

MOOER

GS1000/GS1000 Li
Processeur d'échantillonnage
d'ampli intelligent

Manuel d'utilisation

TABLE DES MATIÈRES

PRÉCAUTIONS	2
FONCTIONNALITÉS.....	2
CONTRÔLES.....	4
CONNEXIONS.....	6
TERMINOLOGIE.....	8
SCHÉMA DE CONNEXION	10
DÉMARRAGE RAPIDE	10
Démarrage.....	10
Interface utilisateur principale	10
Vue Stage	10
Vue Edit	12
Sélection de presets	12
Changement de banque.....	12
Mise hors tension.....	13
FONCTIONNEMENT	13
Édition des presets	13
Composition d'un preset.....	13
Ajouter des effets	13
Ressources DSP.....	14
Activation/désactivation des effets.....	14
Modifier le type de chaîne d'effets	15
Types de chaînes	16
Réglages des paramètres pour les nœuds/entrées/sorties	19
<i>Nœuds d'entrée</i>	19
<i>Nœuds de sortie</i>	19
<i>Nœud Split</i>	21
<i>Nœud Mix</i>	21
Modifier la position des effets	22
Supprimer des effets	23
Édition de paramètres	23
Modifier le modèle/type d'effet.....	24
Volume des presets.....	24
Tempo BPM	25
Sauvegarder des presets	27
Égaliseur AI	28
Mode CTRL	30
Activer le mode CTRL	30
Assigner des fonctions CTRL	31
Mode Stompbox.....	31

<i>Mode Tap</i>	32
<i>Mode Single</i>	32
<i>Mode Multiple</i>	32
<i>Mode A/B</i>	33
Mode SubPatch	33
1. <i>Mapper un paramètre à un SubPatch</i>	33
2. <i>Configuration de l'état de commutation des modules d'effet pour un SubPatch</i> ..	35
3. <i>Modifier/supprimer des réglages de paramètres dans un SubPatch</i>	36
4. <i>Réglage de la priorité CTRL</i>	37
5. <i>Renommer et effacer un SubPatch</i> :.....	37
Pédale d'Expression	37
Calibrage de la pédale.....	38
Configuration en tant que pédale de volume principale	39
Configuration en tant que pédale d'expression.....	39
Supprimer les mappings d'expression	40
Réglages de la pédale de volume	41
UTILISATION DES BOUCLES D'EFFETS	42
Connexion de pédales d'effets externes	42
Méthode de connexion à 4 fils	45
Options d'entrée et de sortie étendues.....	47
ÉCHANTILLONNAGE MNRS.....	48
Échantillonnage complet de l'amplificateur	49
Échantillonnage de baffle.....	51
ACCORDEUR.....	53
<i>Écran de l'accordeur</i>	53
<i>Accordage</i>	53
<i>Quitter le mode accordage</i>	54
GROOVE STATION	55
Ouvrir la Groove Station	55
Écran Groove Station.....	55
Boîte à rythmes.....	56
Looper	56
Looper Auto Record	56
Drum synchronization.....	56
Fermer la Groove Station.....	57
AUDIO NUMÉRIQUE USB.....	58
Descriptions des paramètres	58
Description des modes	59
Mode Normal.....	59
Mode Re-Amp	60
AUDIO BLUETOOTH.....	61

CONFIGURATION MIDI	61
Commandes MIDI prises en charge	61
GS1000 en tant qu'appareil contrôlé	62
MIDI Channel	62
CC Mapping	62
PC Mapping	64
Autres réglages (Others)	66
GS1000 en tant qu'appareil contrôlant	67
MIDI Channel	67
PC Mapping	67
Autres réglages (Others)	68
PÉDALE DE CONTRÔLE SANS FIL F4.....	69
Configuration de la pédale sans fil	69
Fonctions disponibles pour la pédale sans fil	70
AUTRES RÉGLAGES GLOBAUX	72
Réglages d'entrée globaux	72
Réglages de sortie globaux.....	72
1. Niveaux de sortie globaux	73
2. Réglage d'égalisation globale.....	73
3. Autres commutateurs de fonction	75
Screen Brightness	75
Lighting	76
Partie Preference.....	77
BANK SWITCH OVER DISPLAY	77
STAGE VIEW.....	77
TAP TEMPO	77
BANK SWITCH MODE.....	78
PRIORITY MODE.....	78
VOLUME PEDAL POSITION.....	78
MIDI	78
Bluetooth	78
Pédale de contrôle sans fil F4.....	78
USB Audio	78
Spill-Over (Effect Trails).....	78
Language Selection	79
Factory Reset	80
LOGICIEL MOOER STUDIO & MOOER CLOUD APP	81
Logiciel MOOER STUDIO.....	81
Interface du gestionnaire de données.....	81
Firmware Update	81
Réinitialisation en cas d'écran noir.....	82

Importation d'IR tiers.....	83
Gestion des fichiers d'échantillonnage MNRS	83
Sauvegarde des données	85
Interface de l'éditeur de presets	85
Gestion des presets.....	85
Édition des presets	86
Éditer la chaîne d'effets	87
Paramètres du module.....	87
Réglages de la pédale d'expression	87
Réglages du niveau de volume et du BPM du preset.....	87
Réglages d'entrée et de sortie	87
Global Settings	88
APPLICATION MOOER CLOUD	88
RÉSOLUTION DES PROBLÈMES.....	89
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES.....	90
ANNEXE 1 : DESCRIPTIONS DES EFFETS	92
Modules dynamiques	92
Modules de filtres.....	93
Modules d'overdrive.....	94
Modules Amplifier	95
Modules Poweramp	99
Modules Cabinet.....	99
Modules Equalizer	102
Module FX Loop	103
Modules Modulation.....	103
Modules Time Delay	105
Modules Reverb.....	106

VEUILLEZ LIRE CECI ATTENTIVEMENT AVANT DE COMMENCER

Alimentation électrique

- N'utilisez qu'un adaptateur d'alimentation conforme aux caractéristiques techniques du fabricant.
- N'utilisez que des blocs d'alimentation approuvés par les autorités compétentes et conformes aux réglementations locales (telles que UL, CSA, VDE ou CCC).
- Débranchez le bloc d'alimentation lorsqu'il n'est pas utilisé ou en cas d'orage.

Pour le GS1000 Li :

- Évitez qu'un appareil doté d'une batterie ne surchauffe (par exemple, gardez-le à l'abri de la lumière directe du soleil et loin des sources de chaleur, etc.).
- En cas de fuite de la batterie, évitez que le liquide n'entre en contact avec la peau ou les yeux. En cas de contact avec le liquide, consultez un médecin.
- Si elle n'est pas manipulée correctement, la batterie fournie avec ce produit peut présenter un risque d'incendie ou de brûlure chimique.

Lieux de stockage et d'utilisation

Pour éviter toute déformation, décoloration ou tout autre dommage grave, n'exposez pas cet appareil à l'une des conditions suivantes :

- lumière directe du soleil
- température ou humidité extrêmes
- endroits excessivement poussiéreux ou sales
- champs magnétiques
- humidité élevée
- vibrations ou chocs importants

Nettoyage

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

Utilisation

- N'employez pas de force excessive pour actionner les éléments de contrôle de l'appareil.
- Évitez que du métal, du papier ou d'autres objets ne pénètrent dans l'appareil.
- Ne faites pas tomber l'appareil et évitez les chocs violents.
- Ne modifiez pas l'appareil sans autorisation.
- Si des réparations sont nécessaires, veuillez contacter le service client de MOOER pour plus d'informations.

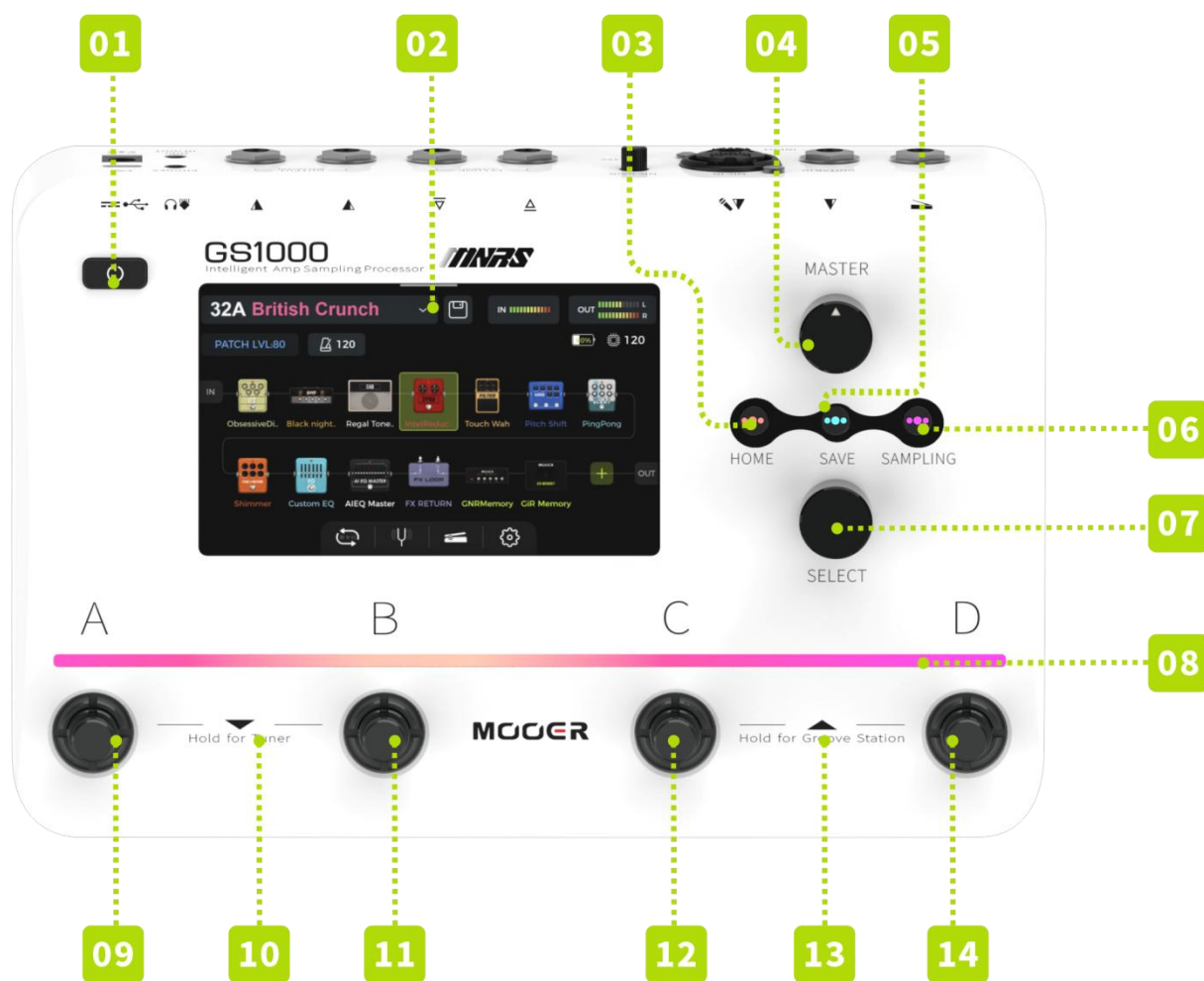
Branchements

Éteignez/débranchez toujours l'alimentation du GS1000 et de tout autre équipement avant de brancher ou de débrancher les câbles de signal. Cela permet d'éviter les dysfonctionnements et/ou les dommages sur les autres appareils. Veillez également à débrancher tous les câbles de connexion et l'alimentation électrique avant de déplacer l'appareil.

- Le premier effet matériel de la série GS à intégrer l'échantillonnage d'amplis et de baffles
- La technologie d'échantillonnage MNRS de MOOER permet de capturer les caractéristiques sonores de quatre types d'appareils différents : pédales de distorsion/overdrive, préamplis, amplis complets et baffles, afin que vous puissiez emporter vos appareils préférés partout avec vous dans votre sac de transport
- Choix entre le GS1000 (version traditionnelle avec adaptateur secteur) et le GS1000 Li (version avec batterie lithium-ion intégrée de 7,4 V/4 750 mAh pour une utilisation facile, sans alimentation externe)
- L'éclairage LED d'ambiance combine à la perfection l'expérience visuelle et sonore
- Grand écran tactile haute définition de 5 pouces avec une interface utilisateur intuitive, offrant une toute nouvelle expérience multi-effets
- Comprend plus de 350 modules d'effets originaux
- Prend en charge le téléchargement de données d'échantillons (samples) de simulation d'amplis MNRS dans un total de 120 emplacements de mémoire libres (30 x OD, 30 x AMP-Preamp, 30 x Full Amp, 30 x Cabinets)
- Architecture d'effets à double chaîne flexible pour davantage de scénarios d'utilisation et de besoins créatifs
- Prend en charge le téléchargement de fichiers de simulation de baffles IR de tiers avec une taille de sample de 2 048 points sur un total de 50 emplacements de mémoire libres
- Plusieurs interfaces disponibles pour répondre aux exigences de l'utilisateur dans différentes situations, dont une entrée instrument 6,35 mm, une entrée microphone et deux sorties symétriques 6,35 mm
- Les options I/O étendues offrent de la flexibilité pour des utilisations en studio, sur scène et en répétition
- Il est possible de configurer des boucles d'effets stéréo TRS en série/en parallèle, dont la position dans la chaîne d'effets est réglable, pour s'adapter à vos configurations préférées
- Prend en charge la connexion d'une pédale d'expression externe pour contrôler les paramètres d'effets ou le volume
- Prend en charge la connexion à la pédale sans fil MOOER F4 pour des options de contrôle étendues
- Le mode de regroupement de presets Sub-Patch permet de passer en toute fluidité d'un type de son à l'autre et de modifier les paramètres tout en conservant la queue des effets
- Prend en charge la lecture depuis une entrée audio Bluetooth pour s'entraîner et jouer en accompagnement
- Mode Groove Station avec fonctions Drum Machine et Looper synchronisables : l'outil idéal pour la créativité et la pratique
- Accordeur précis intégré pour instruments
- Contrôle Tap Tempo pour les effets basés sur le tempo et la boîte à rythmes
- Paramètres d'EQ globaux réglables pour une intégration facile dans chaque configuration et résultats excellents avec toutes sortes d'instruments et de configurations de salles
- Égaliseur innovant basé sur l'IA offrant davantage d'idées pour régler la tonalité en fonction des styles et des genres musicaux
- Ports MIDI programmables pour MIDI IN ou MIDI OUT permettent du contrôle provenant d'appareils externes ou de contrôler d'autres appareils
- Port USB Type C :
 - Interface audio USB ASIO professionnelle à faible latence (Type C) prenant en charge une fréquence d'échantillonnage pouvant s'élever à 192 kHz, pour une solution complète pour les musiciens professionnels
 - Fonction USB MIDI (voir *MIDI*)

- Prend en charge la connexion du logiciel MOOER Studio sur un ordinateur
- Mise à jour du firmware via le logiciel sur PC
- Logiciel dédié et application mobile permettant de télécharger et de partager des presets et des samples, d'effectuer des modifications audio, de réaliser des sauvegardes, de mettre à jour le firmware et d'accéder via le cloud à une vaste bibliothèque de sons créée par des utilisateurs du monde entier

CONTRÔLES



- 1. Interrupteur Power** : appuyez dessus pour allumer l'appareil et maintenez-le enfoncé pendant trois secondes environ pour l'éteindre.
- 2. Écran tactile 5"** : affiche l'état et les informations sur les presets et les modes de fonctionnement.
- 3. Bouton Home** : appuyez dessus pour revenir à l'interface utilisateur principale ou pour alterner entre la **vue Stage** et la **vue Edit**.
- 4. Bouton Master** : tournez-le pour ajuster le volume de sortie total.
- 5. Bouton Save** : appuyez dessus pour sauvegarder vos réglages dans un preset.
- 6. Bouton Sampling** : appuyez dessus pour ouvrir le menu d'échantillonnage MNRS (voir [ÉCHANTILLONNAGE](#)).
- 7. Bouton SELECT** : sert à sélectionner des presets, à déplacer des modules et à éditer des paramètres.
 - Tournez le bouton pour sélectionner des éléments à l'écran (mis en évidence).
 - Appuyez sur le bouton pour confirmer la sélection.
 - Tournez le bouton pour modifier les valeurs.
 - Appuyez dessus pour réinitialiser les valeurs par défaut.
- 8. Bande lumineuse à LED** : indique plusieurs aspects fonctionnels en fonction des situations :
 - Allumée au-dessus du commutateur au pied actif (preset)
 - Clignote pour indiquer le tempo
 - Indique le réglage du paramètre au moment d'ajuster des paramètres

9. Commutateur au pied A :

- en **mode Preset** : passe au Preset A dans la banque sélectionnée
- appuyez dessus de nouveau pour passer au mode CTRL
- en **mode CTRL** : exécute une fonction de contrôle préprogrammée (voir [MODE CTRL](#)).
- en mode **Groove Station** : fonctions Record/Play/Dub/Undo du Looper (voir [GROOVE STATION](#)).

10. Commutateurs au pied A + B en même temps :

appuyez sur les deux commutateurs au pied pour ouvrir le mode de sélection de banques et les parcourir vers le bas (voir [BANQUES](#)).

Maintenez les deux commutateurs au pied enfoncés pour ouvrir le mode Tuner (voir [ACCORDEUR](#)).

11. Commutateur au pied B :

- en **mode Preset** : passe au Preset B dans la banque sélectionnée
- appuyez dessus de nouveau pour passer au mode CTRL
- en **mode CTRL** : exécute une fonction de contrôle préprogrammée (voir [MODE CTRL](#)).
- en mode **Groove Station** : fonctions Stop/Delete du Looper (voir [GROOVE STATION](#)).

12. Commutateur au pied C :

- en **mode Preset** : passe au Preset C dans la banque sélectionnée
- appuyez dessus de nouveau pour passer au mode CTRL
- en **mode CTRL** : exécute une fonction de contrôle préprogrammée (voir [MODE CTRL](#)).
- en mode **Groove Station** : entrée Tap Tempo pour la boîte à rythmes (voir [GROOVE STATION](#)).

13. Commutateurs au pied C + D en même temps :

appuyez sur les deux commutateurs au pied pour ouvrir le mode de sélection de banques et les parcourir vers le haut (voir [BANQUES](#)).

Maintenez les deux commutateurs enfoncés pour ouvrir le mode Groove Station (voir [GROOVE STATION](#)).

14. Commutateur au pied D :

- en **mode Preset** : passe au Preset D dans la banque sélectionnée
- appuyez dessus de nouveau pour passer au mode CTRL
- en **mode CTRL** : exécute une fonction de contrôle préprogrammée (voir [MODE CTRL](#)).
- en mode **Groove Station** : active/désactive la boîte à rythmes (voir [GROOVE STATION](#)).

CONNEXIONS



1. **EXP** : prise jack TRS 6,35 mm (1/4") pour connecter une pédale d'expression externe (veuillez vous servir d'une pédale d'expression TRS avec une plage de résistance de 10 - 100 k Ω (voir [Pédale d'expression](#)).
2. **GUITAR IN/INPUT L** : prise jack audio mono 6,35 mm (1/4") pour votre guitare ou votre basse.
Prise d'entrée gauche pour une configuration stéréo.
3. **MIC IN/INPUT R** : prise jack composite XLR et 6,35 mm (1/4"). Connectez un microphone à l'aide d'un connecteur XLR ou connectez un signal d'instrument/ligne à l'aide d'un connecteur 6,35 mm (1/4").
Prise d'entrée droite pour une configuration stéréo.
4. **MIC GAIN** : bouton de réglage du gain pour l'entrée microphone.
5. **48 V** : commutateur d'alimentation fantôme pour l'entrée microphone.
6. **FX LOOP SEND** : prise audio stéréo 6,35 mm (1/4"). Connexion vers l'entrée d'effets externes. Pour brancher un appareil stéréo externe, il faut utiliser un câble adaptateur TRS vers TS à double extrémité (illustré ci-dessous).
7. **FX LOOP RETURN** : prise audio stéréo 6,35 mm (1/4"). Connexion depuis la sortie d'effets externes. Pour brancher un appareil stéréo externe, il faut utiliser un câble adaptateur TRS vers TS à double extrémité (illustré ci-dessous).



(câble adaptateur TRS vers TS à double extrémité)

8. **Connecteurs de sortie (gauche (L)/droite (R))** : prises audio TRS 6,35 mm (1/4") symétriques. Connectez un câble à trois conducteurs (TRS) pour transmettre un signal symétrique. Connectez un câble à deux conducteurs (TS) pour transmettre un signal asymétrique.
Connectez cette prise jack à l'entrée d'un amplificateur, d'autres appareils d'effets ou n'importe quel autre appareil audio.
9. **Phones** : prise de sortie casque stéréo 3,5 mm (1/8").
10. **MIDI IN/OUT** : connecteur MIDI TRS 3,5 mm (1/8") permettant de brancher un appareil externe capable de contrôler le GS1000 ou un appareil pouvant être contrôlé par le GS1000.

11. **Interface USB Type C** : branchement à un ordinateur pour des fonctions audio USB : ou pour utiliser un logiciel pris en charge pour l'édition des paramètres ou les mises à jour du firmware (voir [Audio USB](#), voir [MOOER Studio](#)).
12. **Entrée alimentation 9 V CC** : branchez l'adaptateur d'alimentation électrique fourni.

Cette partie vous explique la terminologie utilisée dans le manuel. La compréhension de cette terminologie vous aidera à saisir le contenu du manuel.

Preset :

- Configuration sonore préprogrammée, comprenant généralement les réglages des effets utilisés dans la chaîne d'effets ainsi que leurs paramètres.
- Un preset est stocké dans un emplacement de mémoire identifié par un numéro de banque (01 à 50) suivi d'une lettre de preset (A à D). Il est possible de sélectionner les 4 presets dans chaque banque à l'aide des commutateurs au pied A, B, C ou D.

Chaîne d'effets :

- Séquence d'effets qu'un signal doit traverser au sein du GS1000 pour passer des entrées aux sorties.


Module d'effet :

- Catégorie générale de modèles d'effets pouvant être placés dans la chaîne d'effets, tels que AMP (modules d'amplis), CAB (modules de simulation de baffles), REVERB (modules de réverbération), etc.

Type d'effet :

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

Emplacement d'effet :

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

Vue Stage :

- Mode d'interface principal affichant des informations facilitant la performance sur scène et mettant en évidence les numéros et noms des presets pour une bonne visibilité.

Vue Edit :

- Mode d'interface principal pour l'édition sonore, affichant le preset sélectionné, la composition de la chaîne d'effets, l'état des modules d'effets dans la chaîne, le niveau de volume basé sur le preset, les réglages BPM actuels et les niveaux d'entrée/sortie. Il affiche également l'état de la batterie pour le GS1000 Li et donne accès à d'autres menus de réglages.

Mode de contrôle Stompbox (mode CTRL) :

- Mode permettant de contrôler directement l'activation/la désactivation de quatre modules d'effet maximum dans la chaîne d'effets, ou le tempo de sélection pour certains paramètres, à l'aide des quatre commutateurs au pied de la rangée inférieure. Ce mode permet également d'effectuer des changements de configuration complexes d'une simple pression sur un commutateur au pied (commutation SUBPATCH). Chaque commutateur au pied peut être programmé individuellement pour sa fonction CTRL spécifique. (Voir [Mode CTRL](#)).

Groove Station :

- Mode combinant les contrôles des fonctions Drum Machine et Phrase Looper. La boîte à rythmes (Drum Machine) et le Looper peuvent également être synchronisés dans ce mode. (Voir [GROOVE STATION](#)).

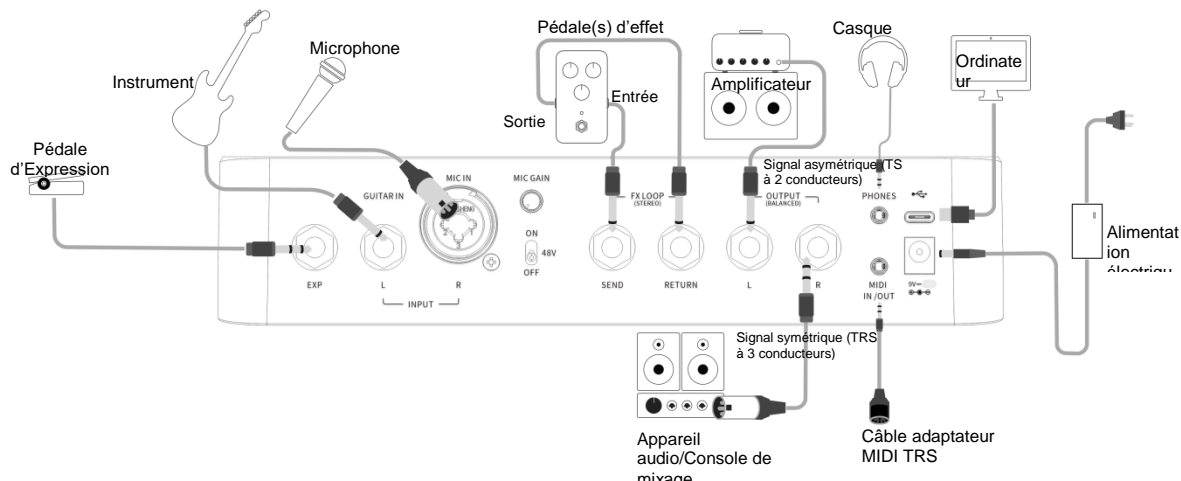
Échantillonnage MNRS :

- Vous pouvez utiliser la technologie **M**oer **N**on-linear **R**esponse **S**ample pour capturer les caractéristiques sonores de votre équipement physique préféré à l'aide de la fonction d'échantillonnage (**Sampling**) du GS1000. Cette fonction prend en charge divers modes de capture pour les stompbox (ex : distorsion/overdrive), les préamplis, les amplis combo ou les baffles.

Nœud

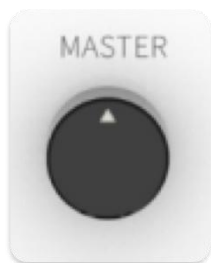
- Les nœuds sont des points de la chaîne d'effets où le signal peut être routé vers deux chaînes distinctes ou combiné à partir de deux chaînes en une seule (selon la structure de routage du signal que vous avez configurée).

Il existe des « **nœuds de séparation** » (split) qui séparent les signaux et des « **nœuds de mixage** » (mix) qui combinent les signaux. Selon le scénario d'utilisation, il est possible de régler plusieurs paramètres pour chaque nœud.



Démarrage

- Branchez **les entrées et les sorties** de l'appareil comme indiqué sur les schémas de connexion ci-dessus.
- Tournez le bouton de **volume MASTER** vers le bas pour baisser le volume de sortie.
- Branchez l'**alimentation** incluse (le GS1000 Li peut fonctionner sur batterie) et allumez l'appareil en appuyant sur l'**interrupteur d'alimentation**. L'écran affiche une séquence de démarrage pendant quelques secondes.
- Une fois que la séquence est terminée et que l'écran affiche l'**interface utilisateur principale**, réglez le **volume MASTER** à un niveau convenable.



Bouton de volume MASTER



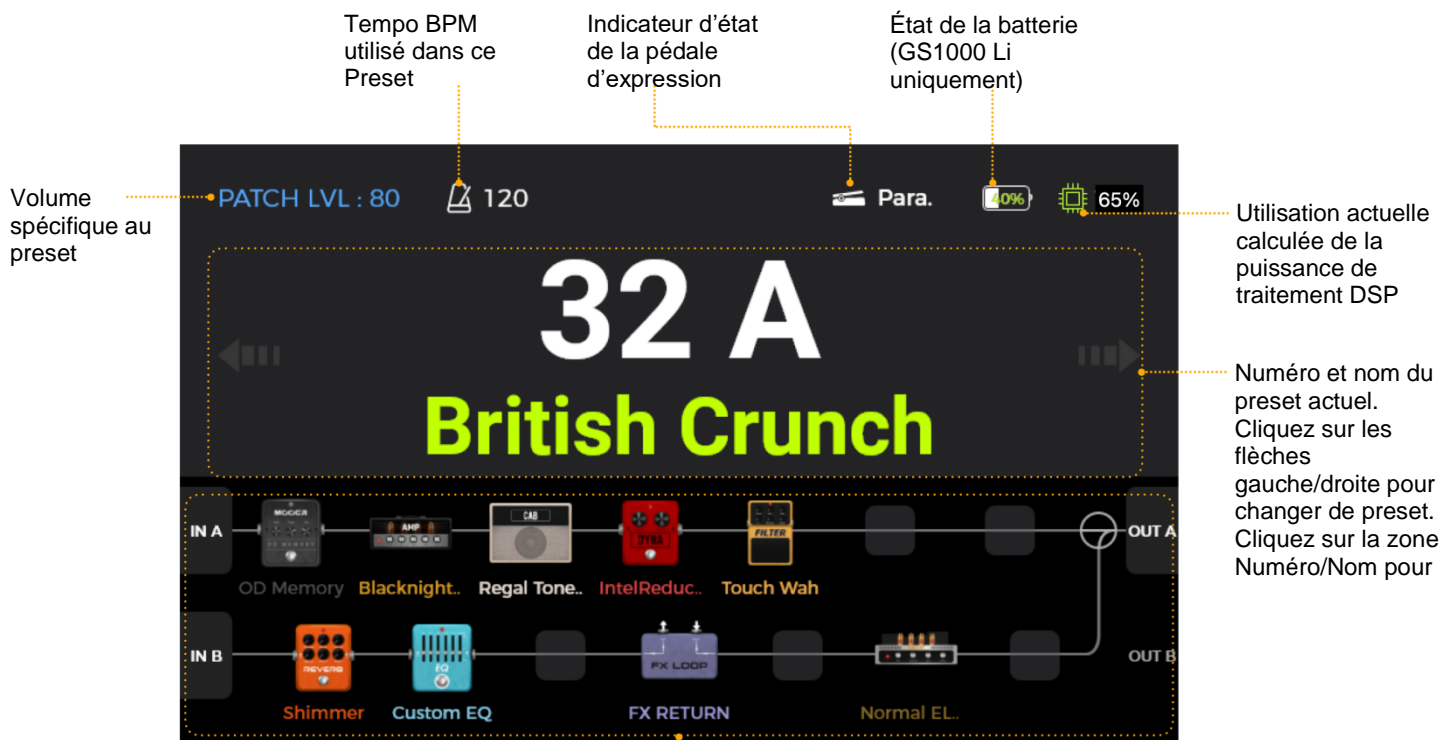
Interrupteur d'alimentation

Interface utilisateur principale

Le GS1000 est doté de deux types d'interfaces principales : la **VUE STAGE** et la **VUE EDIT**. Servez-vous du bouton **HOME** pour alterner entre les deux vues.

Vue Stage

Cette interface affiche le numéro et le nom du preset sélectionné, ce qui permet aux musiciens de savoir facilement quel son est actuellement sélectionné pendant les concerts. Nous avons conçu deux versions différentes de la VUE STAGE : le **mode « Detail »**, qui affiche le numéro et le nom du preset sélectionné ainsi qu'une représentation graphique de la chaîne d'effets, et le **mode « Large »**, qui n'affiche que le numéro et le nom du preset pour une meilleure visibilité sur scène. Vous pouvez sélectionner votre affichage préféré dans « Settings - Preference ». (Voir [affichage de la vue Stage](#))



Aperçu de la configuration de la chaîne d'effets utilisée dans ce preset. L'édition n'est pas possible dans cette vue.

Vue Stage : Mode Detail



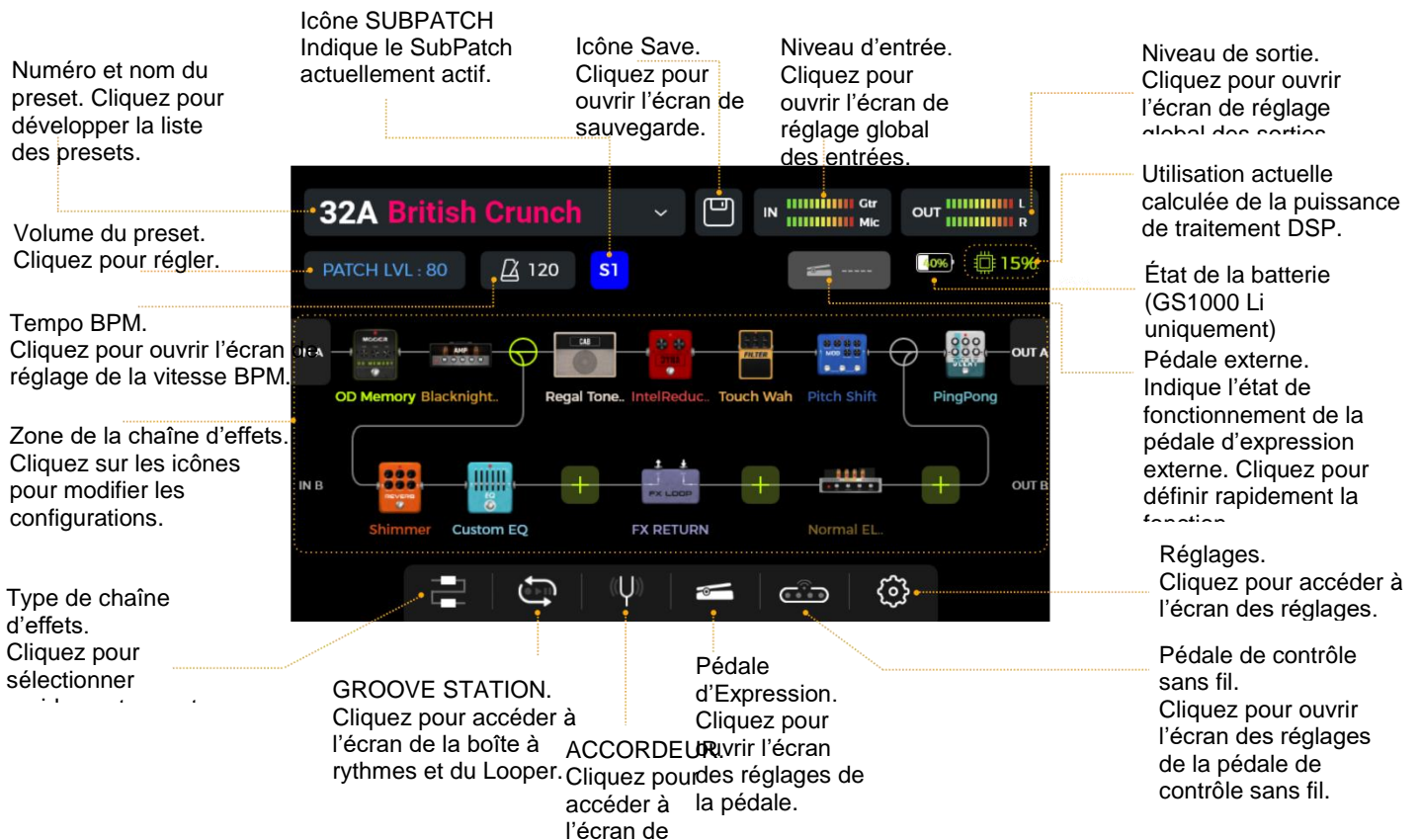
Vue Stage : Mode Large

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

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

Vue Edit

La quasi-totalité des fonctions de contrôle du GS1000 sont regroupées dans l'écran de l'interface utilisateur de la **VUE EDIT**. C'est ici que vous pouvez accéder aux paramètres d'effets pour les modifier, afficher la liste des presets, sauvegarder des presets, régler les entrées et sorties globales, ouvrir la Groove Station ou l'accordeur, ou encore accéder aux paramètres système et à d'autres fonctionnalités.



Sélection de presets

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

La bande lumineuse située au-dessus des commutateurs au pied **A/B/C/D** indique le preset actuellement sélectionné.

Une fois la pédale allumée, il existe plusieurs façons de sélectionner un preset :

1. En **vue Stage** : cliquez sur les flèches gauche/droite situées de part et d'autre de l'écran.
2. Dans n'importe quelle interface principale (**vue Stage ou Edit**) : tournez le bouton **SELECT** pour sélectionner un preset.
3. En **vue Edit** : Cliquez sur la **zone du nom du preset** en haut à gauche pour développer la liste et sélectionner un preset.
4. Passez directement d'un preset à l'autre parmi les quatre de la banque actuelle à l'aide des **commutateurs au pied A/B/C/D** lorsque la pédale est en mode de fonctionnement normal (la bande LED est allumée au-dessus de l'un des quatre commutateurs au pied).

Changement de banque

- Appuyez simultanément sur **A+B** ou **C+D** pour ouvrir l'écran de sélection de banque. L'écran affiche deux banques contenant chacune quatre presets. La ligne inférieure clignotante indique la banque actuellement sélectionnée.
- Passez à la banque **précédente** en appuyant simultanément sur les commutateurs au pied **A+B**.
- Passez à la banque **suyvante** en appuyant simultanément sur les commutateurs au pied **C+D**.

- Vous pouvez également tourner le bouton **SELECT** pour sélectionner une banque.
- Maintenez les boutons **A+B** ou **C+D** enfoncés pour parcourir les banques plus rapidement.
- Appuyez sur l'un des **commutateurs au pied A/B/C/D** pour sélectionner un preset dans la banque sélectionnée et revenir à l'écran principal.

Mise hors tension

Appuyez sur le bouton d'**alimentation** pendant environ 3 secondes jusqu'à ce que le message « Are you sure to Shut Down? » s'affiche à l'écran. Confirmez l'arrêt (YES) ou annulez-le (NO).

Remarque concernant le GS1000 Li : Si le câble d'alimentation est toujours connecté après la mise hors tension, l'écran affichera une image grisée pour indiquer l'état de charge de la batterie.

FONCTIONNEMENT

Édition des presets

Avant de commencer la modification, il est recommandé d'ouvrir un preset vide (nommé « EMPTY ») sur lequel travailler.

Composition d'un preset

Un preset du GS1000 se compose des éléments suivants :

- tous les modèles d'effets (modules) positionnés dans la chaîne d'effets actuelle,
- la séquence de la chaîne d'effets,
- l'état activé/désactivé de chaque module de la chaîne,
- la configuration d'entrée et de sortie,
- les réglages des paramètres de chaque module,
- les réglages des paramètres de la pédale d'expression,
- la valeur du volume du preset (PATCH LEVEL),
- la valeur BPM (si utilisée par les effets du preset),
- le nom du preset et
- l'étiquette de couleur.

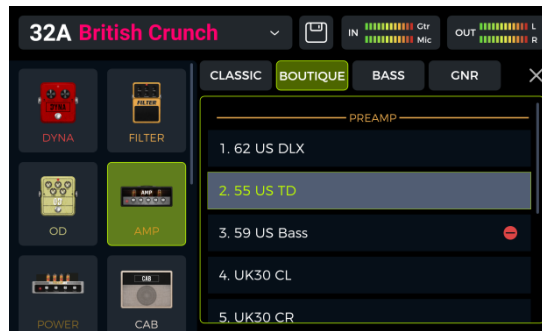
Ajouter des effets

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



Assurez-vous d'être en vue Edit et **cliquez sur un emplacement d'effet vide** dans la chaîne d'effets (indiqué par un « + »).

L'écran affiche une liste des effets disponibles. Sélectionnez une catégorie de **modules d'effets** sur le côté gauche de l'écran. Sélectionnez ensuite le **type d'effet** spécifique dans la liste de droite. Voir [ANNEXE 1 : DESCRIPTIONS DES EFFETS](#) pour obtenir une liste des effets disponibles.



Cliquez sur la « X » en haut à droite pour fermer l'écran de sélection et ouvrir l'écran d'édition des paramètres de l'effet sélectionné (voir [Édition des paramètres](#)).

Cliquez sur la « X » dans l'écran d'édition des paramètres pour revenir à la vue Edit principale.

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

Remarque : La chaîne d'effets du GS1000 est divisée en deux lignes : A (ligne supérieure) et B (ligne inférieure). Chaque ligne dispose de sept emplacements pour les modules d'effets, soit un total de 14 modules d'effets. La chaîne d'effets permet d'ajouter plusieurs instances d'un même module d'effet (à l'exception du module FX LOOP). Voir la partie [Ressources DSP](#) ci-dessous.

Ressources DSP

Le nombre de modules dans la chaîne et le nombre de fois où le même module peut être ajouté sont limités par les ressources DSP (traitement numérique du signal) allouées à chaque module par le système d'exploitation. Selon leur complexité, certains modules peuvent nécessiter plus de ressources DSP que d'autres. La charge DSP dépend uniquement de la présence du module dans la chaîne, et non de son état activé/désactivé ou de ses réglages de paramètres.

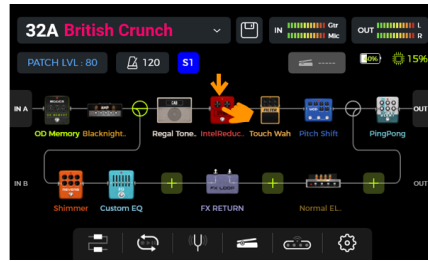
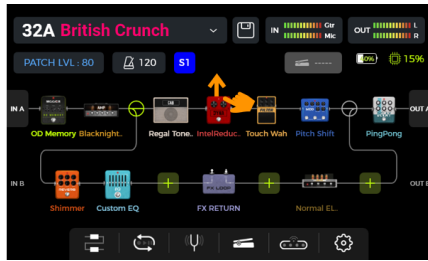
Vérifiez l'**indicateur de charge de traitement DSP** en haut à droite de l'écran. Il affiche l'utilisation cumulée des ressources DSP pour les modules actuellement sélectionnés. À mesure que le pourcentage de ressources DSP utilisées augmente, certains modules peuvent ne plus être disponibles pour être ajoutés à la chaîne d'effets (ils apparaissent en gris dans la liste), car leur ajout dépasserait les ressources DSP disponibles restantes.

L'indication des ressources DSP met généralement quelques secondes à se mettre à jour après l'ajout ou la suppression d'un module de la chaîne. Évitez d'utiliser près de 100 % des ressources DSP, car vous risquez de subir un écrêtage du son dû à des conditions de surcharge transitoires.

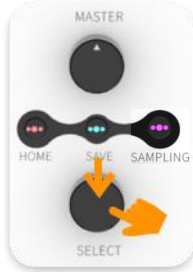
Activation/désactivation des effets

Remarque : Les modules actifs sont représentés par des **icônes colorées** dans la chaîne d'effets. Les modules désactivés sont représentés par des **icônes grises** et apparaissent légèrement au-dessus de la ligne de la chaîne d'effets.

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



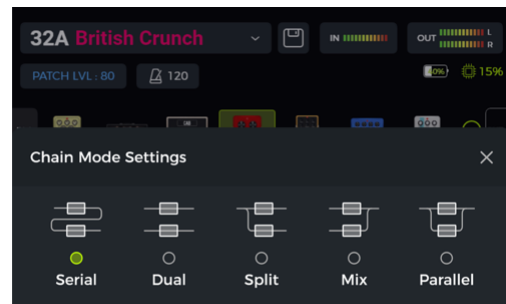
Option 2 : Sélectionnez un module sur l'écran tactile (mis en évidence par un cadre) et appuyez sur le bouton **SELECT** pour activer/désactiver le module.





Pour plus d'options permettant d'activer/désactiver les modules d'effets pendant la lecture, veuillez lire les parties [CTRL Mode](#) ou [MIDI](#).


Modifier le type de chaîne d'effets

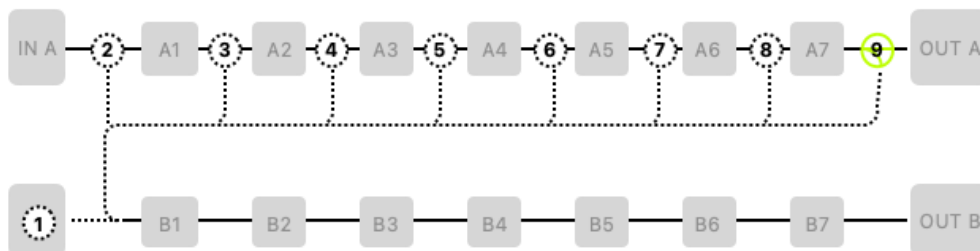
Pour plus de diversité et d'options d'utilisation, la double chaîne d'effets du GS1000 prend en charge une variété de structures de routage en établissant des nœuds de routage du signal. Vous pouvez cliquer sur l'icône **Effect Chain Type** en bas de l'interface d'édition principale pour une configuration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



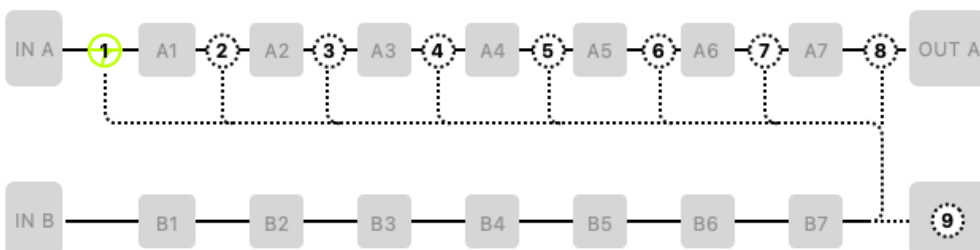
Un ensemble de modèles de routage s'ouvre pour vous permettre de sélectionner rapidement le type de chaîne d'effets qui correspond le mieux à vos besoins. Sélectionnez-en un et fermez l'écran de sélection à l'aide de la X située en haut à droite. La chaîne d'effets affichera désormais des **nœuds** correspondant au modèle que vous avez sélectionné. Vous pouvez ensuite déplacer les nœuds dans la chaîne en les **faisant glisser** sur l'écran tactile.

Les schémas suivants illustrent les emplacements des **nœuds split** (division)  et des **nœuds mix** (mixage) , ainsi que la manière dont ils peuvent être déplacés dans la chaîne d'effets A (ligne du haut) :

 Emplacements sur lesquels les nœuds split peuvent être déplacés :



Emplacements sur lesquels le nœud mix peut être déplacé :



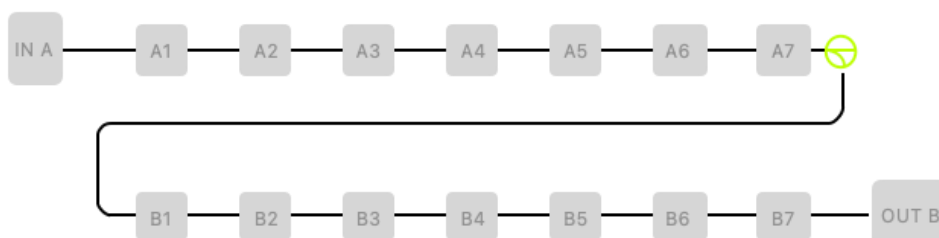
Les règles suivantes s'appliquent lorsque des nœuds split et des nœuds mix sont utilisés conjointement dans la chaîne d'effets :

1. Le nœud mix ne peut pas être placé avant le nœud split.
2. Il n'est pas possible de placer deux nœuds au même endroit. Par exemple, deux nœuds ne peuvent pas être positionnés simultanément entre A6 et A7.
3. Le nœud split et l'entrée B (IN B) peuvent être convertis l'un en l'autre. De même, le nœud mix et la sortie B (OUT B) peuvent également être convertis l'un en l'autre. Pour ce faire, il suffit de faire glisser le nœud split sur le symbole INB (ou inversement) ou de faire glisser le nœud mix sur OUTB (ou inversement).

Concrètement, cela signifie que vous pouvez créer manuellement les cinq configurations de chaîne d'effets proposées comme modèles dans l'écran de réglage du mode de chaîne d'effets : Serial, Dual, Split, Mix et Parallel.

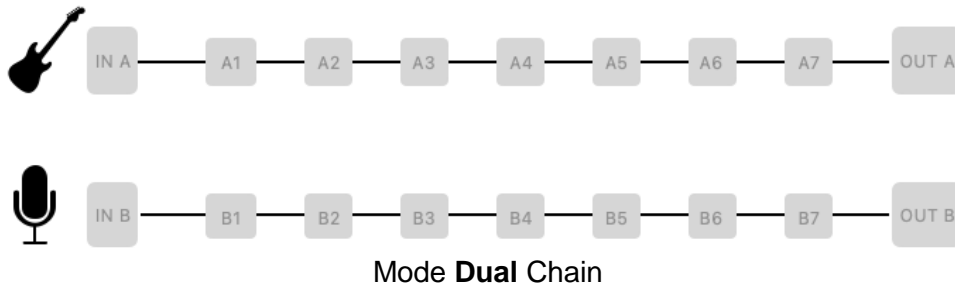
Types de chaînes

Mode Serial : La forme la plus classique de chaîne d'effets, adaptée à la plupart des besoins et ne nécessitant pas de séparation, de mixage ou de traitement parallèle complexes. Les musiciens novices en matière de chaînes d'effets devraient commencer par ce type.

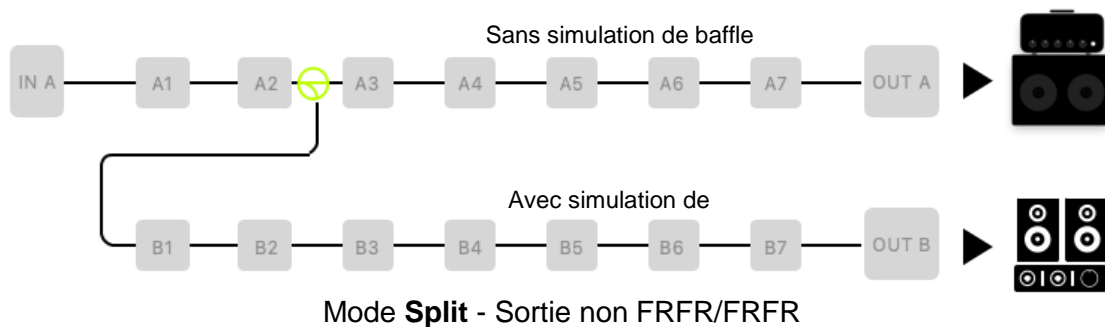


Mode **Serial**

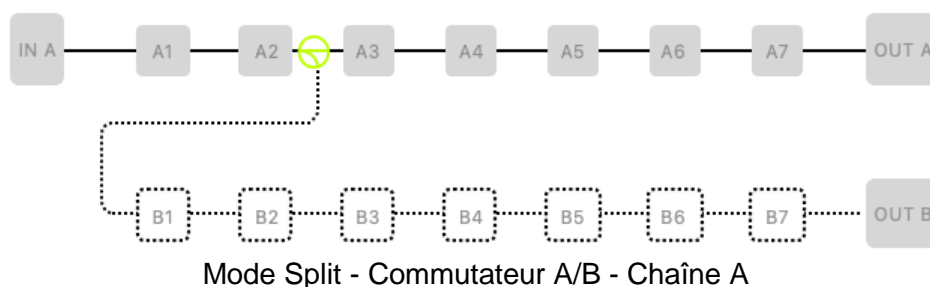
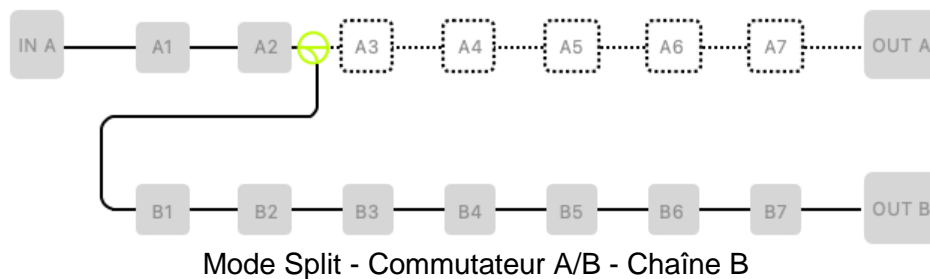
Mode Dual Chain : Deux chaînes d'effets totalement indépendantes, avec des réglages d'interface d'entrée et de sortie distincts. Ce mode est souvent utilisé avec deux ensembles d'instruments ou des connexions à des équipements de traitement d'effets indépendants. Exemple : l'entrée guitare passe par une chaîne d'effets et l'entrée micro passe par une autre chaîne d'effets.



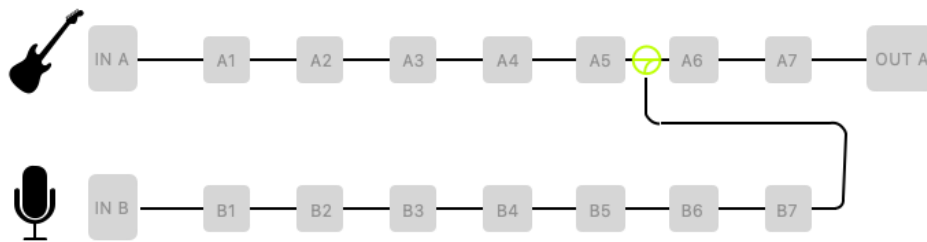
Mode Split : Après avoir traversé certains effets ou directement après l'entrée, le signal entrant est divisé et routé vers différents effets et sorties. Il est possible d'utiliser cette fonction dans des configurations mixtes combinant une sortie full-range et une sortie non-full-range, par exemple lorsque la simulation de baffle intégrée est appliquée au signal destiné à la plate-forme full-range, tandis que la simulation de baffle n'est pas appliquée au signal envoyé à un ampli d'instrument équipé de haut-parleurs.



Si le nœud split est configuré en tant que **commutateur A/B** et que l'un des commutateurs au pied est configuré pour la commutation A/B en mode CTRL (voir [Mode CTRL](#)), la configuration peut servir à basculer entre deux chaînes différentes comme illustré ci-dessous :

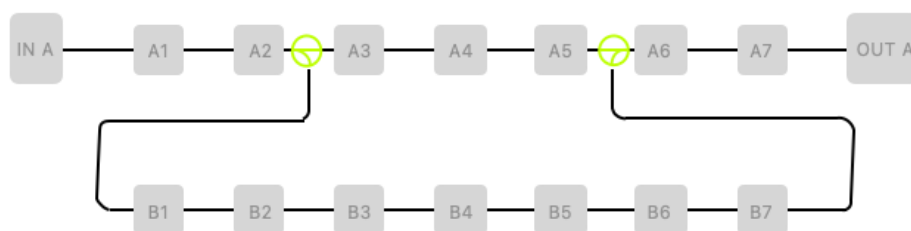


Mode Mix : Ce mode permet de combiner des chaînes d'effets partiellement indépendantes en une seule chaîne, qui est ensuite routée vers des effets communs et la même sortie. Exemple : Les signaux de guitare et de voix sont traités via leurs propres préampli et égalisation indépendants, puis mixés et soumis aux mêmes effets spatiaux afin d'assurer la cohérence de la perception spatiale. Comme illustré ci-dessous, les effets de guitare peuvent être chargés dans les positions A1 à A5, les effets de micro dans les positions B1 à B7, et les deux signaux passent ensuite par les mêmes effets spatiaux dans les positions A6 et A7 pour des retouches uniformes.



Mode Parallèle : Ce mode convient aux scénarios comportant des mixages parallèles dans la chaîne d'effets.

Par exemple, si les chaînes A et B sont chargées avec deux ensembles de sons principaux de types différents pour le mixage, il en résulte un son unique qui combine les qualités des deux. Comme le montre le schéma ci-dessous, vous pouvez charger un ensemble de modules d'amplificateurs et de baffles dans les emplacements A3 à A5, et charger un autre ensemble de modules à n'importe quelle position de la chaîne B. Réglez ensuite le rapport de volume entre les chaînes A et B dans le nœud de mixage pour créer un son personnalisé unique.



Les exemples ci-dessus ne représentent que quelques-unes des nombreuses applications possibles des chaînes d'effets. Ne vous laissez pas limiter par des dogmes : laissez libre cours à votre imagination et créez vos propres méthodes de travail.

Réglages des paramètres pour les nœuds/entrées/sorties

Comme décrit ci-dessus, il est possible de déplacer les nœuds par glisser-déposer dans la chaîne d'effets afin de créer différentes configurations. Les **nœuds en ligne**, ainsi que les **nœuds d'entrée** et de **sortie**, sont également dotés de paramètres correspondants qui peuvent être ajustés pour répondre à différents besoins.

Faites un **double clic** sur une entrée, une sortie ou un nœud sur l'écran tactile pour ouvrir l'écran de réglages correspondant.

Nœuds d'entrée

Paramètres réglables pour l'Input A et l'Input B :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
Source	Sélectionne l'interface d'entrée pour le nœud d'entrée sélectionné.	Guitar input (left) Microphone input (right) Input left/right Return left Return right Return left/right	Voir les remarques suivantes pour en savoir plus.
Level	Règle le niveau de sortie au niveau du nœud sélectionné.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.

Guitar input (left) : (Entrée guitare (gauche)) - La source d'entrée est réglée sur le connecteur d'entrée guitare.

Microphone input (right) : (Entrée microphone (droite)) - La source d'entrée est réglée sur le connecteur d'entrée microphone.

Input L/R : (Entrée G/D) - L'interface de guitare est configurée sur l'entrée du canal gauche et l'interface de microphone sur l'entrée du canal droit.

Return left : (Retour gauche) - La source d'entrée est configurée sur le canal gauche de l'interface FXLOOP Return.

Return right : La source d'entrée est configurée sur le canal droit de l'interface FXLOOP Return.

Return left/right : (Retour gauche/droite) - Les canaux gauche et droit de l'entrée sont configurés sur les canaux gauche et droit de l'interface FXLOOP Return.

Nœuds de sortie

Paramètres réglables pour l'Output A et l'Output B :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
Output Position	Définit l'interface de sortie correspondant au nœud de sortie actuel.	All outputs 1/4" output Headphone output Send output	Voir les remarques suivantes pour en savoir plus.
Level	Règle le niveau de sortie au niveau du nœud sélectionné.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.
Pan	Définit la balance du panorama stéréo pour le nœud sélectionné.	L100 - Center - R100	Centré pour la balance gauche-droite ; L100 correspond à l'extrême gauche et R100 à l'extrême droite.

All Outputs : (Toutes les sorties) - Le signal est routé vers toutes les prises de sortie, y compris la sortie jack 6,35 mm et la sortie casque (à l'exception de la sortie Send).

1/4" output : (Sortie 6,35 mm) - Le signal est routé uniquement vers la prise jack 6,35 mm.

Headphone output : (Sortie casque) - Le signal est routé uniquement vers la sortie casque.

SEND output : (Sortie Send) - Le signal est routé uniquement vers la prise SEND.

Nœud Split

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

En mode **Normal**, le signal est divisé en deux et routé simultanément vers deux chaînes d'effets A (en haut) et B (en bas). Les signaux sont ensuite traités séparément. Le mode **Normal** comporte les paramètres suivants :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
A Level	Niveau de volume de la chaîne d'effets A.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.
B Level	Niveau de volume de la chaîne d'effets B.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.

Le **mode A/B**, qui peut être configuré pour basculer le signal vers la chaîne A (haut) ou B (bas), dispose des paramètres suivants :

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

Remarque : Une fois le mode A/B sélectionné, le chemin du signal actuellement actif est représenté par une ligne continue dans le graphique de la chaîne d'effets sur l'écran principal. En mode CTRL, vous pouvez programmer une pédale pour la commutation A/B, puis déclencher la commutation à l'aide de cette pédale ou d'une pédale sans fil F4 externe disponible en option (voir [Mode CTRL](#)).

Le **mode crossover** (mode de division de fréquence) fournit deux jeux de paramètres de coupure des aigus et des graves, qui peuvent servir à définir les intervalles de bande de fréquences spécifiés pour les signaux des chaînes A et B, avec les paramètres spécifiques suivants :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
A Level	Niveau de volume de la chaîne A	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.
A Low Cut	Réglage passe-bas pour la chaîne A.	20 Hz -20 kHz	Désactivé par défaut.
A High Cut	Réglage passe-haut pour la chaîne A.	20 Hz -20 kHz	Désactivé par défaut.
B Level	Niveau de volume de la chaîne B	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.
B Low Cut	Réglage passe-bas pour la chaîne B.	20 Hz -20 kHz	Désactivé par défaut.
B High Cut	Réglage passe-haut pour la chaîne B.	20 Hz -20 kHz	Désactivé par défaut.

Nœud Mix

Le nœud mix dispose des paramètres réglables suivants :

Paramètre	Description	Sélections possibles	Remarque
A Level	Niveau de volume de la chaîne A.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.
A Pan	Position du signal de la chaîne A dans le panorama stéréo.	L100 - Center - R100	Centré pour l'équilibre G/D, L100 correspond à l'extrême gauche, R100 à l'extrême droite.
B Level	Niveau de volume de la chaîne B.	0 - 100	La valeur par défaut est 100 ; une valeur inférieure à 100 correspond à une atténuation.
B Pan	Position du signal de la chaîne B dans le panorama stéréo.	L100 - Center - R100	Centré pour l'équilibre G/D, L100 correspond à l'extrême gauche, R100 à l'extrême droite.
Master	Volume de sortie après mixage	-30 dB - +6 dB	La valeur par défaut est 0 dB.

Modifier la position des effets

L'ordre dans lequel le signal passe par les modules de la chaîne d'effets a une incidence sur le son obtenu. Modifier l'ordre relatif des modules dans la chaîne d'effets n'est donc pas seulement une question de commodité d'utilisation, mais est également important pour obtenir le son souhaité.

Option 1 : Sur l'écran tactile : servez-vous de votre doigt pour **faire glisser** le module vers la position souhaitée dans la chaîne. Si la position souhaitée est déjà occupée, les autres modules de la chaîne se décaleront automatiquement vers la prochaine position disponible.



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



Supprimer des effets

Si vous devez supprimer un module d'effet de la chaîne d'effets du preset actuel, exercez une longue pression sur le module cible sur l'écran tactile jusqu'à ce que le **symbole de suppression (-)** apparaisse en haut à droite de l'icône du module. Cliquez ensuite sur le symbole de suppression pour retirer le module d'effet de la chaîne.



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

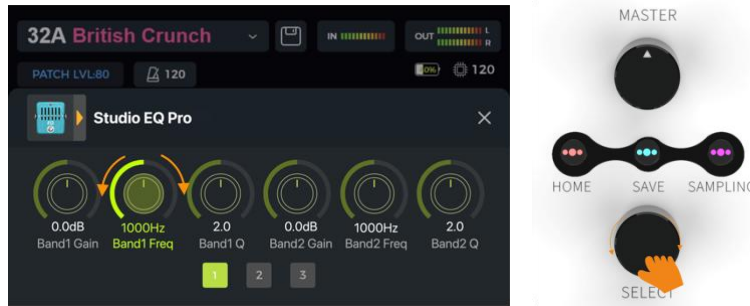
Édition de paramètres

Faites un **double clic** sur l'icône d'un module dans la chaîne d'effets sur l'écran tactile pour ouvrir l'interface de modification des paramètres. Vous pouvez régler les paramètres de deux manières :

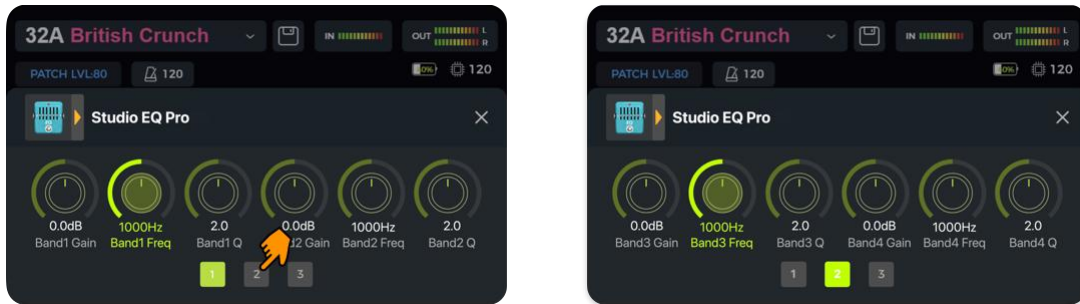
Option 1 : Touchez le bouton du paramètre souhaité sur l'écran tactile, puis **faites glisser** le bouton avec votre doigt jusqu'à la valeur souhaitée.



Option 2 : Appuyez sur le bouton du paramètre souhaité sur l'écran tactile (le nom du paramètre est surligné en vert), puis tournez le bouton **SELECT** pour affiner la valeur souhaitée. Vous pouvez également appuyer sur le bouton SELECT pour rétablir la **valeur par défaut** du paramètre.



Si l'effet comporte plus de paramètres que ne peut en afficher une seule page, cliquez sur le **numéro de page** situé sous les boutons de paramètres pour accéder à la page suivante.



Cliquez sur la « X » dans l'écran d'édition des paramètres pour revenir à la vue Edit principale.

Voir [ANNEXE 1 : DESCRIPTION DES EFFETS](#) pour les descriptions des paramètres.
 Voir [Spill-Over \(Effect Trails\)](#) pour en savoir sur les paramètres des traînées d'effets.

Modifier le modèle/type d'effet

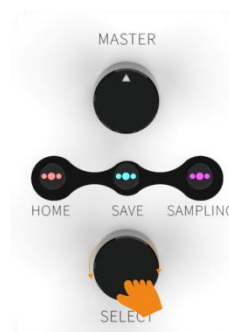
Pour remplacer le module d'effet actuel par un autre modèle ou type d'effet, ouvrez l'écran d'édition des paramètres du module que vous souhaitez modifier (voir ci-dessus) et cliquez sur l'icône d'effet située en haut à gauche. L'écran de sélection des effets s'ouvre, à partir duquel vous pouvez sélectionner le modèle d'effet souhaité et le type spécifique.

Cliquez sur la « X » en haut à droite de l'écran de sélection pour revenir à l'écran d'édition des paramètres. Cliquez ensuite sur la « X » dans l'écran d'édition des paramètres pour revenir à la vue Edit principale.



Volume des presets

Cliquez sur le champ **PATCH LVL** en haut à gauche de la vue Edit pour régler le volume de sortie global du preset actuel. Cette fonction est pratique pour ajuster rapidement l'équilibre du volume entre les presets. Une fois que la fenêtre contextuelle de réglage du **volume du preset** s'affiche, modifiez la valeur du volume PATCH LEVEL en faisant glisser le curseur vers le haut ou vers le bas avec votre doigt ou en tournant le bouton SELECT.



Cliquez sur une zone en dehors de la fenêtre contextuelle pour revenir à la vue Edit.

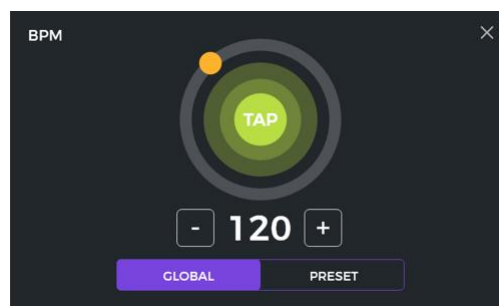


Remarque : Le volume du preset n'affecte que le niveau de sortie du preset actuel comparé à d'autres presets. Servez-vous du bouton MASTER pour contrôler le niveau de sortie de tous les presets en même temps.

Tempo BPM

Certains effets du GS1000, tels que les modules DELAY et MOD, disposent d'un paramètre de temps/vitesse qui peut être contrôlé en ajustant la valeur BPM (battements par minute). Activez le paramètre **TEMPO SYNC** du module pour synchroniser le tempo de l'effet avec le réglage BPM.

Cliquez sur l'**icône du métronome** dans la vue Edit pour ouvrir l'écran BPM.



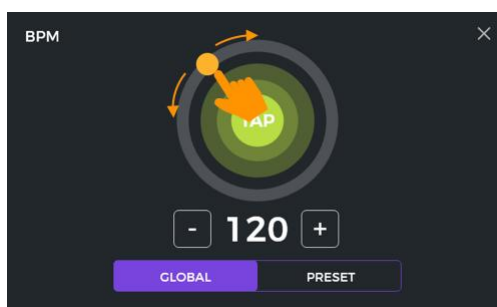
Les options **GLOBAL** et **PRESET** de cet écran peuvent servir à déterminer à quels presets le tempo en BPM sélectionné est appliqué. **Veillez faire ce choix avant de modifier le tempo !**

Si **PRESET** est sélectionné, le changement de tempo ne s'applique qu'au **preset actuel**, et les autres presets peuvent avoir des tempos différents. **Vous devez sauvegarder votre preset** avant de changer de preset.

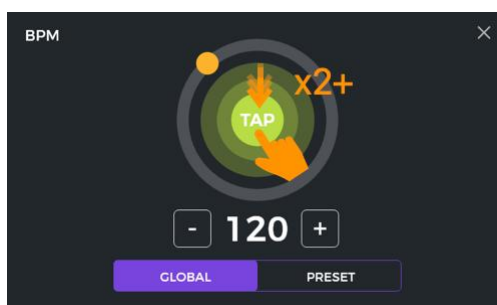
Si **GLOBAL** est sélectionné, les changements de tempo s'appliquent à **tous les presets** et tous les autres presets seront paramétrés selon la valeur actuellement affichée. **Les modifications globales du BPM ne doivent pas nécessairement être sauvegardées et écraseront tous les réglages de BPM individuels pour d'autres presets.**

Vous pouvez régler la valeur du tempo de plusieurs façons différentes :

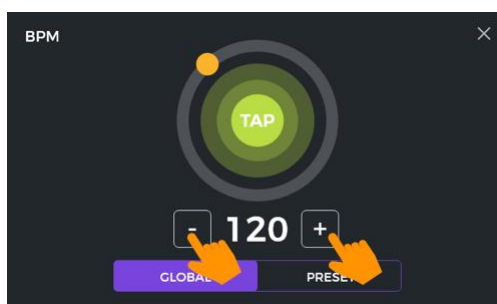
Option 1 : Réglez la valeur du tempo en faisant glisser le point orange autour du cercle.



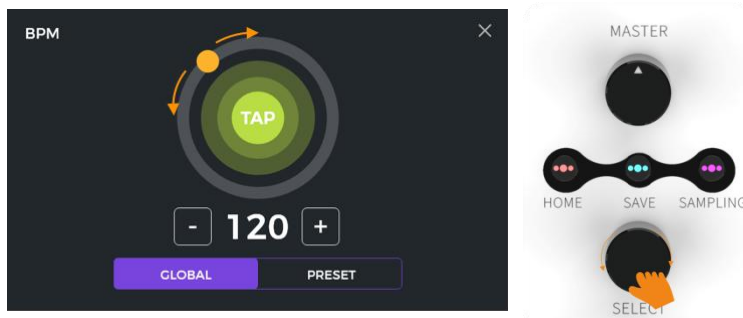
Option 2 : Réglez la valeur du tempo en appuyant plusieurs fois sur la partie « TAP » de l'écran tactile.



Option 3 : Affinez le réglage avec une résolution de 1 BPM en cliquant sur les champs « - /+ ».



Option 4 : Affinez le réglage avec une résolution de 1 BPM en tournant le bouton SELECT pendant que cet écran est ouvert.



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

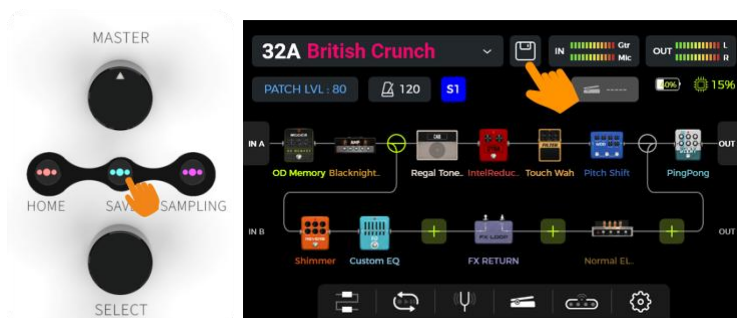
Remarque : La plage de tempo du GS1000 est comprise entre 40 et 260 BPM.

Appuyez sur la « X » en haut à droite pour revenir à l'écran d'édition principal.

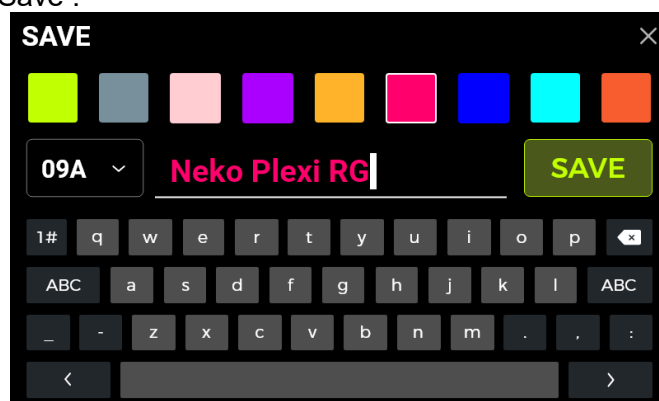
Sauvegarder des presets

! Remarque : Si vous changez de presets (voir [Sélection de presets](#)) sans commencer par sauvegarder vos réglages, **toutes vos modifications seront perdues** et le preset reviendra aux paramètres précédemment sauvegardés la prochaine fois que vous le sélectionnez.

Après avoir réglé tous les paramètres nécessaires, appuyez sur le bouton physique **SAVE** du panneau ou cliquez sur l'**icône Save** de l'écran tactile dans la vue Edit pour sauvegarder vos réglages.



Cela ouvrira l'écran Save :



Sélectionnez une **couleur** dans la rangée du haut. La couleur sélectionnée sera appliquée comme suit :

- la couleur du **nom du preset** dans l'interface principale (vue Edit et vue Stage),
- la couleur de l'**étiquette** et du nom du preset dans la liste déroulante des presets de la vue Edit,
- la couleur de la **bande LED** au-dessus des commutateurs au pied A/B/C/D en mode Stage et Edit,
- la couleur du grand **bloc de presets** dans l'écran de sélection de banques après avoir appuyé sur A+B ou C+D.

Vous pouvez attribuer la même couleur à plusieurs presets ou leur attribuer des couleurs individuelles afin de les retrouver rapidement lors de vos performances sur scène sans avoir à y penser pendant que vous jouez.

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

Cliquez sur le **numéro de preset** situé à gauche du nom du preset pour ouvrir un menu déroulant et sélectionner l'emplacement de preset de votre choix. L'emplacement actuellement utilisé est sélectionné par défaut.

! Remarque : Tout réglage déjà existant dans un emplacement de preset sélectionné sera remplacé par les réglages actuels.

Cliquez sur **SAVE** ou appuyez de nouveau sur le **bouton SAVE** pour confirmer la sauvegarde. Une nouvelle confirmation « YES/NO » s'affichera sur l'écran tactile.

Annuler : Cliquez sur la « X » en haut à droite ou appuyez sur les boutons HOME ou SETTINGS pour quitter le processus de sauvegarde sans sauvegarder.

Égaliseur AI

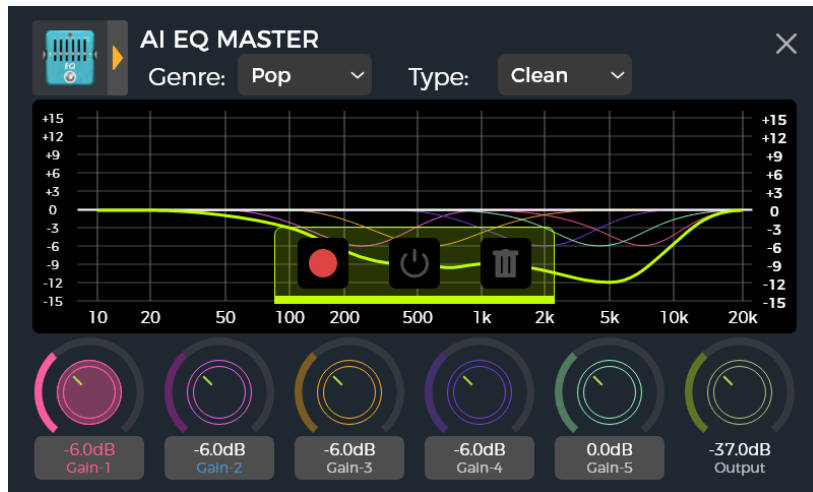
L'AI EQ MASTER est un égaliseur graphique à auto-apprentissage. L'algorithme d'auto-apprentissage intégré peut ajuster automatiquement la courbe de réponse en fréquence du master en fonction du type de son et du style musical sélectionnés. Cela permet d'obtenir rapidement une base presque idéale pour les réglages de tonalité.

Pour utiliser cette fonction :

- Ajoutez un module Equalizer à l'emplacement souhaité dans la chaîne d'effets.
- Sélectionnez « **AI EQ Master** » dans la catégorie EQ. (Si vous utilisez déjà beaucoup de ressources DSP, cette fonctionnalité peut ne pas être disponible. Essayez de réduire la charge DSP en supprimant d'autres modules).
- Utilisez les menus déroulants pour sélectionner le **type** de son (Clean, Overdrive, Distortion...) et le **genre** musical que vous souhaitez utiliser (Rock, Pop, Blues...).
- Cliquez sur le **bouton rouge** pour lancer le processus d'apprentissage et jouez une phrase jusqu'à ce que la barre de progression située sous les boutons atteigne la fin et qu'une courbe de réponse en fréquence soit générée.

Remarque : Si aucune courbe n'est générée une fois que la barre de progression a atteint la fin, cela signifie que l'IA n'a pas pu extraire suffisamment d'informations de votre jeu pour générer la courbe. Relancez le processus d'apprentissage et jouez une plus grande variété d'accords dans différentes positions sur le manche afin de générer un échantillon plus important pour l'IA.

- Servez-vous des contrôles d'égalisation à 5 bandes ci-dessous pour **affiner** les résultats selon vos préférences.



- Cliquez sur les zones situées sous les contrôles d'égalisation pour passer successivement aux réglages **Gain**, **Frequency** et **Q**.
- Comparez la différence de son avant et après le traitement en cliquant sur le bouton **ON/OFF**.
- Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez cliquer sur l'icône de la **corbeille** pour supprimer le réglage et recommencer le processus d'apprentissage.

Remarque : Les résultats de l'apprentissage sont **mémorisés avec le preset** (n'oubliez pas de sauvegarder avant de changer de preset) et ne peuvent être utilisés que dans ce preset. Vous devez effectuer le processus d'apprentissage pour chaque preset avec lequel vous souhaitez utiliser l'AI EQ Master.

Mode CTRL

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

En mode CTRL, les commutateurs au pied **B/C/D** peuvent servir à contrôler les modules de la chaîne d'effets du preset actuel de la même manière que vous contrôlez les pédales d'effets sur un pédalier physique en utilisant les **commutateurs au pied ON/OFF des pédales individuelles**. Sinon, il est possible de configurer l'un des interrupteurs au pied pour l'entrée **Tap Tempo** afin de régler le tempo des effets Delay/Reverb. Si la **commutation A/B** est activée pour un nœud split dans la chaîne d'effets (voir [nœuds split](#)), l'un des commutateurs au pied peut être assigné pour effectuer cette commutation A/B. En mode **Stompbox**, une pression sur un commutateur au pied permet de basculer entre un (mode Single) ou plusieurs (mode Multiple) modules de la chaîne d'effets.

De plus, vous pouvez utiliser le mode **SubPatch** pour programmer jusqu'à trois scénarios de commutation complexes, tels que l'activation/la désactivation simultanée de plusieurs modules, ainsi que la modification d'un ou plusieurs paramètres vers une valeur différente. Ces trois scénarios s'appellent **SubPatches** et peuvent être activés à l'aide des commutateurs au pied **B/C/D** en mode CTRL.

La configuration des commutateurs au pied n'affecte que le preset actuellement sélectionné. Chaque preset peut avoir des configurations de commutateurs au pied différentes en mode CTRL.

Activer le mode CTRL

En vue Stage ou Edit, la bande LED située au-dessus de l'un des commutateurs au pied A, B, C ou D s'allume pour indiquer le preset actuellement actif. Appuyez sur ce commutateur au pied pour ouvrir le mode CTRL.

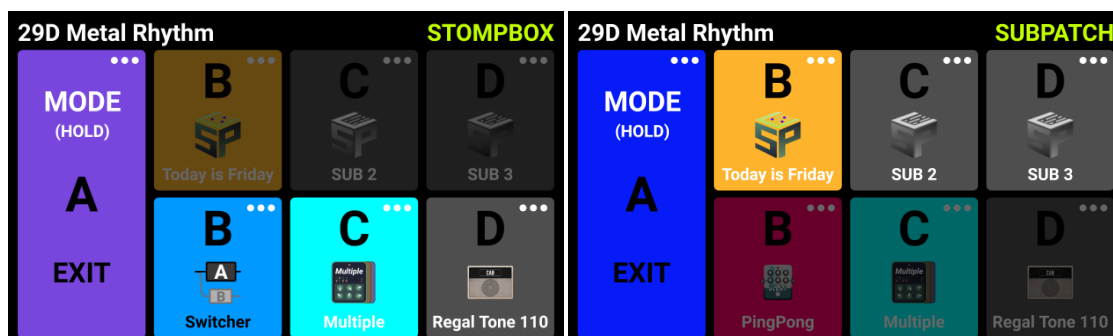
L'écran tactile affiche alors « **STOMPBOX** » ou « **SUBPATCH** » ainsi que deux champs pour chacun des trois commutateurs au pied programmables (B/C/D).

Exercez une longue pression sur le commutateur au pied **A** ou sur le champ **A** pour basculer entre les modes **STOMPBOX** et **SUBPATCH**.

En mode **STOMPBOX**, la rangée inférieure des champs **B/C/D** est mise en surbrillance et le mot « **STOMPBOX** » s'affiche en haut à droite.

En mode **SUBPATCH**, la rangée supérieure des champs **B/C/D** est mise en surbrillance et le mot « **SUBPATCH** » s'affiche en haut à droite.

Vous pouvez quitter le mode CTRL et revenir à la vue Stage ou à la vue Edit en appuyant brièvement sur le **commutateur au pied A** ou sur le bouton **HOME**.



Les fonctions des commutateurs au pied correspondent à l'indication dans les champs respectifs. En d'autres termes, en mode STOMPBOX, le commutateur au pied B exécutera la fonction indiquée dans le champ B de la rangée inférieure, tandis qu'en mode

SUBPATCH, le commutateur au pied B exécutera la fonction indiquée dans le champ B de la rangée supérieure. Les champs à l'écran et la bande LED située au-dessus du commutateur au pied indiquent quelle fonction est actuellement activée.

Un champ STOMPBOX affichera « EMPTY » lorsqu'aucune fonction n'y est encore assignée.

Si vous appuyez sur un commutateur au pied pour exécuter une fonction SUBPATCH sans qu'un SubPatch ne soit assigné, la configuration actuelle de la chaîne d'effets du preset restera inchangée.

Résumé :

- Servez-vous des commutateurs au pied **B/C/D** pour exécuter les fonctions assignées comme indiqué dans les champs à l'écran.
- Utilisez le commutateur au pied **A** pour **quitter** le mode CTRL (ce commutateur au pied ne peut pas être assigné à une autre fonction).
- Exercez une longue pression sur le commutateur au pied **A** pour basculer entre le mode **STOMPBOX** et le mode **SUBPATCH**.

Assigner des fonctions CTRL

Avant de configurer les fonctions CTRL, vous devez sélectionner le sous-mode que vous souhaitez configurer :

mode SUBPATCH ou mode STOMPBOX. Exercez une longue pression sur le commutateur au pied A pour basculer entre les modes.

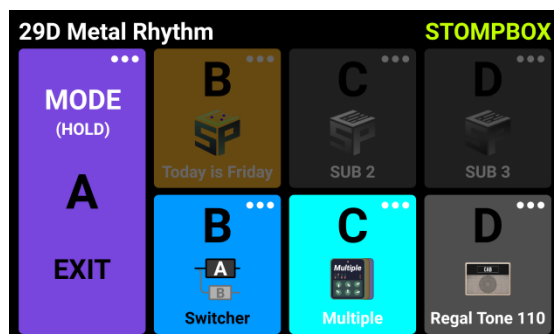
Une fois la configuration terminée, les commutateurs au pied B/C/D peuvent servir à exécuter les fonctions sélectionnées **tant que le mode CTRL est actif**. (Voir [PÉDALE DE CONTRÔLE SANS FIL F4](#) pour des options supplémentaires).

Remarque : Les assignations du commutateur au pied CTRL doivent être sauvegardées mutuellement dans un preset. Si vous changez de preset avant d'avoir sauvegardé le preset actuel, vos assignations de CTRL pour le preset actuel seront perdues. (Voir [Sauvegarder des presets](#)).

Mode Stompbox

Cliquez sur le symbole « ... » situé en haut à droite de chaque champ de commutateur au pied de la rangée inférieure pour assigner à chaque commutateur au pied soit la fonction **Tap Tempo** (TAP), soit des **modules d'effets** (STOMPBOX), soit la **commutation A/B**.

Servez-vous de « **Clear** » pour supprimer une fonction assignée ou de « **Rename** » pour assigner un nom facilement identifiable (ex : Chorus, Verse, Bridge...) au champ (uniquement si STOMPBOX est assigné). Ce nom ne sera utilisé que dans le champ des commutateurs au pied en mode CTRL, et non dans la vue Edit.

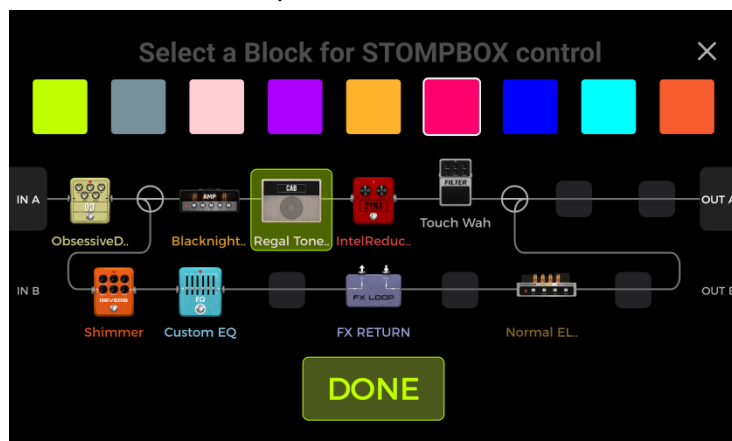


Mode Tap

S'il est réglé sur la fonction **TAP**, il est possible de tapoter plusieurs fois sur ce commutateur au pied pour entrer le tempo BPM souhaité pour les paramètres d'effet capables d'interpréter cette valeur (ex : les effets de Delay). La bande LED au-dessus de ce commutateur clignotera pour indiquer le tempo sélectionné.

Mode Single

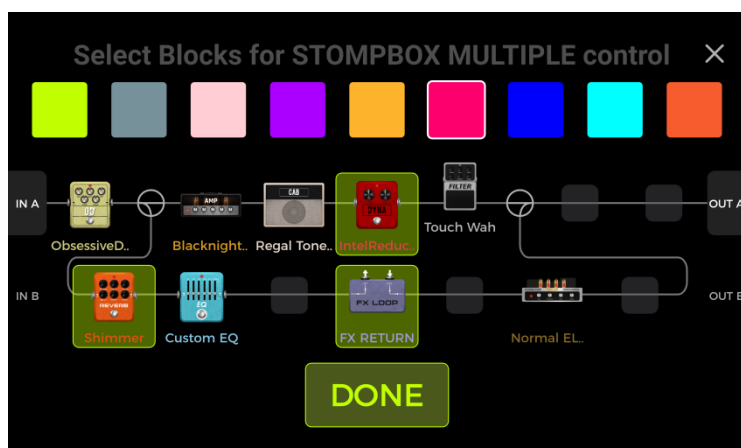
Si réglé sur **STOMPBOX (SINGLE)**, un sous-menu affichant tous les modules d'effet de la chaîne d'effets actuelle s'affichera. Sélectionnez-en un en cliquant dessus. Ce module sera alors directement activé/désactivé en appuyant sur le commutateur correspondant en mode CTRL. Confirmez votre sélection en cliquant sur **DONE**.



Sous-menu en mode Single

Mode Multiple

Si le réglage est sur **STOMPBOX (MULTIPLE)**, un sous-menu affichant tous les modules d'effet de la chaîne d'effets actuelle s'affichera. Vous pouvez en sélectionner plusieurs en cliquant dessus. Ces modules seront alors activés ou désactivés directement et simultanément en appuyant sur le commutateur au pied correspondant en mode CTRL. Confirmez votre sélection en cliquant sur **DONE**.



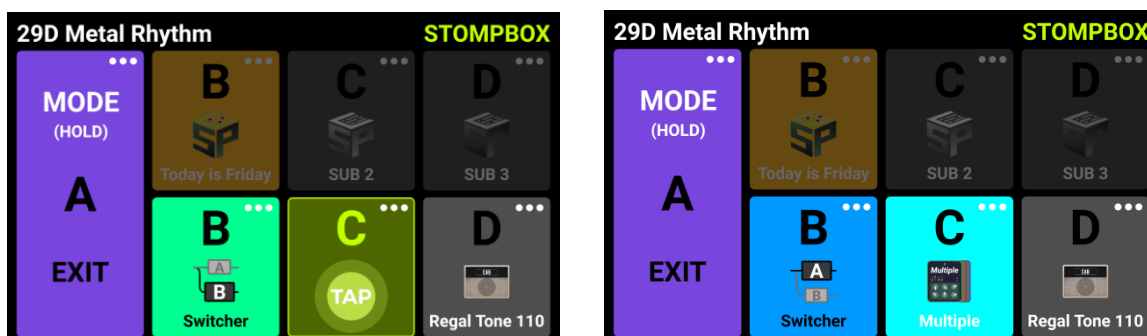
Sous-menu en mode Multiple

Dans la ligne supérieure de chaque écran de sélection, vous pouvez choisir une couleur pour le champ correspondant à la pédale sur l'écran CTRL afin de faciliter la recherche du bon effet sur scène (la même couleur sera utilisée pour la bande LED située au-dessus de la pédale).

Le champ correspondant à une pédale à laquelle plusieurs modules sont assignés affichera la mention « Multiple » ainsi qu'une icône indiquant la présence de plusieurs modules d'effets.

Mode A/B

Si la chaîne d'effets est configurée avec un nœud split et que le mode de ce nœud est réglé sur la commutation A/B, vous pouvez assigner la fonction de commutation A/B à l'un des commutateurs au pied B/C/D. L'assignation d'un commutateur A/B n'est possible qu'après avoir réglé un nœud split sur la commutation A/B (voir [Nœud Split](#)). Sinon, cette option sera grisée et indisponible.



Exemples d'écran CTRL, montrant des commutateurs au pied correctement configurés en mode STOMPBOX

Mode SubPatch

La fonction SubPatch vous permet de modifier l'état activé/désactivé d'un module dans la chaîne d'effets et, en même temps, de modifier l'état des paramètres avec la même action de commutateur au pied. Vous pouvez ainsi obtenir des changements de son assez spectaculaires. Vous pouvez changer le type de modèle d'amplificateur, activer ou désactiver un effet de delay et modifier la distorsion, etc. le tout sans changer de preset. Vous pouvez disposer de trois SubPatches différents (Sub 1 - Sub 3) pour chaque preset. Il est possible de les sélectionner individuellement à l'aide des commutateurs au pied B/C/D.

Exemple d'utilisation :

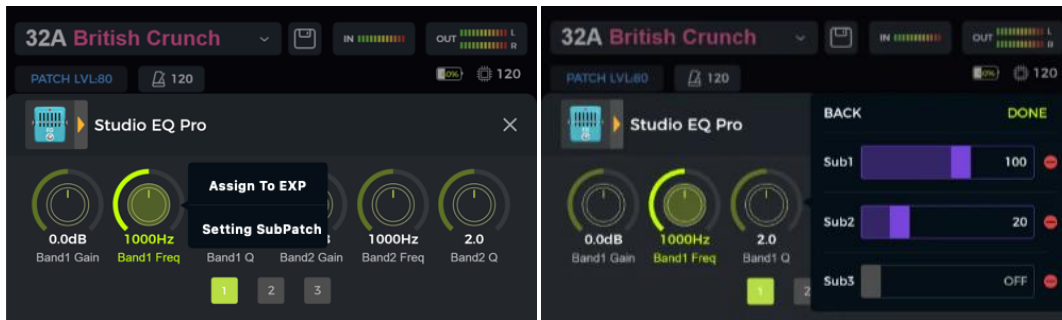
Lorsque vous utilisez le mode Multiple décrit ci-dessus, vous vous êtes peut-être demandé s'il était possible de modifier à la fois l'état activé/désactivé de certains modules et les valeurs des paramètres d'une simple pression du pied. Le mode SubPatch vous permet de réaliser des scénarios de commutation complexes comme celui-ci.

Vous pouvez regrouper dans un seul preset tous les modules d'effets habituellement requis par deux presets totalement différents. Dans la **vue de réglage des paramètres**, vous pouvez assigner des mappings de paramètres à un groupe correspondant (SubPatch) en exerçant une **longue pression sur l'icône du paramètre**. Dans la **vue du mode CTRL**, vous pouvez ajuster la combinaison de modules pour le groupe. La partie suivante décrit en détail la configuration d'un SubPatch.

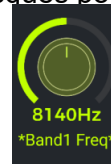
1. Mapper un paramètre à un SubPatch

Méthode 1 :

- Ouvrez la vue d'édition des paramètres et **exercez une longue pression sur le paramètre** que vous souhaitez contrôler avec le mode SubPatch.
- Sélectionnez « **Setting SubPatch** » dans le menu contextuel. Cela ouvre un sous-menu permettant de définir les valeurs des paramètres contrôlés par les SubPatches 1, 2 ou 3 (Sub1 ... Sub3).
- Ajustez les paramètres et cliquez sur **DONE** pour confirmer.
- Vous pouvez cliquer sur l'icône Delete (-) à droite du paramètre pour annuler le mapping du paramètre.

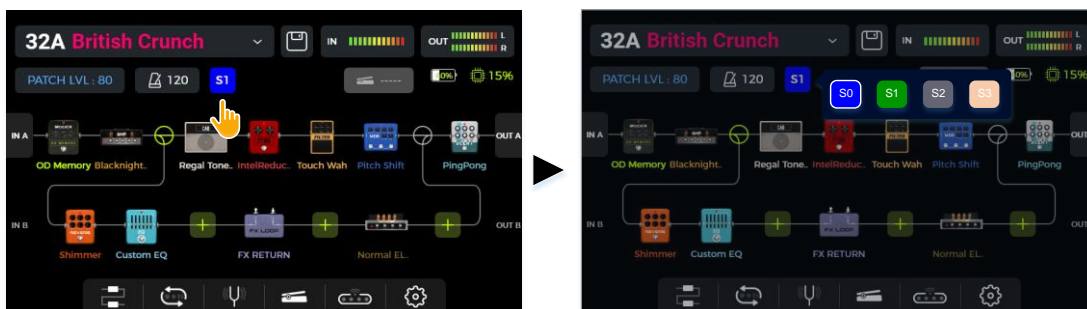


Le nom d'un paramètre mappé à un SubPatch s'affiche entre deux astérisques pour indiquer le mapping du SubPatch :



Méthode 2 :

- Cliquez sur l'icône SubPatch dans la vue Edit. Une boîte de sélection pour S0 - S3 s'affiche (S0 signifiant « aucun SubPatch actif »).
- Sélectionnez le SubPatch que vous souhaitez régler. La vue d'édition des paramètres s'ouvre.

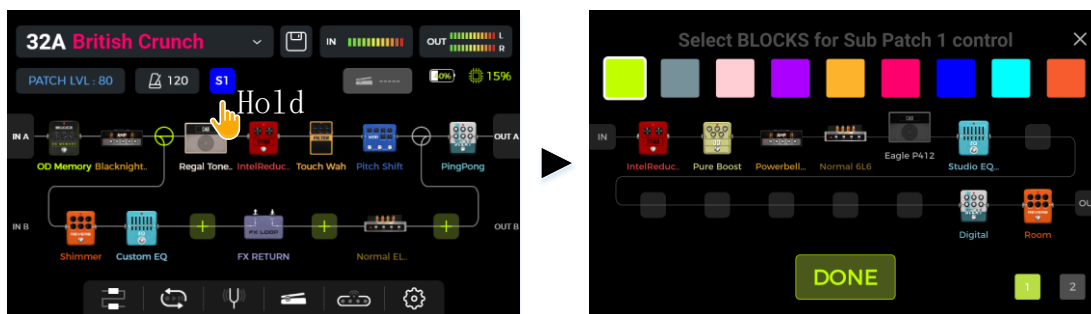


- Le nom du paramètre assigné au SubPatch apparaît entre deux astérisques.
- Modifiez le paramètre à l'aide de l'écran tactile ou du bouton SELECT. La valeur modifiée sera directement appliquée au SubPatch actuel.

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

Méthode 1 :

- Exercez une longue pression sur l'icône du SubPatch dans la vue Edit. Cela ouvrira directement la fenêtre de configuration du SubPatch.
- Vous pouvez désormais faire glisser légèrement vers le haut ou vers le bas les icônes des modules dans la chaîne d'effets pour les activer ou les désactiver, et ainsi définir la combinaison d'effets utilisée par ce SubPatch. Les modifications prendront effet en temps réel.
- Cliquez sur **DONE** pour valider les réglages.

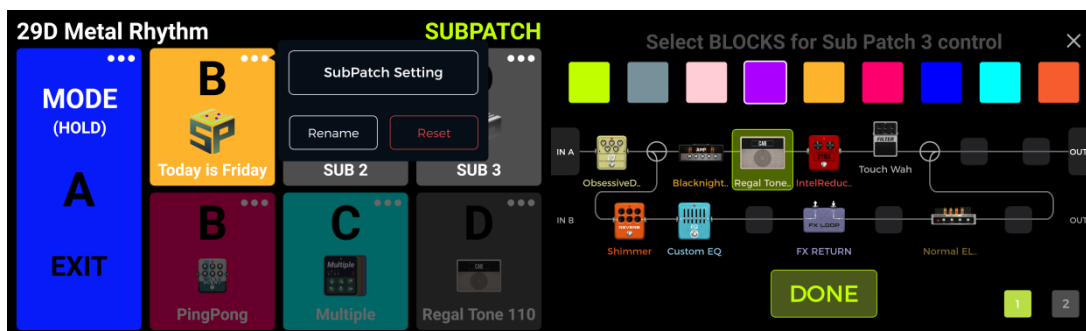


Méthode 2 :

- Appuyez sur le commutateur au pied du preset actif pour ouvrir la vue du mode CTRL.
- Exercez une longue pression sur le commutateur au pied A pour basculer les fonctions CTRL entre le mode STOMPBOX et le mode SUBPATCH. Sélectionnez le mode SUBPATCH.
- En mode SUBPATCH, la rangée supérieure des champs B/C/D à l'écran est mise en surbrillance. Cliquez sur l'icône ... en haut à droite des champs SUB B/C/D et sélectionnez **SubPatch Setting** pour afficher et régler les paramètres du SubPatch correspondant.
- Un sous-menu affichant la chaîne d'effets s'ouvre. Déplacez les modèles d'effets vers les positions souhaitées et définissez leur état activé/désactivé pour le SubPatch correspondant. Les modifications prendront effet en temps réel.
- Vous pouvez également utiliser les blocs de couleur dans la partie supérieure de l'écran pour sélectionner une couleur pour le SubPatch. Cette couleur sera utilisée

pour le champ SUB de l'écran CTRL, pour la bande LED située au-dessus du commutateur au pied, lorsque ce SubPatch est actif, ainsi que pour l'icône du SubPatch dans la vue Edit.

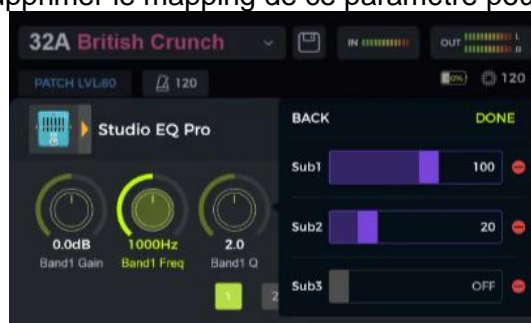
- Cliquez sur **DONE** pour valider les réglages.



3. Modifier/supprimer des réglages de paramètres dans un SubPatch

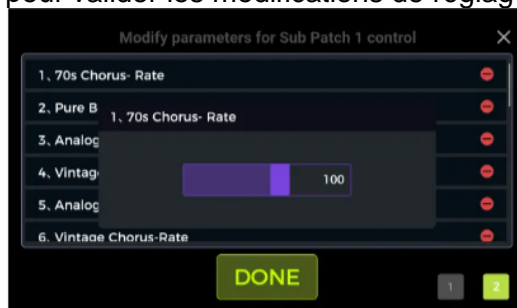
1^{ère} méthode :

- Recherchez le paramètre correspondant dans la vue d'édition des paramètres.
- Exercez une longue pression sur l'icône du paramètre.
- Sélectionnez **SubPatches** dans la fenêtre contextuelle.
- Définissez des valeurs différentes pour ce paramètre dans les trois SubPatches (Sub1 ... Sub3) ou cliquez sur l'icône de suppression (-) à droite de la valeur du paramètre pour supprimer le mapping de ce paramètre pour ce SubPatch.



2^{ème} méthode :

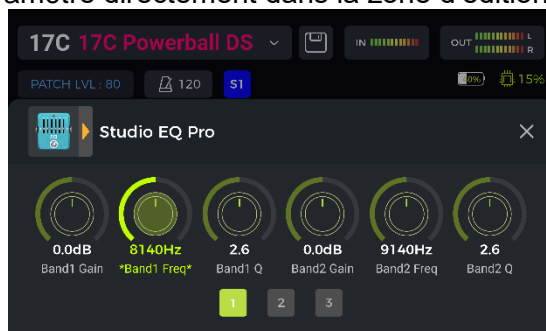
- Dans la vue en mode CTRL, recherchez le SubPatch à l'aide du paramètre que vous souhaitez modifier et cliquez sur l'icône ... en haut à droite du SubPatch.
- En bas à droite du sous-menu, sélectionnez la deuxième page pour afficher et modifier les paramètres mappés à ce SubPatch.
- Cliquez sur l'icône de suppression (-) à droite d'un paramètre pour annuler le mapping de ce paramètre à ce SubPatch.
- Cliquez sur **DONE** pour valider les modifications de réglages



Remarque : Vous devez **sauvegarder le preset** pour vous assurer que vos modifications de réglages sont bien mémorisées. Sinon, elles seront perdues dès que vous changerez de preset.

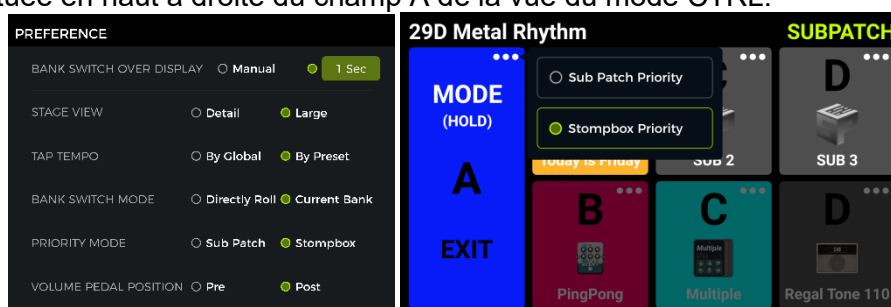
3^{ème} méthode :

Le nom d'un paramètre qui a été mappé à un SubPatch quelconque sera marqué de deux astérisques. Une fois que vous êtes passé au SubPatch auquel ce paramètre a été mappé, vous pouvez régler le paramètre directement dans la zone d'édition des paramètres.



4. Réglage de la priorité CTRL

La partie Preferences de la vue Global Settings comporte un réglage Priority Mode, qui définit le mode de fonctionnement actif lorsque vous accédez au mode CTRL : mode SUBPATCH ou mode STOMPBOX. La priorité peut également être définie en cliquant sur l'icône ... située en haut à droite du champ A de la vue du mode CTRL.

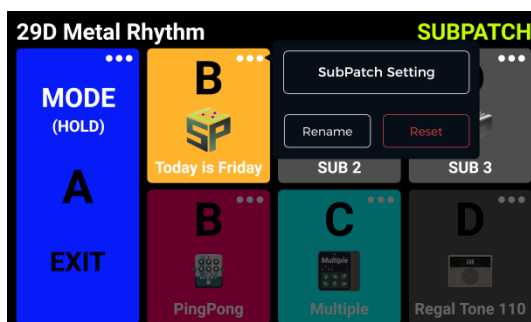


5. Renommer et effacer un SubPatch :

En mode CTRL, les trois SubPatches disponibles s'appellent SUB1, SUB2 et SUB3 (par défaut) dans leurs champs respectifs.

Une fois que vous avez configuré un SubPatch, vous pouvez cliquer sur l'icône ... dans un champ SubPatch et sélectionner **Rename** pour modifier le nom du SubPatch selon vos besoins. Servez-vous du clavier contextuel, puis cliquez sur **DONE** pour confirmer le nouveau nom.

À côté de la fonction Rename, vous trouverez un bouton **Clear**. Servez-vous-en pour effacer tous les mappings associés à ce SubPatch.



Pédale d'Expression

Le GS1000 peut être connecté à une pédale d'expression TRS externe (connecteur EXP sur le panneau arrière). La pédale peut faire office de pédale de volume ou de pédale d'expression pour contrôler plusieurs modules et paramètres.

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

Tous les réglages, tels que les **assignations de paramètres ou l'utilisation en tant que pédale de volume/d'expression**, sont différents pour chaque preset et **doivent être sauvegardés avec ce dernier**.

Calibrage de la pédale

Il est nécessaire de procéder au calibrage de la pédale lorsque vous l'utilisez pour la première fois. Le calibrage doit également être effectué lorsque vous changez de pédale externe ou si vous constatez un fonctionnement anormal de la pédale.

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

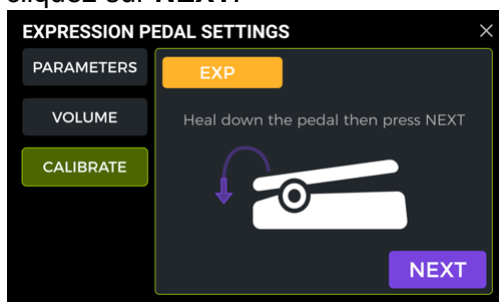
Cliquez sur l'**icône de la pédale** en bas de la vue Edit pour ouvrir l'écran des réglages de la pédale d'expression.



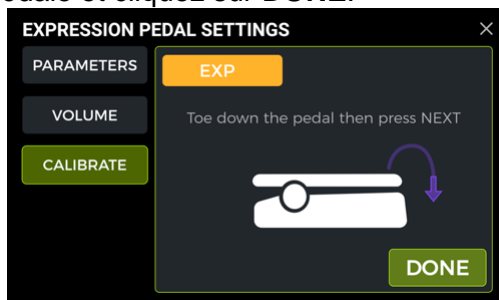
Cliquez sur **CALIBRATE** à gauche et suivez les instructions à l'écran :



Ouvrez la pédale à fond et cliquez sur **NEXT**.



Fermez complètement la pédale et cliquez sur **DONE**.



Si un message vous indique que le calibrage a échoué, veuillez vérifier que la pédale a bien été déplacée de la position complètement ouverte à la position complètement fermée entre

les étapes, ou recherchez les problèmes de connexion/câblage. Renouvelez ensuite les étapes.

Configuration en tant que pédale de volume principale

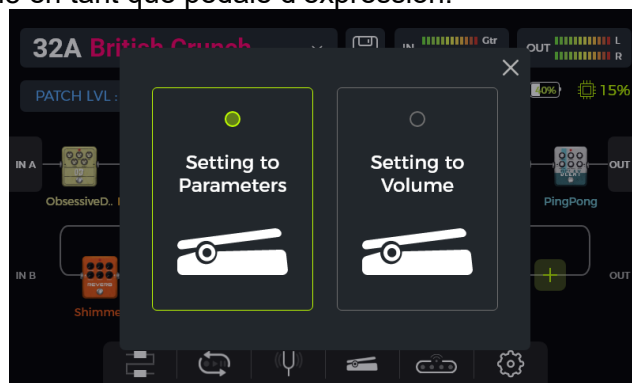
Si une pédale externe est correctement connectée, l'icône de la pédale dans la vue principale s'allumera. Cliquez sur l'icône de la pédale, puis cliquez sur « Setting to Volume » dans le menu contextuel.



Dans **System Settings - Preferences**, vous pouvez régler globalement la pédale de volume sur **Pre** ou **Post**. Une pédale de volume « **Pre** » contrôle le volume d'entrée de la chaîne d'effets, ce qui affecte également le gain des modules de distorsion. Une pédale de volume « **Post** » contrôle le volume de sortie total, y compris les effets périphériques.

Configuration en tant que pédale d'expression

Suivez les mêmes étapes que ci-dessus, mais sélectionnez « Setting to Parameters » afin de configurer la pédale en tant que pédale d'expression.

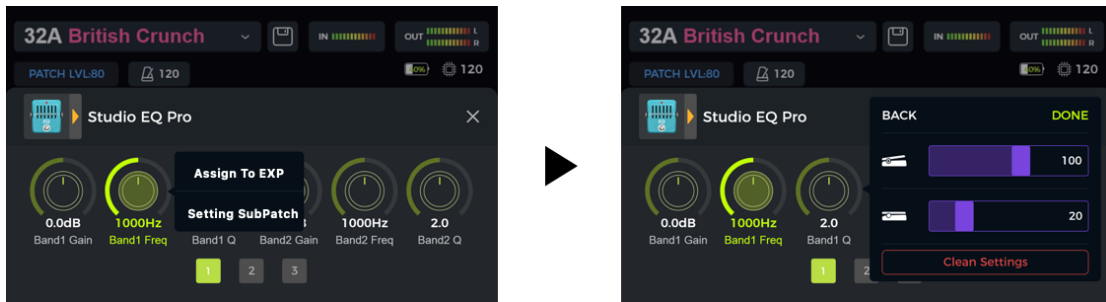


La pédale d'expression peut être mappée pour contrôler simultanément plusieurs paramètres d'effet de modules d'effet identiques ou différents.

Tous les mappings n'affectent que le preset actuel et doivent être mémorisés avec le preset.

Après le mapping de paramètres et avant de changer de presets, **sauvegardez votre preset**.

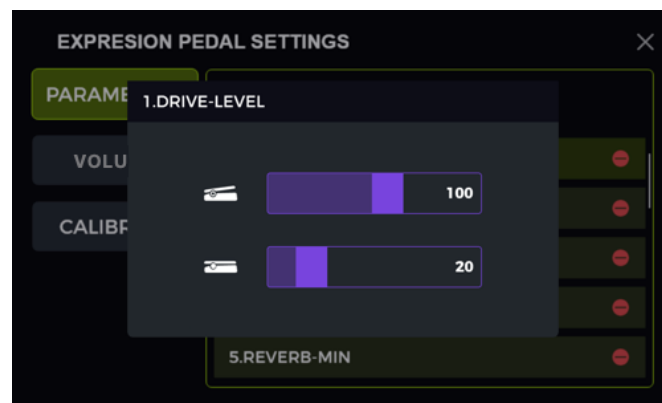
- Dans la vue Edit : double-cliquez sur le module d'effet que vous souhaitez contrôler à l'aide de la pédale d'expression pour accéder à l'écran d'édition des paramètres.
- Exercez une longue pression sur le paramètre souhaité jusqu'à ce qu'un menu contextuel s'ouvre.
- Sélectionnez « **Assign to EXP** » dans le menu contextuel.
- Définissez les valeurs de paramètre de votre choix (en pour cent) pour les positions fermée et ouverte de la pédale (ex : « 100 » et « 0 » pour un fonctionnement normal ou « 0 » et « 100 » pour un fonctionnement inversé, ou une valeur entre les deux).
- Cliquez sur « **DONE** » pour finaliser le mapping.



Le nom des paramètres mappés à la pédale d'expression sera **surligné en bleu** afin de les distinguer des paramètres standard. Vous avez toujours la possibilité de les ajuster manuellement, mais dès que vous utilisez la pédale d'expression, le réglage manuel sera écrasé par l'entrée pédale d'expression.

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

- Cliquez sur l'icône de la pédale en bas de la vue Edit pour ouvrir l'écran des réglages de la pédale d'expression.
- Cliquez sur **PARAMETERS** à gauche. Toutes les assignations de pédale pour le preset actuel seront répertoriées.
- Cliquez sur le paramètre que vous souhaitez modifier, puis ajustez les valeurs en faisant glisser les bandes ou en tournant le bouton SELECT.



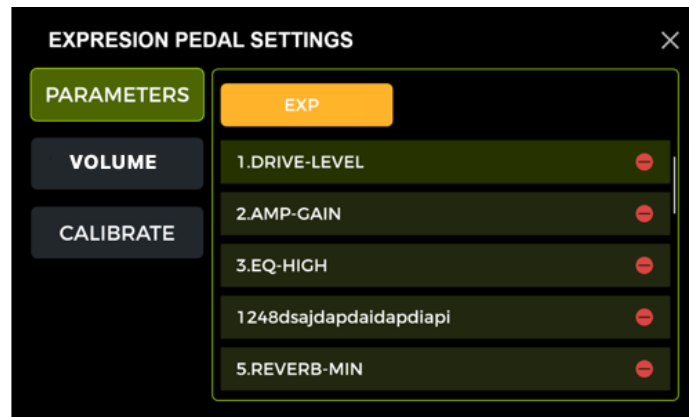
Supprimer les mappings d'expression

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



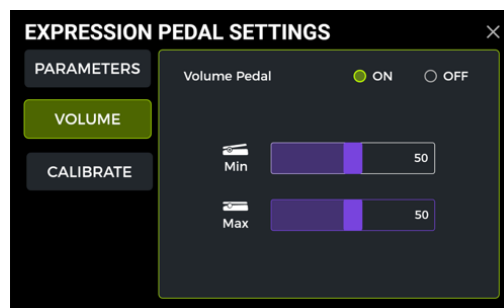
Option 2 : Cliquez sur l'icône de la pédale en bas de la vue Edit pour accéder à l'écran **EXPRESSON PEDAL SETTINGS**. Cliquez sur **PARAMETERS** à gauche.

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



Réglages de la pédale de volume

Sélectionnez **VOLUME** sur le côté gauche de la vue Expression Pedal Settings pour définir le volume **maximal** et **minimal** de la pédale EXP lorsqu'elle est utilisée en mode volume.



Si vous désactivez la pédale de volume dans cette vue (Volume Pedal **OFF**), la pédale ne peut plus faire office de pédale de volume, même si cela est indiqué par le symbole dans la vue principale.

UTILISATION DES BOUCLES D'EFFETS

Le GS1000 est équipé de prises pour une **boucle d'effets stéréo à port unique**. Cela signifie que les prises SEND et RETURN de la boucle d'effets (FX LOOP) prennent non seulement en charge la connexion d'appareils mono, mais peuvent également servir à connecter des appareils stéréo externes à l'aide d'adaptateurs de câble audio en Y.

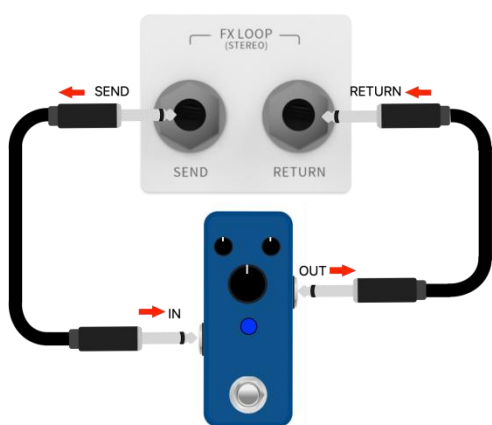


(Boucle d'effets stéréo à port unique) (Câble adaptateur TRS vers double TS, câble en Y)

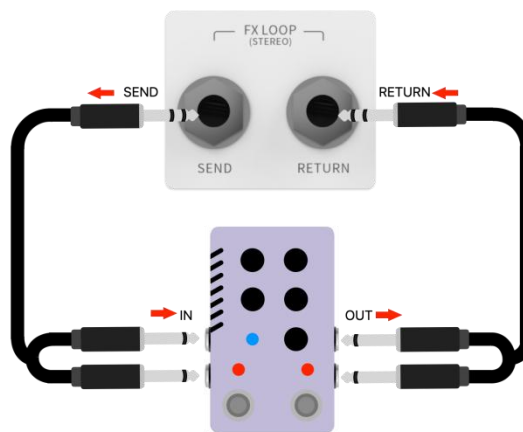
La partie suivante explique plusieurs scénarios d'utilisation courants des boucles d'effets.

Connexion de pédales d'effets externes

Méthode de connexion :



(Connexion à un effet mono)



(Connexion à un effet stéréo)

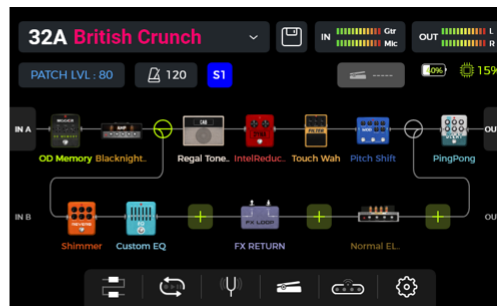
Remarque : Après avoir ajouté le module FX LOOP dans la chaîne du signal, vous devez régler le mode (mono/stéréo) de « Send » et « Return » dans les paramètres du module en fonction de la configuration de connexion réelle.

Configuration du module FX LOOP

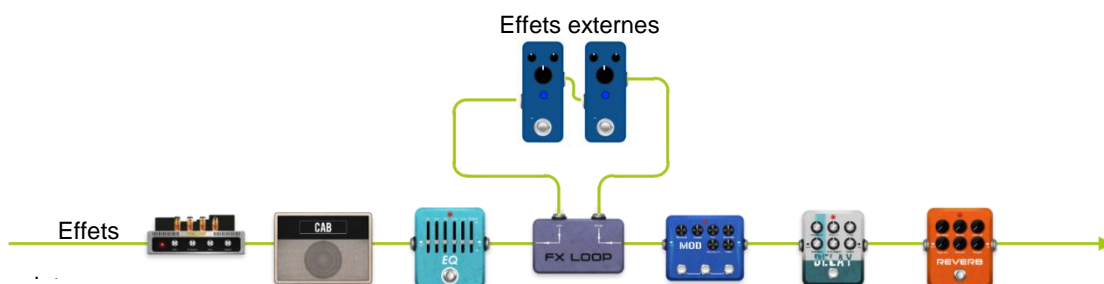
Une fois les connexions physiques établies, vous devez ajouter le **module FX LOOP** à la chaîne d'effets dans la vue Edit. Il existe deux façons différentes de configurer le module FX LOOP, selon la position des Send et Return dans la chaîne d'effets :

Send/Return sur le même nœud

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

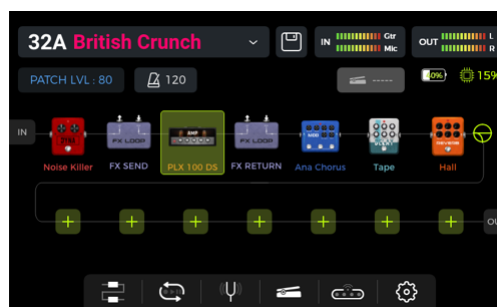


Cliquez sur **+** à l'emplacement souhaité dans la chaîne d'effets, puis ajoutez le module d'effet « FX LOOP » de type « FX LOOP ». Ce réglage convient à la plupart des effets externes pouvant être intégrés dans la chaîne d'effets du GS1000. Le flux de signal réel est illustré sur le schéma ci-dessous :



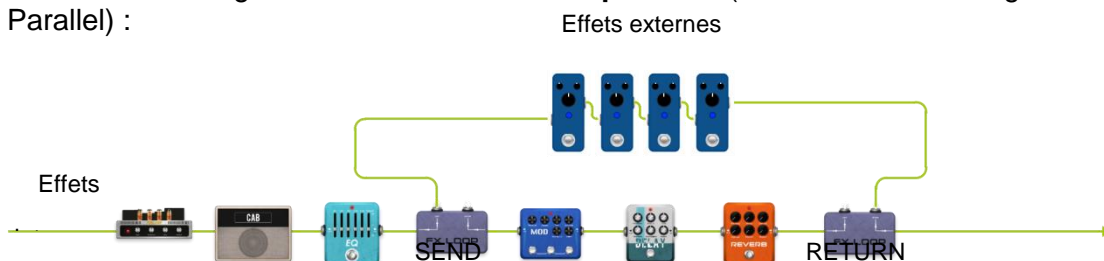
Send/Return sur des nœuds différents

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



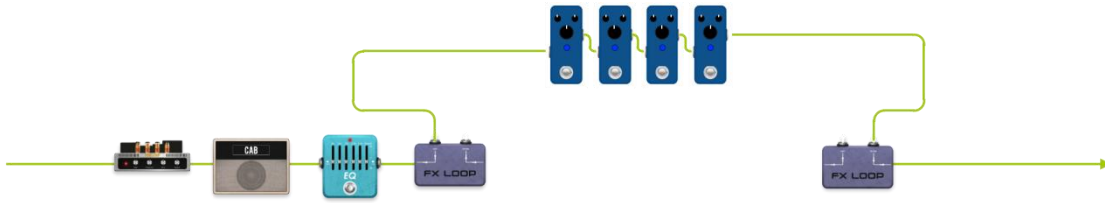
Ajoutez un module d'effet « FX LOOP » dans la chaîne d'effets avec le type « FX SEND » et un autre avec le type « FX RETURN ». Ce réglage convient aux configurations dans lesquelles les effets externes sont en parallèle avec certains effets internes ou pour la commutation A/B. Le flux de signal réel est illustré sur le schéma ci-dessous.

Boucle d'effets réglée sur une **connexion en parallèle** (module FX SEND réglé sur le mode Parallel) :



Boucle d'effets réglée sur une **connexion en série** (module FX SEND réglé sur le mode Serial) :





(Boucle d'effets active)

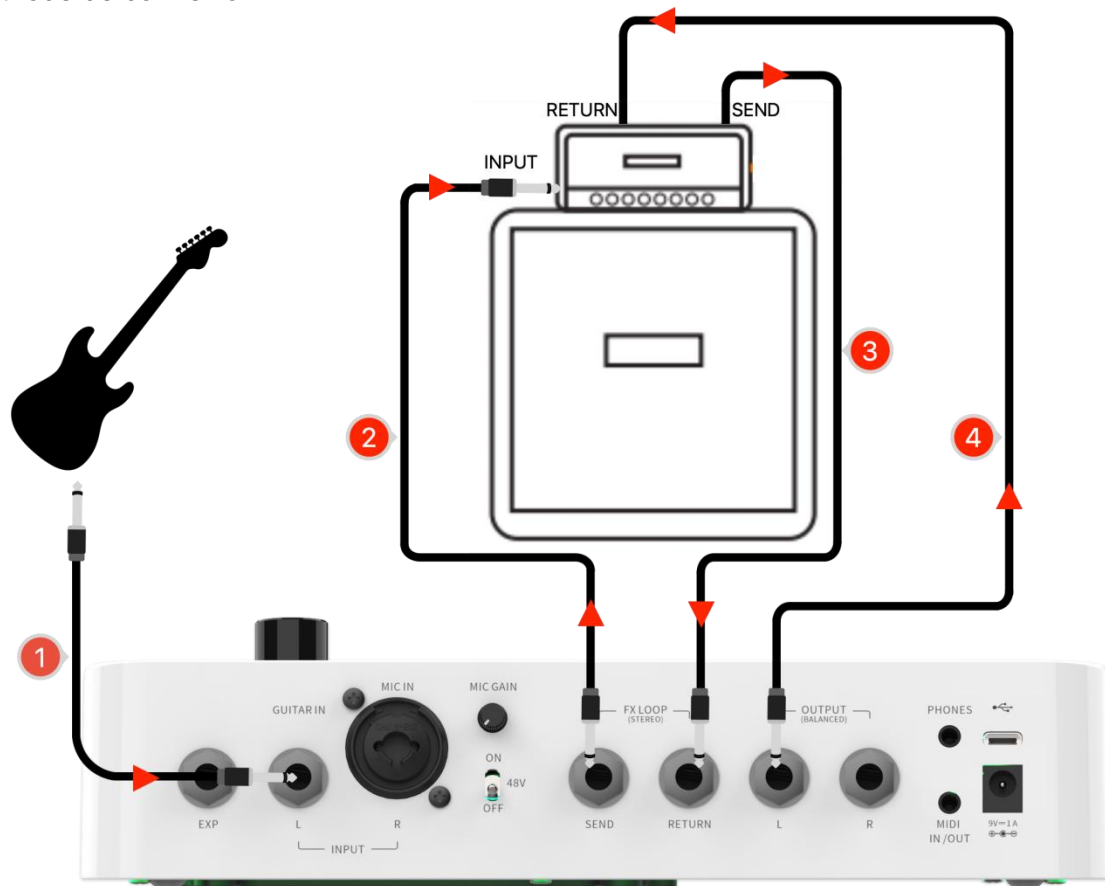


(Boucle d'effets inactive)

Méthode de connexion à 4 fils

Comme son nom l'indique, la méthode de connexion à 4 fils fait référence à deux appareils dotés de capacités de boucle d'effets connectés l'un à l'autre à l'aide de quatre câbles audio. De cette manière, les deux liaisons de signal s'imbriquent l'une dans l'autre, afin d'atteindre l'objectif spécifique pour lequel cette méthode a été développée.

Méthode de connexion :



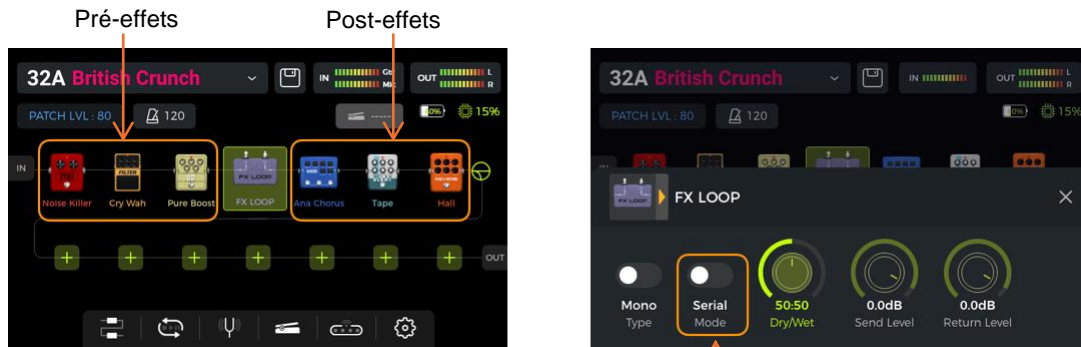
Réglages du module FX LOOP :

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

Lorsqu'ils sont utilisés avec des amplificateurs, certains effets (ex : compression, overdrive, etc.) sont mieux adaptés pour être connectés à l'entrée (INPUT) de l'ampli (**pré-effets**), tandis que d'autres effets (ex : delay, reverb, etc.) sont mieux adaptés pour être connectés entre le préampli et l'ampli de puissance (c'est-à-dire dans la boucle d'effets de l'amplificateur = **post-effets**).

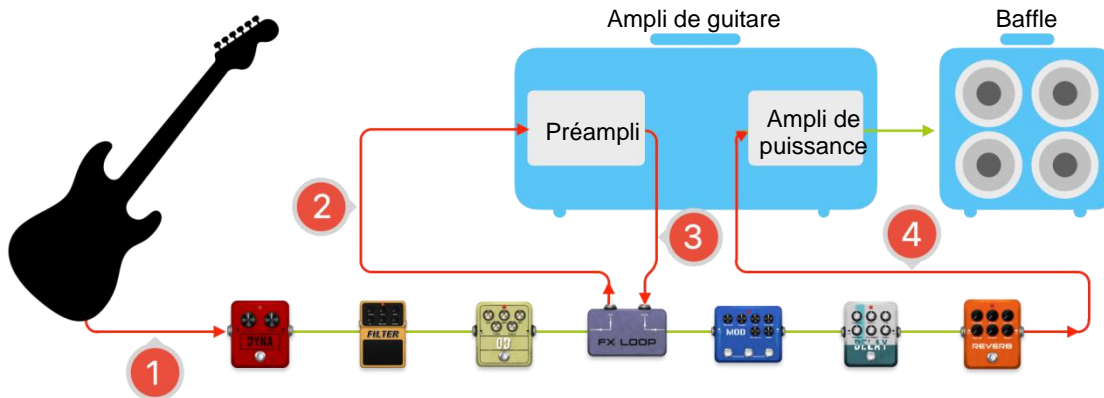
Vous pouvez reproduire ce scénario avec la configuration suivante dans la boucle d'effets (FX LOOP) du GS1000 :

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



Sélectionnez le mode série

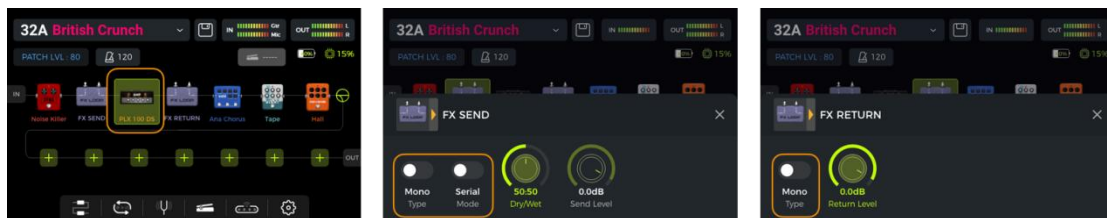
Avec ces réglages, la chaîne de signal effective est configurée comme suit :



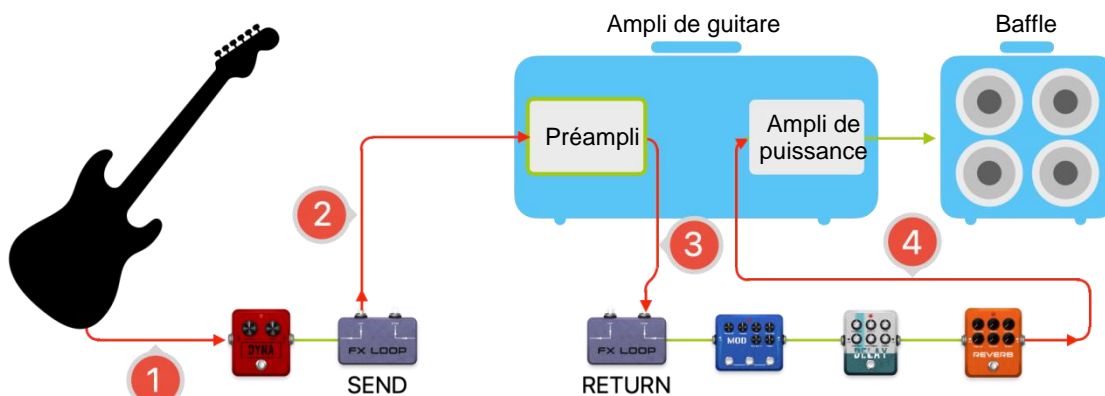
Scénario 2 : Commutation A/B entre la simulation de préampli du GS1000 et le préampli physique de l'amplificateur réel.

La même méthode de connexion à quatre câbles peut servir à réaliser une **commutation A/B** entre les modules de préampli internes et un véritable préampli externe, à l'aide du module FX LOOP et d'un réglage correspondant du commutateur au pied en mode CTRL.

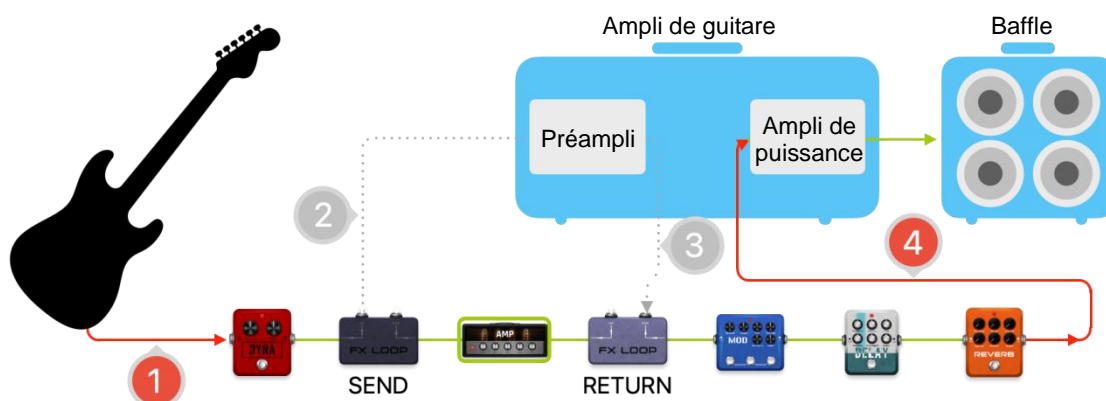
- Ajoutez les modules FX SEND et FX RETURN à la chaîne d'effets du GS1000.
- Ajoutez un module AMP et sélectionnez un modèle de préampli (sans baffle).
- Déplacez le module AMP entre les modules FX SEND et FX RETURN.
- Réglez le type dans les modules FX SEND et RETURN sur « Mono » et le mode sur « Serial ».
- En **mode CTRL**, configurez une pédale pour contrôler le module FX SEND.



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



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



Désactivez SEND pour utiliser le module de préampli interne.

Options d'entrée et de sortie étendues

Sur le fond, l'interface de boucle d'effets est une interface d'entrée/sortie pouvant définir sa propre position, avec FX SEND comme interface de sortie et FX RETURN comme interface d'entrée. Lorsqu'il n'y a pas besoin d'effets externes ou de connexions à quatre fils, la boucle d'effets (FX LOOP) peut être utilisée comme interface d'entrée et de sortie étendue pour plusieurs scénarios courants.

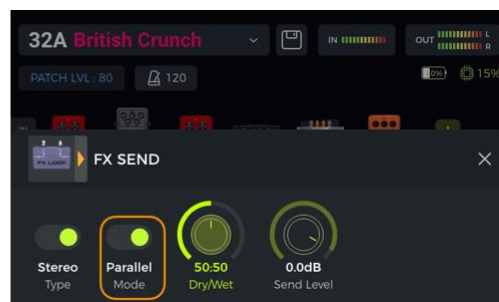
Scénario 1 : Entrée audio auxiliaire (AUX IN)

- Ajoutez le module FX RETURN à la chaîne d'effets du GS1000.
- Déplacez-le à la position qui convient ou tout à la fin de la chaîne d'effets si vous ne voulez pas que le signal audio entrant passe par les modules d'effets internes.
- Connectez une source audio externe à la FX LOOP RETURN.
- Sélectionnez le type dans le module FX RETURN : « Mono » ou « Stereo », en fonction de la source audio.



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

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

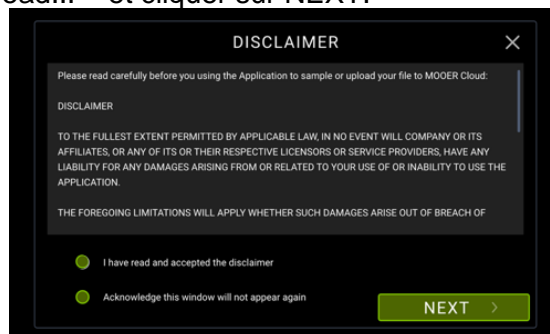


Avec ces réglages, le signal sortant de la sortie FX SEND ne bénéficie pas de simulation de baffle, tandis que le signal sortant des autres sorties inclut une simulation de baffle.

ÉCHANTILLONNAGE MNRS

La fonction d'échantillonnage MNRS du GS1000 vous permet de « capturer » les sons de vos équipements physiques préférés (pédales d'overdrive, préamplis, amplis ou baffles complets), de sauvegarder et de partager les fichiers audio via le cloud à l'aide du logiciel MOOER STUDIO et de l'application mobile MOOER CLOUD. Cette partie explique comment capturer le son de ces appareils.

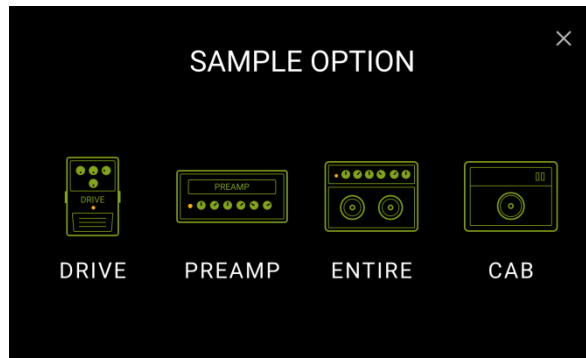
Appuyez sur le bouton « SAMPLING » du GS1000 pour ouvrir l'interface de capture. Si vous utilisez cette fonctionnalité pour la première fois, veuillez lire la clause de non-responsabilité, cocher la case « I have read... » et cliquer sur NEXT.



Dans l'interface de sélection du mode d'échantillonnage, sélectionnez le type d'appareil que vous souhaitez capturer.

Le processus d'acquisition est le même pour les pédales d'overdrive, les préamplis et les amplis complets.

Voici un exemple d'acquisition d'un échantillon (sample) d'ampli complet et d'un échantillon de haut-parleur :

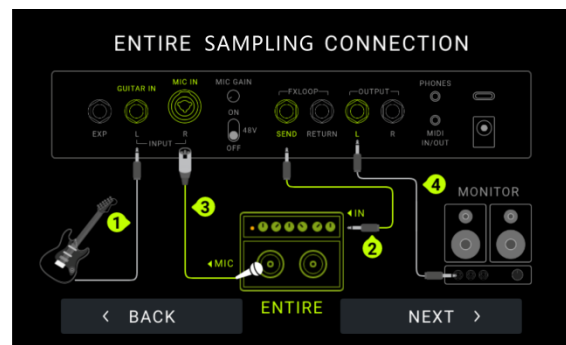


Attention : Lors du processus d'acquisition d'un amplificateur complet ou d'un baffle, une série de **signaux d'échantillonnage puissants** sera diffusée via l'équipement physique. Veuillez à mettre en place une isolation acoustique et une protection visant à limiter le volume sonore.

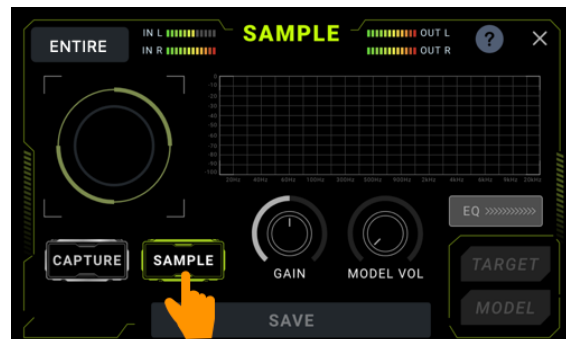
Échantillonnage complet de l'amplificateur

Sélectionnez l'icône « ENTIRE ». Connectez l'équipement conformément au schéma de connexion affiché à l'écran, puis cliquez sur **NEXT**.

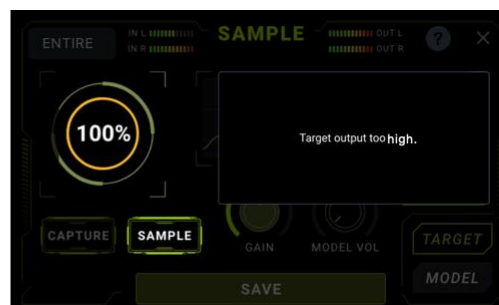
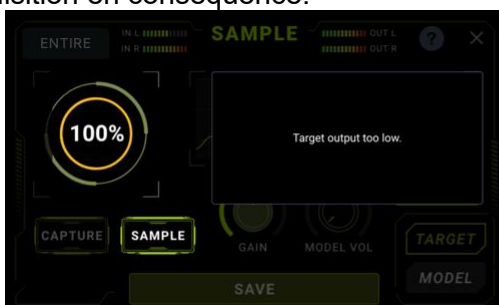
(Un microphone et un câble XLR sont nécessaires pour l'échantillonnage complet de l'amplificateur).



Une fois l'interface d'échantillonnage ouverte, vous pouvez contrôler le signal sonore cible en temps réel via la sortie jack 6,35 mm et la prise casque. À ce stade, vous pouvez vérifier le son cible et la position du microphone. Après avoir vérifié le son, cliquez sur **SAMPLE** pour lancer le processus d'acquisition.



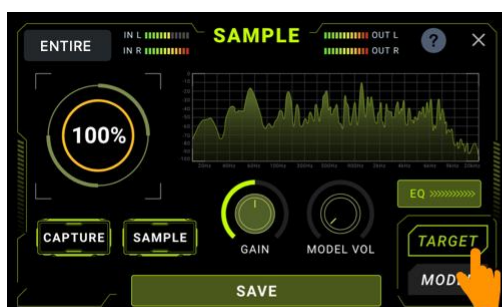
Si, pendant l'échantillonnage, le volume semble trop fort ou trop faible, ajustez la source d'acquisition en conséquence.



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

Une fois que la progression de l'échantillonnage sur l'interface atteint 100 %, l'échantillonnage est terminé et vous pouvez cliquer sur la tonalité cible (TARGET) et le

modèle (MODEL) d'échantillonnage pour basculer entre les deux et les écouter à des fins de comparaison. Le diagramme de spectre dans l'interface suit la commutation entre TARGET et MODEL et affiche l'état du spectre du son actuel en temps réel.



(Écouter la cible réelle)



(Écouter le résultat de l'échantillonnage)

À ce stade, l'échantillonnage est terminé. Si vous souhaitez corriger davantage les résultats, vous pouvez continuer à effectuer des réglages comme suit :

Réglage précis du volume et du gain :

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



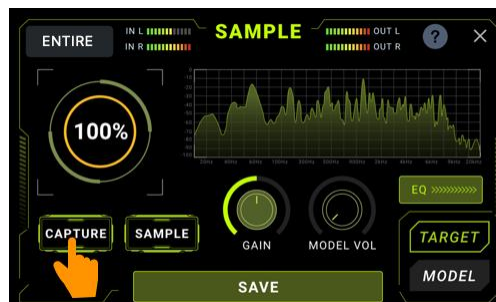
Capture de la tonalité :

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

Cliquez sur **CAPTURE**.

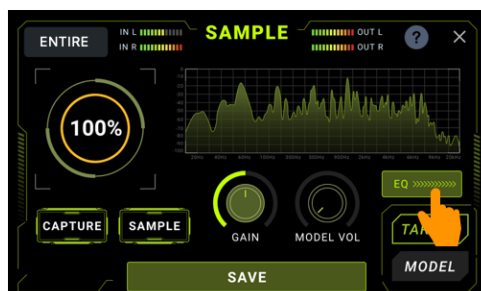
Pincez les cordes de la 6e à la 1re, en partant de la corde à vide et en descendant tout le long de la touche.

L'ensemble du processus doit couvrir toute la longueur du manche que vous comptez jouer pendant votre prestation. La correction de tonalité se termine lorsque l'écran affiche 100 %.

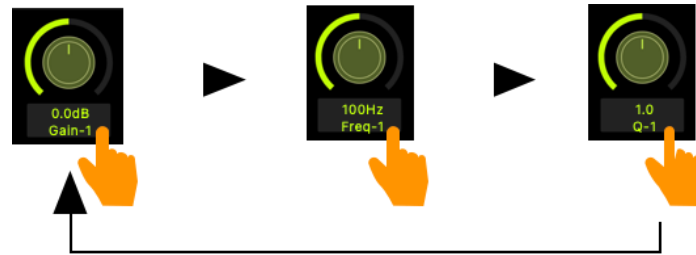


Réglage manuel de l'égaliseur :

Cliquez sur le champ EQ pour ouvrir l'écran de réglage manuel de l'égaliseur. Celui-ci comporte trois bandes d'égalisation réglables et vous pouvez utiliser le spectre graphique pour vous aider dans le réglage manuel de l'égalisation.



Appuyez sur la zone située sous chaque bouton pour faire défiler les réglages Gain, Frequency et Q pour l'égalisation de la bande, puis tournez le bouton pour modifier la valeur.



Pendant le processus de réglage, vous pouvez cliquer à tout moment sur la tonalité cible (TARGET) et le sample modèle (MODEL) pour basculer entre les deux et les comparer.

Cliquez sur SAMPLE en bas à gauche pour revenir à l'interface d'échantillonnage.



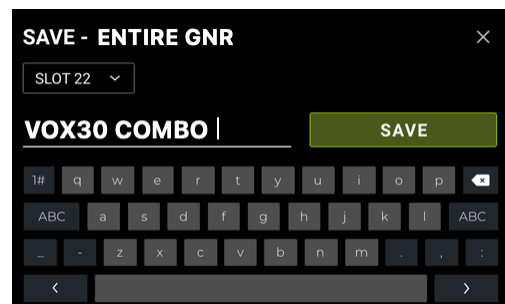
Sauvegarder les résultats d'échantillonnage

Cliquez sur le bouton SAVE pour sauvegarder le sample.

Le type de fichier actuel s'affiche en haut de l'écran.

Cliquez sur la zone de sélection pour choisir l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder le fichier.

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



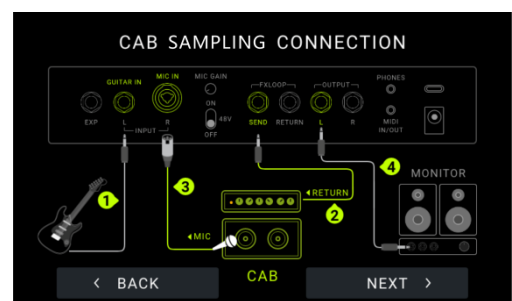
Une fois enregistré, le fichier de sample se trouve dans la liste « GNR » du module d'effet correspondant.

Échantillonnage de baffle

Sélectionnez l'icône « CAB ».

Connectez l'équipement conformément au schéma de connexion affiché à l'écran, puis cliquez sur NEXT.

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



Une fois l'interface d'échantillonnage ouverte, vous pouvez contrôler le signal sonore cible en temps réel via la sortie jack 6,35 mm et la prise casque. Ce signal correspond au modèle de préamplificateur intégré reproduit via le baffle physique.



À cette étape, vous pouvez régler la position du microphone.

Cliquez sur la case de sélection du modèle de préamplificateur intégré pour choisir d'autres types. Les paramètres situés sous la case de sélection du modèle peuvent être réglés pour ajuster la tonalité du modèle de préampli.



Remarque : Le choix du modèle de préampli n'affectera pas le résultat de l'échantillonnage. Cette fonction sert uniquement à vous aider à vérifier le son du baffle avant l'échantillonnage.

Après avoir vérifié le son, cliquez sur **SAMPLE** pour lancer le processus d'acquisition. Si le volume est trop élevé ou trop faible pendant le processus d'échantillonnage, veuillez ajuster la cible d'acquisition (le volume de sortie de l'amplificateur de puissance) en fonction de la situation.

Une fois que la progression de l'échantillonnage sur l'interface atteint 100 %, l'échantillonnage est terminé et vous pouvez cliquer sur la tonalité cible (TARGET) et le modèle (MODEL) d'échantillonnage pour basculer entre les deux et les écouter à des fins de comparaison. La zone du spectre dans l'interface suit la commutation entre TARGET et MODEL et affiche l'état du spectre du son actuel en temps réel.



(Écouter la cible réelle)



(Écouter le résultat de l'échantillonnage)

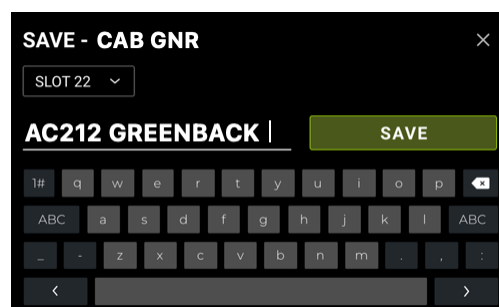
Sauvegarder les résultats de l'échantillonnage

Cliquez sur le bouton SAVE pour sauvegarder le sample.

Le type de fichier actuel s'affiche en haut de l'écran.

Cliquez sur la zone de sélection pour choisir l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder le fichier.

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

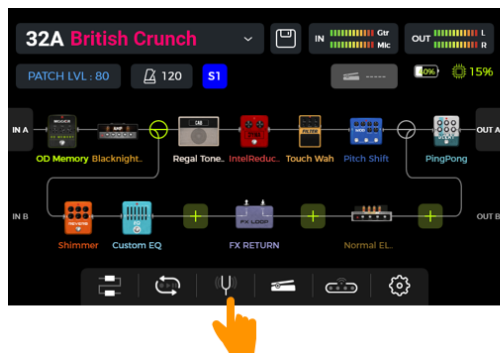


Une fois sauvegardé, le fichier de sample se trouvera dans la liste « GNR » du type d'effet correspondant.

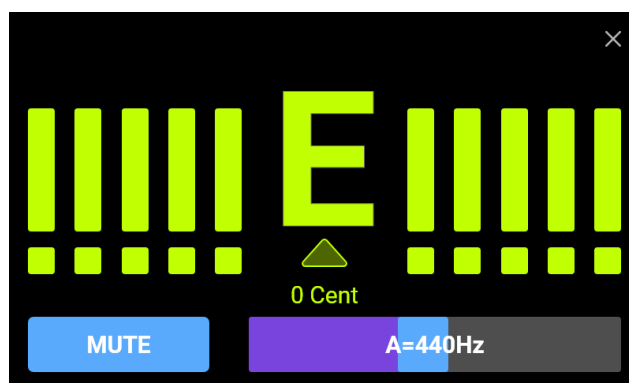
ACCORDEUR

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

- Cliquez sur l'**icône du diapason** dans la vue Edit.
- Maintenez les commutateurs au pied **A et B** enfoncés simultanément jusqu'à ce que l'écran Tuner s'ouvre.



Écran de l'accordeur



Cliquez sur le champ en bas à gauche ou appuyez sur le bouton **SELECT** pour basculer entre le mode d'accordage **BYPASS** et le mode d'accordage **MUTE**.

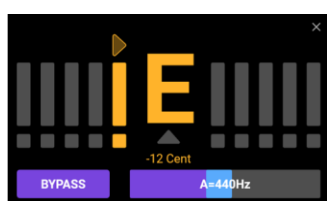
L'accordage **BYPASS** désactive les effets internes et envoie un **signal propre** aux sorties tant que le mode accordage est activé.

L'accordage **MUTE** désactive les sorties tant que le mode accordage est activé.

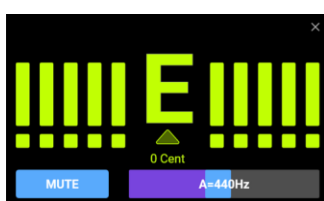
Réglez la **fréquence de référence** en déplaçant le curseur en bas à droite ou en tournant le bouton **SELECT**. Vous pouvez sélectionner une fréquence de référence comprise entre 430 Hz et 450 Hz. La valeur par défaut est A (La) = 440 Hz.

Accordage

- Ouvrez l'écran d'accordage.
- Pincez les cordes à vide de votre guitare. L'écran affichera la note et la hauteur actuelles.
- Accordez votre guitare jusqu'à ce que le curseur à l'écran soit en position centrale.



Bémol



Accordé



Dièse

Quitter le mode accordage

Pour quitter le mode accordage, veuillez employer l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur la « X » en haut à droite.
- Appuyez une fois sur l'un des interrupteurs au pied.
- Maintenez enfoncés les interrupteurs au pied A + B en même temps.
- Appuyez sur le bouton HOME.

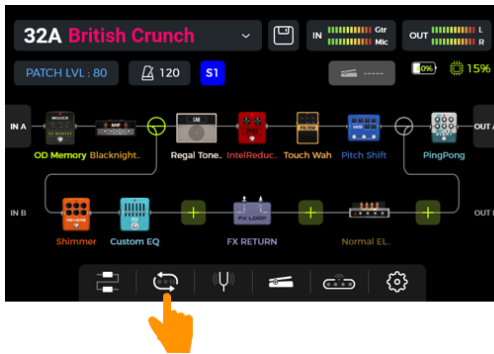
GROOVE STATION

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

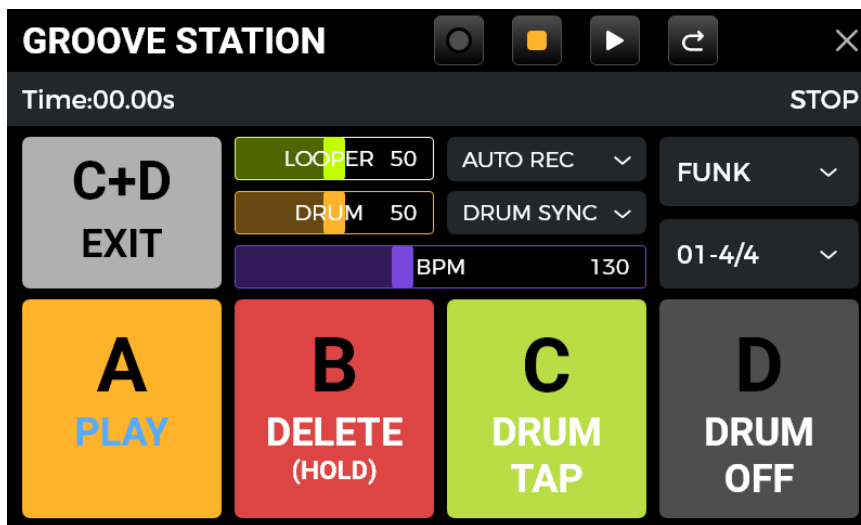
Ouvrir la Groove Station

Il y a deux façons d'ouvrir le mode Groove Station :

- Cliquez sur l'**icône Groove Station** située en bas de l'écran de la vue Edit.
- Maintenez les commutateurs au pied **C et D** enfoncés en même temps jusqu'à ce que l'écran de la Groove Station s'ouvre.



Écran Groove Station



Les cinq grandes icônes carrées sur l'écran Groove Station indiquent les **fonctions des pédales qui seront exécutées lors de la prochaine pression sur la pédale correspondante**. Vous pouvez cliquer sur les carrés de l'écran tactile ou appuyer sur les commutateurs au pied correspondants pour utiliser les fonctions.

Les **icônes situées en haut** indiquent l'état REC/PLAY/STOP/REDO/UNDO du Looper.

La **barre de progression** du dessous indique le temps enregistré, ainsi que le statut et la position actuels de la boucle de phrase pendant la lecture.

La zone centrale affiche plusieurs réglages de la boîte à rythmes et du Looper. Vous trouverez des explications dans les parties suivantes.

Curseurs de volume

Les curseurs des **LOOPER** et **DRUM** contrôlent les volumes de sortie respectifs et peuvent être contrôlés en cliquant sur les curseurs et en les faisant glisser à l'aide de la rotation du bouton SELECT. La valeur sur le curseur indique le volume en pour cent.

Boîte à rythmes

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

Commutateur au pied C : DRUM TAP

- Appuyez plusieurs fois sur C pour entrer un tempo de votre choix pour la boîte à rythmes. Le tempo sélectionné est indiqué graphiquement et numériquement dans la **bande BPM** et, lorsque la boîte à rythmes est en marche, par le clignotement de la **bande LED** située au-dessus du C. Vous pouvez également faire glisser le **curseur BPM** dans la bande BPM pour régler la valeur, ou cliquer dessus et affiner le réglage à l'aide du bouton SELECT.

Commutateur au pied D : DRUM ON/DRUM OFF

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

Looper

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

Commutateur au pied A : REC/PLAY/DUB/UNDO/REDO

- **Tapotez une fois** pour **Record**, tapotez de nouveau pour **Play**, tapotez de nouveau pour **Dub**...
- **Maintenez enfoncé** pour **Undo**, maintenez de nouveau pour **Redo** (après avoir enregistré plus d'une couche de piste du Looper).

Indication de la bande à LED du commutateur au pied pour A :

- **Rouge fixe** : mode enregistrement
- **Bleu fixe** : mode lecture
- **Violet fixe** : mode overdub

Commutateur au pied B : STOP/DELETE

- **Tapotez une fois** pour arrêter la lecture/l'enregistrement
- **Maintenez enfoncé** pour supprimer l'enregistrement complet

Indication de la bande à LED du commutateur au pied pour B :

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

Looper Auto Record

Activez **AUTO REC**, définissez le seuil de déclenchement qui convient et appuyez sur le commutateur au pied A pour activer la fonction **standby**.

Le Looper démarrera un enregistrement dès que le signal d'entrée déclenche le seuil (Threshold). Quand Auto Record n'est pas activé, l'enregistrement démarre immédiatement en appuyant sur **A**.

Drum synchronization

Activez **DRUM SYNC** pour synchroniser la fonction Looper avec la boîte à rythmes quand les deux fonctions vont être utilisées en même temps. Ainsi, elles seront toutes les deux synchronisées vis-à-vis de la structure de la mesure.

- Commencez par choisir le style et le pattern rythmique pour la boîte à rythmes, puis définissez le tempo de votre choix.
- Activez DRUM SYNC.

- Exécutez « REC » pour le Looper (Commutateur au pied A).
Un **décompte d'une mesure** sera joué, selon le pattern rythmique sélectionné.
- L'enregistrement démarrera à la fin du décompte et la boîte à rythmes commencera à jouer de façon synchronisée avec l'enregistrement du Looper.

Pour assurer une bonne synchronisation entre les deux fonctions, à la fin de la première couche d'enregistrement (en mode « Play ») et après que le Looper a atteint un nombre entier de mesures, la partie restante de la boucle de phrase qui est inférieure à une mesure sera traitée en 1/2 mesure : moins d'1/2 mesure sera coupée et si elle dépasse 1/2 mesure, la lecture sera retardée jusqu'à ce qu'elle atteigne une mesure complète.

Prenons l'exemple d'un rythme 4/4 : Lorsque vous enregistrez sur le troisième temps de la quatrième mesure, la lecture sera exécutée (plus d'1/2 mesure), le LOOPER enregistrera la quatrième mesure complète et passera ensuite à la lecture. La longueur de la boucle est de 4 mesures complètes.

Si la lecture est exécutée lorsque l'enregistrement de la quatrième mesure se termine sur le temps 1 (moins d'1/2 mesure), le LOOPER élimine le contenu supplémentaire de la quatrième mesure et commence immédiatement la lecture à partir du début, et la longueur de la boucle est de 3 mesures complètes.

Remarque : Dans les cas suivants, il n'y aura **pas de décompte** quand la synchronisation est activée :

- AUTO RECORDING est activé.
- La boîte à rythmes est déjà en cours de fonctionnement avant que l'enregistrement du Looper ne commence.

Fermer la Groove Station

Pour quitter le mode Groove Station, veuillez employer l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur la « X » en haut à droite.
- Appuyez sur les commutateurs au pied C + D en même temps.
- Appuyez sur le bouton HOME.

Remarque : Si le Looper et/ou la boîte à rythmes sont en cours de fonctionnement quand vous fermez la Groove Station, **ils continueront à fonctionner**. Vous devez rouvrir la Groove Station pour arrêter le Looper et/ou la boîte à rythmes. Sinon, vous pouvez assigner DRUM ON/OFF à la pédale de contrôle sans fil F4 optionnelle et faire fonctionner la boîte à rythmes sans ouvrir la Groove Station. (VOIR [PÉDALE DE CONTRÔLE SANS FIL F4](#)).

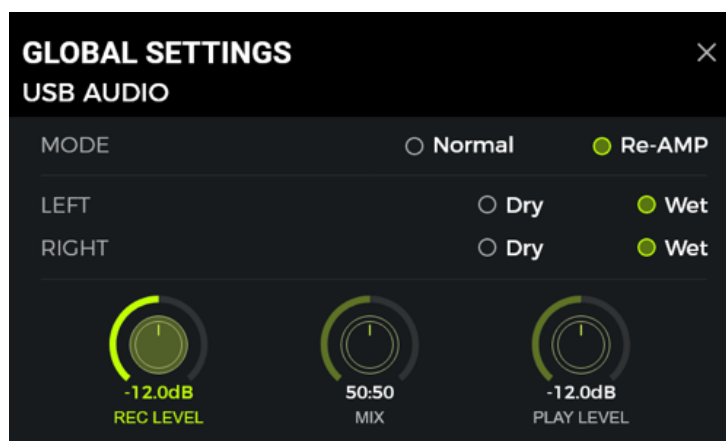
AUDIO NUMÉRIQUE USB

Le GS1000 prend en charge les fonctions de carte son 24 bits, 44,1 kHz 192 kHz, à faible latence et la plupart des logiciels hôtes disponibles pour les systèmes Windows et Mac. Les utilisateurs du système Windows doivent installer un pilote ASIO spécial pour effectuer l'enregistrement/le contrôle à faible latence. Veuillez consulter le site officiel pour télécharger les pilotes de carte son ASIO pour Windows. Les utilisateurs de Mac n'ont pas besoin d'installer le pilote de la carte son. Le système est prêt à l'emploi pour Mac.

Descriptions des paramètres

Vous trouverez les paramètres « USB Audio » dans l'écran GLOBAL SETTINGS. Appuyez sur l'icône SETTINGS sur l'écran principal, puis faites défiler vers le bas jusqu'à USB AUDIO.

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



Modes d'utilisation

Mode Normal : Le GS1000 peut faire office de carte son externe. L'entrée sera automatiquement prise dans la prise d'entrée du GS1000 (votre guitare) et la sortie sera envoyée au port de sortie USB (signal numérique) du GS1000 vers votre ordinateur.

Mode Re-AMP : Vous pouvez utiliser le GS1000 comme une carte son et en même temps utiliser les fonctions de traitement du signal audio numérique. L'entrée du signal USB du GS1000 (signal numérique reçu de l'ordinateur) fera automatiquement office d'entrée et la sortie USB (signal audio numérique) vers l'ordinateur fera office de sortie.

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

Canal LEFT/Canal RIGHT :

Lors de l'utilisation de la fonction d'enregistrement de la carte son, ces deux commutateurs permettent de déterminer si les sorties gauche et droite reçoivent un son non traité ou un son d'effet traité. Lorsque « DRY » est sélectionné, le signal de sortie du canal sélectionné n'est pas traité par les modules d'effet. Lorsque « WET » est sélectionné, le signal de sortie du canal sélectionné est traité par les modules d'effet. La sélection des signaux de sortie gauche et droite en tant que signaux Dry ou Wet peut s'avérer pratique pour préserver le signal non traité en vue d'un post-traitement lors de l'enregistrement. De cette façon, vous pouvez écouter le signal traité et enregistrer le signal non traité.

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

Record level : Permet de régler le niveau d'enregistrement de la fonction de la carte son. Le réglage d'usine par défaut est 0 dB.

Mix Ratio : Règle le rapport de mixage entre le hard monitoring et le soft monitoring.

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

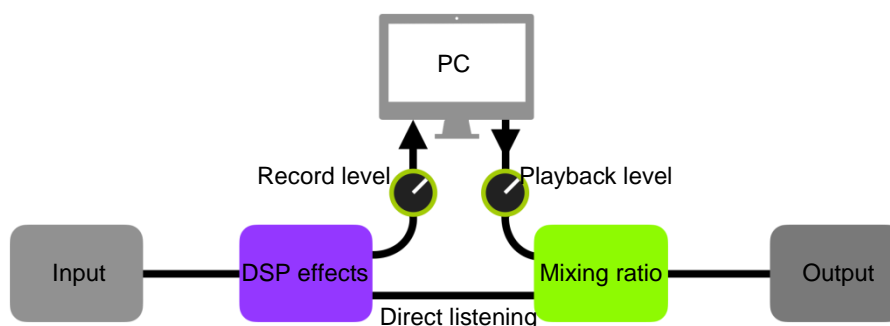
Le réglage d'usine par défaut est un mélange 50:50 de hard et soft monitoring.

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

Description des modes

Mode Normal

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

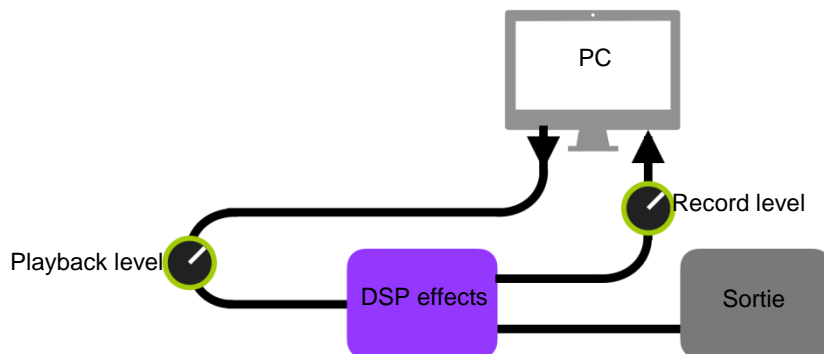


Configuration :

- Réglez le Mode Audio sur **Normal**.
- Ouvrez le logiciel d'enregistrement sur l'ordinateur et configurez-le pour utiliser le pilote de la carte son du GS1000. Réglez ensuite les ports d'entrée et de sortie sur « Analog1/Analog2 » du GS1000.
- Ajustez les paramètres **Wet** et **Dry** pour les canaux gauche et droit en fonction des exigences d'enregistrement/de monitoring.
- Enregistrez une piste et faites attention à l'indication du niveau d'entrée pour vous assurer qu'il n'y a pas de distorsion du signal (écrêtage), même en jouant fort. Si le signal d'entrée est trop fort, réglez le **niveau d'enregistrement** en conséquence.
- Lisez la piste enregistrée ou d'autres fichiers audio pour vous assurer que le volume de retour est approprié (pour différents moniteurs, tels que des écouteurs ou des moniteurs), et réglez le **niveau de lecture** (Playback level) en conséquence.
- En lisant le fichier audio par l'intermédiaire du GS1000, vous pouvez équilibrer le rapport de volume entre l'audio enregistré et le signal en direct en ajustant le **Mix Ratio**.
- Confirmez les niveaux d'entrée et de sortie et lancez l'enregistrement.

Mode Re-Amp

Le mode d'enregistrement Re-Amp est une méthode de retraitement des signaux audio numériques, qui peut être utilisée pour faire passer une piste de signal non traité (Dry) d'un ordinateur à travers les modules d'effet du GS1000, puis l'enregistrer en tant que nouvelle piste « wet » (traitée). Le chemin du signal de ce mode est illustré ci-dessous :



Configuration :

- Ouvrez le logiciel d'enregistrement et ajoutez deux pistes. L'une d'entre elles est une piste non traitée qui a besoin d'être réamplifiée (piste audio préenregistrée ou autre), l'autre doit être une piste vierge.
- Lisez la piste non traitée à travers les effets DSP (DSP effects) du GS1000 et assurez-vous que l'indication du niveau d'entrée dans le logiciel PC ne montre pas de distorsion (écrêtage). Ajustez le niveau avec **Record level** (niveau d'enregistrement).
- Pendant la lecture de la piste non traitée, vous pouvez également régler les interrupteurs et les paramètres du GS1000 pour obtenir l'effet Re-Amp désiré. Écoutez la sortie et réglez le niveau à l'aide du contrôle **Playback level**.
- Sélectionnez la piste vierge, activez l'enregistrement et jouez la piste non traitée. L'effet Re-Amp est terminé lorsque la piste non traitée est terminée.

Remarque :

- Après avoir lancé le logiciel d'enregistrement, vous devez définir le pilote GS1000 comme pilote d'entrée dans les réglages système ou dans les paramètres du pilote du logiciel d'enregistrement. Réglez également les ports d'entrée et de sortie sur l'entrée et la sortie du GS1000. Dans le cas contraire, vous risquez de ne pas avoir d'entrée, de ne pas avoir de sortie, d'avoir un décalage excessif ou d'autres situations anormales.
- En vous servant du mode Re-Amp, veuillez sélectionner le mode de chaîne d'effets en série (Serial).
- Une fois la fonction Re-Amp activée, la **source d'entrée de la chaîne d'effets sera verrouillée sur USB**, et cette restriction sera rétablie dès que le mode USB sera réglé sur Normal.
- Nous vous recommandons de ne pas essayer d'ajuster les réglages ou d'actionner les interrupteurs du GS1000 pendant le processus d'enregistrement Re-Amp, à moins que cela ne soit nécessaire pour des effets spéciaux. Cela pourrait entraîner des résultats indésirables.
- Si vous constatez un décalage trop important, ouvrez le panneau de configuration du pilote de la carte son et réglez les paramètres de la mémoire cache afin d'obtenir un temps de latence plus court.
- Après avoir utilisé la fonction Re-Amp, il est recommandé de **repasser en mode Normal**. Sinon, la pédale peut démarrer en mode Re-Amp lors du prochain démarrage et il n'y aura pas de signal de l'entrée guitare car l'entrée sera toujours réglée sur l'entrée USB.

AUDIO BLUETOOTH

Le GS1000 prend en charge une connexion Bluetooth pour lire des données audio provenant d'autres appareils tels que des smartphones ou des tablettes. Le signal audio entrant par Bluetooth sera mélangé avec le signal de votre guitare, ce qui vous permet d'utiliser cette fonction pour vous entraîner ou pour jouer sur une piste audio.

- Ouvrez l'écran GLOBAL SETTINGS de votre **GS1000** en appuyant sur l'icône SETTINGS et faites défiler jusqu'à BLUETOOTH pour activer la fonction Bluetooth du GS1000.
- Ouvrez les paramètres Bluetooth de votre **appareil mobile** et assurez-vous que la fonction Bluetooth est activée.
- Trouvez « GS1000 Audio » dans la liste des appareils disponibles.
- Cliquez sur « Connect » pour écouter de la musique via l'entrée Bluetooth du GS1000.
- **Utilisez les contrôles de volume de votre appareil** pour contrôler le volume d'entrée du GS1000 et donc le mélange de l'audio Bluetooth et de l'audio généré par votre guitare via le GS1000.

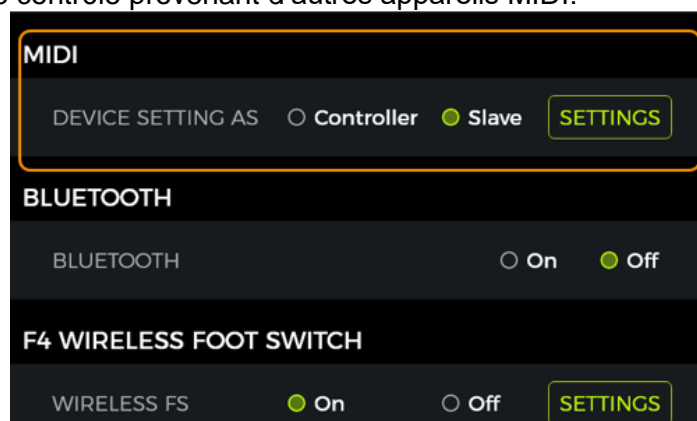
CONFIGURATION MIDI

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

Ouvrez l'écran Global Settings en cliquant sur l'**icône Settings**, puis faites défiler vers le bas jusqu'aux réglages MIDI.

Sélectionnez « **Controller** » pour configurer le GS1000 en tant que **contrôleur MIDI**, afin d'envoyer des commandes à d'autres appareils MIDI connectés pour contrôler la sélection des presets et d'autres fonctions.

Sélectionnez « **Slave** » pour configurer le GS1000 en tant qu'**appareil contrôlé** qui reçoit des commandes de contrôle provenant d'autres appareils MIDI.



Commandes MIDI prises en charge

Commande MIDI	Send	Receive
Channel	1 -16	1- 16, Omni
Note MIDI	Non pris en charge	Non pris en charge
Changement de programme (PC)	Pris en charge	Pris en charge
Contrôle continu (CC)	Non pris en charge	Pris en charge

Synchronisation	Horloge MIDI prise en charge	Horloge MIDI prise en charge
autre	Non pris en charge	Non pris en charge

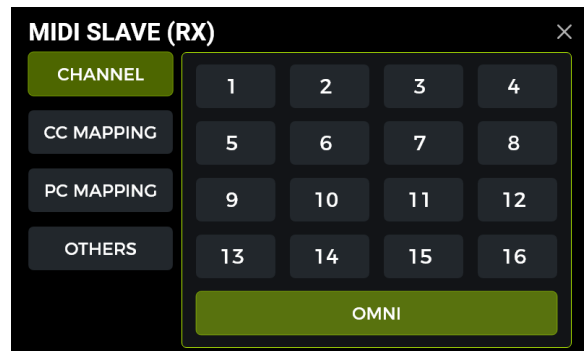
GS1000 en tant qu'appareil contrôlé

Pour configurer le GS1000 en tant qu'appareil contrôlé, cliquez sur l'icône Settings, faites défiler vers le bas jusqu'à MIDI, sélectionnez « Slave » puis cliquez sur « Settings » pour accéder à la page de configuration. Les options suivantes sont disponibles :

MIDI Channel

Cliquez sur CHANNEL et sélectionnez le canal de commande MIDI auquel le GS1000 est supposé répondre. Le réglage d'usine par défaut est le canal 1.

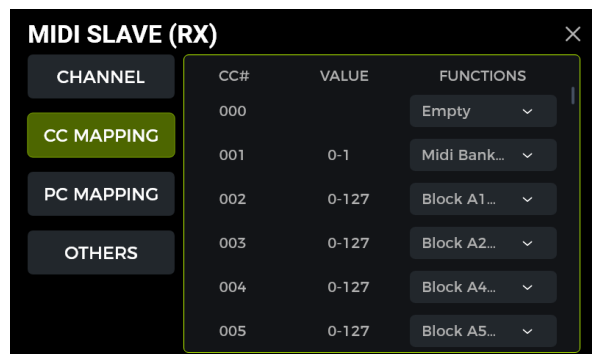
OMNI signifie que le GS1000 ignorera les informations de canaux et répondra directement à la commande. Cela veut simplement dire que, quel que soit le canal défini par l'appareil émetteur, le GS1000 répondra à la commande MIDI correspondante.



CC Mapping

Dans cette liste, vous pouvez définir la fonction associée à chaque code CC reçu. Le réglage par défaut est « Empty ».

Vous pouvez choisir parmi une liste de fonctions, en fonction de vos besoins. Les fonctions suivantes peuvent être contrôlées à l'aide de commandes CC (cette liste peut être incomplète et les éléments peuvent ne pas être classés dans le même ordre que dans le menu à l'écran).

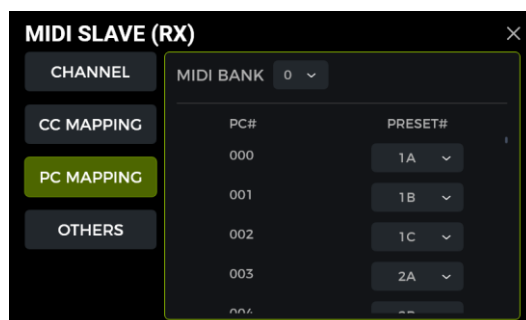


Fonction	Valeur	Commentaires
Vide	aucune	Aucune fonction sélectionnée
MIDI Bank Select	0, 1	Correspond à la commutation entre deux banques au sein de la liste PC, avec 128 presets mappés sur chaque banque (voir Mapping PC ci-dessous).
Block A1 – B7 toggle	0 - 127	Active/désactive le module d'effet à la position spécifiée de la chaîne d'effets. Le bloc A comprend les positions 1-7 de la chaîne d'effets. Le bloc B comprend les positions 8-14.
Patch Level	0 - 127	Cela correspond au contrôle du PATCH LEVEL (volume du preset) dans la vue Edit.
Tap Tempo	0 - 127	Cette commande est envoyée en continu au GS1000 et l'intervalle fait office de valeur pour le réglage du tempo.
Guitar input level	0 - 127	Contrôle le volume d'entrée de la guitare dans les réglages Global Input.
Mic input level	0 - 127	Contrôle le volume d'entrée du microphone dans les réglages Global Input.
Noise Reducer	0 - 127	Correspond au commutateur Noise Reduction dans les réglages Global Input.
1/4" output level	0 - 127	Contrôle le volume de la sortie jack 6,35 mm dans les réglages Global Output.
Phones output level	0 - 127	Contrôle le volume de la sortie casque dans les réglages Global Output.
USB output level	0 - 127	Correspond au volume de la sortie audio USB dans les réglages Global Output.
Global EQ toggle	0 - 127	Correspond au commutateur Global EQ dans les réglages Global Output.
Global Cab Bypass	0 - 3	Correspond au commutateur Global Cab Bypass dans les réglages Global Output. 0 : Cette fonction n'est activée ni pour le canal gauche ni pour le canal droit ; 1 : Le Bypass est activé pour le canal gauche et désactivé pour le canal droit ; 2 : Le Bypass est désactivé pour le canal gauche et activé pour le canal droit ; 3 : Le Bypass est activé pour les canaux gauche et droit.
Global Power Amp Bypass	0 - 3	Correspond au commutateur Global Poweramp Bypass dans les réglages Global Output. 0 : Cette fonction n'est activée ni pour le canal gauche ni pour le canal droit ; 1 : Le Bypass est activé pour le canal gauche et désactivé pour le canal droit ; 2 : Le Bypass est désactivé pour le canal gauche et activé pour le canal droit ; 3 : Le Bypass est activé pour les canaux gauche et droit.
Global Limit Switch	0 - 127	Correspond au commutateur Limit dans les réglages Global Output.
Groove Station enter/exit	0 - 127	Ouvre/ferme la Groove Station.
Looper REC/DUB/PLAY	0 - 127	Correspond au fait d'enfoncer le commutateur au pied A en mode Groove Station.
Looper Stop	0 - 127	Cette commande exécute la commande STOP pour le Looper, ce qui revient à enfoncer le commutateur au pied B en mode Groove Station.
Looper Clear	0 - 127	Cette commande exécute la commande CLEAR pour le Looper, ce qui équivaut à une longue pression sur le commutateur au pied B en mode Groove Station.
Looper Undo/Redo	0 - 127	Cette commande exécute la commande UNDO/REDO pour le Looper, ce qui revient à une longue pression sur le commutateur au pied A en mode Groove Station lorsque le nombre de pistes est supérieur ou égal à 2.
Looper Auto Record		L'envoi de cette commande active/désactive la fonction Auto Record en mode Groove Station.
Drum sync on/off	0 - 127	Cette commande active ou désactive la synchronisation de la boîte à rythmes en mode Groove Station.

Tuner enter/exit	0 - 127	Ouvre/ferme l'écran Tuner.
Tuner bypass/mute	0 - 127	Cette commande active ou désactive le contournement ou la sourdine de l'accordeur.
Exp Pedal	0 - 127	Cela correspond au déplacement de la pédale EXP.
CTRL mode	0 - 127	Envoyez cette commande pour basculer entre STOMPBOX et SUBPATCH en mode CTRL
Stompbox Control B	0 - 127	Envoyez cette commande pour activer la Stompbox B en mode CTRL
Stompbox Control C	0 - 127	Envoyez cette commande pour basculer la Stompbox C en mode CTRL
Stompbox Control D	0 - 127	Envoyez cette commande pour basculer la Stompbox D en mode CTRL
Subpatch 1	0 - 127	Envoyez cette commande pour activer/désactiver le SubPatch 1 en mode CTRL
Subpatch 2	0 - 127	Envoyez cette commande pour activer/désactiver le SubPatch 2 en mode CTRL
Subpatch 3	0 - 127	Envoyez cette commande pour activer/désactiver le SubPatch 3 en mode CTRL

PC Mapping

Cette liste correspond aux numéros de presets pouvant être contrôlés par des codes PC provenant de deux banques MIDI (0 et 1). L'utilisateur a la possibilité de modifier les réglages individuels.



Liste des réglages d'usine par défaut :

Banque MIDI	Code PC	Preset n°	Banque MIDI	Code PC	Preset n°	Banque MIDI	Code PC	Preset n°	Banque MIDI	Code PC	Preset n°
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	22	6C
0	23	6D
0	24	7A
0	25	7B
0	26	7C
0	27	7D
0	28	8A
0	29	8B
0	30	8C
0	31	8D

0	53	14B
0	54	14C
0	55	14D
0	56	15A
0	57	15B
0	58	15C
0	59	15D
0	60	16A
0	61	16B
0	62	16C
0	63	16D

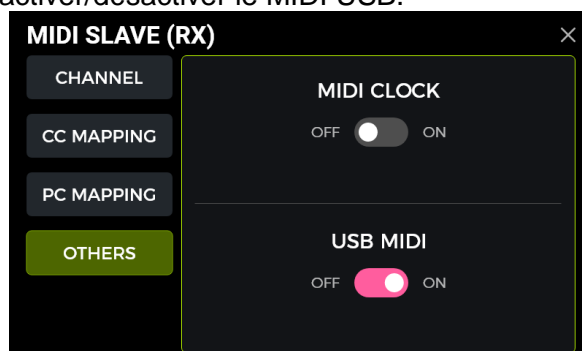
0	85	22B
0	86	22C
0	87	22D
0	88	23A
0	89	23B
0	90	23C
0	91	23D
0	92	24A
0	93	24B
0	94	24C
0	95	24D

0	117	-
0	118	-
0	119	-
0	120	-
0	121	-
0	122	-
0	123	-
0	124	-
0	125	-
0	126	-
0	127	-

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

Autres réglages (Others)

Servez-vous de cette page pour activer/désactiver MIDI CLOCK SYNC pour les commandes MIDI entrantes et pour activer/désactiver le MIDI USB.



MIDI Clock : Lorsqu'elle est activée, les fonctionnalités basées sur le tempo de la vue Edit principale seront synchronisées aux commandes d'horloge MIDI envoyées par l'appareil externe.

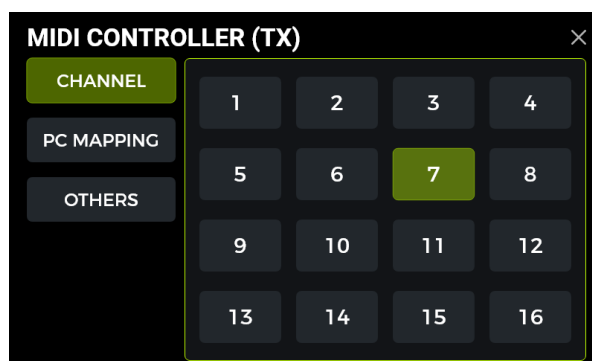
USB MIDI : Activez cette fonctionnalité pour recevoir des commandes MIDI provenant d'un ordinateur via l'interface USB C.

GS1000 en tant qu'appareil contrôlant

Pour configurer le GS1000 en tant que contrôleur MIDI, appuyez sur le bouton Settings, faites défiler vers le bas jusqu'à MIDI, sélectionnez « Controller » puis cliquez sur « Settings » pour accéder à la page de configuration. Les options suivantes sont disponibles :

MIDI Channel

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



PC Mapping

Cette liste correspond aux codes PC dans deux banques MIDI (0 et 1) que le GS1000 peut envoyer.

L'utilisateur a la possibilité de modifier les réglages individuels.

Après avoir basculé sur un preset, le GS1000 enverra CC0 (informations de banque MIDI) + la commande PC à l'appareil récepteur.

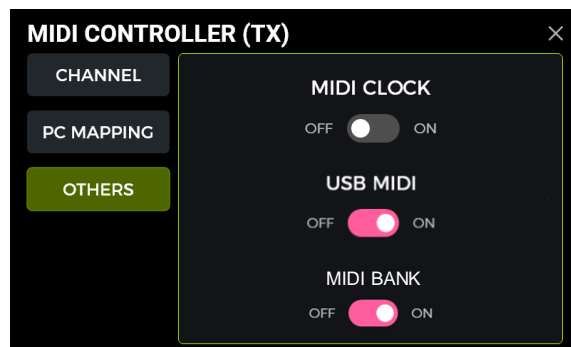
Preset n°	Banque MIDI	Commande PC	Preset n°	Banque MIDI	Commande PC	Preset n°	Banque MIDI	Commande PC	Preset n°	Banque MIDI	Commande PC
1A	0	0	9A	0	32	17A	0	64	25A	0	96
1B	0	1	9B	0	33	17B	0	65	25B	0	97
1C	0	2	9C	0	34	17C	0	66	25C	0	98
1D	0	3	9D	0	35	17D	0	67	25D	0	99
2A	0	4	10A	0	36	18A	0	68	-	-	-
2B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

8B	0	29	16B	0	61	24B	0	93	-	-	-
8C	0	30	16C	0	62	24C	0	94	-	-	-
8D	0	31	16D	0	63	24D	0	95	-	-	-

Preset n°	Banque MIDI	Commande PC	Preset n°	Banque MIDI	Commande PC	Preset n°	Banque MIDI	Commande PC	Preset n°	Banque MIDI	Commande PC
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	-	-	-

Autres réglages (Others)

Servez-vous de cette page pour activer/désactiver MIDI CLOCK SYNC pour les commandes MIDI sortantes et pour activer/désactiver le MIDI USB ainsi que la transmission de la commande MIDI BANK.



MIDI Clock : Lorsque cette fonction est activée, les commandes MIDI Clock sont envoyées en fonction du tempo BPM actuel du GS1000.

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

MIDI BANK : Lorsque le GS1000 est configuré en tant que contrôleur et que cette option est activée, un code CC MIDI BANK est envoyé en même temps que le code PC. Lorsque vous utilisez le code PC du GS1000 pour contrôler d'autres appareils, vous pouvez essayer de désactiver cette option si l'appareil contrôlé ne répond pas.

PÉDALE DE CONTRÔLE SANS FIL F4

Pour des options de contrôle étendues, le GS1000 prend en charge la connexion à une pédale sans fil MOOER F4 (à acheter séparément).

Veuillez consulter le manuel de la pédale de contrôle F4 pour vous renseigner sur les caractéristiques de la batterie et les exigences en matière de charge.

Le GS1000 ne peut être connecté qu'à une seule pédale sans fil à la fois.

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

- Allumez la pédale F4, appuyez simultanément sur les commutateurs au pied A et C et maintenez-les enfoncés pour passer en mode appairage (la LED clignote).
- Cliquez sur l'icône de la pédale sans fil sur l'écran principal du GS1000.
- Cliquez sur START PAIRING.
- Une fois l'appairage réussi, le GS1000 affiche « Unpair » en haut à droite et l'écran de la pédale F4 affiche « On ».
- Ensuite, la pédale sans fil se connectera automatiquement au GS1000 chaque fois que les deux appareils seront allumés et à portée l'un de l'autre.

Remarque : Vous pouvez cliquer sur « Unpair » pour déconnecter la pédale F4.

Configuration de la pédale sans fil

Une fois la F4 appairée, appuyez sur l'icône de la pédale sans fil située sous la chaîne d'effets, ou accédez au menu GLOBAL SETTINGS pour configurer la pédale sans fil. Le menu GLOBAL SETTINGS offre également une option permettant d'activer ou de désactiver la pédale F4 sans la désappairer.

Le menu de la pédale sans fil s'ouvre. Vous pouvez y sélectionner les fonctions que vous souhaitez contrôler avec chaque commutateur au pied en cliquant sur le champ situé sous chaque commutateur au pied et en choisissant une fonction dans la liste.



Menu des paramètres de la pédale sans fil

Fonctions disponibles pour la pédale sans fil

Les fonctions suivantes peuvent être assignées à chaque commutateur au pied de la F4 :

N°	Fonction	Description
1	Vide	Pas de fonction
2	Preset A	Passe au preset A de la banque actuelle.
3	Preset B	Passe au preset B de la banque actuelle.
4	Preset C	Passe au preset C de la banque actuelle.
5	Preset D	Passe au preset D de la banque actuelle.
6	Preset Up	Passe au preset suivant.
7	Preset Down	Passe au preset précédent.
8	Bank Up	Passe à la banque de presets suivante.
9	Bank Down	Passe à la banque de presets précédente.
10	Tuner	Passe en mode TUNER ; la LED de la pédale sans fil clignote lentement. Appuyez sur l'un des commutateurs au pied pour quitter.
11	TAP	Fonction TAP : appuyez plusieurs fois sur le commutateur au pied pour régler le tempo. La LED de la pédale sans fil clignote pour indiquer le tempo sélectionné.
12	CTRL Mode	Permet de basculer entre STOPMBOX et SUBPATCH en mode CTRL.
13	Stompbox B	Correspond à la fonction de la Stompbox B en mode CTRL.
14	Stompbox C	Correspond à la fonction de la Stompbox C en mode CTRL.
15	Stompbox D	Correspond à la fonction de la Stompbox D en mode CTRL.
16	LOOPER REC/PLAY/DUB	Permet d'utiliser les fonctions recording/playback/overdubbing pour les boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
17	LOOPER STOP	Permet d'utiliser la fonction STOP pour les boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
18	LOOPER DELETE	Permet d'utiliser la fonction DELETE pour les boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
19	LOOPER UNDO/REDO	Active la fonction UNDO/REDO pour les boucles de phrases en mode GROOVE STATION.
20	DRUM TAP	Permet de régler le tempo de la boîte à rythmes.
21	DRUM ON/OFF	Démarre/arrête la boîte à rythmes.
22	SUBPATCH 1	Correspond à la fonction SubPatch 1 en mode CTRL.
23	SUBPATCH 2	Correspond à la fonction SubPatch 2 en mode CTRL.
24	SUBPATCH 3	Correspond à la fonction SubPatch 3 en mode CTRL.

Cela signifie que, selon les fonctions que vous avez assignées, vous pouvez utiliser la pédale sans fil à tout moment pour activer/désactiver individuellement la fonction sélectionnée sans avoir à ouvrir le mode correspondant.

AUTRES RÉGLAGES GLOBAUX

L'écran GLOBAL SETTINGS est accessible en cliquant sur l'**icône des réglages** en bas de la vue Edit. D'autres réglages généraux sont accessibles en cliquant sur les **indicateurs d'entrée ou de sortie** situés en haut de la vue Edit.

Pour revenir à l'écran précédent, cliquez sur la « X » située en haut à droite ou appuyez sur le bouton HOME.

Réglages d'entrée globaux

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



Il est possible de régler le **gain d'entrée** pour les entrées guitare et microphone sur le côté gauche de la fenêtre contextuelle. Servez-vous-en pour compenser les signaux puissants provenant de micros d'instruments ayant des caractéristiques de sortie différentes ou de pédales d'amplification du signal (boost, overdrive, distorsion...) placées en amont du GS1000.

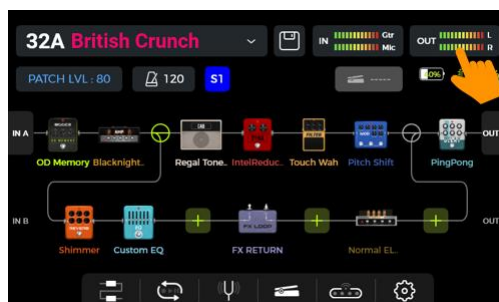
Vous pouvez vérifier visuellement le niveau d'entrée en observant les **barres d'indication de niveau d'entrée** à l'écran. Une indication verte signifie que tout est normal, une indication rouge signifie que le signal d'entrée est saturé, c'est-à-dire déformé.

Remarque : Ajuster le niveau d'entrée global permet d'éviter la distorsion d'entrée causée par des signaux d'entrée trop puissants.

Servez-vous de la fonction globale **NOISE REDUCER** pour ajuster le bruit de fond en fonction des exigences des différents environnements. Cela peut éliminer le besoin de réglages fastidieux preset par preset.

Réglages de sortie globaux

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



Vous pouvez vérifier visuellement le niveau de sortie à la fin de la chaîne d'effets en observant les **barres d'indication du niveau de sortie** à l'écran. Une indication verte

signifie que tout est normal, une indication rouge signifie que le signal de sortie est saturé, c'est-à-dire déformé.

1. Niveaux de sortie globaux

Cette page vous permet de régler individuellement le volume de sortie de chaque interface de sortie, y compris les prises de sortie jack 6,35 mm, la prise casque et la sortie d'enregistrement numérique USB.

Ces réglages servent à définir le rapport de volume relatif entre les différentes sorties.

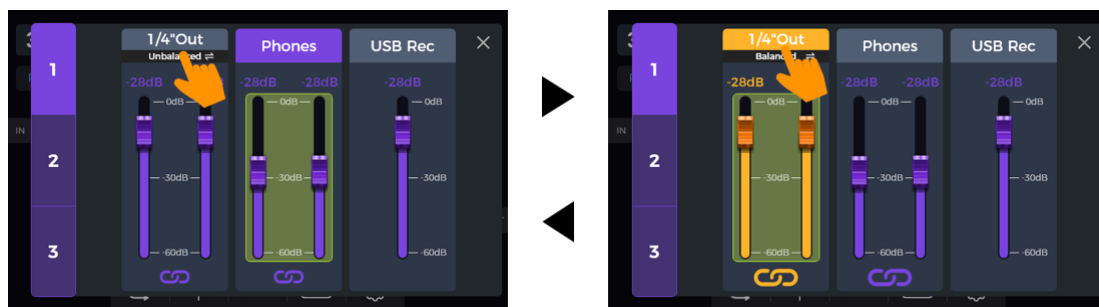
Le **bouton MASTER** de la pédale augmente/réduit le volume de toutes les sorties simultanément, tout en conservant les rapports définis ici.



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

L'**icône en forme de chaîne** située sous chaque groupe de faders est un commutateur de synchronisation des canaux gauche/droit. Lorsque l'icône est allumée, les canaux gauche et droit du groupe concerné sont synchronisés. Lorsque l'icône est éteinte, les canaux gauche et droit du groupe peuvent être réglés indépendamment. Cliquez sur l'icône en forme de chaîne pour basculer entre les deux états.

Cliquez sur le **haut des curseurs de sortie 1/4"** pour basculer entre une sortie **symétrique** et **asymétrique** en fonction des exigences de connexion actuelles. Les curseurs s'affichent en orange pour indiquer une sortie symétrique.



2. Réglage d'égalisation globale

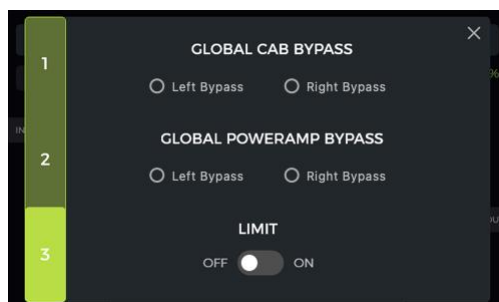
Cliquez sur la deuxième page pour accéder à l'écran GLOBAL EQ. Servez-vous de cette fonction pour adapter rapidement le son aux exigences des différentes salles et aux caractéristiques de réponse en fréquence des différents équipements d'amplification. C'est le meilleur moyen d'éviter les ajustements preset par preset fastidieux.

Le Global EQ doit être réglé sur ON pour être effectif.



3. Autres commutateurs de fonction

Cliquez sur la troisième page pour configurer les commutateurs de fonction globaux.



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

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

Ces réglages s'appliquent à **tous les presets** et peuvent s'avérer nécessaires dans certains cas de connexion où l'on utilise différentes sorties avec ou sans simulation de baffle (ou simulation d'amplificateur).

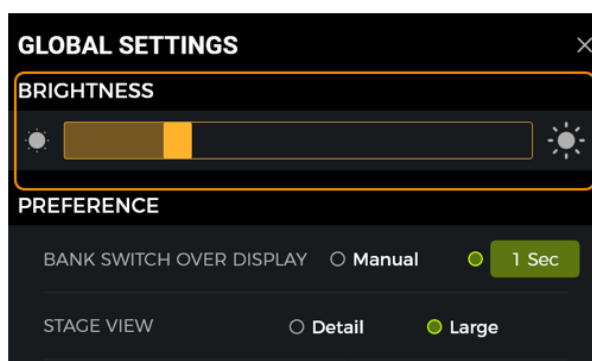
Remarque : Après avoir activé le bypass global CAB ou POWERAMP, vous devez éviter de charger des modules mono (modèles autres que les effets de modulation, de delay ou de reverb en stéréo) derrière le CAB ou le POWERAMP. Si vous chargez des modules mono, vous mélangerez et superposerez les signaux gauche et droit, et vous ne pourrez pas obtenir les effets de bypass séparés souhaités pour les canaux gauche et droit.

LIMIT : Activez ce commutateur pour éviter l'écrêtage du signal numérique causé par le gain de volume d'un module interne dépassant la plage dynamique maximale.

Screen Brightness

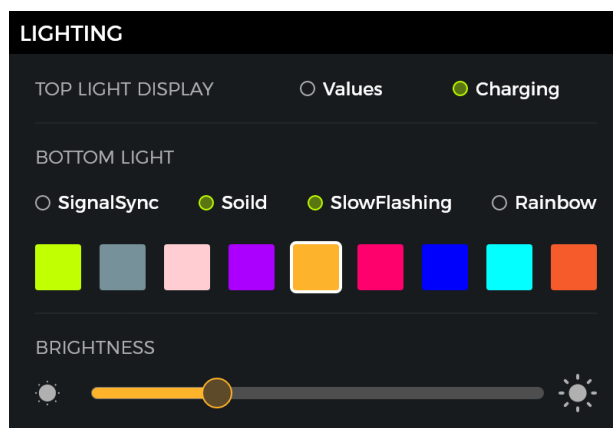
Dans certaines situations, vous allez avoir envie d'ajuster la luminosité de l'écran afin de l'adapter aux différents environnements lumineux, ou pour allonger la durée de vie de la version avec batterie.

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



Lighting

Cet élément vous permet de régler l'éclairage ambiant du GS1000, y compris la fonction, la couleur et le mode des bandes lumineuses situées sur les faces supérieure et inférieure.



Bande lumineuse supérieure

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

Lorsque **Charging** est sélectionné (GS1000 Li uniquement), la bande lumineuse supérieure affiche un effet dynamique lorsque l'appareil est éteint et en cours de chargement.

Éclairage d'ambiance inférieur

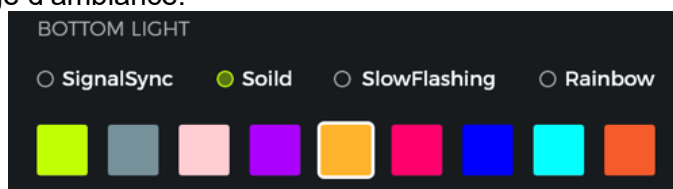
SignalSync : clignotement dynamique en fonction de l'intensité du signal de sortie (choix d'une seule couleur).

Solid : lumière fixe d'une seule couleur.

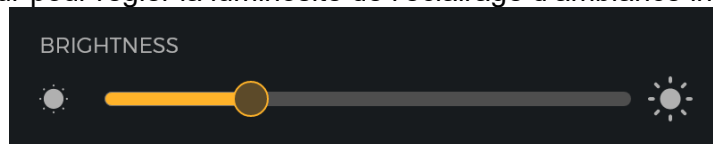
SlowFlashing : cycle de clignotement lent dans la couleur sélectionnée (choix d'une seule couleur).

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

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

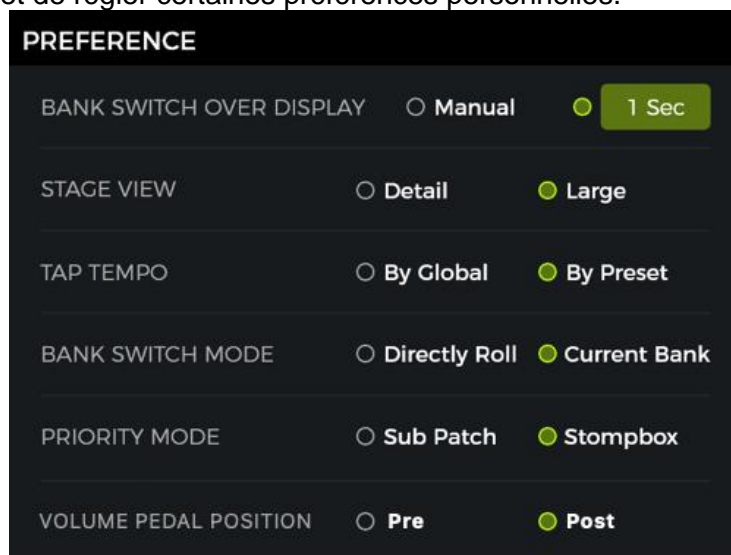


Déplacez le curseur pour régler la luminosité de l'éclairage d'ambiance inférieur.



Partie Preference

Cette partie permet de régler certaines préférences personnelles.



BANK SWITCH OVER DISPLAY

Ce paramètre contrôle la manière dont la **vue de sélection de banques** revient à la vue principale après avoir appuyé sur les commutateurs au pied A+B ou C+D pour sélectionner une autre banque de presets.

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

Si une **durée** est sélectionnée (ouvrez le menu déroulant en cliquant sur le champ de durée), l'écran de sélection de banques se fermera automatiquement une fois cette durée écoulée. Dans ce cas, le preset précédemment utilisé restera actif. Pour changer de preset dans l'écran de sélection de banques, vous devrez appuyer sur l'un des commutateurs au pied A/B/C/D avant que le délai sélectionné ne soit écoulé.

STAGE VIEW

Servez-vous de ce réglage pour sélectionner l'un des deux types de Stage View : « Detailed Display » ou « Large Display ».



Detailed display



Large display

TAP TEMPO

Ce réglage détermine la manière dont la fonction Tap Tempo est utilisée au sein du GS1000. Lorsqu'il est réglé sur « **Global** », tous les presets sont affectés par une entrée Tap Tempo ; lorsqu'il est réglé sur « **Preset** », chaque preset peut disposer de sa propre entrée Tap Tempo. Vous pouvez également cliquer sur l'icône « Metronome » dans la vue Edit pour accéder aux mêmes réglages. (Voir [Tempo BPM](#))

BANK SWITCH MODE

Servez-vous de cette option pour choisir entre deux modes de changement de banque : **Directly Roll** signifie que lorsque vous appuyez sur Bank down (A+B) ou Bank up (C+D), la banque passe directement à la suivante ou à la précédente. Appuyer sur l'un des commutateurs au pied A/B/C/D ouvrira alors le preset de cette nouvelle banque sélectionnée.

Current Bank signifie que lorsque vous appuyez sur Bank down (A+B) ou Bank up (C+D), l'affichage bascule vers l'aperçu de la banque sans passer directement à une autre banque, c'est-à-dire en restant dans la banque actuelle. Vous pouvez ensuite sélectionner une autre banque en appuyant de nouveau sur A+B ou C+D.

PRIORITY MODE

Ce réglage sert à déterminer le sous-mode actif lorsque vous accédez au mode CTRL en appuyant sur le commutateur au pied correspondant au preset actif.

Lorsqu'il est réglé sur **SubPatch**, le mode **SUBPATCH** sera actif dès l'activation du mode CTRL ; lorsqu'il est réglé sur **Stompbox**, le mode **STOMPBOX** sera actif.

Sachez que ce réglage est lié au réglage **Priority Mode** dans la vue CTRL. (Voir [Mode CTRL](#)).

VOLUME PEDAL POSITION

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

Lorsque le réglage est sur **Pre**, la pédale de volume est placée tout au début de la chaîne d'effets.

Ce réglage permet de préserver au maximum la persistance de certains effets, tels que le delay et la reverb, lorsque vous utilisez la pédale de volume.

Lorsque le réglage est sur **Post**, la pédale de volume est placée à la toute fin de la chaîne d'effets.

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

Le réglage par défaut pour cette option est **Post**.

MIDI

Voir [CONFIGURATION MIDI](#).

Bluetooth

Activez ou désactivez le Bluetooth pour utiliser le GS1000 avec l'application Mooer GE Cloud ou pour lire du contenu audio depuis un appareil mobile via le GS1000. Voir [AUDIO BLUETOOTH](#).

Pédale de contrôle sans fil F4

Activez/désactivez la pédale sans fil F4 et ouvrez la fenêtre des paramètres de la pédale. (Voir [PÉDALE DE CONTRÔLE SANS FIL F4](#))

USB Audio

Voir [audio numérique USB](#).

Spill-Over (Effect Trails)

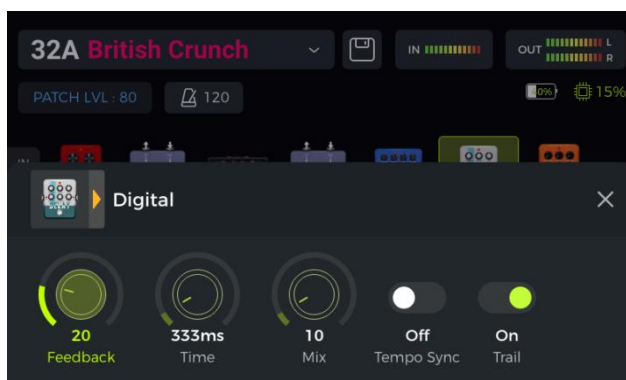
Le GS1000 prend en charge la fonction Trail Hold pour les effets de delay et de reverb.

Dans certaines conditions, le decay naturel des répétitions de delay ou des échos de reverb peut être maintenu lorsqu'un module correspondant est activé/désactivé dans un Preset ou lorsqu'un autre Preset est activé :

Trails lorsque les modules sont activés/désactivés dans un preset :

Ce type d'activation/désactivation pendant la lecture s'effectue généralement à l'aide du mode CTRL ou d'une commande MIDI provenant d'un contrôleur externe (voir Mode CTRL ou MIDI).

- Ouvrez l'interface d'édition des paramètres du module de delay ou de reverb dans le preset.
- Trouvez le paramètre « Trail » et activez-le.



Trails lors de la commutation des presets :

Ce type de commutation est réalisé en utilisant les commutateurs au pied A, B, C ou D ou des commandes MIDI externes pour changer de preset.

- Recherchez SPILL-OVER dans les GLOBAL SETTINGS et activez-le.



- Copiez un Preset cible et sauvegardez-le à la position à laquelle vous souhaitez passer.
- Dans la nouvelle position du preset, vous pouvez modifier l'état de commutation du module ou régler différents paramètres en fonction des exigences sonores.
- Une fois ces réglages terminés, vous pouvez basculer entre ces deux presets et conserver le decay naturel des queues de delay et de reverb.

Remarque : La fonction Trail ne permet pas de basculer entre deux chaînes d'effets différentes ou de sélectionner différents modèles d'effets de delay et de reverb.

Language Selection

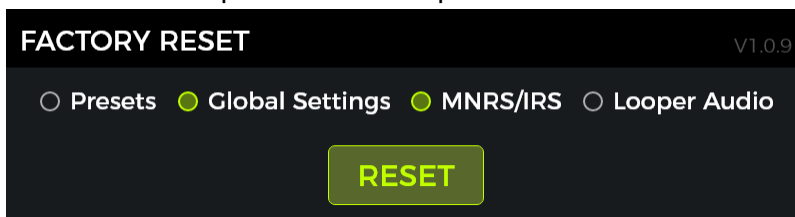
Les menus du GS1000 peuvent s'afficher en chinois et en anglais.



Factory Reset

Si nécessaire, les réglages peuvent être partiellement ou totalement restaurés aux valeurs d'usine.

Ouvrez l'écran GLOBAL SETTINGS, allez à FACTORY RESET et sélectionnez les réglages que vous voulez réinitialiser. Cliquez sur **RESET** pour confirmer.



- **Presets** : Seules les données des presets seront restaurées aux réglages d'usine. Tous les sons que vous avez créés ou importés depuis que vous avez acheté le GS1000 seront supprimés.
- **Global Settings** : Réglages personnalisés comme la luminosité de l'écran, les réglages des préférences, les mappings MIDI, les réglages audio USB, les réglages Trails et de langues seront restaurés à leurs valeurs d'usine par défaut.
- **MNRS/IRS** : Tous les samples MNRS importés ainsi que les données de samples GIR et IR seront supprimés.
- **Looper audio** : Tous les enregistrements audio réalisés à l'aide de la fonction Looper seront supprimés.

La partie Factory Reset affiche également la version actuelle du **Firmware** au-dessus des options Reset.

LOGICIEL MOOER STUDIO & MOOER CLOUD APP

Logiciel MOOER STUDIO

MOOER STUDIO est un logiciel d'édition sur ordinateur pour les produits de l'Intelligent Series. Les utilisateurs peuvent modifier les paramètres des modules d'effet, réorganiser la chaîne d'effets et gérer les données (mises à jour du firmware, chargement/téléchargement des presets, importation de fichiers GNR/GIR/IR, sauvegarde/restauration des réglages, l'importation/exportation audio du Looper).

Téléchargement du logiciel

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

Configurations recommandées

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

Établir la connexion

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

Interface du gestionnaire de données

Informations en ligne sur l'appareil
Affiche l'appareil connecté, l'état de la connexion et la version du firmware. Cliquez sur

Zone de sélection des fonctions
Sélectionnez la fonction que vous souhaitez utiliser : mises à jour du firmware, importer des fichiers GIR/IR/GNR/MNRS de

Connexion à votre compte
Créez un compte pour accéder aux données du cloud Moocer.

Zone de fonction du logiciel
Altermoz entre les fonctions d'édition et les fonctions de gestion des données.

Sélection de la langue
Cliquez sur la liste déroulante pour sélectionner la langue. Ce paramètre permet de régler la langue du logiciel et de l'appareil connecté.

Zone de contrôle
Ouvrez un menu de contrôle en fonction de la sélection sur le côté gauche.

Firmware Update

- Recherchez la partie de téléchargement correspondant à votre appareil sur le site Internet de MOOER. Lisez les dernières informations concernant votre mise à jour dans le fichier Lisez-moi. Téléchargez, installez et lancez le logiciel sur votre ordinateur.
- Éteignez votre appareil et débranchez-le.
- Connectez d'abord le câble USB fourni entre l'appareil et l'ordinateur. Veillez à le connecter directement à un port USB de l'ordinateur. Ne passez pas par un hub USB.
- Branchez votre appareil et allumez-le.

- Cliquez sur le bouton « Disconnected » sur le logiciel pour connecter votre appareil au logiciel.

Si vous recevez un message « Device disconnected » dans le logiciel, éteignez votre appareil, déconnectez l'USB et débranchez l'appareil pendant au moins 10 secondes. Puis, renouvelez le processus de connexion décrit plus haut.

- Cliquez sur « Device Update » dans le logiciel et confirmez dans la fenêtre contextuelle.
- Patientez quelques minutes que le processus de mise à jour se termine.
AVERTISSEMENT : Ne déconnectez pas le câble USB ou l'alimentation électrique pendant la mise à jour !
- Votre appareil va redémarrer automatiquement et un message dans le logiciel vous informera de la fin de la mise à jour. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous pourrez déconnecter votre appareil.

Certaines mises à jour du firmware sont susceptibles de supprimer les presets personnalisés. Veillez donc à effectuer une sauvegarde de vos presets avant de tenter une mise à jour du firmware. Une fois la mise à jour effectuée, vous aurez la possibilité de restaurer vos presets. Voir la partie [Sauvegarde des données](#).

Vous pouvez aussi regarder notre tutoriel vidéo sur YouTube si vous voulez des instructions détaillées : <https://www.youtube.com/watch?v=JSUt0w3O-wQ>

Réinitialisation en cas d'écran noir

Si votre appareil ne répond pas et affiche un écran noir au démarrage, veuillez effectuer une réinitialisation manuelle en procédant comme suit :

- Fermez l'application sur votre ordinateur.
- Débranchez le câble USB et le cordon d'alimentation de votre appareil, puis attendez 10 à 15 secondes.
- Reconnectez d'abord le câble USB.
- Appuyez sur le bouton SELECT et maintenez-le enfoncé pendant que vous rebranchez l'alimentation de votre appareil. Si l'appareil ne s'allume pas tout seul, appuyez sur le bouton POWER tout en maintenant le bouton SELECT enfoncé. Maintenez cette combinaison pendant 5 secondes, puis relâchez.
- Lancez de nouveau l'application MOOER Studio et cliquez sur le curseur de connexion.

Le logiciel installera alors un firmware intact sur votre appareil et le réinitialisera. Votre appareil redémarrera alors correctement.

Remarques importantes

Une mise à jour du firmware est un processus délicat qui doit être effectué avec soin afin d'éviter tout dysfonctionnement ou dommage à l'appareil. Veuillez respecter les points suivants :

- 1. Assurez-vous que l'alimentation électrique est correcte**
 - L'appareil doit être soit **complètement chargé**, soit rester connecté à une **source d'alimentation fiable** pendant toute la durée de la mise à jour.
 - Une **interruption de l'alimentation électrique** pendant la mise à jour peut entraîner des erreurs ou des dommages.
- 2. Assurez-vous que la connexion USB est correcte**
 - **Évitez d'utiliser un hub USB** et connectez l'appareil directement à un port USB de votre ordinateur.

- **Ne déconnectez jamais la connexion USB pendant la mise à jour**, car cela pourrait entraîner une installation défectueuse ou rendre l'appareil inutilisable.
- Évitez toute intervention pendant la mise à jour**
 - **N'appuyez sur aucun bouton et n'effectuez aucune autre action pendant la mise à jour.** Cela pourrait perturber le processus de mise à jour.
 - Suivez scrupuleusement les instructions**
 - Lisez attentivement **les instructions relatives à la mise à jour du firmware** et suivez à la lettre les étapes indiquées.

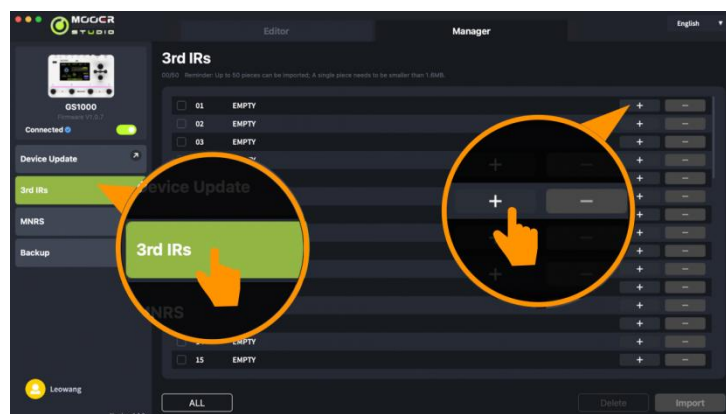
Avertissement

- Des mises à jour incorrectes du firmware dues à une mauvaise manipulation (ex : déconnexion de l'appareil pendant la mise à jour ou utilisation incorrecte) peuvent entraîner une panne irréversible de l'appareil. De tels cas peuvent être considérés comme une utilisation abusive, ce qui exclut la garantie.
- Les dommages causés par du matériel défectueux appartenant au client ou par des logiciels malveillants sur l'ordinateur utilisé peuvent également ne pas être couverts par la garantie.

Importation d'IR tiers

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

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



Gestion des fichiers d'échantillonnage MNRS

Les fichiers de samples MNRS dans le GS1000 se composent des quatre types suivants :

- Sample de pédale d'effet (GNR)
- Sample de préamplificateur (GNR)
- Sample d'amplificateur complet (GNR)
- Sample de baffle (GIR)

Le sample de baffle CAB est au format « GIR », les trois autres sont au format « GNR ».




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

Gestion des données locales

Sélectionnez « MNRS » dans la zone de sélection à gauche, puis « DEVICE » dans la zone de contrôle à droite. Les quatre listes de types de samples affichent les fichiers GNR/GIR correspondants aux différents modèles de votre appareil.



Utilisez ce menu pour charger, supprimer et télécharger des fichiers locaux.

- Cliquez sur l'icône  pour supprimer les données du fichier à l'emplacement sélectionné.
- Cliquez sur l'icône  pour télécharger le fichier vers le cloud.
- Cliquez sur l'icône  pour charger sur votre appareil un fichier de sample sauvegardé sur votre ordinateur.

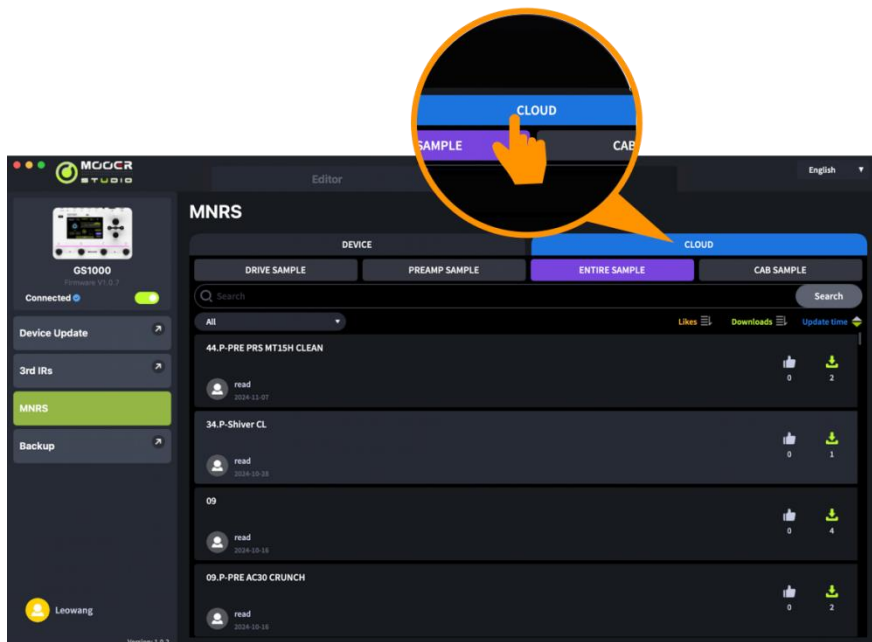
Remarque : Pour sauvegarder des fichiers de samples localement, vous pouvez vous inscrire et télécharger des fichiers sur www.mooerstudio.com.

Téléchargement de données depuis le cloud

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

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

Cliquez sur « CLOUD » dans la zone de contrôle, puis sélectionnez la liste de types de samples correspondante pour trouver les fichiers que vous souhaitez utiliser sur votre appareil.



Sauvegarde des données

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

- Sélectionnez **Backup** sur le côté gauche de l'interface du logiciel MOOER Studio pour ouvrir une liste des sauvegardes précédentes.
- Cliquez sur **Backup** et attendez la fin de la procédure de sauvegarde. Votre nouveau fichier de sauvegarde sera répertorié avec la date et l'heure.
- Si vous avez besoin de restaurer les données, recherchez l'enregistrement de sauvegarde correspondant et cliquez sur **Restore** pour rappeler rapidement un fichier de sauvegarde dans votre appareil.

Interface de l'éditeur de presets



Gestion des presets

- Dans la zone **Presets List**, vous pouvez cliquer pour sélectionner un preset ou faire

glisser un preset vers une autre position pour modifier l'ordre des presets.

- **Faites un clic droit sur un preset** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer/copier/coller/importer/exporter le preset. Le fichier de preset exporté sera sauvegardé dans le dossier de destination. Cliquez sur l'icône de dossier au-dessus de la liste des presets pour ouvrir le dossier par défaut.
- Vous pouvez faire un clic droit sur un fichier de preset pour l'**importer**, ou faire glisser le fichier vers la zone des patchs de presets, puis cliquer sur CONFIRM pour importer le fichier dans l'appareil.

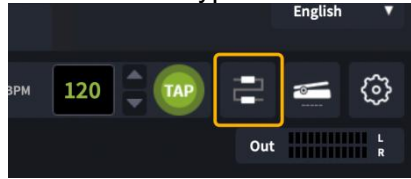
Édition des presets

Les modules d'effets contenus dans un preset se trouvent dans la **zone de la chaîne d'effets**, où vous pouvez voir l'ordre et l'état activé/désactivé de chaque module d'effet.

- **Réglage des paramètres** : Cliquez sur un module pour afficher la fenêtre des paramètres, dans laquelle vous pouvez régler directement les paramètres en temps réel.
- **Ajout d'un module d'effet** : Cliquez sur l'icône « + » pour ajouter un module à la chaîne d'effets. Sélectionnez un type d'effet et confirmez.
- **Modification de l'ordre** : sélectionnez un module d'effet, maintenez-le enfoncé et faites-le glisser jusqu'à la position souhaitée.
- **Sauvegarde des modifications** : lorsque des modifications ont été apportées à un patch prédéfini, l'icône de sauvegarde dans la zone de sauvegarde des presets clignote pour vous le rappeler. Lors de la sauvegarde, vous pouvez définir le nom et la couleur d'un preset. Une fois la sauvegarde confirmée, toutes les modifications apportées aux paramètres seront sauvegardées.

Éditer la chaîne d'effets

Cliquez sur l'icône du type de chaîne d'effets située en haut à droite de la fenêtre du logiciel pour modifier rapidement les paramètres du type de chaîne.



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

Cliquez sur les icônes des nœuds (y compris les nœuds d'entrée/sortie et les nœuds split/mix) pour régler les paramètres du nœud.



Paramètres du module

La zone située sous la chaîne d'effets affiche les paramètres du module sélectionné. Utilisez cette zone pour activer/désactiver le module à l'aide du symbole d'interrupteur marche/arrêt, changer le modèle d'effet, sélectionner un autre type d'effet pour le modèle et régler les paramètres du module sélectionné.

Réglages de la pédale d'expression

Vous trouverez la zone dédiée à la pédale d'expression en bas de la partie des paramètres, sous chaque paramètre assignable.

Vous pouvez assigner les paramètres sélectionnés à la pédale d'expression en cliquant sur le bouton d'activation, et vous pouvez également définir des valeurs minimales et maximales.

Cliquez sur l'**icône de la pédale d'expression** en haut à droite pour voir tous les paramètres contrôlés par la pédale d'expression. Vous pouvez les modifier directement.

Remarque : Les modifications apportées aux réglages de la pédale d'expression doivent être sauvegardées manuellement dans le preset.

Réglages du niveau de volume et du BPM du preset

Vous pouvez ajuster le niveau de volume et le réglage de BPM du preset dans la zone de contrôle. Vous pouvez utiliser la fonction TAP pour le réglage du BPM : cliquez plusieurs fois sur l'icône TAP pour saisir un tempo.

Lorsque les paramètres de tempo d'un module de delay ou de certains modules de modulation sont réglés sur SYNC with TAP, ils sont tous synchronisés avec la valeur TAP que vous avez définie.

Remarque : Dans le menu GLOBAL SETTINGS, vous pouvez définir le TAP tempo comme entrée TAP globale ou comme entrée TAP pour le preset actuel.

Réglages d'entrée et de sortie

Cliquez sur les champs de niveau d'entrée (Input) ou de sortie (Output), puis faites glisser le curseur dans la fenêtre contextuelle pour régler les niveaux de volume d'entrée/sortie.

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

Global Settings

Cliquez sur l'icône SETTINGS pour ouvrir le menu. Servez-vous de ce menu pour régler la luminosité de l'écran, les préférences, les traînées d'effets, l'audio USB et la réinitialisation d'usine.

APPLICATION MOOER CLOUD

La MOOER CLOUD APP est une application mobile de gestion des données prenant en charge les appareils de la MOOER Intelligent Series. En utilisant une connexion Bluetooth sur votre smartphone, vous pouvez charger ou télécharger des presets et importer des données d'échantillonnage GNR/GIR à partir du cloud.

Téléchargement de l'application

Les utilisateurs d'IOS peuvent télécharger le logiciel en recherchant MOOER CLOUD dans l'App Store.

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

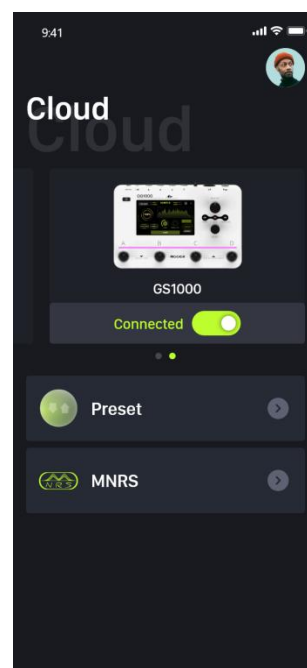
Configurations recommandées

IOS 11 ou supérieur

Android 5.0 ou supérieur

Connexion et ouverture de session

- Assurez-vous que le Bluetooth est actif sur votre Smartphone et sur votre GS1000 (menu SYSTEM).
- Activez la localisation sur votre Smartphone.
- Ouvrez l'application, faites glisser l'image vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que l'image du GS1000 s'affiche et cliquez sur le bouton CONNECT. Cliquez sur le nom de l'appareil dans le menu contextuel pour vous connecter.
- Connectez-vous ou créez un compte. Les utilisateurs qui ont déjà un compte MOOER STUDIO n'ont pas besoin de s'enregistrer à nouveau.
- Après vous être connecté, vous pouvez ouvrir la partie MNRS de l'application pour télécharger des fichiers de samples pour les modèles Amp et CAB depuis le cloud directement sur votre GS1000. Vous pouvez trouver et utiliser ces modèles dans les parties GNR (module AMP) ou GIR (module CAB) de votre appareil.
- Ouvrez la partie PRESET de l'application pour trouver les Presets sur votre GS1000 listés sous « My Device ». Vous pouvez appuyer sur le bouton Upload pour charger votre preset (y compris une description et une classification) sur le cloud pour que d'autres utilisateurs puissent le télécharger.
- La liste « Clouds » dans la partie PRESET montre les presets d'usine et utilisateur à télécharger sur votre GS1000. Une fonction de filtrage facilite la sélection. La sélection d'un preset affiche la configuration de sa chaîne d'effets. Vous pouvez ensuite cliquer sur « Download », sélectionner un emplacement de stockage sur votre appareil et le charger directement sur votre GS1000. Le preset téléchargé sera alors ouvert sur votre appareil pour un test immédiat.



RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Le GS1000 ne démarre pas

- Assurez-vous que l'adaptateur d'alimentation d'origine est bien branché.
- GS1000 Li (version sur batterie) : Assurez-vous que la batterie est encore suffisamment chargée pour répondre à la demande en énergie pendant le démarrage. Branchez l'adaptateur d'origine avant d'essayer de démarrer l'appareil.
- Voir la partie [Réinitialisation en cas d'écran noir](#).

Pas de son après le démarrage

- Vérifiez que le bouton de volume MASTER situé sur le panneau est tourné dans la bonne position.
- Naviguez jusqu'aux réglages INPUT LEVEL pour vous assurer que les curseurs de gain d'entrée sont sur la bonne position.
- Naviguez jusqu'aux réglages OUTPUT LEVEL pour vous assurer que les curseurs de sortie sont sur la bonne position.
- Vérifiez que le volume du preset est correctement réglé.
- Si une pédale d'expression externe est connectée : vérifiez si la pédale est en mode volume, puis placez la bascule de la pédale dans une autre position.
- Vérifiez que l'option USB Audio du menu des réglages SYSTEM est en mode « Normal ».
Le mode « Re-AMP » fait basculer la source du signal d'entrée sur USB et rend l'entrée normale silencieuse.

Bourdonnement basse fréquence

- Veuillez utiliser des câbles de signal avec un bon blindage.
- Modifiez l'environnement d'utilisation ou le temps d'utilisation pour déterminer si le bruit est dû à des interférences provenant de sources présentes dans l'environnement.
- Restez à distance des ordinateurs, moteurs, ventilateurs et autres appareils électriques afin de réduire les interférences électromagnétiques.

L'appareil ne fonctionne pas comme prévu

- Si votre appareil rencontre des problèmes, veuillez d'abord essayer d'effectuer une réinitialisation d'usine avant de contacter le service client.
Consultez la rubrique [Réinitialisation d'usine](#) dans la partie GLOBAL SETTINGS ou [Global Settings](#) dans le logiciel MOOER Studio.
- Une réinstallation de la version actuelle du firmware peut également rétablir le bon fonctionnement de votre appareil. Voir [Mise à jour du firmware](#).
- Vous pouvez également visionner des instructions détaillées pour la mise à jour du firmware dans notre tutoriel vidéo sur YouTube :
<https://www.youtube.com/watch?v=JSUt0w3O-wQ>

Effets

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

Réponse impulsionnelle

Formats pris en charge	WAV
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz
Précision d'échantillonnage	24 bits
Nombre de points de samples	jusqu'à 2 048 points d'échantillonnage

Prise EXP

Type d'interface	1 x connecteur stéréo TRS 3,5 mm (1/4")
Impédance d'entrée	prend en charge les pédales 10 - 100 kOhms

Entrées

Prise d'entrée guitare

Type d'interface (1/4")	1 x connecteur d'entrée mono asymétrique 6,35 mm
Impédance d'entrée	1 MOhms
Niveau d'entrée maximum	10 dBu

Prise d'entrée microphone

Type d'interface	1 x connecteur combo XLR & 6,35 mm (1/4")
Impédance d'entrée	2,4 kOhms
Niveau d'entrée maximum	10 dBu (1/4")
Gain du microphone	60 dB

Prise RETURN

Type d'interface	1 x connecteur d'entrée stéréo asymétrique 3,5 mm (1/4")
Impédance d'entrée	1 MOhms
Niveau d'entrée maximum	10 dBu

Convertisseur audio analogique vers numérique

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

Sorties

Prises OUTPUT

Type d'interface	2 x prises de sortie TRS 6,35 mm (1/4") symétriques
Impédance de sortie	600 Ohms
Niveau de sortie maximum	16 dBu

Prise SEND

Type d'interface	1 x prise de sortie TRS 6,35 mm (1/4") asymétrique
Impédance de sortie	510 Ohms
Niveau de sortie maximum	12 dBu

Prise PHONES

Type d'interface (1/8")	1 x connecteur de sortie stéréo asymétrique 3,5 mm
Impédance de sortie	6 Ohms
Niveau de sortie maximum	16 dBu

DAC Audio

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

Divers

Interface MIDI

MIDI IN ou MIDI OUT	1 x connecteur MIDI 3,5 mm (1/8")
---------------------	-----------------------------------

Port USB

Type d'interface	Connecteur TYPE C
Audio USB	USB 2.0, 2-in-2 out, 44,1 - 192 kHz, 24 bits

Port EXP

Type d'interface	1 x connecteur pour pédale externe TRS 6,35 mm (1/4") (Pour les pédales d'expression TRS 10 - 100 kOhms)
------------------	---

Général

Alimentation électrique

GS1000 : CC 9 V, 2 A, centre négatif

GS1000 Li : CC 9 V, 3 A, centre négatif

Batterie (GS1000 Li)

Li-ion, rechargeable, 4 750 mAh, 35,15 Wh, 7,4 V

Autonomie de la batterie (GS1000 Li) Six heures environ (25°C, Luminosité de l'écran et de la lumière ambiante : 50 %)

Temps de charge (GS1000 Li) 2h30 min environ (en utilisant l'adaptateur d'origine, appareil éteint)

Dimensions

240 mm × 161 mm × 67 mm (LxlxH)

Poids

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

Accessoires

Adaptateur d'alimentation, câble USB, câble adaptateur

MIDI, guide de démarrage rapide

Avis de non-responsabilité : Les mises à jour des paramètres ne seront pas notifiées séparément.

ANNEXE 1 : DESCRIPTIONS DES EFFETS

Modules dynamiques

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	S-Comp	Compresseur ajustable à double paramètre.
2	Red Comp	Compresseur à double paramètre.
3	Yellow Comp	Basé sur le compresseur MOOER® YELLOW COMP avec quatre paramètres.
4	Blue Comp	Compresseur basé sur le MOOER® BLUE COMP avec quatre paramètres.
5	Boost Comp	Effet compresseur/booster avec égalisation à trois bandes.
6	L-Studio Comp	Compresseur de studio analogique vintage.
7	Deluxe Comp	Compresseur de studio analogique moderne.
8	3-Band Comp	Compresseur numérique de studio des 80s.
9	Limit	Limiteur à double paramètre.
10	Blood Comp	Compresseur à trois paramètres avec rapport de mélange réglable.
11	Noise Killer	Hard noise gate basé sur la Mooer® Micro Noise Killer. L'effet résout les problèmes de bruit rapidement et efficacement avec de simples ajustements de seuil.
12	Intel Reducer	Contrairement aux noise gates conventionnels, ce système sépare le signal conventionnel du bruit blanc dans le signal et élimine le bruit blanc afin de réduire le bruit tout en conservant un decay naturel. Il est recommandé d'utiliser ce module avant les effets de distorsion ou la simulation de haut-parleur.
13	Noise Gate	Noise gate de studio à quatre paramètres. L'utilisateur peut régler le seuil effectif en fonction du niveau de bruit actuel, puis ajuster l'Attack et le Release en fonction de ses besoins, et enfin sélectionner l'amortissement approprié.

Descriptions des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Sensitivity	Règle la quantité de compression. 0 = aucune compression.
2	Output	Ajuste le niveau de volume de sortie du compresseur.
3	Attack	Temps de démarrage de l'effet dynamique lorsque le signal dépasse le seuil fixé. 100 = attaque la plus lente, 0 = attaque la plus rapide.
4	Ratio	Rapport de compression. Le rapport entre le niveau d'entrée et le niveau de sortie après le dépassement du seuil. Un rapport plus élevé produit un effet de compression plus prononcé, dans une certaine mesure.
5	Threshold	Seuil de niveau pour le déclenchement des effets dynamiques. Plus la valeur est petite, plus le déclenchement est facile, et à environ 0 dB, il est désactivé.
6	Depth	Force de suppression du bruit blanc du module Intel Reducer. Plus la valeur est élevée, plus la force de suppression est importante.
7	Comp	Règle la quantité de compression dans un module de compression. Plus la valeur est importante, plus l'effet de compression est évident.
8	Low	Réglage des basses fréquences pour le compresseur Boost.
9	High	Réglage des hautes fréquences pour le compresseur Boost.
10	Gain	Règle le gain à la sortie du compresseur.
11	Peak Reduction	Règle la quantité de compression.
12	Mix	Rapport de mélange entre le signal non compressé et le signal compressé. 0 = signal non compressé uniquement, 100 = signal compressé

		uniquement
13	Release	Temps nécessaire pour que le signal revienne à la normale à partir de l'état compressé après le passage du niveau d'entrée en dessous du seuil fixé. Plus la valeur est élevée, plus le temps est long.
14	Low Threshold	Seuil des basses fréquences pour le compresseur à 3 bandes.
15	Low Gain	Gain des basses fréquences pour le compresseur à 3 bandes.
16	Mid Threshold	Seuil des fréquences moyennes pour le compresseur à 3 bandes.
17	Mid Gain	Gain des fréquences moyennes pour le compresseur à 3 bandes.
18	High Threshold	Seuil des hautes fréquences pour le compresseur à 3 bandes.
19	High Gain	Gain des hautes fréquences pour le compresseur à 3 bandes.
20	Sustain	Règle la quantité de compression.
21	Blend	Règle le volume du signal compressé. 0 = signal non compressé uniquement, 100 = signal compressé uniquement
22	Damp	Permet de régler le degré d'atténuation du bruit par le gate lorsqu'il est fermé.

Modules de filtres

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Cry Wah	Modélisé d'après une GCB95.
2	535 Wah	Modélisé d'après une 535Q moderne.
3	846 Wah	Inspiré d'un modèle classique des années 60 assemblé à la main, avec un inducteur Halo.
4	847 Wah	Modélisé d'après une réédition à harmonisation vintage.
5	Mae Wah	Inspirée d'une pédale Wah moderne sur mesure.
6	Custom Wah	Unité de type rack de studio. Façonnez votre wah-wah parfaite.
7	Auto Wah	Wah-wah à balayage modulé automatique.
8	Touch Wah	Filtre d'enveloppe dynamique auto-wah.
9	Talk Wah Ah	Algorithme Talking Wah de la MOOER® Red Kid.
10	Talk Wah Oh	Algorithme Talking Wah de la MOOER® Red Kid.
11	Low Pass Filter	Filtre statique à basse fréquence.
12	High Pass Filter	Filtre statique à haute fréquence.
13	Q-Filter	Filtre coupe-bande statique (comme une pédale wah-wah à mi-course).

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Peak	Contrôle la hauteur du pic (crête) de résonance.
2	Rate	Ajuste la vitesse du LFO de balayage de position.
3	Range	Règle la plage du balayage de position.
4	Q	Le Q ou « facteur de qualité » est le rapport de la fréquence résonante sur la largeur de bande, entre les limites haute et basse fréquence valant -3 dB. Dans cette application particulière, vous pouvez considérer le Q comme la forme de votre filtre passe-bande. Une valeur basse donnera une correction plus large, plus arrondie et un son moins prononcé. Une valeur élevée donnera une correction plus étroite, plus pointue et un son plus prononcé.
5	Mix	Règle le mélange entre le son d'origine (Dry) et le son « affecté » (Wet). 0 donne un signal non traité, 100 donne un signal complètement traité.
6	Position	La position de la Wah en balayage de la pédale. 0 équivaut au talon posé, 100 équivaut à l'orteil posé.

		*Remarque : Si vous voulez utiliser la pédale d'EXP pour contrôler le balayage de la Wah, assignez « WAH > Position » en tant que fonction dans le menu EXP. Vous pouvez également activer la fonction « Toe switch » pour activer/désactiver le module Wah lorsque vous appuyez sur la pédale EXP.
7	Low Fc	Réduction des basses fréquences.
8	High Fc	Réduction des hautes fréquences.
9	Curve	Forme d'onde du LFO de balayage de position. Trig : onde triangulaire. Sine : onde sinusoïdale. Step : Onde de type PWM échelonnée. Rand : pattern aléatoire.
10	Attack	Vitesse de l'enveloppe. 100 est la valeur la plus rapide.
11	Sensitive	Sensibilité de l'enveloppe.
12	Direction	Sens du balayage du filtre passe-bande.
13	Level	Règle le niveau de volume de la modulation.
14	Depth	Règle la profondeur de la modulation.

Modules d'overdrive

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

33	RED AT	Basé sur la JHS® The AT
34	ODR1	Basé sur la NOBELS® ODR-1
35	BE OD	Basé sur la FRIEDMAN® BE-OD

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

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

Modules Amplifier

Description des effets (Classique)		
N°	Nom du modèle	Description
1	65 US DLX	Basé sur le Fender® 65 Deluxe Reverb (préampli uniquement)
2	65 US TW	Basé sur le Fender® 65 Twin Reverb (préampli uniquement)
3	59 US BASS	Basé sur le Fender® 59 Bassman (préampli uniquement)
4	US Sonic	Basé sur le Fender® Super Sonic (préampli uniquement)
5	US BLUES CL	Basé sur le Fender® Blues Deluxe, canal clair (préampli uniquement)
6	US BLUES OD	Basé sur le Fender® Blues Deluxe, canal saturé (préampli uniquement)
7	CL E650	Basé sur l'ENGL® E650, canal clair (préampli uniquement)
8	Powerbell CL	Basé sur l'ENGL® Powerball E645, canal clair (préampli uniquement)
9	Blacknight CL	Basé sur l'ENGL® Blackmore Signature, canal clair (préampli uniquement)
10	MARK III CL	Basé sur le MESA Boogie® MARK III, canal clair (préampli uniquement)
11	MARK V CL	Basé sur le MESA Boogie® MARK V, canal clair (préampli uniquement)
12	Tri Rec CL	Basé sur le MESA Boogie® Triple Rectifier, canal clair (préampli uniquement)
13	Rockvrb CL	Basé sur l'Orange® Rockerverb, canal clair (préampli uniquement)
14	DR ZEE 18 JR	Basé sur le DR.Z® Maz18 Jr (préampli uniquement)
15	DR ZEE Reck	Basé sur le DR.Z® Z-Wreck (préampli uniquement)
16	JET 100H CL	Basé sur le Jet City® JCA100H, canal clair (préampli uniquement)
17	JAZZ 120	Basé sur le Roland® JC-120 (préampli uniquement)
18	UK 30 CL	Basé sur le VOX® AC30, canal clair (préampli uniquement)
19	UK 30 OD	Basé sur le VOX® AC30, canal saturé (préampli uniquement)
20	HWT 103	Basé sur le Hiwatt® DR-103 (préampli uniquement)
21	PV 5050 CL	Basé sur le Peavey® 5150, canal clair (préampli uniquement)
22	Regal Tone CL	Basé sur le Tone King® Falcon, canal rythmique (préampli uniquement)
23	Regal Tone OD1	Basé sur le Tone King® Falcon, canal tweed (préampli uniquement)
24	Carol CL	Basé sur le Two Rock® Coral, canal clair (préampli uniquement)
25	Cardeff	Basé sur le Two Rock® Cardiff (préampli uniquement)
26	EV 5050 CL	Basé sur l'EVH® 5150, canal clair (préampli uniquement)
27	HT Club CL	Basé sur le Blackstar® HT Stage 100, canal clair (préampli uniquement)
28	Hugen CL	Basé sur le Diezel® Hagen, canal clair (préampli uniquement)

29	Koche OD	Basé sur le Koch® Powertone, canal saturé (préampli uniquement)
30	J800	Basé sur le Marshall® JCM800 (préampli uniquement)
31	J900	Basé sur le Marshall® JCM900 (préampli uniquement)
32	PLX 100	Basé sur le Marshall® Plexi 100 (préampli uniquement)
33	DS E650	Basé sur l'ENGL® E650, canal distorsion (préampli uniquement)
34	Powerbell DS	Basé sur l'ENGL® Powerball E645, canal distorsion (préampli uniquement)
35	Blacknight DS	Basé sur l'ENGL® Blackmore Signature, canal distorsion (préampli uniquement)
36	MARK III DS	Basé sur le MESA Boogie® MARK III, canal distorsion (préampli uniquement)
37	MARK V DS	Basé sur le MESA Boogie® MARK V, canal distorsion (préampli uniquement)
38	Tri Rec DS	Basé sur le MESA Boogie® Triple Rectifier, canal distorsion (préampli uniquement)
39	Rockvrb DS	Basé sur l'Orange® Rockverb, canal distorsion (préampli uniquement)
40	Citrus 30	Basé sur l'Orange® AD30 (préampli uniquement)
41	Citrus 50	Basé sur l'Orange® OR50 (préampli uniquement)
42	Slow 100 CR	Basé sur le Soldano SLO-100, canal crunch (préampli uniquement)
43	Slow 100 DS	Basé sur le Soldano SLO-100, canal distorsion (préampli uniquement)
44	Jet 100H OD	Basé sur le Jet City® JCA100H, canal overdrive (préampli uniquement)
45	PV 5050 DS	Basé sur le Peavey® 5150, canal distorsion (préampli uniquement)
46	Regal Tone OD2	Basé sur le Tone King® Falcon, canal lead (préampli uniquement)
47	Carol OD	Basé sur le Two Rock® Coral, canal overdrive (préampli uniquement)
48	EV 5050 DS	Basé sur l'EVL® 5150, canal distorsion (préampli uniquement)
49	Ht Club DS	Basé sur le Blackstar® HT Stage 100, canal distorsion (préampli uniquement)
50	Hugen OD	Basé sur le Diezel® Hagen, canal overdrive (préampli uniquement)
51	Hugen DS	Basé sur le Diezel® Hagen, canal distorsion (préampli uniquement)
52	Koche DS	Basé sur le Koch® Powertone, canal distorsion (préampli uniquement)

Description des effets (Boutique preamps)		
N°	Nom du modèle	Description
1	62 US DX	Basé sur le Fender® Brownface Deluxe (préampli uniquement)
2	55 US TD	Basé sur le Fender® Tweed Deluxe 1955 (préampli uniquement)
3	59 US Bass	Basé sur le Fender® 1959 Bassman (préampli uniquement)
4	CL UK30	Basé sur le VOX® AC30, canal clair (préampli uniquement)
5	CR UK30	Basé sur le VOX® AC30, canal saturé (préampli uniquement)
6	DS UK30	Basé sur le VOX® AC30, canal distorsion (préampli uniquement)
7	Matchbox 30 CL	Basé sur le Matchless® C30, canal clair (préampli uniquement)
8	Matchbox 30 OD	Basé sur le Matchless® C30, canal crunch (préampli uniquement)
9	Regal Tone SK CL	Basé sur le Tone King® Sky King, canal clair (préampli uniquement)
10	Regal Tone SK CR	Basé sur le Tone King® Sky King, canal crunch (préampli uniquement)
11	CAA OD100 CH1	Basé sur le Custom Audio® OD100, canal clair (préampli uniquement)
12	CAA OD100 CH2	Basé sur le Custom Audio® OD 100, canal clair (préampli uniquement)
13	CAA OD100 CH3	Basé sur le Custom Audio® OD100, canal distorsion (préampli

		uniquement)
14	SPT 100 CL	Basé sur le Suhr® PT100, canal clair (préampli uniquement)
15	SPT 100 DS	Basé sur le Suhr® PT100, canal distorsion (préampli uniquement)
16	Rock Vrb CL	Basé sur l'Orange® Rockerverb, canal clair (préampli uniquement)
17	Rock Vrb DS	Basé sur l'Orange® Rockerverb, canal distorsion (préampli uniquement)
18	CL J800	Basé sur le Marshall® JCM800, canal clair (préampli uniquement)
19	CR J800	Basé sur le Marshall® JCM800, canal crunch (préampli uniquement)
20	DS J800	Basé sur le Marshall® JCM800, canal distorsion (préampli uniquement)
21	PLX 100 CL	Basé sur le Marshall® PLEXI 100, canal clair (préampli uniquement)
22	PLX 100 DS	Basé sur le Marshall® PLEXI 100, canal distorsion (préampli uniquement)
23	EV 5050 CH1	Basé sur l'EVH® 5150 III, canal GREEN (préampli uniquement)
24	EV 5050 CH2	Basé sur l'EVH® 5150 III, canal BLUE (préampli uniquement)
25	EV 5050 CH3	Basé sur l'EVH® 5150 III, canal RED (préampli uniquement)
26	Cali BLD CL	Basé sur le Mesa Boogie® Rectifier Badlander, canal clair (préampli uniquement)
27	Cali BLD CR	Basé sur le Mesa Boogie® Rectifier Badlander, canal crunch (préampli uniquement)
28	Cali BLD DS	Basé sur le Mesa Boogie® Rectifier Badlander, canal distorsion (préampli)

Description des effets (Boutique Full Amps)		
N°	Nom du modèle	Description
1	55 US TD	Basé sur le Fender® Tweed Deluxe 1955
2	59 US Bass	Basé sur le Fender® 1959 Bassman
3	CL UK30	Basé sur le VOX® AC30, son clair.
4	CR UK30	Basé sur le VOX® AC30, canal crunch.
5	DS UK30	Basé sur le VOX® AC30, canal distorsion
6	ODS 100 CL	Basé sur le Dumble® ODS, canal clair
7	ODS 100 CR	Basé sur le Dumble® ODS, canal crunch
8	ODS 100 DS	Basé sur le Dumble® ODS, canal distorsion
9	Dividers CL	Basé sur le Divided By 13®, canal clair
10	Dividers DS	Basé sur le Divided By 13®, canal distorsion
11	CAA OD100 CH1	Basé sur le Custom Audio® OD100, canal clair
12	CAA OD100 CH2	Basé sur le Custom Audio® OD100, canal crunch
13	CAA OD100 CH3	Basé sur le Custom Audio® OD100, canal distorsion
14	Rock Vrb CL	Basé sur l'Orange® Rockerverb, canal clair
15	Rock Vrb DS	Basé sur l'Orange® Rockerverb, canal distorsion
16	CL J800	Basé sur le Marshall® JCM800, canal clair
17	CR J800	Basé sur le Marshall® JCM800, canal crunch
18	DS J800	Basé sur le Marshall® JCM800, canal distorsion
19	PLX 100 CL	Basé sur le Marshall® Plexi 100, canal clair
20	PLX 100 DS	Basé sur le Marshall® Plexi 100, canal distorsion
21	EV 5050 CH1	Basé sur l'EVH® 5150 III, canal Green
22	EV 5050 CH2	Basé sur l'EVH® 5150 III, canal Blue
23	EV 5050 CH3	Basé sur l'EVH® 5150 III, canal Red
24	Cali BLD CL	Basé sur le Mesa Boogie® Rectifier Badlander, canal clair
25	Cali BLD CR	Basé sur le Mesa Boogie® Rectifier Badlander, canal crunch
26	Cali BLD DS	Basé sur le Mesa Boogie® Rectifier Badlander, canal distorsion

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

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

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

Modules Poweramp

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Normal el34	Basé sur la lampe de puissance EL34.
2	Normal el84	Basé sur la lampe de puissance EL84.
3	Normal 6l6	Basé sur la lampe de puissance 6L6.
4	Normal 6v6	Basé sur la lampe de puissance 6V6.
5	Doctor 3 el84	Basé sur la lampe de puissance Dr.Z® Z-Wreck EL84.
6	Badger el34	Basé sur la lampe de puissance Suhr® PT100.
7	Uk Gold el34	Basé sur la lampe de puissance Marshall® JVM 410H.
8	Cali 6l6	Basé sur la lampe de puissance Mesa Boogie® Triple Rectifier.
9	US DLX 6l6	Basé sur la lampe de puissance Fender® Blues Deluxe.
10	JJ el84	Basé sur la lampe de puissance JJ® EL84.
11	Baby Bomb	Basé sur la Mooer® Baby Bomb.

Description des paramètres		
N°	Nom des paramètres	Description
1	Power Amp Input	Ajuste le niveau d'entrée de l'ampli de puissance.
2	Presence	Ajuste les hautes fréquences de l'ampli de puissance (8 kHz environ).
3	Bias	Ajuste la polarisation simulée des lampes de l'ampli de puissance.

Modules Cabinet

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

25	Diesel 412	Basé sur le Diezel® Hagen 412.
----	------------	--------------------------------

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

48	CT-OR412	Basé sur le baffle Orange® PPC412 4x12 (ChopTones active)
49	CT-PvyIn212	Basé sur le Peavey® Invector 2x12 (ChopTones active)
50	CT-Pvy50412	Basé sur le baffle Peavey® 5150 4x12 (ChopTones active)
51	CT-River412	Basé sur le baffle Rivera® 4x12 (ChopTones active)
52	CT-Sold412	Basé sur le baffle Soldano® 4x12 (ChopTones active)
53	CT-VTH412	Basé sur le baffle VHT® 4x12 (ChopTones active)
54	CT-Win412	Basé sur le Victory® 4x12 Cabinet (ChopTones active)

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

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

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

Modules Equalizer

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

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	100Hz	Règle le niveau de gain à 100 Hz.
2	630Hz	Règle le niveau de gain à 630 Hz.
3	1,6kHz	Règle le niveau de gain à 1 600 Hz.
4	4kHz	Règle le niveau de gain à 4 000 Hz.
5	Sortie	Ajuste le niveau de sortie.
6	Low Gain	Ajuste le niveau de gain des basses fréquences.
7	Low Freq	Spécifie le centre de la plage de basses fréquences personnalisée qui sera ajustée par le Low Gain.
8	Mid Gain	Ajuste le niveau de gain des moyennes fréquences
9	Mid Freq	Spécifie le centre de la plage de moyennes fréquences personnalisée qui sera ajustée par le Mid Gain.
10	High Gain	Ajuste le niveau de gain des hautes fréquences.
11	High Freq	Spécifie le centre de la plage de hautes fréquences personnalisée qui sera ajustée par le High Gain.
12	Low	Ajuste le niveau de gain des basses fréquences.
13	Mid	Ajuste le niveau de gain des moyennes fréquences.
14	High	Ajuste le niveau de gain des hautes fréquences.
15	Sortie	Ajuste le niveau de sortie.
16	Band 1 Gain	Règle le niveau de gain de la Band 1.
17	Band 1 Freq	Règle le centre de la plage de fréquences de la Band 1 qui sera ajusté par le Band 1 Gain.
18	Band 1 Q	Règle la largeur de la bande de fréquences traitée par l'égaliseur, centrée sur la fréquence indiquée. Des valeurs plus élevées réduisent cette bande.
19	Band 2 Gain	Règle le niveau de gain de la Band 2.
20	Band 2 Freq	Règle le centre de la plage de fréquences de la Band 2 qui sera ajustée par le Band 2 Gain.
21	Band 2 Q	Règle la largeur de la bande de fréquences traitée par l'égaliseur, centrée sur la fréquence indiquée. Des valeurs plus élevées réduisent cette bande.
22	Band 3 Gain	Règle le niveau de gain de la Band 3.
23	Band 3 Freq	Règle le centre de la plage de fréquences de la Band 3 qui sera ajustée par le Band 3 Gain.
24	Band 3 Q	Règle la largeur de la bande de fréquences traitée par l'égaliseur, centrée sur la fréquence indiquée. Des valeurs plus élevées réduisent cette bande.
25	Band 4 Gain	Règle le niveau de gain de la Band 4.

26	Band 4 Freq	Règle le centre de la plage de fréquences de la Band 4 qui sera ajustée par le Band 4 Gain.
27	Band 4 Q	Règle la largeur de la bande de fréquences traitée par l'égaliseur, centrée sur la fréquence indiquée. Des valeurs plus élevées réduisent cette bande.
28	Low Cut	Définit la fréquence à laquelle le filtre coupe-bas commence à agir.
29	High Cut	Définit la fréquence à laquelle le filtre coupe-haut commence à agir.
30	Type	Choisissez le type de votre musique (Clean/Drive/Distortion).
31	Genre	Choisissez le genre de votre musique (Pop/Jazz/Rock/Blues/Funk/Metal)
32	Slot	L'emplacement pour enregistrer le preset dans le GS1000.

Module FX Loop

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Fx Loop	Module permettant d'intégrer vos effets et préamplis externes préférés dans la chaîne du signal, ou d'intégrer le GS1000 dans des setups créatifs et complexes.
2	Fx Send	Module Fx Loop standard doté uniquement de la fonction « Send » ; vous pouvez l'utiliser pour envoyer le signal interne vers un appareil externe.
3	Fx Return	Module Fx Loop standard doté uniquement de la fonction « Return » ; vous pouvez l'utiliser pour insérer le signal provenant d'un appareil externe dans la chaîne d'effets interne.

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Type	Choisissez entre Send et Return.
2	Mode	Choisissez entre la boucle d'effets en série et la boucle d'effets en parallèle.
3	Dry/Wet	Règle progressivement le mélange Wet/Dry en mode parallèle. 100 % Wet envoie 100 % du signal dans la boucle d'effets, comme en mode série. 100 % Dry contourne complètement la boucle d'effets.
4	Send Level	Règle le niveau de volume de la sortie d'envoi de la boucle d'effets.
5	Return Level	Règle le niveau de récupération aux entrées de retour de la boucle d'effets.

Modules Modulation

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Phaser	Basé sur la MOOER® Ninety Orange.
2	Step phaser	Phase shifter (déphaseur) à ondes carrées.
3	Fat Phaser	Phase shifter basse fréquence.
4	6 Stage Analog Phaser	Déphaseur à six étages.
5	12 Stage Analog Phaser	Déphaseur à douze étages.
6	Dual Phaser	Phase shifter à deux canaux.
7	Modern Phaser	Phase shifter à la sonorité moderne.
8	Flanger	Basé sur la MOOER® E-Lady.
9	Jet Flanger	Basé sur la MOOER® Jet Flanger.
10	Flanger Pro	Effet de flanger professionnel avec plus de contrôle sur les paramètres.
11	Triple Flanger	Flanger multi-étage riche.

12	Modern Flanger	Flanger moderne.
13	Tremolo	Basé sur la MOOER® Trelicopter.
14	Optical Tremolo	Simule un appareil qui lit un pattern imprimé sur un disque rotatif et le convertit en un son « tremolo » modulant le volume.
15	60s Tremolo	Un tremolo au son typiquement vintage des années 60.
16	Stutter	Filtre au son saccadé.
17	Panner	Permet de faire varier le déphasage entre la gauche et la droite afin d'obtenir un effet stéréo différent.
18	Vibrato	Modulation de hauteur
19	Rotary	Simule une enceinte rotative Leslie vintage.
20	Modern Rotary	Effet de son rotatif moderne.
21	Ana Chorus	Chorus analogique style Stomp Box.
22	70s Chorus	Un chorus analogique au son typique des années 70.
23	Tri Chorus	Chorus multi-étage riche.
24	Detune	Réglage fin de hauteur
25	Octave	Ajoute une note une octave au-dessus ou en dessous.
26	Ring	Modulateur en anneau.
27	Lofi	Filtre à faible fréquence d'échantillonnage
28	Poly Shift	Pitch shifter polyphonique.
29	Slow Gear	Progression automatique du volume.
30	Harmony	Effet harmonique.

Description des effets (V2)		
N°	Nom du modèle	Description
1	60s Vibe	Effet de son surround analogique des années 60.
2	Double	Plusieurs effets de superposition sonore.
3	Stereo Rotary	Effet de rotation avec un son stéréo puissant.

Description des paramètres		
N°	Nom du modèle	Description
1	Rate	Ajuste la vitesse de modulation.
2	Level	Règle le niveau de modulation.
3	Depth	Règle la profondeur de modulation.
4	Tone	Règle la tonalité de la modulation.
5	Mix	Définit la proportion entre le signal d'origine (dry) et le signal traité (wet). 0 correspond à 100 % dry, 100 à 100 % wet
6	Feedback	Règle le volume renvoyé vers l'entrée. Des réglages plus élevés produiront davantage de réverbérations.
7	Pitch	Définit la valeur de décalage de hauteur. (Detune : -100 cents à 100 cents ; Poly Shift : -1 oct à +1 oct)
8	Sample	Règle la fréquence d'échantillonnage de l'effet Lofi.
9	Bit	Règle le débit binaire de l'effet Lofi.
10	Rise	Règle le temps nécessaire pour que le volume atteigne son maximum. 100 est la valeur la plus lente.
11	Sweep	Permet de faire varier la courbe de réponse en fréquence sur une plage de six ou douze octaves.
12	Resonance	Modifie l'amplitude et la netteté des pics de la réponse en fréquence.
13	Delay	Détermine le temps de delay du flanger.
14	Manual	Règle la profondeur de modulation.
15	Width	Règle la largeur de LFO du flanger.
16	Speed	Règle la vitesse de modulation.
17	Intensity	Définit la quantité de modulation.

18	Duty	Règle le rapport entre la durée du panoramique gauche et la durée totale du panoramique. 0 = durée la plus courte, 50 = durée gauche : durée droite = 1:1, 100 = durée la plus longue.
19	Sub	Règle le volume de l'octave inférieure de l'effet Octave.
20	Sub Tone	Règle la tonalité de l'octave inférieure de l'effet Octave.
21	Upper	Règle le volume de l'octave supérieure de l'effet Octave.
22	Upper Tone	Règle la tonalité de l'octave supérieure de l'effet Octave.
23	Dry	Règle le volume du signal non traité.

Modules Time Delay

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Digital	Recrée les répétitions d'une limpidité cristalline des unités de delay des années 80.
2	Analog	Modélisé d'après des pédales de delay classiques à puces BB.
3	Real Echo	Échos réalistes et naturels.
4	Tape	Recrée l'écho de bande tourbillonnant des années 70.
5	Mod	Delay numérique avec répétitions modulées.
6	Reverse	Delay inversé clair.
7	Dynamic	Delay numérique qui répond à la dynamique de l'instrument.
8	Pingpong	Delay stéréo normal du son Ping Pong.
9	Crystal	Effet de delay avec harmonisation scintillante et modulation intégrée.
10	Rainbow	Effet de delay spécial avec modulation et variation de hauteur.
11	Sweep	Delay avec une réverb d'enveloppe modulée.
12	Dual Delay	2 delays clairs à contrôles indépendants.
13	Multi Tap Delay	3 delays clairs à contrôles indépendants.
14	Vintage Delay	Delay avec effet « low-bit » intégré.
15	Galaxy Delay	Delay avec des réverbérations croissantes et une légère modulation.
16	Fuzz Delay	Delay avec un effet fuzz classique intégré.

Description des effets (V2)		
N°	Nom du modèle	Description
1	Studio	Simulation de delay de studio.
2	Morph PingPong	Delay stéréo « ping-pong » avec des transitions en douceur
3	Liquid	Reproduction d'échos dans des pièces réelles

Description des paramètres		
N°	Paramètre	Description
1	Level	Règle le niveau du delay de manière indépendante à l'aide du paramètre de niveau indépendant.
2	Feedback	Règle le nombre de répétitions du delay.
3	Time	Réglage de la durée des réverbérations du delay en millisecondes/Réglage de la durée des réverbérations du delay en fonction du tempo prédéfini (Tempo Sync On).
4	Depth	Règle la largeur de modulation des répétitions du delay.
5	Rate	Règle la vitesse de modulation des répétitions du delay.
6	Tempo Sync (off/on)	Active la synchronisation du tempo et des paramètres de subdivision.
7	Trail (off/on)	Active la fonction Trail pour certains effets.
8	Mod Rate	Règle la largeur de modulation des répétitions du delay.
9	Mode Depth	Règle la profondeur des répétitions du delay.

10	High Cut	Définit une plage d'égalisation des hautes fréquences pour les répétitions du delay.
11	Low Cut	Règle une plage d'égalisation des basses fréquences pour les répétitions de delay.
12	Threshold	Réglage du seuil de détection pour le delay dynamique.
13	Mod Output	Ajuste le niveau de sortie de la modulation.
14	Filter (lp/bp/hp)	Choisit le type des enveloppes de filtre. (lp : low pass (passe-bas)/bp : band pass (passe-bande)/hp : high pass (passe-haut)).
15	Range	Plage de balayage.
16	Pan	Règle l'effet de delay vers la gauche (L), vers la droite (R) ou au centre.
17	Bit	Règle la précision d'échantillonnage des répétitions du delay.
18	S-Rate	Règle la fréquence d'échantillonnage des répétitions du delay.
19	Attack	Règle la vitesse du son GALAXY. 100 correspond à la vitesse maximale.
20	Gain	Réglage de l'intensité de l'effet fuzz.
21	Fuzz Level	Réglage du niveau de l'effet fuzz ajouté au signal.
22	Tone	Réglage d'égalisation pour la fuzz.
23	Cab	Ajoute à la fuzz une adaptation sonore pour la sortie sur des systèmes à large bande.
24	Mix Ratio	Le rapport de mélange de l'effet de delay : Mix=0 pour un son original pur (dry), Mix=100 pour un son traité pur (wet).
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Permet de basculer entre une sortie stéréo et une sortie mono.
26	Modulation Effect Volume	Règle le niveau de volume de l'effet de modulation du delay partiel ; plus la valeur est élevée, plus l'effet est prononcé.
27	Saturation Gain	Réglage du gain de lampe pour la saturation analogique.

Modules Reverb

Description des effets		
N°	Nom du modèle	Description
1	Room	Réverbération de petite pièce
2	Hall	Reverb de salle de concert.
3	Plate	Reverb à plaque de style studio
4	Spring	Réservoir de reverb à ressort classique
5	Mod	Reverb avec effet de modulation
6	Filter Reverb	Reverb avec effet de filtre statique
7	Fl-Reverb	Reverb avec effet de flanger
8	Reverse Reverb	Reverb inversée
9	Swell Reverb	Introduit la reverb progressivement derrière le signal non traité (dry).
10	Dist Reverb	Reverb avec distorsion
11	Shimmer	Simule la reverb avec une plage de hautes fréquences particulièrement brillante.

Description des effets (V2)		
N°	Nom du modèle	Description
1	Theater	Réverbération dans de grands espaces clos.
2	Chorus Reverb	Un effet de chorus est ajouté à la Reverb pour obtenir un son plus riche en détails.
3	Cathedral	Reverb de type église pour les grands espaces, avec des temps de decay plus longs.

Description des paramètres		
----------------------------	--	--

N°	Nom du modèle	Description
1	Pre (Pre-Delay)	Temps de delay avant que les premières réflexions puissent être entendues.
2	Level	Ajuste le niveau de l'effet.
3	Decay	Longueur des reverb trails.
4	Tone	Règle la tonalité de la réverb.
5	Mix	Vitesse du mélange entre le signal non traité (dry) et le signal traité (wet). 0 correspond à un son 100 % non traité (dry). 100 correspond à un son 100 % réverb.
6	Low Cut	Plateau d'égalisation des basses fréquences
7	High Cut	Plateau d'égalisation des hautes fréquences
8	Quality	Choisissez entre la qualité standard et la haute qualité. La qualité élevée utilise davantage de ressources du processeur.
9	Spring Length	Taille simulée des ressorts dans le réservoir à ressorts.
10	Spring Depth	Une réverbération à ressort mélangée dans les queues de réverbération.
11	Rate	Ajuste la vitesse de la modulation. 100 est la plus rapide
12	Depth	Règle la largeur de modulation des queues de réverbération.
13	Mod Level	Règle le mélange de modulation sur les reverb trails.
14	Peak	Réglage de la fréquence de crête du filtre.
15	Q	Largeur de bande du filtre. Valeur Q élevée = largeur de bande étroite.
16	Filter Level	Règle le niveau de volume du filtre appliqué aux queues de réverbération.
17	Feedback	Réglage de l'intensité du feedback pour les effets de flanger.
18	Mod-Delay	Réglage de la fréquence de feedback pour les effets de flanger.
19	Attack	Vitesse d'augmentation automatique du volume de l'effet de reverb. 100 est la valeur la plus rapide.
20	Gain	Règle le niveau de distorsion.
21	Dist Level	Règle le niveau de mélange de la distorsion
22	Cab	Ajoute à la distorsion un réglage sonore adapté à la sortie sur des systèmes à large bande.
23	Shimmer	Niveau de volume de l'harmonisation shimmer.
24	Tail Hold (On/Off)	Active ou désactive la fonction Trail (Spill-Over) pour certains effets.
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Permet de basculer entre une sortie stéréo et une sortie mono.

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