

MOOER

GS1000 / GS1000 Li
Intelligent
Amp Sampling Processor

Instrukcja Obsługi

SPIS TREŚCI

WSKAZÓWKI BEZPIECZEŃSTWA.....	2
CECHY	2
KONTROLA.....	3
POŁĄCZENIA	5
TERMINOLOGIA.....	6
DIAGRAM POŁĄCZEŃ	8
SZYBKI START	8
Start.....	8
Główny Interfejs Użytkownika	8
Stage View	8
Edit View.....	10
Wybór Presetu.....	10
Zmiana Banku	10
Wyłączanie	11
DZIAŁANIE.....	11
Edycja Presetów	11
Kompozycja presetu	11
Dodawanie efektów	11
Zasoby DSP	12
Aktywacja/Dezaktywacja efektów	12
Zmiana typu łańcucha efektów	13
Typy łańcuchów	14
Ustawienia parametrów dla węzłów / wejść / wyjść	16
<i>Węzły wejściowe (input)</i>	16
<i>Węzły wyjściowe (output)</i>	16
<i>Węzeł dzielony (split)</i>	17
<i>Węzeł połączenia (mix)</i>	18
Zmiana pozycji efektów	18
Usuwanie efektów.....	19
Edycja parametru	19
Zmiana modelu/typu efektu.....	20
Głośność Presetu	20
Tempo BPM	21
Zapis presetu	23
Equalizer AI.....	24
Tryb CTRL.....	25
Aktywacja trybu CTRL.....	25
Przypisanie funkcji CTRL	26

Tryb Stompbox	26
<i>Tryb Tap</i>	26
<i>Tryb Single</i>	27
<i>Tryb Multiple</i>	27
<i>Tryb A/B</i>	27
Tryb SubPatch	28
1. <i>Mapowanie parametru do SubPatch</i>	28
2. <i>Konfiguracja stanu przełączania modułu efektu dla SubPatch</i>	29
3. <i>Modyfikacja / usuwanie ustawień parametrów w SubPatch</i>	30
4. <i>Ustawienie priorytetu CTRL</i>	31
5. <i>Zmiana nazwy i czyszczenie SubPatch:</i>	31
Pedał Ekspresji	31
Kalibracja pedału	32
Konfiguracja pedału jako master volume	32
Konfiguracja jako pedał ekspresji	33
Usunięcie mapowania ekspresji	34
Ustawienia Pedału Volume	35
UŻYTKOWANIE PĘTLI EFEKTÓW	36
Podłączenie zewnętrznych efektów	36
Połączenie metodą 4-kabli	38
Rozszerzone opcje wejść i wyjść	40
SAMPLOWANIE MNRS	41
Sampłowanie pełnego wzmacniacza	42
Sampłowanie kolumny głośnikowej	44
TUNER	45
<i>Ekran Tunera</i>	46
<i>Strojenie</i>	46
<i>Wyjście z trybu tunera</i>	46
GROOVE STATION	47
Otwarcie Groove Station	47
Ekran Groove Station	47
Automat Perkusyjny Drum Machine	48
Looper	48
Looper Auto Record	48
Synchronizacja Automatu Perkusyjnego	48
Zamknięcie Groove Station	49
USB DIGITAL AUDIO	50
Opis parametrów	50
Opis Trybów	51

Tryb Normal.....	51
Tryb Re-Amp.....	52
BLUETOOTH AUDIO.....	53
KONFIGURACJA MIDI.....	53
Obsługiwane komendy MIDI.....	53
GS1000 jako kontrolowane urządzenie.....	54
MIDI Channel.....	54
CC Mapping.....	54
PC mapping.....	55
Inne ustawienia (Other).....	57
GS1000 jako kontrolujące urządzenie.....	58
MIDI Channel.....	58
PC mapping.....	58
Inne ustawienia (Other).....	59
BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK F4.....	60
Konfiguracja bezprzewodowego przełącznika nożnego.....	60
Funkcje bezprzewodowego przełącznika nożnego.....	61
INNE GLOBALNE USTAWIENIA.....	62
Globalne ustawienia wejść.....	62
Globalne ustawienia wyjść.....	62
1. Globalne poziomy wyjściowe.....	63
2. Globalne ustawienia korekcji.....	63
3. Inne funkcje przełączników.....	64
Jasność Wyświetlacza.....	64
Oświetlenie.....	65
Sekcja preferencji.....	66
WYŚWIETLACZ ZMIANY BANKÓW.....	66
WIDOK STAGE VIEW.....	66
TAP TEMPO.....	66
TRYB ZMIANY BANKÓW.....	67
TRYB PRIORITY.....	67
POZYCJA PEDAŁU VOLUME.....	67
MIDI.....	67
Bluetooth.....	67
Bezprzewodowy Przełącznik F4.....	67
USB Audio.....	67
Spill-Over (Trails).....	67
Wybór Języka.....	68
Reset Fabryczny.....	69

OPROGRAMOWANIE MOOER STUDIO I MOOER CLOUD APP.....	70
Program MOOER STUDIO	70
Interfejs Data Manager	70
Aktualizacja oprogramowania pokładowego	70
Import zewnętrznych plików IR.....	71
Zarządzanie plikami próbkowania MNRS	72
Kopia zapasowa danych	73
Interfejs Edytora Presetów.....	73
<i>Zarządzanie presetami</i>	73
<i>Edycja presetu</i>	74
<i>Edycja łańcucha efektów</i>	74
<i>Ustawienia parametrów modułu</i>	74
<i>Ustawienia pedału ekspresji</i>	74
<i>Ustawienia głośności presetu i BPM</i>	75
<i>Ustawienia wejść i wyjść</i>	75
<i>Globalne Ustawienia</i>	75
MOOER CLOUD APP	75
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	76
SPECYFIKACJA.....	77
ANNEX 1: OPIS EFEKTÓW	79
Dynamic.....	79
Filter.....	80
Overdrive	81
Amplifier	82
Poweramp.....	85
Cabinet	85
Equalizer	88
FX Loop	89
Modulation.....	89
Time delay	91
Reverb.....	92

WSKAZÓWKI BEZPIECZEŃSTWA

PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED PRZEJŚCIEM DALEJ

Zasilanie

- Należy używać wyłącznie zasilacza spełniającego specyfikację producenta.
- Należy używać wyłącznie zasilaczy, które zostały zatwierdzone przez odpowiednie władze i spełniają wymagania lokalnych przepisów (takich jak UL, CSA, VDE lub CCC).
- Należy odłączać zasilanie, gdy urządzenie nie jest używane lub podczas burzy.

Dla GS1000 Li:

- Należy zapobiegać przegrzaniu urządzenia zawierającego baterię (np. trzymać je z dala od bezpośredniego światła słonecznego i źródeł ciepła itp.)
- W przypadku wycieku z akumulatora nie dopuścić do kontaktu cieczy ze skórą lub oczami. W przypadku kontaktu z płynem należy skonsultować się z lekarzem.
- Akumulator dostarczony z tym produktem może stwarzać ryzyko pożaru lub oparzeń chemicznych, jeśli nie będzie obsługiwany prawidłowo.

Przechowywanie i miejsce zastosowania

Aby uniknąć deformacji, odbarwień lub innych poważnych uszkodzeń, nie należy narażać urządzenia na działanie następujących czynników:

- Bezpośrednie światło słoneczne
- Ekstremalne temperatury i wilgoć
- Nadmiernie zabrudzone miejsca
- Silne pola magnetyczne
- Wysoka wilgotność lub wilgoć
- Silne wibracje lub wstrząsy

Czyszczenie

Czyścić wyłącznie miękką, suchą ściereczką. W razie potrzeby lekko zwilżyć ściereczkę. Nie używaj ściernych środków czyszczących, alkoholu czyszczącego, rozcieńczalników do farb, wosku, rozpuszczalników, płynów czyszczących ani ściereczek nasączonych środkami chemicznymi.

Działanie

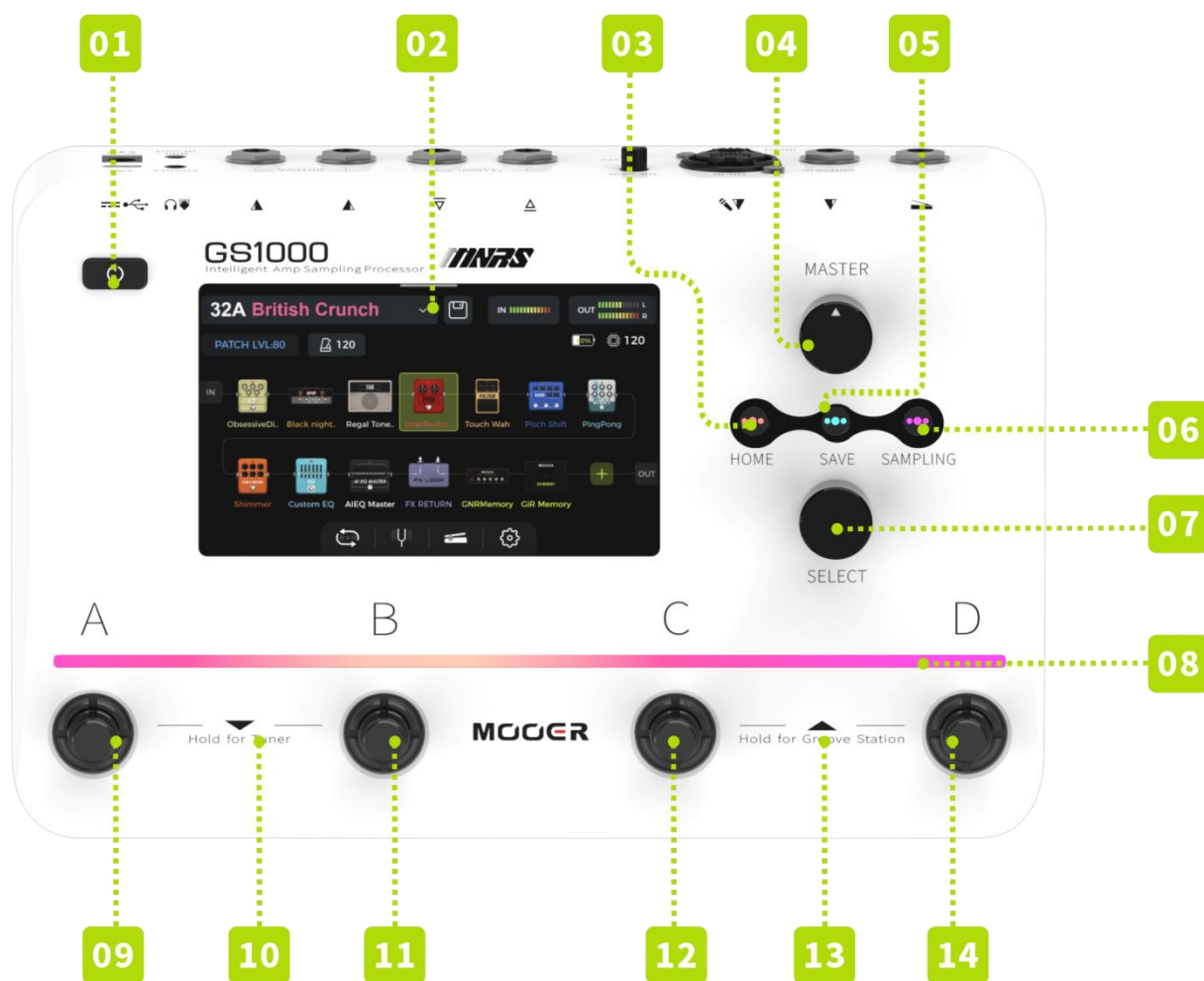
- Do obsługi elementów sterujących urządzenia nie należy używać nadmiernej siły.
- Należy zapobiegać przedostawaniu się do urządzenia metalu, papieru lub innych przedmiotów.
- Nie upuszczaj urządzenia i unikaj silnych uderzeń.
- Nie należy modyfikować urządzenia bez upoważnienia.
- W przypadku konieczności naprawy należy skontaktować się z Centrum Obsługi Klienta MOOER w celu uzyskania dalszych informacji.

Połączenia

Zawsze wyłączaj / odłączaj zasilanie GS1000 i innych urządzeń przed podłączeniem lub odłączeniem kabli sygnałowych. Pomoże to zapobiec awariom i/lub uszkodzeniom innych urządzeń. Upewnij się również, że odłączyłeś wszystkie kable połączeniowe i zasilanie przed przeniesieniem urządzenia.

- Pierwsza sprzętowa jednostka efektów z serii GS z funkcją próbkowania wzmacniaczy i kolumn głośnikowych
- Technologia próbkowania MNRS firmy MOOER umożliwia przechwytywanie charakterystyki dźwięku czterech różnych typów urządzeń: efektów distortion/overdrive, przedwzmacniaczy, kompletnych wzmacniaczy i kolumn głośnikowych, dzięki czemu możesz nosić swoje ulubione urządzenia w "dosłownie w pokrowcu"
- Wybór między GS1000 (tradycyjna wersja z zasilaczem) i GS1000 Li (wersja z wbudowanym akumulatorem litowo-jonowym 7.4 V / 4750 mAh baterią litowo-jonową zapewniającą bezproblemową pracę bez zewnętrznego źródła zasilania)
- Oświetlenie LED otoczenia łączy wrażenia wizualne i dźwiękowe
- Duży 5-calowy ekran dotykowy o wysokiej rozdzielczości z intuicyjnym interfejsem użytkownika, zapewniający zupełnie nowe wrażenia z korzystania z wielu efektów
- Zawiera ponad 350 oryginalnych modułów efektów
- Obsługuje pobieranie danych symulacji wzmacniacza MNRS do łącznie 120 wolnych pozycji pamięci (30 x OD, 30 x AMP-Preamp, 30 x Full Amp, 30 x Cabinets)
- Elastyczna architektura podwójnego łańcucha efektów dla większej liczby scenariuszy użytkownika i kreatywnych potrzeb
- Obsługuje pobieranie plików symulacji kolumnowych IR zewnętrznych firm o rozmiarze próbki 2048 punktów, w sumie 50 wolnych pozycji pamięci
- Dostępnych jest wiele interfejsów gniazd spełniających wymagania użytkownika w różnych scenariuszach, w tym wejście instrumentalne 1/4", wejście mikrofonowe XLR i dwa zbalansowane wyjścia 1/4"
- Rozbudowane opcje wejść/wyjść zapewniają elastyczność w zastosowaniach studyjnych, scenicznych i ćwiczeniowych
- Szeregowe / równoległe stereofoniczne pętle efektów TRS z regulowanymi pozycjami w łańcuchu efektów można ustawić w celu obsługi ulubionych konfiguracji sprzętu
Obsługuje podłączenie zewnętrznego pedału ekspresji do sterowania parametrami efektu lub głośnością
- Obsługuje połączenie z bezprzewodowym przełącznikiem nożnym MOOER F4 w celu rozszerzenia opcji sterowania
- Tryb grupowania presetów Sub-Patch umożliwia płynne przełączanie typów brzmień i parametrów przy zachowaniu ogonów efektów
- Obsługuje odtwarzanie z wejścia audio Bluetooth do ćwiczeń i grania z akompaniamentem
- Tryb Groove Station z funkcjami Drum Machine i Looper, które można zsynchronizować, Idealne narzędzie do kreatywności i ćwiczeń
- Precyzyjny wbudowany tuner instrumentów
- Kontrola tempa dla efektów opartych na tempie i Drum Machine
- Regulowane ustawienia Global EQ dla łatwej integracji w dowolnej konfiguracji i doskonałych rezultatów z różnymi rodzajami instrumentów i konfiguracjami miejsc
- Innowacyjny korektor AI zapewnia więcej inspiracji do regulacji tonów w oparciu o style i gatunki muzyczne
- Programowalne porty MIDI dla MIDI IN lub MIDI OUT, aby umożliwić sterowanie z urządzeń zewnętrznych lub sterowanie innymi urządzeniami
- Port USB typu C:
 - Profesjonalny interfejs audio USB ASIO o niskim opóźnieniu (Type-C) obsługuje częstotliwość próbkowania do 192 kHz, zapewniając kompleksowe rozwiązanie dla profesjonalnych muzyków.
 - Funkcja USB MIDI (zobacz [MIDI](#))
 - Obsługuje połączenie z oprogramowaniem MOOER Studio na komputerze
 - Aktualizacje oprogramowania sprzętowego za pomocą oprogramowania PC
- Dedykowane oprogramowanie komputerowe i aplikacja mobilna umożliwiają pobieranie i udostępnianie presetów i sampli, edycję dźwięku, tworzenie kopii zapasowych, aktualizację oprogramowania i dostęp w chmurze do ogromnej biblioteki dźwięków stworzonej przez użytkowników na całym świecie

KONTROLA



1. **Przełącznik Power:** Naciśnij, aby włączyć urządzenie i przytrzymaj przez około 3 sekundy, aby je wyłączyć.
2. **5" ekran dotykowy:** Wyświetla stan i informacje o ustawieniach wstępnych i trybach pracy.
3. **Przycisk Home:** Naciśnij, aby powrócić do głównego interfejsu użytkownika lub przełączać się między widokami **Stage View** a **Edit View**.
4. **Pokrętko Master:** Obróć, aby wyregulować całkowitą głośność wyjściową.
5. **Przycisk Save:** Naciśnij przycisk, aby zapisać ustawienia w presece.
6. **Przycisk Sampling:** Naciśnij przycisk, aby wejść do menu próbkowania MNRS (zobacz [SAMPLING](#)).
7. **Pokrętko Select:** Służy do wybierania presetów, przenoszenia modułów lub edycji parametrów.
 - Obróć pokrętko, aby wybrać elementy na ekranie (podświetlone).
 - Naciśnij pokrętko, aby potwierdzić wybór.
 - Obróć pokrętko, aby zmienić wartości.
 - Naciśnij, aby przywrócić wartości domyślne.
8. **Pasek LED:** Wskazuje kilka aspektów funkcjonalnych w różnych sytuacjach:
 - Podświetlony nad aktywnym przełącznikiem nożnym (preset)
 - Miga, wskazując ustawienie tap tempo
 - Wskazuje ustawienie parametru, gdy parametry są regulowane
9. **Footswitch A:**
 - W trybie **Preset:** przełącza na preset A w wybranym banku
 - Naciśnij ponownie, aby przejść do trybu CTRL
 - W trybie **CTRL:** wykonuje zaprogramowaną funkcję kontrolną (zobacz [TRYB CTRL](#))

- W trybie **Groove Station**: Looper Record / Play / Dub / Undo (zobacz GROOVE STATION).

10. Footswitch A + B jednocześnie:

Naciśnij oba przyciski nożne, aby otworzyć tryb wyboru banku i przewijać banki w dół (zobacz BANKI)

Przytrzymaj oba przyciski nożne, aby otworzyć tryb tunera (zobacz TUNER)

11. Footswitch B:

- W trybie **Preset**: przełącza na preset B w wybranym banku

- Naciśnij ponownie, aby przejść do trybu CTRL

- W trybie **CTRL**: wykonuje zaprogramowaną funkcję kontrolną (zobacz TRYB CTRL)

- W trybie **Groove Station**: Looper Stop / Delete (zobacz GROOVE STATION)

12. Footswitch C:

- W trybie **Preset**: przełącza na preset C w wybranym banku

- Naciśnij ponownie, aby przejść do trybu CTRL

- W trybie **CTRL**: wykonuje zaprogramowaną funkcję kontrolną (zobacz TRYB CTRL)

- W trybie **Groove Station**: Tap Tempo Automatu Perkusyjnego (zobacz GROOVE STATION)

13. Footswitch C + D jednocześnie:

Naciśnij oba przyciski nożne, aby otworzyć tryb wyboru banku i przewijać banki w górę (zobacz BANKI)

Przytrzymaj oba przyciski nożne, aby otworzyć tryb Groove Station (zobacz GROOVE STATION)

14. Footswitch D:

- W trybie **Preset**: przełącza na preset D w wybranym banku

- Naciśnij ponownie, aby przejść do trybu CTRL

- W trybie **CTRL**: wykonuje zaprogramowaną funkcję kontrolną (zobacz TRYB CTRL)

- W trybie **Groove Station**: Wł/Wył. Automat Perkusyjny (zobacz GROOVE STATION)

POŁĄCZENIA



- 1. EXP:** Gniazdo 1/4" TRS do podłączenia zewnętrznego pedału ekspresji (należy użyć pedału ekspresji TRS o zakresie rezystancji 10-100 kΩ). - zobacz [Pedał Ekspresji](#).
- 2. GUITAR IN / INPUT L:** 1/4" monofoniczne gniazdo audio, wejście dla gitary lub instrumentu basowego. Lewe gniazdo wejściowe dla konfiguracji stereo.
- 3. MIC IN / INPUT R:** Złącze kompozytowe 1/4" i XLR. Podłącz mikrofon za pomocą złącza XLR lub podłącz instrument / sygnał liniowy za pomocą złącza 1/4". Prawe gniazdo wejściowe dla konfiguracji stereo.
- 4. MIC GAIN:** Pokrętko regulacji wzmacnienia dla wejścia mikrofonowego.
- 5. 48 V:** Przełącznik zasilania Phantom dla wejścia mikrofonowego.
- 6. FX LOOP SEND:** Gniazdo audio stereo 1/4". Podłączenie do wejścia efektów zewnętrznych. Podłączenie zewnętrznego urządzenia stereofonicznego wymaga użycia kabla adaptera TRS do TS z podwójnym zakończeniem (pokazano poniżej).
- 7. FX LOOP RETURN:** Gniazdo audio stereo 1/4". Podłączenie z wyjścia efektów zewnętrznych. Podłączenie zewnętrznego urządzenia stereofonicznego wymaga użycia kabla adaptera TRS do TS z podwójnym zakończeniem (pokazano poniżej).



(Prześciówka z TRS na TS z podwójną końcówką)

- 8. Złącza wyjściowe (lewy/prawy):** Zbalansowane gniazda audio TRS 1/4". Podłącz kabel 3-żyłowy (TRS), aby przesyłać sygnał zbalansowany. Podłącz przewód 2-żyłowy (TS), aby przesyłać sygnał niezbalansowany. Podłącz to gniazdo do wejścia wzmacniacza, innej jednostki efektów lub innego urządzenia audio.
- 9. Phones:** Wyjście słuchawkowe stereo 1/8"
- 10. MIDI IN/OUT:** Złącze MIDI 1/8" TRS do podłączenia zewnętrznego urządzenia, które może sterować GS1000 lub urządzenie, które może być sterowane przez GS1000.
- 11. Port USB typu C:** Podłączenie do komputera w celu korzystania z funkcji audio USB lub używania obsługiwanego oprogramowania do edycji parametrów lub aktualizacji oprogramowania układowego. (zobacz [Audio USB](#), zobacz [MOOER Studio](#)).
- 12. Zasilanie 9 VDC:** Podłącz dostarczony zasilacz.

TERMINOLOGIA

W tej części wyjaśniono terminologię używaną w instrukcji. Zrozumienie terminologii pomoże w kompletnym zrozumieniu treści tej instrukcji.

Preset:

- Wstępnie zaprogramowana konfiguracja dźwięku, zwykle zawierająca ustawienia efektów używanych w łańcuchu efektów i ich parametry.
- Preset jest zapisywany w gnieździe pamięci z numerem banku (01-50), po którym następuje litera presetu (A-D). 4 presety w każdym banku można wybrać za pomocą przycisków nożnych A, B, C lub D.

łańcuch efektów:

- Sekwencja efektów, przez które musi przejść sygnał w GS1000, aby dostać się z wejść do wyjść.


Moduł efektu:

- Ogólna kategoria modeli efektów, które można umieścić w łańcuchu efektów, takich jak AMP (moduły wzmacniaczy), CAB (moduły symulacji kolumny), REVERB (moduły pogłosu) itd.

Typ Efektu:

- Określony efekt w kategorii efektów, na przykład "Red Compressor" w kategorii "DYNA".

Slot (miejsce) efektu:

- Pusta pozycja w łańcuchu efektów jest wyświetlana jako . Kliknij symbol, aby załadować efekt w tej pozycji.

Widok Stage View:

- Główny tryb interfejsu wyświetlający informacje ułatwiające występy na scenie i podświetlający zaprogramowane numery i nazwy w celu zapewnienia dobrej widoczności.

Widok Edit View:

- Główny tryb interfejsu do edycji dźwięku, pokazujący wybrany preset, skład łańcucha efektów, status modułów efektów w łańcuchu, poziom głośności oparty na presece, bieżące ustawienia BPM i poziomy wejścia/wyjścia. Pokazuje również stan baterii GS1000 Li i zapewnia dostęp do innych menu ustawień.

Tryb Stompbox Control (CTRL):

- Tryb bezpośredniego sterowania stanem włączenia/wyłączenia maksymalnie czterech modułów efektów w łańcuchu efektów lub tap tempo dla wybranych parametrów za pomocą czterech przełączników nożnych w dolnym rzędzie. Tryb ten pozwala również na kompleksową zmianę konfiguracji za pomocą jednego przycisku nożnego (przełączanie SUBPATCH). Każdy z przycisków nożnych może być indywidualnie zaprogramowany do określonej funkcji CTRL (zobacz *Tryb CTRL*).

Groove Station:

- Tryb łączący sterowanie funkcjami Drum Machine (Automatu Perkusyjnego) i Phrase Looper (Loopera Frazowego). Drum Machine i Looper mogą być również zsynchronizowane w tym trybie (zobacz *GROOVE STATION*).

Samplowanie MNRS:

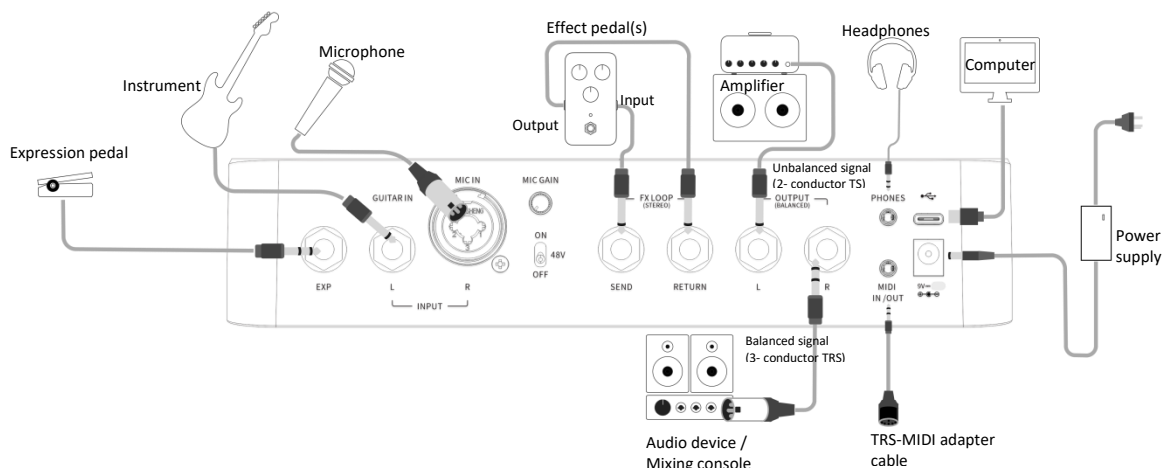
- Możesz stosować technologię **M**ooer **N**on-linear **R**esponse **S**ample, aby uchwycić charakterystykę dźwięku ulubionego sprzętu fizycznego za pomocą funkcji próbkowania GS1000. Obsługuje to różne tryby przechwytywania dla stompboxów (np. distortion / overdrive), przedwzmacniaczy, wzmacniaczy combo lub kolumn głośnikowych.

Node (węzły)

- Węzły to punkty w łańcuchu efektów, w których sygnał może być kierowany do dwóch oddzielnych łańcuchów lub łączony z dwóch łańcuchów w jeden (w zależności od skonfigurowanej struktury routingu sygnału).

Istnieją węzły "**split nodes**", które dzielą sygnał i "**mix nodes**", które łączą sygnał. W zależności od scenariusza użytkownika można dostosować kilka parametrów dla poszczególnych węzłów.

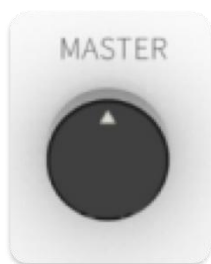
DIAGRAM POŁĄCZEŃ



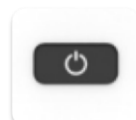
SZYBKI START

Start

- Podłącz **wejścia i wyjścia** urządzenia zgodnie z powyższym schematem połączeń.
- Obróć pokrętkę **głośności MASTER** w dół, aby zminimalizować głośność wyjściową.
- Podłącz dołączony **zasilacz** (GS1000 Li może działać na zasilaniu bateryjnym) i włącz urządzenie, naciskając przełącznik zasilania.
- Przez kilka sekund na wyświetlaczu widoczny będzie ekran startowy.
- Po zakończeniu sekwencji rozruchowej i wyświetleniu **głównego interfejsu użytkownika**, ustaw **głośność MASTER** na odpowiednią wartość



MASTER Volume



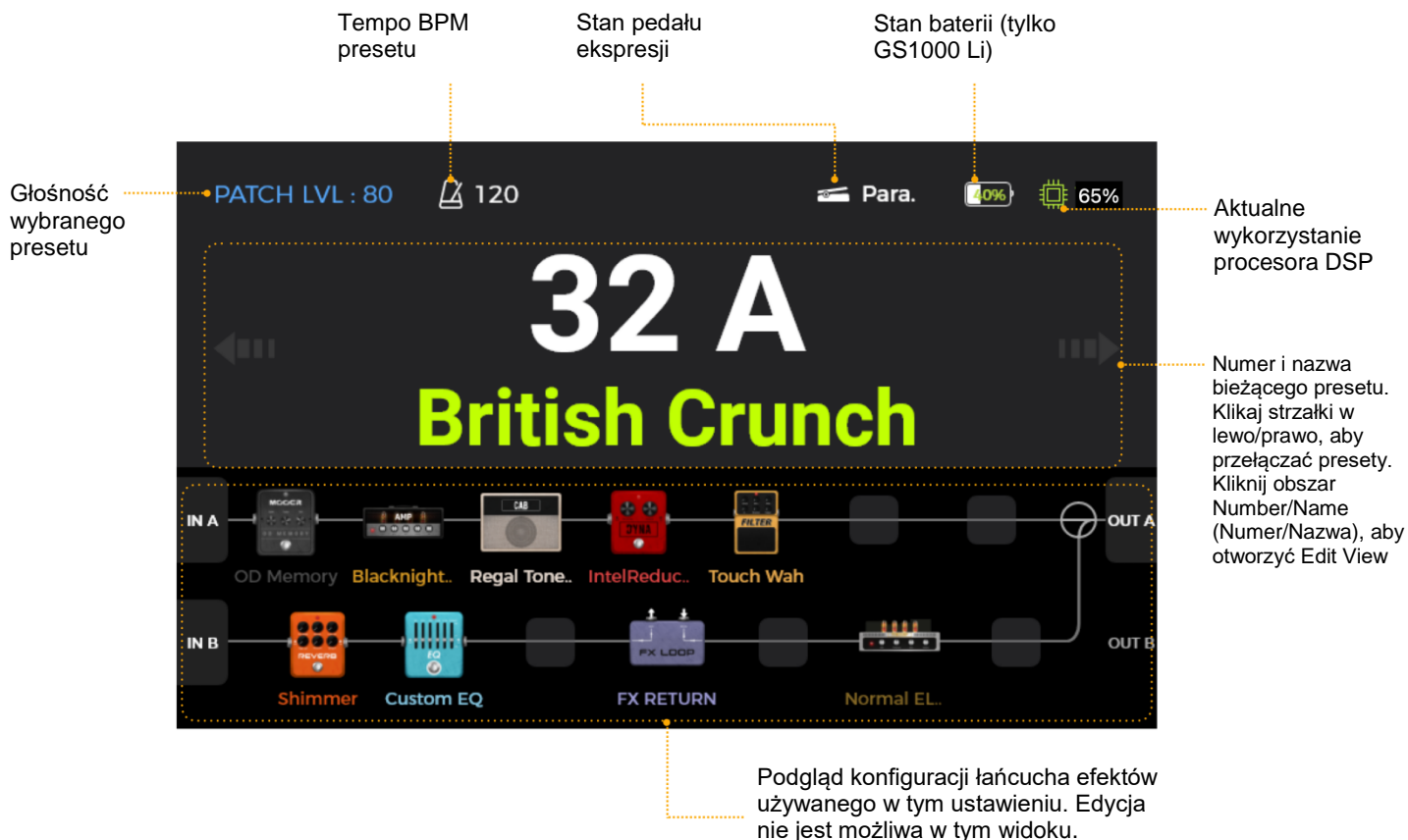
Przełącznik Power

Główny Interfejs Użytkownika

GS1000 posiada dwa rodzaje głównych interfejsów: widok **STAGE VIEW** oraz **EDIT VIEW**. Użyj przycisku **HOME** dla zmiany pomiędzy dwoma widokami.

Stage View

Interfejs ten podświetla numer i nazwę wybranego presetu, ułatwiając graczom śledzenie aktualnie wybranego brzmienia podczas występów na żywo. Zaprojektowaliśmy dwie różne wersje STAGE VIEW: "**Tryb Detail**", pokazujący numer i nazwę wybranego presetu, a także graficzną reprezentację łańcucha efektów, oraz "**Tryb Large**" mode, pokazujący tylko numer i nazwę presetu dla lepszej widoczności na scenie. Preferowany widok można wybrać w sekcji "Ustawienia - Preferencje". (Zobacz sekcję Wyświetlacz Stage View)



Stage View: Tryb Detail

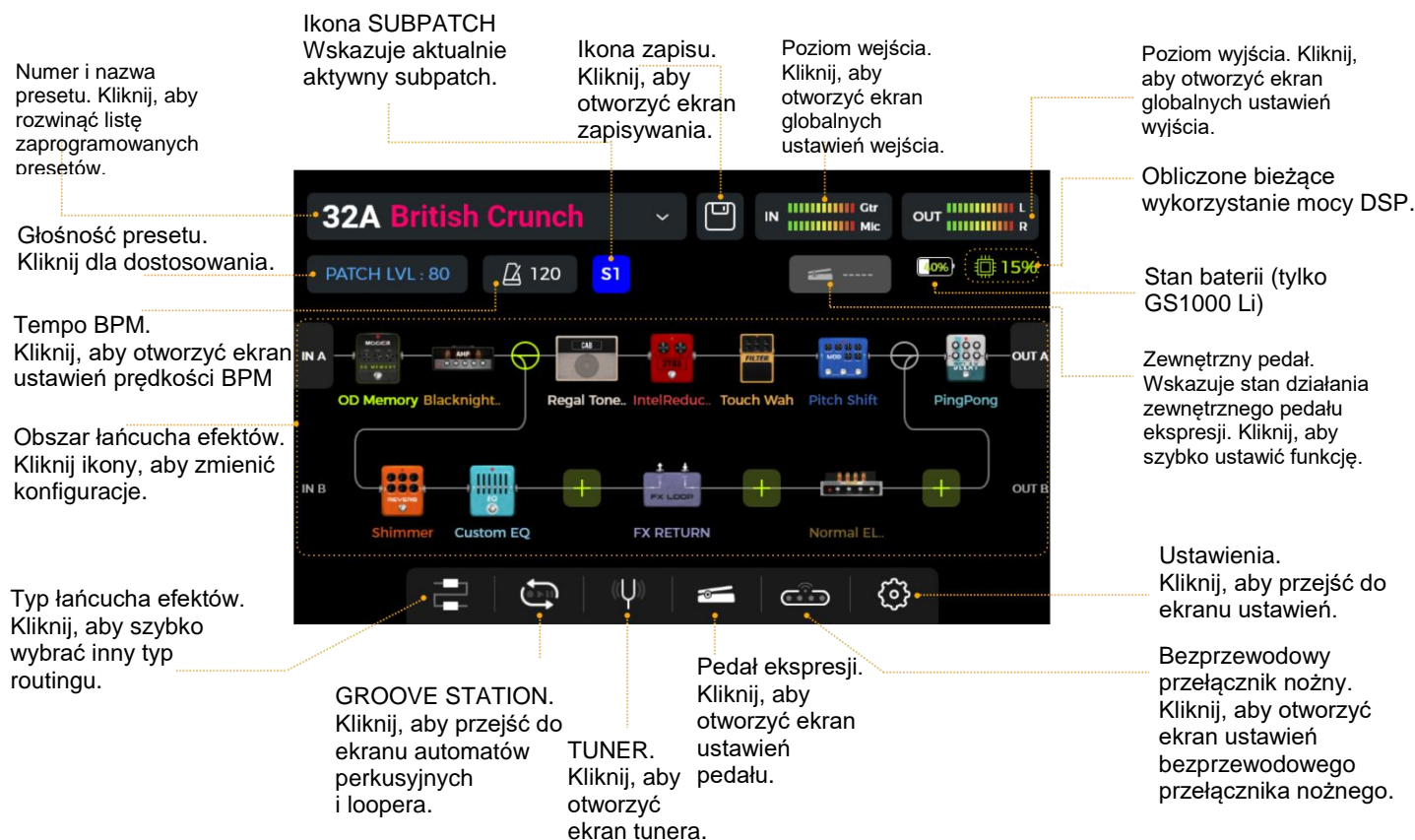


Stage View: Tryb Large

Dotknij strzałek w lewo/prawo na ekranie lub obróć pokrętkę SELECT, aby przełączać presety na tym ekranie. Po uruchomieniu urządzenie domyślnie wyświetla widok Stage View. Dotknij ekranu lub naciśnij przycisk **SELECT** lub **HOME** aby przejść do głównego interfejsu edycji (Edit View)

Edit View

Prawie wszystkie funkcje sterowania GS1000 są skoncentrowane na ekranie interfejsu użytkownika **EDIT VIEW**. To tutaj można uzyskać dostęp do parametrów efektów w celu ich edycji, wyświetlić listę presetów, zapisać presety, dostosować globalne wejścia i wyjścia oraz otworzyć Groove Station lub Tuner, a także uzyskać dostęp do ustawień systemowych i innych funkcji.



Wybór Presetu

Preset jest identyfikowany przez numer banku (01-50), po którym następuje litera (A-D). Pasek podświetlenia otoczenia nad przyciskami nożnymi **A/B/C/D** wskazuje aktualnie wybrany preset. Istnieje kilka sposobów wybrania presetu po włączeniu efektu:

1. W **Stage View**: Kliknij strzałki w lewo/prawo po obu stronach ekranu.
2. W dowolnym z głównych interfejsów (widok **Stage** lub **Edit**): obróć pokrętkę **SELECT**, aby wybrać preset.
3. W **Edit View**: Kliknij **obszar nazwy presetu** w lewym górnym rogu, aby rozwinąć listę i wybrać preset.
4. Bezpośrednie przełączanie między czterema presetami w bieżącym banku za pomocą przycisków nożnych **A/B/C/D**, gdy pedał jest w normalnym trybie pracy (pasek LED świeci się nad jednym z czterech przycisków nożnych).

Zmiana Banku

- Naciśnij jednocześnie **A+B** lub **C+D**, aby otworzyć ekran wyboru banku. Na ekranie wyświetlane są dwa banki z czterema presetami każdy. Migający dolny rząd wskazuje aktualnie wybrany bank.
- Przejście do **poprzedniego banku** następuje przez jednoczesne naciśnięcie przycisków **A+B**.
- Przejście do **następnego banku** następuje przez jednoczesne naciśnięcie przycisków **C+D**.
- Można również obrócić pokrętkę **SELECT**, aby wybrać bank.
- Przytrzymaj wciśnięte przyciski **A+B** lub **C+D**, aby przyspieszyć przeglądanie banków.
- Naciśnij **A/B/C/D**, aby wybrać preset z wybranego banku i wrócić do ekranu głównego.

Wyłączenie

Naciskaj przycisk **Power** przez około 3 sekundy, aż na ekranie pojawi się komunikat „Are you sure to Shut Down?”. Potwierdź wyłączenie (YES) lub anuluj je (NO).

Uwaga dla GS1000 Li: Jeśli kabel zasilający jest nadal podłączony po wyłączeniu, na ekranie pojawi się przyciemniona grafika wskazująca stan ładowania baterii.

DZIAŁANIE

Edycja Presetów

Przed rozpoczęciem edycji zaleca się otwarcie pustego presetu (o nazwie „EMPTY”), aby móc z nim pracować.

Kompozycja presetu

Preset w GS1000 składa się z następujących elementów:

- wszystkie modele efektów (moduły) umieszczone w bieżącym łańcuchu efektów,
- sekwencja łańcucha efektów,
- stan włączenia/wyłączenia każdego modułu w łańcuchu,
- konfiguracja wejść i wyjść
- ustawienia parametrów każdego modułu,
- ustawienia parametrów pedału ekspresji,
- wartość głośności presetu (PATCH LEVEL),
- wartość BPM (jeśli jest używana przez efekty w presecie),
- nazwa presetu
- etykieta koloru

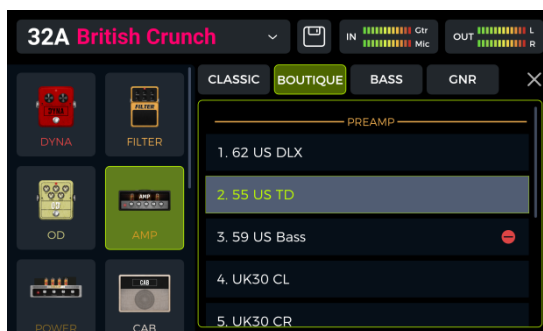
Dodawanie efektów

Efekty można dodawać do łańcucha efektów w następujący sposób:



Upewnij się, że otwarty został widok Edit View, **kliknij puste miejsce na efekt** w łańcuchu (oznaczone ikoną "+").

Na ekranie pojawi się lista dostępnych efektów. Wybierz **kategorię modułu efektu** po lewej stronie ekranu. Następnie wybierz określony **typ efektu** z listy po prawej stronie. Zobacz [ANNEX1: OPIS EFEKTÓW](#) dla listy dostępnych efektów.



Kliknij "X" w prawym górnym rogu, aby zamknąć ekran wyboru i otworzyć ekran edycji parametrów wybranego efektu (zobacz [Edycja parametrów](#)).

Kliknij "X" na ekranie edycji parametrów, aby powrócić do głównego widoku edycji Edit View.

Wyświetlacz pokazuje teraz pozycję nowego modułu w łańcuchu efektów.

Uwaga: Łańcuch efektów GS1000 jest podzielony na dwie linie: A (górna linia) i B (dolna linia). Każda linia ma siedem pozycji dla modułów efektów, co daje łącznie 14 modułów efektów. Łańcuch efektów obsługuje dodawanie kilku instancji tego samego modułu efektu (z wyjątkiem modułu FX LOOP). Więcej w sekcji Zasoby DSP poniżej.

Zasoby DSP

Liczba modułów w łańcuchu i liczba powtórzeń tego samego modułu, które można dodać, jest ograniczona przez zasoby DSP (Digital Signal Processing) przydzielone każdemu modułowi przez system operacyjny. W zależności od złożoności, niektóre moduły mogą wymagać więcej zasobów DSP niż inne. Obciążenie DSP zależy tylko od istnienia modułu w łańcuchu, a nie od jego stanu włączenia/wyłączenia lub ustawień parametrów.

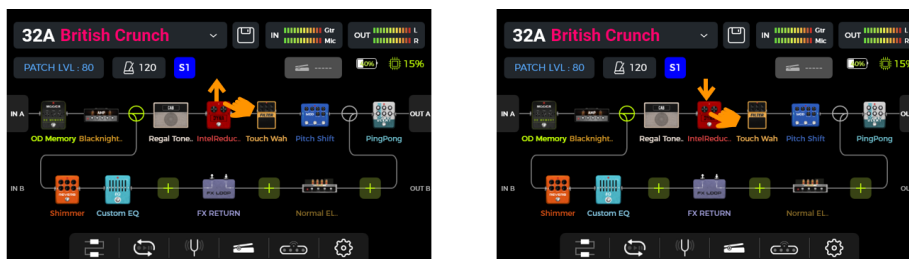
Sprawdź **wskaźnik obciążenia przetwarzania DSP** w prawym górnym rogu wyświetlacza. Pokazuje on bilans zasobów DSP wymaganych dla aktualnie wybranych modułów. Wraz ze wzrostem procentowego wykorzystania zasobów DSP, niektóre moduły mogą nie być już dostępne do dodania do łańcucha efektów (szare na liście), ponieważ dodanie ich przekroczyłoby pozostałe dostępne zasoby DSP.

Aktualizacja wskazania zasobów DSP po dodaniu lub usunięciu modułu z łańcucha zajmuje zwykle kilka sekund. Unikaj używania blisko 100% zasobów DSP, ponieważ może to spowodować przycinanie dźwięku z powodu przejściowych przeciążeń.

Aktywacja/Dezaktywacja efektów

Uwaga: Aktywne moduły są wyświetlane jako **kolorowe ikony** w łańcuchu efektów. Dezaktywowane moduły są wyświetlane jako **szare ikony** i nieco powyżej linii łańcucha efektów.

Opcja 1: Przesuń ikonę efektu na ekranie dotykowym lekko w górę/w dół, aby aktywować/dezaktywować moduł.



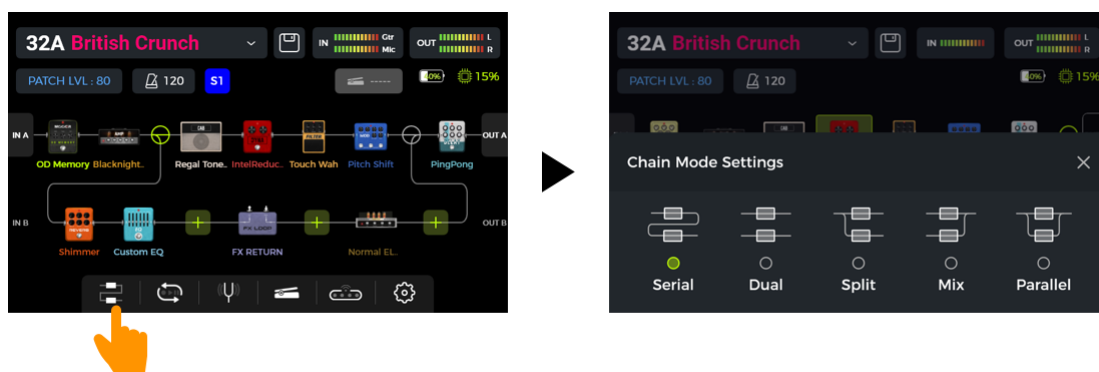
Opcja 2: Wybierz moduł na ekranie dotykowym (podświetlony ramką) i **naciśnij** pokrętko **SELECT**, aby aktywować/dezaktywować moduł.



Więcej opcji aktywacji/dezaktywacji modułów efektów podczas gry można znaleźć w sekcji Tryb CTRL lub MIDI.


Zmiana typu łańcucha efektów

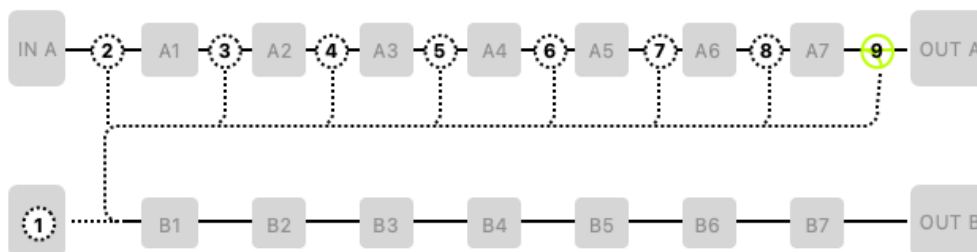
Aby zapewnić większą różnorodność i opcje użytkowania, podwójny łańcuch efektów GS1000 obsługuje różne struktury prowadzenia sygnału poprzez ustanowienie węzłów routingu sygnału. W celu szybkiej konfiguracji można kliknąć **ikonę typu łańcucha efektów** w dolnej części głównego interfejsu edycji:




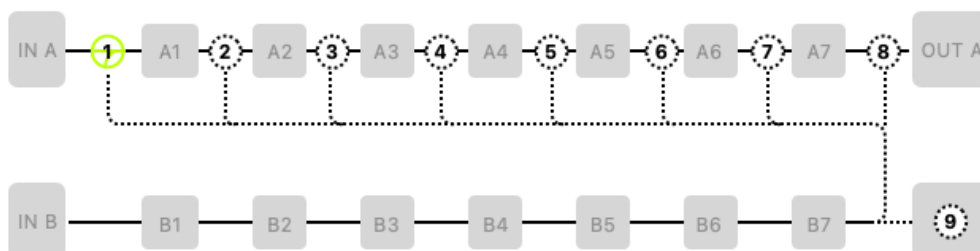
Zostanie otwarty zestaw szablonów routingu, aby umożliwić szybki wybór typu łańcucha efektów, który jest najbliższy Twoim potrzebom. Wybierz jeden z nich i zamknij ekran wyboru za pomocą przycisku X w prawym górnym rogu. Łańcuch efektów będzie teraz wyświetlał **węzły (nodes)** zgodnie z wybranym szablonem. Następnie można przesuwać pozycje węzłów w łańcuchu, **przeciągając je** na ekranie dotykowym.

Poniższe diagramy ilustrują pozycje węzłów **split node**  **mix node**  i jak można je przesuwać w łańcuchu efektów A (górną linią)

 Lokalizacje, do których można przenosić węzeł podziału (split node):



 Lokalizacje, do których można przenieść węzeł połączenia (mix node):



Gdy w łańcuchu efektów używane są zarówno węzły podziału, jak i węzły połączenia, obowiązują następujące zasady:

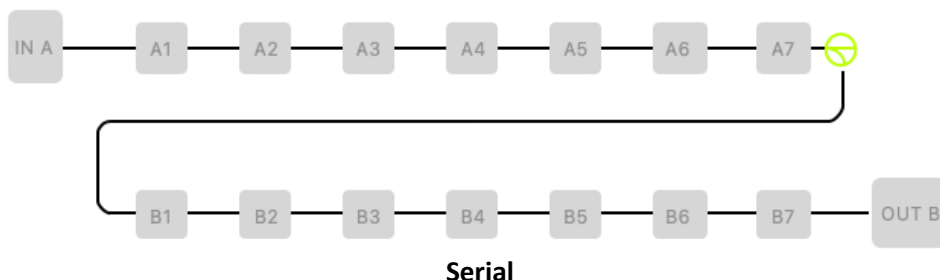
1. Węzła mix nie można ustawić przed węzłem split.
2. Dwa węzły nie mogą być ustawione w tej samej pozycji. Na przykład, dwa węzły nie mogą być ustawione pomiędzy A6 i A7 w tym samym czasie.

3. Węzeł podziału i wejście B (IN B) mogą zostać zamienione miejscami. Analogicznie, węzeł mix i wyjście B (OUT B) mogą zostać zamienione miejscami. W tym celu należy przeciągnąć węzeł split na symbol INB (lub odwrotnie) lub przeciągnąć węzeł mix na OUTB (lub odwrotnie).

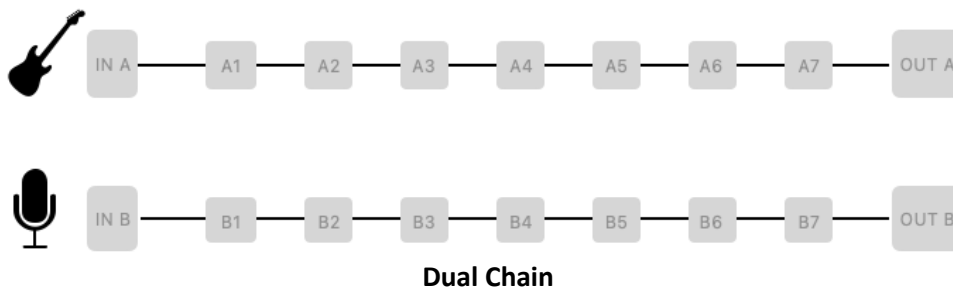
W praktyce oznacza to, że można ręcznie utworzyć pięć schematów łańcucha efektów sugerowanych jako szablon na ekranie ustawień trybu łańcucha efektów: Serial, Dual, Split, Mix i Parallel.

Typy Łańcuchów

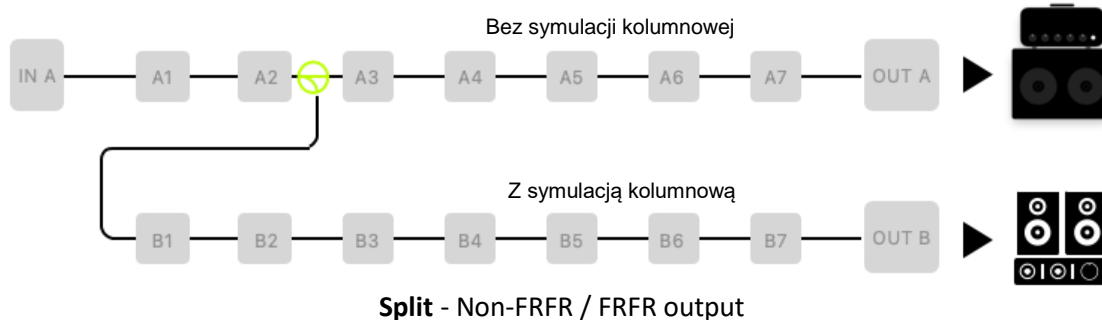
Tryb Serial: Najbardziej konwencjonalna forma łańcucha efektów, odpowiednia dla większości potrzeb i bez złożonej separacji, miksowania lub przetwarzania równoległego. Gracze, którzy są nowicuzami w łańcuchach efektów, powinni zacząć od tego typu.



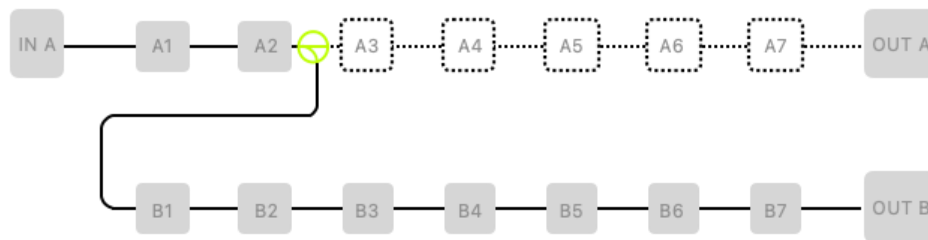
Tryb Dual Chain: Dwa całkowicie niezależne łańcuchy efektów, z oddzielnymi ustawieniami interfejsu wejściowego i wyjściowego. Jest to często stosowane w przypadku dwóch zestawów instrumentów lub połączeń z niezależnym sprzętem do przetwarzania efektów. Przykład: wejście gitarowe przechodzi przez łańcuch efektów, a wejście mikrofonowe przez inny łańcuch efektów.



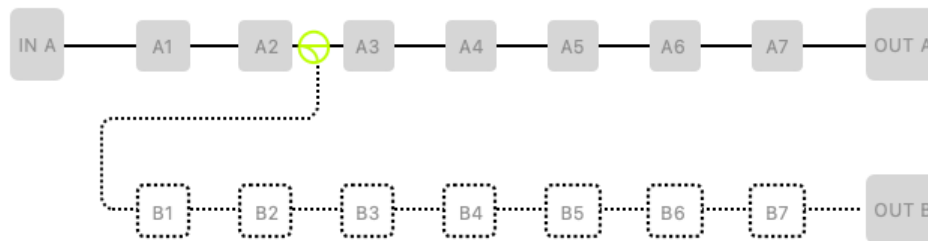
Tryb Split: Po przejściu przez niektóre efekty lub bezpośrednio po wejściu, przychodzący sygnał jest dzielony i kierowany do różnych efektów i wyjść. Może to być stosowane w mieszanych scenariuszach wyjściowych pełnozakresowych / nie pełnozakresowych, na przykład, gdy wbudowana symulacja kolumny jest stosowana do sygnału dla platformy pełnozakresowej, a nie jest stosowana do sygnału przechodzącego do wzmacniacza instrumentalnego z głośnikami.



Jeśli węzeł dzielony jest skonfigurowany jako przełącznik A/B i jeden z przycisków nożnych jest skonfigurowany do przełączania A/B w trybie CTRL (zobacz [Tryb CTRL](#)), Konfiguracja może być używana do przełączania między dwoma różnymi łańcuchami, jak pokazano poniżej:



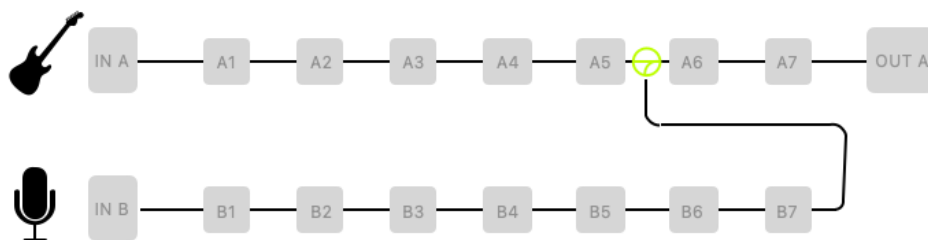
Split - A/B switcher - B chain



Split - A/B switcher - A chain

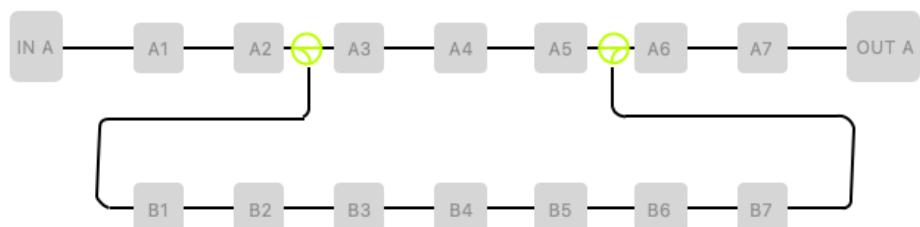
Tryb Mix: Tryb ten może być używany do łączenia częściowo niezależnych łańcuchów efektów w jeden łańcuch, który jest następnie kierowany do wspólnych efektów i tego samego wyjścia.

Przykład: Sygnały gitary i wokalu są przetwarzane przez własny niezależny przedwzmacniacz i korekcję, a następnie miksowane i mają zastosowane te same efekty przestrzenne, aby zapewnić spójność poczucia przestrzennego. Jak pokazano poniżej, efekty gitarowe można załadować do pozycji od A1 do A5, efekty mikrofonowe można załadować do pozycji od B1 do B7, a następnie oba sygnały przepuścić przez te same efekty przestrzenne w pozycjach A6 i A7 w celu uzyskania jednolitych efektów.



Tryb Parallel: Ten tryb jest odpowiedni dla scenariuszy z równoległymi miksami w łańcuchu efektów.

Na przykład, łańcuchy A i B są załadowane dwoma zestawami różnych typów brzmień głównych do miksowania, w wyniku czego powstaje unikalne brzmienie łączące cechy obu. Jak pokazano na poniższym rysunku, można załadować zestaw modułów dla wzmacniacza i kolumn w gniazdach od A3 do A5 i załadować inny zestaw modułów w dowolnej pozycji w łańcuchu B. Następnie można dopasować stosunek głośności łańcuchów A i B w węźle miksowania, aby stworzyć unikalne niestandardowe brzmienie.



Powyższe przykłady to tylko niektóre z wielu możliwych zastosowań łańcucha efektów. Nie czuj się ograniczony przez dogmaty - puść wodze fantazji i stwórz własne sposoby działania.

Ustawienia parametrów dla węzłów / wejść / wyjść

Jak opisano powyżej, węzły można przeciągać, aby przesuwać je w łańcuchu efektów i tworzyć różne konfiguracje. **Węzły liniowe**, a także **węzły wejściowe** i **wyjściowe**, są również zaprojektowane z odpowiednimi parametrami, które można dostosować do różnych potrzeb.

Dwukrotne kliknięcie wejścia, wyjścia lub węzła na ekranie dotykowym otwiera odpowiedni ekran ustawień.

Węzły wejściowe (input)

Regulowane parametry dla wejścia A i wejścia B:

Parametr	Opis	Możliwy wybór	Uwaga
Source	Wybiera interfejs wejściowy dla wybranego węzła wejściowego.	Wejście gitarowe (lewe) Wejście mikrofonowe (prawe) Wejście lewe/prawe Powrót lewy Powrót prawy Powrót lewy/prawy	Szczegółowe informacje znajdują się w poniższych uwagach.
Level	Ustawia poziom wyjściowy w wybranym węźle.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.

Wejście gitarowe (lewe): Źródło sygnału wejściowego jest ustawione na wejście gitary.

Wejście mikrofonowe (prawe): Źródło wejściowe jest ustawione na wejście mikrofonu.

Wejście L (lewe)/R (prawe): Interfejs gitary jest ustawiony na lewy kanał wejściowy, a interfejs mikrofonu na prawy kanał wejściowy.

Powrót lewy: Źródło wejściowe jest ustawione na lewy kanał interfejsu FXLOOP Return.

Powrót prawy: Źródło wejściowe jest ustawione na prawy kanał interfejsu FXLOOP Return.

Powrót lewy/prawy: Lewy i prawy kanał wejścia są ustawione na lewy i prawy kanał interfejsu FXLOOP Return.

Węzły wyjściowe (output)

Regulowane parametry dla wyjścia A i wyjścia B:

Parametr	Opis	Możliwy wybór	Uwaga
Output Position	Ustawia interfejs wyjściowy odpowiadający bieżącemu węzłowi wyjściowemu.	Wszystkie wyjścia Wyjście 1/4" Wyjście słuchawkowe Wyjście Send	Szczegółowe informacje znajdują się w poniższych uwagach.
Level	Ustawia poziom wyjściowy w wybranym węźle.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.
Pan	Ustawia balans panoramy stereo dla wybranego węzła.	L100 - Środek - R100	Środek dla balansu lewo-prawo, L100 to skrajna lewa strona, a R100 to skrajna prawa strona.

Wszystkie wyjścia: Sygnał jest kierowany do wszystkich gniazd wyjściowych, w tym do wyjścia 1/4" i wyjścia słuchawkowego (bez wyjścia Send).

Wyjście 1/4": Sygnał jest kierowany tylko do złącza 1/4".

Wyjście słuchawkowe: Sygnał jest kierowany tylko do wyjścia słuchawkowego.

Wyjście SEND: Sygnał jest kierowany tylko do złącza SEND.

Węzeł dzielony (split)

Węzeł dzielony ma kilka trybów, aby dostosować się do różnych scenariuszy.

W trybie Normal sygnał jest dzielony na dwie części i kierowany jednocześnie do dwóch łańcuchów efektów A (górny) i B (dolny). Sygnały są następnie przetwarzane oddzielnie. Tryb normalny ma następujące parametry:

Parametr	Opis	Możliwy wybór	Uwaga
A Level	Poziom głośności łańcucha efektów A.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.
B Level	Poziom głośności łańcucha efektów B.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.

Tryb A/B, który można skonfigurować do przełączania sygnału do łańcucha A (górnego) lub B (dolnego), ma następujące parametry:

Parametr	Opis	Możliwy wybór	Uwaga
Switcher	Po przełączeniu sygnał przechodzi przez łańcuch A lub B.	A, B	A odpowiada górnemu łańcuchowi, a B dolnemu łańcuchowi.

Uwaga: Po wybraniu trybu A/B aktualnie aktywna ścieżka sygnału jest wyświetlana jako linia ciągła w grafice łańcucha efektów na ekranie głównym. Można użyć trybu CTRL, aby zaprogramować przełącznik nożny do przełączania A/B, a następnie wykonać przełączenie za pomocą tego przełącznika nożnego lub zewnętrznego bezprzewodowego przełącznika nożnego F4 (zobacz [Tryb CTRL](#)).

Tryb crossover (tryb podziału częstotliwości) zapewnia dwa zestawy parametrów high-cut i low-cut, które mogą być używane do ustawiania określonych interwałów pasma częstotliwości dla sygnałów łańcuchów A i B, z następującymi określonymi parametrami:

Parametr	Opis	Możliwy wybór	Uwaga
A Level	Poziom głośności łańcucha A.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.
A Low Cut	Regulacja niskiego cięcia dla łańcucha A.	20 Hz -20 kHz	Domyślnie wyłączone.
A High Cut	Regulacja wysokiego cięcia dla łańcucha A.	20 Hz -20 kHz	Domyślnie wyłączone.
B Level	Poziom głośności łańcucha B.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.
B Low Cut	Regulacja niskiego cięcia dla łańcucha B.	20 Hz -20 kHz	Domyślnie wyłączone.
B High Cut	Regulacja wysokiego cięcia dla łańcucha B.	20 Hz -20 kHz	Domyślnie wyłączone.

Węzeł połączenia (mix)

Węzeł mix ma następujące regulowane parametry:

Parametr	Opis	Możliwy wybór	Uwaga
A Level	Poziom głośności łańcucha A.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.
A Pan	Pozycja sygnału łańcucha A w panoramie stereo.	L100 - Środek - R100	Wyśrodkowany dla balansu L/R, L100 jest skrajnie lewy, R100 jest skrajnie prawy.
B Level	Poziom głośności łańcucha B.	0 - 100	Domyślnie 100, poniżej 100 tłumienie.
B Pan	Pozycja sygnału łańcucha B w panoramie stereo.	L100 - Center - R100	Wyśrodkowany dla balansu L/R, L100 jest skrajnie lewy, R100 jest skrajnie prawy.
Master	Głośność wyjściowa po miksowaniu	-30 dB - +6 dB	Domyślnie 0 dB.

Zmiana pozycji efektów

Kolejność modułów, przez które przechodzi sygnał w łańcuchu efektów, ma wpływ na końcowy dźwięk. Zmiana względnej kolejności modułów w łańcuchu efektów jest zatem nie tylko kwestią wygody obsługi, ale jest również ważna dla uzyskania pożądanego dźwięku.

Opcja 1: Na ekranie dotykowym: **przeciagnij moduł** palcem do żądanej pozycji w łańcuchu. Jeśli żądana pozycja jest już zajęta, inne moduły w łańcuchu automatycznie przesuną się z drogi do następnej dostępnej pozycji.

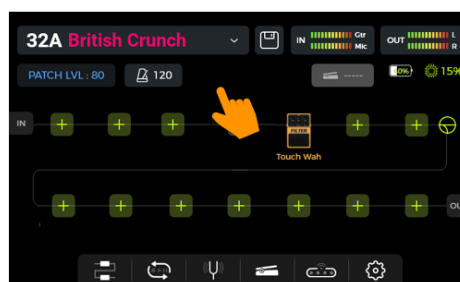
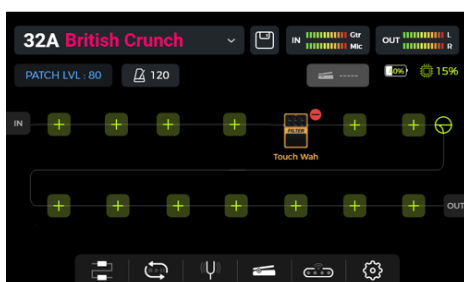
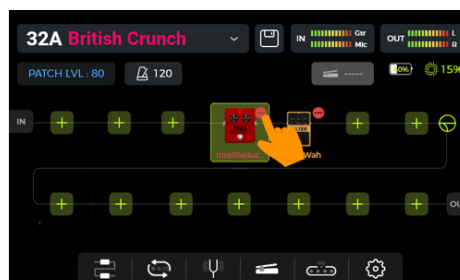
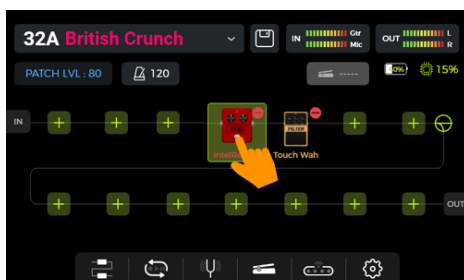


Opcja 2: Wybierz moduł na ekranie dotykowym (podświetlony ramką) i obróć pokrętko SELECT, aby przesunąć moduł.



Usuwanie efektów

Jeśli chcesz usunąć moduł efektu z łańcucha efektów bieżącego ustawienia presetu, **naciśnij i przytrzymaj moduł** docelowy na ekranie dotykowym, aż w prawym górnym rogu ikony modułu pojawi się symbol **usuwania (-)**. Następnie kliknij symbol usunięcia, aby usunąć moduł efektu z łańcucha.



Dotknij pustego obszaru nad łańcuchem efektów na ekranie dotykowym, aby powrócić do normalnego stanu (ikona usuwania zniknie).

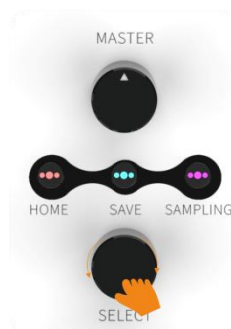
Edycja parametru

Kliknij dwukrotnie ikonę modułu w łańcuchu efektów na ekranie dotykowym, aby otworzyć interfejs edycji parametrów. Parametry można dostosować na dwa następujące sposoby:

Opcja 1: Dotknij pokrętkiżądanego parametru na ekranie dotykowym i **przesuń** palcem pokrętkę dożądanėjwartości.



Opcja 2: Dotknij pokrętkężądanego parametru na ekranie dotykowym (nazwa parametru jest podświetlona na zielono) i obróć pokrętkę **SELECT**, aby ustawićżądanąwartość. Można również nacisnąć pokrętkę SELECT, aby przywrócić **domyślnąwartość** parametru.



Jeśli efekt ma więcej parametrów niż mieści się na jednej stronie ekranu, kliknij numer strony poniżej pokręteł parametrów, aby przejść do następnej strony.



Kliknij "X" na ekranie edycji parametrów, aby powrócić do głównego widoku edycji.

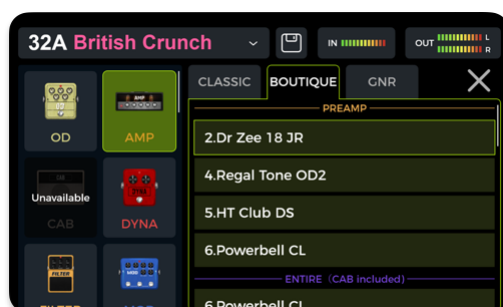
Zobacz [ANNEX 1: OPIS EFEKTÓW](#) dla opisu parametrów.

Zobacz [Spill-Over \(Trails\)](#) aby uzyskać informacje na temat parametrów trails efektów.

Zmiana modelu/typu efektu

Aby zmienić bieżący moduł efektu na inny model lub typ efektu, otwórz ekran edycji parametrów modułu, który chcesz zmienić (patrz powyżej) i kliknij ikonę efektu w lewym górnym rogu. Zostanie otwarty ekran wyboru efektu, z którego można wybrać żądany model efektu i określony typ.

Kliknij „X” w prawym górnym rogu ekranu wyboru, aby powrócić do ekranu edycji parametrów. Następnie kliknij "X" na ekranie edycji parametrów, aby powrócić do głównego widoku edycji Edit View.



Głośność Presetu

Kliknij pole **PATCH LVL** w lewym górnym rogu widoku **Edit View**, aby dostosować ogólną głośność wyjściową bieżącego ustawienia wstępnego. Funkcja ta jest wygodna do szybkiej regulacji balansu głośności między ustawieniami wstępnymi. Po wyświetleniu wyskakującego okna regulacji **głośności presetu**, zmień wartość głośności PATCH LEVEL, przesuwając suwak w górę i w dół palcem lub obracając pokrętkę SELECT.



Kliknij obszar poza wyskakującym okienkiem, aby powrócić do widoku edycji Edit View.



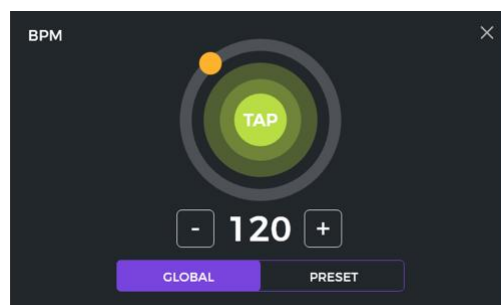
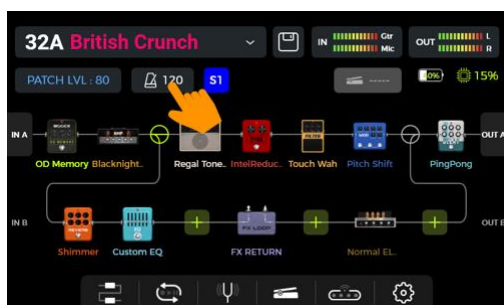
Uwaga: Głośność presetu wpływa tylko na poziom wyjściowy bieżącego presetu w porównaniu do innych presetów. Użyj pokrętki MASTER, aby kontrolować poziom wyjściowy wszystkich presetów jednocześnie.

Tempo BPM

Niektóre efekty GS1000, takie jak moduły DELAY i MOD, mają wartość parametru czasu / tempa, którą można kontrolować, dostosowując wartość BPM (Beats per Minute).

Aktywuj parametr **TEMPO SYNC** dla modułu, aby zsynchronizować tempo efektu z ustawieniem BPM.

Kliknij ikonę metronomu w widoku edycji, aby otworzyć ekran BPM.



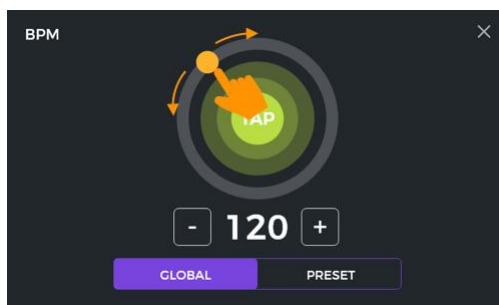
Opcje **GLOBAL** i **PRESET** na tym ekranie mogą być używane do określenia, do których presetów zostanie zastosowane wybrane tempo BPM. **Dokonaj tego wyboru przed zmianą tempa!**

Jeśli wybrano opcję **PRESET**, zmiana tempa jest skuteczna tylko dla **bieżącego presetu**, inne presety mogą mieć inne tempa. Przed przełączeniem na inny preset **należy zapisać zmiany**.

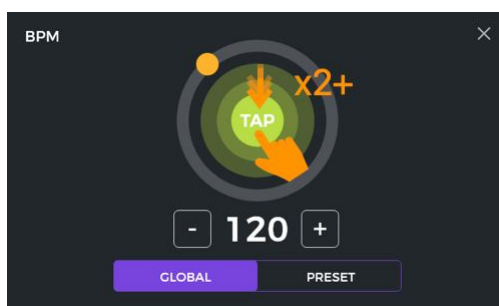
Jeśli wybrano opcję **GLOBAL**, zmiana wartości tempa będzie obowiązywać dla **wszystkich presetów**, a wszystkie presety zostaną ustawione na aktualnie wyświetlaną wartość. **Globalne zmiany BPM nie muszą być zapisywane i zastąpią wszystkie indywidualne ustawienia BPM dla innych presetów**.

Wartość tempa można ustawić na kilka różnych sposobów:

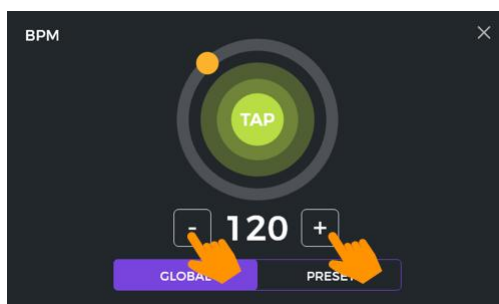
Opcja 1: Dostosuj wartość tempa, przesuując pomarańczową kropkę po okręgu.



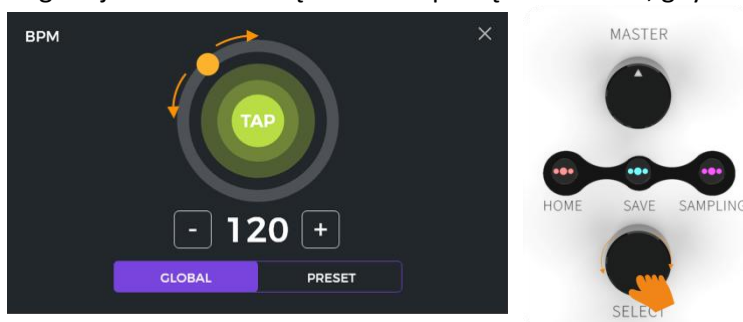
Opcja 2: Dostosuj wartość tempa, dotykając kilkakrotnie sekcji "TAP" na ekranie dotykowym.



Opcja 3: Precyzyjna regulacja z dokładnością 1 BPM poprzez kliknięcie pól „-/+”..



Opcja 4: Precyzyjna regulacja z dokładnością do 1 BPM pokrętłem SELECT, gdy ten ekran jest otwarty.



Możesz użyć dowolnej z tych czterech metod lub ich kombinacji, aby szybko dostosować żądane tempo BPM.

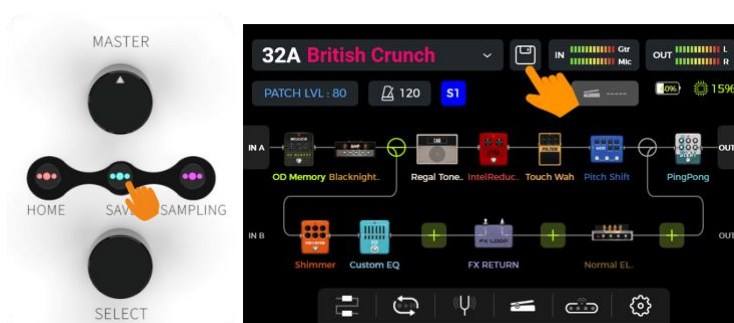
Uwaga: Zakres tempa GS1000 wynosi od 40 do 260 BPM.

Dotknij "X" w prawym górnym rogu, aby powrócić do głównego widoku edycji.

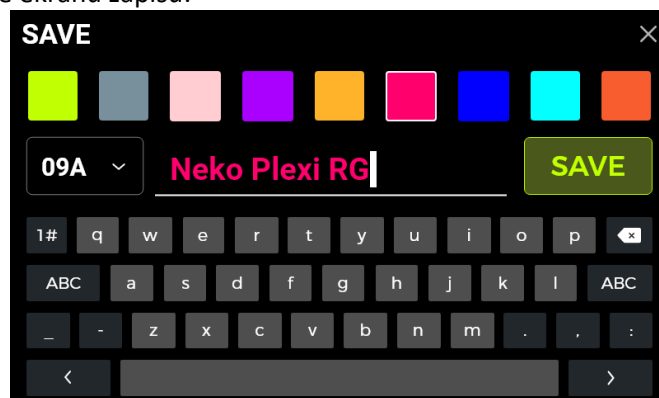
Zapis presetu

Uwaga! Jeśli zmieniasz preset (zobacz *Zmiana Presetu*) bez wcześniejszego zapisania ustawień, **wszystkie zmiany zostaną utracone**, a preset powróci do wcześniej zapisanych ustawień przy następnym wybraniu.

Po dostosowaniu wszystkich niezbędnych ustawień naciśnij fizyczny przycisk **SAVE** na panelu lub kliknij ikonę **Save** na ekranie dotykowym w widoku edycji, aby zapisać ustawienia.



Spowoduje to otwarcie ekranu zapisu:



Wybierz **kolor** z górnego rzędu. Wybrany kolor zostanie zastosowany w następujący sposób:

- kolor **nazwy presetu** w głównym interfejsie (Edit View i Stage View),
- kolor **etykiety i nazwy presetu** na rozwijanej liście brzmień w Edit View,
- kolor **paska LED** nad przyciskami A/B/C/D w trybie Stage i Edit,
- kolor **dużego bloku brzmienia** na ekranie wyboru banku po naciśnięciu A+B lub C+D.

Możesz ustawić kilka presetów na ten sam kolor lub na poszczególne kolory, aby szybko je znaleźć podczas występów scenicznych bez konieczności zbytniego zastanawiania się nad tym podczas gry.

Wpisz **nazwę presetu** używając klawiatury na ekranie dotykowym.

Kliknij numer presetu po lewej stronie nazwy presetu, aby otworzyć menu rozwijane umożliwiające wybranie żądanego slotu (miejsca) presetu. Domyślnie wybrane jest aktualnie używane miejsce.

Uwaga! Wszelkie już istniejące ustawienia w wybranym slotcie presetu zostaną zastąpione bieżącymi ustawieniami.

Kliknij przycisk **SAVE** lub naciśnij ponownie przycisk **SAVE**, aby potwierdzić proces zapisywania. Na ekranie dotykowym zostanie wyświetlony monit o kolejne potwierdzenie "YES/NO".

Anulowanie zapisu: Kliknij "X" w prawym górnym rogu lub naciśnij przyciski HOME lub SETTING, aby zakończyć proces zapisywania bez zapisywania.

Equalizer AI

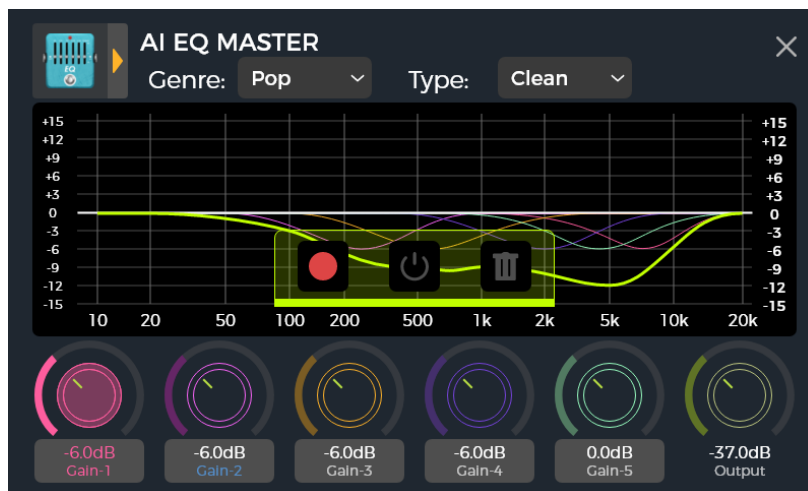
AI EQ MASTER to samouczący się korektor graficzny. Wbudowany samouczący się algorytm może automatycznie dostosować krzywą odpowiedzi częstotliwościowej wyjścia master w oparciu o wybrany typ dźwięku i styl muzyki. Jest to pomocne w szybkim osiągnięciu niemal idealnej linii bazowej dla regulacji barwy dźwięku.

Aby skorzystać z tej funkcji:

- Dodaj moduł korektora w wybranym miejscu łańcucha efektów.
- Wybierz opcję „**AI EQ Master**” w kategorii EQ. (Jeśli używasz już dużo zasobów DSP, ta funkcja może nie być dostępna do wyboru. Spróbuj zmniejszyć obciążenie DSP, usuwając inne moduły).
- Użyj rozwijanych menu, aby wybrać **rodzaj dźwięku** (czysty, przesterowany, zniekształcony ...) i gatunek muzyki, którego chcesz używać (rock, pop, blues ...).
- Kliknij **czzerwony przycisk**, aby rozpocząć proces uczenia się i odtwarzaj frazę, aż pasek postępu pod przyciskami osiągnie koniec i wygeneruje się krzywa częstotliwości.

Uwaga: Jeśli po osiągnięciu końca paska postępu nie zostanie wygenerowana żadna krzywa, oznacza to, że sztuczna inteligencja nie wyodrębniła wystarczającej ilości informacji z Twojej gry, aby wygenerować krzywą. Uruchom ponownie postęp nauki i graj więcej różnych akordów w różnych pozycjach gryfu, aby wygenerować większy rozmiar próbki dla sztucznej inteligencji.

- Użyj poniższych 5-pasmowych regulatorów korekcji, aby dostosować wyniki do swoich preferencji.



- Klikaj na obszary poniżej sterowania EQ, aby przełączać się między regulacjami wzmocnienia, częstotliwości i Q.
- Porównaj różnicę dźwięku przed i po przetwarzaniu, klikając **przycisk ON/OFF**.
- Jeśli nie jesteś zadowolony, możesz kliknąć ikonę kosza na śmieci, aby usunąć i rozpocząć nowy proces nauki.

Uwaga: Wyniki nauki są zapisywane wraz z presetem (nie zapomnij zapisać przed przełączeniem presetów) i mogą być używane tylko w tym presece. Musisz przejść przez proces uczenia dla każdego presetu, z którym chcesz używać AI EQ Master.

Tryb CTRL

Tryb CTRL (sterowania) to tryb przełącznika nożnego oparty na aktualnie wybranym presece.

W trybie CTRL przełączniki nożne **B/C/D** mogą być używane do sterowania modułami w łańcuchu efektów bieżącego brzmienia w taki sam sposób, w jaki można sterować stompboxami na fizycznym pedalboardzie za pomocą **przełączników nożnych ON/OFF** poszczególnych kostek. Alternatywnie, jeden z przycisków nożnych można skonfigurować jako wejście **Tap Tempo**, aby ustawić tempo dla efektów Delay / Reverb. Jeśli przełączanie **A/B** jest aktywowane dla podzielonego węzła w łańcuchu efektów (zobacz [Węzeł Split](#)), jeden z przełączników nożnych może być przypisany do wykonywania tego przełączania A/B. W trybie Stombox jedno naciśnięcie przycisku nożnego może przełączać jeden (tryb pojedynczy Single) lub kilka (tryb wielokrotny Multiple) modułów w łańcuchu efektów.

Oprócz tego można użyć trybu **SubPatch**, aby zaprogramować do trzech złożonych scenariuszy przełączania, takich jak aktywacja/dezaktywacja kilku modułów w tym samym czasie i dodatkowo przełączyć jeden lub kilka parametrów na inną wartość. Te trzy scenariusze nazywane są **SubPatchami** i mogą być aktywowane za pomocą przycisków nożnych B/C/D w trybie CTRL.

Konfiguracja przycisków nożnych ma wpływ tylko na aktualnie wybrane presety. Każdy preset może mieć różne konfiguracje przycisków nożnych w trybie CTRL.

Aktywacja trybu CTRL

W widoku Stage View lub Edit View, jeden z przycisków nożnych **A, B, C** lub **D** będzie miał podświetlony pasek LED powyżej, aby wskazać aktualnie aktywny preset. Naciśnij ten przełącznik nożny, aby otworzyć tryb CTRL.

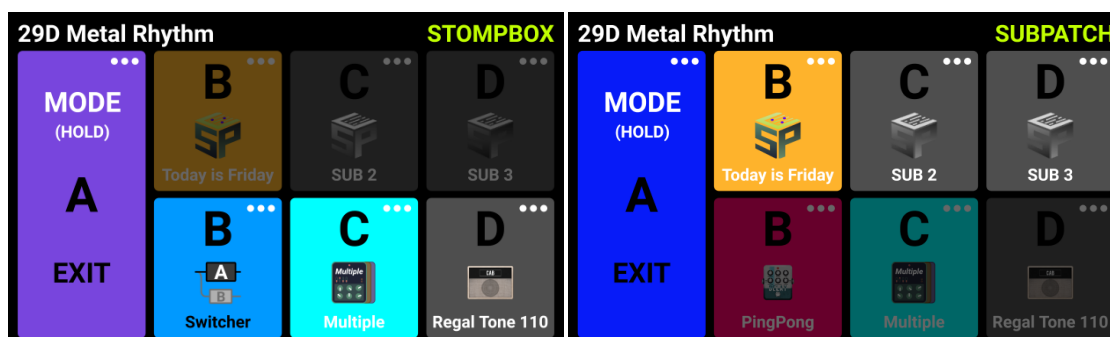
Ekran dotykowy wyświetla teraz "**STOMPBOX**" lub "**SUBPATCH**" i dwa pola dla każdego z trzech programowalnych przycisków nożnych (**B/C/D**).

Długie naciśnięcie przycisku **A** lub pola A, dla przełączania między trybami **STOMPBOX** i **SUBPATCH**.

W trybie **STOMPBOX** dolny rząd pól **B/C/D** jest podświetlony, a w prawym górnym rogu wyświetlany jest napis „**STOMPBOX**”.

W trybie **SUBPATCH** górny rząd pól **B/C/D** jest podświetlony, a w prawym górnym rogu wyświetlany jest napis "**SUBPATCH**".

Tryb CTRL można opuścić i powrócić do widoku Stage View lub Edit View poprzez krótkie naciśnięcie **przycisku nożnego A** lub przycisku HOME.



Funkcje przycisku nożnego odpowiadają wskazaniom w odpowiednich polach. Tj. w trybie STOMPBOX przycisk B będzie wykonywał funkcję wskazaną w polu B w dolnym wierszu, a w trybie SUBPATCH przycisk B będzie wykonywał funkcję wskazaną w polu B w górnym wierszu. Pola na ekranie i pasek LED nad przyciskiem nożnym wskazują, która funkcja jest aktualnie aktywna.

Pole STOMPBOX będzie pokazywać EMPTY, jeśli nie przypisano jeszcze żadnej funkcji.

W przypadku naciśnięcia przycisku nożnego w celu wykonania funkcji SUBPATCH bez przypisania SubPatch, bieżąca konfiguracja łańcucha zaprogramowanych efektów pozostanie nienaruszona.

Podsumowanie:

- Przyciski nożne **B/C/D** służą do wykonywania przypisanych funkcji wskazanych w polach na ekranie.
- Użyj **przycisku nożnego A**, aby wyjść z **trybu CTRL** (tego przycisku nie można przypisać do innej funkcji).
- Długie naciśnięcie **przycisku nożnego A** umożliwi przełączanie między trybem **STOMPBOX** i **SUBPATCH**.

Przypisanie funkcji CTRL

Przed skonfigurowaniem funkcji CTRL należy wybrać tryb podrzędny, który ma zostać skonfigurowany: tryb SUBPATCH lub tryb STOMPBOX. Naciśnij i przytrzymaj przycisk nożny A, aby przełączać między trybami.

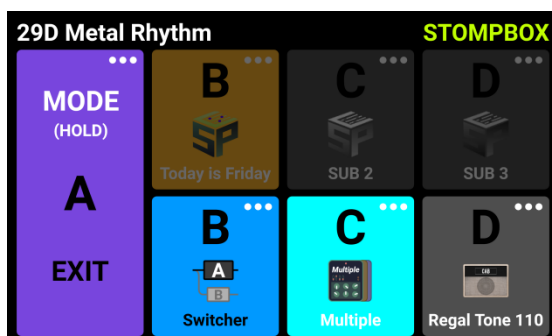
Po zakończeniu konfiguracji przyciski nożne B/C/D mogą być używane do wykonywania wybranych **funkcji tak długo, jak aktywny jest tryb CTRL**. (Zobacz BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK F4 dla dodatkowych opcji.)

Uwaga: Przypisanie przycisków nożnych CTRL muszą być ręcznie zapisane w presecie. W przypadku przełączenia presetu przed zapisaniem bieżącego presetu, przypisanie CTRL dla bieżącego presetu zostaną utracone. (Zobacz Zapis presetów)

Tryb Stompbox

Kliknij w symbol "... " w prawym górnym rogu każdego pola przełącznika nożnego w dolnym rzędzie, aby przypisać **tap tempo** (TAP), **moduł efektu** (STOMPBOX) lub **przełączenie A/B** dla każdego z footswitchy.

Użyj „Clear”, aby usunąć przypisaną funkcję lub „Rename”, aby przypisać łatwo rozpoznawalną nazwę (np. Chorus, Verse, Bridge ...) do pola (tylko jeśli przypisano STOMPBOX). Nazwa ta będzie używana tylko w polu przełącznika nożnego w trybie CTRL, a nie w widoku edycji.

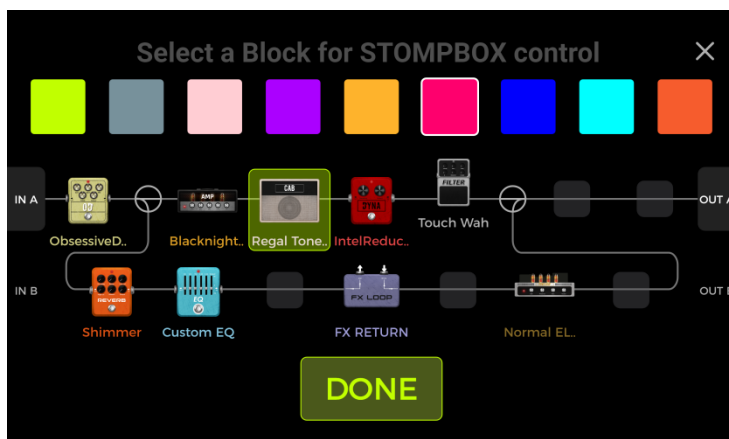


Tryb Tap

Jeśli ustawiona jest funkcja TAP, ten przycisk nożny może być uderzony kilka razy, aby wprowadzić żądane tempo BPM dla parametrów efektu, które są w stanie interpretować tę wartość (np. efekty delay). Pasek LED nad tym przełącznikiem nożnym będzie migać, wskazując wybrane tempo.

Tryb Single

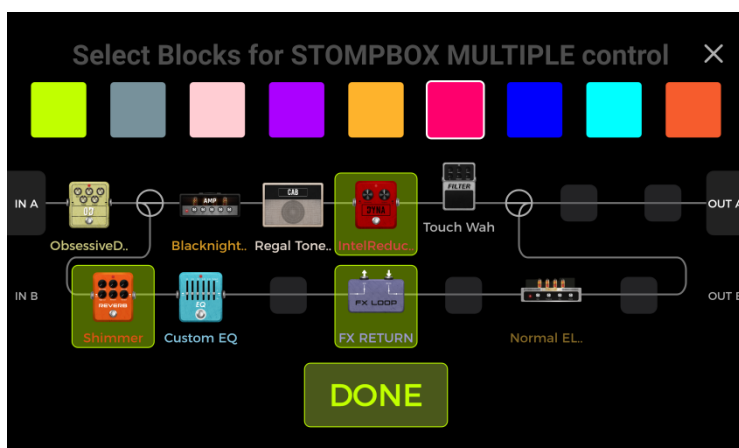
Jeśli ustawiona jest opcja **STOMPBOX (SINGLE)**, wyświetlone zostanie podmenu zawierające wszystkie moduły efektów w bieżącym łańcuchu efektów. Wybierz jeden z nich, klikając go. Moduł ten będzie następnie bezpośrednio włączany/wyłączany przez naciśnięcie odpowiedniego przełącznika nożnego w trybie CTRL. Potwierdź wybór, klikając przycisk **DONE**.



Podmenu w trybie Single

Tryb Multiple

W przypadku ustawienia opcji **STOMPBOX (MULTIPLE)** wyświetlone zostanie podmenu zawierające wszystkie moduły efektów w bieżącym łańcuchu efektów. Można wybrać kilka z nich, klikając je. Moduły te będą następnie bezpośrednio i jednocześnie włączane/wyłączane przez naciśnięcie odpowiedniego przycisku nożnego w trybie CTRL. Potwierdź wybór, klikając przycisk **DONE**.



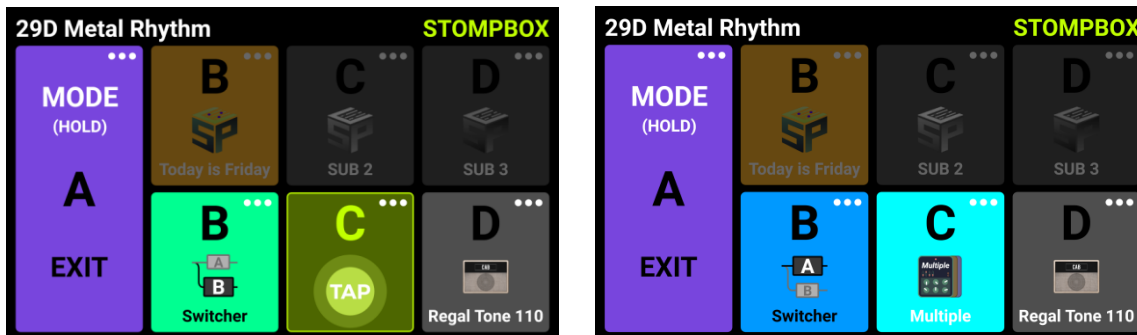
Podmenu w trybie Multiple

W górnym rzędzie każdego ekranu wyboru można wybrać kolor dla odpowiedniego pola przełącznika nożnego na ekranie CTRL, aby ułatwić znalezienie odpowiedniego efektu na scenie (ten sam kolor będzie używany dla paska LED nad przełącznikiem nożnym).

W polu przycisku nożnego z przypisanymi wieloma modułami pojawi się etykieta „Multiple” i ikona wskazująca wiele modułów efektów.

Tryb A/B

Jeśli łańcuch efektów jest skonfigurowany z węzłem podziału split, a tryb węzła podziału jest ustawiony na przełączanie A/B, można przypisać funkcję przełączania A/B do jednego z przycisków nożnych B/C/D. Przypisanie przełącznika A/B jest możliwe tylko po ustawieniu przełączania A/B w węzle podziału (**zobacz Węzeł Split**). W przeciwnym razie opcja ta będzie wyszarzona i niedostępna do wyboru.



Przykłady ekranu CTRL, pokazujące prawidłowo skonfigurowane przyciski nożne w trybie STOMPBOX

Tryb SubPatch

Funkcja SubPatch umożliwia zmianę stanu włączenia/wyłączenia modułu w łańcuchu efektów i jednocześnie zmianę stanu parametrów za pomocą tego samego przycisku nożnego. W ten sposób można uzyskać dość dramatyczne zmiany w brzmieniu. Możesz zmienić typ modelu wzmacniacza, przełączyć efekt opóźnienia i zmodyfikować zniekształcenia itp. - a wszystko to bez zmiany presetu. Możesz mieć trzy różne SubPatches (Sub 1 - Sub 3) dla każdego presetu. Można je wybierać indywidualnie za pomocą przycisków nożnych B/C/D.

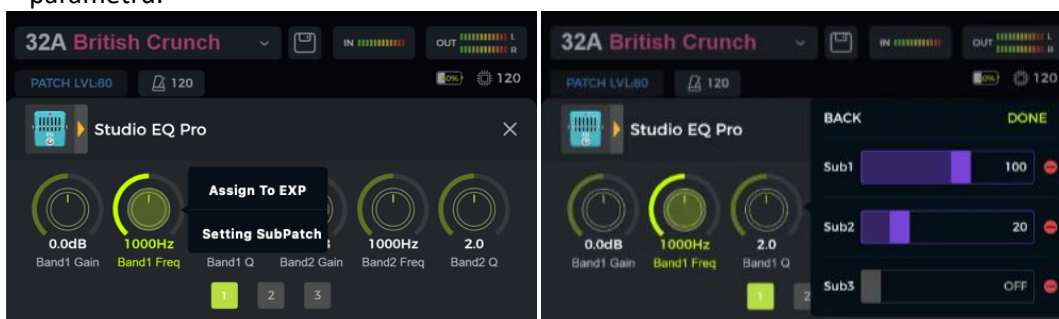
Scenariusz zastosowania:

Podczas korzystania z trybu Multiple opisanego powyżej, mogłeś się zastanawiać, czy możesz zmienić zarówno stan ON/OFF niektórych modułów, jak i jednocześnie zmienić wartości parametrów jednym ruchem stopy. Możesz użyć trybu SubPatch, aby zrealizować złożone scenariusze przełączania, takie jak ten. Do jednego presetu można załadować wszystkie moduły efektów, zwykle wymagane przez dwa zupełnie różne presetu. W **widoku ustawień parametrów** można przypisać mapowania parametrów do odpowiedniej grupy (SubPatch) poprzez **długie naciśnięcie** ikony parametru. W **widoku trybu CTRL** można dostosować kombinację modułów dla grupy. Poniższa sekcja szczegółowo opisuje konfigurację SubPatch.

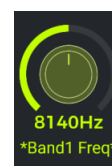
1. Mapowanie parametru do SubPatch

Metoda 1:

- Otwórz widok edycji parametrów i **naciśnij i przytrzymaj parametr**, którym chcesz sterować w trybie SubPatch.
- Wybierz opcję **Setting SubPatch** w menu podręcznym. Spowoduje to otwarcie podmenu służącego do ustawiania wartości parametrów kontrolowanych przez SubPatch 1, 2 lub 3 (Sub1 ... Sub3). Dostrój parametry i kliknij **DONE** dla potwierdzenia.
- Możesz kliknąć ikonę Usuń (-) po prawej stronie parametru, aby anulować mapowanie parametru.

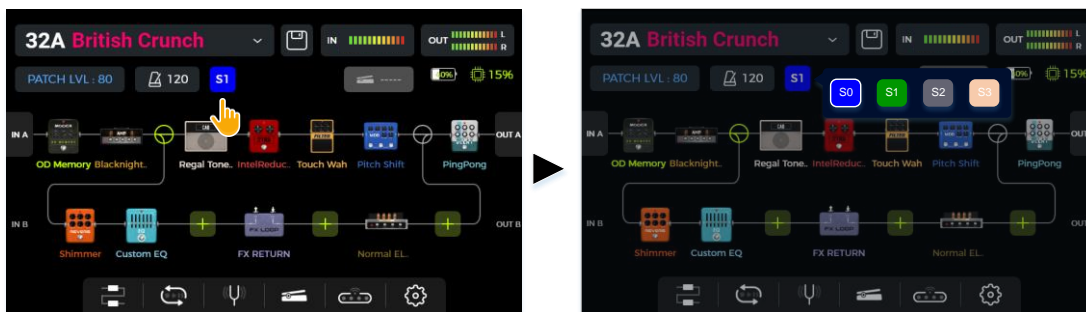


Parametr zmapowany do SubPatch będzie miał nazwę parametru wyświetlaną między dwiema gwiazdkami, aby wskazać mapowanie SubPatch:



Metoda 2:

- Kliknij ikonę SubPatch w widoku edycji. Pojawi się pole wyboru dla S0 - S3 (przy czym S0 oznacza "brak aktywnego SubPatch").
- Wybierz SubPatch, który chcesz dostosować. Zostanie otwarty widok edycji parametrów.

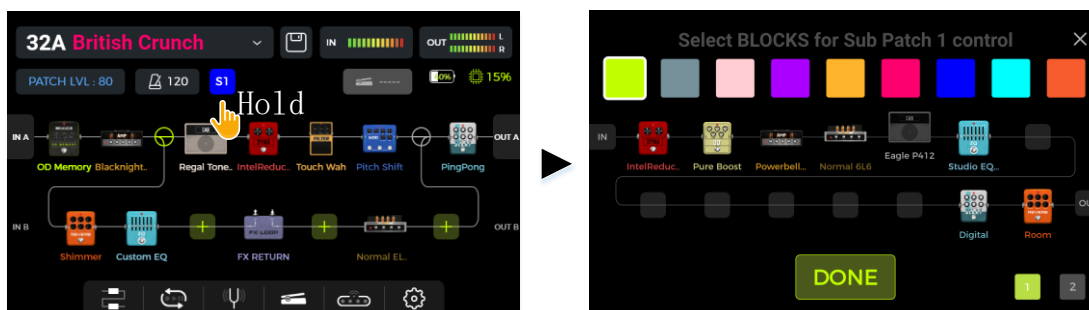


- Nazwa parametru przypisanego do SubPatch jest wyświetlana między dwiema gwiazdkami.
- Zmodyfikuj parametr za pomocą ekranu dotykowego lub pokrętła SELECT. Zmodyfikowana wartość zostanie bezpośrednio odwzorowana na bieżący SubPatch.

2. Konfiguracja stanu przełączania modułu efektu dla SubPatch

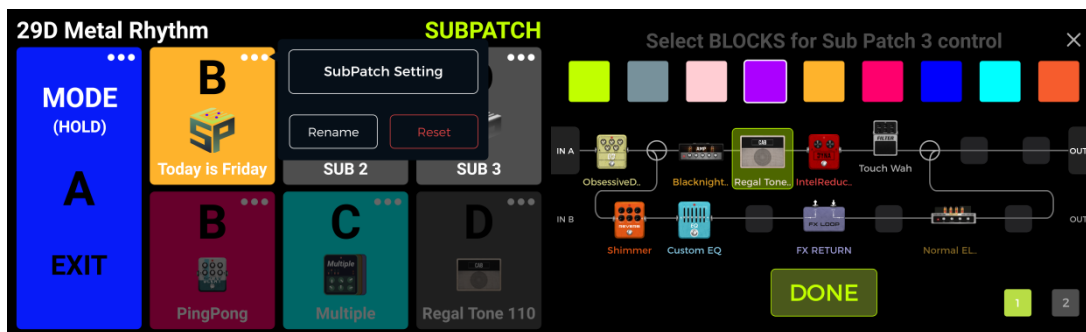
Metoda 1:

- Naciśnij i przytrzymaj ikonę SubPatch w widoku edycji. Spowoduje to bezpośrednie otwarcie widoku ustawień SubPatch.
- Możesz teraz przesuwać ikony modułów w łańcuchu efektów lekko w górę/w dół, aby je aktywować lub dezaktywować, a tym samym zdefiniować kombinację efektów używanych przez ten SubPatch. Zmiany będą wprowadzane w czasie rzeczywistym.
- Kliknij przycisk **DONE**, aby zakończyć wprowadzanie ustawień.



Metoda 2:

- Naciśnij przycisk nożny aktualnie aktywnego presetu, aby otworzyć widok trybu CTRL.
- Naciśnij i przytrzymaj przycisk A, aby przełączać funkcje CTRL między trybem STOMPBOX i trybem SUBPATCH. Wybierz tryb SUBPATCH.
- W trybie SUBPATCH górny rząd pól B/C/D na ekranie jest podświetlony. Kliknij ikonę ... w prawym górnym rogu pól B/C/D SUB i wybierz opcję **Setting SubPatch**, aby wyświetlić i dostosować ustawienia dla odpowiedniego SubPatch.
- Otwarte zostanie podmenu przedstawiające łańcuch efektów. Przesuń modele efektów do żądanych pozycji i ustaw ich status włączenia/wyłączenia dla odpowiedniego SubPatch. Zmiany zostaną wprowadzone w czasie rzeczywistym.
- Możesz także użyć bloków kolorów w górnej części ekranu, aby wybrać kolor dla SubPatch. Kolor ten będzie używany dla pola SUB na ekranie CTRL, dla paska LED nad przełącznikiem nożnym, gdy dany SubPatch jest aktywny oraz dla ikony SubPatch w widoku Edit.
- Kliknij przycisk **DONE**, aby zakończyć wprowadzanie ustawień.



3. Modyfikacja / usuwanie ustawień parametrów w SubPatch

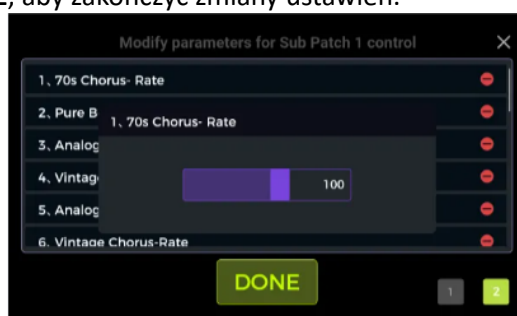
Metoda 1:

- Znajdź odpowiedni parametr w widoku edycji parametrów.
- Naciśnij i przytrzymaj ikonę parametru.
- Wybierz **SubPatches** w wyskakującym okienku.
- Ustaw różne wartości parametru dla tego parametru dla trzech SubPatchy (Sub1 ... Sub3) lub kliknij ikonę usuwania (-) po prawej stronie wartości parametru, aby usunąć mapowanie tego parametru dla tego SubPatcha.



Metoda 2:

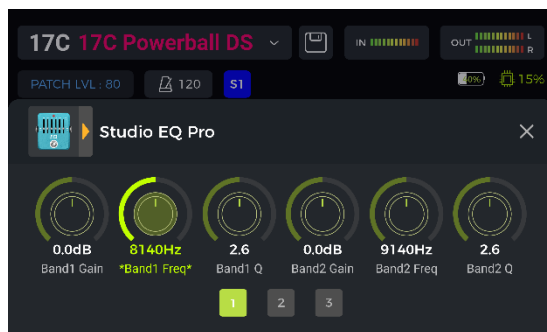
- W widoku trybu CTRL znajdź SubPatch używający parametru, który chcesz zmodyfikować i kliknij ikonę ... w prawym górnym rogu SubPatch.
- W prawym dolnym rogu podmenu wybierz drugą stronę, aby wyświetlić i zmodyfikować parametry zmapowane do tego SubPatcha.
- Kliknij ikonę usuwania (-) po prawej stronie parametru, aby anulować mapowanie tego parametru do tego SubPatch.
- Kliknij przycisk **DONE**, aby zakończyć zmiany ustawień.



Uwaga: Należy zapisać preset, aby upewnić się, że zmiany ustawień zostały zachowane. W przeciwnym razie zostaną one utracone po zmianie presetu.

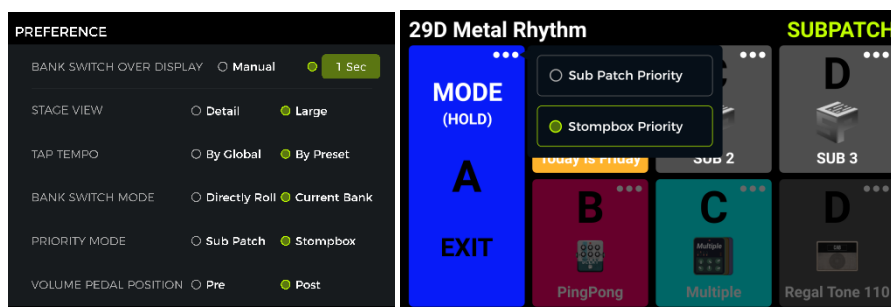
Metoda 3:

Parametr, który został zmapowany do dowolnego SubPatch, będzie miał nazwę oznaczoną dwiema gwiazdkami. Po przełączeniu się do SubPatch, do którego parametr został zmapowany, można dostosować parametr bezpośrednio w obszarze edycji parametru.



4. Ustawienie priorytetu CTRL

Sekcja Preferencje w widoku Ustawienia globalne zawiera ustawienie Tryb priorytetowy, które określa tryb funkcji aktywny po uzyskaniu dostępu do trybu CTRL: SUBPATCH lub STOMPBOX. Priorytet można również ustawić, klikając ikonę ... w prawym górnym rogu pola A w widoku trybu CTRL.

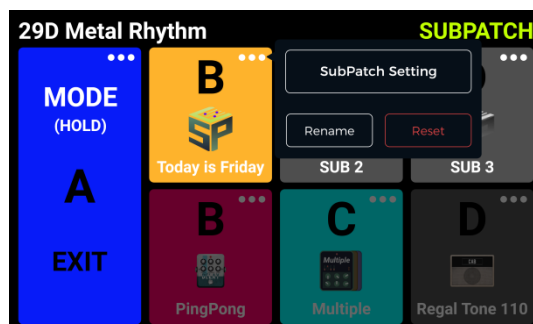


5. Zmiana nazwy i czyszczenie SubPatch:

Domyślnie trzy dostępne SubPatch są oznaczone jako SUB1, SUB2 i SUB3 w odpowiednich polach w trybie widoku CTRL.

Po skonfigurowaniu SubPatch można kliknąć ikonę ... w polu SubPatch i wybrać opcję **Rename**, aby zmienić nazwę SubPatch zgodnie z własnymi potrzebami. Użyj wyskakującej klawiatury i kliknij przycisk **DONE**, aby potwierdzić nową nazwę.

Obok funkcji Rename znajduje się przycisk **Clear**. Użyj go, aby wyczyścić wszystkie mapowania dla tego SubPatch.



Pedał Ekspresji

GS1000 można podłączyć do zewnętrznego pedału ekspresji TRS (złącze EXP na tylnym panelu). Pedał może być używany jako pedał głośności lub pedał ekspresji do sterowania wieloma modułami i parametrami.

Po podłączeniu zewnętrznego pedału świeci się ikona pedału w górnej części interfejsu widoku głównego. Domyślnym ustawieniem jest pedał głośności.

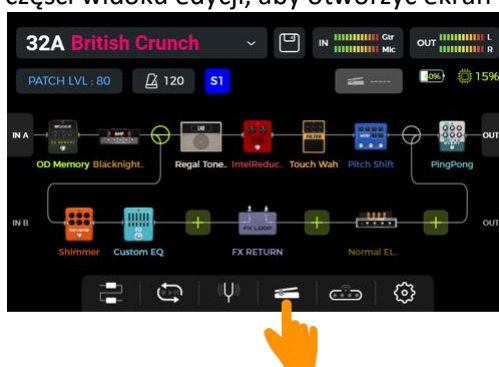
Wszystkie ustawienia, takie jak **przypisanie parametrów lub użycie jako pedał głośności/ekspresji**, są różne dla każdego presetu i **muszą być zapisane wraz z nim**.

Kalibracja pedału

Pedał należy skalibrować przed pierwszym użyciem. Kalibrację należy również przeprowadzić po zmianie pedałów zewnętrznych lub w przypadku nieprawidłowego działania pedału.

Kalibracja jest globalna i nie trzeba jej powtarzać dla każdego ustawienia wstępnego.

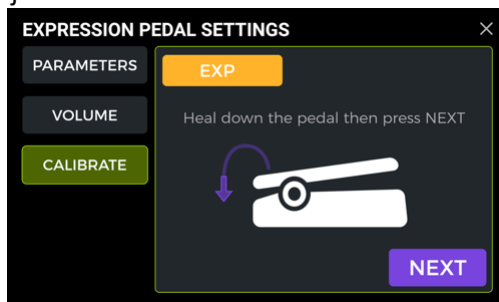
Kliknij **ikonę pedału** w dolnej części widoku edycji, aby otworzyć ekran ustawień pedału ekspresji.



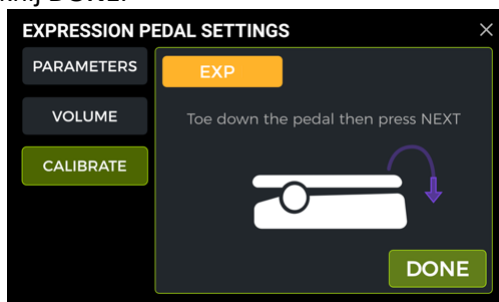
Kliknij przycisk **CALIBRATE** po lewej stronie i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie:



Otwórz pedał do końca i kliknij **NEXT**.



Całkowicie zamknij pedał i kliknij **DONE**.



Jeśli pojawi się komunikat, że kalibracja nie powiodła się, należy potwierdzić, że pedał został przesunięty od pełnego otwarcia do pełnego zamknięcia między krokami lub rozwiązać problemy z połączeniem / okablowaniem. Następnie powtórz kroki ponownie.

Konfiguracja pedału jako master volume

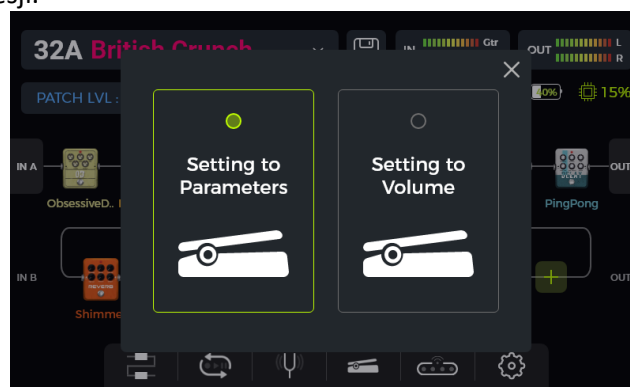
Jeśli zewnętrzny pedał jest podłączony prawidłowo, ikona pedału w widoku głównym będzie podświetlona. Kliknij ikonę pedału, a następnie kliknij "Setting to Volume" w menu podręcznym.



W „System Settings - Preferences” można globalnie ustawić pedał głośności na „Pre” lub „Post”. Pedał głośności „Pre” kontroluje głośność wejściową łańcucha efektów, co wpływa również na wzmacnienie modułów przesterowania. Pedał głośności "Post" kontroluje całkowitą głośność wyjściową, w tym efekty peryferyjne.

Konfiguracja jako pedał ekspresji

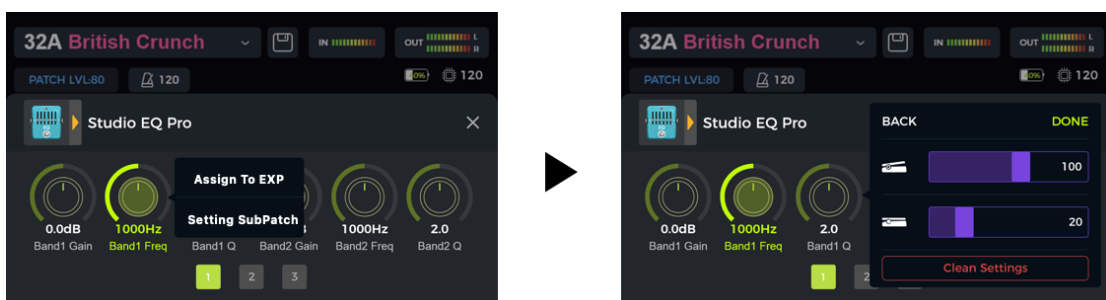
Wykonaj te same kroki, co powyżej, ale wybierz opcję "Setting to Parameters", aby skonfigurować pedał jako pedał ekspresji.



Pedał ekspresji można zmapować do sterowania kilkoma parametrami efektu tego samego lub różnych modułów efektów jednocześnie.

Wszystkie mapowania mają wpływ tylko na bieżący preset i muszą być zapisane wraz z presetem. Po zmapowaniu parametrów, **przed przełączeniem presetu, należy je zapisać.**

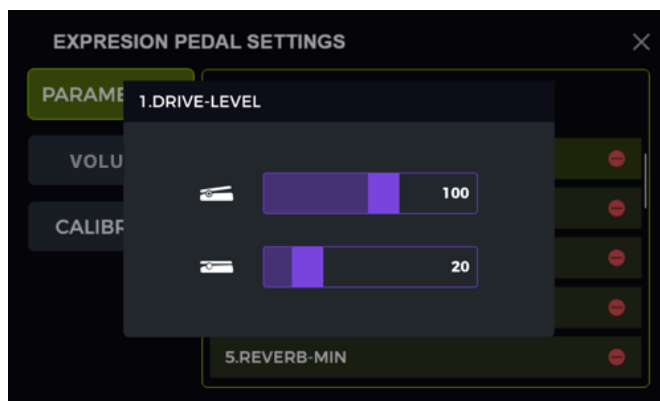
- W widoku edycji: kliknij dwukrotnie moduł efektu, którym chcesz sterować za pomocą pedału ekspresji, aby przejść do ekranu edycji parametrów.
- Naciśnij i przytrzymaj żądany parametr, aż otworzy się menu kontekstowe.
- Wybierz opcję „Assign to EXP” w menu podręcznym.
- Ustaw żądane wartości parametrów (w procentach) dla pozycji zamkniętej i otwartej pedału
- (np. "100" i "0" dla normalnej pracy lub "0" i "100" dla pracy odwrotnej lub dowolną wartość pomiędzy).
- Kliknij "DONE", aby zakończyć mapowanie.



Parametry zmapowane do pedału ekspresji będą miały nazwy **podświetlone na niebiesko**, aby odróżnić je od zwykłych parametrów. Nadal można je regulować ręcznie, ale gdy tylko użyjesz pedału ekspresji, ustawienie ręczne zostanie zastąpione przez wejście pedału ekspresji.

Wszystkie zmapowane parametry można modyfikować indywidualnie na ekranie EXPRESSION PEDAL SETTINGS - PARAMETERS:

- Kliknij ikonę pedału w dolnej części widoku edycji Edit View, aby otworzyć ekran ustawień pedału ekspresji.
- Kliknij **PARAMETERS** po lewej stronie. Wyświetlone zostaną wszystkie mapowania pedałów dla bieżącego presetu.
- Kliknij parametr, który chcesz zmodyfikować, i dostosuj wartości, przesuwając paski lub obracając pokrętkę SELECT.

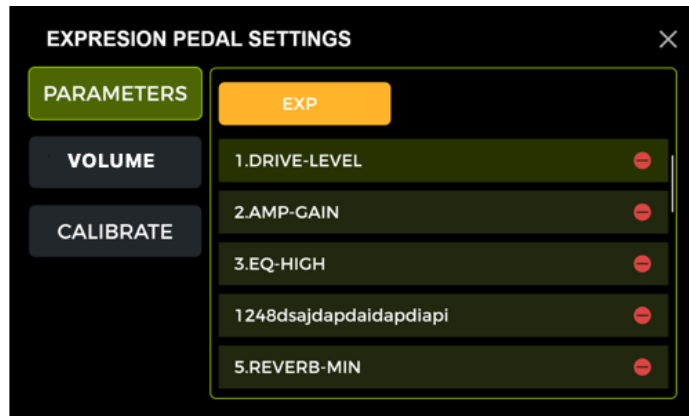


Usunięcie mapowania ekspresji

Opcja 1: Znajdź zmapowany parametr (podświetlona nazwa) w interfejsie edycji parametrów. Naciśnij i przytrzymaj żądany parametr. Wybierz "EXP Settings" w menu podręcznym, a następnie kliknij "Clean Settings" w menu EXP Settings.

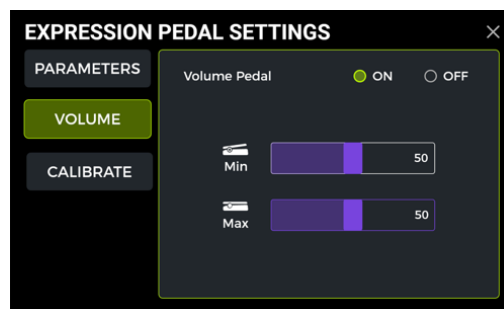


Opcja 2: Kliknij ikonę pedału w dolnej części widoku edycji, aby przejść do ekranu EXPRESSION PEDAL SETTINGS (Ustawienia pedału ekspresji). Kliknij PARAMETERS (Parametry) po lewej stronie. Na liście po prawej stronie: kliknij symbol usunięcia (-) za parametrem, który chcesz usunąć.



Ustawienia Pedalu Volume

Wybierz **VOLUME** po lewej stronie widoku ustawień pedału EXP, aby ustawić **maksymalną** i **minimalną** głośność pedału EXP, gdy jest on używany w trybie głośności.



Po **wyłączeniu** pedału głośności w tym widoku, pedał nie może być już używany jako pedał głośności, nawet jeśli jest to oznaczone symbolem w widoku głównym.

UŻYTKOWANIE PĘTLI EFEKTÓW

GS1000 jest wyposażony w gniazda dla **jednoportowej pętli efektów stereo**. Oznacza to, że gniazda SEND i RETURN pętli efektów nie tylko obsługują podłączanie urządzeń monofonicznych, ale mogą być również używane do podłączania zewnętrznych urządzeń stereo za pomocą adapterów kabli audio w formacie Y.

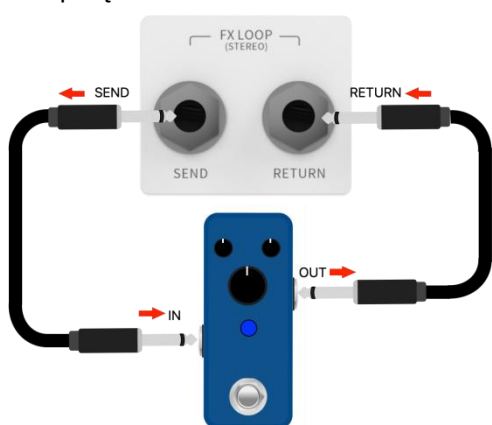


(Pojedynczy port stereo FX LOOP) (Prześciówka z TRS na podwójny TS, kabel Y)

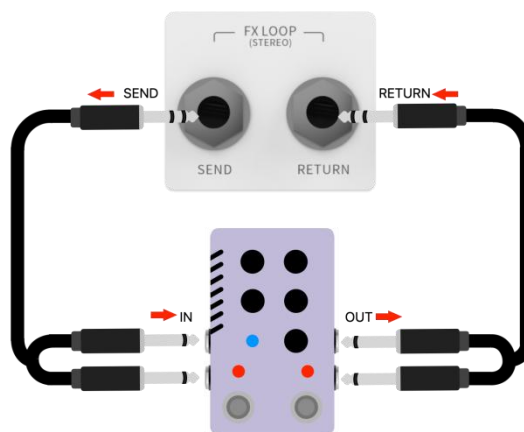
Poniższa sekcja wyjaśnia kilka konwencjonalnych scenariuszy użycia pętli efektów.

Podłączenie zewnętrznych efektów

Metoda połączenia:



(Połączenie z efektem mono)



(Połączenie z efektem stereo)

Uwaga: Po dodaniu modułu FX LOOP do łańcucha sygnałowego, należy ustawić tryb (mono/stereo) "Send" i "Return" w parametrach modułu zgodnie z rzeczywistą sytuacją połączenia.


Ustawienia modułu FX LOOP

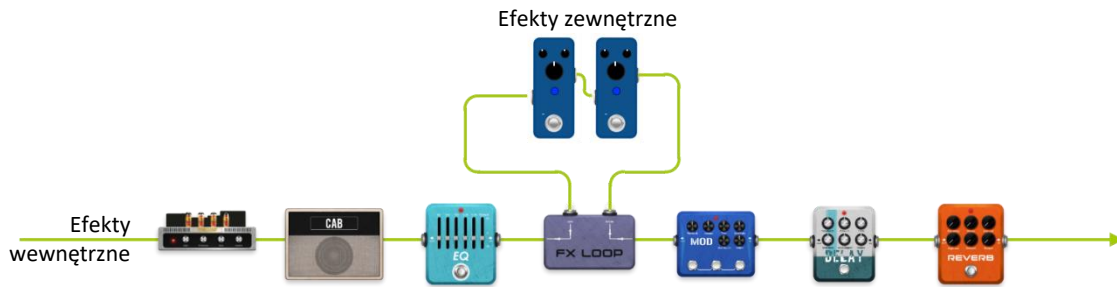
Po wykonaniu połączeń fizycznych należy dodać **moduł FX LOOP** do łańcucha efektów w widoku Edit View. Istnieją dwa różne sposoby skonfigurowania modułu FX LOOP w zależności od pozycji Send i Return w łańcuchu efektów:

Send/Return w tym samym węźle

(zarówno SEND, jak i RETURN zajmują tę samą pozycję w łańcuchu efektów)

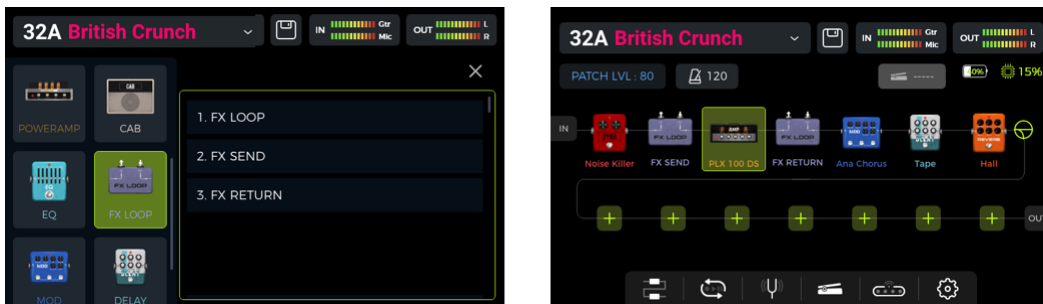


Kliknij w ikonę  w żądanej pozycji łańcucha efektów i dodaj moduł efektów „FX LOOP” z typem „FX LOOP”. To ustawienie jest odpowiednie dla większości efektów zewnętrznych, które można osadzić w łańcuchu efektów GS1000. Rzeczywisty przepływ sygnału pokazano na poniższym rysunku:



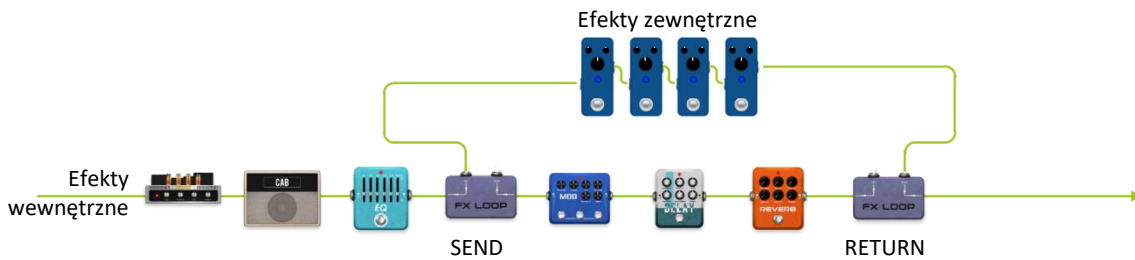
Send/Return na różnych węzłach

(SEND i RETURN zajmują różne pozycje w łańcuchu efektów)

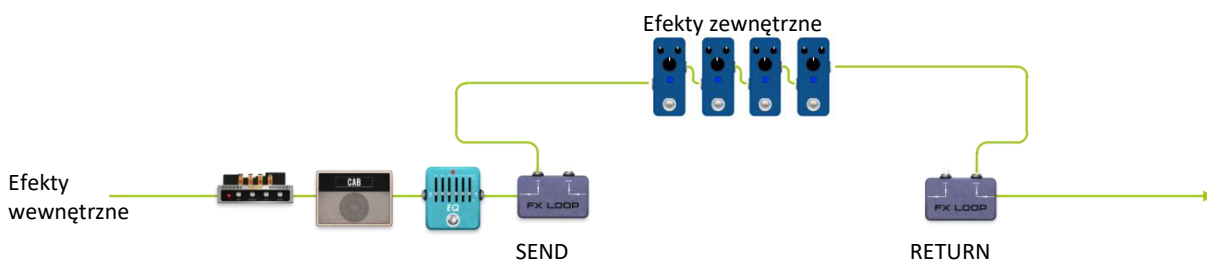


Dodaj jeden moduł efektów „FX LOOP” do łańcucha efektów z typem „FX SEND” i drugi z typem „FX RETURN”. To ustawienie jest odpowiednie dla scenariuszy z efektami zewnętrznymi połączonymi równolegle z niektórymi efektami wewnętrznymi lub dla przełączania A/B. Rzeczywisty przepływ sygnału pokazano na poniższym rysunku.

Pętla w połączeniu **równoległym** (FX SEND ustawiony na tryb Parallel):



Pętla w połączeniu **szeregowym** (FX SEND ustawiony na tryb Serial):



(Aktywna pętla)

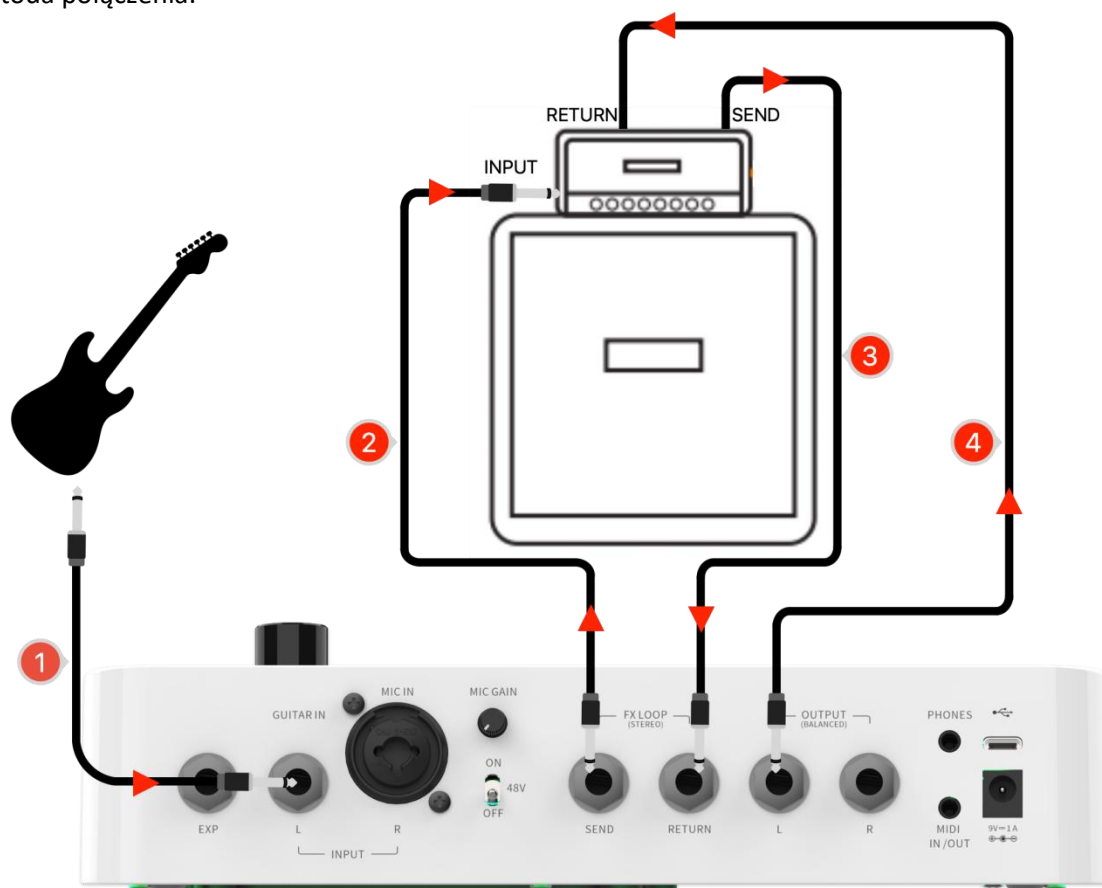


(Nieaktywna pętla)

Połączenie metodą 4-kabli

Jak sama nazwa wskazuje, metoda połączenia czteroprzewodowego odnosi się do dwóch urządzeń z pętlą efektów połączonych ze sobą za pomocą czterech kabli audio. W ten sposób dwa łącza sygnałowe są osadzone w sobie, aby osiągnąć konkretny cel, dla którego ta metoda została opracowana.

Metoda połączenia:



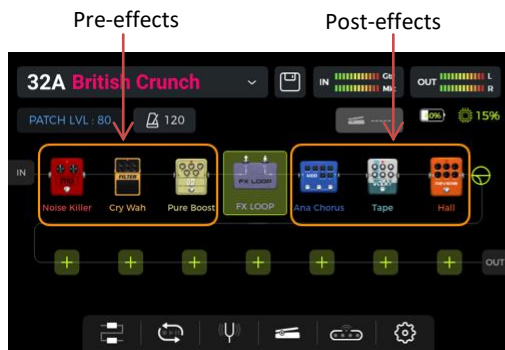
Ustawienie modułu FX LOOP:

Scenariusz 1: Podział łańcucha efektów GS1000 na efekty „pre-effects” i „post-effects”.

W przypadku używania ze wzmacniaczami, niektóre efekty (np. kompresja, przesterowanie itp.) lepiej nadają się do podłączenia do WEJŚCIA wzmacniacza („pre-effects”), podczas gdy inne efekty (np. delay, pogłos itp.) lepiej nadają się do podłączenia między przedwzmacniaczem a wzmacniaczem mocy (tj. w pętli efektów wzmacniacza = „post-effects”).

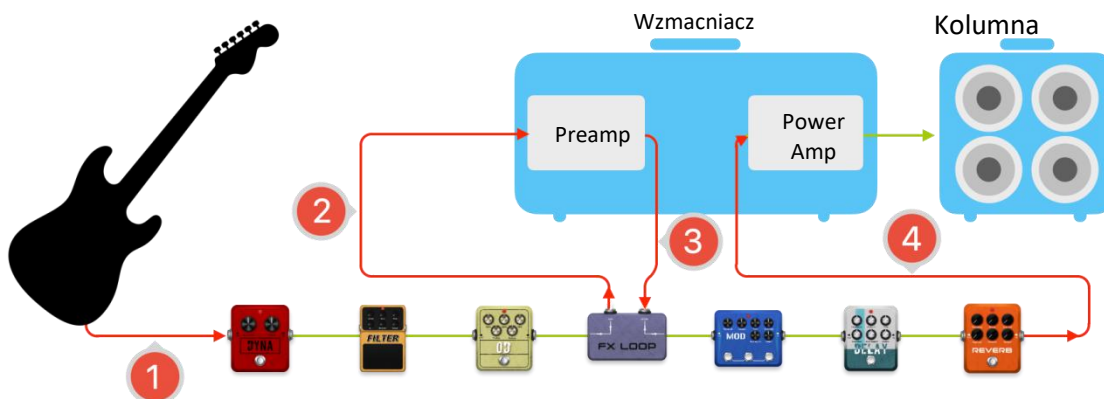
Możesz osiągnąć ten scenariusz za pomocą następującej konfiguracji w pętli FX LOOP GS1000:

- Podłącz GS1000 i wzmacniacz zgodnie z powyższym schematem połączeń.
- Dodaj moduł FX LOOP do łańcucha efektów GS1000.
- Przesuń moduły efektów **pre-effects** (efekty przystosowane do podłączenia do wejścia wzmacniacza) przed moduł FX LOOP.
- Przesuń moduły **post-effects** (efekty dostosowane do umieszczenia w pętli efektów wzmacniacza) za moduł FX LOOP.
- Ustaw typ w module FX LOOP na "Mono", a tryb na "Serial".



Tryb szeregowy

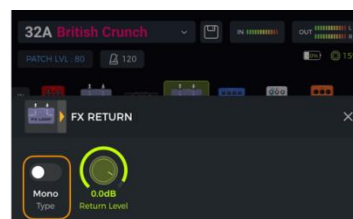
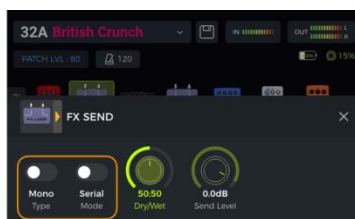
Przy tych ustawieniach rzeczywisty łańcuch sygnału jest skonfigurowany w następujący sposób:



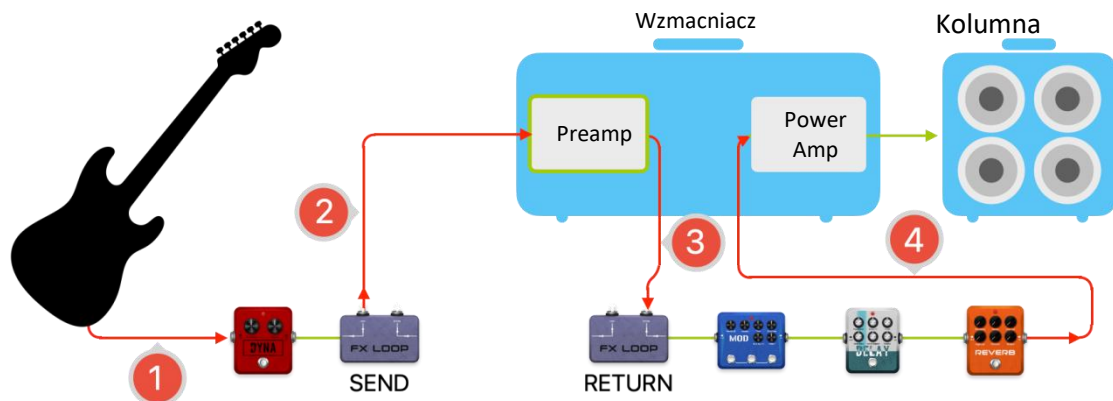
Scenariusz 2: Przełączanie A/B między symulacją przedwzmacniacza w GS1000 a fizycznym przedwzmacniaczem rzeczywistego wzmacniacza.

Ta sama metoda połączenia czteroprzewodowego może być wykorzystana do **przełączania A/B** między wewnętrznymi modułami przedwzmacniacza i fizycznym zewnętrznym przedwzmacniaczem za pomocą modułu FX LOOP i odpowiedniego ustawienia przełącznika nożnego w trybie CTRL.

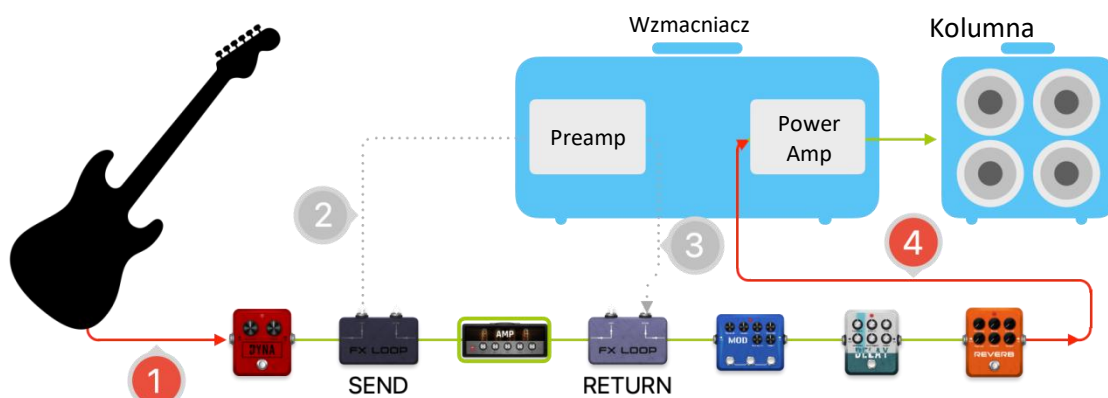
- Dodaj moduły FX SEND i FX RETURN do łańcucha efektów GS1000.
- Dodaj moduł AMP i wybierz model przedwzmacniacza (bez obudowy).
- Przesuń moduł AMP pomiędzy FX SEND i FX RETURN.
- Ustaw typ w modułach FX SEND i RETURN na „Mono”, a tryb na „Serial”.
- Skonfiguruj jeden przełącznik nożny do sterowania modułem FX SEND w trybie CTRL.



Przy tych ustawieniach rzeczywisty łańcuch sygnału jest skonfigurowany w następujący sposób:



Aktywuj SEND w trybie CTRL, aby użyć preampu wzmacniacza.



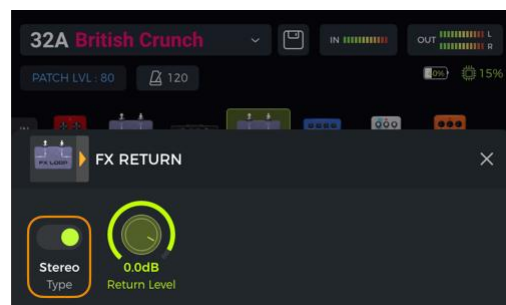
Wyłącz funkcję SEND, aby korzystać z wewnętrznego modułu przedwzmacniacza.

Rozszerzone opcje wejść i wyjść

Interfejs pętli efektów jest zasadniczo interfejsem wejścia/wyjścia, który może definiować własną pozycję, z FX SEND jako interfejsem wyjściowym i FX RETURN jako interfejsem wejściowym. Gdy nie ma potrzeby stosowania zewnętrznych efektów lub połączeń czteroprzewodowych, pętla efektów może być używana jako rozszerzony interfejs wejściowy i wyjściowy dla kilku typowych scenariuszy.

Scenariusz 1: Auxiliary Audio Input (AUX IN)

- Dodaj moduł FX RETURN do łańcucha efektów GS1000.
- Przesuń go do odpowiedniej pozycji lub na sam koniec łańcucha efektów, jeśli nie chcesz, aby przychodzący dźwięk przechodził przez wewnętrzne moduły efektów.
- Podłącz zewnętrzne źródło dźwięku do FX LOOP RETURN.
- Wybierz typ w module FX RETURN jako „Mono” lub „Stereo” w zależności od źródła dźwięku.



Scenariusz 2: Rozszerzony tryb wyjścia (np. różne wyjścia z symulacją kolumny lub bez niej)

- Dodaj moduł FX SEND do łańcucha efektów GS1000.
- Przesuń go przed moduł CAB w łańcuchu efektów.
- Wybierz tryb modułu FX SEND jako "Parallel" (Równoległy) i współczynnik wet/dry jako "50:50".

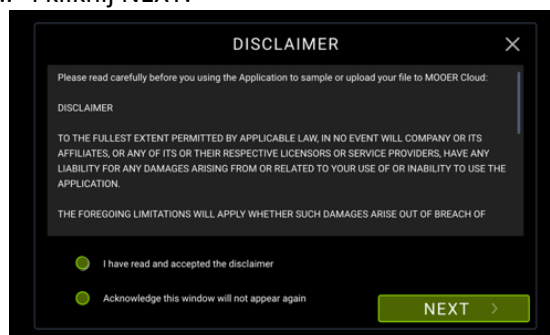


Przy tych ustawieniach sygnał wyjściowy z wyjścia FX SEND nie ma zastosowanej symulacji kolumny, a sygnał wyjściowy z innych wyjść zawiera symulację kolumny.

SAMPLOWANIE MNRS

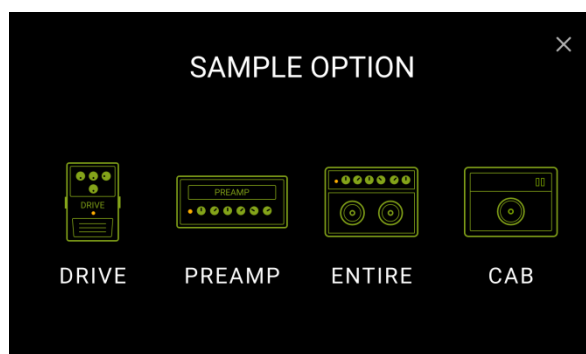
Funkcja próbkowania MNRS w GS1000 umożliwia „kieszonkowe” przechwytywanie dźwięków ulubionych urządzeń fizycznych (kostek overdrive, przedwzmacniaczy, całych wzmacniaczy lub kolumn) oraz zapisywanie i udostępnianie plików dźwiękowych w chmurze za pomocą oprogramowania komputerowego MOOER STUDIO i aplikacji mobilnej MOOER CLOUD. W tej sekcji wyjaśniono, jak przechwytywać dźwięk z tych urządzeń.

Naciśnij przycisk „SAMPLING” na GS1000, aby otworzyć interfejs przechwytywania. Jeśli korzystasz z tej funkcji po raz pierwszy, przeczytaj oświadczenie o zrzeczeniu się odpowiedzialności, zaznacz przycisk opcji "I have read..." i kliknij NEXT.



W interfejsie wyboru trybu próbkowania wybierz typ urządzenia, które chcesz przechwytać. Proces akwizycji jest taki sam dla przesterów, przedwzmacniaczy i pełnych wzmacniaczy.

Poniżej przedstawiono przykład przechwycenia próbki pełnego wzmacniacza i próbki kolumny:



Uwaga: Podczas procesu przechwytywania całego wzmacniacza lub kolumny głośnikowej, **seria głośnych sygnałów próbkowania** będzie odtwarzana przez fizyczny sprzęt. Należy zapewnić izolację akustyczną i ochronę głośności.

Samplowanie pełnego wzmacniacza

Wybierz ikonę „ENTIRE”.

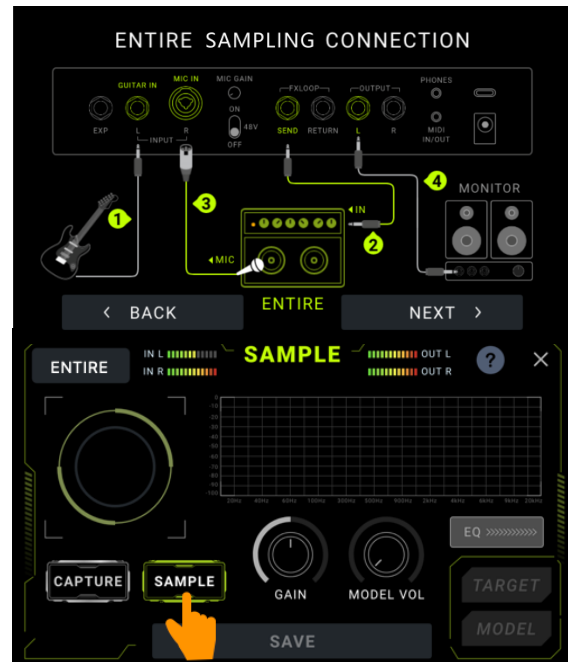
Podłącz sprzęt zgodnie ze schematem połączeń na ekranie i kliknij przycisk **NEXT**.

(Do pełnego próbkowania wzmacniacza wymagany jest mikrofon i kabel XLR).

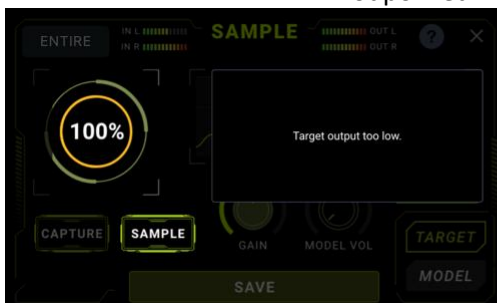
Po otwarciu interfejsu próbkowania można monitorować bieżący docelowy sygnał dźwiękowy w czasie rzeczywistym z wyjścia 1/4" i gniazda słuchawkowego.

Na tym etapie można potwierdzić docelowy dźwięk i pozycję mikrofonu.

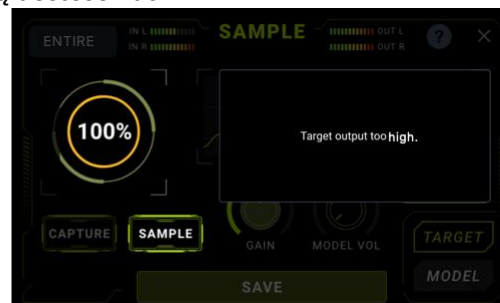
Po potwierdzeniu dźwięku kliknij przycisk **SAMPLE**, aby rozpocząć proces akwizycji.



Jeśli podczas próbkowania pojawi się wskazanie, że głośność jest zbyt wysoka lub zbyt niska, należy odpowiednio ją dostosować.

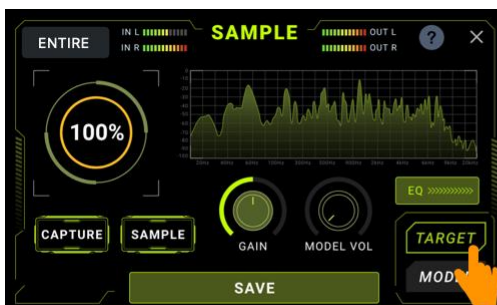


(Zwiększ głośność wyjściową celu)

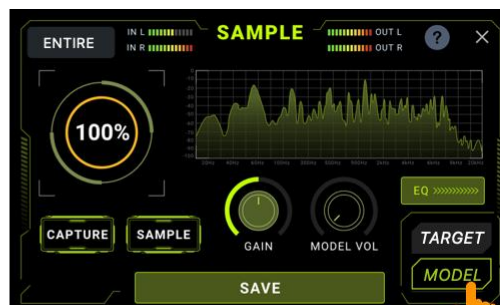


(Zmniejsz głośność wyjściową celu)

Gdy postęp próbkowania w interfejsie osiągnie 100%, próbkowanie jest zakończone i można kliknąć dźwięk **TARGET** (cel) i próbkowanie **MODEL**, aby przełączać się między nimi i słuchać ich w celu porównania. Wykres widma w interfejsie podąża za przełączaniem między **TARGET** i **MODEL** i wyświetla stan widma bieżącego dźwięku w czasie rzeczywistym.



(Odsłuchaj brzmienie celu target)



(Odsłuchaj rezultatu próbki)

W tym momencie pobieranie próbek jest zakończone. Jeśli chcesz dalej korygować wyniki, możesz kontynuować wprowadzanie zmian w następujący sposób:

Regulacja głośności i poziomu wzmacnienia:

Jeśli wynik próbkowania wymaga dostosowania pod względem głośności lub wzmacnienia, użyj pokręteł Gain i Model Volume w interfejsie, aby dostosować parametry.



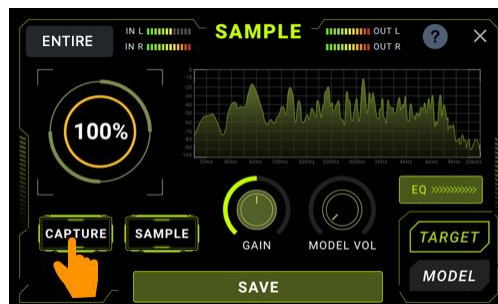
Tone Capture:

Drugim krokiem jest przechwycenie instrumentu, aby dopasować jego charakterystykę dźwiękową do próbkowanego sprzętu.

Kliknij na **CAPTURE**.

Uderzaj struny od 6 do 1 w krokach od otwartej struny w dół podstrunnicy.

Cały proces musi obejmować taką część podstrunnicy, na jakiej zamierzasz grać podczas występu. Korekta brzmienia zostanie zakończona, gdy wyświetlacz pokaże 100%.



Ręczna korekta EQ:

Kliknij pole EQ, aby otworzyć ekran ręcznej regulacji korekcji dźwięku. Ekran ten zawiera trzy regulowane pasma korekcji dźwięku i można użyć widma graficznego, aby pomóc w ręcznej regulacji korekcji dźwięku.



Stuknij obszar pod każdym pokrętelem, aby przełączać się między regulacjami wzmacnienia, częstotliwości i Q dla korekcji pasma, a następnie obróć pokrętkę, aby zmienić wartość.



Podczas procesu regulacji można w dowolnym momencie kliknąć dźwięk TARGET i próbkę MODEL, aby przełączać się między nimi w celu porównania.

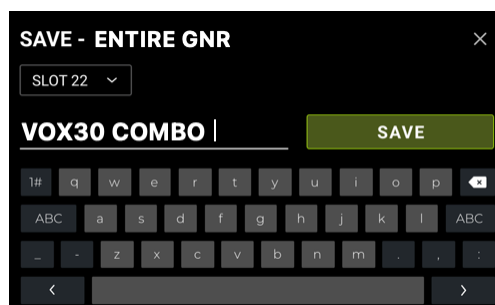
Kliknij SAMPLE w lewym dolnym rogu, aby powrócić do interfejsu próbkowania.



Zapis rezultatu samplingu

Kliknij przycisk **SAVE**, aby zapisać próbkę. Bieżący typ pliku jest wyświetlany w górnej części ekranu.

Kliknij pole wyboru gniazda, aby wybrać lokalizację przechowywania, w której chcesz zapisać plik. Wprowadź nazwę za pomocą klawiatury i kliknij przycisk SAVE.



Po zapisaniu, przykładowy plik można znaleźć na liście "GNR" odpowiedniego modułu efektów.

Samplowanie kolumny głośnikowej

Wybierz ikonę „CAB”.

Podłącz sprzęt zgodnie ze schematem połączeń na ekranie i kliknij przycisk **NEXT**.

(Do próbkowania kolumny wymagany jest wzmacniacz z gniazdem RETURN lub wzmacniacz mocy).

Po otwarciu interfejsu próbkowania można monitorować bieżący docelowy sygnał tonowy w czasie rzeczywistym z wyjścia 1/4" i gniazda słuchawkowego.

Sygnał ten reprezentuje wbudowany model przedwzmacniacza odtwarzany przez fizyczną kolumnę głośnikową.

Na tym etapie można dostosować pozycję mikrofonu.



Kliknij pole wyboru modelu wbudowanego przedwzmacniacza, aby wybrać inne typy. Parametry w polu wyboru modelu można dostosować do brzmienia modelu przedwzmacniacza.



Uwaga: Wybór modelu przedwzmacniacza nie ma wpływu na wynik próbkowania. Służy to jedynie do potwierdzenia brzmienia obudowy przed próbkowaniem.

Po potwierdzeniu dźwięku kliknij przycisk **SAMPLE**, aby rozpocząć proces akwizycji. Jeśli głośność jest zbyt wysoka lub zbyt niska podczas procesu próbkowania, należy dostosować cel akwizycji (głośność wyjściową wzmacniacza mocy) w zależności od sytuacji.

Gdy postęp próbkowania w interfejsie osiągnie 100%, próbkowanie jest zakończone i można kliknąć dźwięk **TARGET** i próbkowanie **MODEL**, aby przełączać się między nimi i słuchać ich w celu porównania. Obszar widma w interfejsie podąża za przełączaniem między **TARGET** i **MODEL** i wyświetla stan widma bieżącego dźwięku w czasie rzeczywistym.



(Odsłuchaj brzmienie celu target)

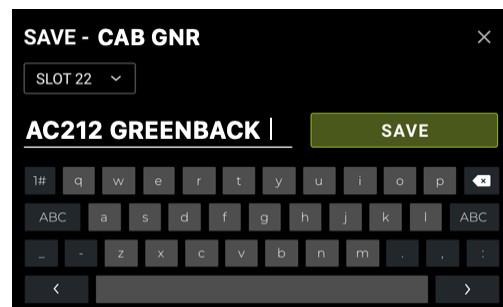


(Odsłuchaj rezultatu próbki)

Zapis rezultatu samplingu

Kliknij przycisk **SAVE**, aby zapisać próbkę. Bieżący typ pliku jest wyświetlany w górnej części ekranu.

Kliknij pole wyboru gniazda, aby wybrać lokalizację przechowywania, w której chcesz zapisać plik. Wprowadź nazwę za pomocą klawiatury i kliknij przycisk **SAVE**.

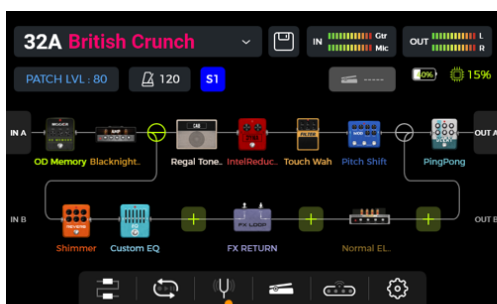


Po zapisaniu, przykładowy plik zostanie znaleziony na liście "GNR" odpowiedniego typu efektu.

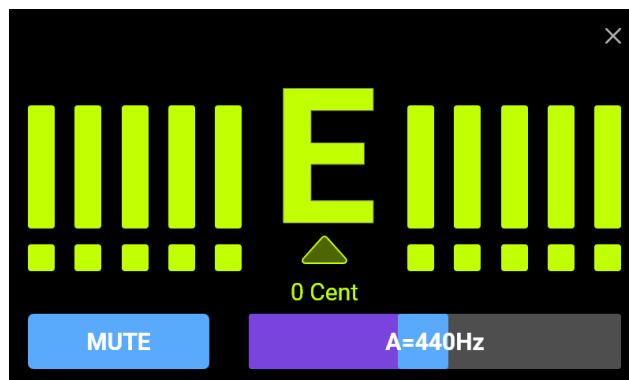
TUNER

Dostęp do zintegrowanej funkcji strojenia można uzyskać na dwa różne sposoby:

- Kliknięcie w **ikonę kamertonu** w widoku edycji Edit View.
- Równoczesne przytrzymanie przycisków **A** i **B** dla otwarcia ekranu tunera.



Ekran Tunera



Kliknij pole w lewym dolnym rogu lub naciśnij pokrętkę **SELECT**, aby przełączyć między trybem strojenia **BYPASS** lub trybem strojenia **MUTE**.

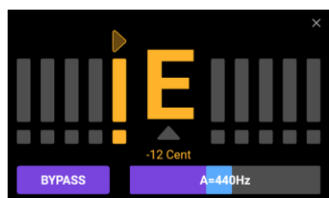
Strojenie **BYPASS** wyłącza wewnętrzne efekty i wysyła **czysty sygnał** do wyjść tak długo, jak aktywny jest tryb strojenia.

Strojenie **MUTE** wycisza wyjścia na tak długo, jak aktywny jest tryb strojenia.

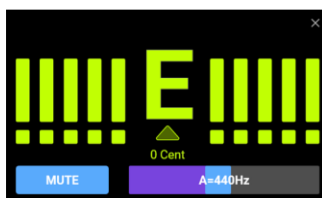
Dostosuj **częstotliwość referencyjną**, przesuwaną suwak w prawym dolnym rogu lub obracając pokrętkę **SELECT**. Częstotliwość referencyjną można wybrać z zakresu 430 Hz - 450 Hz. Wartość domyślna to A = 440 Hz.

Strojenie

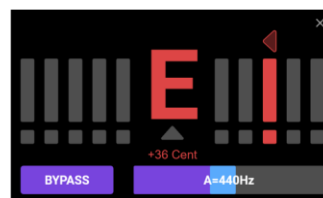
- Otwórz ekran tunera.
- Szarpnij otwarte struny gitary. Na ekranie zostanie wyświetlona bieżąca nuta i wysokość dźwięku.
- Dostrajaj gitarę, aż wskaźnik na ekranie znajdzie się w pozycji środkowej.



Za nisko



W stroju



Za wysoko

Wyjście z trybu tunera

Użyj jednej z poniższych metod, aby wyjść z trybu strojenia:

- Kliknij "X" w prawym górnym rogu.
- Naciśnij jednokrotnie dowolny footswitch.
- Przytrzymaj jednocześnie wciśnięte footswitche A + B.
- Wciśnij przycisk HOME.

GROOVE STATION

Groove Station łączy w sobie funkcje automatu perkusyjnego i loopera frazowego. Funkcji obu można używać niezależnie lub w połączeniu. Synchronizacja jest obsługiwana, gdy Drum Machine i Looper są używane w tym samym czasie.

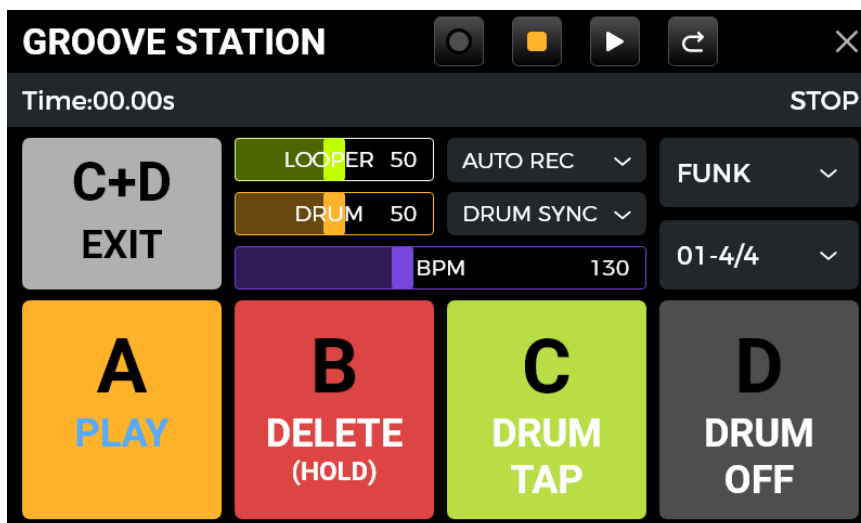
Otwarcie Groove Station

Istnieją dwa sposoby otwarcia trybu Groove Station:

- Kliknij ikonę **Groove Station** u dołu ekranu widoku edycji Edit View.
- Przytrzymaj wciśnięte **przyciski nożne C i D**, aż otworzy się ekran Groove Station.



Ekran Groove Station



Pięć dużych kwadratowych ikon na ekranie Groove Station **wskazuje funkcje przycisku nożnego, które zostaną wykonane po następnym naciśnięciu odpowiedniego footswitcha**. Aby wykonać te funkcje, można kliknąć kwadraty na ekranie dotykowym lub nacisnąć odpowiednie przyciski nożne.

Ikony na górze wskazują stan REC/PLAY/STOP/REDO/UNDO loopera.

Pasek postępu poniżej wskazuje nagrany czas, a także bieżący status i pozycję pętli frazy podczas odtwarzania.

Środkowy obszar pokazuje kilka ustawień dla automatu perkusyjnego i loopera. Zostaną one wyjaśnione w odpowiednich sekcjach poniżej.

Suwaki Volume

Suwaki **LOOPER** i **DRUM** kontrolują odpowiednie głośności wyjściowe i można nimi sterować, przesuając suwaki lub klikając je, a następnie obracając pokrętło SELECT. Liczba na suwaku wskazuje głośność w procentach.

Automat Perkusyjny Drum Machine

Kliknij menu rozwijane po prawej stronie ekranu, aby wybrać **styl** (FUNK, POP, ROCK ...) dla automatu perkusyjnego, a także **wzór rytmu** (4/4, 6/8 ...).

Footswitch C: DRUM TAP

- Naciśnij kilkakrotnie przycisk C, aby ustawić żądane tempo automatu perkusyjnego. Wybrane tempo jest wskazywane graficznie i numerycznie na **pasku BPM** oraz przy uruchomionym automacie perkusyjnym, poprzez miganie **paska LED** nad C. Można również przesunąć suwak BPM na **pasku BPM**, aby ustawić wartość lub kliknąć go i dostosować za pomocą pokrętła SELECT.

Footswitch D: DRUM ON / DRUM OFF

- Naciśnij D, aby uruchomić/zatrzymać automat perkusyjny.

Looper

GS1000 posiada Looper z czasem nagrywania do 480 sekund / 8 minut, funkcję overdubbingu i niezależną kontrolę poziomu.

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

- **Naciśnij raz** dla **Record**, naciśnij ponownie dla **Play**, ponownie dla dogrania **Dub...**
- **Przytrzymaj** dla **Undo**, przytrzymaj ponownie dla **Redo** (po nagraniu więcej niż jednej warstwy ścieżki Looper).

Pasek LED footswitcha A:

- **Stały czerwony:** Tryb nagrywania
- **Stały niebieski:** Tryb odtwarzania
- **Stały fioletowy:** Tryb dogrania overdub

Footswitch B: STOP / DELETE

- **Naciśnij raz** dla zatrzymania nagrywania/odtwarzania
- **Przytrzymaj** dla skasowania całego nagrania

Pasek LED footswitcha B:

- **Migający zielony:** looper w trybie Stop
- **Stały fioletowy:** wszystkie nagrania usunięte

Looper Auto Record

Aktywuj funkcję **AUTO REC**, ustaw odpowiedni próg wyzwania i naciśnij przycisk nożny A, aby włączyć **funkcję gotowości**.

Looper rozpocznie nagrywanie, gdy tylko sygnał wejściowy przekroczy próg natężenia. Gdy funkcja Auto Record nie jest aktywna, nagrywanie rozpoczyna się natychmiast po naciśnięciu przycisku A.

Synchronizacja Automatu Perkusyjnego

Aktywuj **DRUM SYNC**, aby zsynchronizować funkcję loopera z automatem perkusyjnym, gdy obie funkcje mają być używane w tym samym czasie. W ten sposób obie funkcje będą zsynchronizowane w odniesieniu do struktury taktu.

- Najpierw wybierz styl i wzór rytmu dla automatu perkusyjnego i ustaw żądane tempo.
- Aktywuj DRUM SYNC.
- Wykonaj "REC" dla loopera (przełącznik nożny A).

Zostanie odtworzone **odliczanie** w jednym takcie, w oparciu o wybrany wzór rytmu.

- Nagrywanie rozpocznie się po odliczaniu, a automat perkusyjny rozpocznie odtwarzanie zsynchronizowane z nagrywaniem loopera.

Aby zapewnić prawidłową synchronizację między tymi dwiema funkcjami, na końcu pierwszej warstwy nagrywania (w trybie „Play”) i po osiągnięciu przez Looper liczby całkowitej, pozostała część pętli frazy, która jest mniejsza niż jedna miara, zostanie przetworzona w 1/2 miary: mniej niż 1/2 miary zostanie przycięta, a jeśli przekroczy 1/2 miary, odtwarzanie zostanie opóźnione, aż osiągnie pełną miarę.

Weźmy jako przykład takt 4/4: Gdy nagrywasz do trzeciego taktu czwartego taktu, odtwarzanie zostanie wykonane (ponad 1/2 taktu), LOOPER nagra czwarty pełny takt, a następnie przełączy się na odtwarzanie. Długość pętli wynosi 4 pełne takty.

Jeśli odtwarzanie jest wykonywane, gdy nagrywanie czwartego taktu kończy się na takcie 1 (mniej niż 1/2 taktu), LOOPER odrzuci dodatkową zawartość czwartego taktu i natychmiast rozpocznie odtwarzanie od początku, a długość pętli wyniesie 3 pełne takty.

Uwaga: W następujących przypadkach, nawet gdy synchronizacja jest włączona, nie będzie wejściowego nabicia rytmu:

- Aktywowano AUTO RECORDING.
- Automat Perkusyjny jest już uruchomiony przed rozpoczęciem nagrywania loopera.

Zamknięcie Groove Station

Użyj jednej z poniższych metod, aby wyjść z trybu Groove Station:

- Kliknij "X" w prawym górnym rogu.
- Wciśnij jednocześnie footswitche C + D.
- Wciśnij przycisk HOME.

Uwaga: Jeśli Looper i/lub automat perkusyjny grają w momencie zamknięcia stacji Groove, **będą kontynuować odtwarzanie**. Aby zatrzymać Looper i/lub automat perkusyjny, należy ponownie otworzyć stację Groove. Alternatywnie można przypisać DRUM ON/OFF do opcjonalnego bezprzewodowego przełącznika nożnego F4 i obsługiwać Drum Machine bez otwierania Groove Station. (Zobacz BEZPRZEWODOWY FOOTSWITCH F4).

USB DIGITAL AUDIO

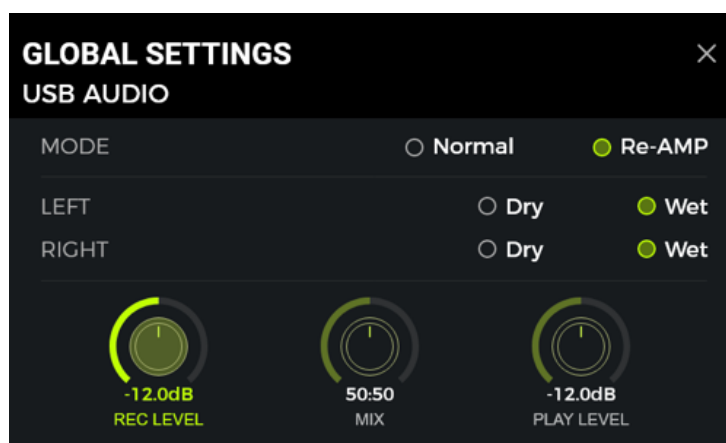
GS1000 obsługuje 24-bitowe, 44,1 kHz - 192 kHz funkcje karty dźwiękowej o niskiej latencji i obsługuje większość oprogramowania hosta dostępnego dla systemów Windows i Mac. Użytkownicy systemów Windows muszą zainstalować specjalny sterownik ASIO, aby móc nagrywać/monitorować z niskim opóźnieniem. Aby pobrać sterowniki karty dźwiękowej ASIO dla systemu Windows, należy odwiedzić oficjalną stronę internetową. Użytkownicy komputerów Mac nie muszą instalować sterownika karty dźwiękowej. System działa w trybie plug-and-play dla komputerów Mac.

Opis parametrów

Ustawienia parametrów „USB Audio” można znaleźć na ekranie GLOBAL SETTINGS.

Naciśnij ikonę SETTING na ekranie głównym i przewiń w dół do opcji USB AUDIO.

Dostosuj tryb i ustawienia parametrów do wymagań różnych scenariuszy użytkowania.



Tryby Zastosowania

Tryb Normal: GS1000 można używać jak zewnętrznej karty dźwiękowej. Wejście zostanie automatycznie pobrane z gniazda wejściowego GS1000 (gitara), a wyjście zostanie wysłane do portu wyjściowego USB (sygnał cyfrowy) z GS1000 do komputera.

Tryb Re-AMP: Możesz używać GS1000 jako karty dźwiękowej i jednocześnie korzystać z funkcji cyfrowego przetwarzania sygnału audio. Wejście sygnału USB urządzenia GS1000 (sygnał cyfrowy odbierany z komputera) będzie automatycznie używane jako wejście, a wyjście USB (cyfrowy sygnał audio) do komputera będzie używane jako wyjście.

Domyślnym ustawieniem fabrycznym dla GS1000 jest **Normal**.

Lewy (Left)/ Prawy (Right) kanał:

Podczas korzystania z funkcji nagrywania na karcie dźwiękowej, te dwa przełączniki mogą być używane do określenia, czy lewe i prawe wyjście odbiera dźwięk suchy, czy przetworzony dźwięk efektowy. Po wybraniu opcji „DRY” sygnał wyjściowy aktualnie wybranego kanału nie jest przetwarzany przez moduły efektów. Po wybraniu opcji „WET” sygnał wyjściowy aktualnie wybranego kanału jest przetwarzany przez moduły efektów. Wybranie lewego i prawego sygnału wyjściowego jako suchego lub mokrego może być wygodne, aby zachować suchy sygnał do przetwarzania końcowego podczas nagrywania. W ten sposób można słuchać sygnału mokrego i nagrywać sygnał suchy.

Domyślnym ustawieniem fabrycznym dla GS1000 jest "WET" dla lewego i prawego kanału.

Record Level: Regulacja poziomu nagrywania funkcji karty dźwiękowej.

Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest 0 dB.

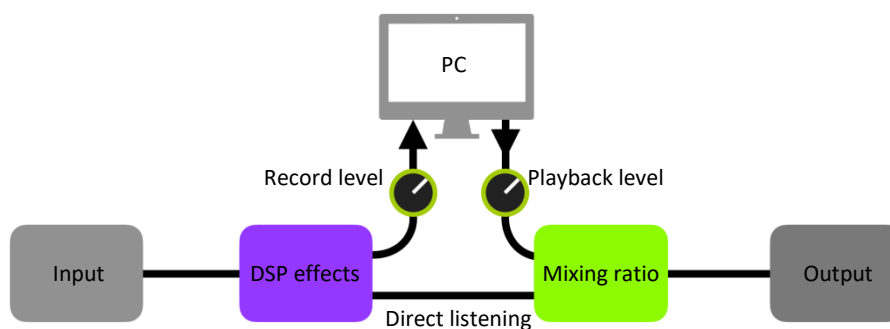
Mix Ratio: Reguluje stosunek miksowania między twardym i miękkim monitorowaniem. Ustawienie do końca w lewo oznacza, że 100% sygnału pochodzi z GS1000 (twarde monitorowanie). Ustawienie do końca w prawo oznacza, że 100% sygnału pochodzi z komputera/DAW/wtyczki itp. (miękkie monitorowanie). Przy ustawieniu środkowym 50:50 stosunek wyjścia sprzętowego do wejścia cyfrowego USB wynosi 1:1. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest połączenie twardego i miękkiego monitorowania w stosunku 50:50.

Playback Level: Reguluje poziom głośności wejścia cyfrowego funkcji karty dźwiękowej, tj. głośność odtwarzania. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest 0 dB.

Opis Trybów

Tryb Normal

W tym trybie GS1000 będzie działał jako zewnętrzna karta dźwiękowa z efektami, a oprogramowanie komputerowe może być używane do nagrywania. Ścieżka sygnału w tym trybie jest pokazana poniżej:

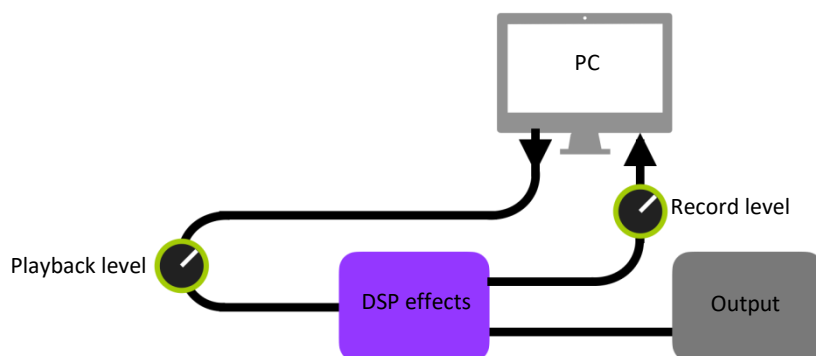


Konfiguracja:

- Ustaw tryb audio na **Normal**.
- Otwórz oprogramowanie do nagrywania na komputerze i skonfiguruj je tak, aby korzystało ze sterownika karty dźwiękowej GS1000. Następnie ustaw porty wejściowe i wyjściowe na "Analog1/Analog2" GS1000.
- Dostosuj ustawienia **Wet** i **Dry** dla lewego i prawego kanału w zależności od wymagań nagrywania / monitorowania.
- Nagraj ścieżkę i zwróć uwagę na wskazanie poziomu wejściowego, aby upewnić się, że nie występują zniekształcenia sygnału (przycinanie) nawet przy intensywnym odtwarzaniu. Jeśli sygnał wejściowy jest zbyt silny, należy odpowiednio wyregulować **poziom nagrywania (Recording Level)**.
- Odtwórz nagraną ścieżkę lub inne pliki audio, aby upewnić się, że głośność zwrotna jest odpowiednia (dla różnych monitorów, takich jak słuchawki lub monitory) i odpowiednio dostosuj **poziom odtwarzania (Playback Level)**.
- Odtwarzając plik audio przez GS1000, można zrównoważyć stosunek głośności między nagraniem dźwiękiem a sygnałem na żywo, dostosowując **Mix Ratio**.
- Potwierdź poziomy wejściowy i wyjściowy i rozpocznij nagrywanie.

Tryb Re-Amp

Tryb nagrywania Re-Amp to cyfrowa metoda ponownego przetwarzania sygnału audio, która może być używana do uruchamiania suchej ścieżki sygnału z komputera przez moduły efektów GS1000, a następnie nagrywania jej jako nowej „mokrej” ścieżki. Ścieżka sygnału tego trybu jest pokazana poniżej:



Konfiguracja:

- Otwórz oprogramowanie do nagrywania i dodaj dwie ścieżki. Jedną z nich to sucha ścieżka, która wymaga ponownego wzmocnienia (nagrana wcześniej lub inna ścieżka audio), druga powinna być pustą ścieżką.
- Odtwórz suchą ścieżkę przez efekty DSP GS1000 i upewnij się, że wskaźnik poziomu wejściowego w oprogramowaniu komputerowym nie wykazuje zniekształceń (przycinania). Wyreguluj poziom za pomocą funkcji **Record Level**.
- Podczas odtwarzania suchej ścieżki można również dostosować przełączniki i parametry w GS1000, aby uzyskać pożądany efekt Re-Amp. Odsłuchaj sygnał wyjściowy i wyreguluj poziom za pomocą pokrętła **Playback Level**.
- Wybierz pustą ścieżkę, aktywuj nagrywanie i odtwórz suchą ścieżkę. Po zakończeniu odtwarzania suchej ścieżki funkcja Re-Amp zostanie zakończona.

Uwagi:

- Po uruchomieniu oprogramowania do nagrywania należy ustawić sterownik GS1000 jako sterownik wejścia w ustawieniach systemu lub w ustawieniach sterownika oprogramowania do nagrywania. Należy również ustawić porty wejściowe i wyjściowe na wejście i wyjście GS1000. W przeciwnym razie może wystąpić brak wejścia, brak wyjścia, nadmierne opóźnienie lub inne nieprawidłowe warunki.
- Podczas korzystania z trybu Re-Amp należy wybrać tryb łańcucha efektów jako tryb szeregowy.
- Po włączeniu funkcji Re-Amp **źródło wejściowe łańcucha efektów zostanie ustawione na USB**, a ograniczenie to zostanie przywrócone po wybraniu trybu USB jako Normal.
- Zalecamy, aby nie próbować dostosowywać ustawień lub obsługiwać przełączników na GS1000 podczas procesu nagrywania Re-Amp, chyba że jest to wymagane do uzyskania efektów specjalnych. Może to spowodować niepożądane rezultaty.
- Jeśli napotkasz zbyt duże opóźnienie, otwórz panel sterowania sterownika karty dźwiękowej i dostosuj ustawienia pamięci podręcznej, aby uzyskać krótszy czas opóźnienia.
- Po użyciu funkcji Re-Amp zalecamy **powrót do trybu normalnego**. W przeciwnym razie pedał może uruchomić się w trybie Re-Amp przy następnym uruchomieniu i nie będzie sygnału z wejścia gitarowego, ponieważ wejście będzie nadal ustawione na wejście USB.

BLUETOOTH AUDIO

GS1000 obsługuje połączenie Bluetooth do odtwarzania materiałów audio z innych urządzeń, takich jak smartfony lub tablety.

Sygnal audio przychodzący przez Bluetooth zostanie zmiksowany z sygnałem z gitary, dzięki czemu można użyć tej funkcji do ćwiczeń lub odtwarzania ścieżki audio.

- Otwórz ekran USTAWIENIA GLOBALNE na **GS1000**, naciskając ikonę USTAWIENIA i przewiń w dół do BLUETOOTH, aby aktywować funkcję Bluetooth dla GS1000.
- Otwórz ustawienia Bluetooth **urządzenia mobilnego** i upewnij się, że funkcja Bluetooth jest aktywna.
- Znajdź „GS1000 Audio” na liście dostępnych urządzeń.
- Kliknij „Połącz”, aby móc odtwarzać muzykę przez wejście Bluetooth GS1000.
- **Użyj regulatorów głośności na urządzeniu**, aby kontrolować głośność wejściową na GS1000, a tym samym miks dźwięku Bluetooth i dźwięku generowanego przez gitarę grającą przez GS1000.

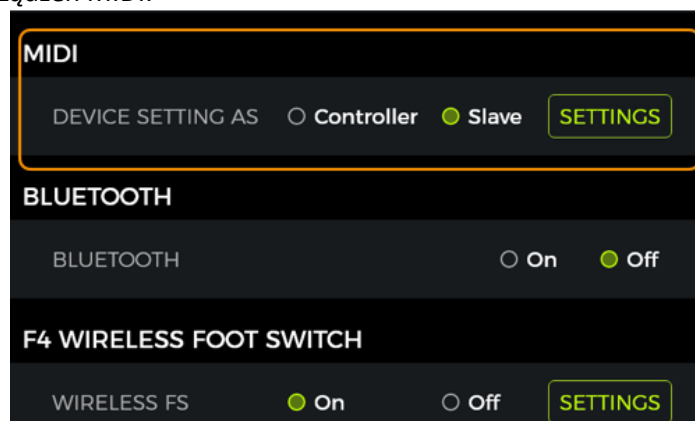
KONFIGURACJA MIDI

GS1000 jest wyposażony w interfejs MIDI typu TRS 3,5 mm i może być skonfigurowany do wysyłania poleceń MIDI (MIDI OUT) lub ich odbierania (MIDI IN). Ustawienia MIDI są ustawieniami globalnymi i mają zastosowanie do wszystkich ustawień wstępnych.

Otwórz ekran ustawień globalnych, **klikając ikonę ustawień** i przewiń w dół do ustawień MIDI.

Wybierz „**Controller**”, aby skonfigurować GS1000 jako **kontroler MIDI**, wysyłający polecenia do innych podłączonych urządzeń MIDI w celu sterowania przełączaniem presetów i innymi funkcjami.

Wybierz „**Slave**”, aby skonfigurować GS1000 jako **urządzenie kontrolowane**, które odbiera polecenia sterujące z innych urządzeń MIDI.



Obsługiwane komendy MIDI

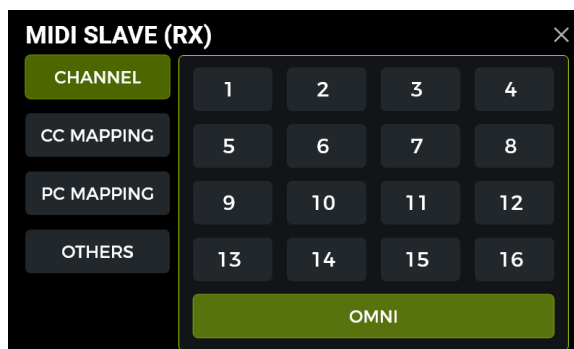
Komendy MIDI	Wysyłanie	Odbieranie
Kanał	1 -16	1- 16, Omni
MIDI Note	Brak obsługi	Brak obsługi
Program Change (PC)	Obsługiwane	Obsługiwane
Continuous Control (CC)	Brak obsługi	Obsługiwane
Synchronizacja	MIDI Clock obsługiwany	MIDI Clock obsługiwany
other	Brak obsługi	Brak obsługi

GS1000 jako kontrolowane urządzenie

Aby skonfigurować GS1000 jako urządzenie sterowane (kontrolowane), kliknij ikonę Ustawienia, przewiń w dół do MIDI, wybierz „Slave” i kliknij „Ustawienia”, aby przejść do strony konfiguracji. Dostępne są następujące opcje:

MIDI Channel

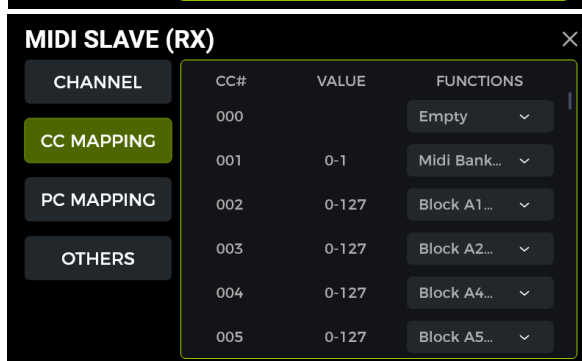
Kliknij CHANNEL i wybierz kanał poleceń MIDI, na który GS1000 ma reagować. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest kanał 1. OMNI oznacza, że GS1000 zignoruje informacje o kanale i odpowie bezpośrednio na polecenie. Oznacza to po prostu, że bez względu na kanał ustawiony przez urządzenie nadawcze, GS1000 odpowie na odpowiednią komendę MIDI.



CC Mapping

Na tej liście można ustawić funkcję dla każdego odebranego kodu CC. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest „Puste”.

W zależności od potrzeb można wybierać z listy funkcji. Za pomocą poleceń CC można sterować następującymi funkcjami (lista ta może być niekompletna, a pozycje mogą być wymienione w innej kolejności niż w menu ekranowym).

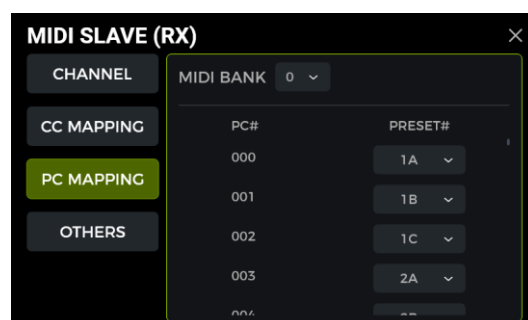


Funkcja	Wartość	Komentarz
Empty	none	Nie wybrano funkcji
MIDI Bank Select	0, 1	Odpowiada przełączaniu między dwoma bankami na liście PC, ze 128 ustawieniami wstępnymi zmapowanymi do każdego banku (patrz Mapowanie PC poniżej).
Block A1 – B7 toggle	0 - 127	Włącza/wyłącza moduł efektów w określonej pozycji łańcucha efektów. Blok A obejmuje pozycje 1-7 łańcucha efektów. Blok B obejmuje pozycje 8-14.
Patch Level	0 - 127	Odpowiada to kontrolowaniu PATCH LEVEL (wstępnie ustawiona głośność) w widoku edycji.
Tap Tempo	0 - 127	To polecenie jest wysyłane do GS1000 w sposób ciągły, a interwał jest używany jako wartość ustawienia tempa.
Guitar input level	0 - 127	Kontroluje głośność wejścia gitary w globalnych ustawieniach wejścia.
Mic input level	0 - 127	Kontroluje głośność wejścia mikrofonowego w globalnych ustawieniach wejścia.
Noise Reducer	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi redukcji szumów w globalnych ustawieniach wejścia.
1/4" output level	0 - 127	Kontroluje głośność wyjścia 1/4" w ustawieniach Global Output.
Phones output level	0 - 127	Kontroluje głośność wyjścia słuchawkowego w ustawieniach Global Output.
USB output level	0 - 127	Odpowiada głośności wyjścia audio USB w globalnych ustawieniach wyjścia.
Global EQ toggle	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi Global EQ w ustawieniach Global Output.
Global Cab Bypass	0 - 3	Odpowiada przełącznikowi Global Cab Bypass w ustawieniach Global

		Output. 0: Ta funkcja nie jest włączona dla lewego lub prawego kanału; 1: Bypass jest włączony dla lewego kanału i wyłączony dla prawego kanału; 2: Bypass jest wyłączony dla lewego kanału i włączony dla prawego kanału; 3: Bypass jest włączony dla lewego i prawego kanału.
Global Power Amp Bypass	0 - 3	Odpowiada przełącznikowi Global Poweramp Bypass w ustawieniach Global Output. 0: Ta funkcja nie jest włączona dla lewego lub prawego kanału; 1: Bypass jest włączony dla lewego kanału i wyłączony dla prawego kanału; 2: Bypass jest wyłączony dla lewego kanału i włączony dla prawego kanału; 3: Bypass jest włączony dla lewego i prawego kanału.
Global Limit Switch	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi Limit w globalnych ustawieniach wyjścia.
Groove Station enter/exit	0 - 127	Otwieranie/zamykanie Groove Station.
Looper REC/DUB/PLAY	0 - 127	Odpowiada naciśnięciu przycisku nożnego A w trybie Groove Station.
Looper Stop	0 - 127	To polecenie wykonuje polecenie STOP dla loopera, co jest równoznaczne z naciśnięciem przycisku nożnego B w trybie Groove Station.
Looper Clear	0 - 127	To polecenie wykonuje polecenie CLEAR dla loopera, co jest równoznaczne z długim naciśnięciem przycisku nożnego B w trybie Groove Station.
Looper Undo / Redo	0 - 127	To polecenie wykonuje polecenie UNDO /REDO dla loopera, co jest równoważne długiemu naciśnięciu przycisku nożnego A w trybie Groove Station, gdy liczba ścieżek jest większa lub równa 2.
Looper Auto Record		Wysłanie tego polecenia włącza/wyłącza funkcję automatycznego nagrywania w trybie Groove Station.
Drum sync on/off	0 - 127	To polecenie włącza/wyłącza funkcję synchronizacji automatów perkusyjnych w trybie Groove Station.
Tuner enter/exit	0 - 127	Otwórz/zamknij ekran tunera.
Tuner bypass/mute	0 - 127	To polecenie włącza/wyłącza pomijanie/wyciszenie strojenia dla funkcji Tuner.
Exp Pedal	0 - 127	Odpowiada to przesunięciu pedału EXP.
CTRL mode	0 - 127	Wyślij to polecenie, aby przełączać między STOMPBOX i SUBPATCH w trybie CTRL
Stompbox Control B	0 - 127	Wyślij to polecenie, aby przełączyć Stompbox B w tryb CTRL
Stompbox Control C	0 - 127	Wyślij to polecenie, aby przełączyć Stompbox C w tryb CTRL
Stompbox Control D	0 - 127	Wyślij to polecenie, aby przełączyć Stompbox D w tryb CTRL
Subpatch 1	0 - 127	Wyślij to polecenie, aby przełączyć SubPatch 1 w tryb CTRL
Subpatch 2	0 - 127	Wyślij to polecenie, aby przełączyć SubPatch 2 w tryb CTRL
Subpatch 3	0 - 127	Wyślij to polecenie, aby przełączyć SubPatch 3 w tryb CTRL

PC mapping

Lista ta odpowiada numerom ustawień wstępnych, które mogą być kontrolowane przez kody PC z dwóch banków MIDI (0 i 1). Poszczególne ustawienia mogą być zmieniane przez użytkownika.



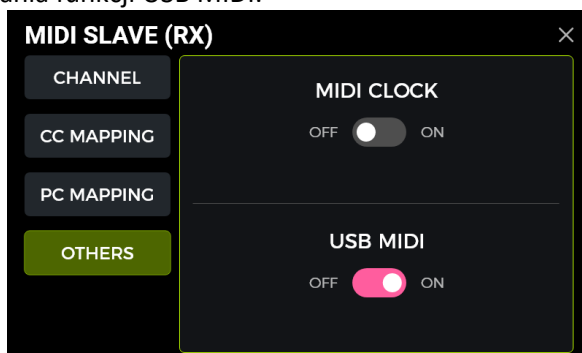
Lista domyślnych ustawień fabrycznych:

MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.
0	0	1A	0	32	9A	0	64	17A	0	96	25A
0	1	1B	0	33	9B	0	65	17B	0	97	25B
0	2	1C	0	34	9C	0	66	17C	0	98	25C
0	3	1D	0	35	9D	0	67	17D	0	99	25D
0	4	2A	0	36	10A	0	68	18A	0	100	-
0	5	2B	0	37	10B	0	69	18B	0	101	-
0	6	2C	0	38	10C	0	70	18C	0	102	-
0	7	2D	0	39	10D	0	71	18D	0	103	-
0	8	3A	0	40	11A	0	72	19A	0	104	-
0	9	3B	0	41	11B	0	73	19B	0	105	-
0	10	3C	0	42	11C	0	74	19C	0	106	-
0	11	3D	0	43	11D	0	75	19D	0	107	-
0	12	4A	0	44	12A	0	76	20A	0	108	-
0	13	4B	0	45	12B	0	77	20B	0	109	-
0	14	4C	0	46	12C	0	78	20C	0	110	-
0	15	4D	0	47	12D	0	79	20D	0	111	-
0	16	5A	0	48	13A	0	80	21A	0	112	-
0	17	5B	0	49	13B	0	81	21B	0	113	-
0	18	5C	0	50	13C	0	82	21C	0	114	-
0	19	5D	0	51	13D	0	83	21D	0	115	-
0	20	6A	0	52	14A	0	84	22A	0	116	-
0	21	6B	0	53	14B	0	85	22B	0	117	-
0	22	6C	0	54	14C	0	86	22C	0	118	-
0	23	6D	0	55	14D	0	87	22D	0	119	-
0	24	7A	0	56	15A	0	88	23A	0	120	-
0	25	7B	0	57	15B	0	89	23B	0	121	-
0	26	7C	0	58	15C	0	90	23C	0	122	-
0	27	7D	0	59	15D	0	91	23D	0	123	-
0	28	8A	0	60	16A	0	92	24A	0	124	-
0	29	8B	0	61	16B	0	93	24B	0	125	-
0	30	8C	0	62	16C	0	94	24C	0	126	-
0	31	8D	0	63	16D	0	95	24D	0	127	-

MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.
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	-

Inne ustawienia (Other)

Ta strona służy do włączania/wyłączania funkcji MIDI CLOCK SYNC dla przychodzących poleceń MIDI oraz do włączania/wyłączania funkcji USB MIDI.



MIDI Clock: Gdy opcja ta jest aktywna, funkcje głównego widoku edycji oparte na tempie zostaną zsynchronizowane z poleceniami zegara MIDI wysyłanymi przez urządzenie zewnętrzne.

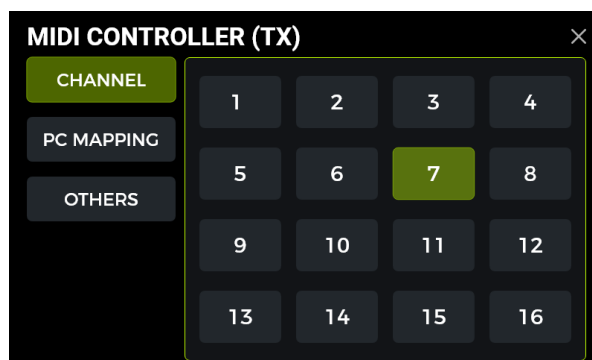
USB MIDI: Włącz tę funkcję, aby odbierać polecenia MIDI z komputera za pośrednictwem interfejsu USB-C.

GS1000 jako kontrolujące urządzenie

Aby skonfigurować GS1000 jako kontroler MIDI, naciśnij przycisk SETTING, przewiń w dół do MIDI, wybierz „Controller” i kliknij „Setting”, aby wejść na stronę konfiguracji. Dostępne są następujące opcje:

MIDI Channel

Kliknij CHANNEL i wybierz kanał MIDI, którego GS1000 będzie używał do wysyłania poleceń. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest kanał 1.



PC mapping

Ta lista odpowiada kodom PC w dwóch bankach MIDI (0 i 1), które GS1000 może wysyłać. Poszczególne ustawienia mogą być zmieniane przez użytkownika.

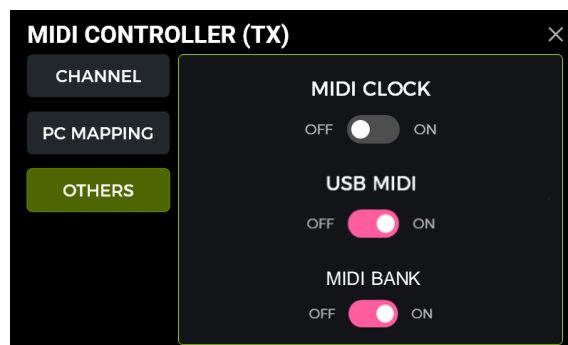
Po przełączeniu na preset, GS1000 wyśle CC0 (informacje o banku MIDI) + komendę PC do urządzenia odbiorczego.

Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command
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 No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command
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	-	-	-

Inne ustawienia (Other)

Ta strona służy do włączania/wyłączania funkcji MIDI CLOCK SYNC dla wychodzących poleceń MIDI oraz do włączania/wyłączania funkcji USB MIDI i przesyłania polecenia MIDI BANK.



MIDI Clock: Gdy funkcja ta jest aktywna, polecenia zegara MIDI są wysyłane w oparciu o bieżące tempo BPM urządzenia GS1000.

USB MIDI: Włącz tę funkcję, aby wysyłać polecenia MIDI przez interfejs USB-C.

MIDI BANK: Gdy GS1000 jest skonfigurowany jako kontroler i ta opcja jest włączona, kod MIDI BANK CC zostanie wysłany wraz z kodem PC. Gdy używasz kodu PC GS1000 do sterowania innymi urządzeniami, możesz spróbować wyłączyć ten przełącznik, jeśli napotkasz sytuację, w której kontrolowane urządzenie nie odpowiada.

BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK F4

W celu rozszerzenia opcji sterowania, GS1000 obsługuje połączenie z bezprzewodowym przełącznikiem nożnym MOOER F4 (do nabycia osobno).

Specyfikacje baterii i wymagania dotyczące ładowania można znaleźć w instrukcji obsługi przełącznika nożnego F4.

GS1000 może być podłączony tylko do jednego bezprzewodowego przełącznika nożnego na raz.

Przed pierwszym użyciem przełącznika nożnego (lub po przywróceniu ustawień fabrycznych) należy wykonać poniższe czynności, aby sparować przełącznik nożny z GS1000:

- Włącz przełącznik nożny F4, naciśnij i przytrzymaj jednocześnie przyciski A i C, aby przejść do trybu parowania (diody LED miga).
- Kliknij ikonę przełącznika nożnego na ekranie głównym GS1000.
- Kliknij START PAIRING.
- Gdy parowanie się powiedzie, GS1000 pokaże „Unpair” w prawym górnym rogu, a wyświetlacz na przycisku nożnym F4 pokaże „On”.
- Po sparowaniu bezprzewodowy przełącznik nożny automatycznie połączy się z GS1000 za każdym razem, gdy oba urządzenia zostaną włączone i znajdują się w swoim zasięgu.

Uwaga: Możesz kliknąć "Unpair" aby rozłączyć przełącznik nożny F4.

Konfiguracja bezprzewodowego przełącznika nożnego

Po sparowaniu F4 naciśnij ikonę bezprzewodowego przełącznika nożnego poniżej łańcucha efektów lub wejdź do menu GLOBAL SETTING, aby skonfigurować bezprzewodowy przełącznik nożny. Menu GLOBAL SETTINGS umożliwia także włączenie lub wyłączenie przełącznika nożnego F4 bez konieczności jego parowania.

Otwiera się menu bezprzewodowego przycisku nożnego, w którym można wybrać funkcje, które mają być kontrolowane za pomocą każdego przycisku nożnego, klikając pole poniżej każdego przycisku nożnego i wybierając funkcję z listy.



Menu ustawień bezprzewodowego przełącznika nożnego

Funkcje bezprzewodowego przełącznika nożnego

Do każdego przycisku nożnego F4 można przypisać następujące funkcje:

Num.	Funkcja	Opis
1	Empty	Brak funkcji
2	Preset A	Przejdźcie do ustawienia wstępnego A bieżącego banku.
3	Preset B	Przejdźcie do ustawienia wstępnego B bieżącego banku.
4	Preset C	Przejdźcie do ustawienia wstępnego C bieżącego banku.
5	Preset D	Przełączanie na ustawienie wstępne D bieżącego banku.
6	Preset Up	Przełączanie między presetami w górę.
7	Preset Down	Przełączanie między presetami w dół.
8	Bank Up	Przełączanie między bankami w górę.
9	Bank Down	Przełączanie między bankami w dół.
10	Tuner	Wejść w tryb TUNER, dioda LED przycisku bezprzewodowego będzie powoli migać. Naciśnij dowolny przełącznik nożny, aby wyjść.
11	TAP	Funkcja TAP: naciśnij przycisk nożny kilka razy, aby ustawić tempo. Dioda LED bezprzewodowego przełącznika nożnego będzie migać, wskazując wybrane tempo.
12	CTRL Mode	Przełącza między STOPMBOX i SUBPATCH w trybie CTRL.
13	Stompbox B	Odpowiada funkcji Stompbox B w trybie CTRL.
14	Stompbox C	Odpowiada funkcji Stompbox C w trybie CTRL.
15	Stompbox D	Odpowiada funkcji Stompbox D w trybie CTRL.
16	LOOPER REC/PLAY/DUB	Obsługuje funkcje nagrywania/odtwarzania/overdubbingu dla pętli fraz w trybie GROOVE STATION.
17	LOOPER STOP	Obsługuje funkcję STOP dla pętli fraz w trybie GROOVE STATION.
18	LOOPER DELETE	Obsługuje funkcję DELETE dla pętli fraz w trybie GROOVE STATION.
19	LOOPER UNDO/REDO	Obsługuje funkcję UNDO/REDO dla pętli fraz w trybie GROOVE STATION.
20	DRUM TAP	Wprowadza TAP Tempo dla rytmu automatu perkusyjnego.
21	DRUM ON/OFF	Uruchamia/zatrzymuje DRUM MACHINE.
22	SUBPATCH 1	Odpowiada funkcji SubPatch 1 w trybie CTRL
23	SUBPATCH 2	Odpowiada funkcji SubPatch 2 w trybie CTRL
24	SUBPATCH 3	Odpowiada funkcji SubPatch 3 w trybie CTRL

Oznacza to, że w zależności od przypisanych funkcji można użyć bezprzewodowego przełącznika nożnego w dowolnym momencie, aby indywidualnie aktywować/dezaktywować wybraną funkcję bez otwierania odpowiedniego trybu.

INNE GLOBALNE USTAWIENIA

Dostęp do ekranu USTAWIENIA GLOBALNE można uzyskać, klikając **ikonę settings** w dolnej części widoku edycji. Dostęp do innych ustawień globalnych można uzyskać, klikając **wskaźniki wejścia lub wyjścia** na górnej krawędzi widoku edycji.

Powrót do poprzedniego ekranu następuje po kliknięciu "X" w prawym górnym rogu lub naciśnięciu przycisku HOME.

Globalne ustawienia wejść

Kliknij wskaźnik poziomu wejścia w widoku edycji Edit View, aby otworzyć ekran globalnych ustawień wejścia.



Wzmocnienie wejściowe dla wejść gitarowych i mikrofonowych można regulować po lewej stronie wyskakującego okienka. Użyj go, aby skompensować silne sygnały z przetworników instrumentów o różnych charakterystykach wyjściowych lub z pedałów wzmacniających sygnał (boost, overdrive, distortion ...) przed GS1000.

Możesz uzyskać wizualne potwierdzenie poziomu wejściowego, obserwując **paski wskazania poziomu wejściowego** na ekranie. Zielone wskazanie jest OK, czerwone wskazanie oznacza, że sygnał wejściowy jest obcinany, tj. zniekształcony.

Uwaga: Regulacja globalnego poziomu wejściowego może zapobiec zniekształceniom wejściowym spowodowanym przez zbyt silne sygnały wejściowe.

Użyj globalnej funkcji **NOISE REDUCER**, aby dostosować poziom szumów do wymagań różnych środowisk. Może to wyeliminować potrzebę żmudnego dostosowywania poszczególnych ustawień wstępnych.

Globalne ustawienia wyjść

Kliknij wskaźnik wyjścia w widoku edycji Edit View, aby otworzyć ekran globalnych ustawień wyjścia.



Możesz uzyskać wizualne potwierdzenie poziomu wyjściowego na końcu łańcucha efektów, **obserwując paski wskazania poziomu wyjściowego** na ekranie. Zielone wskazanie jest OK, czerwone wskazanie oznacza, że sygnał wyjściowy jest przesterowany, tj. zniekształcony.

1. Globalne poziomy wyjściowe

Za pomocą tej strony można ustawić głośność wyjściową dla każdego interfejsu wyjściowego indywidualnie, w tym portów wyjściowych 1/4", gniazda słuchawkowego i cyfrowego wyjścia nagrywania USB.

Użyj tych ustawień, aby ustalić względny stosunek głośności między różnymi wyjściami.

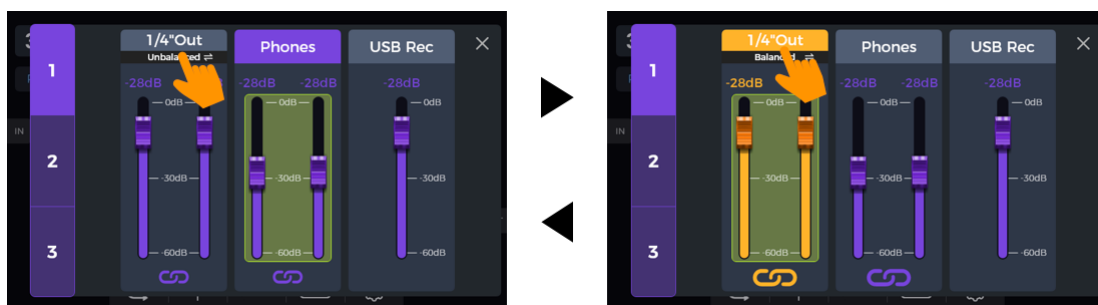
Pokrętko MASTER na urządzeniu zwiększy/zmniejszy głośność wszystkich wyjść w tym samym czasie, ale zachowa proporcje ustalone tutaj.



Wybierz wyjście i przesuwaj suwaki lub obróć pokrętko SELECT w celu precyzyjnego dostrojenia.

Ikona łańcucha poniżej każdej grupy suwaków to przełącznik synchronizacji lewego/prawego kanału. Gdy ikona świeci, lewy i prawy kanał odpowiedniej grupy są zsynchronizowane. Gdy ikona jest wyłączona, lewy i prawy kanał grupy można ustawić niezależnie. Kliknij ikonę łańcucha, aby przełączyć stan.

Kliknięcie górnego **suwaka wyjścia 1/4"** powoduje przełączenie między wyjściem **zbalansowanym i niezbalansowanym**, zgodnie z bieżącymi wymaganiami dotyczącymi połączenia. Suwaki będą wyświetlane na pomarańczowo, aby wskazać wyjście zbalansowane.



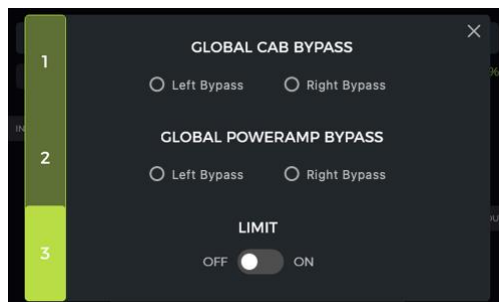
2. Globalne ustawienia korekcji

Kliknij drugą stronę, aby przejść do ekranu GLOBAL EQ. Użyj tej funkcji, aby szybko dostosować dźwięk do wymagań różnych miejsc i charakterystyki częstotliwościowej różnych urządzeń wzmacniających. Jest to najlepszy sposób na uniknięcie żmudnego dostosowywania presetów. Global EQ musi być włączony, aby był skuteczny.



3. Inne funkcje przełączników

Kliknij trzecią stronę, aby ustawić globalne ustawienia przełączania.



GLOBAL CAB BYPASS: Globalny bypass dla wszystkich efektów symulacji kolumnowej dla wyjść.

GLOBAL POWER AMP BYPASS: Globalny bypass dla wszystkich efektów symulacji wzmacniacza dla wyjść.

Ustawienia te są stosowane do **wszystkich presetów** i mogą być konieczne w przypadku niektórych scenariuszy połączeń, w których używane są różne wyjścia z symulacją lub bez symulacji kolumny (lub symulacji wzmacniacza).

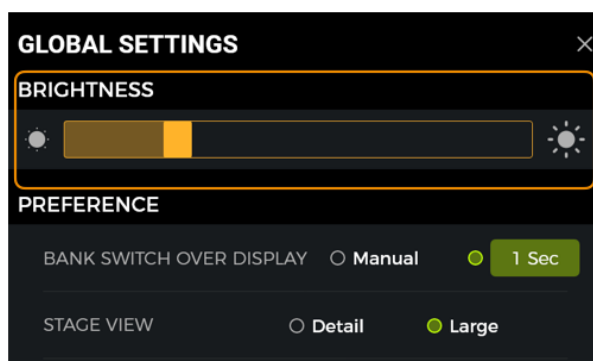
Uwaga: Po aktywowaniu globalnego bypassu CAB lub POWERAMP, należy unikać ładowania modułów mono (modele inne niż modulacja, delay lub efekty pogłosu w stereo) za CAB lub POWERAMP. Załadowanie modułów mono spowoduje zmiksowanie i nałożenie na siebie sygnałów lewego i prawego kanału, co uniemożliwi uzyskanie pożądaných oddzielnych efektów obejścia dla lewego i prawego kanału.

LIMIT: Włącz ten przełącznik, aby uniknąć przycięcia sygnału cyfrowego spowodowanego przez wzmocnienie głośności modułu wewnętrznego przekraczające maksymalny zakres dynamiki.

Jasność Wyświetlacza

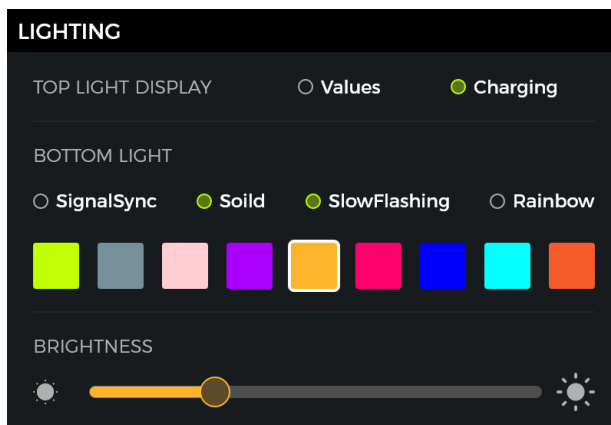
W niektórych sytuacjach może być konieczna regulacja jasności ekranu w celu dostosowania do różnych warunków oświetleniowych lub wydłużenia żywotności baterii.

Kliknij **ikonę Settings** w widoku głównym, aby otworzyć ustawienia i przeciągnij suwak **BRIGHTNESS** lub obróć pokrętkę SELECT, aby dostosować jasność ekranu.



Oświetlenie

Ta pozycja umożliwia ustawienie oświetlenia otoczenia GS1000, w tym funkcji, koloru i trybu pasków świetlnych na górnej i dolnej powierzchni.



Górny pasek świetlny

Jeśli wybrano **Values**, górny pasek świetlny będzie tymczasowo wyświetlał procent wartości podczas regulacji parametru.

Po wybraniu opcji **Charging** (tylko GS1000 Li) górny pasek świetlny będzie wyświetlał dynamiczny efekt, gdy zasilanie jest wyłączone i ładowane.

Dolne oświetlenie ambientowe

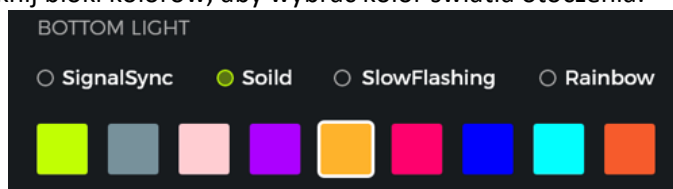
SignalSync: Dynamiczne miganie w zależności od siły sygnału wyjściowego (wybór jednego koloru).

Solid: Stałe światło jednokolorowe.

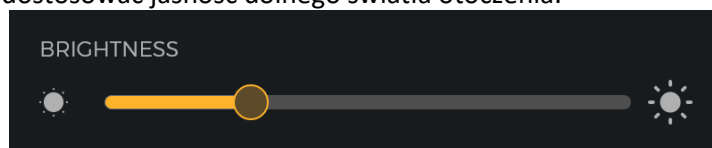
SlowFlashing: Powolne miganie w wybranym kolorze (wybór jednego koloru).

Rainbow: Dynamiczna sekwencja przepływu w wybranych kolorach (można wybrać wiele kolorów).

Po wybraniu trybu kliknij bloki kolorów, aby wybrać kolor światła otoczenia.

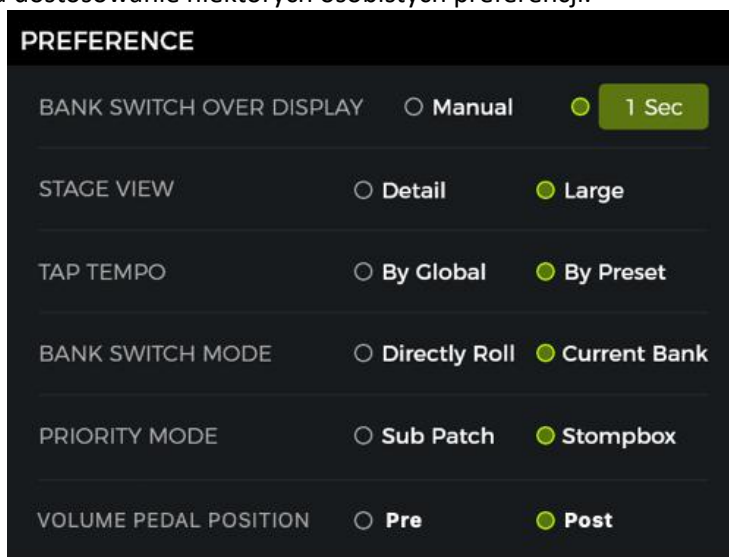


Przesuń suwak, aby dostosować jasność dolnego światła otoczenia.



Sekcja preferencji

Ta sekcja umożliwia dostosowanie niektórych osobistych preferencji.



WYŚWIETLACZ ZMIANY BANKÓW

To ustawienie kontroluje sposób przełączania **widoku wyboru banku** z powrotem do widoku głównego po naciśnięciu przycisków nożnych A+B lub C+D w celu wybrania innego banku presetów.

Jeśli wybrano ustawienie "**Manual**" (ręczne), jeden z przycisków nożnych **A/B/C/D** musi zostać naciśnięty (a tym samym wybrany preset w banku), zanim ekran przełączy się z powrotem do interfejsu głównego.

Jeśli wybrano **czas** (otwórz menu rozwijane, klikając pole czasu), ekran wyboru banku zostanie automatycznie zamknięty po upływie tego czasu. W takim przypadku poprzednio używane ustawienie wstępne będzie nadal aktywne. Aby zmienić ustawienie wstępne na ekranie wyboru banku, należy nacisnąć jeden z przycisków nożnych **A/B/C/D** przed upływem wybranego czasu.

WIDOK STAGE VIEW

To ustawienie służy do wyboru jednego z dwóch typów widoku sceny: Wyświetlacz szczegółowy (DETAILED) lub duży wyświetlacz LARGE.



Detailed display



Large display

TAP TEMPO

To ustawienie kontroluje, w jaki sposób wejście tap tempo jest używane w GS1000. Po ustawieniu na „**Global**”, wszystkie presety mają wpływ na wejście tap tempo, po ustawieniu na „**Preset**” każdy indywidualny preset może mieć własne wejście tap tempo. Możesz także kliknąć ikonę "Metronom" w widoku edycji, aby uzyskać dostęp do tych samych ustawień. (Zobacz [Tempo BPM](#))

TRYB ZMIANY BANKÓW

Użyj tej opcji, aby wybrać jeden z dwóch trybów przełączania banków:

Directly Roll oznacza, że po naciśnięciu przycisku Bank down (A+B) lub Bank up (C+D) bank zmieni się bezpośrednio o jeden w dół lub w górę. Naciśnięcie jednego z przycisków nożnych A/B/C/D spowoduje otwarcie brzmienia w nowo wybranym banku.

Current Bank oznacza, że po naciśnięciu przycisku Bank down (A+B) lub Bank up (C+D) widok przełączy się na podgląd banku bez bezpośredniego przełączania na inny bank, tj. pozostanie w bieżącym banku. Następnie można wybrać inny bank, ponownie naciskając A+B lub C+D.

TRYB PRIORITY

To ustawienie służy do określenia aktywnego trybu podrzędnego po uzyskaniu dostępu do trybu CTRL przez naciśnięcie przycisku nożnego aktywnego brzmienia.

Po ustawieniu na **SubPatch**, tryb **SUBPATCH** będzie aktywny po aktywacji trybu CTRL, po ustawieniu na **Stompbox**, aktywny będzie tryb **STOMPBOX**.

Zauważ, że to ustawienie połączone jest z trybem **Priority** w widoku CTRL. (Zobacz [Tryb CTRL](#)).

POZYCJA PEDAŁU VOLUME

To ustawienie służy do określenia pozycji pedału głośności (zewnętrznego pedału ekspresji używanego jako pedał głośności) w odniesieniu do łańcucha efektów w GS1000.

Po ustawieniu na **Pre**, pedał głośności zostanie umieszczony na samym początku łańcucha efektów. Korzystanie z tego ustawienia może zmaksymalizować zachowanie ścieżek niektórych efektów, takich jak delay i reverb w scenariuszach, w których używany jest pedał głośności.

Po ustawieniu na **Post**, pedał głośności zostanie umieszczony na samym końcu łańcucha efektów. Korzystając z tego ustawienia, pedał głośności będzie działał jako głośność główna, a sygnał można całkowicie wyciszyć, przesuwając pedał do jego minimalnej wartości.

Domyślnym ustawieniem dla tej opcji jest **Post**.

MIDI

Zobacz [KONFIGURACJA MIDI](#).

Bluetooth

Włącz/wyłącz Bluetooth, aby używać GS1000 z aplikacją Mooer GE Cloud lub odtwarzać dźwięk z urządzenia mobilnego za pośrednictwem GS1000. Zobacz [BLUETOOTH AUDIO](#).

Bezprzewodowy Przełącznik F4

Włącz/wyłącz bezprzewodowy przełącznik nożny F4 i otwórz widok ustawień przełącznika nożnego. (Zobacz [BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK F4](#))

USB Audio

Zobacz [USB Digital Audio](#).

Spill-Over (Trails)

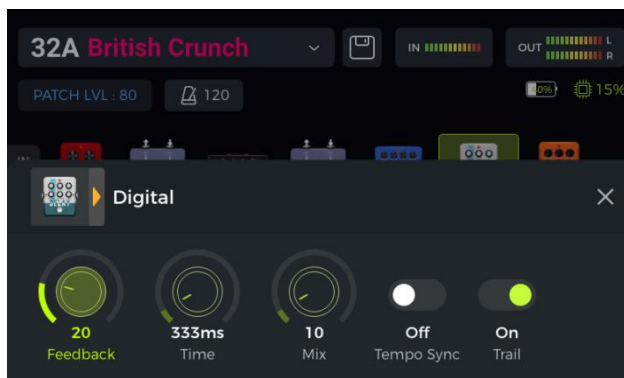
GS1000 obsługuje funkcję trail hold dla efektów delay i reverb.

W pewnych warunkach naturalny zanik powtórzeń delaya lub echa pogłosu może zostać zachowany, gdy odpowiedni moduł jest włączony/wyłączony w presece lub gdy aktywowany jest inny preset.

Trails kiedy moduły są WŁ./WYŁ. w ramach presetu:

Ten rodzaj przełączania ON/OFF podczas grania jest zwykle realizowany za pomocą trybu CTRL lub polecenia MIDI z zewnętrznego kontrolera (zobacz Tryb CTRL lub MIDI).

- Otwórz interfejs edycji parametrów modułu opóźnienia lub pogłosu w presece.
- Znajdź parametr "Trail" i aktywuj go.



Trails podczas przełączania presetów:

Ten typ przełączania jest realizowany za pomocą przycisków nożnych A, B, C lub D lub zewnętrznych poleceń MIDI do zmiany presetów.

- Znajdź funkcję SPILL-OVER w GLOBAL SETTINGS i aktywuj ją.



- Skopiuj docelowe ustawienie preset i zapisz je w pozycji, na którą chcesz się przełączyć.
- W nowej zaprogramowanej pozycji można zmienić stan przełączania modułu lub dostosować różne ustawienia parametrów zgodnie z wymaganiami dźwiękowymi.
- Po dokonaniu tych ustawień można przełączać się między tymi dwoma presetami, zachowując naturalne zanikanie opóźnienia i pogłosu.

Uwaga: Funkcja ścieżek nie obsługuje przełączania między dwoma różnymi łańcuchami efektów ani wybierania różnych modeli efektów opóźnienia i pogłosu.

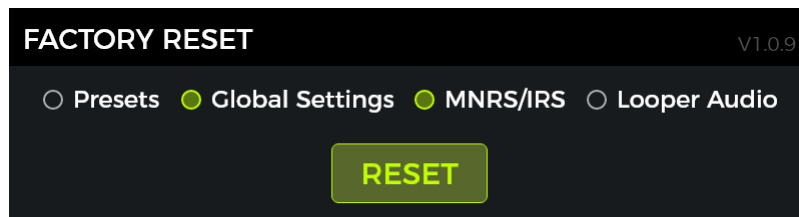
Wybór Języka

GS1000 obsługuje menu w języku chińskim i angielskim.



Reset Fabryczny

W razie potrzeby ustawienia można częściowo lub całkowicie przywrócić do wartości fabrycznych. Otwórz ekran GLOBAL SETTINGS (Ustawienia ogólne), przewiń w dół do opcji FACTORY RESET (Przywracanie ustawień fabrycznych) i wybierz ustawienia, które chcesz przywrócić. Kliknij **RESET**, aby potwierdzić.



- **Presets:** Przywrócone zostaną tylko ustawienia fabryczne presetów. Wszystkie dźwięki utworzone lub zaimportowane po zakupie GS1000 zostaną usunięte.
- **Global Settings:** Spersonalizowane ustawienia, takie jak jasność ekranu, ustawienia preferencji, mapowania MIDI, ustawienia audio USB, ścieżki i ustawienia językowe zostaną przywrócone do domyślnych ustawień fabrycznych.
- **MNRS/IRS:** Wszystkie zaimportowane próbki MNRS oraz dane próbek GIR i IR zostaną usunięte.
- **Looper audio:** Wszystkie nagrania audio wykonane za pomocą funkcji Looper zostaną usunięte.

Sekcja przywracania ustawień fabrycznych pokazuje również aktualnie zainstalowaną wersję **oprogramowania sprzętowego**, wyświetlaną nad opcjami przywracania ustawień fabrycznych.

Program MOOER STUDIO

MOOER STUDIO to oprogramowanie do edycji komputerowej dla produktów MOOER z serii intelligent. Użytkownicy mogą edytować parametry modułów efektów, zmieniać układ łańcucha efektów, a także zarządzać danymi (aktualizacje oprogramowania układowego, przesyłanie/pobieranie presetów, import plików GNR/GIR/IR, tworzenie kopii zapasowych/przywracanie ustawień, eksport/import audio loopera).

Pobranie oprogramowania

Odwiedź stronę Moorer Audio (www.moeraudio.com) i przejdź do obszaru DOWNLOAD. Znajdź stronę „GS1000”, pobierz odpowiedni program instalacyjny dla swojego systemu operacyjnego (Windows lub Mac) i zainstaluj go.

Wymagania systemowe:

- Windows-Win10 lub wyższy
- Mac OS-10.11 lub wyższy

Nawiązanie połączenia

Po zakończeniu instalacji użyj dostarczonego kabla USB, aby podłączyć GS1000 do komputera, otwórz oprogramowanie MOOER STUDIO i kliknij przycisk CONNECT, aby nawiązać połączenie między oprogramowaniem a urządzeniem.

Interfejs Data Manager

Informacja o trybie online

Wyświetla podłączone urządzenie, stan połączenia i wersję oprogramowania sprzętowego. Kliknij przełącznik, aby połączyć lub rozłączyć.

Obszar wyboru funkcji

Wybierz funkcję, której chcesz użyć: Aktualizacje oprogramowania układowego, import plików GIR/IR/GNR/MNRS innych firm lub tworzenie kopii zapasowej/przywracanie wszystkich ustawień

Login Konta

Zarejestruj konto logowania, aby korzystać z danych z chmury Moorer.

Obszar funkcji oprogramowania

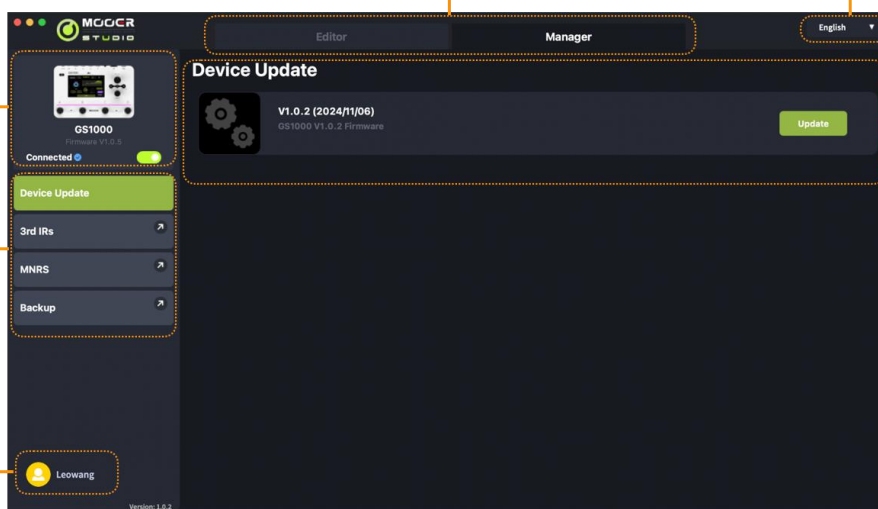
Przełączanie między funkcjami edycji i zarządzania danymi.

Wybór języka

Kliknij pole rozwijane, aby wybrać język. To ustawienie dostosowuje język zarówno oprogramowania, jak i podłączonego urządzenia.

Obszar kontroli

Otwórz menu sterowania w zależności od wyboru po lewej stronie.



Aktualizacja oprogramowania pokładowego

Aktualną wersję **oprogramowania sprzętowego** GS1000 można znaleźć, przewijając w dół do opcji FACTORY RESET w menu SYSTEM. Wersja oprogramowania sprzętowego jest wyświetlana nad opcjami resetowania.

- Pobierz oprogramowanie edytora z nową wersją oprogramowania sprzętowego, zainstaluj je i podłącz GS1000 do komputera.
- Znajdź przycisk DEVICE UPDATE w obszarze wyboru funkcji po lewej stronie.
- Kliknij UPDATE w obszarze działania funkcji po prawej stronie, aby potwierdzić. Urządzenie zostanie uruchomione w trybie aktualizacji.

- Poczekaj kilka minut na zakończenie aktualizacji.

Ważne wskazówki

Aktualizacja oprogramowania sprzętowego to delikatny proces, który należy przeprowadzić ostrożnie, aby uniknąć nieprawidłowego działania lub uszkodzenia urządzenia. Należy przestrzegać następujących punktów:

- 1. Zapewnij odpowiednie zasilanie urządzenia**
 - Urządzenie **powinno być w pełni naładowane** lub pozostawać podłączone do **pewnego źródła zasilania** podczas całego procesu aktualizacji.
 - Przerwa w zasilaniu podczas aktualizacji **może spowodować błędy lub uszkodzenia**.
- 2. Zapewnij odpowiednie połączenie USB**
 - **Należy unikać korzystania z koncentratora USB** i podłączać urządzenie **bezpośrednio do portu USB w komputerze**.
 - **Nigdy nie rozłączaj połączenia USB podczas aktualizacji**, ponieważ może to spowodować błędną instalację lub urządzenie przestanie działać.
- 3. Podczas aktualizacji nie dokonuj połączeń, nie naciskaj przełączników nożnych**
 - **Podczas aktualizacji nie należy naciskać żadnych przycisków ani wykonywać żadnych innych czynności**. Może to zakłócić proces aktualizacji.
- 4. Wykonuj dokładnie instrukcje**
 - Przeczytaj **uważnie oficjalne instrukcje dotyczące aktualizacji** oprogramowania sprzętowego i wykonaj dokładnie określone kroki.

Zastrzeżenie

- Nieprawidłowa aktualizacja oprogramowania sprzętowego spowodowana niewłaściwą obsługą (np. odłączeniem urządzenia podczas aktualizacji lub nieprawidłową obsługą) może doprowadzić do trwałej awarii urządzenia. Takie przypadki można uznać za niewłaściwe użytkowanie, które wyklucza gwarancję.
- Uszkodzenia spowodowane wadliwym sprzętem klienta lub złośliwym oprogramowaniem na używanym komputerze również mogą nie być objęte gwarancją.

Import zewnętrznych plików IR

Pliki IR są oparte na technologii odpowiedzi impulsowej w celu symulacji kolumnowej. Standardowy format plików IR to „wav”. Wykonaj następujące kroki, aby zaimportować pliki IR:

- Uzyskaj plik IR od zewnętrznej firmy i zapisz go na swoim komputerze.
- Wybierz opcję zewnętrznego IR (3rd IRs) po lewej stronie interfejsu oprogramowania.
- Wybierz pozycję pliku na liście. Lista odpowiada liście GIR w module CAB w GS1000.
- Kliknij „+”, aby wybrać plik na komputerze i zaimportować go do GS1000.
- Kliknij OK, aby zaimportować wybrany plik IR.



Zarządzanie plikami próbkowania MNRS

Przykładowe pliki MNRS w GS1000 składają się z następujących czterech typów:

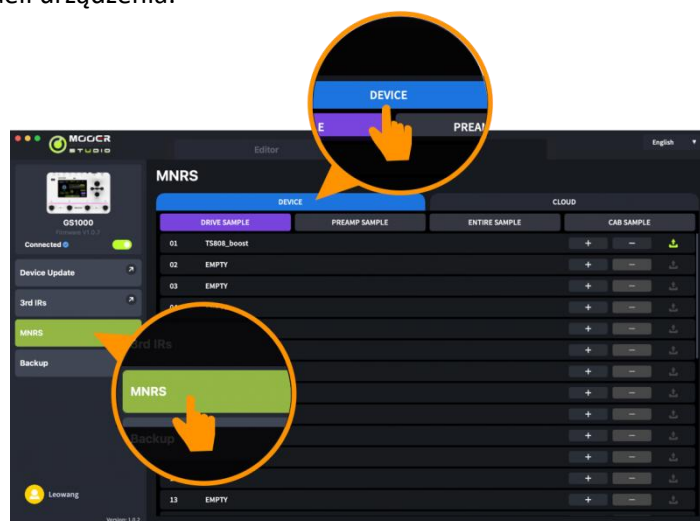
- Próbkę efektów typu drive (GNR)
- Próbkę przedwzmacniaczy (GNR)
- Próbkę kompletnych zestawów wzmacniaczy (GNR)
- Próbkę kolumnowe (GIR)

Próbka symulacji kolumnowej CAB jest w formacie „GIR”, pozostałe trzy są w formacie "GNR".




Możesz użyć oprogramowania MOOER STUDIO do zarządzania danymi na swoim urządzeniu lub pobrać próbki udostępnione przez użytkownika z chmury.

Lokalne zarządzanie danymi

Wybierz „MNRS” w obszarze wyboru po lewej stronie i wybierz „DEVICE” w obszarze sterowania po prawej stronie. Cztery listy typów próbkowania pokazują odpowiednie pliki GNR/GIR dla poszczególnych modeli urządzenia.



To menu służy do ładowania, usuwania i przesyłania plików lokalnych.

- Kliknij ikonę  aby usunąć dane pliku w wybranej lokalizacji.
- Kliknij ikonę  aby przesłać plik do chmury.
- Kliknij ikonę  aby załadować plik zapisany na komputerze do urządzenia.

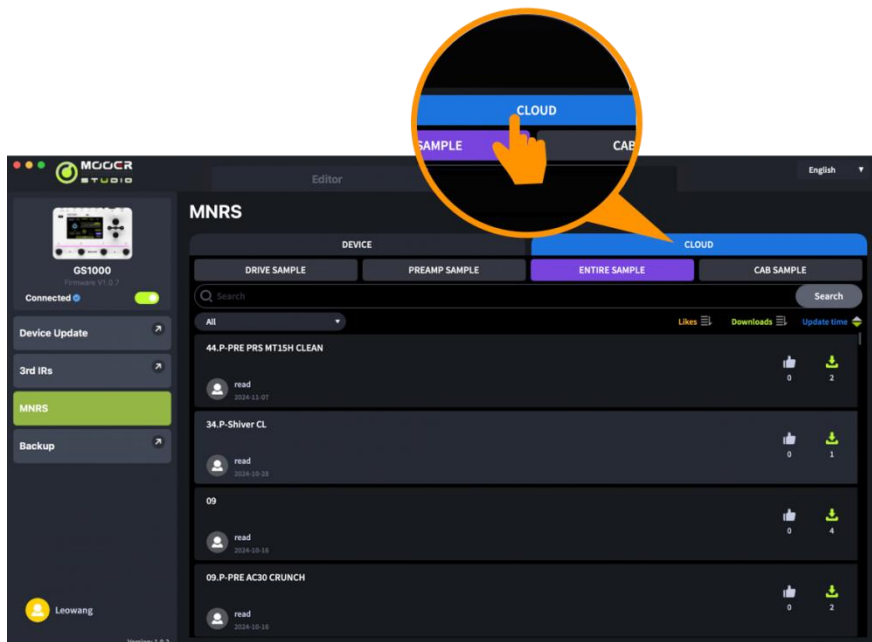
Uwaga: Aby zapisać pliki próbek lokalnie, można zarejestrować się i pobrać pliki na stronie www.mooerstudio.com.

Pobieranie danych z chmury

Oprogramowanie do edycji GS1000 obsługuje pobieranie plików z chmury danych MOOER.

Aby korzystać z funkcji danych w chmurze, należy się najpierw zarejestrować i zalogować.

Kliknij "CLOUD" w obszarze sterowania i wybierz odpowiednią listę typów próbek, aby znaleźć pliki, których chcesz użyć na swoim urządzeniu.



Kopia zapasowa danych

Funkcja kopii zapasowej umożliwia użytkownikowi wykonanie pełnej kopii zapasowej danych urządzenia, w tym presetów, załadowanych plików GNR/GIR/IR i ustawień globalnych. Funkcji tej można użyć do szybkiego przywołania ustawień dla różnych sytuacji i miejsc użytkowania.

- Wybierz opcję **Backup** (kopia zapasowa) po lewej stronie interfejsu oprogramowania MOOER Studio, aby otworzyć listę poprzednich kopii zapasowych.
- Kliknij w **Backup** i poczekaj na zakończenie procedury tworzenia kopii zapasowej. Nowy plik kopii zapasowej zostanie wyświetlony wraz ze znacznikiem daty i godziny.
- Jeśli chcesz przywrócić dane, znajdź odpowiedni rekord kopii zapasowej i kliknij przycisk **Restore**, aby szybko przywołać plik kopii zapasowej do urządzenia.

Interfejs Edytora Presetów



Zarządzanie presetami

- W obszarze **Presets List**, można kliknąć, aby wybrać preset lub przeciągnąć preset w inne

miejsce, aby zmienić kolejność presetów.

- **Prawe kliknięcie na preset** otwiera okno z funkcjami rename/copy/paste/import/export dla presetu. Wyeksportowany plik preset zostanie zapisany w folderze docelowym. Kliknij ikonę folderu nad listą presetów, aby otworzyć folder domyślny.
- Możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy plik presetów, aby go **zaimportować** lub przeciągnąć plik do obszaru presetów i kliknąć przycisk CONFIRM, aby zaimportować plik do urządzenia.

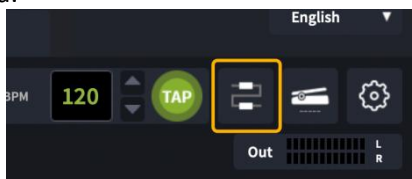
Edycja presetu

Moduły efektów zawarte w presecie można znaleźć w **obszarze łańcucha efektów**, gdzie można zobaczyć kolejność i stan włączenia/wyłączenia poszczególnych modułów efektów.

- **Regulacja parametrów:** Kliknięcie modułu spowoduje wyświetlenie okna parametrów, w którym można bezpośrednio dostosowywać parametry w czasie rzeczywistym.
- **Dodawanie modułu efektu:** Kliknij ikonę „+”, aby dodać moduł do łańcucha efektów. Wybierz typ efektu i potwierdź.
- **Zmiana kolejności:** Wybierz moduł efektu, przytrzymaj go i przeciągnij do żądanej pozycji.
- **Zapis zmian:** Po wprowadzeniu jakichkolwiek zmian w presetach, ikona zapisywania w obszarze zapisywania presetów będzie migać jako przypomnienie. Podczas zapisywania można ustawić nazwę i kolor presetu. Po potwierdzeniu zapisu wszystkie zmiany parametrów zostaną zapisane.

Edycja łańcucha efektów

Kliknij ikonę typu łańcucha efektów w prawym górnym rogu okna oprogramowania, aby szybko zmienić ustawienia typu łańcucha.



Przeciągnij węzeł, aby go przenieść i zmienić konfigurację łańcucha efektów.

Kliknij ikony węzłów (w tym węzłów wejścia/wyjścia i węzłów podziału/miksowania), aby dostosować parametry węzła.



Ustawienia parametrów modułu

Obszar poniżej łańcucha efektów pokazuje ustawienia wybranego modułu.

Użyj tego obszaru, aby aktywować/dezaktywować moduł za pomocą symbolu włącznika/wyłącznika, zmienić model efektu, wybrać inny typ efektu dla modelu i dostosować parametry dla wybranego modułu.

Ustawienia pedału ekspresji

Obszar pedału ekspresji znajduje się w dolnej części sekcji parametrów pod każdym parametrem, który można przypisać.

Możesz przypisać wybrane parametry do pedału ekspresji, klikając przycisk aktywacji, a także ustawić wartości minimalne i maksymalne.

Kliknij na **ikonę pedału ekspresji** w prawym górnym rogu, aby wyświetlić wszystkie parametry kontrolowane przez pedał ekspresji. Można je edytować bezpośrednio.

Uwaga: Zmiany ustawień pedału ekspresji muszą zostać zapisane ręcznie w presece.

Ustawienia głośności presetu i BPM

W obszarze sterowania można dostosować wstępnie ustawiony poziom głośności i ustawienie BPM. Do ustawienia BPM można użyć funkcji TAP: kliknij kilkakrotnie ikonę TAP, aby wprowadzić tempo. Gdy parametry tempa modułu Delay lub niektórych modułów Modulation są ustawione na SYNC with TAP, wszystkie będą zsynchronizowane z ustawioną wartością TAP.

Uwaga: W menu GLOBAL SETTINGS można ustawić tempo TAP jako globalne wejście TAP lub jako wejście TAP dla bieżącego presetu.

Ustawienia wejść i wyjść

Kliknij pola poziomego wejścia lub wyjścia i przeciągnij pasek w wyskakującym okienku, aby dostosować poziomy głośności wejścia/wyjścia.

- W menu ustawień wejścia można dostosować poziomy głośności wejścia i globalne ustawienia bramki szumów.
- W menu ustawień wyjściowych można dostosować poziom głośności dla każdego kanału wyjściowego, globalny korektor, a także globalne ustawienia symulacji kolumnowej i wzmacniacza mocy.

Globalne Ustawienia

Kliknij na ikonę SETTINGS i otwórz menu. To menu służy do regulacji ustawień jasności ekranu, preferencji, ścieżek efektów, USB Audio i przywracania ustawień fabrycznych.

MOOER CLOUD APP

MOOER CLOUD APP to mobilna aplikacja do zarządzania danymi obsługująca urządzenia z serii MOOER Intelligent. Korzystając z połączenia Bluetooth na smartfonie, można przysyłać lub pobierać presetu i importować dane próbek GNR/GIR z chmury.

Pobranie aplikacji

Użytkownicy IOS mogą pobrać oprogramowanie wyszukując MOOER CLOUD w App Store.

Użytkownicy systemu Android mogą pobrać oprogramowanie, wyszukując je w App Store (Google Play itp.) lub odwiedzając obszar pobierania na oficjalnej stronie MOOER.

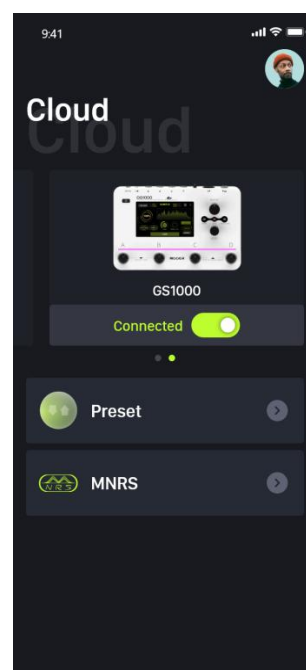
Wymagania Systemowe

IOS 11 lub wyżej

Android 5.0 lub wyżej

Połączenie i Login

- Upewnij się, że Bluetooth jest aktywny na smartfonie i na GS1000 (menu SYSTEM).
- Aktywuj Lokalizację na urządzeniu mobilnym Smartphone.
- Otwórz aplikację, przesun obraz w lewo lub w prawo, aż wyświetli się obraz GS1000 i kliknij przełącznik CONNECT. Kliknij nazwę urządzenia w menu podręcznym, aby nawiązać połączenie.
- Zaloguj się lub zarejestruj konto. Użytkownicy posiadający już konto MOOER STUDIO nie muszą rejestrować się ponownie.
- Po nawiązaniu połączenia i zalogowaniu się można otworzyć sekcję MNRS aplikacji, aby pobrać przykładowe pliki modeli Amp lub CAB z chmury bezpośrednio do urządzenia GS1000. Modele te można znaleźć i używać w sekcjach GNR (moduł AMP) lub GIR (moduł CAB) urządzenia.



- Otwórz sekcję PRESET w aplikacji, aby znaleźć preset w GS1000 wymienione w sekcji „Moje urządzenie”. Możesz nacisnąć przycisk Upload, aby załadować swoje preset (wraz z opisem i klasyfikacją) do chmury, aby inni użytkownicy mogli je pobrać.
- Lista „Chmury” w sekcji PRESET pokazuje ustawienia fabryczne i użytkownika do pobrania do GS1000. Funkcja filtrowania ułatwia wybór. Wybranie presetu wyświetla konfigurację łańcucha efektów. Następnie można nacisnąć przycisk „Download”, wybrać miejsce na urządzeniu i załadować je bezpośrednio do GS1000. Pobrany preset zostanie następnie otwarty na urządzeniu w celu natychmiastowego przetestowania.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

GS1000 nie włącza się

- Upewnij się, że podłączony jest oryginalny zasilacz.
- GS1000 Li (wersja zasilana bateryjnie): Upewnij się, że bateria jest nadal wystarczająco naładowana, aby zaspokoić zapotrzebowanie na energię podczas uruchamiania. Podłącz oryginalny zasilacz przed próbą uruchomienia urządzenia.

Brak dźwięku po uruchomieniu

- Sprawdź, czy pokrętko głośności MASTER na panelu jest ustawione we właściwej pozycji.
- Przejdź do ustawień INPUT LEVEL, aby upewnić się, że suwaki wzmocnienia wejściowego znajdują się we właściwych pozycjach.
- Przejdź do ustawień POZIOMU WYJŚCIA, aby upewnić się, że suwaki wyjścia znajdują się we właściwych pozycjach.
- Sprawdź, czy zaprogramowana głośność jest prawidłowo ustawiona.
- Jeśli podłączony jest zewnętrzny pedał ekspresji: sprawdź, czy pedał jest w trybie głośności i przesun przełącznik pedału do innej pozycji.
- Sprawdź, czy USB Audio w menu ustawień SYSTEM jest w trybie „Normal”.
- Tryb "Re-AMP" przełączy źródło sygnału wejściowego na USB i spowoduje wyciszenie normalnego wejścia.

Szum niskiej częstotliwości

- Należy używać kabli sygnałowych z dobrym ekranowaniem.
- Zmień środowisko użytkownika lub czas użytkownika, aby ustalić, czy szum jest spowodowany zakłóceniami pochodzącymi ze źródeł w otoczeniu.
- Zachowaj odległość od komputerów, silników, wentylatorów i innych urządzeń elektrycznych, aby zmniejszyć zakłócenia elektromagnetyczne.

SPECYFIKACJA

Efekty

Ilość modułów efektów	11
Łączna liczba efektów	350
Miejsca zapisu presetów	200

Impulse response

Obsługiwany format	WAV
Próbkowanie	44.1 kHz
Dokładność próbki	24 bit
Ilość punktów próbkowania	Do 2048 punktów próbkowania

Gniazdo EXP

Typ	1 x 1/4" TRS stereo
Impedancja wejścia	Obsługa pedałów ekspresji 10 - 100 kOhm

Wejścia

Wejścia gitarowe

Typ	1 x 1/4" niezbalansowane monofoniczne złącze
Impedancja	1 MOhm
Maksymalny poziom wejścia	10 dBu

Wejście mikrofonowe

Typ	1 x 1/4" & XLR combo
Impedancja	2.4 kOhm
Maksymalny poziom wejścia	10 dBu (1/4")
Gain mikrofonowy	60 dB

Gniazdo RETURN

Typ	1 x 1/4" niezbalansowane złącze stereo input
Impedancja	1 MOhm
Maksymalny poziom wejścia	10 dBu

Konwerter Audio Analog-Digital

Próbka	44.1 kHz
Dokładność próbki	24 bit
Dynamika	114 dB
Pasma	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

Wyjścia

Gniazda wyjściowe

Typ	2 x 1/4" zbalansowany TRS
Impedancja	600 Ohm
Maksymalny poziom wyjścia	16 dBu

Gniazdo SEND

Typ	1 x 1/4" niezbalansowane złącze TRS
Impedancja	510 Ohm
Maksymalny poziom wyjścia	12 dBu

Gniazdo PHONES

Typ	1 x 1/8" niezbalansowane złącze stereo output
Impedancja	6 Ohm
Maksymalny poziom wyjścia	16 dBu

Audio DAC

Dynamika	115 dB
Częstotliwość	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Sygnał do szumu	115 dB

Inne

Złącze MIDI

MIDI IN lub MIDI OUT	1 x 1/8" MIDI
----------------------	---------------

Port USB

Typ	TYPE-C
USB Audio	USB 2.0, 2-in-2 out, 44.1 - 192 kHz, 24 bit

Port EXP

Typ	1 x 1/4" TRS dla podłączenia zewn. pedału ekspresji (dla pedałów 10 - 100 kOhm TRS)
-----	--

Ogólne

Zasilanie

GS1000: DC 9 V, 2 A, centralnie ujemny

GS1000 Li: DC 9 V, 3 A, centralnie ujemny

Bateria (GS1000 Li)

Li-ion, ładowalna, 4750 mAh, 35,15 Wh, 7.4 V

Czas pracy baterii (GS1000 Li)

Około 6 godzin (25°C, ekran 50% jasności i podświetlenie)

Czas ładowania (GS1000 Li)

Około 2,5 h (oryginalny zasilacz, urządzenie wyłączone)

Wymiary

240 mm × 161 mm × 67 mm (DxSxW)

Waga

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

Akcesoria

Zasilacz, Kabel USB, Kabel MIDI, Instrukcja szybkiego startu

Zastrzeżenie: Aktualizacje parametrów nie będą powiadamiane osobno.

ANNEX 1: OPIS EFEKTÓW

Dynamic

Opis Efektów		
No.	Nazwa	Opis
1	S-Comp	Dwuparametrowa regulowana sprężarka.
2	Red Comp	Sprężarka dwuparametrowa.
3	Yellow Comp	Sprężarka oparta na MOOER® YELLOW COMP z czterema parametrami.
4	Blue Comp	Kompresor oparty na MOOER® BLUE COMP z czterema parametrami.
5	Boost Comp	Efekt Compressor / Booster z trzypasmową korekcją.
6	L-Studio Comp	Analogowy kompresor studyjny w stylu vintage.
7	Deluxe Comp	Nowoczesny analogowy kompresor studyjny.
8	3-Band Comp	Cyfrowy kompresor studyjny z lat 80-tych.
9	Limit	Dwuparametrowy limiter.
10	Blood Comp	Trzy parametry kompresora z regulowanym współczynnikiem mieszania.
11	Noise Killer	Twarda bramka szumów oparta na Mooer® Micro Noise Killer. Efekt ten szybko i skutecznie rozwiązuje problemy z szumami dzięki prostej regulacji progu.
12	Intel Reducer	W przeciwieństwie do konwencjonalnych bramek szumów, działa to poprzez oddzielenie konwencjonalnego sygnału od białego szumu w sygnale i wyeliminowanie białego szumu w celu uzyskania redukcji szumów przy zachowaniu naturalnego zaniku. Moduł ten jest zalecany do stosowania przed efektami zniekształceń lub symulacją głośników.
13	Noise Gate	Czteroparametrowa studyjna bramka szumów. Użytkownik może dostosować efektywny próg zgodnie z aktualnym poziomem szumu, a następnie dostosować odpowiedni atak i zwolnienie zgodnie z własnymi potrzebami, a na koniec wybrać odpowiednie tłumienie.

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Sensitivity	Dostosowuje stopień kompresji. 0 = brak kompresji.
2	Output	Regulacja głośności wyjściowej kompresora.
3	Attack	Czas uruchomienia efektu dynamicznego po przekroczeniu przez sygnał ustawionego progu. 100 = najwolniejszy atak, 0 = najszybszy atak.
4	Ratio	Współczynnik kompresji. Stosunek poziomu wejściowego do poziomu wyjściowego po przekroczeniu progu. Większy stosunek daje do pewnego stopnia bardziej wyraźny efekt kompresji.
5	Threshold	Próg poziomu dla wyzwalania efektów dynamicznych. Im mniejsza wartość, tym łatwiej jest wyzwolić efekt, a przy około 0 dB jest on wyłączany.
6	Depth	Siła tłumienia białego szumu modułu Intel Reducer, im większa wartość, tym większa siła tłumienia.
7	Comp	Dostosowuje stopień kompresji w module kompresji. Im większa wartość, tym wyraźniejszy efekt kompresji.
8	Low	Regulacja niskich częstotliwości dla kompresora Boost.
9	High	Regulacja wysokiej częstotliwości dla kompresora Boost.
10	Gain	Regulacja wzmocnienia na wyjściu kompresora.
11	Peak Reduction	Regulacja stopnia kompresji.
12	Mix	Współczynnik mieszania sygnału nieskompresowanego i skompresowanego.
13	Release	0 = tylko sygnał nieskompresowany, 100 = tylko sygnał skompresowany

14	Low Threshold	Próg niskiej częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
15	Low Gain	Wzmocnienie niskich częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
16	Mid Threshold	Próg częstotliwości średniego zakresu dla kompresora 3-pasmowego.
17	Mid Gain	Wzmocnienie średniego zakresu dla kompresora 3-pasmowego.
18	High Threshold	Próg wysokiej częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
19	High Gain	Wzmocnienie wysokich częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
20	Sustain	Regulacja stopnia kompresji.
21	Blend	Regulacja głośności skompresowanego sygnału.
22	Damp	0 = tylko sygnał nieskompresowany, 100 = tylko sygnał skompresowany

Filter

Opis Efektów		
No.	Nazwa	Opis
1	Cry Wah	Wzorowany na GCB95.
2	535 Wah	Wzorowany na nowoczesnym 535Q.
3	846 Wah	Wzorowany na ręcznie okablowanym klasyku z lat 60-tych z cewką Halo.
4	847 Wah	Wzorowany na vintage'owym remake'u.
5	Mae Wah	Wzorowany na niestandardowym nowoczesnym Wah.
6	Custom Wah	Studio rack style unit. Dopasuj swój idealny Wah.
7	Auto Wah	Modułowany automatyczny przemiatający Wah.
8	Touch Wah	Automatyczny Wah z dynamicznym filtrem obwiedni.
9	Talk Wah Ah	Algorytm Talking Wah z MOOER® Red Kid.
10	Talk Wah Oh	Algorytm Talking Wah od MOOER® Red Kid.
11	Low Pass Filter	Statyczny filtr dolnoprzepustowy.
12	High Pass Filter	Statyczny filtr górnoprzepustowy.
13	Q-Filter	Statyczny filtr wycinający (jak pedał Wah).

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Peak	Kontroluje wysokość piku rezonansu.
2	Rate	Reguluje prędkość przemiatańa pozycji LFO.
3	Range	Reguluje zakres przemiatańa położenia.
4	Q	Q lub „współczynnik jakości” to stosunek częstotliwości rezonansowej do szerokości pasma, pomiędzy górną i dolną częstotliwością -3dB. W tym konkretnym zastosowaniu można myśleć o Q jako o kształcie filtra pasmowo-przepustowego. Niskie Q będzie miało szerszy, bardziej zaokrąglony kształt i będzie brzmiało mniej wyraziście. Wysokie Q będzie miało węższy, ostrzejszy kształt i będzie brzmiało bardziej wyraziście.
5	Mix	Ustawia proporcję miksu pomiędzy sygnałem oryginalnym (suchym) i „efektowym” (mokrym). 0 oznacza całkowity sygnał suchy, 100 oznacza całkowity sygnał mokry.
6	Position	Pozycja efektu Wah w jego ruchu pedału. 0 jest równe „heel down”, 100 jest równe „toe down”.
7	Low Fc	*Uwaga: Jeśli chcesz używać pedału EXP do sterowania przemiatańiem Wah, przypisz „WAH > Position” jako funkcję w menu EXP. Można również włączyć funkcję „Toe switch”, aby włączyć/wyłączyć moduł Wah podczas naciskania pedału EXP.
8	High Fc	Cięcie niskich częstotliwości.
9	Curve	Cięcie wysokiej częstotliwości.
10	Attack	Kształt fali LFO przemiatańa pozycji. Trig: Fala trójkątna. Sine: Fala sinusoidalna.

11	Sensitive	Step: Fala krokowa PWM. Rand: Wzór losowy.
12	Direction	Prędkość obwiedni. 100 jest najszybsze.
13	Level	Czułość obwiedni.
14	Depth	Kierunek przemiatań filtra pasmowo-przepustowego.

Overdrive

Opis Efektów		
No.	Model	Opis
1	Pure Boost	Based on MOOER® Pure Boost
2	Flex Boost	Based on MOOER® Flex Boost
3	Tube DR	Based on B.K. Butler® Tubedrive
4	808	Based on IBANEZ® TS808
5	OD250	Based on DOD® OD250
6	D-Drive	Based on Barber® Direct Drive
7	Black Rat	Based on ProCo® Rat
8	Grey Faze	Based on MOOER® Grey Faze
9	Muffy	Based on EHX® Big Muff
10	Fuzz Department	Based on ZVEX® Fuzz Factory
11	MTL Zone	Based on BOSS® Metal Zone
12	MTL Master	Based on Digitech® Metal Master
13	Obsessive Dist	Based on Fulltone® OCD
14	Jimmy OD	Based on Paul Cochrane® Timmy OD
15	Full Dr	Based on Fulltone® Fulldrive 2
16	Shred	Based on Marshall® Shred Master
17	Beebee Pre	Based on Xotic® BB Preamp
18	Beebee+	Based on Xotic® BB Plus
19	Riet	Based on Suhr® Riot
20	Tight DS	Based on Amptweaker® Tight Rock
21	Full DS	Based on Fulltone® GT-500
22	Gold Clon	Based on Klon® Centaur Gold
23	VX Tube OD	Based on VOX® Tube OD
24	Tight Metal	Based on Amptweaker® Tight Metal
25	The Juicer	Based on MOOER® The Juicer
26	Rumble Drive	Based on MOOER® Rumble Drive
27	Solo	Based on MOOER® Solo
28	Blues Mood	Based on MOOER® Blues Mood
29	Blues Crab	Based on MOOER® Blues Crab
30	Blade	Based on MOOER® Blade
31	Hustle Drive	Based on MOOER® Hustle Drive
32	ROD 881	Based on MAXON® ROD-881
33	RED AT	Based on JHS® The AT
34	ODR1	Based on NOBELS® ODR-1
35	BE OD	Based on FRIEDMAN® BE-OD

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Gain	Regulacja wzmacnienia wejściowego i poziomu wysterowania.
2	Tone	Regulacja barwy dźwięku.
3	Vol	Regulacja poziomu głośności wyjściowej.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów wymienione w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tu użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów dźwięków efektów symulowanych w tym produkcie.

Amplifier

Opis Efektów (Classic)		
No.	Model	Opis
1	65 US DLX	Based on Fender® 65 Deluxe Reverb (tylko preamp)
2	65 US TW	Based on Fender® 65 Twin Reverb (tylko preamp)
3	59 US BASS	Based on Fender® 59 Bassman (tylko preamp)
4	US Sonic	Based on Fender® Super Sonic (tylko preamp)
5	US BLUES CL	Based on Fender® Blues Deluxe Clean Setting (tylko preamp)
6	US BLUES OD	Based on Fender® Blues Deluxe Overdrive Setting (tylko preamp)
7	E650 CL	Based on ENGL® E650 Clean Setting (tylko preamp)
8	Powerbell CL	Based on ENGL® Powerball E645 Clean Setting (tylko preamp)
9	Blacknight CL	Based on ENGL® Blackmore Signature Clean Setting (tylko preamp)
10	MARK III CL	Based on MESA Boogie® MARK III Clean Setting (tylko preamp)
11	MARK V CL	Based on MESA Boogie® MARK V Clean Setting (tylko preamp)
12	Tri Rec CL	Based on MESA Boogie® Triple Rectifier Clean Setting (tylko preamp)
13	Rockvrb CL	Based on Orange® Rockverb Clean Setting (tylko preamp)
14	DR ZEE 18 JR	Based on DR.Z® Maz18 Jr (tylko preamp)
15	DR ZEE Reck	Based on DR.Z® Z-Wreck (tylko preamp)
16	JET 100H CL	Based on Jet City® JCA100H Clean Setting (tylko preamp)
17	JAZZ 120	Based on Roland® JC-120 (tylko preamp)
18	UK 30 CL	Based on VOX® AC30 Clean Setting (tylko preamp)
19	UK 30 OD	Based on VOX® AC30 Overdrive Setting (tylko preamp)
20	HWT 103	Based on Hiwatt® DR-103 (tylko preamp)
21	PV 5050 CL	Based on Peavey® 5150 Clean Setting (tylko preamp)
22	Regal Tone CL	Based on Tone King® Falcon Rhythm Setting (tylko preamp)
23	Regal Tone OD1	Based on Tone King® Falcon Tweed Setting (tylko preamp)
24	Carol CL	Based on Two Rock® Coral Clean Setting (tylko preamp)
25	Cardeff	Based on Two Rock® Cardiff (tylko preamp)
26	EV 5050 CL	Based on EVH® 5150 Clean Setting (tylko preamp)
27	HT Club CL	Based on Blackstar® HT Stage 100 Clean Setting (tylko preamp)
28	Hugen CL	Based on Diezel® Hagen Clean Setting (tylko preamp)
29	Koche OD	Based on Koch® Powertone Overdrive Setting (tylko preamp)
30	J800	Based on Marshall® JCM800 (tylko preamp)
31	J900	Based on Marshall® JCM900 (tylko preamp)
32	PLX 100	Based on Marshall® Plexi 100 (tylko preamp)
33	E650 DS	Based on Engl® E650 Distortion Setting (tylko preamp)
34	Powerbell DS	Based on ENGL® Powerball E645 Distortion Setting (tylko preamp)
35	Blacknight DS	Based on ENGL® Blackmore Signature Distortion Setting (tylko preamp)
36	MARK III DS	Based on MESA Boogie® MARK III Distortion Setting (tylko preamp)
37	MARK V DS	Based on MESA Boogie® MARK V Distortion Setting (tylko preamp)
38	Tri Rec DS	Based on MESA Boogie® Triple Rectifier Distortion Setting (tylko preamp)
39	Rockvrb DS	Based on Orange® Rockverb Distortion Setting (tylko preamp)
40	Citrus 30	Based on Orange® AD30 (tylko preamp)
41	Citrus 50	Based on Orange® OR50 (tylko preamp)
42	Slow 100 CR	Based on Soldano® SLO-100 Crunch Setting (tylko preamp)
43	Slow 100 DS	Based on Soldano® SLO-100 Distortion Setting (tylko preamp)

44	Jet 100H OD	Based on Jet City® JCA100H Overdrive Setting (tylko preamp)
45	PV 5050 DS	Based on Peavey® 5150 Distortion Setting (tylko preamp)
46	Regal Tone OD2	Based on Tone King® Falcon Lead Setting (tylko preamp)
47	Carol OD	Based on Two Rock® Coral Overdrive Setting (tylko preamp)
48	EV 5050 DS	Based on EVH® 5150 Distortion Setting (tylko preamp)
49	Ht Club DS	Based on Blackstar® HT Stage 100 Distortion Setting (tylko preamp)
50	Hugen OD	Based on Diezel® Hagen Overdrive Setting (tylko preamp)
51	Hugen DS	Based on Diezel® Hagen Distortion Setting (tylko preamp)
52	Koche DS	Based on Koch® Powertone Distortion Setting (tylko preamp)

Effect Description (Boutique preamps)		
No.	Model name	Description
1	62 US DX	Based on Fender® Brownface Deluxe (tylko preamp)
2	55 US TD	Based on Fender® Tweed Deluxe 1955 (tylko preamp)
3	59 US Bass	Based on Fender® 1959 Bassman (tylko preamp)
4	UK30 CL	Based on VOX® AC30 Clean Setting (tylko preamp)
5	UK30 CR	Based on VOX® AC30 Overdrive Setting (tylko preamp)
6	UK30 DS	Based on VOX® AC30 Distortion Setting (tylko preamp)
7	Matchbox 30 CL	Based on Matchless® C30 Clean Setting (tylko preamp)
8	Matchbox 30 OD	Based on Matchless® C30 Crunch Setting (tylko preamp)
9	Regal Tone SK CL	Based on Tone King® Sky King Clean Setting (tylko preamp)
10	Regal Tone SK CR	Based on Tone King® Sky King Crunch Setting (tylko preamp)
11	CAA OD100 CH1	Based on Custom Audio® OD100 Clean Setting (tylko preamp)
12	CAA OD100 CH2	Based on Custom Audio® OD 100 Crunch Setting (tylko preamp)
13	CAA OD100 CH3	Based on Custom Audio® OD100 Distortion Setting (tylko preamp)
14	SPT 100 CL	Based on Suhr® PT100 Clean Setting (tylko preamp)
15	SPT 100 DS	Based on Suhr® PT100 Distortion Setting (tylko preamp)
16	Rock Vrb CL	Based on Orange® Rockerverb Clean Setting (tylko preamp)
17	Rock Vrb DS	Based on Orange® Rockerverb Distortion Setting (tylko preamp)
18	J800 CL	Based on Marshall® JCM800 Clean Setting (tylko preamp)
19	J800 CR	Based on Marshall® JCM800 Crunch Setting (tylko preamp)
20	J800 DS	Based on Marshall® JCM800 Distortion Setting (tylko preamp)
21	PLX 100 CL	Based on Marshall® PLEXI 100 Clean Setting (tylko preamp)
22	PLX 100 DS	Based on Marshall® PLEXI 100 Distortion Setting (tylko preamp)
23	EV 5050 CH1	Based on EVH® 5150 III GREEN Channel (tylko preamp)
24	EV 5050 CH2	Based on EVH® 5150 III BLUE Channel (tylko preamp)
25	EV 5050 CH3	Based on EVH® 5150 III RED Channel (tylko preamp)
26	Cali BLD CL	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting (tylko preamp)
27	Cali BLD CR	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch Setting (tylko preamp)
28	Cali BLD DS	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Distortion Setting (preamp)

Opis Efektów (Boutique Full Amps)		
No.	Model	Opis
1	55 US TD	Based on Fender® Tweed Deluxe 1955
2	59 US Bass	Based on Fender® 1959 Bassman
3	UK30 CL	Based on VOX® AC30 Clean Setting
4	UK30 CR	Based on VOX® AC30 Crunch Setting
5	UK30 DS	Based on VOX® AC30 Distortion Setting
6	ODS 100 CL	Based on Dumble® ODS Clean Setting

7	ODS 100 CR	Based on Dumble® ODS Crunch Setting
8	ODS 100 DS	Based on Dumble® ODS Distortion Setting
9	Dividers CL	Based on Divided By 13® Clean Setting
10	Dividers DS	Based on Divided By 13® Distortion Setting
11	CAA OD100 CH1	Based on Custom Audio® OD100 Clean Setting
12	CAA OD100 CH2	Based on Custom Audio® OD100 Crunch Setting
13	CAA OD100 CH3	Based on Custom Audio® OD100 Distortion Setting
14	Rock Vrb CL	Based on Orange® Rockerverb Clean Setting
15	Rock Vrb DS	Based on Orange® Rockerverb Distortion Setting
16	J800 CL	Based on Marshall® JCM800 Clean Setting
17	J800 CR	Based on Marshall® JCM800 Crunch Setting
18	J800 DS	Based on Marshall® JCM800 Distortion Setting
19	PLX 100 CL	Based on Marshall® Plexi 100 Clean Setting
20	PLX 100 DS	Based on Marshall® Plexi 100 Distortion Setting
21	EV 5050 CH1	Based on EVH® 5150 III Green Channel
22	EV 5050 CH2	Based on EVH® 5150 III Blue Channel
23	EV 5050 CH3	Based on EVH® 5150 III Red Channel
24	Cali BLD CL	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting
25	Cali BLD CR	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch Setting
26	Cali BLD DS	Based on Mesa Boogie® Rectifier Badlander Distortion Setting

Opis Efektów (Bass Amps)		
No.	Model	Opis
1	Ampeg 20D	Based on Ampeg® 20D
2	Ampeg B18 CL	Based on Ampeg® B18 Clean Setting
3	Ampeg SV4T	Based on Ampeg® SVT 4 Pro
4	Ampeg SVT VALVE	Based on Ampeg® SVT 7 Pro
5	Markbass 500	Based on Markbass® R500
6	Markbass 501	Based on Markbass® TA501
7	Akuila 750 CL	Based on Aguilar® DB750 Clean Setting
8	Akuila 750 DS	Based on Aguilar® DB750 High Gain Setting
9	Akuila 751	Based on Aguilar® DB751 Overdrive Setting
10	Basser Crunch	Based on Dark Glass® B7K

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Gain	Reguluje wzmacnienie wejściowe i poziom wysterowania.
2	Bass	Regulacja poziomu niskich częstotliwości.
3	Mid	Regulacja poziomu średnich częstotliwości.
4	Treble	Regulacja poziomu wysokich częstotliwości.
5	Brightness	Regulacja wyższych częstotliwości bloku AMP.
6	Master	Końcowy poziom wyjściowy bloku AMP.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów opisanych w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tutaj użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów tonów efektów symulowanych w tym produkcie.

Poweramp

Opis Efektów		
No.	Model	Nazwa
1	Normal el34	Based on EL34 power tube.
2	Normal el84	Based on EL84 power tube.
3	Normal 6L6	Based on 6L6 power tube.
4	Normal 6v6	Based on 6V6 power tube.
5	Doctor 3 el84	Based on Dr.Z® Z-Wreck EL84 power tube.
6	Badger el34	Based on Suhr® PT100 power tube.
7	Uk Gold el34	Based on Marshall® JVM 410H power tube.
8	Cali 6L6	Based on Mesa Boogie® Triple Rectifier power tube.
9	US DLX 6L6	Based on Fender® Blues Deluxe power tube.
10	JJ el84	Based on JJ® EL84 power tube.
11	Baby Bomb	Based on Mooer® Baby Bomb.

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Power Amp Input	Reguluje poziom wejściowy wzmacniacza mocy.
2	Presence	Regulacja wysokich częstotliwości wzmacniacza mocy (około 8 kHz).
3	Bias	Regulacja symulowanego odchylenia lamp wzmacniacza mocy.

Cabinet

Opis Efektów (Classic)		
No.	Model	Opis
1	Regal Tone 110	Based on Tone King® Falcon 110 Cabinet
2	US DLX 112	Based on Fender® 65 Deluxe Reverb 112 Cabinet
3	Sonic 112	Based on Fender® Super Sonic 112 Cabinet
4	Blues 112	Based on Fender® Blues Deluxe 112 Cabinet
5	Mark 112	Based on Mesa Boogie® Mark 112 Cabinet
6	Dr Zee 112	Based on DR.Z® MAZ 112 Cabinet
7	Cardiff 112	Based on Two Rock® 112 Cabinet
8	US TW 212	Based on Fender® 65 Twin Reverb 212 Cabinet
9	Citrus 212	Based on Orange® PPC 212 Cabinet
10	DR ZEE 212	Based on DR.Z® Z-Wreck 212 Cabinet
11	Jazz 212	Based on Roland® JC120 212 Cabinet
12	UK 212	Based on VOX® AC30 212 Cabinet
13	Tow Stones 212	Based on Two Rock® 212 Cabinet
14	US Bass 410	Based on Fender® 59 Bassman 410 Cabinet
15	1960 412	Based on Marshall® 1960A 412 Cabinet
16	Eagle p412	Based on ENGL® Pro XXL 412 Cabinet
17	Eagle s412	Based on ENGL® Vintage XXL 412 Cabinet
18	Rec 412	Based on Mesa Boogie® Rectifier Standard 412 Cabinet
19	Citrus 412	Based on Orange® PPC 412 Cabinet
20	Slow 412	Based on Soldano® Slo 412 Cabinet
21	HWT 412	Based on Hiwatt® AP412 Cabinet
22	PV 5050 412	Based on Peavey® 5150 412 Cabinet
23	EV 5050 412	Based on EVH® 5150 412 Cabinet
24	HT 412	Based on Blackstar® HTV 412 Cabinet
25	Diesel 412	Based on Diezel® Hagen 412 Cabinet

Opis Efektów (Boutique)		
No.	Model	Opis
1	US DLX 112	Bazuje na Fender® Deluxe 112 Cabinet
2	US TWN 212	Bazuje na Fender® Twin Reverb 212 Cabinet
3	US Bass 410	Bazuje na Fender® Bassman 410 Cabinet
4	UK 212	Bazuje na VOX® Silver Alnico 212 Cabinet
5	Matchbox 30 112	Bazuje na Matchless® C30 112 Cabinet
6	Regal Tone FLN 110	Bazuje na Toneking® Falcon 110 Cabinet
7	Regal Tone SK 112	Bazuje na Toneking® Sky King 112 Cabinet
8	Custom 112	Bazuje na Custom Audio® 112 Cabinet
9	Custom 212	Bazuje na Custom Audio® 212 Cabinet
10	Custom 412	Bazuje na Custom Audio® 412 Cabinet
11	SPT 112	Bazuje na Suhr® PT100 112 Cabinet
12	SPT 212	Bazuje na Suhr® PT100 212 Cabinet
13	SPT 412	Bazuje na Suhr® PT100 412 Cabinet
14	CITRUS 112	Bazuje na Orange® PPC 112 Cabinet
15	CITRUS 212	Bazuje na Orange® PPC 212 Cabinet
16	CITRUS 412	Bazuje na Orange® PPC 412 Cabinet
17	1960 412 A	Bazuje na Marshall® 1960A 4x12 Cabinet
18	1960 412 B	Bazuje na Marshall® 1960TV 412 Cabinet
19	1960 412 C	Bazuje na Marshall® 1960BV 412 Cabinet
20	EV 5050 212	Bazuje na EVH® 5150III 212 Cabinet
21	EV 5050 412	Bazuje na EVH® 5150III 412 Cabinet
22	Cali 412 A	Bazuje na Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Slant Cabinet
23	Cali 412 B	Bazuje na Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Straight Cabinet
24	Cali 412 C	Bazuje na Mesa Boogie® Road King® 4x12 Straight Cabinet
25	CT-SupBMK112	Bazuje na Supro® Black Magick 1x12 Cabinet (ChopTones active)
26	CT-FendS212	Bazuje na Fender® Super Sonic 2x12 Cabinet (ChopTones active)
27	CT-FendTW212	Bazuje na Fender® Twin Reverb 65 Reissue 2x12 Cabinet (ChopTones active)
28	CT-Fend67212	Bazuje na Fender® 1967 Bassman 2x12 Cabinet (ChopTones active)
29	CT-BritJV212	Bazuje na Marshall® JVM 2x12 Cabinet (ChopTones active)
30	CT-Brit412	Bazuje na Marshall® 1960 4x12 Cabinet (ChopTones active)
31	CT-BritJ412	Bazuje na Marshall® 1982 4x12 Cabinet (ChopTones active)
32	CT-Bogie212	Bazuje na Mesa Boogie® 2x12 Cabinet (ChopTones active)
33	CT-BogieLS212	Bazuje na Mesa Boogie® Lonestar 2x12 Cabinet (ChopTones active)
34	CT-BogOS412	Bazuje na Mesa Boogie® OS 4x12 Cabinet (ChopTones active)
35	CT-Vocs212	Bazuje na VOX® BNX 2x12 Cabinet (ChopTones active)
36	CT-Barb212	Bazuje na Mezzabarba® 2x12 Cabinet (ChopTones active)
37	CT-Fram212	Bazuje na Framus® CB 2x12 Cabinet (ChopTones active)
38	CT-Kox212	Bazuje na Koch® Multitone 2x12 Cabinet (ChopTones active)
39	CT-Mgan212	Bazuje na Morgan® Vertical 2x12 Cabinet (ChopTones active)
40	CT-Edd412	Bazuje na EVH® 5150III 4x12 Cabinet (ChopTones active)
41	CT-Fried412	Bazuje na Friedman® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
42	CT-Gas412	Bazuje na Diezel® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
43	CT-Hess212	Bazuje na Hesu® Modern 2x12 Cabinet (ChopTones active)
44	CT-Hess412	Bazuje na Hesu® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
45	CT-HW412	Bazuje na Hiwatt® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
46	CT-HK412	Bazuje na Hughes&Kettner® Triamp 4x12 Cabinet (ChopTones active)
48	CT-OR412	Bazuje na Orange® PPC412 4x12 Cabinet (ChopTones active)

49	CT-PvyIn212	Bazuje na Peavey® Invecive 2x12 Cabinet (ChopTones active)
50	CT-Pvy50412	Bazuje na Peavey® 5150 4x12 Cabinet (ChopTones active)
51	CT-River412	Bazuje na Rivera® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
52	CT-Sold412	Bazuje na Soldano® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
53	CT-VTH412	Bazuje na VHT® 4x12 Cabinet (ChopTones active)
54	CT-Win412	Bazuje na Victory® 4x12 Cabinet (ChopTones active)

Opis Efektów (Bass Cabinets)		
No.	Model	Opis
1	SV810 U47	Bazuje na the Ampeg® SVT-810E cabinet (Neumann® U47 microphone)
2	SV810 7B	Bazuje na the Ampeg® SVT-810E cabinet (Shure® SM7B microphone)
3	SV810 121	Bazuje na the Ampeg® SVT-810E cabinet (Royer® R-121 microphone)
4	HK U47	Bazuje na the Hartke® 45XL cabinet (the Neumann® U47 microphone)
5	HK U7B	Bazuje na Hartke® 45XL cabinet (Shure® SM7B microphone)
6	HK 121	Bazuje na Hartke® 45XL cabinet (Royer® R-121 microphone)
7	HK 421	Bazuje na Hartke® 45XL cabinet (Sennheiser® MD-421 microphone)
8	Akuila U47	Bazuje na Aguilar® DB115 cabinet (Neumann® U47 microphone)
9	Akuila 7B	Bazuje na Aguilar® DB115 cabinet (Shure® SM7B microphone)
10	Basser 121	Bazuje na Aguilar® DB115 cabinet (Royer® R-121 microphone)

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Low Cut	Obcięcie niskich częstotliwości po mikrofonach
2	High Cut	Obcięcie wysokich częstotliwości po mikrofonach
3	Early Reflection	Dodaje bardzo niewielkie opóźnienie dla dźwięku i wrażenia w pomieszczeniach. 0 = brak odbicia.
4	Sample	Regulacja częstotliwości próbkowania
5	Output	Regulacja poziomu głośności wyjściowej modułu.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów opisanych w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tu użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów tonów efektów symulowanych w tym produkcie.

Equalizer

Opis Efektów		
No.	Model	Opis
1	3 bands EQ	Prosty 3-pasmowy korektor w stylu wzmacniacza.
2	5 Bands EQ	Prosty 5-pasmowy korektor w stylu wzmacniacza.
3	MOOER HM	5-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla ciężkiej gitary.
4	MOOER B	6-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla gitary.
5	MOOER G6	6-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla gitary.
6	MOOER G10	10-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla gitary.
7	Custom EQ	3-pasmowy korektor w stylu Stompbox z regulowanymi pasmami częstotliwości.
8	STUDIO EQ Pro	W pełni konfigurowalny korektor parametryczny.
9	AI EQ Master	Moduł AI EQ z zaawansowanym programem sztucznej inteligencji.

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	100Hz	Reguluje poziom wzmocnienia przy 100 Hz.
2	630Hz	Regulacja poziomu wzmocnienia przy 630 Hz.
3	1.6kHz	Regulacja poziomu wzmocnienia przy 1600 Hz.
4	4kHz	Regulacja poziomu wzmocnienia przy 4000 Hz.
5	Output	Regulacja poziomu wyjściowego.
6	Low Gain	Regulacja poziomu wzmocnienia niskich częstotliwości.
7	Low Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który będzie regulowany przez Low Gain.
8	Mid Gain	Regulacja poziomu wzmocnienia średnich częstotliwości
9	Mid Freq	Określa środek niestandardowego zakresu średnich częstotliwości, który będzie regulowany za pomocą wzmocnienia średnich częstotliwości.
10	High Gain	Dostosowuje poziom wzmocnienia wysokich częstotliwości.
11	High Freq	Określa środek niestandardowego zakresu wysokich częstotliwości, który będzie regulowany przez wzmocnienie wysokich częstotliwości.
12	Low	Dostosowuje poziom wzmocnienia niskich częstotliwości.
13	Mid	Regulacja poziomu wzmocnienia średnich częstotliwości.
14	High	Regulacja poziomu wzmocnienia wysokich częstotliwości.
15	Output	Regulacja poziomu wyjściowego.
16	Band 1 Gain	Regulacja poziomu wzmocnienia pasma 1.
17	Band 1 Freq	Dostosowuje środek zakresu częstotliwości pasma 1, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 1.
18	Band 1 Q	Dostosowuje szerokość obszaru, na który ma wpływ korektor wyśrodkowany na częstotliwości. Wyższe wartości powodują zawężenie obszaru.
19	Band 2 Gain	Reguluje poziom wzmocnienia pasma 2.
20	Band 2 Freq	Dostosowuje środek zakresu częstotliwości pasma 2, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 2.
21	Band 2 Q	Reguluje szerokość obszaru, na który ma wpływ korektor wyśrodkowany na częstotliwości. Wyższe wartości powodują zawężenie obszaru.
22	Band 3 Gain	Reguluje poziom wzmocnienia pasma 3.
23	Band 3 Freq	Dostosowuje środek zakresu częstotliwości pasma 3, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 3.
24	Band 3 Q	Reguluje szerokość obszaru, na który ma wpływ korektor wyśrodkowany na częstotliwości. Wyższe wartości powodują zawężenie

		obszaru.
25	Band 4 Gain	Reguluje poziom wzmocnienia pasma 4.
26	Band 4 Freq	Dostosowuje środek zakresu częstotliwości pasma 4, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 4.
27	Band 4 Q	Dostosowuje szerokość obszaru, na który wpływa korektor wyśrodkowany na częstotliwości. Wyższe wartości powodują zawężenie obszaru.
28	Low Cut	Ustawia częstotliwość, przy której zaczyna działać filtr dolnoprzepustowy.
29	High Cut	Ustawia częstotliwość, przy której zaczyna działać filtr górnoprzepustowy.
30	Type	Wybierz rodzaj muzyki (Clean/Drive/Distortion).
31	Genre	Wybierz gatunek muzyki (Pop/Jazz/Rock/Blues/Funk/Metal)
32	Slot	Gniazdo do przechowywania ustawień wstępnych w GS1000.

FX Loop

Opis Efektów		
No.	Model	Opis
1	Fx Loop	Moduł, który można wykorzystać do integracji ulubionych efektów zewnętrznych i przedwzmacniaczy w łańcuchu sygnałowym lub do integracji GS1000 z kreatywnymi i złożonymi konfiguracjami.
2	Fx Send	Normalny moduł Fx Loop z funkcją „Send”, można go używać do wysyłania sygnału wewnętrznego do urządzenia zewnętrznego.
3	Fx Return	Zwykły moduł Fx Loop z funkcją "Return", można go użyć do wstawienia sygnału z urządzenia zewnętrznego do wewnętrznego łańcucha efektów.

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Type	Wybór pomiędzy Send lub Return.
2	Mode	Wybór między szeregową pętlą efektów a równoległą pętlą efektów.
3	Dry/Wet	Stopniowo dostosowuje miks mokry/suchy w trybie równoległym.
4	Send Level	100% Wet wyśle 100% sygnału przez pętlę efektów, podobnie jak w trybie szeregowym. 100% Dry całkowicie ominie pętlę efektów.
5	Return Level	Reguluje poziom głośności na wyjściu wysyłania pętli efektów.

Modulation

Opis Efektów		
No.	Model	Opis
1	Phaser	Oparty na MOOER® Ninety Orange.
2	Step phaser	Przesuwnik fazy fali prostokątnej.
3	Fat Phaser	Przesuwnik fazowy niskiej częstotliwości.
4	6 Stage Analog Phaser	Sześciostopniowy przesuwnik fazy.
5	12 Stage Analog Phaser	Dwunastostopniowy przesuwnik fazy.
6	Dual Phaser	Dwukanałowy przesuwnik fazy.
7	Modern Phaser	Nowocześnie brzmiący przesuwnik fazy.
8	Flanger	Oparty na MOOER® E-Lady.
9	Jet Flanger	Oparty na MOOER® Jet Flanger.
10	Flanger Pro	Profesjonalny efekt flanger z większą liczbą parametrów.

11	Triple Flanger	Bogaty wielostopniowy flanger.
12	Modern Flanger	Flanger o nowoczesnym brzmieniu.
13	Tremolo	Oparty na MOOER® Trelicopter.
14	Optical Tremolo	Symuluje urządzenie, które odczytuje wzór wydrukowany na obracającym się dysku i przekształca go w modulujący głośność dźwięk „tremolo”.
15	60s Tremolo	Czysty dźwięk tremolo z lat 60-tych.
16	Stutter	Filtr odcinający Choppy.
17	Panner	Przesunięcie fazy w lewo i w prawo pozwala uzyskać inny efekt stereo.
18	Vibrato	Modulacja wysokości dźwięku.
19	Rotary	Symuluje klasyczny głośnik obrotowy Leslie.
20	Modern Rotary	Nowocześnie brzmiący efekt obrotowy.
21	Ana Chorus	Analogowy chorus w stylu Stompbox.
22	70s Chorus	Analogowy chorus w stylu lat 70.
23	Tri Chorus	Bogaty wielostopniowy chorus.
24	Detune	Precyzyjna regulacja wysokości dźwięku.
25	Octave	Dodaje nutę o oktawę niższą lub wyższą.
26	Ring	Modulator pierścieniowy.
27	Lofi	Filtr o niskiej częstotliwości próbkowania.
28	Poly Shift	Poly pitch shifter.
29	Slow Gear	Automatyczne zwiększanie głośności.
30	Harmony	Efekt harmoniczny.

Opis Efektów (V2)

No.	Model	Opis
1	60s Vibe	Analogowy efekt dźwięku przestrzennego z lat 60.
2	Double	Wiele efektów nakładki dźwiękowej.
3	Stereo Rotary	Efekt obrotowy z silnym dźwiękiem stereo.

Opis Parametrów

No.	Model	Opis
1	Rate	Reguluje szybkość modulacji.
2	Level	Regulacja poziomu modulacji.
3	Depth	Regulacja głębokości modulacji.
4	Tone	Regulacja tonu modulacji.
5	Mix	Ustawia proporcję między sygnałem oryginalnym (suchym) a sygnałem efektu (mokrym). 0 oznacza 100% sygnału suchego, 100 oznacza 100% sygnału mokrego.
6	Feedback	Reguluje głośność, która jest zwracana do wejścia.
7	Pitch	Wyższe ustawienia spowodują więcej powtórzeń opóźnienia.
8	Sample	Ustawia wartość przesunięcia wysokości dźwięku.
9	Bit	(Detune: -100 centów do 100 centów; Poly Shift: -1 okt. do +1 okt.)
10	Rise	Regulacja częstotliwości próbkowania efektu Lofi.
11	Sweep	Regulacja szybkości transmisji bitów efektu Lofi.
12	Resonance	Regulacja czasu potrzebnego do osiągnięcia maksymalnej głośności. 100 jest najwolniejsze.
13	Delay	Przesuwa charakterystykę częstotliwościową w zakresie sześciu lub dwunastu oktaw.
14	Manual	Zmienia amplitudę i ostrość szczytów charakterystyki częstotliwościowej.
15	Width	Ustawia czas opóźnienia dla flangera.

16	Speed	Regulacja głębokości modulacji.
17	Intensity	Ustawia ilość modulacji.
18	Duty	Dostosowuje stosunek czasu trwania lewego obrotu do całego okresu obrotu. 0 = najkrótszy czas trwania, 50 = czas trwania w lewo : czas trwania w prawo = 1:1, 100 = najdłuższy czas trwania.
19	Sub	Regulacja głośności dolnej oktawy efektu Octave.
20	Sub Tone	Regulacja tonu dolnej oktawy efektu Octave.
21	Upper	Regulacja głośności górnej oktawy efektu Octave.
22	Upper Tone	Regulacja tonu górnej oktawy efektu Octave.
23	Dry	Regulacja głośności suchego sygnału.

Time delay

Opis Efektów		
No.	Model	Opis
1	Digital	Odtwarza krystalicznie czyste powtórzenia jednostek opóźniających z lat 80-tych.
2	Analog	Wzorowany na klasycznych delayach stompbox z chipami BB.
3	Real Echo	Realistyczne i naturalne echo.
4	Tape	Odtwarza wirujące echo taśmowe z lat 70-tych.
5	Mod	Cyfrowy delay z modulowanymi powtórzeniami.
6	Reverse	Wyraźne opóźnienie wsteczne.
7	Dynamic	Cyfrowy delay reagujący na dynamikę instrumentu.
8	Pingpong	Normalne opóźnienie stereo Ping Pong.
9	Crystal	Opóźnienie z harmonizacją shimmer i modulacją dźwięku.
10	Rainbow	Efekt specjalny pitch Delay z modulacją.
11	Sweep	Opóźnienie z modulowanym pogłosem obwiedni.
12	Dual Delay	2 czyste opóźnienia z niezależnymi kontrolkami.
13	Multi Tap Delay	3 czyste opóźnienia z niezależnymi elementami sterującymi.
14	Vintage Delay	Delay z wmixowanym efektem niskobitowym.
15	Galaxy Delay	Delay ze wzmocnionymi powtórzeniami i lekką modulacją.
16	Fuzz Delay	Delay z wmixowanym klasycznym efektem Fuzz.

Opis Efektów (V2)		
No.	Model	Opis
1	Studio	Symulacja opóźnienia studyjnego.
2	Morph PingPong	Płynnie przekształcający się stereofoniczny ping-pong delay.
3	Liquid	Odtwarza dźwięki echa prawdziwej przestrzeni.

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Level	Ustawia niezależny poziom opóźnienia za pomocą parametru poziomu niezależnego.
2	Feedback	Dostosowuje liczbę powtórzeń opóźnienia.
3	Time	Ustawia czas powtarzania opóźnienia w milisekundach / Ustawia czas powtarzania opóźnienia w odniesieniu do zaprogramowanego tempa (Tempo Sync On).
4	Depth	Regulacja szerokości modulacji powtórzeń opóźnienia.
5	Rate	Dostosowuje szybkość modulacji powtórzeń opóźnienia.
6	Tempo Sync (off/on)	Aktywuje synchronizację zaprogramowanego tempa i parametr podziału.
7	Trail (off/on)	Aktywuje funkcję trail dla niektórych efektów.

8	Mod Rate	Reguluje szerokość modulacji powtórzeń opóźnienia.
9	Mode Depth	Reguluje głębokość powtórzeń opóźnienia.
10	High Cut	Ustawia półkę korektora wysokich częstotliwości dla powtórzeń opóźnienia.
11	Low Cut	Ustawia półkę korektora niskich częstotliwości dla powtórzeń opóźnienia.
12	Threshold	Ustawia poziom wykrywania obwiedni opóźnienia dynamicznego.
13	Mod Output	Dostosowuje poziom wyjściowy modulacji.
14	Filter (lp/bp/hp)	Wybór typu obwiedni filtra. (lp: dolnoprzepustowy / bp: pasmowoprzepustowy / hp: górnoprzepustowy).
15	Range	Zakres przemiatań.
16	Pan	Przesuwa efekt opóźnienia w lewo (L), w prawo (R) lub na środek.
17	Bit	Regulacja dokładności próbkowania powtórzeń opóźnienia.
18	S-Rate	Regulacja częstotliwości próbkowania powtórzeń opóźnienia.
19	Attack	Regulacja szybkości dźwięku GALAXY. 100 jest najszybsze.
20	Gain	Regulacja poziomu zniekształceń fuzz.
21	Fuzz Level	Regulacja poziomu miksowania efektu fuzz.
22	Tone	Regulacja korektora dźwięku fuzz.
23	Cab	Dodaje kompensację tonu do efektu fuzz dla wyjścia do zestawów pełnozakresowych.
24	Mix Ratio	Współczynnik miksowania efektu opóźnienia: Mix=0 dla czystego suchego dźwięku, Mix=100 dla czystego mokrego dźwięku.
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Przełącza między wyjściem stereo i mono.
26	Modulation Effect Volume	Regulacja poziomu głośności efektu modulacji częściowego opóźnienia, im większa wartość, tym bardziej oczywisty efekt.
27	Saturation Gain	Regulacja wzmocnienia lampy dla nasycenia analogowego.

Reverb

Opis Efektów		
No.	Model	Opis
1	Room	Pogłos w małym pomieszczeniu
2	Hall	Pogłos w sali koncertowej
3	Plate	Pogłos płytowy w stylu studyjnym
4	Spring	Klasyczny pogłos sprężynowy
5	Mod	Pogłos z efektem modulacji
6	Filter Reverb	Pogłos z efektem filtra statycznego
7	Fl-Reverb	Pogłos z efektem flange
8	Reverse Reverb	Pogłos wsteczny
9	Swell Reverb	Wprowadza pogłos stopniowo za suchym sygnałem
10	Dist Reverb	Pogłos ze zniekształceniem
11	Shimmer	Symuluje pogłos z wyraźnie mieniącym się zakresem wysokich częstotliwości.

Opis Efektów (V2)		
No.	Model	Opis
1	Theater	Pogłos w dużych, zamkniętych środowiskach.
2	Chorus Reverb	Chorus jest dodawany do dźwięku pogłosu w celu uzyskania szczegółowego efektu pogłosu.
3	Cathedral	Church Reverb dla większych przestrzeni z dłuższym czasem wybrzmiewania.

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Pre (Pre-Delay)	Czas opóźnienia przed usłyszeniem pierwszych odbić.
2	Level	Reguluje poziom efektu.
3	Decay	Długość śladów pogłosu.
4	Tone	Regulacja tonu pogłosu.
5	Mix	Współczynnik miksowania sygnału suchego i mokrego. 0 to 100% suchego dźwięku. 100 oznacza 100% pogłosu.
6	Low Cut	Półka korektora niskich częstotliwości
7	High Cut	Półka korektora wysokich częstotliwości
8	Quality	Wybór między jakością standardową i wysoką. Wysoka jakość zużywa więcej CPU%.
9	Spring Length	Symulowany rozmiar sprężyn w zbiorniku sprężyn.
10	Spring Depth	Miks dźwięku sprężyny w ścieżkach pogłosu.
11	Rate	Regulacja prędkości modulacji. 100 to najszybsza wartość
12	Depth	Regulacja szerokości modulacji ścieżek pogłosu.
13	Mod Level	Regulacja miksowania modulacji na ścieżkach pogłosu.
14	Peak	Regulacja częstotliwości szczytowej filtra
15	Q	Szerokość pasma filtra. Wysokie Q = wąskie pasmo przenoszenia.
16	Filter Level	Regulacja poziomu głośności filtra zastosowanego do ścieżek pogłosu.
17	Feedback	Regulacja intensywności sprzężenia zwrotnego flangingu.
18	Mod-Delay	Reguluje częstotliwość sprzężenia zwrotnego efektu flanging
19	Attack	Szybkość automatycznego zwiększania głośności efektu pogłosu. 100 jest najszybszą wartością.
20	Gain	Dostosowuje ilość zniekształceń.
21	Dist Level	Reguluje poziom miksowania zniekształceń
22	Cab	Dodaje kompensację tonów do zniekształceń w celu wyjścia do urządzeń pełnozakresowych.
23	Shimmer	Poziom głośności harmonizacji shimmer.
24	Tail Hold (On/Off)	Aktywuje funkcję Trail (Spill-Over).
25	Effect Mode (Mono/Stereo)	Przełącza między wyjściem stereo i mono.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów wymienione w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tu użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów dźwięków efektów symulowanych w tym produkcie.