sync on/off	0 - 127	Tento příkaz zapíná / vypíná funkci synchronizace bicího doprovodu v režimu Groove Station.
Tuner enter/exit	0 - 127	Otevírá / zavírá obrazovku ladičky.
Tuner bypass/mute	0 - 127	Tento příkaz u ladičky přepíná režimy ladění Bypass a Mute.
Exp Pedal	0 - 127	Tento příkaz odpovídá pohybu expression pedálu v konektoru EXP.
CTRL mode	0 - 127	Odesláním tohoto příkazu přepínáte v režimu CTRL mezi nastaveními STOMPBOX a SUBPATCH.
Stompbox Control B	0 - 127	Odesláním tohoto příkazu zapnete v režimu CTRL režim Stompbox B.
Stompbox Control C	0 - 127	Odesláním tohoto příkazu zapnete v režimu CTRL režim Stompbox C.
Stompbox Control D	0 - 127	Odesláním tohoto příkazu zapnete v režimu CTRL režim Stompbox D.
Subpatch 1	0 - 127	Odesláním tohoto příkazu zapnete v režimu CTRL SubPatch 1.
Subpatch 2	0 - 127	Odesláním tohoto příkazu zapnete v režimu CTRL SubPatch 2.
Subpatch 3	0 - 127	Odesláním tohoto příkazu zapnete v režimu CTRL SubPatch 3.

PC Mapping (mapování PC zpráv)

Tento seznam odpovídá číslům presetů, které je možné ovládat pomocí zprav typu PC ze dvou MIDI bank (0 a 1). Uživatel může jednotlivá nastavení změnit.



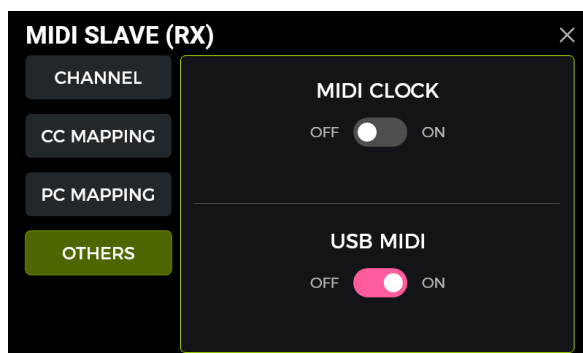
Seznam výchozích továrních nastavení:

MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu
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 banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu
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	-

Others (další nastavení)

Na této stránce lze pro příchozí MIDI zprávy aktivovat/deaktivovat funkci MIDI CLOCK SYNC a aktivovat/deaktivovat USB MIDI.



MIDI Clock: Je-li tato funkce aktivní, budou funkce z nabídky Edit View, které jsou založené na tempu, synchronizovány s příkazy MIDI Clock vysílanými externím zařízením.

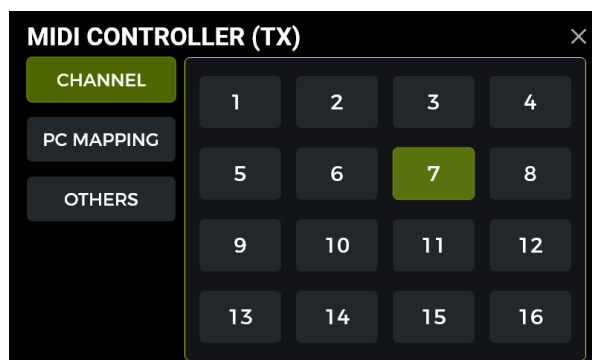
USB MIDI: Tuto funkci povolte pro příjem MIDI příkazů z počítače přes rozhraní USB-C.

GS1000 jako řídicí zařízení

Chcete-li GS1000 nakonfigurovat jako MIDI kontrolér, stiskněte tlačítko SETTINGS, sjedte na nastavení MIDI, zvolte možnost „Controller“ a pro vstup na stránku konfigurace klikněte na možnost „Settings“. K dispozici budete mít následující možnosti:

MIDI Channel (MIDI kanál)

Klepněte na pole CHANNEL a zvolte si MIDI kanál, který bude GS1000 využívat pro odesílání příkazů. Ve výchozím nastavení je zvolen kanál 1.



PC mapping (mapování PC zpráv)

Tento seznam odpovídá PC zprávám ve dvou MIDI bankách (0 a 1), které může GS1000 odesílat. Jednotlivá nastavení může uživatel měnit.

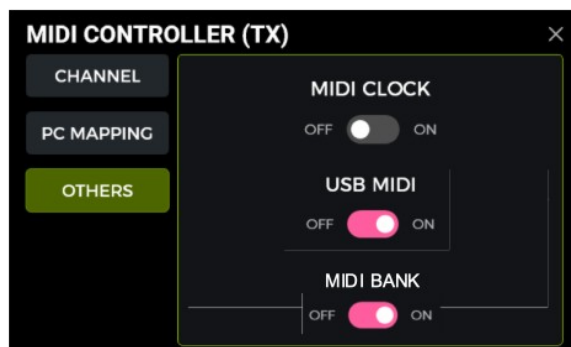
Po přepnutí na preset odešle GS1000 přijímacímu zařízení zprávu CC0 (informace o bance MIDI) + příkaz PC zprávy.

Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Číslo presetu	MIDI banka	PC zpráva
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	-	-	-

Císlo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Císlo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Císlo presetu	MIDI banka	PC zpráva	Císlo presetu	MIDI banka	PC zpráva
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	-	-	-

Others (další nastavení)

Na této stránce aktivujete/deaktivujete funkci MIDI CLOCK SYNC pro odchozí MIDI zprávy a aktivujete/deaktivujete USB MIDI a přenos zprávy z MIDI BANK.



MIDI Clock: Je-li tato funkce aktivní, příkazy MIDI Clock jsou odesílány na základě aktuálního tempa (BPM) GS1000.

USB MIDI: Tuto funkci povolte pro odesílání MIDI zpráv přes rozhraní USB-C.

MIDI BANK: Je-li GS1000 nastaven jako kontrolér a tato volba je zapnutá, odešle se spolu s číslem PC zprávy také číslo MIDI BANK CC. Pokud PC zprávou z GS1000 ovládáte jiná zařízení a ovládané zařízení nereaguje, zkuste tento přepínač vypnout.

BEZDRÁTOVÝ NOŽNÍ PŘEPÍNAČ F4

Pro další možnosti ovládání je možné GS1000 připojit k bezdrátovému nožnímu přepínači MOOER F4 (který je prodáván samostatně).

Informace o baterii a požadavky na nabíjení naleznete v příručce k nožnímu přepínači F4.

GS1000 je možné připojit vždy pouze k jednomu bezdrátovému nožnímu přepínači.

Pokud bezdrátový nožní přepínač používáte poprvé (nebo po provedení továrního resetu), je třeba ho nejprve s GS1000 spárovat. Při spárování postupujte dle instrukcí níže:

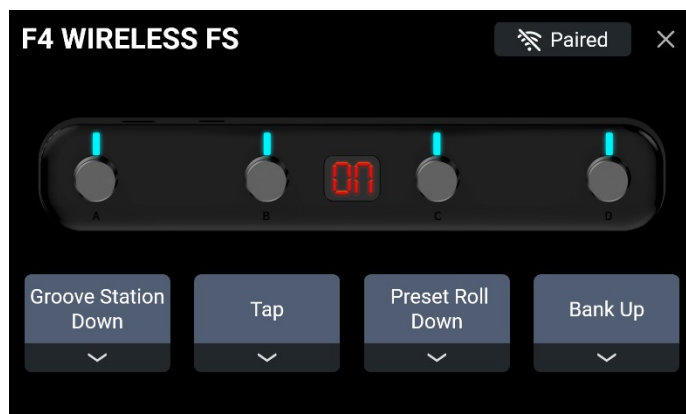
- Zapněte nožní přepínač F4, pro vstup do režimu párování (indikován je blikající LED) současně stiskněte a přidržte nožní přepínače A a C.
- Na hlavní obrazovce GS1000 klikněte na ikonu nožního přepínače.
- Klikněte na možnost START PAIRING (začátek párování).
- Je-li proces párování úspěšný, v pravém horní rohu obrazovky GS1000 se zobrazí „Unpair“ (zrušit párování) a na displeji nožního přepínače F4 se zobrazí „On“ (zapnuto).
- Jakmile jsou obě zařízení spárována, bezdrátový nožní přepínač se automaticky připojí ke GS1000 pokaždé, když jsou obě zařízení zapnuta a nacházejí se ve vzájemném dosahu.

Poznámka: Pro odpojení nožního přepínače F4 od GS1000 klikněte na pole s nápisem „Unpair“.

Konfigurace bezdrátového nožního přepínače

Po spárování F4 s GS1000 stiskněte ikonu bezdrátového nožního přepínače pod efektním řetězcem. Tímto způsobem vstoupíte do nabídky globálního nastavení (GLOBAL SETTING), kde můžete bezdrátový nožní přepínač nakonfigurovat. V nabídce GLOBAL SETTINGS najdete také možnost nožní přepínač F4 zapínat nebo vypínat, aniž byste zrušili jeho spárování.

V okně pro nastavení bezdrátového nožního přepínače můžete kliknutím na pole pod jednotlivými přepínači vybrat ze seznamu funkce, které jejich pomocí chcete ovládat.



Okno pro nastavení bezdrátového nožního přepínače

Funkce bezdrátového nožního přepínače

K jednotlivým nožním přepínačům F4 je možné přiřadit následující funkce:

Číslo:	Funkce	Popis
1	Empty	žádná funkce
2	Preset A	Přepne na preset A v právě zvolené bance.
3	Preset B	Přepne na preset B v právě zvolené bance.
4	Preset C	Přepne na preset C v právě zvolené bance.
5	Preset D	Přepne na preset D v právě zvolené bance.
6	Preset Up	Přepíná presety směrem dopředu.
7	Preset Down	Přepíná presety směrem dozadu.
8	Bank Up	Přepíná banky presetů směrem dopředu.
9	Bank Down	Přepíná banky presetů směrem dozadu.
10	Tuner	Otevře režim ladičky (TUNER). LED kontrolka bezdrátového nožního přepínače pomalu zabliká. Režim ladičky vypnete sešlápnutím libovolného nožního přepínače.
11	TAP	Funkce TAP: několikrát sešlápnutím nožního přepínače nastavíte tempo. LED kontrolka bezdrátového nožního přepínače bude nastavené tempo indikovat blikáním.
12	CTRL Mode	Přepíná mezi nastavením STOMPBOX a SUBPATCH v režimu CTRL.
13	Stompbox B	Odpovídá funkci Stompbox B v režimu CTRL.
14	Stompbox C	Odpovídá funkci Stompbox C v režimu CTRL.
15	Stompbox D	Odpovídá funkci Stompbox D v režimu CTRL.
16	LOOPER REC/PLAY/DUB	V režimu GROOVE STATION ovládá funkce frázového looperu: nahrávání/přehrávání/přidávání nové vrstvy.
17	LOOPER STOP	V režimu GROOVE STATION ovládá funkci STOP u frázového looperu..
18	LOOPER DELETE	V režimu GROOVE STATION ovládá funkci DELETE (smazat) u frázového looperu..
19	LOOPER UNDO/REDO	V režimu GROOVE STATION ovládá funkci UNDO/REDO (zpět/opakovat) u frázového looperu..
20	DRUM TAP	Slouží k tapování tempa bicího doprovodu.
21	DRUM ON/OFF	Spouští/zastavuje bicí doprovod.
22	SUBPATCH 1	Odpovídá funkci SubPatch 1 v režimu CTRL.
23	SUBPATCH 2	Odpovídá funkci SubPatch 2 v režimu CTRL.
24	SUBPATCH 3	Odpovídá funkci SubPatch 3 v režimu CTRL.

V závislosti na přiřazených funkcích můžete bezdrátovým nožním přepínačem kdykoli samostatně zapínat nebo vypínat zvolenou funkci, aniž byste museli otevírat příslušný režim na GS1000.

GLOBALNÍ NASTAVENÍ

Obrazovku globálního nastavení GLOBAL SETTINGS otevřete kliknutím na **ikonu nastavení** ve spodní části obrazovky Edit View. Další globální nastavení jsou přístupná kliknutím na **indikátory vstupu nebo výstupu** v horním okraji obrazovky Edit View.

Pro návrat na předchozí obrazovku klikněte na symbol „X“ v pravém horním rohu nebo stiskněte tlačítko HOME.

Globální vstupní nastavení

Klepnutím na indikátor vstupní úrovně v horní části obrazovky Edit View otevřete obrazovku s nastavením globálních vstupních parametrů.



Vstupní zesílení (input gain) kytarového a mikrofonního vstupu lze nastavit na levé straně vyskakovacího okna. Toto nastavení použijte pro kompenzaci silných signálů z nástrojových snímačů s různými výstupními charakteristikami nebo signálů, které přicházejí z pedálů, jež signál zesilují (boost, overdrive, zkreslení...) a jsou zapojeny před GS1000.

K vizuální kontrole vstupní úrovně slouží na obrazovce zobrazené **indikátory vstupní úrovně**. Zelené světlo značí, že je úroveň OK, červená znamená, že je úroveň vstupního signálu příliš vysoká a signál může být zkreslený (přebuzený).

Poznámka: Nastavením celkové vstupní úrovně lze zabránit zkreslení, které je způsobeno příliš silnými vstupními signály.

Dle nároku prostředí, ve kterém GS1000 používáte, můžete korigovat zemní šum. K tomuto účelu slouží globální funkce **NOISE REDUCER**, s jejíž pomocí se můžete vyhnout zdlouhavému nastavování jednotlivých presetů (u jednoho po druhém).

Globální výstupní nastavení

Kliknutím na indikátor výstupní úrovně v horní části obrazovky Edit View otevřete obrazovku s nastavením globálních výstupních parametrů.



K vizuální kontrole výstupní úrovně na konci efektového řetězce slouží na obrazovce zobrazené **indikátory výstupní úrovně**.

Zelené světlo značí, že je úroveň OK, červená znamená, že je úroveň výstupního signálu příliš vysoká a signál může být zkreslený (přebuzený).

1. Celková výstupní hlasitost

Na této obrazovce lze nastavit výstupní hlasitost pro jednotlivá výstupní rozhraní – tedy pro 6,3mm jackové výstupní konektory, sluchátkový jack a digitální USB výstup.

Pomocí tohoto nastavení si můžete vyladit poměr hlasitosti mezi různými výstupy.

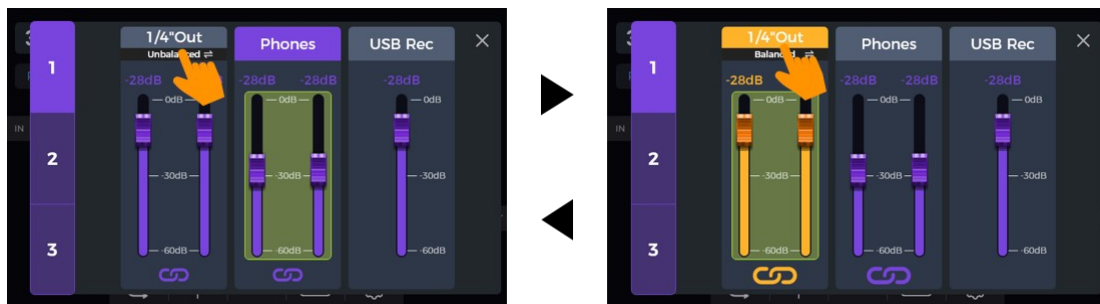
Ovladač MASTER na pedálu pak zesiluje/zeslabuje současně hlasitost u všech výstupů, zde nastavené poměry ovšem zachovává.



Zvolte si a označte výstup, poté pro nastavení zvoleného výstupu posunujte příslušnými fadery nebo otáčejte ovladačem SELECT.

Ikona řetězu pod jednotlivými skupinami faderů slouží pro synchronizaci nastavení levého a pravého kanálu. Pokud tato ikona svítí, fadery levého a pravého kanálu jsou seskupeny a jejich nastavení je jednotné. Pokud tato ikona nesvítí, levý a pravý kanál lze nastavovat samostatně. Tyto dva stavy přepínáte kliknutím na tuto ikonu.

Kliknutím na horní část **výstupní faderů (1/4\"/>**



2. Nastavení globálního ekvalizéru

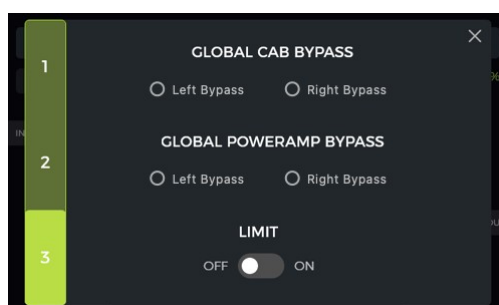
Kliknutím na druhou stránku globálního nastavení otevřete obrazovku globálního ekvalizéru GLOBAL EQ. Tuto funkci můžete použít pro rychlé nastavení zvuku tak, aby vyhovoval konkrétnímu koncertnímu prostředí, či nastavení frekvenční odezvy vhodné pro různý typ zesilovací aparatury. Jedná se o nejlepší způsob, jak se vyhnout složitému přenastavování jednotlivých presetů.

Má-li být funkce Global EQ aktivní, musí být přepnuta do polohy „ON“.



3. Další funkce

Kliknutím na třetí stránku zobrazíte nabídku několika dalších globálních funkcí.



GLOBAL CAB BYPASS: Globální bypass všech efektů se simulací reproboxu na výstupech.

GLOBAL POWER AMP BYPASS: Globální bypass všech efektů se simulací výkonového zesilovače na výstupech.

Tato nastavení působí na **všechny preset** a mohou být potřebná v některých situacích při různém zapojení, kdy se používáte různé výstupy se simulací reproboxu (případně zesilovače) nebo bez ní.

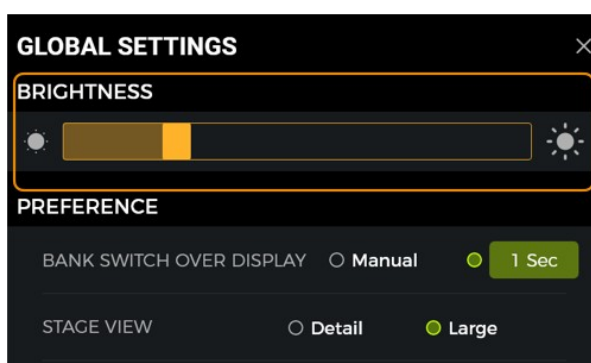
Poznámka: Po aktivaci globálního bypassu modulů CAB nebo POWERAMP nevkládejte za modul CAB nebo POWERAMP monofonní moduly (tedy jiné než stereofonní modulační, reverbové nebo delay efekty). Mono moduly totiž smíchají a překryjí levý a pravý signál, takže nebude možné dosáhnout požadovaného odděleného bypassu levého a pravého kanálu.

LIMIT: Zapnutím tohoto přepínače zabráníte oříznutí digitálního signálu, který je způsoben překročením maximálního dynamického rozsahu v důsledku zesílení hlasitosti interního modulu.

Jas obrazovky

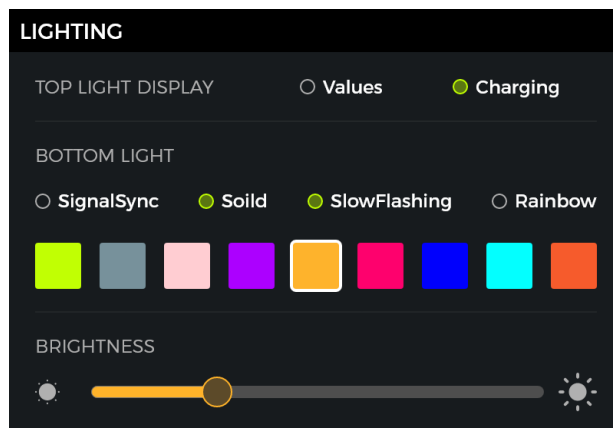
V některých případech budete chtít nastavit jas displeje, abyste ho přizpůsobili osvětlení prostředí, ve kterém hrajete, nebo abyste prodloužili životnost baterie u verze, která je baterií napájena.

Toto nastavením otevřete kliknutím na **ikonu nastavení** na hlavní obrazovce. Jas obrazovky pak nastavíte přesunutím posuvníku **BRIGHTNESS** nebo otáčením ovladače SELECT.



Osvětlení

Funkce LIGHTING slouží k nastavení ambientního osvětlení GS1000, včetně funkce, barvy a režimu světelných lišt v horní a spodní části pedálu.



Horní světelná lišta

Pokud je zaškrtnuta možnost **Values**, horní světelná lišta při nastavování parametru dočasně zobrazovat hodnotu v procentech.

Pokud je zaškrtnuta možnost **Charging** (pouze u verze GS1000 Li), bude horní světelná lišta při vypnutém zařízení během nabíjení zobrazovat dynamický efekt.

Spodní ambientní osvětlení

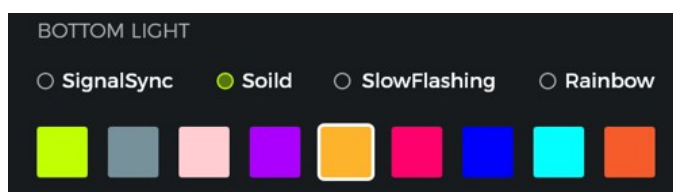
SignalSync: Dynamické blikání v závislosti na síle výstupního signálu (lze zvolit jednu barvu).

Solid: Trvalé svícení jednou barvou.

SlowFlashing: Pomalé blikání ve zvolené barvě (lze zvolit jednu barvu).

Rainbow: Dynamicky plynoucí světelná sekvence ve zvolených barvách (lze vybrat více barev).

Po výběru režimu barvu ambientního osvětlení zvolíte kliknutím na barevná pole (nebo jedno barevné pole).

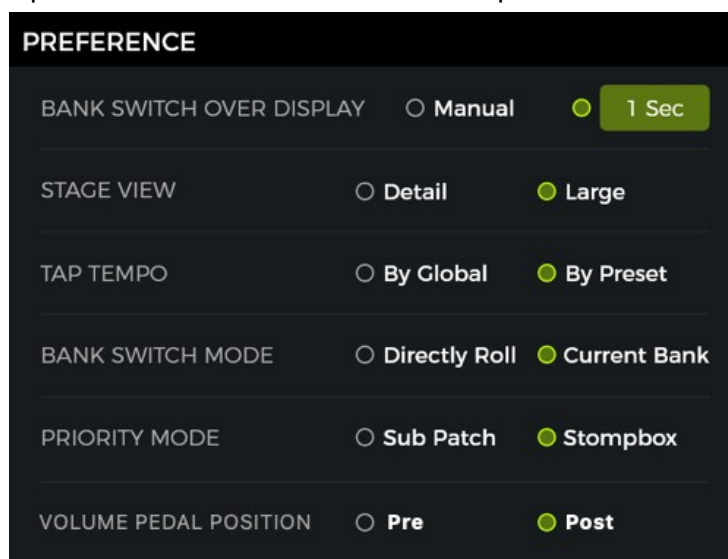


Pro nastavení jasu ambientního osvětlení pohněte posuvníkem.



Sekce Preference

V této sekci je možné provést několik nastavení dle osobních preferencí uživatele.



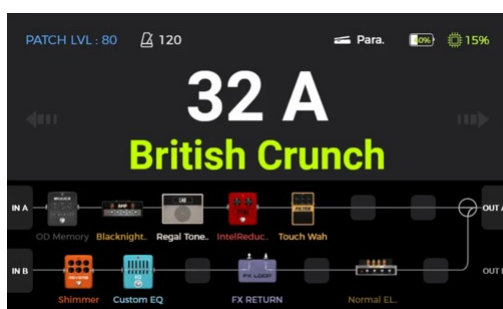
BANK SWITCH OVER DISPLAY

Toto nastavení určuje, za jak dlouho se **zobrazení pro výběr banky** přepne zpět do hlavního rozhraní poté, co byly za účelem výběru jiné banky sešlápnuty současně nožní přepínače A+B nebo C+D. Pokud je možnost BANK SWITCH OVER DISPLAY nastavena na možnost „Manual“, pro přepnutí zpět do hlavního rozhraní je třeba sešlápnout jeden z nožních přepínačů **A/B/C/D** (tedy preset v rámci vybrané banky).

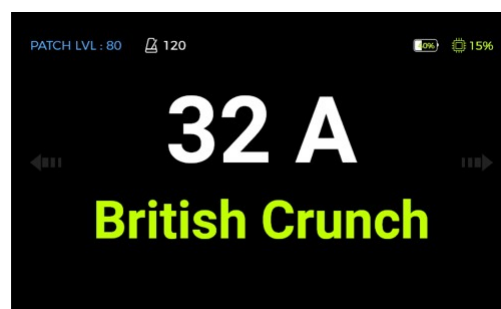
Pokud jako možnost vybrán nějaký **časový údaj** (kliknutím na pole s časem otevřete rozbalovací nabídku), obrazovka pro výběr banky se zavře automaticky po uplynutí nastaveného času. V takovém případě zůstane aktivní dříve zvolený preset. Pro změnu presetu na obrazovce pro výběr banky budete muset před uplynutím času sešlápnout některý z přepínačů **A/B/C/D**.

STAGE VIEW

Pomocí tohoto nastavení si zvolíte jeden ze způsobů zobrazení obrazovky Stage View: „Detailed Display“ (podrobné zobrazení) nebo „Large Display“ (velké – dobře čitelné – zobrazení).



Detailed display



Large display

TAP TEMPO

Tímto nastavením definujete způsob, jakým je u GS1000 využíváno natapované tempo. Pokud vyberete možnost „Global“, nastavení tempa ovlivní stejně všechny presety najednou. Pokud zvolíte možnost „Preset“, jednotlivé presety pracují s vlastním nastavením tempa. Ke stejnému nastavení se dostanete rovněž kliknutím na možnost „Metronome“ na obrazovce Edit View. (Více viz sekce [BPM tempo](#))

BANK SWITCH MODE

U této položky volíte mezi dvěma režimy přepínání bank:

Režim **Directly Roll** znamená, že při sešlápnutí nožních přepínačů A+B nebo C+D se banka přepne o jednu nahoru nebo dolů. Stisknutím některého z nožních přepínačů A/B/C/D potom otevřete preset v nově zvolené bance.

Režim **Current Bank** znamená, že při sešlápnutí nožních přepínačů A+B nebo C+D dojde k zobrazení náhledu banky, aniž by došlo k jejímu přepnutí na jakoukoliv jinou banku a uživatel stále zůstává ve zvolené bance. Pro přepnutí na jinou banku, je třeba sešlápnout A+B nebo C+D znovu.

PRIORITY MODE

Toto nastavení určuje, který z pod-režimů bude aktivní v okamžiku, kdy po sešlápnutím nožního přepínače aktivního presetu vstoupíte do režimu CTRL.

Při zaškrtnutí možnosti **SubPatch** bude po aktivaci režimu CTRL aktivní pod-režim **SUBPATCH**. Při zaškrtnutí možnosti **Stompbox** bude po aktivaci režimu CTRL aktivní pod-režim **STOMPBOX**.

Pamatujte prosím, že toto nastavení je navázáno na nastavení **Priority Mode** v zobrazení režimu CTRL. (Více viz sekce [Režim CTRL](#)).

VOLUME PEDAL POSITION

Toto nastavení ovlivňuje polohu volume pedálu (externího expression pedálu použitého pro ovládání hlasitosti) v rámci efektového řetězce GS1000.

Při zaškrtnutí možnosti **Pre** bude volume pedál umístěn zcela na začátek efektového řetězce.

Toto nastavení pomáhá při použití volume pedálu co nejvíce zachovat přirozené dozívání některých efektů, například delaye a reverbu.

Při zaškrtnutí možnosti **Post** bude volume pedál umístěn zcela nakonec efektového řetězce.

Při tomto nastavení volume pedál pracuje jako ovladač celkové hlasitosti (master volume) a signál lze jeho pomocí zcela zatlumit (při nastavení na minimum).

Ve výchozím nastavení je tento parametr přepnutý do režimu **Post**.

MIDI

Víz kapitola: [KONFIGURACE MIDI](#)

Bluetooth

Bluetooth zapněte nebo vypněte podle toho, zda chcete GS1000 používat s aplikací Mooer GE Cloud nebo přes něj přehrávat zvuk z mobilního zařízení. Viz sekce [BLUETOOTH AUDIO](#).

F4 Wireless Footswitch

Zapněte/vypněte funkci F4 Wireless Footswitch a otevřete obrazovku pro nastavení bezdrátového nožního přepínače. (Více viz sekce [BEZDRÁTOVÝ NOŽNÍ PŘEPÍNAČ F4](#))

USB Audio

Více viz sekce [Digitální USB audio](#).

Funkce Spill-Over (Trails)

GS1000 u efektů delay a reverb podporuje funkci přirozeného dozívání efektu (Trails).

Za určitých podmínek může být přirozený dozvuk delaye nebo reverbu zachován, i když je příslušný modul v rámci presetu zapnut/vypnut nebo když je aktivován jiný preset:

Doznívání (trails) v případě, že jsou moduly ZAPNUTY/VYPNUTY v rámci presetu:

Tohoto typu ZAPÍNÁNÍ/VYPÍNÁNÍ během hry je obvykle dosaženo prostřednictvím režimu CTRL Mode nebo skrze MIDI příkaz z externího kontroléru (viz sekce Režim CTRL Mode či MIDI.)

- V rámci presetu otevřete obrazovku pro úpravu parametrů efektů delay nebo reverb.
- Najděte parametr „Trail“ a aktivujte ho.



Doznívání (Trails) při přepínání presetů:

Tento typ přepínání lze provádět nožními přepínači A, B, C nebo D či pomocí externích MIDI zpráv pro přepínání presetů.

- V globálním nastavení GLOBAL SETTINGS najděte funkci SPILL-OVER a aktivujte ji (On).



- Zkopírujte cílový preset a uložte ho do pozice, do které chcete přepínat.
- V nové pozici presetu můžete změnit stav přepnutí modulu, případně provést jiné nastavení parametrů tak, jak potřebujete.
- Jakmile tato nastavení dokončíte, můžete mezi těmito dvěma presety přepínat s tím, že přitom zachováte přirozené doznívání efektů delay a reverb.

Poznámka: Funkce Trails není podporována při přepínání dvou různých efektovéch řetězců nebo při výběru různých modelů efektů delay a reverb.

Výběr jazyka

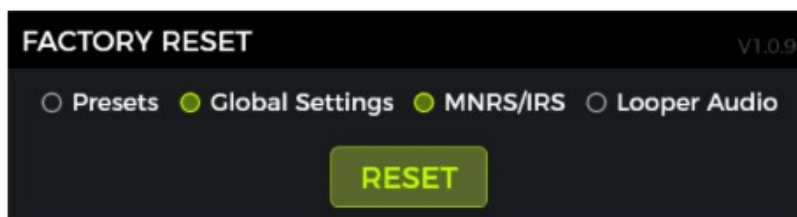
GS1000 podporuje menu v angličtině a čínštině.



Reset do továrního nastavení

Pokud je potřeba, u GS1000 lze částečně nebo plně obnovit tovární nastavení.

Otevřete obrazovku globálního nastavení GLOBAL SETTINGS, najedte na možnost FACTORY RESET a vyberte nastavení, která chcete obnovit (resetovat). Pro potvrzení klikněte na možnost **RESET**.



- **Presets:** Do továrního nastavení budou obnovena pouze data presetů. Veškeré zvuky, které jste vytvořili nebo importovali po zakoupení GS1000, budou smazány.
- **Global Settings:** Uživatelem přizpůsobené globální nastavení, jako je například jas obrazovky, MIDI mapování, nastavení USB audia, funkce Trails, či jazykové nastavení bude obnoveno do výchozího stavu.
- **MNRS/IRS:** Veškeré importované MNRS vzorky (GIR a IR data) budou smazány.
- **Looper audio:** Všechny audio nahrávky pořízené looperem budou smazány.

Obrazovka továrního resetu zobrazuje nad možnostmi resetu také verzi instalovaného firmwaru.

MOOER STUDIO Software

MOOER STUDIO je počítačový softwarový editor pro zařízení z řady MOOER Intelligent Series. Uživatelé mohou jeho pomocí upravovat parametry efektových modulů, měnit pořadí modulů v efektovém řetězci a provádět další úkony (aktualizovat firmwaru, nahrávat/stahovat preset, importovat soubory GNR/GIR/IR, zálohovat/obnovovat nastavení, exportovat/importovat audio pro účely looperu).

Stažení softwaru

Na oficiálním webu MOOER AUDIO (www.moeraudio.com) navštivte stránku DOWNLOAD. Zde najdete „GS1000 Plus“, stáhněte si instalační soubor vhodný pro váš operační systém (Windows nebo Mac) a nainstalujte ho.

Systémové požadavky:

- Windows-Win10 a vyšší
- Mac OS-10.11 a vyšší

Propojení s pedálem

Jakmile je instalace hotová, použijte přibalený USB kabel a jeho pomocí propojte GS1000 Plus s počítačem. Otevřete software MOOER STUDIO a klikněte na tlačítko CONNECT. Tím dojde k navázání spojení mezi softwarem a fyzickým zařízením.

Rozhraní Data Manager

Nastavení funkce softwaru
Slouží k přepínání mezi funkcemi pro úpravy a správu dat

Výběr jazyka
Pro výběr jazyka rozklikněte rozbalovací nabídku. Toto nastavení nastavuje jazyk softwarového rozhraní i připojeného fyzického zařízení.

Informace o připojeném zařízení
Zde je zobrazeno připojené zařízení, stav připojení a verze firmwaru. Kliknutím na přepínač zařízení připojíte nebo odpojíte.

Pole pro výběr funkcí
Zvolte si funkci, kterou chcete použít. Zde lze provádět aktualizace firmwarů, importovat GIR/IR/GNR/MNRS soubory třetích stran, zálohovat/obnovovat veškerá nastavení na vašem zařízení.

Přihlášení k účtu
Pro používání dat z cloudové služby Mooer si zaregistrujte uživatelský účet.

Device Update
V1.0.2 (2024/1/08)
GS1000 V1.0.2 Firmware

Pole s provozními funkcemi
Funkce v tomto poli závisí na funkci, kterou si zvolíte na levé straně.

English

MOOER STUDIO

Editor Manager

GS1000

Connected

Device Update

3rd IRs

MNRS

Backup

Leowang

Version: 1.0.2

Aktualizace firmwaru

- Na webu MOOER vyhledejte sekci ke stažení firmwaru pro své zařízení. V souboru „Readme“ si přečtěte nejnovější informace k aktualizaci. Stáhněte software do počítače, nainstalujte jej a spusťte.
- Zařízení vypněte a odpojte od zdroje napájení.
- Nejprve propojte počítač se zařízením pomocí přibaleného USB kabelu. Ujistěte se, že je zařízení připojeno přímo do USB portu počítače. K propojení nepoužívejte žádný USB hub.
- Připojte k zařízení zdroj napájení a zapněte ho.
- Pro připojení zařízení k softwaru klikněte v softwarovém rozhraní na pole „Disconnected“.

Pokud se v softwaru zobrazí zpráva „Device disconnected“, zařízení vypněte a alespoň na 10 sekund odpojte USB i napájení. Poté zopakujte výše popsany postup připojení.

- V rozhraní softwaru klikněte na „Device Update“ a spuštění aktualizace potvrďte ve vyskakovacím okně.
- Vyčkejte několik minut, dokud proces aktualizace neskončí.
UPOZORNĚNÍ: Během aktualizace neodpojujte USB kabel ani zdroj napájení!
- Zařízení se automaticky restartuje. Software vás upozorní, že byl proces aktualizace ukončen. Teprve poté lze zařízení odpojit.

Některé aktualizace firmwaru mohou smazat uživatelské presety. Před zahájením aktualizace firmwaru si proto nezapomeňte vytvořit zálohu presetů. Po úspěšném dokončení aktualizace je můžete znovu obnovit. Viz sekce [Zálohování dat](#).

Podrobný návod najdete také v našem instruktážním videu na YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=JSUt0w3O-wQ>

Reset při černé obrazovce

Pokud zařízení po zapnutí nereaguje a na displeji zůstává černá obrazovka, proveďte manuální reset následujícím způsobem:

- Zavřete aplikaci na svém počítači.
- Odpojte USB a napájení ze zařízení a počkejte 10-15 sekund.
- Nejprve připojte USB.
- Stiskněte a přidržte ovladač SELECT. Současně s tím připojte k zařízení napájecí zdroj. Pokud se zařízení samo nezapne, při stále stisknutém ovladači SELECT stiskněte hlavní vypínač. Podržte tuto kombinaci stisknutých ovládacích prvků 5 sekund a poté je uvolněte.
- Znovu spusťte aplikaci MOOER Studio a klikněte na přepínač Connect.

Software poté do zařízení nainstaluje nepoškozený firmware a provede reset. Zařízení by se pak mělo znovu správně spustit.

Důležité poznámky

Aktualizace firmwaru je citlivý proces, který je třeba provést pečlivě, aby nedošlo k poruchám nebo poškození zařízení. Dodržujte prosím následující pokyny:

1. **Ujistěte se, že používáte vhodný způsob napájení**
 - Zařízení by během celého procesu aktualizace mělo být **plně nabitě** nebo by mělo zůstat připojené **ke spolehlivému zdroji napájení**.
 - **Přerušování napájení** během aktualizace může vést k chybám a poškození.
2. **Zajistěte správnost USB připojení**
 - **Nepoužívejte USB hub** a zařízení připojte **přímo do USB portu na vašem počítači**.
 - **Nikdy neodpojujte USB během procesu aktualizace**. Může to vést k chybné instalaci a zařízení může přestat fungovat.
3. **Během aktualizace se zařízením nic nedělejte**
 - **Během procesu aktualizace nemačkejte žádná tlačítka a se zařízením nedělejte ani nic jiného**. Mohlo by dojít k přerušování procesu aktualizace.
4. **Postupujte přesně podle instrukcí**
 - Přečtěte si pečlivě **instrukce pro aktualizaci firmwaru** a postupujte přesně podle jednotlivých kroků.

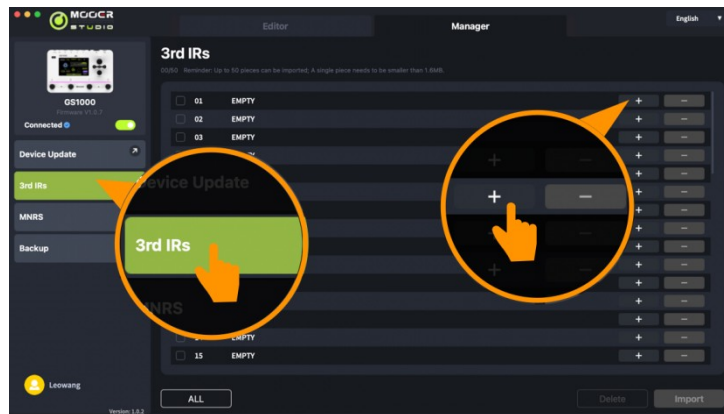
Zřeknutí se odpovědnosti

- Nesprávně provedená aktualizace firmwaru v důsledku chybné manipulace (například odpojení zařízení během aktualizace nebo nesprávné obsluhy) může vést k trvalému poškození zařízení. Takové případy mohou být považovány za nesprávné používání, na které se nevztahuje záruka.
- Na poškození způsobené vadným hardwarem na straně uživatele nebo škodlivým softwarem v počítači použitém k aktualizaci se záruka rovněž nemusí vztahovat.

Import IR souborů třetích stran

IR soubory jsou založeny na technologii impulzních odezev a slouží k simulaci reproboxů. Standardní formát IR souboru je „wav.“ Pro import IR souborů postupujte dle níže uvedených kroků:

- Získejte IR soubor od třetí strany a uložte jej do svého počítače.
- Na levé straně uživatelského rozhraní softwaru zvolte možnost „3rd IRs“.
- V seznamu si zvolte pozici pro vybraný soubor. Tento seznam odpovídá seznamu GIR u modulu CAB v zařízení GS1000.
- Kliknutím na symbol „+“ zvolte soubor v počítači a importujte ho do GS1000.
- Pro import zvoleného IR souboru klikněte na OK.



Správa MNRS souborů

MNRS soubory v GS1000 se dělí do čtyř typů:

- Sample drive pedálu (GNR)
- Sample předzesilovače (GNR)
- Sample celého zesilovače (GNR)
- Sample reproboxu (GIR)

Simulace reproboxu (CAB) je formátu „GIR“, ostatní tři ve formátu „GNR“.




Data můžete ve svém zařízení spravovat pomocí softwaru MOOER STUDIO. Vzorky vytvořené a sdílené jinými uživateli můžete stahovat z cloudu.

Správa místních dat

V levém poli pro výběr funkcí zvolte „MNRS“. V poli vpravo následně vyberte možnost „DEVICE“. Čtyři seznamy, které odpovídají výše popsanému dělení samplů, zobrazují odpovídající GNR/GIR soubory ve vašem zařízení.



Lokální soubory můžete načítat, mazat a nahrávat pomocí této nabídky.

- Kliknutím na ikonu  smažete soubory ve vybraném umístění.
- Kliknutím na ikonu  nahrajete soubory na cloud.
- Kliknutím na ikonu  načtete soubor z počítače do zařízení.

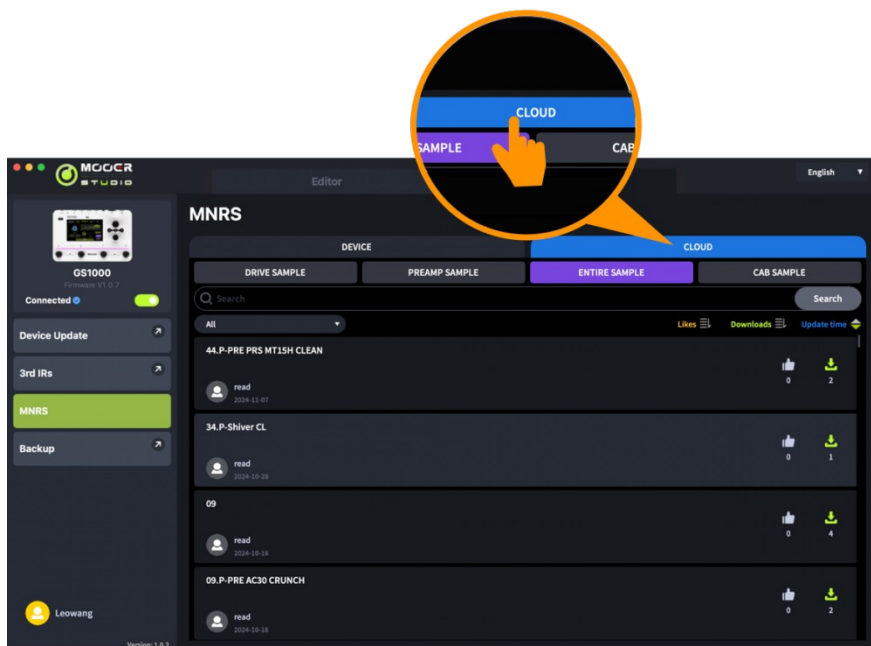
Poznámka: Pro uložení souborů na lokální disk se můžete zaregistrovat a stahovat soubory na www.moerstudio.com.

Stahování dat z cloudu

Editační software GS1000 podporuje stahování souborů z cloudové platformy MOOER.

Abyste mohli tuto platformu a její funkce používat, vytvořte si nejprve účet a přihlaste se.

V poli pro ovládání funkcí klikněte na záložku „CLOUD“ a v odpovídajícím seznamu najdete soubory, které chcete ve svém zařízení používat.



Zálohování dat

Funkce zálohování dovoluje uživateli vytvořit kompletní zálohu dat ze zařízení, včetně presetů, patchů, nahraných GNR/GIR/IR souborů a globálního nastavení. Tuto funkci lze použít také k rychlému vyvolání nastavení pro účely různého způsobu použití a různých koncertních míst.

- Abyste otevřeli seznam dříve vytvořených záloh, na levé straně okna softwaru MOOER Studio označte možnost **Backup**.
- Klikněte na **Backup** a vyčkejte, dokud proces zálohování neskončí. Soubor se zálohou se v seznamu objeví s datem a časem vytvoření.
- Pokud potřebujete data obnovit a vyvolat je přímo ve vašem zařízení, zvolte si soubor s odpovídající zálohou a klikněte na možnost **Restore**.

Rozhraní Preset Editor



Správa presetů

- V poli se **seznamem presetů** kliknutím vyberte preset nebo přetažením presetu na jinou pozici změňte pořadí presetů.
- **Pravým kliknutím na preset** otevřete okno, kde můžete presety přejmenovat/kopírovat/vkládat/importovat/exportovat. Exportované presety budou uloženy do cílového adresáře. Pro otevření výchozího adresáře klikněte na ikonu adresáře nad seznamem presetů.
- Pro **importování** presetu můžete přes pravé tlačítko myši kliknout na soubor presetu, nebo přetáhnout soubor do pole s presety. Import souboru do zařízení potvrdíte kliknutím na tlačítko CONFIRM.

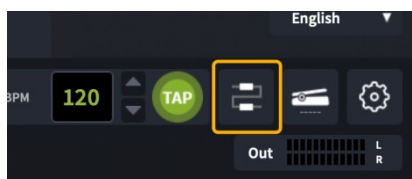
Úprava presetů

Efektové moduly obsažené v presetu najdete v **poli efektového řetězce**, kde můžete u jednotlivých modulů vidět pořadí a stav zapnuto/vypnuto.

- **Nastavení parametrů:** Kliknutím na modul zobrazíte okno, ve kterém můžete v reálném čase parametry upravovat.
- **Přidání efektového modulu:** Pro přidání modulu do efektového řetězce klikněte na ikonu „+“. Zvolte typ efektu a výběr potvrďte.
- **Změna pořadí:** Zvolte efektový modul, přidržte ho a přetáhněte do požadované pozice.
- **Ukládání změn:** Jakmile dojde v předvolbách presetu k nějakým změnám, ikona uložení v poli pro uložení presetu začne blikat. Během procesu ukládání můžete zadat název presetu a nastavit jeho barvu. Po potvrzení budou veškeré změny parametrů uloženy.

Úpravy efektového řetězce

Pro rychlou změnu typu efektového řetězce klikněte na ikonu typu efektového řetězce v pravém horním rohu okna uživatelského rozhraní softwaru.



Přetažením uzlu změníte konfiguraci efektového řetězce.

Parametry jednotlivých uzlů nastavíte kliknutím na ikonu uzlu (včetně vstupních/výstupních uzlů a rozdělovacích/slučovacích uzlů).



Nastavení parametrů modulu

V poli pod efektovým řetězcem jsou zobrazena nastavení zvoleného modulu.

V tomto poli můžete modul pomocí symbolu „on/off přepínače“ aktivovat nebo deaktivovat. Můžete zde změnit model efektu, vybrat různé typy efektu pro zvolený model a nastavit parametry zvoleného modulu.

Nastavení expression pedálu

Pole pro nastavení expression pedálu najdete ve spodní části sekce s parametry pod jednotlivými přiřaditelnými parametry.

Zvolené parametry přiřadíte k expression pedálu kliknutím na aktivační tlačítko. Následně nastavíte minimální a maximální hodnoty parametru pro krajní polohy šlapky pedálu.

Kliknutím na **ikonu expression pedálu** v pravém horním rohu zobrazíte veškeré parametry ovládané expression pedálem. Tyto parametry můžete upravovat přímo.

Poznámka: Změny provedené v nastavení expression pedálu je třeba uložit do presetu manuálně.

Úroveň hlasitosti presetu a nastavení BPM

V poli pro ovládání parametrů je možné nastavit také úroveň hlasitosti presetu a tempo v BPM. Pro nastavení BPM je možné použít funkci tapování tempa: pro zadání tempa klikněte vícekrát za sebou na ikonu TAP.

Pokud parametry modulu Delay nebo některých modulů s modulačními efekty mají své parametry nastaveny v režimu „SYNC with TAP“, pak se všechny přenastaví podle zadaného (natapovaného) tempa.

Poznámka: V nabídce globálního nastavení GLOBAL SETTINGS je možné nastavit tapování tempa jako vstup pro celkové nastavení tempa nebo jako způsob nastavení tempa jen u jednotlivého presetu.

Vstupní a výstupní nastavení

Klikněte na pole se vstupní nebo výstupní úrovní. Vstupní/výstupní úrovně hlasitosti nastavíte přetažením ukazatele ve vyskakovacím okně.

- V nabídce pro nastavení vstupu můžete přizpůsobit úroveň vstupní hlasitosti a také provést nastavení „globální“ (působí bez ohledu na zvolený preset) šumové brány.
- V nabídce pro nastavení výstupu můžete nastavit úroveň hlasitosti pro každý výstupní kanál,

dále globální ekvalizér a také globální nastavení pro simulace reproboxu (Cab) a výkonového zesilovače (Power Amp).

Globální nastavení

Nabídku s nastavením otevřete kliknutím na ikonu NASTAVENÍ. V tomto menu můžete nastavit jas obrazovky, preference, efekt dozívání (Trails), režim USB Audio a tovární reset.

APLIKACE MOOER CLOUD APP

MOOER CLOUD APP je mobilní aplikace určená pro správu dat podporovaných zařízení řady GE Series. Díky Bluetooth připojení na vašem chytrém telefonu můžete nahrávat a stahovat presety a importovat GNR/GIR soubory z cloudu.

Stažení aplikace

Uživatelé operačního systému iOS si mohou stáhnout aplikaci v App Store vyhledáním hesla MOOER CLOUD. Uživatelé Android mohou k vyhledání softwaru použít například Google Play, případně si aplikaci stáhnout z oficiálních stránek společnosti MOOER AUDIO.

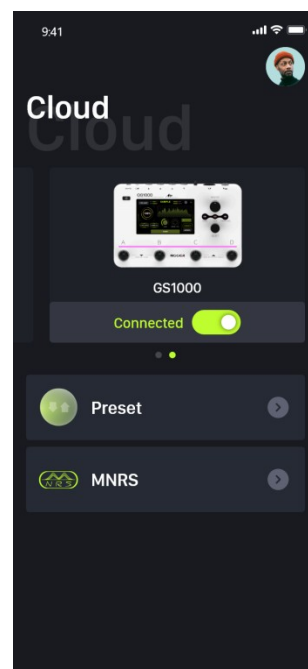
Systémové požadavky

iOS 11 a vyšší

Android 5.0 a vyšší

Připojení a přihlášení

- Ujistěte se, že máte na svém chytrém telefonu a na GS1000 (v nabídce SYSTEM) aktivní funkci Bluetooth.
- Na svém mobilním telefonu aktivujte funkci pro určování polohy.
- Otevřete aplikaci, přetáhněte obrázek doleva nebo doprava, dokud se vám neukáže obrázek GS1000 a klikněte na tlačítko CONNECT. Pro připojení klikněte ve vyskakovacím okně na název zařízení.
- Přihlaste se ke svému účtu, nebo se zaregistrujte. Uživatelé, kteří již mají účet pro MOOER STUDIO, se znovu registrovat nemusí
- Po připojení a přihlášení můžete v aplikaci otevřít sekci MNRS, která je určena pro stahování souborů s modely zesilovačů (Amp) nebo reproboxů (CAB) přímo do vašeho GS1000. Importované modely najdete ve vašem zařízení sekcích GNR (modul AMP) nebo GIR (modul CAB).
- Presety z vašeho GS1000 najdete v aplikaci v sekci PRESET v seznamu s názvem „My Device“ (moje zařízení). Klepnutím na tlačítko Upload můžete preset načíst (včetně popisu a klasifikace) do cloudu, aby si ho odsud mohli stáhnout ostatní uživatelé.
- V seznamu „Clouds“ v sekci PRESET jsou zobrazeny tovární a uživatelské (Factory / User) presety ke stažení do vašeho GS1000. Výběr presetu vám usnadní funkce filtru. S výběrem presetu se vám zobrazí také konfigurace jeho efektového řetězce. Následně můžete klepnout na možnost „Download“, zvolit pozici pro uložení ve vašem zařízení a nahrát ho přímo do vašeho GS1000. Stažený preset se následně otevře přímo na vašem zařízení a vy ho můžete ihned vyzkoušet.



GS1000 se nezapíná

- Zkontrolujte, zda je připojen originální napájecí adaptér.
- GS1000 Li (verze napájená baterií): Ujistěte se, že je baterie stále dostatečně nabitá, aby splňovala nároky na napájení během spouštění systému. Před pokusem o spuštění zařízení připojte originální napájecí adaptér.
- Přečtěte si kapitolu [Reset při černé obrazovce](#).

Po zapnutí se neozývá žádný zvuk

- Zkontrolujte, zda je ovladač hlasitosti MASTER nastaven do správné polohy.
- V nastavení INPUT LEVEL zkontrolujte, zda jsou fadery vstupního gainu (zesílení) nastaveny do správné pozice.
- V nastavení OUTPUT LEVEL zkontrolujte, zda jsou fadery výstupního gainu (zesílení) nastaveny do správné pozice.
- Zkontrolujte, zda je správně nastavena hlasitost presetu.
- Zkontrolujte, zda je připojen externí expression pedál. Zkontrolujte, zda je pedál v režimu Volume a zkuste zahýbat šlapkou pedálu.
- Zkontrolujte, zda je funkce USB Audio v SYSTÉMOVÉM nastavení nastavena do režimu „Normal“. Pokud je v režimu „Re-AMP“, došlo k přepnutí zdroje vstupního signálu na USB a zatlumení běžného vstupu.

Nízkofrekvenční ruchy

- Použijte signálové kabely s kvalitním stíněním.
- Změňte prostředí nebo čas, kdy zařízení používáte, abyste zjistili, zda je hluk způsoben rušením ze zdrojů v okolí.
- Abyste omezili elektromagnetické rušení, udržujte odstup od počítačů, motorů, ventilátorů a jiných elektrických spotřebičů.

Zařízení nepracuje podle očekávání

- Pokud se u zařízení vyskytnou jakékoli problémy, zkuste před kontaktováním zákaznické podpory nejprve provést obnovení továrního nastavení. Viz sekce [Reset do továrního nastavení](#) v kapitole GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ nebo [Globální nastavení](#) u softwaru MOOER Studio Software.
- K obnovení správné funkčnosti vašeho zařízení proveďte aktualizaci firmwaru. Více viz sekce [Aktualizace firmwaru](#).
- Podrobný návod k aktualizaci firmwaru najdete také v našem instruktážním videu na YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=JSUt0w3O-wQ>

Efekty

Počet typů modulů	11
Celkový počet modelů efektů	350
Úložné pozice pro presety	200

Impulsní charakteristiky

Podporované formáty	WAV
Vzorkovací frekvence	44,1 kHz
Přesnost vzorkování	24 bitů
Počet vzorkovacích bodů	až 2048 vzorkovacích bodů

Konektor EXP

Typ konektoru	1x 6,3mm stereo TRS konektor
Vstupní impedance	podporuje expression pedály s 10 - 100 kOhmy

Vstupy**Kytarový vstup**

Typ konektoru	1x 6,3mm nesymetrický vstupní mono jack
Vstupní impedance	1 MOhm
Maximální vstupní úroveň	10 dBu

Mikrofonní vstup

Typ konektoru	1x kombinovaný 6,3mm / XLR konektor
Vstupní impedance	2,4 kOhm
Maximální vstupní úroveň	10 dBu (jack 6,3 mm)
Zesílení (gain) mikrofону	60 dB

Konektor RETURN

Typ konektoru	1x 6,3mm nesymetrický vstupní stereo jack
Vstupní impedance	1 MOhm
Maximální vstupní úroveň	10 dBu

Audio A-D převodník (analog na digitál)

Vzorkovací frekvence	44,1 kHz
Přesnost vzorkování	24 bitů
Dynamický rozsah	114 dB
Frekvenční odezva	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

Výstupy**Konektory OUTPUT**

Typ konektoru	2x 6,3mm symetrické TRS výstupní jacky
Výstupní impedance	600 Ohmů
Maximální výstupní úroveň	16 dBu

Konektor SEND

Typ konektoru	1x 6,3mm nesymetrický TRS výstupní jack
Výstupní impedance	510 Ohmů
Maximální výstupní úroveň	12 dBu

Konektor PHONES (sluchátka)

Typ konektoru	1x 3,5mm nesymetrický výstupní stereo jack
Vstupní impedance	6 Ohmů
Maximální vstupní úroveň	16 dBu

Audio DAC

Dynamický rozsah	115 dB
Frekvenční odezva	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Odstup signálu od šumu	115 dB

Další konektivita

MIDI rozhraní

MIDI IN nebo MIDI OUT	1x 3,5mm MIDI konektor
-----------------------	------------------------

USB port

Typ konektoru	USB konektor typu C
USB Audio	USB 2.0, 2-in-2 out, 44m1 - 192 kHz, 24 bitů

Port EXP

Typ konektoru	1x 6,35mm TRS konektor pro externí pedál (pro expression pedály s TRS konektory 10 - 100 kOhm)
---------------	---

Obecné

Napájení

GS1000: DC 9 V, 2 A, záporná polarita uprostřed
GS1000 Li: DC 9 V, 3 A, záporná polarita uprostřed

Baterie (GS1000 Li)

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

Životnost baterie (GS1000 Li)

Cca 6 hodin
(25°C, při 50% jasu obrazovky a ambientním osvětlení)

Doba dobíjení (GS1000 Li)

Přibližně 2,5 hodiny (při použití originálního adaptéru, zařízení je při nabíjení vypnuté)

Rozměry

240 mm × 161 mm × 67 mm (D x Š x V)

Hmotnost

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

Příslušenství

napájecí adaptér, USB kabel, MIDI redukce, příručka pro rychlé zprovoznění

Odmítnutí odpovědnosti: Aktualizace parametrů nebudou později oznamovány.

Moduly s dynamickými efekty

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	S-Comp	Kompresor se dvěma nastavitelnými parametry.
2	Red Comp	Kompresor se dvěma parametry.
3	Yellow Comp	Vychází z kompresoru MOOER® YELLOW COMP a pracuje se čtyřmi parametry.
4	Blue Comp	Kompresor vycházející z efektu MOOER® BLUE COMP se čtyřmi parametry.
5	Boost Comp	Efekt kompresoru / boosteru s třípásmovým ekvalizérem.
6	L-Studio Comp	Analogový studiový vintage kompresor.
7	Deluxe Comp	Analogový studiový moderní kompresor.
8	3-Band Comp	Digitální studiový kompresor z 80. let.
9	Limit	Dvoupásmový limiter.
10	Blood Comp	Kompresor se třemi parametry a nastavitelným poměrem Blend.
11	Noise Killer	Šumová brána vycházející z efektu Moorer® Micro Noise Killer. Tento efekt řeší rychle a účinně problémy se šumem a pracuje s jednoduchým nastavení prahové hodnoty.
12	Intel Reducer	Na rozdíl od běžných šumových bran pracuje tento efekt tak, že odděluje běžný signál od bílého šumu v signálu, který následně eliminuje, čímž dosáhne redukce šumu při zachování přirozeného doznívání/útlumu. Tento modul doporučujeme používat umístěný před efekty zkreslení nebo před simulací reproboxů.
13	Noise Gate	Studiová šumová brána se čtyřmi parametry. Uživatel si zde může nastavit práh dle aktuální úrovně šumu, následně si dle potřeby nastaví vhodný náběh a doběh efektu brány, a konečně i odpovídající tlumení.

Popis parametrů		
Číslo	Parametr	Popis
1	Sensitivity	Nastavuje míru komprese. 0 = žádná komprese.
2	Output	Nastavuje výstupní hlasitost kompresoru.
3	Attack	Doba náběhu dynamického efektu poté co signál překročí nastavený práh. 100 = nejpomalejší náběh, 0 = nejrychlejší náběh.
4	Ratio	Kompresní poměr. Poměr vstupní a výstupní úrovně po překročení prahu komprese. Vyšší poměr má do jisté míry zřetelnější efekt komprese.
5	Threshold	Prahová úroveň pro spouštění dynamických efektů. Čím je tato hodnota menší, tím snadněji se efekt spustí. Přibližně na 0 dB je práh vypnutý.
6	Depth	Intenzita potlačení bílého šumu u modulu Intel Reducer. Čím větší je tato hodnota, tím silnější je potlačení.
7	Comp	Nastavuje míru komprese u modulu kompresoru. Čím vyšší je tato hodnota, tím je efekt kompresoru výraznější.
8	Low	Nastavení nízkých frekvencí u kompresoru Boost.
9	High	Nastavení vysokých frekvencí u kompresoru Boost.
10	Gain	Nastavení gainu na výstupu kompresoru.
11	Peak Reduction	Nastavuje množství komprese.
12	Mix	Nastavuje podíl nekomprimovaného a komprimovaného signálu. 0 = pouze nekomprimovaný signál, 100 = pouze komprimovaný signál
13	Release	Doba, po kterou trvá signálu vrátit se zpět do normálu ze stavu komprese poté co vstupní úroveň klesne zpět pod práh komprese. Čím vyšší hodnota, tím delší doba.
14	Low Threshold	Nízko-frekvenční práh pro 3pásmový kompresor.
15	Low Gain	Nízko-frekvenční gain pro 3pásmový kompresor.

16	Mid Threshold	Práh středového pásma pro 3pásmový kompresor.
17	Mid Gain	Gain středového pásma pro 3pásmový kompresor.
18	High Threshold	Vysoko-frekvenční práh pro 3pásmový ekvalizér.
19	High Gain	Vysoko-frekvenční gain pro 3pásmový kompresor.
20	Sustain	Nastavuje míru komprese.
21	Blend	Nastavuje hlasitost komprimovaného signálu. 0 = pouze nekomprimovaný signál, 100 = pouze komprimovaný signál
22	Damp	Nastavuje, jak moc šumová brána tlumí hluk, pokud je zavřená.

Filtrační moduly

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Cry Wah	Vychází z GCB95.
2	535 Wah	Vytvořeno podle moderního 535Q.
3	846 Wah	Vytvořeno podle ručně zapojené klasiky ze 60. let s cívkou Halo.
4	847 Wah	Vytvořeno podle vintage remaku.
5	Mae Wah	Vytvořeno podle speciálního moderního Wah efektu.
6	Custom Wah	Studiová racková jednotka. Vytvoří dokonalý wah efekt.
7	Auto Wah	Modulovaný automatický wah efekt.
8	Touch Wah	Auto wah s dynamickým obálkovým filtrem.
9	Talk Wah Ah	Algoritmus „Talking Wah“ z pedálu MOOER® Red Kid.
10	Talk Wah Oh	Algoritmus „Talking Wah“ z pedálu MOOER® Red Kid.
11	Low Pass Filter	Statický dolno-propustný filtr.
12	High Pass Filter	Statický horno-propustný filtr.
13	Q-Filter	Statický notch filter (jako napůl sešlápnutý pedál Wah).

Popis parametrů		
Číslo	Parametr	Popis
1	Peak	Ovládá výšku rezonančního vrcholu.
2	Rate	Nastavuje rychlost pozičního posuvu LFO.
3	Range	Nastavuje rozsah pozičního posuvu LFO.
4	Q	„Q“ nebo také „Quality factor“ je poměr rezonanční frekvence a šířky pásma mezi horní a dolní frekvencí -3 dB. V této konkrétní úloze si můžete Q představit jako tvar pásmové propusti. Nízké Q má širší, kulatější tvar a zní méně výrazně. Vysoké Q má užší a ostřejší tvar a zní výrazněji.
5	Mix	Nastavuje poměr mezi původním (čistým/dry) signálem a zefektovaným (wet) signálem. 0 = zcela čistý signál, 100 = pouze zefektovaný signál.
6	Position	Poloha pedálu Wah při jeho sešlápnutí. Hodnota 0 odpovídá poloze pata dolů, hodnota 100 odpovídá poloze špička dolů. *Poznámka: Pokud chcete EXP pedál použít k ovládní průběhu Wah efektu, v EXP menu k němu přiřadte funkci „WAH > Position“. Zapnout můžete rovněž funkci „Toe Switch“ (přepínač po špičkou) pro zapínání/vypínání modulu Wah stlačením pedálu EXP.
7	Low Fc	Nízko-frekvenční ořez.
8	High Fc	Vysoko-frekvenční ořez.
9	Curve	Vlnový průběh LFO. Trig: trojúhelníkový průběh. Sine: Sinusoida. Step: Krokový průběh typu PWM. Rand: Náhodný vzorec.
10	Attack	Rychlost obálky. 100 odpovídá nejrychlejšímu nastavení.
11	Sensitive	Citlivost obálky.
12	Direction	Směr pásmového filtru.
13	Level	Nastavení úroveň hlasitosti modulace.

14	Depth	Nastavení hloubky modulace.
----	-------	-----------------------------

Overdrive moduly

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

Popis parametrů		
Číslo	Parametr	Popis
1	Gain	Nastavuje vstupní gain a úroveň drivu.
2	Tone	Upravuje zabarvení zvuku.
3	Vol	Nastavuje úroveň výstupní hlasitosti.

Poznámka: Názvy výrobců a produktů uvedené v tomto návodu jsou majetkem příslušných společností a jsou zde použity pouze pro připodobnění zvuků a efektů, které tento produkt simuluje.

Moduly zesilovačů

Popis efektů (klasické)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	65 US DLX	Vychází z Fender® 65 Deluxe Reverb (pouze preamp)
2	65 US TW	Vychází z Fender® 65 Twin Reverb (pouze preamp)
3	59 US BASS	Vychází z Fender® 59 Bassman (pouze preamp)
4	US Sonic	Vychází z Fender® Super Sonic (pouze preamp)
5	US BLUES CL	Vychází z Fender® Blues Deluxe Clean Setting (pouze preamp)
6	US BLUES OD	Vychází z Fender® Blues Deluxe Overdrive Setting (pouze preamp)
7	E650 CL	Vychází z ENGL® E650 Clean Setting (pouze preamp)
8	Powerbell CL	Vychází z ENGL® Powerball E645 Clean Setting (pouze preamp)
9	Blacknight CL	Vychází z ENGL® Blackmore Signature Clean Setting (pouze preamp)
10	MARK III CL	Vychází z MESA Boogie® MARK III Clean Setting (pouze preamp)
11	MARK V CL	Vychází z MESA Boogie® MARK V Clean Setting (pouze preamp)
12	Tri Rec CL	Vychází z MESA Boogie® Triple Rectifier Clean Setting (pouze preamp)
13	Rockverb CL	Vychází z Orange® Rockerverb Clean Setting (pouze preamp)
14	DR ZEE 18 JR	Vychází z DR.Z® Maz18 Jr (pouze preamp)
15	DR ZEE Reck	Vychází z DR.Z® Z-Wreck (pouze preamp)
16	JET 100H CL	Vychází z Jet City® JCA100H Clean Setting (pouze preamp)
17	JAZZ 120	Vychází z Roland® JC-120 (pouze preamp)
18	UK 30 CL	Vychází z VOX® AC30 Clean Setting (pouze preamp)
19	UK 30 OD	Vychází z VOX® AC30 Overdrive Setting (pouze preamp)
20	HWT 103	Vychází z Hiwatt® DR-103 (pouze preamp)
21	PV 5050 CL	Vychází z Peavey® 5150 Clean Setting (pouze preamp)
22	Regal Tone CL	Vychází z Tone King® Falcon Rhythm Setting (pouze preamp)
23	Regal Tone OD1	Vychází z Tone King® Falcon Tweed Setting (pouze preamp)
24	Carol CL	Vychází z Two Rock® Coral Clean Setting (pouze preamp)
25	Cardeff	Vychází z Two Rock® Cardiff (pouze preamp)
26	EV 5050 CL	Vychází z EVH® 5150 Clean Setting (pouze preamp)
27	HT Club CL	Vychází z Blackstar® HT Stage 100 Clean Setting (pouze preamp)
28	Hugen CL	Vychází z Diezel® Hagen Clean Setting (pouze preamp)
29	Koche OD	Vychází z Koch® Powertone Overdrive Setting (pouze preamp)
30	J800	Vychází z Marshall® JCM800 (pouze preamp)
31	J900	Vychází z Marshall® JCM900 (pouze preamp)
32	PLX 100	Vychází z Marshall® Plexi 100 (pouze preamp)
33	E650 DS	Vychází z Engl® E650 Distortion Setting (pouze preamp)
34	Powerbell DS	Vychází z ENGL® Powerball E645 Distortion Setting (pouze preamp)
35	Blacknight DS	Vychází z ENGL® Blackmore Signature Distortion Setting (pouze preamp)
36	MARK III DS	Vychází z MESA Boogie® MARK III Distortion Setting (pouze preamp)
37	MARK V DS	Vychází z MESA Boogie® MARK V Distortion Setting (pouze preamp)
38	Tri Rec DS	Vychází z MESA Boogie® Triple Rectifier Distortion Setting (pouze preamp)
39	Rockverb DS	Vychází z Orange® Rockerverb Distortion Setting (pouze preamp)
40	Citrus 30	Vychází z Orange® AD30 (pouze preamp)
41	Citrus 50	Vychází z Orange® OR50 (pouze preamp)
42	Slow 100 CR	Vychází z Soldano® SLO-100 Crunch Setting (pouze preamp)
43	Slow 100 DS	Vychází z Soldano® SLO-100 Distortion Setting (pouze preamp)
44	Jet 100H OD	Vychází z Jet City® JCA100H Overdrive Setting (pouze preamp)
45	PV 5050 DS	Vychází z Peavey® 5150 Distortion Setting (pouze preamp)
46	Regal Tone OD2	Vychází z Tone King® Falcon Lead Setting (pouze preamp)
47	Carol OD	Vychází z Two Rock® Coral Overdrive Setting (pouze preamp)
48	EV 5050 DS	Vychází z EVH® 5150 Distortion Setting (pouze preamp)

49	Ht Club DS	Vychází z Blackstar® HT Stage 100 Distortion Setting (pouze preamp)
50	Hugen OD	Vychází z Diezel® Hagen Overdrive Setting (pouze preamp)
51	Hugen DS	Vychází z Diezel® Hagen Distortion Setting (pouze preamp)
52	Koche DS	Vychází z Koch® Powertone Distortion Setting (pouze preamp)

Popis efektů (butikové předzesilovače)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	62 US DX	Vychází z Fender® Brownface Deluxe (pouze preamp)
2	55 US TD	Vychází z Fender® Tweed Deluxe 1955 (pouze preamp)
3	59 US Bass	Vychází z Fender® 1959 Bassman (pouze preamp)
4	UK30 CL	Vychází z VOX® AC30 Clean Setting (pouze preamp)
5	UK30 CR	Vychází z VOX® AC30 Overdrive Setting (pouze preamp)
6	UK30 DS	Vychází z VOX® AC30 Distortion Setting (pouze preamp)
7	Matchbox 30 CL	Vychází z Matchless® C30 Clean Setting (pouze preamp)
8	Matchbox 30 OD	Vychází z Matchless® C30 Crunch Setting (pouze preamp)
9	Regal Tone SK CL	Vychází z Tone King® Sky King Clean Setting (pouze preamp)
10	Regal Tone SK CR	Vychází z Tone King® Sky King Crunch Setting (pouze preamp)
11	CAA OD100 CH1	Vychází z Custom Audio® OD100 Clean Setting (pouze preamp)
12	CAA OD100 CH2	Vychází z Custom Audio® OD 100 Crunch Setting (pouze preamp)
13	CAA OD100 CH3	Vychází z Custom Audio® OD100 Distortion Setting (pouze preamp)
14	SPT 100 CL	Vychází z Suhr® PT100 Clean Setting (pouze preamp)
15	SPT 100 DS	Vychází z Suhr® PT100 Distortion Setting (pouze preamp)
16	Rock Vrb CL	Vychází z Orange® Rockerverb Clean Setting (pouze preamp)
17	Rock Vrb DS	Vychází z Orange® Rockerverb Distortion Setting (pouze preamp)
18	J800 CL	Vychází z Marshall® JCM800 Clean Setting (pouze preamp)
19	J800 CR	Vychází z Marshall® JCM800 Crunch Setting (pouze preamp)
20	J800 DS	Vychází z Marshall® JCM800 Distortion Setting (pouze preamp)
21	PLX 100 CL	Vychází z Marshall® PLEXI 100 Clean Setting (pouze preamp)
22	PLX 100 DS	Vychází z Marshall® PLEXI 100 Distortion Setting (pouze preamp)
23	EV 5050 CH1	Vychází z EVH® 5150 III GREEN Channel (pouze preamp)
24	EV 5050 CH2	Vychází z EVH® 5150 III BLUE Channel (pouze preamp)
25	EV 5050 CH3	Vychází z EVH® 5150 III RED Channel (pouze preamp)
26	Cali BLD CL	Vychází z Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting (pouze preamp)
27	Cali BLD CR	Vychází z Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch Setting (pouze preamp)
28	Cali BLD DS	Vychází z Mesa Boogie® Rectifier Badlander Distortion Setting (preamp)

Popis efektů (butikové zesilovače)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	55 US TD	Vychází ze zesilovače Fender® Tweed Deluxe 1955
2	59 US Bass	Vychází ze zesilovače Fender® 1959 Bassman
3	UK30 CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače VOX® AC30
4	UK30 CR	Vychází z crunch zvuku zesilovače VOX® AC30
5	UK30 DS	Vychází z distortion zesilovače VOX® AC30
6	ODS 100 CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Dumble® ODS
7	ODS 100 CR	Vychází z crunch zvuku zesilovače Dumble® ODS
8	ODS 100 DS	Vychází z distortion zesilovače Dumble® ODS
9	Dividers CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Divided By 13®
10	Dividers DS	Vychází z distortion zesilovače Divided By 13®
11	CAA OD100 CH1	Vychází z čistého zvuku zesilovače Custom Audio® OD100
12	CAA OD100 CH2	Vychází z crunch zvuku zesilovače Custom Audio® OD100
13	CAA OD100 CH3	Vychází z distortion zesilovače Custom Audio® OD100

14	Rock Vrb CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Orange® Rockerverb
15	Rock Vrb DS	Vychází z distortion zesilovače Orange® Rockerverb
16	J800 CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Marshall® JCM800
17	J800 CR	Vychází z crunch zvuku zesilovače Marshall® JCM800
18	J800 DS	Vychází z distortion zesilovače Marshall® JCM800
19	PLX 100 CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Marshall® Plexi 100
20	PLX 100 DS	Vychází z distortion zesilovače Marshall® Plexi 100
21	EV 5050 CH1	Vychází z kanálu Green zesilovače EVH® 5150 III
22	EV 5050 CH2	Vychází z kanálu Blue zesilovače EVH® 5150 III
23	EV 5050 CH3	Vychází z kanálu Red zesilovače EVH® 5150 III
24	Cali BLD CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Mesa Boogie® Rectifier Badlander
25	Cali BLD CR	Vychází z crunch zvuku zesilovače Mesa Boogie® Rectifier Badlander
26	Cali BLD DS	Vychází z distortion zesilovače Mesa Boogie® Rectifier Badlander

Popis efektů (basové zesilovače)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Ampeg 20D	Vychází ze zesilovače Ampeg® 20D
2	Ampeg B18 CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Ampeg® B18
3	Ampeg SV4T	Vychází ze zesilovače Ampeg® SVT 4 Pro
4	Ampeg SVT VALVE	Vychází ze zesilovače Ampeg® SVT 7 Pro
5	Markbass 500	Vychází ze zesilovače Markbass® R500
6	Markbass 501	Vychází ze zesilovače Markbass® TA501
7	Akuila 750 CL	Vychází z čistého zvuku zesilovače Aguilar® DB750
8	Akuila 750 DS	Vychází z high-gainového nastavení zesilovače Aguilar® DB750
9	Akuila 751	Vychází z overdrive zvuku zesilovače Aguilar® DB751
10	Basser Crunch	Vychází ze zesilovače Dark Glass® B7K

Popis parametrů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Gain	Upravuje vstupní gain a úroveň „drajvu“.
2	Bass	Nastavuje úroveň basů.
3	Mid	Nastavuje úroveň středových frekvencí.
4	Treble	Nastavuje úroveň výšek.
5	Brightness	Upravuje výškové frekvence u bloku AMP.
6	Master	Výstupní úroveň signálu u bloku AMP.

Poznámka: Názvy výrobců a produktů uvedené v tomto návodu jsou majetkem příslušných společností a jsou zde použity pouze pro připodobnění zvuků a efektů, které tento produkt simuluje.

Moduly výkonových zesilovačů

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Normal el34	Vychází ze zvuku elektronky EL34.
2	Normal el84	Vychází ze zvuku elektronky EL84.
3	Normal 6L6	Vychází ze zvuku elektronky 6L6.
4	Normal 6V6	Vychází ze zvuku elektronky 6V6.
5	Doctor 3 el84	Vychází ze zvuku Dr.Z® Z-Wreck s elektronkou EL84.
6	Badger el34	Vychází ze zvuku Suhr® PT100.
7	Uk Gold el34	Vychází ze zvuku Marshall® JVM 410H.
8	Calí 6L6	Vychází ze zvuku Mesa Boogie® Triple Rectifier.
9	US DLX 6L6	Vychází ze zvuku Fender® Blues Deluxe.
10	JJ el84	Vychází ze zvuku JJ® EL84.
11	Baby Bomb	Vychází ze zvuku Mooer® Baby Bomb.

Popis parametrů		
Číslo	Název parametru	Popis
1	Power Amp Input	Nastavuje vstupní úroveň výkonového zesilovače.
2	Presence	Nastavuje vysoké frekvence výkonového zesilovače (okolo 8 kHz).
3	Bias	Upravuje simulaci lampového zkreslení výkonového zesilovače.

Moduly reproboxů

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

Popis efektů (butikové reproboxy)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	US DLX 112	Vychází z reproboxu Fender® Deluxe 112
2	US TWN 212	Vychází z reproboxu Fender® Twin Reverb 212
3	US Bass 410	Vychází z reproboxu Fender® Bassman 410
4	UK 212	Vychází z reproboxu VOX® Silver Alnico 212
5	Matchbox 30 112	Vychází z reproboxu Matchless® C30 112
6	Regal Tone FLN 110	Vychází z reproboxu Toneking® Falcon 110
7	Regal Tone SK 112	Vychází z reproboxu Toneking® Sky King 112
8	Custom 112	Vychází z reproboxu Custom Audio® 112
9	Custom 212	Vychází z reproboxu Custom Audio® 212
10	Custom 412	Vychází z reproboxu Custom Audio® 412
11	SPT 112	Vychází z reproboxu Suhr® PT100 112
12	SPT 212	Vychází z reproboxu Suhr® PT100 212
13	SPT 412	Vychází z reproboxu Suhr® PT100 412
14	CITRUS 112	Vychází z reproboxu Orange® PPC 112
15	CITRUS 212	Vychází z reproboxu Orange® PPC 212
16	CITRUS 412	Vychází z reproboxu Orange® PPC 412
17	1960 412 A	Vychází z reproboxu Marshall® 1960A 4x12
18	1960 412 B	Vychází z reproboxu Marshall® 1960TV 412
19	1960 412 C	Vychází z reproboxu Marshall® 1960BV 412
20	EV 5050 212	Vychází z reproboxu EVH® 5150III 212
21	EV 5050 412	Vychází z reproboxu EVH® 5150III 412
22	Calí 412 A	Vychází ze zkoseného reproboxu Mesa Boogie® 4x12 Recto®
23	Calí 412 B	Vychází ze zkoseného reproboxu Mesa Boogie® 4x12 Recto®
24	Calí 412 C	Vychází z rovného typu reproboxu Mesa Boogie® Road King® 4x12
25	CT-SupBMK112	Vychází z reproboxu Supro® Black Magick 1x12 (aktivní funkce ChopTones)
26	CT-FendS212	Vychází z reproboxu Fender® Super Sonic 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
27	CT-FendTW212	Vychází z reproboxu Fender® Twin Reverb 65 Reissue 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
28	CT-Fend67212	Vychází z reproboxu Fender® 1967 Bassman 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
29	CT-BritJV212	Vychází z reproboxu Marshall® JVM 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
30	CT-Brit412	Vychází z reproboxu Marshall® 1960 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
31	CT-BritJ412	Vychází z reproboxu Marshall® 1982 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
32	CT-Bogie212	Vychází z reproboxu Mesa Boogie® 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
33	CT-BogieLS212	Vychází z reproboxu Mesa Boogie® Lonestar 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
34	CT-BogOS412	Vychází z reproboxu Mesa Boogie® OS 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
35	CT-Vocs212	Vychází z reproboxu VOX® BNX 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
36	CT-Barb212	Vychází z reproboxu Mezzabarba® 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
37	CT-Fram212	Vychází z reproboxu Framus® CB 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
38	CT-Kox212	Vychází z reproboxu Koch® Multitone 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
39	CT-Mgan212	Vychází z reproboxu Morgan® Vertical 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
40	CT-Edd412	Vychází z reproboxu EVH® 5150III 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
41	CT-Fried412	Vychází z reproboxu Friedman® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
42	CT-Gas412	Vychází z reproboxu Diezel® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
43	CT-Hess212	Vychází z reproboxu Hesu® Modern 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
44	CT-Hess412	Vychází z reproboxu Hesu® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
45	CT-HW412	Vychází z reproboxu Hiwatt® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)

46	CT-HK412	Vychází z reproboxu Hughes&Kettner® Triamp 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
48	CT-OR412	Vychází z reproboxu Orange® PPC412 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
49	CT-PvyIn212	Vychází z reproboxu Peavey® Invecive 2x12 (aktivní funkce ChopTones)
50	CT-Pvy50412	Vychází z reproboxu Peavey® 5150 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
51	CT-River412	Vychází z reproboxu Rivera® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
52	CT-Sold412	Vychází z reproboxu Soldano® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
53	CT-VTH412	Vychází z reproboxu VHT® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)
54	CT-Win412	Vychází z reproboxu Victory® 4x12 (aktivní funkce ChopTones)

Popis efektů (basové reproboxy)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	SV810 U47	Vychází z reproboxu Ampeg® SVT-810E (snímaný mikrofonom Neumann® U47)
2	SV810 7B	Vychází z reproboxu Ampeg® SVT-810E (snímaný mikrofonom Shure® SM7B)
3	SV810 121	Vychází z reproboxu Ampeg® SVT-810E (snímaný mikrofonom Royer® R-121)
4	HK U47	Vychází z reproboxu Hartke® 45XL cabinet (snímaný mikrofonom Neumann® U47)
5	HK U7B	Vychází z reproboxu Hartke® 45XL cabinet (snímaný mikrofonom Shure® SM7B)
6	HK 121	Vychází z reproboxu Hartke® 45XL cabinet (snímaný mikrofonom Royer® R-121)
7	HK 421	Vychází z reproboxu Hartke® 45XL cabinet (snímaný mikrofonom Sennheiser® MD-421)
8	Akuila U47	Vychází z reproboxu Aguilar® DB115 cabinet (snímaný mikrofonom Neumann® U47)
9	Akuila 7B	Vychází z reproboxu Aguilar® DB115 cabinet (snímaný mikrofonom Shure® SM7B)
10	Basser 121	Vychází z reproboxu Aguilar® DB115 cabinet (snímaný mikrofonom Royer® R-121)

Popis parametrů		
Číslo	Název parametru	Popis
1	Low Cut	Nízko-frekvenční ořez za mikrofony.
2	High Cut	Vysoko-frekvenční ořez za mikrofony.
3	Early Reflection	Přidává do zvuku efekt velmi jemného zpoždění. 0 = žádný odraz.
4	Sample	Nastavení vzorkovací frekvence.
5	Output	Nastavuje výstupní hlasitost modulu.

Poznámka: Názvy výrobců a produktů uvedené v tomto návodu jsou majetkem příslušných společností a jsou zde použity pouze pro připodobnění zvuků a efektů, které tento produkt simuluje.

Ekvalizační moduly

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	3 bands EQ	Jednoduchý 3pásmový EQ (jako u zesilovače).
2	5 Bands EQ	Jednoduchý 5pásmový EQ (jako u zesilovače).
3	MOOER HM	5pásmový EQ pro zkreslenou kytaru (typ stompbox).
4	MOOER B	6pásmový EQ pro kytaru (typ stompbox).
5	MOOER G6	6pásmový EQ pro kytaru (typ stompbox).
6	MOOER G10	10pásmový EQ pro kytaru (typ stompbox).
7	Custom EQ	3pásmový EQ (typ stompbox) s nastavitelnými frekvenčními pásmy.
8	STUDIO EQ Pro	Plně nastavitelný parametrický ekvalizér.
9	AI EQ Master	Ekvalizační modul využívající umělou inteligenci.

Popis parametrů		
Číslo	Název parametru	Popis
1	100Hz	Nastavuje úroveň zesílení na 100 Hz.
2	630Hz	Nastavuje úroveň zesílení na 630 Hz.
3	1.6kHz	Nastavuje úroveň zesílení na 1600 Hz.
4	4kHz	Nastavuje úroveň zesílení na 4000 Hz.
5	Output	Nastavuje výstupní úroveň.
6	Low Gain	Nastavuje úroveň zesílení basových frekvencí.
7	Low Freq	Určuje středovou frekvenci vlastního nízko-frekvenčního pásma, které bude ovládáno parametrem Low Gain.
8	Mid Gain	Nastavuje úroveň zesílení středových frekvencí.
9	Mid Freq	Určuje středovou frekvenci vlastního pásma středových frekvencí, které bude ovládáno parametrem Mid Gain.
10	High Gain	Nastavuje úroveň zesílení vysokých frekvencí.
11	High Freq	Určuje středovou frekvenci vlastního vysoko-frekvenčního pásma, které bude ovládáno parametrem High Gain.
12	Low	Nastavuje úroveň zesílení basových frekvencí.
13	Mid	Nastavuje úroveň zesílení středových frekvencí.
14	High	Nastavuje úroveň zesílení vysokých frekvencí.
15	Output	Nastavuje výstupní úroveň.
16	Band 1 Gain	Nastavuje úroveň zesílení u pásma Band 1.
17	Band 1 Freq	Nastavuje střed frekvenčního rozsahu Band 1, který bude ovládán ovladačem Band 1 Gain.
18	Band 1 Q	Nastavuje šířku oblastí ovlivněné ekvalizérem. Vyšší hodnoty oblast zužují.
19	Band 2 Gain	Nastavuje úroveň zesílení u pásma Band 2.
20	Band 2 Freq	Nastavuje střed frekvenčního rozsahu Band 2, který bude ovládán ovladačem Band 2 Gain.
21	Band 2 Q	Nastavuje šířku oblastí ovlivněné ekvalizérem. Vyšší hodnoty oblast zužují.
22	Band 3 Gain	Nastavuje úroveň zesílení u pásma Band 3.
23	Band 3 Freq	Nastavuje střed frekvenčního rozsahu Band 3, který bude ovládán ovladačem Band 3 Gain.
24	Band 3 Q	Nastavuje šířku oblastí ovlivněné ekvalizérem. Vyšší hodnoty oblast zužují.
25	Band 4 Gain	Nastavuje úroveň zesílení u pásma Band 4.
26	Band 4 Freq	Nastavuje střed frekvenčního rozsahu Band 4, který bude ovládán ovladačem Band 4 Gain.
27	Band 4 Q	Nastavuje šířku oblastí ovlivněné ekvalizérem.

		Vyšší hodnoty oblast zužují.
28	Low Cut	Nastavuje frekvenci, při které začíná působit filtr ořezávající basy.
29	High Cut	Nastavuje frekvenci, při které začíná působit filtr ořezávající výšky.
30	Type	Zde vyberte typ vaší hudby (Clean/Drive/Distortion).
31	Genre	Zde nastavte žánr vaší hudby (Pop/Jazz/Rock/Blues/Funk/Metal)
32	Slot	Pozice pro uložení presetů v GS1000.

Modul FX Loop - efektová smyčka

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Fx Loop	Modul, který můžete použít pro začlenění svých oblíbených externích efektů a předzesilovačů do signálového řetězce, případně pro začlenění GS1000 do kreativních a komplexních sestav.
2	Fx Send	Normální modul efektové smyčky pouze s funkcí „Send“. Můžete ho použít pro odeslání signálu do externího zařízení.
3	Fx Return	Normální modul efektové smyčky pouze s funkcí „Return“. Můžete ho použít pro přivedení signálu z externího zařízení do interního efektového řetězce.

Popis parametrů		
Číslo	Název parametru	Popis
1	Type	Volí mezi Send a Return.
2	Mode	Přepíná mezi sériovou a paralelní efektovou smyčkou.
3	Dry/Wet	Progresivním způsobem nastavuje poměr mezi čistým signálem a efektem (wet/dry) v paralelním režimu. 100% Wet odešle 100% signálu skrz efektovou smyčku stejně jako u sériového režimu. Nastavení 100% Dry zcela obejde efektovou smyčku.
4	Send Level	Upravuje úroveň hlasitosti na výstupu efektové smyčky.
5	Return Level	Upravuje úroveň zotavení na návratových vstupech efektové smyčky.

Modulační moduly

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Phaser	Vychází z MOOER® Ninety Orange.
2	Step phaser	Phase shifter se čtvercovou vlnou.
3	Fat Phaser	Nízko-frekvenční phase shifter.
4	6 Stage Analog Phaser	Šestistupňový phase shifter.
5	12 Stage Analog Phaser	Dvanácti stupňový phase shifter.
6	Dual Phaser	Dvoukanálový phase shifter.
7	Modern Phaser	Moderně znějící phase shifter.
8	Flanger	Vychází z MOOER® E-Lady.
9	Jet Flanger	Vychází z MOOER® Jet Flanger.
10	Flanger Pro	Profesionální flanger efekt s podrobnějšími parametry.
11	Triple Flanger	Bohatý víceúrovňový flanger.
12	Modern Flanger	Moderně znějící flanger.
13	Tremolo	Vychází z efektu MOOER® Trelicopter.
14	Optical Tremolo	Simuluje zařízení, které čte vzor vytištěný na rotujícím disku a převádí jej na zvuk „tremola“ s modulující se hlasitostí.
15	60s Tremolo	Čisté vintage tremolo 60. let.
16	Stutter	Přerušovaný - koktavý - filtr.

17	Panner	Posouvá levý a pravý fázový posun pro dosažení rozmanitého stereofonního efektu.
18	Vibrato	Modulace ladění.
19	Rotary	Simuluje vintage efekt rotujícího Leslie reproduktoru.
20	Modern Rotary	Moderně znějící „rotary efekt“.
21	Ana Chorus	Analogový chorus ve stylu podlahového pedálu.
22	70s Chorus	Analogový chorus ve stylu 70. let.
23	Tri Chorus	Bohatý víceúrovňový chorus.
24	Detune	Jemné přizpůsobení výšky tónu.
25	Octave	Přidá o oktávu nižší nebo vyšší tón.
26	Ring	Kruhový (prstencový) modulátor
27	Lofi	Filtr s nízkou vzorkovací frekvencí.
28	Poly Shift	Poly pitch shifter.
29	Slow Gear	Automatické vzednutí hlasitosti.
30	Harmony	Harmonický efekt.

Popis efektů (V2)

Číslo	Název modelu	Popis
1	60s Vibe	Analogový surround efekt ze 60. let.
2	Double	Efekt vrstvení vícero zvuků přes sebe.
3	Stereo Rotary	Rotary efekt se silným stereo obrazem.

Popis parametrů

Číslo	Název parametru	Popis
1	Rate	Nastavuje rychlost modulace.
2	Level	Nastavuje úroveň modulace.
3	Depth	Nastavuje hloubku modulace.
4	Tone	Nastavuje zvukový charakter modulace.
5	Mix	Nastavuje poměr mezi původním signálem (dry) a signálem efektu (wet). 0 odpovídá 100% čistému, původnímu signálu. 100 odpovídá 100% signálu efektu.
6	Feedback	Nastavuje úroveň hlasitosti, která se vrací zpět na vstup. Vyšší nastavení povede k většímu počtu opakování.
7	Pitch	Nastavuje hodnotu posuvu ladění. (Detune: -100 až 100 centů; Poly Shift: -1 až +1 oktáva)
8	Sample	Nastavuje vzorkovací frekvenci Lofi efektu.
9	Bit	Nastavuje vzorkovací frekvenci Lofi efektu.
10	Rise	Upravuje dobu potřebnou k dosažení maximální hlasitosti. 100 je nejpomalejší.
11	Sweep	Posouvá vzor frekvenční odezvy v rozsahu šesti oktáv nebo dvanácti oktáv.
12	Resonance	Mění amplitudu a ostrost špiček frekvenční odezvy.
13	Delay	Nastavuje dobu zpoždění pro flanger.
14	Manual	Nastavuje hloubku modulace.
15	Width	Nastavuje šířku LFO u flangeru.
16	Speed	Nastavuje rychlost modulace.
17	Intensity	Nastavuje míru modulace.
18	Duty	Nastavuje poměr trvání presence levé panoramy vůči celému trvání efektu panningu. 0 = nejkratší doba, 50 = levá : pravá = 1:1, 100 = nejdelší doba trvání.
19	Sub	Nastavuje hlasitost spodní oktávy u efektu Octave.
20	Sub Tone	Nastavuje zvukový charakter spodní oktávy u efektu Octave.
21	Upper	Nastavuje hlasitost přidané vrchní oktávy u efektu Octave.
22	Upper Tone	Nastavuje zvukový charakter přidané vrchní oktávy u efektu Octave.

23	Dry	Nastavuje hlasitost čistého signálu.
----	-----	--------------------------------------

Moduly časového zpoždění

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Digital	Vytváří krystalicky čistá opakování delay efektů z 80. let.
2	Analog	Modelováno podle klasických stompboxových delayů s BB čipy.
3	Real Echo	Realistické a přirozené ozvěny.
4	Tape	Vytváří vířivé efekty páskového echa ze 70. let.
5	Mod	Digitální delay s modulovaným opakováním.
6	Reverse	Čistý převrácený delay.
7	Dynamic	Digitální delay, který reaguje na dynamiku nástroje.
8	Pingpong	Klasický ping-pongový stereo delay.
9	Crystal	Delay s přimíchanou chvějivou harmonizací a modulací zvuku.
10	Rainbow	Speciální efekt Pitch Delay s modulací.
11	Sweep	Delay s modulovaným obálkovým dozvukem.
12	Dual Delay	2 čistě znějící delay efekty se samostatným ovládním.
13	Multi Tap Delay	3 čistě znějící delay efekty se samostatným ovládním.
14	Vintage Delay	Delay s přimíchaným low-bit efektem (degradace kvality).
15	Galaxy Delay	Delay s dmoucími se opakováními a lehkou modulací.
16	Fuzz Delay	Delay s přimíchaným klasickým Fuzz efektem.

Popis efektů (V2)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Studio	Simulace studiového delay efektu.
2	Morph PingPong	Jemný stereo ping-pong delay s efektem transformace.
3	Liquid	Reprodukce ozvěny reálného prostoru.

Popis parametrů		
Číslo	Název parametru	Popis
1	Level	Nezávislé nastavení úrovně zpoždění.
2	Feedback	Nastavuje počet opakování delay efektu (zpožděného signálu).
3	Time	Nastavuje dobu zpoždění v milisekundách. / Nastavuje dobu zpoždění v poměru k tempu presetu (funkce Tempo Sync musí být zapnuta).
4	Depth	Nastavuje šířku modulace u opakovaného zpoždění.
5	Rate	Nastavuje rychlost modulace u opakovaného zpoždění.
6	Tempo Sync (off/on)	Aktivuje synchronizaci tempa presetu a zpoždění.
7	Trail (off/on)	U vybraných efektů aktivuje funkci Trail (přirozené dozívání).
8	Mod Rate	Nastavuje šířku modulace u opakovaného zpoždění.
9	Mode Depth	Nastavuje hloubku modulace u opakovaného zpoždění.
10	High Cut	Nastavuje vysokofrekvenční ekvalizaci pro opakovaná zpoždění.
11	Low Cut	Nastavuje nízkofrekvenční ekvalizaci pro opakovaná zpoždění.
12	Threshold	Nastavuje úroveň detekce obálky dynamického zpoždění.
13	Mod Output	Nastavuje výstupní úroveň modulace.
14	Filter (lp/bp/hp)	Volí typ obálky filtru (lp: low pass / bp: band pass / hp: high pass).
15	Range	Rozsah záběru.
16	Pan	Umístění delay efektu ve stereo obrazu do levého kanálu (L), pravého kanálu (R) nebo na střed.
17	Bit	Nastavuje vzorkovací frekvenci u opakovaných zpoždění.
18	S-Rate	Nastavuje rychlost vzorkování u opakovaných zpoždění.
19	Attack	Nastavuje rychlost efektu GALAXY. 100 je nejrychlejší.

20	Gain	Nastavuje míru zkreslení fuzz efektu.
21	Fuzz Level	Nastavuje úroveň fuzz efektu.
22	Tone	Nastavuje zvukový charakter fuzz efektu.
23	Cab	Zvuková kompenzace pro výstup do full range aparatur.
24	Mix Ratio	Nastavuje poměr delay efektu: Mix=0 pro zcela čistý signál, Mix=100 pro pouze signál efektu.
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Přepíná mezi stereo a mono výstupem.
26	Modulation Effect Volume	Nastavuje úroveň modulace u delay efektu. Čím vyšší hodnota, tím výraznější bude výsledný efekt.
27	Saturation Gain	Nastavuje lampové zesílení pro efekt analogové saturace.

Reverbové moduly

Popis efektů		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Room	Dozvuk malé místnosti.
2	Hall	Dozvuk koncertní haly.
3	Plate	Studiový deskový reverb.
4	Spring	Klasický pružinový reverb.
5	Mod	Reverb s efektem modulace.
6	Filter Reverb	Reverb s efektem statického filtru.
7	Fl-Reverb	Reverb s flanger efektem.
8	Reverse Reverb	Zpětný dozvuk.
9	Swell Reverb	Přivádí dozvuk postupně za čistým signálem.
10	Dist Reverb	Reverb s efektem zkreslení.
11	Shimmer	Simuluje dozvuk s výrazně jiskřivým vysokofrekvenčním rozsahem.

Popis efektů (V2)		
Číslo	Název modelu	Popis
1	Theater	Dozvuk ve velkém uzavřeném prostoru.
2	Chorus Reverb	Chorus je přidán do zvuku dozvuku a vytváří detailní efekt reverbu.
3	Cathedral	Dozvuk kostela - větší prostor s delší dobou doznívání.

Popis parametrů		
Číslo	Název parametru	Popis
1	Pre (Pre-Delay)	Doba zpoždění před tím, než bude slyšitelný první odraz.
2	Level	Nastavení úrovně efektu.
3	Decay	Délka dozvukového „ocasů“.
4	Tone	Nastavuje zvukový charakter reverbu.
5	Mix	Poměr čistého signálu a signálu efektu. 0 odpovídá 100% čistého zvuku. 100 odpovídá 100% zvuku reverbu.
6	Low Cut	Nízko-frekvenční EQ typu Shelf
7	High Cut	Vysoko-frekvenční EQ typu Shelf
8	Quality	Volba mezi standardní a vysokou kvalitou. Vysoká kvalita využívá více % CPU.
9	Spring Length	Simuluje velikost pružin v dozvukové nádrži.
10	Spring Depth	Poměr zvuku pružiny v doznívání dozvuku.
11	Rate	Nastavuje rychlost modulace. 100 je nejrychlejší.
12	Depth	Nastavuje šířku modulace u doznívání reverbu.
13	Mod Level	Nastavuje míru modulace v doznívání reverbu.
14	Peak	Upravuje frekvenci špičky filtru.
15	Q	Šířka pásma. Vysoké Q = úzké pásmo.

16	Filter Level	Nastavuje hlasitost filtru aplikovaného na doznívání reverbu.
17	Feedback	Nastavuje intenzitu zpětné vazby u flanger efektu.
18	Mod-Delay	Upravuje frekvenci zpětné vazby u flanger efektu.
19	Attack	Rychlost automatického zvýšení hlasitosti efektu reverbu. 100 je nejrychlejší.
20	Gain	Nastavuje míru zkreslení.
21	Dist Level	Nastavuje úroveň zkreslení.
22	Cab	Přidává ke zkreslení zvukovou kompenzaci pro výstup do full-range aparatur.
23	Shimmer	Úroveň hlasitosti efektu chvějivé harmonizace.
24	Tail Hold (On/Off)	Aktivuje funkci Trail pro přirozené doznívání (funkce Spill-Over).
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Přepíná mezi Stereo a Mono výstupem.

Poznámka: Názvy výrobců a produktů uvedené v tomto návodu jsou majetkem příslušných společností a jsou zde použity pouze pro připodobnění zvuků a efektů, které tento produkt simuluje.